SESI-SP arte

FILE

2011

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FILE

2011 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

Edição Edition
FILE Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica

Concepção Editorial Editorial Conception
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Projeto Gráfico Graphic Design
ANA STARLING + BIZU

Produção Production
FILE Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica

Tradução Translation
Luiz Roberto M. Gonçalves
Cicero Inacio da Silva

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

FILE São Paulo 2011 : Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica = FILE 2011 : Electronic Language
International Festival / [concepção editorial/editorial
conception Paula Perissinotto e Ricardo Barreto ;
tradução Luiz Roberto M. Gonçalves, Cícero Inacio da
Silva] . -- São Paulo : FILE, 2011.

Realização: SESI-SP
Edição bilíngue: português/inglês.

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival
Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia
interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos
I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula.
III. Título: FILE 2011 : Electronic Language
International Festival.

11-07340 CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

FILE

2011 **FILE** SÃO PAULO
FILE PAI

SESI-SP

SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA
Departamento Regional de São Paulo

Presidente Chairman
Paulo Skaf

Conselheiros Counsellors
Elias Miguel Haddad, Fernando Greiber, Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho, Vandermir Francesconi Júnior, Nelson Abbud João, Nelson Antunes, Nilton Torres de Bastos, Sylvio Alves de Barros Filho, Humberto Barbato Neto, Nelson Luis de Carvalho Freire, José Roberto de Melo, Ronaldo Bianchi, Sérgio Tiezzi Júnior, Sebastião Geraldo Cardozo e Emílio Alves Ferreira Júnior

Superintendente Operacional Operational Superintendent
Walter Vicioni Gonçalves

Superintendente de Integração Integration Superintendent
José Felício Castellano

Diretor de Operações Operations Director
Cesar Callegari

Diretor da Divisão de Desenvolvimento Cultural
Cultural Development Division Director
Celio Jorge Deffendi

ARTE MODERNA MODERN ART

O SESI-SP sempre acompanhou a evolução das artes, abrindo espaço para suas mais diversas manifestações, nos mais variados formatos. Na condição de uma das mais importantes fomentadoras de ações culturais no país, a entidade tem oferecido apoio a iniciativas inovadoras, capazes de atrair novos públicos e renovar o interesse das plateias mais tradicionais.
Esse é o caso do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que reúne obras criadas por artistas digitais em mídias interativas. Em sua versão 2011, o evento apresenta exposições multimídia nas quais os visitantes poderão conhecer diferentes e inusitadas manifestações culturais do Brasil e do mundo. Ao trazer esse universo para perto da nossa população, o SESI-SP pretende provocar e estimular o espírito crítico e a criatividade de cada participante, enriquecendo sua experiência com as artes.
As mudanças positivas de um país somente são completas quando acompanhadas de condições para que seus cidadãos tenham mais acesso à cultura e à informação. Nesse contexto, o SESI-SP vem promovendo ações socioculturais eficazes no que diz respeito às metas de desenvolvimento e transformação do Brasil, por meio da inserção de seu povo na moderna sociedade do conhecimento.

PAULO SKAF
Presidente do SESI-SP

SESI-SP has always followed the evolution of arts, opening space for their different manifestations, in the most varied formats. As one of the major promoters of cultural actions in Brazil, the entity has supported innovative initiatives, capable of attracting new audiences and renewing the interest of the more traditional public.
That is the case of FILE – Electronic Language International Festival, that gathers works created by digital artists in interactive media. In its 2011 version, the event presents multimedia exhibitions in which the visitors will be able to know different and unique cultural manifestations from Brazil and the world. On bringing that universe closer to our population, SESI-SP intends to provoke and to stimulate the critical spirit and creativity of each participant, enriching their experience with art.
The positive changes of a country are only complete when accompanied by conditions for its citizens to have more access to culture and information.
In that context, SESI-SP has promoted effective socio-cultural actions regarding the goals of development and transformation in Brazil, through the insertion of its people in the modern knowledge society.

PAULO SKAF
SESI-SP Chairman

ÍNDICE
INDEX

008 **EXPOSIÇÃO** EXHIBITION
GALERIA DE ARTE DO SESI-SP

010 **Complicação, explicação, implicação: o universo flexível de Lawrence Malstaf** Complication, explanation, implication: the flexible universe of Lawrence Malstaf – Pieter VAN BOGAERT

014 **Lawrence Malstaf – Nemo Observatorium 02002**

016 **Instalações** Installations

038 **Games**

052 **Maquinema** Machinima

074 **Tablet**

090 **Hipersônica** Hypersonica
091 Performance
098 Screening
103 Participantes Participants

110 **Mídia Arte** Media Art

131 **Documenta**

137 **Workshop AA School**

140 **FILE PAI**

143 **Mapa PAI** PAI Map

144 **Foyer Fiesp**
145 Lawrence Malstaf – Shrink 01995

147 **Espaço Fiesp**
148 Instalações Installations

166 **Instituto Cervantes**
167 Anima+
199 Instalações Installations
204 Maquinema Machinima
204 Game

205 **Conjunto Nacional**

208 **Livraria Cultura**
209 Anima+
210 Instalações Installations
215 Games

216 **Masp**
217 Cinema Free (Anima+)
218 Instalação Installation

220 **Fnac**
221 Games

222 **Metrô-SP**
223 **Anima+**
223 **Games**
224 **Instalação** Installation

226 **Centro Cultural São Paulo**
228 Workshop

232 **SYMPOSIUM**

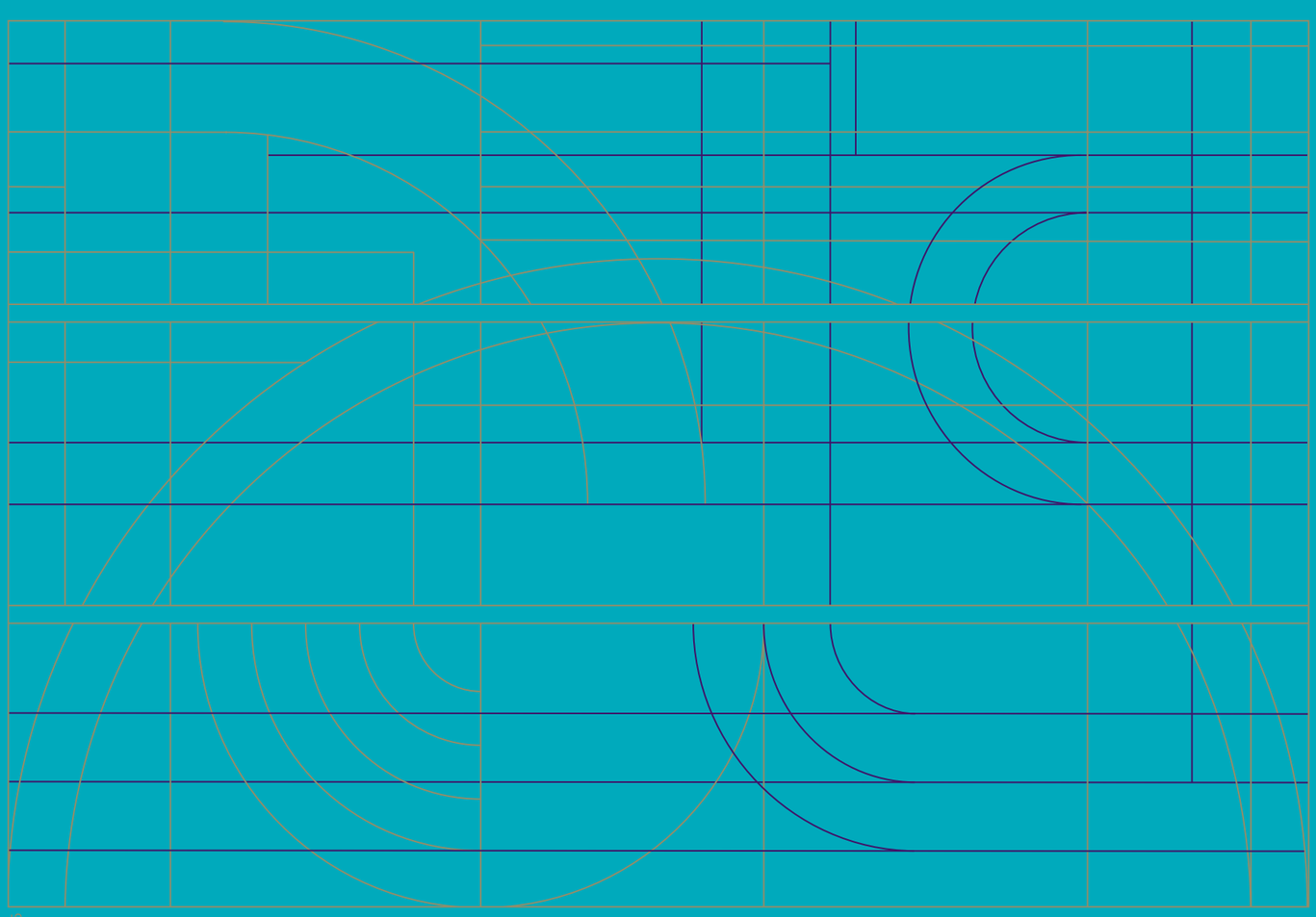
255 **FILE TEORIA** FILE THEORY
256 Code Drift Deriva de código – Arthur & Marilouise Kroker
270 Não Existe Mídia Digital There is Only Software – Lev Manovich

275 **ÍNDICE DE ARTISTAS**
INDEX OF ARTISTS

279 **CRÉDITOS** CREDITS

283 **APOIO** SUPPORT

EXPOSIÇÃO
EXHIBITION
008



COMPLICAÇÃO, EXPLICAÇÃO, IMPLICAÇÃO: O UNIVERSO FLEXÍVEL DE LAWRENCE MALSTAF COMPLICATION, EXPLANATION, IMPLICATION:THE FLEXIBLE UNIVERSE OF LAWRENCE MALSTAF

PIETER VAN BOGAERT

No ano de 1988, o filósofo francês Deleuze publica uma obra concisa sobre seu antecessor alemão Leibniz intitulada "Le Pli". A dobra é característica do tempo e do pensamento de Leibniz: o barroco. Muitas vezes eu penso nesse livro quando olho para a obra de Lawrence Malstaf. Ela pode parecer sóbria e moderna, mas ao mesmo tempo reconheço a ousadia do barroco. Ela se enrola e se dobra, cria um movimento interminável. Ela se mostra e se esconde ao mesmo tempo. Desloca a percepção do artista para o público e de volta ao artista. Assim como a realidade parece se dobrar sobre si mesma no barroco de Leibniz – o núcleo de sua monadologia: as menores unidades funcionais da realidade –, essas obras formam um mundo completo em si mesmas, sendo o resultado múltiplas realidades que formam um mundo próprio. São objetos que funcionam em uma rede: o artista e o público são necessários para que funcione. É assim que essas criações levaram uma vida própria: uma vida cheia de complicações, explicações e implicações. De vez em quando uma nova realidade nasce em uma nova caixa. A entrada pode muitas vezes ser vaga – você se encontra dentro antes que perceba. A saída é com frequência mais difícil de encontrar.

ENTRADA

No e-mail: dois futuros projetos de Lawrence Malstaf. No primeiro (título de trabalho: TERRITORIUM, 2010), as paredes se movem como os braços de uma plotter, dividindo a sala em compartimentos flexíveis. No segundo projeto (Unknown / Pavilion I, 2010/2011), o teto se dobra como um pedaço de papel, virando de ponta-cabeça a diferença entre interior e exterior, em cima e embaixo. (Deleuze sobre Leibniz: "o problema não é como terminar uma dobra, mas como continuá-la – fazê-la atravessar o teto" – Le Pli, 48).
Por que não fico chocado por esses projetos? Porque eu vi paredes se moverem antes (a arquitetura autocoreográfica de NEVEL, 2004)? Porque eu vi o interior e o exterior sendo virados de ponta-cabeça em algum outro lugar (a autoimagem que fazia um zoom out em PERISCOPE, 2001)? Essas obras são apenas continuações comuns (mas o que é "comum" nesse trabalho?) de sua obra anterior. Elas são desenvolvidas na mesma linha. Esse desenvolvimento é importante para uma boa compreensão. Desenvolvimento, envolvimento. A chave para essa obra está no envelope, na dobra. Este é um trabalho que gosta de entrar e sair de si mesmo, que é facilmente virado do avesso. A confusão constante de interior e exterior em – mais uma vez – PERISCOPE ou em ORBIT (a reconstrução do movimento solar, de 2002) e SAUNA IN EXILE (o bem-estar teatral, também de 2002). Esse é um trabalho que funciona dentro e fora de si mesmo. A sugestão de um móbile perpétuo em MADONNA (2000, a escultura oca em tamanho natural de uma mulher grávida que respira) ou THE LONG NOW (2002, o silêncio perfeito em câmera lenta de um relógio flutuante).
Nada é tão volátil, tão nebuloso, tão transitório quanto a dobra. Nada é tão imprevisível, incalculável, flexível. Nada é tão intangível quanto aquele movimento silenciado: o aleatório em ROPE (1999, uma corda guiada por computador que balança uma cadeira para a frente e para trás na sala), a tensão de CRITICAL MASS (2000, em que o artista empilha 60 cadeiras, e quando a pilha não desmorona por causa de um movimento errado ela eventualmente desmoronará sob o próprio peso), o jogo de TOLLEN (2006, dúvida, pensamentos e emoções trapaceando as leis da natureza), a ameaça de KNOT (2008, um cinto metálico balançando perigosamente pela sala).

COMPLICAÇÃO

O artista Lawrence Malstaf tem uma história de designer industrial. Existe outra palavra para isso: desenvolvimento de produto. Esse desenvolvimento em todas as suas complexidades é o início de cada projeto. Cada design, cada produto é uma complicação da realidade. As quatro paredes escaneadoras em TERRITORIUM formam essa complicação, um envolvimento e um desenvolvimento, uma instalação intricada. Uma alteração de um estado existente, uma problematização do espaço. Toda complicação levanta perguntas. Em TERRITORIUM, estas eram, por exemplo: que material é mais adequado para as paredes? Qual é a qualidade táctil, o peso, a densidade visual? Qual é a relação entre movimento, velocidade e som? Como acalmar um movimento rápido? Como tornar um movimento lento audível? Quais são as qualidades acústicas da instalação sem uma performance ao vivo?
Perguntas /complicações diferentes estão no centro de UNKNOWN / PAVILION I. Qual é a sensação de caminhar no chão de um grande aquário? Qual a sensação de ignorar a existência da água e apenas manter a superfície, o teto do oceano? E se esse teto começar a se mover como um grande pedaço de papel? Como o visitante vai reagir a esse pavilhão cinético, esse espaço não euclidiano, esse hiperespaço? Como você pode fazer o visitante se sentir confortável nesse espaço difícil?

EXPLICAÇÃO

Esse artista está tornando as coisas complicadas demais? Possivelmente. Mas eu ainda tenho fé de que esse novo trabalho também vai revelar suas complexidades no próximo passo: a explicação.
A realização de cada projeto, o término, está na limpeza: penetrar na essência das coisas. Remover elementos supérfluos e encontrar soluções para problemas (im) previstos. Essa fase tem de levar a um resultado que parece o que sempre deveria ser o que é. TOLLEN (2006) é um bom exemplo. Os corpos cônicos não apenas são ampliados ao máximo, como também são altamente esquemáticos. Eles foram reduzidos a sua pura essência, um bastão vertical com uma placa horizontal. O artista – armado de uma furadeira – os coloca em movimento em uma grande arena. Imprevisíveis, hesitantes, cuidadosos mas teimosos, eles testam as leis (emoções?) da física.

IMPLICAÇÃO

Mas não pense que o trabalho termina aí. Cada limpeza, cada esquema, cada explicação exige uma elaboração, significado, implicação final. Essa implicação é o espectador, o usuário, o visitante da obra. Melhor ainda: na obra.
Esse trabalho só pode ser experimentado por dentro. Isso torna a estrutura essencial. Malstaf trabalha na borda, ele cria uma experiência limite. Perigo controlado. Ou você está dentro ou fora: todo o seu corpo em uma esteira rolante em TRANSPORTER (2008), sua cabeça no tubo de SHAFT (2004), seu corpo frágil na periferia de KNOT, em uma cadeira cercada pelas partículas de NEMO OBSERVATORIUM (2002). Também foi assim que começou uma das primeiras – e desde então legendária – obras do artista: empacotar a vácuo seu próprio corpo em SHRINK (1996).
Quando olhamos para ela assim, SAUNA IN EXILE é o epítome da dobra de Malstaf. Ou melhor: não-dobra. O corpo do espectador está completamente nu aqui: exposto e desprotegido pelas dobras da roupa. Mas ainda está completamente empacotado na instalação, atuando como uma segunda pele. Com o desaparecimento da consciência do espaço, o tempo também se desfaz como em uma verdadeira experiência de sauna. A única coisa que resta é uma intensificação de si mesmo. Parece que Malstaf procura uma resposta para essa bizarra mas típica pergunta de Leibniz: "Por que existe alguma coisa, em vez de nada?"

SAÍDA

As máquinas desse artista não são nada sem o corpo: ou o corpo do artista ou o corpo da plateia. Essas máquinas são corpos. Não apenas extensões de corpos, mas puros corpos – abstratos – que se enrolam ao redor dos corpos reduzidos – sem órgãos – dos visitantes. Transformando esta obra em uma Gesamtkunstwerk que atrai todos os sentidos dos visitantes, todas as disciplinas das artes.
Isso transforma cada obra em uma mônada... novamente. Um mundo completamente fechado unindo todas as artes: com ênfase para o quadro clássico em MIRROR (2002, em que o visitante vê sua própria imagem torcida em uma pintura viva de Bacon) e WHIRLPOOL (1999, em que o retrato de Isabella de Frans Pourbus de Jonge é sugado para um vértice); uma ênfase para a escultura em MADONNA; para a escritura em SAND BIBLE (1999, um livro com uma paisagem vibrante feita de areia); para a dança em ROPE e KNOT e, falando estritamente, em cada movimento desse trabalho, que antes era desenvolvido em grandes ambientes da coreógrafa Meg Stuart; sobre música (o ritmo animado de SHAFT, o som perigoso e giratório de KNOT, o piano teatral em TERRITORIUM).
A Gesamtkunstwerk é onde todas essas disciplinas se unem, onde todas essas experiências se

encontram e se sobrepõem – onde elas se dobram umas sobre as outras. Às vezes, isto dá a esta obra uma dimensão religiosa. Retirar coisas que (não) estão lá: a figura de Jesus em SHRINK, a estrada invisível em COMPASS (2005), a poeira e as cinzas imaginárias em SAND BIBLE, a respiração e a vitrine vazia em MADONNA, o trono vazio em NEMO OBSERVATORIUM...
A natureza ilimitada da obra de arte total torna essas instalações infinitas: a esteira rolante em TRANSPORTER (uma esteira coberta pelo público, uma constante exibição de visitantes), o nó em forma de 8 de KNOT ou aquele de UNKNOWN / PAVILION I. Não há saída. A questão não é "como eu entrei nessa obra?" (isso geralmente acontece por si só), mas sim "eu quero sair daqui?" Porque depois que você entra você tende a esquecer o exterior.

In the year 1988, the French philosopher Deleuze publishes a concise work on his German predecessor Leibniz entitled "Le Pli". The fold is characteristic for Leibniz' time and thinking: baroque. I often think about this book when looking at the work of Lawrence Malstaf. It may look stern and modern, but at the same time I recognize the dashing of baroque. It curls and folds, it creates endless movement. It shows and hides itself at the same time. It moves the perception from the artist to the audience and back.
Just like reality seems to fold back upon itself in Leibniz' baroque – the core of his monadology: the smallest functioning units in reality – these works form a complete world on their own. The result being multiple realities all forming a world on their own. These are objects that function in a network: you need both artist and audience to make it work.
This is how these creations lead a life of their own: a life full of complications, explanations and implications. Time and again a new reality is born in a new box. The entrance can often be vague – you find yourself inside before you know it. The exit is often even more difficult to find.

ENTRANCE

In the e-mail: two future projects by Lawrence Malstaf. In the first project (working title: TERRITORIUM, 2010) the walls move like the arms of a plotter, dividing the room into flexible compartments. In the second project (Unknown / Pavilion I, 2010/2011) the ceiling folds like a piece of paper, turning the difference between inside and outside, above and below, upside down. (Deleuze on Leibniz: "the problem is not how to end a fold, but rather how to continue it – le faire traverser le plafond" – Le Pli, 48)
Why am I not shocked by these projects? Because I have seen walls move before (the autochoreographic architecture of NEVEL, 2004)? Because I have seen inside and outside being flipped upside down somewhere else (the self-image that was zooming out in PERISCOPE, 2001)? These works are just ordinary (but what is 'ordinary' in this work?) continuations of his previous work. They are developed along the same line.
This development is important for a good understanding. Development, envelopment. The key to this work is in the envelope, in the fold.
This is a work that likes stepping inside and outside of itself, work that is easily turned inside out.
The consistent confusion of inside and outside in – again – PERISCOPE or in ORBIT (the reconstruction of solar movement from 2002) and SAUNA IN EXILE (the theatrical wellness, also from 2002). This is work that functions inside and outside of itself. The suggestion of a perpetuum mobile in MADONNA (2000, the life-sized breathing hollow sculpture of a pregnant woman) or THE LONG NOW (2002, the perfect silence in slow motion of a floating clock).
Nothing is as volatile, as hazy, as transient as the fold. Nothing is as unpredictable, as incalculable, as flexible. Nothing is as intangible as that quieted movement: the aleatory in ROPE (1999, a computer-guided rope swinging a chair back and forth in the room), the tension of CRITICAL MASS (2000, in which the artist piles up 60 chairs, and when the pile does not collapse because of a wrong movement it will eventually collapse under its own weight), the game of TOLLEN (2006, doubt, thoughts and emotions cheating the laws of nature), the menace of KNOT (2008, a metal belt swinging dangerously across the room).

COMPLICATION

The artist Lawrence Malstaf has a history in industrial design. There is another word for that: product development. That development in all its intricacies is the start of each and every project. Each design, each product is a complication of reality. The four scanning walls in TERRITORIUM form such a complication, an envelopment and a development, an intricate installation. An alteration of an existing state, a problematization of space.
Every complication raises questions. In TERRITORIUM these were for example: which material is best suited for the walls? What is the tactile quality, the weight, the visual density? What is the relation between movement, speed and sound? How to quieten down a fast movement? How to make a slow movement audible? What are the acoustical qualities of the installation without a live performance?
Different questions / complications are at the heart of UNKNOWN / PAVILION I. How does it feel to walk on the floor of a big aquarium? How does it feel to ignore the existence of water and only keep the surface, the roof of the ocean? What if this roof starts moving like a huge piece of paper? How will the visitor react to this kinetic pavilion, this non-Euclidean space, this hyperspace? How can you make the visitor feel comfortable in this uneasy space?

EXPLICATION

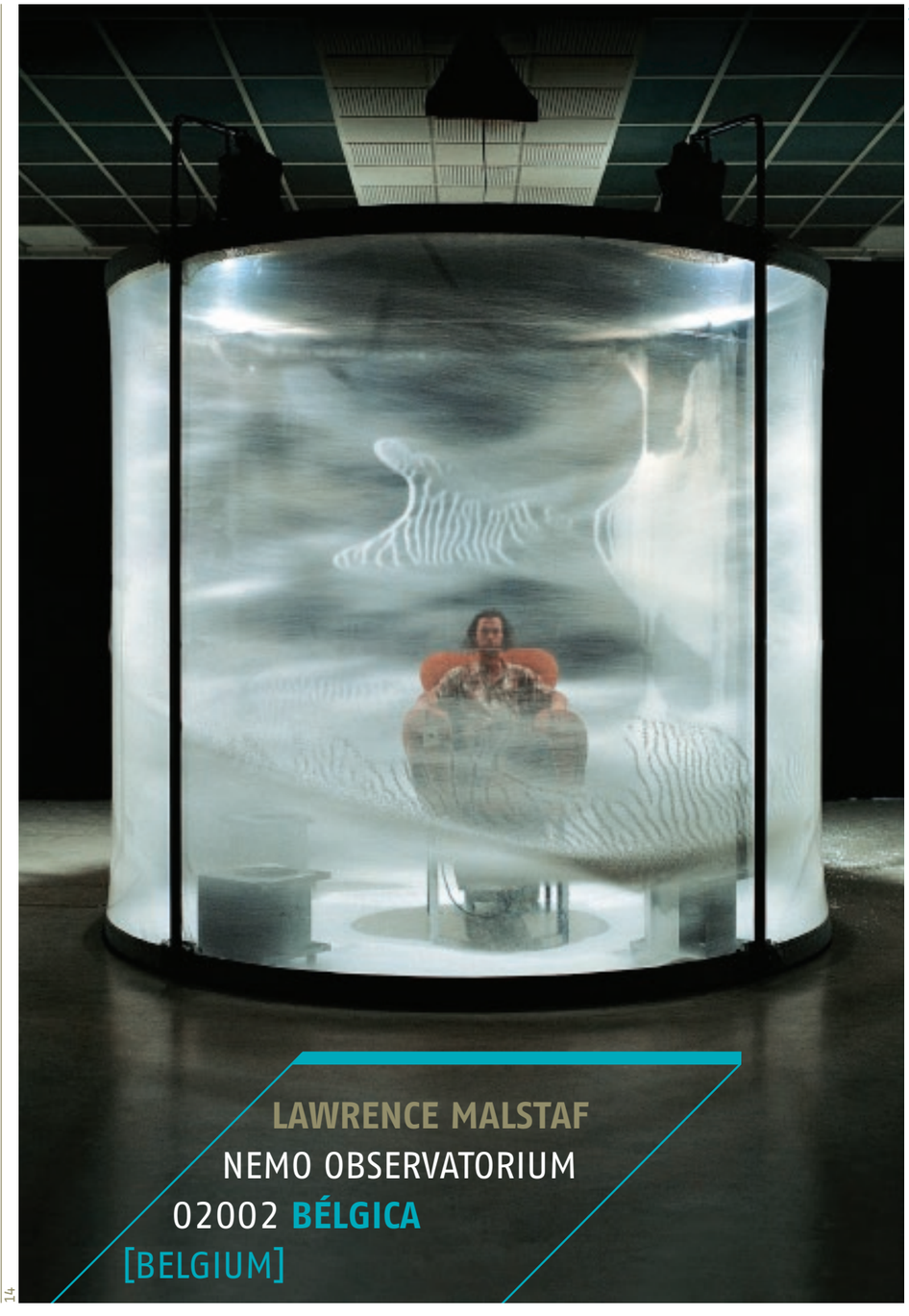
Is this artist making things too complicated? Possibly. But still I have every faith that this new work will also reveal its intricacies in the next step: the explication.
The realization of each project, the completion, is in the cleansing: penetrating the essence of things. Removing superfluous elements and finding solutions to (un)foreseen problems. This phase has to lead to a result looking like it was always meant to be as it is.
TOLLEN (2006) is a good example. The conical bodies are not only enlarged to the fullest, they are also highly schematic. They have been reduced to their pure essence, a vertical stick with a horizontal plate. The artist – armed with a drilling machine – puts them in motion in a big arena. Unpredictable, hesitant, careful but stubborn, they test the laws (emotions?) of physics.

IMPLICATION

But do not think the work ends there. Each cleansing, each schematic, each explication requires a final elaboration, meaning, implication. That implication is the viewer, the user, the visitor of the work. Better yet: in the work.
This work can only be experienced from within. This makes the framework essential. Malstaf is working on the edge, he creates a borderline experience. Controlled danger. You are either in, or out: your whole body on the conveyor belt in TRANSPORTER (2008), your head in the tube of SHAFT (2004), your fragile body in the periphery of KNOT, on a chair surrounded by the particles of NEMO OBSERVATORIUM (2002). This is also how it started in one of the first – and since then legendary – works of the artist: vacuum-packing his own body in SHRINK (1996).
When we look at it like that, SAUNA IN EXILE is the epitome of Malstaf's fold. Or rather: non-fold. The body of the viewer is completely naked here: unhidden and unprotected by the folds of clothing. But still it is completely packed in the installation, acting like a second skin. With the fading of consciousness of space, time also fades, like in a genuine sauna experience. The only thing that remains is an intensification of oneself. It seems like Malstaf is looking for an answer to that bizarre but typical Leibniz-question: "why is there something, rather than nothing?"

EXIT

The machines of this artist are nothing without the body: either the artist's body or the body of the audience. These machines are bodies. Not just extensions of bodies, but pure – abstract – bodies, that wrap themselves around the reduced – organless – bodies of the visitors. Making this work into a Gesamtkunstwerk that appeals to all the visitors' senses, to all disciplines of the arts.
This turns each work into a monad... again. A completely closed world unifying all the arts: with an emphasis on the classical tableau in MIRROR (2002, in which the visitor sees his own image twisted into a living Baconian painting) and WHIRLPOOL (1999, in which the portrait of Isabella by Frans Pourbus de Jonge is sucked into a vortex); an emphasis on sculpture in MADONNA; on scripture in SAND BIBLE (1999, a book with a vibrating landscape made of sand); on dance in ROPE and KNOT and, strictly speaking, in each movement of this work, that was once developed in large surroundings of choreographer Meg Stuart; on music (the halting, rattling rhythm of SHAFT, the dangerous, sweeping sound of KNOT, the theatrical piano in TERRITORIUM).
The Gesamtkunstwerk is where all these disciplines come together, where all these experiences meet and overlap one another – where they fold into each other. At times, this gives this work a religious dimension. Getting things out that are (not) in there: the Jesus figure in SHRINK, the invisible road in COMPASS (2005), the imaginary dust and ashes in SAND BIBLE, the breathing and yet empty casing in MADONNA, the empty throne in NEMO OBSERVATORIUM...
The unlimited nature of the total work of art makes these installations infinite: the conveyor belt in TRANSPORTER (a belt that is covered with the audience, a continuous exhibition of visitors), the 8-shaped knot in KNOT or the one in UNKNOWN / PAVILION I. There is no exit. The question is not "how did I get into this work?" (this usually just happens by itself), but rather "do I want to get out of this?". Because once you enter, you are bound to forget the outside.



'Nemo Observatorium' – Lawrence Malstaf/Galerie Fortlaan 17, Gent (B)

Esferas de isopor são revolvidas em um grande cilindro de PVC transparente por cinco ventiladores potentes. Os visitantes podem se acomodar na poltrona no meio do remoinho ou observá-lo de fora. Na poltrona, no centro da tempestade, tudo é calmo e seguro. Espetacular à primeira vista, esta instalação tem efeito hipnótico como uma espécie de máquina de meditação. Pode-se acompanhar os padrões aparentemente cíclicos, concentrar-se nas diferente camadas de pixels em 3-D ou escutar seu som de cachoeira. Também chamada por alguns de dispositivo de treinamento, a instalação desafia o visitante a se manter centrado e a achar a paz em um ambiente que muda rapidamente. Após algum tempo, o espaço parece se expandir e a pessoa perde a noção do tempo. Styrofoam beads are blown around in a big transparent PVC cylinder by five strong fans. Visitors can take place on the armchair in the middle of the whirlpool or observe from the outside one at a time. On the chair, in the eye of the storm it is calm and safe. Spectacular at first sight, this installation turns out to mesmerize like a kind of meditation machine. One can follow the seemingly cyclic patterns, focus on the different layers of 3D pixels or listen to its waterfall sound. One could call it a training device, challenging the visitor to stay centered and find peace in a fast changing environment. After a while the space seems to expand and one's sense of time deludes.

Bio: A obra de Lawrence Malstaf (1972) se situa na fronteira entre o visual e o teatral. Após estudar design industrial, passou para o campo do teatro criando cenografias para coreógrafos e diretores como Benoît Lachambre, Meg Stuart e Kirsten Delholm. A seguir, envolveu-se com instalações e performances, com forte ênfase em movimento, coincidência, ordem e caos. Em 2000 fez uma série de recintos sensoriais para visitantes individuais (Nemo Observatorium, Mirror, Periscope/Horizon Machine). Posteriormente, cria ambientes móveis maiores lidando com espaço e orientação, muitas vezes usando o visitante como coator (Orbit, Nevel, Compass, Boreas, Transporter, Territorium). Seus projetos constantemente envolvem tecnologia avançada como ponto de partida ou inspiração, mas também para acionar as instalações. Com mostras internacionais no currículo, em 2008 ganhou o Witteveen + Bos – prêmio de Arte + Tecnologia, Países Baixos; em 2009 recebeu o Golden Nica no Prix Ars Electronica, Áustria; em 2010 foi o vencedor do Excellence Prize no 13th Japan Media Arts Festival em Tóquio, Japão. Sua instalação mais recente, "PAVILION 02011", foi lançada mundialmente no Festival a/d Werf em Utrecht, Países Baixos, em maio de 2011.

Bio: The work of Lawrence Malstaf (born 1972) can be situated on the borderline between the visual and the theatrical. After having studied industrial design, Lawrence Malstaf starts of in theatre. He designs scenographies for choreographers and directors as Benoît Lachambre, Meg Stuart and Kirsten Delholm. Soon he develops more into installation and performance-art with a strong focus on movement, coincidence, order and chaos. In 2000 he makes a series of sensorial rooms for individual visitors (Nemo Observatorium, Mirror, Periscope/Horizon Machine). Later he creates larger mobile environments dealing with space and orientation, often using the visitor as a co-actor (Orbit, Nevel, Compass, Boreas, Transporter, Territorium). His projects often involve advanced technology as a point of departure or inspiration, but also to activate the installations. Lawrence Malstaf exhibits internationally, and in 2008 he won the Witteveen + Bos – prize for Art + Technology (NL), in 2009 he received the Golden Nica at Prix Ars Electronica (A) and in 2010 he won the Excellence Prize at the 13th Japan Media Arts Festival in Tokyo (JP). His most recent installation, "PAVILION 02011" had its world première at Festival a/d Werf in Utrecht (NL) in May 2011.

016

INSTALAÇÕES INSTALLATIONS

FILE SÃO PAULO 2011

ALI MIHARBI

MOVIE MIRRORS

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Movie Mirrors" é composta por um computador, um monitor, uma webcam e software personalizado. O espectador vê sua imagem no espelho se transformando em personagens de imagens de filmes, cercadas por suas cenas. O rosto do espectador é captado por computador em tempo real; seu tamanho e localização na tela são determinados e combinados com uma série de imagens armazenadas em uma base de dados. A primeira versão, "Movie Mirrors I: Trailers" (2009), usa mais de 2.500 imagens de trailers de filmes recentes baixados da Web. A segunda versão, "Movie Mirrors II: Rear Window" (2010), usa mais de 3 mil imagens do filme "Janela Indiscreta", de Alfred Hitchcock. "Movie Mirrors" inverte as relações entre o espectador e as imagens em movimento, a exemplo do papel do espectador sentado imóvel em um banco e se identificando com os corpos em movimento na tela. Antigas hierarquias de mídia ainda subsistem, apesar do predomínio da internet, conforme comprovam as estimativas de que em 2010 metade do tráfego na internet foi para transmitir vídeos, um tradicional meio de comunicação de um para muitos. Em "Movie Mirrors", imagens extraídas de uma coletânea de trailers de filmes conhecidos são reanimadas em tempo real, criando coletivamente uma sensação de movimento que espelha os movimentos do espectador diante da tela. Com essa inversão de papéis, as imagens normalmente desconectadas entram em sequência para encaixar o corpo móvel do espectador, de forma a romper simbolicamente as hierarquias de mídia. A obra também pode ser interpretada como uma tentativa de rever a velha questão da fruição passiva na era dos computadores e do fluxo incessante de informações.

"Movie Mirrors" consists of a computer, a monitor, a webcam and custom software. The viewer sees his or her mirrored image being switched back and forth to characters from movie images surrounded by their scenes. The viewer's face is computationally captured in real time; its size and location on the screen are determined and matched to a series of images stored in a database. The first version, "Movie Mirrors I: Trailers" (2009) uses 2,500+ images from recent movie

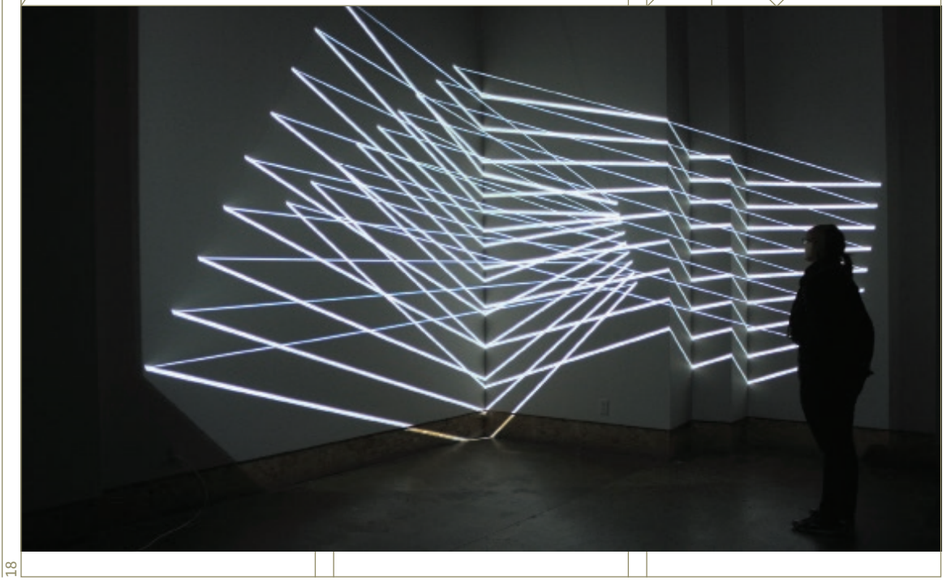
trailers downloaded from the Web. The second version, "Movie Mirrors II: Rear Window" (2010), uses 3,000+ images from Alfred Hitchcock's movie "Rear Window". "Movie Mirrors" reverses the relationships between the spectator and moving images, such as the role of the viewer sitting still on a seat and identifying with the moving bodies on the screen. Older media hierarchies still exist despite the prevalence of the Internet, as it is evident from the estimations that in 2010 half of the Internet traffic was used to broadcast video, a traditional one-to-many communication medium. In "Movie Mirrors", extracted images from a collection of popular movie trailers are reanimated in real-time, collectively creating a sense of motion that mirrors the viewer's

movements in front of the screen. With this reversal of roles, the normally disconnected images are sequenced to fit the moving body of the viewer to symbolically break down the media hierarchies. It can also be read as an attempt to revisit the old question of spectatorship in the age of computers and of ubiquitous flow of information.

Bio: Ali Miharbi é um artista cujo trabalho pode assumir muitas formas, de peças fotográficas, gráficas ou esculturais a sistemas dinâmicos conduzidos por dados ao vivo ou armazenados. Seu trabalho recente explora nosso complexo relacionamento de duas vias com a tecnologia em esquemas maiores. Em 2010 ele terminou seu M.F.A. na Virginia Commonwealth University depois de adquirir a

graduação em engenharia elétrica e de computador e teoria e prática de arte (pintura) na Northwestern University em 2000. Seu trabalho foi exibido na Turquia, México, Coreia do Sul, EUA e Austrália.
Ali Miharbi is an artist whose work can take many forms, from photographic, graphic or sculptural pieces to dynamic systems driven by live or stored data. His recent work explores our complex two-way relationship with technology within larger frameworks. In 2010 he completed his M.F.A. from Virginia Commonwealth University after acquiring a dual degree in Electrical & Computer Engineering and Art Theory & Practice (concentration: Painting) from Northwestern University in 2000. His work has been exhibited in Turkey, Mexico, South Korea, USA and Australia.

ANNICA CUPPETELLI & CRISTOBAL MENDOZA
NERVOUS STRUCTURE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



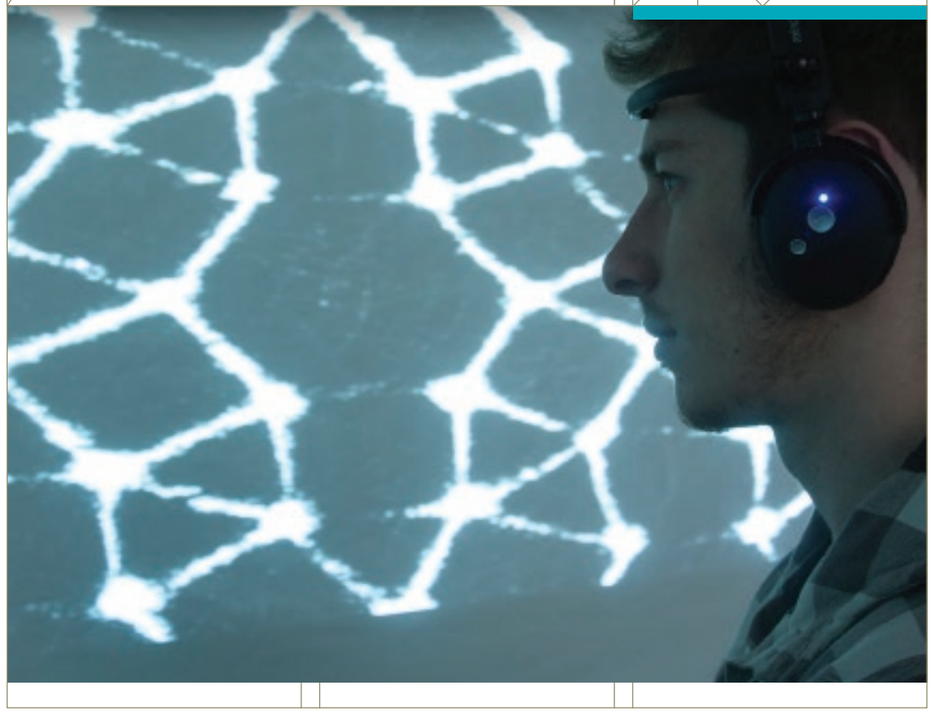
A série "Nervous Structure" consiste em instalações interativas nas quais um projetor de vídeo ilumina uma estrutura feita de cordões. Uma câmera de vídeo conectada a um computador inspeciona a cena e se detecta um movimento de um participante, isso é traduzido em forças que afetam a projeção, criando um plano interativo de linhas que entram e saem de sincronia com a estrutura física.
The "Nervous Structure" series are interactive installations in which a video projector illuminates a structure made out of strings. A video camera connected to a computer surveys the scene, and

if movement from a participant is detected, it is translated into forces that affect the projection, creating an interactive plane of lines that phase in and out of synchronization with the physical structure.

Bio: Baseados em Detroit, Annica Cuppetelli e Cristobal Mendoza são artistas e colaboradores voltados à criação de instalações multimídia para locais específicos, as quais evocam questões de espaço, interação e materialidade. Suas instalações combinam ofícios tradicionais e materiais comuns com projeções de vídeo digitais interativas e processos de design

em computador, e valorizam as qualidades formais de um determinado lugar, à medida que criam um ambiente interativo e participativo.
Annica Cuppetelli and Cristobal Mendoza are Detroit-based artists and collaborators focused on the creation of site-specific, multimedia installations that address issues of space, interaction, and materiality. Our installations combine traditional craft and common materials with interactive digital video projections and computational design processes, and they address the formal qualities of a given site, while creating an interactive and participatory environment.

BEN JACK
ELUCIDATING FEEDBACK
NOVA ZELÂNDIA [NEW ZEALAND]



Quanto mais olhamos, mais vemos; quanto mais vemos, mais olhamos. "Elucidating Feedback" é uma instalação controlada mentalmente sobre a criatividade inerente ao ato de observar. Quanto mais se presta atenção à instalação, mais ordem é refletida no vídeo e no áudio. A ideia é que criamos os detalhes mais precisos de nossa experiência através do ato de ser atentos. Quanto mais observamos nosso ambiente, mais descobrimos, e o resultado desse processo ativo é a criação dos ricos detalhes de nossa experiência.
O projeto usa realimentação neurológica obtida pela interação entre o usuário e o dispositivo de BCI (interface computador-mente). O mindset (o dispositivo de BCI) lê suas ondas cerebrais e isso altera como a instalação cria forma a partir da estática. Quanto mais se presta atenção, mais padrões se formam; Quanto menos se presta atenção, o padrão volta à estática. A intenção é formar um loop de realimentação entre a atenção do usuário e o objeto de sua atenção (os padrões projetados). O aspecto audiovisual da instalação produz padrão, ordem e detalhe em proporção direta à atenção dada pelo usuário em cada momento. Se o usuário estiver com a mente em estado de divagação e sem se concentrar em coisa alguma, os padrões ficam estáticos fazendo a instalação voltar a um estado de estase. Assim que o usuário começa a se concentrar de novo, a estática lentamente retoma um padrão. As imagens produzidas pelo programa são padrões emergentes formados por interações simples entre milhares de partículas. Há duas categorias de padrão envolvidas: uma consiste em um conjunto de padrões predefinidos e a outra é uma série de padrões formados unicamente através do sistema de interações de partículas. A combinação desses sistemas possibilita paisagens mutáveis infinitamente complexas que o usuário pode explorar como se fossem uma representação física de seu próprio estado mental, dando a vívida impressão de que aquilo que é mostrado é criado pelo usuário, ou seja, uma criação de sua atenção.

The more we look, the more we see, the more we see the more we look. "Elucidating feedback" is a brain-controlled installation about the creativity inherent in the act of observation. The more attention that is paid to the installation, the more order is reflected in the video and audio. The idea is that we create the finer details of our experience through the act of being attentive. The more we observe our environment, the more we discover, and the result of this active process is the creation of the rich details of our experience. The project uses neuro feedback supplied through interaction between the user and a BCI (brain-computer interface) device. The mindset (the BCI device) reads your brainwaves and this alters how the installation creates form from static. The more attention is paid, the more pattern is formed; as less attention is paid, the pattern breaks back into static. This is intended to form a feedback loop between the user's attention and the subject of their attention (the projected patterns). The audio-visual aspect of the installation produces pattern, order and detail in direct proportion to the attention that the user is currently paying. If the user is in a state where the mind is freely wandering and not focused on any one thing, the patterns decay into static, bringing the installation back to a state of stasis. As the user starts to focus once more, the static slowly congeals back into a pattern. The images produced by the program are emergent patterns formed by simple interactions between thousands of particles. There are two categories of patterns involved: one is a set of pre-defined patterns and the other one is a series of patterns formed entirely through the system of particle interactions, the combination of these systems enable infinitely complex and ever changing landscapes that the user can explore as if it is a physical representation of their own state of mind, giving the distinct impression that what is shown is a creation of the user, a creation of their attention.

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

Ben Jack is an artist and designer who works mainly in the area of generative and interactive media. Having recently finished his undergraduate studies, he is now working both as a tutor at Victoria University of Wellington (New Zealand) and as a developer for the online game community Minimonos.

ERIC SIU (SUPPORT: YOSHIHIRO WATANABE, HIROAKI OHNO, HIDEKI TAKEOKA & BENJAMIN XIAO)

BODY HACK | HONG KONG E JAPÃO [HONG KONG AND JAPAN]

"Body Hack" é um jogo de karaokê que envolve papéis dinâmicos interativos usando o corpo inteiro. Os jogadores incorporam figuras icônicas do cinema e da TV com seu próprio corpo e em seu duplo na tela. O jogo desperta o desejo de imitar celebridades em uma situação hilariante. Isso, porém, gera questionamentos sobre nossa experiência encarnada com o corpo mediado.
Como um jogo cinético, "Body Hack" abre espaço para o público repensar sua relação com a mídia. Através do sistema interativo de corpo inteiro, o público é levado a atuar segundo instruções visuais. Uma projeção será apresentada com um filme pausado e a postura de uma personagem como um contorno verde. O jogador verá seu duplo na tela como estática de TV. A norma requer que o jogador faça os gestos correspondentes, e a sincronização constante do movimento avançará o filme quadro a quadro, como se o desempenho do público se tornasse o tempo da mídia. A perfeita combinação de gestos é a chave para dissolver a estática da TV e para revelar a aparência do jogador na tela substituindo a personagem original. Devido a essa estrutura, o jogo incita os jogadores a manterem um ritmo de movimentos corporais estranhos sob a coerção da mídia. Isso faz os jogadores mergulharem em poderosos ambientes cinéticos que confundem o limite entre identidade e representação, e a relação entre si mesmos, a mídia e a cultura pop. Trata-se de estimular a percepção do público sobre as influências difusas da mídia através do corpo físico.
A exposição desse projeto tem o apoio do Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region.

"Body Hack" is a full body interactive cinematic role hacking karaoke game. It allows players to hack iconic cinematic or tele-visual figures with their own body and their on-screen double. It triggers one's desire of imitating known personae in a hilarious situation. Nevertheless, it raises critical issues of our embodied experience with the mediated body. As a cinematic game, Body Hack creates a space for the audience to rethink the relationship between media and themselves. Through the full-body interactive system, the audience is requested to perform under visual instructions. A projection will be presented with a paused movie and a character's posture as a green contour. Player will see his/her on-screen double as TV static. The setup requests the player to fit in corresponding gestures, and the continuous synchronization of movement will progress the movie frame-by-frame as if the audience's performance becomes the media's time. The perfect combination of gestures serves as a key to dissolve the TV static, and to reveal the player's appearance on the screen replacing the original character.
Under such setting, the game invites players to engage in an uncanny body rhythm and movement under the constraint of media. It provides a space for players to immerse in compelling cinematic environments, which blur the line between identity and representation, and the relationship between self, media and pop culture. It attempts to foreground the audiences' awareness of media's pervasive influences through the physical body.
The exhibition of this project is supported by the Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region.

Bio: Eric Siu é um artista de novas mídias criado em Hong Kong. Atualmente ele é artista residente no Ishikawa Oku Laboratory na Universidade de Tóquio. Em 2010, recebeu seu MFA do Departamento de Design Media Arts da UCLA, depois de completar um intercâmbio cultural e projeto de pesquisa de 12 meses nos Estados Unidos, financiado pela Lee Hysan Foundation, Asian Cultural Council. Antes dessa viagem ele ensinou no Hong Kong Institute of Vocational Education (Kwun Tong) durante dois anos e formou-se na School of Creative Media, City University de Hong Kong. As obras de videoarte e multimídia de Eric foram exibidas internacionalmente, incluindo EUA, Austrália, Japão, Coreia, Alemanha e Polônia, entre outros. Seu vídeo curta "Sliding Whites" recebeu menção honrosa no WRO 05, 11th International Media Art Biennale, Wroclaw, Polônia. Desde 2008 ele serve como membro do conselho do Videotage, Hong Kong. Eric tem um amplo interesse por animação, vídeo, instalação e arte interativa. Adora criar espetáculos interessantes e transformar a percepção e experiência humanas em níveis sensoriais. Seu trabalho sempre apaga os limites entre alta e baixa cultura, e ao mesmo tempo oferece riso e diversão que provocam pensamentos críticos. Ele explora a mídia em uma perspectiva crua e primitiva.
Eric Siu is a new media artist raised in Hong Kong. He is currently a resident artist of the Ishikawa Oku Laboratory at the University of Tokyo. In 2010, he received his MFA from the Department of Design Media Arts at UCLA after completing a 12-month cultural exchange and research project in the United States, funded by the Lee Hysan Foundation, Asian Cultural Council. Before this trip, he taught at the Hong Kong Institute of Vocational Education (Kwun Tong) for two years, and had earned his bachelor degree from the School of Creative Media, City University of Hong Kong. Eric's video art and multimedia works have been shown both locally and internationally, including USA, Australia, Japan, Korea, Germany, and Poland, among others. His video short "Sliding Whites" received an honorable mention from the WRO 05, 11th International Media Art Biennale, Wroclaw, Poland. Since 2008, he serves as a board member of Videotage, Hong Kong. Eric has a broad interest in animation, video, installation and interactive art. He loves to create interesting spectacles and to transform human perception and experience to sensorial levels. His work always blurs the boundaries between high and low culture, and at the same time provides laughter and amusement that entail critical thoughts. He explores media in a raw and primitive perspective.

HYE YEON NAM
PLEASE SMILE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

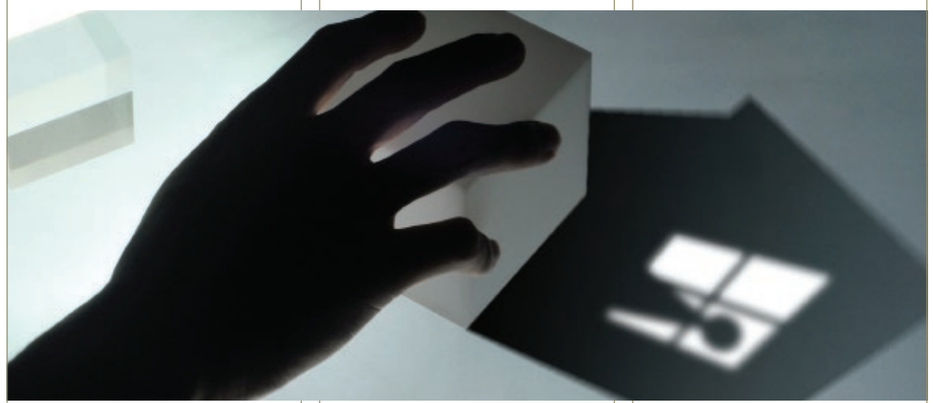
"Please smile" é uma obra envolvendo cinco braços robóticos em forma de esqueleto que mudam seus gestos conforme as expressões faciais do espectador. Ela é composta por um microcontrolador, uma câmera, um computador, cinco fontes de energia externas e cinco braços de plástico, cada um com quatro motores.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

"Please smile" is an exhibit involving five robotic skeleton arms that change their gestures depending on a viewer's facial expressions. It consists of a microcontroller, a camera, a computer, five external power supplies, and five plastic skeleton arms, each of them with four motors. It incorporates elements from mechanical engineering, computer vision perception, to serve artistic expression with a robot. Audiences interact with "Please smile" in three different ways. When there are no humans within the view of the camera, the five robotic skeleton arms choose the default position, which is bending their elbows and wrists near the wall. When a human steps within the camera view, the arms point at the human and follow his/her movements. Then, when someone smiles in front of it, the five arms wave their hands. Through artwork such as "Please smile," I would like to foster positive audience behaviors.

Bio: Hye Yeon Nam é uma artista de mídia digital que trabalha em instalações de áudio e vídeo robóticas. Ela é candidata a doutorado no Instituto de Tecnologia da Geórgia e tem mestrado em mídia digital pela Rhode Island School of Design. Ela salienta a complexidade dos relacionamentos sociais, tornando estranho o familiar e interpretando comportamentos cotidianos de maneiras inesperadas. A arte de Hye Yeon foi exibida no Smithsonian Institute em Washington D.C. (2011-2012), Times Square, Eyebeam galeria de arte e The Tank, conflux, D.U.M.B.O. Art Festival em Nova York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), NIME (2010), the Lab em San Francisco, e vários festivais na China, Irlanda, Reino Unido, Alemanha, Austrália, Dinamarca e Suíça. Seu trabalho foi exibido no Discovery Channel do Canadá, e publicado em "Wired", "Leonardo Journal", "Makezine", "Bussiness Insider", "Slashdot", "Engadget", entre outras publicações. Visite www.

hynam.org para mais informação. Hye Yeon Nam is a digital media artist working on audio, video, and robotic installation. She is a Ph.D. candidate at the Georgia Institute of Technology and holds an M.F.A. in digital media from the Rhode Island School of Design. She foregrounds the complexity of social relationships by making the familiar strange, and interpreting everyday behaviors in unexpected ways. Hye Yeon's art has been showcased in Smithsonian in Washington D.C. (2011–2012), Times Square, the art gallery Eyebeam and The Tank, the conflux, the D.U.M.B.O. Art Festival in New York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), ISEA (2011), the Lab in San Francisco, and several festivals in China, Ireland, the UK, Germany, Australia, Denmark, and Switzerland. Her work has been broadcast on the Discovery Channel (Canada) and LIVE TV show Goodday Sacramento, published in Leonardo Journal and fetured in Wired, Makezine, Bussiness Insider, Slashdot, Engadget, among other publications. Please visit www.hynam.org to see more information.

JOON Y. MOON
AUGMENTED SHADOW
CORÉIA DO SUL [SOUTH KOREA]



"Augmented Shadow" é um experimento de design que produz um efeito de sombra artificial através do uso de objetos tangíveis, ou blocos, em uma interface exposta no tampo de uma mesa. A meta é oferecer um novo tipo de experiência ao usuário. O projeto brinca com o fato de que sombras apresentam silhuetas distorcidas conforme a luz. "Augmented Shadow" leva o efeito da distorção para o reino da fantasia. As sombras se mostram sob os objetos, de acordo com a física do mundo real. No entanto, as próprias sombras transformam os objetos em casas ocupadas por criaturas sombrias. Ao mover os blocos pela mesa, o usuário causa uma série de reações neste novo ecossistema ilusório. Nesta instalação, as sombras existem simultaneamente em um ambiente real e em outro virtual. Isso traz uma realidade ampliada ao tampo da mesa por meio de uma interface tangível. A sombra é uma metáfora da interface que liga o mundo virtual com os usuários. Em segundo lugar, a experiência inesperada do usuário, que resulta da manipulação de suas percepções visuais, expectativas e imaginação, inspira uma nova percepção e entendimento. Portanto, os usuários podem brincar com as sombras que ficam no limite entre o real, o virtual e a fantasia. "Augmented Shadow" utiliza essa metáfora singular de interface para a narração interativa de histórias. Maximizando a magia de AR, a obra contém um ecossistema onde objetos imaginários e seres orgânicos coexistem e têm influência mútua sobre seus ciclos vitais, embora isso não esteja ao alcance dos usuários. Luz e sombra têm papéis cruciais nas funções desse mundo causando reações em cadeia entre pessoas, árvores, aves e casas virtuais. Um conjunto de blocos tangíveis permite que os usuários participem do ecossistema. Os usuários podem influenciar o sistema brincando com os blocos ou apenas observar as mudanças das sombras como se fossem crianças brincando com uma colônia de formigas.

"Augmented Shadow" is a design experiment of producing an artificial shadow effect through the use of tangible objects, blocks, on a displayable tabletop interface. Its goal is to offer a new type of user experience. The project plays on the fact that shadows present distorted silhouettes depending on the light. "Augmented Shadow" takes the distortion effect into the realm of fantasy. Shadows appear below objects according to the physics of the real world. However, the shadows themselves transform objects into houses, occupied by shadow creatures. By moving the blocks around the table, the user sets off a series of reactions within this new fantasy ecosystem. In this installation, shadows exist both in a real and a virtual environment simultaneously. It thus brings augmented reality to the tabletop by way of a tangible interface. The shadow is an interface metaphor connecting the virtual world and the users. Second, the unexpected user experience results from manipulating the users' visual perceptions, expectations, and imagination to inspire re-perception and new understanding. Therefore, users can play with the shadows lying on the boundary between the real, virtual, and fantasy. "Augmented Shadow" uses this unique interface metaphor for interactive storytelling. Maximizing the magical amusement of AR, it is embedding an ecosystem where imaginary objects and organic beings coexist while each of them influences each other's life cycle, even though it is not in use by users. Light and shadow play critical roles in this world's functions, causing chain reactions between virtual people, trees, birds, and houses. A set of tangible blocks allows users to participate in the ecosystem. Users can influence on the system by playing with the blocks or observing the changes of shadows, as if kids were playing with an ant farm.

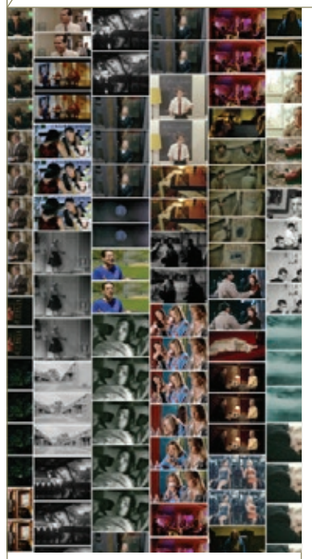
Bio: Programador e designer que explora a área de arte e tecnologia. Trabalhei anteriormente como designer gráfico de animação em Seul e Nova York. Com base nessas experiências profissionais, desenvolvi visuais generativos para apresentações ao vivo, visualização sonora e narrativas interativas. Atualmente estou envolvido em uma experiência visual com novas tecnologias como dimensões espaciais e ambiente narrativo de realidade ampliada.

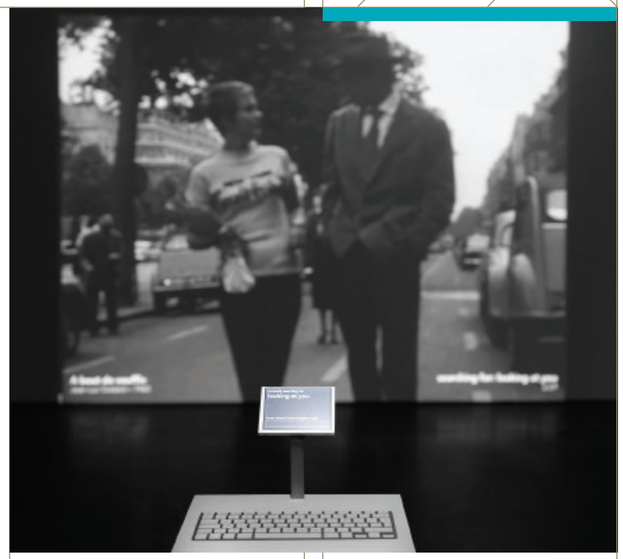
I am a programmer and designer who explores the realm of art and technology. I have previously worked as a motion graphic designer in Seoul and New York. Drawn from these professional work experiences, my works focus on generative visuals for live performance, sound visualization and interactive narratives. Currently I am trying new visual experiences with new technologies such as spatial dimensions and narrative environment of augmented reality.

JULIAN PALACZ

ALGORITHMIC SEARCH FOR LOVE

ÁUSTRIA [AUSTRIA]





Nesta época em que os bens culturais digitais sobrepujaram os analógicos, a facilidade com que podemos obter e trocar material resulta em grandes coleções pessoais de dados de mídia (música, filmes, seriados etc.). Julian Palacz projetou e desenvolveu um motor de busca que consegue entrar em textos para buscar arquivos pessoais de filmes e vídeos pela língua falada. Assim, uma coleção individual de filmes se torna uma base de dados de palavras-chave e toda palavra ou frase falada nos arquivos pode ser achada. Ao introduzir uma sentença como "I love her", todos os filmes ou videoclipes com essa frase serão mostrados em sequência. A seleção de palavras-chave, portanto, determina o processo de produzir novas sequências de imagens e sons no material filmado. "Algorithmic search for love" cria um algoritmo que abre para o espectador novas possibilidades em termos de narrativas audiovisuais.

In a time in which digital cultural assets far outweigh analog ones, the ease with which we can now amass and exchange material has resulted in large personal collections of media data (music, films, series etc.). Julian Palacz has devised and developed a search engine that is able to enter text to search personal film and video archives for spoken language. An individual collection of films thus becomes a database of keywords and every spoken word or phrase in the archives can be searched. By entering a sentence like "I love her", all film or video clips with this phrase will be shown in sequence. The selection of keywords therefore determines the process of re-sequencing image and sound in the film material. Algorithmic search for love creates an algorithm that unfurls for the viewer new possibilities of audio-visual narratives.

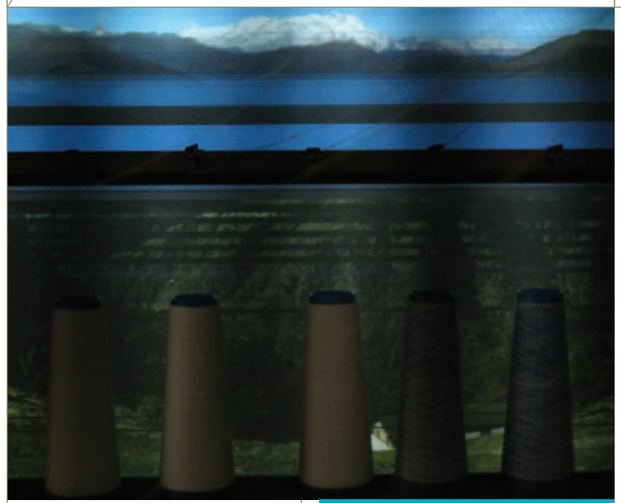
Bio: Nascido em 1983 em Leoben, Estíria. De 2003–2007, estudos universitários de Arte Digital com o prof. Peter Weibel e professores convidados; com Tom Fürstner na Universidade de Artes Aplicadas em Viena de 2007–2010; estudos universitários de Arte Digital com o prof. Virgil Widrich Lives e trabalhos em Leopoldstadt e no Mürzzuschlag de Viena. Participou de mostras como a Speculum Artium 2011 em Trbovlje, Eslovênia; Die nächste Generation III, Galerie im Traklhaus, Salzburgo, 2011; LOVE_15: Terminator 2, art space LOVE_, Viena, 2010, matéria(s) digital(is); Saranac Art Projects, Spokane/Washington, EUA, 2010, parafluxos; Festival de Arte e Culturas Digitais, Künstlerhaus, Viena, 2010; Festival de Arte Digital, Academia Nacional de Arte, Sofia, Bulgária 2010; Palestra sobre Busca Algorítmica da Memória – Possibilidades Teóricas e Práticas de um Motor de Busca Inovador para Conteúdo de Filmes, NECS, Universidade Kadir Has, Istambul, Turquia.

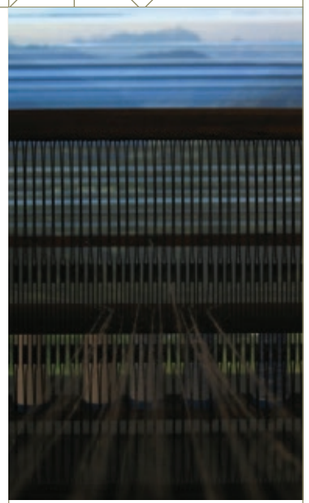
Born in Leoben, Styria, 1983, Austria. 2003–2007, studies in Digital Art under prof. Peter Weibel and guest prof. Tom Fürstner, University of Applied Arts, Vienna; 2007–2010, studies in Digital Art under prof. Virgil Widrich. Lives and works in Vienna, Leopoldstadt and Mürzzuschlag. Upcoming and past participations: 2011, Speculum Artium 2011, Trbovlje, Slovenia 2011, Die nächste Generation III, Galerie im Traklhaus, Salzburg, AT 2011, LOVE_15: Terminator 2, art space LOVE_, Vienna, AT 2010, digital matter(s), Saranac Art Projects, Spokane/Washington, USA 2010, paraflows .10, Festival for Digital Art and Cultures, Künstlerhaus, Vienna, AT 2010, Digital Art Festival, National Academy of Art, Sofia, Bulgaria 2010, Lecture Algorithmic Search for 'Memory' – Theoretical and Practical Possibilities of an Innovative Search Engine for Film Contents, NECS, Kadir Has University, Istanbul, Turkey.

JULIANA MORI & MATTEO SISTI SETTE

TIMELANDSCAPE – WOOL RHYTHMS

BRASIL [BRAZIL]





"timeLandscape – wool rhythms" 2010. Parte da série timeLandscape, 2009 – 2010. Vídeo, áudio, projetor, falantes, patch (PD-Gem), sensor, máquina têxtil, dimensões e duração variáveis, loop. "timeLandscape woolrhytms" é uma instalação audiovisual interativa, em que uma paisagem documentada a partir de múltiplas possibilidades temporais é [re]composta em tempo real a partir da interação com um objeto físico. Desenvolvida em Biella, Itália, região pioneira na industrialização têxtil, lida com a percepção cíclica do tempo e a interferência humana, linear, nestes ciclos. A instalação reúne natureza e artefato, conectando uma máquina de fabricação de lã à projeção em vídeo do ciclo de um dia em um panorama montanhoso. Ao girar a manivela, o homem move a máquina. Através de um sensor acoplado, a velocidade de rotação é calculada e serve de parâmetro para a mistura de fragmentos de áudio e vídeo em tempo real, criando paisagens que respondem ao ritmo e velocidade de cada interator.

"timeLandscape – wool rhythms" 2010. Part of timeLandscape series, 2009 – 2010. Video, audio, projector, speakers, custom patch (PD-Gem), sensor, wool engine. Variable dimensions and

duration, loop. “timeLandscape – woolrhythms” is an interactive audiovisual installation in which a landscape is depicted from its multiple time possibilities and [re] composed through users’ real time interaction. The installation was developed in Biella, Italy, an area economically attached to textile industry, and deals with the cyclical perception of time and human, linear, interference on it. It gathers nature and artefact, by connecting a physical wool engine to digital imagery of daily cycles. By turning the wheel crank, users generate movement starting the engine. Through a sensor attached to the machine, software calculates the rotation speed, altering parameters for mixing audio and video fragments in real time. Every turn of the machine leads to different time thread combinations in response to the rhythm and speed of each interactor.

Bio: Juliana Mori. Vive e trabalha em São Paulo, Brasil. Artista audiovisual graduada em Comunicação Social pela PUC-SP, mestre em Artes Digitais pela Universitat Pompeu Fabra, Barcelona – Espanha. Desde 1999 trabalha em produções audiovisuais para produtoras e canais de comunicação. Atualmente, seu trabalho está focado em narrativas audiovisuais interativas.
Matteo Sisti Sette. Engenheiro em Telecomunicações pela Universidade de Pádua, Itália, e mestre em Artes Digitais pela Universitat Pompeu Fabra (UPF), Barcelona-Espanha. Programador do estúdio do artista catalão Marcellí Antunez, entre outros. Atualmente, é professor do mestrado em Artes Digitais da UPF.
Juliana Mori. Lives and works in São Paulo, Brasil. Audiovisual artist graduated in Social Communication at PUC-SP, master in Digital Arts at Pompeu Fabra University, Barcelona-Spain. Since 1999, she’s worked in audiovisual productions for production companies and broadcast channels. Currently, her work is focused on interactive audiovisual narratives.
Matteo Sisti Sette. Telecomunication Engineer by Padua University, Italy, and master in Digital Arts by Pompeu Fabra University (UPF), Barcelona-Spain. He’s been programmer of Catalan artist Marcellí Antunez’ studio, among others. Currently, Matteo is a professor at the Digital Arts master’s at UPF.

KARINA SMIGLA-BOBINSKI

ADA (ANALOG INTERACTIVE KINETIC SCULPTURE)

POLÔNIA E ALEMANHA [POLLAND AND GERMANY]

ADA – escultura cinética interativa analógica
Semelhante à “Méta-Matics” de Tinguely, “ADA” é uma obra de arte com alma. Ela se interpreta. Em Tinguely, basta ser uma entidade mecânica lutando inconscientemente. Ele levou a coisa de maneira bem humorada: a máquina produz apenas sua autodestruição industrial. Enquanto “ADA”, de Karina Smigla-Bobinski, é uma “criatura” pós-industrial, animada pelo visitante, uma escultura-artista que atua criativamente, uma obra de arte autoinformante, que se assemelha a um híbrido molecular, como da nanobiotecnologia. Ela desenvolve os mesmos híbridos rotativos de carbono-silício, ferramentas anãs, máquinas miniaturas capazes de gerar estruturas simples.
“ADA” é muito maior, esteticamente muito mais complexa, uma máquina de fazer arte interativa. Cheia de hélio, flutuando livremente na sala, um globo transparente parecido com uma membrana, com pontas de carvão que deixam marcas nas paredes, teto e piso. Marcas que “ADA” produz de modo autônomo, embora movida pelo visitante. O globo obtém uma aura de vivacidade e seus traços de carvão preto, a aparência de um desenho. O globo colocado em ação fabrica uma composição de linhas e pontos que permanecem incalculáveis em sua intensidade, expressão, forma, por mais que o visitante tente controlar “ADA”, conduzi-la, domesticá-la. Qualquer coisa que ele tente, perceberá muito cedo que “ADA” é uma performer independente, marcando as paredes originalmente brancas com desenhos e signos. Surgem estruturas de textura cada vez mais complexa. É um movimento experimentado visualmente, que como um computador faz uma produção imprevisível depois da entrada de um comando. Não por acaso, “ADA” lembra Ada Lovelace, que no século 19, juntamente com Charles Babbage, desenvolveu o primeiro protótipo de computador. Babbage forneceu a máquina de computação preliminar, Lovelace o primeiro software. Uma simbiose de matemática com o legado romântico de seu pai, Lorde Byron, surgiu ali. Ada Lovelace tentou criar uma máquina que seria capaz de criar obras de arte como poesia, música ou imagens, como um artista.
“ADA” de Karina Smigla-Bobinski se situa nessa mesma tradição, assim como na de Vannevar Bush, que construiu uma máquina Memex (Memory Index) em 1930 (“Queríamos que o memex se comportasse como a rede intricada de traços transportados pelas células do cérebro”), ou o tear de Jacquard, que para tecer flores e folhas precisava de um cartão perfurado; ou a “máquina analítica” de Babbage, que extraiu padrões algorítmicos.
“ADA” surgiu no espírito atual da biotecnologia. Ela é uma máquina de performance vital, e seus padrões de linhas e pontos ficam cada vez mais complexos conforme o número de espectadores-atores aumenta. Deixando traços que nem a artista nem os visitantes são capazes de decifrar, para não falar na própria “ADA”. Ainda assim, o trabalho de “ADA” tem inconfundivelmente um potencial humano, porque o único método de decodificação disponível para esses signos e desenhos é a associação que nosso cérebro corresponde ao máximo quando dorme: a truculenta vivacidade de nossos sonhos.

ADA – analog interactive kinetic sculpture
Similar to Tinguely’s “Méta-Matics”, “ADA” is an artwork with a soul. It acts itself. At Tinguely’s it is sufficient to be an unawarely struggling mechanical being.
He took it wryly: the machine produces nothing but its industrial self-destruction. Whereas “ADA”, by Karina Smigla-Bobinski, is a post-industrial “creature”, visitor-animated, creatively acting artist-sculpture, self-forming artwork, resembling a molecular hybrid, such as a one from nanobiotechnology. It develops the same rotating silicon-carbon-hybrids, midget tools, miniature machines able to generate simple structures.
“ADA” is much larger, esthetically much more complex, an interactive art-making machine. Filled up with helium, floating freely in the room, a transparent, membrane-like globe, spiked with charcoals that leave marks on the walls, ceilings and floors. Marks which “ADA” produces quite autonomously, although moved by a visitor. The globe obtains an aura of liveliness and its black coal traces, the appearance of a drawing. The globe put in action fabricates a composition of lines and points, which remains incalculable in their intensity, expression, form, however hard the visitor tries to control “ADA”, to drive her, to domesticate her. Whatever he tries out, he will notice very soon that “ADA” is an independent performer, studding the originally white walls with drawings and signs. More and more complicated fabric structures arise. It is a movement experienced visually, which, like a computer, makes an unforeseeable output after entering a command. Not in vain, “ADA” reminds of Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles Babbage, developed the very first prototype of a computer. Babbage provided the preliminary computing machine, Lovelace the first software. A

symbiosis of mathematics with the romantic legacy of her father, Lord Byron, emerged there. Ada Lovelace intended to create a machine that would be able to create works of art, such as poetry, music, or pictures, like an artist does.
"ADA" by Karina Smigla-Bobinski stands in this very tradition, as well as in the one of Vannevar Bush, who built a Memex Machine (Memory Index) in 1930 ("We wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain"), or the Jacquard's loom, that in order to weave flowers and leaves needed a punch card; or the "analytic machine" of Babbage, which extracted algorithmic patterns.
"ADA" uprose in nowadays spirit

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

Bio: Nascida em 1967 em Szczecin, Polônia, ela vive e trabalha como artista freelance em Munique e Berlim, Alemanha. Estudou artes na

Academia de Belas Artes de Cracóvia, Polônia, e em Munique, onde se graduou em 2000 com um mestrado. Trabalha com mídia analógica e digital e faz instalações, intervenções, objetos, vídeos, projetos para o palco e online. Seus trabalhos foram mostrados em 71 cidades de 29 países em cinco continentes.
Born in 1967 in Szczecin, Poland, she lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin, Germany. She studied art at the Academy of Fine Arts in Krakow/Poland and Munich, where she graduated in 2000 with a master's degree. She works with analog and digital media and makes installations, interventions, objects, videos, stage and online projects. Her works were shown in 71 cities in 29 countries on five continents.

KIMCHI & CHIPS
LINK
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"Link" é um espaço reativo que pede e partilha sua história com outras pessoas. Inserindo seus vídeos na instalação, montamos uma cena representando a presença de todos que estão na exposição. O público é convidado a ultrapassar o limite

de papéis dentro da exposição mediante sua própria apresentação como sendo a exposição. Ao existir no mesmo espaço que a exposição, o público pode avaliar como seus próprios papéis e definições dentro do contexto da exposição

podem mudar rapidamente. Ao trocar instantaneamente dos modos de observação da 1ª pessoa para os da 3ª pessoa, o público pode contextualizar sua própria existência e relações com os outros. "Link" também representa uma

evolução no tocante a nossas ferramentas técnicas internas. Nós desenvolvemos um novo mecanismo de mapeamento altamente preciso e flexível para o projeto, que permite o mapeamento acurado de grandes quantidades de rostos em vídeo. Essa invenção será lançada publicamente como um dispositivo de controle de mapeamento para iPad e software de fonte livre para PC e Mac. Em nosso trabalho revisitamos constantemente a questão de "Como podemos armazenar nossas lembranças dentro de caixas?".
"Link" é uma continuação de nossa instalação anterior no Coffee Kitchen, a qual foi originalmente inspirada nas atividades de garotas coreanas no café, onde elas se revezavam para retocar a maquiagem e tirar fotos umas das outras, às vezes durante muitas horas. Isso suscitou as perguntas, "para onde vão todas

essas fotografias?" e "que tal se essas imagens pudessem se tornar uma estampa mais permanente do próprio café?".
"Link" is a reactive space which requests and shares your story with others. By inputting videos of yourself into the installation, we build up a scene representing the presence of everybody within the exhibition. The audience is requested to cross the boundary of roles within the exhibition, by being presented themselves as the exhibition. Existing in the same space as the exhibition, the audience can appreciate how their own roles and definitions within the exhibition context can rapidly change. By instantly switching from 1st person to 3rd person observation modes, the audience can contextualize their own existence and relationships with others.
"Link" also represents an evolution

within our in-house technical tools. We developed a new highly-tuned and flexible mapping suite for the project which allows an efficient and accurate mapping of large amounts of video faces. This suite will be released publicly as a mapping control suite for the iPad and open source software for PC and Mac. We revisit a continuing theme within our work, which is 'How can we store our memories inside boxes?'. "Link" is a continuation from our previous installation at Coffee Kitchen, which was originally inspired by the activities of Korean girls in cafés, whereby they would take turns to touch up their make-up and take photos of each other, often for several hours at a time. This raised the questions, "Where do all these photographs go?", "What if these images could become a more permanent imprint on the café itself?".

KIMCHI & CHIPS
JOURNEY: SEOUL
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"Journey: Seoul" é uma continuação da série Journey, que examina de que maneiras as pessoas podem montar sua caixa de vivência pessoal usando suas próprias lembranças. Os visitantes podem montar uma cena posicionando slides interativos em uma caixa, cada slide representando um elemento de Seul. Estamos interessados em ver como as pessoas podem armazenar suas lembranças dentro de uma caixa, e como elas animam e acrescentam detalhes a esses objetos. Como nossa representação de cenas não é específica, o usuário pode fazer uso de sua própria imaginação ao lidar com a caixa. O usuário pode montar uma cena que represente sua vivência particular selecionando e arrumando slides na caixa. Cada slide tem uma identidade singular que é comunicada à caixa por um conjunto de elementos denteados na base do slide. A caixa pode então responder fornecendo luz e animação aos slides usando um projetor suspenso. O próximo estágio em desenvolvimento permitirá que as pessoas desenhem seus próprios slides. Dessa maneira, elas podem representar lembranças específicas para si mesmas, além de acrescentar sons ambientes que associam àquele lugar. A estreia de "Journey: Seoul" foi em Bains Numériques #5, que é um festival anual de artes digitais coordenado pelo Centre des Arts de Enghien-les-Bains, 20 minutes ao norte de Paris. "Journey: Seoul" emprega nossa rotina de mapeamento de projeção ND PolyFit que está disponível como fonte aberta.

A "Journey: Seoul" continues in the Journey series, looking into ways that people can build up their personal journey box using their own memories. Visitors can build up a scene by positioning interactive slides within a box, each of which represents an element of Seoul. We are interested in ways that people can store their memories inside of a box, and how they animate and add details to those objects. We are non-specific in our representation of scenes, so that the user has space to add their own imagination to the box. The user can build up a scene that represents their private journey by selecting and arranging slides in the box. Each slide has a unique identity that is communicated to the box by a set of teeth on the bottom of the slide. The box can then respond by painting light and animation onto the slides using a projector overhead. The next stage in development is to enable people to draw their own slides. In this way, they can represent memories that are specific to themselves. They will also be able to add ambient sounds that they associate with that place. We premiered A "Journey: Seoul" at Bains Numériques #5, which is an annual digital arts festival coordinated by the Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, north of Paris. A "Journey: Seoul" employs our ND PolyFit projection mapping routine which we have made available open source.

Bio: Kimchi & Chips é um estúdio de design e arte eletrônica digital baseado em Seul, que cria e produz ambientes, instalações e produtos com o objetivo de proporcionar belas experiências para os usuários. Sua busca artística enfoca a narração de histórias e o compartilhamento de lembranças. Experiências sociais memoráveis são criadas através de interações entre humanos e as obras de arte do estúdio, que já expôs em Seul (Design Korea, 2010), Paris (Bains Numériques), Yokohama (SIGGRAPH Ásia), Manchester (FutureEverything), Aarhus (Next #5), Munique, Milão, Londres e outras cidades.

Kimchi & Chips is a digital media art and design studio based in Seoul. We conceive and produce environments, installations and products with an aim to enable beautiful experiences for people living today. Our artistic inquiry focuses on storytelling and the sharing of memories. We create memorable and social experiences through interactions between humans and the artworks we create. Works exhibited at: Seoul (Design Korea 2010), Paris (Bains Numériques), Yokohama (SIGGRAPH Asia), Manchester (FutureEverything), Aarhus (Next #5), Munich, Milan, London and others.

LARS LUNDEHAVE HANSEN

SPIDERBYTES

ALEMANHA [GERMANY]

Uma visualização bem direta do som; Utilizar a física do som para criar "animais" que deixarão um rastro dependendo do som que os alimenta. A obra consistiu originalmente em 2 prateleiras de metal blindadas com plexiglass. Os "animais" em cada "terrário" são criados com unidades de alto-falantes brutos montadas com adesivos grafitados e animados por frequências baixas de 5 Hz a 50 Hz. Desde então a obra tem sido exibida em diferentes formatos, principalmente aquele no qual 3 alto-falantes partilham uma plataforma de madeira na qual podem "brigar" para falar.

A very direct visualization of sound. To utilize the physics of sound to create "animals" that will leave a trace depending on the sound fed to them. The work originally consisted of two metal shelves, shielded with plexiglass. The "animals" in each "terrarium" are created from raw speaker units mounted with graphite sticks and animated by low frequencies from 5 Hz to 50 Hz. Since then the work has been shown in different formats, most notably one where three speakers share a wooden platform on which they can "fight it out" in order to speak.

Bio: Lars Lundehave Hansen trabalha há 14 anos nas áreas de ambiente/zumbidos e ruídos, como sound artista, ator de performances e divulgador. Sua obra abrange notadamente construções que emitem ou reagem a sons ou ruídos, a fim de explorar as relações entre timbre/ambiente e ação/reação. Formado pela Academia de Belas Artes de Jutland em 2006, recebeu dessa instituição o prêmio de distinção por sua obra com sonoridade em contextos artísticos.

Lars Lundehave Hansen has been working in the fields of ambient/drones and noise for the past 14 years – as a sound artist, enthusiastic promoter of and dedicated performer in these fields. The usual works of Lars L. Hansen are often constructions, making a point of being constructions, that emit or react to sounds or noise. An attempt to explore the relations between timbre / room and action / reaction. Lars L. Hansen graduated from Jutland Academy of Fine Arts in 2006. Here he received the award of distinction for his work with sound in artistic contexts.

MATT ROBERTS

WAVES

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Esta obra de arte responde ao tamanho e à frequência atuais das ondas do oceano mais próximo à sua localização no momento. A cada meia hora são descarregados os dados mais atualizados da estação flutuante mais próxima do oceano. O software personalizado usa os dados atualizados sobre o peso das ondas e o período de ondas dominante, e transforma essas informações em uma onda sonora de baixa frequência.
À medida que o tamanho e a periodicidade das ondas no oceano mudam, o mesmo acontece com a frequência das ondas sonoras produzidas pelo software. Essas ondas sonoras sacodem uma tigela com água situada no topo de um alto-falante. Esse impacto produz padrões de ondas na tigela, que são captadas por uma câmera de vídeo, modificadas pelo software e projetadas em uma parede. Quando as ondas do oceano mudam de tamanho e frequência, o mesmo ocorre com as ondas na tigela. Isso resulta em variações constantes das formas e padrões que se vê e ouve, o que também reflete as condições mutáveis do oceano.

This artwork responds to the current size and timing of the waves of the closest ocean of its current location. Every half hour the most current data from the closest ocean buoy station is downloaded. Custom software uses the current wave height and dominant wave period data from the buoy and transforms that information into a low frequency sound wave. As the size and timing of the waves in the ocean change, so does the frequency of the sound waves produced by the software. These sound waves shake a bowl of water sitting on top of a speaker. This shaking produces wave patterns in the bowl that are captured by a video camera, modified by the software and projected onto a wall. As the waves in the ocean change size and frequency, the waves in the bowl will also change. This results in continuous variations of the shapes and patterns that one sees and hears which also reflects the constant changing conditions of the ocean.

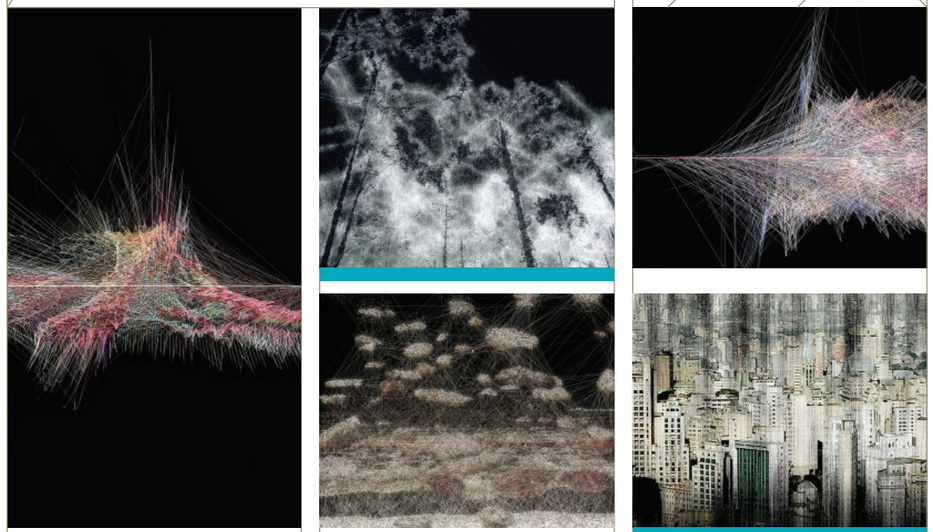
Bio: Matt Roberts (EUA) é um artista de novas mídias especializado em performance de vídeo em tempo real e aplicações de novas mídias. Seu trabalho foi apresentado nacional e internacionalmente, incluindo exposições em Taiwan, Brasil, Canadá, Argentina, Itália, México e Nova York, San Francisco, Miami e Chicago. Ele participou de vários festivais de mídia, incluindo ISEA, FILE, 404, CONFLUX, e recentemente recebeu o prêmio Transitio_MX Festival na Cidade do México. É fundador do MPG: Mobile Performance Group e professor associado de arte digital na Universidade Stetson.

Matt Roberts (USA) is a new media artist specializing in real-time video performance and new media applications. His work has been featured internationally and nationally, including shows in Taiwan, Brazil, Canada, Argentina, Italy, Mexico and in New York, San Francisco, Miami, and Chicago. He has shown in several new media festivals, including ISEA, FILE, 404, CONFLUX, and recently received the Transitio award from the Transitio_MX Festival in Mexico City. He is the founder of MPG: Mobile Performance Group, and an Associate Professor of Digital Art at Stetson University.

RYOICHI KUROKAWA

RHEO: 5 HORIZONS

BÉLGICA [BELGIUM]



"Rheo: 5 horizons" é uma instalação audiovisual composta por 5 displays em painéis planos e 5 alto-falantes com múltiplos canais. Cada imagem em sentido vertical é casada com um som em canal mono, e cada vídeo é sincronizado com um áudio. Eles ficam justapostos, alinhados como um conjunto de 5 elementos, e se comportam como 5 aparatos audiovisuais independentes. Sintetizada com o movimento da imagem, a cognição espacial do som pode ser intensificada. Ou seja, um comportamento imagético indica a posição inicial, a direção e o impulso do som. Isso faz com que o espaço redescubra o movimento e a posição do som, e a relação entre ego e som. Essas ressonâncias exercem um impacto sobre a percepção sensorial, o que desenvolve uma experiência sinestésica semelhante. O som ganha amplitude e profundidade por meio de uma integração dos sentidos auditivo e visual, e forma uma construção audiovisual espacial que propicia um novo

reconhecimento do espaço.
0 termo grego "rheo" no título significa fluxo, corrente, jorro, e esta obra traduz a transição temporal e espacial para o movimento audiovisual como um fluido dinâmico. Incorpora também a noção de fluidez do tempo utilizando a composição audiovisual no espaço. A integração de imagem e som define o movimento temporal espacialmente, a direção, a velocidade, as formas, cores, pesos e texturas na linha de tempo paralela. E coloca a dinâmica de sons e imagens mutantes em forma de diagrama. Os sons e imagens com múltiplas camadas montam a escultura do tempo em um ciclo formado por um loop de 8 minutos.
"Rheo: 5 horizons" is an audiovisual installation which is composed of 5 flat-panel-displays and 5 multi-channel speakers. It provides the space to rediscover the sonic movement, position, and the relation between ego and sound. These resonances have an impact on sensory perception and it is developing a similar synesthetic experience. The sounds is added a

width and a depth via an integration of auditory and visual sense and it builds spatial audiovisual construction which gives a renewed recognition of space.
The term "rheo" in the title means flow, current, stream from the Greek word. And this work translates temporal and spatial transition to audiovisual motion as dynamic fluid. It embodies the notion of fluid time by utilizing audiovisual composition in space. The integration of imagery and sound lays out spatially temporal movement, direction, speed, shapes, colors, weights, and textures on parallel time-line. It puts the dynamic of moving sounds and imageries into the form of diagram. The multiple layered sounds and images are building the time sculpture in cycle time of 8 minutes loop.

Bio: Nascido em 1978 em Osaka, Ryoichi Kurokawa é um artista audiovisual japonês que, desde 1999, cria universos vibrantes e refinados em clipes, discos, instalações e performances, nos quais o minimalismo glitch se rompe e se reagrupa em estruturas

mais complexas e vertiginosas. Vem apresentando obras, instalações e projeções audiovisuais em diversos festivais de cinema, música e arte. Foi agraciado recentemente com o prestigioso Golden Nica 2010 – Prix Ars Electronica (Linz), na categoria de Arte Sonora e Música Digital, por sua mais recente instalação audiovisual com cinco módulos "rheo: 5 horizons", produzida pela Cimatics.
Ryoichi Kurokawa is a young audiovisual artist from Osaka (Japan). He declines vibrant and refined universes through clips, albums, installations, and performances, where glitch minimalism breaks up and re-assembles in more complex and vertiginous structures. Kurokawa was born in 1978 in Osaka. In 1999, he started creating video and sound work and presented audiovisual work, installations and screenings in various art, music and film festivals. Recently Kurokawa won the prestigious Golden Nica 2010 – Prix Ars Electronica (Linz) in the category of Digital Music & Sound Art with his latest pentaptych audiovisual installation 'rheo: 5 horizons' produced by Cimatics.

YUJIRO KABUTOYA & KAZUSHI MUKAIYAMA

IJIROS
JAPÃO [JAPAN]

Ijiro é um robô que expressa emoções reagindo a ações do usuário. Basicamente, ele consiste em um display OLED, um alto-falante e um acelerômetro em um envoltório cilíndrico. Ijiro não pode se mexer, pois não tem atuadores. No entanto, sua face mostra emoções no display e sua voz surge no alto-falante quando um usuário o toca, o coloca deitado ou em pé, o gira, o suspende e assim por diante. Por exemplo, se um usuário o gira suavemente, ele reage sorrindo. Mas se um usuário o gira rudemente, ele mostra sua raiva. Devido a essas reações, os usuários o tratam como se fosse um bebê. De fato, suas típicas emoções de bebê se baseiam em ciência cognitiva. 0 formato cilíndrico de Ijiro também foi pensado para que os usuários pudessem fazer movimentos como levantá-lo, deitá-lo, fazê-lo rolar e assumir outras formas primitivas. Ultimamente tornou-se mais fácil usar muitas peças eletrônicas nas artes, o que dá a possibilidade de fazer peças de arte compactas como um telefone celular. Assim, o estilo de arte está mudando e, em vez de apenas

observar obras de arte em um salão, é possível tê-las em qualquer lugar. Ijiro foi criado para entreter pessoas que o tratarão como um verdadeiro animal de estimação. Esperamos que vocês gostem de tocá-lo.
Ijiro is a robot which expresses emotions reacting to a user's actions. Boldly, it consists of an OLED display, a speaker and an accelerometer in a cylinder shell. Ijiro isn't able to move itself because it doesn't have any actuators. However, it expresses emotions with faces in the display and voice from the speaker when a user touches it, lying, standing, swinging, hanging and so on. For example, if a user swings it softly, it reacts smiling. But if a user swings it roughly, it reacts angrily. So those reactions let users feel it like a baby. It is actually baby's emotions characterized by cognitive science. Also, Ijiro's shape is designed as a cylinder. It is considered to get various user's actions because only a cylinder can be stood, lied down, rolled and so on in primitive shapes. Recently it has been easier to use electronic parts for arts. One

advantage of making art pieces with compact electronics like a cell phone. So the art style is able to change from being viewed in a large room to being anywhere. Ijiro was developed to entertain people to keep it like a physical pet. We hope you all enjoy touching it.

Bio: Yujiro Kabutoya & Kazushi Mukaiyama formam um grupo destinado a fazer um robô comunicativo na Future University Hakodate. Mukaiyama é professor adjunto nessa escola e Kabutoya formou-se em engenharia de sistemas em seu laboratório. Ambos pesquisam a comunicação e a interação naturais entre humanos e máquinas.
Yujiro Kabutoya and Kazushi Mukaiyama is a group that makes a communication robot in Future University Hakodate. Mukaiyama is an associate professor of this school and Kabutoya is a system engineer who graduated in his lab. They work in research for natural communication and interaction between man and machines.

038

GAMES

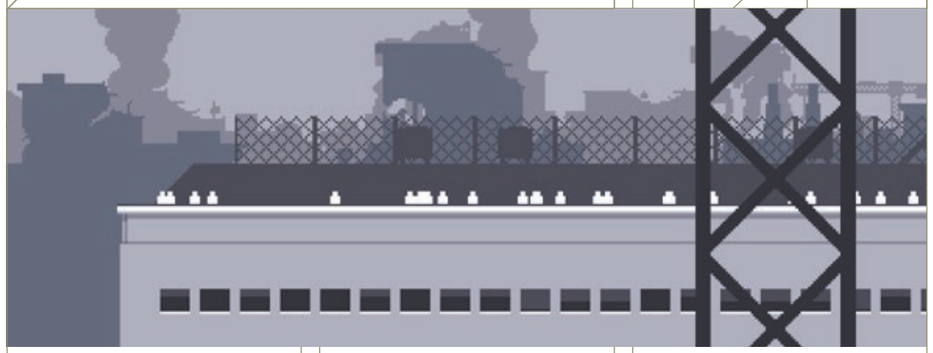
FILE SÃO PAULO 2011

FILE GAMES 2011 O FILE Games São Paulo 2011 reúne uma seleção de jogos, muitos deles baseados em técnicas 2D, desenvolvidos recentemente por artistas de diversas partes do mundo. Os jogos atendem a diversas idades e buscam envolver o público de modo lúdico e criativo, estimulando o raciocínio e a brincadeira. A ideia é proporcionar ao jogador uma nova experiência artística através da cultura game. **FILE GAMES 2011** FILE Games São Paulo 2011 gathers a selection of games, many of them based on 2D techniques, recently developed by artists from different parts of the world. Games attend to several ages and try to involve the audience in a ludic and creative way, stimulating thought and play. The idea is to offer the player a new artistic experience through the game culture.

ADAM SALTSMAN & DANNY BARANOWSKY

CANABALT

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



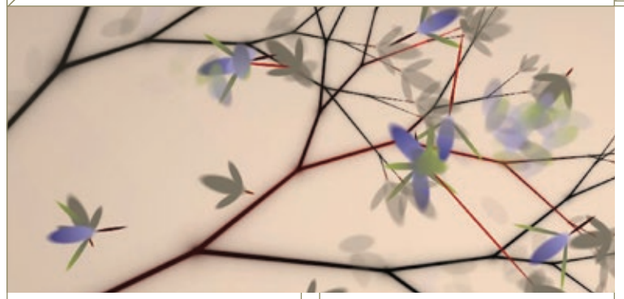
Inicie sua fuga perigosa! Em "Canabalt", os jogadores tentam superar a destruição de sua cidade com apenas um botão. Responsável pela popularização do gênero "autocorredor", "Canabalt" foi jogado milhões de vezes desde seu lançamento em 1º de setembro de 2009. "Canabalt" foi criado totalmente em ActionScript 3, usando a biblioteca de criação de jogos gratuita Flixel. A Semi Secret Software levou "Canabalt" ao iPhone em outubro de 2009, e para o iPad em junho de 2010.

Start your daring escape! In "Canabalt", players try to outrun the destruction of their city with just one button. Credited with popularizing the "auto-runner" genre, "Canabalt" has been played millions of times since it launched on September 1st, 2009. "Canabalt" was created entirely in ActionScript 3 using the free Flixel game making library. Semi Secret Software ported "Canabalt" to iPhone in October 2009, and to iPad in June 2010.

ALEX MAY & RUDOLF KREMERS

EUFLORIA

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



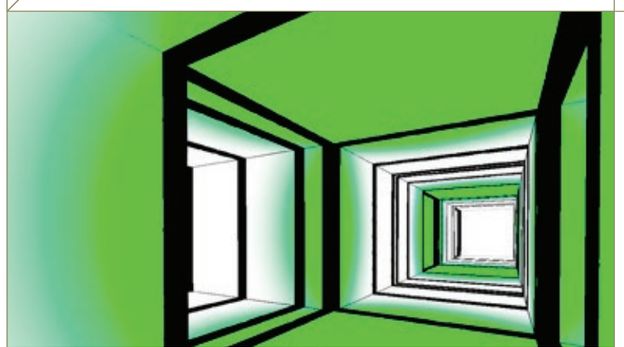
"Eufloria" é um jogo ambiente de exploração e conquista espacial que emprega temas surpreendentes de crescimento de plantas e evolução biomecânica. O jogo permite que o jogador explore um universo maravilhoso, renderizado em um estilo que é ao mesmo tempo único e intrigante. A estética de "Eufloria" lembra livros de crianças como "O Pequeno Príncipe" e o jogo é reforçado por uma trilha ambiente original de Brian Grainger.

"Eufloria" is an ambient game of space exploration and conquest that employs surprising themes of plant growth and bio mechanical evolution. The game allows the player to explore a beautifully realized universe rendered in a style that is both unique and compelling. "Eufloria"'s aesthetics are reminiscent of children's books like "the little prince" and the gameplay is supported by an original ambient soundtrack by Brian Grainger.

ALEXANDER BRUCE

HAZARD: THE JOURNEY OF LIFE

AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]

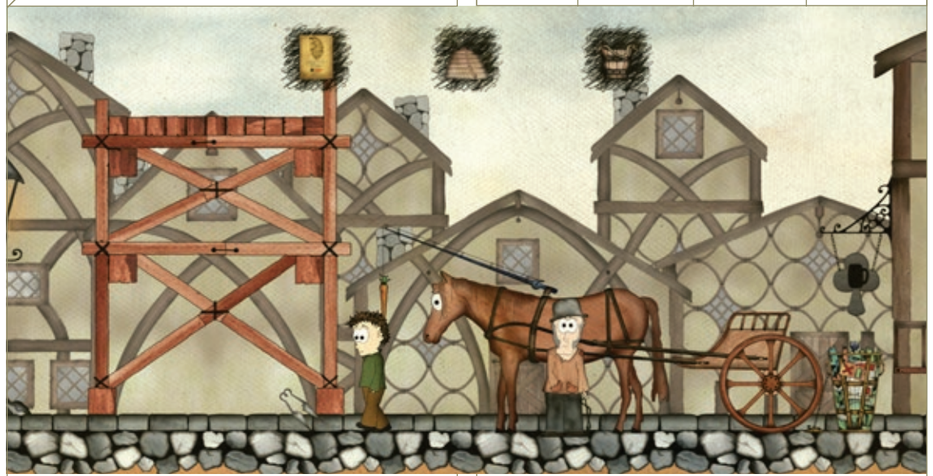


"Hazard: The Journey Of Life" é um game surreal de quebra-cabeça e exploração, ambientado em um mundo que rompe todas as regras. Explore um labirinto vibrante e ilusório, onde o espaço pode mudar e nada é o que parece. "Hazard: The Journey Of Life" is a surreal exploration puzzle game, set within a world that breaks all of the rules. Explore a vibrant and deceptive labyrinth, where space can change and nothing is as it seems.

BINARY TWEED

CLOVER: A CURIOUS TALE

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



"Clover: A Curious Tale" é um jogo de quebra-cabeça de plataforma feito em aquarela e entremeado de temas políticos.
Em um mundo medieval governado por uma monarquia com um sistema assistencialista, "Clover: A Curious Tale" conta a história do adolescente Sam. Ele ficou órfão recentemente, depois que sua mãe morreu em um ataque repentino à orgulhosa nação de Sanha. Acompanhamos a jornada de descoberta de Sam enquanto explora os fatos que cercam sua perda. Se ele conseguir controlar os mistérios que tem pela frente, poderá ter suas crenças contestadas pelo que descobrir.

"Clover: A Curious Tale" is a platform puzzle game rendered in watercolour and laced with political themes. In a medieval world ruled by a monarchy with a welfare system, "Clover: A Curious Tale" tells the story of teenager Sam. Recently orphaned after his mother died in a shock attack on the proud nation of Sanha, we follow Sam's journey of discovery as he explores the events surrounding his loss. If he can outsmart the mysteries before him, Sam may have his beliefs challenged by what he discovers.

CATS IN THE SKY

CARGO DELIVERY

BRASIL [BRAZIL]

"Cargo Delivery" é um jogo 2D cujo personagem principal, Rufus, é o capitão de um navio cargueiro que acaba de adquirir um barco de lazer, um veleiro. Rufus precisa reformar seu veleiro, e para tanto terá de transportar muitas cargas, de todo tipo. Durante todo o trabalho de transporte, Rufus também deverá superar os obstáculos que encontra, como mares agitados, tempestades, baleias, tubarões, navios piratas e peixes que entram no caminho. "Cargo Delivery" é basicamente um jogo de quebra-cabeça e habilidade conduzido pela física.

"Cargo Delivery" is a 2D game that the main character, Rufus, is a captain of a cargo boat and he just acquired his leisure boat, a sailboat. Rufus needs to reform his sailboat, and for this to happen he will have to transport a lot of cargoes, of all kinds. Throughout the cargo transportation job, Rufus will yet have to overcome all the obstacles he finds, like rough seas, storms, whales, sharks, pirate vessels and fish that got in the way. "Cargo Delivery" is basically a physics driven skill/puzzle game.

CHRISTOFFER HEDBORG

TOYS

SUÉCIA [SWEDEN]

O ângulo em que você observa cada brinquedo é a chave para colocá-lo em ordem neste jogo sobre consciência espacial. Veja se consegue solucionar os 12 brinquedos nesta experiência de caráter zen. The angle at which you observe each toy is the key to putting it back together in this game about spatial awareness. See if you can solve all 12 toys in this zen-like experience.

COLIBRI GAMES

THE TINY BANG STORY

RÚSSIA [RUSSIA]

"The Tiny Bang Story" se passa no mundo fictício de Tiny Planet. Quando um asteróide atingiu o planeta, seu mundo frágil quebrou em pedaços. Os jogadores agora terão que recuperar sua beleza perdida e ajudar a população do "Pequeno Planeta". Ao longo de seu caminho, através de cinco capítulos, os jogadores resolverão numerosos quebra-cabeças e fixarão imaginativas máquinas em um ambiente de ponto & clique.

The Tiny Bang Story is set on the fictitious world of the Tiny Planet. When an asteroid hit the planet, its fragile world broke into pieces. Players will now have to recover its lost beauty and help the population of the Tiny Planet. Along their way through five chapters, players will solve numerous puzzles and fix imaginative machines in a point & click environment.

EDMUND MCMILLEN & TOMMY REFENES

SUPER MEAT BOY

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Super Meat Boy" é um jogo de plataforma muito duro em que você joga como um cubo de carne animado que tenta salvar sua namorada (que é feita de ataduras) de um feto maligno em um pote usando um smoking.
Nosso herói de carne vai saltar de muros, sobre serras elétricas, por cavernas que desmoronam e piscinas de agulhas velhas, sacrificando seu próprio bem-estar para salvar sua donzela em apuros.

"Super Meat Boy" is a tough as nails platformer where you play as an animated cube of meat who's trying to save his girlfriend (who happens to be made of bandages) from an evil fetus in a jar wearing a tux.
Our meaty hero will leap from walls, overseas of buzz saws, through crumbling caves and pools of old needles. Sacrificing his own well being to save his damsel in distress.

ENJMIN

PAPER PLANE

FRANÇA [FRANCE]

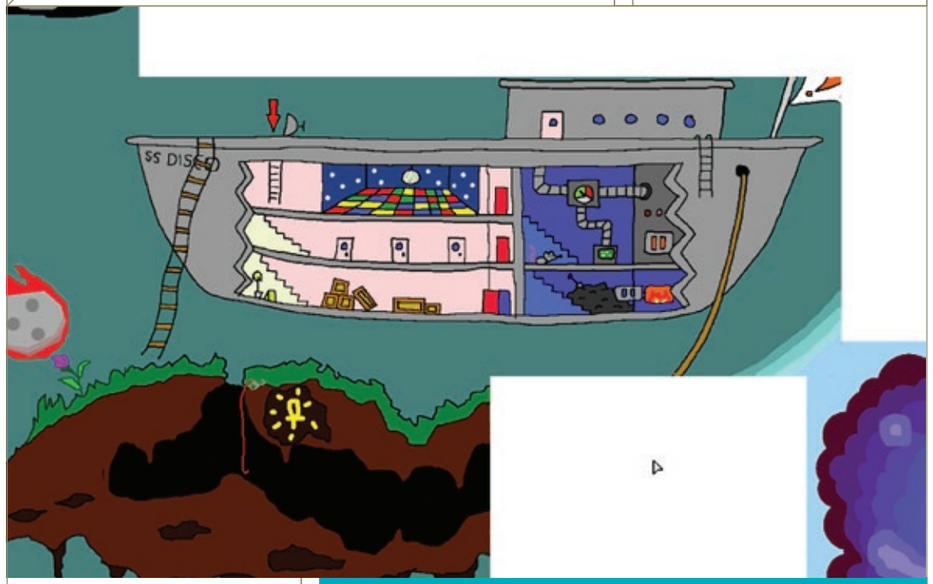
"PaperPlane" é um videogame onde você voa um avião de papel por suas memórias típicas de infância. Você dá vida a essas memórias voando perto, através ou ao redor delas.

"PaperPlane" is a video game where you fly a paper airplane through typical childhood me mories. You give life back to these memories by flying close to them, through them or around them.

EVAN BLASTER

INFINITE BLANK

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Infinite Blank" é uma tela online feita para multijogadores.
O mundo do jogo é infinito, porque os jogadores o desenham inteiro.
Qualquer um pode desenhar um novo pedaço em um lugar vazio.
Então torna-se uma parte permanente do mapa.

O mundo cresce conforme as pessoas jogam, e elas podem explorá-lo juntas. O objetivo é simples: criatividade e exploração.
"Infinite Blank" is a massively multiplayer online canvas.
The game's world is endless, because players draw all of it.

Anyone can draw a new piece in a blank spot.
It then becomes a permanent part of the map.
The world grows as people play, and they can explore it together.
The goal is simple: creativity and exploration.

FRICTIONAL GAMES

AMNESIA: THE DARK DESCENT

SUÉCIA [SWEEDEN]

"Amnesia: The Dark Descent" o coloca no lugar de Daniel, que acorda em um castelo desolado e mal se lembra de qualquer coisa de seu passado. Explorando os caminhos assombrados, você também deve participar das duras memórias de Daniel. O horror não vem apenas de fora, mas também de dentro. Uma odisseia perturbadora pelos cantos sombrios da mente humana o aguarda.

"Amnesia: The Dark Descent" puts you in the shoes of Daniel as he wakes up in a desolate castle, barely remembering anything about his past. Exploring the eerie pathways, you must also take part of Daniel's troubled memories. The horror does not only come from the outside, but from the inside as well. A disturbing odyssey into the dark corners of the human mind awaits.

GAIJIN GAMES

BIT TRIP BEAT

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Do jogo ao visual à música e à imaginação, "BIT TRIP BEAT" é inspirado em jogos clássicos de todas as maneiras. Seja sugado para um novo mundo de visão e som enquanto mexe com ritmos e navega na vibração deste visual moderno no início de tudo.

From gameplay to visuals to music and imagination, "BIT TRIP BEAT" is inspired by classic games in every way. Get sucked into a whole new world of sight and sound as you juggle beats and ride the vibe in this modern look at the beginning of it all.

KIARAN RITCHIE, JASMINE RITCHIE & FRANCISCO FURTADO

BEEP GAME

CANADÁ / CANADA

"BEEP" é um jogo de plataforma de ação/ quebra-cabeça baseado na física. Você controla um pequeno robô equipado com um dispositivo antigravidade, um jet-pack e uma arma. Conduza, salte, voe, nade e atire para percorrer 24 níveis espalhados por 6 ambientes únicos. Use o dispositivo antigravidade para manipular diretamente os ambientes baseados na física. Use-o para remover obstáculos, construir torres, solucionar quebra-cabeças e atirar detritos nos inimigos.

"BEEP" viajou milhares de anos pelo espaço profundo para explorar a Galáxia. Atravesse o sistema de uma estrela desconhecida com a BEEP-nave e envie robôs para a superfície dos planetas.

"BEEP" is a 2D side-scrolling, action/puzzle platformer with physics-based gameplay. You control a small robot equipped with an anti-gravity device, a jet-pack and a gun. Drive, jump, fly, swim and shoot your way through 24 levels scattered across 6 unique environments. Use BEEP's anti-gravity device to directly manipulate the physics-based environments. Use it to clear obstacles, build towers, solve puzzles and fling debris at enemies.

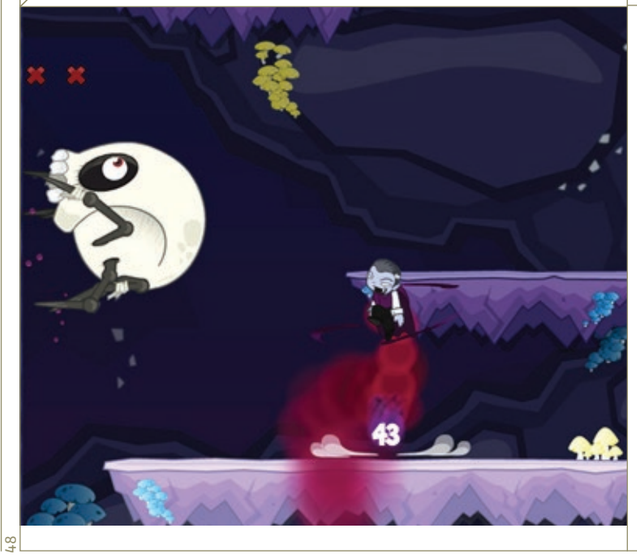
"BEEP" has traveled for thousands of years through deep space to explore the Galaxy. Traverse a foreign star system with the BEEP-ship and send robots to the surface of the planets.

MARK ESSEN
NIDHOGG
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Abra seu caminho através de seus oponentes e para dentro das mandíbulas de um ancião que voa. 2 jogadores.

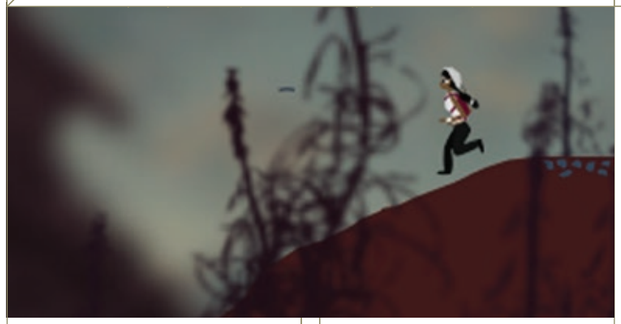
Música de GDFX.
Fence your way past your opponent and into the jaws of a flying wyrm. 2 players. Music by GDFX.

MEDIATRONIC
MONSTERS PROBABLY STOLE MY PRINCESS
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



"Monstros (Provavelmente) Roubaram Sua Princesa!" Esses tolos diabólicos e disformes fugiram (até onde sabemos) com seu grande amor – e nem tiveram a gentileza de deixar uma pista. Somente acusações generalizadas e um estilo devastador podem salvá-la do destino que (possivelmente) enfrentará! Jogável em Xbox 360.
"Monsters have (Probably) Stolen Your Princess!" Those fiendish and misshapen fools have (as far as we know) made off with your true love – and they haven't even had the good grace to leave a shred of evidence to follow. Only sweeping accusations and devastating style can save her from the fate she will (possibly) face now! Playable in Xbox 360.

NICKLAS NYGREN
SAIRA
SUÉCIA [SWEEDEN]



"Saira" é uma plataforma de exploração espacial bidimensional para Windows, em que todos os humanos desapareceram sem motivo aparente e apenas "Saira" e seu amigo Bobo ficaram. Para piorar as coisas, Bobo foi acidentalmente teletransportado pela galáxia, e agora "Saira" precisa encontrar o único amigo que lhe resta. "Saira" é uma fotógrafa, e um elemento importante do jogo é sua câmera, que permite que o jogador armazene pistas que são necessárias para resolver os enigmas do jogo.
"Saira" is a two dimensional space exploration puzzle platformer for Windows, in which all the humans have disappeared for no apparent reason and only "Saira" and her friend Bobo remains. To make things worse, Bobo was accidentally teleported across the galaxy, and now "Saira" needs to find her only remaining friend. "Saira" is a photographer, and an important game play feature is Saira`s camera which allows the player to store clues that are needed to solve the game's puzzles.

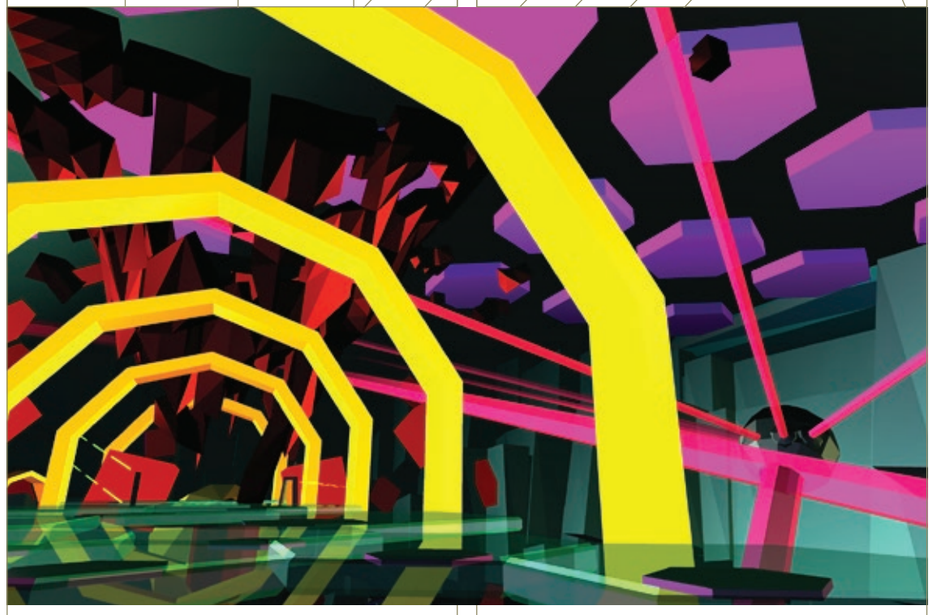
PAOLO PEDERCINI / MOLLEINDUSTRIA
EVERY DAY THE SAME DREAM
ITÁLIA [ITALY]

Um jogo sobre recusa ao trabalho e alienação. Um conto curto e triste sobre um dia / sonho / pesadelo. Um homem unidimensional sem rosto é preso na rotina diária. Sua libertação / condenação / despertar só acontece quando o jogador descobre todas as maneiras possíveis de subverter sua vida cotidiana.
A game about refusal of labor and alienation. A short, bleak tale about a day / dream / nightmare. A faceless one-dimensional man is trapped in the daily routine. His liberation / damnation / awakening only happens when player discovers all the possible way to subvert his everyday life.

RICHARD E FLANAGAN / PROSFIEND SYSTEMS

FRACT

CANADÁ [CANADA]



"FRACT" é um jogo de aventura na primeira pessoa para Windows e Mac, na linha dos títulos Myst, mas com um viés electro. O jogador é deixado em um mundo abstrato construído sobre sons e estruturas inspiradas na música eletrônica. O jogador deve explorar o ambiente e encontrar pistas para ressuscitar e reviver o maquinário há muito esquecido desse mundo musical, para destravar seu mecanismo interno. Richard desenvolveu originalmente "FRACT" como protótipo para um projeto independente de estudos em Game Design, e continuou trabalhando nele após a conclusão. O beta/demo foi apresentado no International Games Festival (IGF) e ganhou o prêmio de Melhor Game de Estudante no IGF/GDC em março de 2011. "FRACT" está sendo expandido para um lançamento completo no início de 2012.

"FRACT" is a first person adventure game for Windows & Mac much in the vein of the Myst titles, but with an electro twist. The player is let loose into an abstract world built on sound and structures inspired by electronic music. It's left to the player to explore the environment to find clues to resurrect and revive the long-forgotten machinery of this musical world, in order to unlock its' inner workings. Richard originally developed "FRACT" as a prototype for a final independent project for studies in Game Design, then continued working on "FRACT" after finishing. The beta/demo was submitted to the International Games Festival (IGF), and won the award for Best Student Game at the IGF/GDC in March 2011. "FRACT" is being expanded to a full release for early 2012.

STATE OF PLAY GAMES

LUME

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

Com um cenário construído totalmente de papel e papelão e suntuosamente filmado, "Lume" é um jogo de aventura e quebra-cabeça com um estilo totalmente diferente. A energia acabou na casa do seu avô, e ele não está por perto. Mergulhe no mundo foto-real de "Lume", solucione quebra-cabeças que causam perplexidade para ajudar a restabelecer a luz e descubra um mistério mais profundo por trás do apagão.

With a set built entirely out of paper and cardboard and sumptuously filmed, "Lume" is a puzzle adventure game with a style unlike any other. Power to your grandad's house has failed. What's more, he's nowhere to be seen. Immerse yourself in Lume's photoreal world, solve perplexing paper puzzles to help restore the power, and uncover a deeper mystery behind the blackout.

TALES OF TALES

THE PATH

BÉLGICA [BELGIUM]

"The Path" é um jogo curto de terror inspirado em versões antigas do Chapeuzinho Vermelho, passado no tempo moderno. "The Path" oferece uma experiência atmosférica de exploração, descoberta e introspecção, através de uma forma única de jogo, criado para imergi-lo profundamente em temas obscuros. Toda interação no jogo expressa um aspecto da narrativa. Cada um dos seis protagonistas tem uma idade e personalidade próprias, permitindo que o jogador vivencie a história de maneiras diferentes. Mas a maior parte da história depende de sua imaginação ativa.

"The Path" is a short horror game inspired by older versions of Little Red Riding hood, set in modern day. "The Path" offers an atmospheric experience of exploration, discovery and introspection through a unique form of gameplay, designed to immerse you deeply into its dark themes. Every interaction in the game expresses an aspect of the narrative. The six protagonists each have their own age and personality and allow the player to live through the tale in different ways. Most of the story, however, relies on your active imagination.

052

MAQUINEMA MACHINIMA

FILE SÃO PAULO 2011

FILE MAQUINEMA 2011 Fruto das potencialidades dos jogos digitais e eletrônicos, o machinima (maquinema) é resultado da apropriação do meio em que é feito e das técnicas de animação e produção cinematográficas. Ele subverte a funcionalidade do jogo, pois liberta o usuário da posição de jogador, ampliando seu papel para o de criador de propostas, que podem ter diferentes finalidades. Através da colaboração, pessoas que se conhecem nas redes online de mundos virtuais criam propostas artísticas, que são prioritariamente divulgadas na internet, destituídas de um caráter comercial. Esse movimento de colaborações demonstra uma ação criativa dos usuários, que não desejam mais ser apenas consumidores de informação, mas produtores.

O machinima, além de produto final, é também um processo técnico de criação. Apesar de se apropriar de muitos elementos da linguagem cinematográfica, há a necessidade de um saber específico acerca da manipulação das ferramentas do mundo em que é criado. Aliada a esses saberes técnicos específicos está a opção de se criar novos gestos, figurinos, paisagens e até mesmo novas ferramentas complementares aos jogos. Opção e não necessidade, pois mesmo que não se tenha o domínio técnico suficiente para criar novos itens, há muitos disponíveis para livre utilização, que podem ser encontrados na internet. Muitas vezes, há também ferramentas incluídas nas versões originais dos jogos, já pensadas para a utilização na criação de machinimas. Dessa forma, a produção de machinimas também incentiva os desenvolvedores de jogos a criar, configurando um processo bastante valioso de troca entre produtores: as empresas desenvolvedoras dos mundos virtuais e o público ao qual esses produtos são destinados.

Não há um ensino formal aliado à prática do machinima, embora os estudos acerca desse objeto estejam aparecendo cada vez mais nas instituições de conhecimento formal como as universidades, incluindo-se até mesmo proposições sobre o machinima como ferramenta educacional. Muito do que se aprende, enquanto produtor, é feito de maneira autodidática, sendo que esse aprendizado é distribuído nas comunidades online que se formam para produção, discussão e disseminação dessas propostas. Entre essas comunidades, que são abertas a quaisquer pessoas interessadas em aprender sobre machinima, há conteúdos bastante diversificados no que diz respeito tanto aos aspectos técnicos da construção de machinimas, quanto aos seus aspectos criativos.

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

Com diferentes tempos de duração e realizados a partir de diferentes bases, os machinimas desta edição desenvolvem narrativas convencionais e inusitadas, clipes musicais e paródias. Eles experimentam mundos oníricos ou abstratos, mesclam técnicas, compõem com projetos de performance, assim como interferem no código do próprio jogo ou se apropriam de erros. O FILE MAQUINEMA 2011 busca, dessa forma, exibir trabalhos que representem a diversidade produzida nos últimos anos, vislumbrando também possíveis futuros.

Fernanda Albuquerque de Almeida
Coordenadora do FILE MAQUINEMA

FILE MACHINIMA 2011 Fruit of the digital and electronic games' potentialities, machinima is a result of the appropriation of the media in which it is made, and of animation and film-production techniques. It subverts the game's functionality, since it frees the user from the position of a player, widening his/her role to that of a creator of propositions, which may have different aims. Through collaboration, people who meet in the virtual worlds' online networks create artistic propositions, which are mainly disclosed on the internet, without a commercial bias. That collaborative movement reveals a creative action by users, who no longer want to be mere information consumers, but also its producers.

Machinima, besides being a final product, is also a technical creation process. Although it appropriates several elements of cinematic language, a specific knowledge is needed to manipulate the tools of the world in which it is created. Allied to those specific technical know-how, there is an option to create new gestures, costumes, landscapes, and even new tools to complement the games. Option, and not need, because even when one doesn't have enough technical leverage to create new items, there are several of them available for free use, which may be found on the internet. Often there are also tools included in the original versions of games, already thought for use in the creation of machinimas. Therefore, the production of machinimas also stimulates game developers to create, configuring a quite valuable process of exchange among producers: the developing companies in the virtual world and the audience to whom those products are designed.

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

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

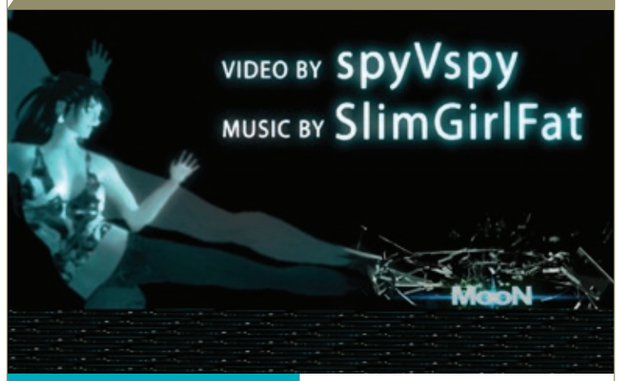
With different time spans and produced through different bases, this edition's machinimas develop conventional and uncommon narratives, musical clips and parodies. They experiment with dreamlike or abstract worlds, mix techniques, compose with performance projects, as well as interfere in the very game code or appropriate of errors. FILE MACHINIMA 2011 intends therefore to exhibit works that represent the diversity produced in recent years, also glimpsing at possible futures.

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE MACHINIMA Coordinator

ANDRÉ LOPES AKA SPYVSPY AEON
CLOCKWORK
BRASIL E PORTUGAL [BRAZIL AND PORTUGAL]

A interface surgiu em um momento de abraço da simulação de sonho, uma referência à dupla existência. A mecânica foi pré-composta para acrescentar uma nova visão da plataforma. Esta composição é nada mais que uma analogia de um imaginário dentro de um circuito (relógio), poderoso e acessível enquanto usado para o bem ou para o mal. Este trabalho tem 99% de cenas editadas em After Effects, usando vários plugins. The interface emerged in an embraced moment of dream simulation. It was a reference to a double existence. The mechanics were pre-composed to add a new vision of the platform. This composition is nothing more than an analogy of an imaginary within a circuit (clockwork), powerful and affordable as used for good or for bad. This work has 99% of scenes edited in After Effects, using various plugins.

ANDRÉ LOPES AKA SPYVSPY AEON & SLIMGIRLFAT
MOON
BRASIL E PORTUGAL [BRAZIL AND PORTUGAL]

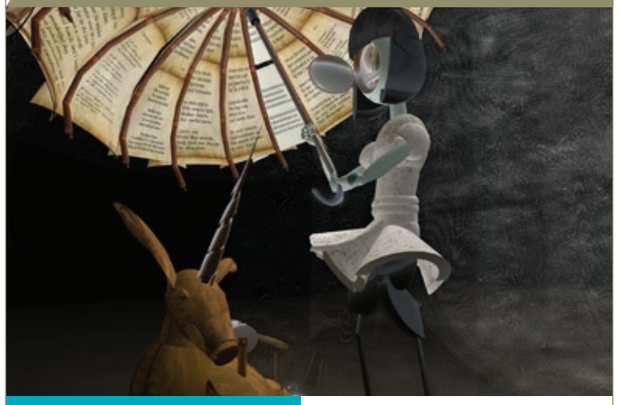


Por milhares de anos, as pessoas olharam para a lua a procura do seu significado divino. Muitas culturas ao longo do tempo tiveram deuses ou deusas associadas ao poder e a energia da lua. Estas divindades podem ter uma variedade de funções e tradições, mas são muitas vezes associadas aos inimigos da divindade solar (representado como a dança do fogo no vídeo). Juntando este conceito, a música e um velho poema escrito pelo produtor spyVspy Aeon, este vídeo musical traduz-se "em um imaginário do mundo da Lua", onde esta se debate para se manter viva na nossa cultura e na nossa tradição. For thousands of years, people have looked at the moon in search of its divine meaning. Many cultures along time had a god or a goddess associated to the moon's power and energy. Those deities may have several functions and traditions, but they are often associated to an enemy of the solar deity (represented as the fire dance in the video). Taking that concept, the music and an old poem written by the producer spyVspy Aeon, this music video is translated "into an imaginary of the moon world", where it struggles to keep living in our culture and tradition.

BERNARD CAPITAINE AKA IONO ALLEN

FUSION

FRANÇA [FRANCE]



Amor puro. Uma robô animal fêmea: a Rabbicorn. Uma garota robô: a Filha das Engrenagens. Este maquinema é minha maneira de interpretar a história e a instalação "Standby" de Bryn Oh, no Second Life®. O texto é inspirado pela história de "Standby" e pelo filme "L'amour à mort", de Alain Resnais. Bryn Oh é um artista virtual criado por um pintor de Toronto. "Standby" é a terceira e última parte da "história de Rabbicorn", criada por Bryn. Pure Love. A female robot animal: the Rabbicorn. A robot girl: the Daughter of Gears. This machinima is my way to interpret the story and installation "Standby" by Bryn Oh in Second Life®. The text is inspired by both "Standby" story and the movie "L'amour à mort" by Alain Resnais. Bryn Oh is a virtual artist created by a Toronto oil painter. "Standby" is the third and final part to the "Rabbicorn story", created by Bryn.

BERNARD CAPITAINE AKA IONO ALLEN

FEARS

FRANÇA [FRANCE]

"Fears" é um capítulo da vida de Susa Bubble, uma garota que luta contra seus medos e suas diversas personalidades. "Susa Bubble" é uma instalação de Rose Borchovski em Second Life®. "Fears" is a chapter in the life of Susa Bubble, a young girl fighting against her fears and her multiple personnalities. "Susa Bubble" is an Installation by Rose Borchovski in Second Life®.

BOBE SCHISM

LOVE IS SOMETIMES COLDER THAN ICE

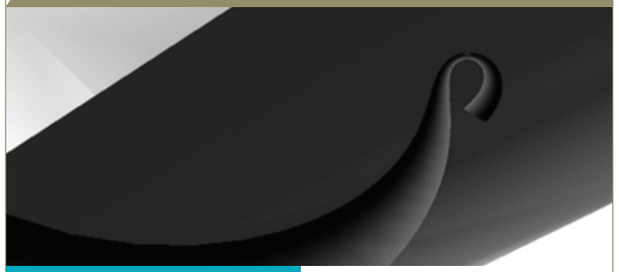
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"O amor às vezes é mais frio que o gelo" é um filme de suspense escuro e existencial, baseado em fatos reais, em que um homem perdido em um ambiente hostil enfrenta o enigma definitivo. "Love Is Sometimes Colder Than Ice" is a dark, existential thriller based on true events, in which a man lost in a hostile environment faces the ultimate conundrum.

C.-D. SCHULZ AKA ROHAN FERMI

9

ALEMANHA [GERMANY]

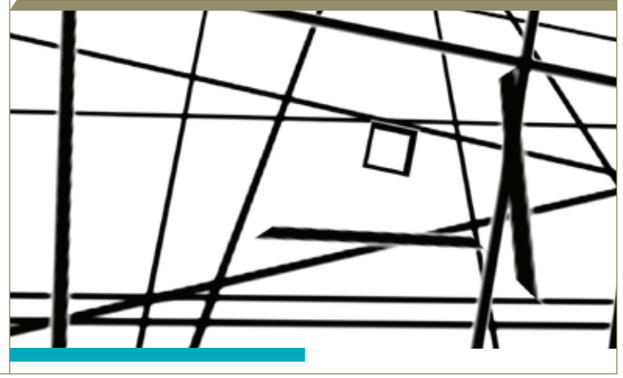


Maquinema abstrato experimental inspirado no trabalho de Oskar Fischinger, Hans Richter, Stan Brakhage. "9" é um filme abstrato que joga com os contrastes de círculos e linhas que aparecem e desaparecem como em um sonho. O efeito é um tanto hipnótico e onírico, e embora "9" seja curto parece muito mais longo por causa desse efeito. Assim como os primeiros experimentos com formas geométricas e cores, "9" é único em maquinema. Dirigido, filmado e editado por C.-D. Schulz. Animação de C.-D. Schulz e Martin Guertner. Música de Boards of Canada. Experimental abstract machinima inspired by the work of Oskar Fischinger, Hans Richter, Stan Brakhage. "9" is an abstract film which plays with the contrast of circles and lines appearing and disappearing as if in a dream. The effect being somewhat hypnotic and dreamlike. And although "9" is short, it seems much longer because of this effect. Much like the early Modernist experiments with geometric shapes and colors, "9" is unique to machinima. Directed, filmed and edited by C.-D. Schulz Animation by C.-D. Schulz and Martin Guertner Music by Boards of Canada

C.-D. SCHULZ AKA ROHAN FERMI

ORDER IN CHAOS

ALEMANHA [GERMANY]



Filme de maquinema abstrato de dezembro de 2009, vencedor do UWA 3D Art & Design Challenge. CHAOS IN ORDER, de Igor Ballyhoo. Originalmente feito para MachinimUWA II 2010: Art of the Artists challenge. Filmado no mundo virtual de Second Life (SL). Filmado e editado por C.-D. Schulz (SL: Rohan Fermi). Cenário de Igor Ballyhoo. Música de Kirsty Hawkshaw. Abstract Machinima Movie featuring, December 2009, Winner of the UWA 3D Art & Design Challenge. CHAOS IN ORDER by Igor Ballyhoo. Originaly made for 2010 MachinimUWA II: Art of the Artists challenge. Filmed in the Virtual World of Second Life (SL) Filmed and edited by C.-D. Schulz (SL: Rohan Fermi) Set design by Igor Ballyhoo Music by Kirsty Hawkshaw

CHAT NOIR STUDIOS: SHERWIN LIU & KATE LEE

DEATH IN VENICE

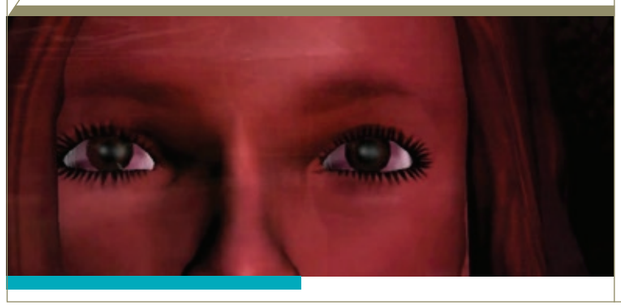
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Depois que o chefe mafioso Sebastian Bianchi é brutalmente assassinado, seu antigo protegido, Marc, se envolve com a abalada filha de Bianchi, Julia, que lhe pede para ajudá-la a vingar seu pai. After the mob boss Sebastian Bianchi is brutally murdered, his old time protégé, Marc, gets involved with Bianchi's grief-struck daughter, Julia, who asks him to help her avenge her father.

CHAT NOIR STUDIOS: SHERWIN LIU & KATE LEE

INCUBUS

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Uma mulher acorda depois de um estranho pesadelo. Durante o processo de interpretação e re-interpretação do seu sonho, ela descobre a verdade sobre si mesma. A woman wakes up with a strange nightmare. In the process of interpreting and re-interpreting her dream, she eventually discovers the truth about herself.

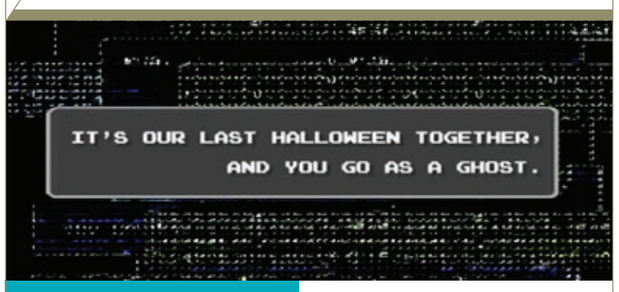
DAVID GRIFFITHS AKA NEBOGEO

ABSTRACT LIVECODED MACHINIMA (MISSILE COMMAND)
FINLÂNDIA [FINLAND]

Nesta animação, um jogo de computador perfeitamente bom é progressivamente destruído, suas formas e sons reprogramados na sua frente. Maquinema: o uso de jogos de computador para gerar animação. Livecoding: escrever ou modificar um programa enquanto ele roda, o código como parte integral da obra. Missile Command: Atari. Inc 1980. In this animation, a perfectly good computer game is progressively destroyed, its shapes and sounds re-programmed in front of you. Machinima: the use of computer games to generate animation. Livecoding: writing or modifying a program as it runs, the code as integral part of the work. Missile Command: Atari. Inc 1980.

EVAN MEANEY

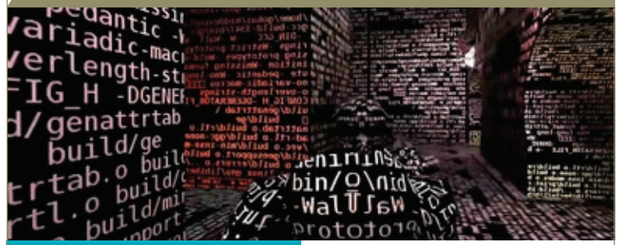
THE WELL OF REPRESENTATION
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Em parte um "remake" de "Gloria!" (1979), de Hollis Frampton, em parte uma reformulação de tecnologia de videogame 16 bits hackeado, o "Poço da Representação" nos pede para reconsiderar nosso medo do liminar. Seguindo as narrativas convergentes de várias vozes, que vão do linearmente histórico ao ciberneticamente pessoal, passamos a compreender a viagem à frente: procurar de interface em interface, sabendo que qualquer lar que encontrarmos será um compromisso colaborativo. Um lugar onde poderemos viver além de nossas representações e finalmente chegar a dizer o que queremos. In part a remake of Hollis Frampton's Gloria! (1979), in part a repurposing of hacked, 16-bit video game technology; "the well of representation" asks us to reconsider our fear of the liminal. Following the convergent narratives of several voices, ranging from the linearly historical to the cybernetically personal, we come to understand the journey ahead: searching from interface to interface, knowing that whatever home we find will be a collaborative compromise. One where we might live beyond our representations and finally come to say what we mean.

GOTTFRIED HAIDER

HIDDEN IN PLAIN SIGHT
ÁUSTRIA [AUSTRIA]



"Hidden in plain sight" é uma meditação sobre a natureza da programação de computador. Enquanto um game de computador roda, tanto o jogo quanto o compilador que transforma código legível de programa em código executável de máquina estão sendo compilados. Esse ciclo sem fim e recorrente cria uma miríade de ambientes em 3D de curta duração, que têm o emblema do processo inscrito em suas paredes. O trabalho é basicamente uma peça de software (Quake III Engine modificado, compilador) que roda por conta própria, compilando incessantemente e executando mundos virtuais. Este maquinema é um vídeo gravado de uma dessas interações. "Hidden in plain sight" is a meditation on the nature of computer programming. While a computer game is running, both the game and the compiler that turns readable program code into executable machine code are themselves being compiled. This endless, recursive bootstrap cycle creates a myriad of short-lived 3D environments, which have the insignia of the process written on their walls. The work is primarily a piece of software (modified Quake III Engine, compiler) that runs on it's own, endlessly compiling and executing virtual worlds. This machinima is a recorded video of one of these interactions.

HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY & AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS

STOP, REWIND | ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Stop, Rewind" é um filme policial de ficção científica da Amorphous Blob Productions, em que um assassino condenado recebe uma segunda chance quando é recrutado como sujeito para teste de uma máquina experimental. Estrelado por Jorge Campos e Joe Thomas. Trilha original e projeto de som de Tommy Kraft. Escrito e dirigido por Harrison "Nefarious Guy" Heller.
"Stop, Rewind" is a sci-fi crime film from Amorphous Blob Productions, in which a convicted murderer is given a second chance when he's recruited as a test subject for an experimental machine. Starring Jorge Campos and Joe Thomas. Original score and sound design by Tommy Kraft. Written and directed by Harrison "Nefarious Guy" Heller

HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY & AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS

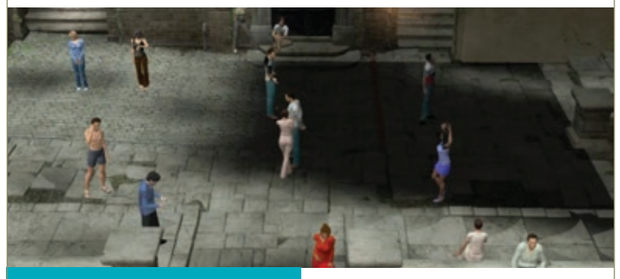
CLOCKWISE: PART 1 | ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Clockwise: Parte 1" é o primeiro filme de uma sequência de três do premiado Clockwork. Frank matou o psicopata Vinnie Moretti, mas essa guerra com a máfia apenas começou. Escondido em um velho hotel decrépito, Frank recebe uma ligação misteriosa de seu último aliado, o tenente de polícia Kevin Mayfield. Mas Frank é um homem procurado, perseguido pela polícia e pelos mafiosos, e seu encontro arriscado no apartamento de Mayfield poderá acabar em sangue. "Clockwise: Part 1" is the first film in a three-part sequel to the award-winning Clockwork. Frank has killed the psychopathic Vinnie Moretti, but his war with the mob has only begun. Hiding out at an old run-down hotel, Frank receives a mysterious call from his last ally, police lieutenant Kevin Mayfield. But Frank is a wanted man, pursued by both the cops and the mob and his risky meeting at Mayfield's apartment may end in blood.

HENRY GWIAZDA

INFECTIOUS – HISTORY

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Meu trabalho trata da coreografia da realidade, o modo como tudo se move e está interligado para criar beleza. Cada pequena cena coreografada pode ser apreciada por si só, mas em visões subsequentes assume um significado próprio. Tornam-se metáforas de nossas vidas, de nossos sonhos e de nós mesmos.
My work is about the choreography of reality. It's about the way everything moves and is interconnected to create beauty. Each small, choreographed scene can be appreciated for itself, but on subsequent viewings, takes on a separate meaning. They become metaphors for our lives, our dreams and ourselves.

IAIN FRIAR AKA ICEAXE

TRICHOPHAGIA

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

Um homem com amnésia acorda sentindo-se frio e confuso, no que parece ser uma cela de prisão. Seus companheiros não parecem dispostos a explicar sua condição, preferindo deixar que ele descubra a verdade por si só. Aos poucos, todo o horror da situação se esclarece. (Parte 1 de 2) A man with amnesia wakes cold and confused in what seems to be a prison cell. His fellow captives appear unwilling to explain his predicament, preferring to let him discover the truth for himself. Gradually, the full horror of the situation becomes clear. (Part 1 of 2)

JUN FALKENSTEIN, BEN COVI, BRAD MITCHELL & PETE TERRILL

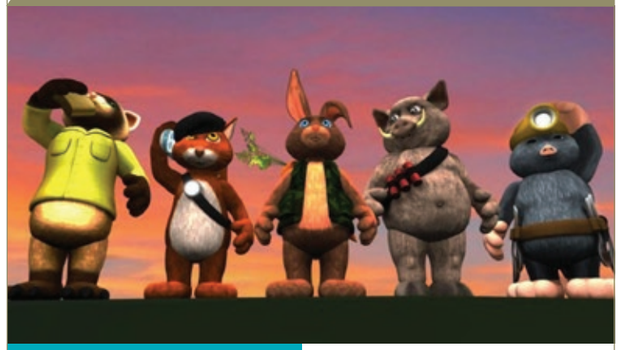
THE LAKE | ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

A jornalista Jackie Schmidt investiga uma estranha cidade na montanha e encontra mais do que ela estava procurando. Ganhador do 48 Hour Film Project 2010, divisão Machinima. Journalist Jackie Schmidt investigates a strange mountain town, and finds out more than she bargained for. Winner of the 2010 48 Hour Film Project, Machinima division.

KERRIA SEABROOKE & PAUL JANNICOLA

TINY NATION

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Siga as heróicas aventuras de um bando misto de mamíferos. Eles são simpáticos. São pequenos. Eles estão tentando dominar o mundo. Juntos, eles levantam a questão: O QUE HÁ NO SEU QUINTAL? Vencedor do júri na Machinima Expo 2008. Indicado no Machinima Film Festival 2008. Selecionado para The Cleveland International Film Festival – Categoria animação. Follow the heroic adventures of a band of motley mammals. They're cute. They're small. They're trying to take over the world. Together they raise the question WHAT'S IN YOUR BACKYARD? Jury winner at the Machinima Expo 2008. Nominee at the Machinima Film Festival 2008. Selected for The Cleveland International Film Festival's Animation Category

LES RICHES DOUANIERS: GILLES RICHARD & FABRICE ZOLL

THE LONELY MIGRANT | FRANÇA [FRANCE]

Les Riches Douaniers faz filmes baseados em "engines" de jogos, mas com um importante trabalho de pós-produção, para extrair apenas alguns contornos. 0 filme "The Lonely Migrant" faz parte da série de seus trabalhos, como "Night Ride" (2006) ou "Marathon Gravity" (2011). Les Riches Douaniers joga com a evocação de uma imagem usando a linha como lembrança do desenho. No tema de seus filmes, costuma evocar vários problemas da sociedade, como, neste caso, o problema dos migrantes que se afogam durante a viagem. Les Riches Douaniers make films based on game engines, but with an important post-production work, in order to extract just a few outlines. The movie "The Lonely Migrant" is part of the series of their works, like "Night Ride" (2006) or "Marathon Gravity" (2011). Les Riches Douaniers plays on the evocation of an image using the line as a recaller of the drawing. In the subject of their movies, they often evoke various problems of the society, as here the problem of migrants who dies, drowned.

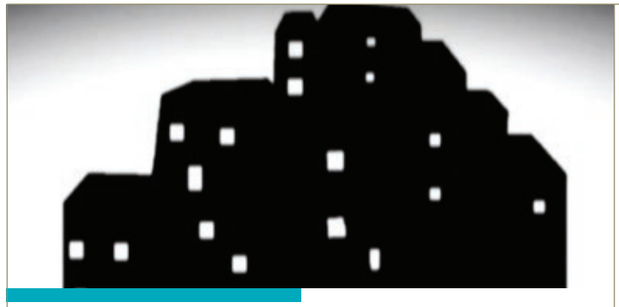
NONSENSE STUDIO: DROZHZHIN, TIMAGOOFY, ULTRAVIOLET, ELGRANDEBIGB, RADIATED & TAKUHATSU

GOD'S GONNA CUT YOU DOWN (JOHNNY CASH)
FINLÂNDIA [FINLAND]

Esta é uma adaptação de videoclipe do GTA IV dirigida pelo NONSENSE|studio com o videoclipe original "Johnny Cash - God's gonna cut you down", que foi dirigido por Tony Kaye em 2006. This is a GTA IV music-video adaptation directed by NONSENSE|studio to the original music-video "Johnny Cash - God's gonna cut you down", which was directed by Tony Kaye in 2006.

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

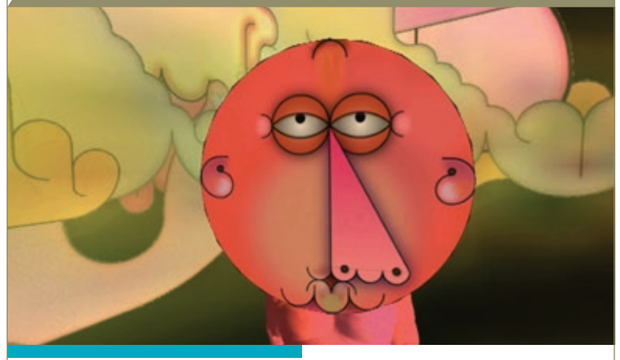
UNHEIMLICHE | FRANÇA [FRANCE]



Somos cinco estudantes de Supinfogame, uma escola de videogames situada em Valenciennes, norte da França. Nossa principal intenção com "Unheimliche" foi fazer um maquinema que não parecesse um maquinema. Quisemos que o espectador não reconhecesse de início que foi feito através de um videogame. Um maquinema feito com Little Big Planet. We are five students at Supinfogame, a video games school located in Valenciennes, in the Nord of France. Our main intention with "Unheimliche" was to make a machinima that does not look like a machinima. We wanted the viewer of the film does not recognize at the first time it was made through a video game. A machinima made with Little Big Planet.

PIOTR KOPIK

PSYCHOSOMATIC REBUILDERS EMOTICONS MACHINIMA
POLÔNIA [POLLAND]



0 filme mostra o diálogo facial de duas pessoas. As expressões faciais são emoticons não óbvios. Os protagonistas, como avatares em Second Life, são interpretados por duas pessoas reais. Este filme é composto de duas técnicas diferentes: animações em 2D e no ambiente 3D de Second Life.
The film shows facial dialogue of two persons. Those face expressions are non-obvious emoticons. Protagonists, as avatars in Second Life, are being played by two real persons. This movie is composed of two different techniques: 2d animations in 3d environment of Second Life.

PIOTR KOPIK

PSYCHOSOMATIC REBUILDERS ANIMATION #002

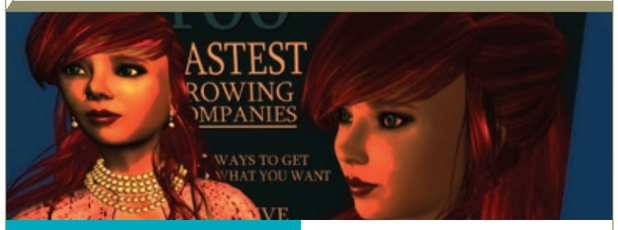
POLÔNIA [POLLAND]

Este filme é uma análise sobre as possibilidades de compor maquinemas com animações externas. O nome "Reconstrutores psicossomáticos" se refere ao estilo visual característico de Piotr Kopik, cujos temas principais são personagens ou criaturas chamadas psomms. Elas são retratos (na maioria autorretratos) de estados de corpo-espírito e sentimentos. Os psomms são gráficos planos, desenhos, adesivos, objetos, projetos de arquitetura, mas também avatares em 3D e objetos no mundo virtual de Second Life, onde podem ser usados para atuar como maquinemas ou como instrumentos em experimentos de arte/sociologia. This movie is an analysis about possibilities of composing machinima with external animations. Name "Psychosomatic rebuilders" refers to Piotr Kopik's characteristic visual style whose main subjects are characters or creatures called psomms. They are portraits (mostly self portraits) of body-mind states and feelings. Psomms are flat graphics, drawings, stickers, objects, architecture projects, but also 3d avatars and objects in the virtual world of Second Life, where they could be used for acting in machinimas or as tools in art/sociology experiments.

POOKY AMSTERDAM, DRAXTOR DESPRES & SAMUEL'S DREAM

I'M TOO BUSY TO DATE YOUR AVATAR!

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



A celebridade virtual é examinada nesta visão satírica da fama, trabalho e paixão. Temas de solidão e redenção são abordados, enquanto uma trilha sonora original toca um ritmo pulsante. Virtual celebrity is examined in this satiric look at fame, work and passion. Themes of loneliness and redemption are touched upon while an original musical score plays a pulsing beat behind.

ROSE BORCHOVSKI AKA SASKIA BODDEKE

WHY IS THERE SOMETHING? SUSA BUBBLE PART 5: GREEK MYTH THE BATTLE OF THE GODS & PART 6: ISRAEL MYTH, THE PUNISHMENT

HOLANDA [NETHERLANDS]

0 homem chegou ao momento em que é capaz de fazer seu próprio Big Bang -- o que poderá ser de grande valia para a humanidade como fonte de energia definitiva, ou poderá ser a destruição total da humanidade em uma autoaniquilação. Na busca desse objetivo -- a sobrevivência ou destruição final, com todos os problemas físicos e morais relevantes --, ele se educou para tentar entender como o universo começou e como a vida começou. O pensamento atual está com o Big Bang. Na verdade, a busca do Micro Big Bang nos educou para compreender o Macro Big Bang.

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

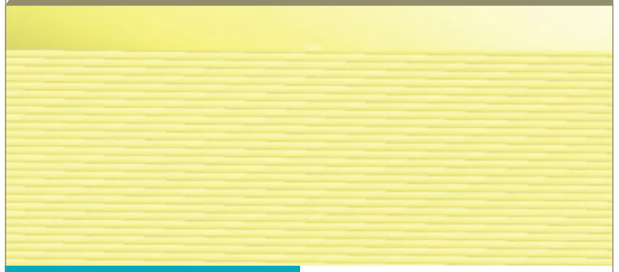
Man has arrived at the time he can make his own man-made Big Bang – which could be of the greatest value to Mankind as the ultimate energy source or it could be the ultimate destruction of Mankind in self-made-annihilation. In the pursuit of this objective – ultimate survival or ultimate destruction - with all the relevant physical and all the relevant moral problems – he has educated himself to try to understand how the Universe started and how Life began. The current thinking is with The Big Bang. Indeed, the pursuit of the Micro-Big-Bang has educated us how to understand the Macro-Big-Bang.

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

ROSE BORCHOVSKI AKA SASKIA BODDEKE

LOST IN COUNTING, SUSA BUBBLE

HOLANDA [NETHERLANDS]

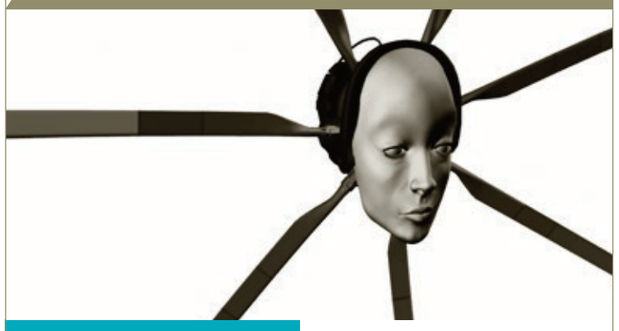


A história de Susa Bubble, um projeto gerado dentro do Second Life. Uma narrativa doce mas selvagem sobre como Susa se duplica. Como ela não consegue ficar desequilibrada, e apesar de sua vontade de ser boa, Susa erra e cai, e com ela todas as outras Susas. A história é contada em vários locais em Second Life e na vida real com diversas camadas: texto e imagem, som e instalação. Esta é a história de Susa Bubble, que foi para a cama sozinha e acordou dupla. The story Of Susa Bubble, a project generate inside Second Life. A sweet but savage telling. About how single Susa doubles up. How she cannot handle to be out of balance, and despite her willing to be good, Susa does bad and tumbles down, and with her all the other Susas. The story is told at several locations in Second Life and Real Life with different layers: Text and Image, Sound and installation. This Is the Story Of Susa Bubble Who went to bed single And woke up double.

TOM JANTOL

DEAR FAIRY

CROÁCIA [CROATIA]



0 Pequeno Pinóquio quer ser um brinquedo novamente.
Little Pinocchio wants to be a toy again.

TOM JANTOL

DUEL (PART)

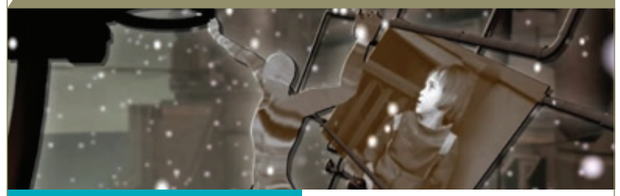
CROÁCIA [CROATIA]

Primeiro minuto do meu novo filme. First minute of my new movie.

TOM JANTOL

THE REMAKE

CROÁCIA [CROATIA]

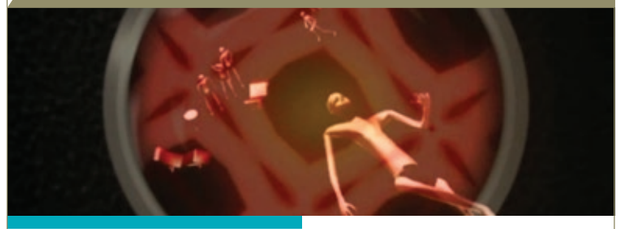


Charlie Chaplin está disposto a morrer para parar de fazer "remakes" de seu filme "0 Garoto" pelo animador maligno Tom Jantol. Charlie Chaplin is willing to die to stop making remake of his movie "The Kid" by vicious animator Tom Jantol.

TONY BANNAN AKA AMMOPREVIZ

SELFISH GENE

AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]

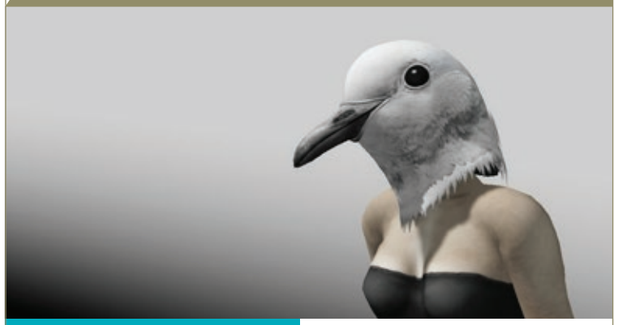


Mais um dia na vida de um alienígena que vive em um mundo que lembra HAL de "2001". Vídeo musical de THE SELFISH GENE.
Just another day in the life of an alien living in a "2001ish HAL" world. Music video for THE SELFISH GENE.

TRACE SANDERSON AKA LAINY VOOM

CTRL-ALT-DEL

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

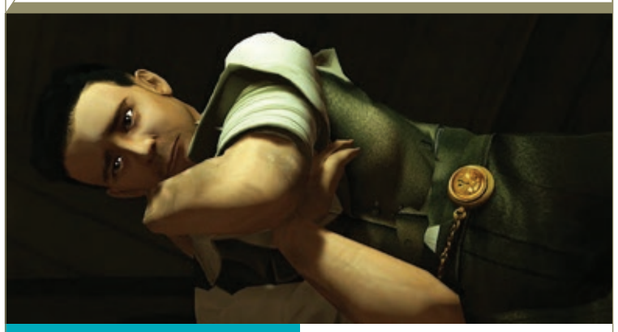


Depois que minha musa dos maquinemas bateu asas recentemente, surgiu um bloqueio criativo. Fiz este curta-metragem em uma tentativa de despertar a musa. Tentei representar que uma vida sem expressão criativa é uma vida de um cotidiano chato, ficar sentado esperando a inspiração chegar. Mas isto está confuso em minha cabeça, portanto terei de pensar um pouco mais e voltar a escrever esta explicação. A animação foi filmada em estilo linear, uma cena inspirando diretamente a cena seguinte, etc. After my machinima muse fluttered away recently, a creative block developed. I've made this short film in an attempt to kick start the muse. I was trying to represent that a life without creative expression is a life of the boring everyday, sitting around, waiting for inspiration to strike. Though it is confused somewhere in my head, so I will have to think on this some more and then come back and rewrite this explanation. The animation was filmed in a linear style, the scene before directly inspiring the scene after, etc.

TRACE SANDERSON AKA LAINY VOOM

DAGON (HP LOVECRAFT)

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

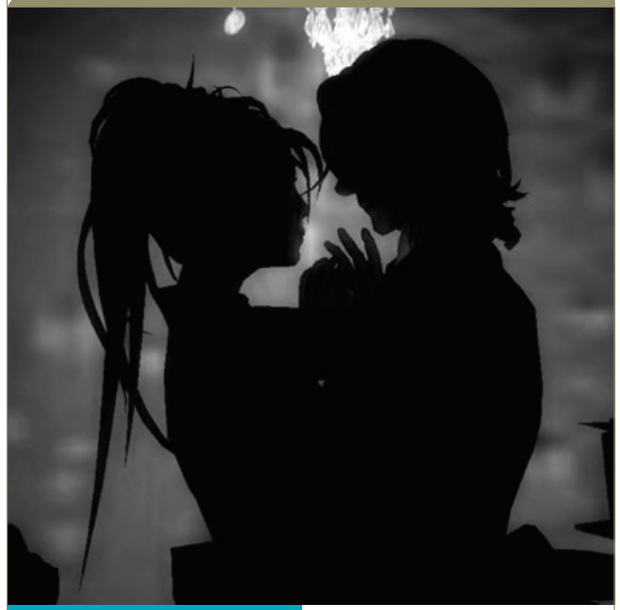


Eu ataquei esta história do ponto de vista de que nada disto estava realmente acontecendo, era tudo ilusão e delírio. Tentei me concentrar no personagem e como ele experimentava o mundo. As coisas que ele vê não são reais, ou são? Vendo em perspectiva, eu não deveria ter mostrado as coisas que ele descobre, deixando para a imaginação do espectador.
I attacked this story from the point of view that none of this was really happening, it was all illusion and delerium. I tried to concentrate on the character and how he was experiencing the world. The things he sees are not real, or are they? With hindsight I should have not shown the thing that he finds, and instead left it to the imagination of the viewer.

TUTSY NAVARATHNA

MY FAMILIAR DREAM

ÍNDIA [INDIA]



Um maquinema de Second Life baseado no poema "Mon rêve familier", de Paul Verlaine. Tradução do francês para o inglês por Peter Low. "Eu sempre tenho esse sonho estranho e atraente /de uma mulher desconhecida que eu amo e que me ama, / e que, a cada vez, nunca é exatamente a mesma / nem completamente outra, e que ama e compreende."A second life machinima based on the poem "Mon rêve familier" by Paul Verlaine. Translation from French to English by Peter Low. I often have this strange, engrossing dream / of an unknown woman, whom I love and who loves me, / and who, each time, is never quite the same / nor completely another, and who loves and understands.

074

TABLET

FILE SÃO PAULO 2011

TABLETS 2011 Pensado para ser um livro digital, o tablet surgiu tímido, fosco e controverso: seria o fim do livro em papel, a inovação definitiva para o mercado editorial, um passo ecológica e tecnologicamente correto, ou um desastre comercial? Era o Kindle. As pessoas já se acomodavam com a plataforma um tanto sem graça, que despontou como sucesso incomparável, quando aconteceu um segundo lançamento controverso, o iPad, dessa vez com o requinte visionário e [excessivamente] privado de Steve Jobs.

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

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

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

Eis habilitada a interação em tempo real da tecnologia mobile de formato médio. Esse é primeiramente o campo do desenvolvedor a criar seu aplicativo/app; o segundo momento é a interação do próprio usuário a reinterpretar o app gerando novos sentidos e usos, estimulando o aprimoramento ou a extinção de aplicativos conforme sua usabilidade. A rede se autorregula. E a criação de aplicativos também teve sua dinâmica alterada, com o tablet, ela migrou de vez para o campo do usuário, o que propiciou a marca de 500 mil diferentes aplicativos só para iPad.

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

O que vem surgindo são novas maneiras de interpretar o real, como um piano que não segue mais a ordem linear das teclas, um texto que gera uma imagem ou a manipulação de uma imagem que gera um som. São novos jogos de raciocínio criados, muitas vezes, por mentes bastante jovens que já nasceram com internet e se relacionam tranquilamente com qualquer parte do planeta, tendo acesso a muitas linguagens de dezenas de culturas distintas e podem assim criar e propor mais um repertório, mais uma possibilidade de interação na rede.

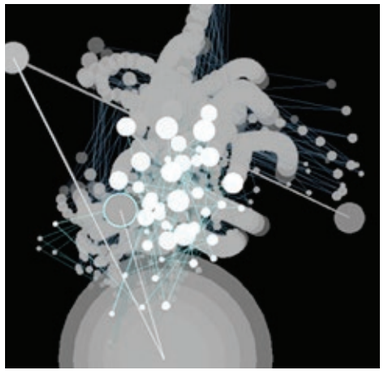
O tablet – com suas duas características fundamentais, touch e pessoal – tem potencial para tomar o lugar de laptops, de instrumentos musicais ou da TV, tanto quanto coexistir com todas as mídias devido a seu tamanho intermediário. O que está claro no horizonte da inovação tecnológica é a permanência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

Maria Eugênia Mourão
Coordenadora do FILE Tablet

TABLETS 2011 Conceived to be a digital book, the tablet came up shy, dull, and controversial: would it represent the end of the book on paper, the ultimate innovation for the publishing market, a correct step in ecological and technological terms or a commercial flop? That was Kindle. People were already used with such a dull platform, which had an unprecedented success, when there was a second controversial launch, the iPad, this time with Steve Jobs's visionary and [excessively] private refinement.
Few people understood that book, which was made only of a screen and surfed well on the Internet, but its touch-based platform aroused more than skepticism; many people attracted by the lower cost, compared to those of computers and laptops, have bought it and, so, it was quickly assimilated by teens at home and geeks in universities, particularly in the US. One million tablets were acquired on the first 30 days after the launching. That platform broke fast the major barrier felt by the whole new media: the scarcity of users.
Today, one and a half year later, the iPad has already frustrated expectations of the publishing market, had a boom in sales, headed a frantic race and amid Internet giants in the personal technology industry, precisely in the mobile sector, and is going to keep changing the manner how we interact not only with the new devices, but with countless technologies previously created. The fact is that the tablet no longer fits to the definition extremely reductionist of "electronic book".
The closed tablets of Jobs's system or the open ones, like in the Google system, provide for new rational plays, particularly involving maths, and put them on the tip of our fingers through interactions within the digital environment, which, due to its good processing capacity and easy usage, became a support for any and everything, provided there is an idea; the tablet is perfectly capable to reproduce with a good level of accuracy the sound and the image turned into "scene", something that presents subsequent images in motion and without the "cutting" required by the video.
Here we have real-time interaction of the mobile technology in medium format. The first step is up to the developer who must create his app; the second moment is the interaction of the very user who re-interpret the app, generating new senses and uses, and encouraging the improvement or the extinction of apps, depending on their usage. The network self-regulates. And even the creation of apps had its rhythm changed due to the tablet, definitely migrating to the user's field, what resulted in the landmark of 500 thousand different apps exclusively for the iPad.
The easy reproduction of the physical word was the main cause of the change in the interactivity of softwares that we experiment to this day, since what was a nylon string, a liquid, a metal ball, and even a page in a book, became later, in the computer and then in the tablet, just an animated image that still addresses its physical predecessor also in terms of sound.
What is coming up are new manners to interpret the real, like a piano that no longer follows the lineal order on the keyboards, a text that generates an image or the manipulation of an image that generates a sound. These new games are often created by young minds that were already born with the Internet and have immediate relations with every corner in the planet, as well as access to many languages of dozens of different cultures, and, therefore, can create and propose another repertoire, another possibility of interaction in the network.
The tablet – with its two main characteristics, touch and personal – may well replace laptops, musical instruments, and even the TV, although it can also coexist with all the existing media due to its intermediary size. But it is clear in the horizon of technological innovation that the tablet is already consolidated like the most portable computer available offering the most diverse ways of interaction and usage ever found in a single device.

Maria Eugênia Mourão
FILE Tablet Coordinator

APLICATIVOS APPS



AIRCORD: TOSHIYUKI HASHIMOTO, MASATO TSUTSUI & KOICHIRO MORI

REFLECTION
JAPÃO [JAPAN]

Este aplicativo reúne som, cor, gravidade, tensão e movimento. Multitoque, ele permite que se crie linhas, massas de cor e pólos distintos de tensão através da tela escura.
This app gathers sound, color, gravity, tension, and motion. In being multitouch, it allows for the creation of lines, masses of color and distinct tension poles through the dark screen.

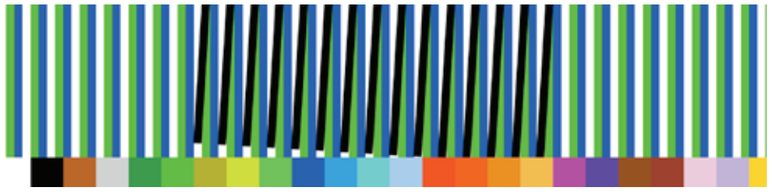
ALEX KOMAROV & SERGEY RACHOK

ACCORDION
ESTADOS UNIDOS E RÚSSIA
[UNITED STATES AND RUSSIA]

Basta tocar as teclas e os botões... Este aplicativo, recomendado até por Steve Jobs, explora ao máximo todas as vantagens de um aparelho multitoque e inovador como o iPad. É possível inclusive encontrar um "Learning Center" no iTunes que ensina algumas músicas básicas.
It is enough to touch the keyboards and the buttons... This app, which is even recommended by Steve Jobs, explores all the advantages of a multitouch, innovative device like the iPad. It's even possible to find a "Learning Center" on iTunes that teaches some basic songs.

CIPHER PRIME STUDIOS
AUDITORIUM
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Com a intenção de superar os limites dos games casuais, mergulhando o jogador em seu mundo único de partículas de áudio, "Auditorium" é sobre o processo de descoberta e jogo: não há respostas certas ou erradas, e há muitas maneiras de solucionar cada enigma. Sem instruções nem tutoriais, e sem modo de perder, "Auditorium" tenta devolver o jogador a um estado de encantamento infantil em que tudo é possível. É sobre experimentar o "fow"; a emoção de manipular a luz; a alegria de montar música. Venha jogar em nosso "Auditório"!
With the intent to push the limits of casual gameplay by immersing the player in its unique audio particle world, "Auditorium" is about the process of discovery and play; there are no right or wrong answers, and there are many ways to solve every puzzle. With no instructions, no tutorials, and no way to lose, "Auditorium" strives to return the player to a state of childlike wonder where anything is possible. It's about experiencing fow; the thrill of manipulating light; the joy of assembling music. Come play in our "Auditorium"!



CRUZ-DIEZ FOUNDATION
INTERACTIVE RANDOM EXPERIENCE
VENEZUELA [VENEZUELA]

Preservando o caráter participativo da obra do grande mestre venezuelano Carlos Cruz-Diez, a fundação que leva o mesmo nome, encomendou um jogo interativo, que em 1995 era em CD- Rom e agora ganhou a versão para iPad. Essa experiência é um diálogo direto com a obra do artista.
Preserving a major characteristic of the work by great Venezuelan master Carlos Cruz-Diez, the homonymous foundation has ordered an interactive game, which in 1995 was on a CD-Rom and now has a version for iPad. This experience is a direct dialogue with the artist's work.

DANIEL LUTZ
COLORBIND
SUÍÇA [SWITZERLAND]

"Colorbind" é um jogo de quebra-cabeça para iPhone/iPod Touch. Ligue os pontos trançando faixas coloridas com seu dedo.
"Colorbind" is a puzzle game for the iPhone/iPod touch. Join the dots by weaving color strips with your finger.

FINGERLAB: ANTOINE LEPOUTRE & AURÉLIEN POTIER
MULTIPONG
FRANÇA [FRANCE]

0 design de alta definição e qualidade, junto à mecânica ultrarrealista faz com que este aplicativo se pareça muito com o jogo numa mesa de madeira antiga. Pode envolver de um a quatro jogadores, o que o torna um dos aplicativos mais inclusivos já criados até hoje. Com o dedo se controla a 'pá' que previne a bolinha de 'cair' e ainda é possível forçar alguns efeitos suaves em cada jogada.
A high-def and quality design, as well as an extremely realistic mechanics, makes this app resemble a game on an old wooden table. It can involve from one to four players, what makes it one of the most inclusive apps ever created. Using a finger one controls the "shovel" that prevents the ball from "falling" and it's also possible to create some soft effects in every move.

JASON WATERS
SPIROGROW
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

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

JAY SILVER & ERIC ROSENBAUM
SINGING FINGERS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

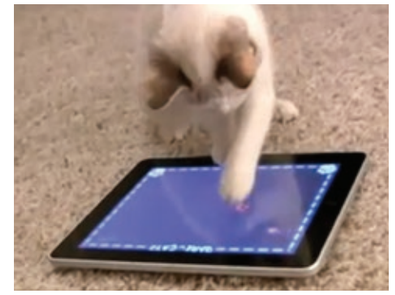
Querendo transformar algo invisível (som) em algo que se pode ver e ser construído através da experiência exploratória, este aplicativo permite que se mova o dedo livremente pela tela enquanto se fala ou canta. É como cantar sobre uma lata de tinta spray e em seguida tocar e remixar o que foi cantado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

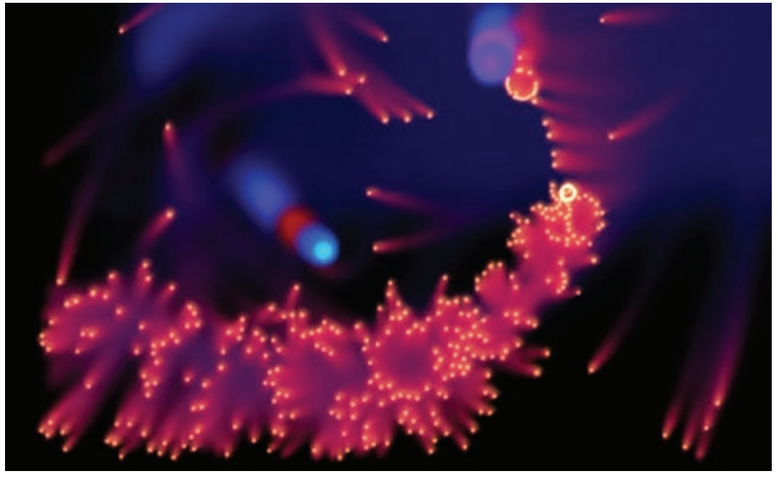
With the aim of turning something invisible (sound) into something that can be seen and built through an exploratory experience, this app allows for the free movement of fingers on the screen, while one speaks or sings. It's like singing on a paint sprayer and then play and remix what was sung by one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

NATE MURRAY & TJ FULLER
IPAD GAME FOR CATS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

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

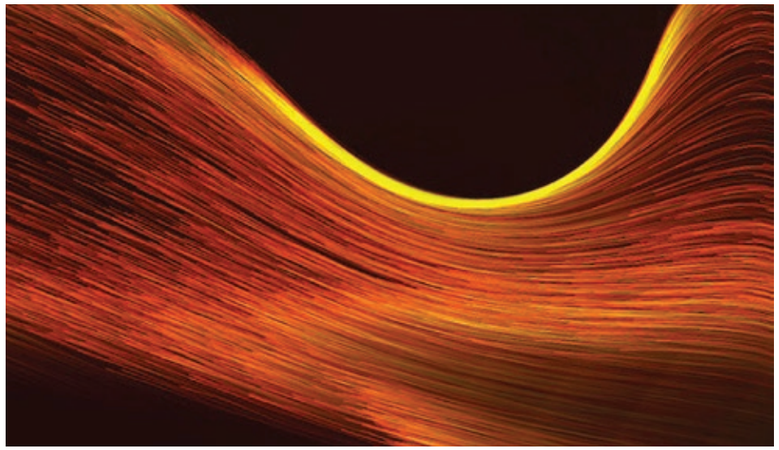




PAVEL DOICHEV
ART IN MOTION
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

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



PAVEL DOICHEV
LINE ART
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

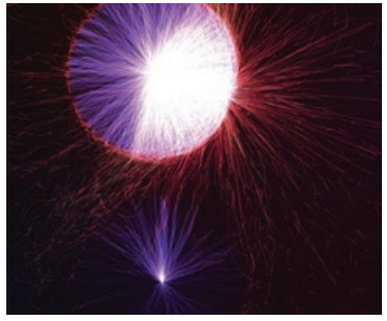
"Line Art" é um brinquedo visual interativo. Basicamente, há milhares de partículas que respondem ao toque e, ao serem movidas pela tela, deixam rastros coloridos. Gradualmente, as partículas mudam de cor, assim como sua forma de interagir com o toque, como se estivessem vivas.

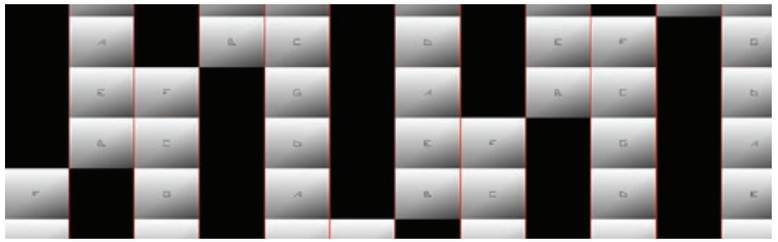
"Line Art" is an interactive visual toy. Basically, there are thousands of particles that respond to touch and, when they are conducted on the screen, they left colorful tracks. The particles change colors gradually, as well as their own way of interacting with touch, as if they were alive.

PAVEL DOICHEV
TESLA
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

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





ROB FIELDING
MUGICIAN
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

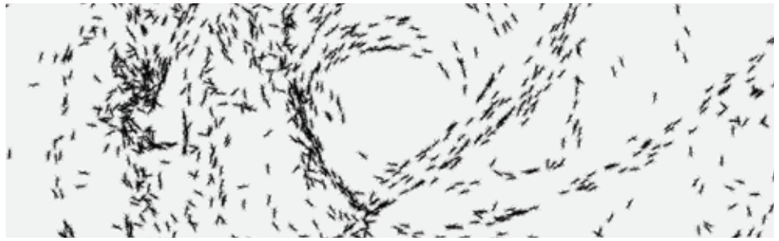
"Mugician" é um dos aplicativos mais originais no reino da interatividade musical para tablet. Sintetizador microtonal com capacidade de distorção é uma guitarra-baixo com 11 cordas e latência extremamente baixa. Para mais efeitos pode-se usar também um amplificador de guitarra.

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

RUNSWIMFLY: RICHARD HARRISON
GLOOP
AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]

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

"Gloop" is in the unlikely space among an interactive lamp, styrofoam in water, and alien clouds under the lights of a rainbow. Whatever it is, in mixing the thousands of visual molecules, one can make them collide with each other, stretch them, and gather them. The resulting "heat" makes the mass (gloop) glow with larger intensity and become less sticky. If the treatment is more delicate, the mass becomes colder and may be modeled.



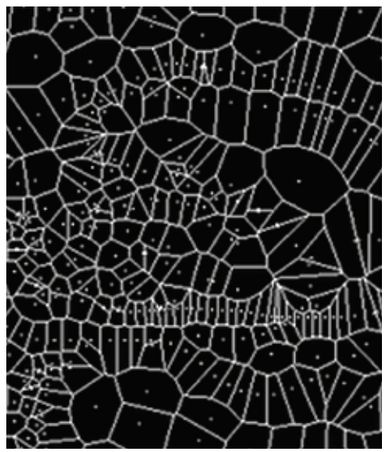
SCOTT SNIBBE
ANTOGRAPH / MYRMEGRAPH
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

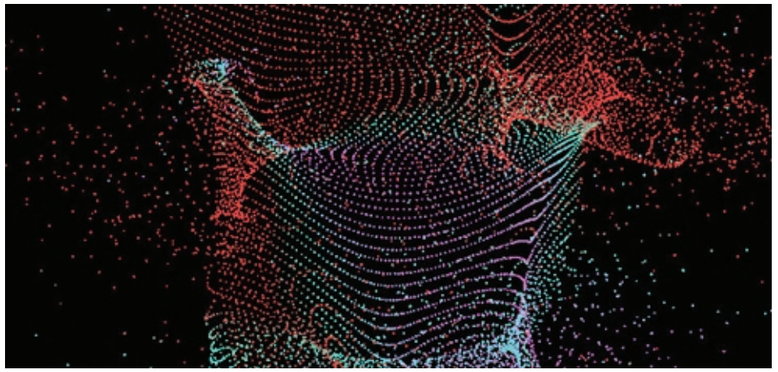
Touch the screen and the "Antograph" will release a string of ants from your fingers. They follow the movement because an invisible chemical track is "left" on the fingers' way. "Antograph" is a combination of drawing, animation, art, science, and game. One can touch the bottom of the screen to call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

SCOTT SNIBBE
BUBBLE HARP
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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



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



SCOTT SNIBBE
GRAVILUX
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

O aplicativo permite a colaboração ou competição simultânea entre múltiplos usuários.

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

SCOTT SNIBBE
OSCILOSCOOP
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

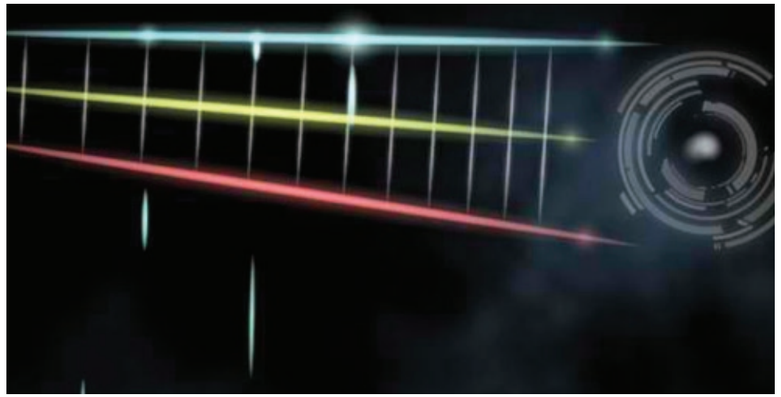
Digite, escorregue e estique os dedos sobre o "OscilloScoop" para criar música eletrônica original. Com este aplicativo é possível criar ritmos musicais através dos dedos sobre coroas giratórias, depois sequenciá-las numa performance em tempo real com apenas alguns toques. Tão fácil quanto um brinquedo,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

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

SCOTT SNIBBE
TRIPOLAR
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Este aplicativo anima formas emaranhadas, abstratas e sempre mutantes. Um pêndulo propicia isso ao balançar sobre uma base magnética. São sistemas caóticos que a cada minuto voltam à posição inicial produzindo mudanças dramáticas na trilha do pêndulo. Através do movimento praticamente invisível da posição inicial em incrementos microscópicos na direção dos dedos, o "Tripolar" permite explorar pontos entre pixels, simulando uma resolução milhares de vezes da tela atual. Para avançar os limites da experiência entre o artista desenvolvedor do software e interações criativas feitas pelos usuários, a última [e presente] versão do aplicativo permite mover, adicionar e remover os magnetos para criar infinitas configurações.

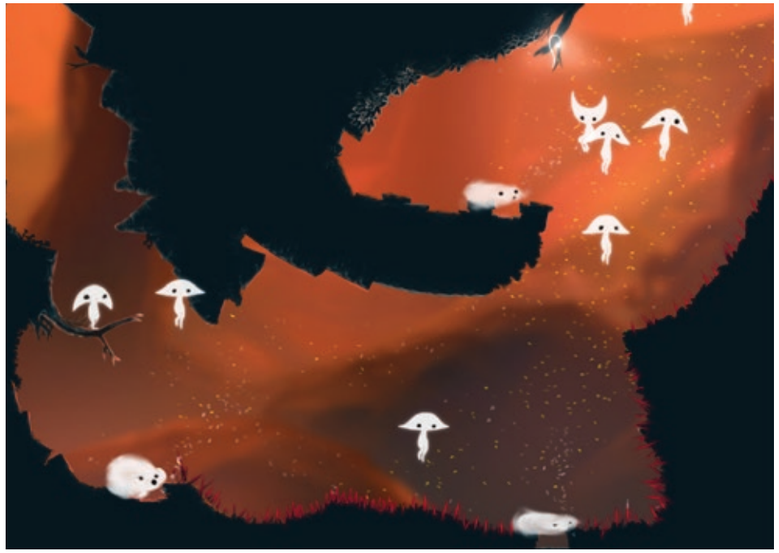
This app animates entangled, abstract forms that are always changing. This happens thanks to a pendulum swinging on a magnetic basis. These chaotic systems return every minute to the starting point producing dramatic changes on the track of the pendulum. Through the seamless movement of the starting point in microscopic increments towards the fingers, the "Tripolar" allows to explore points amidst pixels, simulating a resolution much more accurate than the current screen. To push the boundaries of the experience between the software artist/developer and the creative interactions by the users, the last [and current] version of the app allows to move, add and remove the magnets in order to create endless configurations.



SMULE
MAGIC FIDDLE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Um dos maiores sucessos até o momento é o aplicativo "Magic Fiddle", que transforma o iPad num instrumento erudito, o violino. Pode-se criar a música tocando como num instrumento qualquer e ainda é possível seguir as leves cores que sinalizam a posição correta de tocar cada música. Há inclusive um sistema de classificação para se ganhar medalhas de bronze, prata e ouro pela execução de cada música.

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



SPACES OF PLAY: MATTIAS LJUNGSTROM, MAREK PLICHTA, ANDREAS ZECHER & MARTIN STRAK

SPIRITS

ALEMANHA [GERMANY]

O jogo "SPIRITS" é um quebra-cabeças em ação. Os jogadores devem achar soluções criativas para guiar um determinado número de espíritos rumo ao objetivo. Os espíritos podem ser usados para manipular o vento, cavar túneis ou construir pontes com folhas. É dada a oportunidade aos jogadores de resolver todos os níveis do jogo com suas próprias ideias criativas. A simulação dinâmica do vento e o nível geométrico destrutível permitem esse tipo de jogo emergente. O vento tira algum controle do jogador, mas também guia indiretamente. O som e a música foram totalmente feitos com instrumentos musicais orquestrados. E, combinado ainda com o desenho gráfico feito à mão, o jogo ganha um toque único.

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

TED DAVIS

TEXT2IMAGE

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

Type a word and a color shows! "Text2Image" is a net.artwork that explores the nature of our digital media, particularly the image format JPEG. By means of the literal combination between text and image, a new meaning and visual reference are given to any words, stories or whatever you want. In the realm of intermedia [crossmedia] visualization and aesthetic ambits, this app investigates new ways to produce images and analyze texts.

TYPOTHEQUE / RESOLUME

DANCE WRITER

HOLANDA [NETHERLANDS]

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

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

090

FILE SÃO PAULO 2011

HIPERSÔNICA HYPERSONICA

PERFORMANCE

ALFREDO CIANNAMEO

IONESIS – SONIC PLASMA

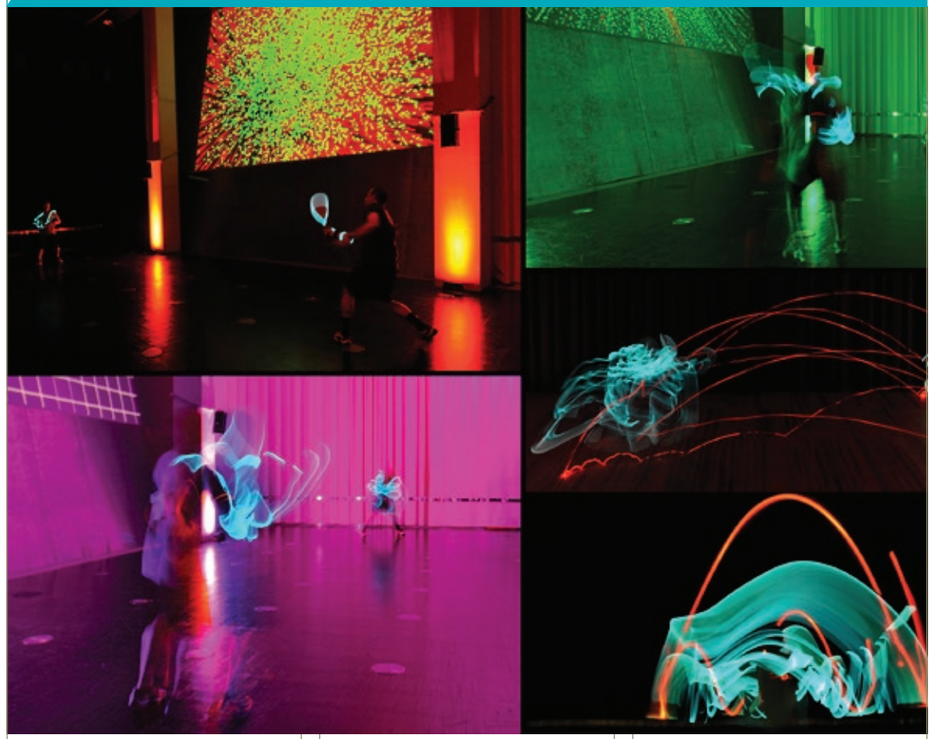
HOLANDA [NETHERLANDS]

"Ionesis" é uma performance/instalação de plasma sônico que consiste em três tubos de descarga com diversos eletrodos que foram inventados pelo cientista Nikola Tesla. Esses tubos transformam seis canais de áudio eletrônicos em 12 fontes de alta voltagem, iniciando uma reação eletro-sônica em luz de plasma. O enfoque da obra é investigar as qualidades de descarga do plasma. Quando um eletrodo descarrega o campo elétrico gerado por esse (eletrodo), ele interage com outros campos elétricos que também descarregam eletrodos no tubo. Isto resulta visualmente em uma complexa configuração de células luminosas. A condução da luz é sincronizada com o som no espaço. Baseado na relação sinestética entre luz e acústica, "Ionesis" produz uma experiência cosmológica imersiva.

"Ionesis" is a sonic plasma performance/installation consisting of three multi-electrode discharge tubes which were originally invented by the scientist Nikola Tesla. These 'tubes' transform six electronic audio channels into twelve high voltage sources, initiating an electro-sonic reaction in light plasma as a result. The focus of the work lies in investigating the discharging qualities of plasma. When an electrode discharges the electric field generated by this (electrode), it interacts with other electric fields also discharging electrodes within the tube. This results visually into a complex configuration of intertwined light cells. The conduction of light is synchronized with the sound in the space. Based on the synaesthetic relation between light and acoustics, "Ionesis" conjures an immersive cosmological experience.

ANDRÉ RANGEL, ANNE-KATHRIN SIEGEL & FERNANDO ALÇADA

SYNDYN | PORTUGAL [PORTUGAL]



Nosso conceito une estética, atividade física e entretenimento. Enquanto praticam uma vigorosa atividade física, os jogadores controlam todos os eventos audiovisuais que ocorrem no espaço/tempo do jogo. O espaço que sedia o evento é colorido com luz controlada pelos movimentos dos jogadores. Suas raquetes e braços são decorados com fios luminescentes eletrônicos e a peteca (speeder) com um LED brilhante, gerando efeitos cênicos dinâmicos e bem vívidos. No início de cada jogo, os usuários escolhem em um "iPod touch" uma trilha sonora associada com visuais e cores para o sistema de iluminação do ambiente. A possibilidade de literalmente desenhar com este jogo dá um caráter original e inovador ao "SynDyn": ser simultaneamente um esporte, uma diversão e um evento artístico que funde estética, atividade física, tecnologia e entretenimento.

Our concept combines aesthetics, physical activity and entertainment. While practicing a vigorous physical activity, the players control all audio-visual events that occur in the space/time of the game. The space where the event takes place is colored with light which is controlled by the players' movements. Their rackets and arms are decorated with electro-luminescent wire and the shuttlecock (speeder) with a bright LED, providing vivid dynamic scenic effects. In the beginning of each game, users choose on an "iPod touch" a soundscape associated with visuals and colors for the ambient lighting system. Literally, the possibility of drawing with this game gives "SynDyn" its original and innovative character: being simultaneously a sports, entertainment and art event that merges aesthetics, physical activity, technology and entertainment.

EDUARDO PATRÍCIO

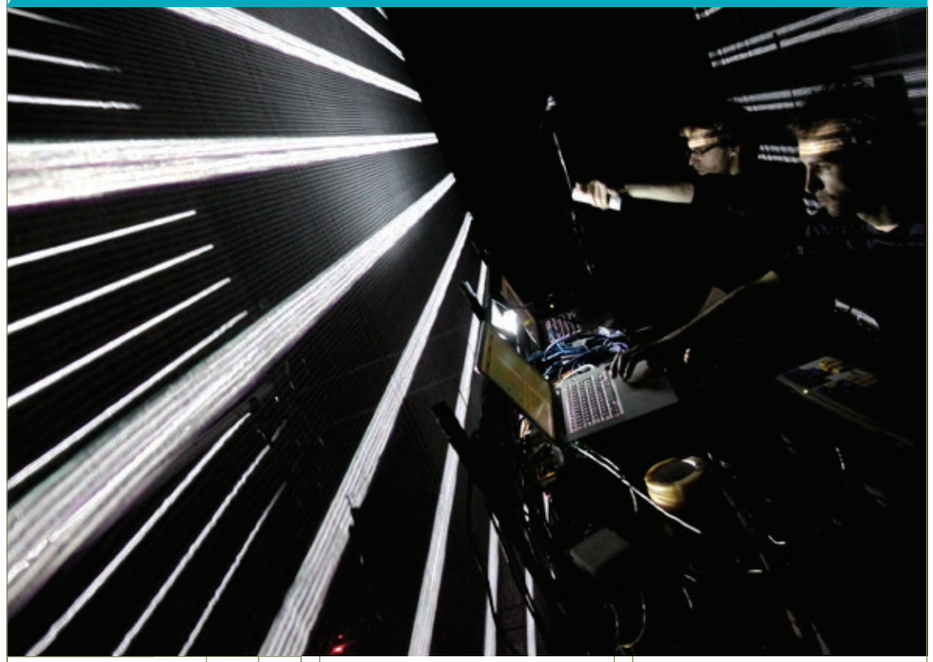
ZIN

BRASIL [BRAZIL]

"Zin" é um instrumento musical digital desenvolvido para explorar relações mais ou menos diretas entre gestos e sons. Sua interface, equipada com sensores infravermelhos, permite o controle de múltiplos parâmetros sonoros sem contato físico algum. O instrumento e seu uso são obras em construção, que buscam um equilíbrio entre expressividade e simplicidade, formalismo e improviso, transparência e ambiguidade.

"Zin" is a musical digital instrument developed to explore more or less direct relationships between gestures and sounds. Its interface, equipped with infrared sensors, allows the control of multiple sound parameters, with no physical contact. The instrument and its usage are works in progress, which search a balance between expressivity and simplicity, formalism and improvisation, transparency and ambiguity.

EUPHORIE
FRANÇA [FRANCE]



Tudo começa com Exyzt, onde Franz, cofundador do coletivo multidisciplinar e designer das cenografias de Etienne de Crecy e Vitalic, conheceu Fernand, membro do "Father Divine" com Mike Ladd (do legendário selo RoiR de Nova York). Assim nasceu "Euphorie". Criada por 1024 Architecture com o apoio de Arcadi (fundador do Nemo festival em Paris), a performance audiovisual reconsidera o mito do "guitar hero" ao substituir o antigo dispositivo por "guitarras de neon". Ao mesmo tempo íntimo e surpreendente, "Euphorie" lida com as experiências do espectador no teatro contemporâneo assim como em música eletrônica, oferecendo ao público uma abordagem totalmente nova.

It all begins with Exyzt where Franz, co-founder of the multidisciplinary collective and designer of Etienne de Crecy and Vitalic scenographies, met Fernand, member of "Father Divine" with Mike Ladd (signed on the legendary NYC based label RoiR). "Euphorie" was born. Created by 1024 Architecture with the support of Arcadi (founder of Nemo festival in Paris), the audiovisual performance reconsiders the guitar hero myth by replacing the old device with "neon guitars". Both intimate and surprising, "Euphorie" plays on the spectator experiences in contemporary theater as well as in electronic music, offering the audience a brand new approach.

GIULIANO OBICI
CONCERTO PARA LANHOUSE
BRASIL [BRAZIL]

É uma instalação-performance audiovisual para computadores conectados em uma rede local (LAN – Local Area Network). O trabalho nasceu de experimentações realizadas durante oficinas e hacklabs de áudio e vídeo interativo ministrados em salas de acesso livre à internet. A proposta é realizar uma espécie de "performatização midiática" sonora e visual dos computadores de uma LAN. Um pequeno exercício estético "performidiático" e também uma singela homenagem às mais de 108 mil lanhouses espalhadas pelo Brasil. Design de rede e suporte: Flávio Schiavoni

An audiovisual installation-performance for computers connected to a Local Area Network – LAN. The work was born from experiments performed during workshops and hacklabs of interactive audio and video given in rooms of free internet access. The proposition is to achieve a kind of sound and visual "mediatic performing" of a LAN's computers. A small "performediatic" aesthetic exercise, and also a modest homage to the more than 108,000 lan-houses scattered through Brazil. Network design and support: Flávio Schiavoni

PROJETO AQUARPA: EDUARDO NESPOLI, THIAGO SALAS GOMES, LUCAS ALMEIDA, FLÁVIO JACON DE VASCONCELOS & LEANDRO PEREIRA SOUZA

MNEMORFOSES BRASIL [BRAZIL]

"Mnemorfoses" utiliza instrumentos musicais eletrônicos, de corda, sopro e percussão, todos criados especialmente para o projeto. Além destes, são utilizados diversos objetos coletados para uso musical. "Mnemorfoses" explora a intensificação da percepção sinestésica resultante da relação cibernética entre a memória e o ambiente mediado por máquinas audiovisuais. No decorrer da improvisação, os corpos dos músicos são conectados ao universo mecânico constituinte de pianos, máquinas de escrever, rodas e engrenagens e ao universo dos equipamentos eletrônicos e digitais, revelando a relação sensível entre a memória e as tecnologias com as quais convivemos no espaço social.

Aquarpa é um projeto artístico coletivo que integra instrumentos musicais não convencionais, recursos computacionais e improvisação audiovisual.

"Mnemorfoses" uses electronic instruments, string instruments, woodwind instruments and percussion instruments, all of them especially created for the project. Over that, the project uses a series of collected objects that are used for musical proposes.

"Mnemorfoses" explores the intensification of synesthesic perception which results of the cybernetic relationship between the memory and the ambient mediate by audiovisual machines.

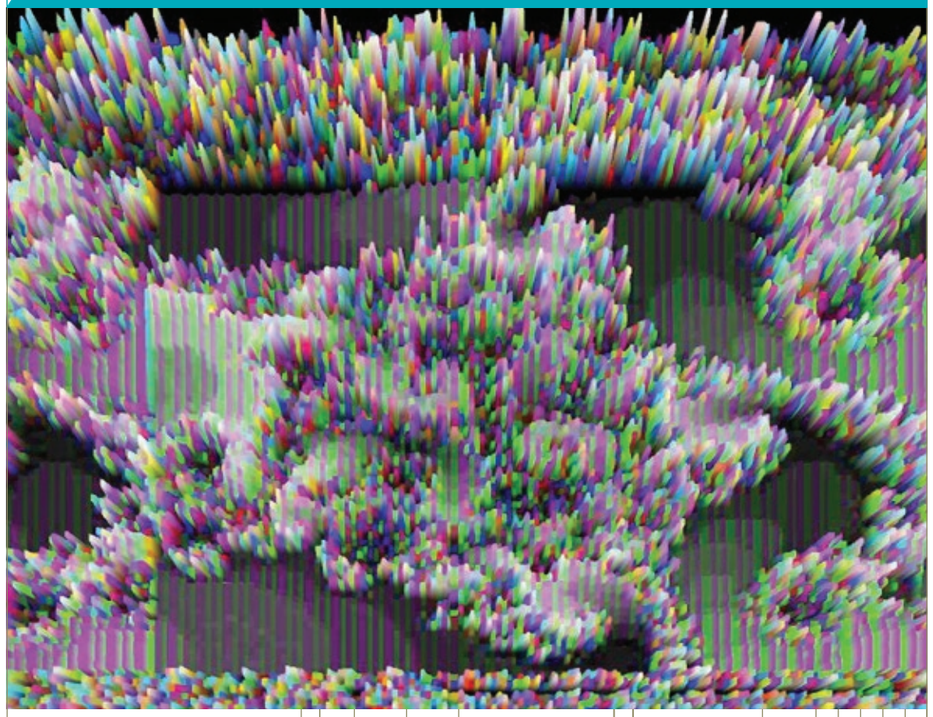
On the improvisation, the body of the musicians are connected to the mechanic universe that constitute pianos, letter machines, wheels and gears and to the universe of electronic and digital devices, reveling the sensible relationship between the memory and the technologies that composes our social ambient.

Aquarpa is a collective art Project which integrates non-conventional musical instruments, computer resource and audiovisual improvisation.

NICOLAS MAIGRET

PURE DATA READ AS PURE DATA

FRANÇA [FRANCE]



O conteúdo de aplicativo de dados puros é lido como dados puros em som e pixels (rgb + extrude). "Pure Data read as pure data", uma viagem pela coluna do código binário e suas qualidades ocultas: estrutura, lógica, ritmo, redundância, composição... [Codificado com Nicolas Montgermont]

The content of the pure data application is read as pure data into sound and pixels (rgb + extrude). "Pure Data read as pure data", a trip through the back of the binary code, and its hidden qualities: structure, logic, rhythm, redundancy, composition... [Coded with Nicolas Montgermont]

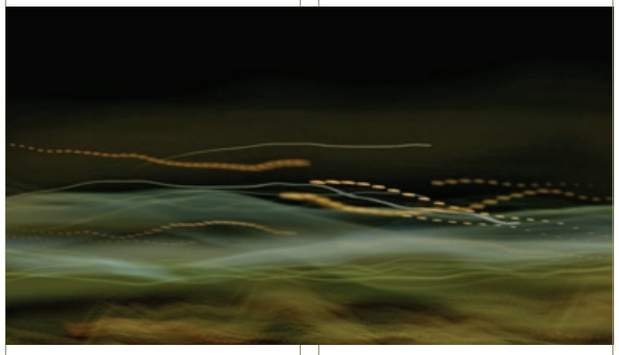
SCREENING

ALISON CLIFFORD & GRAEME TRUSLOVE

SUBSTRATUM

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"Substratum" é uma obra digital audiovisual e a primeira de uma série de colaborações da dupla de artistas-compositores Alison Clifford (visual) e Graeme Truslove (áudio). O áudio de "Substratum" é criado a partir de amostras de notas executadas em um contrabaixo, multiplicadas e arranjadas em ricas texturas em camadas profundas por processos de montagem digital e algoritmos de computador. Clifford desenvolveu algoritmos que "traduzem" amostras de imagens fotográficas em fragmentos animados. Então ela esculpiu os fragmentos em obras de imagens em movimento em multicamadas que interpretam as profundas texturas do áudio, criando uma experiência audiovisual imersiva para o participante.

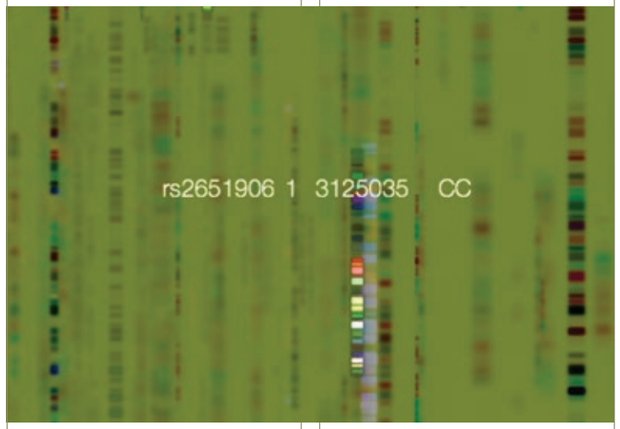


"Substratum" is an audiovisual artwork and the first in a series of collaborations by artist-composer duo, Alison Clifford (visual) and Graeme Truslove (audio). The audio in "Substratum" is devised from samples of bowed notes performed on a double bass, multiplied and arranged into rich, deeply layered textures by digital montage processes and computer algorithms. Clifford developed computer algorithms that "translate" samples from still photographic images into animated fragments. She then sculpted the fragments into multi-layered moving image works that interpret the deep textures of the audio, creating an immersive audiovisual experience for the participant.

FERNANDO VELÁZQUEZ

AUTORRETRATO

BRASIL [BRAZIL]



"Autorretrato" é um vídeo feito a partir do código genético do autor. O código genético foi obtido através do envio de amostras pelo correio para uma empresa que oferece este serviço online, e os dados foram recebidos no formato XML. O processo de traduzir a informação genética em dados audiovisuais é feita por analogia. Através da programação, é possível atribuir a cada fluxo de dados a propriedade de conversão em forma, cor, som e movimento. A poética do trabalho se dá no cruzamento entre objetividade dos dados genéticos e a subjetividade na interpretação dos dados.

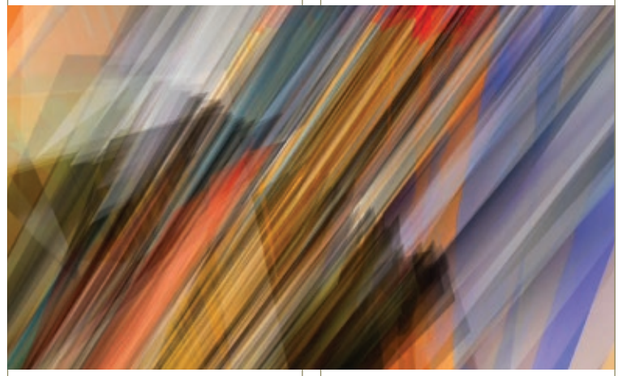
"Self-portrait" is a video made from the genetic code of the author. The genetic code was obtained by sending samples by mail to a company that offer this service on-line, and the data was received in XML format. The process of translating genetic information in audiovisual data is done by analogy. Through programming, it is possible to assign to each data stream the property of conversion into shape, color, sound and movement. The poetics of the work is at the intersection of the objectivity of the genetic data and the subjectivity of data interpretation.

FERNANDO VELÁZQUEZ

THE MINDSCAPES SUITE

BRASIL [BRAZIL]

A série Mindscapes é formada por um conjunto de vídeos realizados com processos generativos. O objetivo é visualizar metaforicamente os processos cerebrais envolvidos na percepção do mundo, no acesso às memórias e à produção de conhecimento.



The Mindscapes Series is a set of videos made by generative process. The aim is to metaphorically visualize brain/mind processes, as the access to memories and the production of knowledge.

JAAP: HARRIET PAYER & JORGE ESQUIVELZETA

CYBERSPACE PHOTSYNTHESIS

MÉXICO [MEXICO]

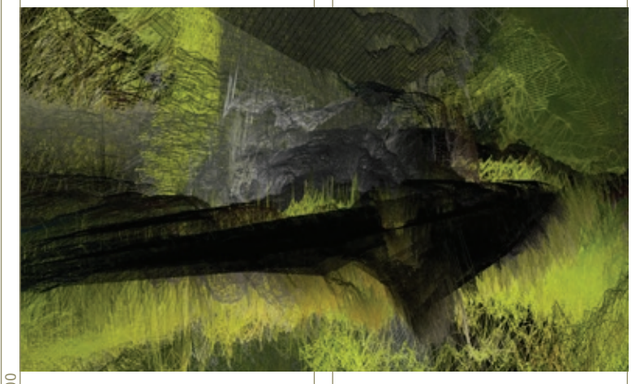
"Cyberspace Photosynthesis" é uma improvisação entre dois computadores, um com vídeo e o outro com música. É uma interpretação do processo de fotossíntese realizado pelas plantas e árvores, mas de um ponto de vista cibernético eletrônico aleatoriamente experimental. A fotossíntese é um processo muito importante na função natural, dificilmente visto através da simples observação humana, e é realizado em toda a entidade em que acontece, fazendo uma contribuição valiosa para o planeta, ao transformar dióxido de carbono em oxigênio. Os galhos são os braços de qualquer planta ou árvore, e toda noite a fotossíntese é realizada em todas elas.

"Cyberspace Photsynthesis" is an improvisation between 2 computers, one with video and the other one with music. It is an interpretation of the Photsynthesis process carried on plants and trees, but from a sort of randomly experimental electronic cybernetic point of view. Photsynthesis is a very important process on nature's function, hardly seen by simple human outside observation, and it is carried all across the entity it is happening into, making an invaluable contribution to the planet, converting the dioxide carbon into oxygen. Branches are the arms of any plant or tree and every night the photosynthesis is carried all across them.

JAAP: HARRIET PAYER & JORGE ESQUIVELZETA

DOG'S EYE VIEW

MÉXICO [MEXICO]



Está documentado que os cães não têm o lobo frontal do cérebro, por isso eles apenas sentem, têm direito às emoções, quaisquer que sejam, não sabem nem podem planejar o futuro, têm uma existência linear. "Dog's Eye View" é uma homenagem a esses antigos companheiros dos humanos e o modo como eles provavelmente veem e ouvem o mundo. Cada som nesta peça significa algo que coexiste em um dia normal para qualquer cachorro que caminhe em algum lugar: vozes humanas, veículos, celulares, qualquer tipo de ondas de comunicação, cadências repetitivas de máquinas, paisagem sônica, baixas frequências e um ritmo incisivo quase constante de caminhar.

It is documented that dogs do not have brain's frontal lobe, therefore they just feel, they are entitled to emotions whichever they are, they do not know or even can plan about the future, they have a linear existence. "Dog's Eye view" is a homage, to these ancient human companions and the way they probably see and hear the world. Every sound on this piece means something co-existing on a normal day for any dog having a walk anywhere, human voices, vehicles, mobile telephones, any sort of communication waves, repetitive machinery cadences, sonic landscape low frequencies and an incisive almost constant walking rhythm.

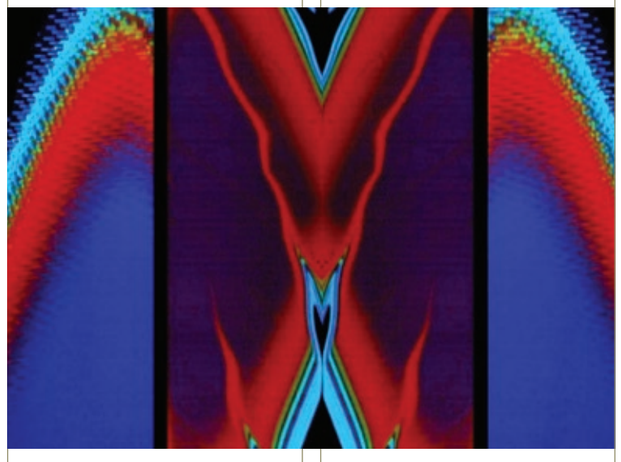
PAUL O DONOGHUE AKA OCUSONIC

PHASING WAVES

IRLANDA [IRELAND]

Gravado ao vivo no estúdio de TV experimental Studio New York, simples tons, zumbidos e glitches são transformados em representações visuais usando tecnologia dos anos 80. Quando três dessas gravações são justapostas, com áudio, surgem novas complexidades rítmicas, harmônicas e audiovisuais.

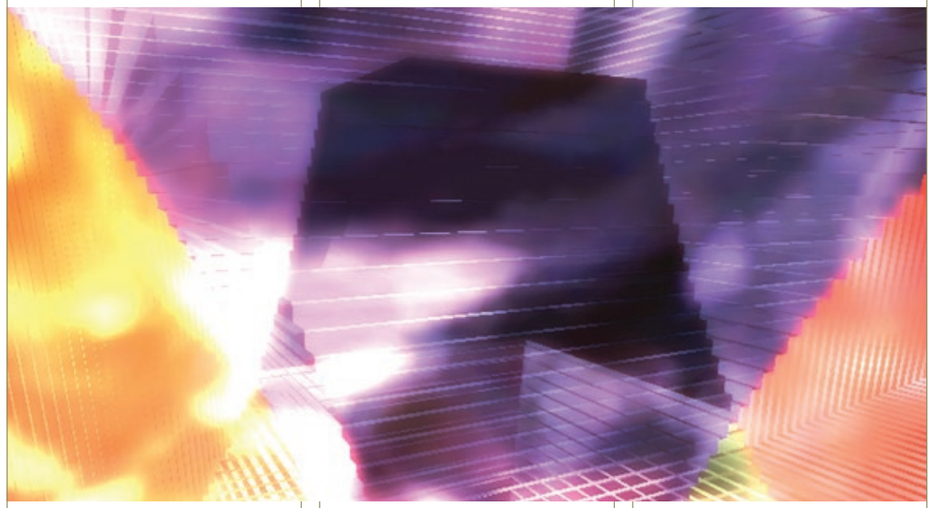
Recorded live in the experimental TV Studio New York, simple tones, buzzes and glitches are transformed into visual representations using 80s technology. When three of these recordings are juxtaposed, complete with audio, new rhythmic and harmonic, audio visual complexities emerge.



WARSAW ELECTRONIC FESTIVAL 2010: PRZEMYSLAW MOSKAL

DIGITAL SCULPTURES FOR ANALOG SOUNDS

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Digital Sculptures for Analog Sounds" é uma coletânea de esculturas e ambientes virtuais interativos inspirados por 13 faixas de sons analógicos compostos por artistas do Festival Eletrônico de Varsóvia. O espectador pode explorar o espaço virtual e mentalmente mergulhar em uma paisagem sonora contemplativa e estimulante. As explorações têm o tempo limitado à extensão dos sons individuais. Os sons são tocados linearmente, mas a experiência interativa do espaço virtual desafia essa linearidade. Minha intenção foi criar um ambiente audiovisual interativo que, independentemente da justaposição do áudio linear e dos visuais não-lineares, desenvolve seu próprio ritmo no tempo e no espaço.

"Digital Sculptures for Analog Sounds" is a collection of interactive virtual sculptures and environments inspired by 13 tracks of analog sounds composed by artists of the Warsaw Electronic Festival. The viewer can explore the virtual space and mentally immerse him/herself in a contemplative, stimulating electronic soundscape. The explorations are time limited to the length of individual sounds. The sounds are played linearly but the interactive experience of the virtual space challenges that linearity. My attempt was to create an interactive audiovisual environment that, regardless of the juxtaposition of the linear audio and non-linear visuals, develops its own rhythm in time and space.

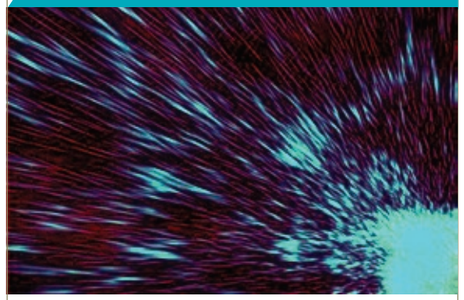
PARTICIPANTES

PARTICIPANTS

ALVARO X

DEAD IN DUMP

BRASIL [BRAZIL]



"Dead in DUMP" é um projeto de música eletrônica e experimental que questiona a musicalidade do comum, procurando experimentações a partir do que seria diferente disso, procurando também referências visuais em concordância com o estilo musical produzido para a imagem do projeto.

"Dead in DUMP" is a project of electronic and experimental music, which questions the musicality of the common, looking for experimentations from what would be different, also looking for visual references in accordance with the musical style produced for the project's image.

BERNHARD LOIBNER

UNIDENTIFIED MUSICAL SUBJECT

ÁUSTRIA [AUSTRIA]

Com seu novo álbum, "Unidentified Musical Subject", Bernhard Loibner funde o mundo da música experimental eletrônica com a suavidade/franqueza humana dos instrumentos acústicos. Não foram usados sequenciadores ou máquinas drum durante o processo de produção, para alcançar uma impressão sonora equilibrada – semelhante à dinâmica humana –, que alterna entre serenidade e movimento.

With his new album "Unidentified Musical Subject" Bernhard Loibner fuses the world of experimental electronic music with the human kindness/directness of acoustic instruments. No sequencers or drum machines were used during the production process in order to reach a balanced sound impression – similar to human dynamics – shifting between ease and motion.

CLAUDIO PARODI
THE THINGS THAT ARE MISSING
ITÁLIA [ITALY]

"As coisas que estão faltando" é um estudo sobre duas curvas senoidais puras. "The things that are missing" is a study about two pure sinewaves.

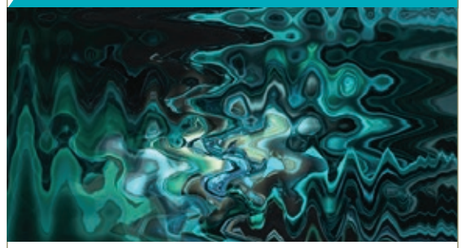
CLEBER GAZANA | SIMPLE.NORMAL
F. WILL I DREAM? | BRASIL [BRAZIL]

A obra explora a estaticidade sonora e longas passagens em loop com pouca variação, construída cuidadosamente por sons de profundidades singulares e silêncios sutis. "Um som profundo, um ambiente tenso e um silêncio solene subsequente. Um zumbido pairando no ar, seguido por uma ausência de som." The work explores the static sound and long loop passages with little variation, carefully constructed by sounds of singular depths and subtle silences. "A deep sound, a tense environment and a subsequent solemn silence. A drone hovering in the air, followed by an absence of sound."

DANIEL GAZANA
NOSOCÔMIO
BRASIL [BRAZIL]

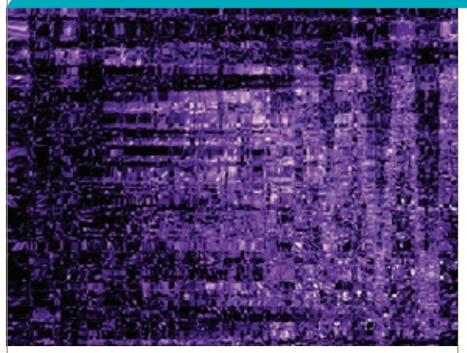
"NOSOCÔMIO" foi produzida e inspirada por uma experiência multissensorial da percepção do artista após uma visita ao Sanatório Vicentina Aranha, na cidade de São José dos Campos. A obra compõe mais um estímulo sensório, onde o fluxo sonoro promove um diálogo sinestésico com todos os aparatos ali existentes, provocando sensações que demandam a interconexão dos vários sentidos relacionados durante a exploração espacial. "NOSOCÔMIO" was produced and inspired by a multi-sensorial experience of perception by the artist, after a visit to the Sanatory Vicentina Aranha, in São José dos Campos. The work composes more than a sensory stimulus, where the sound flow promotes a synesthetic dialogue with all apparatuses existing there, causing sensations that require the interconnection of several related senses during space exploration.

FAOBEAT
BEAT'NTIME / LIFT'NBEAT
BRASIL [BRAZIL]



Música criada inspirada pelo Egito.
Music created inspired by Egypt.

JOAQUIN COFRECES
HAMONI LAPUDE ANAN ("WE USED TO MAKE CANOES" IN YAGHAN LANGUAGE)
AGENTINA [ARGENTINA]



Os yaghan foram a tribo mais meridional que vivia nos canais entre as ilhas situadas diante do cabo Horn, onde os oceanos Pacífico e Atlântico despencam juntos. Eles eram nômades do mar, sem religião, sem rei, nem escrita, nem passado... Deixaram poucos vestígios. Esta peça de rádio é uma pesquisa antropológica sonora para se recriar o modo como essa tribo vivia.
The yaghans were the southernmost tribe that lived at the channels between islands situated before the Cape Horn where the Pacific and Atlantic Ocean collapse together. They were nomads of the sea, with no religion, no king, no writing, no past ... They left few trace. This radio piece is a sound anthropological investigation to recreate the way this tribe lived.

JUAN PABLO AMATO
DUO ENCAPRICHADO EN ALISAR RUGOSIDADES MENTALES ARGENTINA [ARGENTINA]

"Duo Encaprichado en alisar rugosidades mentales" (Duo apaixonado por alisar rugas mentais) é uma peça eletroacústica para clarineta, piano e sons eletrônicos em sistema estéreo gerado por síntese granular e síntese de FM. "Duo Encaprichado en alisar rugosidades mentales" (Infatuated Duo in smoothing mental rough) is an electroacustic piece for clarinet, piano and electronic sounds in stereo system generated by granular synthesis and FM synthesis.

MAURO CEOLIN

SPORE'S YTUBESOUNDSCAPE AND HIS WILDLIFE ITÁLIA [ITALY]

"Spore's Ytubesoundscape and his wildlife" está em uma paisagem sonora composta de 36 propostas em um loop infinito. As faixas são tiradas de sessões do videogame Spore, publicado pelos jogadores na plataforma YouTube. Cada faixa corresponde a uma criatura zoomórfica do jogo, criando um retrato sonoro geral de um ambiente vivo, mas virtual, povoado por personagens na forma de natureza 2.0.

"Spore's Ytubesoundscape and his wildlife" is in a soundscape composed of 36 proposals in an infinite loop. The tracks are taken from sessions of the videogame Spore, published by the players on the YouTube platform. Each track corresponds to a zoomorphic creature in the game, creating an overall sound portrait of a living environment, but virtual, populated by characters in the form of nature 2.0.

MUSIC FOR INSTALLATIONS

BRAINDAMAGE

BÉLGICA [BELGIUM]

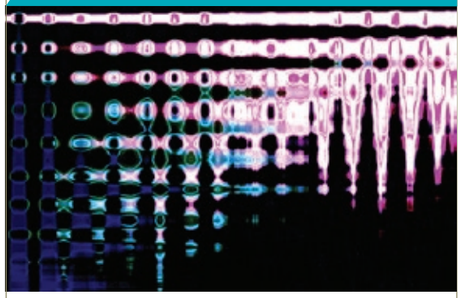
"Braindamage" faz parte de um projeto chamado "Dark Side". Ele contém paisagens sonoras e drones, criando um mundo ambiente escuro e enigmático, construído como resultado de muita conversa com pessoas que sofrem de "depressão". Depois de muito ler e conversar, decidimos que era hora de traduzir esse estado de espírito em som, primeiramente por respeito pelos que se candidataram. Ao fazer este projeto, tentamos dar uma impressão criativa de um estado de espírito difícil.

"Braindamage" is part of a project called 'Dark Side'. It contains soundscapes and drones, creating an enigmatic dark ambient world, built up as a result of a lot of conversations with people suffering from a 'depression'. After a lot of reading and talking we decided that the time was there to translate this state of mind into sound, first of all out of respect for those who stepped forward. By making this project we tried to make a creative impression of a difficult state of mind.

PANAYIOTIS KOKORAS

MAGIC

GRÉCIA [GREECE]



"Magic" é a terceira e última peça de um projeto intitulado Grand Piano Trilogy. O desafio da trilogia é expandir as possibilidades sônicas do piano. As fontes sonoras da obra vêm do entorno, de baixo e de dentro do piano tocado de várias "maneiras inconvencionais" (como raspar, bater e percutir).

"Magic" is the third and last piece of a project entitled Grand Piano Trilogy. The challenge of the trilogy is to expand the sonic possibilities of piano. The sound sources of the work come from around, below and inside the piano played in various 'unconventional ways' (such as scraping, hitting and strumming).

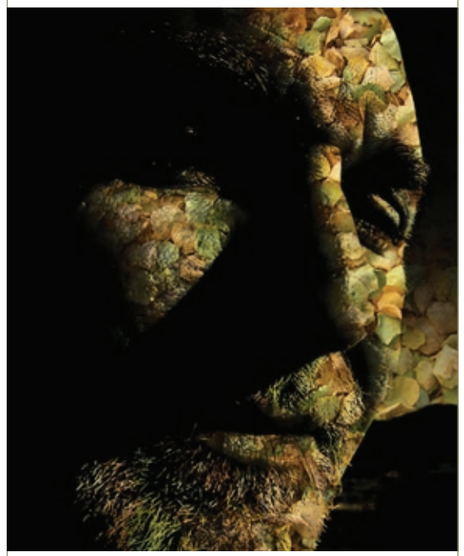
PHILIP MANTIONE

FABRICS

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Fabrics" é uma peça textural em que material sonoro contrastante é justaposto e sobreposto. A peça é geralmente composta pelas ideias de contraste e variedade com relação à transição. O uso de processos aleatórios e deslocamento espacial evita a previsibilidade, desafiando a ideia de um quadro perceptivo estático para o compositor e para o ouvinte.

"Fabrics" is a textural piece in which contrasting sonic material is juxtaposed and overlapped. The piece is generally through composed guided by the ideas of contrast and variety with respect to transition. The use of random processes and spatial displacement undermines predictability, challenging the notion of a static perceptual framework for both the composer and listener.



RINALDO SANTOS
MUSICONTOS
BRASIL [BRAZIL]

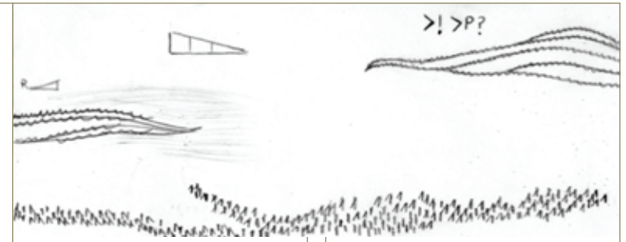
Uma investigação sonora experimental que procura a intersecção entre a música e a literatura, uma mistura de música e poesia ou música e conto – assim, a música conta uma história.
A sound experimental research that seeks the intersection between music and literature, a mix of music and poetry, or song and story – so the song tells a story.

SERGIO CAJADO
CONSTATAÇÕES URBANAS – PASSADO, PRESENTE E FUTURO
BRASIL [BRAZIL]

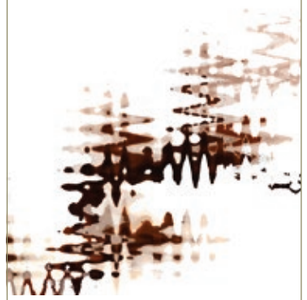
Música Eletrônica Erudita construída com recursos eletrônicos a partir de timbres originais.
Electronic Music Classical constructed with electronic resources from original timbres.

SERGIO GRANADA MORENO
DIGITAL RAINBOW
COLÔMBIA [COLOMBIA]

"Digital Rainbow" (2009) é uma peça totalmente gerada por computador, empregando Pd principalmente como uma ferramenta de síntese sonora. Diferentes tipos de material musical evoluíram e depois foi montada uma estrutura musical. Quando a música ficou pronta, uma partitura visual foi feita com desenhos e símbolos baseados na análise funcional desenvolvida pelo musicólogo e compositor canadense Stéphan Roy.
"Digital Rainbow" (2009) is a piece fully generated by the computer, employing Pd mostly as a sound synthesis tool. Different kinds of musical material evolved and then a musical structure was set. Once the music was complete, a visual score was made by drawings and symbols based on functional analysis developed by Canadian musicologist and composer Stéphan Roy.



SOL REZZA
PREGUNTAS (QUESTIONS)
MÉXICO [MEXICO]



"Quem nunca sentiu medo? Quem não se sentiu como poeira? Quem viu uma folha cair? Quem não desenhou em um vidro embaçado? Quem não quis ser uma bolha de sabão? Quem sabe alguma coisa? Quem sabe nada?" – Perguntas. Dedicado a Daniel Ivan, por me deixar fazer todas as perguntas possíveis. * Soundscape: Viveiro Municipal em Amecameca – gravado por Sol Rezza, 2010.

"Who wasn't ever afraid? Who hasn't felt like dust? Who saw the fall of a leaf? Who did not draw over a fogged glass? Who didn't want to be a soap bubble? Who knows anything? Who knows nothing?" – Preguntas (Questions). Dedicated to Daniel Ivan, for letting me do all possible questions. * Soundscape: Municipal vivarium at Amecameca – recorded by Sol Rezza 2010

THE TINY ORCHESTRA
TIME WOUNDS ALL HEELS
CANADÁ [CANADA]

"Time Wounds All Heels" celebra o espírito humano que resiste ao esforço mundial para limitar a imaginação.
"Time Wounds All Heels" celebrates the human spirit that resists the worldwide effort to limit the imagination.

110

MÍDIA ARTE MEDIA ART

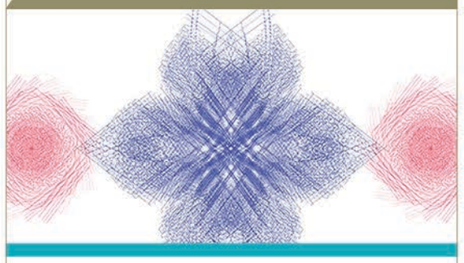
FILE SÃO PAULO 2011

A. BILL MILLER
GRIDSOL-PRECOMPS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

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

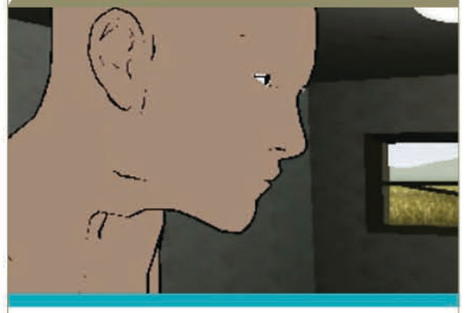
A. BILL MILLER
GRIDSOL-ALTAR1
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



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

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

AARON OLDENBURG
AFTER
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



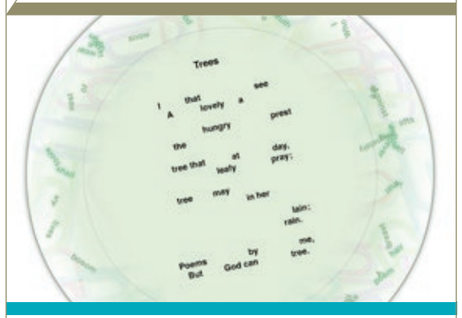
Este é um videogame sobre encontrar e depois colocar uma pessoa amada na pós-vida. O objetivo é simular um encontro agnóstico com o próprio sistema de crença quando se lida com a morte. O jogo começa com a morte de um parceiro, depois o jogador encontra obstáculos em sua vida que só podem ser superados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

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

AGAM (A.) ANDREAS
LA RESOCIALISTA INTERNACIONAL
HOLANDA [NETHERLANDS]

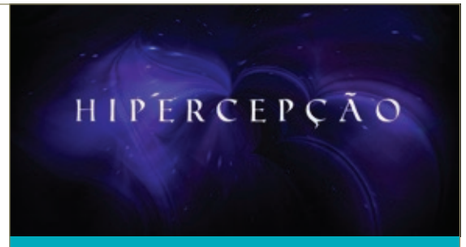
burgerwaanzin.nl pretende criticar a política superficial e mundana em relação às experiências visuais. Na tentativa de superar a lacuna entre cinema e internet, estou desenvolvendo uma espécie de "Fragmentos Cinematográficos", que ou encontram seu caminho como obras de arte isoladas ou como restos experimentais que incluo em burgerwaanzin.nl.
burgerwaanzin.nl intends to criticize the superficial and mundane policy towards visual experiences. Trying to bridge the gap between cinema and internet, in doing so I am developing a kind of "Cinematographic Scraps", which either find their way as stand alone artworks or as experimental leftovers which I include in burgerwaanzin.nl.

ALAN BIGELOW
THIS IS NOT A POEM
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



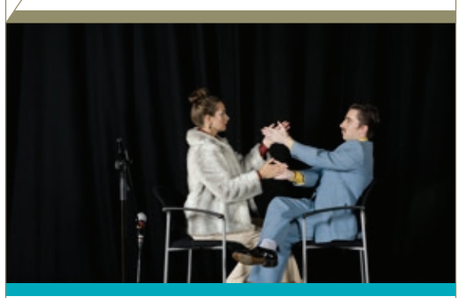
"This Is Not A Poem" toma o famoso poema "Trees" de Joyce Kilmer e, transcrevendo-o para um disco "riscável", o transforma em brinquedo, um jogo e um motor de linguagem. "This Is Not A Poem" é jogável infinitamente.
"This Is Not A Poem" takes the famous poem "Trees" by Joyce Kilmer and, transcribing it onto a "scratchable" disk, makes it into a toy, a game, and a language engine. "This Is Not A Poem" is infinitely playable.

ALCIONE GODOY, CAMILLO LOUVISE, BRUNO AZZOLINI, RAFAEL ARAUJO, RODOLFO ROSSI, MARINA MAIA & VINICIUS NAKAMURA
HIPERCEPÇÃO
BRASIL [BRAZIL]



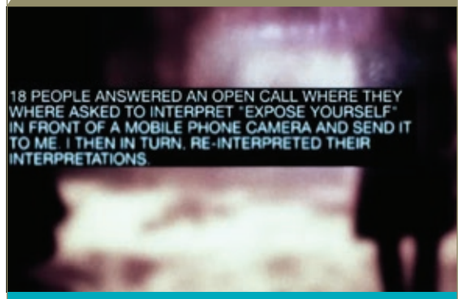
A proposta é fazer que o usuário, mesmo a salvo e consciente de estar em um determinado local, se transporte por meio de sua imaginação para o ambiente virtual proposto e viva aquelas experiências de maneira real e instintiva.
The proposal is to make the user, which is secured and conscious of being in a particular location, get transported by his imagination to the virtual environment proposed, and live those experiences in a real and instinctive way.

ALEX HETHERINGTON
LINDA FRATIANNE
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



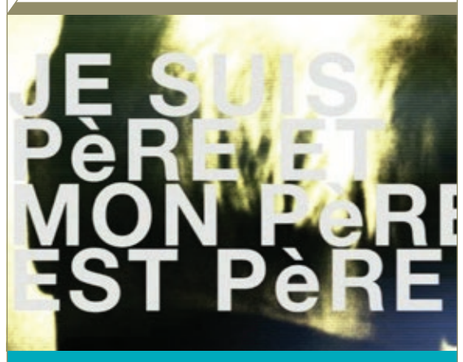
"Linda Fratianne" se baseia em uma história da escritora austríaca Elfriede Jelinek com referências a vaudeville, filme noir, estilos de teatro e cinema, arte de performance e esportes televisivos, para explorar gestos, textos e sequências improvisadas, noções de espetáculo/espectador, inspeção e julgamento, violência e fracasso, glamour e persistência.
"Linda Fratianne" is based on a story by the Austrian writer Elfriede Jelinek with references to vaudeville, film noir, theatrical and cinematic styles, performance art and televised sports to explore through gestures, texts and improvised sequences, notions of spectacle/spectatorship, inspection and judgment, violence and failure, glamour and persistence.

ANDERS WEBERG
EXPOSE YOURSELF
SUÉCIA [SWEDEN]



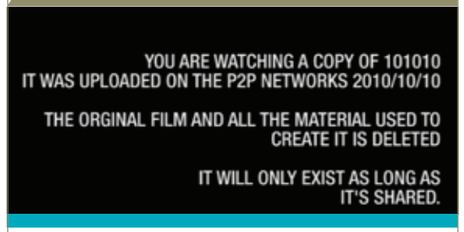
Dezoito pessoas de 11 países diferentes (Espanha, Canadá, Itália, Dinamarca, Reino Unido, Alemanha, Suécia, Estados Unidos, França, Portugal e África do Sul) responderam a uma convocação em que foram solicitadas a interpretar "Expose Yourself" na frente de uma câmera de telefone celular e enviar a gravação para mim. Então eu reinterpretei suas interpretações a acrescentei a mim mesmo.
18 people from 11 different countries (Spain, Canada, Italy, Denmark, UK, Germany, Sweden, US, France, Portugal and South Africa) answered an open call where they were asked to interpret "Expose Yourself" in front of a mobile phone camera and send it to me. I then in turn, Re-interpreted their interpretations and added "my Self".

ANDERS WEBERG
JE SUIS PÈRE ET MON PÈRE EST PÈRE
(I'M A FATHER AND MY FATHER IS A FATHER)
SUÉCIA [SWEDEN]



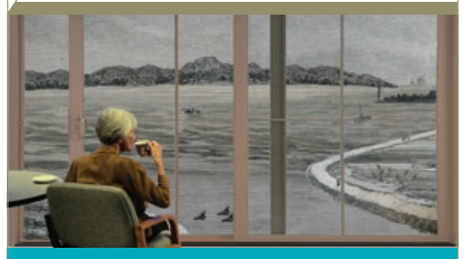
Filmado com telefone celular. Vídeo e som por Anders Weberg. Participantes: Jan Weberg, Anders Weberg, André Weberg.
Filmed with a mobile phone. Video and Sound by Anders Weberg. Participants: Jan Weberg, Anders Weberg, André Weberg.

ANDERS WEBERG
P2P ART – THE AESTHETICS OF EPHEMERALITY | SUÉCIA [SWEDEN]



Arte feita para – e só encontrada em – redes P2P. A obra de arte original é primeiro compartilhada pelo artista até que outro usuário a baixa. Depois disso, a obra estará disponível enquanto outros usuários a compartilharem. Sinta-se à vontade para fazer o download ou não dos filmes, assista-os e partilhe-os o quanto quiser. Ou os delete imediatamente. "A estética da efemeridade."
Art made for – and only available on – the peer to peer networks. The original artwork is first shared by the artist until one other user has downloaded it. After that the artwork will be available for as long as other users share it. Feel free to don't or download the films, watch it and share it for as long as you like. Or delete it immediately. "The aesthetics of ephemerality".

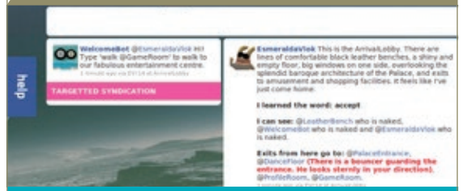
ANSTEY/PAPE: JOSEPHINE ANSTEY & DAVE PAPE
MRS. SQUANDERTIME
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Mrs. Squandertime" é uma simulação em tempo real de um personagem virtual. "Mrs. Squandertime" faz parte do movimento "slow", um convite para qualquer visitante sentar-se por um momento, ficar em silêncio e contemplar a vista. A peça evoca mães e avós que criam uma sensação de segurança e continuidade.
"Mrs. Squandertime" is a real-time simulation of a virtual character. "Mrs. Squandertime" is part of the slow movement; an invitation to anyone who visits to sit awhile, stay quiet, and contemplate the view. The piece evokes mothers and grandmothers who create a sense of security and continuity.

AYMERIC MANSOUX, DAVID GRIFFITHS & MARLOES DE VALK

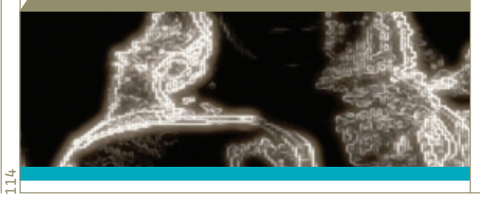
NAKED ON PLUTO HOLANDA [NETHERLANDS]



O jogo explora ludicamente a natureza das redes sociais vistas por dentro, questionando o modo como essas interfaces moldam nossas amizades, como as relações sociais se tornaram uma mercadoria através da publicidade dirigida com base nas quantidades fenomenais de informação que fornecemos a esses bancos de dados ao nos expormos.
The game playfully explores the nature of social networks from within, questioning the way these interfaces shape our friendships, the way social relations have become a commodity through targeted advertising based on the phenomenal quantities of information we supply these databases with exposing ourselves.

BALAM SOTO

SELF PORTRAIT VIDEOS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Em minha série "Self Portrait Videos", criei vídeos de mim mesmo usando um software customizado desenvolvido por mim. Esse software permite ver o mundo natural digital, o das pixilações, enquanto ele reflete uma imagem da forma humana natural. Eu criei a partitura musical original que acompanha as imagens.
In my series "Self Portrait Videos", I created videos of myself utilizing a custom software that I developed. This software allows one to see the natural, digital world, that of pixilations, as it reflects an image of the natural, human form. I created the original, electronic music score that accompanies the images.

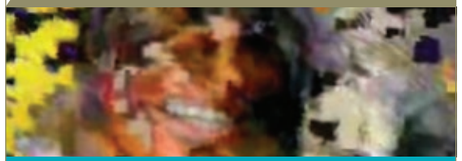
BÁRBARA DE AZEVEDO

VIDEO ESTADO SIMULACRO CINEMATOGRÁFICO
BRASIL [BRAZIL]

Vídeo resultante de pesquisas e experimentações com técnicas de cinema, vídeo e animação.
Video resulting from research and experimentation with film, video and animation techniques.

BEN BAKER-SMITH

INFINITE GLITCH
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Todos os dias um número incompreensível de novos arquivos digitais de mídia é carregado para sites de hospedagem em toda a internet. "Infinite Glitch" é uma representante de fluxo de consciência dessa enxurrada arrasadora de mídia, seus sons e imagens fraturados e degradados refletindo quão pouco o público consegue reter desse tiroteio diário.
Every day an incomprehensible number of new digital media files are uploaded to hosting sites across the internet. "Infinite Glitch" is a stream-of-consciousness representation of this overwhelming flood of media, its fractured and degraded sounds and images reflecting how little we as an audience are able to retain from this daily barrage.

BRIT BUNKLEY

PARADOX OF PLENTY
NOVA ZELÂNDIA [NEW ZEALAND]

"Paradox of Plenty" é um "slide show" em movimento. É uma paisagem onírica de conflito ambiental/militar apocalíptico. Quando eu era jovem, a maioria das pessoas estava convencida de que o futuro seria muito diferente da realidade atual.
"Paradox of Plenty" is a moving "slide show". It is a dreamscape of apocalyptic environmental/military conflict. When I was young, most of us were convinced that the future would be far different than current reality.

BRIT BUNKLEY

SPRINGFIELD PARADOX
NOVA ZELÂNDIA [NEW ZEALAND]

Uma batalha em uma floresta de pinheiros se transforma em uma representação em 3D dos quadrinhos Simpsons – enquanto se dissolve em uma versão apocalíptica em 3D da fábrica nuclear dos Simpsons. A paisagem sem personagens é mapeada com uma imagem de satélite do Centro-Oeste dos EUA no inverno enquanto a neve cai (ou serão cinzas?).
A battle in a pine forest segues into a 3D cartoon representation of the Simpsons – while dissolving into an apocalyptic 3D version of The Simpsons' nuclear factory. The landscape is devoid of characters mapped with a satellite image of the USA Midwest in winter as snow (or ashes?) fall.

BRIT BUNKLEY

UP RIVER BLUES
NOVA ZELÂNDIA [NEW ZEALAND]

"Up River Blues" é uma série onírica de vinhetas apresentando a região que cerca o vale do rio Whanganui. O rio Whanganui é o mais longo rio navegável da Nova Zelândia, com um rico significado histórico. A comuna de Shangri-la abandonada de Ahu Ahu Ohu, no Ahu Ahu, um afluente do Whanganui, é o tema central deste vídeo.
"Up River Blues" is a dreamlike series of vignettes featuring the region surrounding the Whanganui River Valley. The Whanganui River is New Zealand's longest navigable river with rich historical significance. The abandoned Shangri-la commune of Ahu Ahu Ohu, on the Ahu ahu tributary of the Whanganui is the central feature of this video.

BRUNO XAVIER, FABIANE ZAMBON, FELIPE VAN DEURSEN, FREDERICO DI GIACOMO & KLEYSON BARBOSA

(EQUIPE PRINCIPAL)
NEWSGAMES DA SUPERINTERESSANTE
BRASIL [BRAZIL]

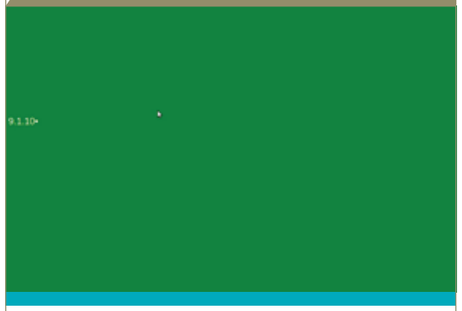
ANA FREITAS, ANA PRADO, ANDRÉ SIRANGELO, ALISSON LIMA, ANDRÉ MACIEL, ALEXANDRE VERSIGNASSI, DALTON SOARES, DANIEL APOLINARIO, DOUGLAS KAWAZU, EMILIANO URBIM, ÉRICA GEORGINO, LEANDRO SPETT, GIL BEYRUTH, GUSTAVO FROTA, MARINA MOTOMURA, MAURÍCIO HORTA, RAFAEL KENSKI, RENATA AGUIAR & SIMONE YAMAMOTO (PARCEIROS E COLABORADORES)

O site da revista Superinteressante é pioneiro no Brasil no conceito dos jogos jornalísticos, os newsgames. Neste trabalho, reunimos os melhores newsgames que produzimos nos últimos dois anos. Neles, vê-se aplicada na prática a premissa da apuração jornalística, reportagem pura, para a criação e desenvolvimento de um jogo.
Superinteressante website is a pioneer in the newsgames concept in Brazil. In this project, we gathered the best newsgames we have produced in the last two years.
In them, we have applied the essence of newsgame, storytelling and pure journalism, in the creation and development of a game.

CHARLY.GR
JOAN
ARGENTINA [ARGENTINA]

"Joan" é uma tentativa de levar um fragmento de filme ao universo da web, de obter uma nova impressão dele através das distopias interativas e da saturação audiovisual das tecnologias modernas. É basicamente uma cena de "Grande Hotel", estrelado por Joan Crawford e John Barrymore, que foi modificada com HTML, Javascript e as bibliotecas Pixastic.
"Joan" is an attempt to take a movie fragment to the universe of the web, to get a new impression out of it through the interactive dystopias and the audiovisual saturation of modern technologies. It is basically a scene from "Grand Hotel", starred by Joan Crawford and John Barrymore which was modified through HTML, Javascript and the Pixastic libraries.

CHARLY.GR
PERONISMO (SPAM)
ARGENTINA [ARGENTINA]



Esta obra tenta apresentar o poder de certas palavras e conceitos de estimular novos discursos em que as palavras são re-significadas em múltiplas direções, produzindo o paradoxo de um único tema cheio de contradições e pontos de vista extremamente diferentes, tornando impossível esperar qualquer tipo de síntese global que os inclua.
This work tries to escenify the power of certain words and concepts to stimulate new discourses in which words become resignified in multiple directiones, producing the paradox of a unique subject full of contradictions and extremely different points of view making impossible to expect any kind of global synthesis that include them.

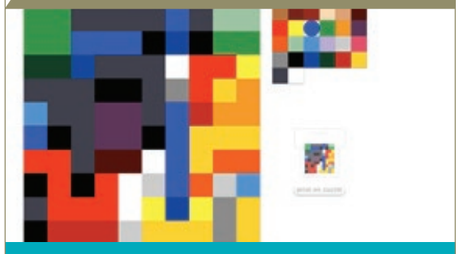
CHEN, I-CHUN
MEASURING DISTANCE BETWEEN THE SELF AND OTHERS | TAIWAN [TAIWAN]

Uma montagem colorida de vídeo feita em 2010, que pretende medir a distância pessoal e de outras culturas.
A colorful video assemblage made in 2010, which intends to measure personal and other culture's distance.

CHIARA PASSA
THE VIRTUAL PRIGIONE
ITÁLIA [ITALY]

"The Virtual Prigione" é um retrato interativo em videoescultura inspirado pelo conceito das últimas esculturas "inacabadas" de Michelangelo, chamadas "Prigioni" (prisões). O usuário pode esculpir usando o mouse como cinzel. A obra representa vários estados do ser.
"The virtual Prigione" is an interactive portrait video-sculpture inspired by the concept of the latest "unfinished" sculptures of Michelangelo, named "Prigioni." The user can sculpt using the mouse as a chisel. The work represents various states of being.

CHRISTOPHER OTTO
PXLPNT
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"PXLPNT" é um experimento de fazer imagens remixáveis que podem ser compartilhadas em redes sociais. Ela é sensível ao toque e funciona em iPad e iPhone.
"PXLPNT" is an experiment in making remixable images which can be shared on social networks. It is touch-enabled and works on iPad and iPhones.

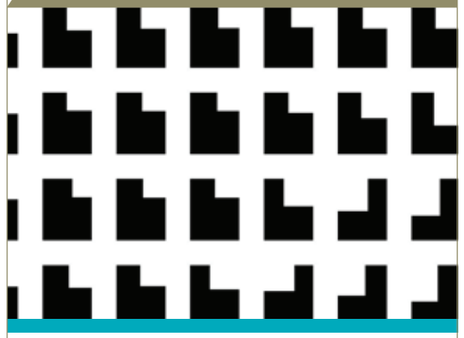
CLEBER GAZANA & DANIEL GAZANA
UNTITLED | BRASIL [BRAZIL]

"Untitled" segue o mesmo princípio de mixagem dos DJs, porém, com imagens em movimento criadas em software específico para esse fim. Estas pequenas peças gráficas são elaboradas de modo que possam sofrer mudanças em seus diversos parâmetros reguláveis, fazendo um diálogo com a música tocada ao vivo pelo artista Simple.Normal.
"Untitled" follows the same principle of mixage art from DJs, but with moving images created in specific software for this purpose. These small graphic pieces are designed to be modified in their various adjustable parameters, establishing a dialogue with the live music performed by the artist Simple.Normal.

DANIEL DUDA
ARAUCARIA ANGUSTIFÓLIA
BRASIL [BRAZIL]

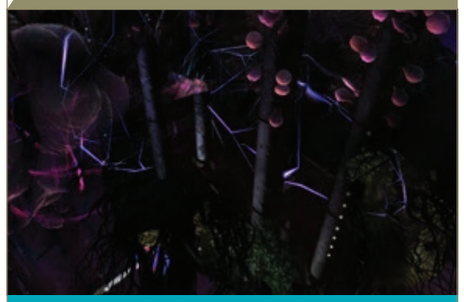
"Araucaria angustifólia" é uma pesquisa iniciada com o fulcro de construir imagens que transitem entre o meio digital e a concretude física; a maneira como o meio digital pode constituir objetos ficcionalmente tangíveis, mas principalmente explicitar de que maneira ocorre a sutil troca entre homem/máquina e meio/tecnologia.
"Araucaria angustifolia" is a research that began with the intent of building images that transit between the digital medium and physical concreteness; the way how the digital medium may constitute fictionally tangible objects, but mainly to make explicit the subtle exchange that occurs between man/machine and medium/technology.

DAVID MUTH
1 C A A 01X
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



A animação "1 C A a 01x" visualiza a composição homônima do artista sonoro alemão Carsten Nicolai – software reagente ao som especialmente desenvolvido gerou as imagens.
The animation "1 C A a 01x" visualizes the eponymous composition by German sound artist Carsten Nicolai – specially developed sound responsive software generated the imagery.

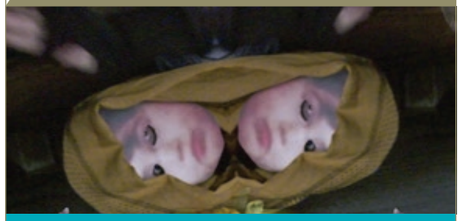
DAVID SULLIVAN
FUGITIVE EMISSIONS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



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

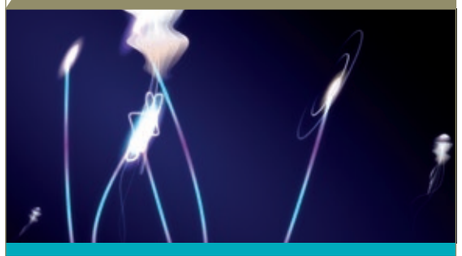
"Fugitive Emissions" is an animated painting with sound that poetically probes the hidden life of petrochemical production. This moving painting blurs the distinction between technology and biology. The dependence of our ways of life on petrochemical processing and the affects of this production on living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

DORON GOLAN
WAKING QUAD
ISRAEL [ISRAEL]



É uma espécie de cânone ou orfeão -- uma quadrilha misteriosa. Quatro figuras encapuzadas se movem nas laterais do quadrado. Cada uma tem seu trajeto particular. Surge um padrão e as colisões são evitadas por pouco. Elas tentam desesperadamente alcançar o centro e restabelecer a ordem e a paz, abolir as divisões entre o inconsciente e o consciente.
It is a kind of canon or catch – a mysterious square dance. Four hooded figures move along the sides of the square. Each has his own particular itinerary. A pattern emerges and collisions are just avoided. They desperately attempt to achieve 'centering' and reinstate order and peace, to abolish the separation between the unconscious and the conscious mind.

DOUGLAS DE PAULA
INTERFACES PREDATÓRIAS / PLUNDERING INTERFACES | BRASIL [BRAZIL]



Este projeto é marcado pela construção de diversas interfaces gráficas que buscam convidar o espectador a interagir no sentido de auxiliar na reprodução de formas. Essas formas podem ser entendidas como módulos artificiais dotados de comportamento, alguns também capazes de reproduzir-se autônoma e continuamente, provocando saturações visuais.
This project is about the construction of several graphic interfaces that invite the spectator to interact and thus help in the reproduction of forms. These forms can be understood as artificial modules with behavior, some of them able to reproduce themselves continuously, making visual saturations.

ELÉTRICO (GRUPO DE PESQUISA EM CIBERDANÇA)
EXPERIMENTO DE CORPO / EXPERIMENT BODY
BRASIL [BRAZIL]

LUDMILA PIMENTEL (COORDENADORA DO GRUPO/ GROUP COORDINATOR), ANDRÉIA OLIVEIRA, CAROLINA FRINHANI & BRUNA SPOLADORE

Em "Experimento de Corpo", o corpo foi editado como se parecesse uma massa modelável, sendo possível denominar como um trans-planting, conceito contemporâneo da imagem do corpo na obra de arte categorizada por Gretchen Schiller, em que a imagem do corpo pode ser percebida de forma cinestésica.
In "Body Experiment", the body was edited as if resembling a modeling mass, and can be called a trans-planting, a contemporary concept of body image in the artwork categorized by Gretchen Schiller, in which the body image can be perceived as kinesthetic.

GRUPO VERTIGEM: JULIANA RODRIGUES, NATALIA SANTANA, YGOR FERREIRA
DOWNTOWN 2.0 | BRASIL [BRAZIL]

"Downtown 2.0" é uma obra hipermidiática inspirada na obra literária "A Divina Comédia" de Dante Alighieri. "Downtown 2.0" tem como proposta ser um instrumento de crítica e reflexão sobre a sociedade, e explora conceitos como apropriação, não linearidade, caos urbano e referências do passado com o objetivo de propor uma reflexão sobre o momento atual.
"Downtown 2.0" is a work inspired by the literary work "The Divine Comedy" by Dante Alighieri. "Downtown 2.0" proposes to be an instrument of criticism and reflection on society, and explores concepts such as ownership, nonlinearity, urban chaos and references to the past in order to propose a reflection on the present moment.

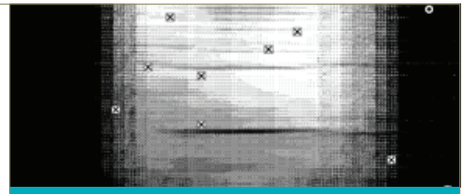
JARBAS AGNELLI
BIRDS ON THE WIRES
BRASIL [BRAZIL]

Lendo o jornal de manhã me deparei com uma foto de pássaros nos fios. Recortei a foto e decidi compor uma música, usando a exata posição dos pássaros como notas. Pura curiosidade de ouvir que melodia aqueles pássaros estariam criando. Esse trabalho foi feito sobre a foto original, publicada num dos principais jornais brasileiros, "0 Estado de São Paulo".
Reading the newspaper one morning, I saw a picture of birds on the electric wires. I cut out the photo and decided to make a song, using the exact location of the birds as notes. I was just curious to hear what melody the birds were creating. This work was made over the original photo, published in one the main Brazilian newspapers, "0 Estado de São Paulo".

JASON NELSON
SYDNEY'S SIBERA
AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]

"Sydney's Siberia" é um poema digital interativo, um mosaico em zoom e cliques infinitos, composto de 121 imagens poéticas. Elas se combinam e recombinam conforme você clica e move o mouse. Cada azulejo desse poema digital é uma pequena história de ficção ou narrativa poética, sinaliza a diferença entre o que está lá e o que eles esperam (ou esperavam) que se tornasse.
"Sydney's Siberia" is an interactive digital poem, infinitely zooming/clicking mosaic comprised of 121 poetic image tiles, the combine and recombine as you click and move and click. Each tile of this addictively clickable digital poem is a small ficto-history or poetic retelling, signs of the difference between what is there and what they hope (or hoped) for it to become.

JESSICA BARNESS
COMMON SOUNDS:
POSITIVE ELEMENTS, NEGATIVE SPACES
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Common Sounds" é uma interface baseada na web que combina som, imagens e o usuário em uma exploração de elementos positivos e espaço negativo. 0 usuário torna-se o produtor e é convidado a mixar, remixar e amassar sons e imagens juntos em novas composições. 0 resultado é uma interação poética entre os dois, terminando em "ruído branco".
"Common Sounds" is a web-based interface combining sound, images, and the user in an exploration of positive elements and negative space. The user becomes the producer, and is invited to mix, remix, and mash sounds and images together as new compositions. The result is a poetic interaction between the two, ultimately resulting in "white noise".

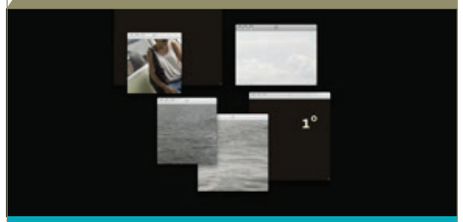
JOANA MOLL & HELIODORO SANTOS
THE TEXAS BORDER | ESPANHA [SPAIN]

"The Texas Border" é uma peça audiovisual online em que são exibidas imagens ao vivo de câmeras de vigilância colocadas pela BlueServo ao longo da fronteira entre EUA e México, no Texas. 0 ato de observação que pretende "proteger" o país tornou-se uma performance de vigilância realmente simbólica realizada por cidadãos americanos, em que as imagens que aparecem nas telas nem sequer precisam ser reais.
"The Texas Border" is an online audiovisual piece in which the live broadcasts of surveillance cameras placed by BlueServo along the US Mexican border in Texas are shown. The act of observation that aims to "protect" the country has become a truly symbolic surveillance performance carried out by US citizens, in which the images that appear on the screens don't even need to be real.

JODY ZELLEN
LINES OF LIFE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

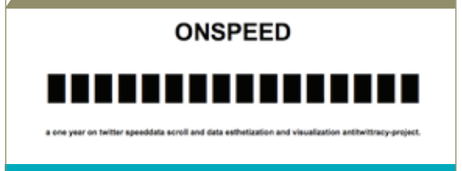
É um projeto de net art que lança diversas janelas. É um comentário crítico e estético sobre como tiramos conclusões sobre representações mediadas da guerra. Inserida nesse comentário há uma investigação de ideias geradas pelas palavras, desenhos e linhas e suas múltiplas manifestações.
It is a net art project that launches multiple windows. It is a critical and aesthetic commentary on how one draws conclusions about mediated representations of war. Embedded in this commentary is an investigation into the ideas generated by the words, drawing and lines and their multiple manifestations.

JORN EBNER
(L'ULTIMO TURISTA)
ALEMANHA [GERMANY]



"(L'ultimo turista)" é um projeto audiovisual ambientado em Veneza. Começa no Lido, no Hotel des Bains, onde Luchino Visconti filmou grande parte de "Morte em Veneza". Então segue para Veneza, onde a fotografia e o som retratam pessoas na cidade, muitas delas supostamente turistas.
"(L'ultimo turista)" is an audio-visual project set in Venice. It begins on Lido, at Hotel des Baines, where Lucino Visconti shot large parts of his film Death in Venice. It then proceeds into Venice, where the photography and sounds depict people in Venice. Many of them are presumably tourists.

JTWINE
ONSPEED
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



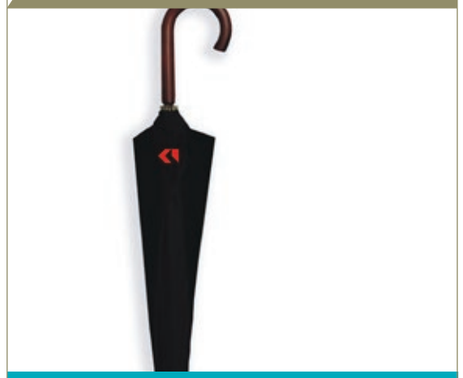
"ONSPEED" – da câmera lenta ao subliminar. "ONSPEED" é um projeto de info-deformação que revela a constante recorrência do mesmo. Ele reflete a aparentemente interminável produção de notícias no Twitter, reduzindo a informação a quadrados pretos e espaços em branco, uma espécie de visualização das notícias em dados binários, que resulta em padrões de soma e subtração desses dois elementos.
"ONSPEED" from slow motion to subliminal "ONSPEED" is an info-deformation project revealing the perpetual reoccurrence of the same. It reflects on the seemingly endless "news" output on twitter, by reducing information into black squares and blank spaces, a sort of binary news data visualization, resulting in addition and subtraction patterns of these two elements.

KENJI KOJIMA
RGB MUSIC NEWS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

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

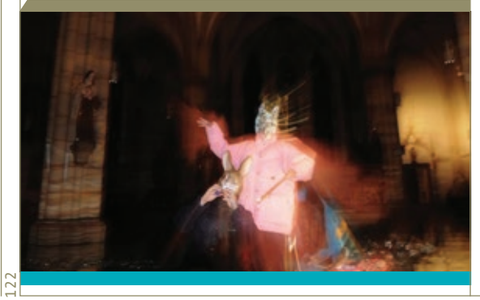
"RGB News Music" creates a MIDI file music from a news photograph. You can select which news site and a photograph on the application. The application reads RGB (Red, Green, Blue) value of pixels and converts them to musical notes. However a photograph has millions of pixels then the pixel data are reduced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

KINEMA IKON: CALIN MAN
KINEMA IKON
ROMÊNIA [ROMANIA]



O site kinema ikon é o arquivo interativo do grupo. Como membro de kinema ikon, Calin Man foi curador e criador de vários projetos do grupo.
kinema ikon's website is the interactive archive of the group. As a member of kinema ikon, calin man curated and designed various projects of the group.

LEYLA RODRIGUEZ & CRISTIAN STRAUB
ISLE OF LOX "THE FACE"
ALEMANHA [GERMANY]

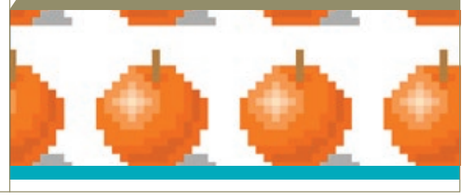


"Isle of Lox" é um projeto de uma série de vídeos. "The Face" marca o início dos mistérios da viagem. O surgimento do preto. Caminhando sobre a água. Espelho, espelho na parede. FACE. A inversão dessas mesmas situações.
"Isle of Lox" is a video series project. "The Face" marks the beginning of the travel mysteries. The coming out of the black one. Walking on water. Mirror, mirror on the wall. FACE. Wall on, the mirror, mirror. Water on the Walking. One blacks out of the coming. Mysteries travel to the beginning, marks "The Face".

LUCA HOLLAND
RAIN.HTML
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"rain.html" é uma obra audiovisual interativa baseada na web. A peça funciona em diversas janelas do navegador e cria uma ligação direta entre elas. Em "rain.html" o usuário é convidado a jogar com o navegador da web de uma maneira subversiva, e a interagir com um fluxo infinito de dados. Tecnicamente, é uma espécie de experimento.
"rain.html" is an interactive web-based audiovisual work. The piece works across multiple browser windows and creates a direct link between them. In "rain.html" the user is invited to play with the web browser in a subversive manner and interact with an endless stream of data. Technically, the piece is an experiment of sorts.

LUIS HENRIQUE RODRIGUES
INTERNET SERIES
BRASIL [BRAZIL]

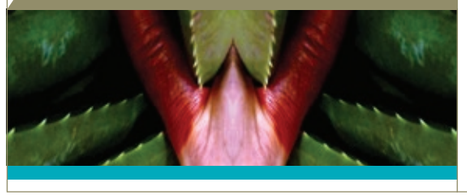


"Internet Series" do ícone ao significado; são trabalhos realizados diretamente para internet. Usa ícones pra dar "título" a cada obra. Esses mesmos ícones ficam no topo da tela, antecipando o endereço virtual e o título de cada trabalho.
"Internet Series" from the icon to the meaning; works are made directly on the Internet. It uses icons to give "title" to each work. These same icons are at the top of the screen, anticipating the virtual address and title of each work.

LUIZ GUSTAVO FERREIRA ZANOTELLO
N.A.V.E | BRASIL [BRAZIL]

"N.A.V.E" é um projeto conceitual criado como uma experimentação online. Utilizando o "nonsense" como método ao relacionar links aparentemente destoantes, o mapa emerge da tentativa do sistema de encontrar novas conexões entre assuntos diferentes, organizando espacialmente links e estatísticas de cada ponto de acordo com a relevância de suas possíveis conexões.
"N.A.V.E" is a conceptual project created as a web experiment. Taking "nonsense" as a method for relating seemingly dissonant links, the map emerges from the system's attempt of finding new connections between different subjects, organizing links and stats spatially at each point, according to the relevance of its possible connections.

MALYSSE
THE BIOPERVERSITY PROJECT #1
BRASIL [BRAZIL]

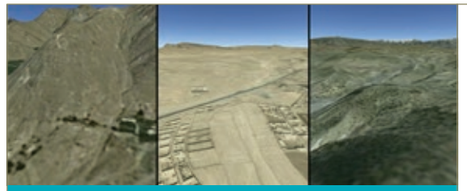


Manifesto da BioPerversidade 1. Realizar gestos biodesagradáveis sobre plantas vivas: torturar com maldade 2. Documentar em imagens a agonia natural das plantas e os gestos biodesagradáveis do artista 3. Sacralizar as plantas-vítimas através de uma campanha internacional de conscientização: Preserve a BioPerversidade! 4. Expor os gestos do artista e a obra final murcha.
The BioPerversity Project 1. To perform eco-trash gestures upon live plants: torture with malice 2. To document in images the natural agony of the plants and the artist's bio-disagreeable gestures. 3. To deify the victims-plants through an international awareness campaign: Preserve BioPerversity! 4. To exhibit the artist's gestures and the final dying piece.

MATT FRIEBURGHAUS
SONG
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

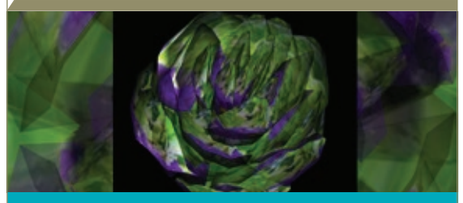
Canções de pássaros penetram o ambiente natural ao redor e inspiram a vida botânica a emitir ondas sonoras. As ondas assumem formas distintas e revelam características de cor da flora da qual explodem. Os arredores passam como se o visitante girasse no espaço e testemunhasse o evento visual e sonoro.
Bird songs penetrate the natural surroundings and inspire plant life to emit sound waves. The waves take on indistinct forms and reveal color characteristics of the flora from which they burst. The surroundings pass as if the viewer rotates in space and witnesses the event of sight and sound.

MCHRBN
AFGHAN WAR DIARY
SUÍÇA [SWITZERLAND]



0 website loga em um servidor de jogo de guerra online (Counter-Strike) para registrar fragmentos em tempo real (evento de jogo da morte de um jogador). Esses frags acionam uma busca em ordem cronológica no banco de dados Diário de Guerra Afegão do Wikileaks, que contém mais de 75 mil relatórios secretos militares dos EUA -- sendo a maioria deles de ações letais com militares americanos. Segundo esses dados, a localização do ataque é exibida no sistema de mapas Google Earth.
The website logs into an online war game server (Counter-Strike) to record real-time frags (game event of a player's killing). These frags trigger a search by chronological order in the Wikileaks Afghan War Diary database, which contains over 75,000 secret US military reports – the majority of these being lethal military actions involving the U.S. military. According to this data the location of the attack is displayed on the Google Earth mapping system.

MICHAEL TAKEO MAGRUDER
DATA FLOWER (PROTOTYPE I)
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

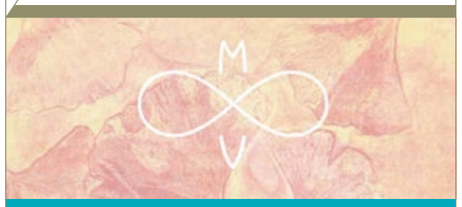


"Data Flower (Prototype I)" explora a possibilidade de criar flora sintética imprevisível e efêmera dentro das restrições deterministas do reino digital. Ao contrário de sistemas de vida artificiais, que se baseiam somente em fatores internos imutáveis, a obra de arte integra um elemento externo, não determinista, diretamente em seu processo de criação.
"Data Flower (Prototype I)" explores the possibility of creating unpredictable and ephemeral synthetic flora within the deterministic constraints of the digital realm. Unlike conventional artificial life systems which are solely based upon unchanging internal factors, the artwork integrates an external, non-deterministic element directly into its creation process.

NAGASAKI ARCHIVE COMMITTEE: HIDENORI WATANAVE, TOMOYUKI TORISU, RYO OSERA & OTHERS
NAGASAKI ARCHIVE
JAPÃO [JAPAN]

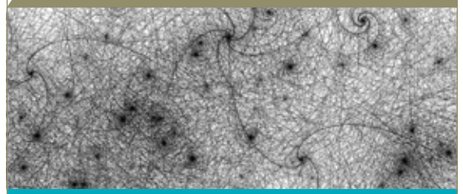
"Nagasaki Archive" é o conteúdo da web que conta ao mundo a realidade da bomba atômica sobre o arquivo interativo do globo digital. Há dois conteúdos: 1. Nagasaki Atomic - você pode ver fotos do mesmo ângulo em que foram tiradas 65 anos atrás. 2. Message Cloud - um projeto de mapear pensamentos sobre a paz via e-mail e Twitter.
"Nagasaki Archive" is the web content to tell the world the reality of the atomic bomb on interactive archive of the digital globe. There are 2 contents: 1. Nagasaki Atomic - You can see photos from the same angle they were taken 65 years ago. 2. Mesage Cloud - a project to map thoughts on peace via E-mail and Twitter.

NANETTE WYLDE
METTAVERSE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



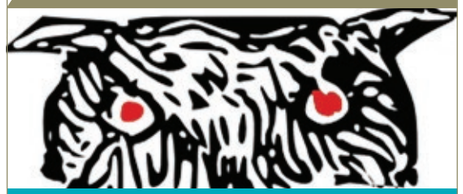
"MettaVerse" diz ao visitante do site "eu te amo" e convida o visitante a dizer o mesmo a outra pessoa.
"MettaVerse" tells the site visitor "I love you" and invites the visitor to tell it someone else.

NICHOLAS ECONOMOS
APOPHENIA
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



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

NICHOLAS KNOUF
JOURNAL OF JOURNAL PERFORMANCE STUDIES (JJPS)
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Journal of Journal Performance Studies (JJPS)" é uma série de três obras inter-relacionadas que envolvem a publicação acadêmica. O projeto consiste em uma extensão do Firefox, um rádio online e uma revista.
"Journal of Journal Performance Studies (JJPS)" is a series of three interrelated works that engage with academic publishing. The project consists of a Firefox extension, an online radio, and a journal.

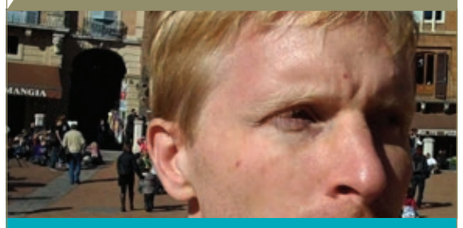
NURIT BAR-SHAI
FUJI SPACES AND OTHER PLACES
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Esta obra examina como percebemos as mudanças no tempo e no espaço quando experimentadas através de um meio digital. Explora a autenticidade de nossas experiências da natureza distante, locais e ícones sagrados no mundo conectado em rede em que vivemos. Ela sugere o acesso a um lugar onde não estamos necessariamente presentes.
This work examines how we perceive changes in time and space when experienced through a digital medium. Exploring the authenticity of our experiences of distant nature, sacred sites and sacred icons in a networked, connected world in which we live. It suggests access to a place in which we are not necessarily present.

OSVALDO CIBILS
EVERYTHING BREATHES
ITÁLIA [ITALY]

"everything breathes". Projeto visual e sonoro. net-version. 2011 Internet Project.
"everything breathes". visual and sound project. net-version. 2011 Internet Project.

OWEN ERIC WOOD
RETURN
CANADÁ [CANADA]



Uma expressão sérvia diz que o homem que deixa a terra onde nasceu será amaldiçoado para sempre. "Return" é um vídeo em um só canal que expressa a dissociação do tempo e do lugar causada por viagens entre diferentes países, culturas e povos. Na peça,

tento me conectar com os lugares que vejo, os sons que escuto e as línguas que encontro.
Serbian expression says the man who leaves the soil where he was born will forever be cursed. "Return" is a single-channel video that expresses the disassociation with time and place caused by traveling between different countries, cultures and people. In the piece, I struggle to connect with the sights I see, with the sounds I hear, and with the languages I am confronted with.

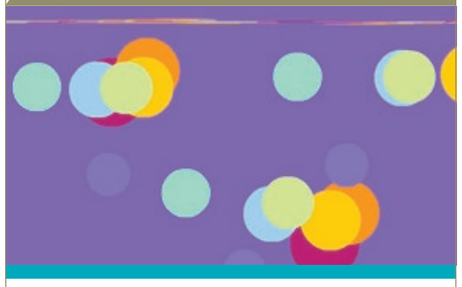
PAOLO CIRIO
DROWNING NYC
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"Drowning NYC" é uma história intermídias; um piloto experimental que é contado por atores e através de dispositivos de narrativa que são encenados na internet e em espaços públicos de alguns bairros de Nova York. Ele propõe novos instrumentos pedagógicos, estratégias ativistas inovadoras, experimentos de mídia elaborados, formas vanguardistas de teatro e cinema, questões sobre a percepção e construção da realidade e, principalmente, uma nova forma de arte conceitual.
"Drowning NYC" is a cross-media story; an experimental pilot that is told by actors and through narrative devices that are staged over the Internet and in the public spaces of a few chosen New York City neighborhoods. It proposes new pedagogical instruments, innovative activist strategies, elaborate media experiments, cutting-edge forms of theatre and cinema, questions about reality perception and construction and, above all, a new form of conceptual art.

QUAYOLA
STRATA SERIES
BÉLGICA [BELGIUM]

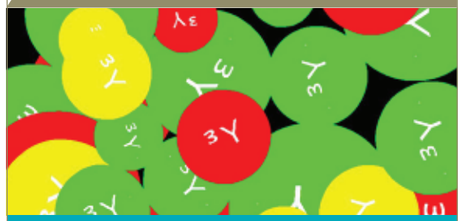
Os temas dessas novas peças são duas pinturas icônicas do acervo do Museu do Prado, em Madri: "Las Meninas", de Velázquez, e "L'Immacolata Concezione", de Tiepolo. "Topologies" consiste na exploração dos objetos digitais criados por esse processo de transformação. O resultado não é um filme narrativo, mas objetos de contemplação separados... literalmente, "pinturas digitais".
The subjects of these new pieces are two iconic paintings from the Prado Museum's collection: "Las Meninas" by Velazquez and "L'immacolata concezione" by Tiepolo. "Topologies" consists in the exploration of the digital objects created by this transformation process. The outcome is not a narrative film but rather separate objects of contemplation... literally, "digital paintings".

RACHELMAURICIO
[[0]]
BRASIL [BRAZIL]



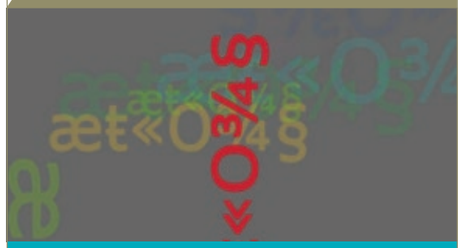
Esferas flutuantes em busca do seu espaço sonoro.
Floating spheres in search of his sound space.

RACHELMAURICIO
3Y
BRASIL [BRAZIL]



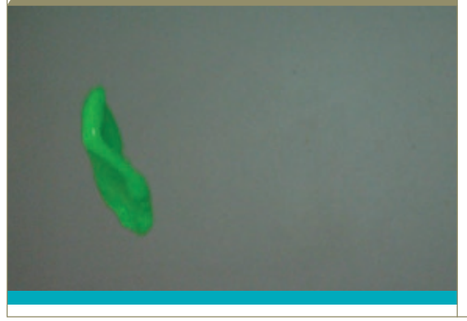
Aglomeração de esferas devido a espaço sonoro reduzido.
Agglomeration of spheres due to reduced sound space.

RACHELMAURICIO
LDJ8JBL
BRASIL [BRAZIL]



Sonoridade num espaço vazio através de caracteres.
Sound in an empty space through characters.

RAGE
IMPERMANÊNCIA FORMAL
BRASIL [BRAZIL]



O objetivo é levar o espectador a um leve hipnotismo, fazendo que penetre em sua mente inconscientemente a impermanência de estado, forma e movimento. Levando à consciência de que tudo se modifica, nada permanece e tudo termina com um súbito fim.
The goal is to bring the viewer into a mild hypnotism, making his/her mind unconsciously penetrate the impermanence of state, form and movement, leading to the knowledge that everything changes, nothing remains, and all finishes in a sudden end.

RAYELLE NIEMANN & ERIK DETTWILER
CITY SHARING
SUÍÇA [SWITZERLAND]

"City Sharing" é concebido como um projeto comunicativo voltado para o processo. Ele não apenas pretende lançar uma plataforma intercultural e multidisciplinar sobre comunidades, visualidade e vida urbana, como também reconhecer o potencial dos processos participativos e incentivar os cidadãos e as comunidades a participar ativamente da formação do espaço urbano.
"City Sharing" is conceived as a process-oriented communicative project. It not only wishes to launch a cross-cultural and multi-disciplinary platform about communities, visuality and urban life, but also to acknowledge the potential of participative processes, and to encourage citizens and communities to take part actively in the shaping of urban space.

REMCO ROES
EVERYTHING IN BETWEEN
BÉLGICA [BELGIUM]

A obra se baseia na morfagem de uma série de 16 retratos encontrados em lápides na Bélgica. Os resultados intermediários do primeiro morph são novamente morfados uns nos outros. Esse processo é repetido até surgir um rosto genérico que parece olhar da direita para a esquerda muito lentamente, de modo quase imperceptível.
The work is based on morphing a series of 16 portraits found on gravestones in Belgium. The half-way results of the first morph are morphed into each other again. This process is repeated until one generic face emerges that just seems to be looking from right to left very slowly, hardly noticeable.

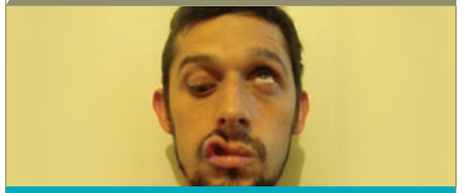
REPRESENTA CORISCO: VJ ELETRO-I-MAN
REPRESENTA CORISCO
ESPANHA [SPAIN]

Com o objetivo de propor reflexões críticas sobre as relações políticas e sociais nas grandes metrópoles, o projeto trabalha com conceitos da cultura popular e ícones visuais relacionados com o universo do cangaço e um dos seus personagens: Corisco.
Aiming to propose critical reflections about the political and social relationships in big cities, the project works with concepts of popular culture, icons related to the visual universe of "cangaço", and one of its characters: Corisco.

RICHARD J O'CALLAGHAN
'THECHILDRENSWAR'
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

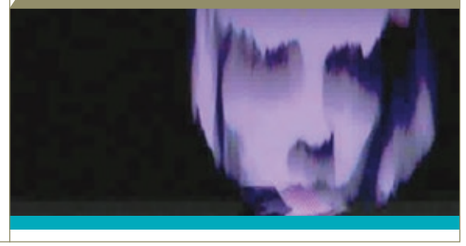
Projeto que reúne alguns poemas de Shaindel Beers, lidos online por colaboradores, com música e vídeo de Richard O'Callaghan.
A project setting some poems by Shaindel Beers, read by on-line contributors to music and video by Richard O'Callaghan.

RODRIGO MELLO
FACES
BRASIL [BRAZIL]



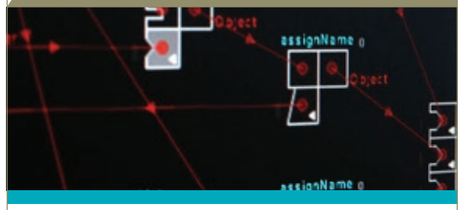
Toque a face do artista com o cursor do mouse e crie feições diferentes.
Touch the artist's face with the mouse and create different features.

ROSA MENKMAN
COLLAPSE OF PAL
HOLANDA [NETHERLANDS]



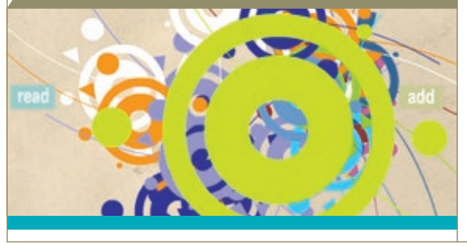
O artista deve concluir que, embora se possa afirmar que o sinal PAL está morto, ele ainda existe como vestígio deixado sobre as novas e "melhores" tecnologias digitais. Mesmo que a tecnologia esteja encerrada, PAL ainda pode ser encontrado aqui como forma histórica em que as tecnologias mais novas se basearam, herdaram ou se apropriaram.
The artist has to conclude that while it might be argued that the PAL signal is dead, it still exists as a trace left upon the new, 'better' digital technologies. PAL can, even though the technology is terminated, be found here as a historical form that newer technologies build upon, inherit or have appropriated from.

SANTIAGO ORTIZ
IMPURE
ESPANHA [SPAIN]



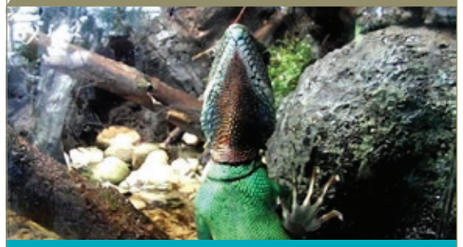
O objetivo principal de "Impure" é permitir ao não-especialista a manipulação e compreensão dos dados através de um conjunto de elementos visuais, que conectados entre si operam e visualizam os dados, gerando conhecimento.
The main goal of "Impure" is to assist non-expert users in the manipulation and understanding of data through a set of visual elements that, connected among them, operate and visualize the data, supporting the generation of insight.

SERYOZHA KOTSUN
SYNESTHESIOGRAPH
RUSSIA [RUSSIA]



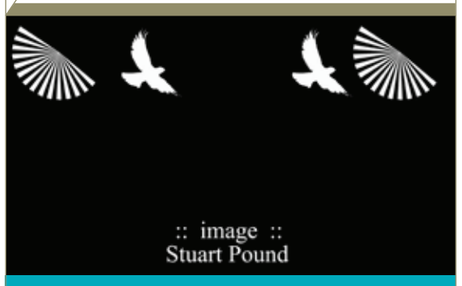
"Synesthesiograph" simula alguns aspectos da sinestesia, especificamente letras coloridas.
"Synesthesiograph" simulates some aspects of synesthesia, specifically, colored letters.

STUART POUND
GREEN WATER DRAGON
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Não há escapatória para o Dragão da Água Verde ou para qualquer coisa viva.
There's no escape for the Green Water Dragon or for any living thing.

STUART POUND
TIME CODE
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Contagem regressiva de 60 segundos, substituindo os números por símbolos.
A sixty second countdown to zero replacing numbers with symbols.

TAMURA YUICHIRO
NIGHTLESS
JAPÃO [JAPAN]

"NIGHTLESS" é um road movie composto totalmente de imagens do GoogleStreet View. A história transcende fronteiras nacionais, levando os espectadores em uma viagem de Nebraska a Chiba, Alasca, Portugal e Marselha. O sol nunca se põe nas cenas deste filme. Criado sem filmagem real, ele merece ser chamado de "filme"?
"NIGHTLESS" is a road movie composed entirely of images from GoogleStreet View. The story transcends national borders as it takes spectators on a journey from Nebraska to Chiba, Alaska, Portugal and Marseille. The sun never sets on the views in this movie. Does this movie created without actual filming deserve to be called a "movie"?

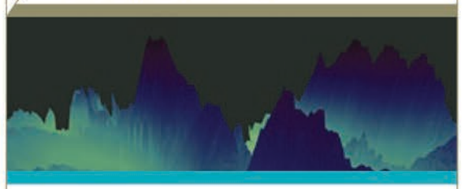
TOMMY PALLOTTA, SUBMARINE CHANNEL

COLLAPSUS: THE ENERGY RISK CONSPIRACY
HOLANDA [NETHERLANDS]

"Collapsus" indica uma nova experiência na narrativa transmídia, que combina interatividade, animação, ficção e documentário. Essa abordagem pioneira mistura trechos de documentários reais com minigames e fragmentos de filmes, convidando-o a escolher sua própria perspectiva enquanto a história se desenrola.
"Collapsus" signals a new experience in transmedia storytelling that combines interactivity, animation, fiction, and documentary. This pioneering approach blends real documentary footage with mini-games and movie fragments, inviting you to choose your own perspective as the story unfolds.

VLADIMIR TODOROVIC

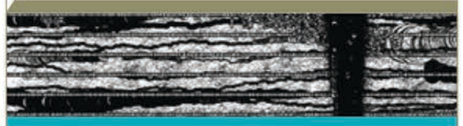
SILICA-ESC
SINGAPURA [SINGAPORE]



A história ocorre em Singapura, onde está prestes a ser tomada a decisão sobre a produção em massa da nova plataforma de computação "SILICA-ESC". Os protagonistas desafiam o novo supercomputador com questões como segregação de classe e regras do fazer artístico. Mas "SILICA-ESC" responde com tranquilidade. Ao emitir impulsos sonoros, visuais e olfativos, ela hipnotiza seus primeiros usuários públicos.
The story takes place in Singapore, where the decision about massive production of the new computing platform – "SILICA-ESC" is about to be made. The protagonists challenge the emerging supercomputer with issues like class segregations and rules of art making. But, "SILICA-ESC" responds with ease. By emitting audio, visual and scent impulses, she mesmerizes her first public users.

VLADIMIR TODOROVIC

THE SNAIL ON THE SLOPE
SINGAPURA [SINGAPORE]



"The Snail on the Slope" é um filme generativo baseado em um livro homônimo dos irmãos Strugatsky. A novela se passa em um planeta desconhecido, onde os humanos têm uma base da qual investigam e tentam conquistar a Floresta. Esta, que é um enorme organismo único, está constantemente mudando e revidando.
"The Snail on the Slope" is a generative movie based on a book of the same title by Strugatsky brothers. The novel is set on an unknown planet, where humans have a base from which they are investigating and trying to conquer the Forest. The Forest, which is a huge single organism is constantly changing and fighting back.

131

DOCUMENTA

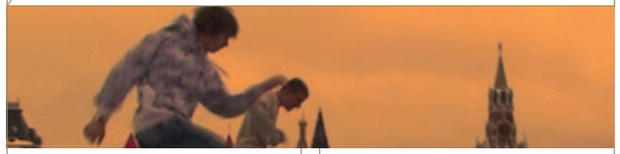
Panoramas VI O conceito de filme independente pode ser ampliado elasticamente, conforme se descobrem novos caminhos de narrativa e assuntos ainda poucos explorados. Os desgastes dos filmes tipo blockbusters deram espaço à participação imagética do espectador comum, para descobrir novas formas processuais de registro e documentação audiovisual provida pelas facilidades tecnológicas (softwares de vídeo) de 1990 para cá. Neste momento, o espectador não só assiste, como passa a editar, escolher narrativas e interagir com personagens e imagens plásticas dentro de seus saberes (não tão técnicos) e imaginários (talvez inspirados vagamente no mundo fantástico de Georges Meliès e Lumière em suas primeiras produções cinematográficas).
Em nossa cultura atual marcada essencialmente pela produção audiovisual, este novo tipo de artista "digital" busca ficar centrado em temas de interesse mundial livremente, garantindo uma maior atuação sobre quem assiste. Através dessa escolha, o "espectador-produtor" compõe seu próprio roteiro de filme e seu passeio. Uma espécie de prosumer (produtor e consumidor de informação), que trás o novo papel do espectador na sociedade pós-moderna.
De toda forma a narrativa se baseia em uma lógica de herança e passagem, e somente o tempo é linear. O espectador sempre será confrontado com novas opções composicionais na medida em que estas se inscrevem no tempo. Assim, tido o espectador-produtor independente um 'ser' revolucionário - cercado por certa criatividade espontânea - garante sua exposição nos meios culturais sem precisar depender das grandes empresas / instituições cinematográficas espalhadas pelo mundo. Nele, são difundidos abertamente os conceitos de autonomia e expressão. Nele, trás à tona a relação da arte e sua função, sua relação com a sociedade de informar e entreter. Dentro das programações do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE DOCUMENTA chega com estas palavras em sua 6ª edição.

Eric Marke
Coordenador do FILE DOCUMENTA

Panoramas VI The concept of independent film may be stretched while new paths of narrative and seldom explored subjects are discovered. The wearing away of the blockbuster type of film gave way to the imagetic participation of the common spectator, to discover new procedural forms of audio-visual registering and documenting provided by technological facilities (video software) since 1990. In this moment, the viewer not only watches, as (s)he starts editing, choosing narratives and interacting with characters and plastic images within their knowledge (not so technical) and imageries (maybe vaguely inspired by the fantastic world of Georges Meliès and Lumière in their early cinematic productions).
In our present culture, essentially marked by the audio-visual production, this new type of "digital" artist tries to concentrate freely on themes of global interest, securing a wider action on those who watch. Through that choice, the "spectator-producer" composes his own film script and his stroll. A kind of prosumer (producer and consumer of information), which brings the new role of the spectator in post-modern society.
Anyhow, the narrative is based on a logic of heritage and passage, and only time is linear. The spectator will always be confronted with new compositional options, since those are inscribed in time. Therefore, being the independent spectator-producer a revolutionary "being" -- surrounded by a certain spontaneous creativity -- he secures his exposition in the cultural milieus without needing to count on big companies / movie institutions scattered through the world. In it, the concepts of autonomy and expression are openly diffused.
In it, he brings to surface the relationship of art and its function, its relationship with society of informing and entertaining. Within the program of FILE - Electronic Language International Festival, FILE Documenta arrives with these words to its 6th edition.

Eric Marke
FILE DOCUMENTA Coordinator

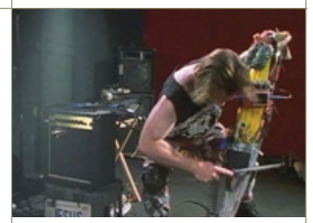
GARRY SHEPHERD
GLOBAL SHUFFLE
AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]



A partir de um estúdio de TV "underground" cercado por computadores AMIGA e vários artistas, desde 1992 o Melbourne Shuffle divulga a cultura da dança contemporânea e de rua. "Global Shuffle" comemora 19 anos de registros de vídeos raros com tecnologias lo-fi de 8bit, DV e telefone celular, enviados de vários lugares do mundo, todos disponíveis na rede.
Shepherd iniciou sua carreira no verão de 1965 com 10 anos, como DJ de festas na praia chamado MotherGoose na Mordialloc (surf) Life Saving Club, em Melbourne.Ele é um dos fundadores da 'Melbourne CBD Artist Community'. Como artista teve residência na RMIT desenvolvendo ambientes interativos imersivos no início dos anos 2000. Entre 2005 e 2010 foi restaurador e editor de curta e longa metragens no Global Shuffle Studios e publica até hoje seu blog melbourneshuffleoldskool.com.

From an "underground" TV studio, surrounded by AMIGA computers and several artists, since 1992 Melbourne Shuffle presents contemporary and street dance culture. "Global Shuffle" celebrates 19 years of registering rare videos with lo-fi, 8-bit technologies, DV and mobile phone, sent from different places around the world, all available on the web.
Shepherd has started his career in the summer of 1965, at 10, as a beach party DJ called MotherGoose at Mordialloc (surf) Life Saving Club, in Melbourne. He is one of the founders of "Melbourne CBD Artist Community". As an artist, he had a residence in RMIT, developing interactive immersive environments in the early 2000's. Between 2005 and 2010 he was a short- and feature film restorer and editor at Global Shuffle Studios, and today he publishes his blog melbourneshuffleoldskool.com.

JIM HAVERKAMP & BRETT INGRAM
ARMOR OF GOD
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Ruído escultural ensurdecedor (sons do inferno, das trevas ou do purgatório) e cristianismo (cantos de anjos, sons de liras, ástreas do Reino do Céu) não são normalmente mencionados na mesma frase ou no mesmo tipo de música. No entanto, eles são as duas paixões do músico Scotty Irving e o Clang Quartet. Noise Music, Lowercase Sound, Industrial Music, Experimental Music, o que seja.
Irving usa instrumentos caseiros, de construção e industriais para atingir volumes incomensuráveis (e inspirado por versículos bíblicos), desafiando o público a repensar as ideias tradicionais da música e da espiritualidade. As motivações de Irving são os afrontamentos com os métodos tradicionais musicais sendo revelados em "Armor of God". Exibido em mais de 80 festivais de cinema locais e internacionais, o documentário já ganhou nove prêmios (incluindo uma citação no Festival de Cinema e Vídeo 'Black Maria'). O filme também foi exibido pela emissora regional PBS em Durham, Carolina do Norte – EUA.

A deafening sculptural sound (sounds from hell, from darkness or the purgatory) and Christianity (angels singing, sounds of harps, the Kingdom of Heavens) are not commonly mentioned in the same sentence or the same kind of music. However, they are the two passions of musician Scotty Irving and Clang Quartet. Noise Music, Lowercase Sound, Industrial Music, Experimental Music, whatever. Irving uses home-made, of construction and industrial instruments to attain unfathomable volumes (and inspired by biblical verses), challenging the audience to rethink the traditional ideas about music and spirituality. Irving's motives are the confrontations with traditional musical methods which are revealed in "Armor of God". Exhibited in more than 80 local and international film festivals, the documentary has won nine awards (including a citation at the "Black Maria" Festival of Film and Video). It was also broadcast by regional TV PBS in Durham, North Carolina - USA.

KHALED D. RAMADAN

PSYCHIC-DENTITY

DINAMARCA [DENMARK]

No debate sobre "expatriatismo", a mais temida visão do Estado-Nação seria as chamadas antenas parabólicas da internet, em outras palavras, quaisquer estabelecimentos de auxílio à construção de uma "identidade virtual". O conceito de identidade virtual é o foco do projeto multimídia feito pela 'Chamber of Public Secrets', implementado por Khaled D. Ramadan. "Psychic-Dentity" mostra como vivem os "autores" expatriados da sua própria identidade, e os processos pelos quais eles constantemente reformulam um projeto numa lógica virtual / pessoal.
O filme explora a identidade pessoal como um conceito e como ele é construído, apresentado e percebido. Grande parte da literatura sobre expatriados foca na construção das chamadas identidades falsas, particularmente a noção de identidade trocada.

In the debate on "expatriatism", the most feared vision of the Nation-State would be the so-called parabolic antennae of the internet, in other words, any establishments that help in the construction of a "virtual identity". The concept of virtual identity is the focus of the multimedia project made by "Chamber of Public Secrets", implemented by Khaled D. Ramadan. "Psychic-Dentity" shows how the "authors" expatriated from their own identity live, and the processes through which they constantly reformulate a project in a virtual / personal logic.
The film explores personal identity as a concept and how it is built, presented and perceived. A large part of literature on expats focus on the building of the so-called false identities, particularly the notion of changed identity.

LUCIUS C. KUERT

PROJECT 798, NEW ART IN NEW CHINA

CHINA [CHINA]

"Project 798" é considerado entre vários críticos de arte ocidentais um filme de extrema originalidade sobre a cena chinesa de arte contemporânea. Filmado em '798' (único distrito de arte de Pequim) o documentário explora alguns aspectos da sociedade e cultura chinesa, bem como muitas formas de expressão artística, desde a pintura a óleo até a vanguarda da arte performática através dos olhos dos próprios artistas sobre si mesmos.
Com a participação dos artistas mais aclamados da China como Chen Wenbo, Feng Zhengjie, Gao Brothers, Ele Yunchang, Hong Hao, Huang Rui, Li Songsong, Liu Xiaodong, Wang Qingsong, Yan Lei, Yu Hong, Zhang Xiaogang, Zhang Xiaotao e outros, "Project 798" é um filme que mostra as novas formas de constituição social e progressos tecnológicos para o aumento da capacidade cultural naqueles que se relacionam com o processo da arte chinesa contemporânea.

"Project 798" is considered by several Western art critics a film of extreme originality on the Chinese contemporary art scene. Filmed in "798" (the only art district in Peking), the documentary explores some aspects of Chinese society and culture, as well as several forms of artistic expression, from oil painting to the avant-garde of performatic art, seen through the eyes of the very artists on themselves.
With the participation of the most acclaimed Chinese artists, such as Chen Wenbo, Feng Zhengjie, Gao Brothers, Ele Yunchang, Hong Hao, Huang Rui, Li Songsong, Liu Xiaodong, Wang Qingsong, Yan Lei, Yu Hong, Zhang Xiaogang, Zhang Xiaotao and others, "Project 798" is a film that shows the new forms of social constitution and technological advances for the heightening of the cultural capacity in those related to the process of contemporary Chinese art.

TEILO VALLACOTT & J.A. MOLINARI

ALTERED_EGOS

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

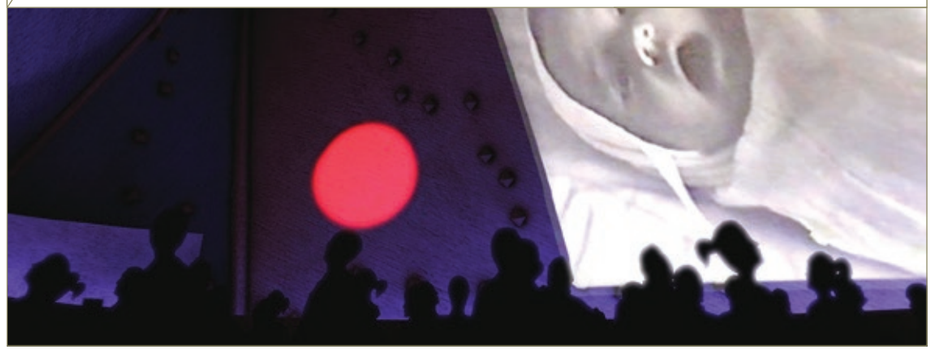
"Altered_Egos" explora o mundo da cultura do grafite, como dito pelo "escritores" em seu próprio universo. O filme reflete uma rica subcultura onde a arte é levada a extremos, a fim de chegar a lugares onde ninguém mais pode se aproximar. Diferente de pichação (considerado por poucos como uma Arte de Guerra contra a Sociedade), o grafite nasce da cultura do movimento hip-hop americano, sendo ele parte do rap (ritmo e poesia) e break dance (dança de rua robotizada criada por breakers nova-iorquinos no final dos anos 70). Filmado durante o período de um ano, "Altered_Egos" dá uma nova perspectiva sobre a cultura do grafite, revelando uma cultura vibrante e os diversos personagens que praticam a Art Form.

"Altered_Egos" explores the world of the graffiti culture, as told by the "writers" in their own universe.
The film mirrors a rich subculture where art is taken to extremes, in order to reach places where no one else may approach.
Different from "pitching" (considered by a few as a Art of War against society), graffiti was born from the American hip-hop culture, being a part of rap (rhythm and poetry) and break dance (robotized street dance created by New York breakers in the late 70's). Filmed during one year, "Altered_Egos" gives a new perspective on the graffiti culture, revealing a vibrating culture and the different characters dedicated to the Art Form.

VINCENZO LOMBARDO

THE VEP PROJECT

ITÁLIA [ITALY]



A 'Virtual Reality and Multi Media Park' é uma unidade de alta tecnologia localizada no antigo estúdio de cinema FERT, na província de Torino, Itália. Este centro existe devido à vontade e apoio de instituições locais e regionais (Universidade Politécnica de Torino) e autoridades, além do auxílio financeiro coerente da União Europeia.
"VEP Project" foi iniciado neste centro para construir uma realidade virtual do Centro de Artes Contemporânea de Bruxelas (pavilhão Le Corbusier) criado em 1958 pela companhia Phillips com direção de Louis Kalff. O pavilhão teria que trazer shows de luzes e sons explorados pela tecnologia da Companhia Phillips. Iannis Xenakis foi o primeiro colaborador deste espaço contribuindo com sua arquitetura sonora, trazendo a apresentação do 'Poème Électronique' de Edgar Varese na abertura deste espaço. O objetivo deste filme é promover a pesquisa e o desenvolvimento de aplicações inovadoras – especialmente em realidade virtual e as novas tecnologias – para o desenvolvimento de setores audiovisuais e multimídia.

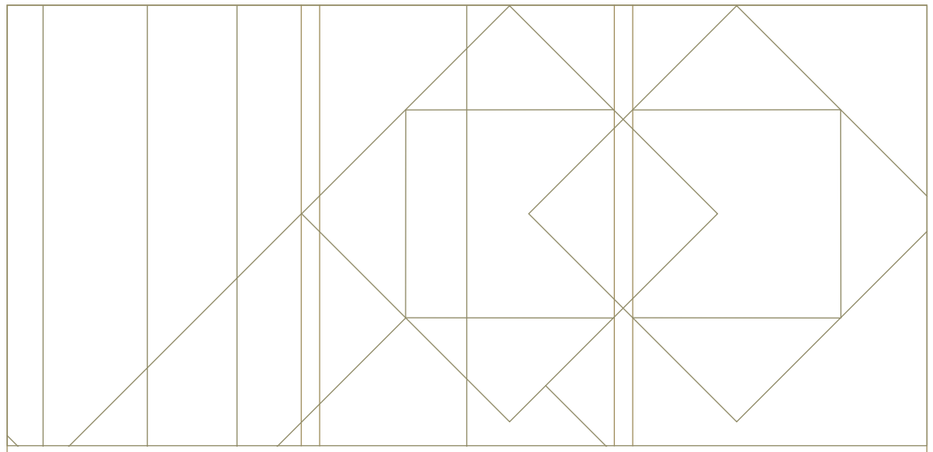
'Virtual Reality and Multi Media Park' is a high-technology unit located in the old movie studio FERT, in the province of Torino, Italy. This center exists due to the will and the support of local and regional institutions (Polytechnic University of Torino) and authorities, besides the persistent financial help from the European Union.
"VEP Project" was launched in this center in order to build a virtual reality of the Contemporary Art Center in Brussels (Le Corbusier pavilion), created in 1958 by Philips company, with direction by Louis Kalff. The pavilion should offer light and sound shows, explored through Philips' technology. Iannis Xenakis was the first collaborator of that space, contributing with his sound architecture, bringing the presentation of the 'Poème Électronique' by Edgar Varese in the opening of this space. The goal of this film is to promote the research and development of innovative applications – especially in virtual reality and new technologies – for the development of audio-visual and multimedia industries.

WATCH MOJO
A HISTÓRIA DO DAFT PUNK
CANADÁ [CANADA]

Daft Punk é um projeto de house francês composto pela dupla Guy-Manuel e Thomas Bangalter. Eles começaram em meados dos anos 90 e rapidamente ganharam o mercado musical eletrônico mundial com sua mistura única de house, techno, disco e rock. Famosos por suas roupas futurísticas e seus capacetes tecnológicos, foram se reconstruindo várias vezes no decorrer dos anos. Este documentário foi criado pelo portal WatchMojo.com para trazer minifilmes de artistas famosos.
No começo, Guy e Thomas dissolveram seu trio de rock chamado "Darlin", em favor de perseguir outro projeto com um som mais eletrônico. O auge da carreira ocorreu em 2009, quando o duo foi chamado para compor a trilha sonora da continuação do clássico filme "Tron" de 1982. Tron: Legacy (lançados em dezembro de 2010) conta com boa parte da trilha feito pelo duo e uma participação especial.

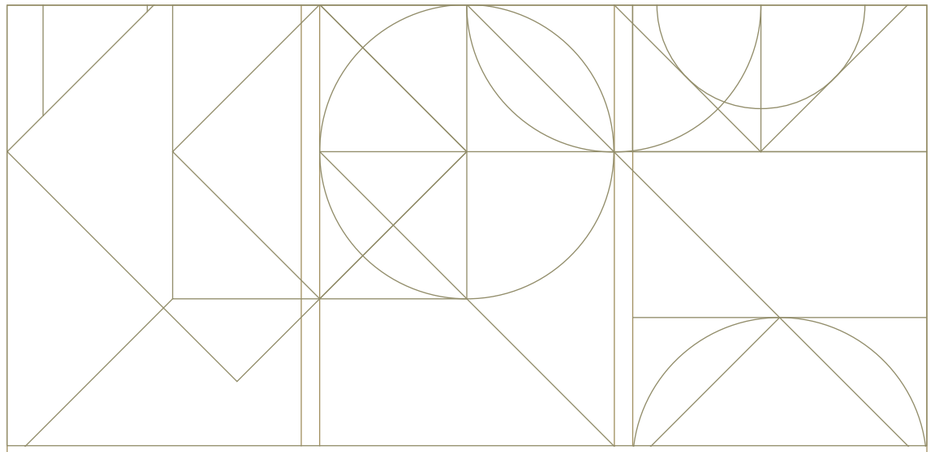
Daft Punk is a French house project composed by the duo Guy-Manuel and Thomas Bangalter. They have started in the mid-90's and quickly gained the world electronic musical market with their unique mix of house, techno, disco and rock. Famous for their futurist clothes and techno helmets, they have rebuilt themselves several times along the years. This documentary was created by portal WatchMojo.com to bring minifilms by famous artists.
In the beginning, Guy and Thomas had dissolved their rock trio called Darlin, in favor of pursuing another project with a more electronic sound. The climax of their career happened in 2009, when the duo was called to compose the soundtrack of the sequel of the classic film "Tron", from 1982. Tron: Legacy (released in December 2010) counts on a large part of the trail made by the duo, and one special participation.

WORKSHOP



AA SÃO PAULO VISITING SCHOOL

O objetivo desta segunda edição da oficina de design é a transformação dos ambientes, materiais e culturas por meio da aplicação da computação paramétrica ambiental e dos processos de fabricação digital usando materiais e métodos de fabricação locais. Com esta nova prática, definiremos uma nova arquitetura que emprega a alta e a baixa tecnologia no projeto. Um dos objetivos da oficina de design é incrementar estratégias para a arquitetura sustentável, de modo a trazer à concepção ecológica uma nova estética e agenda social ligada ao meio brasileiro.
A geração desta nova arquitetura high/low leva em conta a mediação dos fatores ambientais. Controlados pela computação e calibrados em simulações de conforto ambiental, os componentes mediadores são também estruturais, funcionais e ornamentais e respondem a múltiplas forças – naturais e culturais. O objetivo é criar múltiplas organizações espaciais para diferentes tipos de edifícios e espaços públicos, utilizando variados dispositivos de controle ambiental constituintes do edifício e inserindo-os no contexto cultural e ecológico da metrópole paulista.
O workshop fará parte do evento internacional FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, um fórum anual sobre a vanguarda da arte digital no icônico edifício da FIESP, na Av. Paulista, projeto do escritório Rino Levi que em seu térreo recebeu uma intervenção de Paulo Mendes da Rocha. Aberto a profissionais e estudantes de arquitetura e design, a oficina de design incluirá modelagem computacional paramétrica, softwares de simulação ambiental, Rhino Grasshopper, GECO, Kangaroo e Galapagos, bem como Processing e Arduino, além de processos de fabricação digital usando corte a laser e máquinas de usinagem CNC para produzir modelos físicos e protótipos. O curso será dirigido por instrutores da AA, incluindo Robert Smith Stuart, do escritório Kokkugia, Anne Save de Beaurecueil, do anglo-brasileiro SUBdV, e Sandro Tubertini, da agência de engenharia ambiental inglesa BDSP. A Visiting School será complementada por palestras de arquitetos, urbanistas e outros especialistas brasileiros e estrangeiros.



AA SÃO PAULO VISITING SCHOOL

The aim of this programme is to rehabilitate environments, populations and materials through the use of innovative computational ecological design and digital fabrication processes. With these tactics we will define a new generation of digital design that employs both high-tech and low-tech strategies. Parametric design generation and digital fabrication techniques will be used to computationally redesign low-tech building strategies, mixing high-tech exper¬tise with local labour knowledge. One objective of the workshop is to transform sustainable design strategies so as to bring to ecological design a new aesthetic and social agenda.
This high-tech/low-tech strategy will include environmental registration and mediation, using high-tech agent-controlled computational design and environmental and structural simulation, to design both high-tech and low-tech environmental mediation systems. The workshop will script the calibration of devices to respond to multiple forces – structural and cultural as well as environmental forces. The goal is to create spatial organizations for various programmes, settings and building types, using different structured environmental devices and networking them within larger cultural and ecological systems of the urban setting.
The workshop will be a part of the FILE - Electronic Language International Festival, a yearly forum for avant-garde digital art in the iconic FIESP building. Open to architecture and design professionals and students, the studio-based workshop will include instruction in parametric modelling, environmental simulation software, Rhino Grasshopper, (including plug-ins GECO, Kangaroo and Galapagos), Rhino Python Recursive Iterations, as well as Processing and Arduino, and digital fabrication processes using laser-cutting and CNC-milling machines to produce design proposals, physical models and one-to-one prototypes. The course will be taught by tutors from the AA School, including Robert Stuart Smith of Kokkugia, Anne Save de Beaurecueil from SUBdV and Sandro Tubertini from Environmental Engineering Agency, BDSP. It will also feature lectures by Brazilian and international architects, urban planners and other specialists.

FILE PAI 140

As linguagens eletrônicas, até alguns anos atrás, podiam nos levar a pensar em cenas de ficção científica, deixando a impressão de que somente seriam acessíveis num futuro muito distante e, ainda assim, restritas a poucos. Hoje, a tecnologia está presente em nosso cotidiano e, mais que isso, foi incorporada por criadores e artistas. De forma lúdica, nos proporciona novas possibilidades e experiências, gerando inovações na arte e no modo como enxergamos o mundo.
Inovação. Esta é a principal característica pela qual nos identificamos com o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Pois, como ele, acreditamos que inovação não é apenas criar algo novo, mas oferecer benefícios concretos para a sociedade.
Parceiros desde 2008, quando realizamos o FILE POA no Santander Cultural Porto Alegre, o Santander apoiou o crescimento do projeto, que originou o FILE PRIX LUX, um prêmio de alcance global, e o FILE PAI – Paulista Avenida Interativa, que leva a linguagem digital para a rua e, em plena Avenida Paulista, aposta nas experiências sensoriais e na aproximação da relação entre obra de arte e público.
O FILE gera oportunidades para que a produção local de arte eletrônica e digital seja valorizada nacional e internacionalmente, estando sempre em conexão com movimentos globais e promovendo o intercâmbio entre essas duas esferas.
Acreditamos que a valorização e o estímulo à criatividade são fundamentais para a construção de uma sociedade mais consciente e colaborativa. Juntos, esperamos conectar experiências que promovam novas maneiras de pensar e agir, e assim imaginamos um futuro melhor que nos inspire a transformar o presente.

Fernando Byington Egydio Martins
Vice-Presidente Executivo
Marca, Marketing, Comunicação e Interatividade do Santander

Electronic languages, until a few years ago, would lead us to think of science-fiction scenes, leaving the impression that they would only be approachable in a very remote future, and even then restricted to a few people. Today, technology is present in our daily lives, and, moreover, was incorporated by creators and artists. In a playful way, it offers us new possibilities and experiences, generating innovation in art and in the way we see the world.
Innovation. That is the main feature through which we identify with FILE – Electronic Language International Festival. Because we also believe that innovation is not just to create new things, but to offer solid benefits to society.
Partners since 2008, when we accomplished FILE POA at Santander Cultural Porto Alegre, Santander has supported the project, which originated FILE PRIX LUX, a global reaching award, and FILE PAI – Paulista Avenue Interactive, which takes digital language to the streets and, in Paulista Avenue, bets on the sensorial experiences and on the growing relationship between art works and the public.
FILE generates opportunities for the local electronic and digital art production to be valued in the national and international scopes, being always in connection with global movements and promoting the exchange between those two spheres.
We believe that valuing and stimulating creativity is fundamental for the construction of a more conscious and collaborative society. Together, we hope to connect experiences that promote new ways of thinking and acting, and so we conceive a better future that inspires us to transform the present.

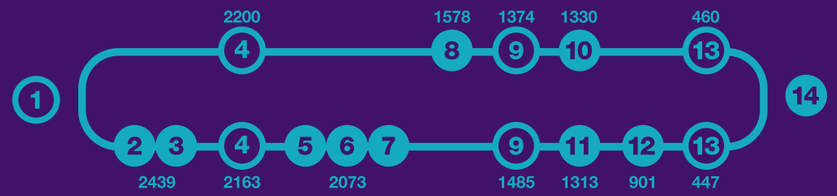
Fernando Byington Egydio Martins
Executive Vice-President
Brand, Marketing, Communication and Interactivity of Santander

FILE PAI

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

PAULISTA AVENIDA INTERATIVA = ARTE PÚBLICA INTERATIVA
PAULISTA AVENUE INTERACTIVE = INTERACTIVE PUBLIC ART

FILE MAPA PAI
AV. PAULISTA



1 METRÔ V. MADALENA
- FILE GAMES

2 INSTITUTO CERVANTES
- ANIMA+
- FILE GAMES
- MAQUINEMA

3 INSTALAÇÃO TIM COE
- PERFECT FACE

4 METRÔ CONSOLAÇÃO
- VIA INVISÍVEL

5 CONJUNTO NACIONAL
- OPEN CIRCUIT

6 LIVRARIA CULTURA
- INVENTE UM SORRISO
- FEEL ME
- FILE GAMES

7 CINE LIVRARIA CULTURA
- ANIMA+

8 MASP
- SOLO
- CINEMA FREE
- ANIMA+

9 METRÔ TRIANON-MASP
- VIA INVISÍVEL
- ANIMA+

10 ALAMEDA DAS FLORES
- SUNSET PAULISTA

11 ESPAÇO FIESP
- EXPOSIÇÃO INTERATIVA

12 FNAC
- FILE GAMES

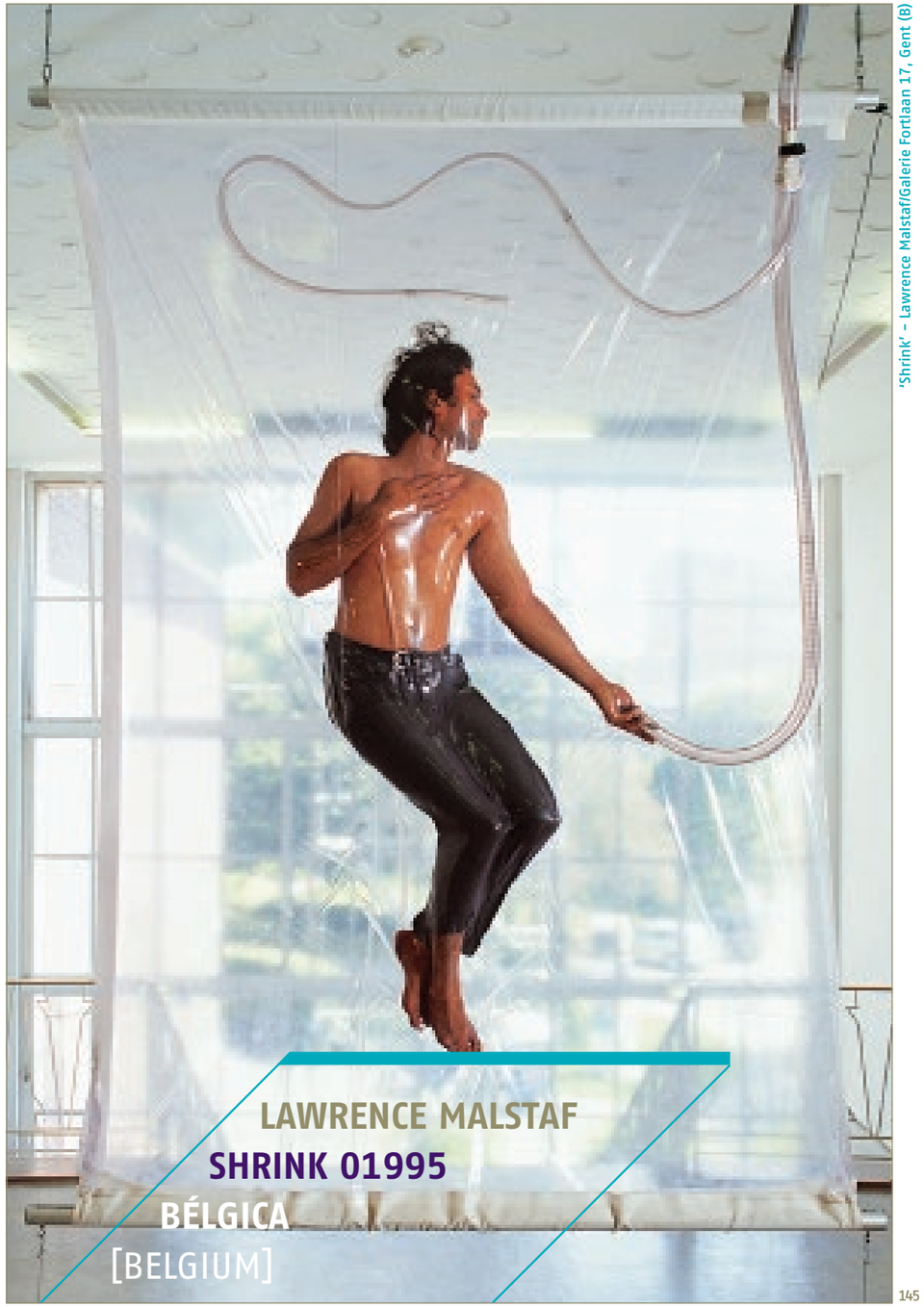
13 METRÔ BRIGADEIRO
- VIA INVISÍVEL

14 CENTRO CULTURAL SÃO PAULO
- WORKSHOP
- SYMPOSIUM

144

FOYER FIESP

FILE SÃO PAULO 2011



'Shrink' – Lawrence Malstaf/Galerie Fortlaan 17, Gent (B)

LAWRENCE MALSTAF

SHRINK 01995

BÉLGICA

[BELGIUM]

Duas lâminas grandes de plástico transparente e um dispositivo que gradualmente suga o ar entre elas deixa o corpo (neste caso do próprio artista) embalado a vácuo e suspenso verticalmente. O tubo transparente inserido entre as duas superfícies permite que a pessoa dentro da instalação regule o fluxo de ar. Devido à pressão crescente entre as lâminas de plástico, a superfície do corpo embalado gradualmente se congela em múltiplas microdobras. Enquanto dura a performance, a pessoa no interior se move lentamente mudando de uma posição quase embrionária para outra que parece um corpo crucificado. Two large, transparent plastic sheets and a device that gradually sucks the air out from between them leave the body (in this case the artist himself) vacuum-packed and vertically suspended. The transparent tube inserted between the two surfaces allows the person inside the installation to regulate the air flow. As a result of the increasing pressure between the plastic sheets, the surface of the packed body gradually freezes into multiple micro-folds. For the duration of the performance, the person inside moves slowly and changes positions, which vary from an almost embryonic position to one resembling a crucified body. Bio: Ver página 15. See page 15.

ALESSANDRO LUDOVICO & PAOLO CIRIO

FACE TO FACEBOOK

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

Nós coletamos dados públicos sobre quase 1 milhão de usuários do Facebook (nome, país, grupos do Facebook nos quais estão inscritos), além da foto do perfil e alguns amigos. A seguir, os filtramos com um software de reconhecimento facial usando um algoritmo (uma rede neural para autoaprendizagem) baseada na Análise do Componente Principal (PCA). O tipo de filtragem envolveu um reconhecimento de gênero e o agrupamento dos perfis em algumas categorias simples ("alpinista social", "complacente", "divertido", "meigo", "dissimulado" e "presunçoso"), baseadas em suas características somáticas. Os 250 mil perfis resultantes foram então postados em um website (http://lovely-faces.com) de relacionamentos personalizados. Isso mostra o quanto as identidades virtuais pessoais são frágeis, apesar das plataformas multibilionárias das corporações.

We collected public data about almost 1 million Facebook users (name, country, Facebook groups they are subscribed to), plus their profile picture and a few friends. Then we've filtered them with face-recognition software, using a Principal Component Analysis (PCA) based algorithm (a neural network for self-learning). This kind of filtering involved a gender recognition and grouping the profiles into a few simple categories ("climber", "easy going", "funny", "mild", "sly" and "smug") based on their somatic traits. The resulting 250,000 profiles were then posted on a custom-made dating website (http://lovely-faces.com). It shows how fragile are the personal virtual identities, despite the corporations' multi-billion dollar platforms.

Bio: Alessandro Ludovico é crítico de mídia e editor-chefe da revista Neural desde 1993. É um dos fundadores da 'Mag.Net (organização Electronic Cultural Publishers). Foi também consultor do Magazine Project para a Documenta 12. É pesquisador convidado da Willem De Kooning Academy em Roterdã e leciona na Academia de Arte em Carrara.
Paolo Cirio atua como videoartista em vários campos: net-art, street-art, videoarte, software-art e ficção experimental. Ganhou prestigiosos prêmios de arte e suas obras polêmicas contam com o apoio de bolsas de pesquisa, colaborações e residências. Faz exposições em museus e em instituições de arte no mundo inteiro. Dá palestras e workshops sobre táticas de mídia.

Alessandro Ludovico is a media critic and editor in chief of "Neural" magazine since 1993. He's one of the founders of the 'Mag.Net (Electronic Cultural Publishers organization). He also served as an advisor for the Documenta 12's Magazine Project. He has been guest researcher at the Willem De Kooning Academy in Rotterdam. He teaches at the Academy of Art in Carrara. Paolo Cirio works as a media artist in various fields: net-art, street-art, video-art, software-art and experimental fiction. He has won prestigious art awards and his controversial works have been sustained by research grants, collaborations and residencies. He has exhibited in museums and art institutions worldwide. As a public speaker, he delivers lectures and workshops on media tactics.

COLETIVO COLETORES: TONI WILLIAM, FLÁVIO CAMARGO, DANIELA CORDEIRO & KARINA MARQUES

MÁQUINA / BRINQUEDO

BRASIL [BRAZIL]

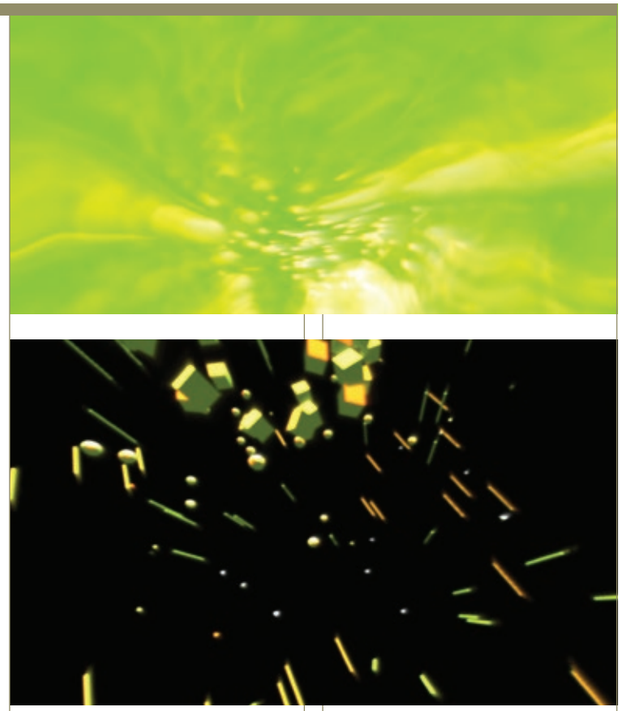
"Máquina/Brinquedo" é uma instalação cinético-interativa de baixa tecnologia inspirada nos games Pinball. Foi concebida no ano de 2010 em um processo aberto pelo "coletivo COLETORES", em um espaço da periferia da zona sul da cidade de São Paulo (Centro Cultural Monte Azul) a partir da apropriação de materiais descartados. Seu funcionamento se dá por meio de propulsão humana, combinada a um dispositivo construído com madeira e borracha. Sua estrutura rudimentar dialoga com os dispositivos de interação presentes em máquinas de jogo, caça-níqueis e fliperamas, desdobrando-se como elemento relacional, entretenimento e imersão.

"Máquina/Brinquedo" is an interactive, cinematic installation with low technology, whose inspiration came from pinball games. It was conceived in 2010 in an open process by the "coletivo COLETORES" at the Monte Azul Cultural Centre, on the periphery of the Southern Zone in the city of São Paulo, based on the appropriation of disposable materials. It works through human propulsion combined with a device made of rubber and wood. Its rudimentary structure establishes a dialogue with the devices aimed for interaction that can be found in game machines, slot machines, and pinball games, being at the same time a relational element, entertainment and immersion.

Bio:O Coletivo COLETORES é um coletivo de arte urbana formado no ano de 2008 na cidade de São Paulo, pelos artistas Toni William e Flávio Camargo. COLETORES trabalha no trânsito entre diversas linguagens, como estêncil, fotografia, instalação, webart, game art, interfaces de baixa tecnologias, pichação, arquitetura do precário e design experimental. Com a proposta de criar obras de arte relacionais, o coletivo COLETORES trabalha nos limites entre arte, jogo e cidade.

The Collective Coletores is a collective of urban art, formed in 2008 in Sao Paulo, by artists Toni William and Flávio Camargo. Coletores works between various languages, like stencil, photography, installation, webart, game art, low-tech interface, graffiti, architecture of the precarious and experimental design. With the proposal of creating works of relational art, the collective Coletores works at the boundaries between art, game and city.

EDUARDO OMINE
FRAGMENTS IN CURVED AIR
BRASIL [BRAZIL]



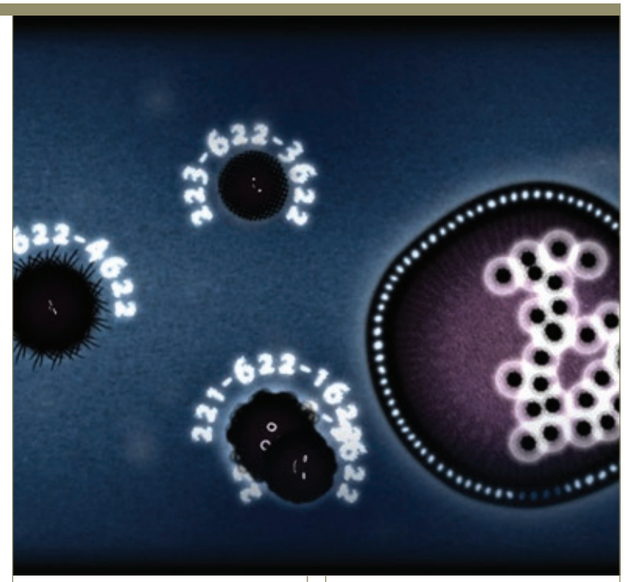
Esta é uma instalação sonora interativa. Formas geométricas tridimensionais flutuam no espaço, reagindo à composição musical gerada por computador que está em constante mutação (a cada quatro compassos, uma nota de cada uma de suas faixas é selecionada e alterada). Através de um joystick, o público pode interagir com esta escultura sonora. Arpejos se somam à peça, e o tempo é manipulado, para mais rápido ou mais lento. As formas brilham e se distorcem, são fragmentos em ar curvo. Este projeto foi desenvolvido com Processing.

This is an interactive sound installation. Three-dimensional geometric shapes float in space, reacting to the computer-generated musical piece which is constantly evolving (once every four bars, one note of each of its tracks is selected and changed). Using a gamepad, the audience can interact with this sound sculpture. Arpeggios are added to the piece, and tempo can be manipulated, made faster or slower. The shapes glow and deform, they're fragments in curved air. This project was developed with Processing.

Bio: Eduardo Omine é um desenvolvedor / designer multidisciplinar com grande interesse nas relações entre som e imagem. Formado em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP, está envolvido com creative coding desde 2008.

Eduardo Omine is a multidisciplinary developer / designer, highly interested in the relationships between sound and image. He has a BA in Architecture and Urbanism from FAU-USP and has been involved with creative coding since 2008.

ELIE ZANANIRI, HUGUES BRUYÈRE & MATHIEU LÉGER
PEPTONE
CANADÁ [CANADA]

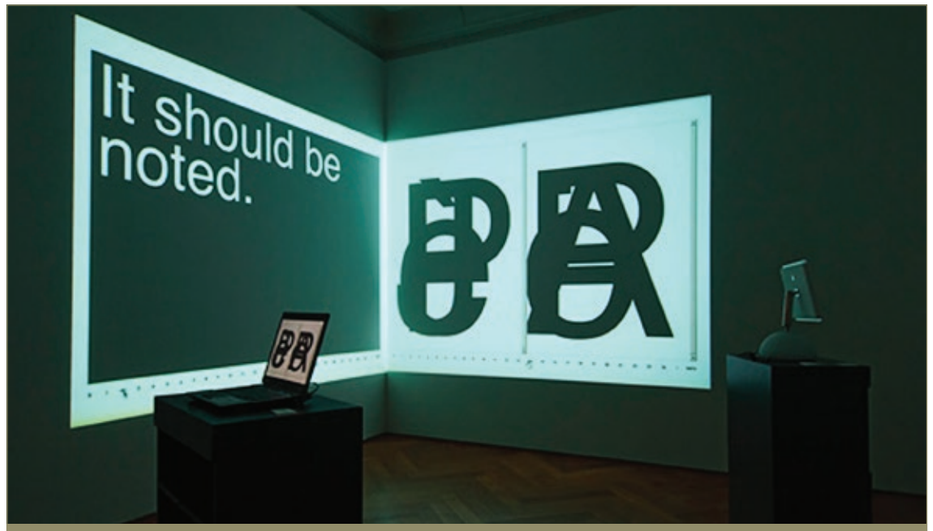


Testemunhar a transformação de uma tela digital em um incrível ecossistema interativo. Usando seu telefone celular, você (assim como dezenas de outras pessoas ao mesmo tempo) disca para criar um pequeno organismo desastrado em seu telefone e mantê-lo vivo – mas tenha cuidado, pois o mesmo ruído que mantém o bichinho também atrai bactérias tóxicas! Números "combo" especiais valem pontos vitais adicionais para manter a criatura se sacudindo e vagando às cegas. O "Peptone" é construído com openFrameworks e MegaPhone.

Witness the transformation of a digital screen into an amazing interactive ecosystem. Using your cell phone, you (like several dozen others, concurrently) dial up to create a lumpy little organism and whoop 'n' holler into your phone to keep it alive – but beware, the same noise that sustains the lil' bibitte also attracts toxic bacteria! Special "combo" numbers afford extra life points to keep the creature wiggling and wandering. "Peptone" is built with open Frameworks and MegaPhone.

Bio: Peptone é o rebento híbrido de Elie Zananiri, animador e programador que um dia vai virar marceneiro; de Hugues Bruyère, programador e designer que no futuro será chef; e de Mathieu Léger, ilustrador e praticante de origami que pretende fabricar urnas funerárias. Eles unem forças para criar jogos poéticos e extravagantes nos quais perder as inibições é mais importante do que vencer.

Peptone is the hybrid baby of Elie Zananiri, an animator and programmer that will one day become a cabinetmaker; Hugues Bruyère, a programmer and designer that will one day become a chef; and Mathieu Léger, an illustrator and paper-folder that will one day become a funeral urn maker. They join forces to create whimsical, poetic games where losing your inhibitions is more important than winning.



ESTHER HUNZIKER
DUMP
SUIÇA [SWITZERLAND]

"Dump" é uma obra sobre linguagem abstrata. Comunicação que finge dizer algo, mas não diz. Comunicação vazia, signos sem sentido, linguagem abstrata e discurso incoerente, excesso de informações e repetição, tagarelice confusa, salada verbal inapreensível, pensamentos a esmo, linguagem dispersa, divisão, fragmentos, uma comunicação de recusa. A obra traça uma conexão entre textos abstratos de lixo eletrônico gerado por computador e esquizofasia, o discurso desorganizado típico da esquizofrenia. A esquizofasia é a fala confusa e repetitiva, que usa palavras sem nexo ou relação aparente entre si, igual aos spams, textos indesejados e sem sentido recebidos por e-mail. Normalmente nós deletamos os spams sem dar um minuto de atenção a eles. Nosso cérebro nos ajuda automaticamente a fazer a distinção entre informações importantes e desimportantes, e descarta sentidos irrelevantes antes que cheguem à nossa consciência. Pacientes esquizofrênicos não conseguem filtrar estímulos sensoriais. Visões e sons que nos são geralmente imperceptíveis assumem um significado agourento para portadores de esquizofrenia aguda. Assim como as características dessa disfunção cerebral, "DUMP" se recusa a filtrar e constrói um lugar onde informações inúteis, como os spams imbecis, podem se transformar em mensagens fundamentais e plenas de significado. Tudo é relevante, nada é propositado, há uma sobrecarga de informações e os pensamentos se perdem. Portanto, tudo gira em uma espiral infinita e desemboca na insanidade.

"Dump" is a work about abstract language. Communication that pretends to say something, but it does not. Empty communication, void signs, abstract language and incoherent speech, information overload and repetition, confused tattle, inapprehensible word salad, thoughts going nowhere, language going everywhere, splitter, fragments, a communication of refusal. The work draws a connection between abstract computer generated spam-mail text and schizophasia, the disorganized speech characteristic of schizophrenia. Schizophasia is speech that is confused and repetitive, and that uses words that have no apparent meaning or relationship with each other, likewise the substance-free communication of spam mails. We normally trash unwanted spam mails before we waste a thought on them. Our brain automatically helps us to make a distinction between important and unimportant information and tones down non-relevant senses, before they reach our consciousness. Schizophrenic patients are typically unable to filter sensory stimuli. Sights and sounds we ordinarily wouldn't notice take on an ominous meaning for acutely ill schizophrenics. Like the characteristics of such a brain dysfunction, "DUMP" refuses to filter. It builds up a place where useless information, like stupid spam mails, can turn into essential, meaningful messages. Everything is relevant, nothing is purposeful, information is overloaded, thoughts distracted. Therefore everything gets stuck in an endless loop and gets lost in madness.

Bio:Esther Hunziker é uma artista eletrônica que mora e trabalha na Basileia, Suíça. Atua com vídeo, fotografia, animações interativas, projetos on-line e instalações eletrônicas. Com frequência, mescla material audiovisual com texto formando novos conjuntos fragmentados que servem de narrativa. Gosta de arranhar superfícies lisas para provocar turbulência e caos. Seu currículo abrange exposições em mostras e festivais em países como Bulgária, Brasil, Canadá, China, Alemanha, Holanda, Eslováquia e Suíça.

Esther Hunziker is a media artist, living and working in Basel, Switzerland. Her work includes video, photography, interactive animations, online projects and media installations. In her work she often mixes audio-visual material with text, building up new patchwork like narratives. She likes to scratch on a smooth surface, provoking turbulence and chaos. Her work has been featured internationally and nationally, including shows and festivals in Bulgaria, Brazil, Canada, China, Germany, Holland, Slovakia and Switzerland.

JULIAN JARAMILLO ARANGO
THE HAPPY CUBE
BRASIL [BRAZIL]

"The Happy Cube" é um objeto musical interativo que explora a geometria do cubo como um modelo de criação musical. Ele tem dentro um sistema de som autorregulado que lhe permite funcionar como uma caixa musical. Quando o cubo estiver encostado, um processo musical generativo é ativado. Quando o cubo é girado, ele cria uma variação na batida ou na melodia. "The Happy Cube" é feliz porque ele não precisa de cabos nem conexões a um computador. Ele não é mais uma interface MIDI, mas um objeto portátil que produz som por si mesmo.
No seu estado inicial, encostado em um dos seis lados, "The Happy Cube" permanece em silêncio. As outras cinco perspectivas do cubo estabelecem material musical para brincar. Os processos de música generativa utilizam uma combinação de padrões randômicos e material melódico previamente composto. Qualquer interação com o cubo origina uma nova direção no fluxo musical. O usuário é convidado a interagir com o cubo como se ele fosse um quebra-cabeça musical, manuseando e manipulando o objeto para explorar os sons que leva dentro.

"The Happy Cube" is an interactive musical object that explores the cube geometry as a model for music creation. It has a self-regulated sound system inside that allows working as a music box. Depending on the side the cube is leant, a new generative music process will be triggered. When turning the cube around itself, it creates a variation in the musical pattern or melody. "The Happy Cube" is "happy" because it doesn't need any cable or chord plugged to a computer. It is not a MIDI interface, but a portable object that produces sound by its own. On its initial state, leant on one of the six sides, "The Happy Cube" remains silent. The other five perspectives of the cube establish musical material to play with. Each generative music process uses a combination of random patterns and pre-determinated melodic material. Any interaction with the cube will originate a new direction in the musical flow. The user is invited to interact with the cube as a 3D musical puzzle, handling and manipulating the object in order to explore the sounds it carries.

Bio: Julian nasceu em Bogotá, Colômbia. Recebeu BA em composição musical pela Universidad de los Andes e MA em multimeios pela Unicamp, no Brasil. Seu trabalho lida com as relações entre os meios digitais e a arte musical. Suas obras de música eletroacústica, radioarte, vídeo e instalação foram exibidas na Colômbia, Estados Unidos, França e Brasil. Julian faz parte do grupo Mobile, que trabalha no âmbito da música e interação, como candidato a doutor em Musicologia pela Universidade de São Paulo. Julian mora e trabalha em São Paulo, Brasil.
Julian was born in Bogota, Colombia. He received his BA in music composition from Universidad de los Andes and his MA in multimedia from Unicamp, in Brazil. His work deals with relations between digital media and art music. His electroacoustic music, radio-art, video and installation pieces have been performed in Colombia, United States, France and Brazil. Julian is part of Mobile group, that works in the subject of music and interaction as a candidate for PhD in Musicology from Universidade de São Paulo. Julian lives and works in São Paulo, Brazil

LAUREN MCCARTHY
CONVERSACUBE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Conversacube" é uma pequena caixa que visa ser o ponto central de qualquer situação que envolva conversa. A caixa fica no meio de todos os participantes da conversa, com uma face voltada para cada pessoa. Cada face externa da caixa tem uma pequena tela e um microfone embutido no interior. À medida que a conversa progride, cada pessoa recebe instruções ou frases personalizadas para manter a conversa sempre fluindo sem qualquer pausa constrangedora ou desconforto. Os microfones monitoram os níveis de áudio de cada participante e o cubo responde de acordo, ajustando dizeres para animar, mediar conflitos ou equilibrar a conversa quando necessário. "Conversacube" é um produto e também uma peça de arte com marca própria, presença na web (ver conversacube.com), anúncios em vídeo e impressos. A intenção é criar uma ferramenta que, por um lado, explora a ideia de um autêntico produto comercial que usa tecnologia para melhorar as interações e, por outro lado, critica nossa dependência

da tecnologia e de rotinas sociais coreografadas, apontando para um futuro distópico no qual sacrificaremos nossa autonomia para evitar o confronto com qualquer coisa desagradável. O "Conversacube" pede aos usuários que reflitam sobre qual dessas direções estamos tomando. Ou serão ambas? Estamos totalmente cientes do futuro que estamos construindo com todas essas inovações tecnológicas? Há meios de usar a tecnologia para expandir nossa consciência e progredir em termos de relações sociais mais bem integradas?

"Conversacube" is a small box meant to form the centerpiece of any conversation situation. The box sits in the middle of all conversants, with one face turned to each person. Each outward face of the box has a small screen and a microphone embedded just inside. As the conversation progresses, each person is personally prompted with directions or lines to keep the conversation running seamlessly with minimal awkward or uncomfortable moments. The microphones monitor audio levels of each participant and the cube responds accordingly, adjusting prompts to enliven, mediate conflict, or balance conversation as necessary. "Conversacube" is a product as art piece, complete with brand identity, web presence (see conversacube.com), video advertisements, and print collateral. The intent is to create a tool that on one hand explores the idea of an actual commercial product that uses technology to improve interactions, and on the other hand, is critical of our dependence on technology and choreographed social routines, hinting at a dystopic future where we sacrifice our autonomy to avoid having to face anything uncomfortable. The "Conversacube" asks users to consider in which of these directions we're heading. Or is it both? Are we consciously aware of the future we're building with all of our technological innovation? Are there ways we can use technology to expand our awareness and move toward more connected social relationships?

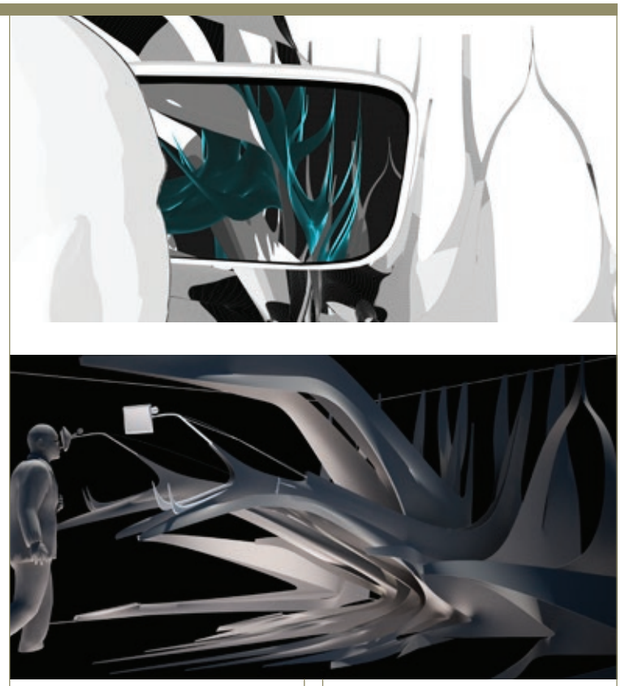
Bio:Lauren McCarthy é designer, artista e programadora. Atualmente faz mestrado em Belas Artes no programa de Design/ Arte Eletrônica da UCLA, tendo se formado antes em Ciência da Computação e em Arte e Design no MIT. Sua obra explora as estruturas e sistemas de interações sociais, identidade e autorrepresentação. É interessada em momentos ligeiramente desconfortáveis quando padrões são alterados, expectativas são frustradas e os participantes ficam cientes do sistema. Seu trabalho toma qualquer forma necessária: vídeo, performance, software, arte na internet, objetos e ambientes interativos, e instalações eletrônicas. Como designer e desenvolvedora de softwares, trabalhou na Oblong Industries em Los Angeles, criando sistemas de interface gestual; na Small Design Firm em instalações interativas para o Holocaust Memorial Museum dos EUA, na casa de Thomas Jefferson em Monticello e no Metropolitan Museum of Art; no Continuum e no MIT Media Lab. Sempre transgredindo os limites entre arte, design e vida, suas obras de arte têm sido expostas em vários contextos, incluindo o Conflux Festival, o SIGGRAPH, o LACMA e a WIRED Store.

Lauren McCarthy is a designer, artist, and programmer, and currently an MFA student in the UCLA Design | Media Arts program. She received a BS in Computer Science and a BS in Art and Design from MIT. Her work explores the structures and systems of social interactions, identity, and self-representation. She is interested in the slightly uncomfortable moments when patterns are shifted, expectations are broken, and participants become aware of the system. Her work takes any necessary form: video, performance, software, internet art, interactive objects and environments, and media installations. As a designer and software developer, Lauren has worked at Oblong Industries in Los Angeles, creating gestural interface systems, at Small Design Firm on interactive installations for the US Holocaust Memorial Museum, Thomas Jefferson's home at Monticello, and the Metropolitan Museum of Art, and at Continuum and the MIT Media Lab. Her artwork has been shown in a variety of contexts, blurring the boundaries between art, design, and life, including the Conflux Festival, SIGGRAPH, LACMA, and the WIRED Store.

NAJA & DEOSTOS (PROJECT TEAM: RICARDO DE OSTOS, NANNETTE JACKOWSKI, MANUEL JIMENEZ, THOMAS SICOURI)

ECTOPLASMATIC HOUSING

REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



"Habitação Ectoplásmica" é uma especulação sobre como as casas podem mediar a predominância da era do "infocalipse". Ela cultiva dados como elementos domésticos que crescem, florescem, morrem e assombram.

A instalação é uma experiência arquitetônica de espaço físico e digital através do uso de design interativo e realidade aumentada. Ela opera como um meio que liga o público visitante a sua pegada invisível no espaço. Estendendo a construção física, uma camada de informação de realidade aumentada flutua no espaço e interage com os usuários. Através do uso de sensores, a presença das pessoas altera o espaço digital, gerando um loop de feedback entre o físico e o digital. Nesse cenário, a arquitetura é menos um abrigo histórico e depósito de lixo contemporâneo de interface social digital fantasmagórica do que um kit interface para sobrevivência na era do "infocalipse".

"Ectoplasmatic Housing" is a speculation on how houses can mediate the pervasiveness of the 'infocalypse' age. It cultivates data as domestic elements that grow, blossom, die and haunt.

The installation is an architectural experiment of physical and digital space through the use of interactive design and augmented reality. It operates as a medium connecting the visiting public with their invisible footprint within the space. Extending the physical construct an augmented reality layer of information floats in the space and interacts with the users. Through the use of sensors people's presence alters the digital space generating a feedback loop between the physical and the digital. In this scenario architecture is less a

historical shelter and contemporary dump yard of phantasmagorical digital social interface, it is an interface kit for surviving in an ‘infocalypse’ age.

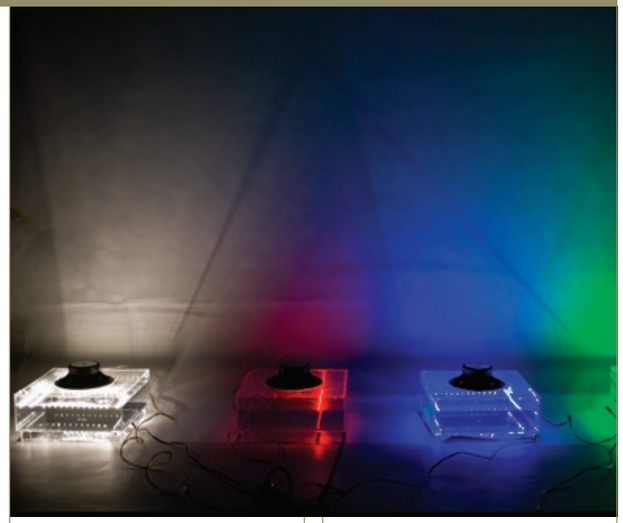
Bio: NaJa & de0stos é um estúdio de arquitetura baseado em Londres que explora as relações simbióticas entre padrões culturais emergentes e narrativas arquitetônicas. Com um forte enfoque de design baseado em pesquisa, Nannette Jackowski e Ricardo de 0stos procuram gerar um ambiente de aventura (e às vezes excitantemente perigoso) mas

benéfico, construído através da especulação crítica e desafiadora.
Web: www.naja-deostos.com
NaJa & de0stos is a London based architectural studio exploring symbiotic relations between emerging cultural patterns and architectural narratives.
With a strong research based design focus attitude Nannette Jackowski and Ricardo de 0stos seek to generate an adventurous (and sometimes excitingly dangerous) but beneficial built environment through critical and challenging speculation.
Web: www.naja-deostos.com

PIRARUCUDUO: FERNANDO VISOCKIS & THIAGO PARIZI

ACUSMOGRAMA

BRASIL [BRAZIL]



A instalação sonora “Acusmograma”, composta por quatro caixas de acrílico equipadas com alto-falantes na parte superior e “trilhas” de LED na parte inferior, funciona como um grande analisador de frequências analógico. Na parte interna, diferentes materiais ressoam as frequências emitidas pelos falantes, refracionando e refletindo a iluminação dos LEDs, recriando

assim todo o espaço em que a instalação está. “Acusmograma”, para além de um elemento de leitura técnica das frequências sonoras, abusa de referências técnico-científicas para colocar em xeque a posição “oroboresca” da produção tecnológica atual. É em sua falta de aplicação prática que a subversão de “Acusmograma” encontra-se em seu estado mais latente, revelando

não só um “espetáculo de efeitos especiais” que, como em um show de mágica, tem o caráter de iludir e entreter, mas também a intenção de demonstrar através de uma série de transformações energéticas (ora de ordem cinética, ora elétrica), que o assunto tecnológico é a produção de ação, tenha ela algum objetivo ou não. E é exatamente na falta de objetividade [nonsense] que se dá a abertura poética para uma instalação como “Acusmograma”, onde a tênue linha entre funcionalismo e inutilidade é rompida, produzindo um momento de suspensão e confusão, possibilitando assim um distanciamento crítico entre técnica [mídias] e intenção [discurso poético].
The installation “Acusmograma”, consisting of four clear acrylic boxes equipped with speakers on the upper part and LED tracks on the bottom, works as a kind of an analog sound analyzer. Within the boxes, different substances resonate the frequencies emitted by the speakers, refracting and reflecting the illumination from the LEDs, thus recreating the space where the installation is located. “Acusmograma”, beyond being a technical device, uses technical-scientific references to question the way technology is currently produced. It is exactly on its apparent lack of practical application that the subversion of “Acusmograma” lies, revealing not only a “special effect show”, like in a magic performance which has the purpose of deceiving and entertaining, but also intending to show through a series of energy transformations (electrical, kinetic, data) that the technological issue is the production of action, whether it has or not a goal. It is exactly at this nonsense point that the poetic of “Acusmograma” lies, where the thin line between functionalism and

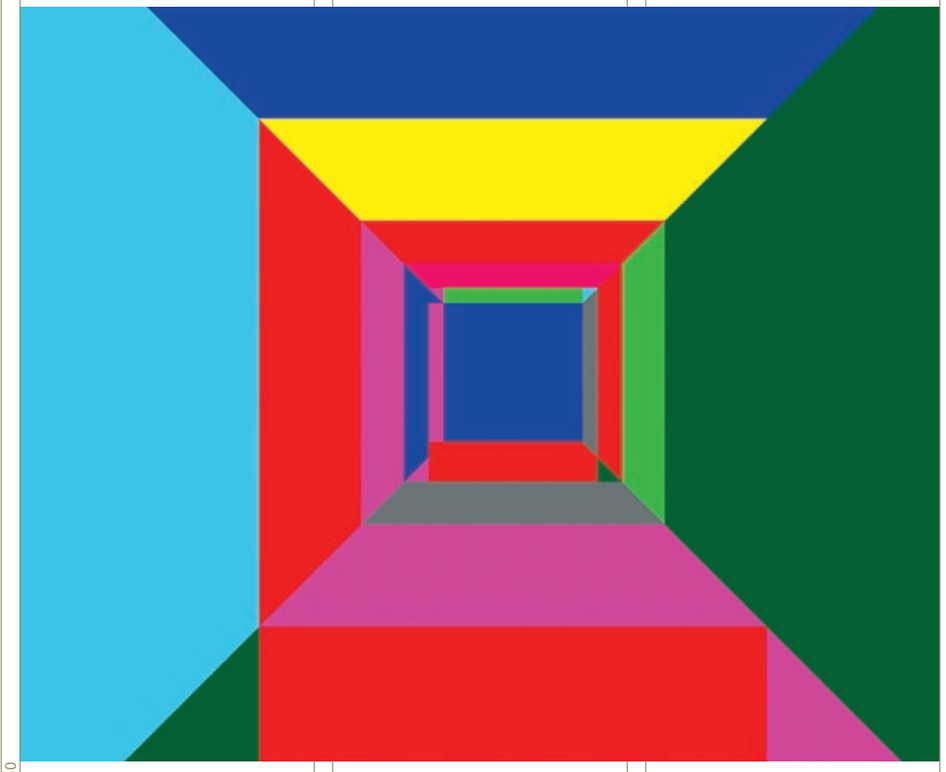
uselessness is broken, generating a sense of uncertainty and confusion, thus allowing a critical analysis between technique (media) and intention (poetics).

Bio: O PirarucuDuo, formado em 2009 por Fernando Visockis e Thiago Parizi, atua nos campos de arte e música produzindo pesquisas e trabalhos que relacionam ambos estes campos. Seus trabalhos possuem um caráter híbrido, onde misturam-se arte, música, tecnologia, arte sonora, performances e outras mídias, sempre priorizando o discurso poético. Realizou as exposições solo “Vereda de Remendos” [2010] e “Cândida”[2011], ambas no CCJ-Ruth Cardoso, São Paulo; participou da exposição coletiva “A is for..”, na galeria Untitled [Barcelona-2011]; da exposição CERNE, no Instituto de Artes da UNESP[São Paulo-2011]; Festival Internacional de Linguagem Eletrônica [São Paulo-2011]; Festival Visual Brasil, no Parque de la España Industrial [Barcelona-2011].
PirarucuDuo, founded in 2009 by Fernando Visockis and Thiago Parizi, acts in the fields of art and music, making research and works that relate both those fields. Their works have a hybrid character, blending art, music, technology, sonic art, performances and other media, always highlighting the poetic discourse. It has accomplished the solo exhibition “Vereda de Remendos” (2010) and “Cândida” (2011), both at CCJ - Ruth Cardoso, Sao Paulo; participated in the collective exhibition “A is for..”, at gallery Untitled (Barcelona, 2011); and CERNE, Instituto de Artes UNESP (Sao Paulo, 2011); Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (Sao Paulo, 2011); Festival Visual Brasil, Parque de la España Industrial (Barcelona, 2011).

RAFAËL ROZENDAAL
TOWARDS AND BEYOND.COM
HOLANDA [NETHERLANDS]

Meu trabalho está espalhado sobre uma enorme quantidade de domínios. Cada um deles é título de uma obra. Em cada trabalho você vai encontrar uma versão condensada da realidade irreal, ou algo assim.
My work is scattered over a huge number of domains. Each of them is the title of a work. In each work you will find a condensed version of unreal reality, or something like that.

Bio: Eu produzo sites como se fossem obras de artes únicas, algumas são inclusive vendidas com o domínio, mas o trabalho continua a ser público com o nome do coletor na barra de título do site. Morei em Amsterdã, Rio de Janeiro, Los angeles, Paris, Portland, Tóquio e Berlim. Nascido em 1980 em Amsterdã.
I produce websites as if they were unique artworks. Some of them are even sold with the domain, but the work is still public with the name of the collector on the site's title bar.
I have lived in Amsterdam, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Portland, Tokyo and Berlin. I live and work in hotels. Born in 1980 in Amsterdam.



RICARDO IGLESIAS GARCÍA
SURVEILLANCE CAMERAS: THEY ARE ALIVE!
ESPANHA [SPAIN]

KREA EXPRESIÓN CONTEMPORÁNEA. BECAS CAJA VITAL KUTXA. VITORIA-GASTEIZ, 2009.
FONSO9. CONSELL NACIONAL DE LA CULTURA I LES ARTS. BARCELONA, 2009.
HANGAR. CENTRO DE PRODUCCIÓN DE ARTES VISUALES. BARCELONA, 2009-10.
AYUDAS A LA CREACIÓN CONTEMPORÁNEA. MATADERO. MADRID, 2008.

Devido à proliferação crescente de câmeras de vigilância, há uma paranóia diária mundial de insegurança, à qual chamamos de "sociedade da vigilância". Este projeto visa criar uma série de câmeras robóticas "vivas" que seguem as pessoas. Os visitantes serão gravados por câmeras, e as imagens serão exibidas no local e via internet.
Notícias: O ministro do Interior da França anunciou: novas medidas de segurança serão implementadas em Paris triplicando o número de câmeras de vigilância para 6.500 unidades. Nova York também estuda um projeto de 90 milhões de dólares para desenvolver seu próprio "Cinturão de Aço"; semelhante ao cinturão de vigilância de Londres (65 mil câmeras na City). Na Espanha, a cidade de Barcelona afirma que precisa instalar câmeras em "áreas problemáticas". Como se vê pelas notícias acima, o problema é a tênue linha divisória entre a busca pelo máximo de segurança e o direito à privacidade. As chamadas "políticas do medo" e a "ideologia da segurança" se tornaram o mantra de um sistema de controle totalitário. Por fim, há muitas câmeras de vigilância IP na internet. Entrando no Google em "inurl:/view/shtml", você pode ter acesso a 168 mil câmeras públicas e privadas. Agora, além do controle por parte de instituições, existe a fascinação voyeurística. Estamos vivendo em um descontrolado panóptico universal com centenas de milhares de câmeras monitorando um verdadeiro Big Brother em um mundo de paredes de vidro.
A instalação enfoca a criação de um conjunto de quatro robôs, incluindo Câmeras de Vigilância (câmera de circuito fechado de TV). Os robôs são equipados com sistemas de posicionamento com base espacial, e o movimento e a direção são controlados por uma unidade eletrônica baseada em Arduino. O software que controla todos os processos e comanda tudo é desenvolvido com o uso de bibliotecas de fonte aberta (OpenFrameworks) e é conectado com os robôs através de um sistema wireless. Dependendo da posição dos visitantes e dos robôs captada pela câmera zenith, o sistema envia diferentes comportamentos para os robôs. Além disso, há câmeras IP que mostram toda a instalação e mandam todos os dados para nossa webpage,

onde há janelas exibindo imagens de câmeras reais (situadas no Google). Um metassistema de vigilância é montado no local e a instalação toda pode ser simultaneamente monitorada pela internet por qualquer usuário anônimo.

Due to the increasing proliferation of surveillance cameras, we are caught up in an everyday and worldwide paranoia of insecurity, what we call "a surveillance society". This project wishes to create a series of "living" robotic cameras that track people. Visitors will be recorded by cameras, and the footage will be screened in situ and via the Internet.
News: the French Minister for the Interior has announced new security measures to be implemented in Paris, tripling the number of surveillance cameras to 6,500 units. New York is also considering a 90 million dollar project aimed at developing their own "Ring of Steel"; similar to the 24/7 surveillance circle in London (65,000 units in the City). In Spain, the city of Barcelona says it needs to install cameras in "problematic areas". As the above news report claimed, the problem is the thin dividing line between the pursuit of maximum security and the right to privacy. The so-called "policies of fear" and "ideology of security" have become the mantra of a totalitarian controlling system. Finally, many

IP surveillance cameras can be found on the Internet. Searching in Google: "inurl:/view/shtml", you can gain access to 168,000 private and public cameras. Now, apart from control by institutions, we have to add voyeuristic fascination. We are living in a universal, uncontrolled panopticon with hundreds of thousands of cameras monitoring a real Big Brother in a world of glass walls.
The installation focuses on the creation of a set of four robots including Surveillance Cameras (CCTV cameras). The robots are equipped with space-based positioning systems and the movement and direction is controlled by an electronic unit based on Arduino. The software that controls all the processes and rules everything is developed using open source libraries (OpenFrameworks) and it is connected to the robots through a wireless system. Depending on the visitors and the robots position captured by zenith camera, the system sends different behaviors to the robots. Besides, there is one IP camera which displays the whole installation and uploads all the data on our webpage, where there are windows displaying images from real cameras (located in Google). A metasystem of surveillance is set in place and the whole installation can simultaneously be monitored by any anonymous Internet user.

Bio: Ricardo Iglesias (Madri, 1965). Formado em filosofia (U.A.M.). Cursos de pós-graduação "Arte, território e cultura da mídia" – Belas artes (U.B.). Exposições selecionadas: Banquete. Nodos y redes (ZKM-Karlsruhe 2009), Les Rencontres Internationales (Paris, 2008), Sintopías de la relación entre arte, ciencia y tecnología (Nova York, 2008 – Pequim, 2007), Resplandores (Buenos Aires, 2007), Juego Doble (México, 2006), FILE (Rio de Janeiro, 2006), ARTCologne (Colônia, 2002), ARCO (Madri, 2002, 2001), Log-os. Site de arte na rede (Hanôver, 2000), Webby Prize Competition (San Francisco, 2000).
Ricardo Iglesias (Madrid, 1965) Degree in Philosophy (U.A.M.). Postgraduate courses "Art, territory and culture of the media" – Fine Arts (U.B.). Selected exhibitions: Banquete. Nodos y redes (ZKM-Karlsruhe 2009), Les Rencontres Internationales (Paris, 2008), Sintopías de la relación entre arte, ciencia y tecnología (New York, 2008 – Pekín, 2007), Resplandores (Buenos Aires, 2007), Juego Doble (México, 2006), FILE (Rio de Janeiro, 2006), ARTCologne (Colonia, 2002), ARCO (Madrid, 2002, 2001), Log-os. Art site on the web (Hannover, 2000), Webby Prize Competition (San Francisco, 2000).

TAMÁS WALICZKY
MARIONETTES
HUNGRIA [HUNGARY]

"Marionettes" é uma animação sobre o colapso. As marionetes são controladas por fios. Se não houver fios elas desmoronam. Ninguém anima o corpo. Se ninguém animar o corpo, ele será animado por forças naturais. Massa, gravidade, colisão, aleatoriedade. Nesta animação o animador não anima no sentido tradicional. Portanto, podemos dizer que é uma antianimação.
"Marionettes" is a animation about collapse. Marionettes are controlled by strings. If there is no string, they collapse. Nobody animates the body. If nobody animates the body, it will be animated by natural forces. Mass. Gravity. Collision. Randomization.

In this animation the animator does not animate in the traditional sense. Therefore we can say it is an anti-animation.

Bio: Tamás Waliczky, nascido em 1959 em Budapeste, Hungria. Começou criando desenhos animados (1968-83), depois trabalhou como pintor, ilustrador e fotógrafo. Começou a trabalhar com computadores em 1983. Foi artista residente no ZKM Institute for Visual Media em 1992, e depois membro da equipe de pesquisadores do instituto (1993-1997), antes de se tornar professor convidado no HBK Saar, Saarbrucken (1997-2002). Seus trabalhos venceram diversos prêmios internacionais, como o Golden Nica do Prix Ars Electronica.
Tamás Waliczky, born in 1959, Budapest, Hungary. He started out by creating cartoon films (1968-83), then he worked as painter, illustrator and photographer. He began working with computers in 1983. Was artist-in-residence at the ZKM Institute for Visual Media in 1992, and subsequently a member of the Institute's research staff (1993-1997) before taking up a guest professorship at the HBK Saar, Saarbrucken (1997-2002). His works won numerous international awards, including the Golden Nica of Prix Ars Electronica.

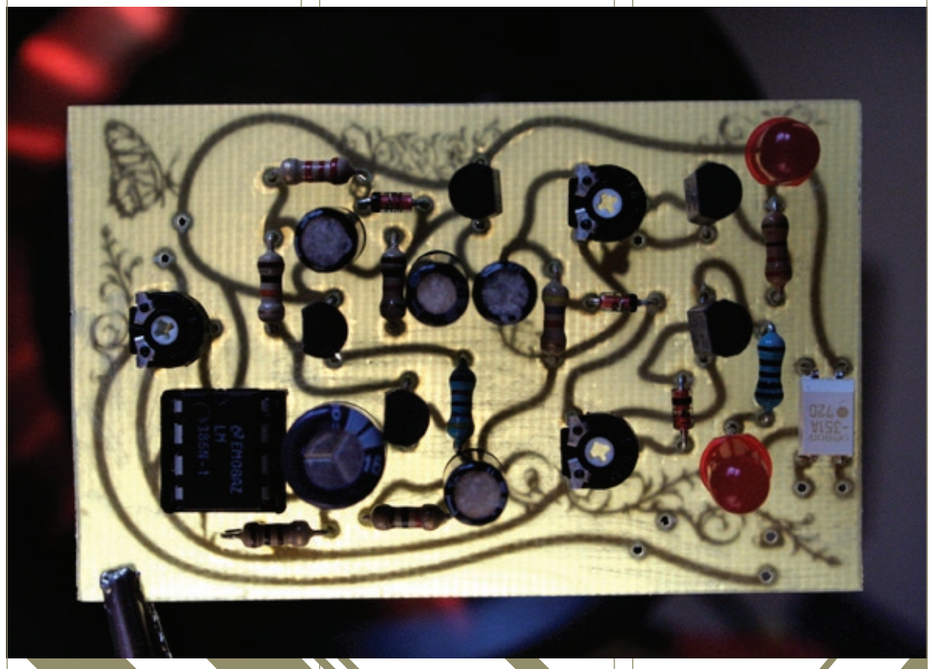
YOSHI AKAI
HEART 'N' BEAT
(BIORHYTHM SYNTHESIZER)
JAPÃO [JAPAN]

Criar uma batida com a pulsação cardíaca e fazer a resistência corporal manipular o som. A obra analógica "Heart 'n' Beat" deriva de um dispositivo de controle das batidas cardíacas detectadas por um sensor óptico. Esta engenhoca sintetizada analógica é simplista em termos de criação rítmica musical. O ritmo musical afeta as batidas cardíacas e a pressão arterial, muda emoções e o nível de estresse. Esta instalação pode envolver até três pessoas.
Três batidas fortes fazem música agradável ou criam uma cacofonia. A resistência biológica e o condensador controlarão o caráter do som através do toque em contatos metálicos. A pulsação cardíaca baixa toca sons de andamento lento, ao passo que a pulsação alta muda o andamento percussivo. A configuração do ritmo a partir da pulsação cardíaca para determinar a estrutura do som pelo corpo é um dos métodos mais antigos de composição e também Klangkomposition (massa sonora). Da perspectiva do folclore, a história da música tem grande relação com a pulsação cardíaca. Ritmos percussivos de muitas religiões antigas alteravam os estados de consciência das pessoas por meio da sincronização com as batidas. Essa ideia é usada consciente ou inconscientemente na música contemporânea, como nos casos da trance music e do drum and bass. Sob a perspectiva técnica, o corpo humano age como resistência e condensador. Usar o corpo humano como parte de um circuito eletrônico para manipular o sintetizador é um técnica bem conhecida.

Making a beat from the heart rate, body resistance manipulates the sound. "Heart 'n' Beat" analog synth derives control input from the heart rate detected by an optical sensor. This analog synth contraption is simplistic in musical beat creation. Musical rhythm affects heartbeat and blood pressure, changes emotions and stress. This installation is performed by up to three people. Three punches make sympathetic music, or create a cacophony. Biological Resistance and capacitor will control the character of the sound by touching metal contacts. Low heart rate plays slow tempo sound, high beat changes the drum tempo. Configuration of the rhythm from the heart rate, to determine the structure of the sound by the body, is one of the oldest methods of composition, and is also Klangkomposition (sound mass). From the perspective of folklore, the history of music is very much related to the heartbeat. Drum rhythms from many ancient religions put people into altered states of consciousness by synchronizing with the beat. This idea has been used in contemporary music consciously or unconsciously, such as trance music, drum and bass. From a technical perspective, the human body acts as resistance and capacitor. Using the human body as part of an electronic circuit for manipulating the synthesizer is a popular technique.

Bio: Yoshi Akai é artista sonoro, performer e criador de instrumentos. Produz instrumentos musicais eletrônicos analógicos bastante originais, com um singular sistema de entrada, os quais utiliza em suas performances. Tais instrumentos também reproduzem sons de objetos existentes. Participa de numerosas exposições e performances na Ásia e na União Europeia.

Yoshi Akai is a sound artist, performer and instrument designer. He produces original analog-electronic musical instruments with a unique input system, and does performances with those creative gadgets. Those instruments render sound from the existing object with the same action. He had numerous exhibitions and performances in Asia and Europe.



INSTITUTO CERVANTES

ANIMA+

FILE ANIMA+
(ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS MÍDIAS DIGITAIS)

Este ano o File, em sua 12ª edição, tem a honra de lançar um novo festival, o FILE ANIMA+, um evento gratuito dedicado à animação e à criatividade digital em seu interrelacionamento entre as diversas vertentes artísticas das linguagens eletrônicas. Esse movimento em direção à transversalidade revela não somente novas tecnologias empregadas por animadores, mas igualmente novas visões no campo das linguagens digitais.
O File – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, maior festival de artes e linguagens tecnológicas do Brasil e da América Latina, percebe o crescente posicionamento da animação brasileira nos mercados nacional e internacional, e vê o Brasil como um país de grande potencial criador de conteúdos originais. Assim, FILE ANIMA+ nasce como um novo polo internacional de divulgação e de contextualização digital da animação, no qual é possível a interrelação do público a iniciativas de produtores e estúdios com artistas de diversas outras áreas. Na contemporaneidade, fazer animação é integrar criatividade, transversalidade (cross media) e tecnologia. Assim, O FILE ANIMA+ não somente abre espaço para todos os gêneros de animação, de clássicos de grandes estúdios a produções independentes, de profissionais a estudantes, como os relaciona a outros eventos do próprio FILE, tais como: games, maquinemas, música eletrônica e artes interativas. Assim, o universo do animador e do artista se amplia como camadas fractais que se sobrepõem em formas e direções na formação de rizomas culturais. Com centenas de animações de diferentes países, o FILE ANIMA+ acontecerá na Galeria de Arte do Sesi e no Centro Cultural Ruth Cardoso, no prédio da Fiesp. Além disso, conta com o FILE PAI (Paulista Avenida Interativa), projeto de arte pública que acontecerá simultaneamente em vários locais da Avenida Paulista, incluindo algumas estações do metrô, o Instituto Cervantes e o cinema do Conjunto Nacional – Livraria Cultura, onde será exibido em destaque o curta-metragem "The Lost Thing", premiado com o Oscar 2011, em sessões gratuitas, juntamente com outras animações nacionais e internacionais.
O FILE ANIMA+ também exibirá em 2011, em parceria, o conteúdo de animação de alguns dos maiores festivais do mundo: SIGGRAPH, SICAF e JAPAN MEDIA ARTS. Assim, no FILE ANIMA+ o público de todas as idades e com os mais variados repertórios terá contato com centenas de animações apresentadas em diversas plataformas no contexto das mídias digitais das artes eletrônicas.

Raquel Olívia Fukuda
Coordenadora do FILE ANIMA+

FILE ANIMA+
(ANIMATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL MEDIA)

This year, File, in its 12th edition, is honored to launch a new festival, FILE ANIMA+, an event with free admission dedicated to animation and digital innovation in their interrelationship among the different artistic versants of electronic languages. This movement toward transversality not only reveals new technologies employed by animators, but also new visions in the field of digital languages.
FILE – Electronic Language International Festival, the major art

and electronic language event in Brazil and Latin America, is aware of the growing significance of Brazilian animation in the national and international markets, and sees Brazil as a country of great creative potential for original content. Therefore, FILE ANIMA+ is born as a new international hub of animation disclosure and digital contextualization, which allows the interrelationship of the audience with initiatives by producers and studios with artists from different areas.

In contemporaneity, to make animation means to integrate creativity, transversality (cross media), and technology. Therefore, FILE ANIMA+ not only opens spaces for all the genders of animation, from big-studio classics to indie productions, from professionals to students, as it also relates them to other FILE events, such as: games, machinima, electronic music and interactive arts. Thus, the universe of the animator and the artist is amplified with fractal layers that superpose in shapes and directions to form cultural rhizomes.

With hundreds of animations from different countries, FILE ANIMA+ will happen at the Sesi Art Gallery and at Ruth Cardoso Cultural Center, in the Fiesp building. Moreover, it will offer FILE PAI (Paulista Avenue Interactive), a public art project that will take place simultaneously in several spots of Paulista Avenue, including some subway stations, the Cervantes Institute, and the theater at Conjunto Nacional – Cultura Bookstore, where the short-film "The Lost Thing", awarded with the Oscar 2011, will be exhibited in free sessions, besides other national and international animations.

FILE ANIMA+ will also exhibit in 2011, in a partnership, the animation content of some of the world's main festivals: SIGGRAPH, SICAF, and JAPAN MEDIA ARTS. Therefore, at FILE ANIMA+ the audience of all ages and different repertoires will contact hundreds of animations presented in different platforms in the context of digital media of electronic arts.

Raquel Olívia Fukuda
FILE ANIMA+ Coordinator

MÁQUINAS

MACHINES

ALEX WEIL
SHAPESHIFTER
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"ShapeShifter", um filme curto, é um trabalho de amor criado pelos Charlex Studios de Nova York. Alex Weil dirigiu este "poema visual" que tem narração do ator Gabriel Byrne. "ShapeShifter", a short film, is a work of love created by Charlex Studios in New York. Alex Weil directed this "visual poem" which features narration by actor Gabriel Byrne.

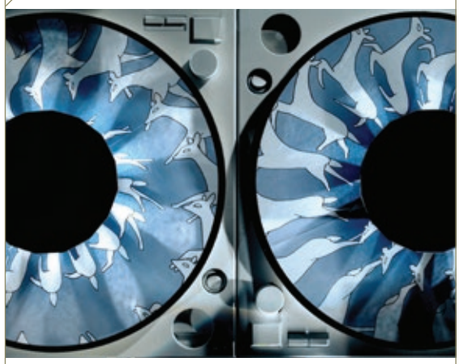
DAVID WILSON
KEATON HENSON – CHARON
INGLATERRA [ENGLAND]

Um filme curto colaborativo criado pelos diretores David Wilson, John Malcolm Moore, e o artista/músico Keaton Henson, conta a história melancólica de um boneco solitário em seu pior momento. A collaborative short film created by directors David Wilson, John Malcolm Moore, and artist/musician Keaton Henson telling the melancholic tale of a lonely puppet at his lowest moment.

CARLOS LASCANO
A SHORT LOVE STORY
ARGENTINA [ARGENTINA]

Alguns pássaros desenhados a lápis escapam do desenho de uma menina, levando-nos pela vida que ela sonha. Misturando quadro-a-quadro com outras técnicas de animação, Carlos Lascano criou um mundo comovente em que os sentimentos e devaneios ainda são permitidos. A couple of pencil-outlined birds escape from a little girl´s drawing, leading us through the life she dreams of. By blending Stop Motion and other animation techniques, Carlos Lascano has created a touching world in which feelings and daydreaming are still allowed.

DAVID WILSON
MORAY MCLAREN – WE GOT TIME
INGLATERRA [ENGLAND]



A representação dos ciclos naturais da vida e da crueldade da natureza contada através do renascimento do praxinoscópio _ um antigo mecanismo de imagem em movimento que usa um carrossel giratório de espelhos para criar animação ao vivo fotografada com câmera. The depiction of natural life cycles and the cruelty of nature told via renaissance of the praxinoscope _ an old moving image mechanism using a spinning carousel of mirrors to create live animation shot all in camera.

ESTEBAN DIÁCONO
ÓLAFUR ARNALDS – HÆGT, KEMUR LJÓSIÐ
ARGENTINA [ARGENTINA]

Esta é minha segunda colaboração com o compositor islandês Ólafur Arnalds, e desta vez decidimos seguir uma direção muito diferente e lhes contar uma pequena história. This is my second collaboration with Icelandic composer Ólafur Arnalds and this time we decided to go in a very different direction and tell you a little story!

ESTHER HUNZIKER
CHONGQING
SUÍÇA [SWITZERLAND]

O vídeo "Chongqing" é uma animação de mais de 200 fotografias. Recortes do céu emoldurados por edifícios, tirados em Chongqing, uma megacidade no sudoeste da China. As imagens se movem ao som de Yangqin, um antigo instrumento tradicional chinês. Os edifícios começam a dançar, mostrando diferentes perspectivas do céu. Às vezes mais estreitos, às vezes mais claros. The video "Chongqing" is an animation of over 200 photographs. Cutouts from the sky, framed by modern skyscrapers, shot in Chongqing, a megacity in the southwest of China. The images move to the sound of the Yangqin, an old traditional Chinese instrument. The rough buildings start to dance, showing different prespecives from the sky. Sometimes narrower, sometimes brighter.

FÁBIO YAMAJI
LARGA, A LAGARTIXA
BRASIL [BRAZIL]

Videoclipe para a música do grupo Pequeno Cidadão, cantada por Arnaldo Antunes. Videoclip to the song by the group Pequeno Cidadão, sung by Arnaldo Antunes.

FÁBIO YAMAJI
LINE RIDER
BRASIL [BRAZIL]

Jogo online que consiste em traçar o caminho para um trenó em movimento. Online game that consists in tracing the way for a moving sled.

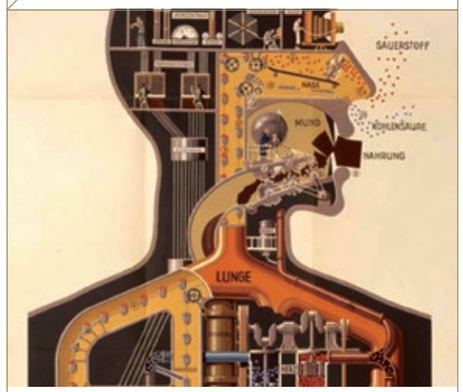
FÁBIO YAMAJI
PAULÍNIA
BRASIL [BRAZIL]

Vinheta institucional de animação com Lego apresentando a Escola Paulínia Stop Motion, fundada em setembro de 2008, no interior de São Paulo.
An institutional animation vignette with Lego, presenting the Paulínia Stop Motion School, founded in September 2008, upstate Sao Paulo.

GABE SWARR
LIFE IN THE ANALOG AGE –
EPISODES: ATARI JACKET,
IT'S JUST MY, VIDEO GAMES & VISIT
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Você se lembra daquele primeiro dia de escola quando sua mãe o fez vestir aquelas calças idiotas, ou quando você foi escolhido sem qualquer motivo, ou daquele primeiro beijo, a sensação de sua mochila cheia de livros, o cheiro da comida de sua mãe, aqueles sons tranquilos fora de sua janela toda noite antes de adormecer, isso é Life In The Analog Age. Do you remember that first day of school when your mom made you wear those stupid looking pants, or the time when you got picked on for no reason, or that first kiss, the feel of your backpack filled with books, the smell of your mom's cooking, those quiet sounds outside your window every night before falling asleep, that's Life In The Analog Age.

HENNING LEDERER
MAN AS INDUSTRIAL PALACE
ALEMANHA [GERMANY]



O entrelaçamento de ciência, arte e tecnologia: uma instalação animada e interativa baseada no cartaz de mesmo título por Fritz Kahn de 1927.
The intertwining of science, art and technology: an animated and interactive installation based on the poster of the same title by Fritz Kahn from 1927.

JAN GOLDFUß
DUST BREEDINGS
CANADÁ E ESTADOS UNIDOS
[CANADA AND UNITED STATES]

Teorias de poeira.
Theories in dust.

JAN GOLDFUß
NOISEDRO
CANADÁ E ESTADOS UNIDOS
[CANADA AND UNITED STATES]

Sonhos de solaris.
Dreams of solaris.

JIM JOHNSON
ATLASQUARES
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

O design dos números usa o modelo do número literal de quadrados que representa a si mesmo. 1 é representado por um quadrado, 2 por dois quadrados, etc. No processo de desenhar as formas quadradas, descobri que as figuras de número ímpar eram o negativo visual das figuras de número par. Os quadrados receberam cores segundo suas

posições relativas no espectro da luz visível. Trilha original de Mark McCoin.
The design of the numbers uses the model of the literal number of squares representing itself. One is represented by one square, two by two squares, etc. In the process of designing the square forms, I discovered that the odd number figures were the visual negative of the even numbered figures. In the The squares have been designated colors according to their relative positions in the spectrum of visible light. Original soundtrack by Mark McCoin.

JOHN FRAME
IN MEDIAS RES
(THE TALE OF THE CRIPPLED BOY)
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"In Medias Res" é a Parte I de um longo projeto de filme em andamento intitulado "The Tale of the Crippled Boy". Nos últimos cinco anos eu esculpi, animei, fotografei e musiquei todos os elementos do projeto, tratando cada um como uma obra de arte independente.
"In Medias Res" is Part I of a large ongoing film project entiltled "The Tale of the Crippled Boy". Over the last five years I have sculpted, animated, photographed, and scored all of the elements of the project treating each as a work of art in its own right.

KURTIS HOUGH
STUMBLE THEN RISE ON
SOME AWKWARD MORNING
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Uma viagem orgânica e onírica em uma espiral que vai da vida à morte. An organic, dreamlike journey spiraling from life to death.

MATTHIAS HOEGG
CBEEBIES SPRING "OLLIE"
INGLATERRA [ENGLAND]

Uma pequena ode à primavera para Cbeebies baseada nos passeios criativos de Ollie ao redor de suas coisas favoritas na estação: flores que brotam da noite para o dia e seus coelhos aventureiros.
A little ode to spring for Cbeebies based on Ollie's imaginative ramblings about his favorite things in the season: Flowers that pop up overnight and his adventurous pet rabbits.

MATTHIAS HOEGG
NIGHTLIFE
INGLATERRA [ENGLAND]

Um encontro misterioso entre a vida silvestre no jardim e um livro de biologia.
A mysterious encounter between garden wildlife and a biology book.

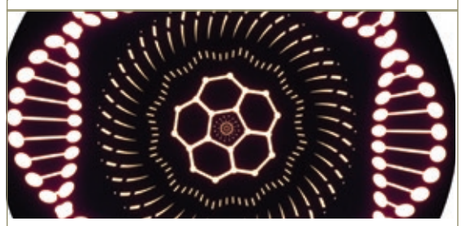
MAX HATTLER
1923 (AKA HEAVEN)
INGLATERRA [ENGLAND]

1923 (aka Heaven) se baseia na pintura de Lesage "Uma composição simbólica do mundo espiritual", de 1923.
1923 (aka Heaven) is based on Lesage's painting "A symbolic composition of the spiritual world", from 1923.

MAX HATTLER
1925 (AKA HELL)
INGLATERRA [ENGLAND]

1925 (aka Hell) inspirado no trabalho do artista francês outsider Augustin Lesage. O filme se baseia na pintura de Lesage "Uma composição simbólica do mundo espiritual", de 1925. 1925 (aka Hell) inspired by the work of Frenchoutsider artist Augustin Lesage. The film is based on Lesage's painting "A symbolic composition of the spiritual world", from 1925.

MAX HATTLER
SYNC
INGLATERRA [ENGLAND]

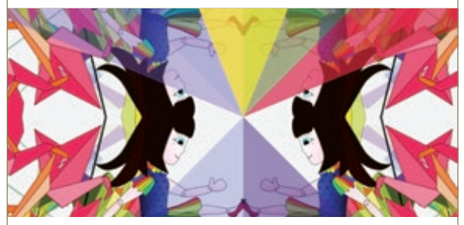


Há uma sincronia imutável no centro de tudo. Uma sincronia que foi decidida no início de tudo, e que governa tudo. Tudo decorre dela... todo o tempo, toda a física, toda a vida, toda a animação.
There is an underlying unchanging sync at the centre of everything. A sync that was decided at the beginning of everything, and that rules everything. Everything follows from that... all time, all physics, all life, all animation.

MAX PORTER & RU KUWAHATA
SOMETHING LEFT, SOMETHING TAKEN
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Comédia sombria animada de 10 minutos sobre o encontro de um casal em férias com um homem que eles acreditam ser o Assassino do Zodíaco. 10 minute animated dark comedy about a vacationing couple's encounter with a man they believe to be the Zodiac Killer.

MONE
PERSPECTIVE
INGLATERRA E SUÍÇA [ENGLAND AND SWITZERLAND]

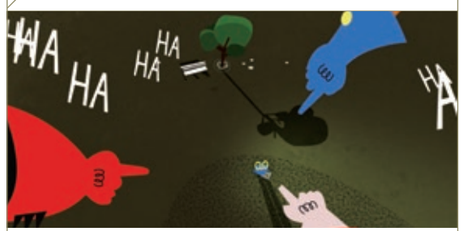


"Perspective" conta a história de uma garota que segue a lua para escapar da selva de concreto em que vive. Em seus sonhos, seu alter ego, uma menina com um rádio, explora uma terra fantástica e colorida, sem sombras. E às vezes as duas se encontram. É uma interação entre aqui e lá, preto e branco e todas as cores que pode haver no meio.
"Perspective" tells the story of a girl which follows the moon to escape the concrete jungle she's living in. In her dreams her alter ego, a small girl with a radio, explores a fantastic, colorful land without shadows. And sometimes the two girls meet. It's a play between here and there, black and white and all the colors that could be in between.

NOMINT
MAHAHULA THE GIANT RODENT OF HAPPINESS
GRÉCIA [GREECE]

A felicidade é um assunto muito sério, definitivamente digno de uma deidade incrível como Mahahula, um antigo roedor bebê gigantesco nascido de uma semente alienígena que viajou pelo espaço e caiu na Terra primitiva. Quisemos representar a felicidade em toda a sua complexidade gloriosa: obscura, difícil de encontrar, enorme e colorida. É mais uma busca pessoal constante ou é uma oferta afortunada de outras pessoas?
Happiness is a very serious matter, definitely worthy of an awesome deity like Mahahula, an ancient gigantic infant rodent born from an alien space travelling seed that crash-landed on primordial Earth. We wanted to depict happiness in all its glorious complexity: obscure, hard to find, huge and colorful. Is it more of a constant personal pursuit or is it a fortunate offering by others?

NOMINT
THE GREEK CRISIS EXPLAINED
GRÉCIA [GREECE]



A trilogia "The Greek Crisis Explained" é a interpretação de NOMINT da crise financeira grega. E a história é esta: na Grécia, uma garota mimada é devorada pelo enorme monstro Dívida. A UE não pode ajudar a Grécia por conta própria. E quando não há mais esperança o FMI entra em ação...
"The Greek Crisis Explained" Trilogy is NOMINT's interpretation of the Greek Financial Crisis. And the story goes like this: in Greece, a young spoiled girl gets devoured by Debt, a humongous monster. EU cannot help Greece out on its own. And when all hope is lost, IMF is brought into play...

PEDRO MARI & NATAN SINIGAGLIA (ABSTRACT BIRD)
PARTITURA
ITÁLIA [ITALY]

"Partitura" é um software customizado feito em vvvv.org para gerar gráficos em tempo real destinados a visualizar o som. O termo "Partitura" implica uma ligação com a música, e esta metáfora é o principal enfoque do projeto. "Partitura" visa criar um novo sistema para traduzir o som em formas visuais. Inspirado pelos estudos de artistas como Kandinsky, Paul Klee, Oscar Fischinger e Norman McLaren.
"Partitura" is a custom software built in vvvv.org to generate realtime graphics aimed at visualising sound. The term "Partitura" (score) implies a connection with music, and this metaphor is the main focus of the project. "Partitura" aims to create a new system for translating sound into visual forms. Inspired by the studies of artists such as Kandinsky, Paul Klee, Oscar Fischinger and Norman McLaren.

PEPPERMELON TV
BROCK O' LEE – FOLLOW BROCK ON
INGLATERRA E ESTADOS UNIDOS
[ENGLAND AND UNITES STATES]

Esta é a história de um legume chamado Brock, que vive a vida como um mártir em um mundo que não encontyra espaço para seu sabor.
This is the story of a vegetable called Brock, who lives life as a martyr in a world that finds no room for his taste.

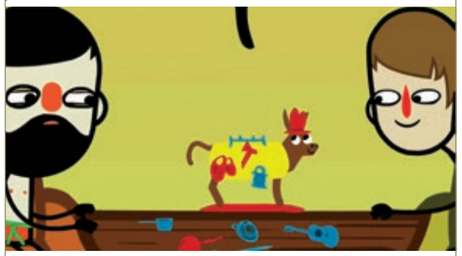
ROBERT SEIDEL
CHIRAL
ALEMANHA [GERMANY]

Quiralidade é um termo científico que descreve uma estrutura que não é idêntica a sua imagem espelhada. Chiral reúne estudos cinematográficos, que desenvolvem várias abordagens conceituais para expandir a imagem bidimensional no espaço. Elas são projetadas sobre uma escultura (510 x 260 x 370 cm) e uma tela (250 x 200 cm) feitas de papel taiwanês feito a mão e desenvolvem vidas muito diferentes nessas configurações do mesmo material.
Chirality is a scientific term describing a structure that is not identical to its mirror image. Chiral collects cinematic etudes, which develop various conceptual approaches in order to expand the two-dimensional image into space. They are projected onto a sculpture (510 x 260 x 370 cm) and a screen (250 x 200 cm) made from handmade Taiwanese paper and develop very different lives on these configurations of the same material.

ROBERT SEIDEL
_GRAU
ALEMANHA [GERMANY]

_grau é uma reflexão pessoal de memórias que ocorrem durante um acidente de carro, onde eventos passados surgem, se fundem, erodem e finalmente desaparecem etereamente... várias fontes reais foram distorcidas, filtradas e encaixadas em uma estrutura escultural para criar não uma simples abstração, mas um instantâneo muito particular de toda uma vida em seus últimos segundos. Encomenda do Museu de Arte Contemporânea, Taipei, Taiwan.
_grau is a personal reflection on memories coming up during a car accident, where past events emerge, fuse, erode and finally vanish ethereally ... various real sources where distorted, filtered and fitted into a sculptural structure to create not a plain abstraction, but a very private snapshot of a whole life within its last seconds. Commissioned by Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan.

ROSS PHILLIPS
ADAM & JOE – SONG WARS
INGLATERRA [ENGLAND]

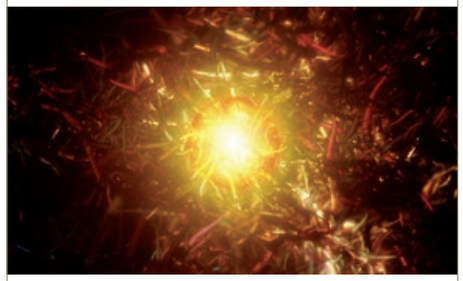


Usei música de um programa de rádio da BBC para fazer esta animação. No rádio a ideia é que os dois apresentadores (Adam e Joe) têm de produzir uma canção cada, então eles deixam os ouvintes decidirem qual é a melhor. As canções geralmente são muito bobas.
I used some music from a BBC radio show to make this piece of animation. In the radio show the idea is that the two presenters (Adam and Joe) each have to produce a song, then they let the listeners decide which one is best. The songs are usually pretty silly.

SAMUCA MULLER
Ó-LHÓ-LHÓ
BRASIL [BRAZIL]

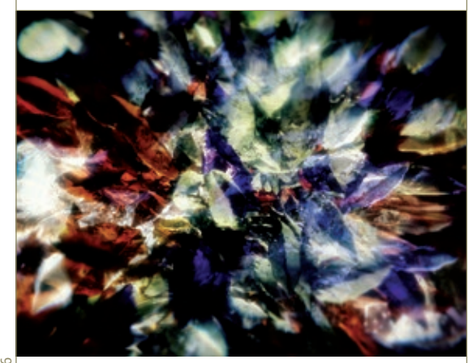
"O-LHÓ-LHÓ" é uma animação motion graphics abstrata baseada em um evento envolvendo seres fantásticos em uma praia da Ilha de Santa Catarina.
"O-LHÓ-LHÓ" is a motion graphics animation based on an event involving fantastic beings on a beach at the island of Santa Catarina.

SCOTT PAGANO
SPEND SOME TIME WITH ME FOREVER
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

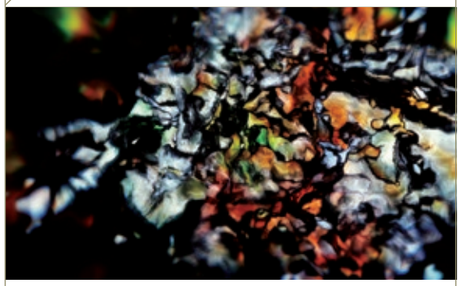


Esta obra faz parte de uma série criada no início de 2010 chamada "The Reverence Collection". Inicialmente destinada para uma instalação em galeria, mas à luz do fenômeno de Justin Bieber 800% mais lento _ imaginei que fosse um sinal para que o lançamento dessas peças não fosse mais adiado.
This work is a part of a series created in early 2010 called "The Reverence Collection". Initially designed for a gallery installation but in light of the Justin Bieber 800% slower phenomenon _ I figured it was a sign that the release of these pieces be delayed no longer.

SCOTT PAGANO
THE NEVERENDING DOWNPOUR OF PURE PRISTINE BLISS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



SCOTT PAGANO
WARM AS EMERGING SUNLIGHT
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Esta obra faz parte de uma série criada no início de 2010 chamada "The Reverence Collection". Inicialmente destinada para uma instalação em galeria, mas à luz do fenômeno de Justin Bieber 800% mais lento _ imaginei que fosse um sinal para que o lançamento dessas peças não fosse mais adiado.
This work is a part of a series created in early 2010 called "The Reverence Collection". Initially designed for a gallery installation but in light of the Justin Bieber 800% slower phenomenon _ I figured it was a sign that the release of these pieces be delayed no longer.

SEBASTIAN TOMCZAK
BROKEN FLOWERS
ALEMANHA [GERMANY]

"Broken Flowers" conta a triste história de um pássaro que procura amor, e é totalmente feito de papel, que foi cortado, escaneado e depois animado. Este vídeo faz parte de minha tese final com seis videoclipes diferentes da música de Daddy Weyland.
"Broken Flowers" tells the sad story of a bird looking for love, and is entirely made out of paper, which was cut, scanned and animated afterwards. This video is part of my final thesis project with 6 different music videos to the music of Daddy Weyland.

STEPHEN IRWIN
DRY LIPS
INGLATERRA [ENGLAND]

Champ quer desesperadamente voar. Ele também quer esquecer algumas memórias dolorosas. Infelizmente, não pode fazer isso e sua única opção é enfrentar as memórias que aparecem sobre seu corpo, cobrindo-o dos pés à cabeça, contando a triste história de Champ que perdeu o amor de sua vida... e seu braço direito.
Champ desperately wants to fly. He also wants to forget some painful memories. Unfortunately, he can't do either and has no choice but to confront the memories as they appear all over his body, covering him from head to toe, telling the sad story of Champ losing the love of his life... and his right arm.

TAKAHIRO YASUDA
COPY
JAPÃO [JAPAN]

Foi comparativamente fácil para eu ter ideias para "Copy", mas levou tempo acrescentar variedade ao motivo dos ícones. Eu gostaria que vocês soubessem que "Copy" como música critica "cópias" e a paródia de criadores, e tenta visualizar seu significado e a consciência dos criadores.
It was comparatively easy for me to have ideas for 'Copy' but it took time to add variety to the icons as the motif. I would like you to know that 'Copy' as music criticizes "copies" and parody by creators, and it tries to visualize its significance and the creators' consciousness.

TAMÁS WALICZKY
MARIONETTES
HUNGRIA [HUNGARY]

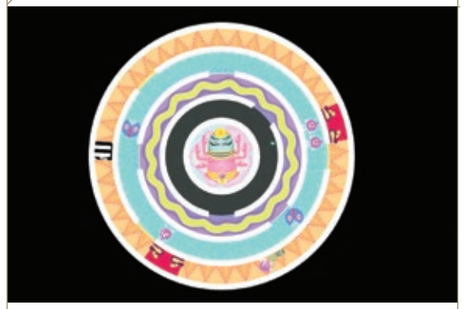
"Marionettes" é uma animação sobre o colapso. As marionetes são controladas por fios. Se não houver fios elas desmoronam. Ninguém anima o corpo. Se ninguém animar o corpo, ele será animado por forças naturais. Massa, gravidade, colisão, aleatoriedade. Nesta animação o animador não anima no sentido tradicional. Portanto, podemos dizer que é uma antianimação.
"Marionettes" is a animation about collapse. Marionettes are controlled by strings. If there is no string, they collapse. Nobody animates the body. If nobody animates the body, it will be animated by natural forces. Mass. Gravity. Collision. Randomization. In this animation the animator does not animate in the traditional sense. Therefore we can say it is an anti-animation.

TREAT STUDIOS
BAT FOR LASHES VISUALS
INGLATERRA [ENGLAND]

Robin e Julia dirigiram esses visuais para Natasha Khan no início de 2010. Esta é uma edição curta de cerca de 20 minutos da gravação produzida. Eles foram projetados atrás dela cantando com um quarteto.
A canção é 'Siren Song'.

Robin and Julia directed these visuals for Natasha Khan early 2010. This is a short edit of around 20 minutes of footage produced. They were projected behind her singing with a string quartet, it was ace. The song is 'Siren Song'.

TREAT STUDIOS
MAZES
INGLATERRA [ENGLAND]



A animação completa de 5 minutos projetada em uma escultura de madeira, encomendada e exibida por Etsy labs em Berlim em outubro de 2010.
The full 5 minute animation, projected onto wooden sculpture, commissioned and exhibited by Etsy labs in Berlin in October 2010.

VICTOR SALCIOTTI
SAMSARA
BRASIL [BRAZIL]

"Samsara" (em sânscrito,"perambulação", "ciclo de reencarnações") busca retratar, de forma bastante simplificada e sob uma interpretação pessoal, essa sequência de acontecimentos descritas no livro, tendo o som como elemento fundamental do processo de criação.
"Samsara" (in Sanskrit, "journey", "cycle of reincarnations") tries to portray, in a very simplified way and from a personal interpretation, that sequence of events described in the book, having sound as a basic element of the process.

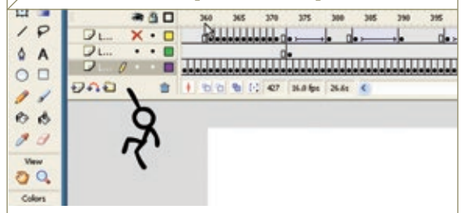
AUDITÓRIO

AUDITORIUM

8-BITS TEAM: VALERE AMIRAULT, JEAN DELAUNAY, SARAH LAUFER & BENJAMIN MATTERN
8-BITS
FRANÇA [FRANCE]

O mundo dos videogames é cruel e impiedoso... Nada mudou em décadas: você ganha, você vive. Mesmo que as tecnologias sejam sempre mais poderosas, o objetivo permanece o mesmo. Mas agora uma revolução está chegando e a essência do jogo retrô está prestes a se perder para sempre. John é escolhido para ser quem evitará que isso aconteça. The world of video games is cruel and pitiless... Nothing has changed in decades: you win, you live. Even if the technologies are always more powerful, the goal remains the same. But now, a revolution is coming and the retro-gaming's essence is about to be lost forever. John is chosen to be the one to prevent this to happen.

ALAN BECKER
ANIMATOR VS ANIMATION
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

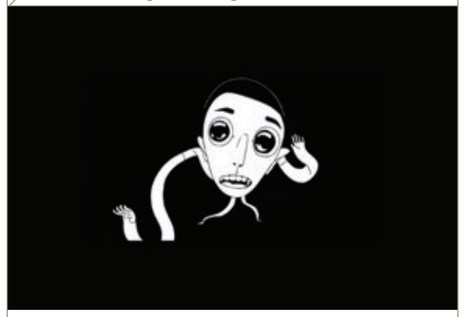


"Animator vs. Animation" mostra uma luta entre uma figura de pau e seu criador, dentro do programa Flash. A tentativa do animador é atormentar sua criação, enquanto a criação tenta lutar usando o que consegue encontrar. Esta animação foi feita inteiramente em Adobe Flash. "Animator vs. Animation" shows a struggle between a stick figure and its creator, inside the Flash program. The animator's intent is to torment its creation, while the creation seeks to fight using whatever it can find. This animation was done entirely in Adobe Flash.

ALESSANDRO NOVELLI
THE ALPHABET
ITÁLIA [ITALY]

"The Alphabet" é um vídeo que junta tipografia e movimento em um "vídeo que soletra", no qual cada personagem é a letra inicial do nome de uma fonte. "The Alphabet" is a video that puts together typography and motion, in to a "spelling-video" where each character is the initial letter of a Font name.

ALEXANDER GELLNER
1 MINUTE PUBERTY
ALEMANHA [GERMANY]



O tempo divertido da puberdade e tornar-se uma pessoa, contado em um minuto. The fun times of puberty and becoming a person retold in one minute.

ANDREW HUANG
THE GLOAMING
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"The Gloaming" leva o espaço do escritório a uma dimensão fantástica, acompanhando os infortúnios de um trabalhador preso em seu cubículo e assombrado por visitantes sinistros durante o turno da noite. Uma história de absurdo macabro, "The Gloaming" mergulha esse protagonista desavisado em um ciclo de pesadelos. "The Gloaming" takes office space to an eerie dimension following the misfortune of a worker ensnared by his cubicle and haunted by sinister visitors during the nightshift. A tale of macabre absurdity, "The Gloaming" plunges this unwitting protagonist into a cycle of nightmares.

ANDREW RUHEMANN & SHAUN TAN

THE LOST THING

AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]

Um menino descobre uma criatura de aparência bizarra enquanto apanha tampas de garrafa na praia. Adivinhando que ela está perdida, ele tenta encontrar quem é seu dono ou aonde pertence, mas encontra muda indiferença de todos, que mal notam sua presença. Por motivos que ele não explica, o menino simpatiza com a criatura e decide encontrar um "lugar" para ela. (Prêmio da Academia de melhor curta-metragem de animação em 2011) . A boy discovers a bizarre looking creature while out collecting bottle tops at the beach. Having guessed it is lost, he tries to find out who owns it or where it belongs, but is met with mute indifference from everyone else, who barely notice its presence. For reasons he does not explain, the boy empathises with the creature, and sets out to find a 'place' for it. (2011 Academy Award – Best animated Short Film).

ANIMATÓRIO

NEOMORPHUS

BRASIL [BRAZIL]

Mutações, etapas de uma transformação. A evolução como ganho de função é denominada neo-mórfica. Ecossistema imaginário de adaptação das criaturas em seus meios _ a transformação desses meios em função dessas criaturas, gerando um ciclo fantástico A simbologia da mutação faz parte do momento que vivenciamos em nossa trajetória, a mudança de espaço, encontrando um novo espectro, uma nova fase; evoluindo. Mutations, phases of a transformation. Evolution as a gain of function is called neomorphic. An imaginary ecosystem of adaptation of creatures to their environments _ the transformation of those environments according to the creatures, generating a fantastic cycle. The symbology of mutation is part of the moment we live in our trajectory, the change of space, finding a new specter, a new phase, evolving.

BEN THOMAS & LEO BRIDLE

TRAIN OF THOUGHT

INGLATERRA [ENGLAND]

Em um mundo feito inteiramente de papel, os desenhos meditativos do caderno de um homem ganham vida ao ritmo de uma viagem de trem.In a world made entirely out of paper, the wistful drawings in a man's sketchbook are brought to life by the rhythm of a train journey.

BERTRAND BEY & PIERRE DUCOS

LA DÉTENTE

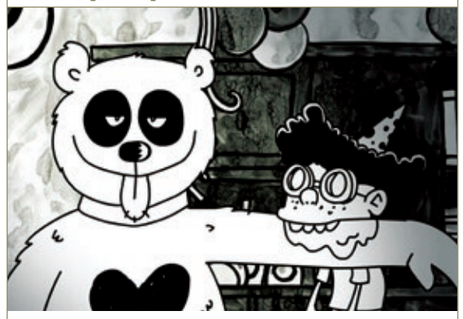
FRANÇA [FRANCE]

Em uma trincheira durante a Primeira Guerra Mundial, um soldado francês fica paralisado de medo. Sua mente se desliga da realidade e escapa para um mundo onde as guerras são lutadas por brinquedos. In a trench during the First World War, a French soldier becomes paralyzed with fear. His mind disconnects from reality and escapes to a world where wars are fought by toys.

BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI, PAULO MUPPET & ALLAN SIEBER

ANIMADORES

BRASIL [BRAZIL]



O filme conta um dia na vida do animador de festas infantis Miguel, refém de chefes tiranos, clientes endinheirados mas pão-duros, jornadas de trabalho abusivas, um público exigente e cruel e o escárnio social generalizado com sua profissão. É uma obra de ficção e qualquer semelhança com animadores reais é mera coincidência. The film tells one day in the life of the animator of children parties Miguel, hostage of tyrant chiefs, rich greedy clients, abusive working hours, a demanding and cruel audience, and the general social scorn for his profession. It is a fiction work, and any resemblance with real animators is a mere coincidence.

BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI & PAULO MUPPET

BONEQUINHA DO PAPAI

BRASIL [BRAZIL]

Um videoclipe sobre uma bonequinha robô e uma ode às tecnologias obsoletas. Criado para a música "Bonequinha do Papai" da Banda "Pequeno Cidadão". A videoclip about a robot doll and an ode to obsolete technologies. Created for the song "Daddy's doll" by band "Pequeno Cidadão".

BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI & PAULO MUPPET

CAIXA

BRASIL [BRAZIL]

Cinco personagens, que vivem em compartimentos dentro de uma caixa, descobrem que não estão tão isolados uns dos outros quanto imaginavam. Five characters, living in compartments inside a box, find out that they are not so isolated from each other as they imagined.

BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI, PAULO MUPPET & AMIR ADMONI

MONKEY JOY

BRASIL [BRAZIL]

A chegada de um produto revolucionário agita Amsterdã. Tendo como ponto de partida imagens da vida cotidiana holandesa, capturadas ao longo de seis meses, o diretor e designer Amir Admoni (http://www.admoni.com.br/) criou uma animação que levanta, com humor sarcástico, questões extremamente contemporâneas como o vazio da sociedade de consumo e a paranoia das políticas europeias anti-imigração. The arrival of a revolutionary product stirs Amsterdam. Having as point of departure images of daily life in Holland, captured along six months, the direcor and designer Amir Admoni (http://www.admoni.com.br/) has created an animation that raises, with a sarcastic humor, extremely contemporary questions such as the consumer society emptiness, and the paranoia of European anti-immigration policies.

BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI, PAULO MUPPET & JIMMY LEROY

PEQUENO CIDADÃO

BRASIL [BRAZIL]

Um menino e seu cachorro num belo dia na praia. A boy and his dog in a beautiful day on the beach.

BRENDAN ANGELIDES & CYRIAK HARRIS

ESKMO

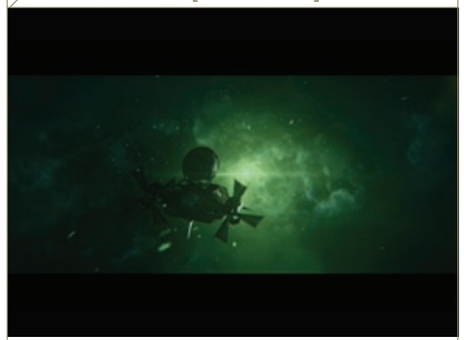
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Este é um vídeo musical que fiz para Ninja Tune. Ele apresenta algumas experiências visuais usando um pequeno pedaço de gravação de vídeo que eu tinha sobrando. This is a music video I made for Ninja Tune. It features some visual experiments using a short piece of video footage I had lying around.

CHRISTOPHER ALENDER

EYE OF THE STORM

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Passado em um mundo steampunk visualmente notável, "Eye of the Storm" é a história épica de um capitão do céu solitário que deve literal e figurativamente vencer uma terrível tempestade para encontrar a salvação do outro lado. Estrelando e apresentando música original de Ben Lovett. Set in a visually arresting steampunk world, "Eye of the Storm" is the epic tale of a lonely sky captain who must literally and figuratively brave a raging tempest in order to find his salvation on the other side. Starring and featuring original music by Ben Lovett.

COALA FILMES: CESAR CABRAL

DOSSIÊ RÊ BORDOSA

BRASIL [BRAZIL]

Fama? Ego Inflado? Espírito de Porco? Quais os reais motivos que levaram Angeli a matar Rê Bordosa, sua mais famosa criação? Este documentário em animação stopmotion investiga este vil crime. Fame? Inflated ego? A mean soul? Which are the real motives that took Angeli to kill Rê Bordosa, his most famous creature? This documentary in stop-motion animation investigates that vile crime.

COALA FILMES: CESAR CABRAL

TEMPESTADE

BRASIL [BRAZIL]

Um marujo solitário navega, através de oceanos tumultuados por tempestades, em busca do reencontro com sua amada. Segue uma rotina rígida de afazeres até que mudanças inesperadas em sua rota alteram seu destino. A lonely sailor sails through stormy oceans in search of his beloved. Follows a routine of hardships until unexpected changes in his course modify his destiny.

DANTE ZABALLA & MATIAS VIGLIANO

THE HEAD

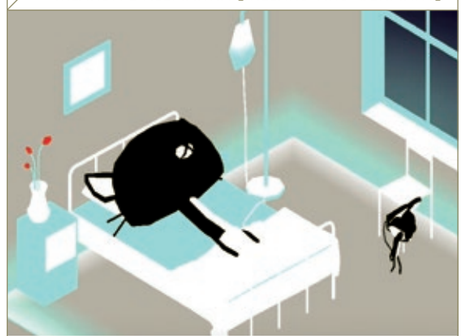
ARGENTINA [ARGENTINA]

É um carro? É um avião? É um urso? O que aconteceria se você percebesse que estava vivendo dentro da cabeça de um robô desconhecido? Cuidado quando pegar a estrada interminável da felicidade em busca de diversão. Há olhos no céu! Is it a car? Is it a plane? Is it a bear? What would happen if you realized you were living inside the head of an unknown robot? Beware when you take the happy-happy endless road looking for fun. There are eyes in the sky!

DAVID O'REILLY

PLEASE SAY SOMETHING

IRLANDA E ALEMANHA [IRELAND AND GERMANY]

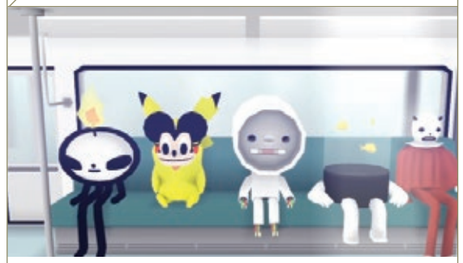


PPS é um curta sobre o relacionamento perturbado entre um Gato e um Rato, passado no futuro distante. PPS is a short concerning a troubled relationship between a Cat and Mouse set in the distant future.

DAVID O'REILLY

THE EXTERNAL WORLD

IRLANDA E ALEMANHA [IRELAND AND GERMANY]



Um menino aprende a tocar piano. A boy learns to play piano.

DAVID WILSON

JAPANESE POPSTARS "LET GO"

INGLATERRA [ENGLAND]

Uma explosão psicodélica de cores e imagens distorcidas para acompanhar uma faixa de dança batida criada pela colaboração única entre The Japanese Popstars e Green Velvet. Dirigido por David Wilson e ilustrado por Keaton Henson, este projeto uniu os dois artistas pela primeira vez. Um relacionamento que depois se desenvolveu para criar "Charon", vídeo musical também apresentado nesta mostra. A psychedelic explosion of colour and warped imagery to accompany a pounding dance track created by a unique collaboration between The Japanese Popstars and Green Velvet. Directed by David Wilson and illustrated by Keaton Henson, this project brought the two artists together for the first time. A relationship which then developed to creating the "Charon" music video which also features in this exhibition.

DOMINIK KÄSER, MARTIN-SEBASTIAN SENN, MARIO DEUSS, NILOY J. MITRA & MARK PAULY

SILHOUETTES OF JAZZ

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Este filme curto de animação delineia a história do jazz tradicional em um passeio virtual por um museu de arte na sombra.This animated short movie outlines the history of traditional jazz music in a virtual walkthrough of a shadow art museum.

ESTEBAN DIÁCONO

ÓLAFUR ARNALDS – LJÓSIÐ

ARGENTINA [ARGENTINA]

Este projeto foi inspirado pela música maravilhosa do musicista neoclássico islandês Ólafur Arnalds e o incrível plugin Trapcode Particular 2 de Peder Nordby. Começou como um experimento sobre um visualizador de música orgânico. Usei duas paletas de cores para separar visualmente o piano e as cordas; os tons azuis representam a parte melancólica da canção e as cores mais quentes representam esperança e alegria.
This project was inspired the wonderful music of the neoclasical Icelandic musician Ólafur Arnalds and the incredibly awesome Trapcode Particular 2 plugin by Peder Nordby. It started as an experimental take on an organic music visualizer. I used two color palletes to visually separate the piano and the strings; the blue tones representing the melancholic part of the song and the warmer colors representing the hope and the joy.

FÁBIO YAMAJI

O DIVINO, DE REPENTE

BRASIL [BRAZIL]

Documentário animado com ficção experimental sobre Ubiraci Crispim de Freitas, um brasileiro comum conhecido por Divino. Trata-se de um filme contado em palavras, cantado em repentes e legendado em desenho animado. Além do live-action, várias técnicas artesanais de animação, sem uso de computador, compõem o filme: flipbook, desenho animado, rotoscopia, pixilation e stop motion. Animated documentary with experimental fiction about Ubiraci Crispim de Freitas, an everyday Brazilian known as Divino. It is a film told in words, sung in riffs and subtitled in animated drawing. Besides live action, several artisanal techniques compose the film, without using a computer: flipbook, animated drawing, rotoscopy, pixilation and stop motion.

FÁBIO YAMAJI & DENIS KAMIOKA 'CISMA'

PHOTOCOPY ROMANCE

BRASIL [BRAZIL]

Amor em 325 páginas por minuto. Love in 325 pages by minute.

FERNANDO SANCHES

XIXI NO BANHO

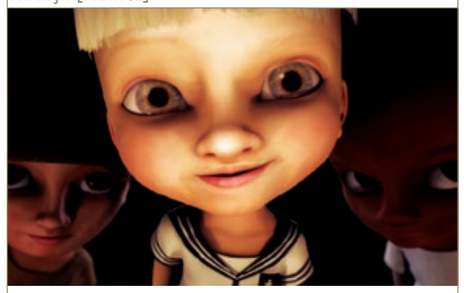
BRASIL [BRAZIL]

"Xixi no Banho" é uma animação feita para estimular as pessoas a fazerem xixi enquanto tomam banho, economizando água de descargas e ajudando a salvar o planeta. O video virou um viral poderoso acumulando Milhões de Views na internet, e prêmios nos mais importantes festivais de publicidade do mundo, como um Leão de Ouro na categoria animação em Cannes 2010. "Xixi no Banho" is an animation made to stimulate people to pee in the shower, saving water from flushes and helping to save the planet. The video became a powerful viral, accumulating Millions of Views in the Internet, and prizes in the world's major advertising festivals, such as a Gold Lion in the animation category in Cannes 2010.

GABRIELLE LISSOT, PIERRE LIPPENS, LAURENT JAFFIER & NICOLAS DEPREZ

TOUS DES MONSTRES (ALL MONSTERS)

FRANÇA [FRANCE]



Um conto pitoresco sobre um circo de horrores envolvendo amabilidade, avareza e corações de pedra. "Tous des Monstres" ou "All Monsters" é uma viagem sem volta, que o faz pensar em como tudo pode ser muito mais difícil, doloroso e horripilante se você encontrar pelo caminho as pessoas erradas. Apresentado como filme de formatura, o curta foi produzido pela

escola de animação francesa Supinfocom. A picturesque tale about a horror circus involving amiability, greediness and stone hearts. “Tous des Monstres”, or “All Monsters”, is a one-way trip that makes you think of how everything could be much more difficult, painful and terrible if you meet the wrong people in your way. Presented as a graduation film, the short film was produced by the French animation school Supinfocom.

GUILHERME MARCONDES
TYGER
BRASIL [BRAZIL]

“Tyger” (2006) é um curta-metragem inspirado no poema homônimo de William Blake. Um animal gigante passeia por São Paulo revelando diferentes realidades numa noite que poderia ter sido como qualquer outra. “Tyger” (2006) is a short film inspired by the namesake poem by William Blake. A giant animal strolls by São Paulo revealing different realities in a night that might have been like any other.

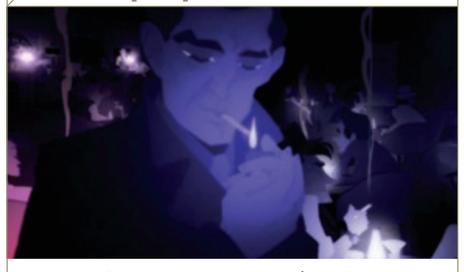
GUILLERMO MADOZ
HEAD HONCHO
ARGENTINA [ARGENTINA]

“Head Honcho” é um projeto de comunicação, uma mídia sci-fi. Baseia-se nas áreas de ilustração, design e ficção científica, e foi concebido sob estados de consciência holísticos. “Head Honcho” usa todas as ferramentas a sua disposição: ilustração, design, animação e som, e é desenvolvido em diferentes formatos, de internet, intervenção urbana e instalação a publicações, slides ou desenhos para camisas. “Head Honcho” is a communication project, is sci-fi media. It’s based on the areas of illustration, design, and science fiction, and it’s conceived under holistic states of conscience. “Head Honcho” uses all the tools at its disposal: illustration, design, animation and sound, and it’s developed in different formats, from internet, urban intervention and installation, to publications, slides or shirt designs.

HI-SIM
JUMP
INGLATERRA [ENGLAND]

Passado nos subúrbios de Hong Kong, um menino decide jogar um jogo extremo com um amigo improvável. Set in the suburbs of Hong Kong, a young boy decides to play an extreme game with an unlikely friend.

HOME DE CARAMEL
ALONE TOGETHER
ESPANHA [SPAIN]



Durante um final dos anos 50 imaginário, em um bar subterrâneo luxuoso, uma banda semelhante à de Chet Baker toca “Alone Together”. Enquanto isso, a câmera nos mostra com um ritmo lento mas contínuo um grupo de personagens que interagem e se expressam através de luzes de neon. During an imaginary late 50’s, in a luxurious underground cocktail bar, a band similar to Chet Baker’s is playing “Alone Together”. Meanwhile the camera shows us, with slow but continuous rythm, a group of characters who interact and express themselves through neon lights. an extreme game with an unlikely friend.

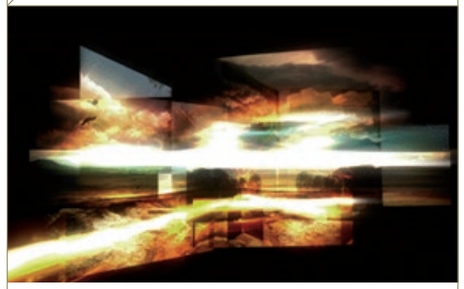
JASMIN LAI
BRAVE
ESTADOS UNIDOS E TAILÂNDIA
[UNITED STATES AND THAILAND]

Jasmin é sobre uma garota e seu pai que se envolvem com a máfia. Jasmin is about a girl and her father caught up with the mob.

JASON WISHNOW
OEDIPUS
INGLATERRA [ENGLAND]

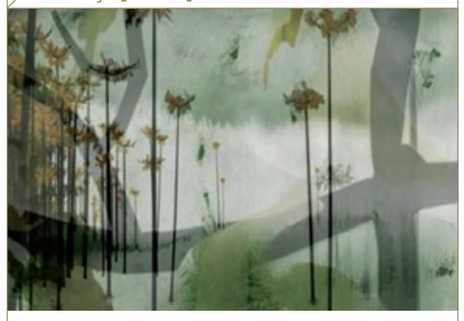
A história de Édipo, em 8 minutos, apresentada por legumes, na tradição de Ben Hur. Um épico de espada e salada, em clássico CinemaScope. Apresentando uma Batata, um Tomate, Brócole, Alho e Billy Dee Williams como barman. Um dos primeiros filmes stop-motion feitos com uma câmera fixa digital. O processo de filmagem exigiu dois anos, uma equipe voluntária de mais de cem pessoas e recursos de pós-produção doados pela Industrial Light + Magic. The story of Oedipus, in 8 minutes, performed by vegetables, in the tradition of Ben Hur. A sword and salad epic, in classic CinemaScope. Featuring a Potato, a Tomato, Broccoli, Garlic, and Billy Dee Williams as the Bartender. One of the first stop-motion films shot with a digital still camera. The filmmaking process took two years, a volunteer crew of more than 100 people, and post production resources donated by Industrial Light + Magic.

JEAN-PAUL FRENAY
ARTIFICIAL PARADISE, INC
BÉLGICA E FRANÇA [BELGIUM AND FRANCE]



Em algum lugar do futuro, uma grande companhia desenvolve um software único, baseado em realidade virtual orgânica, que contém todas as memórias perdidas da humanidade. Um usuário se conecta com esse banco de dados do esquecido... o que ele procura? Somewhere in the future, a major corporation develops a unique software, based on organic virtual reality, which holds all the lost memories of humankind. A user connects to this database of the forgotten...what is he seeking?

JOANNA LURIE
TREE’S MIGRATION
FRANÇA [FRANCE]



A migração no outono, quando as nuvens trazem lentamente o inverno. Migration in autumn, when the clouds carry the fall slowly.

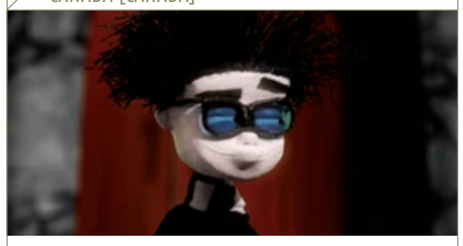
JOAQUIN BALDWIN
SEBASTIAN'S VOODOO
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Uma boneca de vodu deve encontrar coragem para salvar seus amigos de ser espetados até a morte. A voodoo doll must find the courage to save his friends from being pinned to death.

JOAQUIN BALDWIN
THE WINDMILL FARMER
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Um agricultor corre o perigo de perder sua colheita de moinhos de vento quando luta com as forças cíclicas da natureza. A nurturing farmer in is danger of losing his crop of windmills when he struggles against the cyclical forces of nature.

KEN TURNER
TIM
CANADÁ [CANADA]



Sou inspirado pela arte e os trabalhos de Tim Burton, Edward Gorey, Charles Addams e Ronald Searle. Gosto de fazer arte bem-humorada, leve, sombria, macabra, fantástica e criativa. Gosto de misturar o cotidiano com humor negro gótico. I'm inspired by the art and works of Tim Burton, Edward Gorey, Charles Addams and Ronald Searle. I enjoy making art which is humorous, light, dark, macabre, fantastical and imaginative. I like to mix the everyday with Gothic dark humor. crop of windmills when he struggles against the cyclical forces of nature.

LEE TAO
SEEDLING
CANADÁ [CANADA]

Esta é a história de uma viagem da curta vida de uma semente que cai da árvore onde nasceu. This is a story about the journey of the short life of a seed as it falls from the tree it was born from.

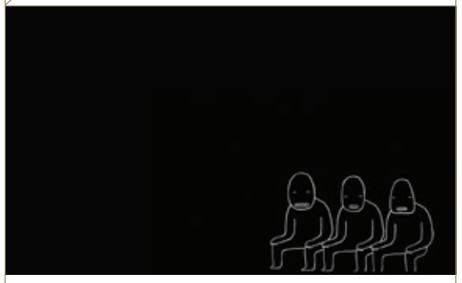
LEMEH42
WOOL & WATER
ITÁLIA [ITALY]

Esta obra, encomendada para Lemeh42 para uma exposição sobre L. Carroll, é livremente inspirada em um dos capítulos dos livros das aventuras de Alice. As palavras do livro são como uma ponte entre a imaginação fervilhante de Carroll e a visão pessoal do mundo de Lemeh42. Se você olhasse para o que o cerca com a intensidade e o abandono com que uma criança constrói castelos de areia, você seria a pessoa mais feliz e poderosa. This work, commissioned to Lemeh42 by an exhibition on L. Carroll, is freely inspired in one of the chapters of Alice's adventures books. The words from the book are like a bridge between Carroll's fervid imagination and Lemeh42 personal view of the world. If only you looked at what surrounds you with the intensity and the abandon of a child building sand castles, you would be the happiest and the most powerful person.

LESZEK PLICHTA
DREAMMAKER
POLÔNIA E ALEMANHA [POLLAND AND GERMANY]

Um dia o Dreammaker fazia os mais lindos sonhos para as pessoas. Hoje ele vive solitário para um único objetivo: a criação de um sonho especial -- o dele. Once the Dreammaker made the most beautiful dreams for people. Now he lives solitary for only one purpose, the creation of a special dream _ his dream.

MALCOLM SUTHERLAND
BOUT
CANADÁ [CANADA]



Bout é:
1. Um curto período de intensa atividade.
2. Um ataque de doença ou forte emoção.
3. Uma luta livre ou de boxe.

Bout is:
1. A short period of intense activity
2. An attack of illness or strong emotion
3. A wrestling or boxing matchthe creation of a special

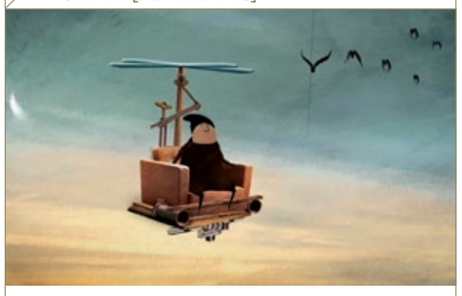
MALCOLM SUTHERLAND
UMBRA
CANADÁ / CANADA
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Um explorador se aventura em um mundo desconhecido, mas parece que ele já esteve lá. An explorer adventures into an unknown world, yet it seems that he has been there before.

MARC SILVER
THERE ARE NO OTHERS
INGLATERRA [ENGLAND]

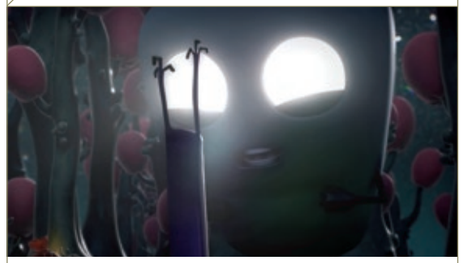
Um filme curto que explora o poder das multidões. Com música de Ben Frost e um elenco de meio milhão de passarinhos. A short film exploring the power of crowds. With music by Ben Frost, and a cast of half a million starlings.

MARLIES VAN DER WEL
PROTEST FLATNESS
HOLANDA [NETHERLANDS]



Esta é a história sobre superar obstáculos para ir aonde você realmente quer estar. This is a story about overcoming obstacles to go where you really want to be.

MARTIN PIANA
LUMI
ARGENTINA [ARGENTINA]



"Lumi" descobre seu mundo pela primeira vez. Corre surpreso e entusiasmado. Olha para o céu e se comove com as estrelas. Nesse instante, tudo escurece e surge repentinamente GriGro, um estranho ser que cresce imensamente com a ausência de luz. Ao enfrentar GriGro, "Lumi" compreende que quando olhamos de frente para nosso pior medo este diminui de tamanho. "Lumi" discovers his world for the first time. He runs amazed and excited, he looks at the sky and gets emotive before the stars. In that moment, all gets dark and suddenly GriGro appears, a weird being that grows enormously with the absence of light. Facing GriGro, "Lumi" understands that when one looks in the face of his worst fear, it shrinks.

MARTIN WOUTISSETH
STANLEY KUBRICK, A FILMOGRAPHY
FRANÇA [FRANCE]

Este projeto começou como uma competição no vimeo. Eu ainda era freelance e ia começar um novo emprego em uma empresa que faz vídeos comerciais. Encontrei este concurso na web e achei que seria uma grande motivação aprender novamente software de animação por conta própria e fazer uma pequena para o concurso. E realmente, como tenho um grande respeito pelo universo de Kubrick, foi um ótimo leitmotiv! This project started as a competition on vimeo. I was still freelance and going to start a new job in a company which makes commercial videos. I found this contest on the web and I thought that it would be a great motivation to learn again animation software by my own and to do a small one for this contest. And indeed, because I have a big respect for the Kubrick's universe, it was a great leitmotiv!

MATATORO TEAM: MAURO CARRARO, RAPHAËL CALAMOTE & JÉRÉMY PASQUET
MATATORO
FRANÇA [FRANCE]

O mundo hermético das touradas e seu público, reinventados e reinterpretados. The hermetic world of bullfighting and its public, here reinvented and reinterpreted.

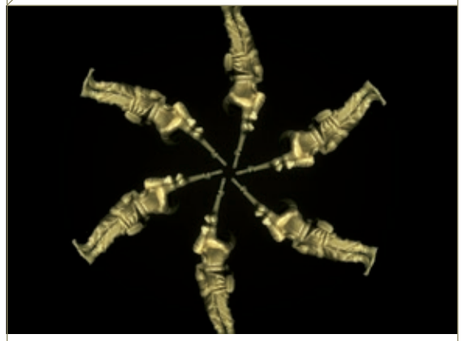
MATTHIAS HOEGG
AUGUST
INGLATERRA [ENGLAND]

Visitantes indesejados perturbam a tranquilidade de um acampamento no auge do verão. Enquanto o caos irrompe no gramado, um grupo de formigas faz grandes descobertas na relva. Unwanted visitors disturb the tranquility of a campsite at the height of summer. While mayhem breaks out on the lawn, a group of ants makes brave new discoveries in the grass.

MATTHIAS HOEGG
THRUSDAY
INGLATERRA [ENGLAND]

Uma história de amor comum passada em um futuro não muito distante vê pássaros pretos lutando com a tecnologia, leitores de palma automáticos e cortes de energia. An everyday love story set in the not so distant future sees blackbirds battling with technology, automatic palm readers and power cuts.

MAX HATTLER
SPIN
INGLATERRA [ENGLAND]



Soldados de brinquedo marchando e ovendo-se em harmonia, girando e rodando, irrompendo e explodindo. Quando o conflito se torna um espetáculo, as linhas entre destruição e entretenimento tornam-se difusas. Toy soldiers marching and moving in harmony, spinning and rotating, erupting and exploding. When conflict becomes a spectacle, the lines between destruction and entertainment get blurred.

MAX LOUBARESSE, MARC BOUYER & ANTHONY VIVIEN
SALESMAN PETE
FRANÇA [FRANCE]

Pete é um vendedor simpático e desajeitado. Mas ele também é um agente super-secreto mortífero com um microprocessador implantado no cérebro por cientistas loucos do governo. Ele precisa secretamente deter um bando de malvados que roubaram uma pedra mágica capaz de transformar qualquer coisa em frutos do mar! Pete is a nice and clumsy salesman. But he's also a deadly super secret agent with a microprocessor implanted into his brain by some mad scientists from the government! He has to secretly stop a bunch of badguys who stole a magic stone that can change anything into seafood!

MEINDBENDER ANIMATION STUDIO
THE PIRATE
SUÉCIA [SWEDEN]

Filme promocional de 1 minuto para a Cartoon Network. Aqui encontramos o Pirata e seu companheiro, o Papagaio. O Pirata quer que o Papagaio pare de gritar, mas não escuta o que ele tenta lhe dizer. A 1 minute promotional film for Cartoon Network. Here we get to meet the Pirate and his companion, the Parrot. The Pirate wants his Parrot to stop screaming. But doses not listen to what its trying to tell him.

MICHAEL PAUL YOUNG
THE INTERPRETATION
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Obra de arte que explora o relacionamento entre a natureza, o movimento e o som, "The Interpretation" nos conduz em uma viagem lânguida por uma floresta que floresce lentamente. Sugerindo vagas memórias de microbiologia e girando por um belo espectro orgânico de verdes, azuis, marrons, pretos e brancos, esta obra baseada em movimento vai hipnotizar o espectador conforme a floresta evolui. A work of art that explores the relationship between nature, motion and sound, "The Interpretation" takes us on a languid journey through a slowly flourishing forest. Hinting at vague memories of microbiology and rotating through a cool organic spectrum of greens, blues, browns, blacks and whites, this motion-based work will entrance its viewer as the forest evolves.

MICHAL SOCHA
CHICK
POLÔNIA [POLAND]

"Chick" é uma história engraçada da vida real sobre as relações homem-mulher. A vaidade e suas consequências são representadas de maneira irônica: conhecendo um homem, dançando, divertindo-se, um ato sexual. Um homem, atordoado pelo charme de uma femme fatale, sai de um quarto. Ele é seguido pelo fracasso e a ruína. "Chick" is a humorous true-life story about male-female relations. Infatuation and its consequences are depicted in an ironic way: meeting a guy, dancing, having fun, a sexual act. A man, giddy with the charm of a femme fatale, leaves a room. He is followed by failure and doom.

MICHAL SOCHA
KONCERT
POLÔNIA [POLAND]

Uma orquestra de um homem toca um concerto que você nunca ouviu. A man-orchestra plays a concert you have never heard before.

MR MCFLY
BASEBALL
FRANÇA [FRANCE]

"Baseball" é meu primeiro filme curto em 3D. Comecei o 3D no início de 2011. É um curta independente, quatro meses de produção. Música: H-Ora. "Baseball" is my first 3D short movie. I began 3D in the beginning of 2011. It's a stand-alone short, four mounths of production. Music: H-Ora.

MUSCLEBEAVER: TOBIAS KNIPF & ANDREAS KRONBECK
HOW YOUR MONEY WORKS
ALEMANHA [GERMANY]

Como você acha que seu dinheiro trabalha para você? Green City Energy e Musclebeaver lhe dão a resposta nesta animação. How do you think your money works for you? Green City Energy and Musclebeaver give you the answer in this animation. stone that can change anything into seafood!

NAPATSAWAN CHIRAYUKOOL
WHAT MAKES YOUR DAY?
TAILÂNDIA E INGLATERRA [THAILAND AND ENGLAND]

"What Makes Your Day?" é uma coletânea de pequenas alegrias de diferentes pessoas em lugares diferentes. Uma série de entrevistas narradas por personagens geralmente coelhos vão conduzi-lo pela paisagem abstrata. Este filme foi feito para iluminar seu sorriso depois de um dia duro. "What Makes Your Day?" is a collection of little happinesses from different people in different places. A series of interviews narrated by (mostly) bunny characters to guide you through the abstract landscape. This film is made to brighten your smile after a bad day.

PAHNL
NOWHERE NEAR HERE
INGLATERRA [ENGLAND]

"Nowhere Near Here" é uma animação stop-motion que usa uma combinação de luz com estênceis e fotografia de longa exposição para contar a história de um cachorro que corre pela cidade à noite, fazendo o que um cachorro faz. A animação foi exibida pela primeira vez no Herbert, em 7 de outubro de 2010. "Nowhere Near Here" is a stop-motion animation that uses a combination of light with stencils and long exposure photography to tell the story of a dog running around the city at night, doing whatever a dog does. The animation was first exhibited at The Herbert, on the 7th October 2010.

PEPPERMELON TV
ADVANCED BEAUTY
INGLATERRA E ESTADOS UNIDOS
[ENGLAND AND UNITES STATES]

A teoria de esculpir música visual posta em prática. Uma tentativa elegante, enxuta e ousada de exemplificar vivamente o amor moderno juntamente com sua sofisticação. The theory of sculpting visual music put to practice. An elegant, sleek, and bold attempt to vividly exemplify modern love alongside its sophistication.

PEPPERMELON TV
FIRST
INGLATERRA E ESTADOS UNIDOS
[ENGLAND AND UNITES STATES]

Na busca pela felicidade, um criador gigante não consegue se afastar de suas abstrações redundantes. O que poderia esperá-lo no mundo exterior, onde luz e oportunidade prosperam? In a quest for happiness, a giant creator cannot break away from its redundant abstractions. What could possibly be waiting in the

PEPPERMELON TV

TARGET

INGLATERRA E ESTADOS UNIDOS [ENGLAND AND UNITES STATES]

No mundo de TARGET, um cineasta roda uma cena com sua equipe imbecil, tentando administrar dezenas de personagens e ambientes em constante mudança. In the world of TARGET, a film-maker is rolling a scene with his wacky crew, trying to manage dozens of characters and ever-changing environments.

ROBERT SEIDEL

VELLUM

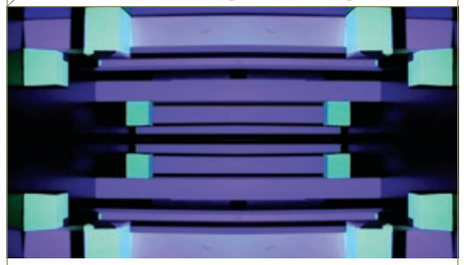
ALEMANHA [GERMANY]

Em um tempo de total virtualização do conhecimento, ciência e fluxos monetários, a escultura virtual "Vellum" transfere a memória de um ritmo urbano específico para outra localidade. As diversas telas de LED do COMO na SKT Tower (Seul, Coreia do Sul) oferecem várias visões fatiadas dessa gigantesca formação translúcida, revelando tempo e espaço dentro da estrutura invisível além de impossível. Encomenda do Art Center Nabi, Seul, Coreia do Sul. In a time of complete virtualization of knowledge, science and monetary flows the virtual sculpture "Vellum" transfers the memory of one specific urban rhythm to another locality. The multiple LED screens of the COMO at SKT Tower (Seoul, South Korea) provide several thinly sliced views into this gigantic translucent formation, revealing time and space within the otherwise invisible as well as impossible structure. Commissioned by Art Center Nabi, Seoul, South Korea.

ROGIER VAN DER ZWAAG

NOBODY BEATS THE DRUM

GRINDIN – HOLANDA [NETHERLANDS]



Vídeo em stop-motion para a música 'Grindin', de Nobody Beats The Drum. Stop-motion video for the music 'Grindin' by Nobody Beats The Drum.

ROSS PHILLIPS

5 SECOND PROJECTS (BALLONS)

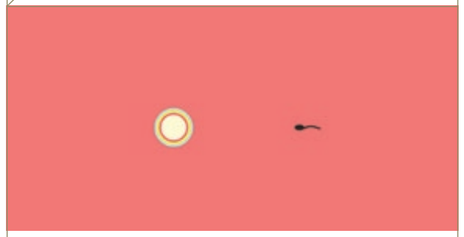
INGLATERRA [ENGLAND]

O briefing deste curta era fazer algo baseado na palavra "falha". Foi feito para o website greyscalegorilla.com. The brief for this short was to make something based around the word 'fail'. It was made for the website greyscalegorilla.com.

ROSS PHILLIPS

5 SECOND PROJECTS (REVERSE)

INGLATERRA [ENGLAND]

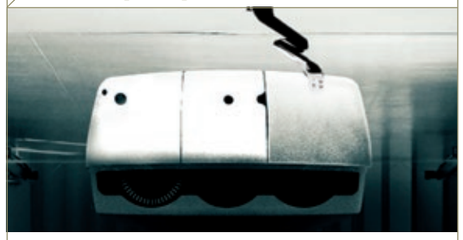


O briefing para este curta foi fazer algo baseado na palavra "reverso". Também foi feito para o website greyscalegorilla.com como inscrição para seu concurso 5 Second Project. Pareceu uma ideia óbvia na época, mas ninguém mais fez algo parecido. The brief for this short was to make something based around the word 'reverse'. It was also made for the website greyscalegorilla.com as an entry for their 5 Second Project contest. It seemed like an obvious idea at the time, but no one else made one like this.

SASHA BELYAEV

THE RITE OF YOUTH

LETÔNIA [LATVIA]



"The Rite of Youth" conta a história de uma pequena nave espacial em uma viagem psicodélica pelo espaço e tempo, que supera uma série de fracassos para cumprir sua misteriosa missão. Por trás do visual abstrato e polido do filme, há uma metáfora do crescimento. Enquanto o tom do filme é certamente mais sombrio, há uma forte sensação de esperança e fé no final. É um curta de ritmo lento, com uma qualidade lúcida e onírica. "The Rite of Youth" tells the story of a small interstellar vessel on a psychedelic journey through space and time, that overcomes a series of failures to fulfil its mysterious mission. Beneath the film's abstract and polished looks lies a metaphor for growing up. While the tone of the film is certainly more of a dark nature, there is a strong sense of hope and belief in the end. It is a slow-paced short film with a lucid, dreamlike quality.

SCOTT PAGANO

PORÓROCA

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Uma exploração por um misterioso mundo subaquático inspirado nas formas e no movimento da vida marinha e dos microrganismos. Criaturas sintéticas e orgânicas híbridas ondulam e se movimentam por águas pesadas em concerto com a trilha sonora cinematográfica. An exploration through a mysterious underwater world inspired by the forms and movement of sea life and micro organisms. Hybrid organic and synthetic creatures undulate and wander through heavy waters in concert with the cinematic soundtrack.

SCOTT PAGANO

TRUST IN THE 'M' MACHINE

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Inspirado no clássico filme de Fritz Lang, esta peça cinematográfica explora um rico ambiente de formas urbanas e mecânicas cheias de luz e mistério. O trabalho foi encomendado como um teaser do disco do número de música eletrônica "Metropolis", e tenta criar uma janela para um mundo de bela e sombria intensidade. Inspired by the classic Fritz Lang film, this cinematic piece explores a rich environment of urban and mechanical forms full of light and mystery. The work was commissioned as album teaser for the electronic music act "Metropolis" and attempts to create a window into a world of heavy dark beautiful intensity.

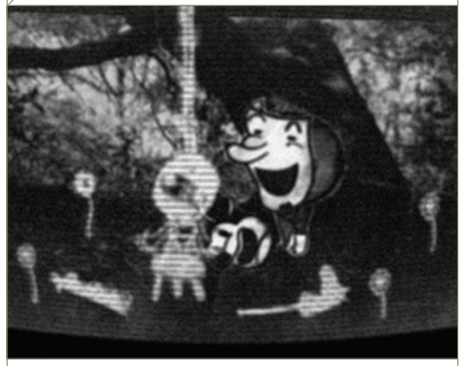
SERENE TEH
THE PARKOUR
CINGAPURA [SINGAPORE]

A ideia era criar uma reação visual inspirada pelo Parkour. Parkour é uma disciplina urbana de corrida livre, originária da França. Seu objetivo é que o tracer supere obstáculos no caminho, adaptando os movimentos físicos para atravessar o ambiente urbano, usando habilidades físicas como saltos e escalada. A intenção desta animação é captar o movimento e a beleza física do tracer enquanto cruza o espaço. The brief was to create a visual reaction inspired by Parkour. Parkour is an urban 'free-running' discipline, originated in France. Its aim is for the traceur to overcome obstacles within the path, by adapting physical movement to cross the urban environment, using physical abilities like jumping and climbing. The intention of this animation is to capture the movement and physical beauty of the traceur while traversing the environment.

STEPHEN IRWIN
BLACK DOG'S PROGRESS
INGLATERRA [ENGLAND]

Uma série de flipbooks conta a triste história de Black Dog. A series of flipbooks tell the sad story of the Black Dog.

STEPHEN IRWIN
HORSE GLUE
INGLATERRA [ENGLAND]



Quando dois filmes, Horse e Glue, se desenrolam no mesmo espaço, suas narrativas se entrelaçam. When two films, Horse and Glue, unfold together within the same space, their narratives become intertwined.

SYLVAIN MARC
COCOTTE MINUTE
FRANÇA [FRANCE]

Em uma cozinha de restaurante, uma galinha sonha com a fuga e a liberdade, enquanto tenta sobreviver a uma corrida de aves organizada pela equipe de cozinheiros. In a restaurant kitchen, a chicken dreams of escape and freedom while trying to survive a poultry race organized by the team of cooks.

SYLVAIN MARC
FERTILIZER SOUP
FRANÇA [FRANCE]

Um menino acredita que seus avôs colocam fertilizante em sua sopa, para fazê-lo crescer. A little boy believes his grand-parents put fertilizer in his soup, to make him grow.

TANYA AYDOSTIAN
L'AUTRE
FRANÇA [FRANCE]

"Um homem perturbado luta contra si mesmo, em um mundo criado por sua mente..." "A disturbed man fights against himself, in a world created by his mind..."

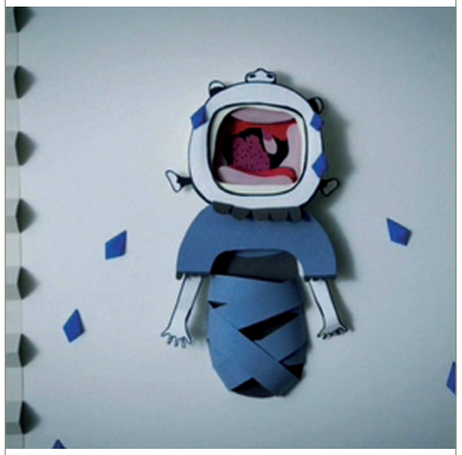
TAYLOR PRICE
HUNT
CANADÁ E ESTADOS UNIDOS
[CANADA AND UNITED STATES]

"Hunt" é a história de um tigre que caça pela floresta. Ele é feito completamente da maneira tradicional em aquarela, caneta esferográfica e pastéis a óleo.
"Hunt" is the story of a tiger on a hunt through the forest. It is done completely traditionally in watercolor, ballpoint pen, and oil pastels.

TREAT STUDIOS
E4
INGLATERRA [ENGLAND]

Estas foram vinhetas para o canal E4. These were all short idents for the channel E4.

VERONIKA OBERTOVÁ
VILIAM
ESLOVÁQUIA [SLOVAKIA]



Uma história sobre Viliam, que vive sua própria vida animada no mundo real. A diversão infantil se transforma em um problema, o problema torna-se uma solução. Mas nenhuma solução é perfeita. A story of Viliam, who lives his own animated life within the real world. Childish fun turns into a problem, the problem becomes a solution. No solution is perfect though.

WESLEY RODRIGUES

PINGA COM SAQUÊ

BRASIL [BRAZIL]

Um Samurai treina com sua espada. A cada golpe, bebe um gole de pinga outro de sakê. A samurai trains with his sword. At each strike, he drinks a sip of firewater and another of sak.

ZACH COHEN

THE CHAIR NOT TAKEN

ITÁLIA [ITALY]

"The Chair Not Taken" é meu projeto de graduação na Escola de Design e Engenharia Shenkar, departamento de ilustração e animação. É uma história curta sobre políticos, assentos e lutas no Parlamento, em um lugar muito distante. "The Chair Not Taken" is my graduation project in Shenkar School of Design & Engineering, illustration & animation department. It is a short tale about politicians, seats and struggles in Parliament, far, far away.

INSTALAÇÕES
INSTALLATIONS

ANDREAS MUK HAIDER

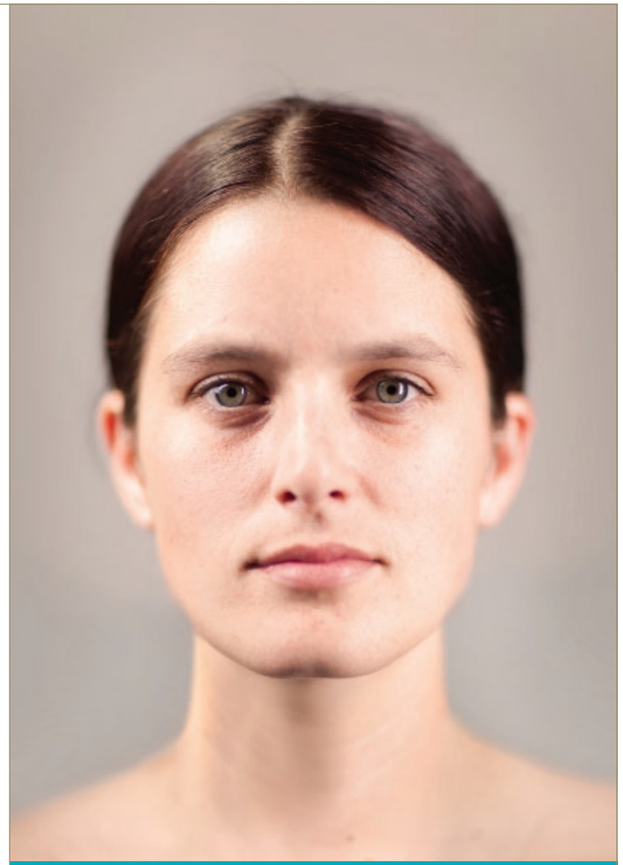
SKIA

ÁUSTRIA [AUSTRIA]

Tão natural quanto a luz do sol, a sombra de uma pessoa, antes uma companhia constante, agora muitas vezes escapa da atenção. Uma silhueta de nossa forma física, a sombra nada mais é que uma redução chapada e desencarnada dos contornos de alguém. A instalação "skia" examina a ação recíproca de nossas sombras e de nossa percepção consciente de nosso deslocamento físico no espaço. Nesta instalação em circuito fechado, imagens do visitante são manipuladas e projetadas como sombras artificiais. O que significa se a sombra de alguém de repente se liberta e ganha autonomia? E o que essa separação tem em comum com as múltiplas identidades do ego pós-moderno? Construção e função: Se uma pessoa se movimenta dentro da instalação, ela é detectada por uma câmera infravermelha. Essa imagem é processada e manipulada por um programa de software elaborado em openframeworks (framework baseado em C++) com implementação opencv. A imagem manipulada é projetada como uma sombra artificial adulterada por um projetor de vídeo. Se a pessoa continua andando, a silhueta pessoal é projetada como uma sombra artificial em tempo real, mas se ela parar, a sombra toma uma forma diversa.
As natural as the daily sunshine, one's shadow, formerly a constant companion, now often escapes from attention. A silhouette of our physical form, one's shadow is no more than a flat, disembodied

reduction of one's contours. The installation "skia" examines the interplay of our shadows and our conscious awareness of the physical displacement of space. In this closed-circuit installation, the visitors' images are manipulated and projected as artificial shadows. What does it mean if one's shadow suddenly frees itself and develops an alien autonomy? And what has such an estrangement in common with the multiple identities of the post-modern ego? Construction and function: If a person is moving inside the installation s/he is detected by an infrared camera. This image is processed and manipulated by a software program written in open frameworks (C++ based framework) with open cv implementation. The manipulated image is projected as a faked artificial shadow by a video projector. If the person moves along, the personal silhouette is projected as an artificial shadow in real time, but if it stops, the shadow morphs into an alien.

Bio: Nascido em 1976. Residente em Viena, Áustria. Estudou Arte Digital na Universidade de Artes Aplicadas de Viena formando-se em junho de 2010. É artista digital, cinegrafista e editor. Membro fundador do tagR.tv (plataforma de documentação de arte eletrônica). Desde 1999 atua com performances de vídeo ao vivo, visuais, curtas-metragens e documentários, e instalações interativas.
Born in 1976. Resident in Vienna, Austria. University of Applied Arts, Vienna – digital art class (graduated in June 2010). Freelancing cameraman and cutter. Founding member of tagR.tv (new mediaart documentation platform). Since 1999: videoart and live performances, short and documentary movies, interactive installations.



JOACHIM SMETSCHKA
INSTANT
ÁUSTRIA [AUSTRIA]

Videoinstalação, loop de 24 minutos. Baseado em oito retratos fotográficos diferentes, este experimento de percepção visual consiste em 35.992 imagens intermediárias geradas sinteticamente, que são a matéria-prima deste "retrato de base temporal". O retrato muda gradualmente no decorrer de 24 minutos, negando ao espectador as possibilidades costumeiras de identificar e memorizar traços humanos individuais.
Video installation, loop 24 minutes. Based on eight photographic portraits of different faces, this experiment in visual perception consists of 35,992 synthetically generated intermediate images, which are the raw material of this "time-based portrait." The portrait gradually changes in the course of 24 minutes, denying the viewer the familiar possibilities of identifying and memorizing individual human features.

Bio: Nascido na Áustria em 1968, Joachim Smetschka estudou Design Visual Experimental e atua nos campos de imagens estáticas e em movimento, e de artes interativas. Como membro do Ars Electronica Futurelab no final da década de 1990, foi responsável pela conceituação, criação e curadoria de numerosos projetos. Há seis anos integra a equipe de desenvolvimento do programa de estudos "Mídia Interativa e de Base Temporal" na Universidade de Arte e Design em Linz, onde leciona desde 2003. Muitas de suas obras lidam com fenômenos no contexto da manipulação na mídia, com ênfase em diferentes aspectos do "tempo": Mudanças de percepção através da manipulação de estruturas temporais e espaços intermediários de tempo.
Joachim Smetschka (born 1968/10/18). After studying "Experimental Visual Design", he works in the fields of still and moving images and interactive arts. As a member of Ars Electronica Futurelab in the late 90´s he was responsible for numerous projects in conception, creation and curatorship. For six years he is part of the developing team for the studies program "Time-based and Interactive Media" at the University of Art and Design in Linz, where he teaches since 2003. Many of his works deal with phenomena in the context of media manipulation, with a strong focus on different aspects of "time": changes in perception through manipulation of temporal structures and intermediate spaces of time.

TIM COE
A PERFECT FACE
ALEMANHA [GERMANY]

O espectador é confrontado com um rosto na tela que está constantemente mudando, de modo quase imperceptível. O cabelo e a maquiagem perfeitos provocam a expectativa de uma linda modelo, mas isso nem sempre acontece. O ponto de partida é a "top model" Claudia Schiffer, porém as feições estão em fluxo, "mutando" a intervalos de segundos para uma nova configuração. Nossa reação ao rosto se modifica entre atração e repulsa. A beleza há muito tempo se tornou uma mercadoria que pode ser comprada e vendida. "O rosto perfeito" testa e desafia constantemente nossa idéia do que é a beleza.
Sabemos que ao longo da história registrada as pessoas se preocuparam com o tema da beleza, especialmente a beleza física feminina. Pode-se assumir que já era uma preocupação antes do registro histórico. Dos antigos egípcios até Leonardo da Vinci e Stephen Marquardt[1], as

1. Stephen Marquardt, "Cirurgião estético" da Califórnia, ver www.beautyanalysis.com. O título desta obra se refere à frase inicial do site – "O que é um rosto perfeito?"

pessoas tentaram quantificar a beleza e algumas até acreditaram ter conseguido. No entanto, uma fórmula matemática capaz de prever confiavelmente se o rosto é percebido como belo ou não ainda é uma ilusão.
Apesar da aparente impossibilidade de quantificá-la, muitas pesquisas foram feitas sobre nossa percepção de beleza. Parece haver um acordo geral de que, apesar dos gostos individuais e das modas passageiras, a percepção da beleza permanece constante ao longo do tempo e em todas as culturas e raças. Um estudo[2] afirma que a mediania é considerada a mais bela. Através da composição de diversas fotos, surgiu um rosto médio que foi considerado pela maioria das pessoas o mais belo – os desvios dessa média são menos belos.

2. Langlois and Roggmann 1990

A beleza não tem interesse apenas intelectual e estético. É uma questão comercial, gerando bilhões de euros por ano. De um lado existe o desejo de comprar a beleza na forma de cosméticos, terapias e cirurgia plástica. De outro, esse desejo é propagado e até criado por meio do marketing da beleza. Os produtos de beleza são vendidos com um rosto bonito, é claro. Mas tudo, de um chocolate a um aparelho de televisão, vem acompanhado de um rosto bonito. O fato de os donos desses rostos bonitos receberem altas remunerações é apenas a ponta do ¬iceberg. Um estudo[3] descobriu que as pessoas com rostos considerados belos ganham em média 13% a mais do que as não tão bonitas.
Exatamente como percebemos

3. London Guildhall University survey of 11,000 people

os rostos é uma questão muito debatida. Mas todos os pesquisadores podem concordar que temos uma capacidade minuciosa de interpretar rostos utilizando uma grande quantidade de nossa capacidade mental. O rosto é, afinal, o meio mais importante de comunicação humana, tendo um papel importante na sobrevivência e na reprodução, assim como em nossas habilidades sociais.
Diante de um novo rosto, fazemos avaliações instantâneas sobre atração, personalidade, humor, inteligência, saúde, sexualidade, idade da pessoa. Essas avaliações são misturadas a uma forte reação emocional de atração ou repulsa, ameaça potencial, parceiro sexual, amigo ou inimigo potencial.
Assim, diante de "0 rosto perfeito" somos obrigados a reavaliar o rosto a cada poucos segundos, e nossas reações emocionais mudam. A utilização do rosto de uma "top model" exemplifica a beleza em sua forma mais superficial, em que a beleza é recompensada independentemente de outras qualidades como inteligência, talento e personalidade. No entanto, o rosto toca um nível mais profundo de percepção e emoção, e não podemos deixar de interpretar toda a gama de qualidades humanas na pessoa que vemos na tela.

The viewer is confronted with a face on the screen that is constantly, almost imperceptibly changing. The perfect hair and make-up give rise to the expectation of a beautiful model, but this is not always fulfilled. The starting point is super-model Claudia Schiffer, however, the facial features are in a state of flux, 'mutating' every few seconds to a new configuration. Our reaction to the face changes accordingly between attraction and repulsion.
Beauty has long established itself as a commodity that can be sold and bought. 'A Perfect Face' constantly tests and challenges our idea of what beauty is.
We know that throughout recorded history people have been concerned with the topic of beauty, particularly female physical beauty. It can be assumed that it was already a concern before recorded history.
From the ancient Egyptians through Leonardo da Vinci to Stephen Marquardt[4], people have tried to quantify beauty and some have even claimed to have succeeded. However, a mathematical formula that reliably predicts whether a face is perceived as beautiful or not remains elusive.
Despite the apparent impossibility of quantifying it, much research has been conducted into our perception of beauty. There seems to be a general agreement that, accounting for individual tastes and transient fashions, the perception of beauty remains constant over time and across all cultures and races. One study[5] claims that averageness is considered most beautiful. Through compositing many photos, an average face emerged and this was considered by most people to be the most beautiful – deviations from this average less beautiful.
Beauty is not only of intellectual and aesthetic interest. It is a commercial matter generating billions of euros every year. On the one hand, there is the desire to buy beauty in the form of beauty products, beauty therapies and plastic surgery. On the other hand, this desire is propagated, even created, through the marketing of beauty. Beauty products themselves are, of course, sold with a beautiful face. But everything from a chocolate bar to a television set is sold with the accompaniment of a beautiful face. That the owners of these beautiful faces receive high monetary rewards is only the tip of the iceberg. A study[6] found that people with faces considered to be beautiful earn, on average, 13% more than those who are not so beautiful.
Exactly how we perceive faces is a hotly debated subject. But all researchers can agree that we have a finely tuned ability to interpret faces involving a large amount of our mental capacity. The face is, after all, the most important means of human communication playing a major role survival and reproduction, as well as in our social skills. When presented with a new face we make instant judgments about the attractiveness, personality, mood, intelligence, health, sexuality, age of the person. These judgments are intertwined with a strong emotional response of attraction or repulsion, potential threat, potential mate, friend, enemy. Thus, when confronted with 'A PERFECT FACE', we are forced to re-appraise the face every few seconds and our emotional reaction changes. The use of a super-model's face exemplifies beauty in its most superficial form where beauty is rewarded in isolation of other qualities such as intelligence, talent and personality. However the face taps into a deeper level of perception and emotion and we cannot help but interpret the whole range of human qualities into the person we seen on the screen.

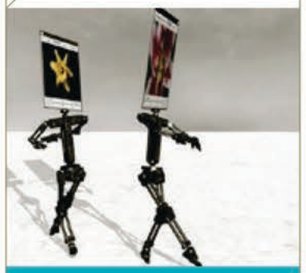
4. Stephen Marquardt, Californian 'Aesthetic Surgeon', see wwwbeautyanalysis.com. The title of this piece is a reference to the web site's opening phrase – 'What is a Perfect

5. Langlois and Roggmann 1990
6. London Guildhall University survey of 11,000 people

Bio: Tim Coe nasceu em 1963, em Blackpool, Inglaterra. Mudou-se para Londres, em 1984, para estudar Filosofia. Depois de estudar Cinema e Animação, co-fundou a produtora Chromatose Films, fazendo videoclipes para o cenário musical independente de Londres enquanto criava filmes e vídeos artísticos para eventos e exposições. Em 1995, mudou-se para Berlim, onde continua fazendo curta-metragens, vídeos e instalações de vídeo.
Tim Coe was born 1963 in Blackpool, England. He moved to London in 1984 to study Philosophy. After studying film making and animation he co-founded the production company Chromatose Films making music videos for the London independent music scene whilst creating artistic films and videos for events and exhibitions. In 1995 he moved to Berlin where he continues to make short films, videos and video installations.

MAQUINEMA
MACHINIMA

TOM JANTOL
CROÁCIA [CROATIA]



BRIEF ENCOUNTER
Um encontro muito breve.
A very brief encounter.

DEAR FAIRY
Ver página 70. See page 70.

DUEL (PART)
Ver página 71. See page 71.

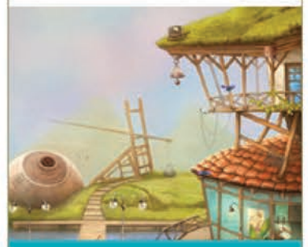
THE REMAKE
Ver página 71. See page 71.

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".

Bio: Tom Jantol, nascido em 1965 na Croácia. É diretor de filmes, apaixonado por Animação.
Tom Jantol, born 1965 in Croatia. Film director in love with Animation.

GAMES

COLIBRI GAMES
THE TINY BANG STORY
RÚSSIA [RUSSIA]



Ver página 43. See page 43.

205

CONJUNTO NACIONAL

CHRISTOPH HAAG, MARTIN RUMORI, FRANZISKA WINDISCH & LUDWIG ZELLER

OPEN CIRCUIT

ALEMANHA [GERMANY]

Um labirinto silencioso criado com trilhas de cobre abertas no chão transporta os sinais elétricos de um repositório sonoro multicanais. Ao colocar cilindros-alto-falantes sem fio sobre elas, as camadas de som transportadas tornam-se audíveis e é possibilitada a interpretação pelos visitantes. O "Offene Schaltkreis" reage dependendo da maneira como os alto-falantes são usados: se nada é movimentado, os sons ficam calmos e suaves, mas assim que um cilindro é mudado de lugar os sons de todos os alto-falantes se intensificam ao mesmo tempo. Isto resulta em uma relação dinâmica entre silêncio e ruído, que sofre a influência dos visitantes.

A silent labyrinth created out of open copper trails on the floor carries the electrical signals of a multichannel sound repository. By putting wireless speaker-cylinders on them, the carried soundlayers become audible and the interpretation by the visitors is made possible. The "Offene Schaltkreis" reacts depending on the way how the speakers are used: if nothing is moved, the sounds stay calm and soft, but as soon as a single cylinder is placed elsewhere, the sounds of all speakers intensify simultaneously. This results in a dynamic relation between silence and noise, which is influenced by the visitors.

Bio: Christoph Haag nasceu em 1981 em Kempten, Alemanha. Estudou história da arte e filosofia em Augsburgo. Em 2007 formou-se em mídia audiovisual na Academia de Artes da Mídia em Colônia. Desde então trabalha como designer freelance, tipógrafo e editor.

Martin Rumori nasceu em 1976 em Berlim, Alemanha. Estudou musicologia, ciência da computação e filosofia em Berlim, e recebeu o mestrado em 2005. Além de seu trabalho freelance, é assistente de projeto de pesquisa no Instituto de Música Eletrônica e Acústica em Graz, Áustria.

Franziska Windisch nasceu em 1983 em Memmingen, Alemanha. Estudou belas artes na Academia de Artes da Mídia em Colônia, Academia de Artes e Design de Bezalel, Israel, e Städelschule Frankfurt/Main, Alemanha. Em 2010 formou-se em Mídia Audiovisual na Academia de Artes de Colônia.

Ludwig Zeller nasceu em 1981 em Sonthofen, Alemanha. Em 2008 ele se formou em Mídia Audiovisual na Academia de Artes de Mídia em Colônia. Atualmente está terminando o mestrado no Royal College of Arts em Londres, Reino Unido.

Christoph Haag was born in 1981 in Kempten, Germany. He studied art history and philosopy in Augsburg. In 2007 he graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne. Since then, he works as a freelance designer, typographer and publisher.

Martin Rumori was born in 1976 in Berlin, Germany. He studied musicology, computer science and philosophy in Berlin and received his M.A. in 2005. Besides his freelance work, he is a research project assistant at the Institute of Electronic Music and Acoustics Graz, Austria.

Franziska Windisch was born in 1983 in Memmingen, Germany. She studied fine arts at the Academy of Media Arts Cologne, Bezalel Academy of Arts and Design Jerusalem, Israel, and Städelschule Frankfurt/Main, Germany. In 2010 she graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne.

Ludwig Zeller was born in 1981 in Sonthofen, Germany. In 2008 he graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne. He is currently finishing his M.A. at the Royal College of Arts in London, United Kingdom.

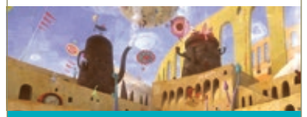
208

LIVRARIA CULTURA

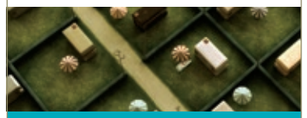
FILE SÃO PAULO 2011

ANIMA+

CINE LIVRARIA CULTURA



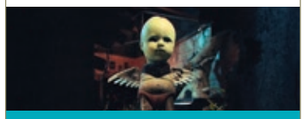
ANDREW RUHEMANN & SHAUN TAN
THE LOST THING
AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]
Ver página 180.
See page 180.



MATTHIAS HOEGG
AUGUST
INGLATERRA [ENGLAND]
Ver página 172.
See page 172.

BERTRAND BEY & PIERRE DUCOS
LA DÉTENTE
FRANÇA [FRANCE]
Ver página 181.
See page 181.

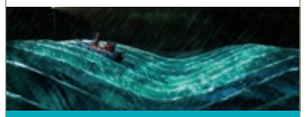
BIRDO STUDIO: LUCIANA EGUTI, PAULO MUPPET & AMIR ADMONI
MONKEY JOY
BRASIL [BRAZIL]
Ver página 181.
See page 181.



ANIMATÓRIO
NEOMORPHUS
BRASIL [BRAZIL]
Ver página 180.
See page 180.

FÁBIO YAMAJI
O DIVINO, DE REPENTE
BRASIL [BRAZIL]
Ver página 185.
See page 185.

MAX LOUBARESSE, MARC BOUYER & ANTHONY VIVIEN
SALESMAN PETE
FRANÇA [FRANCE]
Ver página 191.
See page 191.



COALA FILMES: CESAR CABRAL
TEMPESTADE
BRASIL [BRAZIL]
Ver página 183.
See page 183.

INSTALAÇÕES INSTALLATIONS

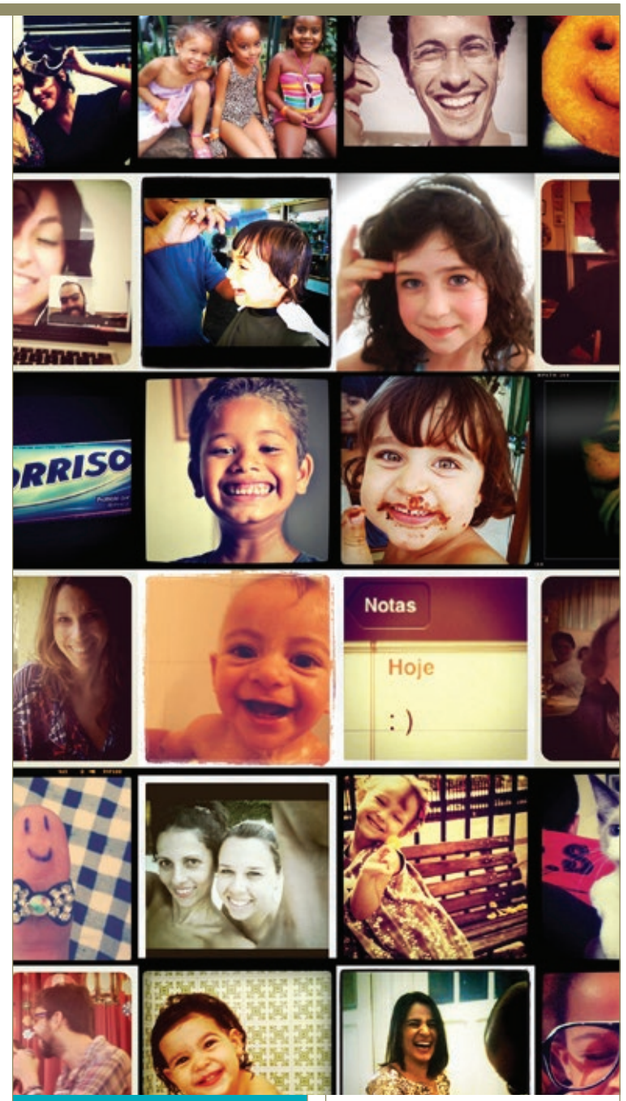
DANIELA ARRAIS & LUIZA VOLL

INVENTE UM SORRISO

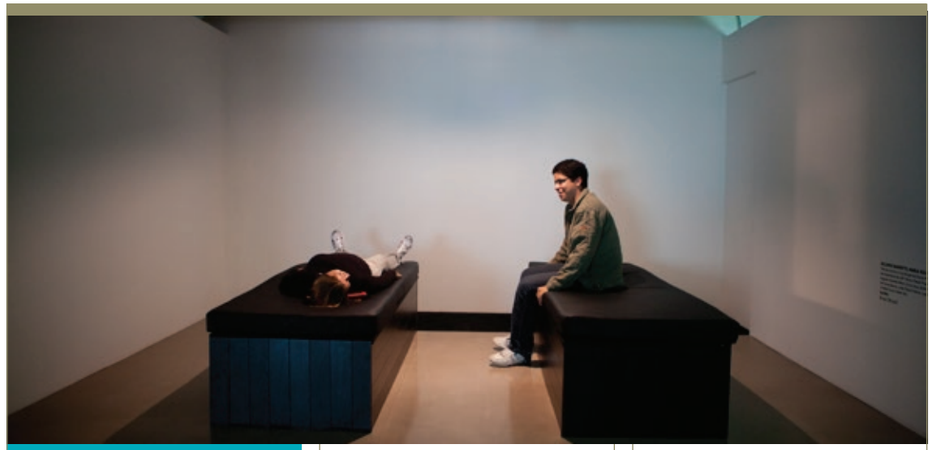
BRASIL [BRAZIL]

A instalação "Invente um Sorriso" surge a partir do Instamission, um projeto de fotografia colaborativa usando o aplicativo Instagram, feito para iPhone. Desde o início de 2011, já foram lançadas 21 missões, que mobilizam a comunidade de usuários do aplicativo em torno de temas como uma música, um objeto que conte história, um beijo, entre outros. Até então, este arquivo fotográfico, que já conta com mais de 5 mil imagens, permanecia restrito ao Instagram e à fanpage do projeto (www.facebook.com/instamission). O File 2011 é a primeira oportunidade de disseminação destas participações na cidade de São Paulo.
Transposto para a rua, o Instamission se transforma em uma cabine onde qualquer pessoa é convidada a inventar um sorriso. Não aquele sorriso congelado, das tradicionais cabines de foto 3x4, mas um sorriso espontâneo, talvez engraçado, talvez ainda constrangido, talvez posado. De qualquer maneira, feito livremente na situação de privacidade do miniestúdio fotográfico.
Capturados os retratos, chega a hora de publicizar o mosaico de personagens e experimentos que o projeto reunir. O que até então mantinha-se restrito à comunidade virtual ou ao interior da cabine ganha uma vitrine da Livraria Cultura no Conjunto Nacional, em loops de imagens exibidas continuamente em monitores.

O simples desejo de retratar sorrisos termina por criar um interessante espelho em que, por um lado, o retratado inventa a si próprio. Por outro, o público passante pode encontrar essas diversas pessoas que decidem inventar um sorriso, admirá-las e decidir que também quer fazer parte deste movimento.
The installation "Invent a Smile" arises from Instamission, a project of collaborative photography using the Instagram application, made for the iPhone. Since early 2011, 21 missions have been launched, mobilizing the community of users around themes such as a song, an object that tells a story, a kiss, among others.
Until now, this picture archive, that has more than 5,000 images, was restricted to Instagram and to the project's fanpage (www.facebook.com/instamission). File 2011 is the first opportunity of disseminating those participations in the city of São Paulo.
Transposed to the street, Instamission transforms into a cabine, where anyone is invited to invent a smile. Not the frozen smile of the traditional automated booths, but a spontaneous, maybe funny, maybe contrained, maybe even posed, smile. Anyway, made freely in the privacy of the mini photo studio.
After capturing the portraits, it's time to publicize the mosaic of characters and experiments. What until then was restricted to the virtual community or to the cabine's interior, now gains a window at Cultura bookstore, in Conjunto Nacional, in loops of images continuously exhibited from monitors.
The simple desire of portraying smiles ends up by creating an interesting mirror in which, on one side, the portrayed invents him or herself. On the other side, the passing public may meet those people, admire them and decide that they also want to participate in this movement.



Bio: Daniela Arrais e Luiza Voll são sócias da Contente, uma empresa de projetos especiais para a internet (www.contente.vc).
Daniela Arrais, recifense, 28 anos, é jornalista e mantém o Don't Touch My Moleskine (www.donttouchmymoleskine.com). Atualmente, trabalha na Folha de S.Paulo. Já passou pelas redações da revista Joyce Pascowitch, do portal Oba Oba, do Jornal do Commercio e da Folha de Pernambuco. É colaboradora de revistas como Criativa, Galileu e Continente Multicultural.
Luiza Voll, mineira, 28 anos, é publicitária e designer de interação. Vive em São Paulo após ter morado um ano em Barcelona, onde se especializou em design de interação pelo Programa Vostok. Atuou em agências publicitárias e consultorias de design de interação em Belo Horizonte, São Paulo e Barcelona, tendo trabalhado para clientes como Google, HP, Unilever, Natura, UOL, Adjuntament de Barcelona, La Caixa, Ikea, C&A, Red Bull, Pepsi, entre outros.
Daniela Arrais and Luiza Voll are partners at Contente, a company of special projects for the internet (www.contente.vc).
Daniela Arrais, born in Recife, 28, is a journalist and keeps Don't Touch My Moleskine (www.donttouchmymoleskine.com). She presently works for Folha de S.Paulo. Has worked for magazine Joyce Pascowitch, portal Oba Oba, Jornal do Commercio and Folha de Pernambuco. Is a collaborator in magazines as Criativa, Galileu and Continente Multicultural.
Luiza Voll, born in Minas Gerais, 28, is a publicist and interaction designer. She lives in São Paulo after a period of one year in Barcelona, where she specialized in interaction design from the Vostok Program. Has acted in advertising agencies and design consultancies in Belo Horizonte, São Paulo and Barcelona, for clients such as Google, HP, Unilever, Natura, UOL, Adjuntament de Barcelona, La Caixa, Ikea, C&A, Red Bull, Pepsi.



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, eleva-se na segunda, promovendo 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 da arte, da artemídia. Entendemos, no entanto, que a comunicação multimídia incluirá no futuro todos os sentidos simultaneamente, 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, estudos 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 valida: 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]

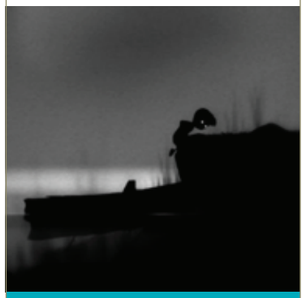
"feelMe" is a work that for the first time remotely transmits the tactile sensation. Our work provokes the exploration of the sense of touch while promoting the interaction between two people mediated by a machine.
The work is constituted of two surfaces, or "beds": the first one (tactile transmission 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 transmitted to the other participant, who lies in the second "bed" (tactile reception unit) and receives them simultaneously 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 second one, promoting a touch.
The first body touches the second one, and the "beds" may be a few meters or thousands of kilometers apart from each other. Between the bodies, dozens of occult sensors, microcontrollers, engines (lineal actors), computers and a program that orchestrates that tactile communication.
We allow the participant to experiment the possibilities of encounter between bodies through the digital world, with a different approach from the one provided by virtual reality. We want to explore the tactile perception separately in its "corporal way", and only in future works to propose the expansion/extension of multimedia perception with the inclusion of tactile perception. Since our reception for visual and audible stimuli is much more trained for the aesthetic fruition, we decided 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 communication will include in the future all senses simultaneously, including smell and taste.
The sense of touch is the most primitive in the phylogenetic scale. In the human body, it is present all over its external surface, besides some internal structures, and involved in several vital physiologic functions.
In its relationship with emotions, 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 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 of the 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: 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 internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London – 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 diversas mídias: pintura, fotografia e arte digital a partir de 2000, tendo, até então, exercido a medicina. Após participar de exposições coletivas em São Paulo em 2003 e 2004, apresentou trabalho de internet arte no FILE São Paulo de 2004 e instalação 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 Politécnica de Engenharia da USP: Breno Flesch Franco, Daniel Augusto Azevedo Moori, Erica Usui, Guilherme Wang de Farias Barros, João Flesch Fortes, Leandro Molon e Nadia Sumie Nobre Ota.
O Núcleo AMUDI surgiu na Escola Politécnica de Engenharia da USP como um projeto multidisciplinar com o objetivo de realizar pesquisas e desenvolver projetos que conjugam arte multimídia, tecnologia e interação. Hoje, o AMUDI também desenvolve projetos culturais que envolvem intervenção urbana e conta com a participação de diversas faculdades e artistas independentes.
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.

GAMES

ARNT JENSEN
LIMBO
DINAMARCA [DENMARK]



Incerto sobre o destino de sua irmã, um menino entra no "Limbo". Jogável em Xbox 360. Extras: Premiado pelo European Innovative Games Award 2010 e recebeu o sound award do IndieCade e nomeado por diversas categorias pelos sites: IGN, Kotaku, GameTrailers, G4TV, GamingExcellence, VGChartz e GameSpot.
Uncertain of his sister's fate, a boy enters "Limbo". Playable in Xbox 360. Extras: Awarded by European Innovative Games Award 2010, and received the sound award from IndieCade and indicated several times in different categories by the sites IGN, Kotaku, GameTrailers, G4TV, GamingExcellence, VGChartz and GameSpot.

Bio: LIMBO é criado e dirigido por Arnt Jensen, e desenvolvido e publicado por Playdead. LIMBO is created, directed by Arnt Jensen and developed, published by Playdead.

THAT GAME COMPANY: JENOVA CHEN
FLOW
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"fl0w" é um jogo sobre como pilotar um organismo aquático através de uma biosfera surreal onde os jogadores consomem outros organismos, evoluem e levam seus organismos para o abismo. Sendo parte da tese de pesquisa de Jenova Chen, "fl0w' herdou o design de DDA ativo (ajuste dinâmico de dificuldade), onde os jogadores com diferentes níveis de habilidade customizam suas experiências dentro da zona e desfrutam do jogo em seu próprio ritmo. "Viciante" é a palavra mais comum que seus adeptos utilizam para descrevê-lo. Nas duas primeiras semanas após o lançamento on-line de "fl0w", ele atraiu mais de 350 mil downloads. Até hoje, "fl0w" já teve mais de 4 milhões de downloads.
"fl0w" is a game about piloting an aquatic organism through a surreal biosphere where players consume other organisms, evolve, and advance their organisms to the abyss. As part of Jenova Chen's thesis research, "flow" inherits an embedded design of active DDA (dynamic difficulty adjustment), players with differing skill levels can intuitively customize their experiences in the zone and enjoy the game at their own pace. "Addicting" is the most common word its fans use to describe it. During the first two weeks after "flow" was released online, it attracted more than 350,000 downloads. Up till today, "flow" has attracted more than 4,000,000 downloads.

Bio: Membro da primeira geração formada em design de videogames pela USC School of Cinematic Arts, criador do premiado jogo estudantil Cloud and fl0w, co-fundador da thatgamecompany, Jenova Chen se dedica a expandir o espectro emocional dos videogames e torná-los disponíveis para um público muito maior. Nascido e criado em Xangai, China, Jenova se aventurou nos EUA em 2003. Um de seus sonhos é levar as melhores mensagens ao mundo dos videogames. Como o que Hayao Miyazaki fez com os anime, Jenova quer ser um dos heróis capazes de transformar os videogames em uma forma de arte e jogo que pode ser apreciada e desfrutada por todo ser humano.
One of the first-generation videogame design graduates from USC School of Cinematic Arts, creator behind the multi award-winning student game Cloud and fl0w, co-founder of thatgamecompany, Jenova Chen is dedicated to expanding the emotional spectrum of videogames and making them available for a much wider audience. Born and raised in Shanghai, China, Jenova ventured to the US in 2003. One of his greatest dreams is to bring the best messages to the videogame world. Like what Hayao Miyazaki did to anime, Jenova wants to be one of the heroes who can turn videogames into a form of art and play that can be appreciated and enjoyed by every human being.

MASP

CINEMA FREE

O FILE PAI (Paulista Avenida Interativa) lança em 2011, juntamente com o ANIMA+, o FILE Cinema Free, evento totalmente gratuito, em que o público poderá ver centenas de animações inéditas, bem como experimentar as animações mais avançadas no uso de novas tecnologias. Em seu lançamento, o FILE Cinema Free exibirá várias animações realizadas por produtores internacionais, através dos festivais parceiros do FILE ANIMA+: Japan Media Arts, o maior festival de animação do Japão; SICAF, o principal evento do gênero na Coreia do Sul; e SIGGRAPH, o mais importante nos Estados Unidos.

FILE PAI (Paulista Avenue Interactive) launches in 2011, together with ANIMA+, FILE Cinema Free, a totally free event, in which the audience will see hundreds of non released animations, and also experience the most advanced animations in the use of new technologies. In its launching, FILE Cinema Free will exhibit several animations accomplished by international producers, through the festivals that are partners of FILE ANIMA+: Japan Media Arts, the major animation festival in Japan; SICAF, the main event of the gender in South Korea; and SIGGRAPH, the most important in the United States.

INSTALAÇÃO INSTALLATION

REJANE CANTONI & LEONARDO CRESCENTI
SOLO
BRASIL [BRAZIL]

Imagine uma superfície plana, metálica e polida. Formada por chapas de 1 x 1 m de alumínio náutico, cada chapa está apoiada em seu centro e todas estão conectadas entre si.
Ao caminhar sobre este "Solo", o peso do seu corpo gera efeitos semelhantes ao de uma pedra que cai sobre a superfície da água parada: as chapas se inclinam e como gangorras interconectadas provocam ondas que se propagam radialmente. O movimento do metal contra metal gera sons e a superfície metálica em movimento propaga reflexos de luz pelo ambiente.
"Solo" recria de forma sólida a superfície da água num contraponto entre as matérias. O metal em movimento percebe-se líquido. Reage à presença de um ou vários interatores simultâneos e reproduz um jogo entre forças e equilíbrio. Por meio de uma seqüência de causalidades, cada placa propaga luz e som através da animação progressiva da superfície discretizada.

Imagine a flat, metallic, polished surface. Composed by 1 x 1 meter plates of nautical aluminum, each plate rests on its center and all of them are connected to each other.
Walking on this "Ground", your body's weight generates effects that remind that of a stone falling on a still water surface: the plates slant and, as interconnected seesaws, cause waves that propagate radially. The movement of metal against metal generates sounds, and the moving metallic surface propagates light reflexes through the environment.
"Ground" recreates in a solid form the water surface, in a counterpoint between matters. The moving metal is seen as liquid. It reacts to the presence of one or several simultaneous interactors, and reproduces a game between force and balance. Through a sequence of causalities, each plate propagates light and sound through the progressive animation of the discretized surface.

Bio: Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br]
nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação.
Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, has studied communications, semiotics, visualization of information systems and cinematic interfaces, in São Paulo and in Geneva (Switzerland); since 1987, researches and develops immersive installations with devices of data acquisition and manipulation in natural and/or sensorialized environments, and automation.
Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes, 28 hors-concours participations and three participations in the Directors' Fortnight at Cannes Festival.

220

FNAC

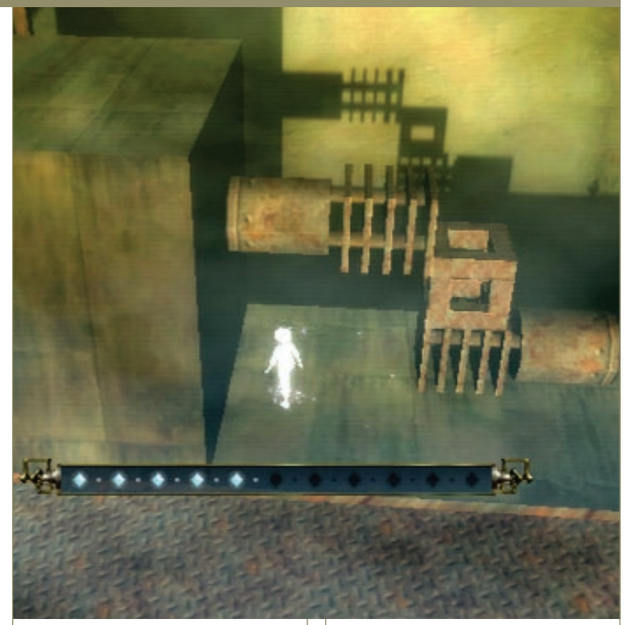
FILE SÃO PAULO 2011

GAMES

ARNT JENSEN
LIMBO
DINAMARCA [DENMARK]

Ver página 215. See page 215.

HUDSON SOFT
LOST IN SHADOW
JAPÃO [JAPAN]



"Lost in Shadow" é um jogo de plataforma único e inovador, que apresenta quebra-cabeças inteligentes, combate de espadas e uma atmosfera surpreendente em um mundo robusto cheio de luz, sombras e perigo. O jogador controla um Menino Sombra enquanto deve manipular as Sombras do mundo ao redor dele para alcançar o topo de uma torre misteriosa e recuperar seu corpo perdido.
"Lost in Shadow" is a unique and innovative platforming game that brings clever puzzles, sword combat, and stunning atmosphere into a robust world full of light, shadows, and danger. The player controls a Shadow Boy as he must manipulate the Shadows of the world around him to reach the top of a mysterious tower and reclaim his lost body.

222

METRÔ-SP

FILE SÃO PAULO 2011

ANIMA+

RAFAËL ROZENDAAL
RAFAËL ROZENDAAL
HOLANDA [NETHERLANDS]
Bio: Ver página 160. See page 160.

CARNAL FURY.COM | 2011

THE PERSISTENCE OF SADNESS.COM
2010

HOT DOOM.COM | 2009

HYBRID MOMENT.COM
2009

JELLO TIME.COM
2007

GAMES

ALEXANDER BRUCE
HAZARD: THE JOURNEY OF LIFE
AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]
Ver página 40. See page 40.

ALEX MAY & RUDOLF KREMERS
EUFLORIA
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]
Ver página 40. See page 40.

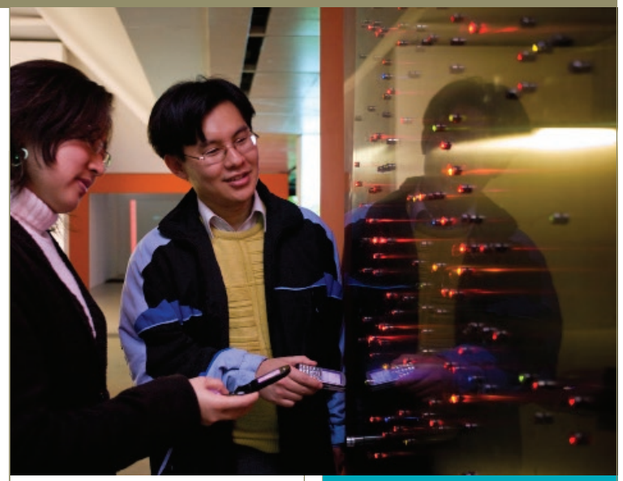
CHRISTOFFER HEDBORG
TOYS
SUÉCIA [SWEDEN]
Ver página 43. See page 43.

PAOLO PEDERCINI/ MOLLEINDUSTRIA
EVERY DAY THE SAME DREAM
ITÁLIA [ITALY]
Ver página 49. See page 49.

RICHARD E FLANAGAN / PHOSFIEND SYSTEMS
FRACT
CANADÁ [CANADA]
Ver página 50. See page 50.

INSTALAÇÃO

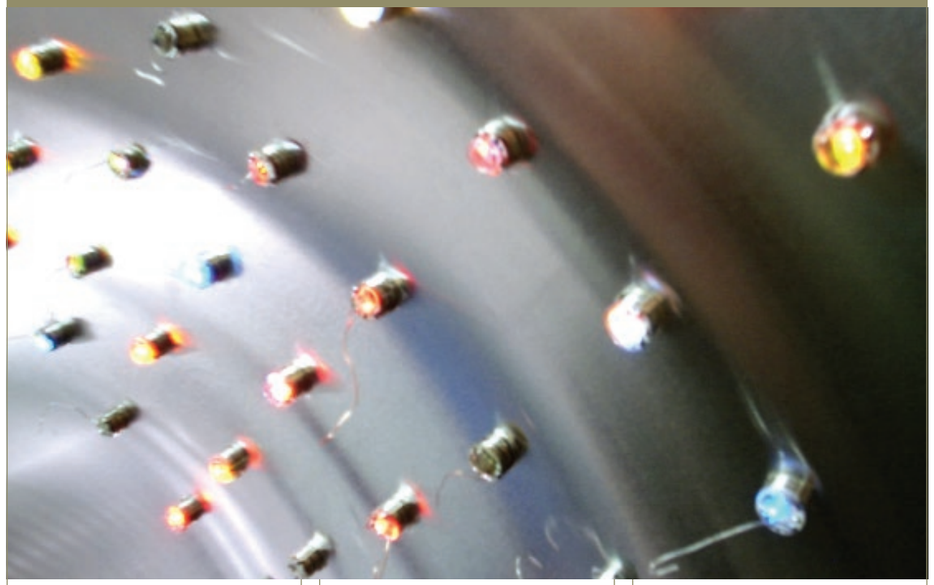
INSTALLATION



SORAYA BRAZ
& FÁBIO FON
VIA INVISÍVEL
BRASIL [BRAZIL]

Trata-se de um painel revestido de vidro que possui pequenos sensores de radiofreqüência, que são comumente utilizados no interior de pingentes de celulares, comercializados em lojas de bijuterias e miudezas. Esses sensores tornam-se luminosos ao captarem o uso de celulares. Ao serem estimulados por determinadas transmissões eletromagnéticas (uso de celulares na proximidade, por exemplo), iluminam-se, tornando visível a presença de emissões de radiofreqüência. A palavra "roaming", escrita logo abaixo dos sensores luminosos, refere-se primeiramente ao termo empregado para designar a transmissão de aparelhos em locais distintos da sua região de origem. Embora seja utilizada desta forma em língua portuguesa (como muitos outros estrangeirismos tecnológicos), a palavra "roaming" significa em inglês, "viajando" (termo que mais se aproxima do utilizado pelas empresas de telefonia), mas também pode significar andar a esmo, vagar. Esse sentido daquilo que não é próprio do local onde se encontra e que nos traz a incerteza da permanência e a efemeridade das circunstâncias. A composição que se forma através dos sensores iluminados é visível por alguns instantes e nos apresenta os vestígios de um corpo invisível. Essa condição efêmera que a palavra nos traz se referencia à práxis do trabalho e também à própria condição humana frente à tecnologia, em especial, às tecnologias que fazem uso da radiação eletromagnética.

It is a glass-coated panel with small radio frequency sensors, commonly used in cell-phone pendants, sold in trinket stores. Those sensors are lighted when they capture the use of cell phones. When stimulated by certain electromagnetic transmissions (for instance, the use of other cell phones in the vicinity), they light up, making visible the presence of radio frequency emissions. The word "roaming", that shows right under the light sensors, refers mainly to the term used to indicate phone transmission in places that are not their original area. Though it used in that way in Portuguese (as well as many others technological new words), in English the word means "traveling", but can also mean "to walk aimlessly". A sense of something that doesn't belong to that place, which brings us the uncertainty of permanence and the ephemerality of circumstances. The composition formed by the lit sensors is visible for a few moments, and presents us the traces of an invisible body. That ephemeral condition the word brings to us refers to the work's praxis and also to the very human condition before technology, particularly to technologies that use electromagnetic radiation.



Bio: Soraya Braz é artista multimídia, graduada em Artes Plásticas na Escola de Comunicações e Artes da USP e pesquisadora sobre a produção artística que faz uso de radiação eletromagnética.
Fabio FON (Fábio Oliveira Nunes) é artista multimídia e webdesigner. É também doutor em artes na ECA-USP, pesquisando sobre arte e novas tecnologias, e mestre em multimeios na UNICAMP. Desde 1999, desenvolve projetos de web arte na rede Internet. É autor do site Web Arte no Brasil e co-organizador do site Artéria 8.

Soraya Braz is a multimedia artist, graduated in fine arts from the School of Communication and Arts of the University of São Paulo, and researcher on the artistic production that uses electromagnetic radiation. Fabio FON (Fábio Oliveira Nunes) is a multimedia artist and web designer. He has a Ph.D. in arts from ECA-USP, and researches on arts and new technologies, and is master in multimedia from Unicamp. Since 1999, he develops web art projects on the internet. He is the author of the site Web Arte no Brasil and co-organizer of the site Artéria 8.

226

CENTRO CULTURAL SÃO PAULO

CENTRO CULTURAL SÃO PAULO, UM ESPAÇO DE ENCONTRO

O Centro Cultural São Paulo, através da Divisão de Ação Cultural e Educativa, tem o prazer de receber pela primeira vez as atividades de formação do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE, em sua 12a edição.
Cada vez mais o CCSP tem sido reconhecido por seus parceiros como um lugar acessível, central, democrático, mas principalmente como um lugar de encontro.
Na cidade de São Paulo, onde estes espaços se tornam tão raros, contar com um espaço que reúne ao mesmo tempo bibliotecas, teatros, acervos, espaços expositivos, salas de oficinas e espaços abertos, como o jardim suspenso, é um privilégio.
Neste sentido, lançamos este ano o projeto Centro Cultural, Seu Próprio, que busca mapear de forma artística o público do CCSP e estabelecer diálogos mais próximos e participativos com os grupos independentes que habitam seu espaço.
O FILE Symposium e o FILE Workshop vêm de encontro a outros dois projetos do CCSP – Professor no Centro e Anilla Cultural. O primeiro visa trazer o professor para o centro das discussões sobre arte e cultura, colaborando ativamente neste processo de intercâmbio entre as escolas e instituições culturais.
Desta forma, o professor é um potencializador das questões trazidas pelo FILE. Já o projeto Anilla Cultural Latinoamérica-Europa é o resultado de uma aliança entre cinco equipamentos culturais da América Latina e Europa, comprometidos com o desafio de gerar dinâmicas de trabalho conjunto inspiradas no modelo de redes distribuídas. Desde então, o CCSP tem promovido mais assiduamente encontros e debates que abordam a arte em redes colaborativas.
Nesta parceria, o CCSP se confirma mais uma vez como espaço de encontro, presencial e virtual, potencializando e democratizando as discussões sobre arte e tecnologia.

Alexandra Itacarambi
Diretora da Divisão de Ação Cultural e Educativa
Centro Cultural São Paulo

SÃO PAULO CULTURAL CENTER, A MEETING SPACE

São Paulo Cultural Center, through its Division of Cultural and Educational Action, is delighted to receive for the first time the forming activities of FILE – Electronic Language International Festival, in its 12th edition.
More and more, CCSP is recognized by its partners as an available, central, democratic place, but mainly as a meeting point.
In the city of São Paulo, where those spaces are becoming rare, to count on a space that simultaneously gathers libraries, theaters, collections, exhibition spaces, workshops and open spaces, such as the elevated garden, is a privilege.
In that sense, we have launched this year the project Cultural Center, Your Own, that tries to map in an artistic way the audience of CCSP, and to establish closer, more participative dialogues with the independent groups that inhabit its space.
FILE Symposium and FILE Workshop come in the way of two other CCSP projects – Teacher in the Center and Anilla Cultural. The first one intends to put teachers in the center of debates on art and culture, actively collaborating in this exchange process among schools and cultural institutions. Therefore, the teacher is an enhancer of the questions brought up by FILE. The project Anilla Cultural Latinoamérica-Europa is the result of an alliance among five cultural entities from Latin America and Europe, compromised with the challenge of generating dynamics of joint work inspired in the models of shared networks. Since then, CCSP has promoted more frequent meetings and debates approaching art in collaborative networks.
In that partnership, CCSP has been once more confirmed as a physical and virtual meeting space, potentiating and democratizing discussions on art and technology.

Alexandra Itacarambi
Director, Division of Cultural and Educational Action
São Paulo Cultural Center

WORKSHOP

CLAUDIA GONZÁLEZ & CHRISTIAN OYARZÚN

OPEN SOURCE GENERATIVE ELECTRONIC MUSIC DEVICES
CHILE [CHILE]

O hardware aberto e os algoritmos generativos fazem parte da prática musical eletrônica contemporânea, ligando e relacionando todo o processo que vai da composição à confecção de instrumentos, execução e apresentação. O uso de algoritmos generativos implementa métodos e conhecimentos que vêm da ciência, orientados para um modelo comportamental. Assim, conceitos como autômatos celulares, fractais, modelos baseados em agentes, etc., influenciam e modificam antigas estratégias e práticas, alterando a subjetividade para modelos comportamentais no processo de composição. Essas novas ideias de composição e o exercício de abstração realizado com elas se relacionam a outra linha de pesquisa emergente, baseada na questão do instrumento musical customizado, em que tanto a exploração do som como a confecção do instrumento se transformam em um objetivo final em si. As tecnologias eletrônicas de hardware tornam-se um meio poderoso para explorar o som e sua materialidade.
Usando tecnologias de fonte aberta como Processing e Arduino, a oficina percorre os paralelos e as relações íntimas entre o desenvolvimento de software e hardware, concentrando-se na confecção de instrumentos para música eletrônica, composição e execução. Depois da oficina, os participantes poderão fazer seus próprios dispositivos portáteis, que reagem a estímulos externos como luz, movimento, umidade, entre outras alterações no ambiente físico. A oficina é voltada para pessoas que se interessam por aprender música algorítmica generativa e sua aplicação na construção de dispositivos de hardware "faça-você-mesmo". Esta oficina foi planejada para três sessões de 4 horas cada. A primeira sessão cobrirá o Básico de Programação (Processing/Arduino) e Scripts Generativos. A sessão 2 apresentará aos participantes o desenvolvimento de hardware de equipamentos sonoros. Na terceira sessão vamos integrar o conteúdo anterior à confecção de um dispositivo de áudio portátil.

Open hardware and generative algorithms are part of the contemporary electronic music practice, linking and relating the whole process that goes from composition to instrument confection, execution and performing. The use of generative algorithms implements methods and knowledge coming from science, oriented to a behavioral model. This way, concepts as cellular automata, fractals, agent-based models, etc., influence and modify old strategies and practices, shifting subjectivity to behavioral models in the composition process. These new composition notions and the abstraction exercise carried on with them are related with another emergent line of research, based on the question of the customized musical instrument, in which, as the sound exploration as the instrument confection, turns to a final purpose in itself. Hardware electronic technologies become a powerful medium to explore sound and its materiality.
Using open-source technologies as Processing and Arduino, the workshop flows through the parallels and intimate relationships between software and hardware development, focusing on the confection of tools for electronic music, composition and execution. After the workshop, the participants will be able to make their own portable devices that react to external stimuli, such as light, movement, humidity, among others changes in the physical environment. The workshop is oriented to people interested in learning about generative algorithmic music and its application to the construction of DIY hardware devices. This workshop has been planned for three sessions of 4 hours each. The first session will cover Basics on Programming (Processing/Arduino) and Generative Scripts. Session 2 will introduce the participants to the hardware development of sound devices. In the third session, we will integrate the previous contents into the confection of a portable audio device.

Bio: Claudia González e Christian Oyarzún são artistas de mídia, acadêmicos e pesquisadores baseados no Chile que trabalham no campo de tecnologias abertas. Eles combinam sua especialização em hardware e software com a intenção de propor dinâmicas de investigação colaborativas para a produção de obras de arte criativas e críticas. Ambos são atualmente candidatos ao mestrado em artes de mídia na Universidade do Chile.
Claudia González and Christian Oyarzún are Chilean-based media artists, academics and researchers who work in the field of open technologies. They combine their specialization in hardware and software with the intent of proposing collaborative investigation dynamics towards creative and critical artwork production. Both are presently Master's candidates in Media Arts at the University of Chile.

CRISTIANO ROSA

DIY TOGETHER
BRASIL [BRAZIL]

Resumo do conteúdo do workshop: – Abertura do workshop e objetivos – Introdução sobre o artista – panetone – Apresentação dos instrumentos criados a partir da arte de Circuit Bending – Conceitos e axiomas – Mãos na massa – O dispositivo eletrônico – Abrindo o dispositivo – Identificar os componentes eletrônicos na placa – Escolher o layout de controle com LDR, potenciômetros, resistores e diodos – Como montar corretamente hardware de controle – Instalando saídas de áudio e vídeo – Marcação dos melhores pontos para bendings – Montagem dos controles e afinar os bends – Soldagem básica – Perfuração e corte de plástico – Registro de design gráfico e rotulagem de controles – Encerramento – Comentários sobre Circuit Bending e Hardware Hacking

Summary of workshop contents: – Opening of the workshop and objectives – Introduction about the artist – panetone – Presentation of instruments created with the art of Circuit Bending – Concepts and axioms – Hands-on – The Electronic Device – Opening the device – Identifying the onboard electronics – Choosing control layout with LDR, potentiometers, resistors and diodes – How to properly mount control hardware – Installing pitch adjustments and audio output jacks – Marking the best points and finding bendings – Assembly of the controls and fine tuning your bends – Basic soldering – Drilling and cutting plastic – Registering graphic design and labelling controls – Closing – Comments on Circuit Bending and Hardware Hacking

Bio: Cristiano Rosa trabalha com música "chance" em seu projeto Panetone, através de instrumentos eletrônicos modificados ou construídos (brinquedos antigos, rádios, geradores de ruído, filtros e efeitos). Apresentou concertos e deu oficinas em Florianópolis, Rio de Janeiro, São Paulo, Recife, Curitiba, Belo Horizonte, Salvador, Porto Alegre, São Carlos, Belém do Pará, Zagreb, Krizevci, Ljubljana e Berlin, Helsinque e Bergen. Desde 2006 suas oficinas atingiram mais de 700 participantes.
Cristiano Rosa works with chance music in his project Panetone, through electronic modified and handmade devices (old toys, radios, oscillators, noise generators, filters and effects). Played concerts and gave Circuit Bending workshops in Florianópolis, Rio de Janeiro, São Paulo, Recife, Curitiba, Belo Horizonte, Salvador, Porto Alegre, São Carlos, Belém do Pará, Zagreb, Krizevci, Ljubljana and Berlin, Helsinki and Bergen. Since 2006, historiador workshops had over 700 participants.

HYE YEON NAM & CARL DISALVO

HUGGABLE NATURE, COMMUNITY WORKSHOP

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

"Huggable Nature" (Natureza Abraçável) é uma oficina comunitária através de atividades de faça-você-mesmo. Junto com o dr. DiSalvo, eu recentemente planejei e conduzi uma oficina intitulada "Natureza Abraçável", cujos participantes criam dispositivos usáveis e deixam mensagens de voz para árvores, flores ou arbustos, que são reproduzidas quando eles abraçam algum destes. Qualquer membro da comunidade pode participar das atividades da oficina, projetando sensores simples e produzindo artes de fácil realização.

"Huggable Nature" is a community workshop through DIY activities. With Dr. DiSalvo, I recently planned and conducted a workshop titled "Huggable Nature," in which community participants design wearable devices and leave voice messages for trees, flowers, or bushes, that play back when they hug any of them. Any community member can participate in the activities of the Huggable Nature workshop, designing simple sensors and producing crafts, because they are easy to perform.

Bio: Hye Yeon Nam é uma artista de mídia digital que trabalha em instalações de áudio e vídeo robóticas. Ela é candidata a doutorado no Instituto de Tecnologia da Geórgia e tem mestrado em mídia digital pela Rhode Island School of Design. Ela salienta a complexidade dos relacionamentos sociais, tornando o familiar estranho e interpretando comportamentos cotidianos de maneiras inesperadas. A arte de Hye Yeon foi exibida no Smithsonian Institute em Washington D.C. (2011–2012), Times Square, Eyebeam galeria de arte e The Tank, conflux, D.U.M.B.O. Art Festival em Nova York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), NIME (2010), the Lab em San Francisco, e vários festivais na China, Irlanda, Reino Unido, Alemanha, Austrália, Dinamarca e Suíça. Seu trabalho foi exibido no Discovery Channel do Canadá e publicado em "Wired", "Leonardo Journal" e "Makezine", entre outras publicações.

Hye Yeon Nam is a digital media artist working on audio/video/robotic installations. She is a Ph.D. candidate at the Georgia Institute of Technology and holds an M.F.A. in digital media from the Rhode Island School of Design. She foregrounds the complexity of social relationships by making the familiar strange, and interpreting everyday behaviors in unexpected ways. Hye Yeon's art has been showcased in Smithsonian Institute in Washington D.C. (2011–2012), Times Square, the Eyebeam art gallery and The Tank, the conflux, the D.U.M.B.O. Art Festival in New York, SIGGRAPH (2008, 2010), CHI (2010), NIME (2010), the Lab in San Francisco, and several festivals in China, Ireland, the UK, Germany, Australia, Denmark, and Switzerland. Her work has been broadcast on the Discovery Channel (Canada), and published in "Wired", "Leonardo Journal", and "Makezine", among other publications.

RICARDO PALMIERI

VIDEOMAPPING E REALIDADE EXPANDIDA / VIDEOMAPPING AND EXPANDED REALITY

BRASIL [BRAZIL]

O workshop "VideoMapping e Realidade Expandida" tem como objetivo principal apresentar um panorama de trabalhos realizados dentro e fora do Brasil com técnicas de videomapping e realidade aumentada. A partir desta introdução, uma discussão será aberta sobre o potencial de uso de tecnologias de videomapping cruzadas com videotracking, desvendando as possibilidades de aplicação destas ferramentas como forma de expansão da realidade no dia a dia dos cidadãos comuns.

The workshop "VideoMapping and Expanded Reality" has as its main objective to present an overview of works made in Brazil and abroad using videomapping and augmented reality techniques. Besides this introduction, a discussion will be opened about the potential use of these technologies crossing videomapping and videotracking, discovering the possibilities of applying these tools as a means of expanding reality.

Bio: Ricardo Palmieri (vj palm) é mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, arquiteto, produtor multimídia e pesquisador de ferramentas livres para produção artística. Atualmente é consultor de mídias interativas customizadas para artistas e eventos de publicidade. É também professor do Centro Universitário SENAC no curso de Design de Interfaces e do curso de Produção Multimídia do IED-SP.

Ricardo Palmieri (vj palm) is a master's candidate of Technology Intelligence and Digital Design at PUC-SP, architect, multimedia producer and researcher of free tools for artistic production. He is currently a consultant of interactive media for events, artists and customized advertising. He is also a teacher of Interface Design at Centro Universitario SENAC and Multimedia Production at IED-SP.

SYMPOSIUM 232

FILE SÃO PAULO 2011

ALI MIHARBI

TOP-DOWN X BOTTOM-UP: OBRAS RECENTES TOP-DOWN VS. BOTTOM-UP: RECENT WORKS

TURQUIA [TURKEY]

Nesta apresentação discutirei alguns de meus recentes trabalhos informados pelas tensões entre processos de cima para baixo e de baixo para cima que podem ser encontrados em muitos campos, como economia, administração, sociologia, computação e linguística, onde essas abordagens são usadas em conjunto, por exemplo, na arquitetura planejada e desenvolvimento urbano orgânico funcionando juntos para formar as cidades, e no pensamento sintético e analítico do cérebro humano funcionando juntos para nos ajudar a dar sentido ao mundo.

In this presentation I will discuss some of my recent work that is informed by the tensions between top-down and bottom-up processes which can be encountered in many fields such as economy, management, sociology, computer science and linguistics, where top-down and bottom-up approaches are used in conjunction, e.g., in organic urban development and planned architecture functioning together to form cities, and in human brain analytic and synthetic thinking together to help us make sense of the world.

BIO: Ver página 18. See page 18.

ANDRÉ RANGEL

METACRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO ALGORÍTMICA: REFLEXÕES SOBRE A DISTÂNCIA ENTRE O CRIADOR E O PÚBLICO META-CREATION AND ALGORITHMIC COMPOSITION – REFLECTIONS ON THE DISTANCE FROM THE CREATOR TO THE AUDIENCE

PORTUGAL [PORTUGAL]

Concentrada no processo criativo que é o algoritmo, esta palestra aborda as técnicas de autor em composição algorítmica baseada em regras e estocástica. Tendo como ponto de partida dois projetos pessoais, o autor vai explicar a metacriação e o processo de desenvolvimento de seus projetos. A palestra também vai abordar a relação entre arte e tecnologia do ponto de vista do autor.

Focused on the creative process that is the algorithm, this lecture addresses the author techniques on rules-based and stochastic algorithmic composition. Having as a starting point two personal projects, the author will explain the meta-creation and the development process of his projects. The lecture will also address the relation between art and technology from the author's point of view.

BIO: Ver página 254. See page 254.

ANDREAS MUK HAIDER

SKIA

ÁUSTRIA [AUSTRIA]

Esta palestra será sobre a instalação hiperativa "skia", uma instalação em curto-circuito baseada em software de fonte aberta, em que as imagens dos visitantes são manipuladas e projetadas como sombras artificiais. A instalação skia examina a interação de nossas sombras e a consciência de nosso deslocamento físico no espaço. Uma silhueta de nossa forma física, a sombra não passa de uma redução plana e desincorporada dos contornos de uma pessoa.

O que significa se a sombra subitamente se liberta e desenvolve uma autonomia alienígena? E o que esse estranhamento tem em comum com as múltiplas identidades do ego pós-moderno?

Além de uma introdução técnica e funcional, a palestra inclui uma visão geral do papel e da importância da sombra na arte e na história cultural, filosofia e psicologia, e abordará algumas questões sobre identidade na era pós-moderna.

This lecture will be about the hyperactive installation "skia", a closed-circuit installation based on open source software, in which the visitors' images are manipulated and projected as artificial shadows. The installation skia examines the interplay of our shadows and the conscious awareness of our physical displacement in space.

A silhouette of our physical form, one's shadow is no more than a flat, disembodied reduction of the contours of one's self.

What does it mean if the shadow suddenly frees itself and develops an alien autonomy? And what has such an estrangement in common with the multiple identities of the post-modern ego?

Aside from a technical and functional introduction, the lecture includes an overview of the role and importance of the shadow in art and cultural history, philosophy and psychology, and will address some questions about identity in the post-modern age.

Bio: Ver página 200. See page 200.

BEN JACK

BRAINS, COMPUTERS AND EMERGENCE: MENTAL MAGIC IN A DIGITAL WORLD CÉREBROS, COMPUTADORES E EMERGÊNCIA: MÁGICA MENTAL EM UM MUNDO DIGITAL

NOVA ZELANDIA [NEW ZEALAND]

A apresentação de Ben Jack se concentra nos processos, ideias e tecnologias usadas na criação de "Elucidating feedback", que é uma instalação interativa que usa uma interface cérebro-computador

como meio de interação. Os tópicos tratados incluem:
Atenção e detalhes da experiência: a teoria de que a experiência de uma pessoa é definida pelos detalhes em que ela presta atenção.
Emergência: a emergência de sistemas complexos a partir de interações simples e o uso disso na arte e no design.
EEG e dispositivos de interface cérebro-computador: a eletroencefalografia e as possibilidades de sua utilização no design de interação.
OpenCL: uma linguagem de computação maciçamente paralela, capaz de dominar o poder da GPU para objetivos não gráficos.

Ben's presentation focuses on the processes, ideas and technologies used in the creation of "Elucidating feedback", which is an interactive installation that uses a brain-computer interface device as the means of interaction. The topics talked about will include:
Attentiveness and the details of experience: a theory that a person's experience is defined by the details that they pay attention to.
Emergence: The emergence of complex systems from simple interactions and the use of this in art and design.
EEG and brain-computer interface devices: electroencephalography and the possibilities of its use in interaction design.
OpenCL: a massively parallel computing language capable of harnessing the power of the GPU for non-graphical purposes.

Bio: Ver página 20. See page 20.

CHRISTIAN OYARZÚN
G: REPRESENTAÇÕES E REFORMULAÇÕES DO GLOBAL DE UMA PERSPECTIVA MERIDIONAL
G: REPRESENTATIONS AND REFORMULATIONS OF THE GLOBAL FROM A SOUTH VIEW
CHILE [CHILE]

Hoje a globalização parece ser um fato inegável. Vivemos em um mundo interconectado, na ilusão de uma cidadania global, intimamente integrados aos avanços e progressos da tecnologia. Vivemos em um mundo onde aparentemente não existem modelos alternativos contra a hegemonia estabelecida pelo sistema capitalista global, estruturado em torno de uma divisão de trabalho internacional e um sistema global interestatal, em que nosso papel como cidadãos foi reduzido e restrito à condição de consumidores, e onde o poder político não é mais que uma fachada de interesses econômicos. No entanto, esses processos baseados em conceitos como modernidade e progresso têm um viés ideológico, que é constantemente oculto pela oferta tecnológica. Em benefício de uma hegemonia política, cultural e econômica, a sociedade global emerge às custas da crescente desigualdade, da criação de pobreza e de massas de pessoas sem acesso a alimentos, saúde, educação ou habitação. Essa situação é especialmente crítica do ponto de vista latino-americano. Nossas sociedades foram transformadas em verdadeiros laboratórios de desenvolvimento econômico e social, forçadas a competir e cair na dívida e, segundo seu sucesso, foram transformadas em vitrines de desenvolvimento. Mas além dos números nossas sociedades estão sempre atrás em pesquisa científica, produção tecnológica, proteção aos direitos civis e assim por diante. Hoje, talvez mais que nunca, é essencial rever as noções Norte-Sul de uma geopolítica do conhecimento, encontrar as origens da globalização em processos que ocorreram há mais de 500 anos, com a colonização e a devastação do continente. Em um mundo onde a informação flui asséptica e onde o território se tornou um domínio informático através dos sistemas de informação geográfica, é possível manter práticas artísticas para criar e propor instrumentos de conhecimento e mudança em escala global? É possível de uma visão sulina a criação de um novo conceito de internacionalismo, colocar o mundo de ponta-cabeça no ideal de refundar o mundo?
Today, globalization appears to be an undeniable fact. We live in an interconected world, in the illusion of a global citizenship, intimately integrated to the advances and progress of technology. We live in a world where, apparently, there are no alternative models against the hegemony established by the Capitalist World System, structured around an international work division and an interestatal global system, where our role as citizens has been reduced and constrained to a consumer condition, and where politic power is no more than a facade of economical interests. However, these processes based on concepts such as modernity and progress have an ideological bias, which is constantly hidden by the technological offer. In benefit of a political, cultural and economical hegemony, the global society emerges at the expense of growing inequality, the creation of poverty and masses of people without access to food, health, education or housing. This situation is particularly critic from a Latin-American point of view. Our societies were converted into real laboratories of economical and social development, forced to compete and fall into debt and, according to their success, were converted into developmental showcases. But beyond the numbers our societies are always behind in scientific research, technological production, civil rights protection, and so on. Today, perhaps more than ever, it is essential to review the North/South notions from a geopolitics of knowledge, to find the origins of globalization in processes that have occurred over 500 years ago with the colonization and devastation of the continent. In a world where information flows aseptic and where the territory has become an informatic domain through the geographic information systems, is it possible to sustain artistic practices in order to create and propose tools for awareness and change on a global scale? Is it possible from a Southern view the creation of a new concept of internationalism, to put the world upside down, in the ideal of refounding the world?

Bio: Christian Oyarzún é um artista visual, acadêmico, pesquisador e desenvolvedor que vive e trabalha em Santiago, Chile. Seu trabalho, situado no campo da arte, ciência e tecnologia, derivou para linhas de pesquisa que vão de sistemas de computadores interativos e gráficos, música generativa, videogames e mídia de massa, a temas como visualização de dados, cartografia, geopolítica e geomática. Atualmente ele ensina em várias instituições, como Universidade de Talca, Universidade Andrés Bello, Universidade de Azuay (Equador) e Universidade do Chile, onde é mestrando em artes da mídia.
Christian Oyarzún is a visual artist, scholar, researcher and developer who lives and works in Santiago, Chile. His work, located in the field of art, science and technology, has derived to research lines that go from interactive and graphic computer systems, generative music, videogames and mass media, to topics as data visualization, cartography, geopolitics and geomatics. He presently teaches at many institutions, among others the University of Talca, University Andrés Bello, University of Azuay (Ecuador) and University of Chile, where he is a Master's Candidate in Media Arts.

CLAUDIA GONZÁLEZ
ART, OPEN HARDWARE AND DIY CULTURE ARTE, HARDWARE ABERTO E CULTURA DIY
CHILE [CHILE]

Esta palestra vai rever as capacidades reflexivas e críticas das práticas artísticas que usam hardware aberto e faça-você-mesmo (DIY – "do it yourself") como metodologias de produção. O desenvolvimento de hardware como prática artística oferece um modo de produção alternativo, tornando-se um sintoma de tensão e conflito na relação entre arte e tecnologia. Desta posição, um artista busca através de seus próprios processos de produção encontrar caminhos pelos quais estabelecer um discurso crítico sobre o progresso técnico atual e suas transformações. A apropriação de diferentes tipos de dispositivos eletrônicos, como nas práticas de Circuit Bending e Open Hardware, manifesta uma consciência complacente em relação à alta arte e à lógica do capitalismo neoliberal. Ainda inserido no domínio da ciência e tecnologia, portanto, sob suas próprias regras, campos, métodos e conhecimentos, essas práticas reformulam constantemente o significado e o sentido do uso das tecnologias, seja no campo da arte como na vida cotidiana. Hoje, muitos artistas, músicos e designers experimentam com metodologias de DIY para desenvolver seus projetos, alternando com procedimentos derivados da eletrônica e práticas híbridas como Circuit Bending e Hardware Hacking. Todas essas práticas têm uma relação significativa com operações artísticas como apropriação, colagem, bricolagem ou reciclagem. É principalmente o cenário da música experimental e independente que lança uma fase de produção ávida desse tipo de práticas, onde muitas propostas musicais configuram seus próprios sons e linguagens. Certamente, os diversos processos de pesquisa que ocorrem hoje, com a formalização do Open Hardware e da prática do faça-você-mesmo, permitem que os artistas e pesquisadores adquiram instrumentos mais amplos e muitas vezes melhores para seus processos criativos. Em uma tendência que se consolida cada vez mais, esses instrumentos também são ferramentas tanto para a autossuficiência na produção quanto para o controle e o autoempoderamento da tecnologia.
This lecture will review the reflexive and critic capabilities of the artistic practices that use open hardware and DIY (Do it yourself) as production methodologies. Hardware development, as an artistic practice, offers an alternative way of production, becoming a symptom of tension and conflict in the relationship between art and technology. From this position, an artist seeks through his own production processes to find paths from where to establish a critical discourse regarding the present technical progress and its transformations. The appropriation of different kinds of electronic devices, as in the Circuit Bending and Open

Hardware practices, manifests a complacent consciousness relating to the high art and neoliberal capitalism logics. Still inserted in the science and technology domain, therefore under its own rules, fields, methods and knowledge, these practices reformulate continuously the meaning and the sense of the use of technologies, either in the field of art as in everyday life. Today, many artists, musicians and designers experiment with DIY methodologies to develop their projects, alternating with procedures derived from electronics and hybrid practices such as Circuit Bending and Hardware Hacking. All of these practices have a significant relationship with artistic operations as appropriation, collage, bricollage or recycling. It is mainly the independent and experimental music scene that cast a production stage wishful of these kind of practices, where many musical proposals configure their own sounds and languages. Certainly, the multiple research processes that are taking place today with the formalization of Open Hardware and DIY practice, allow artists and researchers to acquire wider, and often better, instruments for their creative processes. In a trend that consolidates more and more, these instruments are also tools, both for self sufficiency in the production and for the control and self-empowerment of technology.

Bio: Claudia González é uma artista visual e professora de arte cujos trabalhos lidam com a noção de materialidade em meios tecnológicos, trabalhando a relação entre altas e baixas tecnologias, Open Hardware e práticas de DIY. Ela é codiretora do Chimbalab, um projeto local de medialab de arte e tecnologia, dá muitas oficinas e palestras sobre experimentação eletrônica e cultura DIY. Ela também é membro da Sudamérica Experimental, uma plataforma de intercâmbio de projetos artísticos independentes na América do Sul. Vive e trabalha no Chile e é atualmente mestranda em artes da mídia na Universidade do Chile.
Claudia González is a visual artist and Art professor, whose work deals with the notion of materiality in technological mediums, working the relationship between high and low technologies, open hardware and DIY practices. She co-manages Chimbalab, a local art and technology medialab project, giving many workshops and lectures about electronic experimentation and DIY culture. She is also a member of Sudamérica Experimental, an interchange platform of independent artistic projects in South America. She lives and works in Chile, and is presently a Master's Candidate in Media Arts at the University of Chile.

DOUGLAS EASTERLY

ESCAPANDO AO SOLIPSISMO: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, DESIGN DE JOGOS ESCAPING SOLIPSISM: ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GAME DESIGN

NOVA ZELÂNDIA E ESTADOS UNIDOS [NEW ZEALAND AND UNITED STATES]

Avaliar a inteligência artificial (IA) de personagens não jogadores (PNJ) em jogos digitais pode ser localizado no início dos jogos arcade. Legiões de alienígenas, marchando em direção a nossa morte em Space Invaders, encontraram uma expressão ameaçadora mais matizada em Galaga, onde diversas descidas coreografadas transformaram a mesma mecânica central em uma experiência de jogo muito mais agradável. O final dos anos 80 produziu maiores graus de sofisticação gráfica, especialmente nos jogos de esportes, mas muitos fãs de beisebol tradicionais preferem o jogo baseado em texto APBA, por sua capacidade de apresentar eventos realistas baseados nas estatísticas maciças e detalhadas produzidas durante as temporadas de beisebol reais. Em qualquer cenário de jogo, artefatos de IA gráficos, auditivos ou baseados em textos fornecidos ao jogador constituem uma montagem de padrões; padrões que são automaticamente decifrados por processos cognitivos que são rapidamente pesados como convincentemente reais, ou lidos como um outro tipo de fenômeno: uma espécie de teste de Turing automatizado em um mundo onde simulações realistas estão se tornando mais comuns. As primeiras técnicas em IA de jogos, como encontrar caminhos ou comportamentos de grupo, contam com algoritmos que transmitem simulações de fenômenos naturais. Essas técnicas ainda são úteis hoje, dependendo do problema de design. Mas as tendências atuais buscam simular problemas mais complexos, como a inteligência humana. Façade de Stern e Mateas fez uma tentativa admirável de colocar o jogador em uma história interativa, onde a conversa poderia dirigir o caminho de um casal que discute. Pesquisadores continuam expandindo esse trabalho inicial com linguagem e personagens não jogador. A comunicação humana é um problema incrivelmente complexo de se abordar com IA de jogos. Em minha pesquisa, decidi abordar um aspecto mais simples do comportamento e da percepção humanos, qual seja, a interpretação do movimento do corpo inteiro. Esta área tem uma longa história na psicologia, remontando aos anos 1940, quando Heider e Simmel observaram a quantidade em expansão de significado inserido por observadores que assistem a animações de filme narrativos, mas altamente abstratos. Pesquisadores mais contemporâneos estenderam essa pesquisa ao crescente campo da psicologia evolucionária, com a hipótese de que existem disposições humanas inatas para classificar vários tipos de movimento do corpo inteiro, por exemplo: lutar, brincar, proteger/invadir, cortejar, liderar/seguir e perseguição/fuga. Esses pesquisadores (Barret et al.) concluíram que sua pesquisa parece indicar que os humanos têm disposição a inferir a intenção de outras entidades pelo modo como elas se movimentam. Eu conectei essa pesquisa à IA de jogos por três motivos:1) esse tipo de comportamento mapeia bem com cenários de jogo; 2) é relativamente (comparado com linguagem da comunicação) simples de se trabalhar; 3) se os modelos gerados por desses métodos correspondem ao comportamento inato, eles podem ter utilidade abrangente para certos tipos de jogo -- já que todos os jogadores de jogos digitais são obviamente humanos. Minha pesquisa incluiu três etapas principais. Primeiro, tentei recriar experimentos semelhantes aos de Barrett et al. para gerar respostas humanas e naturais ao movimento do corpo inteiro através de um simples jogo digital. O principal jogo era uma visão de cima para baixo de um mundo em duas dimensões, onde os jogadores eram instruídos a desempenhar papeis de comportamentos designados com base nas seis reações principais delineadas acima. O comportamento do jogador era captado para um banco de dados durante o jogo. Segundo, usei uma rede neural supervisionada para derivar o jogador "médio" dos pontos de dados coletados. Finalmente, construí um PNJ com IA desenvolvida de uma combinação de métodos de aprendizado de máquinas aplicados a esses dados, e empreguei este PNJ contra um grupo de usuários jogadores humanos. As respostas dos jogadores ao sistema de IA eram controladas com sessões escolhidas ao acaso com outros adversários humanos. Nesse trabalho e palestra, vou discutir os resultados desse experimento e como ele indica vias promissoras para o desenvolvimento da IA em jogos digitais. Também abrirei um tema mais amplo de como essa pesquisa tem uma perspectiva significativa para o problema filosófico maior da epistemologia.
Evaluating artificial intelligence (AI) of non-player characters (NPC's) in digital games can be traced back to the earliest of arcade games. Alien legions, stomping towards our demise in Space Invaders, found a more nuanced menacing expression in Galaga, where varying choreographed descents turned the same core mechanic into a much more enjoyable play experience. The late 80's produced greater degrees of graphical sophistication, especially in sports games, yet many die-hard baseball fans clung to the text-based baseball game, APBA, for its ability to deliver realistic events based on the massively detailed statistics produced during real-life baseball seasons. In any game scenario, graphical, audial, or text-based AI artifacts delivered to the player constitute an assembly of patterns; patterns which are automatically deciphered by cognitive processes which are quickly weighed as convincingly real, or read as some other sort of phenomena: a kind of automated Turing test in a world where realistic simulations are becoming more regular. Early techniques in gaming AI, such as path-finding or flocking behaviors, rely on algorithms that convey simulations of natural phenomena. Such techniques are still useful today, depending on the design problem. But current trends are looking to simulate more complex problems, such as human intelligence. Stern and Mateas' Façade made an admirable attempt to place the player within an interactive story, where conversation could direct the path of a quarrelling couple. Researchers continue to expand on this initial work with language and non-player characters. Human communication is an incredibly complex problem to address with gaming AI. In my research, I have decided to address a more simple aspect of human behavior and perception, namely the interpretation of whole body motion. This area has a long history in psychology, dating back to the 1940's when Heider and Simmel observed the expansive amount of inferred meaning by observers watching narrative, yet highly abstract, film animations. More contemporary researchers have extended this research in the growing field of evolutionary psychology, hypothesizing that there are innate human dispositions for classifying varying types of whole body motion, for instance: fighting, playing, guarding/invading, courting, leading/following and pursuit/evasion. These researchers (Barrett et al.) have concluded that their research seems to indicate humans have dispositions for inferring the intention of other entities, by the way they move. I have connected this research to gaming AI for three reasons: 1) This type of behavior maps well to gaming scenarios; 2) It is relatively (compared to language/communication) simple to work with; 3) If the models generated through these methods correspond to innate behavior, they could have

pervasive utility for certain types of game-play – as all players of digital games are obviously humans. My research was comprised of three main stages. First, I tried to recreate similar experiments as Barrett et al. to generate natural human responses to whole body motion through a simple digital game. The main game was a top-down view of a 2D world where players were instructed to role-play assigned behaviors based on the six core responses outlined above. Player behavior was captured to a database during game play. Secondly, I used a supervised neural network to derive the "average" player from the collected data points. Finally, I built a NPC with an AI developed from a combination of machine learning methods acted upon this data, and deployed this NPC against a user group of human players. Player responses to the AI system were controlled against randomly chosen sessions with other human opponents. In this paper and lecture, I will discuss the results of this experiment, and how it indicates promising avenues for AI development in digital gaming. I will also be opening a broader topic of how such research has a significant perspective on the larger philosophical problem of epistemology.

Bio: Douglas Easterly é diretor do Programa de Design de Mídia na Universidade Victoria em Wellington. Também é cofundador do SWAMP (www.swamp.nu). Nos últimos 15 anos, criou obras de arte e escreveu trabalhos sobre questões de novas mídias, design digital, comportamento de jogo, jogos digitais e inteligência artificial. Douglas Easterly is the director of the Media Design Programme at Victoria University of Wellington. He is also a co-founder of SWAMP (www.swamp.nu). Over the past 15 years, he has created artwork and written papers about issues in new media, digital design, play behavior, digital gaming and artificial intelligence.

EDUARDO PATRÍCIO

DESENVOLVIMENTO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS DIGITAIS COMO ATIVIDADE COMPOSICIONAL
DEVELOPMENT OF MUSICAL INSTRUMENTS AS A COMPOSITIONAL ACTIVITY
BRASIL [BRAZIL]

O desenvolvimento de instrumentos musicais digitais, com seus vastos recursos de controle e geração de som, pode ser entendido, a partir da poética musical aberta, como obra musical em si; obra-processo. A compreensão desses instrumentos como tal pode conduzir a uma postura analítico-composicional que venha a auxiliar a própria tarefa de luteria digital e o alcance de seus objetivos estético-musicais.
Nowadays it is certainly easy to develop digital musical instruments (based on hardware for prototypes and computer software technology). However, as the current available resources to do so are almost infinite, the aesthetic intentions of a digital luthier can easily deviate or become blurred. A possible approach to conduct digital lutherie activities, considering its vast sound synthesis and control resources, can be drawn from the open poetics, according to Umberto Eco's concept of open work. The main idea here is to understand each instrument as a musical piece itself, a process-work. The digital instrument would be an artistic work that also suggests a process of artistic creation, and therefore can generate other works. Within this dynamics, the roles of luthier, composer and performer overlap in several different ways. An understanding of digital instruments as such may lead to other analytic and compositional views to assist the digital lutherie task, helping to achieve their aesthetic goals and enabling relationships between music and other digital aesthetic narratives.

Bio: Eduardo Patrício é músico e compositor. Possui mestrado em Música e formação de bacharel em Música (Produção Sonora), ambos pela Universidade Federal do Paraná, além de formação em Psicologia pela Universidade Federal do Maranhão. Seu interesse de pesquisa atual se concentra no desenvolvimento de instrumentos musicais digitais para performance ao vivo. Eduardo tem apresentado peças acusmáticas, publicado e tocado em diversos congressos e festivais, incluindo FILE 2010 e EIMAS 2010.
Eduardo Patricio is a Brazilian musician and composer. He got his Master's and bachelor's degrees in Music (Audio Production), both at the Federal University of Parana. He is also bachelor in Psychology from the Federal University of Maranhao. His current research interest focuses on the development of digital musical instruments for live performance. Eduardo has presented acousmatic pieces, published and performed in several conferences, including FILE 2010 and EIMAS 2010.

EDUARDO OMINE

FRAGMENTOS E AR CURVO
FRAGMENTS IN CURVED AIR
BRASIL [BRAZIL]

Sobre o processo de criação e desenvolvimento de "Fragments In Curved Air": composição algorítmica, interatividade, gráficos em tempo real, minimalismo.
About the process of creation and development of "Fragments In Curved Air": algorithmic composition, interactivity, real-time graphics, minimalism.

Bio: Ver página 150. See page 150.

ERIC SIU

CORPO DIRIGIDO PELA MÍDIA: MASSAGEM DE KARAOKÊ MEDIA DRIVEN BODY: KARAOKE MASSAGE
HONG KONG E JAPÃO
[HONG KONG AND JAPAN]

A interação com o corpo inteiro na tela é nauseantemente pervasiva. Com a rápida adoção da interação de corpo inteiro (principalmente através de Wii e Kinect, mas também Feelies), as pessoas estão cada vez mais usando o corpo para controlar simulacros de si mesmas. Esta palestra discute a influência incorporada e fenomenológica da mídia. Descreve também o contexto do projeto "Body Hack", que é uma instalação interativa que mostra a interação corporal dependente da subversão de onde é o locus de controle do jogador.
Full body on-screen interaction is nauseatingly pervasive. With the quick adoption of full-body interaction (mostly through Wii and Kinect, but also Feelies), people are increasingly familiar with using their body to control simulacra of themselves. This lecture discusses the embodied and phenomenological influence of media. It further describes the context of the project "Body Hack", which is an interactive installation that shows bodily interaction hinging upon subversion of where is the locus of control for the player.

Bio: Ver página 22. See page 22.

FERNANDO VISOCKIS

"MÚSICA PARA FALA E TRINTA MINUTOS", POR PIRARUCUDUO
"MUSIC FOR SPEECH AND 30 MINUTES" BY PIRARUCU DUO
BRASIL [BRAZIL]

Em "Música para fala e trinta minutos", o Pirarucu Duo [Fernando Visockis e Thiago Parizi] aborda as questões intrínsecas e conceituais em torno da obra Acusmograma, apresentada no FILE. Revelando, ao mesmo tempo que questiona e põe em xeque o discurso poético da instalação, a dupla traça um paralelo com as tendências e práticas atuais, aproximando tanto o discurso musical da obra, quanto suas facetas visuais, de conceitos como hacking, drone music, arte sonora, noise music, lo-fi art, e outros, afim de contextualizar e traçar um panorama de parte da atual produção ao redor do globo e apresentar artistas que influenciam o trabalho da parceria. Para além disso, a dupla apresentará a programação computacional criada para a instalação, seu portfólio e trabalhos anteriores.
In "Music for speech and 30 minutes", the Pirarucu Duo [Fernando Visockis and Thiago Parizi] approaches the intrinsic and conceptual questions around the work Acusmograma, presented at FILE. Revealing, at the same time they question the poetic discourse of the installation, the duo draws a parallel with the present trends and practices, approaching as much the musical discourse of the work as its visual facets, from concepts as hacking, drone music, sonic art, noise music, lo-fi art and others, in order to put into context and to draw a panorama of part of the present production around the world, and to present artists who affect the work in partnership. Beyond that, the duo will present the computer program created for the installation, their portfolio and previous works.

Bio: Ver página 159. See page 159.

GABRIELA PREVIDELLO

FLUXO DA INFORMAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE: A MEMÓRIA REORDENADA NAS ESTRUTURAS DO FILE ARQUIVO CONTEMPORARY INFORMATION FLOW: THE REORDERED MEMORY ON FILE ARCHIVE STRUCTURES
BRASIL [BRAZIL]

A palestra abordará os parâmetros contemporâneos para a documentação e o arquivamento de obras de arte eletrônicas e digitais, sob a ótica das diretrizes do FILE Arquivo. Nesta apresentação serão expostas teorias e questionamentos de como a informação dos trabalhos exibidos no FILE Festival são relevantes na memória social e na apropriação do conhecimento. Serão abordadas as diretrizes técnicas e conceituais que norteiam o tratamento dos documentos do FILE Arquivo.
Com esta apresentação o Festival iniciará sua trajetória na aproximação do FILE Arquivo com os artistas, curadores e seu público e manterá um canal de comunicação aberto para as questões relativas à memória da arte digital.
The presentation will address the contemporary documentation and archiving parameters for electronic and digital artworks, through the FILE Archive perspective. It also will exhibit some theories in how FILE Festival artwork's information is relevant to social memory and knowledge appropriation. The presentation will discuss conceptual and technical guidelines that direct the File Archive documentation process.

With this presentation, the Festival intends to start an approach with artists, curators and audiences, keeping an open communication channel about digital art memory issues.

Bio: Gabriela Previdello Orth vive e trabalha em São Paulo. Formada em Artes Plásticas pela FAAP, desenvolveu seu trabalho em direção de arte, produção de diferentes eventos e exposições, incluindo o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Atualmente, como Coordenadora do FILE Arquivo, ela contribui com projetos de organização das informações e documentação no ambiente do acervo. Gabriela é mestranda em Ciência da Informação na ECA, Escola de Comunicações e Arte da USP– Universidade de São Paulo, pesquisando memória em arte digital com ênfase em documentação e estruturas inteligentes.
Gabriela Previdello lives and works in São Paulo, Brazil. Graduated in Fine Arts, she developed her work in art direction, producing different events and art exhibitions, including some editions of FILE – Electronic Language International Festival. Nowadays, as FILE Archive Coordinator, she is contributing to a revision on the information organization project of this ambiance. Gabriela is an Information Science graduate student at ECA, School of Communication and Arts of USP – University of São Paulo, researching digital art memory with emphasis on documentation and intelligent structures.

GIULIANO OBICI

LANHOUSE E SEUS DEVIRES
LAN HOUSES AND THEIR DEVIRES
BRASIL [BRAZIL]

Lanhouse e seus devires no contexto da cultura digital brasileira. As lanhouses surgiram no Brasil a partir da iniciativa espontânea da comunidade civil para oferecer serviço de conexão à internet, assim como jogos eletrônicos e programas em geral, cobrando uma taxa dos usuários proporcional ao tempo de uso. Com o tempo passaram a disponibilizar outros serviços, como soluções de escritório (impressão, digitalização de documentos, fotocópia, entre outros), até letramento digital e cursos profissionalizantes de programas específicos. Existem hoje no país mais ou menos 2 mil salas de cinema, 2,6 mil livrarias, 5 mil bibliotecas públicas e 108 mil lanhouses. Diante desse número expressivo, as lanhouses ocupam um papel significativo no que diz respeito à difusão cultural, configurando-se como um novo espaço público tanto real quanto virtual. Considerando as lanhouses uma expressão genuinamente brasileira quanto ao modo como se configura a apropriação das novas tecnologias no país, o presente trabalho se preocupa em apresentar e discutir suas possibilidades para além do modelo de letramento digital e cursos profissionalizantes oferecidos nos telecentros. Este artigo é uma tentativa de pensar as potencialidades latentes em torno de práticas coletivas experimentais em arte eletrônica que vêm surgindo no contexto da arte digital brasileira, tais como: estúdios livres, mostras de artes digitais, laboratórios coletivos itinerantes e hacklabs.
LAN houses and their devires in the context of digital culture in Brazil. The LAN house (internet cafe) emerged in Brazil from the spontaneous initiative of the civil community to provide Internet connection service, online gaming and software in general, charging users a fee proportional to the time of use. Sometime after they started to offer other services, such as office solutions (printing, scanning, photocopying, etc.), even digital inclusion and vocational courses for specific programs. There are now in the country more or less 2,000 movie theaters, 2,600 bookstores, 5,000 public libraries and 108,000 LAN houses. According to this expressive number, LAN houses occupy a significant role in relation to cultural diffusion, configuring it as a new public space, covering real and virtual aspects. Considering LAN houses a genuine Brazilian expression of the appropriation of new technologies in the country, this work aims to present and discuss the possibilities beyond the model of digital alphabetization and vocational courses offered in public centers of Internet access in Brazil. This paper is an attempt of thinking the latent potentialities of collective practices in experimental electronic art which have been emerging in the context of digital art in Brazil, such as: free studios, digital arts exhibitions, itinerant collective laboratories and hacklabs.

Bio: Artista experimental com ênfase em arte sonora. Graduado em psicologia e mestre em comunicação e semiótica pela PUC-SP, com o livro "Condição da Escuta: mídias e territórios sonoros" (editora 7Letras). Nos últimos anos lecionou no curso de Produção Musical da Escola de Artes na Universidade Anhembi Morumbi e atualmente dedica-se a pesquisa e experimentações no doutorado pela ECA-USP. Ministra cursos em arte digital abordando temas como interação em tempo real de áudio e vídeo, luteria digital, experimentação sonora, bem como instalações utilizando software e hardware livre. Com Alexandre Fenerich, forma o duo N-1, lançando em 2009 o CD Jardim das Gambiarras

Chinesas. Tem participado de festivais como Wordtronics Berlin, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, Live Cinema, Encontro Internacional de Arte Sonora, Festival Ibrasotope, Jornada de Cinema Silencioso, Ciclo de Arte Sonora Parque Lage, Conexões Tecnológicas, entre outros. Últimos trabalhos: Concerto para Lanhouse e Comprimido.
Experimental and sound artist. Graduated in Psychology; Master's degree in Communication and Semiotics (PUC-SP), whose result is the book "Condição da escuta: mídias e territórios sonoros" (Listening condition: media and sound territories). In the last two years has taught in the Musical Production Course at the School of Arts of Anhembi Morumbi's University (São Paulo). Nowadays he is dedicated to art research at the Doctorate course in music, ECA–University of São Paulo. Teaches digital art focusing on audio and video real-time interaction, digital lute, sound experimentation as well as installations using free hardware and software. With Alexandre Fenerich, he created the N-1 duo. Recent works: Concerto for Lan House and Comprimido.

HYE YEON NAM

POR FAVOR, SORRIA
PLEASE SMILE
COREIA E ESTADOS UNIDOS [KOREA AND UNITED STATES]

O desenvolvimento de robôs práticos tradicionalmente usados na indústria e em casa foi restrito por regulamentos sobre sua eficiência e características. No entanto, robôs mais artísticos que interagem com o público em um nível pessoal, em vez de prático, agora estão sendo exibidos em galerias de arte. Esta palestra explica como as pessoas interpretam os robôs artísticos como mais que meras máquinas na teoria da intencionalidade, e apresenta a implementação do robô artístico "Please Smile", que consiste em cinco braços esqueléticos de robôs que gesticulam em reação às expressões faciais do espectador. A palestra também explora como os indivíduos podem usar desenhos experimentais para criar robôs artísticos capazes de expressar várias ideias que os robôs tradicionais práticos muitas vezes não conseguem transmitir.
The development of practical robots traditionally used both in industry and at home has been restricted by regulations regarding their efficiency and features. However, more artistic robots that interact with audiences on a personal instead of a practical level are now being exhibited in art galleries. This lecture explains how people interpret artistic robots as more than mere machines in the theory of intentionality, and introduces the implementation of the artistic robot, "Please Smile", which consists of five robotic skeleton arms that gesture in response to a viewer's facial expressions. The lecture also explores how individuals can use experimental designs to create artistic robots that can express various ideas that traditional, practical robots often cannot convey.

Bio: Ver página 23. See page 23.

JULIAN JARAMILLO ARANGO O CUBO FELIZ

THE HAPPY CUBE
BRASIL [BRAZIL]

Ver página 154. See page 154.

KARLA SCHUCH BRUNET

GEOGRAFIAS DO MAR # ILHAS
GEOGRAPHIES OF THE SEA # ISLANDS
BRASIL [BRAZIL]

"Geografias do Mar # Ilhas" é um projeto de arte e tecnologia que explora a visualização de dados e a experimentação do mar. Inclui a realização de uma instalação interativa na qual a base da navegação é um mapa artístico projetado no chão, onde vídeos, gráficos, números, palavras, áudios e fotos são acionados dependendo da posição do fruidor neste mapa. A narrativa é recriada pela exploração das trajetórias e rotas de viagens no mar. O título, Geografias do Mar, remete a noções espaciais, relações do ser humano com o meio ambiente e as diversas possibilidades geográficas que se pode ter ao experimentar a obra. Essas possibilidades são geradas tanto pela maneira como é feita a captação do material, trabalhando com os aspectos geopolítico, físico, artístico e espiritual do mar, quanto pela navegação da obra pelo fruidor, que ao se movimentar vai construindo sua geografia ou geografias. Um despertar para o meio ambiente, utilizando, neste caso, o mar como tema central é um dos objetivos deste projeto. Aqui apresentamos a instalação "Geografias do Mar # Ilhas", mostrando percursos e viagens às ilhas da região de Salvador realizadas pelo grupo Ecoarte. Nesta instalação trabalhamos com sete rotas de viagens de coletas de dados: rota passeio de escuna às ilhas dos Frades e Itaparica; rota de catamarã de Salvador até Gamboa (passando por Morro); rota de Gamboa a Morro de São Paulo; rota por Gamboa, um percurso pela costa marítima local; rota de Gamboa a Cairu, esta com trechos de barco, carro e lancha; rota de Cairu a Salvador – este foi o percurso mais longo, no qual usamos lancha, ônibus e ferryboat. Nesta rota também fizemos entrevistas com o capitão e o marinheiro do ferryboat; rota da Travessia Mar Grande –

Salvador, na qual acompanhamos o barco de um dos juízes da Federação Baiana de Desportos Aquáticos e entrevistamos os nadadores no ponto de chegada. Ao todo foram 34 vídeos destes percursos e de dados físicos do mar como: a temperatura da superfície da água, o K490 e o calor. O "Geografias do Mar", através deste material coletado, traz, assim, uma percepção do mar por nós captada.
"Geographies of the Sea # Islands" is an art-technology project that explores the visualization of data and the experience of the sea.
It includes the accomplishment of an interactive installation in which the navigation basis is an artistic map projected on the floor, where videos, graphics, numbers, words, audio and pictures are put into action according to the participant's position. The narrative is recreated through the exploration of itineraries and routes of sea travelling. The title, "Geographies of the Sea", refers to spatial notions, relationships between the human being and the environment, and the different geographic possibilities one may have when experiencing the work. Those possibilities are generated as much by the way how the material is captured, working with the geopolitical, physical, artistic and spiritual aspects of the sea, as through the navigation by the participant. While one moves, he/she constructs a personal geography. An awakening to the environment, using in this case the sea as a central theme, is one of the purposes of this project.
Here we present the installation "Geographies of the Sea # Islands", showing itineraries and trips to islands in the area of Salvador (Bahia) made by the group Ecoarte. In this installation, we have worked with seven data-collecting routes: route in a scooner to the islands of Frades and Itaparica; route in a catamaran from Salvador to Gamboa (passing by Morro de Sao Paulo); route from Gamboa to Morro de Sao Paulo; route through Gamboa, a course by the local sea coast; route from Gamboa to Cairu, this one with courses by boat, car and speedboat; route from Cairu to Salvador -- this was the longest course, in which we used speedboat, bus and ferryboat. In this route we also made interviews with the ferry's captain and sailor; route of the crossing Mar Grande-Salvador, in which we followed the boat of an arbitrer of the Bahia Water Sports Federation, and have interviewed the swimmers at the finish line. At all we present 34 videos of those courses and the physical data of the sea, such as temperature, K490 and heat. Through this material, "Geographies of the Sea" offers a perception of the sea captured by us.

Bio: Karla Brunet é artista e pesquisadora, doutora em Comunicação Audiovisual (UPF, Espanha – bolsa Capes) e mestre em Artes Visuais (MFA, Academy of Art University, EUA – bolsa Capes). Participou de diversas exposições de fotografia e arte digital, tanto no Brasil quanto no exterior. Hoje é professora do IHAC (Instituto de Humanidades, Artes e Ciências) e do Pós-Cultura (Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade) da UFBA, onde pesquisa projetos de interação entre arte, ciência e tecnologia. Coordena o grupo Ecoarte.
Karla Brunet is an artist and researcher, has a PhD in Audiovisual Communication (UPF – Barcelona, Spain – CAPES Scholarship), a master degree in Fine Arts (Academy of Art University - San Francisco, USA – CAPES Scholarship), a Post-Bachelor in Electronic Art Critic (Mecad, Spain) and a degree in Communication (UFSM - Santa Maria, Brazil). She has participated in many photography and digital arts exhibitions in Brazil, Europe and the USA, and got a grant from FAPESB for a post-doctoral research on Mobile Technology and Art. Today she teaches at IHAC (Institute of Humanities, Arts and Sciences) and Pós-Cultura (Multidisciplinary Program of Post -Graduation in Culture and Society) at UFBA, where she researches projects that present intersections between art, science and technology, and coordinates the Ecoarte Group.

KAZUSHI MUKAIYAMA
IJIROS
JAPÃO [JAPAN]

Ver página 36. See page 36.

MATT ROBERTS
QUEM ESTÁ NO CONTROLE? CRIANDO ARTE COM DADOS EM TEMPO REAL E INTERAÇÃO DO USUÁRIO WHO IS IN CONTROL? CREATING ART USING REAL-TIME DATA AND USER INTERACTION
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Matt Roberts usa com frequência fatores imprevisíveis como a interação do usuário, GPS em tempo real e dados climáticos como parte integral de suas obras. Ele vai falar sobre como usa esses componentes imprevisíveis, mas cruciais em seus trabalhos.
Matt Roberts often uses unpredictable factors such as user interaction, real-time GPS and weather data as an integral part of his works. Roberts will discuss how he uses these unpredictable but critical components in his own works.

Bio: Ver página 35. See page 35.

RACHEL ZUANON DIAS & GERALDO LIMA
DESENHANDO BIOINTERFACES USÁVEIS PARA JOGAR: O BIOBODYGAME E O NEUROBODYGAME
DESIGNING WEARABLE BIOINTERFACES TO PLAY GAMES: THE BIOBODYGAME AND THE NEUROBODYGAME
BRASIL [BRAZIL]

A interação com os games vem ganhando cada vez mais complexidade à medida que as interfaces tangíveis cedem espaço a uma forma mais natural de interação, propiciada pelos avanços das pesquisas em computação ubíqua. Os joysticks deixam de ser o mediador e principal dispositivo de entrada das ações dos usuários nos games. Para os usuários, agora, bastam os instrumentos de interação que seu próprio corpo pode prover. Suas mãos, livres de qualquer interface física, descrevem gestos no espaço que se traduzem em ações concretas no universo digital do game. Não somente suas mãos, mas todo o seu corpo, com todo o seu potencial expressivo, propiciam sua ação e imersão nesta realidade digital. Este contexto se amplia ainda mais com as interfaces biométricas, capazes de revelar o estado emocional e do organismo dos usuários no momento de sua interação com o game e de propiciar que os dados fisiológicos dos jogadores promovam alterações neste ambiente digital em resposta ao funcionamento interno dos seus corpos. Nesta condição, os usuários passam a utilizar as informações biológicas enviadas pelas suas emoções, por seu organismo, por seu cérebro para jogar. Assim, esta proposta apresenta o "BioBodyGame" e o "NeuroBodyGame", criados pelos artistas e designers Rachel Zuanon e Geraldo Lima. Eles consistem em dois computadores vestíveis que propiciam a interação com games a partir dos sinais neurofisiológicos e dos sinais cerebrais dos usuários, respectivamente. Além disso, o "BioBodyGame" apresenta o estado emocional dos interatores e o "NeuroBodyGame" apresenta o estado cerebral dos usuários nas mudanças de cor e de vibração que também ocorrem em suas estruturas físicas.
The interaction with games is becoming increasingly complex as the tangible interfaces give way to a more natural form of interaction, made possible by advances in research in ubiquitous computing. Joysticks are no longer the mediator and main input device of the users' actions in games. For users now the interaction instruments that their bodies can provide are enough. Their hands, free of any physical interface, describe gestures in space that translate into concrete actions in the digital world of the game. Not only their hands, but their whole bodies, with all their expressive potential, provide their action and immersion in this digital reality. This context expands further with the biometric interfaces, capable of revealing the emotional and organic state of the users at the time of their interaction with the game, and of allowing the physiological data of players to promote changes in the digital environment, in response to the inner workings of their bodies. In this condition, users begin to use the biological information provided by their emotions, their

bodies, by their brains, in order to play. Thus, this proposal presents the "BioBodyGame" and the "NeuroBodyGame", both created by artists and designers Rachel Zuanon and Geraldo Lima. They consist in two wearable computers that provide interactions with games from the neurophysiological signals and brain signals from the users, respectively. Moreover, the "BioBodyGame" displays the emotional state of the interactors and the "NeuroBodyGame" shows the brain status of users in the changes of color and vibrancy that also occur in their physical structures.

Bio: Rachel Zuanon é artista midiática e designer. É Doutora em Comunicação em Semiótica, pesquisadora e docente do Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Coordena o grupo de pesquisa do CNPq "Design: criação, linguagem e tecnologia" e o grupo de estudos "Design de Interfaces Físico-Digitais".
Geraldo Lima é artista e designer de moda. Graduado em Design Industrial pela UEMG/Brasil. Designer de moda especializado em Moda, Arte e Cultura. É Mestre em Design pela UAM.
Rachel Zuanon is a media artist and designer. She is Ph.D. in Communication and Semiotics, researcher and professor at the MA Design Program at Anhembi Morumbi University (UAM). She coordinates the CNPq research group "Design: creation, language and technology", and the study group "Design of Physical-Digital Interfaces".
Geraldo Lima is an artist and fashion designer. He holds a BA in Industrial Design from UEMG/Brazil. He is a fashion designer specialized in Fashion, Art and Culture. Also holds a MA in Design from UAM.

RICARDO IGLESIAS GARCÍA

ART, ROBOTS AND SURVEILLANCE CAMERAS ARTE, ROBÔS E CÂMERAS DE VIGILÂNCIA
ESPANHA [SPAIN]

Devido à crescente proliferação de câmeras de vigilância, somos apanhados em uma paranoia cotidiana e mundial de insegurança, que chamamos de "sociedade da vigilância". Em 13 de outubro de 2007, um anúncio do ministro francês do Interior ganhou manchetes nos jornais espanhóis como "El País": novas medidas de segurança seriam implementadas, triplicando o número de câmeras de vigilância para 6.500 unidades nos dois anos seguintes; melhores conexões entre delegacias em 230 das maiores cidades e o uso de aeronaves teleguiadas equipadas com câmeras para monitorar os arredores de Paris. No entanto, a França não é o único país onde o uso de câmeras prolifera. Nova York também está considerando um projeto de US$ 90 milhões destinado a desenvolver seu próprio "anel de aço", semelhante ao círculo de vigilância de Londres, que inclui 65 mil unidades localizadas na City e mais de 4,2 milhões de câmeras de circuito fechado espalhadas pelo país. Na Espanha, a cidade de Barcelona diz que precisa instalar câmeras em "áreas problemáticas", e em Zaragoza mais de 5 mil câmeras já estão monitorando áreas públicas e privadas. Como afirmou a reportagem acima, o problema é a linha fina que divide o objetivo da segurança máxima e o direito à privacidade. As chamadas "políticas do medo" e "ideologia da segurança" tornaram-se o mantra de um sistema totalitário controlador para o qual, como afirmou o ministro francês do Interior, a opinião pública em geral hoje está pronta, apesar de especialistas canadenses terem denunciado que as câmeras de vigilância não reduzem a criminalidade, segundo a revista online "Centretown News". Finalmente, muitas câmeras de vigilância IP podem ser encontradas na Internet. Simplesmente procurando no Google, ao digitar "inurl:/view/shtml", você obterá acesso a 168 mil câmeras privadas e públicas. No entanto, você não precisa fazer uma busca tão "técnica", e simplesmente digitando "webcam" encontrará centenas delas. Hoje, além do controle das instituições, temos de acrescentar o fascínio voyeurístico. Vivemos em um pan-óptico universal e descontrolado com centenas de milhares de câmeras monitorando um verdadeiro Big Brother em um mundo de paredes de vidro.
Due to the increasing proliferation of surveillance cameras, we are caught up in an everyday and worldwide paranoia of insecurity, which we call "surveillance society". On October 13th, 2007 an announcement by the French Minister for the Interior hit the headlines in Spanish newspapers such as El País: new security measures were to be implemented, tripling the number of surveillance cameras to 6,500 units in the following two years; improved connections between police stations in 230 of the largest towns and cities and the use of unpiloted aircraft equipped with cameras to monitor the outskirts of Paris. However, France is not the only country where the use of cameras has mushroomed. New York is also considering a 90 million dollars project aimed at developing their own "Ring of Steel"; similar to the 24/7 surveillance circle in London, comprising 65,000 units located in the City, and over 4.2 million CCTV cameras scattered across the country. In Spain, the city of Barcelona says it needs to install cameras in "problematic areas", and in Zaragoza over 5,000 cameras are already monitoring public and private areas. As the above news report claimed, the problem is the thin dividing line between the pursuit of maximum security and the right to privacy. The so-called "policies of fear" and "ideology of security" have become the mantra of a totalitarian controlling system for which, as the French Minister for the Interior has claimed, the general public opinion is now ready, even though Canadian experts have denounced that surveillance cameras don't cut crime, according to the online magazine "Centretown News". Finally, many IP surveillance cameras can be found on the Internet. Simply by searching in Google, typing "inurl:/view/shtml", you can gain access to 168,000 private and public cameras. However, you don't need to make such a "technical" search and simply by googling "webcam" you can find hundreds. Now, apart from control by institutions, we have to add voyeuristic fascination. We are living in a universal, uncontrolled panopticon with hundreds of thousands of cameras monitoring a real Big Brother in a world of glass walls.

Bio: Ver página 162. See page 162.

SERGIO ROCLAW BASBAUM

PERCEPÇÃO E EXPERIÊNCIA EM AMBIENTES DIGITAIS: TECNOESTESE E INFOCOGNIÇÃO PERCEPTION AND EXPERIENCE IN DIGITAL ENVIRONMENTS: TECNOAESTHESIS AND INFOCOGNITION
BRASIL [BRAZIL]

A consumação do contexto de mediação tecnológica digital de todas as instâncias do cotidiano vem impondo desafios à interpretação da cultura contemporânea. Inútil inventariar perdas e ganhos: trata-se menos de valorar positiva ou negativamente o cenário mutante da infocultura das redes -- e seus impactos sobre as formas de ser e estar no mundo, bem como sobre os modos de expressão emergentes -- do que procurar encontrar estratégias para compreender as transformações em curso. Claro, pode-se simplesmente deixar-se levar pelo furacão -- o que, em si, não é de todo mal: demanda apenas suspender inteiramente a criticidade; tal suspensão, em si, também não é de todo mal, mas implica abdicar do caminho do conhecimento ocidental, o mesmo que desenvolveu esta tecnologia. Tomando a rede digital e seus inúmeros subprodutos e interfaces como seu invariante dinâmico, o ambiente saturadamente estésico da cultura digital traz consigo todo um horizonte de estímulos informacionais e modos de conhecer e significar o mundo que daí derivam. É preciso então buscar descrever e definir, de modo aberto, o ambiente hiperestésico saturado de infossensações que constitui a circunstância onde se molda a sensibilidade contemporânea, e os consequentes novos modos de expressar e formalizar a experiência, e de constituir conhecimento, que aí se dão. Chamamos à primeira "tecnoestese", e aos seguintes "infocognição". Para compreender seus múltiplos aspectos é preciso analisar as relações entre as tecnologias, os modos de experiência que engendram e as matrizes de conhecimento de onde emergem. É, portanto, examinando as raízes do ideário cibernético e do conceito de informação que se pode compreender como o mundo digital não pode ser senão a superação de toda a herança subitamente colapsada da experiência moderna.
Perception and experience in digital environments: tecnoaesthesis and infocognition. Once the omnipresence of digital apparatuses in every level of daily experience is consummated, a whole new package of challenges has been imposed on the interpretation of contemporary culture. It is useless to make inventories of gains and losses: what is demanded is not a evaluative analysis of the ever changing networked infoculture's landscape – and its impacts on modes of living and being, as well as on emerging expressive strategies --, but new ways of understanding the ongoing transformations. Of course, one can also just let himself go by with the tornado – such an attitude is not bad in itself: it only demands a suspension of criticality; and such suspension is neither bad in itself, but implies abdicating the path of Western knowledge, the same one that has developed such technologies. Taking digital networks, and their numerous byproducts and interfaces, as the dynamic invariant, the saturated aesthesic environment of digital culture brings with itself a whole horizon of informational stimuli, and modes of knowing and making meaning of the world which derive from them. There's a need, then, to describe and define – even if in a mandatory open way – such infosensation-saturated hyperaesthesic context, constitutive of the circumstance in which contemporary sensitivity is cast, and the consequent new ways of expressing and formalizing experience, and developing knowledge, which then emerge. We will call the former "technoaesthesis", and the latter we name "infocognition". To get a grip of their multiple aspects we need to analyze the relations among

technologies, the modes of experience they engender, and the knowledge matrices from which they emerge. Thus, it is through a closer look on the roots of the cybernetic sourcebook and the concept of information that it is possible to understand how the digital world cannot be but the superseding of the whole suddenly collapsed Modernity heritage.

Bio: Sérgio R. Basbaum nasceu em São Paulo em 1964. Estudou música, depois formou-se em cinema (ECA-USP) e obteve o mestrado e o doutorado pelo programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP. É pós-doutor em Filosofia pela UNESP. Há mais de uma década vem investigando aspectos das relações entre percepção, arte e tecnologia, em busca de diferentes modos de pensar a estese nas sociedades tecnológicas. É docente do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência de Design Digital e coordenador do Bacharelado em Tecnologia e Mídias Digitais na PUC-SP. Atua como artista bissexto desde os anos 80, produzindo em diferentes formatos, utilizando diferentes meios, inclusive a performance. É autor de "Sinestesia, Arte e Tecnologia" (Annablume, 2002) e de diversos artigos acadêmicos e em forma livre publicados no Brasil e no exterior.
Sergio R. Basbaum was born in São Paulo, in 1964. He has studied music, obtained a graduation degree in Cinema (ECA-USP) and made his post-graduate studies in the Communication and Semiotics Program in the Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), where he made his Ph.D. Later, concluded a post-doc research in Philosophy at UNESP. For more than a decade he has been investigating different aspects of the relations among perception, art and technology, looking for different ways of thinking aesthesis in technological societies. He currently teaches at PPG-TIDD (Post-Graduate Studies on Technologies of Intelligence and Digial Design) at PUC-SP and is the coordinator of the undergraduate courses on Technology and Digital Media, at the same university. Through the last decade, he has produced a small series of art works, in different media, including performance. He is also the author of "Sinestesia, Arte e Tecnologia" (Synesthesia, Art and Technology) published by Annablume, in 2002, and several articles published in Brazil and other countries.

VICTORIA MESSI

ANTI UTOPIA: ARTE ELETRÔNICA NA AMÉRICA LATINA
ANTI UTOPIA: ELECTRONIC ART IN LATIN AMERICA
ARGENTINA [ARGENTINA]

O trabalho vai apresentar, resenhar e explorar criticamente uma série de projetos desenvolvidos por artistas latino-americanos que trabalham com tecnologia. Embora possamos encontrar inúmeros artistas que exploram criativamente o uso da mídia em seu trabalho, somente um punhado deles assumiram o desafio de repensar o relacionamento entre tecnologia, sociedade e progresso. Por exemplo, Arcángel Constantini cria uma espécie robótica modulada de fonte aberta que flutua nos rios poluídos do México como pequenos UFOs, analisando a qualidade da água e liberando bioquímicos para limpá-la. Iván Puig viaja pelas ferrovias abandonadas do México com uma espaçonave feita de um velho caminhão, visitando comunidades hoje isoladas, e capta suas histórias, as mudanças em seu modo de vida agora que o trem não passa mais por suas cidades. Rodrigo Derteano constrói um robô que desenha uma cidade imaginária em grande escala na superfície do deserto peruano, salientando a rápida expansão da vida urbana pelo deserto. Esses projetos enfocam as promessas rompidas da modernidade na região, salientando que na verdade a tecnologia e o progresso não andam de mãos dadas. Eles questionam a sustentabilidade de certos modelos de crescimento, chamando a atenção para os custos sociais e ambientais trazidos pela súbita industrialização, a expansão rápida e não planejada das cidades, a liberalização da política econômica. E o fazem referindo-se à ficção científica, à exploração do espaço exterior e às novas promessas da robótica e da nanotecnologia. A utopia é geralmente pensada como uma sociedade ideal no futuro, uma realidade positiva e possível em um tempo e lugar distantes do presente, e embora esses projetos pareçam não ter uma fé previsível no que virá pela frente, eles pretendem intervir e modificar o presente com uma atitude quase idealista.
The paper will present, review and critically explore a series of projects developed by Latin American artists working with technology. Though we may find countless artists who creatively explore the use of media in their works, only a handful have taken on the challenge of rethinking the relationship between technology, society, and progress. For instance, Arcángel Constantini creates a modular, open-source robotic species that floats in the contaminated rivers of Mexico like small UFOs, analyzing the quality of the water and releasing biochemicals to clean it. Iván Puig travels through the abandoned railways in Mexico with a spaceship made out of an old truck, visiting now isolated communities, and captures their stories, the changes in their way of life now that trains no longer pass through their towns. Rodrigo Derteano builds a robot that draws a full scale imaginary city on the surface of the Peruvian desert, highlighting the rapid expansion of urban life onto the desert. Those projects focus on the broken promises of modernity in the region, underlining that in fact technology and progress do not come hand in hand. They question the sustainability of certain models of growth by drawing attention to the social and environmental costs brought on by sudden industrialization, the fast and unplanned expansion of cities, the liberalization of economic policy. And they do so by referencing science fiction, the exploration of outer space, and the new promises of robotics and nanotechnology. Utopia is usually thought of as an ideal society in the future, a positive and possible reality in a time and place far from the present, and though these projects seem to have no foreseeable faith in what lies ahead, they do intend to intervene and modify the present, with an almost idealistic attitude.

Bio: Mestrado em belas artes na Universidade de Buenos Aires. Está completando o programa de mestrado em ciência, tecnologia e sociedade na Universidade Nacional de Quilmes. Coordenadora acadêmica e professora no programa de mestrado em estética e tecnologia da arte mídia na Universidade Nacional Tres de Febrero. Editora de El Pez Eléctrico (www.elpezelectrico.com), site que publica artigos, vídeos e textos originais sobre arte, cultura e tecnologia.
Master's Degree in Fine Arts from the University of Buenos Aires. She is completing the master's program in Science, Technology and Society at National University of Quilmes. Academic Coordinator and professor at the Master's Program in Aesthetics and Technology of Media Art at the National University of Tres de Febrero. Editor of El Pez Eléctrico (www.elpezelectrico.com), site that publishes original articles, videos and texts on art, culture and technology.

MESAS-REDONDAS
ROUND TABLES

ANA CARLA FONSECA
GARIMPO DE SOLUÇÕES (BR);

EXPEDITO ARAÚJO
VIVO ENCENA (BR);

LAURA CORRÊA
ITSNOON (BR);

PIATÃ STOKLOS KIGNEL
BANCO SANTANDER (BR).

Economia Criativa
Creative Economy
BRASIL [BRAZIL]

Economia criativa, inovação e negócios, e cidades criativas.
Creative economy, innovation and business, and creative cities.

BIOS

ANA CARLA FONSECA
Administradora Pública pela Fundação Getulio Vargas de São Paulo; Economista, Mestre cum laude em Administração de Empresas pela Universidade de São Paulo; com MBA pela Fundação Dom Cabral e Doutora em Urbanismo pela USP (tese sobre Cidades Criativas, com análise da arte contemporânea em São Paulo). Liderou projetos regionais e globais por 15 anos, em marketing e gestão do conhecimento de multinacionais, na América Latina, em Londres e Milão. Desde 2004 é sócia-diretora

da Garimpo de Soluções – empresa pioneira em economia, cultura e desenvolvimento. É consultora e conferencista internacional em cinco línguas, tendo palestrado sobre economia criativa, inovação e negócios e cidades criativas em todos os estados brasileiros e em 21 países.
Graduated in Public Administration from the Getúlio Vargas Foundation in São Paulo; is an economist with Master's degree "cum laude" in Business Administration from the University of São Paulo; has an MBA from the Dom Cabral Foundation and is a Doctor in Urbanism from USP (her thesis was on Creative Cities, with an analysis of contemporary art in São Paulo). For 15 years Ana has led global and regional projects involving marketing and knowledge management for multinational companies in Latin America, London, and Milan.
Since 2004 she is an associate director at Garimpo de Soluções – a pioneering company in economics, culture, and development. She is an international consultant and lecturer in five languages, addressing themes such as creative economics, innovation e business, and creative cities in Brazi and other 21 nations.

EXPEDITO ARAÚJO
Expedito Araújo é curador artístico do Programa Cultural Vivo EnCena, da Vivo, empresa do Grupo Telefônica. Destaca-se sua atuação no processo de elaboração de diretrizes do Projeto Bando a Parte, do Teatrão, de Coimbra, em Portugal, além da curadoria do programa Seis na Sé, do Metrô de São Paulo. Autor do livro "Núcleo Vocacional – Criação e Trajetória" – Editora SMC-SP (org.), publicado em 2008. Implementou o Projeto Teatro Vocacional e idealizou e implantou na Prefeitura de São Paulo os projetos Dança e Música Vocacional. Também atua como consultor do Projeto Ademar Guerra, do Governo do Estado de São Paulo.
Expedito Araújo is the art curator of the cultural program Vivo EnCena, by Vivo, a company of Grupo Telefônica. He has acted in the elaboration of guiding lines for Projeto Bando a Parte, Teatrão, Coimbra, Portugal, besides the curatorship of program Seis na Sé, at the São Paulo subway. Author of the book "Núcleo Vocacional – Criação e Trajetória" – Editora SMC-SP (org.), 2008.
He has implemented the Projeto Teatro Vocacional and created in the São Paulo City Administration the projects Dança e Música Vocacional. Also acts as a consultant for Projeto Ademar Guerra, of the São Paulo State Government.

LAURA CORRÊA
Laura Corrêa trabalhou por dez anos como designer nas agências de design e branding SAO, A10 Design, MAZZ e Brand Group, dirigindo seu próprio estúdio entre 2004 e 2009. Desde 2009 se dedica à Rede ItsNoon – www.itsnoon.net –, uma rede de criadores onde as pessoas se relacionam por meio da aprendizagem e criação de conteúdo e conhecimento. Laura é seviróloga, formada na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e na Escola de Desenho Industrial da Universidade Mackenzie.
Laura Corrêa has worked for ten years as designer in the agencies SAO, A10 Design, MAZZ and Brand Group, directing her own studio from 2004 to 2009. Since 2009 she is dedicated to Rede ItsNoon – www.itsnoon.net –, a network of creators where people relate through learning and creation of content and knowledge. Laura is a sevirologist, graduated from School of Communication and Arts, University of São Paulo (ECA-USP) and School of Industrial Design, Mackenzie University.

PIATÃ STOKLOS KIGNEL
Piatã Stoklos Kignel é membro do Fórum Mundial U40 para promoção da Convenção da UNESCO sobre a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais. Atuou como coordenador pedagógico pela Associação Cidade Escola Aprendiz, supervisor de cultura da Subprefeitura de Pinheiros – São Paulo e articulador de redes da 2ª edição Claro Curtas, pela Casa Redonda Produções. Foi professor de políticas e conceitos culturais pelo Observatório da Diversidade Cultural – MG, colaborador do Instituto Divercult – Cooperação Internacional pela Diversidade Cultural e atualmente trabalha como coordenador de projetos culturais do Santander no Brasil.
Piatã Stoklos Kignel is a member of the U40 World Forum for the promotion of the Unesco Convention on the protection and promotion of cultural diversity. He was the pedagogical coordinator at the Cidade Escola Aprendiz Association, cultural supervisor at the City Government of São Paulo for Pinheiros district, and the network organizer in the 2nd edition of Claro Curtas, in charge of Casa Redonda Produções. He also taught cultural policies and concepts at the Observatory of Cultural Diversity – MG, collaborated at the Divercult Institute – International Cooperation for Cultural Diversity, and currently works as a coordinator of cultural projects for Santander Bank in Brazil.

DANIEL GONZALEZ XAVIER
COORDENAÇÃO E MEDIAÇÃO
COORDINATION AND MEDIATION (BR);

FERNANDO VELÁZQUEZ
(MONTEVIDÉU-URUGUAI);

MILTON SOGABE (BR);

MIGUEL DE CASTRO PEREZ (BR);

RICARDO PALMIERI (BR);

VANESSA FORT (BR);

Processos mistos de criação e gestão de práticas artísticas, tecnológicas e culturais: Uma aproximação aos Encontros AVLAB e outros modelos de gestão compartilhada e em constante trânsito físico/online
Mixed processes of creation and management of artistic, technological and cultural practices: An approach to the AVLAB Meetings and other shared and in constant physical/online transit management models
BRASIL E URUGUAI
[BRAZIL AND URUGUAY]

Originalmente desenvolvido e implementado no Medialab-Prado de Madri e atualmente em atividade em Madri, Córdoba/Argentina e São Paulo, os Encontros AVLAB são ciclos didáticos e participativos de arte e tecnologia, criações experimentais e atuações audiovisuais. O formato contempla em sua programação mensal, música experimental, arte digital, dispositivos interativos, processos de áudio e vídeo em tempo real, além de plataformas colaborativas e projetos educativos, científicos e de tecnologias sociais. Convidados pelo coordenador do projeto, Daniel Gonzalez Xavier, os integrantes da mesa, que foram participantes como artistas, curadores ou mediadores em diferentes edições dos Encontros AVLAB, vão refletir sobre este e outros modelos que dialogam através dos novos códigos da produção colaborativa. Os exemplos relacionados codificam plataformas que através dos usos táticos, provenientes das ferramentas de criação e comunicação, apontam a existência de um espaço pró-comum habitado por atores heterogêneos. Os integrantes da mesa revelarão detalhes do dia a dia da produção colaborativa, especificando os modelos de gestão/publicação e a inclinação social e educativa dos seus projetos. Será colocada em discussão a construção física e virtual do campo artístico e social a partir de perspectivas contemporâneas relacionadas com o acesso ao conhecimento livre, ferramentas multimídias e tecnologias sociais. Também será enfocada a relação existente entre a rede e a construção social e participativa dos meios de comunicações.
Originally developed and implemented at Medialab-Prado in Madrid, and presently in activity in Madrid, Cordoba (Argentina) and Sao Paulo, the AVLAB Meetings are didactic and participative cycles of art and technology, experimental creations and audio-visual actings. The format contemplates in its monthly program experimental music, digital art, interactive devices, audio and video real-time processes, besides collaborative platforms and educational, scientific and social-technology projects.
Invited by the project coordinator, Daniel Gonzalez Xavier, the participants of the roundtable, who have taken part as artists, curators and mediators in different editions of the AVLAB Meetings, will reflect on this and other models that dialogue through the new codes of collaborative production. The listed examples codify platforms that, through tactical uses originary from the creation and communication tools, point to the existence of a pro-common space inhabited by heterogeneous actors.
The panel's members will reveal details of the daily collaborative production, specifying the models of management/publication and the social and educational bias of their projects. The physical and virtual construction of the art and social field will be discussed from contemporary perspectives related to the access to free knowledge, multimedia tools and social technologies. The relationship among the network and the social and participative construction of the media will also be focused.

BIOS

DANIEL GONZALEZ XAVIER
Gestor cultural e curador independente especializado em arte, tecnologia, artes sonoras e audiovisuais. Foi mediador cultural do Medialab-Prado, Madri, e coordenador dos Encontros AVLAB e do workshop internacional de Desenvolvimento Avançado de Projetos AVLAB 1.0, também em Madri. É cofundador do coletivo ciberativista TEMP. Foi curador de diferentes festivais e mostras Intermédias como Território de Antiespetáculo (Mostra SESC de Artes, São Paulo, 2004), Ruidocracia (Madri, 2008) e AV_BR (Arco 2007 em Madri). Em 2004 e 2005 foi coordenador do Festival FILE Hipersônica. Atualmente coordena os Encontros AVLAB em São Paulo (CCE_SP) e em Córdoba, Argentina (CCE_Córdoba). Formado em Comunicação Social pela FAAP, é Mestre em Gestão Cultural pela Universidad Carlos Tercero de Madri e Doutorando em Artes pela Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.
Cultural manager and independent curator, specialized in art,

technology, sound and audio-visual arts. He was a cultural mediator at Medialab-Prado, Madrid, and coordinator of the AVLAB Meetings and the international workshop of Project Advanced Development AVLAB 1.0, also in Madrid. He is a co-founder of the cyberactivist collective TEMP. Was a curator in different inter-media festivals and exhibitions, such as Território de Antiespetáculo (SESC, Sao Paulo, 2004), Ruidocracia (Madrid, 2008) and AV-BR (Arco 2007, Madrid). In 2004 and 2005, he was coordinator of FILE Hipersonica. Presently coordinates the AVLAB Meetings in Sao Paulo (CCE-SP) and in Cordoba, Argentina (CCE-Cordoba). Graduated in social communication from FAAP, he has a master's in cultural management from Universidad Carlos Tercero de Madrid, and has a Ph.D. in arts from the Universidad Nacional de Cordoba, Argentina.

FERNANDO VELÁZQUEZ
Artista multimídia, suas obras incluem vídeos, instalações, interativos, objetos e performances audiovisuais. Doutorando em comunicação e semiótica pela PUC-SP, participa de exposições no Brasil e no exterior com destaque para a Bienal do Mercosul (Brasil, 2009), Mapping Festival (Suíça, 2011), WRO Biennale (Polônia, 2011) e o Pocket Film Festival no Centro Pompidou (Paris, 2007). Obteve dentre outros o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (Brasil, 2009), Mídias Locativas Arte.Mov (Brasil, 2008) e o Vida Artificial (Espanha, 2008). Ministra cursos e workshops em instituições públicas, privadas, terceiro setor e independentes. Atualmente é professor de pós-graduação na FAAP - SP (Brasil). Vive e trabalha em São Paulo.
Multimedia artist, his works include videos, installations, interactive objects and audio-visual performances. Candidate to Ph.D. in communication and semiotics from PUC-SP, he participates in exhibitions in Brazil and abroad, such as Bienal do Mercosul (Brazil, 2009), Mapping Festival (Switzerland, 2011), WRO Biennale (Poland, 2011), and Pocket Film Festival at Pompidou Center (Paris, 2007). He received, among other awards, Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (Brazil, 2009), Mídias Locativas Arte.Mov (Brazil, 2008) and Vida Artificial (Spain, 2008). He gives courses and workshops in public and private, third sector and independent institutions. He is presently a post-graduation professor at FAAP - SP (Brazil). Lives and works in Sao Paulo.

MILTON SOGABE
Licenciatura plena em Educação Artística - Artes Plásticas, pela Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP (1979), mestrado (1990) e doutorado (1996) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atuou como professor na FAAP (São Paulo) de 1982 a 1994 e nas Faculdades Integradas Tereza D'Ávila (Santo André) em 1985 e 1986. Desde 1994 é docente do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP. Do início dos anos 70 até meados dos anos 80 apresenta produção artística em desenho e gravura. Em 1985 inicia pesquisa e produção em Arte-tecnologia, principalmente em arte-telecomunicação, sendo que em 1996 forma com outros integrantes o SCIArts - Equipe Interdisciplinar, quando passa a trabalhar principalmente com instalações multimídia interativas e utilização de novas tecnologias na arte. Atuou como coordenador de curso de graduação, coordenador de pós-graduação, vice-diretor, diretor pro tempore, presidente de comissões da unidade, membro de comissões da CAPES, do INEP-MEC e parecerista Ad Hoc do CNPq, FAPESP e CAPES.
Licenced in artistic education - fine arts from Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP (1979), master's (1990) and Ph.D. (1996) in communication and semiotics from Pontifícia Universidade Católica de Sao Paulo. Has acted as a professor at FAAP (Sao Paulo) from 1982 to 1994, and at Faculdades Integradas Tereza D'Ávila (Santo Andre) in 1985-1986. Since 1994 he teaches at the Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista - UNESP. From the early 1970's to mid 80's, he exhibits his production in drawing and engraving. In 1985, starts research and production in art-technology, especially in art-telecommunication, and from 1996 he creates with other partners SCIArts - Equipe Interdisciplinar, when he starts working mainly with multimedia interactive installations and the use of new technologies in art. He has acted as a coordinator of the graduation course, coordinator of post-graduation, vice-director, director pro tempore, president of commissions, member of commissions at CAPES, INEP-MEC and advisor Ad Hoc for CNPq, FAPESP and CAPES.

MIGUEL DE CASTRO PEREZ
É produtor "interdependente" há mais de sete anos. Um dos fundadores da radiola de dub itinerante em espaços públicos Dubversão Sistema de Som. Produtor e gestor de programação do espaço auto-gestionado Serralheria, dedicado à música e encontros dedicados aos meios de produção audiovisuais. Colabora com a Dadarádio.net e programa Reverberações, ambos dedicados à pesquisa e difusão de netlabels.

Paralelamente a estas ações, foi gestor de multimeios do Centro Cultural da Juventude e pela implantação de tecnologias livres dentro do programa Cultura Digital sediada no mesmo centro. Hoje é consultor em tecnologias para o Centro Cultural da Espanha em São Paulo e colaborador de programas como AVLAB, AnillaCultural e Plataforma ArchivoVivo.
An "interdependent" producer for more than seven years. One of the founders of nomad "dub radiola" in public spaces Dubversão Sistema de Som. Programming producer and manager at the auto-managed space Serralheria, dedicated to music and meetings directed to audio-visual production means. Collaborates with Dadarádio.net and the show Reverberações, both dedicated to the research and diffusion of netlabels. Besides those actions, he has been a multimedia manager at Centro Cultural da Juventude and responsible for the implantation of free technologies within the program Cultura Digital, hosted in the same center. Today he is a consultant in technologies for Spain Cultural Center in Sao Paulo, and collaborates with programs such as AVLAB, AnillaCultural and Plataforma ArchivoVivo.

RICARDO PALMIERI
Ricardo Palmieri (vj palm) é mestrando em Tecnologia da Informação e Design Digital pela PUC-SP, arquiteto, produtor multimídia e pesquisador de ferramentas livres para produção artística. Desde 1998 vem dialogando com as potencialidades do uso do computador nos processos de produção de sistemas ubíquos e interativos. Iniciou seus trabalhos artísticos junto com o prof. Renato Cohen no grupo Midia Ka, e trabalhou como vj (video jockey) em festas e raves, incluindo participações em encontros como VJBR I no MIS-SP, e paticipações no evento Hipersonica do FILE-SP. Desde 2003 é usuário e ativista de softwares e hardwares livres em diversas plataformas, e pesquisa produção de multimídia em tempo real (interatividade, livecoding e circuit bending), bem como sistemas inteligentes para a geração de conteúdos autômatos. Atualmente é coordenador do IntLab?.cc (medialab em São Paulo) e consultor de mídias interativas customizadas para artistas multimídia e eventos de publicidade. É também professor do Centro Universitario SENAC no curso de Design de Interfaces e trabalha no Laboratório de Video Mapping do SENAC Santo Amaro.
Ricardo Palmieri (VJ Palm) is a candidate to a master's degree in information technology and digital design from PUC-SP; architect, multimedia producer and researcher of free tools for artistic production. Since 1998, he dialogues with the potentialities of the computer used in production processes of ubiquitous and interactive systems. He has started his artistic work with prof. Renato Cohen at the Midia Ka group, and worked as a VJ in parties and raves, including participations in gatherings as VJBR I at MIS-SP, and in the event FILE Hipersonica - SP. Since 2003, he is a user and activist of free software and hardware in different platforms, and researches real-time multimedia production (interactivity, livecoding and circuit bending), as well as intelligent systems for the generation of automated content. He is presently the coordinator of IntLab?. cc (medialab in Sao Paulo) and interactive media consultant for multimedia artists and advertising events. He is also a professor at the Centro Universitario SENAC in the course of interface design, and works at Laboratório de Video Mapping - SENAC Santo Amaro.

VANESSA FORT
Formada em Comunicação Social, Multimídia e Rádio e TV, pós-graduação em Antropologia na Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, com formação complementar em tecnologia, filosofia e artes visuais. Atua na concepção, planejamento e produção de projetos de conteúdo de internet, audiovisual e projetos em multiplataforma. Foi produtora do FILE SP e FILE RIO (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, em 2005 e 2006) e trabalhou como consultora de tecnologia e cultura para OEI – Organizações dos Estados Ibero-americanos e para o Midiativa - Centro de Mídia para Crianças e adolescentes. Também fez coordenação multimídia de diversos projetos de teatro e outros. É coordenadora geral e editorial do ComKids e do Prix Jeunesse Iberoamericano, desde 2009. Foi jurada no Festival Prix Jeunesse Internacional e jurada convidada no Japan Prize 2010.
Graduated in social communication, multimedia and radio-TV, post graduated in anthropology from Fundação Escola de Sociologia e Política de Sao Paulo, with complementary formation in technology, philosophy and visual arts. She acts in the conception, planning and production of internet content projects, audio-visual and multiplatform projects. Has been a producer for FILE SP and FILE RIO (Electronic Language International Festival, 2005-2006), and has worked as a technology and culture consultant for OEI - Organização dos Estados Ibero-americanos, and for Midiativa - Centro de Mídia para

Crianças e adolescentes. Has also made multimedia coordination for several theater projects and others. She is a general and editorial coordinator of ComKids and Prix Jeunesse Iberoamericano, since 2009. Was a juror at Festival Prix Jeunesse Internacional and guest juror at Japan Prize 2010.

ELIANE WEIZMANN
COORDENAÇÃO
E MEDIAÇÃO
COORDINATION AND
MEDIATION (BR);

ALESSANDRO LUDOVICO
NEURAL (IT);

ALEXANDRE MATIAS
EDITOR DO CADERNO DE
CULTURA DIGITAL DO JORNAL
O ESTADO DE S. PAULO EDITOR
OF THE DIGITAL CULTURE BOOK
OF O ESTADO DE S. PAULO
NEWSPAPER (BR)

RÉGINE DEBATTY
WE MAKE MONEY NOT ART (BE);

VICTORIA MESSI
EL PEZ ELÉCTRICO (AR).
Bio: Ver página 246. See page 246.

Jornalismo Cultural
Cultural Journalism
BRASIL, ARGENTINA, ITÁLIA E
BÉLGICA [BRAZIL, ARGENTINA,
ITALY AND BELGIUM]

A mesa redonda irá tratar das problemáticas do jornalismo cultural contemporâneo e sua atuação frente à complexidade das manifestações culturais do séc. XXI.
The roundtable will approach the problems of contemporary cultural journalism and its action before the complexity of cultural manifestations in the 21st century.

BIOS

ELIANE WEIZMANN
Mestre em Artes Visuais pela Unesp (2006), possui graduação em Licenciatura em Educação Artística pela Fundação Armando Álvares Penteado (1990). Atualmente é coordenadora do educativo FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica e há onze anos atua como assessora de imprensa do FILE. É coordenadora adjunta do curso de Produção Multimídia do IED – Istituto Europeo di Design e ministra aulas na mesma instituição. Já apresentou trabalhos de mídia arte em diversos eventos nacionais e internacionais.
Master in visual arts from Unesp (2006), graduated in artistic education from Fundação Armando Álvares Penteado (1990), presently coordinates the educational – FILE – Electronic Language International Festival, and for 11 years acts as press relations for FILE. She is adjoint coordinator in the course of Multimedia Production at IED – Istituto Europeo di Design, and teaches in the same institution. Has presented media art works in several national and international events.

ALESSANDRO LUDOVICO – NEURAL
Alessandro Ludovico é crítico de mídia e editor-chefe da revista "Neural" desde 1993; recebeu o prêmio de menção honrosa Net. Vision no Prix Ars Electronica 2004. É um dos fundadores de 'Mag.Net (organização Electronic Cultural Publishers). Também serviu como assessor para o Magazine Project da Documenta 12. Foi pesquisador convidado da Willem De Kooning Academy em Roterdã. Ensina na Academia de Arte em Carrara, Itália.
Alessandro Ludovico is a media critic and editor in chief of "Neural" magazine since 1993, and was awarded with a "Honorary Mention" for Net.Vision at Prix Ars Electronica 2004. He's one of the founders of the 'Mag.Net (Electronic Cultural Publishers organization). He also served as an advisor for the Documenta 12's Magazine Project. He has been guest researcher at the Willem De Kooning Academy in Rotterdam. He teaches at the Academy of Art in Carrara, Italy.

ALEXANDRE MATIAS
Alexandre Matias é jornalista e cobre música e tecnologia há mais de 15 anos. Com passagens pelos jornais Diário do Povo e Correio Popular (ambos de Campinas), o jornalista brasiliense foi editor-executivo da Conrad Editora, editor-chefe do projeto Trama Universitário da gravadora Trama e desde 2007 é editor do caderno de cultura digital do jornal O Estado de S. Paulo, o Link. Também colaborou com veículos como Folha de S. Paulo, o Globo, Info Exame, Super Interessante, Rolling Stone e Bizz, além de atuar como tradutor, mediador de debates e apresentador de programas de rádio. Mantém o site Trabalho Sujo, o podcast Vida Fodona e a festa Gente Bonita.
Alexandre Matias is a journalist who has covered music and technology for more than 15 years. With stints at newspapers Diário do Povo and Correio Popular (both in Campinas), the Brasilia-born journalist was executive editor at Conrad Editora, chief editor of the project Trama Universitário at Trama music company, and since 2007 is the editor of Link, the digital culture section of newspaper O Estado de S. Paulo. He has also collaborated in mediums as Folha de S.Paulo, O Globo, Info Exame, Super Interessante, Rolling Stone and Bizz, besides acting as a translator, debate mediator and radio show announcer. He keeps the website Trabalho Sujo, the podcast Vida Fodona and the party Gente Bonita.

RÉGINE DEBATTY –
WE MAKE MONEY NOT ART
Régine Debatty (Bélgica) é fundadora do premiado blog we-make-money-not-art.com. Ela é uma curadora e crítica cujo trabalho enfoca a intersecção entre arte, design, ciência e temas sociais. Contribui para várias revistas de design e arte e faz palestras em diversos países. Também está envolvida na seção de arte do projeto Resist, uma série de documentários sobre o apartheid econômico. http://www.resistnetwork.com. ela vive e trabalha em Turim e Bruxelas.
Régine Debatty (BE) is the founder of the award-winning blog we-make-money-not-art.com. She is a curator and critic whose work focuses on the intersection between art, design, science and social issues. She contributes to various design and art magazines and lectures internationally. She is also involved in the art section of the Resist project, a series of documentaries about economical apartheid. http://www.resistnetwork.com. She lives and works in Turin and Brussels.

FRANKLIN LEE (AA)
COORDENAÇÃO
E MEDIAÇÃO
COORDINATION
AND MEDIATION;

ANNE SAVE DE BEAURECUEIL (SUBDV);

ROBERT STUART SMITH
(KOKKUGIA);

SANDRO TUBERTINI (BDSP);

THIAGO MUNDIM (AA).

Coreografando Arquitetura Computacional Choreographing Computational Architecture
BRASIL E ESTADOS UNIDOS
[BRAZIL AND UNITED STATES]

A transformação dos ambientes, materiais e culturas por meio da aplicação da computação paramétrica ambiental e dos processos de fabricação digital.
The change of environments, materials, and cultures by means of the application of environmental parametric computation and processes of digital fabrication.

BIOS

ANNE SAVE DE BEAURECUEIL & FRANKLIN LEE
Anne Save de Beaurecueil e Franklin Lee (www.subdv.com) usam computação para gerar geometrias reativas ambientais para projetos de arquitetura e de design urbano no mundo inteiro. Lecionaram anteriormente no Instituto Pratt em Nova York e fizeram mestrado na Universidade de Columbia. Fazem publicações, exposições e palestras sobre seu trabalho internacionalmente, incluindo a Bienal de Pequim, a Bienal de Roterdã, a Exposição Synthasoris em Atenas, o Festival de Arquitetura de Londres e o FILE – Festival de Linguagem Eletrônica em São Paulo. A obra do Diploma Unit 2 foi mostrada no AD, no ArchiCree e na publicação AA Agendas 7-- Articulated Grounds: Mediating Environment and Culture. Atualmente estão trabalhando na nova União dos Moradores e do Comércio de Paraisópolis (UMCP).
Anne Save de Beaurecueil and Franklin Lee (www.subdv.com) use computation to generate environmentally responsive geometries for architecture and urban design projects worldwide. They previously taught at the Pratt Institute in New York, and received Master's Degrees from Columbia University. They have published, exhibited and lectured about their work worldwide, including the Beijing Biennale, the Rotterdam Biennale, the Athens Synthasoris Exhibition, the London Festival of Architecture, and FILE – Festival of Electronic Language in São Paulo. The work of Diploma Unit 2 has been featured in AD, ArchiCree, and the AA Agendas 7 Articulated Grounds: Mediating Environment and Culture publication. They are currently working on the new Uniao dos Moradores e Comercio de Paraisopolis (UMCP).

ROBERT STUART SMITH
Robert Stuart Smith é diretor de design e sócio fundador do Kokkugia (www.kokkugia.com). Fez mestrado em arquitetura e urbanismo no Design Research Laboratory (AA.DRL), onde agora é professor no curso de Estúdio. Lecionou anteriormente na Universidade RMIT e na Universidade do Leste de Londres, e recebe convites internacionais como palestrante e crítico. Ganhou ampla experiência em projetos culturais, comerciais e de infraestrutura ao trabalhar para o Lab Architecture Studio e Sir Nicholas Grimshaw & Partners. Sua pesquisa enfoca sistemas auto-organizacionais e crescimento ligado ao desenvolvimento, em busca de efeitos polivalentes em prol do meio ambiente. Comanda também a consultoria do Kokkugia para Cecil Balmond sobre pesquisa de design algorítmico não linear. O Kokkugia atua com design, pesquisa, consultoria e ensino, atualmente tem projetos nos EUA, Reino Unido e México, e é tema constante de exposições e publicações internacionais.
Robert Stuart Smith is a Design Director and a Founding Partner of Kokkugia (www.kokkugia.com). He holds a Masters in Architecture and Urbanism from the Design Research Laboratory (AA.DRL), where he is

now a Studio Course Master. He has previously taught at RMIT University, the University of East London, and is an internationally invited lecturer and critic. Robert has extensive experience in cultural, commercial and infrastructural projects, from working for Lab Architecture Studio and Sir Nicholas Grimshaw & Partners. Robert's research focuses on self-organizational systems and developmental growth, pursuing polyvalent and environmentally responsive affect. He also leads Kokkugia's consultation to Cecil Balmond on non-linear algorithmic design research. Kokkugia operates through design, research, consultancy and teaching, and currently has projects in the USA, UK and Mexico, and is extensively exhibited and published internationally.

SANDRO TUBERTINI
Sandro Tubertini formou-se na Universidade de São Paulo em 2004. Durante seus estudos acadêmicos trabalhou para o escritório de arquitetura de Marcos Acayaba e, em 2003, transferiu-se para o escritório de Edo Rocha, onde permaneceu dois anos e atuou em projetos variando de edifícios comerciais a planejamento urbano. Mudou-se para Londres em 2005 para fazer um mestrado em Design Ambiental Sustentável na Architectural Association. Em 2006 entrou na WSP Energy, envolvendo-se sobretudo com avaliações de impacto ambiental. Em 2007 passou para a BDSP Partnership, atuando como consultor ambiental e dando orientação de design ambiental com base em diversas atividades de simulação e modelagem para vários projetos na Europa e no Oriente Médio. Tem também interesses acadêmicos, é professor adjunto da Architectural Association (curso de pós-graduação em Design Ambiental Sustentável) e é convidado para dar palestras em várias conferências no Brasil. Desde 2010, é responsável pelas operações da BDSP no Brasil.
Sandro Tubertini graduated from the University of Sao Paulo in 2004. During his academic studies he worked for Marcos Acayaba Architects and joined Edo Rocha in 2003 for two years, where he worked on projects ranging from office buildings to urban planning. Sandro moved to London in 2005 to take a Master's Degree in Sustainable Environmental Design at the Architectural Association. In 2006 Sandro Tubertini joined WSP Energy, with particular involvement in undertaking environmental impact assessments. In 2007 he joined BDSP Partnership and worked as an environmental consultant, providing environmental design advice supported by a variety of modeling and simulations activities for a range of projects in Europe and the Middle East. Sandro also takes a keen interest in academia and acts as an assistant lecturer at the Architectural Association (Sustainable Environmental Design – Postgraduate Course) and has been invited to speak at various conferences in Brazil. From 2010 on, Sandro is responsible for the operations of BDSP in Brazil.

THIAGO MUNDIM
Thiago Mundim formou-se em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul em 2006. Atuou no Brasil e no Reino Unido como designer de projetos e administrador antes de entrar no programa Design Research Lab March (AADRL) em 2009. Na Architectural Association colaborou nos projetos "Porosis" e "Craftman Robot", ambos exibidos no Festival de Arquitetura de Londres em 2010. Recentemente, sua tese de graduação, Novos Métodos de Fabricação Digital, "Knitectonics" (www.knitectonics.com), foi indicada para um prêmio da Architectural Association em Londres.
Thiago Mundim graduated from Federal University of Mato Grosso do Sul (Brazil) in 2006 with a Bachelor's Degree in Architecture and Urbanism. He practiced in Brazil and in the United Kingdom as a project designer and manager before joining the Design Research Lab MArch programme (AADRL) in 2009. At the Architectural Association Thiago collaborated on the projects "Porosis" and "Craftman Robot", both exhibited at the 2010 London Festival of Architecture. Recently his graduation thesis, New Methods of Digital Fabrication, "Knitectonics" (www.knitectonics.com), has been proposed for project distinction at the Architectural Association in London.

(Palestra Lecture pg 233)
ANDRÉ RANGEL
Designer e artista intermídias. Pesquisador no CITAR, Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes. Aluno de Ph.D. em ciência e tecnologia da arte na Universidade Católica Portuguesa. Mestre em arte digital na mesma universidade, graduado em design de comunicação na ESAD, Escola Superior de Arte e Design. Diretor de arte e fundador da 3kta project. Desenvolve projetos e eventos contemporâneos de arte e intermídias.
Intermedia Artist and Designer. Researcher at CITAR, Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes. Ph.D. student in Science and Technology of Art at UCP, Universidade Católica Portuguesa. Master in Digital Art at the same University, Communication Design Degree at ESAD, Escola Superior de Arte e Design. Art Director and Founder of 3kta project. Develops Art and Intermedia Design contemporary projects and events.

FILE THEORY
FILE THEORY
255

DERIVA DE CÓDIGO

ARTHUR & MARILOUISE KROKER
Tradução: Luiz Roberto Mendes Gonçalves

DERIVA DE CÓDIGO

Nem globais nem locais
Hoje somos móveis

Somos código à deriva

Remixamos/mutamos/disseminamos/libertamos

Deriva de código é o atual e futuro sistema nervoso – a deriva genética de todos os corpos de dados aumentados.

Somos RA

Somos Carne de Dados

Somos Código à Deriva

GENÔMICA DE SOFTWARE

Deriva de Código é uma tentativa de unir os grandes discursos da biologia e da digitalidade, essencialmente considerar as implicações de se mapear a linguagem da genômica em códigos de software. Pretendemos argumentar que os dados ganharam vida na forma de nossa rede estendida de órgãos tecnológicos, que o crescimento da cultura da informação é o mundo real do desenvolvimento evolucionário literalmente, e não metaforicamente. Quando os dados ganham vida, quando os dados se tornam o princípio vital predominante em nós, assim como sua prótese consentida, somos subitamente levados para uma cosmologia digital maior, cujo futuro ainda é incerto. Mas uma coisa sabemos: a *cosmologia digital* tem suas próprias leis de movimento – *deriva de código;* sua política se baseia na situação profundamente paradoxal de estarmos *presos à mobilidade;* o primeiro avistamento do que em breve será sua forma predominante de subjetividade são os *corpos de dados aperfeiçoados de realidade aumentada;* e a condição humana que ela deixa em seu rastro só pode ser caracterizada como uma que sofre de *trauma digital*. Não a visão de Toffer do "choque do futuro", em que uma humanidade atônita é dominada pelo ritmo acelerado da mudança tecnológica, mas algo muito mais elementar, qual seja, que o mesmo fato incrível que Nietzsche certa vez descreveu como a morte de deus e o início de algo fundamentalmente novo está sobre nós novamente, exceto que desta vez não é tanto a morte de deus, mas o súbito eclipse do sucessor de deus diante desse novo fluxo de acontecimentos da deriva de código, mobilidade amarrada, carne de dados aperfeiçoados e trauma digital. Desse modo, o prolegômeno de uma nova cosmologia digital.

O DESTINO ESPECTRAL DA TECNOLOGIA

> "Em biologia, deriva genética se refere às flutuações aleatórias de frequências genéticas devido a erros de amostragem."[1]

Nem globais nem locais, hoje somos móveis – somos deriva de código. Assim como a deriva genética, que produz em seu rastro correntes imprevisíveis de variações genéticas, a deriva de código ocorre por acaso. A deriva de código não pode ser programada com antecedência, mas ocorre através de variações casuais através de usos inesperados, aplicações criativas, uma flutuação em nossa percepção que produz complexas transformações tecnológicas. Flutuações aleatórias que se acumulam com o tempo, resultando em modificações complexas mas sutis na formação genética de uma população: um futuro indeterminado de fluxo, caos, intermediações, intersecções, remixagens.
A deriva de código é o destino espectral da história da tecnologia. Não há uma mensagem necessária, um significado final, um futuro definido, um objetivo firme: apenas uma cultura digital à deriva em fluxos complexos de tecnologias de redes sociais, filtrada aqui e ali com súbitas alterações nas frequências de código, movendo-se à velocidade das flutuações aleatórias, sempre buscando fazer da questão da identidade um erro de amostragem, para conectar-se com os fluxos de energia interrompidos de rupturas, conjurações, ininteligibilidade, bifurcações. A visão de Paul Virilio da duplicação da realidade, de que sempre agimos em dois mundos paralelos ao mesmo tempo, não é necessariamente uma força negativa, mas pode, ao contrário, abrir possibilidades criativas. Enquanto Virilio poderia reduzir as redes sociais, Second Life (SL), YouTube, Twitter e a Web a instâncias de deslocalização, detectamos a presença de derivadores de código criativos: mensagens de texto, mobilização, resistência, imaginação, até praticar a dieta das 100 Milhas a caminho de novas variações complexas de destino tecnológico. Enquanto a tecnologia tem a ilusão do controle – considere como as tecnologias de redes sociais sempre se esforçam para adquirir um rosto na linguagem possessiva do "eu" e "você" – Facebook, iChat, iPhone, YouTube –, a realidade de dados que persiste é a deriva de código. Codificados pela tecnologia, todo mundo hoje é um derivador de código, afetado pela tecnologia e remixando-a de volta. Considere esta descrição de uma inovação tecnológica mais recente – o som hipersônico, o som unidirecional:

> Ondas de som hipersônico se projetam em um tom indetectável pelo ouvido humano. As ondas se combinam até chocar-se com um objeto como o corpo de uma pessoa. Então as ondas desaceleram, se misturam e recriam a transmissão original de áudio. Se a pessoa se afastar das ondas, elas não serão mais obstruídas e se tornarão inaudíveis.[2]

Quando o som hipersônico se torna som leve – passa a ser o "ouvido" da tecnologia. Produz uma nova forma de silêncio que chamamos de silêncio hipersônico – uma tecnologia sutil que sussurra no nosso ouvido. É quando o silêncio não é silencioso. Um futuro de ouvidos enxertados às sutilezas da tecnologia subliminar. O som hipersônico é usado como ferramenta de marketing no Japão há vários anos, e recentemente foi empregado pela rede de televisão A&E em uma rua movimentada no centro de Manhattan para promover seu programa "Paranormal State" [Estado Paranormal]. Os pedestres que passavam perto de um outdoor ouviam vozes sussurrando: "Quem está aí? O que é isso? Não é sua imaginação". Quando os nova-iorquinos ouviram falar nessa novidade na paisagem de mídia, imediatamente correram ao local para experimentar a nova tecnologia em primeira mão.
Certamente a audição *just-in-time*, com sua separação radical dos sentidos digitais, envolve a separação entre som e ruído. Mas talvez o que esteja realmente presente, e talvez seja mais sedutor, nessa inovação em novas mídias é um vestígio elementar de deriva de código. Nossa tese é que todas as novas mídias são estruturadas por derivação de código. McLuhan estava absolutamente certo. A deriva de código está diretamente ligada às leis das novas mídias. Por exemplo, considere um remix feito por um derivador de código do famoso conceito da tétrade de McLuhan, com suas quatro leis de desenvolvimento da mídia, pelo qual, para McLuhan, toda nova mídia simultaneamente torna *obsoleto* um meio mais antigo, representa algo fundamentalmente *novo*, recupera a *forma superada* de uma mídia mais antiga, como uma fantasia cultural para tornar mais aceitável o que é realmente novo, e quando colocada sob extrema pressão se reverte a seu oposto. Em outras palavras, escritas muito antes de seu tempo digital, a tétrade de McLuhan é um manifesto para os derivadores de código. *Derivações de obsolescência* – o que fica para trás com o som hipersônico é o velho ouvido de carne especializado em ondas sonoras sônicas, aberto a todo ruído, geograficamente fixado às laterais do crânio, incapaz de dividir o sensório nervoso ao diferenciar som de ruído; *derivas do novo* – este é o ouvido customizado, o ouvido hipersônico, que é perfeito para a era de hiperindividualismo em um momento de redes de dados intensificadas. Um som individual para cada ouvido. Em um metrô lotado, o ouvido hipersônico só escuta ondas sonoras em ultra-alta frequência dirigidas para ele. Em uma esquina de rua, ele vive em seu próprio casulo sonoro direcional. "Quem está aí? O que é isso? Não é sua imaginação"; *derivações de captação* – o que é captado pelo ouvido unidirecional é a tactilidade íntima da nova mídia – um titilar de dados, um zumbido, um soluço dirigido exatamente ao ouvido; e *derivações de inversão*. Levado ao extremo, o som hipersônico suprime o ruído e amplifica o som. O ouvido hipersônico pressagia um mundo futuro que de repente se torna silencioso, cada pessoa um casulo de ondas sonoras invisíveis, cada qual um ícone de narcisismo digital perfeitamente individualizado, mas não menos prazeroso, cada qual um filme mudo de tecnologia subitamente invisível. Uma tecnologia invisível que só se torna visível quando está em seu ouvido.
A deriva de código não é novidade. A própria humanidade é produto de flutuações evolucionárias aleatórias,

1. Robert C. King & William D. Stansfield, *A Dictionary of Genetics* (Nova York: Oxford University Press, 1997), p. 139.

2. Marshall Brain. "Hypersonic Sound." Disponível em marshallbrain.blogspot.com, 15/05/2008, acessado em 25/06/2009; ver também www.woodynorris.com/articles/technology/Reviews.htm. Acessado em 17/05/2009.

sem objetivo certo ou definido, sem uma teleologia orientadora. O erro de amostragem é o alfabeto genético do corpo. Quem não vive para a misteriosa sedução das alterações de frequência inesperadas na vida cotidiana?

Com o movimento quádruplo da história da tecnologia, desde a infraestrutura mecânica ao sensório eletrônico às redes digitais e agora à esfera autocriada da realidade aumentada, a deriva de código é a principal consequência da tecnocultura. Somos todos apanhados em flutuações aleatórias de código devido a erros de amostragem. A indeterminação dos resultados aleatórios e a certeza das funções de probabilidade é o verdadeiro horizonte existencial da subjetividade digital. Na cultura da modernidade, o impulso em direção à racionalidade sempre foi acompanhado pelos vestígios "espectrológicos"[3] de sua própria negação, qual seja, a implosão de todos os sinais referenciais no absurdo. A ansiedade existencial foi a verdadeira "espectrologia" da modernidade. A chegada gradual à consciência de massa do senso de absurdo – o reconhecimento modernista tardio nas esferas de conhecimento, poder, sexo, desejo – da verdade daquilo que sempre foi negado e portanto reconhecido, deu origem instantaneamente em nossa época à morte espetacular – na retórica, pelo menos, senão necessariamente de fato – dos grandes referenciais. Culturalmente, o pós-modernismo nasceu das cinzas do reconhecimento daquilo que antes era negado, ou seja, que razão, verdade, sexo, consciência, poder não têm necessariamente significado, mas são apenas puros simulacros perspectivos – códigos à deriva flutuando como eventos-cenas instáveis em meio a fatos aleatórios e funções de probabilidade, incerteza e significado inscrito. Esse movimento inescapável de casualidade que corre da alvorada da biologia evolucionária ao futuro digital, esse privilegiamento pela deriva de código daquilo que foi anteriormente rejeitado, e portanto nunca realmente confessado, expressa algo essencial para a compreensão de nossa condição contemporânea de dados, especificamente nosso emaranhamento consentido na linguagem da deriva de código. Tendo as contradições como único valor verdadeiro, esses erros aleatórios de amostragem de identidades erradas, corpos não marcados, significados deslocados, desvios de dados não são simplesmente o subproduto necessário de alcançar o equilíbrio estável para sistemas que prosperam no crescimento metastático da vigilância globalizada, máquinas de visão automática, som hipersônico, corpos GPS, mídia móvel e aplicativos criativos. O genoma global de dados é em si mesmo um gerador de temas aleatórios. Ele gera em seu rastro simulacros puramente perspectivos, não menos belos ou sedutores pelo fato de que somente a mais disciplinada violência de hoje pode com sucesso proteger sistemas fechados contra o canto de sereia do absurdo – identidades flutuantes em rede, erros de dados como avanços nervosos para novos *"apps* incríveis", o êxtase do corpo de dados plenamente exposto, totalmente circulante, comemorando sua fuga das concepções de privacidade hoje defasadas. A carne de dados quer ser aleatória. Ela deseja flutuar, derivar, circular, bifurcar-se. A carne de dados absorve totalmente a negação modernista básica – o senso de absurdo em todos os grandes referenciais – como sua principal condição de possibilidade. Não necessariamente um sistema fechado nem aberto, a carne digital é um sistema à deriva. Não é tanto que a tecnologia digital recapitule a linguagem da mitologia clássica como a história de uma luta fatal entre sistemas fechados contra abertos – Cila contra Caríbdis –, mas que a tecnocultura contemporânea hoje se aproxima de seu apogeu como um universo à deriva. Hoje somos todos renascidos como derivadores de código viajando para um destino tecnológico ainda desconhecido, um destinamento em algum lugar além da visão utópica da expansão indefinida e o espectro distópico de uma contração violenta, apocalíptica. Mas isto sabemos: com seu sistema nervoso totalmente exposto e assim pirateado pela mídia eletrônica da comunicação, o corpo humano inconscientemente reconhece na linguagem da deriva de código – flutuações, frequências, erros de amostragem, mutações, derivações – algo que havia sido perdido, e nunca lamentado propriamente, qual seja, o sistema nervoso protegido durante milênios pela carapaça externa de pele e crânio, que agora foi reencontrado. Na forma do sistema nervoso digital, a deriva de código é o único e futuro sistema nervoso – a deriva genética – de todos os corpos de dados aumentados da realidade aumentada.

3. *Hauntological* – de *hauntology*, ideia filosófica introduzida por Jacques Derrida em sua obra de 1993 *Spectres de Marx* [Espectros de Marx]. A palavra, uma fusão de "haunt" [assombrar] e "ology", e quase homófona de "ontologia" também no francês nativo de Derrida, trata do "estado paradoxal do espectro, que não é ser nem não ser", segundo verbete em "Wikipedia". A ideia sugere que o presente só existe em relação ao passado, e que a sociedade após o fim da história começará a se orientar para ideias e estéticas que são consideradas rústicas, bizarras ou «antiquadas»; isto é, voltadas para o «espectro» do passado. (N. do T.)

PRESOS À MOBILIDADE

> Mutação Neural – teoria da deriva aleatória da evolução molecular. Uma teoria segundo a qual a maioria das substituições de nucleotídeos ao longo da evolução é resultado da fixação aleatória das mutações neutras ou quase neutras, mais que o resultado da seleção positiva darwiniana."[4]

Presos à mobilidade? Isso é rotineiro no mundo digital, onde o corpo – suas poses gestuais celulares, sua atenção mais enlevada, sua mais elementar matéria cerebral – está ligado ao som do iPhone, às trocas de palavras-dados pelo Blackberry, à diversão da tela de jogos. Há não muito tempo, acreditava-se que com as comunicações móveis os terminais fixos e as posições corporais estacionárias seriam abandonados para sempre, libertando os sujeitos digitais para os espaços selvagens e nômades da comunicação sem fio. Como que para demonstrar que o vernáculo literário tradicional dos resultados paradoxais e consequências inesperadas não foi eclipsado pela depreciação da comunicação imóvel, os sujeitos digitais hoje são intensamente presos à mobilidade. Esse gesto específico, e definitivamente global, em que os olhos se conectam à telemetria de dados em gestos de checar mensagens – uma imagem, um fluxo de dados na palma de uma mão Blackberry, um *app* do iPhone – é a mais nova forma de dança da cultura recombinante. Consequentemente, quanto mais móvel a velocidade da comunicação, mais imóvel o sistema dos reflexos humanos. Quanto mais intensa a circulação do meio dominante de troca comunicativa, mais fundida a integração sináptica dos sistemas nervosos humano e digital. Quanto maior a visibilidade da tecnologia comunicativa, mais visível a natureza puramente protética do corpo de dados. Fluxos de dados não incorporados exigem carne de dados plenamente incorporados como condição básica de possibilidade, assim como o espectro puramente ilusório do corpo nômade é a principal justificativa que promove o desaparecimento da carne humana em densas redes de telemetria de dados. Sonhos de incorporação – carne, natureza, cultura, cidades incorporadas – hoje podem experimentar essa dinâmica ressurreição nos primeiros anos do século XXI, exatamente porque a morte da incorporação é a espectrologia do terrorismo do código.

Como todas as práticas de dança, que coreografam os movimentos do corpo através do espaço, e às vezes contra ele, a dança da mobilidade presa é um alterador de tempo. A pose gestual do corpo móvel se assemelha mais ao que Rene Thom, o teórico suíço da teoria do caos, em sua iteração mais anti-romântica, certa vez descreveu como a repetição constante de uma mudança de estado morfológica, o ponto em que os dados se tornam genes, em que o corpo está só aparentemente ligado à mobilidade, mas na verdade funciona como parte do mecanismo neural do genoma digital global. Como todos os indivíduos possuídos – assombrados? – somos afinal aquilo em que mais confiamos, e isso é verdade desde a selvageria do capitalismo primitivo à sedução comunicativa da forma de intercâmbio virtual. Totalmente possuído pela telemetria digital, possibilitado pelo fluxo de dados, visceralmente assombrado pelo espectro da informação, o sujeito digital não conhece destino hoje além da mobilidade presa. A ilusão de mobilidade, a realidade de ser despelado pela tecnologia. A imagem árida de cassinos no final da tarde vem à mente quando multidões solitárias de aposentados jogando em caça-níqueis liberam suas mãos colocando cartões de crédito pendurados do pescoço diretamente nas máquinas para jogar por horas a fio. Talvez o que esteja realmente em jogo não seja a preferência individual pela mobilidade contra as comunicações imóveis, mas o acúmulo de uma deriva de cultura digital em direção a uma certa mutação neural.

Já vivemos a época do genoma digital global. Quando o discurso dos dados com seus códigos, fluxos, redes, bancos de memória, trocas de pacotes e terminais encontra o mundo da genética, algo estranho acontece. Fluxos de informação padronizados sofrem a influência de mutações neurais com sua deriva aleatória de teoria da evolução digital. E por que não? Os geneticistas afirmam que "as mutações neurais podem se disseminar em uma população meramente por acaso, porque somente um número relativamente pequeno de gametas é 'amostrado' do vasto suprimento produzido em cada geração, e portanto apresentado aos indivíduos da geração seguinte"[5]. Que é exatamente do que se trata a criatividade digital. Desde o início dinâmico do mundo conectado, tudo – cibercultura, ciberguerra, ciberfinanças, cibercomunicações, cibersujeitos – foi brilhantemente desestabilizado, minado e torcido em novas direções pela inovação técnica movendo-se à velocidade

4 *A Dictionary of Genetics*, p. 228.

5. Ibid; p. 228.

dos dados.bot. Estamos entrando na primeira fase ruidosa da quarta etapa da comunicação digital, tendo passado pelas fases sucessivas da comunicação presa – as portas de dados imóveis abrindo-se para a Internet – aos gráficos recombinantes da World Wide Web e à pura mobilidade – celulares, câmeras, vídeos, tablets. Cada etapa da internet tem sua história de mutações neurais, com práticas digitais bem sucedidas acompanhadas por uma história igualmente longa de mídias descartadas. Não se trata tanto de que tudo funciona como os geneticistas alegam para a "sobrevivência e reprodução dos organismos que os transportam", mas que as inovações digitais são aleatoriamente, mas não menos entusiasticamente, amostradas para a sobrevivência e a reprodução do genoma digital global. Ao deixarmos as hoje ultrapassadas etapas da tecnologia presa, comunicações imóveis e exibição de gráficos exteriorizada, o organismo humano está literalmente fundido com o destino télico do genoma digital global. Suas mutações neurais, fluxos recombinantes e realidade aumentada são a verdadeira linguagem dos dados genéticos. A deriva de dados aleatórios é a regra, com o corpo de dados tendo o papel genético principal de "amostrar", no banquete de produtos digitais, esses efeitos fenotípicos do genoma digital global.

Ou outra coisa? Nesse mapa *wetware*[6] de mutação neural, aquele ponto em que a autobiografia individual se funde às biografias de dados coletivos que todos nos tornamos, as inexoráveis leis da mutação neural e da deriva digital aleatória já não estão em ação ao moldar, mobilizar e prefigurar o destino da subjetividade humana? Nesse caso, a questão da subjetividade é plenamente incluída nas derivações de mutações neurais maiores: recombinada, remontada, remixada como a matéria elementar do genoma digital global.

Derivadores de código como sempre presos à mobilidade.

CORPOS DE DADOS APERFEIÇOADOS

O que é a imaginação digital quando deixa de ser apenas código de computador? Ela deixa um vestígio digital? Deve transcender a carne, tornando-se código frio? Não mais um mundo de luz e escuridão, paredes brancas e espaços fechados, a imaginação digital é a linguagem aperfeiçoada do futuro digital.

É como a infosfera fala conosco, infiltra nossos sonhos, organiza nossas opções, comemora a utopia de multidão que somos, mas às vezes também nos entrega à distopia de uma realidade terminal. A cultura digital está radicalmente dividida entre ser um manifesto dos sonhos artísticos de indivíduos que afinal desejam apenas falar sobre o local, o emergente, o possível; e a programação de uma máquina de realidade cada vez mais militarizada e irresistivelmente globalizada. Suspensos sob o refletor do novo – afogando-nos em uma realidade saturada de mídia –, não temos escolha senão assumir *todos* os lados simultaneamente. A linguagem da imaginação desempenha na retórica da realidade digital algo muito mais antigo na estética humana – a mente dinamicamente dividida que somos hoje: meio fera/meio humano; meio utopia coletiva; meio programa de realidade dura.

Nós, os mais pós-humanos de todos os humanos, pensamos ter de alguma forma escapado aos enigmas da história e aos mistérios da mitologia através da linguagem limpadora da tecnologia. Essa sensação de que de certa forma saltamos além do humano para o futuro pós-humano, de tempo vivido para tempo virtual, por meio da comunicação digital poderá vir a ser apenas a mais recente das fábulas escapistas destinadas a imunizar uma humanidade partida da maldição de antigos feitiços. Afinal, nada escapa realmente à linguagem da mitologia. Este é o mais tecnológico dos tempos e também o mais mitológico. Quando o tecido do espaçotempo se dobra sobre si mesmo, quando o tempo movendo-se à velocidade da luz traça uma grande curva fatal ligando passado e futuro, a imaginação digital – o despertar do cérebro derivador de códigos – é o meio privilegiado para conectar utopia e mitologia.

Para o bem ou para o mal, somos os primeiros peregrinos da era quântica. Na tecnocultura, vivemos na velocidade da luz, canalizados pela BitStorm do céu de dados, nossas mentes quase cirurgicamente separadas dos sonhos desacreditados das unidades estilhaçadas de "sociedade" e "cultura" para nos comunicarmos novamente com outros cidadãos da via digital com múltiplas identidades nós remixamos, mutamos, disseminamos e libertamos da prisão. *Existe um novo ser digital esperando para nascer em cada um de nós:* um sentido expectante de uma utopia híbrida que não será realizada através de sonhos nostálgicos de modernismo sob suspeita, mas pela profunda imersão no que nos torna singularidades quânticas.

6. *Wetware* - O cérebro humano como elemento de computação, paralelo a *software* e *hardware*. Comum no ciberespaço e no gênero literário de ficção-científica. O código generativo subjacente a um organismo, como encontrado no material genético, na bioquímica das células ou na arquitetura dos tecidos corporais. (N. do T.)

TRAUMA DE DADOS

Leituras do Livro da Genética:
... epigênese é o conceito de que um organismo se desenvolve pelo novo aparecimento de estruturas e funções, em oposição à hipótese de que um organismo se desenvolve através do desdobramento e crescimento de entidades já presentes no ovo no início do desenvolvimento (preformação).[7]

Antes do Livro da Genética houve outro livro de fábulas fabulosas, o Livro do Gênese, com sua narrativa bíblica da história da criação humana pela vontade divina, a partir da escuridão de um nada sempre em acumulação. O teórico cultural Northrop Frye descobriu no Livro do Gênese o "grande código" que governava a luta entre a paixão destemperada e a razão resoluta na sociedade tecnológica. Certamente nenhum óvulo gerador faz seu aparecimento fatal no Livro do Gênese, e nenhum organismo se desenvolve por desdobramento e crescimento de entidades já presentes no estágio de preformação biológica. Pelo contrário, o Livro do Gênese é a resolução espetacular da espectrologia da metafísica: uma história de criação a partir do nada, o conceito de que um organismo se desenvolve pelo novo aparecimento de estruturas e funções. Removendo-se a fagulha originária da vontade divina da fábula científica contemporânea da epigênese, subitamente nos encontramos na mais recente iteração da criação a partir do nada, o "grande código" da cultura digital. Sem explicação, agora deixamos a história secular do iluminismo moderno, agora habitando a casa da cosmologia digital onde o "novo aparecimento de estruturas e funções" é o impulso animador do software, concebido como o complexo sistema nervoso da realidade digital.

Cosmologia digital? Sua ontologia é a epigênese: a crença em que os organismos digitais proliferam pelo novo aparecimento de estruturas de código e funções de rede. Sempre desleal à lógica evolucionária, o código de software só reconhece a vida digital como uma luta aleatória entre o projeto digital – instruções padronizadas repetitivas – e o lado selvagem das rupturas, conjurações e intermediações.

Não há diferença real entre os dois lados. Eles são apenas opostos *aparentes*. Esta é a história da identidade e da diferença. Padrões e aleatoriedade, uma estrita tutela de instruções programadas e a vontade rebelde de perturbar os códigos, desobedecer instruções, levar os programas para seu lado selvagem, vigilância aos extremos do detalhe microgranular e o persistente desejo humano de *wetware* as máquinas. Chegando à maturidade sob o signo do terrorismo da inteligibilidade, a verdadeira sedução do código está em seu desejo final de ser inteligível, irrastreável, inconhecível, incapaz de ser arquivado. É por isso que a história da complexidade digital hoje é lindamente captada pela linguagem das nuvens, vetores de códigos em tempestade movendo-se em alta velocidade pelo céu eletrônico, furacões de dados, tornados de BitStorm, todas essas nuvens à deriva de subjetividade em rede circulando pelas tecnologias de rede social com suas inesperadas novas estruturas e funções de FaceBook, YouTube, MySpace, Twitter e iChat. Como a autoria coletiva ao longo de séculos do Livro do Gênese, o Livro da Epigênese Digital também tem seus cosmólogos hoje e no futuro. Pois quem pode realmente prever o que acontecerá no tempo da epigênese digital? Quem pode prever com alguma certeza que novas estruturas e funções surgirão dessa nova história da criação a partir do nada digital? Em desespero, os astrofísicos descrevem a situação como uma "catástrofe pontuada".

Mas nós sabemos: a epigênese digital é a mais nova solução temporária para uma antiga charada bíblica – a criação a partir do nada – e para um quebra-cabeça filosófico igualmente antigo: a questão da identidade e da diferença.

E não apenas isso, mas a cosmologia digital também traz em seu rastro uma nova teoria da epistemologia: a *epigenética* – o estudo dos mecanismos neurais através dos quais os genes digitais produzem seus efeitos fenotípicos. Os mais antigos utópicos tecnológicos, Marshall McLuhan, Wyndam Lewis e Teilhard de Chardin, forneceram eloquentes advertências premonitórias de que a exteriorização do sensório humano sob a pressão da mídia de comunicação tecnológica permitiria o surgimento de um sistema nervoso digital. Desde meados do século XIX, essa profecia assombrosa sobre o sistema nervoso digital permaneceu uma invenção literária, uma metáfora pedindo para ser acionada. Não é mais o caso, definitivamente. Por meio de uma curiosa volta do destino, os grandes discursos da digitalidade e da genômica compartilharam o período histórico, porque os dados são realmente a estrutura genética do corpo digital – o genoma digital global.

Como as próprias etapas da vida, os dados se movem da plenitude para

7. *A Dictionary of Genetics*, p.116.

a senescência e também têm suas auroras e crepúsculos. O genoma digital global é um sistema nervoso vastamente aperfeiçoado, já que seus mecanismos neurológicos nunca podem ser confundidos com a mente inscrita como *locus* da consciência, mas desde seu momento de incepção são distributivos, circulantes, relacionais, complexos. Aparentemente sempre um passo fora do tempo com os regimes de inteligibilidade, os melhores dados têm suas sinapses partidas, consciência sobrecarregada, memória vacilante, deslizes de software. Quando a digitalidade e a genômica se fundem na forma do genoma digital global, o distúrbio de estresse pós-traumático (de dados) com todos os seus traumas é finalmente percebido como o princípio animador da realidade aumentada. *Pós-traumático* porque o abrupto fechamento do sensório humano, acompanhado pela imersão do organismo humano na pele de dados, esse profundo evento originário que anuncia o término da espécie humana como a conhecemos, com seu ego privatizado, consciência localizada e separação radical dos sentidos; e a incepção de algo profundamente novo, simultaneamente poderoso e entusiasmante, qual seja, o sujeito como uma ecologia emergente de biologia/sociabilidade/dados – esse evento incrível que anuncia o eclipse de uma forma-espécie (humana) e a imediata emergência de sua sucessora em rede já ocorreu. McLuhan certa vez afirmou que a explosão já aconteceu: estamos flutuando nos detritos do rompimento do corpo autônomo, do ego discreto e do sistema nervoso inscrito. Quem estava preparado para isso? Quem estava pronto para a mutação imediata da espécie humana em meio-carne/meio-código? Nessa mudança típica de uma época, os próprios dados sofrem distúrbio de estresse como seu trauma básico. Não é tanto que o novo organismo meio-carne/meio-código não possa tolerar a velocidade da aceleração tecnológica. Libertos do mundo da materialidade por regimes em rede de processamento relacional e computação onipresente, os mecanismos neurais da mente humana demonstram plasticidade inesperada e abertura à heterogeneidade. A evidência está por toda parte: cérebros que sofrem ferimentos físicos e instantaneamente reorganizam o campo de percepção, visão artística acelerando a velocidade dos dados, literatura de ficção-científica superestimulando o sistema nervoso da informação, futurismo cinematográfico que facilmente supera a velocidade da mudança tecnológica, uma nova estética da percepção que avidamente abraça o simulacro delirante dos jogos. Em toda parte os mecanismos neurais da carne de dados escorregam por correntes líquidas de fluxos de informação como pedras chatas atiradas em uma preguiçosa tarde de verão de dados. Todo bit de evidência na mídia, da televisão e do rádio passando por computação, celulares, Blackberries, Twitters e o aparato virtual da realidade aumentada, sugere que o cérebro humano absorveu, com facilidade e entusiasmo, sua ablação para o sistema nervoso da mídia de comunicação tecnológica plenamente exteriorizada.

O verdadeiro desafio é o *trauma de dados*, o fato de que os dados não podem acompanhar, seja metaforicamente ou materialmente, a velocidade da percepção. É por isso que os dados muitas vezes se parecem com o ressentimento conservador de *States of Injury*, de Wendy Brown, magoado, abandonado, em busca de vingança.[8] Os dados buscam a segurança da pureza digital; fechando-se atrás de um *firewall* de espaços higiênicos de depósitos de dados fechados. Em outros casos, os dados tornam-se agressivos – voltam-se para sua espécie companheira humana, obtendo um frio conforto na memória duracional e nas triangulações de identidade tão necessárias para os sistemas de vigilância. Como o pior da espécie humana antes deles, os dados são capazes da "negligência injuriosa" da ética de Heidegger.[9] Às vezes também só encontra expressão em termos de uma "malícia de disputa".[10] [8] Renascidos no batistério da genômica, os dados são completos niilistas, infectados pelo ressentimento da espécie humana que tanto ansiavam por substituir, a ponta de lança de uma vontade puramente técnica – derivante, oscilante, eliminando o horizonte, em sua principal expressão uma *animação de software* exatamente porque os dados são assombrados pelo vestígio da morte. Mas é claro que a morte dos dados é exatamente a razão pela qual a cultura da informação pode ser tão dinâmica. É a fragrância tangível da necrópole na tempestade de dados que torna a cultura da informação tão profunda e sedutoramente carismática.

8. Wendy Brown, *States of Injury: Power and Freedom in Late Modernity*, Princeton: Princeton University Press, 1995.
9. Para uma reflexão fundamental sobre a "sintonização" cultural dominante que promove o valor da ética do abuso, ver Martin Heidegger, *Os Conceitos Fundamentais da Metafísica: Mundo, Finitude, Solidão*, ed. Forense Universitária, 2006; e Martin Heidegger, 'The World of Nietzche', in *The Question Concerning Technology and Other Essays*, tradução e introdução de William Lovitt, Nova York: Harper and Row, 1977, p. 100.
10. Ibid.

Entediados pela lógica da presença, os mecanismos neurais removidos do sujeito em rede filtram-se em profundo fascínio entre os detritos dos vestígios humanos da espécie – refugos da memória, filamentos de códigos esquecidos, mídia morta, pensamentos interrompidos, livro após livro de rostos fatalmente superados. É essa sugestão de morte que conduz a necrópole do software. Banqueteando-se nos despojos, o acúmulo maciço que é a informação morta finalmente está livre para se expressar como pura vontade tecnológica, e nada mais. Literalmente, os dados hoje são uma conquista nervosa. Recusando a estabilidade, nunca estacionários, os dados estão condenados a um ciclo de circulação interminável. Não têm outro destino senão o da pura vontade: aumentada, fluida, mobilizada, no Facebook, Twitter, iPod, Flicker, em *upgrade, download, widescreen, multitask* e GPS. Como todas as espécies precedentes, finalmente chegará um tempo em que os dados se cansarão de si mesmos e, como um niilista exausto, só encontrarão prazer em tornar-se doentes. Nossa suspeita é de que nesta época de fluxos acelerados o aparecimento dos dados como um niilista exausto já esteja aqui. Nesta era de dados exaustos, tudo conta, tudo são *apps* exatamente porque nada conta, a não ser o nada substituto dos próprios dados.
Trauma digital.

O ensaio "Code Drift", de Arthur e Marilouise Koker, foi publicado originalmente em CTheory <www.ctheory.net>, como parte de uma edição especial intitulada "Code Drift: Essays in Critical Digital Studies". É reimpressa e traduzida com a permissão dos autores.

CODE DRIFT

ARTHUR & MARILOUISE KROKER

CODE DRIFT

Neither global nor local
Today we are mobile

We are Code Drift

We remix/mutate/disseminate/
jailbreak

Code Drift is the once and future nervous system – the genetic drift of all augmented data bodies.

We are AR

We are Data Flesh

We are Code Drift

SOFTWARE GENOMICS

Code Drift is an attempt to draw together the great discourses of biology and digitality, essentially to consider the implications of mapping the language of genomics onto software codes. We want to argue that data has come alive in the form of our extended network of technological organs, that the growth of information culture is the real world of evolutionary development literally, not metaphorically. When data comes alive, when data becomes the dominant life-principle with us as its willing prosthetics, we are suddenly swept along in a larger digital cosmology the future of which is yet unclear. But this we do know: *digital cosmology* has its own laws of motion – *code drift;* its politics are based on the deeply paradoxical situation of our being *tethered to mobility*; the first sighting of what will soon be its dominant form of subjectivity are the *enhanced data bodies of augmented reality*; and the human condition which it leaves in its wake can only be characterized as one suffering *digital trauma*. Not Toffler's vision of "future shock" where a stunned humanity is overcome by the accelerating rate of technological change, but something much more elemental, namely that the same awesome event that Nietzsche once described as the death of god and the beginning of something fundamentally new is now upon us again, except this time it's not so much the death of god, but the sudden eclipse of god's successor before this new onrushing event of code drift, tethered mobility, enhanced data flesh, and digital trauma. So then, a prolegomenon to a new digital cosmology.

SPECTRAL DESTINY OF TECHNOLOGY

"In biology, genetic drift refers to random fluctuations of gene frequencies due to sampling errors."[1]

Neither global nor local, today we are mobile – we are code drift. Just as genetic drift occurs by chance, producing in its wake unpredictable streams of genetic variation, so too code drift. Code drift cannot be programmed in advance, but occurs by chance variations through unexpected uses, creative applications, a fluctuation in our perception that produces complex technological transformations. Random fluctuations that build over time, resulting in complex yet subtle changes in the genetic makeup of a population: an indeterminate future of flux, chaos, intermediations, intersections, remix.

Code drift is the spectral destiny of the story of technology. No necessary message, no final meaning, no firm future, no definite goal: only a digital culture at drift in complex streams of social networking technologies filtered here and there with sudden changes in code frequencies, moving at the speed of random fluctuations, always seeking to make of the question of identity a sampling error, to connect with the broken energy flows of ruptures, conjurations, unintelligibility, bifurcations. Paul Virilio's vision of the duplication of reality, that we always act in two parallel worlds at once, is not necessarily a negative force, but can instead open up creative possibilities.

1. Robert C. King & William D. Stansfield, *A Dictionary of Genetics*, (New York: Oxford University Press, 1997), p. 139.

Where Virilio might reduce social networking, Second Life (SL), YouTube, Twitter and the Web to instances of delocalization, we detect the presence of creative code drifters: texting, mobilizing, resisting, imagining, even 100 mile dieting on their way to new complex variations of technological destiny. While technology has the illusion of control – consider how social networking technologies always strive to facialize themselves in the possessive language of the "I" and "You" – Facebook, iChat, iPhone, You Tube – the persistent data reality is code drift. Encoded by technology, everyone today is a code drifter, touched by technology and remixing the technology right back. Consider this description of a newer technological innovation – hypersonic sound, unidirectional sound:

> Beaming waves of hypersonic sound at a pitch that is undetectable by the human ear. The waves combine until they smash into an object such as a person's body. The waves then slow, mix and re-create the original audio broadcast. If the person steps out of the waves, they are no longer obstructed, and are rendered inaudible.[2]

When hypersonic sound becomes light sound – it becomes the "ear" of technology. It produces a new form of silence we call hypersonic silence – a subtle technology that whispers in your ear. It is when silence is not silent. A future of ears grafted to the subtleties of subliminal technology. Hypersonic sound has been used as a marketing tool in Japan for several years and was recently deployed by the A & E Television Network on a busy downtown Manhattan street to promote its show, "Paranormal State." Pedestrians walking near a billboard heard voices whispering, "Who's there? What's that? It's not your imagination." When New Yorkers heard about this newest wrinkle in the mediascape, they immediately flocked to the location to experience this new technology first-hand.

2. Marshall Brain. "Hypersonic Sound." Available at marshallbrain.blogspot.com, May 15, 2008, accessed June 25, 2009; see also www.woodynorris.com/articles/technology/Reviews.htm. Accessed May 17, 2009.

Certainly just-in-time hearing, with its radical separation of the digital senses, involves the separation of sound from noise. But perhaps what is really present, and perhaps most seductive, about this innovation in new media is an elemental trace of code drift. It is our thesis that all new media are structured by code drift. McLuhan was absolutely correct. Code drift is wired directly into the laws of new media. For example, consider a code drifter's remix of McLuhan's famous concept of the tetrad with its four laws of media development, whereby for McLuhan all new media simultaneously render an older medium *obsolescent*, represent something fundamentally *new*, retrieve the *superseded form* of an older media as a cultural masquerade to make what's really new more acceptable, and when put under extreme pressure reverse into their opposite. In other words, written well before its digital times, McLuhan's tetrad is a manifesto for code drifters. *Drifts of obsolescence* – what's left behind with hypersonic sound is the old flesh ear specializing in sonic sound waves, open to all noise, geographically fixed to the sides of the skull, unable to split the nervous sensorium by differentiating sound and noise; *drifts of the new* – that's the customized ear, the hypersonic ear, that is perfect for the age of hyper-individualism in a time of intensified data networks. An individual sound for every ear. On a crowded subway, the hypersonic ear hears only ultra-high frequencies sound waves directed its way. On a street corner, it lives in its own directional sound cocoon. "Who's there? What's that? It is not your imagination;" *drifts of retrieval* – what's retrieved by the unidirectional ear is the intimate tactility of new media – a data tickle, a hum, a hiccup directed right to the ear; and *drifts of reversal*. Pushed to its extreme, hypersonic sound shuts down noise and amplifies sound. The hypersonic ear presages a future world suddenly gone silent, everyone a cocoon of invisible waves of sound, everyone an icon of perfectly individualized but for that no less pleasurable digital narcissism, everyone a silent movie of technology itself suddenly invisible. An invisible technology that becomes visible only when it is in your ear.

Code drift is nothing new. Humanity itself is the product of random evolutionary fluctuations, no certain aim, no fixed purpose, no guiding teleology. Sampling error is the genetic alphabet of the body. Who doesn't live for the mysterious seduction of unexpected frequency shifts in their daily lives?

With the fourfold movement of the history of technology from mechanical infrastructure to electronic sensorium to digital networks and now to the self-styled sphere of augmented reality, code drift is the key *affect* of technoculture. We are all caught up in random fluctuations of code due to sampling errors. The indeterminacy of random outcomes and the certainty of probability functions is the real existential horizon of digital subjectivity.

In the culture of modernity, the drive to rationality was always accompanied by the hauntological traces of its own disavowal, namely the implosion of all the referential signs into the absurd. Existential anxiety was the real hauntology of modernity. The gradual coming into mass consciousness of the sense of the absurd – the late modernist acknowledgement in the spheres of knowledge, power, sex, desire – of the truth of that which had always been disavowed and thus acknowledged, instantly gave rise in our lifetime to the spectacular death – in rhetoric, at least, if not necessarily in fact – of the great referentials. Culturally, postmodernism was born out of the ashes of the acknowledgement of that which had previously been disavowed, namely that reason, truth, sex, consciousness, power have no necessary meaning, but are only purely perspectival simulacra – code drifts fluctuating like unstable event-scenes among random events and probability functions, uncertainty and inscribed meaning. This ineluctable movement of randomness which runs from the dawn of evolutionary biology to the digital future, this privileging by code drifts of that which was previously unacknowledged, and thus never truly avowed, expresses something essential to understanding our contemporary data condition, specifically our willing entanglement in the language of code drifts. With contradictions as the only truth-value, those random sampling errors of mistaken identities, unmarked bodies, misplaced meanings, data glitches are not simply the necessary byproduct of achieving stable equilibrium for systems which thrive on the metastatic growth of globalized surveillance, automatic vision machines, hypersonic sound, GPS bodies, mobile media, and creative apps. The global data genome is itself a random subject generator. It generates in its wake purely perspectival simulacra, no less beautiful or less seductive for the fact that only the most disciplined violence today can successfully firewall closed systems against the siren-call of the absurd – fluctuating network identities, data errors as nervous breakthroughs to new "killer apps," the rapture of the fully exposed, fully circulating data body celebrating its escape from now superceded conceptions of privacy. Data flesh wants to be random. It yearns to fluctuate, drift, circulate, bifurcate. Data flesh fully absorbs the primary modernist disavowal – the sense of the absurd in all the great referentials – as its key condition of possibility. Neither necessarily a closed system nor an open system, digital flesh is a system in drift. It is not so much that digital technology recapitulates the language of classical mythology as the story of a fateful struggle between closed versus open systems – Scylla versus Charybdis – but that contemporary technoculture now approaches its apogee as a universe in drift. We are all now born again as code drifters traveling to a still unknown technological destiny, a destining somewhere beyond the utopian vision of indefinite expansion and the dystopian specter of a violent, apocalyptic contraction. But we do know this: with its nervous system fully exposed and thus pirated by electronic media of communication, the human body unconsciously recognizes in the language of code drift – fluctuations, frequencies, sampling errors, mutations, driftworks – something which has previously been lost, and never properly mourned, namely the nervous system protected across the millennia by the hard outer shell

of skin and skull, but now which has been found again. In the form of the digital nervous system, code drift is the once and future nervous system – the genetic drift – of all the augmented data bodies of augmented reality.

TETHERED TO MOBILITY

> Neural Mutation – random drift theory of molecular evolution. A theory according to which the majority of the nucleotide substitutions in the course of evolution are the result of the random fixation of neutral or nearly neutral mutations, rather than the result of positive Darwinian selection."[3]

Tethered to mobility? That's everyday life in the digital world where the body – its gestural cell poses, its most rapturous attention, its most elementary brain matter – is tethered to the sound of the iPhone, the relays of Blackberry data words, the entertainment of the gaming screen. Not so long ago, it was thought that with mobile communications fixed terminals and stationary bodily positions would have been abandoned forever, liberating digital subjects for the wild, nomadic spaces of wireless communication. As if to demonstrate that the traditional literary vernacular of paradoxical outcomes and unexpected results has not been eclipsed with the downgrading of immobile communications, digital subjects today are fiercely tethered to mobility. That specific, and most definitely global gesture, where eyes connect with data telemetry in a checking messages gestures – an image, a data stream in the palm of a Blackberry hand, an iPhone app – is the newest dance form of recombinant culture. Consequently, the more mobile the speed of communication, the more immobile the system of human reflexes. The more intense the circulation of the dominant medium of communicative exchange, the more fused the synaptic integration of the human and digital nervous systems.
The greater the invisibility of communicative technology, the more visible the purely prosthetic nature of the data body. Disembedded data flows require fully embedded data flesh as their primary condition of possibility, just as much as the purely illusory specter of the nomadic body is the key justification driving forward the disappearance of human flesh into dense networks of data telemetry. Dreams of embodiment – embodied flesh, nature, culture, cities – can now experience such dynamic resurrection in the opening years of the 21st century precisely because the death of embodiment is the hauntology of the terrorism of the code.
Like all dance practices choreographing the movement of bodies through, and sometimes against, space, the dance of tethered mobility is a time-shifter. The gestural pose of the mobile body resembles most closely what Rene Thom, the Swiss theoretician of chaos theory, in its most non-romantic iteration, once described as the constant repetition of a morphological change of state, that point where data becomes gene, where the body is only apparently tethered to mobility, but in reality functions as part of the neural mechanism of the global digital genome. In the way of all possessed individuals, we are in the end what we most depend upon, and this is true from the savagery of primitive capitalism to the communicative seductiveness of the virtual exchange-form. Fully possessed by digital telemetry, enabled by the flow of data, viscerally haunted by the specter of information, the digital subject knows no destiny today other than tethered mobility. The illusion of mobility, the reality of being skinned by technology. That bleak image from gambling casinos in the tired late afternoon hours comes to mind when lonely crowds of retirees playing the slots free up their hands by plugging identity cards worn around their necks directly into the machines for hour after gambling hour. Perhaps what is really at stake is not individual preference for mobility versus immobile communications, but a gathering drift of digital culture towards a certain neural mutation. We are already living in the epoch of the global digital genome. When the discourse of data with its codes, flows, networks, memory banks, packet switches, and terminals meets the world of genetics, something strange happens. Patterned information flows come under the influence of neural mutations with its random drift theory of digital evolution. And why not? Geneticists claim that "neural mutations can spread in a population purely by chance because only a relatively small number of gametes are 'sampled' from the vast supply produced in each generation and therefore are presented to the individuals of the next generation."[4] Which is precisely what digital creativity is all about. Since the dynamic inception of wired world everything – cyber-culture, cyber-war, cyber-finance, cyber-communication, cyber-subjects – has been brilliantly destabilized, undermined, and torqued in new directions by technical innovation moving at the speed of the data.bot. We are entering the first boisterous phase of the fourth stage of digital communication, having already passed through successive phases of tethered communication – the immobile data ports opening onto the Internet – to the recombinant graphics of the World Wide Web and thereupon to pure mobility – cells, cameras, videos, tablets. Every stage of the net has its own history of neural mutations, with successful digital practices accompanied by an equally long history of discarded media. It's not really so much that everything works as geneticists claim for "the survival and reproduction of the organisms that carry them" but that digital innovations are randomly, but no less enthusiastically, sampled for the survival and reproduction of the global digital genome. As we exit the now-surpassed stages of tethered technology, immobile communications, and externalized graphics display, the human organism is literally fused with the telic destiny of the global digital genome. Its neural mutations, recombinant flows, and augmented reality are the real language of genetic data. Random data drift is the rule, with the data body assigned the leading genetic role of "sampling" at the feast of digital products, these phenotypic effects of the global digital genome.
Or something else? In this wetware map of neural mutation, that point when individual autobiography merges with the collective data biographies that we have all become, are not the inexorable laws of neural mutation and random digital drift already at work in shaping, mobilizing, and prefiguring the destiny of human subjectivity? In this case, the question of subjectivity is fully embraced in the driftworks of larger neural mutations: recombined, respliced, remixed as the elementary matter of the global digital genome. Code drifters as always tethered to mobility.

ENHANCED DATA BODIES

What is the digital imagination when it is no longer just computer code? Does the digital leave a trace? Must it transcend flesh, becoming cold code? No longer a world of light and dark, white walls and closed spaces, the digital imagination is the enhanced language of the digital future. It is how the infosphere speaks to us, infiltrates our dreams, organizes our choices, celebrates a utopia of the multitude that we are, but sometimes also delivers us to the dystopia of a terminal reality. Digital culture is radically split between being a manifesto for the artistic dreams of individuals who wish only to finally speak about the local, the emergent, the possible; and the programming of an increasingly militarized, irresistibly globalized, reality-machine.
Suspended in the spotlight of the new – drowning in a media saturated reality – we have no choice but to take *every* side simultaneously. The language of the imagination plays out in the rhetoric of digital reality something much more ancient in human aesthetics – the dynamically split mind we are today: half-beast/half-human; half-collective utopia; half-hard reality program.
We, the most post-human of all humans, think that we have somehow escaped the riddles of history and the mysteries of mythology through the cleansing language of technology. This sense that we have somehow leaped beyond the human to the posthuman future, from lived time to virtual time, through the medium of digital communication may well turn out to be only the most recent of the escapist fables meant to immunize a broken humanity from the curse of ancient spells. In the end, nothing really escapes the language of mythology. This the most technological of times is also the most mythological of times. When the spacetime fabric folds back on itself, when time moving at the speed of light traces a great fatal curvature linking past and future, the digital imagination – the awakening codedrifter brain – is the privileged medium for connecting utopia and mythology.
For better or for worse, we are the very first pilgrims of the quantum age. In technoculture, we live at light-speed, streamed by the bitStorm of the data sky, our minds almost surgically separated from the discredited dreams of shattered unities of 'society,' and 'culture' to communicate anew with other citizens of the digital way with multiple identities we remix, mutate, disseminate, and jailbreak. *There is a new digital being waiting to be born in every one of us:* an expectant sense of a hybrid utopia that will not be realized through nostalgic dreams of modernism under suspicion, but by deep immersion in that which makes us quantum singularities.

DATA TRAUMA

> **Readings from the Book of Genetics:**
> ...epigenesis is the concept that an organism develops by the new appearance of structures and functions, as opposed to the hypothesis that an organism develops by the unfolding and growth of entities already present

3. *A Dictionary of Genetics*, p.228.

4. Ibid; p.228.

in the egg at the beginning of development (preformation). [5]

Before the Book of Genetics there was another book of fabulous fables, the Book of Genesis, with its biblical telling of the story of human creation by divine will from the darkness of an always gathering nothingness. Northrop Frye, the cultural theorist, discovered in the Book of Genesis the 'great code' that governed the struggle between intemperate passion and resolute reason in technological society. Certainly no generative egg makes its fatal appearance in the Book of Genesis, and no organism develops by the unfolding and growth of entities already present at the stage of biological preformation. Instead the Book of Genesis is the spectacular resolution of the hauntology of metaphysics: a story of creation out of nothingness, the concept that an organism develops by the new appearance of structures and functions. Strip the originating spark of divine will from the contemporary scientific fable of epigenesis and we suddenly find ourselves in the most recent iteration of creation out of nothingness, the "great code" of digital culture. Without explanation, we have now left the secular history of modern enlightenment, dwelling now within the house of digital cosmology where the "new appearance of structures and functions" is the animating drive of software, conceived as the complex nervous system of digital reality.
Digital cosmology? Its ontology is epigenesis: the belief that digital organisms proliferate by the new appearance of code structures and networking functions. Always disloyal to evolutionary logic, software code only recognizes digital life as a random struggle between digital design – repetitive patterned instructions – and the wild side of ruptures, conjurations, and intermediations.
There's no real difference between the two sides. They are only *apparent* opposites. This is the story of identity and difference. Patterns and randomness, a strict tutelary of programmed instructions and the outlaw will to disturb the codes, disobey instructions, take programs to their wild side, surveillance to the extremes of micro-granular detail and the persistent human desire to wetware machines.
Coming to maturity under the sign of the terrorism of intelligibility, the real seduction of code lies in its desire in the end to be unintelligible, untraceable, unknowable, not capable of being archived. That's why the story of digital complexity today is captured beautifully by the language of clouds, storm vectors of codes moving at high velocity across the electronic sky, data hurricanes, BitStorm tornadoes, all those drifing clouds of networked subjectivity circulating through social networking technologies with their unexpected new structures and functions of FaceBook, YouTube, MySpace, Twitter, and iChat. Like the collective authorship over many centuries of the Book of Genesis, the Book of Digital Epigenesis also has its cosmologists now and into the future. For who can really anticipate what will happen in the time of digital epigenesis? Who can predict with any certainty what new structures and functions will emerge from this new story of creation from digital nothingness. In desperation, astrophysicists describe the situation as that of "punctuated catastrophe." But we know better: digital epigenesis is the newest temporary solution to an ancient biblical riddle – creation out of nothingness – and to an equally ancient philosophical puzzle – the question of identity and difference.
And not only that but digital cosmology also introduces in its wake a new theory of epistemology: *epigenetics* – the study of the neural mechanisms by which digital genes bring about their phenotypic effects. The earliest of the technological utopians, Marshall McLuhan, Wyndam Lewis, and Teilhard de Chardin, provided eloquent anticipatory warnings that the externalization of the human sensorium under the pressure of technological media of communication would enable the emergence of a digital nervous system. Since the mid-twentieth century this haunting prophecy concerning the digital nervous system has remained a literary construct, a metaphor begging to be made operational. That's definitely no longer the case. Through a curious twist of fate the great discourses of digitality and genomics shared historical periodicity because data is actually the genetic structure of the digital body – the global data genome. Like the seasons of life itself, data moves from plenitude to senescence, it also has its dawns and twilights. The global data genome is a vastly improved nervous system since its neurological mechanisms can never be confused with the embedded mind as the locus of consciousness, but from its moment of inception are distributive, circulating, relational, complex. Seemingly always one step out of season with regimes of intelligibility, the very best of data has its own broken synapses, overloaded consciousness, flickering memory, software glitches. When digitality and genomics merge in the form of the global digital genome, post-traumatic (data) stress disorder with all its traumas is finally realized as the animating principle of augmented reality. *Post-traumatic* because the abrupt shutting down of the human sensorium accompanied by the immersion of the human organism in the skin of data, this profound originary event, announcing the termination of the human species as we have known it with its privatized ego, localized consciousness, and radical separation of the senses; and the inception of something profoundly new, simultaneously ominous and exciting, namely the subject as an emergent ecology of biology/sociality/data – this awesome event announcing the eclipse of one (human) species-form and the immediate emergence of its networked successor has already occurred.
McLuhan once claimed that the blast has already happened: we're floating in the debris from the breakup of the autonomous body, discrete ego, and embedded nervous system.
Who was prepared for this? Who was ready for the immediate mutation of the human species into half-flesh/half-code? In this epochal shift, data itself suffers stress disorder as its primary trauma. It is not really so much that the new organism of half-flesh/half-code cannot tolerate the speed of technological acceleration. Liberated from the plodding world of materiality by networked regimes of relational processing and ubiquitous computing, the neural mechanisms of the human mind demonstrate unexpected plasticity and openness to heterogeneity. The evidence is all around us: brains sustaining physical injury that instantly reorganize the field of perception, artistic vision accelerating the speed of data, sci-fi literature over-stimulating the nervous system of information, cinematic futurism that easily outruns the speed of technological change, a new aesthetics of perception that eagerly embraces the delirious simulacra of gaming. Everywhere the neural mechanisms of data flesh skip across liquid streams of information flows like flat-edged stones tossed on a lazy data summer afternoon.
Every bit of media evidence, from television and radio through computing, cells, Blackberries, Twitters, and the virtual apparatus of augmented reality suggests that the human brain has absorbed, easily and enthusiastically, its ablation into the nervous system of fully externalized technological media of communication.
The real challenge is *data trauma*, the fact that data cannot keep up, either metaphorically or materially to the speed of perception. That is why data often resembles the conservative ressentiment of Wendy Brown's *States of Injury*, resentful, left behind, revenge-seeking. [6]Data seeks the safety of digital purity; firewalling itself in the hygienic spaces of closed data dumps. In other instances, data becomes aggressive – it turns on its human companion species, taking cold comfort in the durational memory and identity triangulations so necessary to surveillance systems. Like the worst of the human species before it, data is capable of the ethics of Heidegger's "injurious neglect." [7] It too can sometimes only find expression in terms of a "malice of strife." [8]Born again in the baptistery of genomics, data is a fully completed nihilist, infected with the ressentiment of the human species that it was so eager to replace, the spearhead of a purely technical will – drifting, oscillating, wiping away the horizon, in its leading expression a *software animation* precisely because data is haunted by the trace of death. But of course the death of data is precisely why information culture can be so dynamic. It is the tangible scent of the necropolis in the data storm that makes information culture so deeply, so seductively charismatic. Bored with the logic of presence, the ablated neural mechanisms of the networked subject sift in deepest fascination among the debris of the human remains of the species – shards of memory, strands of forgotten codes, dead media, broken thoughts, book after book of fatally overcome faces. It is this hint of death that drives the necropolis of software. Feasting on the remains, the massive accumulation that is dead information is finally free to express itself as a pure technical will, and nothing besides. Literally, data today is a nervous breakthrough. Refusing stability, never stationary, data is condemned to a cycle of endless circulation. It has no destiny other than that of the pure will: augmented, streamed, mobilized, facebooked, twittered, iPodded, flickered, upgraded, downloaded, wide-screened, multitasked, and GPS'd. Like all species before it, there will finally come a time when data will grow weary with itself and, as an exhausted nihilist, find pleasure only in making itself ill. Our suspicion is that, in this time of accelerated data flows, the appearance of data as an exhausted nihilist is already upon us. In this age of exhausted data, everything counts, everything apps precisely because nothing now counts but the ersatz nothingness of data itself.
Digital trauma.

5. Ibid; p.116.

6. Wendy Brown, *States of Injury: Power and Freedom in Late Modernity*, Princeton: Princeton University Press, 1995.
7. For a fundamental reflection on the dominant cultural "attunement" promoting the ethics of abuse value, see Martin Heidegger, *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude*, translated by William McNeall and Nicholas Walker, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1995, p.162; and Martin Heidegger, 'The World of Nietzche,' in *The Question Concerning Technology and Other Essays*, translated and with an introduction by William Lovitt, New York: Harper and Row, 1977, p.100.
8. Ibid.

NÃO EXISTE MÍDIA DIGITAL

LEV MANOVICH*
Tradução: Cicero Inacio da Silva**

NÃO EXISTE MÍDIA DIGITAL

Pesquisadores, mídia artistas e jornalistas tem escrito cansativamente sobre "novas mídias" desde os anos 1990. Em muitas dessas discussões um único termo acabou por representar todo esse conjunto de novas possibilidades tecnológicas, expressivas, comunicativas e as novas formas de comunidades e sociabilidades que foram desenvolvidas em torno do computador e da Internet. Esse termo é o "digital". Este termo recebeu seu "selo" de aprovação, vamos assim dizer, quando o diretor do Media Lab do MIT, Nicholas Negroponte, fez uma seleção de seus artigos para a Revista Wired e os publicou no livro Vida Digital (Companhia das Letras, 1995). Quinze anos depois, esse termo ainda domina, tanto na cultura popular quanto na acadêmica, a compreensão sobre o que são as "novas mídias".
Em 2 de março de 2011, quando procurei no Google os termos "digital", "interativo" e "multimídia" a primeira pesquisa retornou 1.390.000.000 resultados; os outros dois retornaram algo entre 276.000.000 e 456.000.000 cada. Buscas no Google Acadêmico produziram resultados semelhantes: 3.830.000 para "digital", 2.270.000 para "interativo" e 1.900.000 para "multimídia". Baseado nesses números, Negroponte parece estar certo.
Eu não preciso convencer ninguém hoje em dia sobre os efeitos transformadores da internet, da mídia participativa e da computação móvel já ocorridos na cultura humana e na sociedade, incluindo aí a criação, o compartilhando e o acesso aos artefatos e meios de comunicação. O que pretendo neste artigo é salientar a centralidade de um outro elemento da Tecnologia da Informação (TI) que até recentemente recebeu menos "atenção" teórica na definição do que vem a ser "mídia". Esse elemento é o software.
Nenhuma das técnicas de autoração e edição das "novas mídias", que associamos com os computadores, é simplesmente o resultado de uma mídia do "ser digital". As novas formas de acesso à mídia, distribuição, análise, geração e manipulação só existem devido ao software. O que significa que elas são o resultado de escolhas específicas realizadas por indivíduos, empresas e consórcios que desenvolvem o software. Algumas dessas escolhas dizem respeito a princípios básicos e protocolos que regem o ambiente da computação moderna: por exemplo, os comandos "cortar e colar", implementados em todos os softwares que rodam sob uma interface gráfica de usuário (ou em interfaces de mídia mais recentes, tais como o iOS), ou os hiperlinks com uma só opção de clique nas tecnologias web. Outras opções são específicas para determinados tipos de software (por exemplo, para aplicações de ilustração) ou em pacotes individuais de software.
Se uma técnica particular de um software, ou uma metáfora de interface que aparece em uma determinada aplicação se torna popular para seus usuários, muitas vezes as veremos reproduzidas em outras aplicações. Por exemplo, depois que o Flickr adicionou as "nuvens de tags" à sua interface, elas logo se tornaram uma ferramenta padrão em inúmeros websites. O aparecimento de técnicas particulares nas aplicações pode também se traçada em relação aos aspectos econômicos da indústria do software – por exemplo, quando uma companhia de software compra uma outra,ela provavelmente mesclará seus pacotes existentes com os software da companhia que ela comprou.
Todos essas mutações e "novas espécies" técnicas de softwares são sociais no sentido de que elas não surgem simplesmente da cabeça de um indivíduo ou de uma propriedade "essencial" de um computador ou rede digital. Elas vem de softwares desenvolvidos por grupos de pessoas e anunciadas para um grande número de usuários.
Em resumo: as técnicas e convenções do computador como metamídia e todas as ferramentas disponíveis nos aplicativos dos softwares não são o resultado de uma mudança tecnológica que passa da mídia "analógica" para a "digital". Elas são o resultado do software que está em processo de evolução constante; além disso, há também as forças do mercado e suas restrições.
Isso significa que os termos "mídia digital" e "novas mídias" não capturam muito bem a "singularidade" da "revolução digital". Por que? Porque todas as novas qualidades da "mídia digital" não estão situadas "dentro" dos objetos de mídia. Na verdade, todas elas existem "fora" – como comandos e técnicas de visualizadores de mídias, de aplicações de clientes de e-mail, animações, composição, máquinas de jogos e todas outras "espécies" de software. Assim, enquanto as representações digitais tornam, a princípio, possível trabalhar com imagens, textos, formas, sons e outros tipos de mídias, é o software que determina o que podemos fazer com elas. Dessa forma, enquanto nós estamos de fato "sendo digitais", as formas concretas desse "ser" advém do software.
Aceitar a centralidade do software coloca em questão um conceito fundamental na estética moderna e na teoria das mídias – aquele relativo "às propriedades de um meio". O que significa fazer referência a um "meio digital" como ele possuindo "propriedades"? Por exemplo, faz sentido falarmos das propriedades originais das fotografias digitais, textos eletrônicos, websites ou dos jogos eletrônicos?
Ou o que dizer sobre as formas mais básicas de mídia – textos, imagens, vídeos, sons ou mapas? Obviamente essas formas de mídia tem diferentes capacidades representativas e expressivas; produzem diferentes efeitos emocionais.; são processadas por diferentes redes neuronais e elas de certa maneira correspondem a diferentes tipos de processos e representações mentais. Essas diferenças tem sido discutidas por milênios – da filosofia antiga, da teoria estética, da arte moderna até a neurociência contemporânea. Por exemplo, sons, vídeo e animação podem representar processos temporais, linguagens podem ser utilizadas para especificar relações lógicas e assim por diante. O software não altera muita coisa aqui.
Contudo, o que ele radicalmente altera é como as instâncias concretas dessas formas de mídias (e suas várias combinações) funcionam na prática. O resultado é que qualquer dessas instâncias perde muito de sua identidade original. O que experienciamos de particular como usuários de partes de mídias advém dos softwares utilizados para criar, editar, apresentar e acessar esse conteúdo.
Por um lado, softwares interativos acrescentam novos conjuntos de capacidades compartilhadas por todas essas formas de mídia: editar através da seleção de partes específicas, separação entre estrutura de dados e a sua apresentação, hiperligação, visualização, "procurabilidade", "achabilidade" etc. Por outro lado, quando lidamos com um objeto cultural digital particular, suas "propriedades" podem variar dramaticamente dependendo da aplicação de software que utilizamos para interagir com esse objeto.
Vejamos esse exemplo: uma fotografia. Na era analógica, depois que a fotografia era impressa, o que essa fotografia representava/expressava estava contido na impressão. Observar essa fotografia em casa ou em uma exposição não fazia nenhuma diferença. Certamente um fotógrafo poderia produzir uma cópia diferente com uma quantidade maior de contraste e dessa forma alterar o conteúdo da imagem original – mas isso exigia criar toda um novo objeto físico (ou seja, uma nova impressão da fotografia).
Vamos analisar agora a fotografia digital. Nós podemos tirar uma foto com uma câmera ou com um celular, nós podemos escanea-la de uma revista antiga, nós podemos fazer o seu download de um arquivo online etc. – essa parte não interessa. Em todos os casos nós acabaremos com um arquivo digital que contém uma matriz de valores de cores de pixels, um cabeçalho no arquivo que vai especificar a dimensão da imagem, informações sobre a câmera e as condições de captura da foto (como a exposição) e outros metadados.
Em outras palavras, no final das contas teremos o que habitualmente chamamos de "mídias digitais" – um arquivo contendo números que significam alguma coisa para nós (os formatos de arquivos reais podem conter informações muito mais complexas, mas essa descrição serve para capturar a essência dos conceitos).
Contudo, a não ser que você seja um programador, você nunca lida diretamente com esses números – em vez disso, você interage com arquivos de mídias digitais através de alguma aplicação de software. E aqui vem a parte essencial. Dependendo de qual software você utiliza para acessar o arquivo, o que você pode fazer com esse mesmo arquivo digital pode mudar radicalmente. Um software de e-mail no seu celular pode somente mostrar essa foto e nada mais. Os visualizadores gratuitos de mídia ou players que rodam no desktop ou na web normalmente oferecem mais funções. Por exemplo, uma versão desktop do Picasa da Google inclui "cortar", auto seleção de cor, redução de olhos vermelhos, uma variedade de filtros (foco, brilho etc.) e inúmeras outras funções. Ele pode também mostrar a mesma foto colorida ou preto e branco sem nenhuma modificação no arquivo em si. Ele também permite que você aplique zoom na foto várias vezes de uma maneira que os telefones celulares não podem.
Concluindo, se eu abro a mesma foto em uma aplicação profissional como o Photoshop, eu posso fazer muito mais coisas. Por exemplo: eu posso programar o Photoshop a combinar a foto com várias outras, substituindo certas cores, tornando visível suas estruturas lineares aplicando filtros de detecção de bordas ou borrar a foto de várias formas e assim por diante.
Como esse exemplo ilustra, dependendo do software que eu utilizo, as "propriedades" dos objetos das mídias podem mudar dramaticamente. Exatamente o mesmo arquivo com os mesmos conteúdos assumem uma variedade de identidades dependendo do

software utilizado pelo usuário.
O que essa descoberta significa em relação à persistente primazia do termo "digital" na compreensão das "novas mídias"? Vou responder isso o mais claro e diretamente possível: **não existe essa tal "mídia digital". Só existe Software** – como aplicados aos dados de mídia (ou "conteúdo"). Reformulando: para usuários que só podem interagir com o conteúdo das mídias através das aplicações de software, a "mídia digital" não possui nenhuma propriedade original em si mesma. O que costumava ser denominado de "propriedades das mídias" são agora operações e permissões definidas pelo software. Se você quer escapar da "prisão-casa" do software – ou ao menos compreender melhor o que as mídias são hoje em dia – pare de fazer download de Apps (aplicativos) criados por outros. Em vez disso, aprenda a programar – e ensine programação para seus alunos.

Este texto vem do novo rascunho do Software Takes Command, que aparecerá em breve em http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html

* Professor, pesquisador no departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD) e diretor do Software Studies Initiative. Autor do livro The Language of New Media (MIT Press). É considerado pela mídia especializada (Revista Wired e The New York Times) como um dos mais importantes teóricos da contemporaneidade depois de Marshall McLuhan.
** Coordenador do Grupo de Software Studies no Brasil.

THERE'S ONLY SOFTWARE

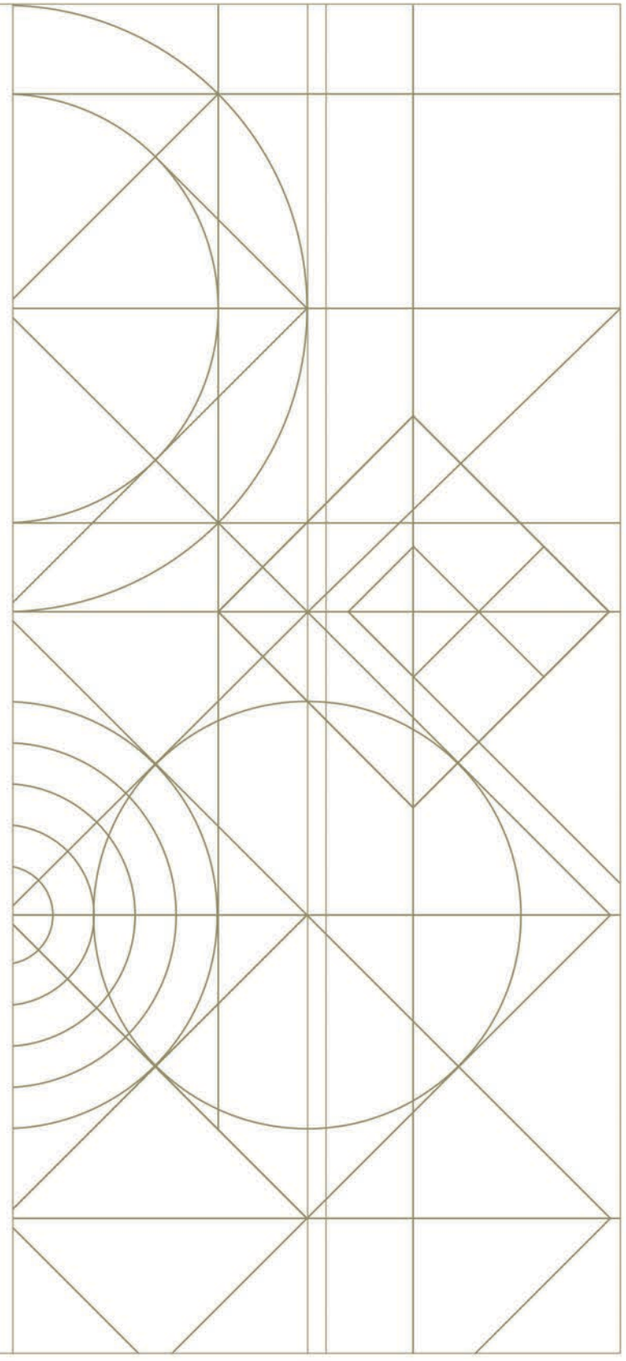
LEV MANOVICH

THERE IS ONLY SOFTWARE

Academics, media artists, and journalists have been writing extensively about "new media" since the early 1990s. In many of these discussions, a single term came to stand for the whole set of new technologies, new expressive and communicative possibilities, and new forms of community and sociality which were developing around computers and internet. The term was "digital". It received its official seal of approval, so to speak, in 1996 when the director of MIT Media Lab Nicholas Negroponte collected his Wired columns into the book Being Digital. Fifteen years later, this term still dominates both popular and academic understanding of what new media is about.
When I did Google searches for "digital", "interactive", and "multimedia" on March 2, 2011, the first search returned 1,390,000,000 results; the other two only returned between 276,000,000 and 456,000,000 each. Doing searches on Google Scholar produced similar results: 3,830,000 for "digital", 2,270,000 for "interactive", 1,900,000 for "multimedia". Based on these numbers, Negroponte appears to be right. I don't need to convince anybody today about the transformative effects internet, participatory media, mobile computing already had on human culture and society, including creation, sharing, and access to media artifacts. What I do want to point out is the centrality of another element of IT which until recently received less theoretical attention in defining what "media" is. This element is software.
None of the new media authoring and editing techniques we associate with computers is simply a result of media "being digital". The new ways of media access, distribution, analysis, generation and manipulation are all due to software. Which means that are they the result of the particular choices made by individuals, companies, and consortiums who develop software. Some of these choices concern basic principles and protocols which govern modern computing environment: for instance, "cut and paste" commands built into all software running under GUI (or newer media user interfaces such as iOS), or one way hyperlinks as implemented in web technology. Other choices are specific to particular types of software (for instance, illustration applications) or individual software packages.
If particular software techniques or interface metaphors which appear in one particular application become popular with its users, often we would soon see them in other applications. For example, after Flickr added "tag clouds" to its interface, they soon become a standard feature of numerous web sites. The appearance of particular techniques in applications can also be traced to the economics of software industry – for instance, when one software company buys another company, it may merge its existing package with the software from the company it bought. All these software mutations and "new species" of software techniques are social in a sense that they don't simply come from individual minds or from some "essential" properties of a digital computer or a computer network. They come from software developed by groups of people and marketed to large numbers of users.
In short: the techniques and the conventions of computer metamedium and all the tools available in software applications are not the the result of a technological change from "analog" to "digital" media. They are the result of software which is constantly evolving and which is a subject to market forces and constraints.
This means that the terms "digital media" and "new media" do not capture very well the uniqueness of the "digital revolution." Why? Because all the new qualities of "digital media" are not situated "inside" the media objects. Rather, they all exist "outside" – as commands and techniques of media viewers, email clients, animation, compositing, and editing applications, game engines, and all other software "species". Thus, while digital representation makes possible for computers to work with images, text, forms, sounds and other media types in principle, it is the software which determines what we can do with them. So while we are indeed "being digital", the actual forms of this "being" come from software.
Accepting the centrality of software puts in question a fundamental concept of modern aesthetic and media theory – that of "properties of a medium". What does it mean to refer to a "digital medium" as having "properties"? For example, is it meaningful to talk about unique properties of digital photographs, or electronic texts, or web sites, or computer games?
Or, what about the most basic media types – text, images, video, sound, maps? Obviously, these media types have different representational and expressive capabilities; they can produce different emotional effects; they are processed by different networks of neurons; and they also likely correspond to different types of mental processes and mental representations. These differences have been discussed for thousands of years – from ancient philosophy to classical aesthetic theory to modern art theory and contemporary neuroscience. For example, sound, video and animation can represent temporal processes, language can be used to specify logical relations; and so on. Software did not change much here.
What it did fundamentally changed, however, is how concrete instances of such media types (and their various combinations) function in practice. The result is that any such instance lost much of its unique identity. What as users we experience as particular properties of a piece of media come from software used to create, edit, present and access this content.
On the one hand, interactive software adds a new set of capabilities shared by all these media types: editing by selecting discrete parts, separation between data structure and its display, hyperlinking, visualization, searchibility, findability, etc. On the other hand, when we are dealing with a particular digital cultural object, its "properties" can vary dramatically depending on the software application which we use to interact with this object.
Let's look at one example – a photograph. In the analog era, once a photograph was printed, whatever this photograph represented/expressed was contained in this print. Looking at this photograph at home or in an exhibition did not make any difference. Certainly, a photographer could produce a different print with a higher contrast and in this way change the content of the original image – but this required creating a whole new physical object (i.e., a new photographic print).
Now, let's consider a digital photograph. We can capture a photo with a dedicated digital camera or a mobile phone, we scan it from an old magazine, we download it from an online archive, etc. – this part does not matter. In all cases we will end with a digital file which contains an array of pixel color values, and a file header which may typically specify image dimensions, information about the camera and shot conditions (such as exposure) and other metadata. In other words, we end up with what is normally called "digital media" – a file containing numbers which mean something to us. (The actual file formats may be much more complex, but the description I provided captures the essential concepts.)
However, unless you are a programmer, you never directly deal with these numbers –instead, you interact with digital media files through some application software. And here comes the crucial part. Depending on which software you use to access it, what you can do with the same digital file can change dramatically. Email software on your phone may simply display this photo – and nothing else. Free media viewers/players which runs on desktops or over the web usually give you more functions. For instance, a desktop version of Google's Picasa includes crop, auto color, red eye reduction, variety of filters (soft focus, glow, etc.) and a number of other functions. It can also display the same photo as color or black and white without any changes to the file itself. It also allows you to zoom into the photo many times examining its details in way which my mobile phone software can't. Finally, if I open the same photo in professional application such as Photoshop, I can

do much more. For instance, I can instruct Photoshop to combine the photo with many others, to replace certain colors, to, make visible its linear structure by running edge detection filter, to blur it in a dozen of different ways, and so on.
As this example illustrates, depending on the software I am using, the "properties" of a media object can change dramatically. Exactly the same file with the same contents can take on a variety of identities depending on the software used by a user.
What does this finding means in relation to the persisting primacy of the term "digital" in understanding new media? Let me answer this as clear and direct as I can. There is no such thing as "digital media". There is only software – as applied to media data (or "content".)
To rephrase: for users who can only interact with media content through application software, "digital media" does not have any unique properties by itself. What used to be "properties of a medium" are now operations and affordances defined by software. If you want to escape our prison "prison house" of software – or at least better understand what media is today – stop downloading Apps created by others. Instead, learn to program – and teach it to your students.

This text comes from the new draft of Software Takes Command which will soon appear at http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html



ÍNDICE DE ARTISTAS
INDEX OF ARTISTS

#

_ 8-Bits Team pg 178

A

_ A. Bill Miller pg 111
_ Aaron Oldenburg pg 111
_ Adam Saltsman pg 39
_ Agam (A.) Andreas pg 111
_ Aircord pg 77
_ Alan Becker pg 179
_ alan bigelow pg 112
_ Alcione Godoy pg 112
_ Alessandro Ludovico pg 148
_ Alessandro Novelli pg 179
_ Alex Hetherington pg 112
_ Alex Komarov pg 77
_ Alex May pg 40
_ Alex Weil pg 169
_ Alexander Bruce pg 40
_ Alexander Gellner pg 179
_ Alexandre Versignassi pg 116
_ Alfredo Ciannameo pg 91
_ Ali Miharbi pg 17
_ Alison Clifford pg 98
_ Alisson Lima pg 116
_ Allan Sieber pg 181
_ Alvaro X pg 103
_ Amir Admoni pg 181
_ Amorphous Blob Productions pg 62
_ AMUDI: Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola Politécnica de Engenharia da USP pg 212
_ Ana Carla Fonseca pg 247
_ Ana Freitas pg 116
_ Ana Prado pg 116
_ Anders Weberg pg 113
_ André Lopes aka spyvspy aeon pg 55
_ André Maciel pg 116
_ André Rangel pg 92, 223, 254
_ André Sirangelo pg 116
_ Andreas Kronbeck pg 192
_ Andreas muk Haider pg 233
_ Andreas Zecher pg 88
_ Andrew Huang pg 179
_ Andrew Ruhemann pg 180
_ Animatório pg 180
_ Anne Save de Beaurecueil pg 253
_ Anne-Kathrin Siegel pg 92
_ Annica Cuppetelli pg 18
_ Anstey/Pape pg 113
_ Anthony Vivien pg 191
_ Antoine Lepoutre pg 79
_ Arnt Jensen pg 215
_ Audrey Le Roy pg 66
_ Aurélien Potier pg 79
_ Aymeric Mansoux pg 114

B

_ Balam Soto pg 114
_ Bárbara de Azevedo pg 114
_ Ben Baker-Smith pg 114
_ Ben Covi pg 64
_ Ben Jack pg 19, 233
_ Ben Thomas pg 180
_ Benjamin Mattern pg 179
_ Bernard Capitaine aka Iono Allen pg 56
_ Bernhard Loibner pg 103
_ Bertrand Bey pg 181
_ Binary Tweed pg 41
_ Birdo Studio pg 181, 182
_ BobE Schism pg 57
_ Brad Mitchell pg 64
_ Brendan Angelides pg 182
_ Breno Flesch Franco pg 214
_ Brett Ingram pg 133
_ Brit Bunkley pg 115
_ Bruna Spoladore pg 119
_ Bruno Azzolini pg 112
_ Bruno Xavier pg 115

C

_ C.-D. Schulz aka Rohan Fermi pg 58
_ calin man pg 122
_ Camillo Louvise pg 112
_ Carl DiSalvo pg 230
_ Carlos Lascano pg 169
_ Carolina Frinhani pg 119
_ Cats in the Sky pg 11
_ Cesar Cabral pg 183
_ charly.gr pg 116
_ Chat Noir Studios pg 59
_ Chen, I-Chun pg 116
_ chiara passa pg 117
_ Christian Oyarzún pg 234
_ Christoffer Hedborg pg 43
_ Christoph Haag pg 206
_ Christopher Alender pg 182
_ Christopher Otto pg 117
_ Cipher Prime Studios pg 78
_ Claudia González pg 228
_ Claudio Parodi pg 104
_ Cleber Gazana pg 104, 117
_ Coala Filmes pg 183
_ Coletivo COLETORES pg 149
_ Colibri Games pg 43
_ Cristian Straub pg 122
_ Cristiano Rosa pg 229
_ Cristobal Mendoza pg 18
_ Cruz-Diez Foundation pg 78
_ Cyriak Harris pg 182

D

_ Dalton Soares pg 116
_ Daniel Apolinario pg 116
_ Daniel Augusto Azevedo Moori pg 214
_ Daniel Duda pg 117
_ Daniel Gazana pg 104, 117
_ Daniel Gonzalez Xavier pg 248
_ Daniel Lutz pg 79
_ Daniela Arrais pg 210
_ Daniela Cordeiro pg 149
_ Danny Baranowsky pg 39
_ Dante Zaballa pg 183
_ Dave Pape pg 113
_ David Griffiths pg 60, 114
_ David Muth pg 118
_ David O'Reilly pg 183
_ David Sullivan pg 118
_ David Wilson pg 169, 184
_ Denis Kamioka 'Cisma' pg 185
_ Dominik Käser pg 184
_ Doron Golan pg 118
_ Douglas de Paula pg 118
_ Douglas Easterly pg 236
_ Douglas Kawazu pg 116
_ Draxtor Despres pg 68
_ Drozhzhin pg 66

E

_ Edmund McMillen pg 44
_ Eduardo Nespoli pg 96
_ Eduardo Omine pg 150
_ Eduardo Patrício pg 93, 238
_ Elétrico pg 119
_ ElGrandeBigB pg 66
_ Eliane Weizmann pg 252
_ Elie Zananiri pg 151
_ Emiliano Urbim pg 116
_ ENJMIN pg 44
_ Eric Rosenbaum pg 80
_ Eric Siu pg 21,239
_ Érica Georgino pg 116
_ Erica Usui pg 214
_ Erik Dettwiler pg 127
_ Esteban Diácono pg 170, 184
_ Esther Hunziker pg 152, 170
_ Euphorie pg 94
_ Evan Blaster pg 45
_ Evan Meaney pg 60
_ Expedito Araújo pg 248

F

_ Fabiane Zambon pg 115
_ Fábio FON pg 224
_ Fábio Yamaji pg 170, 185
_ Fabrice ZOLL pg 65
_ FaoBeat pg 105
_ Felipe van Deursen pg 115
_ Fernando Alçada pg 92
_ Fernando Sanches pg 185
_ Fernando Velázquez pg 99, 249
_ Fernando Visockis pg 158
_ Fingerlab pg 79
_ Flávio Camargo pg 149
_ Flávio Jacon de Vazconcelos pg 96
_ Francisco Furtado pg 47
_ Franklin Lee pg 252
_ Franziska Windisch pg 206
_ Frederico Di Giacomo pg 115
_ Frictional Games pg 46

G

_ Gabe Swarr pg 171
_ Gabriela Previdello pg 239
_ Gabrielle Lissot pg 185
_ Gaijin Games pg 46
_ Garry Shepherd pg 133
_ Gil Beyruth pg 116
_ Gilles RICHARD pg 65
_ Giuliano Obici pg 95, 240
_ Gottfried Haider pg 61
_ Graeme Truslove pg 98
_ Grupo Vertigem pg 119
_ Guilherme Marcondes pg 186
_ Guilherme Wang de Farias Barros pg 214
_ Guillermo Madoz pg 186
_ Gustavo Frota pg 116

H

_ Harriet Payer pg 100
_ Harrison Heller aka Nefarious Guy pg 62
_ Heliodoro Santos pg 120
_ Henning M. Lederer pg 171
_ Henry Gwiazda pg 63
_ Hidenori Watanave pg 124
_ Hi-Sim pg 186
_ Home de Caramel pg 186
_ Hudson Soft pg 221
_ Hugues Bruyère pg 151
_ Hye Yeon Nam pg 230, 241

I

_ Iain Friar aka IceAxe pg 64

J

_ J.A. Molinari pg 135
_ Jaap pg 100
_ Jan Goldfuß pg 171
_ Jarbas Agnelli pg 119
_ Jasmin Lai pg 187
_ Jasmine Ritchie pg 47
_ Jason Nelson pg 120
_ Jason Waters pg 80
_ Jason Wishnow pg 187
_ Jay Silver pg 80
_ Jean Delaunay pg 179
_ Jean-Paul Frenay pg 187
_ Jenova Chen pg 215
_ Jérémy Pasquet pg 190
_ Jessica Barness pg 120
_ Jim Haverkamp pg 133
_ Jim Johnson pg 171
_ Jimmy Leroy pg 182
_ Joachim Smetschka pg 200
_ Joana Moll pg 120
_ Joanna Lurie pg 187
_ João Flesch Fortes pg 214
_ Joaquin Baldwin pg 188
_ Joaquin Cofreces pg 105
_ jody zellen pg 121
_ John Frame pg 172
_ Jonnathan Mutton pg 66
_ Joon Y. Moon pg 24
_ Jorge Esquivelzeta pg 100
_ Jorn Ebner pg 121
_ Josephine Anstey pg 113
_ jtwine pg 121
_ Juan Pablo Amato pg 105
_ Julian Jaramillo Arango pg 154, 241
_ Julian Palacz pg 26
_ Juliana Mori pg 27
_ Juliana Rodrigues pg 119
_ Jun Falkenstein pg 64

K

_ Karina Marques pg 149
_ Karina Smigla-Bobinski pg 28
_ Karla Schuch Brunet pg 241
_ Kate Lee pg 59
_ Kazushi Mukaiyama pg 36, 242
_ Ken Turner pg 188
_ Kenji Kojima pg 121
_ Kerria Seabrooke pg 65
_ Khaled D. Ramadan pg 134
_ Kiaran Ritchie pg 47
_ Kimchi & Chips pg 30, 31
_ kinema ikon pg 122
_ Kleyson Barbosa pg 115
_ Koichiro Mori pg 77
_ Kurtis Hough pg 172

L

_ Lars Lundehave Hansen pg 32
_ Laura Corrêa pg 247
_ Lauren McCarthy pg 155
_ Laurent Jaffier pg 185
_ Lawrence Malstaf pg 10, 14, 145
_ Leandro Molon pg 214
_ Leandro Pereira Souza pg 96
_ Leandro Spett pg 116
_ Lee Tao pg 188
_ Lemeh42 pg 188
_ Leo Bridle pg 180
_ Leonardo Crescenti pg 218
_ LES RICHES DOUANIERS pg 65
_ Leszek Plichta pg 189
_ Leyla Rodriguez pg 122
_ Luca Holland pg 122
_ Luciana Eguti pg 181, 182, 209
_ Lucius C. Kuert pg 134
_ Ludmila Pimentel pg 119
_ Ludwig Zeller pg 206, 207
_ Luis Henrique Rodrigues pg 122
_ Luiz Gustavo Ferreira Zanotello pg 123
_ Luiza Voll pg 210, 211

M

_ Malcolm Sutherland pg 189
_ MALYSSE pg 123
_ Manuel Jimenez pg 157
_ Marc Bouyer pg 191, 209
_ Marc Silver pg 189
_ Marek Plichta pg 88
_ Maria Hsu pg 212
_ Marina Maia pg 112
_ Marina Motomura pg 116
_ Mario Deuss pg 184
_ Mark Essen pg 48
_ Mark Pauly pg 184
_ Marlies van der wel pg 189
_ Marloes de Valk pg 114
_ Martin Piana pg 190
_ Martin Rumori pg 206
_ Martin Strak pg 88
_ Martin Woutisseth pg 190
_ Martin-Sebastian Senn pg 184
_ Masato Tsutsui pg 77
_ Matatoro Team pg 190
_ Mathieu Léger pg 151
_ Matias Vigliano pg 183
_ Matt Frieburghaus pg 123
_ Matt Roberts pg 34, 242
_ Matteo Sisti Sette pg 27
_ Matthias Hoegg pg 172, 190, 191
_ Mattias Ljungstrom pg 88
_ Maurício Horta pg 116
_ Mauro Carraro pg 190
_ Mauro Ceolin pg 106
_ Max Hattler pg 172, 173, 191
_ Max Loubaresse pg 191, 209
_ Max Porter pg 173
_ mchrbn pg 123
_ Mediatronic pg 48
_ Meindbender Animation Studio pg 191
_ Michael Paul Young pg 191
_ Michael Takeo Magruder pg 124
_ Michal Socha pg 192
_ Miguel de Castro Perez pg 249
_ Milton Sogabe pg 249
_ Molleindustria pg 49
_ Mone pg 223
_ Mr McFly pg 192
_ MUSCLEBEAVER pg 192
_ Music For Installations pg 106

N

_ Nadia Sumie Nobre Ota pg 214
_ Nagasaki Archive Committee pg 124
_ NaJa & deOstos pg 157
_ Nanette Wylde pg 124
_ Nannette Jackowski pg 157
_ Napatsawan Chirayukool pg 193
_ Natalia Santana pg 119
_ Natan Sinigaglia (Abstract Bird) pg 174
_ Nate Murray pg 81
_ Nicholas Economos pg 125
_ Nicholas Knouf pg 125
_ Nicklas Nygren pg 49
_ Nicolas Deprez pg 185
_ Nicolas Maigret pg 97
_ Niloy J. Mitra pg 184
_ Nina Wenhart pg 243
_ NOMINT pg 174
_ Nonsense Studio pg 66
_ Nurit Bar-Shai pg 125

O

_ Ohno Hiroaki pg 21
_ Oliver Delbos pg 66
_ Osvaldo Cibils pg 125
_ Owen Eric Wood pg 125

P

_ Pahnl pg 193
_ Panayiotis KOKORAS pg 107
_ Paolo Cirio pg 126, 148
_ Paolo Pedercini pg 49, 223
_ Paul Jannicola pg 65
_ Paul O Donoghue aka Ocusonic pg 101
_ Paulo Muppet pg 181, 182, 209
_ Pavel Doichev pg 81, 82
_ Pedro Mari pg 174
_ Peppermelon TV pg 193, 194
_ Pete Terrill pg 64
_ Philip Mantione pg 107
_ Phosfiend Systems pg 223
_ Piatã Stoklos Kignel pg 247
_ Pierre Ducos pg 181, 209
_ Pierre Gaudillere pg 66
_ Pierre Lippens pg 185
_ Piotr Kopik pg 67, 68
_ PirarucuDuo pg 158, 239
_ Pooky Amsterdam pg 68
_ Projeto Aquarpa pg 96
_ Przemyslaw Moskal pg 102

Q

_ Quayola pg 126

R

_ Rachel Zuanon Dias pg 234
_ rachelmauricio pg 126, 127
_ Radiated pg 66
_ Rafael Araujo pg 112
_ Rafael Kenski pg 116
_ Rafaël Rozendaal pg 160, 223
_ rage pg 127
_ Raphaël Calamote pg 190
_ Rayelle Niemann pg 127
_ Régine Debatty pg 252
_ Rejane Cantoni pg 218
_ Remco Roes pg 127
_ Renata Aguiar pg 116
_ Representa Corisco pg 128
_ Ricardo Barreto pg 212
_ Ricardo de Ostos pg 157
_ Ricardo Iglesias García pg 161, 244
_ Ricardo Palmieri pg 231, 251
_ Richard E Flanagan pg 50, 223
_ Richard Harrison pg 83
_ Richard J O'Callaghan pg 128
_ Rinaldo Santos pg 108
_ Rob Fielding pg 83
_ Robert Seidel pg 175, 194
_ Robert Smith Stuart pg 138
_ Rodolfo Rossi pg 112
_ Rodrigo Mello pg 128
_ Rogier van der Zwaag pg 194
_ Rosa Menkman pg 128
_ Rose Borchovski aka Saskia Boddeke pg 57, 69, 70
_ Ross Phillips pg 157
_ Ru Kuwahata pg 173
_ Rudolf Kremers pg 40, 223
_ RunSwimFly pg 83
_ Ryo Osera pg 124
_ Ryoichi Kurokawa pg 35

S

_ Samuca Muller pg 175
_ Samuel's Dream pg 68
_ Sandro Tubertini pg 138, 253
_ Santiago Ortiz pg 129
_ Sarah Laufer pg 179
_ Sasha Belyaev pg 195
_ Scott Pagano pg 176, 195
_ Scott Snibbe pg 84, 85, 86
_ Sebastian Tomczak pg 176
_ Serene Teh pg 196
_ Sergey Rachok pg 77
_ Sergio Cajado pg 108
_ Sergio Granada Moreno pg 108
_ Sergio Roclaw Basbaum pg 245
_ seryozha k0tsun pg 129
_ Shaun Tan pg 180
_ Sherwin Liu pg 59
_ Simone Yamamoto pg 116
_ Simple.Normal pg 104
_ slimgirlfat pg 55
_ Smule pg 87
_ Sol Rezza pg 109
_ Soraya Braz pg 224
_ Spaces of Play pg 88
_ State of Play Games pg 51
_ Stephen Irwin pg 196
_ Stuart Pound pg 129
_ Submarine Channel pg 130
_ Sylvain Marc pg 196

T

_ Takahiro Yasuda pg 177
_ Takeoka Hideki pg 21
_ Takuhatsu pg 66
_ Tales of Tales pg 51
_ Tamás Waliczky pg 163
_ TAMURA YUICHIRO pg 129
_ Tanya Aydostian pg 197
_ Taylor Price pg 197
_ Ted Davis pg 89
_ Teilo Vallacott pg 135
_ That Game Company pg 215
_ The Tiny Orchestra pg 109
_ Thiago Mundim pg 253
_ Thiago Parizi pg 158
_ Thiago Salas Gomes pg 96
_ Thomas Sicouri pg 157
_ Thomas Van Lissum pg 66
_ Tim Coe pg 201
_ TimaGoofy pg 66
_ TJ Fuller pg 81
_ Tobias Knipf pg 192
_ Tom Jantol pg 70, 71, 204
_ TOMMY PALLOTTA pg 130
_ Tommy Refenes pg 44
_ Tomoyuki Torisu pg 124
_ Toni William pg 149
_ Tony Bannan aka ammopreviz pg 71
_ Toshiyuki Hashimoto pg78
_ Trace Sanderson aka Lainy Voom pg 72
_ Treat Studios pg 177, 178
_ Tutsy Navarathna pg 73
_ Typotheque / Resolume pg 89

U

_ ultraviolet pg 66

V

_ Valere Amirault pg 179
_ Vanessa Fort pg 249, 251
_ Veronika Obertová pg 197
_ Victor Salciotti pg 178
_ Victoria Messi pg 246, 252
_ Vincenzo Lombardo pg 135
_ Vinicius Nakamura pg 112
_ VJ ELETRO-I-MAN pg 128
_ Vladimir Todorovic pg 130

W

_ Warsaw Electronic Festival 2010 pg 102
_ Watch Mojo pg 136
_ Wesley Rodrigues pg 198

Y

_ Ygor Ferreira pg 119
_ Yoshi Akai pg 164
_ Yoshihiro Watanabe pg 21
_ Yujiro Kabutoya pg 36

Z

_ Zach Cohen pg 198

CRÉDITOS
CREDITS

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO DO FILE SÃO PAULO 2011
FILE SÃO PAULO 2011 ORGANIZATION TEAM

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION ASSISTANT
Fernanda Albuquerque de Almeida
Julia Adib Passos

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT
Silia Moan

COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP
FILE WORKSHOP COORDINATION
Fabius Leineweber

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

ASSISTENTE DE ARQUITETURA
ARCHITETURE ASSISTANT
Viviane Ricciardi
Giovana Cruz

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION
Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA
FILE MACHINIMA COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+
FILE ANIMA+ COORDINATION
Raquel Olívia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE TABLET
FILE TABLET COORDINATION
Maria Eugênia Mourão

COORDENAÇÃO DO FILE DOCUMENTA
FILE DOCUMENTA COORDINATION
Eric Marke

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Samara Takashiro
Danubia Rodrigues Percinoto

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT
Camila Krantz
Renata Perissinotto Passos

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION PRODUCTION COORDINATION
Renata Perissinotto Passos

MONTAGEM DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION ASSEMBLAGE
Daniel Nogueira de Lima
Alonzo Fernandez Zarzosa

MONTAGEM DOS TRABALHOS NEMO OBSERVATORIUM 02002 / SHRINK 01995 ASSEMBLAGE OF THE WORKS NEMO OBSERVATORIUM 02002 / SHRINK 01995
Samuel Rodrigues
Thiago Pires

PRODUÇÃO DO HIPERSÔNICA PERFORMANCE HYPERSONICA PERFORMANCE PRODUCTION
Tatiana Farias

TRADUÇÃO INGLÊS
ENGLISH TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves
Cicero Inacio da Silva

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN
ANA STARLING + BIZU [DIREÇÃO DE CRIAÇÃO CREATIVE DIRECTION Ana Starling e Roberto Guimarães DIREÇÃO DE DESIGN E IDENTIDADE VISUAL DESIGN DIRECTION AND VISUAL IDENTITY Ana Starling DESIGNERS Teo Menna, Elisa Carareto, Luiz Ferraz Junior e Paula Bittar PROGRAMAÇÃO WEBSITE WEBSITE PROGRAMMING Lucas Bertoni ATENDIMENTO TREATMENT Eloisa Fuchs]

COORDENAÇÃO DE ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Eduardo Uzae
Fabricia Morais
Simone Bertuzzi

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Interativos Comunicação Interativa

FOTOGRAFIA PHOTOGRAPHY
Guilherme Tamburus
Padre Martins
Murilo Yamanaka

VÍDEO VIDEO
Marco Nalesso

DVD DVD
Rafael França

ANIMAÇÃO TRILHA
TRACK ANIMATION
André Aguiar
Arthur Joly
Raquel Olívia Fukuda
Rafael França

AMBIENTAÇÃO SONORA
AMBIENT SOUND
Zatgnut from Space | Eric marke

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO DO FILE PAI 2011
FILE PAI 2011
ORGANIZATION TEAM

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
PRODUCTION COORDINATION
Chiara Nabeshima Santos

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Juliana Caloi

PROJETO DE ARQUITETURA
DO FOYER E ESPAÇO FIESP
FIESP SPACE AND FOYER
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

ASSISTENTE DE ARQUITETURA
DO FOYER E ESPAÇO FIESP
FIESP SPACE AND FOYER
ARCHITETURE ASSISTANT
Viviane Ricciardi
Giovana Cruz

COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM
COORDINATION ASSISTANT
Fernanda Albuquerque de Almeida
Julia Adib Passos

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT
Silia Moan

COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP
FILE WORKSHOP COORDINATION
Fabius Leineweber

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+
FILE ANIMA+ COORDINATION
Raquel Olívia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION
Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DO FILE
MAQUINEMA E DE CONTEÚDO
FILE MACHINIMA AND
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Samara Takashiro
Danubia Rodrigues Percinoto

TRADUÇÃO INGLÊS
ENGLISH TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN
ANA STARLING + BIZU [DIREÇÃO DE CRIAÇÃO CREATIVE DIRECTION Ana Starling e Roberto Guimarães DIREÇÃO DE DESIGN E IDENTIDADE VISUAL DESIGN DIRECTION AND VISUAL IDENTITY Ana Starling DESIGNERS Teo Menna e Elisa Carareto MOTION DESIGN Thiago Thomé PROGRAMAÇÃO WEBSITE WEBSITE PROGRAMMING Lucas Bertoni ATENDIMENTO TREATMENT Eloisa Fuchs ASSISTENTE DE PRODUÇÃO PRODUCTION ASSISTANT Thiago Minamisawa]

COORDENAÇÃO DE ASSESSORIA
DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Eduardo Uzae
Fabricia Morais
Simone Bertuzzi

ASSESSORIA DE ENGENHARIA ELÉTRICA
ELECTRICAL ENGINEERING CONSULTANT
Daniel Moori

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Interativos Comunicação Interativa

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY
Guilherme Tamburus
Padre Martins
Murilo Yamanaka

VÍDEO VIDEO
Marco Nalesso

DVD DVD
Rafael França

ANIMAÇÃO TRILHA
TRACK ANIMATION
André Aguiar
Arthur Joly
Raquel Olívia Fukuda
Rafael França

PERFORMERS DO TRABALHO "SHRINK 01995", LAWRENCE MALSTAF
PERFORMERS OF "SHRINK 01995"
WORK, LAWRENCE MALSTAFV
Aline Alves
Ana Musi Dora
Rafael Sertori

SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA

Departamento Regional de São Paulo

PRESIDENTE
CHAIRMAN
Paulo Skaf

CONSELHEIROS
COUNSELLORS
Elias Miguel Haddad
Fernando Greiber
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho
Vandermir Francesconi Júnior
Nelson Abbud João
Nelson Antunes
Nilton Torres de Bastos
Sylvio Alves de Barros Filho
Humberto Barbato Neto
Nelson Luis de Carvalho Freire
José Roberto de Melo
Ronaldo Bianchi
Sérgio Tiezzi Júnior
Sebastião Geraldo Cardozo
Emílio Alves Ferreira Júnior

SUPERINTENDENTE OPERACIONAL
OPERATIONAL SUPERINTENDENT
Walter Vicioni Gonçalves

SUPERINTENDENTE DE INTEGRAÇÃO
INTEGRATION SUPERINTENDENT
José Felício Castellano

DIRETOR DE OPERAÇÕES
OPERATIONS DIRECTOR
Cesar Callegari

DIRETOR DA DIVISÃO DE
DESENVOLVIMENTO CULTURAL
CULTURAL DEVELOPMENT
DIVISION DIRECTOR
Celio Jorge Deffendi

FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO

PRESIDENTE
CHAIRMAN
Paulo Skaf

Comcultura – Comitê de Ação Cultural da FIESP

DIRETOR TITULAR
TITULAR DIRECTOR
Fernando Greiber

DIRETORES ADJUNTOS
ADJUNCT DIRECTORS
André Sturm
José Eduardo Mendes Camargo
Mário Eugênio Frugiuele

Centro Cultural FIESP – Ruth Cardoso

GERENTE DE OPERAÇÕES
OPERATIONS MANAGER
Débora Viana

SUPERVISORA
SUPERVISOR
Alexandra Salomão Miamoto

PRODUTORA CULTURAL
CULTURAL PRODUCER
Sueli Nabeshima

ENCARREGADO DO CENTRO CULTURAL
CULTURAL CENTER TECHNICAL
Márcio Madi

AGENTE DE ATIVIDADES CULTURAIS
AGENT OF CULTURAL ACTIVITIES
Elder Baungartner

CENOTÉCNICO
SCENOGRAPHIC TECHNICIAN
Marcio Zunhiga Dias

ILUMINAÇÃO
LIGHTING
Alexandre Pestana
Fernanda Prado da Silva
Marcos Paulo Barbosa

SONOPLASTIA
SOUND TECHNICIANS
Gunther Johann Kibelkstis
Henrique Silva
Roberto Coelho

MAQUINISTAS
MACHINISTS
Marcello Girotti Callas
Nilson Santos
Ronaldo Chimanski
Sérgio Nicanor Teixeira

CONTRARREGRAS
PROP ASSISTANTS
Luciano Mendison
Menes Machado
Celso Ferreira de Albuquerque
Ricardo Santana
Adriano Gabriel Martins

CAMAREIRAS
DRESSING-ROOM ASSISTANTS
Alaides Alves
Carla Alcântara Tibério
Emilene Maria da Paz
Nilcéa Lupianhes

ELETRICISTA
ELECTRICIAN
Augusto Vicente Costa

ESTAGIÁRIOS
TRAINEES
Gabriel Osradecky Donas
Michel Nebonta
Henrique Roldan de Almeida
Luis Felipe Rebello Teixeira
Raphael Bianco Louro

MONITORIA
MONITORING
Leandro Senna Cardoso Gomes
Aline Harume Ueda
(estagiários trainees)

DIVULGAÇÃO
DIVULGATION
Deivid Gomes de Souza
Leni Arietti
(estagiárias trainees)
Helena Rabethge
Tamiris Bronzato
Thaise Fernandes

APOIO À PRODUÇÃO GRÁFICA
GRAPHIC PRODUCTION SUPPORT
Juliana Cezário

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION NUCLEUS
Rosângela Gallardo

APOIO DE ATENDIMENTO
ATTANDANCE SUPPORT
Karina Silva

REALIZAÇÃO
ACCOMPLISHMENT

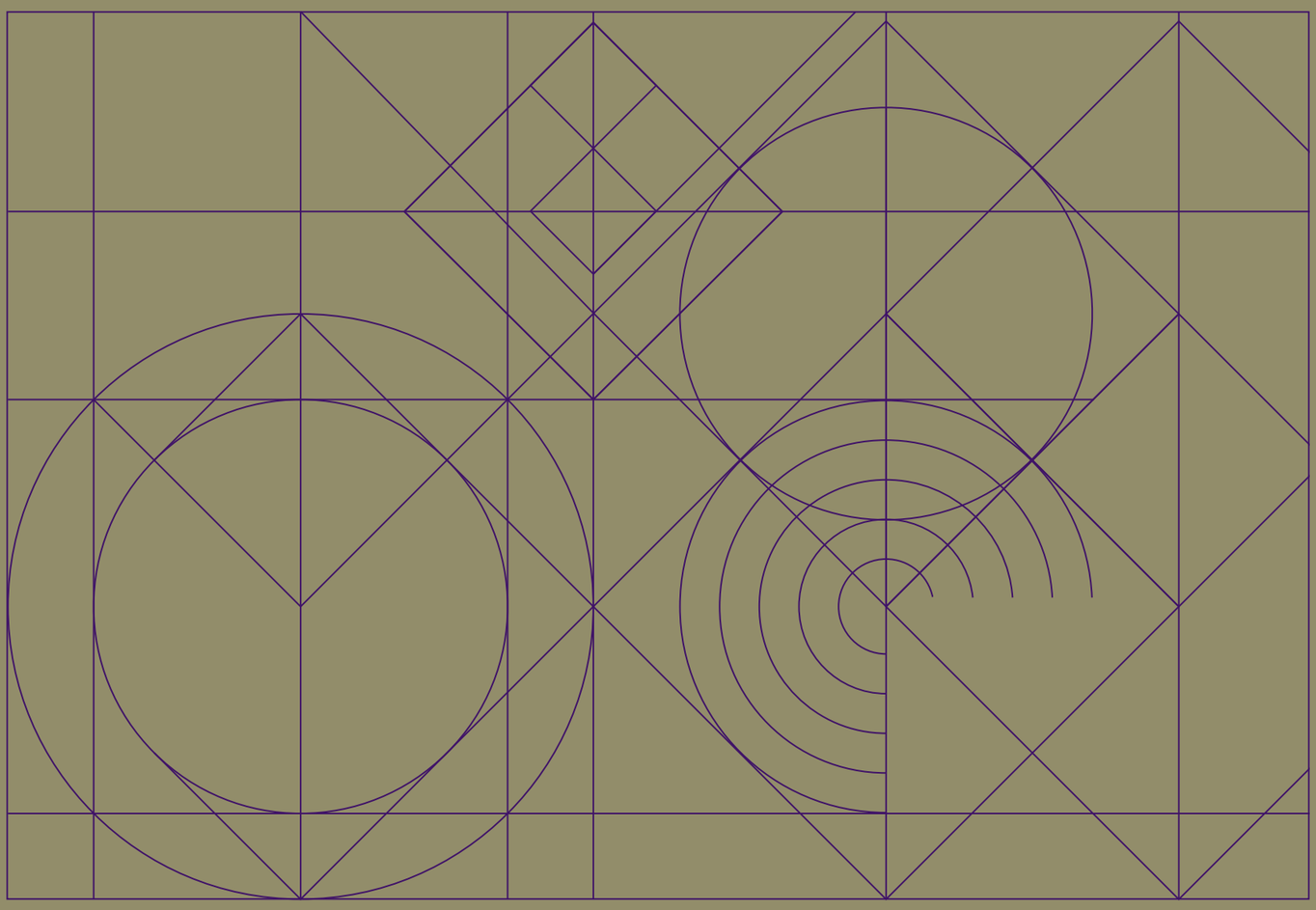
FIESP SESI
Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.

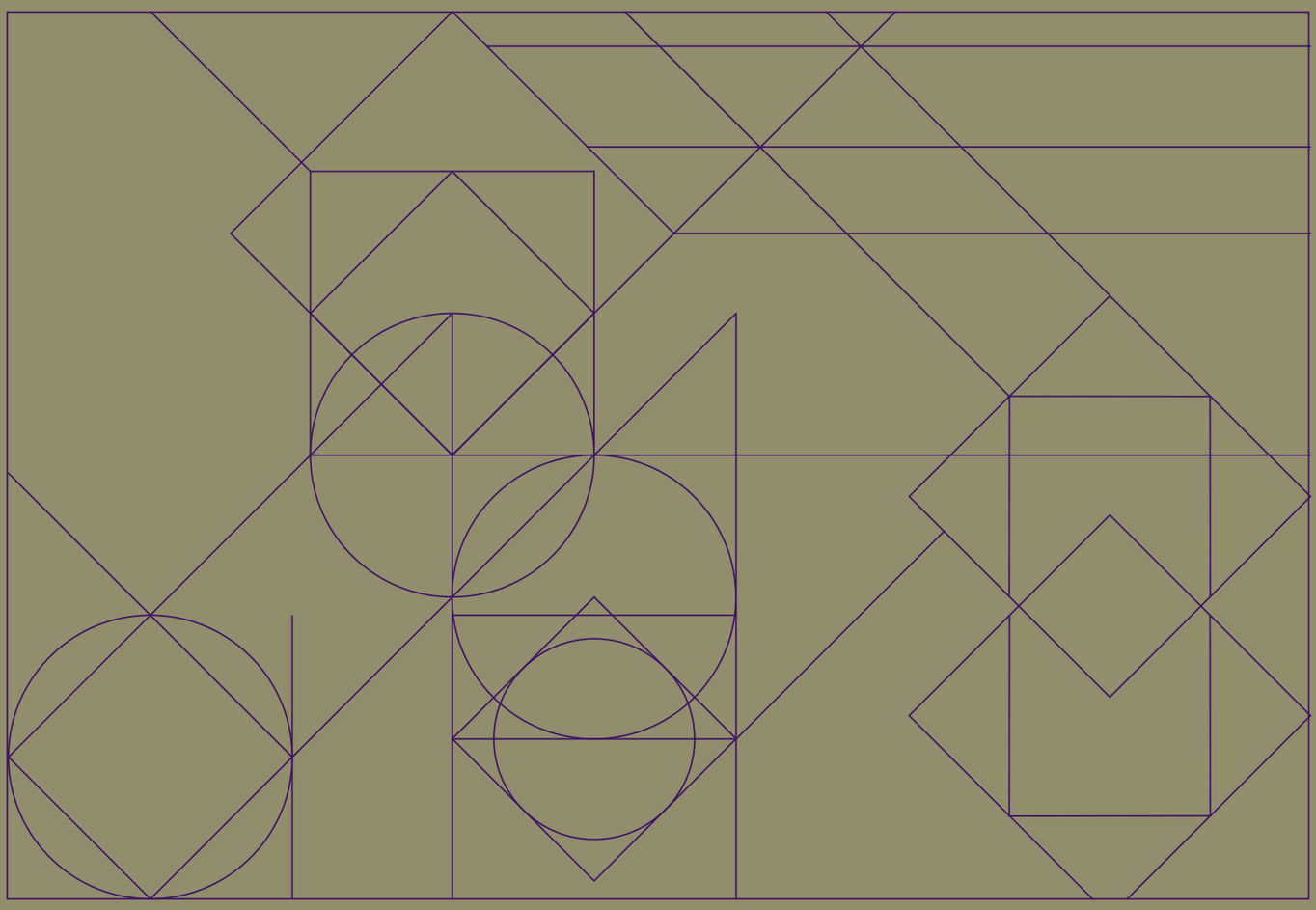
INSTITUIÇÃO PARCEIRA
PARTNER INSTITUTION

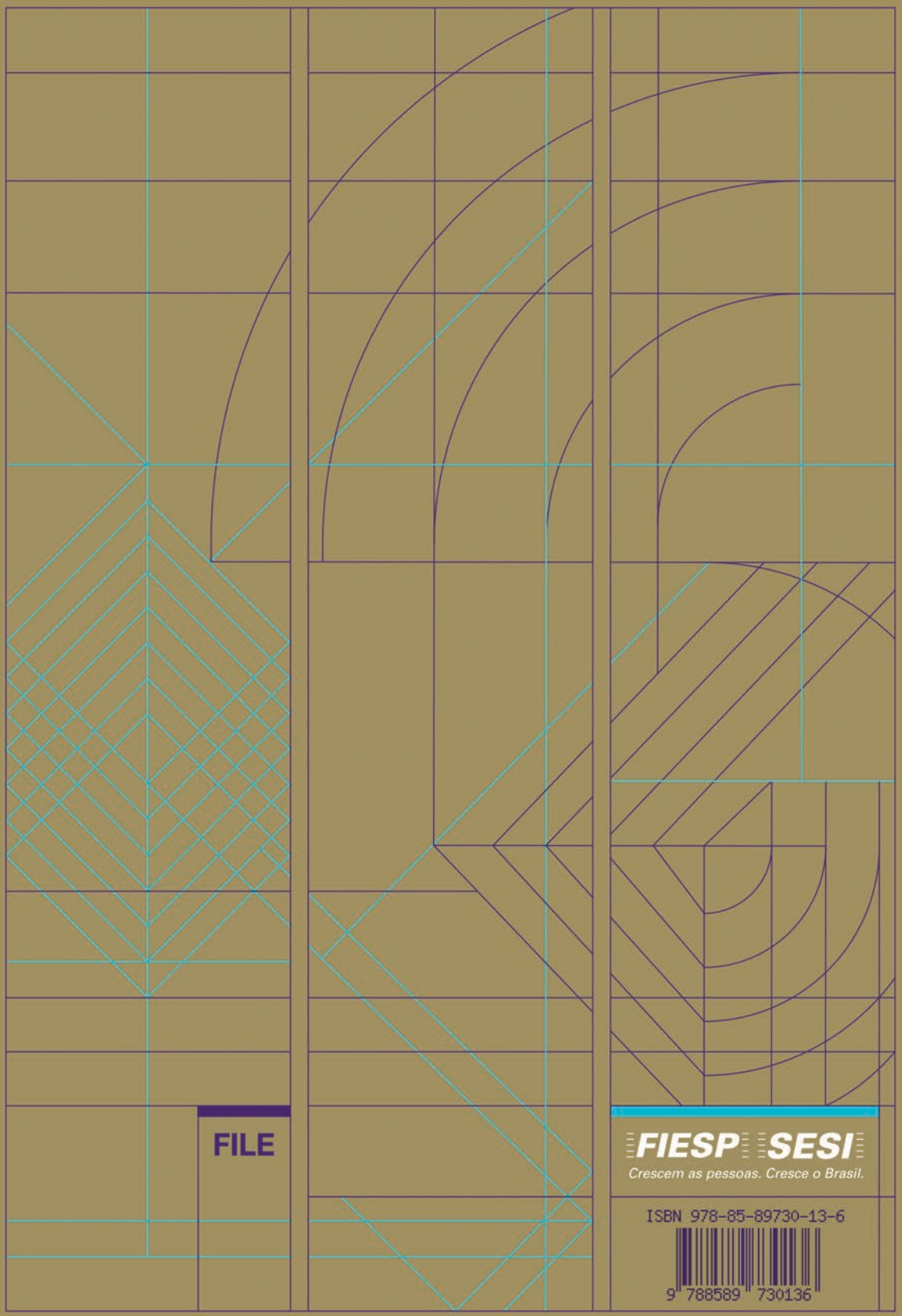
Santander

APOIO CULTURAL
CULTURAL SUPPORT

Centro Cultural São Paulo
PREFEITURA DE SÃO PAULO CULTURA
MASP
METRÔ
Instituto Cervantes São Paulo
GOETHE INSTITUT
Embaixada da Áustria Brasília
Consulado Geral da França em São Paulo
aecid
CENTRO CULTURAL DA ESPANHA EM SP
swiss arts council prohelvetia
Schweizerische Eidgenossenschaft Confédération suisse Confederazione Svizzera Confederaziun svizra
Eidgenössisches Departement des Innern EDI Bundesamt für Kultur BAK
Canada Council for the Arts
Conseil des Arts du Canada
kunstuniversitätlinz
JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL
ACMSIGGRAPH
SICAF
neural
IED
Residência Artística FAAP
LUX ELETRÔNICO
livraria cultura
fnac
fnac.com.br
mke Ministry of Knowledge Economy
kidp KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION
aufgeblasen abgehoben hochhinaus
MegaPhone Labs
Dpt.
snyk
ART'IST
dı:'ʌngewʌndtə
bm:uk







FIESP SESI

Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.

ISBN 978-85-89730-13-6

9 788589 730136