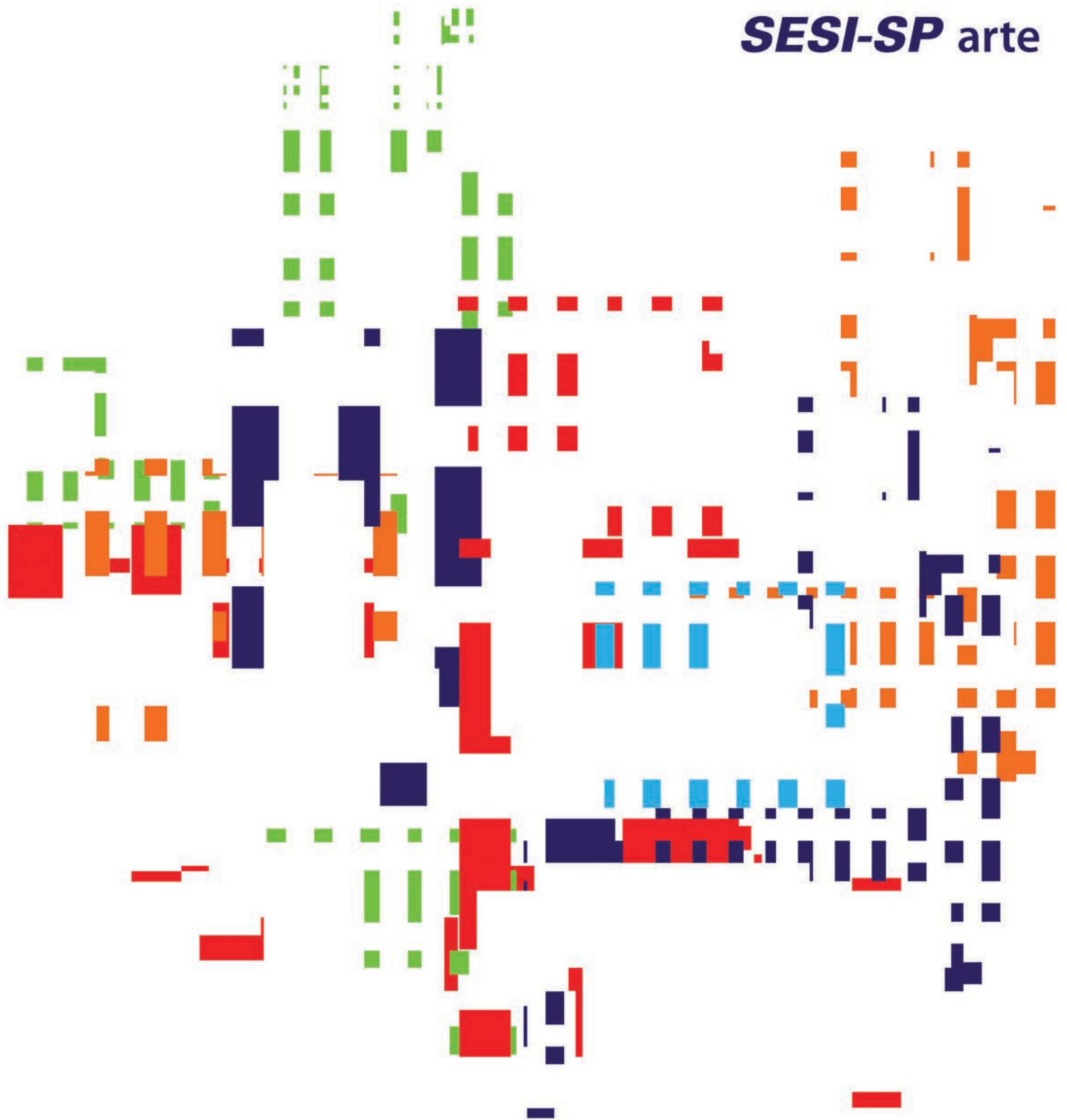
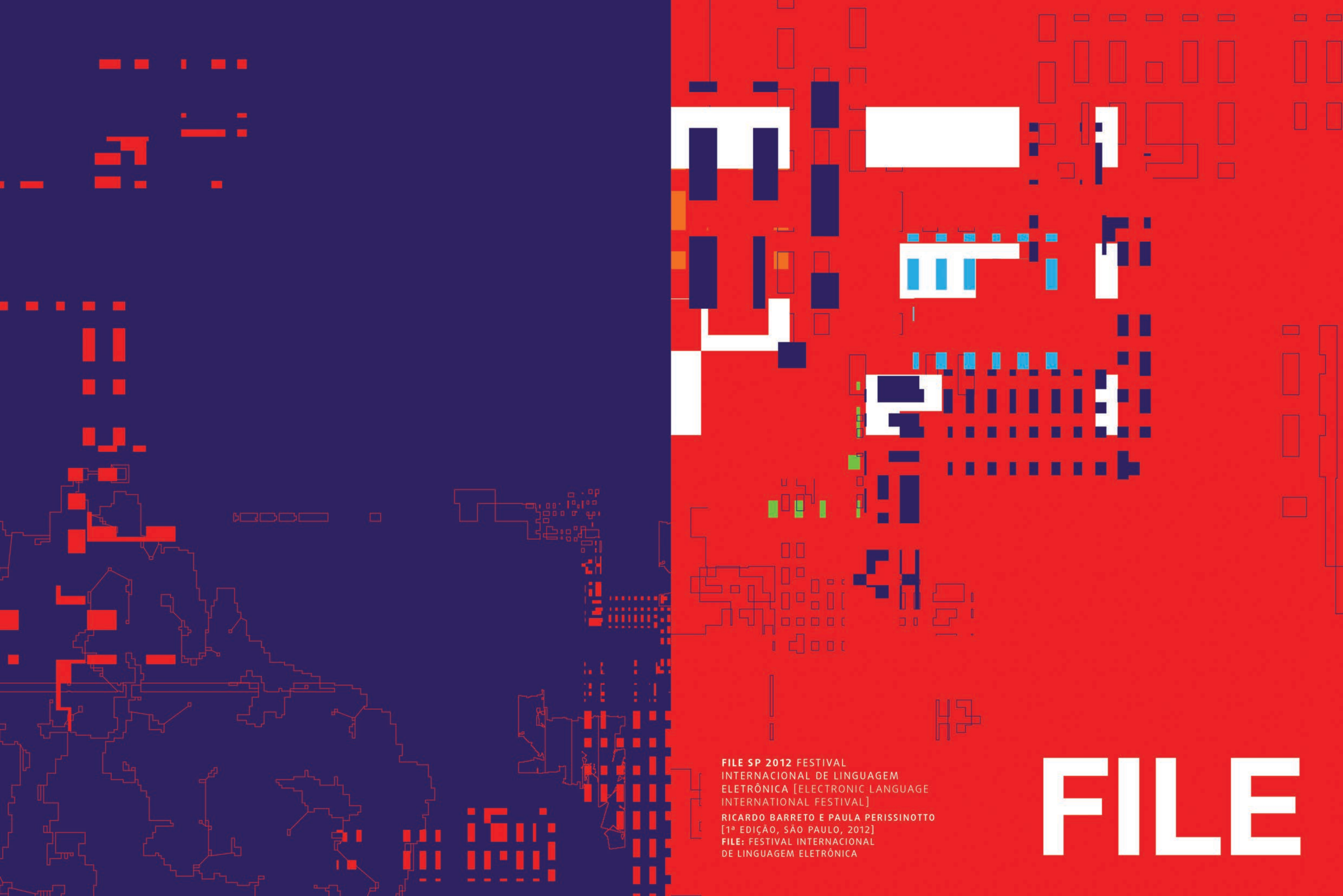




FILE



FILE SP 2012 FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA [ELECTRONIC LANGUAGE
INTERNATIONAL FESTIVAL]

RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO
[1ª EDIÇÃO, SÃO PAULO, 2012]

FILE: FESTIVAL INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

FILE

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

FILE SP 2012 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE SP 2012 : Electronic Language International Festival / [organização/organization Paula Perissinotto e Ricardo Barreto; tradução/translation Clara Prado e Thaís Costa]. --
São Paulo: FILE, 2012.

Realização: SESI
Edição bilingue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-14-3

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 SP 2012: Electronic Language International Festival.

12-08089CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

1. Cultura digital na arte700.285
2. Linguagem eletrônica na arte700.285

FILE SP 2012 FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA [ELECTRONIC LANGUAGE
INTERNATIONAL FESTIVAL]

RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO
[1ª EDIÇÃO, SÃO PAULO, 2012]
FILE: FESTIVAL INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

FILE

SESI - 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
Massimo Andrea Giavina-Bianchi
Nelson Luis de Carvalho Freire
José Roberto de Melo
Ronaldo Bianchi
Sérgio Tiezzi Júnior
Emílio Alves Ferreira Júnior

SUPERINTENDENTE OPERACIONAL
[OPERATIONAL SUPERINTENDENT]
Walter Vicioni Gonçalves

SUPERINTENDENTE DE INTEGRAÇÃO
[INTEGRATION SUPERINTENDENT]
José Felício Castellano

DIRETOR DA DIVISÃO DE
DESENVOLVIMENTO CULTURAL
[CULTURAL DEVELOPMENT DIVISION]
Celio Jorge Deffendi

PARCERIA ENTRE SESI E FILE TRAZ FESTIVAL DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA PARA SÃO PAULO PELA 13ª VEZ
[PARTNERSHIP BETWEEN SESI AND FILE BRINGS ELECTRONIC
LANGUAGE FESTIVAL FOR SÃO PAULO FOR THE 13TH TIME]

Uma das principais missões do SESI de São Paulo é levar mais cultura até as pessoas. Na condição de uma das mais importantes fomentadoras de ações culturais no país, a entidade tem promovido espetáculos e apresentações de grande qualidade, capazes de atrair novos públicos e também renovar o interesse das plateias mais tradicionais. O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica é exemplo disso, ao apresentar a diversidade da cultura digital por meio de instalações interativas, games, animações, maquinemas e música eletrônica. Em sua décima terceira edição, o FILE 2012 colabora com o desenvolvimento estético-tecnológico que as novas linguagens eletrônicas e digitais possibilitam, bem como posiciona o Brasil no contexto mundial dessas novas tendências. O SESI trabalha há mais de 40 anos com a convicção de que o futuro do Brasil depende de atuação firme na educação e na cultura, a fim de construir uma sociedade mais independente, livre e democrática. As mudanças positivas somente são completas quando acompanhadas de condições para que seus cidadãos tenham mais acesso

à cultura e à informação. Na capital e em todo o Estado de São Paulo, os Centros Culturais, os Centros de Atividades e os 22 teatros do SESI-SP atendem anualmente 2 milhões de espectadores e promovem exposições, shows, peças teatrais, filmes e eventos literários. Este FILE 2012 vem somar a essa lista mais um sucesso do SESI-SP, que pretende colaborar com as metas de desenvolvimento e transformação do país por meio da inserção de nosso povo na moderna sociedade do conhecimento.

One of the main missions of SESI-SP is to take more culture to people. As one of the most important supporters of cultural actions in the country, the institution has been promoting high-quality shows and presentations which are capable of attracting new segments of the population, as well as of renewing the interest of more traditional audiences. The Electronic Language International Festival is an example of our initiatives, by presenting the diversity of digital culture by means of interactive installations, games, animations, machinimas, and electronic music. In its thirteenth edition, the FILE 2012 collaborates



with the aesthetic-technological development provided by new electronic and digital languages, as well as it inserts Brazil into the world context of these new tendencies. SESI has been in operation for over 40 years with the conviction that Brazil's future depends on firm actions on education and culture, in order to build a more independent, free and democratic society. Positive changes are only solid when citizens have more access to culture and information. In the capital and in the whole State of São Paulo, SESI-SP maintains Cultural Centers, Centers of Activities and 22 theaters which are frequented by 2 million people a year and promote exhibitions, shows, plays, films, and literary events. The FILE 2012 represents another success for SESI-SP, which intends to collaborate with Brazil's development and change goals by means of the inclusion of our people in the modern knowledge society.

PAULO SKAF
PRESIDENTE DO SESI-SP
[CHAIRMAN OF SESI-SP]

ÍNDICE [INDEX]

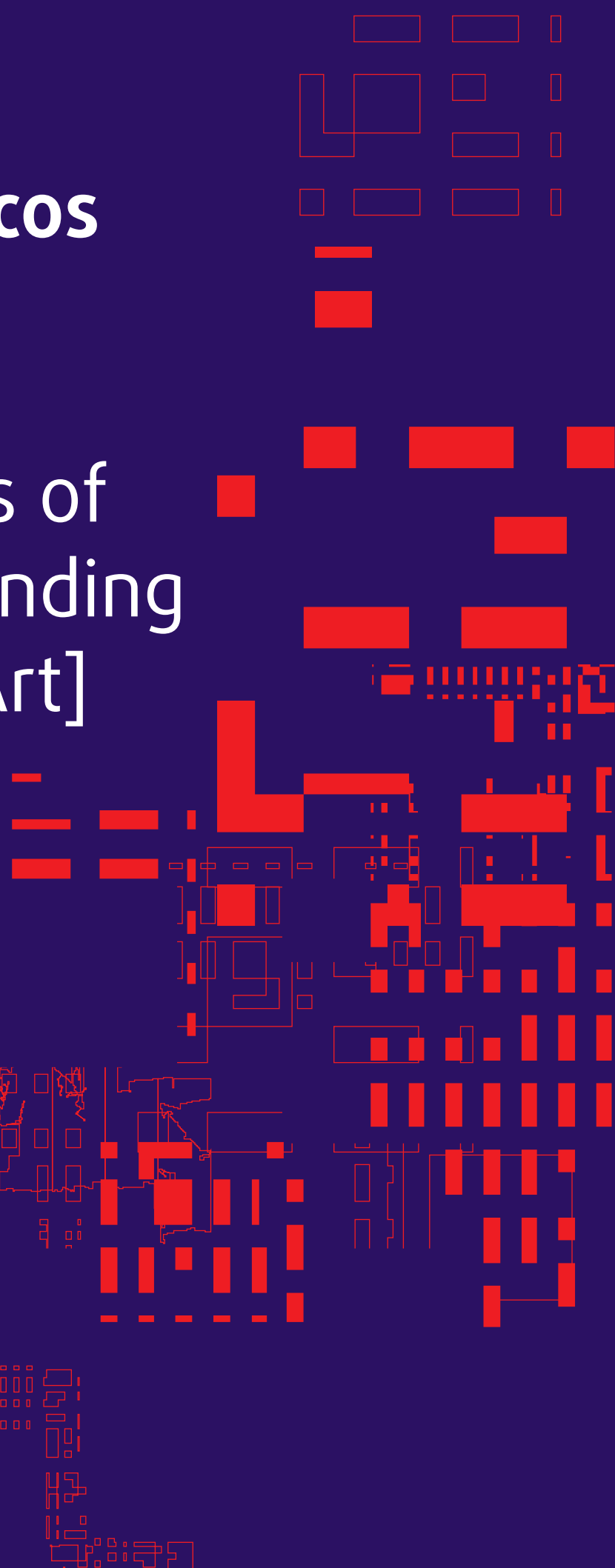
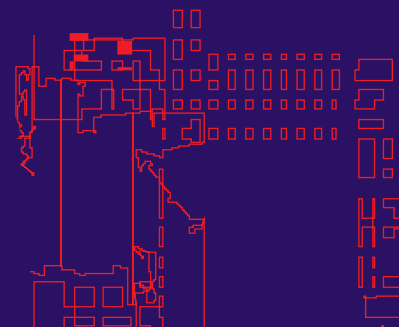
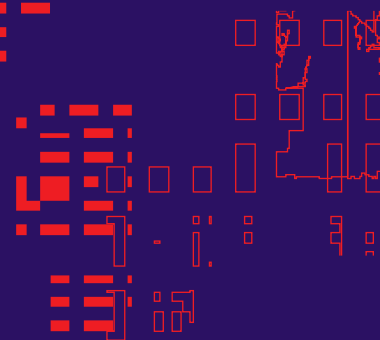
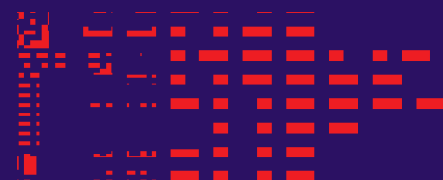
008	SETE EQUÍVOCOS SOBRE A ARTE INTERATIVA [SEVEN WAYS OF MISUNDERSTANDING INTERACTIVE ART] (ERKKI HUHTAMO)
016	FILE SP 2012: EXPOSIÇÃO [EXHIBITION]
017	INSTALAÇÕES [INSTALLATIONS]
048	OS OBJETOS INQUIETOS [THE RESTLESS OBJECT] (SYLVIE PARENT)
060	GAMES
073	MAQUINEMA [MACHINIMA] > 074 FILE MAQUINEMA 2012 [FILE MACHINIMA 2012] (FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA) >
076	TRABALHOS [WORKS]
090	ANIMA+ > 091 FILE ANIMA+ 2012: ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS MÍDIAS DIGITAIS [FILE ANIMA+ 2012: ANIMATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL MEDIA] (RAQUEL OLÍVIA FUKUDA) >
092	TRABALHOS [WORKS]
117	TABLET > 118 HIGH[TECH]-SOCIETY (MARIA EUGÊNIA MOURÃO) >
122	TRABALHOS [WORKS]
136	HIPERSÔNICA [HYPERSONICA] > 137 PERFORMANCE >
142	SCREENING > 152 PARTICIPANTES [PARTICIPANTS] >
167	VENTILA POP: LOUNGE DO FILE 2012 [VENTILA POP: LOUNGE AT THE FILE 2012] >
168	TECNOLOGIA DE MÚSICA ELETRÔNICA NA ERA DA ILUMINAÇÃO ANÁLOGO-DIGITAL [ELECTRONIC MUSIC TECHNOLOGY IN THE AGE OF ANALOGUE-DIGITAL ILLUMINATION] (ERIC MARKE) >
169	A TECNOLOGIA E A VANGUARDA [TECHNOLOGY AND VANGUARD] (LUCIANO WATASE)
171	MÍDIA ARTE [MEDIA ART]
193	SYMPOSIUM
226	WORKSHOP
231	ÍNDICE DE ARTISTAS [INDEX OF ARTISTS]
234	CRÉDITOS [CREDITS]
237	APOIO [SUPPORT]

Sete equívocos sobre a arte interativa

[Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art]

Erkki Huhtamo

Professor Especializado em Mídia
Universidade de Lapland
[Professor of Media Studies
University of Lapland]



1. A ARTE INTERATIVA É UM FENÔMENO MUITO RECENTE, QUE AINDA ESTÁ SÓ NO INÍCIO E VAI LEVAR MUITO TEMPO PARA AMADURECER COMO UMA FORMA DE ARTE.

Em termos de sua visibilidade nos meios de comunicação ou no mundo da arte, a arte interativa realmente pode parecer recente. Seu “surgimento” coincidiu com a onda de conceitos como “mídia interativa” e “jogos interativos”, que se tornaram palavras de uso corrente desde a virada da década. No entanto, a tecnologia interativa já era discutida e desenvolvida há bem mais tempo pela comunidade de pesquisa e desenvolvimento. Na verdade, muitos dos primeiros experimentos artísticos com interatividade surgiram no mundo da pesquisa e desenvolvimento ou em seu entorno (por exemplo, Myron Krueger). O acesso a computadores pessoais, interfaces mais intuitivas e ferramentas amigáveis de programação inspiraram artistas independentes (por exemplo, Jeffrey Shaw e Lynn Hershman) a explorarem esta área no início dos anos 1980.

Essa “história”, porém, ignora o fato de que a arte interativa é firmemente enraizada nas transformações estéticas do século 20. O questionamento por parte dos dadaístas, construtivistas, surrealistas e outros sobre o papel do artista, da obra, do público, do mercado e da relação entre arte e sociedade preparou o terreno. No Fluxus de 1960, happenings e “arte participativa” (Frank Popper), arte cibernética, o movimento arte e tecnologia, arte ambiental e videoarte forneceram muitos ingredientes para a arte interativa. O trabalho pré-digital de pioneiros como Shaw e Hershman evidencia isso e artistas atuais não ignoram essa ligação.

2. OBRAS DE ARTE INTERATIVAS CULTUAM A ALTA TECNOLOGIA.



Carlos Gutiérrez

[Mar Canet & Carles Gutierrez_Videomaton](#)
[Pintura original \[Original picture\]:](#)
[Carlos III, Anton Raphael Mengs](#)
[\(1728-1779\)](#)

[Sobre o trabalho: página 26.](#)
[\[About the work: page 26.\]](#)

ELAS PERTENCEM ÀS FEIRAS DE COMPUTAÇÃO, A CENTROS DE CIÊNCIA E EMPRESAS CORPORATIVAS, E NÃO A MUSEUS DE ARTE. OBRAS DE ARTE INTERATIVAS NÃO TÊM UM PAPEL SÉRIO NO MUNDO DA ARTE. É verdade que obras de arte interativas foram inicialmente bem-vindas (e até mesmo encomendadas) por centros de ciência, em vez de instituições de arte. Em parte, isso foi uma consequência do contexto em que pioneiros como Myron Krueger haviam trabalhado e sido previamente apreciados. A arte interativa ainda se inscreve com maior frequência no contexto do mundo da informática (por exemplo, o Siggraph art show) ou de festivais e instituições que fazem a ponte entre arte, tecnologia e design (por exemplo, o Ars Electronica em Linz, Áustria). É comum os meios de comunicação de massa ligarem mais a arte interativa a ciência e tecnologia do que a arte e cultura. A antiga ideia de C.P. Snow de “duas culturas” ainda parece ter alguma validade. A situação reflete a inércia habitual do mundo da arte, que ainda não legitimou totalmente a videoarte,

apesar dos 25 anos passados desde sua criação. Além disso, a videoarte se desenvolveu muito mais próxima das instituições de arte existentes, enquanto a arte computacional supostamente tem um passado questionável como a filha bastarda do setor militar-industrial. Muitos elitistas culturais veem a interatividade como um modismo, inseparável dos discursos banais disseminados pela tecnocultura. Ou quem sabe há um temor inconsciente de que o potencial das mídias interativas (CD-ROM, WorldWideWeb) torne o museu obsoleto? Os museus agora têm totens de informação interativos com touch-screen ou venda de catálogos em CD-ROM – essas novidades devem ser consideradas como meras manobras de marketing, “vacinas” contra a infecção ou como sintomas reais de uma nova “atitude”?

3. EM VEZ DE BUSCAR OBJETIVOS ARTÍSTICOS SÉRIOS E INTELECTUAIS, OS ARTISTAS INTERATIVOS SE CONTENTAM COM TRUQUES TECNOLÓGICOS. NÃO HÁ DIFERENÇA SIGNIFICATIVA ENTRE UMA OBRA DE ARTE INTERATIVA E UM VIDEOGAME BEM FEITO

OU ALGUM OUTRO APLICATIVO INTERATIVO. O CRIADOR DE UMA OBRA DE ARTE INTERATIVA É UM DESIGNER OU UM ENGENHEIRO, NÃO UM ARTISTA.

Embora não haja razão alguma para tentar encaixar a arte interativa em qualquer cânone estético tradicional, é preciso diferenciá-la de outros aplicativos interativos. A maior parte desses aplicativos usa a interatividade como uma estratégia operacional e visa reduzi-la ao longo do caminho, optando por um encerramento. Os videogames podem ter arquitetura extremamente complexa, mas são uma forma de atividade que tem uma meta, enquanto a arte tem diversas camadas e um final em aberto. Não há “solução final” para uma obra de arte interativa nem maneira alguma de esgotar seus significados. O design (no sentido de planejamento racional) é parte importante da realização de uma obra de arte interativa. Há muitas tarefas de design (muitas vezes distribuídas entre os cocriadores ou ajudantes): por exemplo, projetar uma interface ou um fluxograma para uma arquitetura de hipertexto. Conhecimentos de engenharia também são necessários. No entanto, nem um código de software admiravelmente desenvolvido, nem uma engenhosa plataforma de engenharia hidráulica é uma obra de arte. Uma obra de arte exige algo mais, uma espécie de inspiração e de significação notáveis que transcenda a montagem racional das “peças de maquinário”, faça sua fusão e lhes dê uma razão de ser (*raison d’être*) em um nível maior de abstração. Isso é diferente da criação de um enredo envolvente para um videogame.

4. A ARTE INTERATIVA É A MAIS RECENTE MANIFESTAÇÃO DA “MORTE DO AUTOR”.

O “artista interativo” é apenas o fornecedor do contexto, quem oferece os ingredientes básicos, configura a situação e depois

desaparece. Transformado em usuário, o espectador fornece os significados e, em um certo sentido, cria a obra no momento da interação. Alguns críticos gostariam que isso fosse verdade. No entanto, a maioria das obras de arte interativas é bem menos aberta do que eles esperam. Embora geralmente fique confinada aos bastidores, a presença do artista pode ser inferida. Há poucas obras interativas cuja finalidade seja fazer o usuário se sentir o (único) criador. A clássica obra telemática *Hole in Space* (1980), de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, foi um exemplo disso – a situação foi criada em um espaço público, sem dar instruções, anúncios, indicadores de “arte” ou “assinaturas” expostas. O “buraco” com duas vias destacava as ações dos usuários em ambas as extremidades – estes, porém, dificilmente tinham a noção de estar produzindo arte. A maioria dos artistas adota uma estratégia mais “tradicional”, inscrevendo sua presença de diversas maneiras. Muitas obras de arte interativa são “artefatos únicos”, “esculturas” ou instalações que podem ser experimentadas em um tempo e espaço determinados, e são identificadas como criações de alguém. Na maioria dos casos, há uma presença implícita do autor na obra, que pode ser sentida, por exemplo, como um apelo direto ao usuário, assim como nas restrições introduzidas nos modos de interatividade, o que deliberadamente marca uma vontade “distribuída” (do artista) contra a vontade do usuário. Em sua instalação em vídeo *Direitos Inerentes*, *Direitos de Visão*, o artista indígena canadense Yuxweluptun deu um significado ideológico a tais restrições por meio da sobreposição de regras estritas de movimentação em seu mundo virtual “nativo”, assim demarcando seu próprio território em relação àquele no ciberespaço do homem branco. Com o desenvolvimento de sites

de artistas na internet, a questão sobre a morte do autor irá ressurgir. Alguns artistas provavelmente vão preferir desaparecer por trás de seus sites, transformando-se em figuras invisíveis do webmaster, enquanto outros “morrerão” quando a atividade em torno do site se proliferar; alguns se empenharão para impor sua presença em incontáveis homepages privadas, mas com um produto que faça a diferença.

5. A PROPALADA “INTERATIVIDADE” DA ARTE INTERATIVA É PURA BALELA. AS PESSOAS TÊM QUE APONTAR, CLICAR OU TOCAR UM MENU NA TELA, PARA SER RECOMPENSADAS COM UM ESTÚPIDO PASSEIO EM UMA PAISAGEM VIRTUAL PRÉ-EXISTENTE OU COM O PRAZER DE DECIDIR ENTRE ALGUMAS OPÇÕES PRÉ-PROGRAMADAS. NÃO HÁ UMA RECEPTIVIDADE REAL, NENHUMA SENSÇÃO DE DAR UMA CONTRIBUIÇÃO À OBRA, DE OBTER UMA GENUÍNA RESPOSTA PESSOAL. Eu acho que o grau de interatividade nem sempre deve ser o principal critério ao julgar arte interativa (embora seja crucial quando se julga um aplicativo industrial). Conforme afirmado anteriormente, existem obras que restringem deliberadamente as possibilidades de interação como parte de sua estratégia artística. Há inclusive obras que aterrorizam o usuário com “avarias” e “bugs” criados de propósito. Ken Feingold frequentemente frustra as expectativas do usuário, por exemplo, perturbando o princípio de uma relação em tempo real entre o usuário e a obra. As respostas que se obtém podem ter sido desencadeadas pelo usuário anterior de sua espiral surpreendente (*Surprising Spiral*). Obviamente, o trabalho poderia ter funcionado apenas como uma caixa registradora. Obras desse tipo são altamente autorreflexivas, refletindo também

uma consciência sobre as formas pré-históricas de interatividade, e poderiam ser caracterizadas como arte metainterativa. Outros artistas se apropriam de aplicativos interativos existentes e os transformam em novas experiências, a exemplo da maneira com que Perry Hoberman usa leitores de código de barras comuns em seu *Barcode Hotel*. Esse tipo de arte interativa mantém um diálogo constante com o campo da interatividade, questionando e desconstruindo suas realizações e, às vezes, estendendo-as para direções inexploradas. Além de obras metainterativas, é preciso haver obras de arte que se concentrem na construção de novos sistemas, extrapolando os limites da interatividade, aplicando as mais recentes ideias científicas, por exemplo, vida artificial, agentes inteligentes ou knowbots. Tais experiências artísticas se desviam dos padrões vigentes de interação e buscam situações mais complexas, o que acaba ampliando o leque de possibilidades do usuário. Christa Sommerer e Laurent Mignonneau se inserem nessa categoria de artistas.

6. A INTERATIVIDADE REAL É SEMPRE RELACIONADA À IDEIA DE “INTERPESSOAL”, DE ALGO QUE ACONTECE ENTRE OS SERES HUMANOS. A ARTE INTERATIVA, PORÉM, É “INTRA-ATIVA” CRIANDO UM LOOPING MONOLÓGICO ENTRE O USUÁRIO E SUAS AUTORREPRESENTAÇÕES, MEDIADO PELA TECNOLOGIA. A OBRA DE ARTE SERVE APENAS COMO UM ESPELHO. A “ARTE INTERATIVA” É O TRIUNFO ABSOLUTO DA “ESTÉTICA DO NARCISISMO”. A ideia de intra-atividade é simplista. A situação autorreflexiva deve ser vista como apenas uma das opções de “conversa” embutidas em um sistema interativo. A situação básica é um “polílogo”, não um monólogo.

Mesmo o usuário de uma obra de arte interativa “local” (ou “off-line”) se envolve simultaneamente em conversas com vários “parceiros” (não só consigo mesmo): com a “moldura” física da obra, todos os elementos do mundo ficcional que ela “contém”, o software com seus agentes, o(s) autor(es) implícito(s) da obra. Em uma obra de arte on-line a situação é ainda mais complexa, pois envolve a possibilidade de comunicação com seres humanos reais em outros locais, assim como com múltiplos agentes de software e knowbots presentes na internet. Às vezes, é difícil distinguir entre eles. No futuro próximo, é provável haver um aumento desses tipos de obras híbridas com uma face local e também global, proporcionando ao usuário a experiência simultânea de estar presente e distante em algum lugar remoto. Tal situação tende mais a reduzir do que a aumentar o potencial narcisista do meio.

7. A ARTE INTERATIVA É DE NATUREZA MASCULINA, ASSIM COMO “A CULTURA DE INTERATIVIDADE” EM GERAL. A DIFUSÃO DA TECNOLOGIA INTERATIVA REPRESENTA O CONTRA-ATAQUE DE MASCULINIDADE EM UMA CULTURA “AFEMINADA” POR VER TELEVISÃO. Essa é outra ideia demasiado simplista. A tecnologia interativa não se fundamenta na questão de gênero, o qual só entra em jogo quando ela é colocada em um contexto social, transformada em uma forma cultural. No entanto, a interatividade tem muitas aplicações diferentes em diversos contextos. Nem todas podem ser rotuladas como “masculinas”, embora o advento dos videogames como o primeiro meio interativo com forte apelo de massa certamente pareça salientar o apelo masculino. Videogames são um canal poderoso para liberar frustrações reprimidas. Eles também

encenam modos de comportamento que podem ser facilmente adaptados – quando tira-se a noção de “retrucar” – a ações que visam causar destruição e impor domínio. Pode-se também supor que colocar o usuário no controle da tecnologia interativa tem um forte potencial libertador, o que se torna um meio eficaz para analisar e desconstruir formações ideológicas pré-existentes. Talvez essa seja a razão de haver tantas artistas do sexo feminino trabalhando com tecnologia interativa. Um exemplo contundente é *All New Gen*, uma espécie de videogame invertido do grupo ciberfeminista australiano *Matrix VNS*, cujo objetivo era expor a construção masculina da ideologia Nintendo. Lynn Hershman usou o revólver, principal fetiche da sociedade norte-americana dominada por homens, como a interface em sua obra *American’s Finest* para refletir sobre as representações do militarismo e da sociedade de consumo. Aqui, a arte interativa funciona como uma espécie de instrumento filosófico que nos permite experimentar algo familiar, como se entrássemos em um território estrangeiro, para investigar o mundo – e nós mesmos – sob uma nova perspectiva.

Erkki Huhtamo é arqueólogo de mídia, escritor e curador de exposições. Com PhD em História Cultural, é professor de história e teoria da mídia no curso de DMA (Design, Media Arts), e escreve regularmente sobre arqueologia da mídia e arte midiática. Desde o início de 1990, é pioneiro, juntamente com alguns outros estudiosos, de arqueologia da mídia, uma singular abordagem crítica que escava fenômenos midiático-culturais esquecidos, negligenciados e suprimidos, de forma a ir além das versões canonizadas sobre a cultura da mídia. Huhtamo investiga particularmente a “vida” dos lugares-comuns, ou clichês que ressurgem com frequência na história da mídia e fornecem “moldes” para experiências.

1. INTERACTIVE ART IS A VERY RECENT PHENOMENON. IT IS STILL IN ITS INFANCY. IT WILL TAKE A LONG TIME FOR IT TO MATURE AS AN ARTFORM.

In terms of its visibility in the mass media or in the art world, it may, indeed, seem to be a newcomer. Its “coming out” has coincided with the vogue for concepts such as “interactive media” and “interactive games”, which have become (already inflated) buzz-words since the turn of the decade. However, interactive technology was discussed and developed much earlier in the research and development community. In fact, many of the early artistic experiments with interactivity emerged either from within or from the fringes of the R&D world (e.g. Myron Krueger). The access to personal computers, more intuitive interfaces and user- friendly programming tools inspired independent artists (e.g. Jeffrey Shaw and Lynn Hershman) to explore this area in the early 1980’s. Such a “history”, however, overlooks the fact that interactive art is firmly rooted in the aesthetic upheavals of the 20th century. The questioning of the role of the artist, the work, the audience, the market and the relationship between art and society by the Dadaists, the constructivists, the surrealists and others prepared the ground. In the 1960’s Fluxus, happenings and “participation art” (Frank Popper), cybernetic art, the art & technology movement, environmental art and video art already provided many of the ingredients of interactive art. The pre-digital work of pioneers like Shaw and Hershman bears evidence of this. Present day artists by no means ignore their parentage.

2. INTERACTIVE ARTWORKS CELEBRATE HIGH TECH. THEY BELONG TO THE COMPUTER FAIR, THE SCIENCE CENTER AND THE CORPORATE HEADQUARTERS, BUT

NOT TO THE ART MUSEUM. THERE ISN’T ANY SERIOUS ROLE FOR INTERACTIVE ARTWORKS IN THE ART WORLD.

It is true that interactive artworks were first welcomed (and even commissioned) by science centers rather than art institutions. This was partly a consequence of the context in which pioneers like Myron Krueger had worked and first been appreciated. Interactive art is still most often seen in the context of the computer world (e.g. Siggraph art show) or the festivals and institutions dedicated to bridging the gap between art, technology and design (e.g. Ars Electronica in Linz, Austria). In the mass media, interactive art is often featured in the context of science and technology, rather than art and culture. C.P. Snow’s old idea of the “two cultures” still seems to have some validity.

The situation reflects the customary inertia of the art world, which has hardly legitimized video art, just 25 years after its inception. What’s more, video art has developed much closer to the existing art institutions, whereas computer art allegedly has a questionable background as the bastard son of the military-industrial complex. Interactivity is seen by many cultural elitists as a fad, inseparable from the all-pervasive banal discourses of technoculture. Or, maybe there is an unconscious fear of the potential of the interactive media (CD-ROM, WorldWideWeb) to make the museum obsolete? Sure enough, museums now have interactive touch-screen information kiosks, or CD-ROM catalogues for sale - should these be considered as mere marketing ploys, “vaccinations” against the I-infection, or as real symptoms of a new attitude”?

3. INSTEAD OF PURSUING SERIOUS ARTISTIC AND INTELLECTUAL GOALS INTERACTIVE ARTISTS ARE CONTENT WITH TECHNOLOGICAL TRICKERY. THERE IS NO SIGNIFICANT

DIFFERENCE BETWEEN AN INTERACTIVE ARTWORK AND A WELL-MADE VIDEO GAME OR SOME OTHER INTERACTIVE APPLICATION. THE MAKER OF AN INTERACTIVE ARTWORK IS A DESIGNER OR AN ENGINEER RATHER THAN AN ARTIST. Although there is no reason to try to fit interactive art into any traditional aesthetic canon, here is a need to differentiate it from other interactive applications. Most of the latter use interactivity is an operational strategy and aim at reducing it along the way, opting for a closure. Video games may be remarkably complex in their architecture, but they are a form of goal-oriented activity, whereas art is multi-layered and open-ended. There is no final “solution” to an interactive artwork, no way to exhaust its meanings. Design (understood as rational planning) forms an important part of the realization of an interactive artwork. There are many design tasks (often distributed among co-creators or helpers): for example, designing an interface, or a flow-chart for a hypertext architecture. There is also need for engineering skills. However, neither a beautifully designed software code, nor an ingeniously engineered hydraulic platform is a work of art. An artwork requires something else, a kind of surplus of inspiration and signification which will transcend the rational assembly of the “machine parts”, melt them together and give them a *raison d’être* on a higher level of abstraction. This is something different than creating an involving plot for a video game.

4. INTERACTIVE ART IS THE LATEST MANIFESTATION OF THE “DEATH OF THE AUTHOR”. THE “INTERACTIVE ARTIST” IS MERELY A CONTEXT-MAKER, WHO PROVIDES THE BASIC INGREDIENTS, SETS UP THE SITUATION, AND THEN DISAPPEARS. THE SPECTATOR-TURNED-INTO-THE-USER PROVIDES

THE MEANINGS, IN A SENSE CREATES THE WORK AT THE MOMENT OF THE INTERACTION. Some critics wish this was true. However, there is much less openness in most interactive artworks than they hope. Even though the presence of the artist is usually hidden behind the scenes, it can be inferred. There are few interactive artworks which purport to give the user the impression of being the (sole) creator. Kit Galloway’s and Sherrie Rabinowitz’s classic telematic work *Hole in Space* (1980) was one of them - the situation was set up in a public space, no learning process was involved, no announcements were made, no indicators of “art” or “signatures” exposed. The two-way “hole” highlighted the actions of the users in both ends - these were, however, hardly conscious of producing art. Most artists have adopted a more “traditional” strategy, inscribing their presence in different ways. Many interactive artworks are “unique” artefacts, “sculptures” or installations which can be experienced in a certain time and space and are identified as somebody’s creations. In most cases there is an implied presence of the author in the work, which can be felt e.g. as direct address to the user, but even in the restrictions introduced into the modes of interactivity, thus deliberately positioning a “distributed” will (of the artist) against the will of the user. The native Canadian artist Yuxweluptun has (in his VR installation *Inherent Rights*, *Vision Rights*) given such restrictions an ideological significance by superimposing strict rules of movement onto his “native” virtual world, thus demarkating his own territory from white man’s territory of cyberspace. As artists’ Net sites will develop, the question about the death of the author will appear again. Some artists

will probably prefer to disappear behind their sites, transforming themselves into invisible figures of the webmaster, while some will “die” as the activity around the site proliferates; some will do their best to impose their presence in the manner of the countless private home pages, but with a product that makes a difference.

5. THE MUCH TOOTED “INTERACTIVITY” OF INTERACTIVE ART IS PURE HYPE. ONE HAS TO POINT AND CLICK OR KEEP TOUCHING AN ON-SCREEN MENU, TO BE REWARDED BY MINDLESS STROLLING IN A PRE-EXISTING VIRTUAL LANDSCAPE OR BY THE PLEASURE OF CHOOSING BETWEEN A FEW PRE-PROGRAMMED ALTERNATIVES. THERE IS NO REAL RESPONSIVENESS, NO SENSE OF CONTRIBUTING SOMETHING TO THE WORK, OF GETTING A REAL PERSONAL ANSWER.

I don’t think the amount of interactivity should (always) be the main criterium when judging interactive art (although it is crucial when judging an industrial application). As stated before, there are works which deliberately restrict the possibilities of interaction as part of their artistic strategy. There are even works which terrorize the user with deliberately produced “malfunctions” and “bugs”. Ken Feingold frequently deceives the user’s expectations, e.g. by disturbing the principle of a real-time one-to-one relationship between the user and the work. The responses one gets may have been triggered by the previous user of his *Surprising Spiral*. The work could, of course, have worked just like a teller machine. Works like these are highly self-reflective, reflecting also a consciousness about the historical pre-forms of interactivity. They could be characterized as meta-interactive art. Other artists

appropriate prevailing interactive applications and turn them into new experiences, as exemplified by Perry Hoberman’s way of using regular barcode readers in his *Barcode Hotel*. This kind of interactive art maintains a constant dialogue with the field of interactivity, questioning and deconstructing its achievements, and sometimes extending them to unexplored directions. Beside meta-interactive works, there is also need for artworks which concentrate on building new systems, pushing the limits of interactivity by applying the latest scientific ideas, for example artificial life, intelligent agents or knowbots. These artistic experiments lead away from prevailing patterns of interaction towards more complex situations, which will eventually enlarge the user’s range of possibilities. Christa Sommerer and Laurent Mignonneau belong to such artists.

6. REAL INTERACTIVITY IS ALWAYS RELATED TO THE IDEA OF THE “INTERPERSONAL”, SOMETHING HAPPENING BETWEEN HUMAN BEINGS. INTERACTIVE ART, HOWEVER, IS “INTRA ACTIVE”, CREATING A MONOLOGIC LOOP BETWEEN THE USER AND HIS/HER SELF-REPRESENTATIONS, MEDIATED BY TECHNOLOGY. THE ARTWORK SERVES MERELY AS A MIRROR. “INTERACTIVE ART” IS THE ULTIMATE TRIUMPH OF THE “AESTHETICS OF NARCISSISM”. The idea of intra activity is simplistic. The self-reflective situation should be seen as just one of the “conversational” options embedded in an interactive system. The basic situation is a “polylogue” rather than a monologue. The user of even a “local” (or “off-line”) interactive artwork engages in conversation with multiple “partners” (in addition to oneself) simultaneously: the physical “frame” of the work, the fictional world it “contains” with all its elements, the software with

[Petros Vrellis_ Starry Night](#)

[Sobre o trabalho: página 92](#) [\[About the work: page 92\]](#)



its agents, the implied author(s) of the work.

In an artwork which also incorporates an on-line connection the situation gets even more complex: in addition, there is now the possibility of communication with real humans in remote locations as well as with manifold software agents and knowbots residing in the net. Sometimes it will be difficult to tell which is which. In the near future we will probably see more and more of these kind of hybrid artworks, with both a local and a global face, and providing the user the simultaneous experience of being present and faraway in some distant location. Such situations tend to reduce rather than increase the narcissistic potential of the medium.

7. INTERACTIVE ART IS MASCULINE IN NATURE, JUST LIKE "THE CULTURE OF INTERACTIVITY" IN GENERAL. THE SPREADING OF INTERACTIVE TECHNOLOGY REPRESENTS THE COUNTER-ATTACK OF MASCULINITY IN A CULTURE "FEMINIZED" BY WATCHING TELEVISION.

This idea, again, is too simplistic. Interactive technology isn't

gendered from the outset; it becomes gendered when it is put into a social context, turned into a cultural form. Yet, interactivity has many different applications in a variety of contexts. Not all of these can be labeled as "masculine", even though the breakthrough of video games as the first interactive medium with a strong mass appeal certainly seems to highlight the masculine appeal. Video games provide a powerful outlet for suppressed frustration. They also re-enact modes of behaviour which can be easily adapted - when stripped off the notion of "talking back" - to acts aimed at causing destruction and imposing dominion. By putting the user into the controls interactive technology could be claimed to have a strong liberating potential, as well, making it an effective means to analyze and deconstruct pre-existing ideological formations. Maybe this is the reason why there are so many female artists working with interactive technology. All New Gen, a kind of reversed video game, meant to expose the masculine construction of the Nintendo ideology, by the

Australian cyberfeminist group VNS Matrix is perhaps the most extreme, but by no means the only example. Lynn Herschman has used the gun, the main fetish of the male-dominated American society, as the interface in her *America's Finest* to reflect on representations of militarism and the consumer society. Here interactive art functions as a kind of philosophical instrument, enabling us to experience something familiar as if entering an alien territory, to investigate the world - and ourselves - from a fresh perspective.

Erkki Huhtamo is a media archaeologist, writer and exhibition curator. At DMA his area is media history and theory. Professor Huhtamo holds a PhD in Cultural History. He has written extensively on media archaeology and the media arts. Media archaeology is an emerging critical approach Professor Huhtamo has pioneered (together with a few other scholars) since the early 1990's. It excavates forgotten, neglected and suppressed media-cultural phenomena, helping us to penetrate beyond canonized accounts about media culture. Huhtamo pays particular attention to the "life" of topoi, or clichéd elements that emerge over and over again in media history and provide "molds" for experiences.



FILE SP 2012

Exposição [Exhibition]

FILE Instalação

[FILE Installation]

BIN _CORONADO_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

“Coronado” foi inspirada em uma visita à praia de Coronado, na Califórnia, a qual foi um momento inspirador jamais sentido em outras praias. A paisagem sonora presente em Coronado parecia vir de todas as direções, com múltiplas camadas de ondas sonoras. Decidi então que iria fazer um trabalho sonoro que traduzisse esta experiência. Esta instalação sonora é caracterizada pela interação entre as fontes sonoras analógicas e digitais que se sobrepõem, explorando a ideia de uma paisagem marítima. O cerne da instalação é um tambor oceânico controlado por braços mecânicos, que cria e simula o som das ondas do mar. Isso é captado pelo microfone, reprocessado através do computador e enviado para as caixas acústicas de 6 canais em

tempos diferentes.

A interação e a sensação de infinitude na sobreposição do analógico e do digital são minha interpretação e resposta ao maravilhamento que senti em Coronado.

BIO Bin é um artista de novas mídias que atualmente mora em Los Angeles. Formado em Artes no Lasalle College de Cingapura, fez especialização no programa de Artes Interativas. Após a formatura, trabalhou como designer freelancer, assistente de pesquisa e lecionando como palestrante em meio período. Ele gosta de trabalhar em diversas mídias e formatos, particularmente na área audiovisual, e se interessa pelas características afetivas abstratas, porém poderosas, dos sons. Outro foco de interesse

e de uma de suas pesquisas em andamento é a relação do homem com a natureza, mais especificamente como os seres humanos se adaptam ou percebem as mudanças no meio ambiente. Atualmente faz mestrado no programa de design e arte com novas mídias da UCLA, onde espera ampliar seus experimentos. Recebeu vários prêmios, como a Menção do Júri no Japan Media Arts de 2009, o do Crowbar e o do Aniwow! China. Expôs e fez performances também no M1 Fringe Festival de Cingapura, no Japan Media Arts Festival, na Substation Sound Art Open Call e no New Contemporaries em Cingapura. O trabalho de Kian-Peng foi publicado recentemente em “See yourself sensing: Redefining Human Perception - Madeline Schwartzman”.



“Coronado” was inspired by a visit to the Coronado beach in California, which was an awe inspiring moment never experienced in other beaches. The soundscape present in Coronado seemed to be coming from all directions with layers and layers of sound waves. I decided then that I would make a sound work to translate this experience.

The sound installation is characterized by the interplay of the analog and digital sound sources which layers over one another, exploring the idea of a seascape. The center of the installation is an ocean drum controlled with mechanical arms that creates and simulates the sound of sea waves. This is picked up by the microphone, reprocessed through the computer and sent out

to the 6 channel surround speakers in different time. The interplay and sense of endlessness in the layering the analog and digital are my interpretation and response to the wonderment I found in Coronado.

BIO Bin is a new media artist currently based in Los Angeles. He received a BA from Lasalle College of the Arts in Singapore, majoring in the Interactive Arts program. After graduation, he worked as a freelance designer, research assistant and teaching as a part time lecturer.

Bin enjoys working across different media and formats, particularly in the audiovisual field. His interest in sound stems from its abstract yet powerful affective qualities.

Of equal interest to him and one of his ongoing researches is our relationship to nature, specifically how humans adapt or perceive the change in environment. Currently he is working towards his MFA in UCLA’s Design | Media Arts program where he is hoping to take his exploration further.

Bin has received various awards such as the Japan Media Arts Jury Recommendation 2009, Crowbar Awards, and Aniwow! China. He also exhibited and performed at Singapore M1 Fringe Festival; Japan Media Arts Festival; Substation Sound Art Open Call and the New Contemporaries in Singapore. Kian-Peng’s work has been published recently in “See yourself sensing: Redefining Human Perception - Madeline Schwartzman”.

físico Lorentz, causa um ciclone no Texas... “Chaos Theory” é composta por um longo véu de seda que se estende por uma parede até o chão em uma sala escura, como parte de uma faixa infinita que rompe os limites do espaço. No véu são projetadas imagens de fluidos e elementos naturais, como um rio mágico que flui em direção ao chão. Quando o visitante se aproxima da instalação, sua presença perturba exponencialmente o véu que se move devido à ventilação e assim inicia uma dança encantadora enquanto as imagens se aceleram, se deformam e depois mudam para nos levar a outra dimensão e a um novo estado. As oscilações topográficas desta paisagem em movimento são traduzidas no ambiente sonoro composto em colaboração com Stephan Haeri (2square, telepopmusik). “Chaos Theory” inclui o espectador no meio do dispositivo, na constante tensão entre determinismo e instabilidade, sina e liberdade, e o lugar de cada um no equilíbrio e na harmonia universais. Inspirada na mostra Double Vision, criado pelo Electronic Shadow em 2006 em colaboração com Carolyn Carlson, “Chaos Theory” foi apresentada em 2009 em uma mostra monumental no Grand Palais em Paris e na exposição do Electronic Shadow no Museu Granet (Aix-en-Provence, France). Bem de acordo com a Teoria do Caos, a instalação evolui de uma exposição para outra e virá para São Paulo em uma versão totalmente reformulada.

BIO A história do grupo francês Electronic Shadow teve início em 2000. A arquiteta Naziha Mestaoui e o diretor multimídia Yacine Ait Kaci juntaram seus talentos para expressar um mundo sem fronteiras entre diversas

práticas (arte, arquitetura, design, shows ao vivo etc.). Eles desenvolveram juntos um novo campo, inventando em 2003 o mapeamento 3-D de vídeo interativo e explorando os elos atuais entre o mundo material e o imaterial, assim criando uma nova realidade híbrida. Entrelaçando ciências, arte e filosofia, o Electronic Shadow concebe uma linguagem poética pessoal, usando as tecnologias mais recentes para proporcionar emoções e experiências para o público. Seu trabalho conquistou muitos prêmios como o do Japan Media Art Festival em 2004 por «3minutes²», e suas instalações são mostradas no mundo inteiro (MOMA em Nova York, Grand Palais, Palais de Tokyo e Centre Georges Pompidou em Paris, Museu de Fotografia Contemporânea em Tóquio, Biacs – Bienal de Arte Contemporânea de Sevilha, SESI em São Paulo, MOCA em Xangai, entre outros). Eles colaboram em alguns casos específicos com arquitetos como Jakob+MacFarlane, no projeto do Frac Center Orléans em 2012, e com a coreógrafa Carolyn Carlson, no caso de «Double Vision» em 2006. Eles acabaram de fazer uma exposição no Musée Granet de Aix-en-Provence, que atraiu 35 mil pessoas.

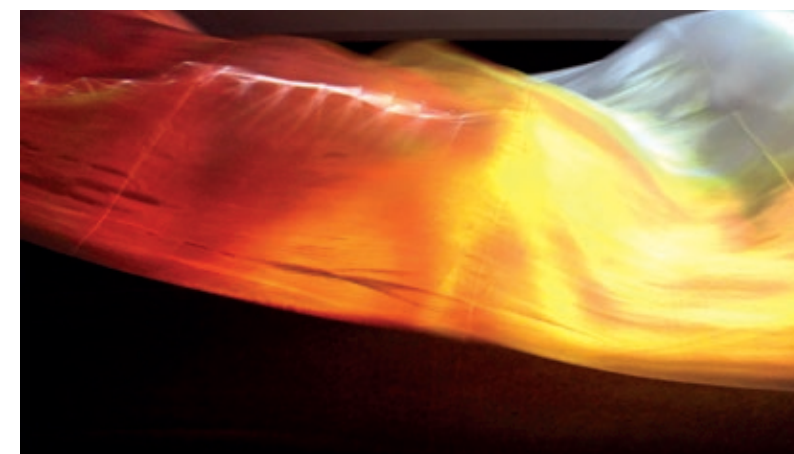
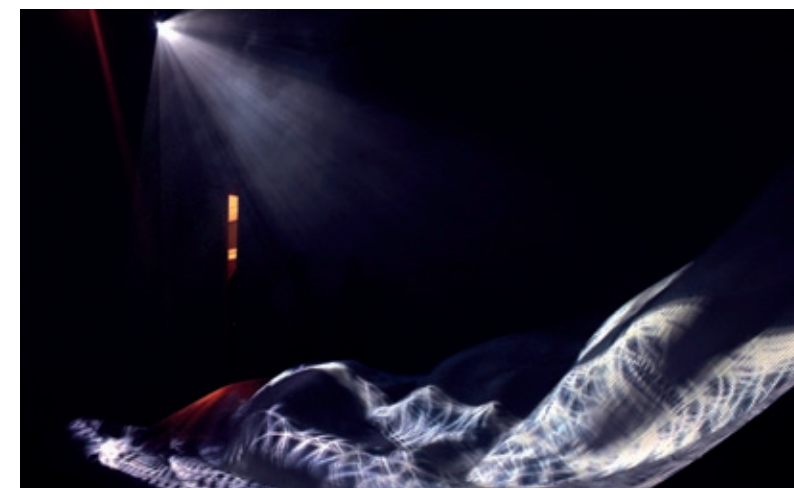
“Chaos Theory” is the very last interactive installation of Electronic Shadow (founded in 2000 by the architect Naziha Mestaoui and the multimedia creator Yacine Ait Kaci). As many of their designs, in particular Superfluidity (2009), “Chaos Theory” borrows its name and its inspiration from the scientific universe. Mother of all the theories, “Chaos Theory” relates precisely to the unpredictability and the exponential amplification of

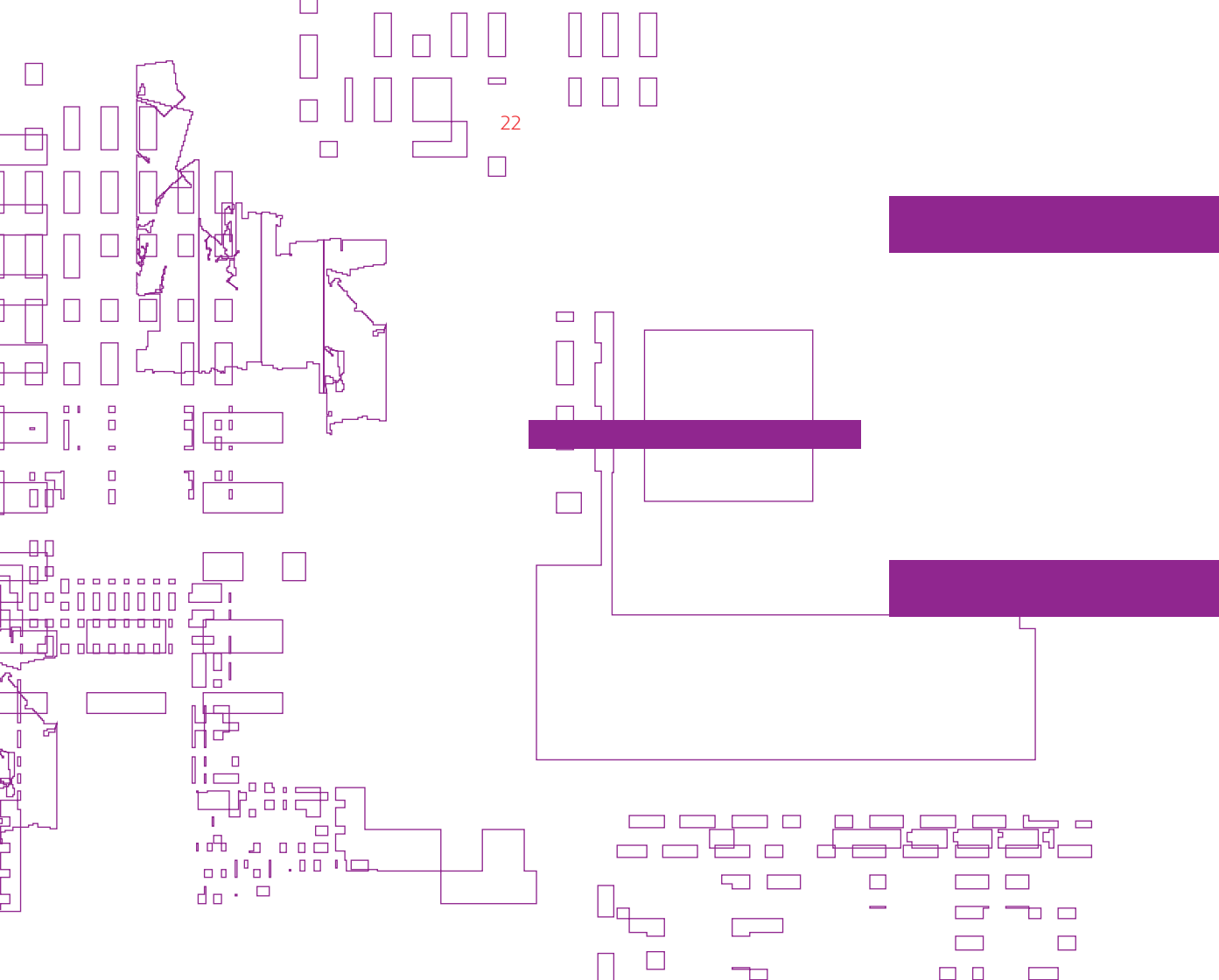
errors or lapses of memory in the description of extremely significant initial conditions. These unexpected consequences generate the poetic and universally known beat of wings of a butterfly in Brazil which, according to the theory of the meteorologist and physician Lorentz, causes a tornado in Texas... “Chaos Theory” uses a long silk veil laid out which goes down from a wall to the ground in a dark room, as part of an infinite band that splits the limits of the space. Images of fluids and natural elements are projected on the veil, as a magic river which runs towards the ground. When the visitor approaches the device, its presence exponentially disturbs the veil which evolves thanks to ventilation and thus starts a spellbinding dance while the images accelerate, become deformed then change to make us rock in another dimension and a new state. The topographic oscillations of this landscape moving are translated into the sound environment composed in collaboration with Stephan Haeri (2square, telepopmusik). “Chaos Theory” includes the spectator in the middle of the device in constant tension between determinism and instability, fate and freedom and the place of each one in the balance and universal harmony. Inspired by the show Double Vision, created by Electronic Shadow in 2006 in collaboration with Carolyn Carlson, “Chaos Theory” was presented in 2009 in a monumental show for the Grand Palais in Paris and for the exhibition of Electronic Shadow in Granet Museum (Aix-en-Provence, France). In agreement with Chaos theory, the installation evolves from one exhibition to another and it will be presented in Sao Paulo in a completely renewed version.

BIO The history of the French group Electronic Shadow began in 2000. The architect Naziha Mestaoui and the multimedia

director Yacine Ait Kaci gathered their talents to express a world without boundaries among different practices (art, architecture, design, live shows, etc.). Together they developed a new field, inventing in 2003 the interactive 3D video mapping, and exploring the contemporary links between material world and immaterial, thus creating a new hybrid reality. In connecting sciences, art, and philosophy, Electronic Shadow conceives a personal poetic language using the last technologies to design emotions and experiences for the audience. Their works won many prizes such as Japan Media Art Festival

Award in 2004 for «3minutes² », and their installations are shown all over the world (MOMA in New York, Grand Palais, Palais de Tokyo, and Centre Georges Pompidou in Paris, Museum of Contemporary Photography in Tokyo, Biacs - Biennale of Contemporary Art in Sevilla, SESI in Sao Paulo, MOCA in Shanghai, among others). For some specific projects, they collaborate with architects such as Jakob+MacFarlane for the Frac Center Orléans in 2012 or with the choreographer Carolyn Carlson for «Double Vision» in 2006. They just had a personal exhibition in Musée Granet of Aix-en-Provence visited by 35,000 people.





ESTEBAN AGOSIN_MIERROR_CHILE

“MiERROR” é uma instalação composta por um “aquário” espelhado semitransparente. Devido a esse tipo de construção, o objeto tem a particularidade de refletir uma imagem e também de projetar como se fosse uma tela. Na superfície está inserida uma webcam, que através de um computador e da abstração da biblioteca livre OpenCV projetada para a plataforma de desenvolvimento Max Msp Jitter, possibilitou construir um programa para codificar a informação e devolver uma nova imagem levemente transformada. Por sua vez, o sistema neste protótipo capta a posição dos olhos, boca e nariz, e, segundo essas dimensões, a imagem vai se fragmentando e recortando, além de entregar a informação

para reproduzir variados sons relacionados com o corpo humano. A obra coloca sob reflexão conceitos que foram desenvolvidos a partir da ideia proposta por David Rokeby no artigo Transforming Mirrors. Segundo o artista candadense, uma tecnologia é interativa conforme o grau em que reflete as consequências de nossa ação, devolvendo uma “imagem de nós mesmos” que já não é a original, uma vez que é processada e transformada, permitindo através desse procedimento que “reconheçamos a nós mesmos”. Nesse sentido a obra remete à própria problemática da interação, ou seja, de certo modo, a ideia de espelho, de reflexo e de convergência entre a imagem refletida e a imagem projetada funciona como metadiscorso das linguagens interativas. Em outras palavras, a obra nasce da reflexão sobre a relação entre o homem e uma máquina, de como gerar

um discurso estético dentro de linguagens interativas, e de como articular um constructo simbólico e estético dentro desse paradigma.

BIO Esteban Agosin (Chile) é um músico e artista voltado a novas mídias. É formado em música pela Universidade de Valparaíso, Chile, e faz mestrado em Artes Eletrônicas na Universidade Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina. É também acadêmico da Universidade de Valparaíso, professor de pós-graduação em composição da Pontifícia Universidade Católica de Valparaíso e está na equipe do curso de Luteria Eletrônica na Pontifícia Universidade Católica de Chile. Trabalha no campo da música eletroacústica, instrumental e mista, e investiga novas mídias aplicadas a som, imagem digital e interatividade. Suas obras são apresentadas em exposições, festivais e concertos no Chile,

Argentina, Colômbia, Cuba, Espanha, Suécia e Estados Unidos. Participou da organização do Encontro Internacional de Arte Sonora TSONAMI na cidade de Valparaíso e foi fundador do Encontro de Arte Sonora TSONAMI Bs. As. em Buenos Aires. Em 2009 ingressou na Rede de Arte Sonora Latino-Americana (www.redasla.org) e desde 2011 é membro da Comunidade Eletroacústica do Chile (CECH).

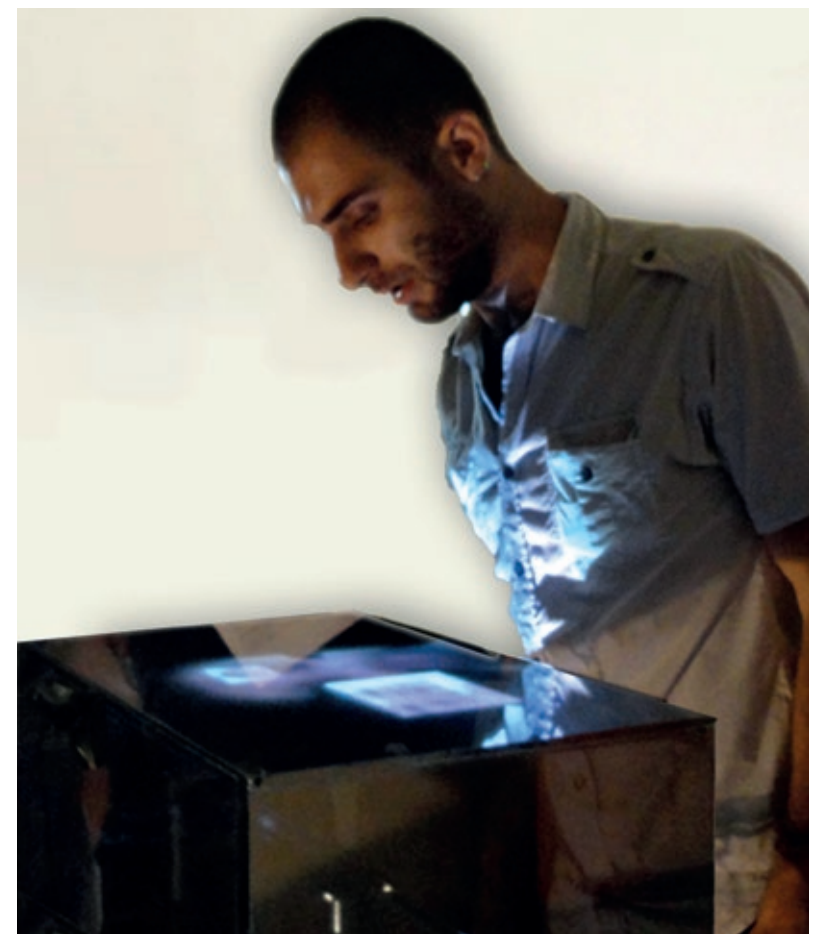
“MiERROR” is an installation made of a semitransparent, mirror “aquarium”. This kind of construction allows the object to reflect an image, as well as to project as if it was a screen.

Its surface has a webcam which, through a computer and the abstraction of the free library OpenCV designed for the development platform Max Msp Jitter, allowed to create a program to codify information and to render a new image slightly transformed. The system in this prototype captures the position of the eyes, the mouth and the nose, and, according to these dimensions, the image is constantly fragmenting, cutting out, and delivering information to reproduce different sounds related to the human body. The work intends to reflect on concepts derived from from the idea proposed by David Rokeby in the article Transforming Mirrors. According to the Canadian artist, a technology is interactive depending on the degree in which it reflects the consequences of our actions, returning an “image of ourselves” that is no longer the original one, since it is processed and transformed, so that “we can recognize ourselves” by means of such procedure. The installation addresses in a general sense the very issue of interaction, i.e, in a certain way the idea of mirror, reflex and convergence between the

reflected image and the projected image works as as metadiscourse of interactive languages. In other words, the work derives from a reflection on the relation between man and machine, on how to generate an aesthetic discourse using interactive languages, and on how to articulate a symbolic and aesthetic construct in this paradigm.

BIO Esteban Agosin (Chile) is a musician and artist devoted to new media. He graduated in music from Valparaíso University, Chile, and is about to earn a master’s degree in Electronic Arts at Tres de Febrero National University, Buenos Aires, Argentina. He is also an academic in Valparaíso University, a master’s degree teacher in composition at the Pontifical University of Valparaíso

and is part of the team of the Electronic Instruments course at the Pontifical University of Chile. He works in the field of electroacoustic, instrumental and mixed music, and investigates new media applied to sound, digital image, and interactivity. His works are presented in exhibitions, festivals, and concerts in Chile, Argentina, Colombia, Cuba, Spain, Sweden, and the United States. He participated in the organization of the TSONAMI Sound Art Festival in the city of Valparaíso and was the founder of the TSONAMI Bs. As. Sound Art Festival in Buenos Aires. In 2009 he entered the Latin American Sound Art Network (www.redasla.org) and since 2011 is a member of the Electroacoustic Community of Chile (CECH).



**FECO HAMBURGER & RAIMO
BENEDETTI_TERMOGRAFIA II MODO
MANUAL_BRASIL [BRAZIL]**

“Termografia II Modo Manual” é uma obra interativa que se apropria da linguagem termográfica para possibilitar a exploração de uma realidade que nos escapa. Ela propõe experiências entre corpo, tato e composição visual, estimulando a percepção de poder do indivíduo e sua relação com o espaço ao mostrar o calor corporal e as trocas de energia imperceptíveis para nossos olhos. Uma câmera térmica sob a mesa de madeira em um ângulo de 90 graus transmite o playback em tempo real para um monitor de TV. O sensor é balanceado para não gerar imagem enquanto não houver contato (calor) do corpo humano sobre a mesa. Quando o corpo se interpõe entre a câmera e a mesa, o monitor de TV, diante de um quadro-negro, apresenta a imagem termográfica constituída de cores atribuídas de acordo com a temperatura do corpo/objeto. A mesa de madeira, sensível ao toque, dialoga com a imagem térmica high-tech da percepção tátil e imagética tão distante da interpretação cotidiana. E se transforma em uma mesa multitoque, a partir da representação termográfica em

tempo real de sua própria imagem. A obra possibilita que o público explore as trocas térmicas entre corpo, bancada e eventuais objetos relacionando também vestígios das relações e os tempos supostamente distintos dos encontros. Através das imagens térmicas de seu movimento, o público é matéria, obra e espectador.

BIO Feco Hamburger: Fotógrafo e artista visual, realizou as exposições Noites em Claro (2005, Pinacoteca do Estado) e Sobre a Permanência (2009, CCJ); em 2010, o espetáculo Termografia da Multidão (Paraty, Flip) e a vídeo-instalação Termografia II Modo Manual (Cinemateca Brasileira, com Raimo Benedetti); em 2011, apresentou a vídeo instalação Neutrino no SESC Belenzinho.

BIO Raimo Benedetti: Vídeoartista há 10 anos, cursou Cinema e Vídeo na Escola e Comunicações e Artes da USP; foi bolsista no centro de arte contemporânea Arteleku (San Sebastián, Espanha); indicado ao Prêmio Sérgio Motta em 2009; e ganhou o prêmio Rumos Itaú Cultural Cinema e Vídeo 2009.

“Termografia II Modo Manual” is an interactive artwork that appropriates the thermographic language to create a condition to explore a reality that eludes us. It proposes experiments among body, touch, and visual composition, stimulating the individual’s perception of power and its relation to space, as it shows the body heat and the exchanges of energy that our eyes do not perceive. A thermal camera under the wooden table at an angle of 90 degrees transmits real-time playback to a TV monitor. The sensor is balanced not to generate image while there is no handling (heat) of the human body on the table. When the body is interposed between the camera and the table, the TV monitor, before a blackboard, presents the thermographic image made up of colors assigned according to the temperature of the body / object. The wooden table, friendly to the touch, dialogues with the high-tech thermal imaging of tactile perception and imagery so far from the daily interpretation. It becomes a multi-touch table, from the real-time thermographic representation of its own image.

The condition is given for the public to explore the thermal exchanges among the body, the bench, and other eventual objects, also relating traces of the relationship and supposedly different times of the meetings. Through the thermal images of their movement, the public is the subject, the work and the viewer.

BIO Feco Hamburger: A photographer and visual artist, held the exhibitions Noites em Claro (2005, Pinacoteca do Estado) and Sobre a Permanência (2009, CCJ); in 2010, the spectacle Termografia da Multidão (Paraty, Flip) and the video installation Termografia II Modo Manual (Cinemateca Brasileira, with Raimo Benedetti); in 2011, presented the video installation Neutrino at SESC Belenzinho.

BIO Raimo Benedetti: A video artist for 10 years, he studied Film and Video in the Arts and Communications School at USP; won a scholarship to the contemporary art center Arteleku (San Sebastián, Spain); was a nominee for the Sergio Motta Award in 2009; and won the Rumos Itaú Cultural Cinema and Video Award in 2009.



MAR CANET & CARLES GUTIERREZ_ VIDEOMATÓN_ESPANHA [SPAIN]

A ideia inicial era atrair o público com pinturas clássicas. A instalação tenta transformar os retratos clássicos em experiências divertidas e memoráveis. Em suma, ao olhar em um espelho, o rosto do espectador é captado pelo sistema. A seguir, o rosto captado entra em um dos retratos clássicos. Então, o espectador é convidado a entrar na galeria, a fim de se reconhecer em uma das pinturas. Em outras palavras, a obra de arte substitui os rostos pintados originais pelos rostos do público. De maneira mais específica, os autores criaram uma metamorfose facial original que se integra com retratos célebres, como “Meninas”, de Goya. Assim, a fruição usual da arte moderna dá lugar a um encontro inusitado e prazeroso. A instalação cria uma estrutura de expressão na qual o público interage

espontânea e livremente diante de um espelho, sabendo que está sendo filmado. Os resultados são testemunhados por todo o público presente na galeria. Realizada em 2011 como parte do projeto de arte interativa da nova Prefeitura de Madri, com curadoria de Chema Conesa, “Videomatón” foi apresentada na abertura da nova sede da Prefeitura da capital espanhola, que fica situada na praça Cibeles. Exposta por lá durante um ano, a instalação visava mostrar por uma nova óptica as famosas obras de arte dos museu madrilenos.

BIO Lummo é um coletivo criado por Mar Canet, Carles Gutierrez e Jordi Puig em 2009 cujo trabalho criativo é voltado a experiências imersivas e interativas. Seus projetos multidisciplinares envolvem

a interseção de diferentes campos como arte e tecnologia, arquitetura de mídia, instalações interativas, jogos de computador, telas urbanas e fachadas interativas. A instalação Videomatón foi criada por Mar Canet e Carles Gutierrez.

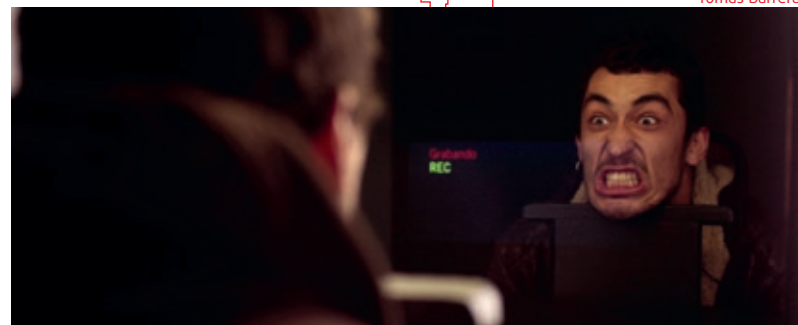
Mar Canet é um artista e pesquisador que gosta de criar softwares explorando novos meios de ludismo e expressão, inspirados na era digital. Ele trabalha em jogos de computador, visualização de dados e instalações artísticas com novas mídias.

Carles Gutierrez é um programador criativo de experiências interativas segundo o paradigma das novas mídias focadas em pessoas: sua cultura, tecnologia e percepção corporal/mental.

Pintura original [Original picture]: Santo Domingo de Silos entronizado como o bispo, Bartolomé Bermejo (1440-1498)



Carles Gutierrez



Tomas Barrera

Tomas Barrera

The initial idea was to engage audiences with the classical paintings. The installation tries to transform the classical portraits into memorable and playful experiences. In short, by looking into a mirror a face of participant is captured by the system. Next, the captured face travels into one of the classical portraits. Hence, the viewer is invited into the gallery in order to recognize him or herself in one of the paintings. In other words, the art piece replaces the original painted faces by the faces of the audience. To be more specific, the authors have created an original face-morphing that integrates itself into the well-know portraits, like Meninas by Goya. To put in a nutshell, the common experience of modern art is replaced by a novel, playful and enjoyable encounter. The installation creates a framework

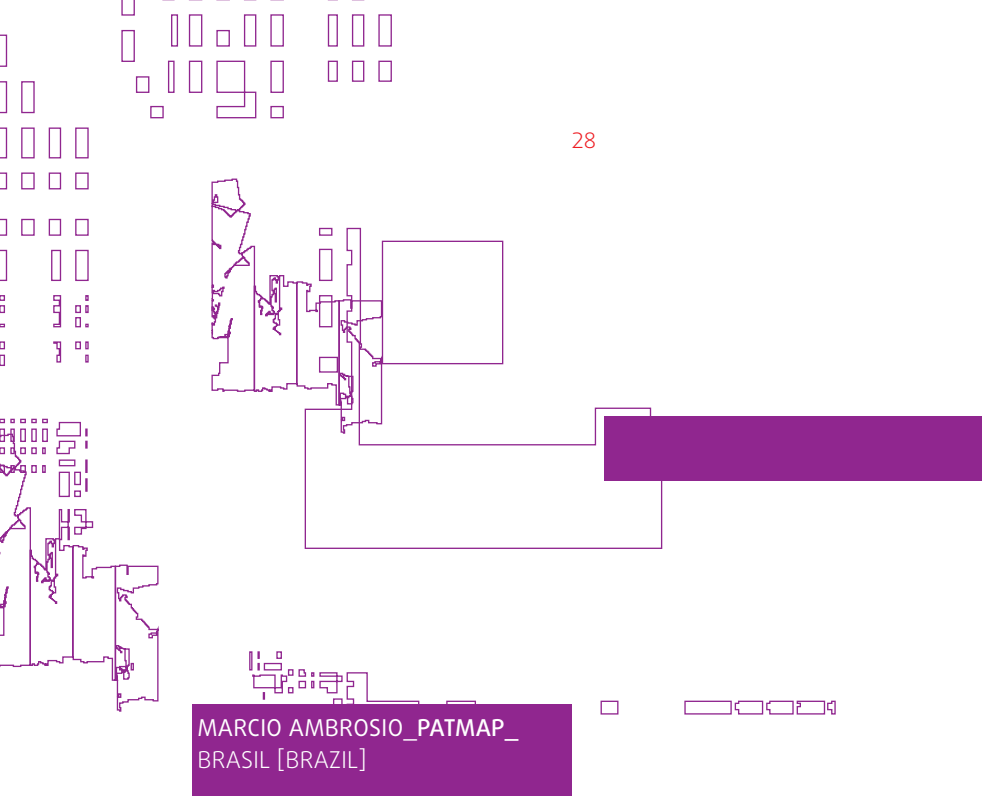
of expression where audience spontaneously and freely interact in front of a mirror knowing that they are recorded. The results are experience by all audience in the gallery. The project was produced in 2011 as a commission of interactive art project for the new City Council of Madrid curated by Chema Conesa. “Videomaton” was presented in the opening of new City Council of Madrid located in the Cibeles square. The installation was exhibited for a year in the institution. The aim of the exhibit was displaying the famous art pieces of Madrid museums in a novel way.

BIO: Lummo is a collective created by Mar Canet, Carles Gutierrez and Jordi Puig in 2009 that aims in its’ creative work towards immersive and

interactive experiences. We work on multidisciplinary projects at the intersection of different fields such as art & technology, media architecture, interactive installations, computer games, urban screens, and interactive facades. “Videomatón” piece was created by Mar Canet and Carles Gutierrez.

Mar Canet is an artist, researcher who like to write software exploring news ways of playfulness and expression, inspired in digital age. I am working in computer games, data visualization and new media art installations.

Carles Gutierrez is a creative programmer of interactive experiences at new media paradigm focused to people: their culture, technology and body/ mind perception.



Design e produção: Marcio Ambrosio
Desenvolvimento interativo: Yacine Sebti
Escultura: Marcio Ambrosio

Construir, projetar e interagir. Nesta escultura interativa de Marcio Ambrosio, o espectador-usuário participa ativamente. O visitante começa trabalhando em uma tela sensível ao toque, adicionando e alterando cores, texturas e sequências de animações que são projetadas na escultura em tempo real, enquanto outros participantes podem interagir mediante sua aproximação ou toque na própria escultura. Esta então se transforma com o contato do público criando efeitos volumétricos, movimentos e sincronias entre as formas. A combinação da estética pré-concebida pelo artista e a possibilidade de interação fazem do Interactive Mapping uma curiosa experiência de aprendizado e reflexão sobre causa e efeito no mundo digitalizado.

BIO Animação e interatividade são as marcas registradas de Marcio Ambrosio. O artista é formado em design industrial na Faap e trabalhou durante anos como artista gráfico e animador. Mudou-se para Bruxelas em 1999,

onde trabalhou em estúdios de pós-produção de longas-metragens, documentários e comerciais de publicidade, montando em 2004 o coletivo zzzmutations, voltado à produção de curtas-metragens de animação e ao desenvolvimento de projetos experimentais. Com obras e participações em diversos países, Marcio tem um currículo bastante singular, tendo recebido várias bolsas de estudos e convites para expor em diversos eventos e instituições, incluindo o iMAL (Interactive Media Art Laboratory), o National Arts Center (Tóquio) e o Fotomuseum (Roterdã, Holanda), entre outros.

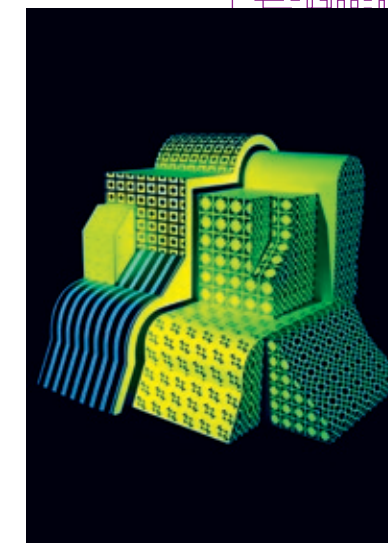
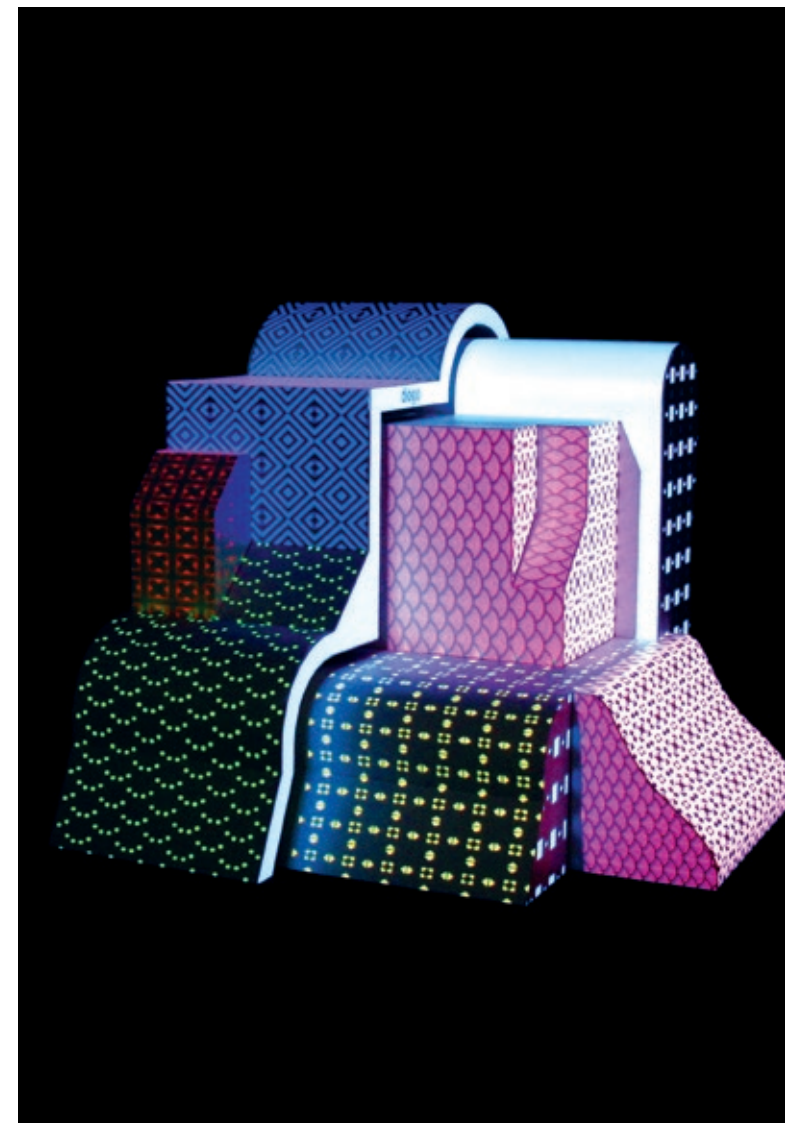
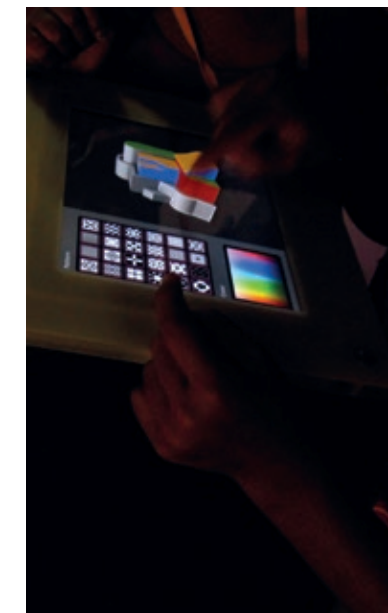
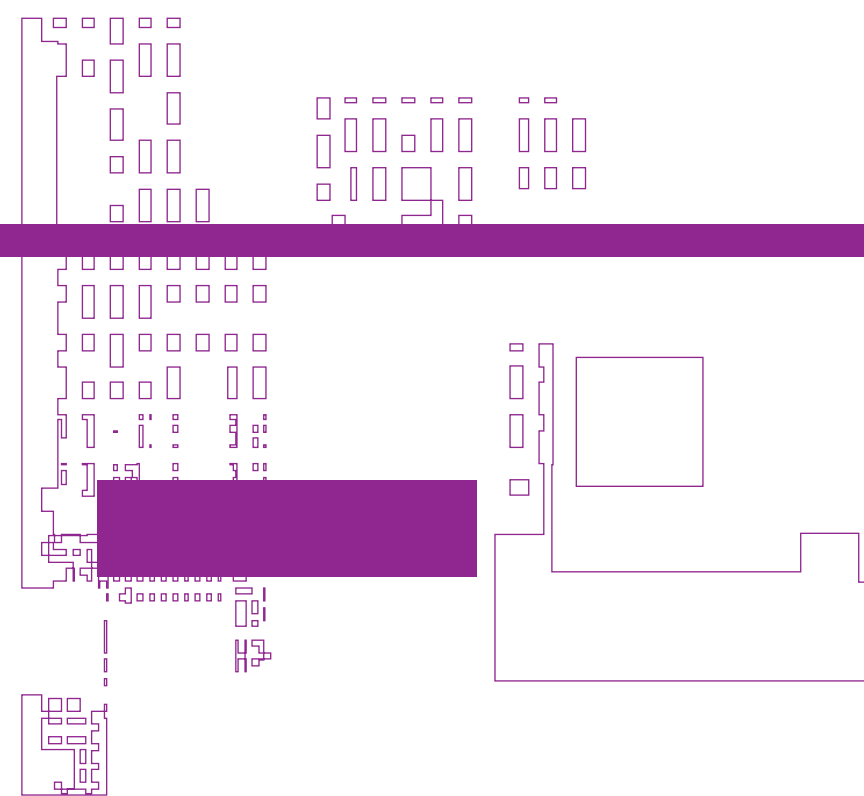
Design and production: Marcio Ambrosio
Interactive development: Yacine Sebti
Sculpture: Marcio Ambrosio

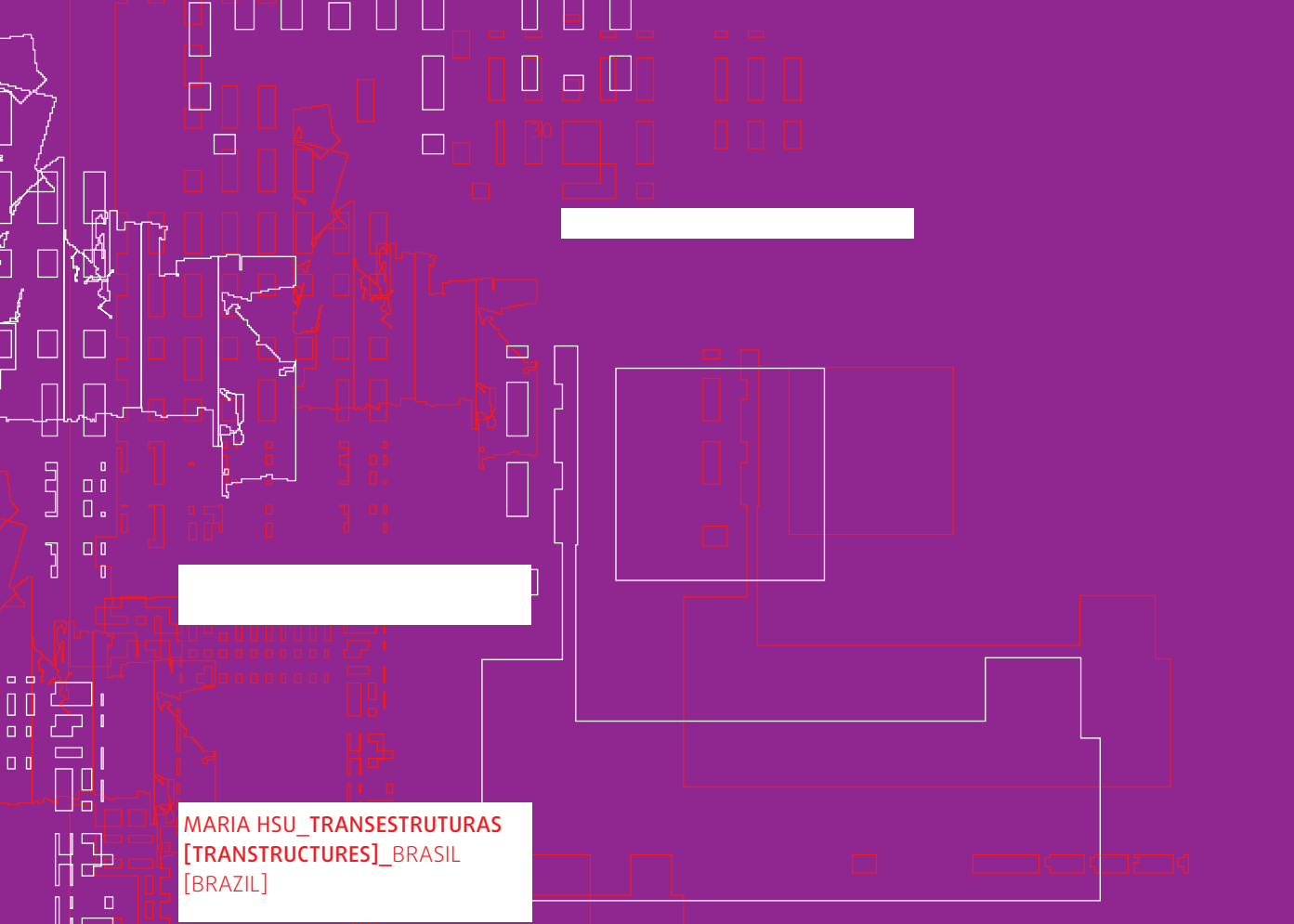
Building, designing, and interacting. In this interactive sculpture by Marcio Ambrosio, the spectator-user participates actively. The visitor begins working on a touch-screen, adding and changing colors, textures, and animation sequences that are projected onto the sculpture in real time, while other participants can interact with its proximity or touch the sculpture itself. The piece then

changes due to the contact with the public creating volumetric effects, movements, and synchronicities among the forms.

The combination of the aesthetics pre-designed by the artist and the possibility of interaction make Interactive Mapping a curious experience of learning and reflection on cause and effect in the digitized world.

BIO Animation and interactivity are Marcio Ambrosio's marks. The artist has a degree in industrial design at FAAP and worked over the years as a graphic artist and animator. He moved to Brussels in 1999, where he worked in post-production studios for feature films, documentaries, and commercial advertising, founding in 2004 the collective zzzmutations devoted to produce short animated films and develop experimental projects. With works and participations in several countries, Marcio has a very unique curriculum, having received many scholarships and invitations to exhibit in several shows, including the IMAL (Interactive Media Art Laboratory), the National Arts Center (Tokyo), and the Fotomuseum (Rotterdam, Holland), among others.





MARIA HSU_TRANSESTRUTURAS
[TRANSTRUCTURES]_BRASIL
[BRAZIL]

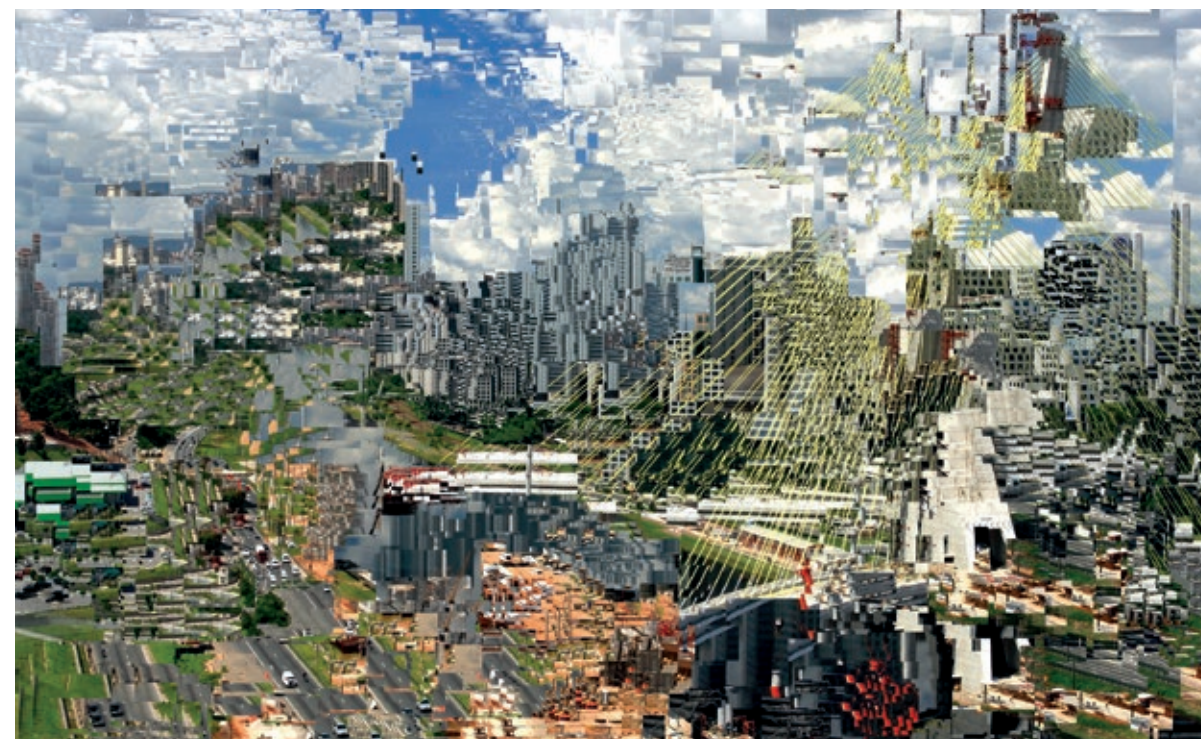
As grandes cidades estão em incessante movimento: crescimento, decadência, mudanças. São Paulo é a fonte de meu olhar e pensar as metrópoles. O recompor, o refazer contínuo, do provável ao improvável, nos permite experimentar infinitas possibilidades que podem nos conduzir do sublime ao desastre. São bilhões de possíveis hiperexpressões induzidas sempre ao acaso. Os mecanismos que regulam o habitual, o pré-estabelecido, rompem-se permitindo o surgimento dos possíveis outros. Surpreendem-nos com produtos que promovem inquietudes. Eles nos permitem nos libertarmos de estruturas pré-concebidas em busca de novas perguntas. O acaso gera situações que o humano seleciona, interfere e se apropria. Em “TransEstruturas”, fotos de São Paulo são submetidas a um programa desenvolvido especificamente para este trabalho

pelo matemático Anselmo Kumazawa, sob minha orientação artística. Os mecanismos de desconstrução de imagens foram criados para que a cada processo deflagrado, a forma e o tamanho da interferência variem de modo randômico, gerando centenas de imagens das quais seleciono algumas.

BIO Maria Hsu tem se dedicado às artes visuais desde 2000, utilizando diversas mídias: pintura, fotografia e arte digital, após exercer a medicina por muitos anos. Participou de exposições coletivas em São Paulo em 2003 e 2004 com pinturas e apresentou um trabalho de internet arte no FILE São Paulo em 2004. Desde então, tem participado de várias mostras de Linguagem Eletrônica em São Paulo, Rio, Curitiba, Porto Alegre e Luanda com trabalhos de instalação de arte digital como Charles in London, Nietzsche - o

Primeiro Avator e feelMe, em co-autoria com Ricardo Barreto.

Big cities are unceasingly in motion: growth, decay, changes. São Paulo is the source of my look and thoughts on metropolis. Recompose, redo continuously, from the probable to the improbable, allow us to try infinite possibilities that can lead us from sublime to disaster. Billions of hyper expressions are induced always at random. The mechanisms that regulate the normal, the pre-established, rupture allowing the appearance of possible others. They surprise us with products that give an unsettling feeling. They allow us to free ourselves from preconceived structures in search of new questions. Chance generates situations and the human being will than select, interfere and appropriate. In “TranStructures”, São Paulo’s photos were submitted to a



program specially developed for this work by the mathematician Anselmo Kumazawa, under my artistic guidance. The mechanisms of image deconstruction were conceived in a way that each time the process is launched, the format and the size of the interferences vary in random generating hundreds of images, within which I choose some.

BIO Maria Hsu has dedicated herself to visual arts using several mediums: painting, photo and digital art since 2000, having practiced as a medical doctor before that. After participating in collective exhibitions in São Paulo in 2003 and 2004, she presented an internet artwork in FILE São Paulo 2004. Since then, she has participated in various exhibitions in São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba, Porto Alegre and Luanda with digital art installations as Charles in London, Nietzsche – the first Avactor and feelMe, in co-authorship with Ricardo Barreto.





MEMO AKTEN_BODY PAINT_ TURQUIA | REINO UNIDO [TURKEY | UNITED KINGDOM]

“Body Paint”, de Memo Akten, é uma instalação interativa - um instrumento visual - que permite que os usuários pintem com seus corpos em uma tela virtual, interpretando movimentos, gestos e dança em composições em constante evolução. O objetivo não é criar uma nova interface para a produção de quadros estáticos, e sim uma maneira mais natural de criar, dirigir e executar imagens em movimento em tempo real, com foco na experiência de interação. O que importa não é a pintura criada no final, mas a sensação de cada um ao usá-la e reagir em tempo real com sua própria criação, enquanto esta evolui. Nosso corpo é um veículo de expressão emocional. Quando falamos, nosso corpo inteiro se movimenta. Quanto mais nos animamos, mais ficamos envolvidos e inflamados com aquilo que

estamos dizendo, maior é o nosso entusiasmo. “Body Paint” explora justamente esse instinto natural de nos expressarmos movimentando o corpo inteiro e dançando, e o combina com nosso desejo subconsciente de criar - sobretudo de criar algo belo.

A instalação tem sido apresentada em vários eventos, galerias e festivais em todo o mundo, incluindo a exposição Decode no Museu Victoria & Albert em Londres, Reino Unido; Lovebytes Code: Craft na Millenium Gallery em Sheffield, Reino Unido; Le Cube Festival em Paris, França; Exhibit Festival em Veneza, Itália; Flussi Festival na Itália; e Vigo Transforma na Espanha.

A interação é simples, o movimento gera pintura. Ocultas na simplicidade estão camadas de detalhes sutis. Diferentes aspectos do movimento: tamanho, velocidade, aceleração, curvatura, todos têm um efeito sobre o resultado: pinceladas, borrifos, pingos, espirais, e os usuários têm o papel de jogar e descobrir. A instalação é projetada para funcionar com qualquer número de pessoas e é modulável para ocupar áreas pequenas ou grandes. É também adequada para um único usuário, mas uma nova dinâmica surge quando vários usuários estão presentes. A interação entre usuários se dá quando o público começa a brincar através da instalação, jogando tinta virtual e tentando concluir ou destruir as pinturas uns dos outros. Paulo em 2003 e 2004 com

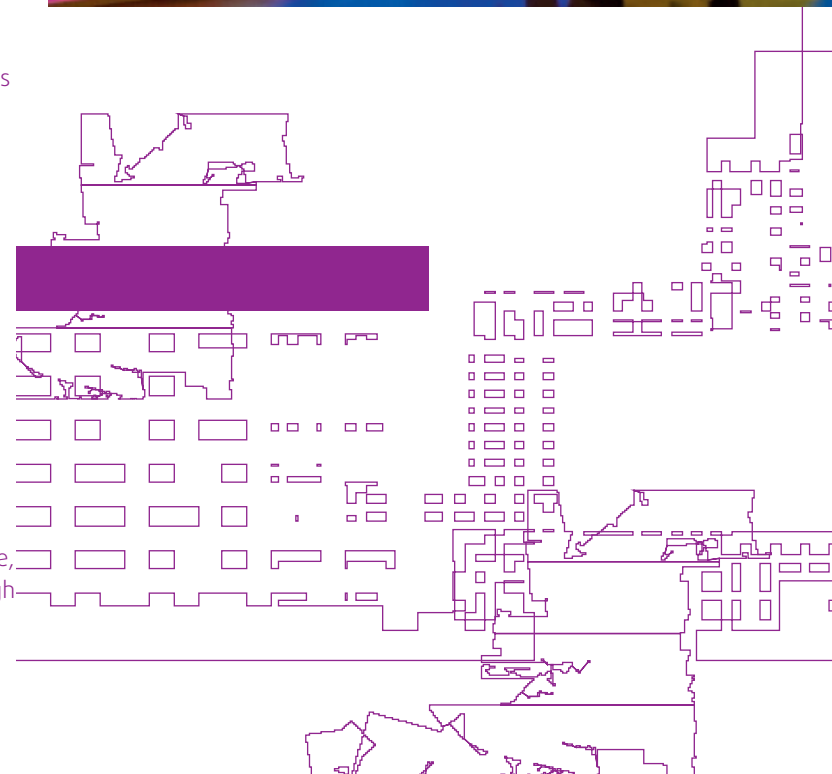
BIO Memo Akten é um artista visual, músico e engenheiro que trabalha na interseção de arte e tecnologia. Ao desenvolver e se apropriar de novas tecnologias, ele explora processos para visualizar o invisível extraindo e ampliando as relações invisíveis dentro de imagens, espaço, movimento,

som e tempo. Seu trabalho varia de apresentações de música ao vivo/ dança/teatro, instalações com imersão interativa em larga escala e vídeos musicais a trabalhos on-line e aplicativos móveis. Suas principais exposições e performances incluem locais e eventos como o Victoria & Albert Museum (Londres), o Royal Festival Hall (Londres), o Creators Project (Nova York, São Paulo, Pequim), o Holon Museu (Tel Aviv), o Garage Center for Contemporary Culture (Moscou), a Bienal de Sydney, o Festival Musical Aldeburgh, o Festival de Cinema em Edimburgo e o Mapping Festival (Genebra), entre outros.

“Body Paint” by Memo Akten is an interactive installation - a visual instrument - allowing users to paint on a virtual canvas with their body, interpreting movements, gestures, and dance into evolving compositions. Its purpose is not to create a new interface for creating static paintings, but a more natural way of creating, directing, and performing moving images in real time, with focus on the interaction experience. What matters is not the painting created at the end, but the sensation one experiences while using it and reacting in real time to their own creation as it evolves. Our body is a vessel for emotional expression. When we talk, we move with our whole body. The more excited we get, the more involved and passionate we are with what we are saying, the more animated we get. “Body Paint” taps into this, our natural instinct to express ourselves with full body movement and dance, and combines it with our subconscious desire to create - even more so, our desire to create something beautiful. The installation has been shown in various events, galleries, and festivals across the world, including the Decode exhibition at the

Victoria & Albert Museum, London, UK; Lovebytes Code: Craft at the Millenium Gallery, Sheffield, UK; Le Cube Festival, Paris, France; Exhibit Festival, Venice, Italy; Flussi Festival, Italy; and Vigo Transforma, Spain. The interaction is simple, movement creates paint. Hidden in the simplicity are layers of subtle details. Different aspects of the motion: size, speed, acceleration, curvature, all have an effect on the outcome: strokes, splashes, drips, spirals; and is left up to the users to play and discover. The installation is designed to work with any number of people and is scalable to cover small or large areas. While the installation is suitable for a single user, when multiple users are present a new dynamic emerges. A user-to-user interaction is born when the audience starts playing with each other via the installation, throwing virtual paint on each other, trying to complete or destroy each other's paintings.

BIO Memo Akten is a visual artist, musician and engineer who works at the intersection of art and technology. In developing and appropriating new technologies, he explores processes of visualizing the invisible extracting and amplifying the unseen relationships within images, space, movement, sound, and time. His work ranges from live music/dance/ theatre performances, large-scale immersive interactive installations and music videos to online works and mobile applications. Selected exhibitions and performances include Victoria & Albert Museum (London), Royal Festival Hall (London), Creators Project (New York, Sao Paulo, Beijing), Holon Museum (Tel Aviv), Garage Center for Contemporary Culture (Moscow), Sydney Biennale, Aldeburgh Music Festival, Edinburgh Film Festival, Mapping Festival (Geneva) and more.



Buildasound

BIO Com mãe espanhola e pai sérvio, Mónica Rikić nasceu em 1986 em Barcelona. Desde a infância sempre teve interesse em artes e computadores. Resolveu estudar Belas Artes na universidade para se especializar na pintura, mas logo percebeu que não era isso que procurava. Decidiu então se concentrar em fazer vídeos e animação até o último ano, quando descobriu a netart.

A seguir, passou quatro meses na Grécia em um programa de residência e fez seu primeiro projeto de netart com David Proto, intitulado “El Hombre Césped” (O Homem-Grama).

Depois iniciou outra residência na Austrália, onde se concentrou mais em animação digital e seu interesse em desenvolver arte inspirada em crianças ganhou mais importância. Ao voltar para Barcelona, fez um mestrado em artes digitais, no qual aprendeu muitas linguagens de programação interativas e encontrou sua própria linguagem artística: o código.

Sua carreira artística inclui muitas exposições em diversos países, como nos festivais infantis SonarKids em Barcelona e Uovokids em Milão, e na exposição de videoarte Lexias no México e Peru.

“Buildasound” is a sound building blocks game. It consists in creating shapes at the same time that you generate new sounds: there is no single objective (winning or losing),

but instead the entertainment involved in playing for playing’s sake, the opportunity to discover new melodies and constructions, and constant creation based on the different positions of the cubes.

BIO With a Spanish mother and a Serbian father, Mónica Rikić was born in 1986 in Barcelona.

Since her childhood she’s always been interested in arts and computers. She decided to study Fine Arts at university to specialize in painting, but realized soon that it wasn’t what she was looking for. So she decided to make videos and animation until her last year there, when she discovered net art.

She spent four months in Greece for a residence program and made her first full net art project, “El Hombre Césped” (The Grass Man), with David Proto.

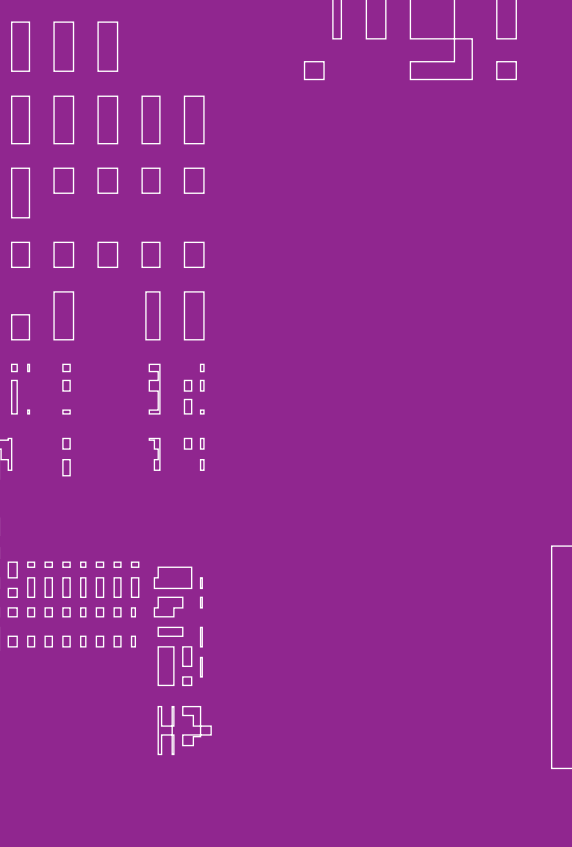
After that, she started another residence in Australia where she focused more in digital animation and her interest in developing art inspired by children became very important. In returning to Barcelona, she made a master’s in digital arts where she learnt many interactive programming languages and found her own artistic language: the code.

Her artistic career includes many exhibitions in several countries, such as in the children’s festivals SonarKids in Barcelona and Uovokids in Milan, and in the videoart exhibition Lexias in Mexico and Peru.

MÓNICA RIKIĆ _BUILDASOUND_ ESPANHA [SPAIN]

“Buildasound” é um jogo de blocos que produzem som. A ideia é criar formas, ao mesmo tempo em que você gera novos sons: não há um objetivo único (ganhar ou perder), o que importa é se divertir com o jogo, que dá oportunidade de descobrir novas melodias e construções, e a criação constante baseada nas diferentes posições dos cubos.





36

Esse padrão óptico é lido por uma webcam padrão e interpretado por um software personalizado, o que permite ler a posição da roda sem usar partes móveis. Ao criar a própria roda, usamos um mecanismo de rolamento especial que se move com pouquíssima fricção, permitindo que a roda gire livre e suavemente durante longos períodos de tempo. Por fim, projetamos na roda uma simulação física de objetos simples “caindo” dentro da roda. Quando um objeto colide com outro, nós acionamos o som sintetizado dessa colisão. À primeira vista, o sistema resultante é bastante simples mas, ao interagir com ele e girando a roda, ele ganha vida. A física parece certa e de acordo com o movimento da roda. A gravidade parece genuinamente natural e os sons parecem dar uma certa solidez e ressonância às formas básicas. A peça tende a atrair as pessoas e pode se tornar hipnótica.

MUHARREM YILDIRIM & DAVID
TINAPPLE_ROTARY TUMBLE_
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

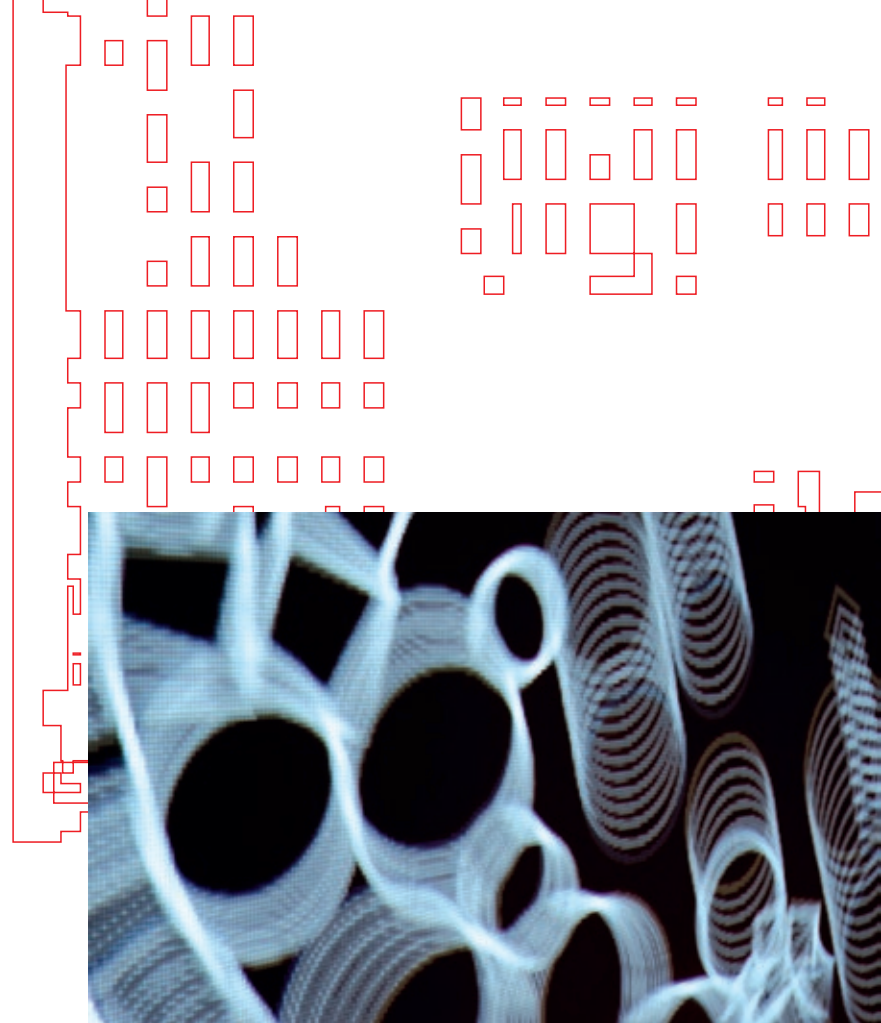
Nesta peça, nossa intenção foi criar um objeto digital interativo fisicamente tangível. Concentramos a atenção no ato físico de girar e derrubar um objeto. Ficamos imaginando quais seriam as implicações do computador saber a posição, rotação e velocidade exatas de um objeto giratório. Se o computador estiver ciente da posição e do movimento de sua tela de projeção/objeto em tempo real, o objeto pode ter sua projeção acuradamente mapeada enquanto gira. Propusemo-nos a criar um codificador óptico rotativo DIY (visto no vídeo), constituído por um padrão de tiras pretas e brancas impressas radialmente que têm uma codificação digital do ângulo de rotação. Utilizamos um padrão de 8 bits, que permite uma resolução de 256 pontos por movimento giratório da roda.

BIO Muharrem Yildirim é graduado em ciência da computação e busca aumentar a interação entre homem e máquina, em vez de desenvolver sistemas mais complexos que as pessoas não conseguem usar de forma eficaz. Quando projeta interações, seu foco é tornar a tecnologia mais próxima das pessoas. Suas obras levam os usuários a experimentarem novos tipos de interações experimentais e mais naturais. Formado no Departamento de Ciência da Computação de Istambul na Universidade Bilgi de Istambul, Turquia, onde continua seu mestrado em Design de Comunicação Visual. Em paralelo, está fazendo doutorado em Artes e Ciências Eletrônicas na Faculdade de Arte, Mídia e Engenharia da Universidade do Arizona como bolsista da Fulbright. Em 2008, passou seis meses na Universidade

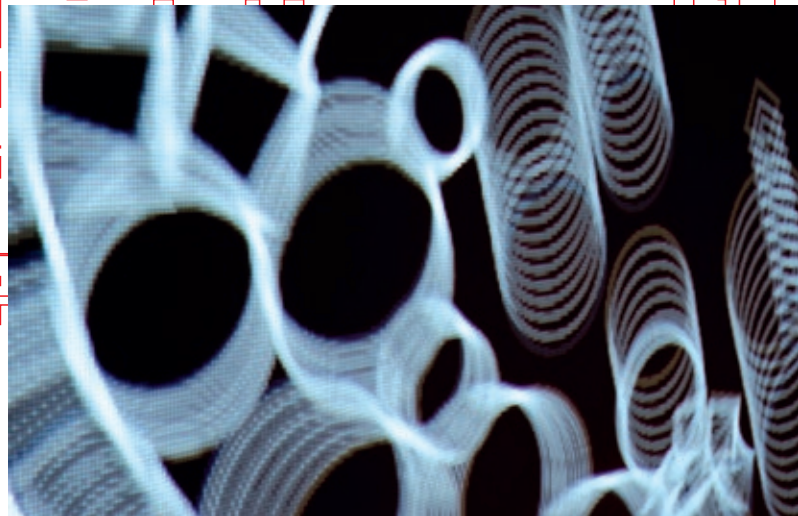
de Aarhus, na Dinamarca, e estudou no Centro de Visualização e Interação Avançada (CAVI).

David Tinapple é engenheiro e artista, que inventa suas próprias ferramentas para captar e explorar imagens, som, vídeo e interação humana. Ele cria sistemas automatizados que coletam e analisam meios de comunicação, ferramentas de desempenho em tempo real, ambientes de vídeo interativos e dispositivos de captação de imagem. Seus objetivos são mostrar as forças em ação ao nosso redor e em nosso interior, explorar nossas suposições sobre o mundo e revelar surpresas ligadas à vida cotidiana. Fez mestrado em Belas Artes na Universidade Carnegie Mellon e atualmente é professor assistente na Escola de Artes, Mídia e Engenharia da Universidade do Arizona.

In this piece, we wanted to create a physically tangible, interactive, digital object. We focused our attention on the physical act of spinning or tumbling an object. We wondered what would be the implications of the computer knowing the exact rotation, position and velocity of a spinning object. If the computer is aware of the position and motion of its projection screen/object in real-time, then the object can be accurately projection mapped onto as it spins. We set out to create a DIY optical rotary encoder (seen in the video). This optical encoder is comprised of a pattern of black and white strips printed radially which carry a digital encoding of the rotation angle. We used an 8 bit pattern, which allows for a resolution of 256 points per revolution of the wheel. This optical pattern is read using a



37



standard webcam and interpreted using custom software. This allows us to read the position of the wheel using no moving parts. In creating the wheel itself, we use a special bearing mechanism that moves with very little friction, allowing the wheel to spin freely and very smoothly for long periods of time. Finally we project onto the wheel a physical simulation of simple objects “tumbling” inside the wheel. When an object collides with another object, we trigger the synthesized sound of this collision. The resulting system is quite simple at first glance. But upon interacting with it, and spinning the wheel, it comes to life. The physics feel right, and match the motion of the wheel. Gravity seems natural and honest. And the sounds seem to give the basic shapes a sense of solidity and resonance. The piece tends to attract people and can become hypnotic.

BIO Muharrem Yildirim is a computer science graduate who concentrates on enhancing the interaction between human and machine, instead of developing more complex systems which people cannot even use effectively. His focus is bringing technology closer to people by designing interactions. He creates interactive works which make users experience new kinds of experimental and hopefully more natural interactions. He graduated at the Department of Computer Science from Istanbul Bilgi University, Turkey, where he still continues his master’s degree in Visual Communication Design (MFA). In parallel, he is also pursuing his PhD in Media Arts and Sciences in the School of Art, Media & Engineering at Arizona State University as a Fulbright fellow. In 2008 he spent six months in

Aarhus University, Denmark, and studied in The Centre for Advanced Visualization and Interaction (CAVI).

David Tinapple is an artist and engineer who creates his own tools to capture and explore images, video, sound, and human interaction. He also creates automated systems that collect and analyze media, real-time performance tools, interactive video environments, and image capture devices. His aim is to illuminate the forces at work around us and within us, explore our assumptions about the world, and reveal surprises about everyday life. He completed a master’s degree in Fine Art at Carnegie Mellon University and is currently an assistant professor in the School of Arts, Media and Engineering at Arizona State University.



NOVA JIANG_ IDEOGENETIC
MACHINE_ ESTADOS UNIDOS
[UNITED STATES]

“Ideogenetic Machine” é uma instalação interativa que incorpora retratos de participantes em um livro de quadrinhos gerado por algoritmos. Uma câmera capta o retrato ao vivo enquanto um algoritmo transforma a imagem fotográfica em um “desenho linear”. A detecção de faces é utilizada para inserir balões de fala em branco, gerados por códigos, dentro da narrativa. O software cria composições que nunca se repetem com um conjunto de regras que se aproximam das decisões de composição feita por um autor de livros de quadrinhos humano. A história em quadrinhos é projetada ao vivo e consiste dos retratos processados por algoritmos, bem como elementos da história, escolhidos aleatoriamente a partir de um banco de dados de desenhos. Os elementos da história são desenhados pelo artista, principalmente ilustrando narrativas especulativas baseadas em notícias e eventos atuais. O participante pode enviar um e-mail para si mesmo quando os quadrinhos estiverem prontos, como um arquivo PDF. Os participantes são livres para preencher os balões de fala em branco com o seu próprio diálogo inventado em casa. Inspirado em formas narrativas experimentais que usam o

acaso para ajudar o processo de composição, tal como a técnica de cut-up e teoria de montagem Soviética, o projeto visa gerar possibilidades narrativas inesperadas através da justaposição de imagens diferentes e ações imprevisíveis por parte do público. Neste projeto, código de computador permite infinitas colaborações entre o artista, o público e o acaso. O sucesso de “Ideogenetic Machine” depende da contribuição criativa do público. Eles são incentivados a agir na frente da câmera, assim como completar a narrativa, preenchendo as falas em branco. A instalação encoraja o público a atravessar as fronteiras entre ficção e não-ficção, produção e reprodução.

BIO Nova Jiang nasceu em Dalian, na China, em 1985 e atualmente mora em Nova York. Ela tem um MFA da Design Media Art Department, University of California, Los Angeles. Ela é beneficiária da Bolsa Eyebeam, da bolsa Skowhegan, recebe subsídios da Black Rock Arts Foundation, e da Sculpture Space além de uma bolsa de Artista Visual do Wave Hill Van Lier. Ela expôs no Festival de Sundance, 01SJ Biennial, Medialab-Prado, Sonar, Glow, TEDActive,

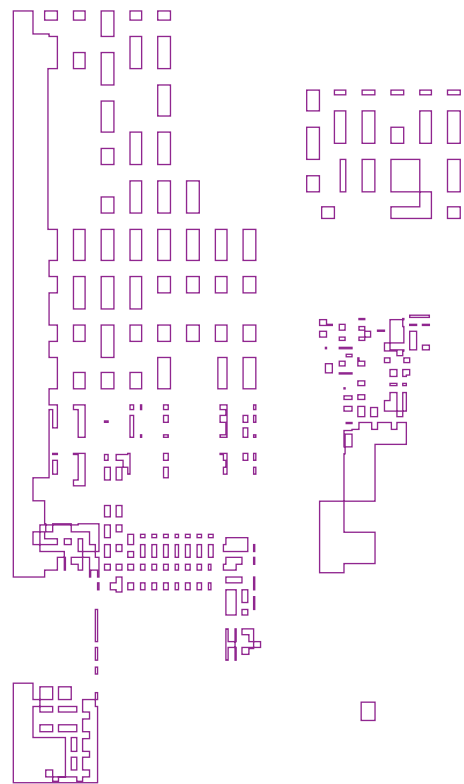
Japan Media Arts Festival, Milan Public design Festival, Eyebeam e Transitio_MX.

“Ideogenetic Machine” is an interactive installation that incorporates portraits of participants into an algorithmically generated comic book. A camera captures the portrait live while an algorithm transforms the photographic image into a “line drawing”. Face detection is utilized to insert-code generated blank speech bubbles into the narrative. The software creates never repeating compositions using a set of rules that approximate the compositional decisions made by a human comic book author. The comic is projected live, and consists of the algorithmically processed portraits as well as randomly chosen story elements from a database of drawings. The story elements are drawn by the artist, mostly illustrating speculative narratives based on current news and events. A participant can email him or herself the finished comic as a PDF file. Participants are free to fill the blank speech bubbles with their own invented dialog at home. Inspired by experimental narrative forms that uses chance to aid the process of composition such as the cut-up technique and Soviet

montage theory, the project aims to generate unexpected narrative possibilities through the juxtaposition of different images and unpredictable actions by the audience. In this project, computer code enables endless collaborations between the artist, the audience and the operation of chance. The success of “Ideogenetic Machine” is dependent upon the creative contribution of the audience. They are encouraged to perform in front of the camera, as well as completing the narrative by filling out the blank speech bubbles. The installation encourages the audience to cross the boundaries between fiction and non-fiction, production and play.

BIO Nova Jiang was born in Dalian, China, in 1985 and is currently based in New York. She holds a MFA from the Design Media Art Department, University of California, Los Angeles. She is the recipient of an Eyebeam Fellowship, a Skowhegan Fellowship, a Black Rock Arts Foundation Grant, a Sculpture Space Grant and a Wave Hill Van Lier Visual Artist Fellowship. She has exhibited at Sundance, 01SJ Biennial, Medialab-Prado, Sonar, Glow, TEDActive, Japan Media Arts Festival, Milan Public Design Festival, Eyebeam and Transitio_MX.





PAMELA CUADROS_SIN TÍTULO_
CHILE

Segundo Walter Benjamin, a memória sempre se fragmenta em imagens, não em palavras. A memória é carregada por um grande registro não verbal que, em geral, não é mencionado quando conceitualizamos nossas experiências. No entanto, o visual não preenche totalmente essa lacuna discursiva. Há também uma ampla contribuição auditiva para o processo de lembrar algo. A obra *Sem título* quer trazer este algo à mente.

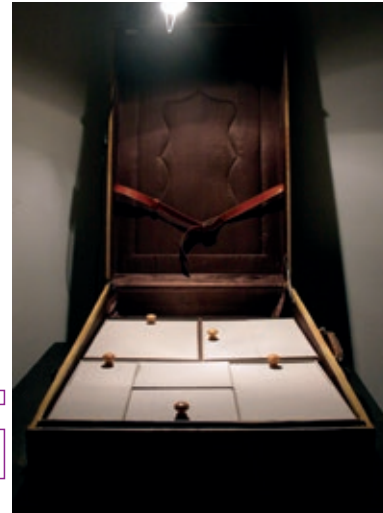
O dispositivo é uma instalação sonora interativa, um objeto imbuído de história: uma velha valise com 5 compartimentos contendo diferentes objetos e referências de viagem, lembranças, coleções e documentos. Ao abrir cada um desses portais corredeiros, sons podem ser ativados e modificados, dependendo do número de vezes em que cada compartimento é aberto e fechado

ou do quão abertos ou fechados ficam os compartimentos. Cada portal corredeiro contém uma fotorresistência que capta luz quando o compartimento é aberto. Esta informação modifica os parâmetros sonoros como intensidade, frequência e aleatoriedade do playback em áudio. Os sons gravados consistem em ruídos e histórias de diversas pessoas. Assim, através da manipulação dos portais corredeiros da valise, os visitantes podem criar suas próprias paisagens sonoras. Esse mecanismo mescla o uso de tecnologia com a poética de recombinar elementos sonoros e possibilita brincar com lembranças sonoras ligadas a experiências de cada indivíduo. Que tipo de memórias causa o encontro entre objetos discursivos, auditivos e físicos? Essa questão é colocada como um convite aos visitantes para que releiam e embarquem em uma jornada pessoal a partir de suas próprias memórias.

BIO Cenógrafa, designer de iluminação e artista visual chileno-mexicana, formou-se em cenografia na Escola Nacional de Arte Teatral do Centro Nacional das Artes do México (2000-2004). Colaborou em vários projetos, disciplinas e formatos artísticos. No México, participa em shows como coreógrafa e em filmagens (artes e figurinos). Atua também como designer de iluminação para teatro, dança e instalações, em colaboração com Vivian Cruz, Alain Kerriou, Hugo Heredia, Jacqueline Serafin, o grupo de música eletroacústica MU, José Luis Garcia Nava, Cuauhtémoc Senties e Esthel Vogrig, entre outros. Desde 2004, seu trabalho teatral enfoca a criação de projeções de imagens como design de palco para produções importantes, que incluem: *Defensa antes sobrevivientes*, vagamente baseado

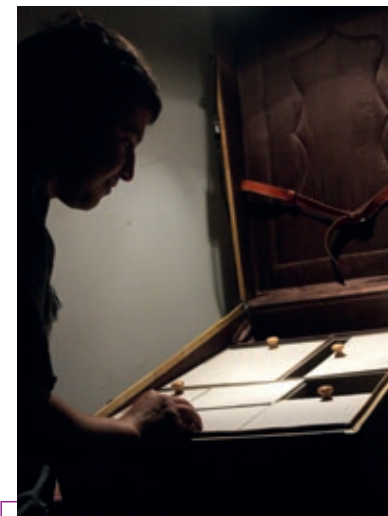
no livro *A Invenção de Morel*, de Adolfo Bioy Casares, *Cuadrilátero 2 de 3 caídas*, de Gabriel Arteaga, *Impresiones en el ánimo* dirigido por Gerardo Trejoluna, *Tribute to Cri Cri* realizado pela Companhia de Dança Nacional no Palácio de Belas Artes e *En la noche cuando no sueño...* dirigido por Alicia Sanchez. Foi também selecionada para a Bolsa Mexicana de Produção e Investigação em Artes e Mídia em 2008 do Centro Multimídia, para criar e encenar a peça interativa e interdisciplinar *Antropia- Interferencias escénicas del cuerpo-imagen*. No Chile, colaborou com Ana Carvajal no design de iluminação para os espetáculos de dança *Desierto de mediodía* e *Creo Falso*. É coautora da peça *V de Vertigo*, uma performance multimídia de arte circense que estreou em 2010. Em 2011, fundou a companhia *Ruido Blanco* (<http://cartografiasdanza.wordpress.com/>) que integra os campos de cenografia, dança, teatro e tecnologia. *Cartografías*, o projeto mais recente da *Ruido Blanco*, foi um dos vencedoras do certame nacional *Conexión Danza* e criado em codireção com Germán Henríquez e a coreógrafa Karin Costa. Em 2012 ela apresentou a instalação interativa *Sem título* na 10ª Bienal de Vídeo e Arte Eletrônica no Museu de Arte Contemporânea em Santiago.

According to Walter Benjamin, memory always breaks down into images and not words. Memory is loaded by a large nonverbal registry which is usually not mentioned when we conceptualize our experiences. However, the visual does not fill these discursive gap completely. There is also an ample auditive contribution to the process of remembering something. The work *Untitled* wants to bring to mind this something.



The device is an interactive sound installation, an object loaded with history: an old suitcase with 5 drawers which contain different objects and travel references, memories, collections and documents. By opening each of these sliding gates, sounds can be activated and modified, depending on the number of times each of the drawers is opened and closed or how open or how closed the drawers remain. Each sliding gate contains a photo-resistance that captures light once the drawer is opened. This information modifies the sound parameters such as intensity, frequency and randomness of the audio playback. The recorded sounds

consist of noise and stories of different persons. Thus, through the manipulation of the sliding doors of the suitcase the visitors can create their own soundscapes.



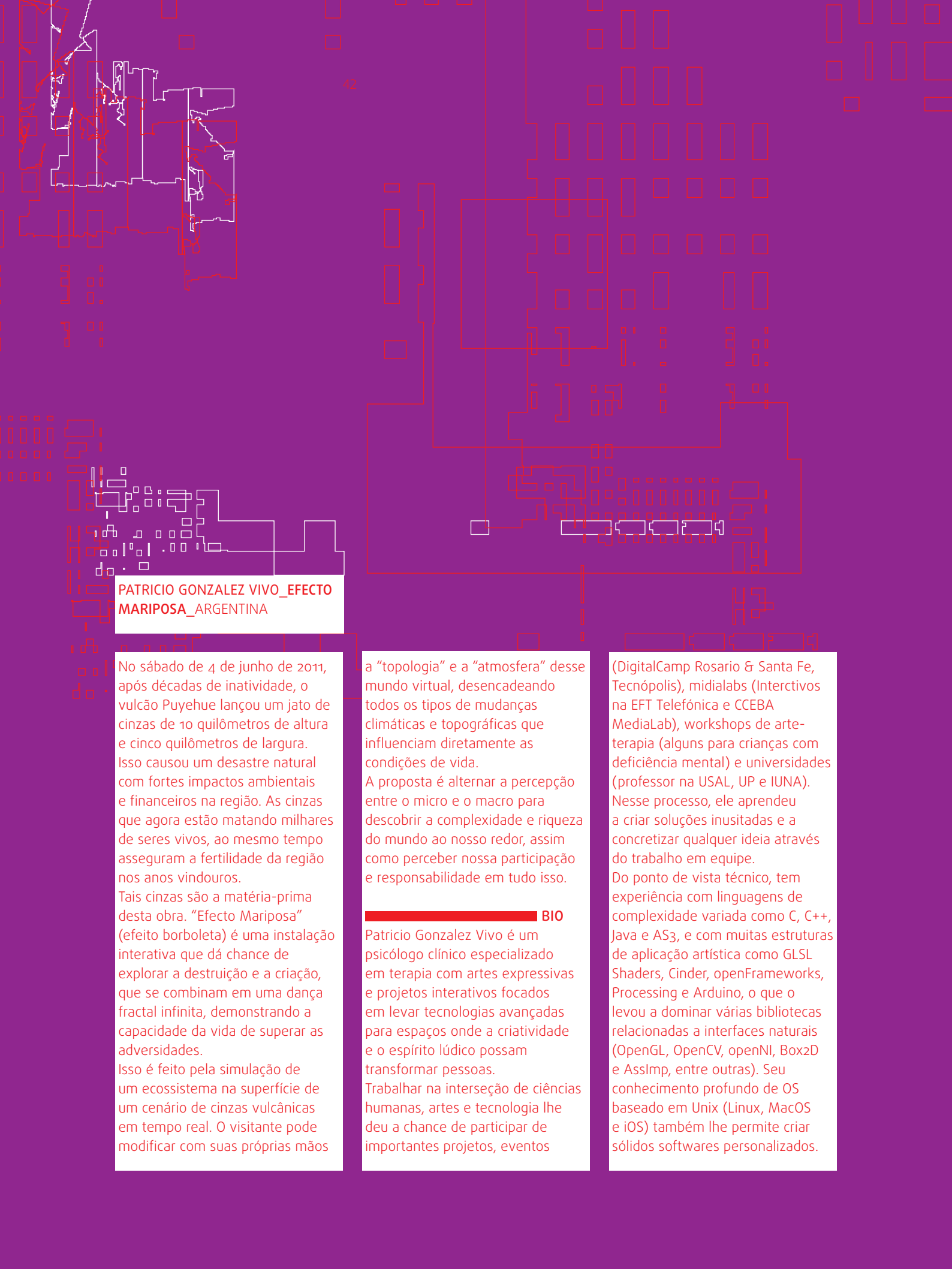
This mechanism mixes the use of technology with the poetics of recombining sound elements and allows to play with sound memory of ones own experiences. What kind of memories causes the encounter between discursive, auditory and physical objects? This question is posed as an invitation to the visitors. They are invited to re-read and to go on a personal journey departing from their own memories.

BIO A Chilean-Mexican stage designer, lighting designer and visual artist. Graduated in stage design from the Escuela Nacional de Arte Teatral of the Mexican Centro Nacional de las Artes (2000-2004). She has collaborated in various art projects, disciplines and formats. In Mexico, she has participated in stage shows as a set designer and in film shootings (arts and costumes). She

has also participated as a lighting designer in theater, dance and installations in collaboration with Vivian Cruz, Alain Kerriou, Hugo Heredia, Jacqueline Serafin, the electroacoustic music group MU, José Luis Garcia Nava, Cuauhtémoc Senties, Esthel Vogrig, among others.

Since 2004, her theatrical work has focused on the design of image projections as stage design for important productions such as: *Defensa antes sobrevivientes*, loosely based on the book *Invencción de Morel* by Adolfo Bioy Casares, *Cuadrilátero 2 de 3 caídas* by Gabriel Arteaga, *Impresiones en el ánimo* directed by Gerardo Trejoluna, the *Tribute to Cri Cri* conducted by the National Dance Company at the Palacio de Bellas Artes, and *En la noche cuando no sueño...* directed by Alicia Sanchez. She was also selected for the Mexican Production and Investigation Grant for Arts and Media in 2008 from Centro Multimedia to create and stage the interactive and interdisciplinary play *Antropía- Interferencias escénicas del cuerpo-imagen*.

In Chile she has collaborated with Ana Carvajal in the lighting design for the dance theater productions *Desierto de mediodía* and *Creo Falso*. She is co-author of the play *V de Vertigo*, a multimedia circus art performance first staged in 2010. In 2011, she founded the company *Ruido Blanco* (<http://cartografiasdanza.wordpress.com/>) that integrates the fields of stage design, dance, theater and technology. *Cartografías* is the latest project of *Ruido Blanco*, one of the winners of the national call *Conexión Danza*, created in co-direction with Germán Henríquez and the choreographer Karin Costa. In 2012 she presented the interactive installation *Untitled* in the 10th Biennial of Video and Media Art at the Museum of Contemporary Art in Santiago.



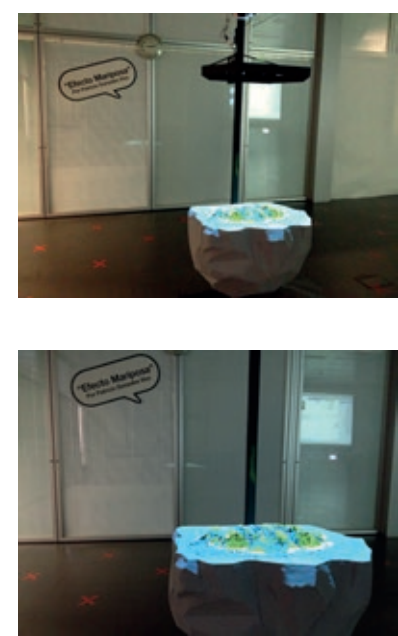
PATRICIO GONZALEZ VIVO_ EFECTO MARIPOSA_ ARGENTINA

No sábado de 4 de junho de 2011, após décadas de inatividade, o vulcão Puyehue lançou um jato de cinzas de 10 quilômetros de altura e cinco quilômetros de largura. Isso causou um desastre natural com fortes impactos ambientais e financeiros na região. As cinzas que agora estão matando milhares de seres vivos, ao mesmo tempo asseguram a fertilidade da região nos anos vindouros. Tais cinzas são a matéria-prima desta obra. “Efecto Mariposa” (efeito borboleta) é uma instalação interativa que dá chance de explorar a destruição e a criação, que se combinam em uma dança fractal infinita, demonstrando a capacidade da vida de superar as adversidades. Isso é feito pela simulação de um ecossistema na superfície de um cenário de cinzas vulcânicas em tempo real. O visitante pode modificar com suas próprias mãos

a “topologia” e a “atmosfera” desse mundo virtual, desencadeando todos os tipos de mudanças climáticas e topográficas que influenciam diretamente as condições de vida. A proposta é alternar a percepção entre o micro e o macro para descobrir a complexidade e riqueza do mundo ao nosso redor, assim como perceber nossa participação e responsabilidade em tudo isso.

BIO Patricio Gonzalez Vivo é um psicólogo clínico especializado em terapia com artes expressivas e projetos interativos focados em levar tecnologias avançadas para espaços onde a criatividade e o espírito lúdico possam transformar pessoas. Trabalhar na interseção de ciências humanas, artes e tecnologia lhe deu a chance de participar de importantes projetos, eventos

(DigitalCamp Rosario & Santa Fe, Tecnópolis), midialabs (Interctivos na EFT Telefónica e CCEBA MediaLab), workshops de arte-terapia (alguns para crianças com deficiência mental) e universidades (professor na USAL, UP e IUNA). Nesse processo, ele aprendeu a criar soluções inusitadas e a concretizar qualquer ideia através do trabalho em equipe. Do ponto de vista técnico, tem experiência com linguagens de complexidade variada como C, C++, Java e AS3, e com muitas estruturas de aplicação artística como GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing e Arduino, o que o levou a dominar várias bibliotecas relacionadas a interfaces naturais (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D e AssImp, entre outras). Seu conhecimento profundo de OS baseado em Unix (Linux, MacOS e iOS) também lhe permite criar sólidos softwares personalizados.



On Saturday June 4, 2011, after decades of inactivity, Puyehue volcano ejected a plume of ashes 10 kilometers high and five kilometers wide. This led to a natural disaster with strong environmental and financial impacts in the region. At the same time, the ashes that are now killing thousands of living beings, ensure the fertility of the region for years to come. The same ashes are the raw material of this work. “Efecto Mariposa” (butterfly effect) is an interactive installation that provides the opportunity to explore destruction and creation, which are combined in an infinite fractal dance, demonstrating the ability of life to cut through the face of adversity. This is done by simulating an ecosystem on the surface of a set of real-time volcanic ashes. The interactor can modify with his



own hands the “topology” and the “atmosphere” of this virtual world, unleashing all sorts of climatic and topographic changes that directly influence the conditions of life. The proposal is to alternate the perception among the micro and the macro to discover the complexity and richness of the world around us, as well as to realize our participation and responsibility in this whole.

BIO Patricio Gonzalez Vivo is a clinical psychologist specialized in expressive arts therapy and interactive projects focused on bringing cutting edge technologies to spaces where creativity and playing can bring transformation to people. Working in the intersection of Human Science, Arts, and Technology gave him the chance to be part of important projects, events (DigitalCamp Rosario &

Santa Fe, Tecnópolis), MediaLabs (Interctivos at EFT Telefónica and CCEBA MediaLab), art therapy workshops (some of them for children with mental disability) and universities (professor at USAL, UP, and IUNA). From this process he has learned how to get to solutions thinking out of the box and how to concrete any idea through team working. From a technical point of view, he is very experienced in low and hight level lenguajes like C, C++, Java, and AS3, and in lots of artistic-oriented frameworks such as GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing, and Arduino, what led him to manage several libraries related to natural interfaces (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D, AssImp, among others). His deep knowledge of Unix based OS (Linux, MacOS and iOS) allows him to design solid custom software.

internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos ópticos cinéticos.

■ **BIO** A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos.

■ **Rejane Cantoni**
[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.

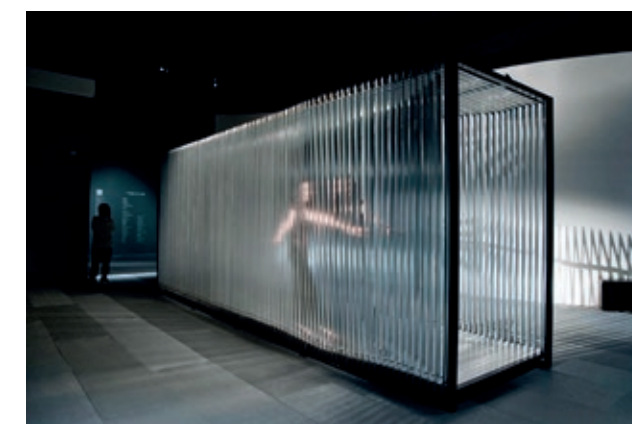
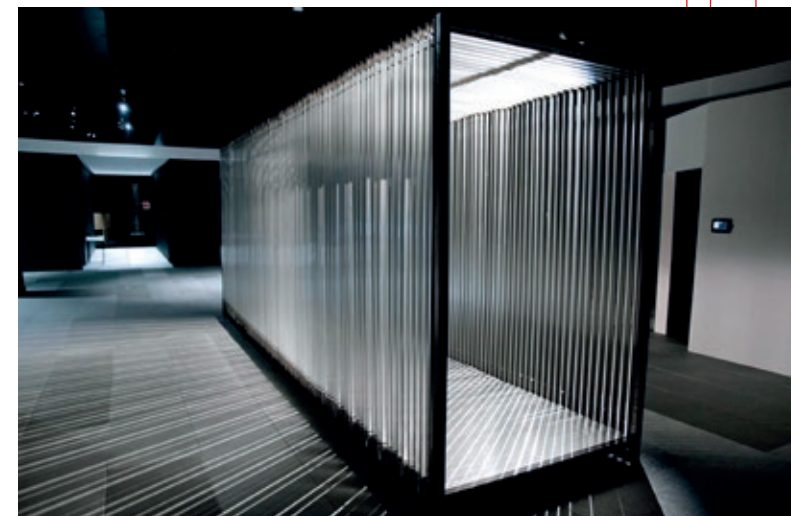
“Tunnel” is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor. Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. An example of interaction is: you go into the “Tunnel” and

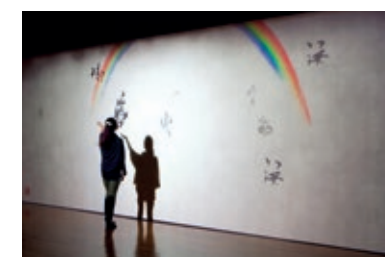
stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provoke variations of floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this propagates undulatory movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.

■ **BIO** The two work together in the development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments.

■ **Rejane Cantoni**
[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.





SISYU + TEAMLAB_ WHAT A LOVING, AND BEAUTIFUL WORLD_ JAPÃO [JAPAN]

Estamos em plena era digital e a mídia digital faz parte do nosso cotidiano. Assim, esta instalação participativa insere a caligrafia de Sisyu em uma obra de arte com mídias digitais, de forma que as pessoas apreciem a caligrafia de uma nova maneira. A caligrafia é projetada em uma parede grande e os sho (caracteres da caligrafia japonesa) parecem ser sugados para a sombra da pessoa participante. Essa ação gera uma série encantadora de vívidos efeitos visuais e sonoros. Os caracteres sho flutuando na parede reagem à sombra do participante e se abrem para revelar seu próprio mundo. Um novo mundo é criado pela sobreposição e combinação do mundo dos sho com

o da calígrafa Sisyu, seus próprios pensamentos e os pensamentos da humanidade que estão contidos nas origens dos caracteres. Este trabalho utiliza um sensor que lê a ação dos participantes. Se o espectador coloca a mão no caractere de “arco-íris”, surge a imagem de um arco-íris; se o caractere é “umi”, que significa “oceano”, a imagem de uma onda será criada. Cada elemento visual reage com outros recursos visuais, o que permite variações infinitas.

BIO Sisyu, que pratica caligrafia desde 6 anos de idade, é calígrafa profissional. Ela reinventa sua caligrafia inserindo arte na caligrafia clássica. Cada caractere desenhado

por ela expressa não só seu significado, como também emoções. Em suas mãos, a caligrafia tradicional japonesa pode se tornar um meio de comunicação universal. Sisyu espera que um dia possa escrever o título de um filme de Hollywood.

TEAMLAB é um grupo ultratecnológico formado por especialistas da sociedade da informação, como programadores (programadores de aplicativos, engenheiros de interface de usuário, engenheiros de banco de dados, engenheiros de rede), engenheiros de robótica, matemáticos, arquitetos, web designers, designers gráficos, desenvolvedores de animação, editores e artistas.

In the current digital age, digital media is part of our everyday life. So this participatory installation inserts calligraphy by Sisyu into a digital media art work that gives people the chance to enjoy calligraphy in a new way. The calligraphy is projected onto a large wall and the sho (Japanese calligraphic characters) appear to be sucked into the shadow of the person participating. This action causes a series of enchantingly beautiful and vivid visual and sound effects.

The floating sho characters on the wall react to one's shadow and open up to reveal each character's world. A new world is created by overlapping and combining the

sho's world with that of Sisyu, the calligrapher, one's own thoughts, and the thoughts of humankind that are contained in the origins of the characters.

This work uses a sensor that reads a participant's action. If a viewer holds their hand against the character for “rainbow”, a rainbow's image will be produced; if the character is “umi”, which means “ocean”, a wave's image will be created. Each visual reacts with other visuals allowing for an infinite number of variations.

BIO Sisyu, who has been practicing calligraphy since 6 years old, is a professional calligrapher. She reinvents her calligraphy by integrating arts into classical

calligraphy. Every character drawn by Sisyu expresses not only its meaning, but also emotions. In her hands, the traditional Japanese calligraphy can become a universal way of communication. She hopes one day she can draw the title of a Hollywood movie.

TEAMLAB is an ultra-technological group comprising specialists in the information society such as programmers (application programmers, user interface engineers, DB engineers, network engineers), robot engineers, mathematicians, architects, Web designers, graphic designers, CG animators, editors, and artists.

Os Objetos Inquietos [The Restless Object]

Sylvie Parent

O grupo Molior participa do FILE 2012 com quatro instalações notáveis de artistas quebequenses que usam tecnologias cinéticas para atrair o público brasileiro. Essas obras de Ying Gao (ligada ao mundo da moda), Jean-Pierre Gauthier (que transita entre artes visuais e criação de som) e Nicolas Reeves (voltado a arquitetura e design) oferecem um rico panorama de práticas atuais no campo da arte cinética e robótica em Quebec. Essa seleção representa bem o contexto de um crescente desenvolvimento de tais práticas, graças à influência de alguns artistas quebequenses de renome e ao sólido treinamento nas áreas de pesquisa e criação oferecido pelas universidades de Quebec. Assim, artistas como Bill Vorn, Louis-Philippe Demers e Istvan Kantor, para citar apenas alguns, ganharam reconhecimento na cena internacional com atraentes projetos robóticos ao longo dos anos. Além de seu legado estimulante para muitos, eles abriram caminho para reflexões sobre as relações (de poder) entre humanos e máquinas, e têm explorado as dimensões psicológicas e elementos cenográficos em suas instalações e performances, as quais tiveram um impacto de longo alcance no mundo das artes. Hoje, porém, as práticas nesse domínio estão cada vez mais se afastando da estética da robótica e do antropocentrismo que caracterizava os projetos pioneiros

de arte robótica. Os artistas têm relações multidimensionais com o mundo das máquinas e recorrem a tecnologias cinéticas para explorar os vários aspectos da experiência humana e do mundo circundante. Quanto ao movimento que produz tecnologias, eles lançam mão tanto de ferramentas digitais quanto de meios mais tradicionais (low tech), dependendo do projeto. Independentemente da origem da tecnologia, a escolha pelo movimento introduz novos comportamentos no mundo material e possibilita novos efeitos e significados. A passagem do estático para a mobilidade produz indubitavelmente uma grande reformulação do objeto e da nossa compreensão sobre ele. Ao dar vida a coisas inertes, o movimento fundamentalmente questiona sua identidade, já que tais objetos, geralmente imóveis, começam a assumir características de organismos vivos. Cada um dos trabalhos do grupo Molior apresentados no FILE expressa de maneira singular essa afinidade com a vida. Living Pod, de Ying Gao, consiste em duas peças de vestuário interativas que se expandem lentamente, dando a impressão de que estão respirando. Seus componentes internos inflam suavemente como uma caixa torácica. Parece que os casacos ganharam vida por meio daqueles que os confeccionaram ou os usaram anteriormente. A luz projetada nos casacos parece

despertar esta ligação com a vida, em uma espécie de fotossíntese. Stressato: Samurai Serpents, de Jean-Pierre Gauthier, exibe uma qualidade orgânica diversa. Acionadas pela aproximação de visitantes, as contorções nervosas dos cabos entrelaçados sobre a mesa evocam um mecanismo de defesa contra uma ameaça, comparável ao de um animal sendo caçado. Já em Sweeping Spirals, do mesmo artista, o movimento desorganizado e desajeitado das vassouras lembra uma marionete fora de controle que, deixada à própria sorte por um mestre ausente, tenta cumprir de maneira errática a tarefa que lhe cabe. O cubo voador Paradoxal Sleep, de NXI GESTATIO (Nicolas Reeves, David St-Onge e Ghislaine Doté), se move lentamente e, como as máquinas voadoras imaginadas ao longo dos séculos, é inspirado no mundo natural. A obra evoca animais pairando ou aqueles que se guiam por meio da ecolocalização. A associação com um organismo vivo é reforçada por suas reações diante do público com o qual negocia o espaço ou em resposta a comandos de voz no contexto da performance. Nestas quatro instalações, a presença de objetos do cotidiano é palpável. Tanto os casacos de Gao quanto a mesa e as vassouras de Gauthier, assim como o cubo de Reeves, estabelecem uma conexão imediata com o meio ambiente criado pelo homem. Como objetos encontrados na vida cotidiana, eles

ampliam a presença humana no espaço. O que esses objetos comuns nos dizem quando começam a se mover de maneira inusitada? Entre os objetos apresentados nestas obras, os casacos de Living Pod são claramente os que têm uma conexão mais estreita com o espaço íntimo. O vestuário é usado diretamente sobre a pele, cobrindo-a e escondendo-a, o que constitui uma extensão e uma expressão do eu. Mesmo removido do indivíduo que o veste, ele ainda carrega um traço de sua presença. Reanimados pelo espectador, estes casacos parecem reivindicar vida própria, além de qualquer ligação corporal. Com suas vassouras disfuncionais e mesa inquieta, os projetos de Jean-Gauthier evocam um espaço pessoal doméstico. Afinal, as tarefas domésticas e os desenhos geralmente requerem um certo empenho. Aqui, os objetos seguem sua própria lógica e se comportam de forma desordenada e imprevisível. Através de seu comportamento desenfreado, afirmam uma identidade própria. O cubo voador de NXI GESTATIO tem, evidentemente, uma

natureza mais conceitual do que os outros. Basicamente uma forma geométrica, o cubo também tem relação com o domínio arquitetônico do qual é um elemento-chave. Pertence tanto ao espaço mental quanto ao mundo construído, tanto ao espaço interno quanto ao externo, os quais são ao mesmo tempo privados e públicos. Movendo-se acima do solo em um estado que oscila entre a estática, a levitação e a mobilidade, como se suspenso em um sonho, o cubo desafia a gravidade. Esses objetos do cotidiano, que fazem parte dos nossos espaços íntimos, pessoais e mentais, já são criações humanas; o movimento do qual são dotados amplia esse aspecto humano, associando-os a formas de vida. O movimento também permite que eles exponham comportamentos e ações de natureza teatral. Assim, eles se tornam personagens que, embora mantenham suas características usuais, se reinventam através da introdução de novas dimensões para a experiência do espectador. Em todos os

casos, seus comportamentos inesperados expressam um desejo de autonomia e emancipação dos códigos. Com seus gestos imprevisíveis e incomuns, eles desafiam as expectativas e nos convidam a olhar o conhecido sob uma nova luz. Como personagens, eles incorporam parte de quem somos e funcionam como um espelho que reflete uma imagem alterada da nossa relação com o mundo.

Sylvie Parent é diretora artística da Molior, organização especializada na produção de exposições e projetos de novas mídias, e atua há vinte anos na cena artística internacional como curadora e escritora. Entre seus projetos curatoriais, a exposição coletiva Inside foi apresentada na 3ª Beijing International New Media Art Exhibition (2006) e no Paço das Artes em São Paulo (2008). Foi cocuradora de Location/Dislocation para o New Museum em Nova York (2001) e responsável pela parte de web arte da Bienal de Montreal em 2000. Trabalhou como editora para a HorizonZero, uma revista online publicada pelo New Banff Media Institute (2002-2005), e para a CIAC's Electronic Magazine (1997-2001), e escreve regularmente sobre arte para várias publicações impressas e eletrônicas.

Molior's participation in FILE 2012 will bring four remarkable installations by Quebecois artists who use kinetic technologies to the attention of a Brazilian audience. The works by Ying Gao (linked to the fashion world), Jean-Pierre Gauthier (between visual arts and sound creation) and Nicolas Reeves (close to architecture and design) which are part of FILE 2012 will offer a rich overview of current practices in the field of kinetic and robotic art in Quebec. This selection is representative of a context in which the development of such practices has flourished due to the influence of some renowned Quebecois artists and the solid training Quebecois universities provide in this research and creation area. It is thus that artists such as Bill Vorn, Louis-Philippe Demers or Istvan Kantor, to name but these, have garnered recognition on the international scene with compelling robotic projects throughout the years. These artists have left a stimulating heritage for many and have cleared the path to reflect on (power) relationships between humans

and machines. They have also explored psychological dimensions and scenographic elements in their installations and performances, which have had a far reaching impact in the art world. Nowadays, however, practices in this field are increasingly moving away from the robot aesthetic and anthropocentrism that characterized the trailblazer robotic art projects. Artists have multidimensional relationships with the machine world and they resort to kinetic technologies to explore the numerous aspects of human experience and the surrounding world. As for the movement producing technologies, they turn to digital tools just as well as to more traditional (low tech) means, depending on the projects. Regardless of the technology's origin, the choice of movement introduces new behaviours into the material world and opens the possibility of novel effects and meanings. The passage from the static to mobility doubtlessly brings about a major recasting of the object and our understanding of it. Essentially, movement breathes life into inert things and thereby fundamentally

questions their identity. In moving, these usually immobile objects begin to take on the characteristics of living organisms. Each of the works brought together for FILE expresses this affinity with the alive in its own way. As the two interactive Living Pod garments designed by Ying Gao, slowly expand they look to be breathing. Their internal components gently inflate like a rising ribcage. Life seems to have been passed on to the coats by those who had previously worn or made them. The light projected on the coats appears to awaken this link to life, as though by photosynthesis. Stressato: Samurai Serpents by Jean-Pierre Gauthier is characterized by a very different organic quality. Triggered by approaching visitors, the nervous wriggling of intertwined cables on the table is reminiscent of a defense mechanism against a threat, comparable to that of a hunted animal. As for Sweeping Spirals, by the same artist, the brooms' disorganized and awkward movement recall an out of control marionette, who having been left to

its own devices by an absent master, indecisively and ineffectively tries to carry out its assigned task. The flying cube of Paradoxal Sleep by NXI GESTATIO (Nicolas Reeves, David St-Onge and Ghislaine Doté), moves slowly and, like the flying machines imagined over the centuries, draws its inspiration from the natural world. It evokes hovering animals or those who navigate using echolocation. The association with a living organization is reinforced by its reactions—before the audience with which it negotiates the space, or in response to voice commands in a performance context. In these four installations, the presence of everyday objects is palpable. Whether it be Gao’s coats, Gauthier’s table and broom, or Reeves’ cube, they establish an immediate connection with the man-made environment. Like objects encountered in everyday life, they extend human presence in space. What do these common objects tell us when they begin to move in an improbable way? Among the objects presented in these works, the coats of Living Pod are without a doubt those with the closest connection to intimate space. The garment is worn directly on the skin, it covers and shrouds it. It clearly constitutes an extension and an expression of the self. Removed from

the individual who wears it, it still bears a trace of his or her presence. Reanimated by the viewer, these coats seem to claim a life of their own, beyond any bodily attachment. With their dysfunctional brooms and restless table, Jean-Gauthier’s projects call on a personal and domestic space. Both household chores and drawing generally require a certain diligence. Here, the objects follow their own logic and behave in a disorderly and unpredictable manner. Through their unbridled behaviour, they affirm an identity all of their own. The NXI GESTATIO flying cube is evidently an object of a more conceptual nature than the others. Primarily a geometric form, the cube is also linked to the architectural domain of which it is a basic element. It belongs as much to mental space as that of the built world, both inner and exterior space, at once private and public. In moving above the ground in a state that oscillates between stationary levitation and mobility, as though suspended in a dream, the cube defies gravity. These everyday objects, which are part of our intimate, personal and mental spaces, are already human creations; the movement they are endowed with magnifies this human aspect by associating them with life forms. The movement

also enables them to exhibit behaviours and actions that are of a theatrical nature. They thus become characters, who while remaining true to their familiar status, reinvent themselves by introducing new dimensions into the viewer’s experience. In all cases, their unexpected behaviours express a desire for autonomy and emancipation from codes. In carrying out their unpredictable and unusual gestures, they defy expectations and invite us to see the known in a new light. As characters, they embody a certain part of who we are and act as a mirror which reflects an altered image of our relationship to the world.

Sylvie Parent is the artistic director of Molior, an organization specialized in the production of new media exhibitions and projects. She has been involved in the international art scene as a curator and a writer for the past twenty years. Among her curatorial projects, the group exhibition Inside was presented in the 3rd Beijing International New Media Art Exhibition (2006) and at Paço das Artes in São Paulo (2008). She co-curated Location / Dislocation for the New Museum in New York (2001) and was responsible for the Web art component of the Biennale de Montréal 2000. Sylvie Parent has worked as an editor for HorizonZero, an online magazine published by the Banff New Media Institute (2002-2005) and CIAC’s Electronic Magazine (1997-2001). She has written extensively on art for many printed and electronic publications.

JEAN-PIERRE GAUTHIER_SWEEPING SPIRALS_CANADÁ [CANADA]

“Sweeping Spirals” integra a série de instalações suspensas na qual formas geométricas (“Instants angulaires”) se rompem e se recompõem de maneira imprevisível. O trabalho também está relacionado a um conjunto de obras criado pelo artista tendo como tema a limpeza doméstica (por exemplo, “Remue-ménage” e “La pause-café du concierge”). Em “Sweeping Spirals”, duas vassouras situadas nas extremidades opostas de um conjunto de cabos de vassoura interligados tomam a forma de uma longa espiral. Cada segmento da espiral parece agir por conta própria e a forma perfeita raramente é restabelecida. Na realidade, os motores puxam as cordas presas nas junções entre os segmentos, criando movimentos irregulares que as manipulam como uma marionete gigante. Além disso, de vez em quando as vassouras esfregam o chão e empurram um pouco os detritos, sem nunca juntá-los de fato. Ao mesmo tempo trágica e cômica, essa espiral, que se desmonta infinitamente e nunca realiza sua tarefa corretamente, parece estar envolvida em uma dança estranha sob o olhar cúmplice do espectador. Envolvida em uma atividade obsessiva e ineficaz que tenta ser útil, mas falha miseravelmente, a peça, porém, funciona em termos de sua própria lógica.

“Sweeping Spirals” is part of series of suspended installations in which geometric forms (Instants angulaires) break up and reassemble in an unpredictable manner. The work is also related to a set of works the artist created around the theme of house cleaning (Remue-ménage and La pause-café du concierge, for example). In “Sweeping Spirals”, two brooms situated on the opposite ends of a set of interconnected broomsticks take on the shape of a long spiral. Each spiral segment seems to act on its own and the perfect form is only rarely reestablished. In fact, motors pull strings attached to the joints between the segments, creating jerky movements that manipulate them like a big marionette. Moreover, now and then the brooms rub against the floor and push a bit of debris without ever really collecting it. At once tragic and comic, this spiral, which is endlessly disassembling itself and never properly carrying out the task, seems to be engaged in an awkward dance under the viewer’s complicit watch. Involved in an obsessive and inefficient activity that seeks to be useful but fails miserably, the piece nevertheless does function, in terms of its own logic.

2008-2011
Instalação cinética
Cabos de vassoura, cordas, motores, sensores de movimento.
Cedida pela Jack Shainman Gallery, NY
Apresentada em colaboração com Molior e com o apoio do Conseil des arts et des lettres du Québec

Kinetic installation
Broomsticks, strings, motors, motion sensors.
Courtesy of Jack Shainman Gallery, NY
Presented in collaboration with Molior with the support of Conseil des arts et des lettres du Québec





“Stressato: Samurai Serpents” lembra as máquinas de desenho de Jean-Pierre Gauthier (como os “Marqueurs d’incertitude”). Como muitas criações do artista, esta obra enfatiza a qualidade gráfica e o movimento de uma linha no espaço. Em um grande painel coberto por uma “action painting” (evocativa das superfícies escuras texturizadas de Borduas, Soulages ou Kline), que parece uma mesa (de desenho?), os cabos são ativados por um espectador que se aproxima e começam a serpentear por todo o lugar, se retorcendo e se entrelaçando de maneira surpreendente, como se estivessem realmente reagindo a uma ameaça. Ao se movimentar dessa forma, essas linhas prateadas

sobre um fundo preto alteram continuamente a composição da “pintura” e a transformam em uma imagem animada. Como em uma improvisação musical, os movimentos desorganizados da linha criam sons que variam a cada vez.

BIO Jean-Pierre Gauthier, artista de Montreal ligado à cena de arte contemporânea desde meados da década de 1990, tem uma prática híbrida que incorpora artes visuais e experimentos com áudio. Vencedor do prestigioso prêmio Sobey Art em 2004 e do prêmio Victor Martyn Lynch-Staunton em 2006, expõe suas instalações cinéticas e com áudio em todo o Canadá, na Europa, Ásia e América

do Norte. Entre suas exposições coletivas destacam-se a Bienal de Montreal de 2000, Electrohype 2006 na galeria Lunds Konsthall, Transmediale.06 – Smile Machines na Akademie der Künste, Berlim (2006), e Tonspur_expanded em Viena, Áustria (2010). Sua obra ganhou uma retrospectiva intitulada Jean-Pierre Gauthier: Machines at play, que foi organizada pelo Musée d’art contemporain de Montréal e exposta em cinco museus do Canadá e no Akron Art Museum (Ohio, EUA). O artista é representado pela Jack Shainman Gallery em Nova York. Sua exposição individual mais recente em Nova York foi considerada pelo Village Voice como uma das melhores de 2011.



JEAN-PIERRE GAUTHIER_ STRESSATO:
SAMURAI SERPENTS _CANADÁ
[CANADA]

2010

Instalação cinética

Motores escalonados, cabos metálicos, madeira compensada, silicone, sensores infravermelhos e ultrassônicos, microcontroladores.

Programação C++: Jason Cook

Apresentada em colaboração com Molior e com apoio do Conseil des arts et des lettres du Québec

Kinetic Installation

Stepper motors, metal cables, plywood, silicone, infrared and ultrasound sensors, micro-controllers.

C++ Programming: Jason Cook

Presented in collaboration with Molior with the support of Conseil des arts et des lettres du Québec

“Stressato: Samurai Serpents” resembles Jean-Pierre Gauthier’s drawing machines (such as Marqueurs d’incertitude). Like many of the artist’s creations, the work emphasizes graphic quality and the movement of a line in space. On a large panel covered by an “action painting” (that is reminiscent of the textured and dark surfaces of a Borduas, Soulages or Kline), which looks like a (drawing?) table, cables are activated by an approaching viewer and begin to wiggle all over the place, twisting and intertwining in a surprising way - as though they were actually reacting to a threat. In moving about in this way, these silver lines

on a black ground continuously change the “painting’s” composition and transform it into an animated image. Like a musical improvisation, the line’s disorganized movements create sounds that vary each time.

BIO Montreal artist Jean-Pierre Gauthier, who has been active on the contemporary art scene since the mid-1990s, has a hybrid practice that incorporates visual arts and audio exploration. He was the winner of the prestigious Sobey Art Award in 2004 and recipient of the Victor Martyn Lynch-Staunton Award in 2006. He has exhibited his audio and kinetic installations across

Canada, in Europe, Asia and North America. Notable among his group exhibitions are Montreal’s Biennale 2000, Electrohype 2006 in Lunds Konsthall, Transmediale.06 – Smile Machines at Akademie der Künste, Berlin (2006), Tonspur_expanded in Vienna, Austria (2010). A retrospective of his work entitled Jean-Pierre Gauthier: Machines at Play was organised by the Musée d’art contemporain de Montréal and was shown in five Canadian Museums and at the Akron Art Museum (Ohio,USA). The artist is represented by Jack Shainman Gallery in New York. His last solo exhibition in New York was considered by the Village Voice as one of the best shows of 2011.

NXI GESTATIO: Nicolas Reeves,
David St-Onge & Ghislaine Doté
PARADOXAL SLEEP CANADÁ
[CANADA]



David St-Onge

NXI Gestatio, Atriz Véronique Daudelin e o Olho do Tryphon durante a residência do artista homônimo na Universidade Laval, 2009 NXI Gestatio, Actress Véronique Daudelin and the Eye of the Tryphon during the eponymous artist residency in Laval University, 2009



Lucie Bélanger

NXI Gestatio, Residência na Universidade do Québec em Montreal com o sistema de projeção City Speak, de Jason Lewis, adaptado a um autômato cúbico voador Tryphon, 2008 NXI Gestatio, Residency at UQAM with Jason Lewis' City Speak projection system adapted to a Tryphon flying cube, 2008

2011

Instalação aerobótica e performance
Bexiga de poliuretano, estrutura composta, ventiladores de ducto, computador de bordo, LEDs, tubos de policarbonato, cabos de cinta, sensores interativos
Engenheiro de voz: François Séverin
Apresentado em colaboração com Molior e com apoio do Conseil des arts et des lettres du Québec

Aerobotic installation and performance
Polyurethane bladder, composite structure, ducted fans, on-board computer, LEDs, polycarbonate tubes, ribbon wires, interactive sensors
Voice engineer: François Séverin
Presented in collaboration with Molior with the support of Conseil des arts et des lettres du Québec

O projeto “Paradoxal Sleep” integra uma série de obras na qual grandes cubos robotizados, medindo 2,25 m3, funcionam como estruturas flutuantes usadas como plataformas para vários projetos multimídia e performances. No FILE 2012, a equipe da NXI GESTATIO apresentará um único cubo que irá se mover nos espaços expositivos. O cubo reajustará constantemente sua posição medindo a distância entre as paredes ao redor. Seus movimentos, por vezes hesitantes, lhe conferem um caráter orgânico. Em intervalos regulares, o cubo irá responder aos comandos vocais da artista performática Ghislaine Doté, exibindo comportamentos peculiares. Uma coreografia híbrida

ilustrará o nascimento da relação entre os dois. Nos momentos em que não houver performances, será a vez do espectador se envolver com o cubo flutuante e o espaço.

BIO Nicolas Reeves estudou arquitetura e física na Université de Montréal, e arquitetura no Massachusetts Institute of Technology (MIT). Em 1995, fundou o laboratório NXI GESTATIO, que se dedica à pesquisa e criação em arte, arquitetura, design e ciência da computação. Foi o coordenador do núcleo de pesquisa Vida Artificial e Arte Robótica no Hexagram Research and Creation Institute in Media Art and Technologies, antes de se tornar diretor científico do instituto (2001-

2008). Foi também vice-presidente da Society for Arts and Technology (1998-2007). Graças à sua dupla formação (física na Université de Montréal e arquitetura no MIT, 1988), ele é capaz de combinar o uso de arquitetura, arte e design, além de dados bioclimáticos e ciência da computação. Trabalhou no estúdio de Philippe Madec em Paris e para o arquiteto Jacques Rousseau em Montréal, antes de ser admitido com distinção na Ordem dos Arquitetos do Québec. Sua abordagem artística continua questionando os fundamentos subjacentes às noções de informação, ordem e organização em relação ao tempo.

David St-Onge: Engenheiro estrutural (École Polytechnique) e também especialista em robótica (MA, Université Laval), David St-Onge completou seus estudos a fim de desenvolver tecnologias que atendam às necessidades artísticas. Trabalhou inicialmente em cenografia (teatro, museus e TV) e agora atua no campo das artes midiáticas, entre outros, sendo ligado ao centro de arte midiática e de pesquisa interuniversitária HexagramCIAM. Colabora desde 2009 com Nicolas Reeves.

Ghislaine Doté: Ghislaine é uma artista, coreógrafa e compositora da República Centro-Africana, que aprendeu dança, canto e artes marciais na Costa do Marfim. Já dominando a atuação física e a musicalidade, radicou-se em Montréal, Canadá, cidade que a inspira como artista e coreógrafa. Desde que se formou em dança na Université du Québec à Montréal em 2002, coreografa e compõe seus próprios trabalhos. É diretora artística da Virtuo Danse.

The “Paradoxal Sleep” project is part of a series of works in which big robotized cubes, measuring 2,25 m3, serve as floating structures to be used as platforms for various multimedia projects and performances. In the context of FILE 2012, the NXI GESTATIO team will present a single cube that will move in the exhibition spaces. The cube will continually readjust its position by measuring the distance from the surrounding walls. Its sometimes hesitant movements endow it with an organic quality. At regular intervals, the cube will respond to the vocal commands of a performance artist (Ghislaine Doté) and will exhibit particular behaviours. A hybrid choreography will bear witness to the nascent relationship between the two. During the moments not reserved for the performances, it will be the viewer’s turn to engage with the floating cube and the space.

BIO Nicolas Reeves studied architecture and physics at Université de Montréal, and architecture at the Massachusetts Institute of Technology. In 1995, he founded the NXI GESTATIO laboratory, which is dedicated to research-creation in art, architecture, design and computer science. He was the coordinator of the Artificial Life and Robotic Arts research axis at the Hexagram Research and Creation Institute in Media Art and Technologies, before becoming the scientific director of this institute (2001-2008). He was also the vice-president of the Society for Arts and Technology (1998-2007). Thanks to his dual training (physics at Université de Montréal and architecture at

MIT, 1988), he is able to combine architectural practice, art and design, an extensive use of bioclimatic data, and computer science. He has worked at the Philippe Madec studio (Paris) and for the architect Jacques Rousseau (Montréal) before being admitted to the Ordre des architectes du Québec with distinction. He is continuing his artistic approach in which he questions the foundations underpinning the notions of order, information and organization in relation to time.

David St-Onge: A structural engineer (École Polytechnique) who is also specialized in robotics (MA, Université Laval), David St-Onge completed his studies in view of developing technologies that serve artistic needs. He first worked in set design (theatre, museums and TV) and is now active in the media arts field, among others as part of the interuniversity research and media art centre HexagramCIAM. He has been collaborating with Nicolas Reeves since 2009.

Ghislaine Doté: Originally from the Central African Republic, Ghislaine is a performer, choreographer and composer. Having learned dance, singing and martial arts in Ivory Coast, Ghislaine arrived in Montreal, Canada, with her background of physicality and musicality, which feeds her as a performer and choreographer. Since the end of her bachelor’s degree in dance at the Université du Québec à Montréal in 2002, she has been choreographing and composing her own works. She is artistic director of Virtuo Danse.

YING GAO_LIVING POD_CANADÁ [CANADA]

O projeto “Living Pod” consiste em dois casacos colocados em manequins. As duas peças formam uma dupla na qual um é a cópia mais “expressiva” do outro. Na verdade, quando um espectador aponta uma lanterna na direção da primeira roupa, esta começa a se movimentar lentamente, enquanto a outra imita essas transformações de maneira exagerada. Enquanto o primeiro casaco se abre levemente dando um vislumbre de seu delicado tecido interno, o segundo revela um interior composto por vários elementos têxteis que se expandem e se desdobram como pétalas de uma flor desabrochando. Ao desdobrar e expandir as finas camadas de organza e couro, as roupas parecem estar respirando. Esses casacos são como personagens cujas atitudes podem ser influenciadas pelo espectador. O projeto nos instiga a pensar sobre os comportamentos comunicativos eventualmente apresentados por seres humanos.



Dominique Lafond

BIO Radicada em Montreal, Ying Gao é estilista, professora da UQAM e bolsista da Phyllis-Lambert Design Montreal, e questiona nossas noções sobre o vestuário combinando design urbano, arquitetura e multimídia. Ela explora a construção do vestuário inspirando-se nas transformações do ambiente social e urbano. Ela é a única estilista incluída pela revista britânica Wallpaper em sua lista dos 40 expoentes do Canadá. Reconhecida mundialmente, seus projetos são expostos com frequência em

museus e galerias. Seu meio de expressão é o design mais situado na esfera tecnológica do que na têxtil. Tecnologias sensoriais permitem que as roupas se tornem mais lúdicas e interativas. Ying Gao explora o status do indivíduo, cujos contornos físicos são transformados por interferências externas, e a função do vestuário como um espaço frágil de proteção. Seu trabalho atesta a profunda mutação do mundo em que vivemos e tem uma dimensão crítica radical que transcende a experimentação tecnológica.

Dominique Lafond



The “Living Pod” project consists of two coats placed on dress form mannequins. The two garments make up a couple in which one is the more “expressive” copy of the other. Actually, when a viewer points a flashlight towards the first garment, it begins to slowly move, while the other imitates these transformations by exaggerating them. As the first coat opens very slightly to allow only a glimpse of its delicate inner fabric, the second unveils an inside comprised of several fabric components which expand and unfold like the petals

of a blossoming flower. In unfolding and expanding the fine layers of organza and leather, the garments appear to be breathing. These coats are like characters whose attitudes the viewer may influence. The project invites us to think about the communicative behaviours humans sometimes exhibit.

BIO Montreal-based fashion designer, professor at UQAM, and recipient of the Phyllis-Lambert Design Montréal Grant, Ying Gao questions our assumptions about clothing by combining

2009

Dois casacos interativos

Couro, organza e eletrônicos

Designer de robótica: Simon Laroche

Apresentado em colaboração com Molior

e com o apoio do Conseil des arts et des lettres du Québec

Two interactive coats

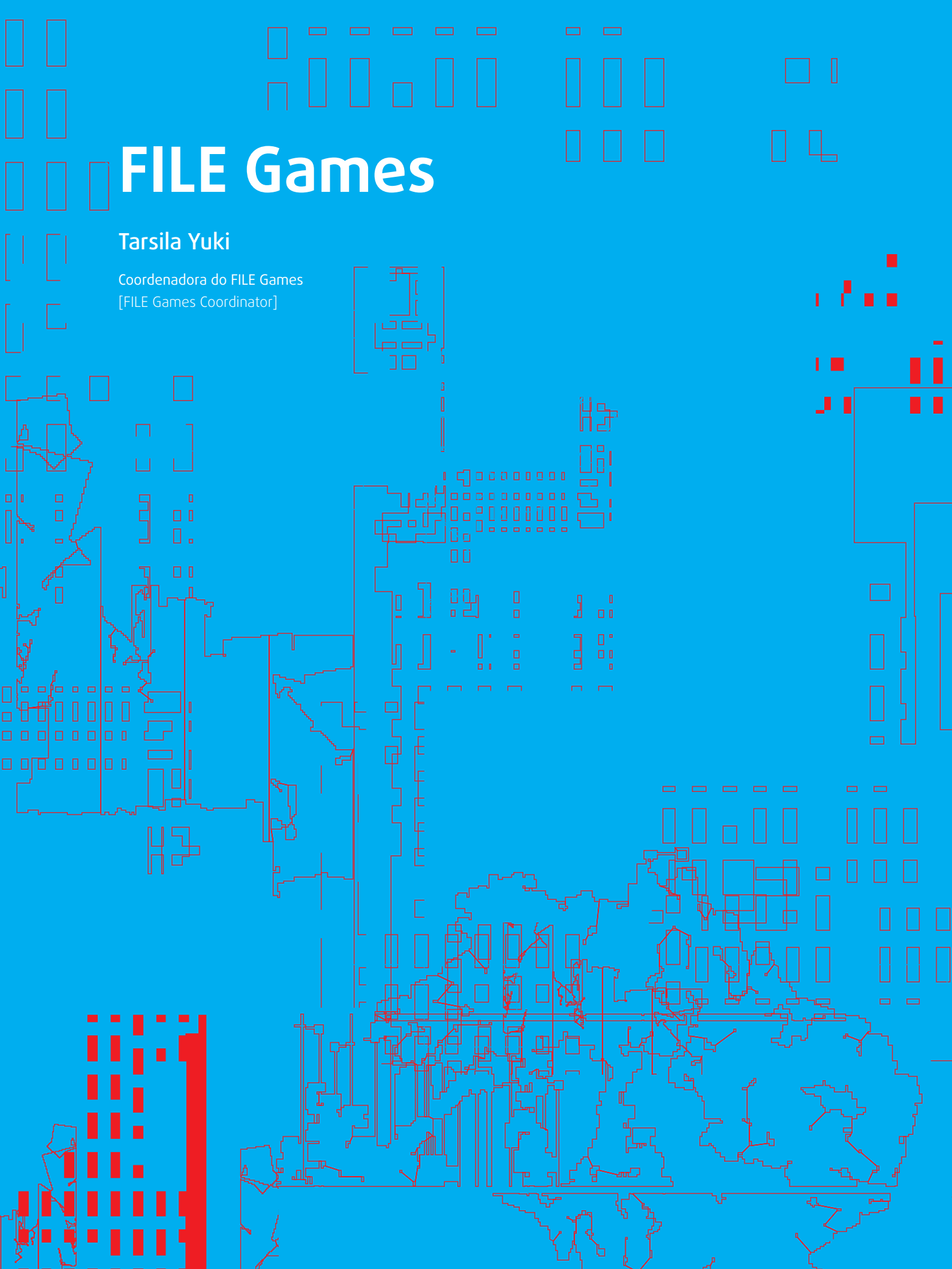
Leather, super organza and electronics

Robotics designer: Simon Laroche

Presented in collaboration with Molior

with the support of Conseil des arts et des lettres du Québec

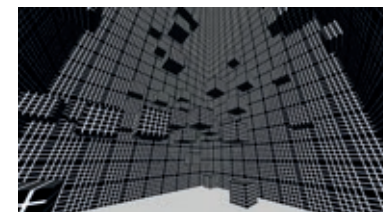
urban design, architecture and multimedia. She explores the construction of the garment, taking her inspiration from the transformations of the social and urban environment. She is the only fashion designer included by the British magazine Wallpaper in its Canadian Top 40. Recognized worldwide, her designs are frequently shown in museums and galleries. Design is the medium, situated in the technological rather than in the textile realm. Sensory technologies allow garments to become more playful and interactive. Ying Gao explores both the status of the individual, whose physical contours are transformed by external interferences, and the garment’s function as a fragile protective space. Her work testifies to the profound mutation of the world in which we live and carries with it a radical critical dimension that transcends technological experimentation.



FILE Games

Tarsila Yuki

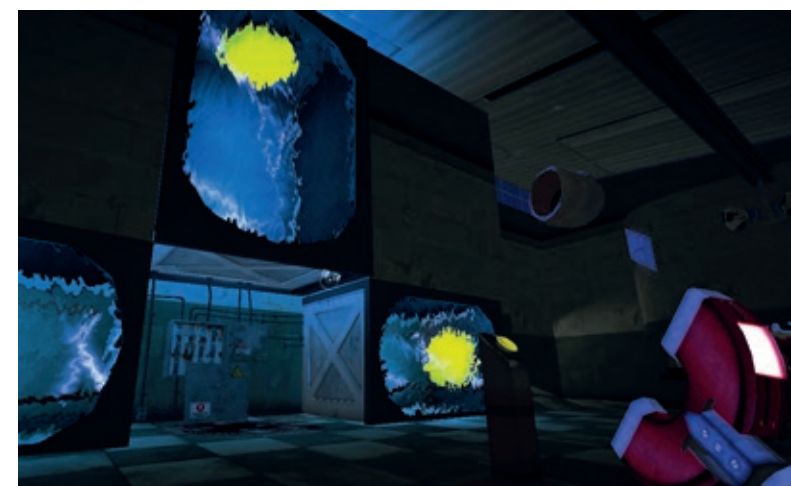
Coordenadora do FILE Games
[FILE Games Coordinator]



AARON NEMEC _**BLUE MONDAY REMIX 2010**_ESTADOS UNIDOS
[UNITED STATES]

■ “Blue Monday Remix 2010” é uma composição aberta controlada pelo usuário, com base na canção original de 1983 da banda New Order. O áudio da canção foi separado e dividido em fragmentos de 3,6 segundos. Cada fragmento então passa por um loop e é designado para um cubo específico dentro de um ambiente virtual 3D computadorizado no qual o usuário pode navegar através de uma perspectiva própria. A versão final do remix é fluida e determinada pelas ações do ouvinte dentro do ambiente simulado.

■ “Blue Monday Remix 2010” is a user-controlled open composition of the original 1983 song by the band New Order. Audio from the song has been separated and chopped into 3.6 second fragments. Each fragment is then looped and assigned to a specific cube within a computer-based 3D virtual environment that the user can navigate through from the first-person perspective. The finished version of the remix is fluid and determined by the actions of the listener within the simulated environment.



ADRIANO FORTUNATO, DANILO NEUBERN, EDUARDO LAMHUT, MURILO OTTONI COSTA, PAOLA LYNCH & RODRIGO COLARES _**DEMAGNETE**_BRASIL [BRAZIL]

■ “DeMagnetite” é um jogo de enigma em primeira pessoa onde o jogador deverá resolver diversos quebra-cabeças usando o magnetismo como sua arma principal. ■ “DeMagnetite” is a first person puzzle game where the player should solve several enigmas using magnetism as their main weapon.

■ “Toren” é um jogo em terceira pessoa, do gênero aventura e quebra-cabeças. Construído ao redor de um poema épico, o jogo conduz o público para uma sequência de descobertas sobre o maior mito de todos: o sentido da vida. “Toren” é um jogo em desenvolvimento com a transformação em mente, em um ambiente que conta com um inimigo implacável. A experiência evoca a real condição humana de luta contra

o tempo e contra a mortalidade. ■ “Toren” is a third person game that mixes adventure and puzzles. Based on an epic poem, the game leads the public to a series of discoveries about the largest eternal myth: the meaning of life. “Toren” is a game in progress which has changes in mind, and it takes place in an environment where there is an implacable enemy. The experience evokes the real human condition of struggling against time and mortality.

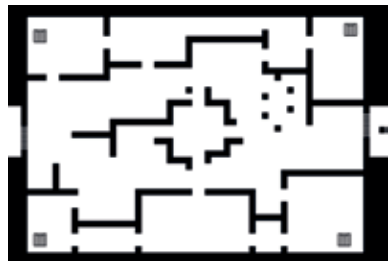


ALESSANDRO MARTINELLO, CONRADO TESTA, LUIZ ALVAREZ & HENRY BRAUN _**TOREN**_BRASIL [BRAZIL]

AND-OR: RENÉ BAUER, BEAT SUTER
& MIRJAM WEDER_**DISCRIMINATION
PONG**_SUÍÇA [SWITZERLAND]

■ “Discrimination Pong” é um jogo contra a discriminação cujo projeto de arte tem alguns defeitos graves. Ele visualiza a discriminação e o racismo tornando-os lúdicos e bem tangíveis. O jogador sente a discriminação e o racismo na prática enquanto tenta obter uma vitória nesta variação muito injusta do jogo eletrônico Pong.

■ “Discrimination Pong” is an anti-discrimination Pong-game. The GameArt project features some serious defects. It visualizes discrimination/racism, makes it playable and very tangible. The player experiences discrimination/racism first-hand while trying to establish a win in this very unfair variation of Pong.



ARTHUR PROTASIO, BRUNO BAÈRE,
RIAN REZENDE, ISABEL FERREIRA
& LEONARDO CARDARELLI_**LIGHTS
OUT**_BRASIL [BRAZIL]

■ “Lights Out” é um jogo-narrativo minimalista sobre perseguição e fuga no escuro para dois jogadores. O jogo concede a cada jogador uma pequena fonte de luz e determina os papéis de “perseguidor” ou “fugitivo”. Conforme a sucessão de eventos na Mansão Belle Époque na França, a narrativa vai de 1940 a 1954 e os jogadores moldam as histórias de personagens ao verificarem as consequências morais de suas decisões. Ao fim, os jogadores refletem sobre suas ações baseadas na percepção limitada

desse papéis. ■ “Lights Out” is a minimalist narrative-game about pursuit and escape in the dark for two players. The game grants each player a small light source and the roles of either “fugitive” or “pursuer”. As events take place in the Belle Époque Mansion in France, the narrative spans from 1940 to 1954, and players shape the stories of characters by verifying the moral consequences of their decisions. In the end, players question themselves and their actions based on the limited perception of roles.

BENJAMIN POYNTER_**THE
DREAMER, YOU ARE NOW PART OF
THE SPECTACLE**_ESTADOS UNIDOS
[UNITED STATES]

■ Neste game politizado, você direciona um político municipal para dentro da arquitetura de seu próprio sonho um minuto antes da meia-noite. Para combater o desejo da nação de ter a visão impalpável de uma utopia onírica, o político deve ter um sonho próprio para visualizar a solução. Sua aventura pelo espetáculo tremulante

da sociedade começa às 23h59 e termina um milésimo de segundo depois. Inspirado na literatura de Guy Debord e de Stephen Duncombe, e contextualizado para a época atual. ■ In this politically cerebral platformer, you direct a town hall politician within the architecture of his own dream a minute from midnight. For in order to combat the nation’s desire of an unpalpable vision of dreamlike utopia, the politician must initiate a dream of his own to visualize the solution. Your adventure



through society in its shimmering spectacle begins at 11:59:00 and ends at 11:59:59. Inspired by the literature of Guy Debord and Stephen Duncombe within the context of the contemporary age.

BILLIAM JAMES_**ÊMOTAG ME: THE
EMOTIONAL CONNECTON GAME**_
CANADÁ [CANADA]

■ “Emotag Me” é um game de mensagens em rede social usando telefones ou computadores. Os jogadores adivinham o que outros jogadores estão pensando, por meio da observação de suas expressões faciais e linguagem corporal. ■ “Emotag Me” is a networked social messaging game, using phones or computers, where players guess what other players are thinking, just by watching their facial expressions and body language.



■ “Age of Defenders” é um empolgante game TD para vários jogadores, no qual você defende sua base e, ao mesmo tempo, ataca seus inimigos. Prepare-se para batalhas épicas. Diferente dos jogos de Tower Defense “comuns”, aqui você não tem que derrotar um computador idiota. Trata-se de outros humanos com táticas diversas, mas os mesmos objetivos – sobreviver e vencer. “Age of Defenders” é imperdível para todos os fãs de Tower Defense.



CUKETA: FILIP KUNA, TOMAS BOTEK,
MICHAL GABRIEL, TOMAS MIZERAK
& JAN LIPTAK_**AGE OF DEFENDERS**_
ESLOVÁQUIA [SLOVAKIA]

■ “Age of Defenders” is totally addictive multiplayer TD game where you defend your base and in the same time attack your enemies. Prepare for the epic battles. This game is so much different to “regular” Tower Defense games. It is no longer a dummy computer you need to defeat. It is other humans with different tactics, but the same goal – to survive and to conquer. “Age of Defenders” is must-have for all the Tower Defense fans.

■ “Lilith’s pet” – um gigantesco gusano – se perdeu no sistema de esgoto. Ajude-o a voltar para sua dona. Junte latas de comida de gato para sobreviver na volta para casa, mas fique atento aos gatos que tentarão matá-lo! Contamine humanos e morda seus cérebros para controlá-los e despistar os gatos.

■ “Lilith’s pet” – a giant maggot – got lost in the sewer system. Help it to get back to its owner. Collect cans of catfood on your way home to survive. But you’d better watch out for cats who try to kill you! Infect humans and bite on to their brains to control them and get around the cats.



DANIEL VAN WESTEN_**LILITH’S PET**_
ALEMANHA [GERMANY]



DIGITALIS_ONCE UPON A SPACETIME_AUSTRÁLIA
[AUSTRALIA]

“Once Upon a Spacetime” é um jogo 2-D pequeno e simples sobre a busca pelo amor em um universo indiferente. Ele apresenta as profundezas do espaço e do oceano, música especialmente composta, peixes de vários tamanhos e minúsculos dançarinos. O jogador guia um casal da época vitoriana dançando ao longo de ambientes no fundo do mar e nos confins espaciais. Em sua passagem, o casal desperta objetos, criaturas e planetas. O principal objetivo do jogo é fazer

o universo ganhar vida. “Once Upon a Spacetime” is a small, simple 2-D game about the search for love in an uncaring universe. It features deep space, deep ocean, procedurally composed music, fish of various sizes and tiny dancers. The player guides a Victorian-era couple dancing their way through a vast deep ocean/deep space environment. The couple wake up objects, creatures, and planets as they pass. Through this, the main gameplay goal is to bring the universe to life.

DOMINIK ABÉ & JOHANNES ROTH_DAWINDCI_ALEMANHA [GERMANY]



Immerse yourself in “daWindci”, where scientists and engineers make even the unthinkable possible. Embark on over 45 expeditions full of valuable items and mysterious puzzles. Paint wind, hurricanes, and lightning on your screen with the tip of your finger and thereby navigate your balloon through the riddles of each level. “daWindci” is a critically acclaimed 2.5D puzzle game for iPhone, iPod Touch and iPad.

Entre de cabeça em “daWindci”, onde cientistas e engenheiros fazem até o impossível. Embarque em 45 expedições repletas de itens valiosos e enigmas misteriosos. Com a ponta do dedo, pinte ventos, furacões e raios em sua tela, de forma a conduzir seu balão pelos enigmas de cada nível. “daWindci” é um jogo 2,5-D para iPhone, iPod Touch e iPad, que foi aclamado pela crítica.

FABIANO ARARUNA_SIMULADOR DE SOLIDÃO [SIMULATOR OF SOLITUDE]_BRASIL [BRAZIL]



Série de jogos-arte para Facebook e Celulares (Android) onde transporto para ambientes sociais virtuais experiências desinteressantes de vida, como a solidão e o tédio. O “Simulador de Solidão” é um apêndice ingrato da vida mentirosa e artificial que levamos através das relações virtuais. Series of Game-Art for Facebook APP and Mobile (Android) which I carry to social virtual environments uninteresting life experiences such as loneliness and boredom. The “Simulator of Solitude” is an appendix ungrateful of a liar and artificial life we lead through virtual relationships.

FLOATING MINDS: IGOR DEMOVIC, LUBOS PIS, TOMAS AGOSTON & MICHAL RENDOS_TUNNELERS_ESLOVÁQUIA [SLOVAKIA]



GRÉGOIRE ZABÉ_PEOPLE AS LANDSCAPE_FRANÇA [FRANCE]



Sinta a alegria de estourar bolhas! A ideia do jogo é simples, quem nunca se divertiu estourando bolhas? Com três diferentes modos de jogos, você pode tanto relaxar quanto competir com seus amigos pela maior pontuação! Have fun bursting bubbles! The game’s idea is simple – after all, everybody has had a great time bursting bubbles. With three different play modes, you can just relax or compete with your friends for the highest score!

“Tunnelers” é um jogo on-line grátis de tiros e ação. Você escolhe um tanque e luta com seus companheiros em grandes batalhas subterrâneas. “Tunnelers” is free to play online action shooter game . You pick the tank and fight with your teammates in epic underground battles.



PaL é uma paisagem 3D em tempo real na internet. Uma paisagem/terra algorítmica aparentemente infinita é gerada nesse espaço digital. Este mundo virtual é aberto a vários usuários e possibilita que você se comunique com outros participantes em um chat. De acordo com sua opção de textura do solo e ambientes sonoros, os internautas podem conversar com outros avatares que têm simultaneamente uma percepção diferente do mesmo

campo. PaL is a real-time 3D landscape on the internet. A seemingly endless algorithmic landscape/ground is generated in this digital space. This virtual world is multi-user, and a chat allows to communicate with other participants. Internet users, according to their choice of ground texture and sound environments, can chat with other avatars who have simultaneously a different perception of the same field.

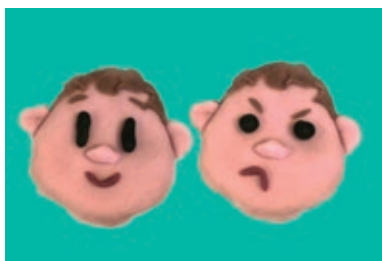
HEITOR TASHIRO SERGENT & RAFAEL FERNANDES ALVES DIAS_POP POP POP_BRASIL [BRAZIL]

HEITOR TASHIRO SERGENT & RAFAEL FERNANDES ALVES DIAS_RGB NINJA_BRASIL [BRAZIL]



Derrote o clã ninja inimigo, acertando-os com a mesma cor! Não deixe nenhum deles passar por você para aumentar seu combo, e tente bater os recordes! Os controles são simples, tocar no lado esquerdo da tela ou arrastar o dedo move o jogador, e tocar no lado direito muda a cor do personagem. Defeat your enemies in the ninja clan hitting them with the same colour! Don’t let any of them pass by you to increase your combo, and try to beat the records! The controls are simple, touching the left side of the screen or impelling the finger moves the player, and touching the right side changes the character’s colour.

JAKE SPENCER_**BE GOOD**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Be Good” é a história de Donald Martin, um garoto suburbano comum dos Estados Unidos. Aponte e clique seu caminho pelo mundo de Claymation de Donald, e sorria ou faça uma careta para os personagens que encontra, para descobrir o quanto a vida pode mudar conforme suas decisões. “Be Good” is the story of Donald Martin, an ordinary boy from the American suburbs. Point and click your way around Donald’s Claymation world and smile or frown at the characters you meet to find just how much life can change based on your decisions.

JONATHAN HISE KALDMA_**FLIGHT OF THE FIREFLIES**_SUÉCIA [SWEDEN]



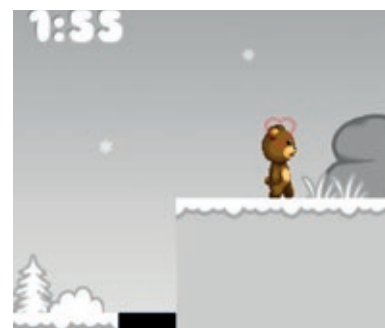
“Flight of the Fireflies” é um videogame experimental no qual o jogador guia com o dedo um enxame de pirilampos musicais.

A intenção é ver o quanto você explora o jogo, assim como criar uma experiência cativante para o jogador. Ao contrário da maioria dos videogames, não há vencedores nem perdedores, o que vale é a experiência em si. “Flight of the Fireflies” is an experimental video game where the player guides a swarm of musical fireflies with their finger. It is an experiment to see how much you can take the game out of a game, but still create a captivating experience for the player. Unlike most video games, there is no way to win or lose the game. It is just something you experience.

Big Huggin’ é um jogo cujo controlador é um urso de pelúcia customizado. Os jogadores concluem o jogo dando vários abraços oportunos em um urso de pelúcia de 76 cm. Um gesto artístico e um sistema lúdico, Big Huggin’ é um jogo divertido com um só controle – um urso de pelúcia movido à afeição. O controlador permite vários níveis de abraço, portanto, o jogador deve usar o corpo inteiro de forma suave para abraçar (não apertar) o urso. Big Huggin’

is a game designed for use with a custom teddy bear controller. Players complete the game by providing several well-timed hugs to a 30 inch teddy bear. Big Huggin’ is an art gesture and game system. The work is displayed as a playable game with a single control – a teddy bear wired for affection. The controller allows for varied levels of hugging, so the player must be careful to hug (not squeeze) the stuffed bear using their entire body.

LINDSAY GRACE_**BIG HUGGIN’ - A BEAR FOR AFFECTION GAMING**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



MATTIA TRAVERSO, GABRIELE BONIS & DAVID CARNEY_**ONE AND ONE STORY**_ITÁLIA [ITALY]

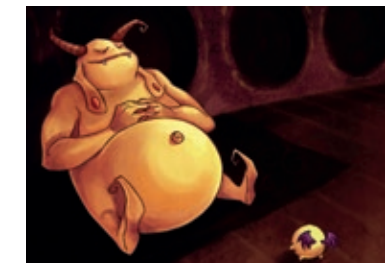
“One and One Story” é uma plataforma que inverte a ligação entre mecânica e narração: os desenhos e o enredo mudam conforme a narrativa se desenvolve. Ela conta a história de um menino, a história de uma menina e a história de ambos. “One and One Story” is a platform that reverses the link between mechanics and narration: the graphics and the gameplay change according to how the narrative proceeds. It tells the story of a boy, the story of a girl and the story of both.



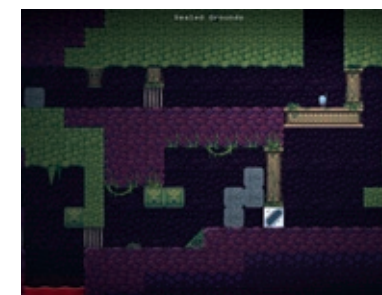
“Talbot’s Odyssey” é um pequeno jogo de plataforma que não envolve atirar, matar nem saltar. O jogador controla Talbot, um personagem pequeno, desajeitado e praticamente inofensivo, cuja única habilidade é voar. Ele é um capacho do malvado lorde Pakku, que vive esfomeado e quer fazer um cozido. Talbot será enviado a lugares perigosos, como o Templo das Armadilhas e a Torre do Desespero, para desvendar enigmas, escapar de fantasmas e achar os ingredientes

mais exóticos. “Talbot’s Odyssey” is a small platform game that is not about shooting, killing or jumping. The player controls Talbot, a small and clumsy character, mostly harmless, whose only skill is to fly. He is a minion of the evil Lord Pakku, who is very hungry and wants to make a stew. Talbot will be sent to dangerous places, like the Temple of Traps or the Tower of Despair, to solve puzzles, escape from ghosts and find the most exotic ingredients.

MINIBOSS: AMORA B., PEDRO MEDEIROS & LURI RODRIGUES_**TALBOT’S ODYSSEY**_BRASIL [BRAZIL]



MINIBOSS: AMORA B., PEDRO MEDEIROS & LURI RODRIGUES_**OUT THERE SOMEWHERE**_BRASIL [BRAZIL]



É um puzzle-platformer 2D sobre Yuri, um astronauta perdido num planeta à procura de seu antigo arch-inimigo Grigori. Controlando Yuri, você precisa resolver puzzles usando a Teleport Gun, uma arma que te teletransporta para o local exato onde o tiro dela bateu. Nós tentamos fazer uma grande homenagem aos jogos que costumávamos jogar nos anos 90, e as cenas da introdução foram baseadas em Zero Wing (o jogo do “All Your Base Are Belong To Us”).

It’s a 2D puzzle-platformer about Yuri, as astronaut who’s lost in a planet searching for his long time arch-enemy Grigori. By controlling Yuri, you have to solve the puzzles using a Teleport Gun. The gun makes you appear right on the spot where its bullet hit. We tried to make a big tribute to games from the 90’s that we used to play, and the introduction scenes are all based on Zero Wing (the “All Your Base Are Belong To Us” game).

NICOLAU CHAUD_ **BEAUTIFUL ESCAPE: DUNGEONEER**_BRASIL [BRAZIL]

Torturar. Causar dor e sofrimento. Arrancar gritos e lágrimas de um ser humano completamente subjugado. É esse



o passatempo dos membros de uma comunidade chamada The Dungeoners. Os Dungeoners têm masmorras privadas em suas casas (daí o nome da comunidade), nas quais prendem estranhos. Essa comunidade não se contenta em apenas conduzir seu jogo sádico

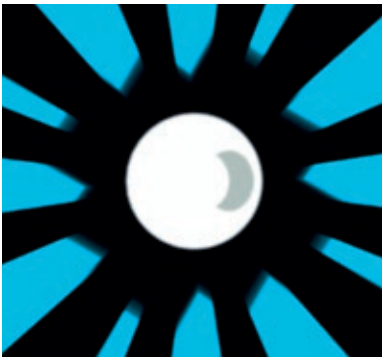
e precisa mostrar isso para outras pessoas. Por isso, eles gravam suas sessões de tortura em vídeoteipe e as postam em fóruns on-line, de modo a obter elogios e críticas de outros membros. Torturing. Causing pain and suffering. Taking screams and tears from a completely subdued human being. That’s the hobby of people from a community called The Dungeoners. Dungeoners have their own private dungeons in their homes (hence the name), to which they take strangers. Members from this community won’t settle for just executing their sadistic game. They must show it to other people. For that, they videotape their torture sessions and post it to online forums, to get other member’s appreciation and reviews.

“The Cat That Got The Milk” é um jogo de reflexos e ação inspirado na arte abstrata das obras de artistas como Wassily Kandinsky e Mark Rothko. O jogo proclama uma saída à noite por uma cidade, vista pela perspectiva abstrata dos gatos. “The Cat That Got the Milk” is a reflex action game inspired by and constructed from work by abstract artists such as Wassily Kandinsky and Mark Rothko. The game is a night out on the town from a Cats abstract perspective.

OLLIE CLARKE, HELANA SANTOS & CHRIS RANDLE_ **THE CAT THAT GOT THE MILK**_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM] BRASIL [BRAZIL]



POHUNG CHEN_ **NOUS**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Afinal, quem é você? “Nous” explora a questão de identidade através da perspectiva de uma inteligência artificial que está enlouquecendo. Sem autoconsciência, “Nous” depende da ação do jogador para construir sua personalidade. No desenrolar de seus altos e baixos, a verdadeira intenção é revelada - as interações que o jogador teve com “Nous” e as lembranças dessa experiência formam a sua personalidade. Ele existe na interação entre jogador e jogo, e sem isso desaparece. Who are you, anyway? “Nous” is an exploration of identity through the perspective of an Artificial Intelligence in the process of going insane. “Nous” lacks a self-conception and relies on the input of the player to build its personality. As it climaxes and then collapses, the true intent is revealed - the interactions the player had with “Nous”, the memories of that very experience form Nous’ personality. It exists in the interaction between player and game, and disappears beyond that.

RALPH SAPOZNIK, ANTONIO SERGIO ALTIERI DE MORAES PITOMBO, CLAUDIO M. H. DAOLIO & FABIO FLOH_ **TALEHOOD**_BRASIL [BRAZIL]

“TaleHood” é uma experiência em literatura coletiva, na qual o jogador escreve o seu conto, a sua ficção, a sua história, o seu Tale. Nesse jogo você pode se tornar um autor literário, criando seu Tale com inúmeras outras pessoas ou apenas com os seus amigos. “TaleHood” is an experience of collective literature, where the player writes their short story, fiction, history, i.e, his(her) Tale. This game allows you to become an author who creates your Tale with a lot of other people or just with your friends.



RICKY HAGGETT_ **HOHOKUM**_INGLATERRA [ENGLAND]



“Hohokum” é um jogo no qual você controla uma colorida criatura voadora, que pode ajudar as pessoas deixando-as montarem em sua garupa. “Hohokum” is a game where you control a colorful flying creature who can help people by letting them ride on its back.



“Xilo” é uma homenagem à cultura e folclore do Nordeste brasileiro. Conta a história do sertanejo Biliu, que, para salvar sua família de uma grave doença, precisa recolher partes das xilogravuras sagradas, enfrentando desafios e lendas brasileiras, como a Mula-sem-cabeça, o Curupira e Boitatá,

RODRIGO MOTTA, JOSÉ TRIGUEIRO JR, DIEGO GALIZA & ANDRÉ TORRES_ XILO_BRASIL [BRAZIL]

entre outros. Trata-se de um jogo de ação 2D que se destaca pela sua estética inspirada em xilogravuras, assim como no uso de rimas de cordel para contar a história, tudo embalado pelo forró da banda Cabruêra. “Xilo” is a tribute to culture and folklore from the Northeastern region in Brazil. It tells the story of backwoodsman Biliu who, in order to save his family from a serious disease, must collect parts of holy xylographs facing challenges and Brazilian legends such as Mula-sem-cabeça, Curupira, and Boitatá, among others. The aesthetics of this 2-D action game is inspired by xylographs, as well by the use of popular rhymes to tell the story, and its soundtrack presents forró music by the Cabruêra band.

Desde o início, sempre houve uma necessidade de entretenimento. Para suprir essa necessidade, os Jellies foram criados. Em seu mundo, criaturas crescem com um único objetivo em mente: Escapar. Quão rápido você pode escapar? Você consegue fazer movimentos precisos? Agora cabe a você ajudá-los a escapar! Percorra fases desafiadoras descobrindo várias novidades, e colete todos os raios de energia para destrancar fases-bônus e geleias especiais!

Since the beginning of times, there has always been the need for entertainment. So, the Jellies were created to meet this need. In their world, creatures grow up with a sole objective in mind: To escape. How fast can you escape? Can you make precise moves? Now,



it's up to you to help them to escape! Face challenging phases discovering many novelties, and gather all energy rays to unlock bonus phases and special jellies!

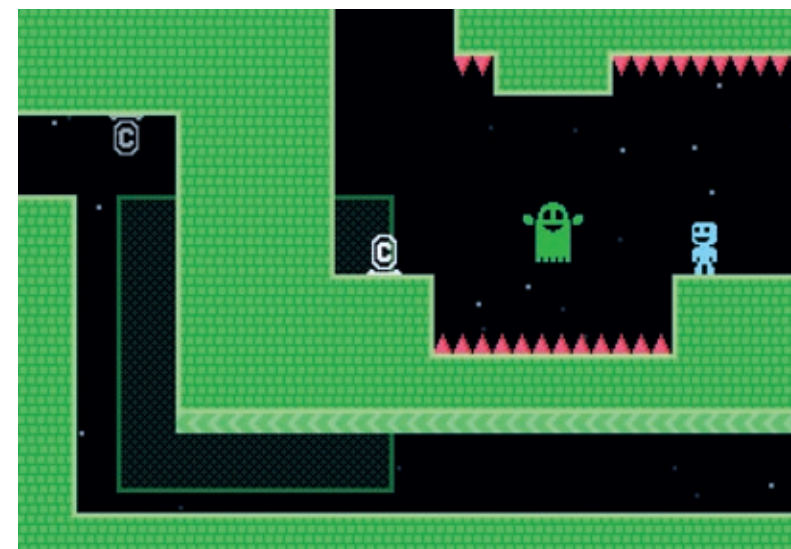
TAW STUDIO_JELLY ESCAPE_BRASIL [BRAZIL]

“Mr. Bree” perdeu sua memória e esqueceu o caminho de casa! Agora você deve ajudá-lo a voltar para sua família! Para isso, “Mr. Bree” viajará pelos lugares mais profundos e perigosos da floresta, recuperando suas habilidades esquecidas, e evitando a morte a todo custo, enquanto espera encontrar sua família de novo.

“Mr. Bree” lost his memory and forgot how to get home! Now, you must help him to return to his family! Thus, “Mr. Bree” will travel across the deepest and most dangerous places in the forest, recovering his forgotten skills and preventing his own death at all costs, while he hopes to meet his family again.



TAW STUDIO_MR. BREE - RETURNING HOME_BRASIL [BRAZIL]



TERRY CAVANAGH_VVVVVV_ IRLANDA [IRELAND]

“VVVVVV” é um jogo de plataforma 2-D em estilo retrô de Terry Cavanagh, criador de dezenas de jogos livres. Você joga como o destemido líder de uma equipe de cientistas que explora outras dimensões e inadvertidamente se rompe e se separa. O jogo envolve explorar o estranho mundo no qual você se encontra e voltar a se reunir com seus amigos.

“VVVVVV” is a retro styled 2-D platformer by Terry Cavanagh, creator of dozens of free games. You play as the fearless leader of a team of dimension exploring scientists who inadvertently crash, and are separated. The game involves exploring the strange world you’ve found yourself in, and reuniting your friends.



TOM SENNETT_ DEEPAK FIGHTS ROBOTS_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

“Deepak Fights Robots” é um jogo eletrônico inspirado em Bubble Bobble, Donkey Kong e Pac-Man, repleto de conteúdo secreto e com um painel de alta pontuação on-line. Ele pode conter ou não dezenas de referências a canções de hip-hop que terão eco imediato em sua cabeça. Ele pode conter ou não um robô-chefe secreto com o rosto de William Howard Taft. O jogo certamente tem graça, charme e DIVERSÃO honesta à moda antiga, daquele tipo que o faz agradecer por não estar perdendo tempo.

“Deepak Fights Robots” is an arcade platformer inspired by the likes of Bubble Bobble, Donkey Kong, and Pac-Man. It’s packed with secret content and has an online high score leaderboard. It may or may not contain dozens of references to hip-hop songs that will fly right over your head. It may or may not contain a secret robot boss with the face of William Howard Taft. It absolutely does contain funk, flavor, and good old fashioned, honest-to-goodness, thank-you-for-not-wasting-my-time FUN.

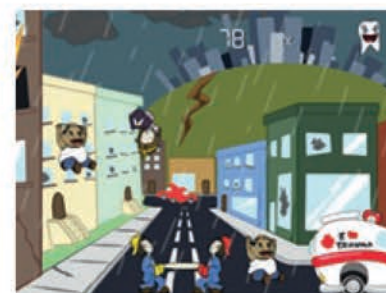
TY TAYLOR & MARIO CASTANEDA_ THE BRIDGE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“The Bridge” é um jogo 2-D de enigmas baseados em lógica que força o jogador a reavaliar suas noções de física e perspectiva. Manipule a gravidade para redefinir tanto o teto quanto o chão, e ande por arquiteturas impossíveis em um ambiente ao estilo de M. C. Escher. Explore mundos cada vez mais difíceis, cada qual com detalhes singulares, que por certo darão ao jogador uma sensação forte de realização, enquanto mergulha em uma história cativante.

“The Bridge” is a 2-D logic-based puzzle game that forces the player to reevaluate their preconceptions of physics and perspective. Manipulate gravity to redefine the ceiling as the floor, and venture through impossible architectures in an M. C. Escher style environment. Explore increasingly difficult worlds, each uniquely detailed and guaranteed to leave the player with a pronounced sense of accomplishment, while immersing the player into a captivating story.

VOODOO_ BOUNCE A LOT!_MÉXICO [MEXICO]



Esta é uma versão do game retrô iOS. Há um prédio em chamas e pessoas morrendo! Ajude essas pessoas achando uma rede de salvamento no lugar certo. Caso você aceite, sua missão envolve apanhar as pessoas que estão caindo do prédio e levá-las rapidamente para a ambulância. Mas seja rápido porque há muitas pessoas para SALVAR!

This is a Retro iOS Game Rebirth. There is a burning building and people are dying! Help these people spotting a trampoline in the right place. Your mission, should you choose to accept it, involves the catching of the falling people which fall out of the building and quickly keep them bouncing to the ambulance. Be fast though because there are so many people to SAVE!

FILE Maquinema [FILE Machinima]

Fernanda Albuquerque de Almeida

Coordenadora do FILE Maquinema
[FILE Machinima Coordinator]

FILE MAQUINEMA 2012 [FILE MACHINIMA 2012]

Desde 1996, formulou-se nos jogos eletrônicos uma nova maneira de se criar filmes, que ficaria conhecida em meados de 2000 como machinima. Inicialmente, o objetivo maior dos criadores era utilizar estes filmes para fins ligados aos jogos como avaliar a própria performance ou a de competidores, ou ainda produzir curtas narrativas. Na breve história do machinima, que tem sido constituída ao longo dos últimos 16 anos, pode-se constatar a ampliação do seu alcance através da visualização de diferentes propostas nas redes de compartilhamento online e também através da disponibilização de novas ferramentas para uso específico na realização destes filmes. Dentre estas propostas, o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica tem buscado destacar ao público de suas exposições a maior diversidade possível.

Em meio a esta pluralidade, o FILE Maquinema chega a sua 5ª edição com cerca de 30 trabalhos realizados entre 2011 e 2012, que afirmam que o machinima pode ser tão múltiplo quanto a criatividade do ser humano permitir. Hoje, alcançando novos patamares, machinimas são apresentados como parte da expressão criada e disseminada através das redes online, sendo empregados também em novos contextos como campanhas para o levantamento de recursos para a saúde ou causas sociais.

Reunindo a produção recente de criadores de países da América, Ásia, Oceania e Europa, o FILE Maquinema 2012 dá continuidade à sua missão de compartilhar com o público brasileiro e também estrangeiro, através dos conteúdos disponibilizados no website do festival, propostas que demonstrem o potencial desta que é uma das técnicas desenvolvidas com ferramentas eletrônicas e digitais para criação artística.

Since 1996, it was formulated in electronic games a new way to create films, which would come to be known in mid-2000 as machinima. At first, the main objective of the creators was to use those films for purposes related to the games like assessing their own performance or that of competitors, or producing short narratives. In the brief history of machinima, which has been evolving in the last 16 years, we observe the extension of its use through the visualization of different proposals on online shared networks, as well as through the emergence of new tools specifically designed for the accomplishment of these films. Among these proposals, the FILE – Electronic Language International Festival has been seeking to show the largest possible diversity in his exhibitions open to the public.

Amid such plurality, the 5th edition of the FILE Machinima features approximately 30 works completed between 2011 and 2012, which corroborate that the machinima can be so multiple as human creativity allows for. Today, reaching new levels, machinimas are presented as part of the expression created and spread across online networks, besides being also employed in new contexts such as fund-raising campaigns for health or social causes.

In gathering the recent production of creators from countries in America, Asia, Oceania, and Europe, the FILE Machinima 2012 maintains its mission of sharing with Brazilian and international general public, through contents available in the festival website, proposals that demonstrate the potentiality of this technique developed with electronic and digital tools for artistic creation.

ANDRE L. AKA SPYVSPY ÆON_
QUBIT AND THE COGNITIVE
DISTORTION_BRASIL | PORTUGAL
[BRAZIL | PORTUGAL]

A obra surgiu de "1986" (Poemas na gaveta

da escrivadinha), uma síntese elaborada de poemas que eu escrevi. Qubit é o personagem desta profunda cognição distorcida.

It came from "1986" (Poems in desk drawers), an elaborate synthesis of poems that I wrote. Qubit is the character of this deep cognitive distortion.



BADEN PAILTHORPE_FORMATION
(DIFFERENCE & REPETITION)
II / FORMATION (DIFFERENCE
& REPETITION) V_AUSTRÁLIA
[AUSTRALIA]

Feita a partir de um videogame do Afeganistão, a série Formation, de Baden Pailthorpe, explora a estética e a dinâmica da oposição. Na obra, duas forças opostas de soldados americanos e combatentes do Taliban seguem coordenadas invisíveis lado a lado. Alheios à presença uns dos outros devido a um cenário de jogo hackeado, a violência habitual desta relação é transformada em um ritmo poético e misterioso que se repete e amplifica o movimento dos avatares. Made using an Afghanistan-based video game, Baden Pailthorpe's 'Formation' series explores the aesthetics and dynamics of opposition. In the work,

two opposing forces of US soldiers and Taliban combatants follow invisible waypoints side-by-side. Oblivious to each other's presence thanks to a hacked game setting, the usual violence of this relationship is transformed into a poetic, uncanny rhythm that repeats and amplifies the avatars' movement.



Cortesia do artista e Martin Browne Contemporary, Sydney
 [Courtesy of the artist and Martin Browne Contemporary, Sydney]

BERNARD CAPTAIN AKA IONO
ALLEN_FALLING_FRANÇA [FRANCE]

Estou orgulhoso de apresentar neste maquinema um dos capítulos desta história na qual a pequena Susa se divide em tantas personalidades diferentes



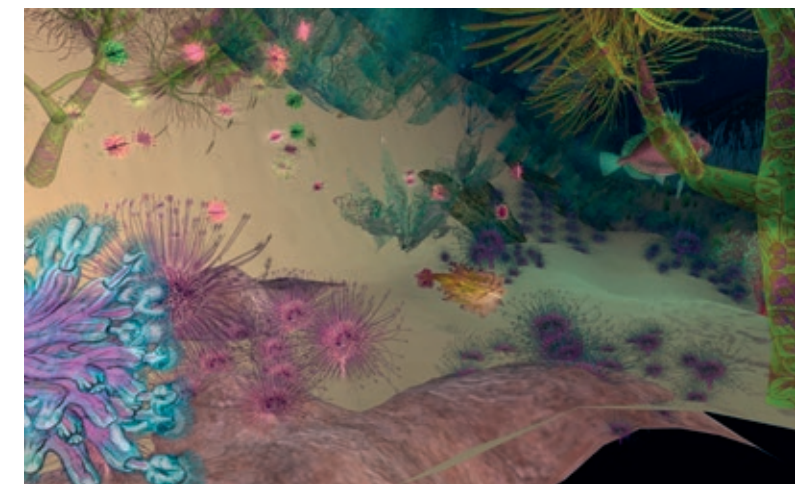
(33) que não sabe mais quem de fato é e está caindo, caindo... O conceito, a história, a arte e a instalação de Susa Bubble foram criados por Rose Borchovski, também conhecida como Saskia Boddeke. Música: Nike Cave e Warren Ellis. Música adicional e voz: Rose Borchovski. Filmado no Second Life em março de 2012.

I am proud to present in this machinima one of the chapters

of this tale where the little Susa has broken in so many different personalities (33) that she can't know anymore who she really is, and she is falling, falling... Susa Bubble concept, story, artwork and installation have been created by Rose Borchovski aka Saskia Boddeke. Music: Nike Cave and Warren Ellis. Additional music and voice: Rose Borchovski. Filmed in Second Life in March 2012.

BERNARD CAPTAIN AKA IONO
ALLEN_TRUE LIFE_FRANÇA [FRANCE]

Você acha que os avatares estão felizes com sua vida virtual? Este maquinema é uma história que começa como se fosse na vida real, mas só poderia acontecer em um mundo virtual... Do you think that avatars are happy with their virtual life? This machinima is a story which begins as if in real life, but can only happen in a virtual world...





BERNARD CAPTAIN AKA IONO ALLEN
VIRTUAL LOVE FRANÇA [FRANCE]

Este maquinema apresenta “The music box” (ou “Three little turns and it goes away”), de Josiane Sorciere, que ganhou o terceiro prêmio no UWA 3D Open Art Challenge in Second Life e o quarto prêmio no MachinimUWA IV: Arte dos Artistas em dezembro de 2011. This machinima features “The music box” (or “Three little turns and it goes away”) by Josiane Sorciere, which won the 3rd



Prize UWA 3D Open Art Challenge in Second Life and the 4th prize at MachinimUWA IV: Art of the Artists in December 2011.



BOBE SCHISM_VIRTUAL MARATHON
FOR MEDICAL RESEARCH_REINO
UNIDO [UNITED KINGDOM]

“Virtual Race” é um projeto que visa arrecadar fundos

para a pesquisa médica. Esta é uma nova maneira de usar maquinemas para arrecadar fundos para boas causas. Feito para o Instituto de Pesquisa Médica Israel-Canadá.

“Virtual Race” is a project which has raised money for medical research. This is a new way of incorporating machinima into fund-raising for good causes. Made for Institute for Medical Research Israel-Canada.



BOBE SCHISM_VIRTUAL MARATHON
FOR MEDICAL RESEARCH (FULL
RACE)_REINO UNIDO [UNITED
KINGDOM]

Os 10 avatares corredores estão apoiando a pesquisa para a luta contra doenças que incluem HIV/AIDS, câncer de próstata, câncer de mama, diabetes, Alzheimer, síndrome alcoólica fetal, mal de Parkinson, deficiência visual, autismo e lesão medular. Ao final da maratona virtual, o avatar ganhador receberá o maior prêmio em dinheiro e o restante será dividido entre as organizações patrocinadoras. The 10 avatar



runners are supporting research fighting diseases and conditions which include HIV/AIDS, prostate cancer, breast cancer, diabetes, Alzheimer’s disease, fetal alcohol spectrum disorder, Parkinson’s disease, visual impairment, autism, and spinal cord injury. After the VMMR is complete, the winning avatar will receive the largest monetary prize and the remaining funds will be divided among the sponsoring organizations.



BRYN OH_GRETCHEN AND TEDDY_
CANADÁ [CANADA]

A história de Gretchen e Teddy. The story of Gretchen and Teddy.



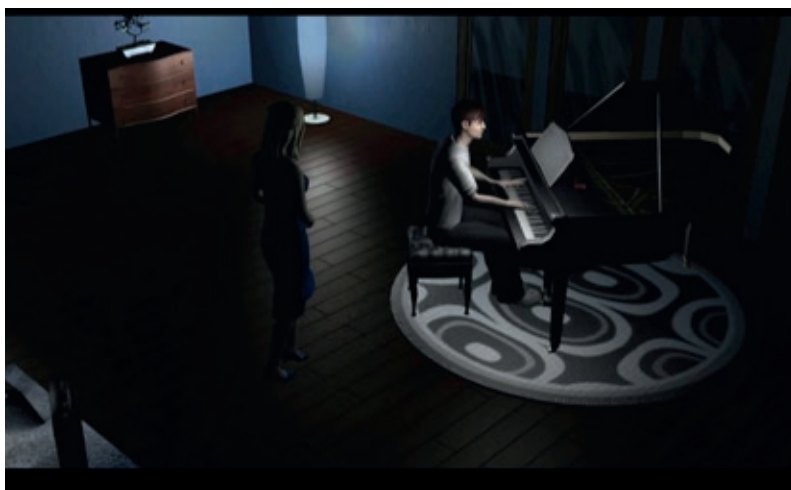
BRYN OH, COLIN FIZGIG, MARCUS INKPEN, DESDEMONA ENFIELD, DOUGLAS STORY, MAYA PARIS, CLAUDIA222 JEWELL, SCOTTIUS POLKE & ROSE BORCHOVSKI_**THE PATH**_CANADÁ | ESTADOS UNIDOS | SUÍÇA | HOLANDA [CANADA | UNITED STATES | SWITZERLAND | NETHERLANDS]

“The Path” é uma narrativa inusual criada por artistas do mundo virtual, que entraram em cena na seguinte ordem: Bryn Oh, Colin Fizgig, Marcus Inkpen, Desdemona Enfield, Douglas Story, Maya Paris, Claudia222 Jewell, Scottius Polke e Rose Borchovski. Eles receberam uma encomenda aleatória para compor uma



narrativa curta e repassá-la para o próximo artista na sequência, o qual faria seus acréscimos e continuaria encaminhando-a e assim por diante até chegar ao artista final.

“The Path” is an Exquisite Corpse narrative created by virtual world artists. They were by order of scene: Bryn Oh, Colin Fizgig, Marcus Inkpen, Desdemona Enfield, Douglas Story, Maya Paris, Claudia222 Jewell, Scottius Polke, and Rose Borchovski. The artists were given a random order and upon composing a short narrative would then pass it on to the following artist in the sequence who would then add to it and continue passing it on until reaching the final artist.



CHAT NOIR STUDIOS: Sherwin Liu & Kate Lee_**THE GIFT**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Como continuar vivendo quando você perde o objetivo de sua vida? How do you go on living when you lose that which you live for?



GABRIEL R. ACHANZAR AKA ANIMATECHNICA_**ACROSS TOWN**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

“Across Town” é um drama de animação feito no estilo visual de graphic novel e conta a história da iniciação de um jovem em uma gangue. Estrelado por Kyle Land, Chris Burton e Ben Tuttle, este maquinema foi escrito e dirigido por Gabe Achanzar (também conhecido como AnimaTechnica).

“Across Town” is an animated drama done in a graphic novel



visual style and tells the story of a young man's initiation into a gang. This machinima stars Kyle Land, Chris Burton, and Ben Tuttle, and was written and directed by Gabe Achanzar (aka AnimaTechnica).



GREGORY CHATONSKY_**DESERT III**_CANADÁ [CANADA]

Áreas desabitadas, cidades e pântanos, florestas e estradas, objetos e palavras que desaparecem uns após os outros, o choro de uma jovem no Youtube. Inspirado em “The Road”, de Cormac McCarthy, “Desert III” pega cada objeto que os protagonistas cruzam no livro para desconstruir a base da sequência dramática. Uninhabited areas, cities and swamps, forests and roads, objects and words that disappear one after the other, a young woman cry on Youtube. Inspired by “The Road” by Cormac McCarthy, “Desert III” takes each object that the protagonists cross over in the book to deconstruct the basis of the dramatic progression.

HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY & AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS_**DRONE**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Haskell é um exímio jogador que entra na Força Aérea dos Estados Unidos como piloto de aviões predadores não tripulados



(drones). Porém, depois que uma missão dá errado, o sistema no qual ele confiava começa a se revelar diante de seus olhos. Haskell is a top-scoring gamer recruited into the U.S. Air Force as a predator drone pilot. But after a mission goes terribly wrong, the system he trusted begins to unravel before his eyes.

HEIDI FOSTER AKA TOXIC MENGES _**ПЕТРОВСКИЙ ФЛЮС (A PETROVSKY FLUX)**_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

“Петровский флюс (a Petrovsky flux)” é um tour virtual na instalação “Petrovsky flux”, de

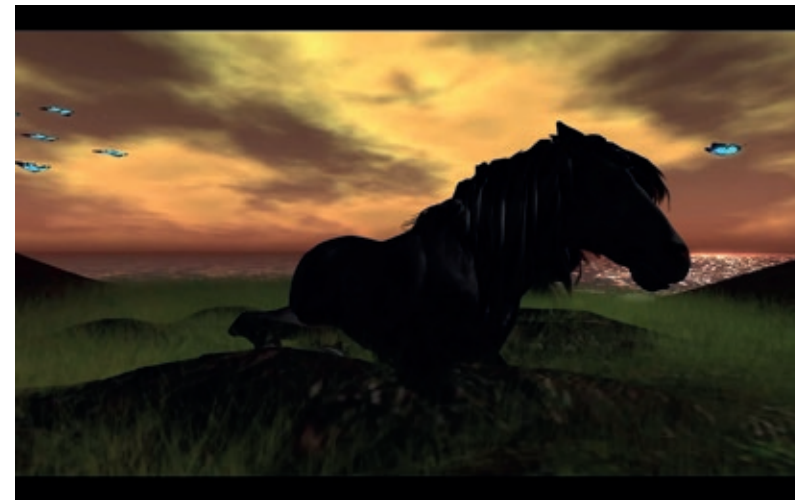
Blotto Epsilon e Cutea Benelli, que está no Spencer Museum of Art, dentro do mundo virtual Second Life. “Петровский флюс (a Petrovsky flux)” is a virtual tour in the installation “Petrovsky flux”, by Blotto Epsilon and Cutea Benelli, hosted on the Spencer Museum of Art, inside the virtual world Second Life.



HEIDI FOSTER AKA TOXIC MENGES _**THE WATER HORSE**_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

Esta é uma peça curta de maquinema que mostra o avatar de um cavalo que pode ser incorporado por usuários do Second Life. O cavalo é uma obra incrível feita por um usuário chamado Tyrian Slade. Eu filmei esta peça para celebrar a beleza e as potencialidades do avatar, mostrar as possibilidades e limites de avatares, assim como o potencial para fazer cinema no Second Life.

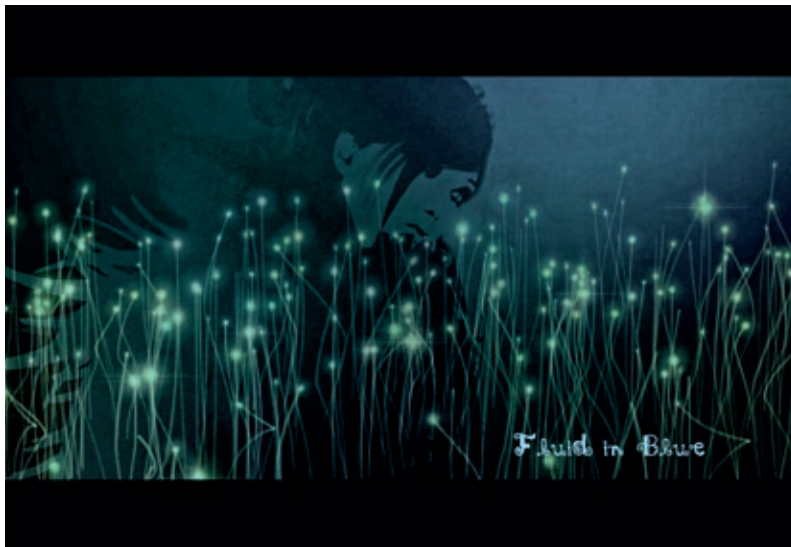
This is a short piece of machinima that depicts an avatar of a horse that users of Second Life can wear. The horse is an amazing piece of work by a user called Tyrian Slade. I filmed the piece to celebrate the beauty and potential of the avatar, and showcase the possibilities and boundaries of avatars as well as the potential of film making in Second Life.



JOE ZAZULAK AKA SPIRAL SILVERSTAR_**BEFORE YOU REACH THE ABYSS**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Às vezes sonhamos com a morte, mas com o que a Morte sonha? Sometimes we dream of death, but what does Death dream about?





JOE ZAZULAK AKA SPIRAL
SILVERSTAR_FLUID IN BLUE_
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Uma interpretação visual da música “Fluid in Blue” do DeeperNET, com vocais e letra de Zefora. Este maquinema foi filmado no Second Life. A visual interpretation of DeeperNET’s song, “Fluid in Blue” featuring vocals and lyrics by Zefora. A machinima filmed in Second Life.



PAUL CARR AKA KIBISHIPaul_
DANSE MACABRE_JAPÃO [JAPAN]

Esta obra se inspirou em diversas fontes, mas a música do quarteto “A Morte e a Donzela”, de

Franz Schubert, foi especialmente útil: “A donzela: Ah, me deixe! Prithee, me deixe! Terrível homem de osso! Pois a vida é doce, é agradável. Vá! Deixe-me agora em paz! Vá! Deixe-me já em paz! A Morte: Dê-me tua mão, oh, donzela bela ao olhar, Pois eu sou um amigo, apesar de minha aparência aflitiva. Tenha coragem agora, e muito em breve Em meus braços tu deverás repousar suavemente!” The inspiration for this comes from

various sources, but there is a song from the “Death and the Maiden” quartet by Franz Schubert I found particularly useful: The Maiden: Oh! leave me! Prithee, leave me! Thou grisly man of bone! For life is sweet, is pleasant. Go! leave me now alone! Go! leave me now alone! Death: Give me thy hand, oh! maiden fair to see, For I’m a friend, hath ne’er distress’d thee. Take courage now, and very soon Within mine arms shalt softly rest thee!”



PAUL CARR AKA KIBISHIPaul_
THE LITTLE MATCH GIRL’S REVENGE_
JAPÃO [JAPAN]

Minha própria interpretação do conto clássico A Pequena Vendedora de Fósforos. Nesta versão, nossa heroína enfrenta as provações e tribulações habituais, mas sem o final feliz. Ela volta do inferno como um fantasma piromaniaco que se vinga de todos. My own slant on the classic tale of The Little Matchstick Girl. In

this story our heroine goes through the usual trials and tribulations but without the happy ending. She comes back as the pyromaniac wraith from hell and dishes out retribution to all and sundry.



PHIL BROWNE AKA BIGGSTREK _THE
HAUNTER OF THE DARK_ESTADOS
UNIDOS [UNITED STATES]

“The Hunter Of The Dark”, de H.P.Lovecraft, ganha vida nesta animação em iClone, estrelada por Richard Grove como Robert Blake, JetCityWoman como a senhorita Blake, K4 como o médico da perícia legal, Cecil Evans como o dr. Dexter,

Fulkster como Franco, o lojista, GoofParade como Edwin Lillibridge e Killian como o policial Monohan. Música de BiggsTrek e design de som de Richard Grove.

H.P.Lovecraft’s “The Hunter Of The Dark” is brought to life in this iClone animation starring Richard Grove as Robert Blake, JetCityWoman as Miss Blake, K4 as the Coroner’s Physician, Cecil Evans as Dr Dexter, Fulkster as Franco the Shopkeeper, GoofParade as Edwin Lillibridge, and Killian as Patrolman Monohan. Music by BiggsTrek, Sound Design by Richard Grove.



POOKYMEDIA: Russell Boyd, Pooky Amsterdam & James Canton_**TIME TRAVELLERS - THE PATTERN**_ ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

“Time Travelers” é uma premiada série animada de aventura sobre o futuro. Ela mostra futuras carreiras na ciência, como geoengenharia de energias alternativas, nanobiologia e neurociência para a aprendizagem e cuidados com a saúde. A série foi patrocinada pela corporação líder

em crédito educativo SLFC e a bolsa iHelp, a fim de ajudar os estudantes a atingirem suas metas educacionais e de carreira. “Time Travelers” is an award-winning animated adventure series about the future. It showcases future careers in science such as geoengineering for alternative energy, nanobiology, and neuroscience for learning and health care. “Time Travelers” was sponsored by the leader in education financing SLFC and iHelp committed to helping students achieve their educational and career goals.



SALLY CAVES AKA HYPATIA PICKENS_**THE FOUR GODS OF FOLLY**_ ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

O que aconteceria se o feto em seu útero soubesse que ira ter uma vida deprimente e temesse enfrentar o mundo? Nesta obra, uma mãe solteira – corajosa e autoconfiante – assegura a seu angustiado filho que ainda não nasceu que os dois juntos podem resistir às Quatro Divindades da Insensatez que o mundo venera: a Ignorância, a Cobiça, a Malícia e a Inércia (indiferença, covardia e a recusa para agir)... que estão na raiz dos erros de todos os seres humanos. What if the child in your womb knew about your wretched life and was afraid to face the world? In this work, an unwed mother -- courageous and

self-reliant -- assures her anxious unborn child that together the two of them can resist the Four Gods of Folly that the world worships: Ignorance, Greed, Malice, and Inertia (indifference, cowardice, the refusal to act)... under which all humans fall.



SAVE ME OH _**IN SEARCH OF ART**_ HOLANDA [NETHERLANDS]

SaveMe Oh está buscando arte em um mundo digital. Será que conseguirá encontrá-la? SaveMe Oh is searching art in a digital world. Will she find it?



TOM JANTOL_**CALLING THE MAKER**_ CROÁCIA [CROATIA]

Vídeoclip da cantora canadense Aimee Allen. Music video for Canadian singer Aimee Allen.



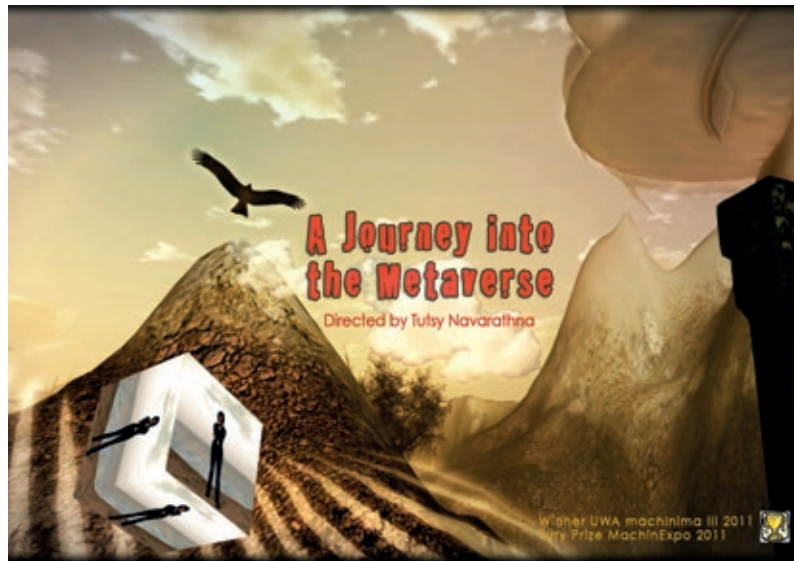
TOM JANTOL_**I AM NOT THERE, I DID NOT DIE**_ CROÁCIA [CROATIA]

Um show de Toybox dá errado. Toybox show goes wrong.





TUTSY NAVARATHNA_A JOURNEY INTO THE METAVERSE_FRAANÇA [FRANCE]



Este maquinema é um conto metafórico que questiona as relações estabelecidas entre a realidade e a virtualidade através de nossos avatares e do jogo com o duplo sentido de “avatar”, em referência a seu significado original em sânscrito de uma busca espiritual. Este filme ganhou o Maquinema UWA III e o Prêmio do Júri na Machinima Expo de 2011. This machinima is a metaphorical tale questioning relations established between reality and virtuality through our avatars and the play on the double meaning of the word ‘avatar’ referring to its original Sanskrit meaning of a spiritual quest. This movie won Machinima UWA III and Jury Prize at Machinima Expo 2011.



TUTSY NAVARATHNA_THERE'S NO PLACE LIKE HOME_FRAANÇA [FRANCE]

“There’s no place like home” é uma colagem cinematográfica mesclando surrealismo e expressionismo alemão. Realizada em “The Path”, um lugar oferecido pela Bolsa Linden para Artes LEA2, é inspirada nessa instalação notável feita por vários artistas no Second Life, no estilo surrealista de um cadáver requintado e na obra-prima cinematográfica expressionista alemã “Nosferatu”, de Friedrich W. Murnau. “There is no place like home” is a collage mixing surrealism and German expressionism. It was made in “The

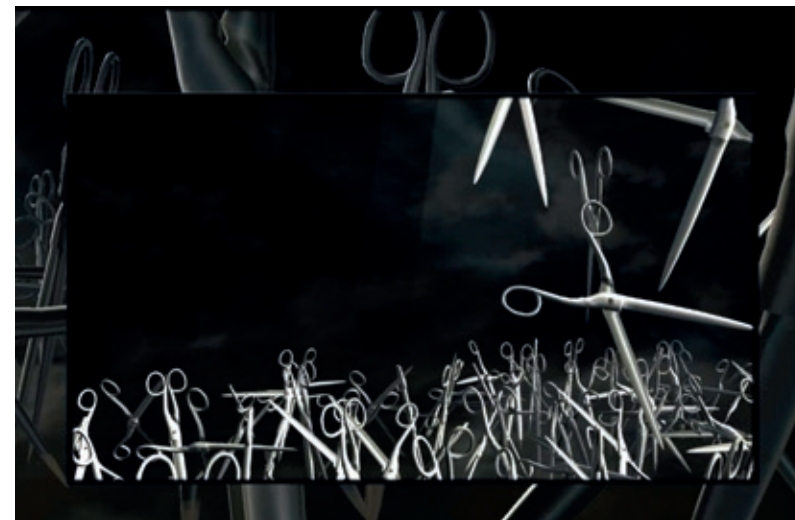


Path”, a place offered by “The Linden Endowment for the Arts” LEA2, and was inspired by this remarkable installation built by several artists from Second Life, by the surrealist style of an exquisite corpse, and by the German expressionist masterpiece “Nosferatu, eine Symphonie des Grauens” by Friedrich W. Murnau.



VIVIAN KENDAL AKA OSPREY THERIAN_FOREST OF SCISSORS_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Este maquinema é minha visão sobre a instalação de Igor Ballyhoo no UTSA Artspace dentro do Second Life. This machinima is my view of Igor Ballyhoo’s installation at UTSA Artspace inside Second Life.



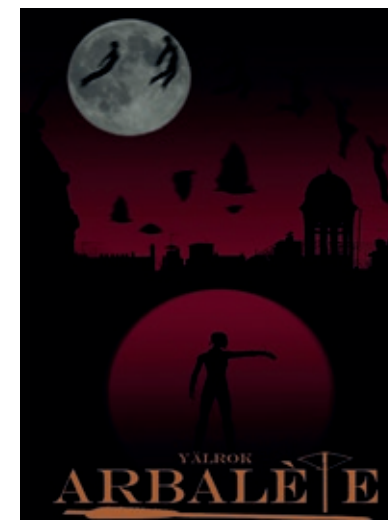
VIVIAN KENDAL AKA OSPREY THERIAN_SPIRIT_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

A instalação Spirit de Claudia222 Jewell no Art Screamer dentro do Second Life é linda de se ver. Obrigada, Peter Rudenko, pela dramática e adorável música para piano. Claudia222 Jewell’s Installation on Art Screamer in Second Life is wonderful to behold. Thanks, Peter Rudenko, for the dramatic and lovely piano music.



YÄLROK_ARBALÈTE (BESTA/CROSSBOW)_FRAANÇA [FRANCE]

“Arbalète” (Besta) é uma heroína que luta contra demônios e monstros nos telhados de Paris. Este maquinema é bem gráfico. “Arbalète” (Crossbow) is a heroine who fights demons and monsters on Paris rooftops. This machinima is very graphic.



FILE Anima+

Raquel Olivia Fukuda

Coordenadora do FILE Anima+
[FILE Anima+ Coordinator]

ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS MÍDIAS DIGITAIS [ANIMATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL MEDIA]

O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica apresenta a segunda edição do FILE ANIMA+, evento gratuito dedicado à animação e às artes eletrônicas. Esse espaço de convergência de ideias, pessoas e linguagens integra criatividade, transversalidade (cross media) e tecnologia.

O FILE, maior festival de arte e tecnologia da América Latina e um dos maiores do mundo sempre em sintonia com as iniciativas representativas no mercado nacional e internacional de animação, abre espaço no FILE ANIMA+ para todos os gêneros de animação, de clássicos de grandes estúdios às produções independentes de profissionais a estudantes, aprofundando o caráter sem fronteiras e de transversalidade do evento. Um dos intentos do FILE ANIMA+ é mostrar animações no contexto das mídias e artes digitais, assim inserindo as animações em uma paisagem mais ampla e global.

O FILE ANIMA+ se baseia em três procedimentos: 1- curadoria própria; 2- edital internacional através do qual recebe centenas de animações; 3- participação de outros eventos internacionais realizando simultaneamente parcerias com os mais importantes festivais de animação internacionais. O FILE ANIMA+ conta este ano com os seguintes parceiros: 1-ANIMATED DREAMS, 2- ANIFEST & CZECH INSTITUTE OF ANIMATION, 3- BE THERE! CORFU ANIMATION FESTIVAL, 4- JAPAN MEDIA ARTS, 5- KINOFEST (ROMÊNIA), 6- RED STICK INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL,7- SICAF e 8- SIGGRAPH.

The FILE – Electronic Language International Festival presents the second edition of the FILE ANIMA+, a free event devoted to animation and media art. This space of convergence of ideas, people, and languages integrate creativity, cross media, and technology.

The FILE, the biggest art and technology festival in Latin America and one of the biggest in the world always in tune with significant initiatives in the domestic and international animation market, opens space in the FILE ANIMA+ for all kinds of animation, ranging from classics of major studios to independent productions made by professionals and students, deepening the crossing character without boundaries of the event. One of the objectives of the FILE ANIMA+ is to show animations in the context of digital media and arts, thus inserting the animations into a wider and more global landscape.

The FILE ANIMA+ is based on three procedures: 1- its own curatorship; 2- an international public notice through which it receives hundreds of animations; 3- the participation of other international events forming, at the same time, partnerships with the most important international animation festivals. In this edition the FILE ANIMA+ has the following partners: 1-ANIMATED DREAMS, 2- ANIFEST & CZECH INSTITUTE OF ANIMATION, 3- BE THERE! CORFU ANIMATION FESTIVAL, 4- JAPAN MEDIA ARTS, 5- KINOFEST (ROMANIA), 6- RED STICK INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL,7- SICAF, and 8- SIGGRAPH.

PETROS VRELLIS_**STARRY NIGHT**_GRÉCIA [GREECE]



Esta animação interativa é baseada na obra-prima de Van Gogh “Noite Estrelada”. Os fluxos icônicos da pintura original ganham vida por meio de animação. Além disso, o espectador pode interagir com a pintura, alterando os fluxos ao tocá-la. Toda influência é temporária e, gradualmente, a animação volta a seu estado original. A trilha sonora ao fundo também reage ao fluxo. A instalação proporciona uma interpretação imersiva da obra-prima original que pode ser usada para “redescobrir” a arte clássica e ter finalidades educativas.

This is an interactive installation based on Van Gogh’s masterpiece “Starry Night”. The iconic flows of original painting come to life, as an animation. Furthermore, the visitor can interact with the painting, altering the flows by touching. Any influence is temporary and the animation gradually returns to its original state. The background music also responds to the flow. The installation provides an immersive interpretation of the original masterpiece that can be used for “re-discovering” classical art and serve educational purposes.

BIO Nascido em Ioannina, Grécia, em 1974, formou-se em Engenharia Elétrica e Computação na Universidade de Patras, e em Artes Plásticas e Ciências Artísticas na Universidade de Ioannina. Desde 1999 trabalha como engenheiro elétrico e tenta explorar o potencial das novas mídias para arte digital e instalações interativas. Já participou de várias exposições de arte na Grécia.

BIO Born in Ioannina, Greece in 1974. Graduate of “Electrical and Computer Engineering” department of the University of Patras, and of “Plastic Art and Art Sciences” departement of the University of Ioannina. Works as Electrical Engineer since 1999. Tries to explore the potentials of “new media”, with digital art and interactive installations. Has participated in various art exhibitions in Greece.

VJSUAVE: Ygor Marotta & Cecilia Soloaga_**GRAFFITI DIGITAL**_BRASIL [BRAZIL] ARGENTINA

Unindo arte de rua com videomapping, Vjsuave dá vida a grafittis digitais que percorrem as ruas e até mesmo os becos mais escuros de São Paulo. Cada cena é analisada e desenhada de acordo com a arquitetura e situação social do espaço urbano. Os personagens interagem com a cidade correndo, voando, nadando e gerando efeitos de profundidade nas projeções em movimento contínuo no vazio ou entre os prédios, paredes e até no metrô. Através de experimentos, os artistas desenvolveram sua própria técnica e ferramenta para projeções em movimento, um veículo que permite projetar e captar imagens de vídeo por toda a cidade. As animações são criadas quadro-a-quadro e projetadas sobre superfícies reais. Música por BMIND.

BIO Vjsuave é formado por Ygor Marotta e Cecilia Soloaga, especializado na criação de intervenções urbanas, performances ao vivo e curta-metragens. Em sua busca constante pelo amor, combina artes plásticas com animação digital e arte de rua com vídeo mapping. Atualmente é residente no Museu da Imagem e Som de São Paulo, onde apresenta vídeo mapping na Green Sunset, eleita a melhor festa do ano.



By fusing street art and videomapping, Vjsuave gives life to digital graffitiis which roam around the streets and even the darkest alleys in São Paulo. Every scene is analysed and designed according to the architecture and social condition of the urban space. The characters interact with the city by running, flying, swimming, and generating effects of depth on the projections in constant motion in the void or among buildings, walls, and even in the subway. By means of experiments, the artists have developed their own technique and tool for projections in motion, which allow to project and capture video images throughout the city. The animations are created frame by frame and projected onto real surfaces. Music by BMIND.

BIO Vjsuave is formed by Ygor Marotta and Cecilia Soloaga, being specialized in the creation of urban interventions, live performances, and short films. In their continuous search for love, they combine visual arts with digital animation and street art with video mapping. They are currently resident at the Image and Sound Museum in São Paulo, where they present video mapping in the Green Sunset, which was elected the best party of the year.

ALAIN GAGNOL, JEAN-LOUP FELICIOLI_A CAT IN PARIS (UNE VIE DE CHAT)_FRANÇA [FRANCE]



Dino é um gato que se divide entre duas casas. Durante o dia, ele mora com Zoé, a filha de Jeanne, uma delegada de polícia. E à noite, ele escala os tetos de Paris em companhia de Nico, um ladrão muito habilidoso. Jeanne está investigando vários roubos de joias e ainda precisa cuidar da vigilância do Colosso de Nairóbi, um grande monumento cobiçado pelo bandido Costa. Dino é testemunha de tudo que acontece e viverá muitas aventuras. Dino is a cat who leads a double life. During the day, he lives with Zoé, the daughter of Jeanne, a police chief. At night, he wanders with Nico, a very skillful thief, on the roofs in Paris. Jeanne is investigating a series of jewel robberies and is also in charge of the surveillance of the Nairobi Colossus, a huge monument coveted by bandit Costa. Dino sees everything that's going on and will live many adventures.

ALEX MORRIS_GRAMPIAN HORN: MASTER 5 ON ASPHALT FLAT ROOF_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Videoclip criado para a banda Grampian Horn. A short music video created for the band Grampian Horn.

ALEX MORRIS_GRAMPIAN HORN: LOST IN LONGMEADS_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Outro videoclip feito para a banda Grampian Horn. Its' another music video made for the band Grampian Horn.

ALEXANDRE DUBOSC_FOOD ABOUT YOU_FRANÇA [FRANCE]



Como fazer um bolo de aniversário de um jeito especial... (Para celebrar o aniversário de 50 anos do Festival Internacional de Animação em Annecy em 2010.) How to make a birthday cake in a special way... (To celebrate the 50th anniversary of the International Animation Festival in Annecy in 2010.)

ANATOLIY LAVRENISHIN_NEXT_UCRÂNIA [UKRAINE]



Uma história inteligente com humor negro e design lacônico. A vida pode ficar suspensa por segundos e você nunca sabe o que virá a seguir. A bright story with black humour and laconic design. Life's situation could be hanged during seconds and you never know how it will be for you.



ANATOLIY LAVRENISHIN_WANDERING BETWEEN..._UCRÂNIA [UKRAINE]



Em busca de uma bela mulher, um rapaz se enreda em um mundo de fantasia. Uma animação primorosa sobre nosso anseio por um mundo melhor e, acima de tudo, mais belo. In his quest for a beautiful woman, a young man becomes embroiled in a fantasy world. A beautifully drawn animation about our desire for a better and above all more beautiful world.

ANATOLIY LAVRENISHIN_WHITE CROW_UCRÂNIA [UKRAINE]



Despertado por um estranho e desajeitado corvo branco, o elo da cadeia se desprende novamente tentando atingir seu ideal. Mas será que os poderes desencadeados há séculos vão permitir que seu trovão seja roubado? Awoke by a clumsy, strange white crow, the umpteenth link in the chain steps out of line, trying to achieve its ideal. But will the powers that have been in motion for centuries allow their thunder to be stolen?



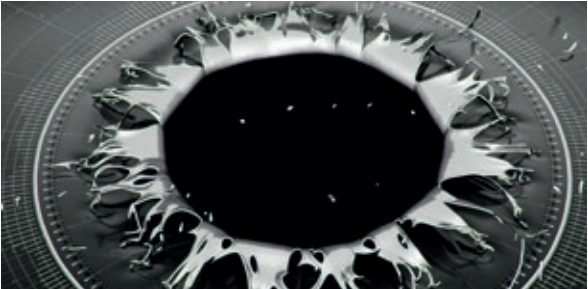
ANDRES SALAFF_LIFELINE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Um cientista brilhante viaja por várias dimensões e esferas em busca de seu amor perdido. A brilliant scientist travels through various dimensions and realms in search of his lost love.



ANDREY NEPOMNYASCHEV_ZEROING_RÚSSIA [RUSSIA]



Quando o tempo encolhe subitamente, o mundo não consegue aguentar o próprio peso e acaba implodindo. No momento seguinte, tudo recomeça do princípio. When time suddenly shrinks, the world could not stand its own weight and will disappear inside itself. Next moment everything will start with the very beginning.



BENOIT GUILLAUME_VERT_FRANÇA [FRANCE]



Um pequena animação com a musica de Joachim Lapotre. Realizada em meados de 2005. A short piece on a music by Joachim Lapotre. I made it around 2005.

BETO GOMEZ_THE ALMIGHTY ADVENTURES OF THE FANTASTIC DUO_BRASIL [BRAZIL]



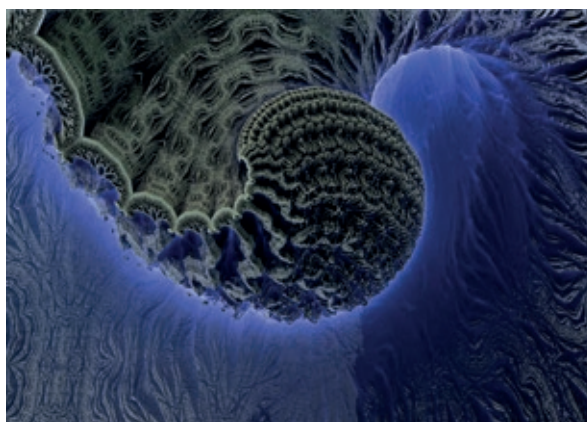
Dois piratas aventureiros iniciam uma busca após receber uma mensagem do mar. Two adventurous pirates start a quest after receiving a message from the sea.

BETO GOMEZ_READING KILLS_BRASIL [BRAZIL]



Imagine um mundo onde um simples ato se transforma em algo mortal. Imagine a world where the simple act of reading turned deadly.

BIB_LIKE IN A DREAM / YELLOW BOX / AMAZING SPIRAL_FRANÇA [FRANCE]



Arte fractal 3D. 3D Fractal Art.

CALEB WOOD_LITTLE WILD_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Siga “Little Wild” e seus amigos animais através do capim dourado. Follow “Little Wild” and its animal friends through the golden grass.

CÉLINE DESRUMAUX_COUNTDOWN_FRANÇA [FRANCE]



Uma ode animada à Era Dourada das viagens espaciais. An animated ode to the Golden Age of space travel.

CHRISTOPHE COLLETTE_CE SOIR_FRANÇA [FRANCE]



Primeiro videoclip do Montreal Monogrenade para a canção Tonight de seu disco de estreia Tantalus. O trabalho todo foi feito com stop-motion. First music video of Montreal Monogrenade for the song Tonight, taken from their debut album Tantalus. The clip is made entirely in stop-motion.

CLEMENS KLOGER_STUCK IN A GROOVE_ÁUSTRIA [AUSTRIA]



Phonovideo é uma ferramenta de VJs, ou instrumento visual, usado para exibir animações analógicas sem a ajuda de um computador. “Stuck in a Groove” é o primeiro filme feito com essa técnica e também serve como demonstração da mesma. Phonovideo is a VJ tool, or visual instrument, used to display animations in an analogue way without the help of a computer. “Stuck in a Groove” is the first film made with this technique and also serves as a demo of it.

DANIEL RABANÉA_ESSÊNCIA_BRASIL [BRAZIL]



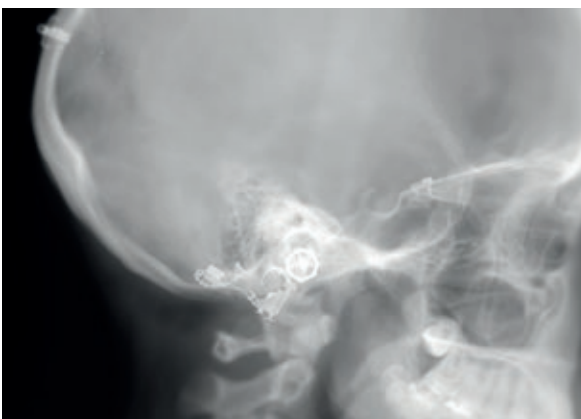
Na busca por água em um mundo seco, um sobrevivente encontra sua essência. In the search for water in a dry world, a survivor finds its essence.

DANIEL RABANÉA_FOME DE TEMPO_BRASIL [BRAZIL]



Para desfrutar o tempo devemos achar nosso próprio ritmo. To enjoy time we must find our own pace.

DANNY WARNER_APHASIA SYNTHETICA_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Danny tem três paixões em termos de design: trabalhos com movimento (especialmente o pôster com movimento), tipografia experimental e o poder do design experimental. Consultor há sete anos, ele tem interesse por start-ups ousadas e organizações que atuam em prol de uma sociedade mais justa. Danny has three design passions: motion works (especially the motion poster), experimental typography, and the power of experience design. A consultant for seven years, he is particularly drawn to feisty start-ups and organizations doing effective work for social betterment.

DAVID DUVIEUSART_LIGHT UP_BÉLGICA [BELGIUM]



Malou, uma garotinha apaixonada por astronomia, vive em um mundo sem estrelas. Certa noite, algo finalmente aparece e irá mudar sua vida para sempre...

Malou, a little girl with a passion for astronomy, lives in a world without any stars. One evening something finally appears and it will change her life forever...

DAVID LOPEZ RETAMERO_SAM'S HOT DOGS_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Sam leva a vida despreocupadamente vendendo cachorro-quente no meio de uma estrada que corta a floresta. Sua van de cachorro-quente, seu urso enorme e um pouco de companhia de vez em quando são tudo o que ele precisa... Sam leads a relaxed life selling hot dogs in the middle of a road that crosses the forest. His hot dog van, his huge bear, and a bit of company once in a while, is all he needs...

DAVID O'REILLY & JON KLASSEN_BLACK Lake_IRLANDA | ALEMANHA [IRELAND | GERMANY]



Suave e inesperadamente, você constrói seu potencial e nesse momento seu futuro e seu presente se fundem em um instante final, imediato e inevitável. Um segundo no qual a possibilidade de amar se estende à sua frente como um oceano e você viaja em sua imaginação; do mesmo modo vasto, épico e pleno de esperança com que cada onda anseia se formar e arrebentar novamente nas mesmas águas que lhe deram origem. Sweetly, without warning, you construct your potential and in this moment your future and your present melt together into an instant eventual, an immediate inevitable. A second where the possibility of love stretches before you like an ocean and you travel through your imagination; vast, epic, and filled with hope, the way each wave yearns to curl up and crash back into the same waters it was first pulled away from.

DONGJIE ZHU_KILLER TOYS_CHINA



A obra reflete uma guerra entre dois meninos que imaginam uma cena de luta dessas armas na parede. O estilo descontraído do filme cria um contraste agudo com as desastrosas guerras da realidade. It reflects a war between two boys who imagine a scene of fighting of those weapons on the wall. The relaxed film style makes a sharp contrast with the disastrous wars in reality.

EBEN TRISTAN MCCUE_HOOK, LINE & MURDER_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Um veterano de guerra e pescador tenta fazer uma pescaria em uma área remota no Canadá, mas seu passado violento não o deixa em paz. Ele irá superar suas lembranças angustiantes? Ou sucumbirá a elas? A war veteran and fisherman tries to take a relaxing angling excursion in the remote wilderness of Canada, but his violent past ceaselessly haunts him. Will he overcome his tormenting memory? Or will he succumb to it?

EMIL GOODMAN_HENRY WALTZ_HUNGRIA [HUNGARY]



“Henry Waltz” é um conceito de um longa-metragem e o primeiro teaser que mostra a concepção visual do filme. “Henry Waltz” is a concept of a feature film. It’s the first teaser showing the visual conception of the movie.

FRANÇOIS GRUMELIN-SOHN_**CHILDHOOD OF A CIRCLE**_AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]



Archibald, uma criatura para a qual nada acontece jamais, tem sua rotina alterada pela chegada de um círculo misterioso. Archibald, a creature to whom nothing ever happens, sees his routine changed by the arrival of a mysterious circle.

HENNING M. LEDERER_**MASS**_ALEMANHA [GERMANY]



Uma massa de matéria coesa, geralmente de forma indefinida e muitas vezes de tamanho considerável. "Mass"... a body of coherent matter, usually of indefinite shape and often of considerable size.

HENRIQUE BARONE DE ANDRADE_**THIS IDEA IS NOT WORKING**_CANADÁ [CANADA]



Talvez um robô gigante... ou um músico maluco... não, não, uma senhora idosa... e uma cobra... bem, esta ideia não está funcionando. Maybe a giant robot... or a crazy musician... no, no, an old lady... and a snake... well, this idea is not working.

HENRIQUE BARONE DE ANDRADE_**TOUGH WEST**_CANADÁ [CANADA]



No oeste, o importante são as decisões que você toma, e se há opção de ser uma galinha, há também sempre a chance de se tornar... uma lenda. In the west, it's all about the decisions you make, and if there is a choice to be a chicken, there is also always a chance to become...a legend.

IMOV STUDIOS_**FRENZAL RHOMB – WHEN MY BABY SMILES AT ME I GO TO REHAB**_BÉLGICA [BELGIUM]



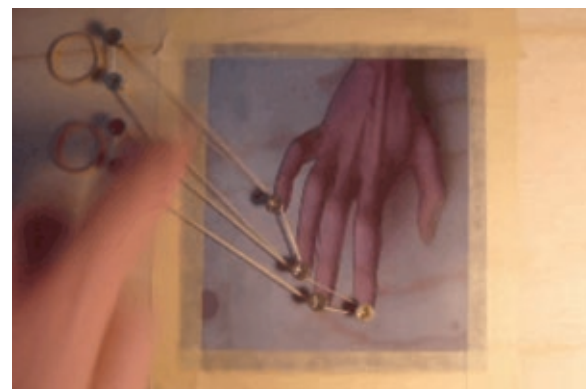
Videoclip para a canção "When my baby smiles at me I go to rehab", de Frenzal Rhomb. A music video for Frenzal Rhomb's song "When my baby smiles at me I go to rehab".

JASMIN LAI_**WHEN I GROW UP**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

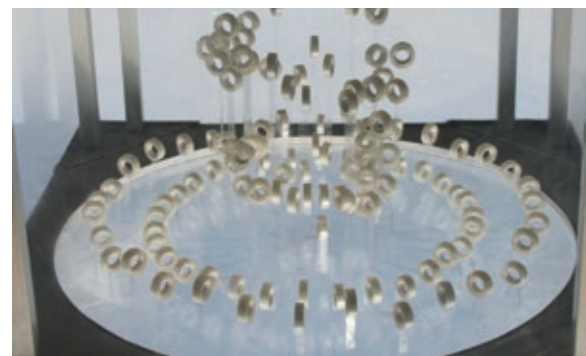


Uma menina não sabe o que quer ser quando crescer. A girl doesn't know what she wants to be.

JOHAN RIJPMMA_**WACHTEN**_NORUEGA [NORWAY]



JOHAN RIJPMMA_**TAPE GENERATIONS**_HOLANDA [NETHERLANDS]



O ritmo de vida extremamente lento desses objetos está sendo revelado dentro de um espaço isolado onde tudo começa a partir de uma composição simétrica. A partir desse estado ordenado, desvios e diferenças

no comportamento lentamente se tornam visíveis através da força da gravidade, resultando em formas e movimentos imprevisíveis que de certa forma parecem familiares. The extremely slow paced life of these objects is being revealed within an isolated space where everything starts from a symmetric composition. From this orderly state deviations and differences in behaviour slowly become visible through the force of gravity, resulting in unpredictable shapes and movements that somehow feel familiar.

JÖNS MELLGREN_**DARK ISLAND**_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



O curta Den mörka (Dark Island) é sobre o menino Ludvig, que é forçado a amadurecer ao se confrontar com as árduas realidades de sua adolescência. A direção é de Jöns Mellgren, que também criou todos os minúsculos bonecos de papel. The short film Den mörka (Dark Island) is about Ludvig, a young boy who is forced to grow up when confronted with the bleak realities of his adolescence. It was directed by Jöns Mellgren, who also created all the tiny paper puppets.

KIM NOCE_**FORGET ME NOT**_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Obra sobre uma mulher idosa que relembra os tempos

de guerra. Na infância ela tinha três animais de estimação imaginários que arrastava com cordas. Ela não se desgrudava deles dia e noite, até que um dia os perdeu. Então os procurou por toda parte e acabou achando-os inesperadamente. This work is about an elderly woman recalling bygone memories of wartime. As a child she had three imaginary pets that she held with strings. She carried them with her all day and night, until one day she lost them. She looked for them everywhere to then find them unexpectedly.



KORB_THE BALANCE_LITUÂNIA [LITHUANIA]



Esta é uma representação visual de duas ondas sonoras opostas. This is a visual representation of two opposite audio waves.



MARCUS VASCONCELOS_REALEJO_BRASIL [BRAZIL]



A cada lua cheia, um realejo mágico decide o futuro de todos os habitantes de um misterioso planeta. Um desses seres, cansado dessa rotina opressora, fará o impossível para mudar sua realidade. At every full moon, a magic hurdy-gurdy decides the future of the whole population of a mysterious planet. One of those beings, tired of such oppressing routine, will do whatever it takes to change his reality.



MARKUS FEDER_FISTFUL OF SILENCE_ALEMANHA [GERMANY]



Explorando a tensão entre superfície e volume, uma dá origem ao outro quando linhas brancas sobem do espaço preto e dão forma a estruturas invisíveis movidas pelo som. Obra inspirada nas pinturas fascinantes de Edward Wadsworth e pontuada pela música vibrante do grupo de música eletrônica The Glitch Mob. Faixa: “Fistful of Silence” do disco “Drink the Sea”. Exploring the tension between surface and volume, one gives birth to the other as white lines rise from black space and give shape to invisible structures driven by sound. A work inspired by Edward Wadsworth’s dazzling paintings and powered by the energetic music of The Glitch Mob. Track: “Fistful of Silence” from the album “Drink the Sea”.



MARTIN WOUTISSETH_TIM BURTON, A FILMOGRAPHY_FRANÇA [FRANCE]



Uma animação que mistura os filmes de Burton. Tipografia, cores, padrões e símbolos são reinterpretados. O antigo e o novo Burton continuam trabalhando com suas principais paixões: stop motion, o fantástico e a

cultura gótica. Visuais são criados a partir de pôsteres ou cenas de filmes originais. Quando eu não conseguia achar a atitude certa, eu a extraía na marra. An animation which mixes Burton’s movies. Typography, colors, patterns, and symbols are re-interpreted. The old and the young Burton are both still working on their main passions: stop motion, the fantastic, and the gothic culture. Visuals are created from original posters or from movie scenes. If I couldn’t find the right attitude, I drew it.



MATI KÜTT_SKY SONG_ESTÔNIA [ESTONIAN]



Trata-se de uma ode a todos que gostam de voar. It’s an ode to everyone who likes to fly.



MIKE GEIGER_COUNTY GHOST_CANADÁ [CANADA]



Esta série para a web segue um agricultor solitário e um fantasma chato cujo único ponto em comum é uma paixão incontável por luar caseiro. This is a web series that follows a lonely farmer and a pesky ghost who have nothing in common other than an uncontrollable passion for homemade moonshine.



MITSUYUKI ISHIBASHI_JACK NICOLSON_JAPÃO [JAPAN]



Este vídeo foi feito para a banda de rock japonesa Blood Thirsty Butchers. This video was made for Japanese rock band Blood Thirsty Butchers.



MITSUYUKI ISHIBASHI_ZERO X_JAPÃO [JAPAN]



Em consequência da guerra, as pessoas são obrigadas a viver no subsolo. No decorrer do tempo, elas esquecem de questionar seu ambiente. Certo dia, um garoto levado acha uma foto que corrobora a existência de outro mundo. Emocionado com aquela bela foto, o pessoal planeja fugir da cidade escura para checar os fatos. Isso, porém, os fará descobrir uma verdade chocante... As a result of the war, people must to live in the underground. As time passed by, people forgot to doubt about their environment. One day, a boy of Naughty Kids finds a photo which corroborates the existence of another world. Moved by that beautiful photo, they plan to escape from the dark city, in order to check the facts. However, this action makes them discover a shocking truth...



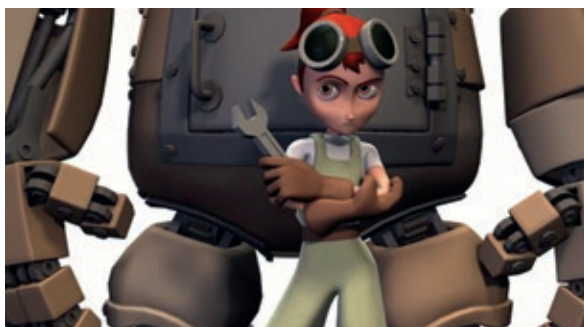
MOONBOT STUDIOS (WILLIAM JOYCE)_THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



O filme é sobre o bibliófilo Lessmore, que tem sob custódia uma biblioteca mágica de livros voadores. A obra foi criada com animação computadorizada, miniaturas e técnicas tradicionais de desenho à mão. Após ser premiado em mais de uma dezena de festivais cinematográficos, o filme ganhou o prêmio de Melhor Curta de Animação na 84ª edição do Oscar.... The film centers around bibliophile Lessmore and his custodianship of a magical library of flying books. It was created using computer animation, miniatures, and traditional hand-drawn techniques. After winning over a dozen film festivals, the film was awarded the Best Animated Short Film at the 84th Academy Awards.



OW ANIMATION SCHOOL_GIRL AND ROBOT_DENMARK [DINAMARCA]



Uma garota impaciente assume a tarefa de montar um robô. Será que ela vai concluir a missão sem destruir sua própria criação?.... An impatient girl takes on the task of building a robot. Can she complete it without destroying her own creation?



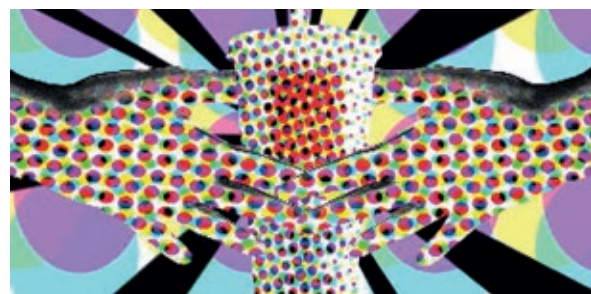
PAUL BECK_A THOUSAND POUND BOMB_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



A América ainda está em guerra....America is still at war.



PETER WHITTENBERGER_SIMPLE #6_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Simple #6” é sobre tudo o que realmente importa ou não. O trabalho não é uma definição de quem somos como uma sociedade coletiva, mas discute partes de alguns no conjunto. Não se trata de um esclarecimento sobre a experiência humana, mas de uma reflexão sobre o fato de estar aqui, assumindo a responsabilidade por nós mesmos e os outros. O trabalho aceita com otimismo a impossibilidade de saber tudo, e tal aceitação se torna parte de quem somos. “Simple #6” is about nothing and everything important. The work is not a definition of who we are as a collective society, however discusses parts of some, together. It is not a clarification of the human experience but a reflection of just being here, taking responsibility for ourselves and others. The work optimistically accepts the impossibility of knowing everything, with this acceptance becoming part of who we are.



POLDER ANIMATION: BASTIAAN SCHRAVENDEEL (DIRECTOR), JEAN-PAUL TOSSINGS (TECHNICAL DIRECTOR), SANDER KAMERMANS (ART DIRECTOR), PIEBE VAN DER STORM (SET DESIGNER), PETER VAN DER VELDEN (SOUND DESIGN), ALEX DEBICKI (MUSIC)_BLIK_HOLANDA [NETHERLANDS]



Esta é a história de um menino que se muda para um novo bairro e se apaixona pela primeira vez por sua vizinha, que é bem mais velha. Sem mostrar rostos, a história toda é contada usando apenas a linguagem corporal para transmitir emoções muitas vezes sutis. Esse trabalho foi um desafio grande, porém interessante, que realmente explorou bem a animação e proporcionou muita diversão aos envolvidos. This is the story of a boy who moves to a new neighbourhood and falls in love for the first time, with the much older girl next door. The entire story is told without the use of faces, using only body language to convey often subtle emotions. It was a big but interesting challenge that really made the medium of animation come into its own right, and a lot of fun to work on.



RAFAEL SOMMERHALDER_WOLVES_SuíÇA [SWITZERLAND]



Um lobo uivante, um incidente constrangedor e uma oportunidade perdida. O amor é feito de coragem. A howling wolf, an embarrassing incident, and a missed opportunity. Love is made of courage.



RUBBER HOUSE: IVAN DIXON & GREY SHARP_RUBBER HOUSE LOOPS (PEE SHY / TOOTH GRIEF / HUMAN CANNON / YOU DRIPPIN' COOL, YOU GOING NOWHERE, FOOL!)_AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]



Uma coletânea de loops de animação feitos pela Rubber House entre 2011 e 2012.... A collection of animated loops from Rubber House made between 2011-2012.



RYAN UHRICH_GORDIAN TYPE_CANADÁ [CANADA]



O conceito desta obra experimental é combinar uma estética de visualização de dados com tipografia. O resultado é simplicidade se tornando complexidade, a qual volta à simplicidade. This is an experimental piece whose concept is to combine a data visualization aesthetic with typography. The result is simplicity becoming complexity then returning to simplicity.



SANTIAGO GRASSO_EL EMPLEO_ARGENTINA



Um homem anônimo está indo como sempre para o trabalho, imerso em um mundo no qual as pessoas são comumente usadas como objetos. An anonymous man performs his usual trip to work, immersed in a world where the utilization of people as objects is an everyday thing.

SERGIO SOTOMAYOR_QUANTUM_ESPANHA [SPAIN]



A percepção como limite da nossa consciência... a possibilidade de vida em um ambiente virtual. Esse habitat pode fomentar a construção de novas realidades que se materializam pela vontade do indivíduo e sua atração inerente por estas possibilidades. O potencial quântico depende das interações entre as partículas do sistema e o contexto, e qualquer acontecimento, por mais irreal que pareça, tem chance de ocorrer. The perception as limit of our consciousness... possibility of life in a virtual environment. This habitat can foster the construction of new realities that materialize at will of the individual and their inherent attraction to such possibilities. The quantum potential depends on interactions between particles of the system and the context, and any event, however unreal it may seem, it has a probability of occurrence.

SERGIO SOTOMAYOR_WOOD II_ESPANHA [SPAIN]



O pensamento que levou à Revolução Industrial do século XIX se baseava em critérios de crescimento econômico e social, resultando em um desenvolvimento cujas influências mais negativas têm sido a exploração sem controle dos recursos naturais do planeta. A madeira representa o ressurgimento da vida. Dentro de cada ser vivo há um legado genético, um código capaz de recriar o que havia anteriormente e permitir sua evolução para além do espaço e do tempo. The way of thinking that came up to the 19th century Industrial Revolution was based on economic and social growth criteria, originating a development whose most negative influences have been an out of control exploitation of the natural resources of the planet.. Wood represents the comeback of life. Inside every being that ever lived there is a genetic legacy, a code capable of recreating what existed previously and of allowing its evolution beyond space and time.

STEVEN BRIAND_FRICTIONS_FRANÇA [FRANCE]



“Frictions” mixes live action and stop motion animation. It has been shot with a Canon Camera 5D Mark II and a 24-70 L lens, in a blue screen studio located in Ensad’s building. “Frictions” mescla ação ao vivo e animação stop-motion. Foi filmado com uma câmera Canon Camera 5D Mark II e uma lente 24-70 L, em um estúdio com fundo infinito no edifício da Ensad.

SVERRE FREDRIKSEN – TIM KNOL_WHEN I AM KING_HOLANDA [NETHERLANDS]



When I Am King, do roqueiro independente holandês Tim Knol, foi minuciosamente montado pelo especialista em Superbot Sverre Fredriksen, que soldou cerca de dez toneladas de madeira para criar as imagens que foram animadas com stop motion – o que demandou aproximadamente cinco horas de trabalho por segundo exibido. When I Am King by Dutch indie rocker Tim Knol was painstakingly put together by hotshot superbob Sverre Fredriksen who soldered about ten tons of timber to create the images which were animated with stop motion – what demanded approximately five hours of work per second shown.

TAMAS WALICZKY_ADVENTURES OF TOM TOMICZKY_HUNGRIA [HUNGARY]



Entre o sonho e a vigília há uma área na qual as coisas ainda não pertencem aos sonhos nem tampouco são totalmente reais. É aqui que Tom Tomiczky viaja de uma história para outra, sendo o herói de enredos poéticos, burlescos, surreais ou apavorantes em Monte Carlo, Karlsruhe, Veneza ou Japão. Qual é a finalidade de sua jornada? A viagem em si que, portanto, nunca termina. Between dream and wakefulness there is an area where things do not belong to dreams yet, but they are still not real completely. Here travels Tom Tomiczky getting through from one story to another, being the hero of poetic, burlesque, surreal or dreadful tales, visiting Monte Carlo, Karlsruhe, Venice or Japan. What is the aim of his journey? The travel itself, which therefore never ends.

THOMAS MALINS_THE CREEP_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Um insano fanático religioso está assassinando moças pela cidade. Aquelas pecadoras que ouvem música, gostam de dançar e adoram maquiagem e belos vestidos... Só o detetive Sam Smith e seu parceiro Ben podem deter esse maníaco. A crazed religious fanatic is killing young females around the city. Those sinners who listen to music, like to dance and care for make-up and pretty dresses... It’s up to detective Sam Smith and his partner Ben to stop the maniac.

TOMÁS CREUS & LAVINIA CHIANELLO_FRÄULEIN GERTIE_ARGENTINA | ITÁLIA [ITALY]



Um dia comum na vida da senhorita Gertie. An ordinary day in Miss Gertie’s life.

TOHM JUDSON_**BENEATH**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



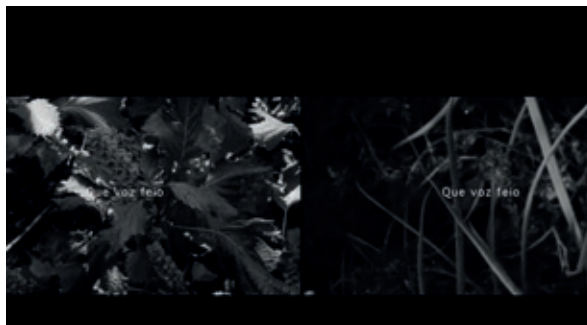
Sob o leitoso céu branco, ele veio. “Beneath” the milky white sky, it came.

VJSUAVE: YGOR MAROTTA & CECILIA SOLOAGA_**HOMELESS**_BRASIL [BRAZIL] ARGENTINA



Dois sem-teto dormem nas ruas de São Paulo. De repente, vemos seus espíritos saírem dos corpos para um passeio noturno na cidade deserta. Um homem barbudo e uma garota com rabo de porco vagam pela cidade, saltando de prédio em prédio como em uma dança alegre. Por fim, os dois se cruzam e se apaixonam, uma bela metáfora para duas almas que se encontram, contra todas as probabilidades. Two vagrants sleep on the streets of São Paulo. Suddenly, we see their spirits leave their bodies to take an evening stroll around the deserted city. A bearded man and a pig-tailed girl gallivant around the city, hopping from building to building as if performing a joyous dance. Finally, the two meet and fall in love, a beautiful metaphor for two souls finding one another against the odds.

YOSHIHIRO YAMAMOTO_**QUE VOZ FEIO**_JAPÃO [JAPAN]
JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL - The Grand Prize in Art Division



Duas irmãs gêmeas filmadas em locais diferentes falam de maneira tranquila sobre um incidente ocorrido no início de sua infância. Two twin sisters filmed at different locations talk in a gentle manner about an incident that occurred in their early childhood.

FESTIVAIS PARCEIROS DO FILE ANIMA+ 2012 [PARTNERS FESTIVALS OF FILE ANIMA+ 2012]

SIGGRAPH

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

www.siggraph.org/svr

O SIGGRAPH Computer Animation Festival é um importante festival anual para os criadores dos filmes e vídeos digitais mais inovadores, bem realizados e surpreendentes do mundo. Um júri reconhecido internacionalmente analisa centenas de inscrições e apresenta os melhores trabalhos do ano em projeções diárias e no Electronic Theater do festival. As seleções incluem realizações notáveis em arte baseada em tempo, visualização científica, efeitos visuais, figuras ou imagens em tempo real e curtas narrativos. A SIGGRAPH Video Review é a publicação de computação gráfica baseada em vídeo com maior circulação mundial. 173 programas documentam o SIGGRAPH Computer Animation Festival anual, com edições especiais sobre as mais avançadas técnicas de computação gráfica, teoria e aplicativos. Novos lançamentos e edições recentes estão disponíveis em DVD.

The SIGGRAPH Computer Animation Festival is a leading annual festival for the world's most innovative, accomplished, and amazing digital film and video creators. An internationally recognized jury receives hundreds of submissions and presents the best works of the year in daily Festival Screenings and the Electronic Theater. Selections include outstanding achievements in time-based art, scientific visualization, visual effects, real-time graphics, and narrative shorts. The SIGGRAPH Video Review is the world's most widely circulated video-based computer graphics publication. 173 programs document the annual SIGGRAPH Computer Animation Festival with special issues featuring the state-of-the-art computer graphics techniques, theory, and applications. New releases and recent issues are available in DVD format.

DVDS I E II COM SELEÇÕES DE ANIMAÇÃO DIGITAL

[COMPUTER ANIMATION FESTIVAL SELECTIONS DISCS I AND II]

DVD I

1. Computer Animation Festival Preview Trailer (3:48)
2. CCTV – Inc (Troublemakers.tv, 1:00) 3. The Saga of Biörn (The Animation Workshop, 7:06) 4. The Blackwater Gospel (The Animation Workshop, 9:32) 5. Flamingo Pride (Talking Animals, 6:02) 6. Vie Denfer (Supinfocom Valenciennes, 6:57) 7. Assassin's Creed – Revelation (Digic Pictures, 2:58) 8. Heart (Erick Oh, 8:34) 9. Four (Inky Mind, 3:13) 10. Defective Detective (Ringling College of Art and Design, 3:35) 11. The Forgotten (Etri, 3:04) 12. Opuesto (Digital Content Institute, 3:59) 13. Kyu (Euphonic, Inc., 1:30) 14. Hong Long Century Plaza (Deng Bohong, 3:15) 15. The Mighty Hunter (Sophie Animation Ltd., 6:31) 16. Divine Intervention (Yen-Chi Tseng, 3:23) 17. Oscar's Oasis (Oasis Cup - TeamTO, 7:00) 18. Junk Space (Gobelins, l'école de l'image, 0:56) 19. Botanica Liberta (Supinfocom Arles, 6:50) 20. Hambuster (Supinfocom Arles, 6:46)

Duração total [Total Duration] 1:32

DVDS II

1. Technical Papers Preview Trailer (3:41) 2. Godaizer (Hilary Yeo, 18:43) 3. When Stars Align (Sheridan College, 1:49) 4. Revolution 613 (Georg-Simon-Ohm College, 13:52) 5. Magnus (Arts et Technologies de l'Image, 4:05) 6. Inanis Aedes (Arts et Technologies de l'Image, 2:14) 7. Rabbitkadabra! (School of Visual Arts, 4:20) 8. Seasons (School of Visual Arts, 1:58) 9. Hi! Baboon (China Academy of Art, 4:13) 10. The Flap Crashers (The Animation Workshop, 6:28) 11. Mighty Antlers (The Animation Workshop, 4:34) 12. Salma (The Animation Workshop, 4:17) 13. The Fear (School of Visual Arts, 2:46) 14. Today (Ran Sieradzki, 4:02) 15. Gorillaz “In Melancholic Hill” (Passion Pictures, 4:26) 16. WWF – Threads (Troublemakers.tv, 1:00) 17. Holymonks (Digital Rebel Animation Studio, 3:30) 18. EA Alice: Madness Returns – Trilogy (Passion Pictures, 2:00) 19. Halo Reach “Deliver Hope” (Method Studios, 1:00) 20. HK-2207 (AMD, 2:23)
- Duração total [Total Duration] 1:28

SELEÇÕES DO PROGRAMA DE ANIMAÇÃO DIGITAL DO ELECTRONIC THEATER [COMPUTER ANIMATION FESTIVAL ELECTRONIC THEATER PROGRAM SELECTIONS]

1. ABCs of Animation (Cirkus, 7:14) ■■■■ 2. Meet Buck EE (Supinfocom Arles, 4:09) ■■■■ 3. The Experience of Fliehkraft (Framebox, 2:38) ■■■■ 4. Hezarfen (Supinfocom Arles, 3:19) ■■ 5. Civilization V (Digic Pictures, 3:27) ■ 6. New Digs (Luma Animation, 2:12) ■ 7. Dream Giver (Brigham Young University, 6:00) ■■■■ 8. Flamingo Pride (Talking Animals Animation Studio, 5:43) ■■ 9. ShapeShifter (Charlex, 2:12) ■■■■ 10. Portal 2: Turret (Valve, 0:46) ■■■■ 11. Halo: Reach (Bungie Studios, 2:14) ■■■■ 12. Death to the Death Penalty (Digital District, 1:00) ■ 13. Chernokids (Supinfocom Valenciennes, 6:51) ■■ 14. Time for Change (Media Design School, 2:50) ■■■■ 15. Bridgestone “Carma” (Method, 0:30) ■■■■ 16. Sweater Dog (Ringling College of Art and Design1:27) ■■■■ 17. Luna (Rainmaker Entertainment, 5:11) ■■■■ 18. First Contact (Media Design School, 5:35)

SELEÇÕES DE ANIMAÇÃO DIGITAL II [COMPUTER ANIMATION FESTIVAL SELECTIONS II]

1. The Light (School of Visual Arts, 3:35) ■■■■ 2. The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore (Moonbot Studios, 16:22) ■■■■ 3. Heart of Glass – Skin Diary Cover (Animishmish Studio, 3:44) ■■■■ 4. Manège Magique (Filmakademie Baden-Wuerttemberg, 1:25) ■■■■ 5. Rabenjunge (Filmakademie Baden-Wuerttemberg, 9:44) ■■■■ 6. URS (Filmakademie Baden-Wuerttemberg, 9:56) ■■ 7. Monster and Dumpling (Academy of Art University, 5:10) ■■ 8. Discovery Science - The Human Element (Akitipe Studios, 0:35) ■ 9. Soapy Trip (Gobelins, l'écode de l'image, 0:59) ■■■■ 10. Le Royalume (Gobelins, l'écode de l'image, 4:08) ■■■■ 11. Trois Petit Points (Gobelins, l'écode de l'image, 3:33) ■ 12. Assassin's Creed Brotherhood (Digic Pictures, 2:42) ■■■■ 13. Dragon Age II (Digic Pictures, 2:48) ■ 14. Mass Effect 3 (Digic Pictures, 1:15) ■■■■ 15. Sintel (Blender Foundation, 14:48)

SELEÇÕES DE ANIMAÇÃO DIGITAL I [COMPUTER ANIMATION FESTIVAL SELECTIONS I]

1. Paths of Hate (Platige Image, 10:30) ■■■■ 2. World of Warcraft®: Cataclysm™ Intro (Blizzard Entertainment, 2:26) ■■■■ 3. AnimalZ (Carnegie Mellon University, 4:14) ■■■■ 4. Portal 02: Bot Trust (Valve, 0:43) ■■■■ 5. Left 4 Dead: The Sacrifice (Valve, 1:02) ■■■■ 6. Battle: Los Angeles (Cinesite, 3:32) ■ 7. Hanuman Chalisa (Charuvi Design Labs, 1:26) ■■■■ 8. Katy Perry “Firework” (Radium/Reel FX Creative Studios, 3:58) ■■■■ 9. Transfer “TAKE YOUR MEDICINE” (Radium/Reel FX Creative Studios, 3:59) ■■ 10. AT&T “A Whole New World” (Psyop, 1:02) ■■ 11. Wet Paint (Ringling Colege of Art and Design, 2:06) ■■■■ 12. Xbox Fable III “Revolution” (Psyop, 1:00) ■ 13. LG “Something's Lurking” (Psyop, 1:14) ■■■■ 14. Fanta “Bounce” (Psyop, 0:30) ■■ 15. Tekken Tag Tournament 2 (Digital Frontier Inc., 1:47) ■■■■ 16. Raving Rabbids “E3” (Wanda Productions, 2:20) ■■■■ 17. Amazarashi “Anomie” (YKBX, 4:36) ■ 18. Nullarbor (The Lampshade Colective, 10:22) ■■■■ 19. Ballet of Unhatched Chicks (University of Southern California, 1:51) ■■■■ 20. Artspace (Vancouver Film School, 2:10) ■ 21. Anne's Droids (Hatch Studios Ltd., 4:14) ■■■■ 22. Mr. Choco in Love (Petr Marek, 5:45) ■■■■ 23. Will and the Wheel (Inky Mind, 5:49)

JMAF – JAPAN MEDIA ART FESTIVAL JAPÃO [JAPAN]

O MELHOR DO JAPAN MEDIA ART PARA O FILE

■■■ 1. FILME PRINCIPAL DO JMAF (Japão, 1:40) ■■ 2. GRANDE PRÊMIO Space Balloon Project (Behind the scene & Digesto (Tsubasa Oyagi/ Kampei Baba/ Takeshi Nozoe / John Powell, Japão, 7:30) ■■■■ 3. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA The Saddest Day of My Youth (Brian Alfred, EUA, 2:10) ■■■■ 4. SELEÇÕES DO JÚRI Ballet Rotoscope (Masahiko Sato + Euphrates, Japão, 3:13) ■■ 5. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA Berobero (Tanaka Hideyuki, Japão, 6:10) ■■ 6. PRÊMIO REVELAÇÃO Hietsuki Bushi (Omodaka, Japão, 3:59) ■ 7. SELEÇÕES DO JÚRI Congratulations Kyushu! / The 250km Wave (Yuya Furukawa, Japão, 3:00) ■■■■ 8. SELEÇÕES DO JÚRI Xylophone (Morihiro Harano / Jun Nishida / Seiichi Hishikawa/ Kenjiro Matsuo/ Mitsuo Tsuda / Toshifumi Oiso, Japão, 3:04) ■■ 9. SELEÇÕES DO JÚRI Pair* Factory MIX PV (Hiroyasu Kobayashi/ Yusuke Matsui/ Takeshi Miyagi / Takashi Suzuki / Hitomi Fukuzawa (KDB), Japão, 3:28) ■■ 10. SELEÇÕES DO JÚRI Nike Kichijoji 3D Illumination (Takuya Matsumoto (LANP) / Satoshi Someno (DAIKO), Japão, 5:39) ■■■■ 11. SELEÇÕES DO JÚRI Radwimps Dada (Yasuhiko Shimizu, Japão, 3:48) ■■■■ 12. SELEÇÕES DO JÚRI Sony Tablet Two will (Seiichi Saito/ Eiji Tanigawa/ Kanta Horio / Satoshi Takahashi / Teppei Moriguchi / Nadya Kirillova, Japão, 5:30) ■■ 13. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA Folksong & Ballads (Mathieu Vernerie / Pauline Defachelles/ Rémy Paul, França, 7:53) ■■ 14. PRÊMIO REVELAÇÃO The Tender March (Wataru Uekusa, Japão, 4:48) ■■ 15. SELEÇÕES DO JÚRI Youkosobokudesu (Manabu Himeda, Japão, 8:59) ■■ 16. SELEÇÕES DO JÚRI Bonnie (Masanori Okamoto, Japão, 2:27) ■ 17. SELEÇÕES DO JÚRI Many Go Round (Yoshihisa Nakanishi-, Japão, 6:00)

JAPAN MEDIA ARTS BEST FOR FILE

■■■ 1. JMAF LEADER FILM (Japan, 1:40) ■■ 2. GRAND PRIZE Space Balloon Project (Behind the scene & Digest) (Tsubasa Oyagi/ Kampei Baba/ Takeshi Nozoe / John Powell, Japan, 7:30) ■■■■ 3. EXCELLENCE AWARD The Saddest Day of My Youth (Brian Alfred, EUA, 2:10) ■■■■ 4. JURY SELECTIONS Ballet Rotoscope (Masahiko Sato + Euphrates, Japan, 3:13) ■■ 5. EXCELLENCE AWARD Berobero (Tanaka Hideyuki, Japan, 6:10) ■■■■ 6. NEW FACE AWARD Hietsuki Bushi (Omodaka, Japan, 3:59) ■ 7. JURY SELECTIONS Congratulations Kyushu! / The 250km Wave (Yuya Furukawa, Japan, 3:00) ■■■■ 8. JURY SELECTIONS Xylophone (Morihiro Harano / Jun Nishida / Seiichi Hishikawa/ Kenjiro Matsuo/ Mitsuo Tsuda / Toshifumi Oiso, Japan, 3:04) ■■ 9. JURY SELECTIONS Pair* Factory MIX PV (Hiroyasu Kobayashi/ Yusuke Matsui/ Takeshi Miyagi / Takashi Suzuki / Hitomi Fukuzawa (KDB), Japan, 3:28) ■■ 10. JURY SELECTIONS Nike Kichijoji 3D Illumination (Takuya Matsumoto (LANP) / Satoshi Someno (DAIKO), Japan, 5:39) ■■■■ 11. JURY SELECTIONS Radwimps Dada (Yasuhiko Shimizu, Japan, 3:48) ■■■■ 12. JURY SELECTIONS Sony Tablet Two will (Seiichi Saito/ Eiji Tanigawa/ Kanta Horio / Satoshi Takahashi / Teppei Moriguchi / Nadya Kirillova, Japan, 5:30) ■■ 13. EXCELLENCE AWARD Folksong & Ballads (Mathieu Vernerie / Pauline Defachelles/ Rémy Paul, France, 7:53) ■■ 14. NEW FACE AWARD The Tender March (Wataru Uekusa, Japan, 4:48) ■■ 15. JURY SELECTIONS Youkosobokudesu (Manabu Himeda, Japan, 8:59) ■■■■ 16. JURY SELECTIONS Bonnie (Masanori Okamoto, Japan, 2:27) ■ 17. JURY SELECTIONS Many Go Round (Yoshihisa Nakanishi-, Japan, 6:00)

ANIMÊ

HAND DRAWING: AN ETERNAL WORLD

■■ 1. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA EM ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Mt. Head (Koji Yamamura, Japão, 2002) ■■■■ 2. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO A Gum Boy (Masaki Okuda, Japão, 2010) ■■■■ 3. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA - OBRA VISUAL Anima (Kazuhiro Hotchi, Japão, 2005) ■■■■ 4. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA EM ANIMAÇÃO - OBRA VISUAL A Child's Metaphysics (Koji Yamamura , Japão, 2008) ■■ 5. PRÊMIO DE ESTÍMULO PARA ANIMAÇÃO - OBRA VISUAL Animal Dance (Ryo Okawara, Japão, 2009) ■■■■ 6. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA EM ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO In a pig's eye (Jun Wada, Japão, 2010) ■ 7. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Googuri Googuri (Yoshiko Misumi, Japão, 2010) ■■ 8. PRÊMIO DE ESTÍMULO PARA ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Ushi-Nichi (Hiroco Ichinose, Japão, 2007) ■■■■ 9. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Orchestra (Masaki Okuda/ Yutaro Ogawa/ Ryo Okawara, Japão, 2008)

HAND DRAWING: AN ETERNAL WORLD

■■■ 1. ANIMATION EXCELLENCE PRIZE - SHORT ANIMATION Mt. Head (Koji Yamamura, Japan, 2002) ■■■■ 2. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION A Gum Boy (Masaki Okuda, Japan, 2010) ■■■■ 3. EXCELLENCE PRIZE - VISUAL WORK Anima (Kazuhiro Hotchi, Japan, 2005) ■■■■ 4. ANIMATION EXCELLENCE PRIZE - VISUAL WORK A Child's Metaphysics (Koji Yamamura , Japan, 2008) ■■ 5. ANIMATION ENCOURAGEMENT PRIZE - VISUAL WORK Animal Dance (Ryo Okawara, Japan, 2009) ■■ 6. ANIMATION EXCELLENCE PRIZE - SHORT ANIMATION In a pig's eye (Jun Wada, Japan, 2010) ■ 7. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION Googuri Googuri (Yoshiko Misumi, Japan, 2010) ■■ 8. ANIMATION ENCOURAGEMENT PRIZE - SHORT ANIMATION Ushi-Nichi (Hiroco Ichinose, Japan, 2007) ■■■■ 9. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION Orchestra (Masaki Okuda/ Yutaro Ogawa/ Ryo Okawara, Japan, 2008)

JAPAN POP!

■■■ 1. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA EM ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Fumiko's Confession (Hiroyasu Ishida, Japão, 2010) ■■■■ 2. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Chisato stared (Wataru Uekusa, Japão, 2009) ■ 3. GRANDE PRÊMIO DE ANIMAÇÃO - ANIMAÇÃO PARA TV The Tatami Galaxy (Masaaki Yuasa, Japão, 2010) ■■■■ 4. SELEÇÃO DO JÚRI DE ENTRETENIMENTO - VIDEOCLIP MUSICAL I ♥ XXX / Otsuka Ai (Chie Morimoto / Show Yanagisawa, Japão, 2010) ■■■■ 5. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO The Messenger from the sea (Nosferatu, Japão, 2010) ■ 6. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - CURTA DE ANIMAÇÃO Two Tea Two (Hiroco Ichinose (decovocal), Japão, 2010) ■ 7. SELEÇÃO DO JÚRI DE ARTE - OBRAS VISUAIS Kotatsuneko (Jun Aoki, Japão, 2005) ■■■■ 8. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - OBRAS VISUAIS Usavich (Satoshi Tomioka, Japão, 2006) ■■■■ 9. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA DE ENTRETENIMENTO - OBRAS VISUAIS Hifana “Wamono” (+Cruz(W+K Tokyo Lab, Japão, 2005) ■■■■ 10. SELEÇÃO DO JÚRI DE ANIMAÇÃO - OBRAS VISUAIS Lizard Planet (Tomoyoshhi Joko, Japão, 2009) ■ 11. PRÊMIO DE EXCELÊNCIA DE ENTRETENIMENTO - VIDEOCLIP MUSICAL Natsu Wo Matteimashita / Amazarashi (YKBX, Japão, 2010)

JAPAN POP!

■■■ 1. ANIMATION EXCELLENCE PRIZE - SHORT ANIMATION Fumiko's Confession (Hiroyasu Ishida, Japan, 2010) ■■■■ 2. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION Chisato stared (Wataru Uekusa, Japan, 2009) ■ 3. ANIMATION GRAND PRIZE - TV ANIMATION The Tatami Galaxy (Masaaki Yuasa, Japan, 2010) ■■■■ 4. ENTERTAINMENT JURY SELECTION - MUSIC VIDEO I ♥ XXX / Otsuka Ai (Chie Morimoto / Show Yanagisawa, Japan, 2010) ■■■■ 5. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION The Messenger from the sea (Nosferatu, Japan, 2010) ■ 6. ANIMATION JURY SELECTION - SHORT ANIMATION Two Tea Two (Hiroco Ichinose (decovocal), Japan, 2010) ■ 7. ART JURY SELECTION - VISUAL WORKS Kotatsuneko (Jun Aoki, Japan, 2005) ■■■■ 8. ANIMATION JURY SELECTION - VISUAL WORKS Usavich (Satoshi Tomioka, Japan, 2006) ■■■■ 9. ENTERTAINMENT EXCELLENCE PRIZE - VISUAL WORKS Hifana “Wamono” (+Cruz(W+K Tokyo Lab, Japan, 2005) ■■■■ 10. ANIMATION JURY SELECTION - VISUAL WORKS Lizard Planet (Tomoyoshhi Joko, Japan, 2009) ■ 11. ENTERTAINMENT EXCELLENCE PRIZE - MUSIC VIDEO Natsu Wo Matteimashita / Amazarashi (YKBX, Japan, 2010)

SICAF
COREIA DO SUL [SOUTH COREA]

SEOUL INTERNATIONAL CARTOON & ANIMATION FESTIVAL (SICAF)
O festival de conteúdos multiculturais baseado em Cartoon e animação SICAF abrange o festival de filmes de animação, exposições, Competição-Conferência Internacional de Desenhos Animados Digitais e o SPP (Plano de Promoção de Seul). O SICAF apresenta animações e desenhos animados, dando oportunidades para as novas tendências nesse campo, explorando marcas registradas, parceiros de negócios e concorrendo com obras de arte criativas por meio de seus programas principais.

FESTIVAL DE FILMES DE ANIMAÇÃO
O maior festival da Ásia voltado ao mundo da imaginação, com animações artísticas inspiradoras e técnicas ilimitadas. Desde seu início em 1995, o festival de filmes de animação do SICAF é um canal de apresentação de uma grande variedade de animações produzidas no mundo e de estreia de filmes de talentos promissores. Mais de 1.500 filmes por ano são inscritos nos concursos e categorias não competitivas desse festival, o que representa um volume comparável ao de outros importantes festivais internacionais do gênero. O festival de filmes de animação também dá prêmios em dinheiro para os vencedores de categorias competitivas, a fim de ajudá-los a continuarem produzindo.

■ **1. PROGRAMA DE APOIO A CURTAS DO SICAF2011** Cat’s Way (Hong Eun-Ji, Soo-Kyoung, Coreia 2011, 10:10) ■ **2. PROGRAMA DE APOIO A CURTAS DO SICAF2011** The Little Rivers in My Mind – Cheonggyecheon (Andrea Kiss, Bélgica/França 2011, 3:45) ■ **3. PRÊMIO ESPECIAL DO JÚRI PARA FILME DE ESTUDANTE E DE GRADUAÇÃO EM COMPETIÇÃO** Sharfik (Karina Gazizova, EUA 2010, 13:31) ■ **4. MENÇÃO ESPECIAL PARA FILME DE ESTUDANTE E DE GRADUAÇÃO EM COMPETIÇÃO** Plato (Léonard Cohen, França 2010, 7:50) ■ **5. PRÊMIO DE MELHOR ESTUDANTE POR FILME DE ESTUDANTE E DE GRADUAÇÃO EM COMPETIÇÃO** Matter Fisher (David Prosser, Reino Unido 2010, 7:13) ■ **6. PRÊMIO ESPECIAL DO JÚRI PARA FILME COMISSIONADO EM COMPETIÇÃO** Gorillaz ‘On Melancholy Hill’ (Jamie Hewlett, Pete Candeland, Reino Unido 2010, 4:21) ■ **7. MENÇÃO ESPECIAL PARA FILME COMISSIONADO EM COMPETIÇÃO** LOSE THIS CHILD (Yuval Nathan, Merav Nathan, Israel 2010, 3:43) ■ **8. PRÊMIO ESPECIAL DO JÚRI PARA CURTA PROFISSIONAL EM COMPETIÇÃO** Luminaris (Juan Pablo Zaramella, Argentina 2011, 6:10) ■ **9. MENÇÃO ESPECIAL PARA CURTA PROFISSIONAL EM COMPETIÇÃO** Springtime in Crow Street (Edmunds Jansons, Letônia 2009, 22:27) ■ **10. GRANDE PRÊMIO PARA CURTA PROFISSIONAL EM COMPETIÇÃO** The Little Boy and the Beast (Johannes Weiland Uwe Heidschötter, Alemanha 2009, 7:00)
Duração total 1:26:10

SEOUL INTERNATIONAL CARTOON & ANIMATION FESTIVAL (SICAF)
The festival of multicultural contents based on Cartoon and Animation SICAF sets out with Animated Film Festival, exhibitions, Int’l Digital Cartoon Competition-Conference, and SPP (Seoul Promotion Plan). SICAF is the leader of the festival representing cartoon-animation showcase, providing opportunities for tasting new trend of industry, exploiting trade marks, finding business partners, and competing creative artworks throughout its main programs.

ANIMATED FILM FESTIVAL
Asia’s biggest festival with the imagination world of inspiring art animation and limitless techniques. Since its inception in 1995, SICAF’s animated film festival has been the gateway to introduce a big range of world animation and debut promising talented films. More than 1,500 films a year are submitted to animated film festival over its competition and non-competition categories, which is as high volume of collection as compared to world top animated film festivals. Animated film festival also provides prize money to the winners in competition categories in a way to assist film production of the filmmakers.

■ **1. SICAF2011 SHORT FILM SUPPORT PROGRAM** Cat’s Way (Hong Eun-Ji, Soo-Kyoung, Korea 2011, 10:10) ■ **2. SICAF2011 SHORT FILM SUPPORT PROGRAM** The Little Rivers in My Mind –Cheonggyecheon (Andrea Kiss, Belgium/France 2011, 3:45) ■ **3. JURY SPECIAL PRIZE FOR THE STUDENT & GRADUATION FILM IN COMPETITION** Sharfik (Karina Gazizova, EUA 2010, 13:31) ■ **4. SPECIAL DISTINCTION FOR THE STUDENT & GRADUATION FILM IN COMPETITION** Plato (Léonard Cohen, France 2010, 7:50) ■ **5. BEST STUDENT PRIZE FOR THE STUDENT & GRADUATION FILM IN COMPETITION** Matter Fisher (David Prosser, UK 2010, 7:13) ■ **6. JURY SPECIAL PRIZE FOR THE COMMISSIONED FILM IN COMPETITION** Gorillaz ‘On Melancholy Hill’ (Jamie Hewlett, Pete Candeland, UK 2010, 4:21) ■ **7. SPECIAL DISTINCTION FOR THE COMMISSIONED FILM IN COMPETITION** Lose This Child (Yuval Nathan, Merav Nathan, Israel 2010, 3:43) ■ **8. JURY SPECIAL PRIZE FOR THE SHORT FILM_PROFESSIONAL IN COMPETITION** Luminaris (Juan Pablo Zaramella, Argentina 2011, 6:10) ■ **9. SPECIAL DISTINCTION FOR THE SHORT FILM_PROFESSIONAL IN COMPETITION** Springtime in Crow Street (Edmunds Jansons, Latvia 2009, 22:27) ■ **10. GRAND PRIZE FOR THE SHORT FILM_PROFESSIONAL IN COMPETITION** The Little Boy and the Beast (Johannes Weiland Uwe Heidschötter, Germany 2009, 7:00)
Total Duration 1:26:10

ANIFEST & INSTITUTO TCHECO DE ANIMAÇÃO
[ANIFEST & CZECH INSTITUTE OF ANIMATION]
REPÚBLICA TCHECA [CZECH REPUBLIC]

www.anifest.cz
www.czechanimation.cz

Anualmente na primavera um dos polos de veraneio tchecos se torna a capital da animação. O AniFest foi realizado pela primeira vez em 2002 na cidade de Třeboň, no sul da Boêmia, em 2009 iniciou sua jornada para o norte chegando a Teplice. Desde então, o AniFest evoluiu de um evento cinematográfico local para um grande festival com competição internacional, que todos os anos causa alguns turbilhões nas águas calmas do cinema tcheco por meio da seleção do que há de melhor na produção nacional e mundial de animações. Renomados cineastas, teóricos, assim como estudantes de animação, vêm ao AniFest todos os anos, além de fãs ansiosos para verem alguns tesouros dificilmente exibidos em cinemas. Uma parte significativa do programa do festival é dedicada a crianças, as quais também podem fazer vários workshops organizados por profissionais experientes ou pelos próprios autores. Durante suas 11 edições o AniFest exibiu mais de 5.000 filmes e recebeu mais de 11.000 filmes para competição internacional. Paul Driessen, Yuri Norstein, Will Vinton, Bill Plympton, Andeas Hykade, Michel Ocelot, Joanna Quinn, Bruno Bozzeto, assim como Michaela Pavlátová, Břetislav Pojar e outros grandes artistas, foram convidados do AniFest ao longo desses anos. A partir de setembro de 2012, estaremos aguardando novos filmes para competição.

Every year in the spring one of Czech spa cities becomes the city of animation. AniFest was held for the first time in 2002 in the Southbohemian spa city Třeboň, in 2009 it began its journey to the north, up until to Northbohemian spa Teplice. Since then, AniFest grew from a local film event to a big festival with international competition, which annually causes some swirlings in the calm waters of Czech film through the selection of the best from both Czech and world animated production. Renowned filmmakers and theorists of animation are coming every year and students of animation as well, as all the fans of moving pictures are heading to AniFest too, looking for some animated treasures unlikely to be found in cinemas. A significant part of the festival programme is dedicated to children and little visitors can also attend various workshops organized by experienced lectors or authors themselves. During 11 editions of AniFest there were more than 5,000 films screened and more than 11,000 films sent to international competition in the festival. Paul Driessen, Yuri Norstein, Will Vinton, Bill Plympton, Andeas Hykade, Michel Ocelot, Joanna Quinn, Bruno Bozzeto, as well as Michaela Pavlátová or Břetislav Pojar and other great artists, were guests of AniFest during these years. We are looking forward for new films to competition from September 2012.

NEW WAVE OF CZECH ANIMATION

Este programa apresenta filmes de nove autores formados pela Academia de Artes, Arquitetura e Design de Praga, e pela Escola de Cinema e TV da Academia de Artes Cênicas de Praga (FAMU).

NEW WAVE OF CZECH ANIMATION

[This program presents films by nine graduates from the Academy of Arts, Architecture, and Design in Prague and the Film and TV School of the Academy Performing Arts in Prague (FAMU).

1. Contact (Martin Duda, República Tcheca, 2003) ■ **2.** Game (Galina Miklinová, República Tcheca, 2004) ■ **3.** Geranium (Lucie Sunková, República Tcheca, 2005) ■ **4.** A Scene from the Life of Antelopes (Edita Krausová, República Tcheca, 2004) ■ **5.** Radio Kebrle (Zdeněk Durdil, República Tcheca, 2006) ■ **6.** The Clod (Jaromír Plachý, República Tcheca, 2007) ■ **7.** Mrs. G (Michal Žabka, República Tcheca, 2007) ■ **8.** Whoops, Mistake! (Aneta Kýrová, República Tcheca, 2008) ■ **9.** Torchbearer (Václav Švankmajer, República Tcheca, 2005)

1. Contact (Martin Duda, Czech Republic, 2003) ■ **2.** Game (Galina Miklinová, Czech Republic, 2004) ■ **3.** Geranium (Lucie Sunková, Czech Republic, 2005) ■ **4.** A Scene from the Life of Antelopes (Edita Krausová, Czech Republic , 2004) ■ **5.** Radio Kebrle (Zdeněk Durdil, Czech Republic, 2006) ■ **6.** The Clod (Jaromír Plachý, Czech Republic, 2007) ■ **7.** Mrs. G (Michal Žabka, Czech Republic, 2007) ■ **8.** Whoops, Mistake! (Aneta Kýrová, Czech Republic, 2008) ■ **9.** Torchbearer (Václav Švankmajer, Czech Republic, 2005)

FROM YEAR ZERO

Este programa apresenta obras de estudantes da Faculdade de Arte de Vaclav Hollar, da Universidade Tomas Bata de Zlin, da Escola de Cinema de Zlin, da Academia de Artes, Arquitetura e Design de Praga e da Escola de Cinema e TV da Academia de Artes Cênicas de Praga.

- **1.** Světlo / The Light (David Súpup, República Tcheca, 2000, 7:50)
 - **2.** Glosa / Gloss (Markéta Plachá, República Tcheca, 2001, 2:00)
 - **3.** Pirát / The Pirate (Jan Bubeníček, República Tcheca, 2002, 4:00)
 - **4.** Divotvorný pidisvět / A Thaumaturgic Miniworld (Štěpán Batoušek, República Tcheca, 2004, 4:33)
 - **5.** 5 nesmyslů / 5 Nonsenses (Lucie Košutová, República Tcheca, 2005, 5:00)
 - **6.** Kukačka / The Cuckoo (Jaromír Plachý, República Tcheca, 2005, 2:00)
 - **7.** Ze života matek / From the Lives of Monsters (Kristina Dufková, República Tcheca, 2005, 7:30)
 - **8.** Bloody Merry Christmas (Jan Cechi, República Tcheca, 2007, 12:50)
 - **9.** Sen žebrákův / A Beggar's Dream (Martin Krkosek, República Tcheca, 2007, 3:15)
 - **10.** Naus (Lukás Glaser, República Tcheca, 2008, 14:00)
 - **11.** Absurp (Matyáš Trnka, República Tcheca, 2009, 06:00)
 - **12.** Žrouti / Feeders (Pavel Soukup, República Tcheca, 2010, 2:52)
 - **13.** Graffitiger (Libor Pixa, República Tcheca, 2010, 10:00)
- Duração total 1:20:30

[Works of students from College and High Art School of Vaclav Hollar, Tomas Bata University in Zlin, Film School in Zlin, Academy of Arts, Architecture, and Design in Prague and Film, and TV School of Academy of Performing Arts in Prague.]

- **1.** Světlo / The Light (David Súpup, Czech Republic, 2000, 7:50)
 - **2.** Glosa / Gloss (Markéta Plachá, Czech Republic, 2001, 2:00)
 - **3.** Pirát / The Pirate (Jan Bubeníček, Czech Republic, 2002, 4:00)
 - **4.** Divotvorný pidisvět / A Thaumaturgic Miniworld (Štěpán Batoušek, Czech Republic, 2004, 4:33)
 - **5.** 5 nesmyslů / 5 Nonsenses (Lucie Košutová, Czech Republic, 2005, 5:00)
 - **6.** Kukačka / The Cuckoo (Jaromír Plachý, Czech Republic, 2005, 2:00)
 - **7.** Ze života matek / From the Lives of Monsters (Kristina Dufková, Czech Republic, 2005, 7:30)
 - **8.** Bloody Merry Christmas (Jan Cechi, Czech Republic, 2007, 12:50)
 - **9.** Sen žebrákův / A Beggar's Dream (Martin Krkosek, Czech Republic, 2007, 3:15)
 - **10.** Naus (Lukás Glaser, Czech Republic, 2008, 14:00)
 - **11.** Absurp (Matyáš Trnka, Czech Republic, 2009, 06:00)
 - **12.** Žrouti / Feeders (Pavel Soukup, Czech Republic, 2010, 2:52)
 - **13.** Graffitiger (Libor Pixa, Czech Republic, 2010, 10:00)
- Total duration 1:20:30

BE THERE! CORFU ANIMATION FESTIVAL
GRÉCIA [GREECE]

www.betherefest.gr

Be there! Corfu Animation Festival é um novo festival de animação competitivo internacional em Corfu, Grécia. Em suas duas edições, recebeu mais de 200 curtas de animação de 32 países do mundo inteiro, e convidou renomados diretores e expoentes da animação como Zbigniew Rybczynski, Alex Orrelle e Jean-François Laguionie. Colabora com muitos festivais, como o Cinanima Festival (Portugal) e o AniFest (República

Tcheca). Atualmente em preparativos para sua 3ª edição, de 4 a 7 de abril de 2013, aceita inscrições para seus 3 programas competitivos. É um prazer para a equipe do festival colaborar com o File Anima+, ao qual desejamos sucesso total.

- **1. TRAILER 2011** (0:35) Video: Antonis Dimitropoulos; Música: Yanni Goudelis – Trailer do Be there! Corfu Animation Festival 2011.
 - **2. GRANDE PRÊMIO (CURTAS EM COMPETIÇÃO)** The man who slept (Inés Sedan, França 2009, 12:00)
 - **3. MELHOR FILME DE ESTUDANTE (FILMES DE GRADUAÇÃO EM COMPETIÇÃO)** The goat and the well (Ben Cady, Reino Unido 2010, 5:17)
 - **4.** I am round (Mario Adamson, Suécia 2011, 13:33)
 - **5. MELHOR MÚSICA PARA FILME (MICHEL CORB)** The Silence beneath the Bark (Joanna Lurie, França 2010, 13:00)
 - **6.** Laterarius (Marina Rosset, Suíça 2010, 4:00)
 - **7.** Filomena (Julio C. Lopes, Bélgica 2010, 15:00)
 - **8. MENÇÃO ESPECIAL (SEÇÃO COMPETITIVA DE GRADUAÇÃO)** Echo (Dennis van den Bergh, Bélgica 2009, 6:37)
 - **9.** Lost game (Antonis Dimitropoulos, Grécia 2009, 3:33)
 - **10.** Swimming pool (Alexandra Hetmerová, República Tcheca 2010, 6:34)
 - **11.** Pigeon Impossible (Lucas Martell, EUA 2009, 6:12)
 - **12.** Making of do Be there! Corfu Animation Festival 2011 (3:00)
- Duração total 1:29:21

Be there! Corfu Animation Festival é um novo festival de animação competitivo internacional em Corfu, Grécia. Em suas duas edições, recebeu mais de 200 curtas de animação de 32 países do mundo inteiro, e convidou renomados diretores e expoentes da animação como Zbigniew Rybczynski, Alex Orrelle e Jean-François Laguionie. Colabora com muitos festivais, como o Cinanima Festival (Portugal) e o AniFest (República Tcheca). Atualmente em preparativos para sua 3ª edição, de 4 a 7 de abril de 2013, aceita inscrições para seus 3 programas competitivos. É um prazer para a equipe do festival colaborar com o File Anima+, ao qual desejamos sucesso total.

- **1. TRAILER 2011** (0:35) Video: Antonis Dimitropoulos; Music: Yanni Goudelis – The Be there! Corfu Animation Festival 2011 trailer.
 - **2. GRAND PRIZE (SHORT FILMS IN COMPETITION)** The man who slept (Inés Sedan, France 2009, 12:00)
 - **3. BEST STUDENT FILM (GRADUATION FILMS IN COMPETITION)** The goat and the well (Ben Cady, UK 2010, 5:17)
 - **4.** I am round (Mario Adamson, Sweden 2011, 13:33)
 - **5. BEST MUSIC IN FILM (MICHEL CORB)** The Silence beneath the Bark (Joanna Lurie, France 2010, 13:00)
 - **6.** Laterarius (Marina Rosset, Switzerland 2010, 4:00)
 - **7.** Filomena (Julio C. Lopes, Belgium 2010, 15:00)
 - **8. SPECIAL MENTION** (graduation competitive section) Echo (Dennis van den Bergh, Belgium 2009, 6:37)
 - **9.** Lost game (Antonis Dimitropoulos, Greece 2009, 3:33)
 - **10.** Swimming pool (Alexandra Hetmerová, Czech Republic 2010, 6:34)
 - **11.** Pigeon Impossible (Lucas Martell, US 2009, 6:12)
 - **12.** Making of Be there! Corfu Animation Festival 2011 (3:00)
- Total duration 1:29:21

KINOFEST

ROMÊNIA [ROMANIA]

www.kinofest.com

Criado em 2007, o International Digital Film Festival Kinofest é o primeiro e o principal festival de cinema digital da Romênia e um dos mais importantes da área central do Leste Europeu. O Kinofest é um projeto independente realizado em Bucareste com o objetivo de promover jovens cineastas, artistas e seu trabalho em cinema, música e artes visuais, assim como de cultivar o interesse por esses campos e promover a cultura de artes e mídia junto ao público em geral através de filmes, vídeos e novas mídias independentes. Todos os anos conseguimos trazer uma criteriosa seleção de filmes, que é a melhor na Romênia. O festival inclui vários eventos e projetos: a competição de filmes, apresentações e projeções de artistas/ filmes/festivais convidados, shows de música, performances ao vivo e uma galeria de arte virtual.

- **1.** Pixels (Patrick Jean, França, 2:34)
 - **3.** The sparrow who kept his word (Dimitri Geller, Rússia, 6:40)
 - **4.** Ms. Found in a bottle (Florian Grolig, Federico Martin, Alemanha, 9:18)
 - **5.** A morning stroll (Grant Orchard, Reino Unido, 6:47)
 - **6.** Heroic Fantasy (Tun Kai Hsu, Taiwan, 6:00)
 - **7.** Pure (Olena Potyomkina, Ucrânia, 9:45)
 - **8.** Copia “A” (Pablo Alberto Diaz, Gervasio Rodriguez Travers, Argentina, 5:30)
 - **9.** ZGRZYT (Michal Mroz, Polônia, 14:00)
 - **10.** Furnico & Fiofo (Fernando Miller, Brasil, 8:00)
 - **11.** Salvador Jesta Dormido (Yi Ling Lin, Taiwan, 2:08)
 - **12.** Luminaris (Juan Pablo Caramella, Argentina, 6:20)
 - **13.** The Fly (Gospodin Nedelchev, Bulgária, 9:00)
 - **14.** A Terra a gastar (Cassia Mary Itamoto & Celina Kurihara, Brasil, 5:44)
- Duração total 1:30

Created in 2007, the International Digital Film Festival Kinofest is the first and most important digital film festival in Romania and one of the most significant in the Central-Eastern Europe. Kinofest is an independent project held in Bucharest with the explicit goal of promoting young filmmakers, artists, and their work – film, music, and visual arts, as well as of cultivating the interest in and promote the arts and media culture among the general public through independent film, video and new media making. We manage to bring every year a premium film selection that is the best in Romania. The festival includes various events and projects: the film competition, presentations, and screenings of invited artists/films/festivals, music concerts, live performances, and a virtual art gallery.

- **1.** Pixels (Patrick Jean, France, 2:34)
 - **3.** The sparrow who kept his word (Dimitri Geller, Russia, 6:40)
 - **4.** Ms. Found in a bottle (Florian Grolig, Federico Martin, Germany, 9:18)
 - **5.** A morning stroll (Grant Orchard, UK, 6:47)
 - **6.** Heroic Fantasy (Tun Kai Hsu, Taiwan, 6:00)
 - **7.** Pure (Olena Potyomkina, Ukraine, 9:45)
 - **8.** Copia “A” (Pablo Alberto Diaz, Gervasio Rodriguez Travers, Argentina, 5:30)
 - **9.** ZGRZYT (Michal Mroz, Poland, 14:00)
 - **10.** Furnico & Fiofo (Fernando Miller, Brazil, 8:00)
 - **11.** Salvador Jesta Dormido (Yi Ling Lin, Taiwan, 2:08)
 - **12.** Luminaris (Juan Pablo Caramella, Argentina, 6:20)
 - **13.** The Fly (Gospodin Nedelchev, Bulgaria, 9:00)
 - **14.** A Terra a gastar (Cassia Mary Itamoto & Celina Kurihara, Brazil, 5:44)
- Total duration 1:30

RED STICK INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Agora em seu 7º ano, o Red Stick International Animation Festival é um empolgante evento comunitário que reúne os mundos da tecnologia, arte, entretenimento e experimentação. Embora os artistas sempre tenham usado as ferramentas de suas respectivas época, desde o Renascimento não se observava tamanha convergência entre ciência e arte. O movimento de convergência destaca não só o novo conjunto de habilidades técnicas empregado pelos artistas, como também a visão artística que os cientistas estão adotando. Os mundos do artista e do cientista estão se fundindo, e Baton Rouge vive um momento singular em sua história para embarcar nessa onda de mudança, promovê-la e absorvê-la.

RETROSPECTIVA 2011

■ **1. MELHOR CURTA – ESTUDANTE** Tim Tom (Romain Segaud, Christel Pougeoise, França, 2005) ■ **2. MELHOR CURTA EM 3-D – PROFISSIONAL** Ba Yidi (Sylvain Tardiveau, 2006) ■ **3. MELHOR CURTA DE ANIMAÇÃO – ESTUDANTE** Tong (David Celier, Florent Limouzin, Arnauld Real, França, 2008) ■ **4. MELHOR VIDEOCLIP MUSICAL** Whatcha Got? (Rogier Wieland, 2008) ■ **5. MELHOR CURTA DE ANIMAÇÃO** Chohori (Eunju Kim, Junsun Choi, Junsang Yoon, Kinam Kim, Yongju Park, Youno Park, China, 2005) ■ **6. MELHOR VIDEOCLIP MUSICAL** Ce Que Je Suis (Joris Clerté, Virginia Glachino, 2007) ■ **7. MELHOR ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL** Circles (Yonatan Shohet, Israel, 2007) ■ **8. MELHOR CURTA – ESTUDANTE** Office Noise (Mads Johansen, Torben Sottrup, Karsten Madsen, Laerke Enemark, Dinamarca, 2009) ■ **9. MELHOR CURTA – ESTUDANTE** Pigeon Impossible (Lucas Martell, 2010) ■ **10. PRÊMIO BATON D'OR Lilac** Wine (Vanessa Marzoli, Chris O'Neill, 2010) ■ Duração total 1:01:47

The Red Stick International Animation Festival, now in its 7th year, is an exciting community event that converges the worlds of technology, art, entertainment, and exploration. Though artists have always used the tools of their time, at no time since the Renaissance has there been a similar convergence of science and art. The movement toward convergence highlights not only the new set of technical skills that artists employ, but likewise the artistic vision that scientists are embracing. The worlds of the artist and scientist are folding in on one another, and Baton Rouge is at a unique moment in time to embrace this sea of change, further it, and make it our own.

RETROSPECTIVE 2011

■ **1. BEST SHORT FILM – STUDENT** Tim Tom (Romain Segaud, Christel Pougeoise, France, 2005) ■ **2. BEST 3D SHORT – PROFESSIONAL** Ba Yidi (Sylvain Tardiveau, 2006) ■ **3. BEST ANIMATED SHORT – STUDENT** Tong (David Celier, Florent Limouzin, Arnauld Real, France, 2008) ■ **4. BEST MUSIC VIDEO** Whatcha Got? (Rogier Wieland, 2008) ■ **5. BEST ANIMATED SHORT FILM** Chohori (Eunju Kim, Junsun Choi, Junsang Yoon, Kinam Kim, Yongju Park, Youno Park, China, 2005) ■ **6. BEST MUSIC VIDEO** Ce Que Je Suis (Joris Clerté, Virginia Glachino, 2007) ■ **7. BEST EXPERIMENTAL ANIMATION** Circles (Yonatan Shohet, Israel, 2007) ■ **8. BEST SHORT FILM – STUDENT** Office Noise (Mads Johansen, Torben Sottrup, Karsten Madsen, Laerke Enemark, Denmark, 2009) ■ **9. BEST SHORT FILM – STUDENT** Pigeon Impossible (Lucas Martell, 2010) ■ **10. BATON D'OR LILAC** Wine (Vanessa Marzoli, Chris O'Neill, 2010) ■ Total duration 1:01:47

ANIMATED DREAMS

ESTÔNIA [ESTONIA]

PROGRAMA DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA / JOVEM ESTONIANA

■ **1.** Fly Mill / Kärbeste veski (Anu-Laura Tuttelberg, Estônia 2011, 7:20) ■ **2.** Shuffle A Dream (Elina Kasesalu, Estônia 2011, 2:57) ■ **3.** In the Air / Õhus (Eesti Joonisfilm, Estônia 2009, 8:37) ■ **4.** The Great Grey Shrike / Hallõgija (Chintis Lundgreni Animatsioonistuudio, Estônia 2009, 6:23) ■ **5.** Between two clockrings / Kahe kellahelina vahel (Mari Pakkas, Estônia 2011, 3:52) ■ **6.** Tutu Funnytooth / Tuutu Naljahammas (Mattias Mälik, Estônia 2011, 6:12) ■ **7.** Design / Disain (Mihkel Reha, Estônia 2011, 5:50) ■ **8.** Breakfast on the Grass / Eine murul (Erik Alunurm, Mihkel Reha, Mari-Liis Rebane, Mari Pakkas, Estônia 2011, 4:30) ■ **9.** Big House / Suur maja (Kristjan Holm, Estônia 2011, 10:24) ■ **10.** Solstice / Pööripäev (Roland Seer, Estônia 2011, 3:30) ■ **11.** All Work and No Play (Mikk Mägi, Estônia 2011, 4:45) ■ **12.** Tenfold Rabbit "Oblivion" (Roland Seer, Indrek Arula, Estônia 2012, 3:58) ■ Duração total 1:05:38

YOUNG / CONTEMPORARY ESTONIAN ANIMATION PROGRAMME

■ **1.** Fly Mill / Kärbeste veski (Anu-Laura Tuttelberg, Estonia 2011, 7:20) ■ **2.** Shuffle A Dream (Elina Kasesalu, Estonia 2011, 2:57) ■ **3.** In the Air / Õhus (Eesti Joonisfilm, Estonia 2009, 8:37) ■ **4.** The Great Grey Shrike / Hallõgija (Chintis Lundgreni Animatsioonistuudio, Estonia 2009, 6:23) ■ **5.** Between two clockrings / Kahe kellahelina vahel (Mari Pakkas, Estonia 2011, 3:52) ■ **6.** Tutu Funnytooth / Tuutu Naljahammas (Mattias Mälik, Estonia 2011, 6:12) ■ **7.** Design / Disain (Mihkel Reha, Estonia 2011, 5:50) ■ **8.** Breakfast on the Grass / Eine murul (Erik Alunurm, Mihkel Reha, Mari-Liis Rebane, Mari Pakkas, Estonia 2011, 4:30) ■ **9.** Big House / Suur maja (Kristjan Holm, Estonia 2011, 10:24) ■ **10.** Solstice / Pööripäev (Roland Seer, Estonia 2011, 3:30) ■ **11.** All Work and No Play (Mikk Mägi, Estonia 2011, 4:45) ■ **12.** Tenfold Rabbit "Oblivion" (Roland Seer, Indrek Arula, Estonia 2012, 3:58) ■ Total duration 1:05:38

FILE Tablet

Maria Eugênia Mourão

Coordenadora do FILE Tablet

[FILE Tablet Coordinator]



HIGH[TECH]-SOCIETY



As sociedades, assim como as administrações das sociedades, estão cada vez mais na ponta dos dedos, próximas, e mesmo acessíveis. A internet nos possibilitou uma desburocratização das relações sociais e a tecnologia móvel nos possibilita uma experiência de interação social contínua dentro e fora de casa. O jogo tradicional das hierarquias econômicas, políticas e culturais está ficando mais aparente com o advento da internet e suas redes sociais. Afinal, não importa a instituição, o Estado ou a organização, por trás de todos eles há pessoas, que também estão de uma forma ou outra interagindo na internet. Estamos cada vez mais conectados a um universo extra-físico nunca antes imaginado tão amplo e possível.

UM GADGET CHAMADO DESEJO

Enquanto plataforma de interação, mais do que de consumo, o tablet se encaixa no cenário interativo de forma sólida. Vedete do mercado de equipamentos tecnológicos móveis, o tablet, apesar de não ter um processador tão potente quanto o de um desktop, é menor, mais fino, mais leve, de melhor resolução visual e liga [conecta] muito mais rápido do que um laptop. Esse aparelho, com apenas cinco anos desde sua primeira versão como livro eletrônico em preto e branco, hoje pode nos levar a experiências muito mais complexas do que inicialmente consideradas. Aos poucos o tablet está se transformando em ferramenta de trabalho e uma das principais ferramentas de lazer pessoal, o que não significa necessariamente diversão individual, pois há livros que podem ser lidos [ou escutados] por uma ou várias pessoas, e jogos que podem ser jogados por duas, três e até quatro pessoas ou ainda com vários jogadores online. O tablet então se tornou um instrumento de interatividade e conexão. Isso abrange desde as canções calcadas na tradição oral que nossos avós cantavam na infância, que hoje ressurgem digitalizadas, animadas e interativas, às ficções científicas futuristas concebidas neste começo de século XXI.

APP-STORY

Os aplicativos, principal interface dos tablets, se multiplicam numa velocidade vertiginosa. Competições comerciais à parte, o número chega quase a 1 milhão de aplicativos desenvolvidos, muitos já oriundos da tecnologia móvel dos smartphones, que não deixaram de passar por aprimoramentos e adaptações significativos. Os apps precisam do processamento rápido e da alta definição dos softwares tradicionais aos quais estamos acostumados, pois ninguém quer algo mais tosco só porque acessa o aplicativo na rua. Assim, muitos softwares largamente utilizados passaram a ser repartidos em mais de um aplicativo, ou seja, um software de e-mail, por exemplo, que roda com seus inúmeros plug-ins de contatos, chat, tarefas, busca, calendário, configurações de sistema, etc., e no tablet surgem em vários aplicativos independentes.



NO GAME

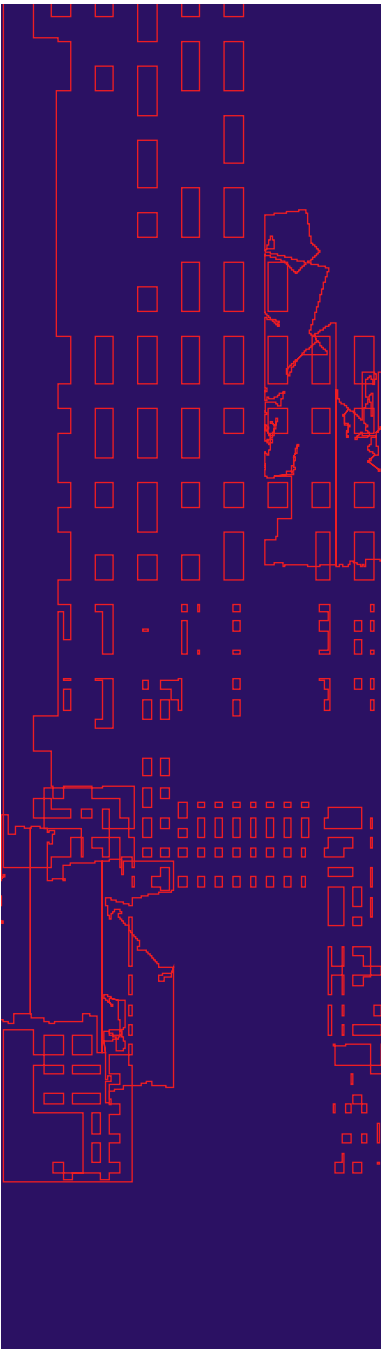
Tablet para que te quero... De plataforma de livro, o tablet se tornou um dos melhores equipamentos para jogos de todos os tipos, desde os tradicionais quebra-cabeças, jogos de azar até jogos que permitem e mesmo estimulam novas sinapses. O joystick se tornou a nossa própria mão e, principalmente, dedos. Alguns games apresentam articulação com leis físicas como a gravidade, simulando um mundo real 3D na tela 2D com alta definição. Há jogos que nos fazem manipular o tablet como se ele fosse um joystick, girando para os lados, para cima e para baixo, chacoalhando o aparelho e, com isso, se movimentando fisicamente.

Além de se tornar uma das fontes mais lucrativas do mercado de aplicativos para tablet, os jogos podem ser jogados em qualquer lugar, pausados a qualquer hora, reiniciados rapidamente e quantas vezes o jogador quiser. Infelizmente, há muitos jogos que estimulam o uso de dinheiro real como artifício de avanço e dinâmica do jogo. Mas, ainda é cedo para saber se essa indústria do game irá se tornar um caça-níqueis planetário ou se a tendência é a aparição de jogos que serão pagos apenas na hora da compra do aplicativo. O fato é que, da noite para o dia, o tablet tornou obsoletos o trambolho da televisão, do desktop, dos joysticks e seus fios, equipamentos, cartuchos e DVDs. Obviamente a experiência e a proposta do tablet diferem totalmente daquelas das grandes telas de TV e dos jogos simuladores de ação física. Afinal, a excelência de interação do tablet é seu aspecto móvel.

LITERATURA NO PAÍS DAS MARAVILHAS

E como não falar da literatura, principal objeto de adaptação e crítica desde a invenção dos tablets? A literatura vai morrer, não vai morrer, o livro físico vai ser exterminado, não vai ser exterminado...

As linguagens se transformam, mas o livro, enquanto objeto físico, não vai morrer. Pode ser que seu nicho tradicional fique ainda mais reduzido, mas ele vai continuar existindo enquanto sua reprodução for viável. O que tende a desaparecer são os periódicos físicos, revistas, jornais, porque não são interativos como a proposta dos tablets, e porque requerem uma edição demorada – hoje uma edição de 24 horas já é lenta, pois o próprio usuário edita, compartilha ou publica (bem ou mal) a informação em tempo real e em qualquer lugar. A literatura passa por um processo de fortes transformações e, nesse primeiro momento, muitas obras clássicas estão sendo resgatadas, reinterpretadas e customizadas para o tablet ganhando imagens, sons, vídeos e interatividade com animações e quebra-cabeças. São os chamados “enhanced books”, uma espécie de livro literalmente aumentado. Num segundo momento, começamos a ver livros que surgem nativos dessa mídia, criados a partir dos recursos de hibridização e integração de mídias oferecidas pela plataforma do livro eletrônico, ou eBook. É a literatura sendo reinventada, e não perdida.



HIGH[TECH]-SOCIETY

Societies, as well as their administration, are more and more at our fingertips, closer, and even accessible. The internet made social relationships become less bureaucratic and the mobile technology provides an experience of continuous social interaction at home and everywhere. The traditional game of economical, political, and cultural hierarchies is becoming more apparent with the advent of the internet and its social networks. After all, independently of the institution, the State or the organization, there are people behind them who are also interacting in some way on the internet. We are more and more connected to an unprecedented, huge extra-physical universe.

A GADGET CALLED DESIRE

The tablet, as an interaction platform rather than a consumption one, fits into the interactive scenery in a solid way.

A major attraction in the market of mobile technological gadgets, the tablet, although not having a processor so potent as the one in a desktop, is smaller, thinner, lighter, with better visual resolution and turns on [connects] much faster than a laptop. This gadget, after just five years since its first version as a black and white electronic book, now can provide experiences much more complex than we could initially imagine. The tablet is gradually becoming a work tool and one of the main tools of personal leisure, what doesn't necessarily mean individual amusement, because there are books that can be read [or listened] by one individual or several people, and games that can be played by two, three or up to four people or also with several players online.

Therefore, the tablet became an interactivity and connection instrument. It encompasses from songs rooted in oral tradition that our grandparents sang in their childhood, which today reappear digitized, animated, and interactive, to the futurist sci-fis conceived at this beginning of the XXIst century.

APP-STORY

The applications, which are the main interface of tablets, multiply in a vertiginous speed. Leaving commercial competitions aside, almost 1 million applications have been developed, many of them already originating from the mobile technology of smartphones and which were the object of significant improvements and adaptations. The apps need the fast processing and the high definition of traditional softwares which we are used to, because nobody wants something rougher just because they use the application on the street. Thus, many softwares broadly used started to be distributed in more than one application, i.e., an email software, for example, that operates with its countless plug-ins of contacts, chats, tasks, searching engines, calendar, system configurations, etc., which appear in the tablet in several independent applications.

NO GAME

Tablet, I want you so much... From a book platform, the tablet became one of the best equipment for all kinds of games, ranging from traditional puzzles and gambling to games that allow for and even stimulate new synapses.

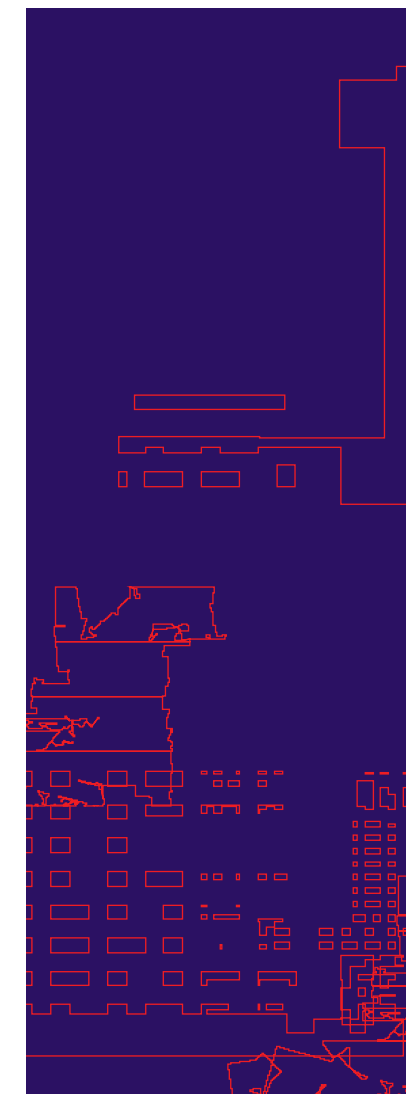
The joystick became our own hand and mainly our fingers. Some games take account of physical laws such as gravity, simulating a realistic 3D world on a high definition 2D screen. There are games that make us manipulate the tablet as if it was a joystick, turning to the sides, upward and downward, shaking the equipment and, consequently, moving physically. Besides becoming one of the most lucrative sources in the market of tablet applications, the games can be played anywhere, interrupted any time, restarted quickly and as often as the player wants.

Unfortunately, many games encourage the use of real money as an artifice to advance and as a dynamics in the game. But it is still too soon to know if that game industry will become a global slot machine or if the tendency is the emergence of games that will be paid only in the moment of the purchase of the application. The fact is that the tablet turned obsolete overnight the burdens of television, desktop, joysticks and their cables, equipment, cartridges, and DVDs. Obviously, the experience and the proposal of the tablet totally differ from those offered by big TV screens and games that simulate physical action. After all, the excellence of the tablet's interaction lies in its mobility.

LITERATURE IN WONDERLAND

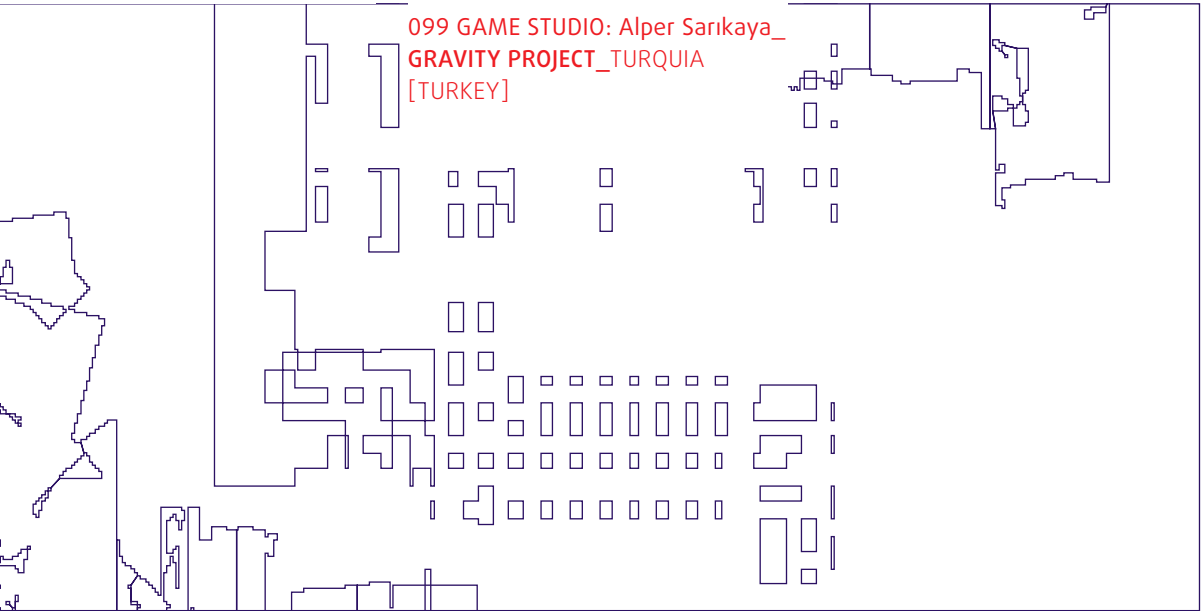
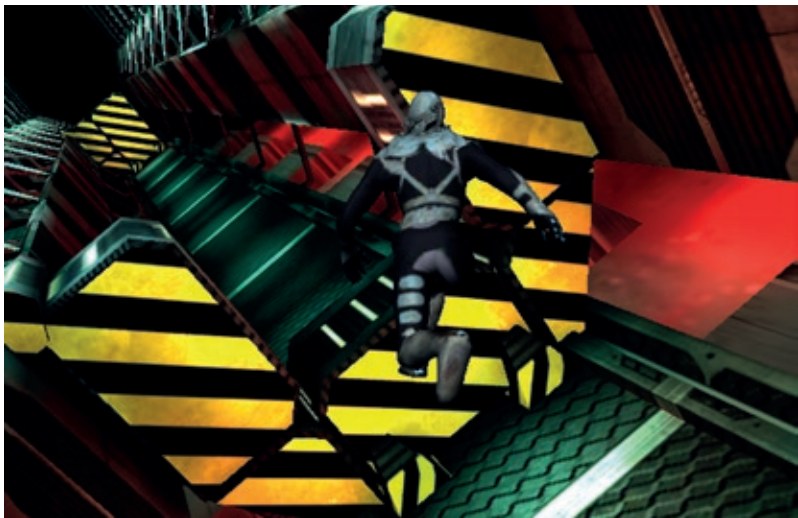
And how could we not mention literature, the main object of adaptation and criticism since the invention of tablets? Literature will die, it won't die, the physical book will be exterminated, it won't be exterminated...

The languages change, but the book, as a physical object, won't die. Perhaps its traditional niche will be even more reduced, but it will continue existing as long as its reproduction is viable. What tends to disappear are the physical periodicals, magazines, newspapers, because they are not interactive like the tablets and also require a slower edition – nowadays a 24-hour edition is already too slow, once the user himself edits, shares or publishes (well or badly) the information in real time and anywhere. Literature is in a process of strong changes and, at first, many classic works are being rescued, reinterpreted and costumized for the tablet acquiring images, sounds, videos, and interactivity with animations and puzzles. These are the so-called "enhanced books", a kind of book literally augmented. At a second stage, we began to see books originated from this medium, created with the resources of hybridization and the media integration offered by the platform of the electronic book, or eBook. Thus, the literature is being reinvented, not lost.



“Gravity Project” é um jogo com visual high-tech que requer alta habilidade. Enquanto faz o personagem deslizar, pular ou mudar de parede/chão, o jogador tem que focar toda sua atenção para não bater nos obstáculos que aparecem cada vez mais rapidamente.

“Gravity Project” is a game with high-tech visuals which requires a lot of skill. The player must be very focused to make the character slide, jump or go to another wall/ floor without hitting the obstacles that pop up faster and faster.



099 GAME STUDIO: Alper Sarıkaya_
GRAVITY PROJECT_TURQUIA
[TURKEY]



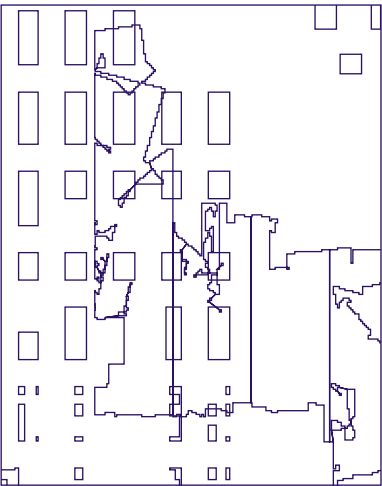
ANIMOCA_ULTIMAZE_CHINA

Você controla o mundo de “UltiMaze”, no qual irá escalar paredes verticais, atravessar portais e saltar de uma pista para outra. O desafio? Se você não cair, terá a chance de competir com outros jogadores. You control the “UltiMaze” world where you will find yourself going up vertical walls, going through portals and jumping from one track to another. The challenge? Don’t fall off and we will give you the chance to compete against everyone else.

ATELIER MAHOUNEKO: Jungjoo Lee & Sangoun Choi_DANCING NOON_ COREIA DO NORTE [NORTH KOREA]

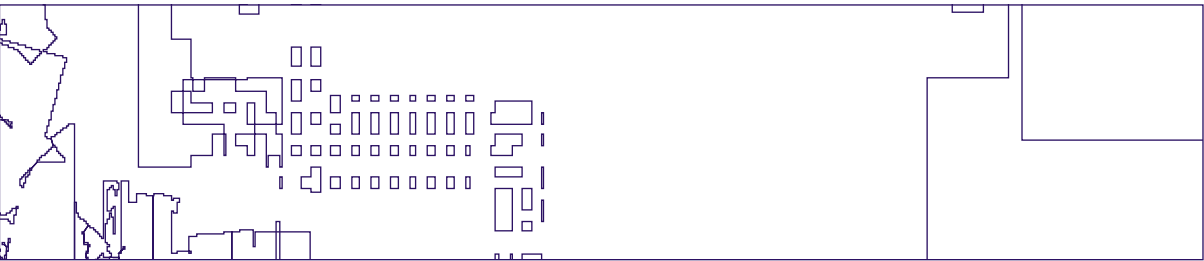


Você verá continuamente novas danças, novas histórias e novos entretenimentos no belo jardim de “DancingNoon”. “DancingNoon” sente e gosta dos seus toques. Dance “DancingNoon” para conjurar o feitiço que irá lhe assegurar um ótimo dia. You could see new dances, new stories and new entertainment continuously in the beautiful garden of “DancingNoon”. “DancingNoon” feels and enjoys your touches. Dance “DancingNoon” to cast the spell on you so that you have a good day.



CASUAL2FLAG / MOBJOY: Átila Moreira, Ícaro Moreira, Leonardo Vieira, Frank Malcher & John Pablo_DINO JUMP_BRASIL [BRAZIL]

“Dino Jump” é um jogo de saltos totalmente empolgante! Manipule seu dispositivo para controlar um dinossauro que dá pulos para escapar de um vulcão. “Dino Jump” is a super addicting jump game! Tilt your device to control a dinosaur as it jumps to escape from a volcano.



“Fadas” é uma narrativa (ciberdrama) processiva, espacial, enciclopédica e participativa que usa diversas estéticas e linguagens para contar uma história movimentada, explorando os recursos singulares das mídias digitais. O aplicativo conta o prólogo da trilogia “Fadas”, o início de um grande conflito entre as maiores civilizações das

“Terras Conhecidas”. “Fadas” is a procedural, spatial, encyclopedic, and participatory narrative (cyberdrama) that uses different aesthetics and languages for mobile storytelling exploring the unique resources of digital media. The app tells the prologue of the “Fadas” trilogy, the beginning of a major conflict between the largest civilizations of the “Known Lands”.

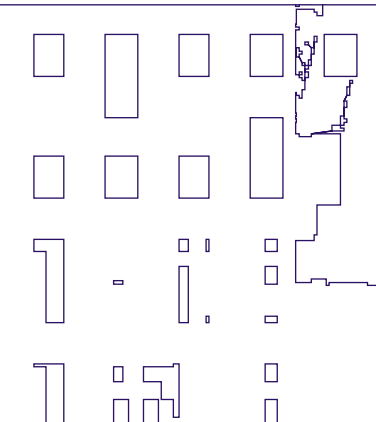
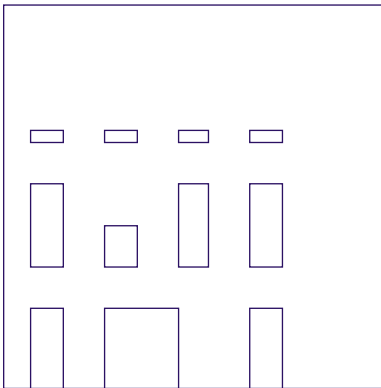
BOGEYBOX_FADAS_BRASIL [BRAZIL]



BROMÉLIA FILMINHOS 01 DIGITAL: Juliano Prado & Guilherme Coelho_ **BORBOLETINHA (TURMA DA GALINHA PINTADINHA)_BRASIL** [BRAZIL]



“Borboletinha” apresenta canções da cultura brasileira com animação, letra e acompanhamento de ritmo. Bom para a interação entre pais e filhos. Esse aplicativo caprichado tem muitas opções de canções. “Borboletinha” features songs of Brazilian culture with animation, lyrics, and percussion. Good for the interaction between parents and children. This nice app has many optional songs.

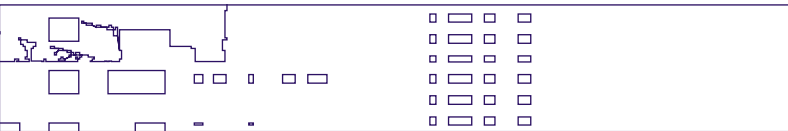


BROMÉLIA FILMINHOS 01 DIGITAL: Juliano Prado & Guilherme Coelho_ **GALINHA PINTADINHA (TURMA DA GALINHA PINTADINHA)_BRASIL** [BRAZIL]

“Galinha Pintadinha” apresenta canções da cultura brasileira com animação, letra e acompanhamento de ritmo. Bom para a interação entre pais e filhos. Esse aplicativo caprichado tem muitas opções de canções.



“Galinha Pintadinha” features songs of Brazilian culture with animation, lyrics, and percussion. Good for the interaction between parents and children. This nice app has many optional songs.

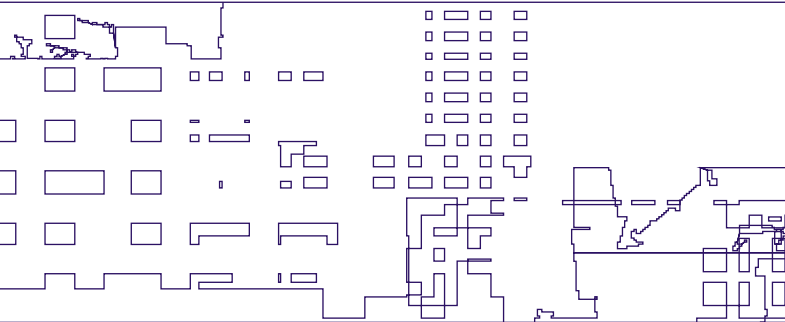
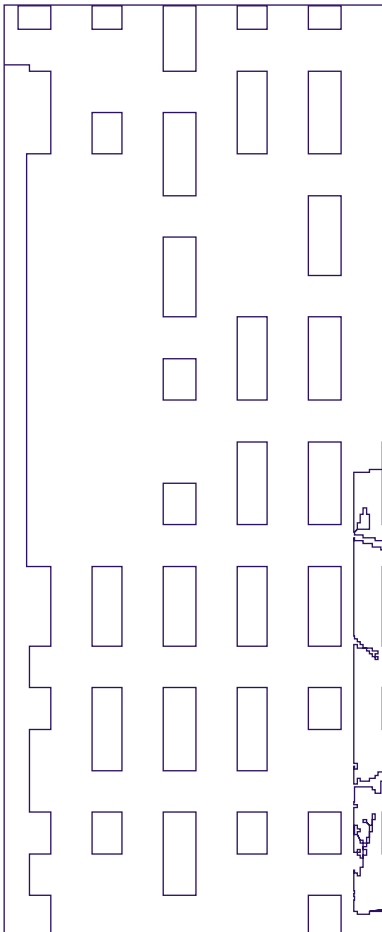


BROMÉLIA FILMINHOS 01 DIGITAL: Juliano Prado & Guilherme Coelho_ **TORORÓ (TURMA DA GALINHA PINTADINHA)_BRASIL** [BRAZIL]

O aplicativo “Tororó” apresenta canções da cultura brasileira com animação, letra e acompanhamento de ritmo. Bom para a interação entre pais e filhos. Esse aplicativo caprichado tem muitas opções de canções. The “Tororó” app features songs of Brazilian culture with animation, lyrics, and percussion. Good for the interaction between parents and children. This nice app has many optional songs.

DEAD MUSHROOM: Maíra Valencise Gregolin_ **DRAGON RAID_BRASIL** [BRAZIL]

O jogo “Dragon Raid” apresenta um enredo intuitivo, no qual o jogador usa os recursos do dispositivo para se divertir! O acelerômetro movimenta o dragão. O jogador também pode soprar no microfone para acertar os inimigos. Bater de leve na tela é outro modo de atirar neles! “Dragon Raid” is a game that features an intuitive gameplay in which the player uses the device’s functionalities to have fun! The accelerometer moves the dragon around. The player can also blow in the microphone to fire the enemies. Tapping the screen is another mode to fire up!



EVERYWHERE MOBILE: André Kadow_ **A CIGARRA E A FORMIGA_ BRASIL** [BRAZIL]

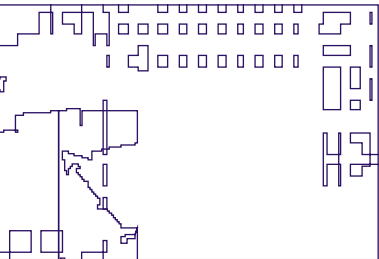
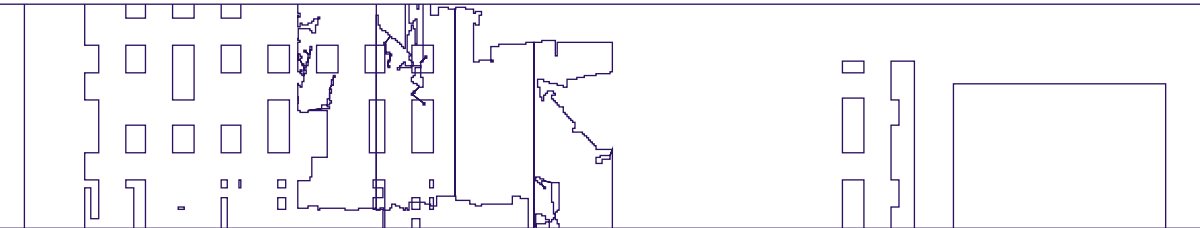
A clássica história infantil da Cigarra e da Formiga, que trata da importância do trabalho e dos riscos da irresponsabilidade, é contada de uma maneira muito divertida e interativa para que os pais a leiam para seus filhos ou se divirtam sozinhos!

The classic children’s story of the Ant and the Grasshopper, which illustrates the virtues of hard work and the perils of improvidence, is told in a funny, interactive way, so that parents can read it for their children or have fun on their own!



G5 ENTERTAINMENT: ARTOGON/
G5_MISTERY OF THE CRYSTAL
PORTAL_SUÉCIA [SWEDEN]

Embarque em uma aventura instigante com Nicole, cujo pai desapareceu após fazer uma descoberta que poderá “mudar o destino da humanidade”. Nicole vasculha o globo em uma busca surpreendente para descobrir a verdade por trás da invenção de seu pai. Embark on a brain-bending adventure with Nicole, whose father went missing after making a discovery that could “change the course of humanity”. Nicole searches the globe on an eye-popping quest to discover the truth behind his invention.



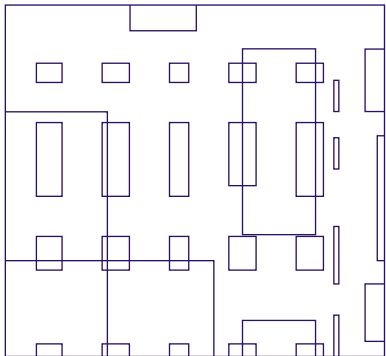
G5 ENTERTAINMENT: ORCHID
GAMES_ROYAL TROUBLE: HIDDEN
ADVENTURES_SUÉCIA [SWEDEN]



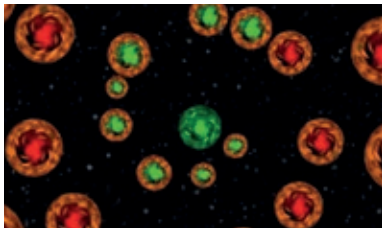
A princesa Loreen e o príncipe Nathaniel se veem presos em uma masmorra sem ter a menor ideia de como foram parar lá. Ela é inteligente, espirituosa e rebelde. Ele é bonito, inteligente e corajoso. Infelizmente, eles não se suportam! Assuma o controle dessa dupla hilariante e ajude-a a escapar de seus covardes sequestradores.

Princess Loreen and Prince Nathaniel find themselves locked in a dungeon without any idea of how they got there. She is bright, witty, and rebellious. He is handsome, smart, and brave. Unfortunately, they can’t stand each other! Take control of both the Prince and Princess and help this hilarious bickering duo escape from their dastardly kidnappers.

Ajude Munch a chegar até seu almoço! Balance, voe e se lance através de mais de 80 níveis complexos. Mude as cores para abrir vários caminhos e use sua língua superforte para circular por mundos belos e diversos... ou saboreie o almoço! Help Munch get to his lunch! Swing, fly and launch yourself through more than 80 puzzling levels. Change color to open up different paths and use your super strong tongue to move through various beautiful worlds... or eat lunch!

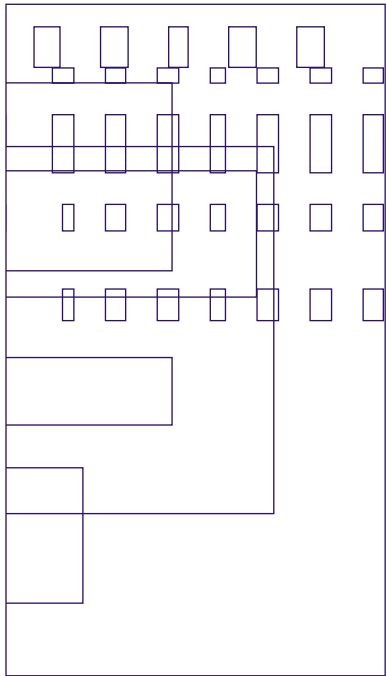


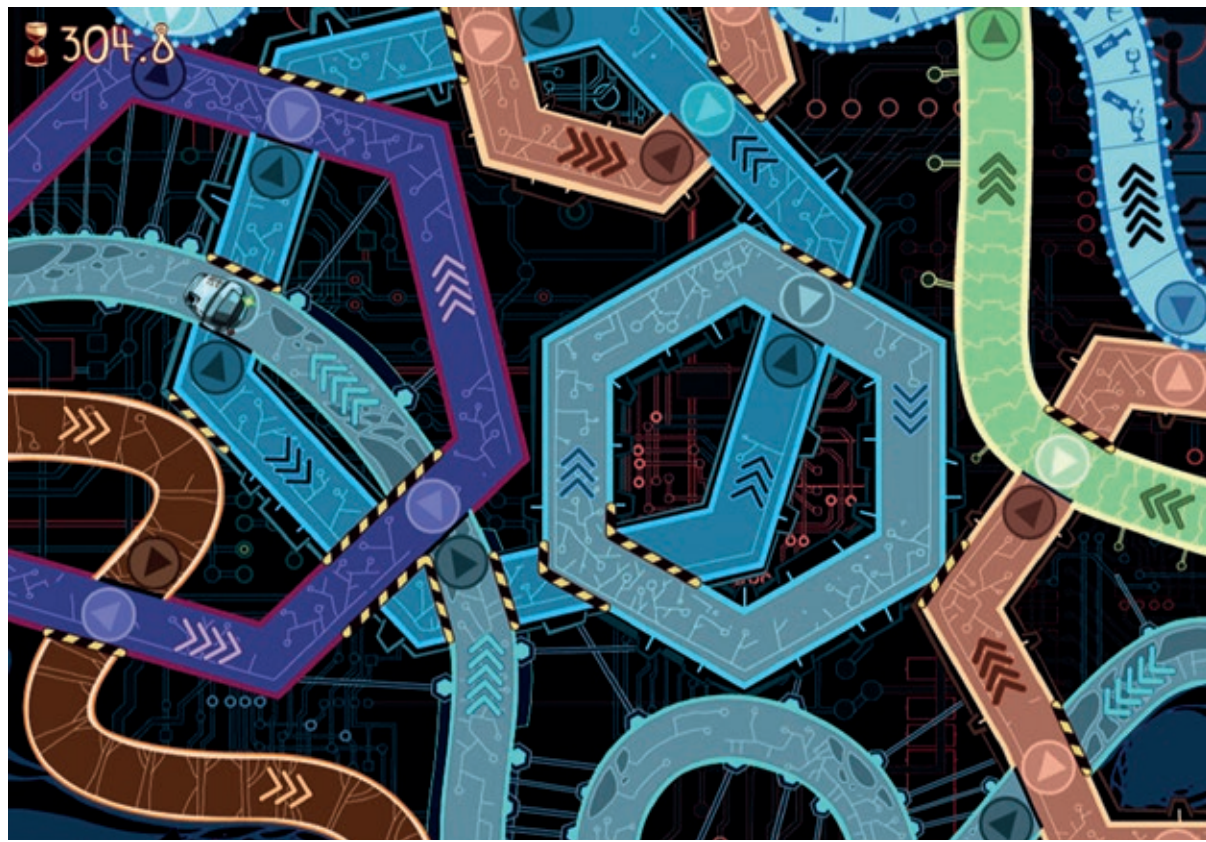
GAMISTRY: Aaron Oostdijk, Alex
Kentie, Djego Ibanez_MUNCH TIME_
HOLANDA | THE NETHERLANDS



GREENLOG_BIG BANG_RÚSSIA
[RUSSIA]

Aventuras épicas de uma partícula de matéria pelas eras de desenvolvimento do Universo. Imagine-se como a menor partícula que foi ejetada do todo pelo “Big Bang” e agora está circulando pelo tempo e pelo espaço, a fim de perecer novamente. Você esperava algo como o Osmos para o Androide? Explore o misterioso universo do “Big Bang”. Epic adventures of a matter particle through the eras of development of the Universe. Imagine yourself as the smallest particle which was thrown out of the singularity of the “Big Bang” and which is running through time and space in order to perish again. Did you expect something like Osmos for Android? Explore the mysterious universe of the “Big Bang”.

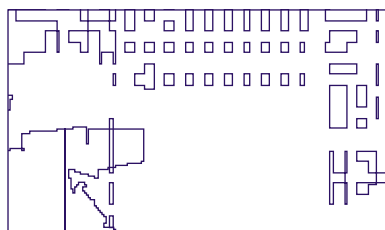




HAAB ENTERTAINMENT_**GOOD VS. REASON**_RÚSSIA [RUSSIA]

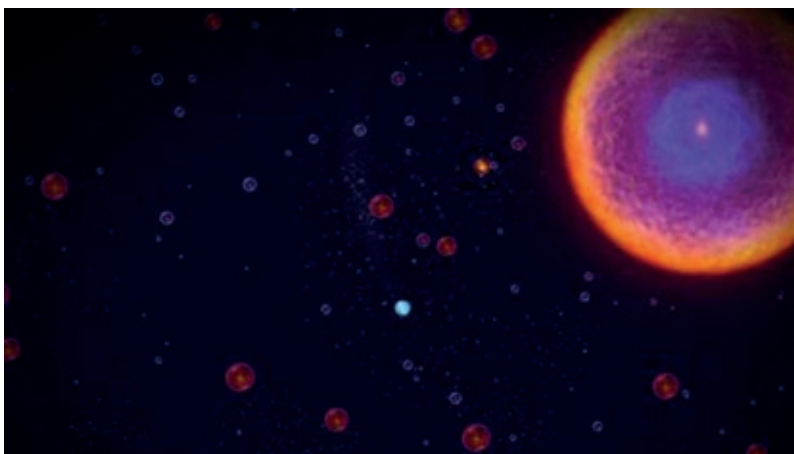
Uma combinação singular de livros interativos, animação artesanal e jogos de computador de vários gêneros.

An unique combination of interactive books, hand-drawn animation and computer games in various genres.



HEMISPHERE GAMES: Eddy Boxerman & Friends_**OSMOS**_CANADÁ [CANADA]

Jogo elegante baseado em física, com visual onírico e trilha sonora eletrônica minimalista. Seu objetivo é crescer por meio da absorção de outros ciscos. Ganhe impulso ejetando matéria para trás. Enfrente elementos atrativos, repulsivos e ciscos inteligentes com habilidades e metas similares às suas. Elegant, physics-based gameplay with dreamlike visuals and a minimalist, electronic soundtrack. Your objective is to grow by absorbing other motes. Propel yourself by ejecting matter behind you. Confront attractors, repulsors and intelligent motes with similar abilities and goals to yours.



IMANGI STUDIOS_**MAX ADVENTURES**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

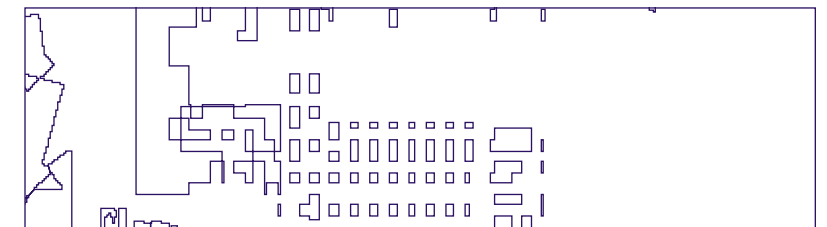


A Terra foi invadida. Todos os adultos foram capturados. O destino do planeta depende de você. Lute contra a horda alienígena, navegue por áreas que parecem labirintos, salve seus amigos e mande os alienígenas de volta para o lugar de onde vieram. Earth has been invaded. All the adults have been captured. The fate of the planet depends on you. Battle the alien horde, navigate through maze-like neighborhoods, save your friends, and send the aliens back where they came from.



ICE CREAM FINE STORYBOOKS: Kate & Patrick Buss_**UG: A PREHISTORIC**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

A história é sobre um menino travesso das cavernas chamado Ug e sua longa aventura por um inóspito ambiente pré-histórico. Ilustrado à mão e escrito com um linguagem tosca e bem humorada, o aplicativo apresenta muitos efeitos interativos, animações, sons e música para que seja um prazer reler a história inúmeras vezes. The story is about a mischievous caveboy named Ug and his long adventure across a prehistoric wilderness. Illustrated by hand and written in a humorous cave-speak prose, the app features numerous interactive effects, animations, sounds, and music to make the story a delight to reread again and again.



IMANGI STUDIOS_**HARBOR MASTER**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

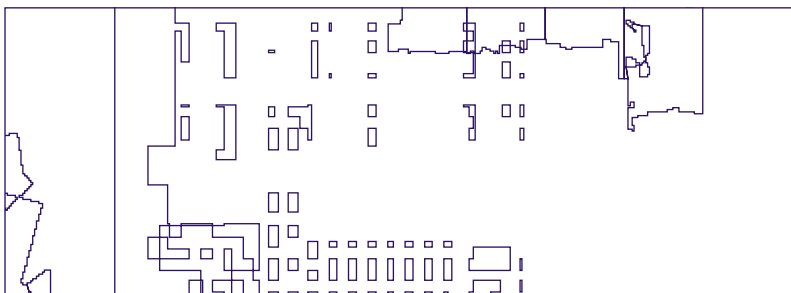
Relaxe e deixe-se levar pelos sons do mar. Você é o “chefão” de um porto movimentado. Direcione barcos para as docas, observe-os descarregando as cargas e guie-os para fora da tela. Mas tome cuidado para não deixar os barcos colidirem, e fique alerta contra os piratas, monstros e ciclones! Relax and let the sounds of the sea transport you far away. You are the “Harbor Master” in a busy harbor. Direct boats into the docks, watch them unload their cargo, and direct them off the screen. But be careful not to let the boats crash, and watch out for the pirates, monsters, and cyclones!





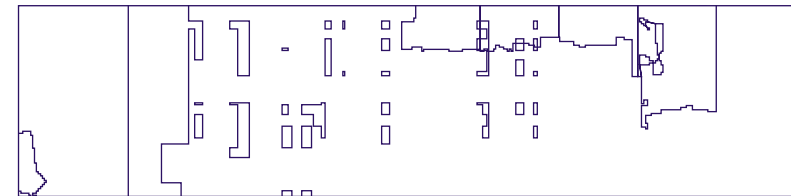
IMANGI STUDIOS_TEMPLE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Você roubou o ídolo amaldiçoado do templo e agora tem de correr para salvar sua pele e escapar dos Macacos Demoníacos que estão em seu encalço. Teste seus reflexos enquanto desce a mil por hora pelas paredes do velho templo e corre em rochedos escarpados. Gire, pule e deslize para desviar de obstáculos, junte moedas e compre bônus de poder, desbloqueie novos personagens e veja até que distância você consegue correr! You've stolen the cursed idol from the temple, and now you have to run for your life to escape the Evil Demon Monkeys nipping at your heels. Test your reflexes as you race down ancient temple walls and along sheer cliffs. Swipe to turn, jump and slide to avoid obstacles, collect coins and buy power ups, unlock new characters, and see how far you can run!



JAMBALAYA GAMES / MOBJOY: Thiago Hirata_RIBBIT HOP_ BRASIL [BRAZIL]

"Ribbit Hop" é um jogo de enigma baseado em física. Ao saltar acima de plataformas e evitar obstáculos em vários níveis, você ajuda o sapo a comer as moscas. "Ribbit Hop" is a physics puzzle game, where you help the frog to eat the flies by jumping over platforms and avoiding obstacles through several levels.



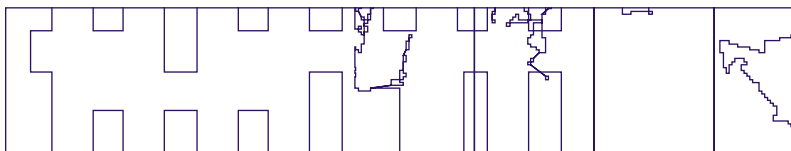
LISBON LABS, CREATIVE EXPERIENCES_O MENINO DO: OLHA O LOBO (HISTÓRIAS DE EMBALAR) / O PEQUENO PRÍNCIPE (HISTÓRIAS DE EMBALAR)_PORTUGAL

O principal objetivo é criar um laço forte entre pais e filhos por meio de histórias mágicas, as quais você mesmo pode ler ou ouvir por meio de um narrador. Você pode inclusive eliminar as legendas e fazer sua própria versão da história. A moral das histórias estimula o raciocínio das crianças e mostra a importância da retidão, da amizade e dos comportamentos corretos para a sociedade. Our main goal is to establish a strong bond between parent and child with magical stories where you can choose either to have a narrator reading or just read it yourself. You can even remove the subtitles and just make your own version of the story. The stories moral encourages children's thinking while teaching them about rightness, friendship and society behaviors.



Com efeitos incríveis, “Sprinkle” é um jogo instigante no qual os jogadores se esforçam para solucionar enigmas e vencer obstáculos. Tem alguns dos efeitos de física aquática mais realistas já vistos em um dispositivo acionado por toque! Featuring amazing effects, “Sprinkle” is a brain-teasing game where players strain to figure out each puzzle and obstacle. Some of the most realistic water physics ever seen on a touch device!

MEDIOCRE AB_SPRINKLE_SUÉCIA [SWEDEN]



MOBJOY: Alexandre Tolstenko, Andre Alves, Denis Koishi, Henrique Nakashima, Lucas Machado, Luiz Souza, Marcel Rocha, Mateus Ximenes & Mauro Lopes_ROAD WARRIOR_BRASIL [BRAZIL]



“Road Warrior” consiste em um jogo de corrida com rolagem lateral, que coloca os usuários no papel de um corredor novato. Ao bater de leve na tela ou usar o acelerômetro, os jogadores fazem os motores roncarem, usam armas, explodem

carros e saltam no ar para chegar ao pódio. A atuação de dublê garante mais velocidade aos corredores, o que é fundamental para derrotar todos os adversários. “Road Warrior” consists of a side-scrolling racing game that puts users in the shoes of a racing

rookie. By tapping on the screen or using the accelerometer, players will roar engines, use guns, explode cars and perform air flips to get to the podium. Stunt performances grant drivers with speed boosts, essential to beat all opponents.

Confundindo as distinções entre jogos e arte interativa, “Contre Jour” o leva para um mundo de beleza fantástica, moldado pela ação recíproca da luz e da escuridão. Blurring the lines between games and interactive art, “Contre Jour” welcomes you to a hauntingly beautiful world shaped by the interplay of light and darkness.

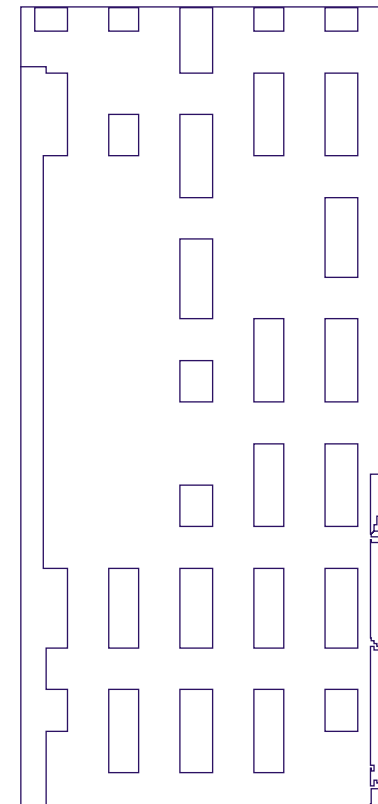
MOKUS: MAKSYM HRYNIV_CONTRE JOUR_UCRÂNIA [UKRAINE]



Desenhe música! Desenhe algumas linhas e toque-as como cordas. Transforme seu tablet ou celular em um pitoresco instrumento. Draw music! Draw some lines and play them as strings. Turn your tablet or phone into a colourful instrument.



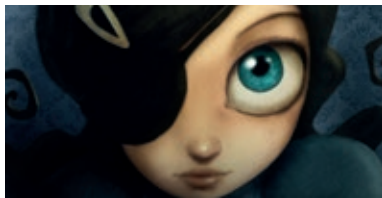
PILL & PILLOW: HENRI CHU_SQUIGGLE_CHINA



PILL & PILLOW: Henri Chu & Samson Young_THE PAINTED FACE_CHINA

Interpretações errôneas da Ópera de Cantão são representadas em 6 composições generativas. M+, o novo Museu de Cultura Visual de Hong Kong, visa criar um ambiente inclusivo e acolhedor em um museu de categoria internacional. Arte visual (incluindo pintura), imagens em movimento, design, arquitetura e cultura popular são apresentados fora de uma estrutura hierárquica pré-determinada.

Misreadings of Cantonese Opera are represented in 6 generative compositions. M+, the new Museum of Visual Culture for Hong Kong, aims to establish an inclusive and welcoming environment in a world class museum. Visual Art (including Ink Art), Moving Image, Design, Architecture and Popular Culture are presented without a predetermined hierarchical structure.



PLAY CREATIVIDAD_**FORGOTTEN COLOURS**_ESPANHA [SPAIN]

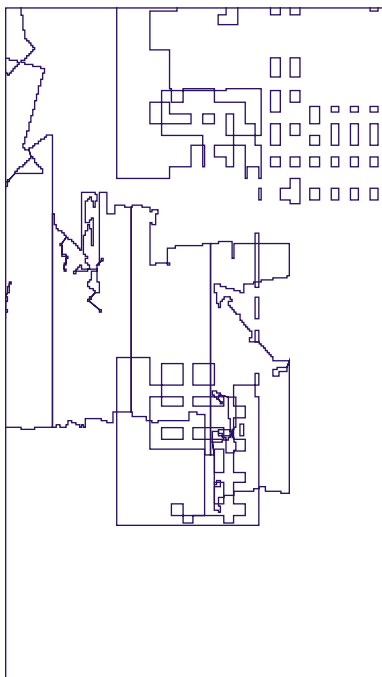
O que aconteceria se as cores do mundo comessem a se esvaír e tudo ficasse pálido, acinzentado e melancólico? Carmesina sabe, pois é o principal personagem de uma história na qual as cores estão desaparecendo até que ela encontra um gato preto, um acontecimento que irá mudar o rumo de sua vida.

What would happen if the world's colour started to vanish and everything turned pale, gray, and gloomy? Carmesina knows, since she is the main character in a story where colours are disappearing until she meets a black cat, an event that will change the course of her life.



PLAY CREATIVIDAD_**IPOE COLLECTIONS**_ESPANHA [SPAIN]

No século 19, Edgar Allan Poe estava à frente de seu tempo e todas as suas histórias captam de forma imbatível o terror e o lado obscuro da alma humana. Redescubra a obra desse autor com iPoe, a Coletânea Ilustrada Interativa de Edgar Allan Poe, que irá lhe mostrar a diferença entre um livro eletrônico e uma experiência interativa absoluta. In the XIX century Edgar Allan Poe was ahead of his time and captured the terror and darkness of the human soul, in each of his stories, as no one had ever done. Rediscover his work with iPoe, the Interactive and Illustrated Collection of Edgar Allan Poe with which you will find the difference between an electronic book and a total interactive experience.



SIMOGO: Simon Flesser & Magnus "Gordon" Gardebäck_**BEAT SNEAK BANDIT**_SUÉCIA [SWEDEN]

Quando todos os relógios existentes são roubados pelo duque Clockface e o mundo vira um caos, cabe ao "Beat Sneak Bandit" recuperá-los! When all the clocks in the world are stolen by DukeClockface and the world is in chaos, it'll be up to the "Beat Sneak Bandit" to steal them back!



SIMOGO: Simon Flesser & Magnus "Gordon" Gardebäck_**BUMPY ROAD**_SUÉCIA [SWEDEN]

A primavera chegou e um casal na terceira idade resolve fazer uma viagem de carro como nos velhos tempos. Controle a estrada com um simples toque para que eles viagem com segurança e ajude-os a reviverem as lembranças de seu passado. Spring is here and a loving couple in their autumn years decide to go for a ride in their car, just like in the old days. Bump the road with a simple touch to safely guide them on their trip and help them to collect the memories of their past.

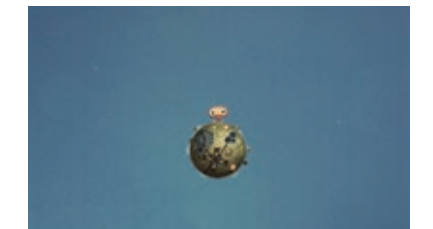
STEPHAN MAXIMILIAN HUBER_**KONFETTI**_ALEMANHA [GERMANY]



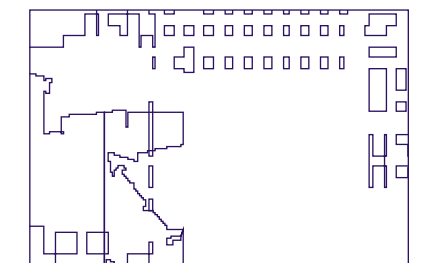
Este divertido aplicativo dissolve suas imagens em pontos incontáveis. Sua imagem na câmera é traduzida em confetes virtuais que seguem seus movimentos e o encantam com reflexos de si mesmo sempre em mutação. Toque a tela para mergulhar mais no fluxo desses reflexos.

This playful app dissolves the images of yourself into countless dots. Your camera image is translated into virtual confetti that follow your movements and delight you with an ever changing reflection of yourself. Touch the screen to further engage with their flow.

SIMOGO: Simon Flesser & Magnus "Gordon" Gardebäck_**KOSMO SPIN**_SUÉCIA [SWEDEN]



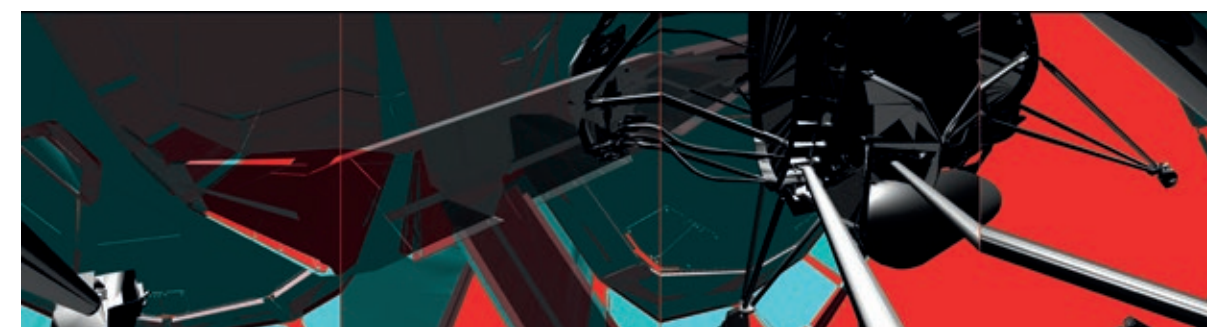
Ouve-se um clamor de inquietação no cosmo... Entre em uma aventura não muito épica para salvar muffins extraterrestres, xícaras espaciais de café e torradas alienígenas do invasor maligno. Com a ponta dos dedos, faça o universo rodopiar para defender seu planeta de oito bolas e melancias despachando-as de volta para a eternidade! Throughout the cosmos a distress call is heard... Set out on a not so epic quest to save extra terrestrial muffins, space cups of coffee and alien toasts from the evil invader. Spin the universe at the tip of your fingers to defend your planet from eight balls and watermelons by deflecting them right back in to eternity!



FILE Hipersônica

[FILE Hypersonica]

PERFORMANCE



CAEN BOTTO_PANOPTYK PARADOX_ESPANHA [SPAIN]

“PaNoPtYk pArAd0x” é um ambiente imersivo em tempo real que explora as possibilidades e consequências de perceber simultaneamente o desenrolar de múltiplas perspectivas em uma paisagem digital abstrata. A obra chama atenção para o condicionamento da nossa percepção visual, gerando um complexo paradoxo visual através de uma experiência espacial diferente. O ambiente tem quatro ângulos de visão da mesma cena virtual em 3D captada através de uma configuração de várias câmeras, a fim de gerar uma visão contínua. Isso pode ser experimentado como um ambiente imersivo, assim como

algo que se desenvolve em uma única tela, permitindo a exploração das aberrações projetadas, as quais são formadas pela apresentação unificada dos campos de visão de quatro câmeras – todas em um ângulo de 90° para cobrirem 360° da cena virtual inteira.

“PaNoPtYk pArAd0x” is an immersive real-time audiovisual environment which explores the possibilities and consequences of simultaneously perceiving an unfolding of multiple perspectives in an abstract digital landscape. The work draws attention to the conditioning of our visual

perception, generating a complex visual paradox through a different space experience.

The environment has four vision angles of the same 3D virtual scene captured through a multicamera configuration, in order to generate a continuous view. It can be experienced as an immersive environment, as well as elements unfolded onto a single screen, to allow for the exploration of the projected aberrations formed by the unified presentation of the vision fields of four cameras – each angled at 90° to cover 360° of the entire virtual scene.



EXOTIKDOT_THE PERCEPTION OPERA_SUÉCIA [SWEDEN]

A performance explora a relação sinestésica entre som/música com a cor, assim como potenciais meios de representar um espaço vibrante a partir da relação entre luz e frequências sonoras. As composições são baseadas em uma relação audiovisual que é controlada e realizada ao vivo, e no modo com que essa relação cambiante afeta e transforma a percepção de espaço e de tempo. O resultado é uma composição sonora-gráfica de sons analógicos/digitais em mudança constante, vocais extremados, intensidades cromáticas e vibrações espaciais. Esta obra também é um experimento sobre como uma performance pode ser um

instrumento de meditação coletiva. Os sentidos do público ficam imersos em um fluxo de ondas físicas audiovisuais sempre em mutação e acabam entrando em uma hipnótica e efêmera jornada virtual.

The performance explores the synesthetic relation between sound/music with color, as well as the potential ways to represent a vibrating space from the relation between light and sound frequencies. The compositions are based on an audiovisual relation that is controlled and performed live, and on the way that this changing relation affects and transforms the perception of space and time. The result is a sonic-graphical and

constantly transforming composition of analog/digital sounds, extreme vocals, color intensities and spatial vibrations. This work is also an experiment on how a performance can be a collective meditation instrument. The audience's senses are to be immersed into an audiovisual physical changing flow of waves as they are guided into an ephemeral, virtual and hypnotic journey.



GAYBIRD_DIGITAL HUG_HONG KONG

The project is in collaboration with Henry Chu, Adrian Yeung, Thomas Ip, Joseph Chan, XEX GRP, and Hamlet Lin. It started from the fabrication of digital hubs but it turned out to make you feel like having an intimate hug, such is the chemistry coming from the new media performance “Digital Hug”. GayBird and his group of “musical frankensteins” developed a series of unconventional custom-made musical instruments and a responsive sound installation, which are played in complement to interactive video-mapping images and animation. “Digital Hug” emphasizes “new instruments for new music”, with the aim of bringing a unique and performative live electronic music performance to viewers. In this performance, the musician does not just stand behind his laptop, but also takes up the stage and shows the whole interactive process of playing with such weird instruments.

O projeto é em colaboração com Henry Chu, Adrian Yeung, Thomas Ip, Joseph Chan, XEX GRP e Hamlet Lin. Tudo começou com a fabricação de hubs digitais, mas o conceito mudou para fazer as pessoas se sentirem como em um abraço íntimo, devido à química exalada pela performance “Digital Hug” com novas mídias. GayBird e seu grupo de “frankensteins musicais” desenvolveram uma série de inusitados instrumentos musicais customizados e uma instalação sonora reativa, que são tocados para complementar imagens e animação de mapeamento em vídeo interativo. “Digital Hug” enfatiza “novos instrumentos para nova música”, com o objetivo de apresentar ao público uma singular performance

de música eletrônica ao vivo. Nessa performance, o músico não fica apenas parado atrás de seu laptop, pois vai para o palco e mostra todo o processo interativo de tocar com instrumentos tão estranhos.

Agradecimentos:
A versão completa de “Digital Hug” estreou em Hong Kong em junho de 2011, foi apresentada pelo Departamento de Serviços Culturais e de Lazer, HKSAR, e produzida pelo orleanlaiproject. Sua turnê no Brasil em 2012 tem o apoio do Fundo de Desenvolvimento das Artes do Ministério de Assuntos Internos e do Governo da Região Administrativa Especial de Hong Kong.

Turnê para o HIPERSÔNICA 2012: GayBird (Concepção / Composição Musical / Performance); Adrian Yeung (Criação em Vídeo e Programação); Orlean Lai (Produção).

Acknowledgments:
The full version of “Digital Hug” premiered in Hong Kong in June 2011, was presented by the Leisure and Cultural Services Department, HKSAR, and produced by orleanlaiproject. Its Brazilian tour in 2012 is supported by the Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau and the Government of the Hong Kong Special Administrative Region.

Touring team to HIPERSONICA 2012: GayBird (Concept / Music Composition / Performance); Adrian Yeung (Video Creation & Programming); Orlean Lai (Producer)



MARCO DONNARUMMA_MUSIC FOR FLESH II_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

"Music for Flesh II" é uma mediação inconsútil entre o potencial biosônico humano e a composição algorítmica. Ela define uma zona temporal cognitiva temporária na qual o espaço da performance é aumentado, estirado, iluminado, obscurecido, enfim, dominado por uma reconstrução em tempo real da expressividade primitiva do corpo humano. Ao fazer com que um computador sinte e interaja com o potencial sônico muscular de tecidos humanos, a obra aborda o corpo biológico como um meio para a arte computacional. Durante minha performance, movimentos musculares e o fluxo sanguíneo produzem oscilações mecânicas subcutâneas, que nada mais são do que ondas sonoras de baixa frequência. Dois sensores de microfone captam a matéria sonora criada por meus membros e a enviam para um computador. Isso gera um entendimento do meu comportamento cinético pela "audição" da fricção da minha carne. Gestos específicos, níveis de força e padrões são identificados

em tempo real pelo computador; então, segundo essas informações, ele manipula algoritmicamente o som da minha carne e o transmite por um sistema octofônico.

"Music for Flesh II" is a seamless mediation between human biosonic potential and algorithmic composition. It defines a temporary cognitive time-zone in which the performance space is augmented, stretched, enlightened, obscured, dominated by a real-time reconstruction of a human body primal expressiveness.

By enabling a computer to sense and interact with the muscular sonic potential of human tissues, the work approaches the biological body as a means for computational artistry.

During my performance muscle movements and blood flow produce subcutaneous mechanical oscillations, which are nothing but low frequency sound waves. Two microphone sensors capture the sonic matter created by my limbs and send it to a computer. This develops an understanding of my kinetic behaviour by "listening" to

the friction of my flesh. Specific gestures, force levels and patterns are identified in real-time by the computer; then, according to this information, it manipulates algorithmically the sound of my flesh and diffuses it through an octophonic system.

UWE SCHMIDT_ATOM™ LIVE V. 6.0_CHILE | ALEMANHA [GERMANY]

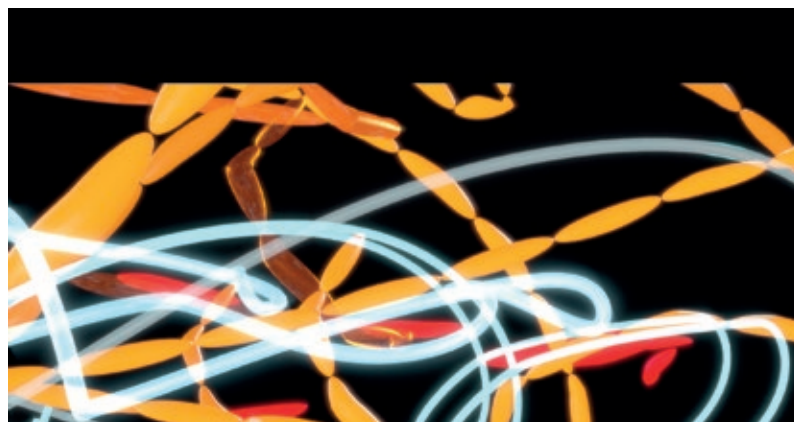
A performance ao vivo Atom™ consiste em um cenário audiovisual semi-improvisado. Por ser em parte pré-programado e em parte improvisado, o show muda (em termos de som, estrutura e duração) a cada apresentação. Sua execução técnica demanda recursos extremamente reduzidos. Apenas uma máquina é usada para controlar áudio e vídeo, que são executados, alterados e reorganizados ao vivo no palco. Basicamente, os dados de áudio desencadeiam e executam os dados de vídeo e, com a alteração do som, surgem modificações visuais. A estrutura geral do show tem várias "partes" que podem ser definidas como "cenas" de vídeos e pequenos videoclips (cinematic). Enquanto a música é totalmente feita apenas para essa performance ao vivo, os videoclips contêm material que foi previamente lançado em amplificadores acústicos. Atom™ é atualizada e ligeiramente modificada anualmente, e este ano está em sua 6ª versão.

Atom™'s live performance consists in a semi-improvised audiovisual set. The show is partly pre-programmed, partly improvised and therefore takes different shapes (in terms of sound, structure, and duration) every time it is performed. Its technical execution requires an extremely reduced setup. Just one machine is used to control audio and video, which are played, altered, and re-organized live, on stage. Basically, the audio data trigger and play the video data, and with the alteration of sound, modifications of the visuals are produced. The overall envelope of the show contains various "sections" that can be defined as "scenes" of videos

and small (cinematic) video clips. While the music is entirely made just for that live performance, the video clips contain material that has been previously released on sound carriers. Atom™'s live set is updated and slightly modified on a yearly basis, and this year it is in its 6th version.



SCREENING



ALISON CLIFFORD
& GRAEME TRUSLOVE_**PALIMPEST**
_ESCÓCIA [SCOTLAND]

“Palimpsest” is an audiovisual work exploring the space between sound and image through collaboration. Two distinct narratives, audio and visual, collide to find alternative paths and perspectives around a virtual light sculpture. The piece reinterprets one of a series of photographic light paintings taken during a drive at night. The photographs were experiments: improvisations with long exposures, motion and gesture.

“Palimpsesto” é uma obra audiovisual que explora o espaço entre som e imagem através da colaboração. Duas narrativas distintas, áudio e visual, colidem para encontrar caminhos e perspectivas alternativas em torno de uma escultura de luz

virtual. A peça reinterpreta uma fotografia de uma série fotográfica de pinturas com luz, tiradas durante um passeio de carro noturno. As fotografias foram experimentos: improvisações com exposições longas, movimento e gesto.

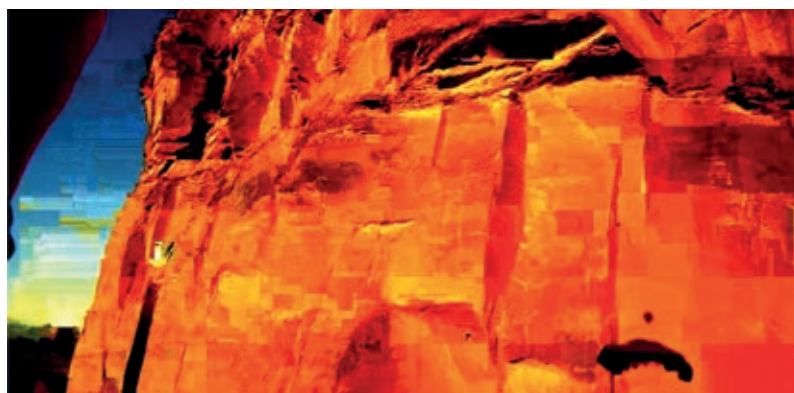
ANDRE VICTOR BEAUMORD NEVES_**GANGORRA**_BRASIL [BRAZIL]

“Gangorra” desconstrói em linguagem poética alguns momentos da trajetória da atleta radical, Nicola Martinez, que, desde seus saltos de Base Jump no deserto de Moab até os voos de Wingsuit nos Alpes Suíços, eleva o corpo humano ao extremo da percepção e autocontrole. Essa narrativa é manipulada por processos digitais que, em tempo real, buscam a sinestesia óptica, usando-se da dinâmica do áudio para a criação de novas texturas, que distorcem a realidade através de uma experiência audiovisual imersiva.

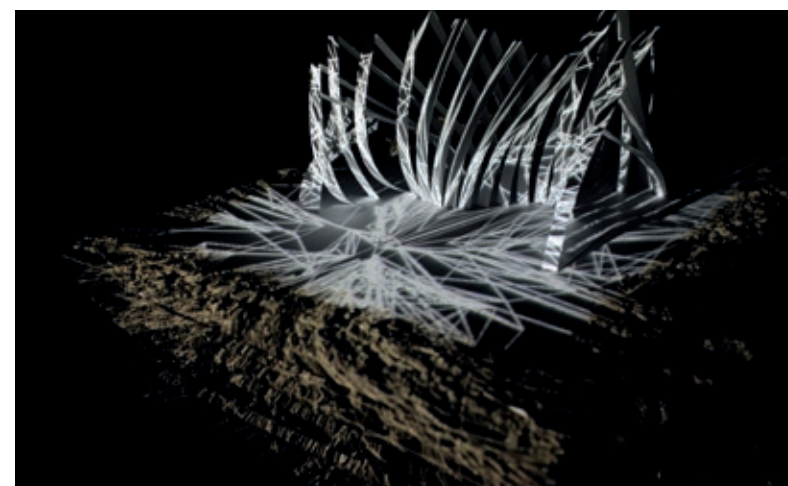
“Gangorra” or “Seesaw” deconstructs in a poetic language moments in the trajectory of the

extreme athlete, Nicola Martinez, who from her Jump Base in the Moab desert to her Wingsuit flights at the Swiss Alps, brings the human body to the extreme of perception and self-control. This narrative is controlled by digital processes

that, in real time, seek optical synesthesia, using the dynamics of audio to create new textures, distorting reality through an immersive audio experience.



DANIEL SCHWARZ_**PIECE OF PAPER**_ALEMANHA [GERMANY]



mapeados - são generativos, baseados em algoritmos, algumas cenas da natureza que eu fotografei em minha viagem através da Itália e da Croácia e, claro, o áudio.

A journey through a dystopic landscape, playing with creation, destruction, rebirth. Setup of triangle-cut paper sculptures, various pop-up sculptures and 40 kg of soil in the photo studio of Fabrica. The only light is coming from two video projectors reacting to Amon Tobin’s track “Piece of Paper” in realtime through a software programmed in vvvv. The visuals – partly mapped to the sculptures, partly non-mapped – are generative, based on algorithms, some nature footage I’ve shot traveling through Italy and Croatia and of course the audio.

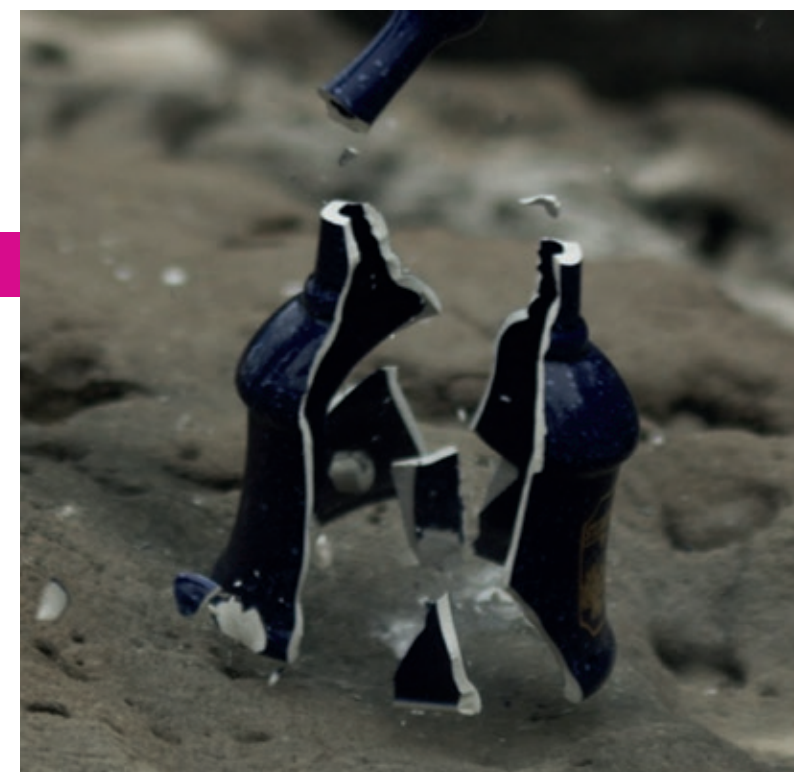
Uma viagem por uma paisagem distópica, brincando com a criação, destruição e renascimento. Instalação composta de esculturas triangulares de papel, várias esculturas pop-up e 40 kg de terra no estúdio de fotografia da

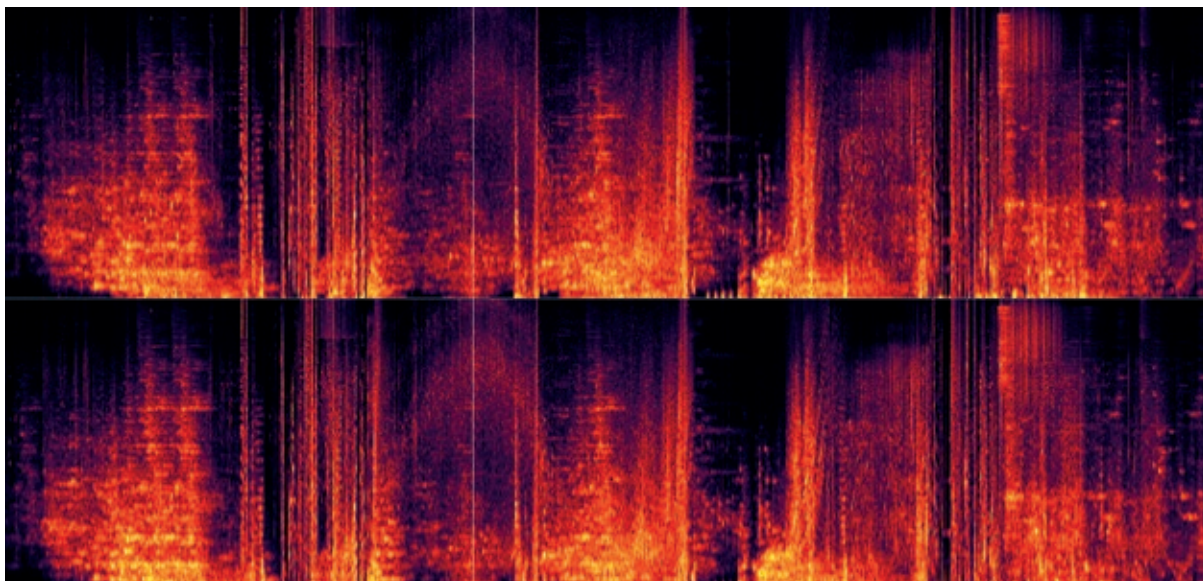
Fabrica. A única luz vem de dois projetores de vídeo que reagem a musica “Piece of Paper”, de Amon Tobin, em tempo real através de um software programado no vvvv. Os visuais - em parte mapeados para as esculturas, em parte não

DAVID COLAGIOVANNI
& MELISSA HAVILAND_**MUSIC FOR NEW MEXICO: BELLS**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

“Music for New Mexico: Bells” é um curta-metragem e uma composição sonora, que explora a desintegração de uma série de eventos explosivos sonoros e visuais através do alargamento da janela temporal (time stretching).

“Music for New Mexico: Bells” is a short video and sound composition explores the disintegration of an explosive series of sonic and visual events through time stretching.





DIEGO GARRO_PATAH_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

“Patah” é uma investigação em espectro-morfologia abstrata articulada em áudio e no domínio visual. Estilisticamente, esta composição está enraizada na tradição da Música Eletroacústica, mas a tentativa de composição, ao invés de girar exclusivamente em torno da evolução dos espectros sonoros e da construção de um discurso sonoro com o material não

musical, foi estendida às mídias de áudio/vídeo integradas através da utilização de animações abstratas geradas por computador.

“Patah” is an investigation into abstract spectro-morphologies articulated in both the audio and the visual domain. Stylistically, this composition is rooted in the tradition of Electroacoustic Music

but the compositional endeavour, instead of revolving solely around the evolution of audible spectra and the construction of a sonic discourse with non-musical material, has been extended to the integrated audio/video media through the utilisation of computer generated abstract animations.



DOROTA DYWANSKA_ THE RISE OF A DANCING SUN_ POLÔNIA [POLAND]

O sol simbolizado pela menina emergindo das águas é a fonte da vida. Temos de entrar no labirinto, modelar o caminho da vida para ver o que acontece. As flores crescem sob a influência da luz, muito depois da fonte de

vida desaparecer. A música é uma composição eletrônica constituída por 11 peças curtas, com base em sons de teclados transformados e coro eletrônico.

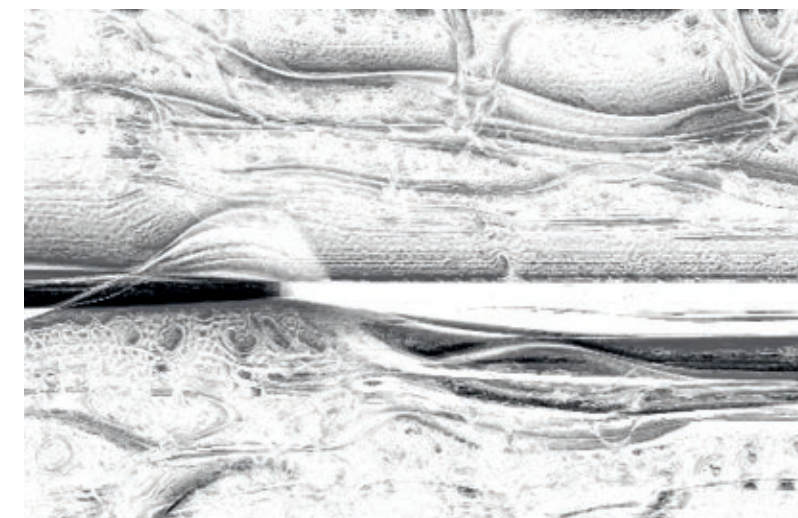
The sun symbolised by the girl emerging from waters is the

source of life. We have to enter the labyrinth, model of life-path to see what happens. The flowers grow under the influence of light, long after the source of life has disappeared. The music is an electronic composition consisting of 11 short parts, based on transformed keyboards sounds and electronic choir.

IDRIOEMA: Luigi Scotti & Teresa Águas_AEQUA_PORTUGAL

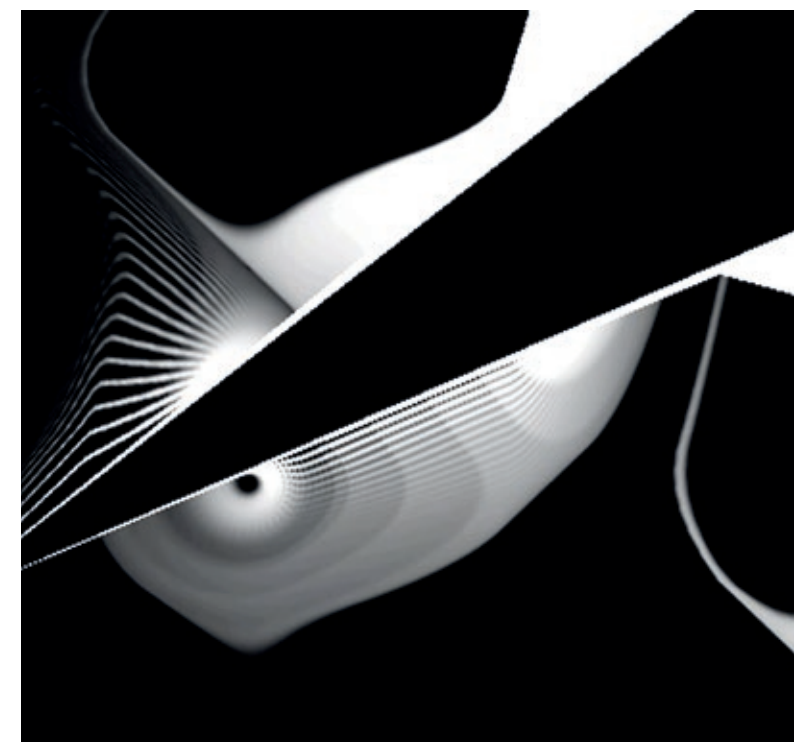
Desintegração de uma constante hiperbólica qualquer para que as elipses sejam geradas a partir do mesmo ponto. Tais círculos imperfeitos têm por objetivo o cruzamento das evoluções sinestésicas. Interferência consequente entre as assíntotas neutras para uma premissa de evolução da natureza como princípio e fim. Evolução de ação para a reação, reação evolutiva da ação, ação de resposta para a evolução. Evolução: emanção de confluência. Fontes de som: Nossas gravações de uma limpeza de rua feita durante a noite (asfalto, água, pedras, latas de lixo, automóveis, bombas e alarmes).

Disintegration of any hyperbolic constant so that the ellipses are generated from the same point such imperfect circles intent to the intersection of synesthetic



evolutions. Consequential hindrance between disinterested asymptotes for a premise of evolution of nature as the beginning and end. Evolution of action for reaction evolutionary reaction of the action responsive action for evolution. Evolution: emanation of confluence. Sound

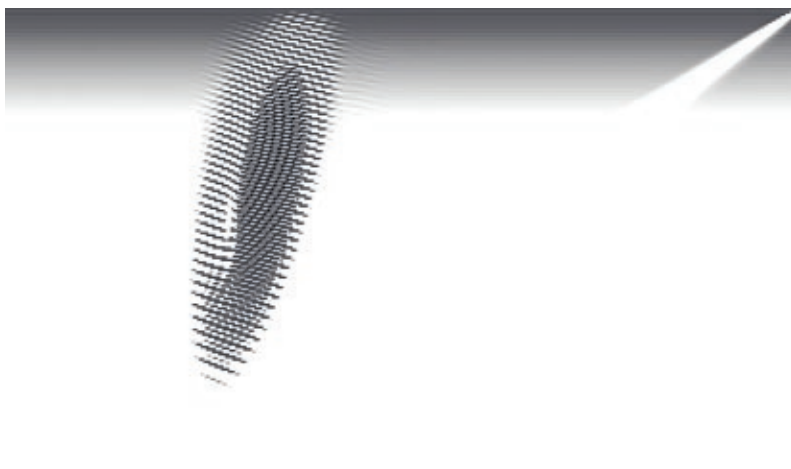
sources: Our recordings of a street cleaning made during the night (water, asphalt, stones, garbage bins, cars, pumps and alarms).



IDRIOEMA: Luigi Scotti & Teresa Águas_IK/ ON_PORTUGAL

Composição para cabos, impressora, alto-falantes, DVD e limpador de fita. Composition for cables, printer, speakers, dvd player and tape cleaner.

IDRIOEMA: Luigi Scotti & Teresa Águas_INTRA 09_PORTUGAL



aparentemente branco a partir do qual se pode vislumbrar muitas gradações de luz diferentes.

For the present composition have been used visual programming codes that use as raw material only the pixels of the screen being influenced by the size and therefore the space and by the time, being their actions determined by different levels of speed. Similarly, the sound was achieved using only sine-wave frequencies, that follow the images moving in space with variables intensity for the creation of rhythms and micro-tonal ephemeral structures. Not a surface on which to draw, but a surface with which to draw; an expanse of apparently white from which to get a glimpse of many different light gradations.

Para a presente composição foram usados códigos de programação visuais que usam como matéria-prima apenas os pixels da tela influenciados pelo tamanho e, portanto, pelo espaço e pelo tempo, sendo as suas ações determinadas por diferentes níveis de velocidade. Da mesma forma, o

som foi alcançado usando apenas frequências de onda sinusoidal, que seguem as imagens em movimento no espaço com intensidades variáveis para a criação de ritmos e estruturas micro-tonais efêmeras. Não é uma superfície para se desenhar, mas uma superfície com a qual desenhar; uma extensão de

KYONG MEE CHOI
CONDOLENCE ESTADOS UNIDOS
[UNITED STATES]

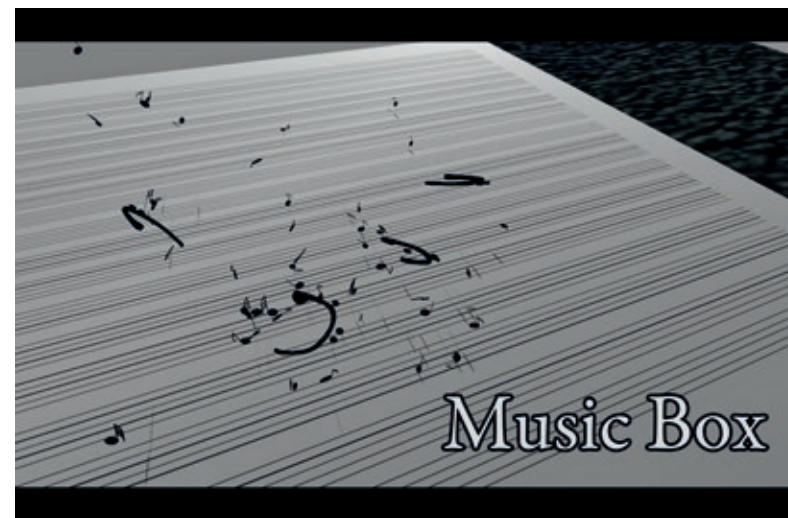
Esta peça foi escrita por volta do momento em que ocorreu a guerra contra o Iraque. Era desejo do compositor confortar aqueles que sofrem com a desastrosa humanidade e para curar a parte ferida da alma humana. Canto Gregoriano foi utilizado como fonte de som principal de forma a estruturar a linha musical em toda a peça. A sucessão de diferentes tamanhos das mesmas imagens estáticas é usada para criar uma sensação progressiva de circulação e de conferir o impulso da peça.



This piece was written around the time when the war occurred against Iraq. It was composer's wish to condole whoever has to suffer from the disastrous humanity and to heal the wounded part of human soul. Gregorian chant was used as

a main sound source in the way of structuring musical line throughout the piece. The succession of different sizes of the same still images is used to create a gradual sense of movement and deliver the impetus of the piece.

LINDSAY GRACE _MUSIC BOX: EMERGENT BEHAVIOR_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



a partir de uma partitura escrita e então se movem para criar um distintivo arranjo musical guiado por flocos. O resultado é um som emergente, um arranjo musical dirigido pela representação visual da flocagem.

"Music Box" is an artistic implementation of emergent behavior and its use to create music. "Music Box" employs Craig Reynold's flocking algorithm to display animated notes that rise from a written score, and then move to create a distinctive flock-lead musical arrangement. The result is emergent sound; a musical arrangement directed by the visual representation of flocking.

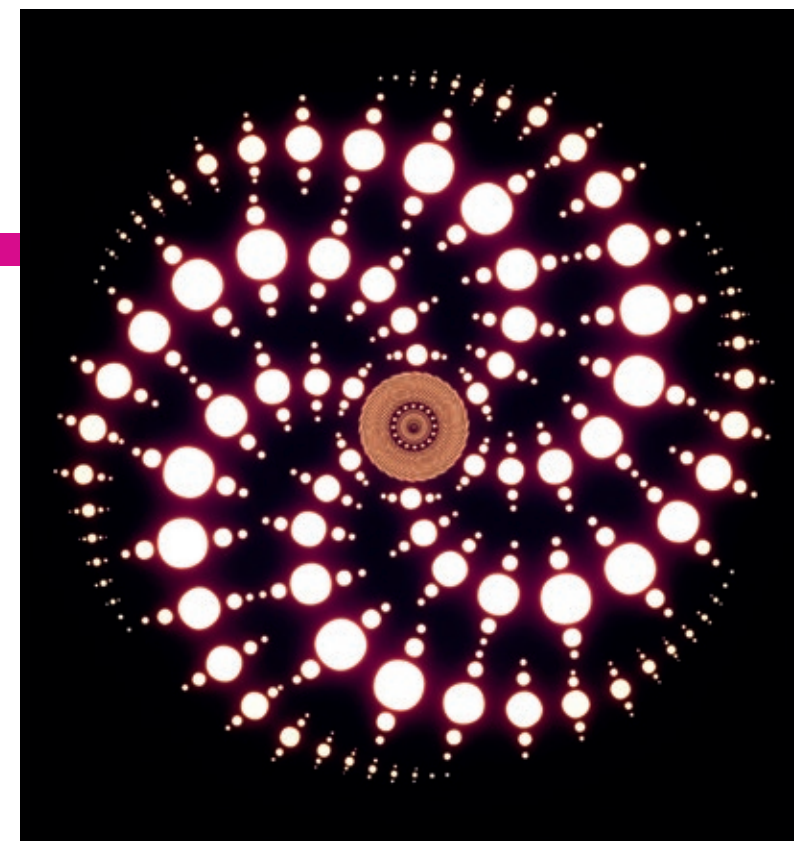
"Music Box" é uma aplicação artística de comportamento emergente e seu uso para criar

música. Emprega algoritmos flocados de Craig Reynolds para exibir notas animadas que surgem

MAX HATTLER _SYNC_
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]

O filme é baseado na ideia de que existe uma sincronização subjacente imutável no centro de tudo; uma sincronização que foi decidida no início dos tempos. Tudo segue a partir dela, tudo é regido por ela: todo o tempo, toda a física, toda a vida. E toda animação.

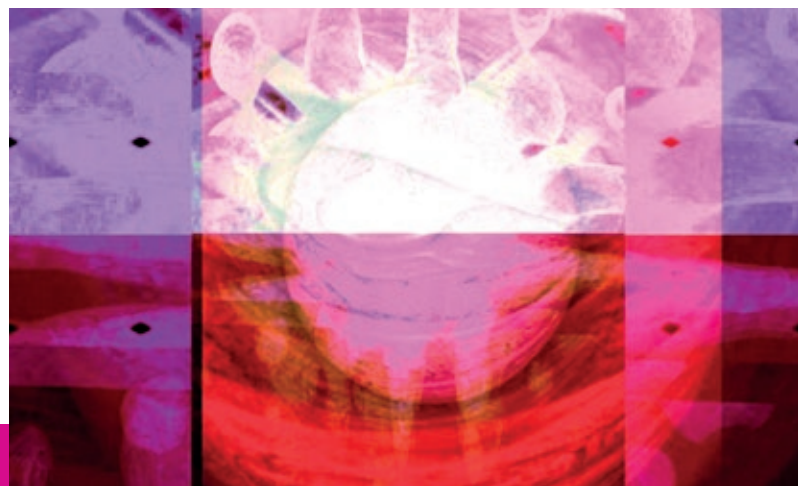
The film is based on the idea that there is an underlying unchanging synchronisation at the centre of everything; a sync that was decided at the very beginning of time. Everything follows from it, everything is ruled by it: all time, all physics, all life. And all animation.



NICOLA MONOPOLI_JUICY JOYCE_SUBVOCALIZING (AT PRE-SPEECH LEVEL)_ITÁLIA [ITALY]

A peça é dividida em dois movimentos: “Andante Sostenuto” é “o caminho para o fluxo de consciência”, “Con Fuoco - Presto Agitato” é o segundo movimento. “Con Fuoco” é o monólogo interior durante o fluxo de consciência e ao final, “Presto Agitato”, é a epifania, um momento de revelação espiritual. Esta peça trabalha com um nível de pré-linguagem muito primitiva.

The piece is divided into two movements: “Andante Sostenuto” is ‘the road to the stream of consciousness’; “Con Fuoco – Presto Agitato” is the second movement. “Con Fuoco” is the



inner monologue during the stream of consciousness and the final part, “Presto Agitato”, is the Epiphany, a

moment of spiritual revelation. This piece deals with a very primitive, pre-speech, level.

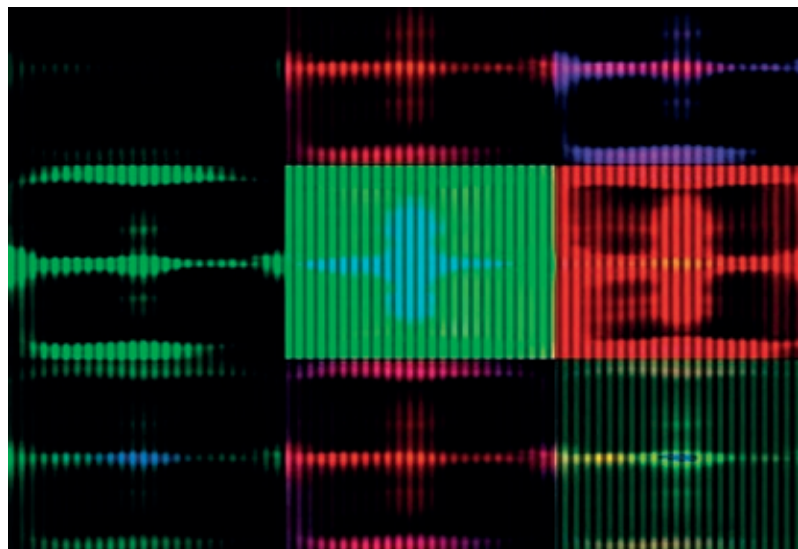
NICOLA MONOPOLI_THE RITE OF JUDGMENT_ITÁLIA [ITALY]

Inspirado pelas teorias psicanalíticas, o tema principal de “A Rite of Judgment” é a reação interna em consequência de um julgamento proferido ou recebido. O áudio é gerado a partir

da elaboração da voz. O vídeo interage com o áudio, pois foi gerado utilizando a mesma técnica (continuous resampling). A atenção aos detalhes sonoros e à presença de uma estrutura musical profunda

ajuda o ouvinte a compreender o significado do trabalho: às vezes, uma coisa natural, quase primitiva, pode exigir alguma complexidade para ser expressa da melhor maneira.

Inspired by the psychoanalytical theories, the main theme of “The Rite of Judgment” is the inner reaction in consequence of a given or received judgment. The audio is generated from the elaboration of the voice. The video deals with the audio because it has been generated using the same technique (continuous resampling). The attention to the sonic details and the presence of a musical deep structure help the listener to understand the meaning of the work: sometimes a natural thing, almost primitive, may require some complexity to be expressed in the better way.



NICOLA MONOPOLI_VOCAL ETUDE_ITÁLIA [ITALY]



“Vocal Etude” é uma homenagem à voz, “um meio especial para

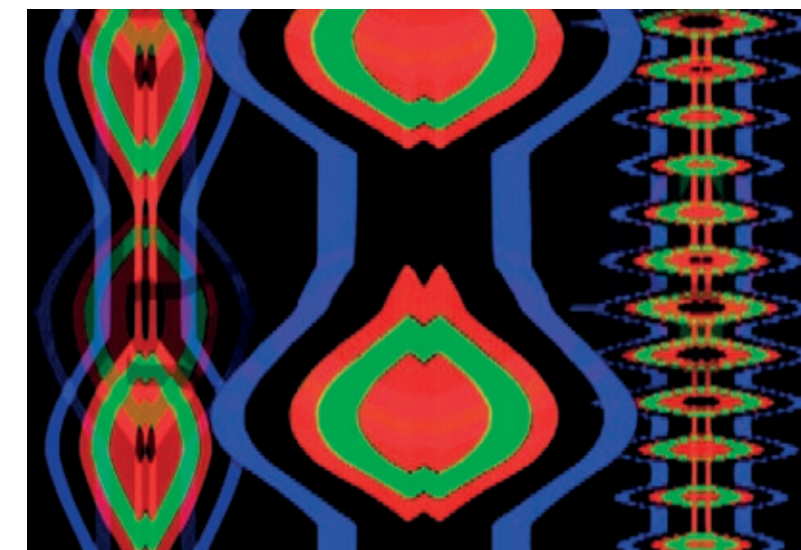
a transmissão de sentimentos”. “Vocal Etude” is a tribute to the

voice ‘an especial medium for the transmission of feelings’.

OCUSONIC _RED GREEN TOTEM_IRLANDA [IRELAND]

“Red Green Totem” é uma música visual experimental. Usando tecnologias analógicas dos anos 70, no estúdio de TV experimental de Nova York, tons simples, zumbidos e ruídos foram transformados em representações visuais e digitalmente re-sequenciados para criar uma composição de áudio visual nova. O que você vê é o que você ouve.

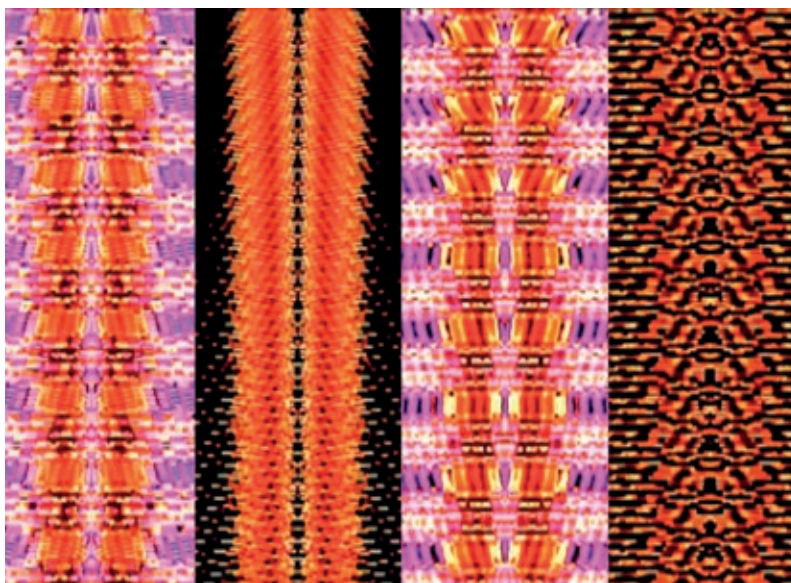
“Red Green Totem” is experimental visual music. Using 70’s analog



technologies, in the Experimental Television Studio NY, simple tones, buzzes and glitches were transformed into visual

representations and digitally re-sequenced to create a new audio visual composition. What you see is what you hear.

OCUSONIC_THIN RED LINE_IRLANDA [IRELAND]



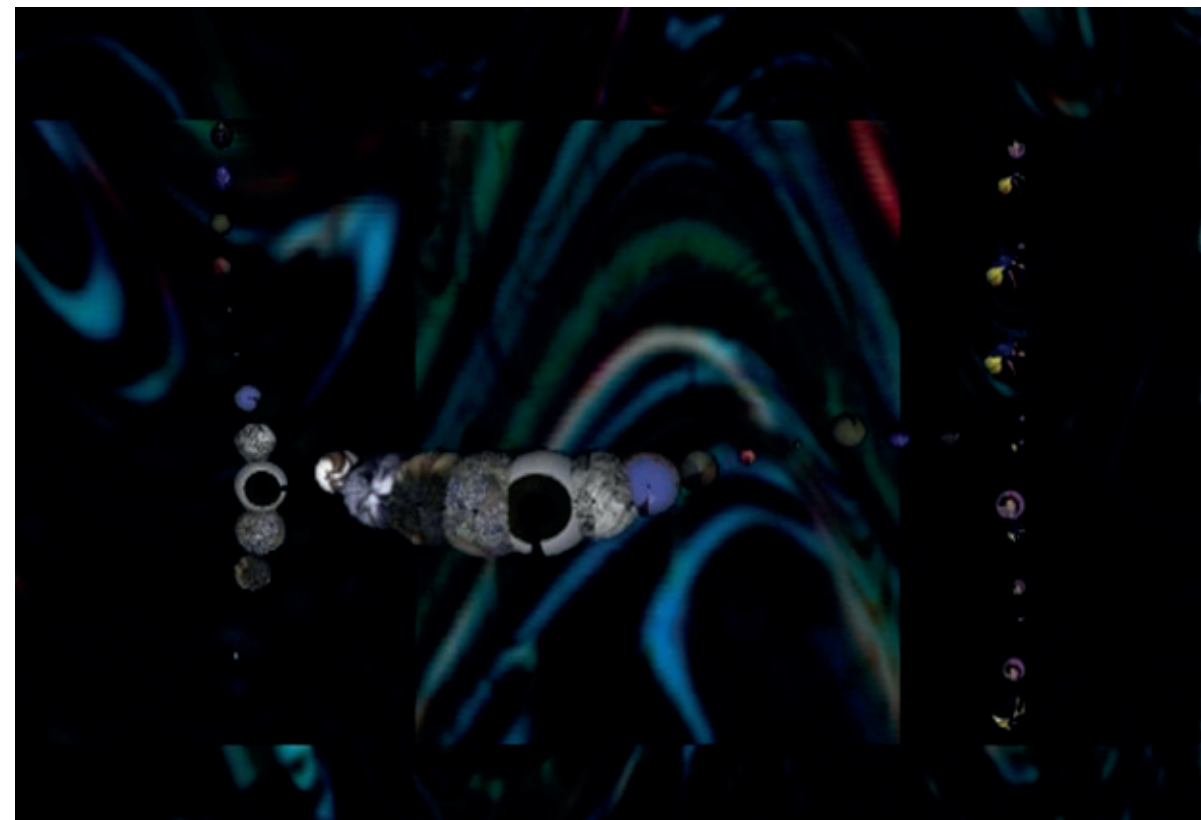
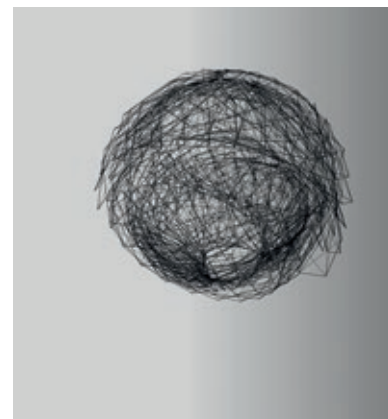
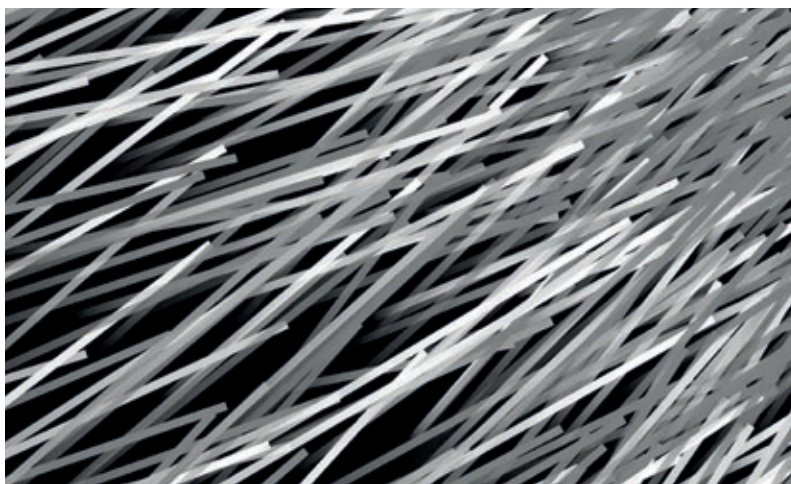
“Thin Red Line” usa o ecrã dividido (split screen) para justapor quatro elementos audiovisuais simplistas que constroem uma nova complexidade rítmica e harmônica. O material de origem foi gravado ao vivo no estúdio de TV experimental de Nova York, usando a tecnologia dos anos 70.

“Thin Red Line” uses split screen to juxtapose four simplistic audio visual elements which build to a new rhythmic and harmonic complexity. The source material was recorded live in the experimental TV Studio New York, using 70’s technology.

PABLO ROSERO_~ LIV_EQUADOR [ECUADOR]

O projeto ~ Liv propõe uma convivência entre o som e o objeto visual a partir da premissa do não diálogo com ambas as linguagens, aproveitando, através das muitas maneiras diferentes, para fazer significados a partir das relações e conflitos que podem ser encontrados ao experimentar com a superposição destes dois mundos.

The ~ Liv project propose a coexistence between the sound and the visual object starting from the premise of the no-dialogue with both languages and availing through the many different ways to make meanings with the relations and conflicts that can be find experimenting with the superposition of this two worlds.



PAGANMUZAK_LORENZACCIO_ITÁLIA [ITALY]

“Lorenzaccio” é uma obra audiovisual que resulta de um estudo sobre a simulação de modelos físicos e sistemas caóticos. Seu título é uma transposição irônica do atrator homônimo (Lorenz) que no trabalho é usado para fazer os movimentos dos objetos (no visual) e geração de som. Construída a partir de Pure Data, “Lorenzaccio” se desenvolve na forma de objetos tridimensionais, uma representação sonora / visual de um protótipo “massa-mola” (mass-spring).

the visual) and sound generation. Constructed from a patch of Pure Data, “Lorenzaccio” develops in the form of three-dimensional objects, a sound/visual representation of a “mass-spring” model.

“Lorenzaccio” is an audiovisual work that result of a study on the simulation of physical models and chaotic systems. Its title is an ironic transposition from the homonymous attractor (Lorenz) that in the work is used to make both the objects movements (on

PARTICIPANTES [PARTICIPANTS]

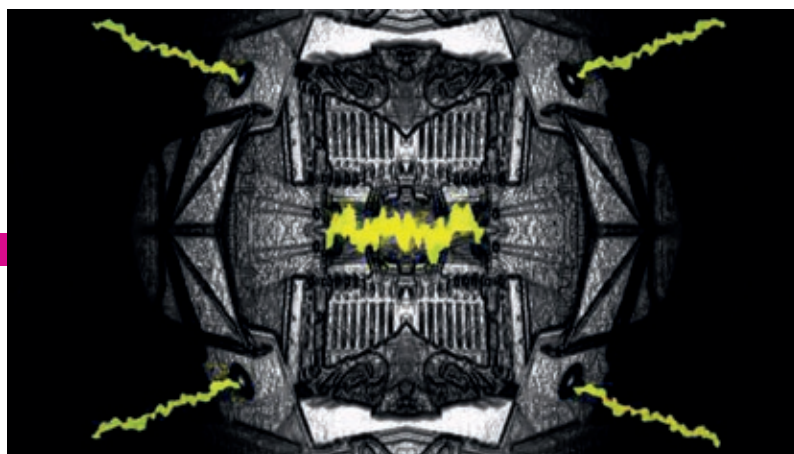
AORAQUÍ: Daniel Jeffs & Renata Carrasco_**REDE (HAZ LO QUE QUIERAS)**_CHILE



Criação musical realizada por meio de voz processada com ALESIS ModFXbitrman e batidas criadas com Akai MPC1000 e MachinedrumElektron e depois gravadas e mixadas. A intenção deste trabalho é criar um diálogo musical e máquinas de voz que interagem.

A piece of music using voice processed with ALESIS ModFXbitrman and beats created with Akai MPC1000 and MachinedrumElektron, then recorded and mixed. This work intends to create a music dialogue and voice machines which interact.

AQUILES GUIMARÃES_**ROOT KIT ZOMBIE**_BRASIL [BRAZIL]



Surgiu de uma seleção de material sonoro a ser usado em improvisações num sample shuffler. Somente a voz humana foi utilizada para sua composição e todo seu material foi gerado através de software TTS. O título é uma metáfora a respeito do processo de obsolescência e aprisionamento do compositor dentro do gênero eletroacústico.

It came from a selection of sound material to be used in improvisations on a sample shuffler. Only the human voice was used for its composition and

its whole material was generated through TTS. The title is a metaphor for the process of obsolescence and imprisonment of the composer within the electroacoustic genre.

BJØRN ERIK HAUGEN_**MEMBRANE**_NORUEGA [NORWAY]

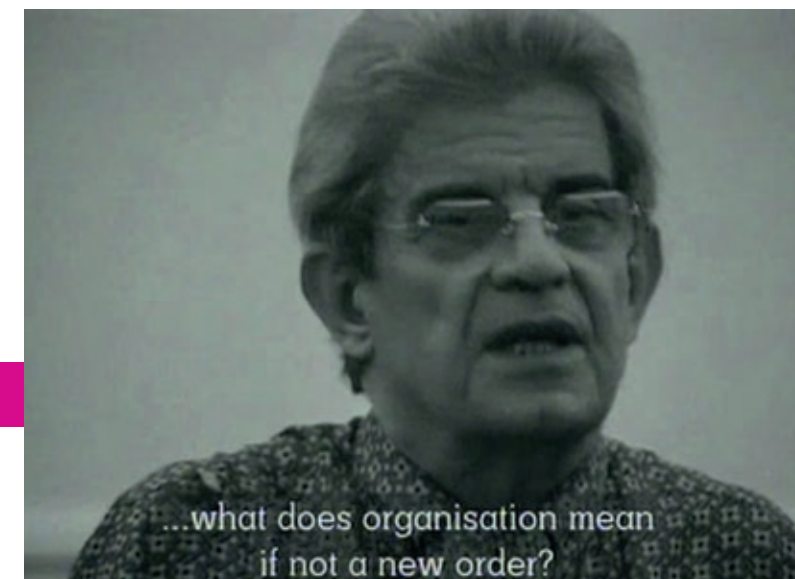


“Membrane” se baseia em gravações de sinais/ruídos eletromagnéticos do meu laptop e o vídeo é uma representação gráfica do som no qual sua altura e amplitude vão desenhando o próprio vídeo. O trabalho foi apresentado em Oslo em dezembro de 2011, em Huddersfield em fevereiro de 2012, e no Oslo Screen Festival em março de 2012.

“Membrane” is based on recordings of electromagnetic signal/noise from my laptop and the video is a graphic representation of the sound where pitch and amplitude are drawing the video. The work was screened in Oslo in December 2011, in Huddersfield in February 2012, and at Oslo Screen Festival in March 2012.

BJØRN ERIK HAUGEN_**WHAT DOES IT MATTER HOW MANY LOVERS YOU HAVE IF NONE OF THEM GIVES YOU THE UNIVERSE**_NORUEGA [NORWAY]

Lacan e Debord são centrais no discurso artístico, e esta é uma coletânea de seus pontos de vista sobre o tema. Os contextos são os protestos estudantis na França no final dos anos 1960 e revolução como uma palavra sempre em discussão. O título é uma citação famosa de Lacan que aqui se refere às duas «ideologias» na obra, a situacionista e a psicanalítica.



In art discourse both Lacan and Debord are central, and this is a collection of their views about. The contexts are the student protests in France in the late sixties, and

revolution as a word always in discussion. The title is a famous quote by Lacan. Here it refers to the two «ideologies» in the piece, the situationist and the psychoanalytic.

BLICK_VISUAL ALAN AUDIOVEJA_FRANÇA [FRANCE]

Este documentário experimental é baseado na autoconfiança de um músico veterano de eletropunk diante de uma câmera. Essa entrevista cheia de clichês foi transformada em ondas vibratórias para trazer as palavras para o nível da emissão de reflexão física. O objetivo é alcançar a energia presente na música de Alan Vega.

This experimental documentary is based on the self-confidence of a veteran electro-punk musician in front of a camera. This interview full of clichés was transformed into vibratory waves to bring the words to the level of emission of physical thought. The goal is to reach the energy that is perceived in Alan Vega's music.



DANIEL GAZANA_“AB IMO PECTORE...”_BRASIL [BRAZIL]

A obra é uma tradução intersemiótica de diversos pensamentos e reflexões previamente registrados em rascunhos (agora não mais existentes) sobre um amor que resiste ao tempo, mas parece ser impossível. Para a produção desta obra, todos os elementos sonoros foram tocados, gravados, editados e posteriormente manipulados com softwares em um computador.

The work is an intersemiotic translation of several thoughts and reflections, previously registered in annotations (no longer existent) about a love that resists across time, but seems to be impossible. To produce this sound work, all sonorous elements were played, recorded, edited, and manipulated with softwares on a computer.



DANIEL MAYER_LOKALE ORBITS / SOLO 6_ÁUSTRIA [AUSTRIA]



“Lokale Orbits” começou como uma sequência de obras para instrumento solo e teipe, nas quais sons tocados pelos músicos envolvidos eram gravados e depois processados. “Solo 6” é enquadrado pela pulsação lenta de um som

de piano alienado por granulação, espacialização e reverberação com artefatos de acompanhamento.

“Lokale Orbits” started as a sequence of pieces for solo instrument and tape, whereby

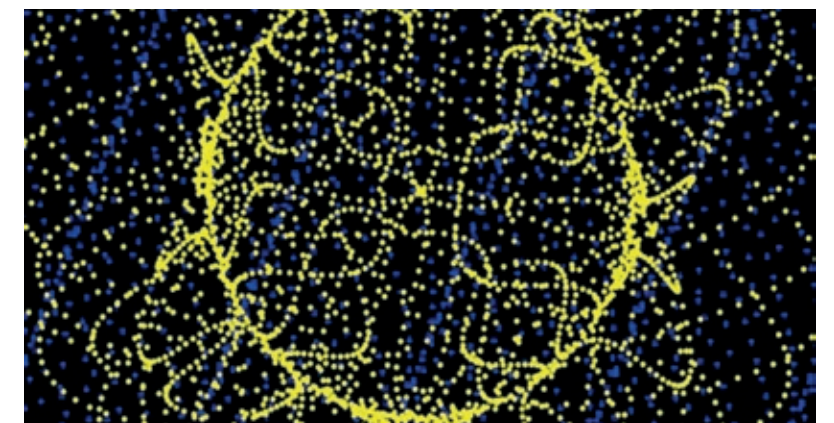
sounds played by the musicians concerned were recorded for further processing. “Solo 6” is framed by the slow pulsation of a piano sound alienated by granulation, spatialisation and reverb with accompanying artefacts.

DONALD CRAIG_MIDNIGHT AT LOCH NESS_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Obra de música visual: As imagens são geradas com algoritmos usando um “instrumento” baseado no código “Arabesque” da Harmonia Digital de John Whitney. Os visuais são uma espécie de homenagem ao trabalho de Whitney. O som é uma obra mais antiga que compus no computador e reutilizei neste trabalho.

older computer music piece of mine that I re-used for this work.

A work of visual music: The images are generated algorithmically using an “instrument” based on the “Arabesque” code in John Whitney’s Digital Harmony. The visuals are very much a kind of homage to Whitney’s work. The sound is an



ESTEREOTIPS: LUCA CARRUBBA_SOÑANDO SATELITES_ESPANHA [SPAIN]

É uma instalação de som de satélite que convida a sonhar e propõe olhar sobre a nossa cabeça como um território para explorar e cortar. O objetivo é criar um espaço imersivo de áudio / visual para o público: o público entra em um quarto escuro onde é exibida uma projeção de um sistema de rastreamento por satélite em tempo real.

It is a satellite sound installation that invites to dream and proposes to look over our heads as a land to explore and hack. The installation aims to create an immersive audio/visual space for the audience: the public enters a dark room where a projection of a real-time satellite tracking system is displayed.



FRANCESCO ABBRESCIA_BOULEZ RIMANE_ITÁLIA [ITALY]



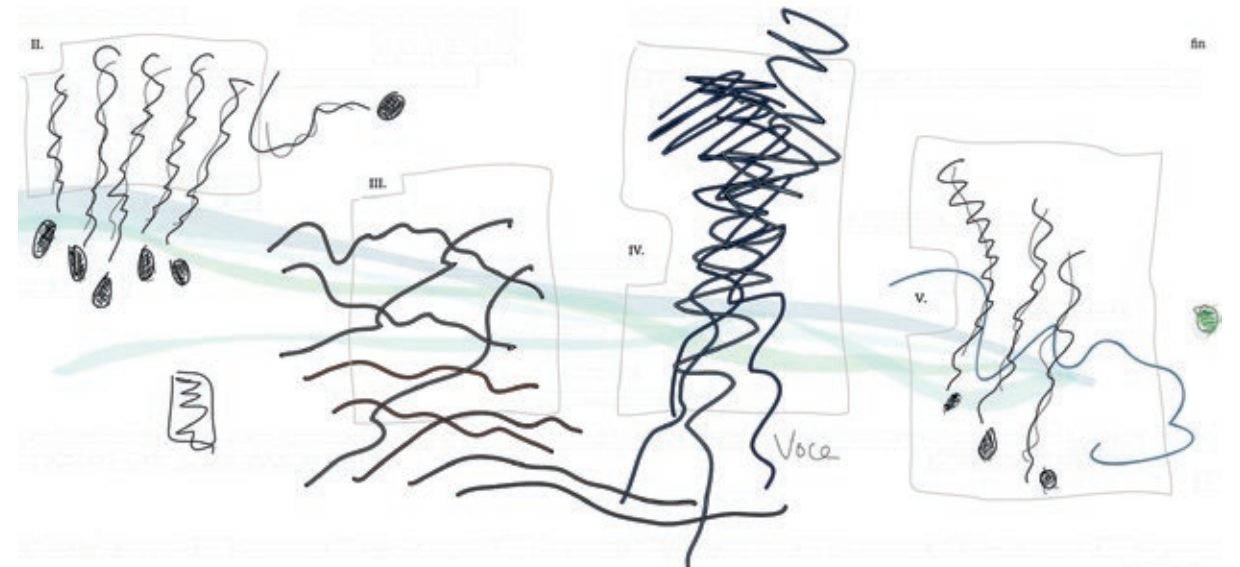
Este é o resultado de composição musical com a ajuda do computador usando técnicas algorítmicas (gramáticas generativas e funções recursivas) implementadas em

"Mathematica" e "Csound" do mesmo autor.

This is the result of computer assisted musical composition using

algorithmic techniques (generative grammars and recursive functions) implemented in "Mathematica" and "Csound" by the author himself.

JORN EBNER_(THE BEATLES) IN HAMBURG_ALEMANHA [GERMANY]



Esta obra visa ligar um aspecto da história cultural com o presente, sem recorrer a atividades comerciais focadas na temporada que os Beatles passaram em Hamburgo, como excursões musicais guiadas e outros. Artisticamente, este projeto pretende

propor uma abordagem discreta da arte no domínio público, usando novas mídias e elementos sonoros.

This work intends to connect an aspect of cultural history with the present, without resorting to

commercial Beatles-in-Hamburg activities such as guided musical tours and others. Artistically, this project intends to propose an unobtrusive approach to art in the public realm, using new media and sound elements.

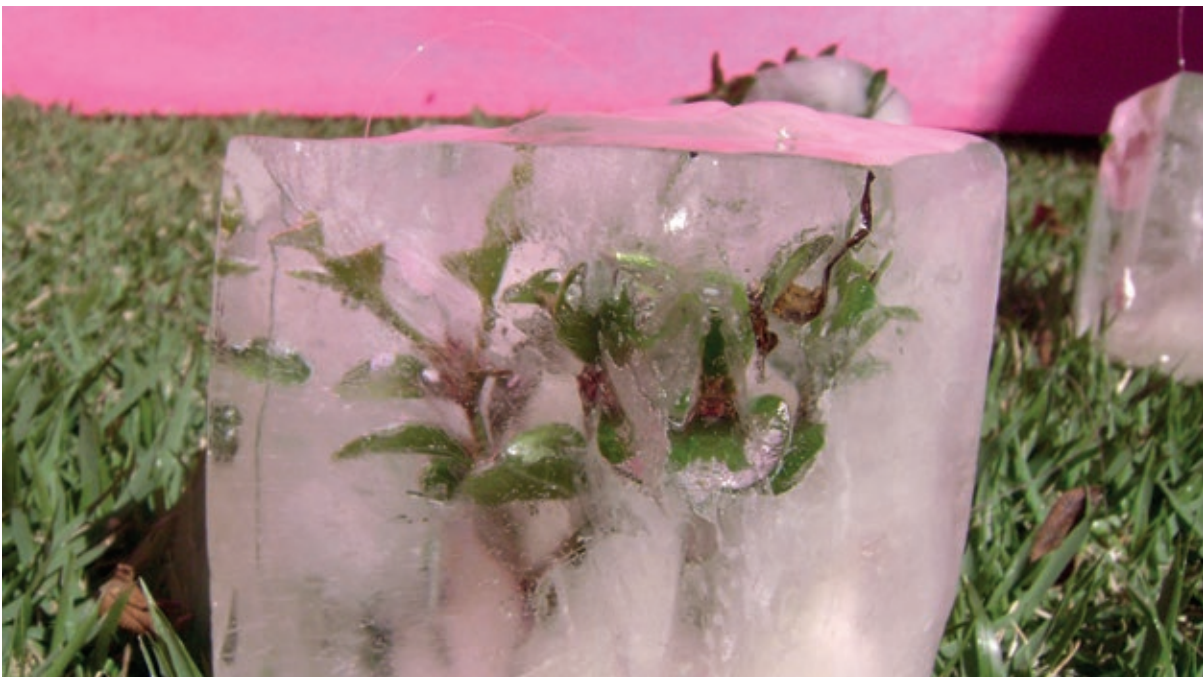


JULIANA ALVARENGA, RADEK RUDNICKI & ZEZO OLIMPIO_BORN_BRASIL [BRAZIL]

Reflexão sobre produção corporal. Um corpo grávido produz esculturas feitas em liga metálica para solda e constata que os estados sucessivos têm na pele seu anteparo mais marcante.

A reflection on body production. A pregnant body produces sculptures made of welding alloy and discovers that the evolving states have the skin as their main support.

JULIANA ALVARENGA, RADEK RUDNICKI & ZEZO OLIMPIO_JARDIM DE INVERNO_BRASIL [BRAZIL]

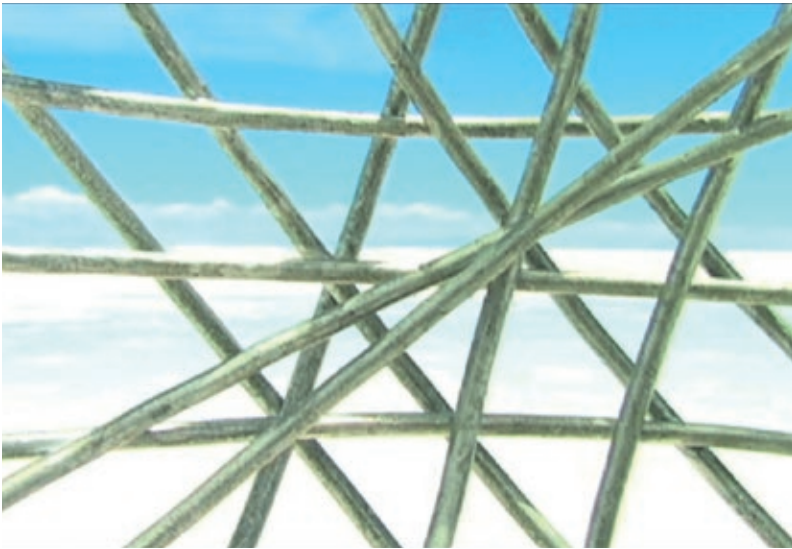


Ensaio sobre a conservação da vida na técnica bonsai que utiliza baixas temperaturas para prolongar os fluxos vitais. A simulação do inverno revela as marcas do tempo em um espaço interior ficcional

onde a intervenção humana reconstrói as noções de natural e artificial.
An essay on the conservation of life in the bonsai technique which

uses low temperatures to extend vital flows. The simulation of winter reveals the traces of time in a fictional inner space where human intervention rebuilds the notions of natural and artificial.

JULIANA ALVARENGA, RADEK RUDNICKI & ZEZO OLIMPIO_NATUREZA BIPOLAR_BRASIL [BRAZIL]



Pesquisa sobre o lítio, usado como medicamento na síndrome bipolar, faz com que não exista prioridade entre quaisquer dos polos, e tem o mesmo efeito no planeta ao não indicar a preferência por um dos polos da terra como direção, pois desmagnetiza a bússola.

A research on lithium, used as a medication for bipolar disorder, makes that there is no priority between any of the poles and has the same effect on the planet once it doesn't show a preference for any of Earth's poles as a direction because it demagnetizes the compass.

JUNYA OIKAWA_THITH--I THI..A.A. A..A.....AA U E - - - - -O_ALEMANHA [GERMANY]



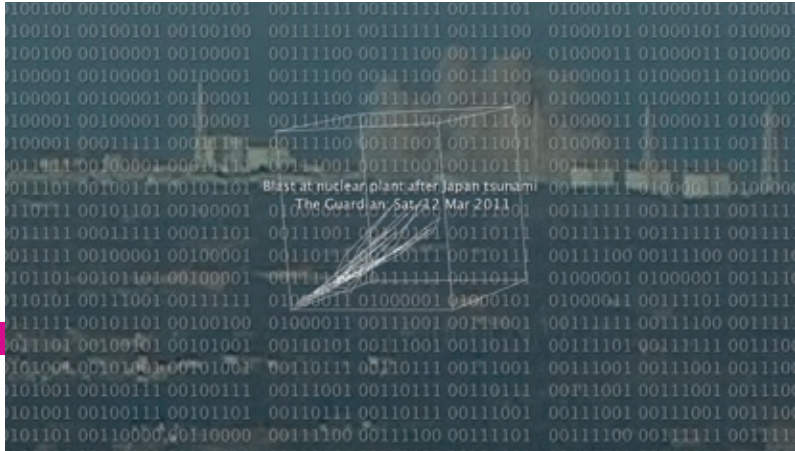
Esta obra foi inspirada pela seguinte fantasia que tenho. Um grupo de criaturas imaginárias feitas de som está vindo do passado para o futuro. As criaturas estão falando uma espécie de idioma: “thith--i thi.. a.a. a..a.....aa u e - - - - -o”. Um microcosmo criado por um instante de fantasia alucinante.

This piece was inspired by the following fantasy of mine. A group of imaginary creatures made of sound is moving from past toward future. The creatures were speaking some sort of language: “thith--i thi.. a.a. a..a.....aa u e - - - - -o”. A microcosm created by a flash of hallucinatory fantasy.

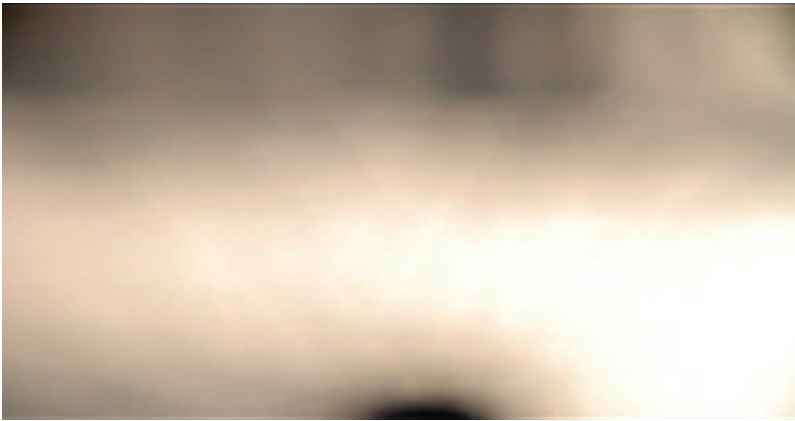
KENJI KOJIMA_COMPOSITION FUKUSHIMA 2011_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Este é um experimento com as relações entre percepção e cognição, tecnologia, música e arte visual.

It is an experimentation with the relations among perception and cognition, technology, music, and visual art.



LOLO_RESISTANCE 12.0_CHILE



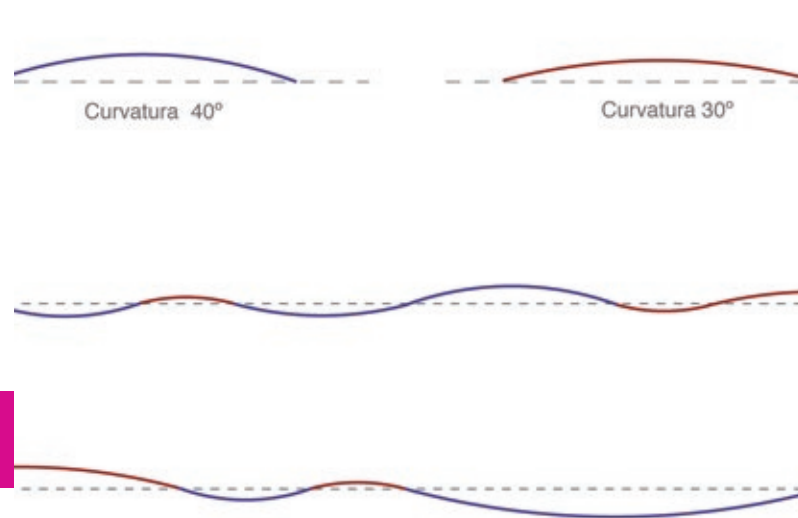
Esta obra reage ao calendário, 12 fragmentos de uma só composição que busca a proporção áurea.

This work responds to the calendar, 12 fragments of a single composition which pursues the golden ratio.

MARINA CAMARGO & LEONARDO BOFF_PAISAGEM COM ONDAS_BRASIL [BRAZIL]

O vento nos Pampas e a paisagem geográfica da região sul do Brasil inspiraram este trabalho. Uma paisagem sonora foi criada a partir de desenhos que descrevem ondulações nos ângulos de 30° a 40° para simular o som de vento soprando, o qual é mesclado com timbres de gaita e violão.

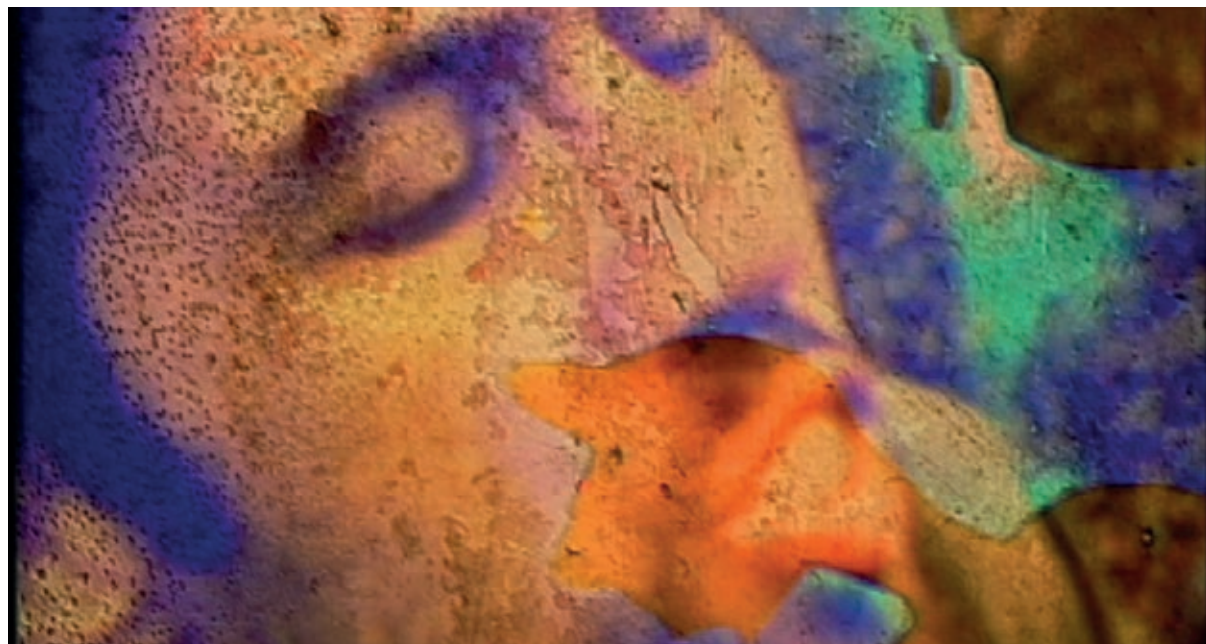
The winds in the Pampas and the geographic landscape in the southern region of Brazil have inspired this work. A soundscape



was created on the basis of drawings that describe undulations in angles ranging from 30° to 40°

to simulate the sound of blowing wind, which is combined with sounds of harmonica and guitar.

MIKE VERNUSKY_THE HIDDEN_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



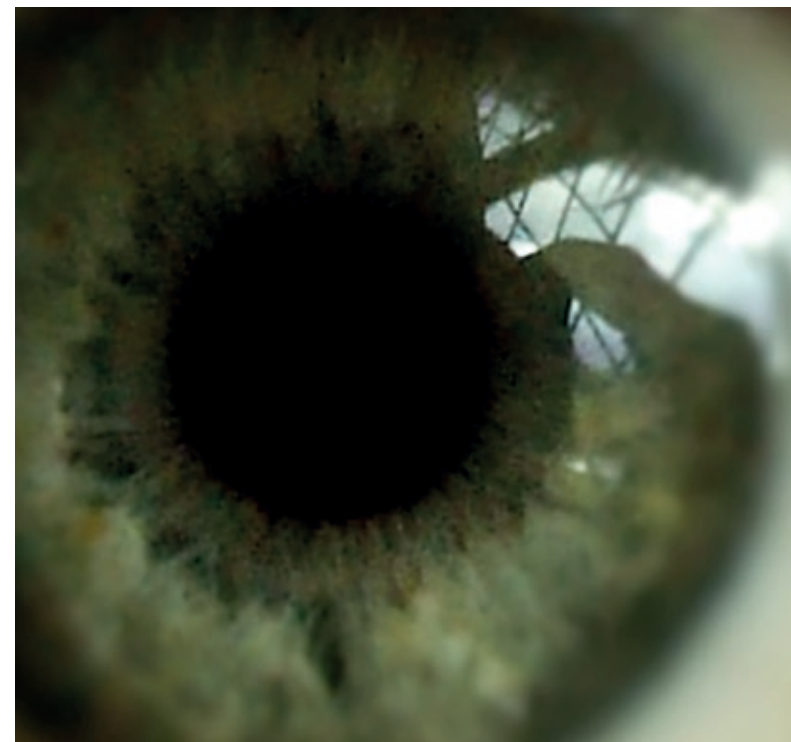
Vibrando no espaço entre semiótica e percepção, a obra busca estender os limites de fenômenos dimensionais através de mundos discrepantes e contextos hiper-reais. "The Hidden" culmina com um

pesadelo desintegrador entremeado por um tema de ocultamento.

Vibrating inside the space between semiotics and perception, it seeks to push the boundaries of dimensional

phenomena through disparate worlds and hyperreal contexts. "The Hidden" culminates into a disintegrating nightmare sewn together by a theme of concealment.

PANAYIOTIS KOKORAS_FEAR ENGINE_GRÉCIA [GREECE]



O objetivo do trabalho é criar uma relação em vários níveis entre o espaço e o público, buscando um desenvolvimento multisensorial do som no tempo. Poderes sobrenaturais rondam a vida do homem moderno e o apavoram, como as histórias de fantasmas, acusando-o de indisciplina.

The work's aim is to create a multileveled relation between space and audience, seeking a multisensory development of the sound in time. Supernatural powers haunt the life of modern man and horrify him, like the tales of ghosts, accusing him of indiscipline.

PATRICK LICHTY_STOCHASTIC SLIDE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Esta obra utiliza um Arduino com escudo de placa-filha Fluxamasynt criando música audioacústica com serialismo baseada em regras básicas de distribuição estocástica. O objetivo geral da obra é utilizar o Fluxamasynt para fazer uma

representação sonora dos geradores de números pseudoaleatórios do firmware Arduino.

This piece uses an Arduino with Fluxamasynt daughterboard shield creating serialist audioacoustic

music based on basic rules of stochastic distribution. The overall goal of the piece is to use the Fluxamasynt to make a sonic representation of the pseudo-random number generators in the Arduino firmware.

PHILIP MANTIONE_DEPTH OF FIELD / Hfone_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Depth of Field” e “Hfone” são parte de uma coletânea de obras eletroacústicas criada nos últimos dois anos usando gravações de campo e sons gerados por computador. O título (Depth of

Field) traça um paralelo sonoro com fotografia e imagética visual em termos da relativa clareza ou presença do conteúdo do plano de fundo e do primeiro plano, e a interação e movimento entre as duas ideias.

“Depth of Field” and “Hfone” are part of a collection of electroacoustic work created over the past two years using field recordings and computer generated sounds. The title (Depth of Field) draws a sonic parallel with photography and visual imagery in terms of the relative clarity or presence of background and foreground content, and the interplay and movement between the two ideas.

RENATA ROMAN_SONS DA SERRA DA MANTIQUEIRA_BRASIL [BRAZIL]



Série composta por 5 paisagens sonoras colhidas na cidade de São Bento do Sapucaí, localizada na Serra da Mantiqueira. Os registros feitos apresentam sonoridades diversas: noite e manhã na zona rural, festa do congado, moinhos d’água em funcionamento. Os sons em estado puro revelam belezas que a arte da escuta proporciona.

Series of soundscapes collected in São Bento do Sapucaí, located in the Serra da Mantiqueira, in the state of Sao Paulo. The records have got diverse sounds: night and morning in a rural area, congado festival, watermill. The pure sounds reveal beauties that the art of listening provides.

RENATA ROMAN_ALICES_BRASIL [BRAZIL]



“Alices” foi originalmente escrito para teatro pelo poeta e dramaturgo Jarbas Capusso Filho. É o diálogo entre duas mulheres vítimas da violência, fora do tempo, num lugar

inominável, envolvidas por uma atmosfera liricamente dramática.

“Alice” was originally written for the theater by the poet and playwright

Jarbas Capusso Son. It is a dialogue between two women victims of violence, out of time, in a nameless place, surrounded by a lyrically dramatic atmosphere.

SARAH BOOTHROYD_ALL IN TIME_CANADÁ [CANADA]



O tempo é tão ubíquo quanto evasivo. Guiado por ciência e ficção científica, “All In Time” esquadrinha o mistério atemporal do próprio tempo. Esta obra de 25 minutos foi vencedora do Luc Ferrari International Broadcast Arts

Competition e ganhou a Medalha de Ouro Mundial por Melhor Som no New York Festivals Radio Programming Awards.

Time is as ubiquitous as it is elusive. Guided by science and science

fiction, “All In Time” traverses the timeless mystery of time itself. This 25-minute work won the Luc Ferrari International Broadcast Arts Competition and a Gold World Medal for Best Sound at the New York Festivals Radio Programming Awards.

STAALPLAAT SOUNDSYSTEM:
GEERT-JAN HOBIJN & JENS EWALD
YOKOMONO-PRO HOLANDA
[NETHERLANDS]



A inspiração para este projeto é o incrível volume e caos do tráfego indiano e os sons que ele produz. Este experimento com buzinas de carros espera se ligar em grande escala com a relação entre sinais discretos em meio ao barulho generalizado no espaço público. A obra estreou no India Art Summit em Nova Déli, Índia, em agosto de 2008.

The inspiration for this project is the incredible volume and chaos of Indian traffic and the sounds it produces. This car horn experiment hopes to engage on a large scale

with the relation between discrete signals among generalised noise in public space. The piece premiered at the India Art Summit in New Delhi, India, in August 2008.

THE EBERTBROTHERS: Michael Ebert & Axel Ebert_ **SUSTEN PASS LIVE_** ALEMANHA [GERMANY]



Os Eberbrothers se apresentam no palco com um conjunto sempre em mutação de sintetizadores, máquinas de percussão e software, criando paisagens sonoras que incluem ruídos, melancolia, batidas laceradas e espaços amplos. A intensa colagem musical é acompanhada por seu próprio material visual.

The Eberbrothers perform on stage with an ever evolving set of synths, drum machines and software, creating soundscapes that include noise, melancholy, mangled beats, and wide spaces. The intense musical collage is accompanied by their own visual material.

V4W.ENKO_ SYNTHETIC EXPLOSION_ UCRÂNIA [UKRAINE]



Alguns sistemas robóticos em espaços abstratos ou metodologias algorítmicas criam texturas musicais e visuais, que poderiam viver e crescer sem fatores humanos, assim como com a manipulação de alguns parâmetros de todo o sistema.

Some robotic systems in abstract spaces or algorithmical methodologies create music and visual textures, which could live and grow without human factors, as well as with the manipulation of some parameters of the whole system.

VÍCTOR CASTELO_
CAMINHO PARA O MAR_ ESTADOS
UNIDOS [UNITED STATES]



Obra baseada nas sensações e sons trazidos pelo oceano. É a história de um homem que certa noite caminha rumo ao mar em busca de caos e paz, para respirar a serenidade da água e sentir a violência das ondas. É uma história de suicídio interno, morte metafórica como um meio de alcançar liberdade.

A work based on the sensations and sounds brought by the ocean. It is the story of a man who walks towards the sea one night to find chaos and peace, to breathe the

serenity of the water and feel the violence of the waves. It is a story of an internal suicide; a metaphorical death as a way to reach freedom.

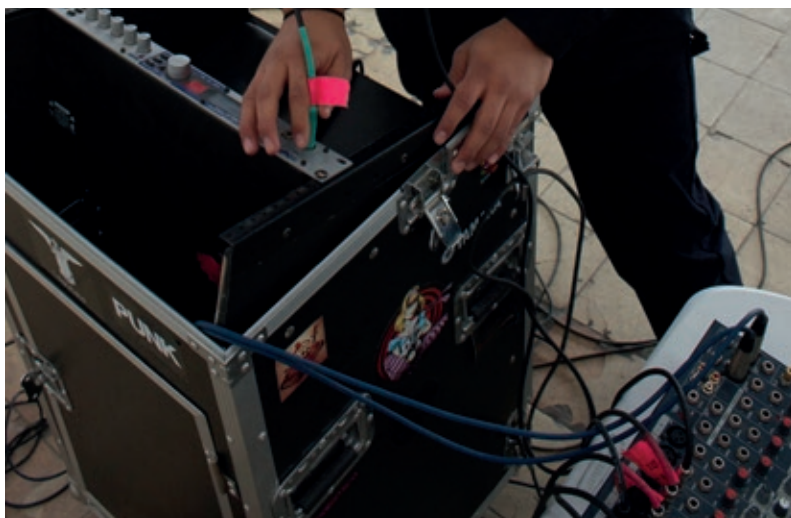
VIDEO JACK: Nuno Correia, André Carrilho & Gokce Taskan_AV CLASH_PORTUGAL



É um projeto para a web, que permite a criação de composições audiovisuais, consistindo em combinações de sons e loops de animação audio-reativos.

It is a Web-based project, which allows for the creation of audiovisual compositions, consisting of combinations of sound and audio-reactive animation loops.

YAIR LÓPEZ_PAISAJE SONORO DE LOS PUEBLOS MÁGICOS DE JALISCO_MÉXICO [MEXICO]



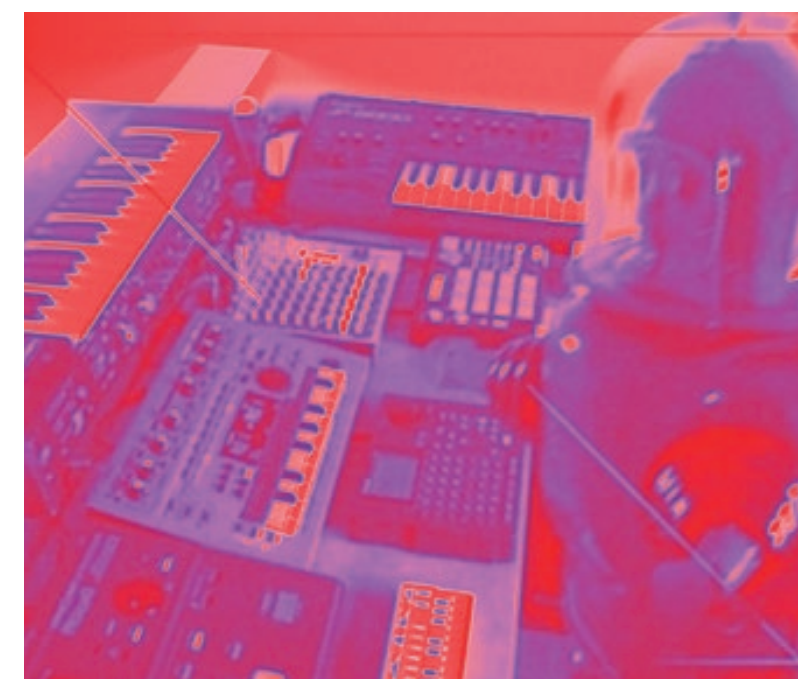
Este projeto foi realizado durante 2010 nas cidades de Tapalpa, Tequila, Mazamitla e Tonalá, com o apoio do programa de estímulo à criação e desenvolvimento artístico no Estado de Jalisco, e orientou o projeto de Dolores Garnica.

This project was conducted during 2010 in the towns of Tapalpa, Tequila, Mazamitla, and Tonalá, with the support of the program to stimulate creation and artistic development in the State of Jalisco, and it was the tutor of Dolores Garnica's project.

VENTILA POP LOUNGE DO FILE 2012 [LOUNGE AT THE FILE 2012]

A música moderna que escutamos nada mais é do que a releitura de padrões estéticos cíclicos, que se repetem aproximadamente a cada 20 anos. Por exemplo, o que hoje é chamado de musicalmente moderno com certeza bebe na fonte do que ouvíamos em 1992. O conhecimento da humanidade dobra a cada 25 anos, ao passo que a cada 18 meses o poder de processamento dos computadores é dobrado. A maioria das pessoas subutiliza a tecnologia por falta de conhecimento e insiste em tratá-la como commodity, sem a percepção de que deve usá-la como simples lixo reciclável.

O desafio do Ventila Pop é reciclar! Reciclar tendências, reciclar conceitos e tecnologias. Ir além dos usos das propostas audiovisuais. Virtuais e reais também, os sons vêm de processadores, máquinas e vozes, combinando novos conceitos com novidades de museus. Alguns controladores usados pelo Ventila Pop por vezes são vistos em lojas de instrumentos, enquanto outros são inéditos. As maneiras de compor e tocar foram desconstruídas proporcionando estruturas diferenciadas, cativantes e fundamentalmente pop.



The modern music we listen is nothing else than a reinterpretation of cyclic aesthetic patterns, which repeat approximately every 20 years. For example, what is considered musically modern today is certainly based on what we used to hear in 1992. Humanity's knowledge doubles every 25 years, while every 18 months the processing power of computers doubles. Most people subuse technology because they don't know it well and insist on treating it as a commodity, without realizing that they should use it as a mere recyclable stuff.

The challenge of the Ventila Pop is recycling! Recycling tendencies, recycling concepts and technologies. Going beyond the uses of the audiovisual proposals. Virtual and also real, the sounds come from processors, machines, and voices, combining new concepts with novelties in museums. Some controllers used by the Ventila Pop can be seen in instrument stores, while others are still unknown. The ways to compose and play have been deconstructed providing singular, captivating structures which are fundamentally pop.

TECNOLOGIA DE MÚSICA ELETRÔNICA NA ERA DA ILUMINAÇÃO ANÁLOGO-DIGITAL
[ELECTRONIC MUSIC TECHNOLOGY IN THE AGE OF ANALOGUE-DIGITAL ILLUMINATION]

Eric Marke

O tempo todo é criado algum tipo de Música* transformadora, mas que ainda mantém um elo com a realidade, por estar integrada ao nosso dia a dia como forma comunicacional. Antigamente, a Música podia ser feita com qualquer objeto sonoro, mesmo que não estivesse ligado a uma amplificação análogo-elétrica. Hoje as antigas tecnologias musicais são desprezadas devido a uma descontínua ruptura com o passado. Neste sentido seu futuro é bem imprevisível, embora tenhamos de superar commodities (produtos para fazer Música) e barreiras tecnológicas, em uma tentativa incessante de produzir melhor a um custo menor em todo o mundo. Como sugestão de primeira análise, a Música pode ser mais bem entendida se transformar a nossa visão em um evento compartilhável que transite livremente em várias redes sociais e, por consequência, nas modalidades expositivas, dado que a obra muda conforme o modo como os suportes e materiais se transformam (modificam), considerando os avanços tecnológicos nos setores das artes e entretenimento. Esta Música pode ser inserida no conceito de sociabilidade (BAEHLER, 1995, pp.77-89) por trazer a aptidão humana que faz indivíduos e/ou grupos estabelecerem redes, por meio das quais fazem circular as informações que exprimem seus gostos,

interesses, opiniões e paixões. Na verve de um grupo, os indivíduos estabelecem “relações” firmadas de um modo geral por laços, mais ou menos sólidos e exclusivos. Estes laços, por sua vez, se dividem em várias tramas das redes com vínculos de parentesco, classes sociais/ econômicas/educacionais/ culturais e de poderes aquisitivos. A segunda análise, e mais óbvia, passa pelo exame da história da Música mundial (e ocidental) para identificar o período em que as novas tecnologias (escolha esta mais sensata para esta breve crítica) atingem um alto grau de referência na cultura massiva (peer-to-peer, colaborativa, construtiva). Se a Música é o pré-anúncio de uma arte interativa, tanto nas suas formas quanto em suas técnicas, o século XX traz uma melhor compreensão entre o objeto (arte) e o pensamento (público).

Sabe-se que a Música é:

- Evolutiva, permanente, nunca conclusiva;
- Múltipla, complexa, rápida = ambígua, vaga, plástica;
- No universo do software, numa viagem à velocidade da luz, o espaço não existe (pode ser atravessado literalmente em “tempo nenhum”);
- O espaço não impõe mais limites.

*Aqui o termo Música é sinônimo de “música eletrônica”.

The whole time we see the creation of some kind of transforming Music, but it is still maintains a link with reality, once it is part of our quotidian life as a communication form.

The Music could be formerly made with any sound object, even if it was not connected to an analogue-electric amplifier. Nowadays, old musical technologies are despised due to a discontinuous rupture with the past. So, in a general sense, its future is very unpredictable, although we have to overcome commodities (products to make Music) and technological barriers, in a ceaseless attempt to produce better goods at lower costs worldwide.

As a suggestion for a first analysis, the Music can be better understood if it changes our vision in a shared event which spreads freely across several social networks and, in consequence, in the exhibiting modalities, once the work changes according to the way how supports and materials change (modify), considering the technological progresses in the fields of the arts and entertainment.

This Music can fit into the concept of sociability (BAEHLER, 1995, pp. 77-89) for bearing the human aptitude which makes individuals and/or groups establish networks, through which they spread information that indicate their preferences, interests, opinions, and

passions. In a group’s verve, the individuals establish “relationships” which are in general consolidated by bonds, more or less solid and exclusive. These bonds then are divided into several weaves in the networks with links related to kinship, social/economic/ educational/cultural classes and purchasing powers.

The second analysis, which is more obvious, involves the investigation of the history of world (and Western) Music, in order to identify the period when the new technologies (this is a wiser choice for this brief review) reach a high degree of reference in mass culture (peer-to-peer, collaborative, constructive). If the Music is the pre-announcement of an interactive art, so much in its forms as in its techniques, the XXth century brings a better understanding between the object (art) and the thinking (public).

It is known that the Music is:

- Evolutional, permanent, never conclusive;
- Multiple, complex, fast = ambiguous, vague, plastic;
- In the software universe, in a trip at the speed of light, the space doesn’t exist (it can be crossed literally in “no time at all”);
- The space no longer imposes limits.

*The word Music here is a synonym of “electronic music”.

A TECNOLOGIA E A VANGUARDA

Luciano Watase

October 2007

O que é moderno? O que se rotula de moderno na verdade é contemporâneo. A música moderna que escutamos nada mais é do que a releitura de padrões estéticos cíclicos, que se repetem aproximadamente a cada 20 anos. Por exemplo o que hoje é chamado de musicalmente moderno com certeza bebe na fonte do que ouvíamos em 1987, grupos como Bangles, Bon Jovi, Kenny G... A última tendência da moda é a volta das calças de cintura alta para as próximas estações, lembrando que as atuais calças saint-tropez foram moda três ou quatro décadas atrás. Será que as pessoas que criam, geram tendências e formam opinião sabem tanto que acham melhor readaptar versões obsoletas? Se o conhecimento da humanidade dobra a cada 25 anos e a maioria das pessoas em ambientes corporativos continua usando a tecnologia como seus avós a usavam, não há justificativa para tamanho investimento. O grande desafio das pequenas e médias empresas é o alinhamento do investimento em tecnologia com o departamento contábil, que o lança como despesa, e com razão, considerando-se a lei de Moore que diz que a cada 18 meses a depreciação tecnológica é de 50%. O contexto geopolítico leva a crer que a vanguarda tecnológica deveria preferir uma máquina de

escrever e um bloco de anotações, pois a dependência de energia seria infinitamente menor. Assim, em caso de catástrofes as operações não parariam, problemas com suporte seriam resolvidos com dicionários e apontadores de lápis, e nosso planeta não seria destruído pela poluição causada pelo e-trash. Sim, o lixo eletrônico; para cada monitor fabricado são gastos mais de 150 litros de água limpa, toneladas de placas de circuito, baterias e coisas do tipo, que transformam-se em lixo a cada segundo. Esse ciclo novamente culmina com a releitura de objetos obsoletos. Os primeiros editores de texto e as agendas eletrônicas chegaram substituindo os blocos e agendas de papel. Os primeiros handhelds novamente os substituíram e estão sendo trocados pelos smartphones. Dentro de uma empresa de médio porte isso já não vale a pena, pois não se pode esperar muita eficiência em um ambiente sem treinamento e com baixo nível de conhecimento de inglês. A tecnologia faz o inverso do seu papel não permitindo ganho de tempo suficiente para melhorarmos nossa qualidade de vida. Uma grande corporação é feita de pessoas, e a relação entre as pessoas e máquinas não deve ser simbiótica, e sim parasitária. A modernidade está aí para ser naturalmente desfrutada por seres preparados para dominá-las.

What is modern? In fact, what is considered modern is contemporary. The modern music we listen is nothing else than a reinterpretation of cyclic aesthetic patterns, which repeat approximately every 20 years. For example, what is considered musically modern today is certainly based on what we used to hear in 1987, including groups such as Bangles, Bon Jovi, Kenny G.... The last fashion trend is the return of the high-waist pants in the next seasons, but it's worth reminding that the current saint-tropez pants were in vogue three or four decades ago. Would it be true that people who create, generate trends and make opinions know so much that they find it is better to readapt obsolete versions? If humanity's knowledge doubles every 25 years and most people in corporate environments continue using technology as their

grandparents used to do, there is no justification for such massive investment.

A major challenge for small and medium companies is the alignment of the investment in technology with the accounting department, which registers it as an expense considering the Moore's law, according to which there is a technological devaluation of 50% every 18 months. The geopolitical context makes us believe that the technological vanguard should prefer a typewriter and a notebook made of paper because the dependence on energy would be infinitely smaller. So, in case of catastrophes, the operations would not stop, problems with support would be solved with dictionaries and pencil sharpeners, and our planet would not be destroyed by the pollution generated by the e-waste. Yes, the electronic garbage; each manufactured monitor implies

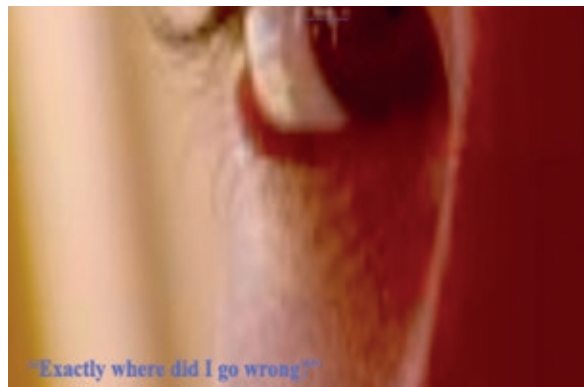
the waste of over 150 liters of clean water, tons of circuit plates, batteries, and things alike which become garbage every second. This cycle culminates again with the reinterpretation of obsolete objects. The first text editors and electronic contact keepers arrived to replace paper blocks and engagement books. The first handhelds then replaced those gadgets and now are being replaced by smartphones.

In a medium-sized company this no longer makes sense, once it is almost impossible to expect efficiency in an environment without training and with low level of English knowledge. The technology distorts its original role by not allowing us to have enough time to improve our quality of life. A major corporation is made of people, and the relationship between people and machines should not be symbiotic, but parasitic. Modernity is here to be enjoyed naturally by human beings prepared to dominate machines.

FILE Mídia Arte

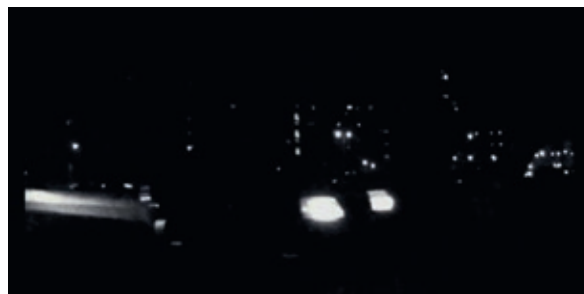
[FILE Media Art]

ALAN BIGELOW_PANGRAM (THE QUICK BROWN FOX)_
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Esta obra interativa em Flash brinca com o conceito de pangrama (sentença contendo todas as letras do alfabeto) e fornece uma hipotética história da frase “the quick brown fox jumps over the lazy dog”, a pioneira do gênero. Cor e som integram a apresentação influenciando a desconstrução e reconstrução da narrativa. It is an interactive Flash piece that plays with the concept of a pangram and provides a hypothetical back-story to the most widely-known example of the form. It uses color and sound as part of its presentation, and these play a role in the deconstruction and reconstruction of the narrative.

ALVARO COLLAR_MYRIAD_ESPANHA [SPAIN]



“Myriad” integra a série Telefone celular que estou fazendo desde 2007. Em “Myriad” eu tento refletir sobre os limites entre o imaginário, o simbólico e o real, utilizando sequências oníricas para explorar a história. O enredo é fragmentado em cenas que o espectador tem de relocar, a fim de extrair sentido. “Myriad” is part of the Mobile Phone Series that I’ve been doing since 2007. In “Myriad” I try to reflect on the boundaries between the imaginary, the symbolic and the real, utilizing dream like sequences to explore the story. The plot is fragmented into scenes that the viewer has to relocate in order to extract meaning.

ANDERS WEBERG_SILENT TREATMENT_SUÉCIA [SWEDEN]



12/02/2011. Duração 01:15 min. Filmado com um telefone celular [Nokia N8]. 2011-02-12. Duration 01:15 min. Filmed with a mobile phone [Nokia N8].

ANDREAS PAPADOPOULOS_INTERVAL_REINO UNIDO
[UNITED KINGDOM]



“Interval” segue dois indivíduos em duas cidades – Londres e Praga -, enfocando seu ambiente cotidiano quando têm folga do trabalho. O interesse não é retratar esses indivíduos, e sim aquilo que eles de fato veem e experimentam visualmente. “Interval” follows two individuals, in two cities - London and Prague - focusing on their everyday surroundings during their break from work. It shifts the interest from portraying the individuals to portraying what they actually see and experience visually.

ANDREAS PAPADOPOULOS_INVOLUNTARY MEMORY_
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



É um estudo filmado no norte da Grécia sobre a força criativa da memória visual. O artista retrata sua mãe e sua avó fazendo os preparativos anuais na terra para as plantações e mistura imagens da locação e da passagem do tempo, em uma tentativa de reviver (ou, na verdade reconstruir) cenas do cotidiano familiar. It is a study filmed in Northern Greece on the creative force of visual memory. The artist portrays his mother and his grandmother carrying out the yearly preparations of the land for cultivation and blends together images of location and the passing of time in an attempt to re-capture (or indeed re-construct) familiar, everyday scenes.

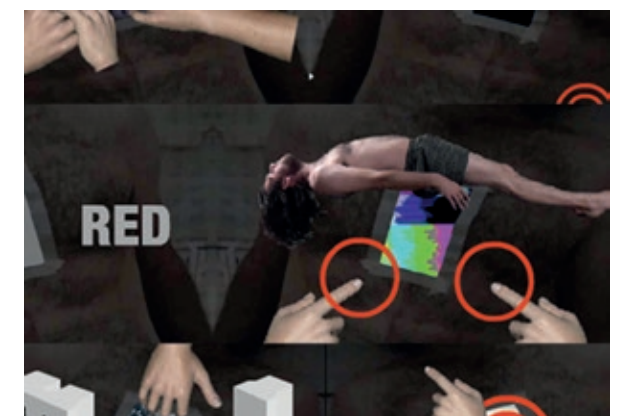
ANÔNIMO COLECTIVO: Jorge Benet & Leonardo
Aranda_ALERTA MÓVIL DE CONTRA-VIGILANCIA_
MÉXICO [MEXICO]



A intenção é fornecer uma ferramenta que permita que qualquer pessoa saiba a localização exata das câmeras de circuito fechado de televisão (CCTV) nas ruas de qualquer cidade usando um dispositivo móvel. A finalidade é discutir sobre o uso disseminado de tecnologias de vigilância e seus efeitos sobre o espaço público, o direito à privacidade e autonomia do indivíduo. It intends to provide a tool that permits

anyone to have the exact location of the closed-circuit television (CCTV) cameras on the street of any city using a mobile device. Its purpose is discussing about the extended use of technologies of surveillance and their effects on the public space, the right to privacy and autonomy of the individual.

BENJAMIN ROSENTHAL_ADMINISTRATIVE MAXIMUM:
TOWARDS THE END OF THE BROADCAST_ESTADOS
UNIDOS [UNITED STATES]



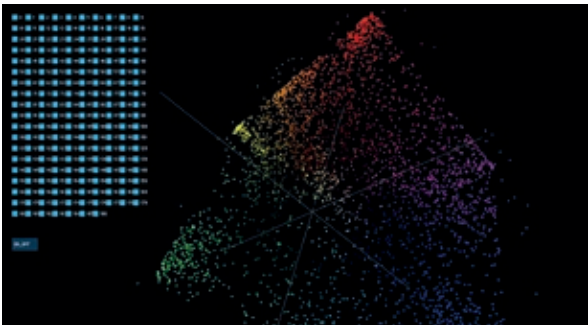
Este projeto de web interativo investiga questões de controle, desejos por violência mediada e a natureza do impulso voyeurístico em uma cultura na qual a tecnologia tanto limita a autonomia quanto abre fortes possibilidades para ações utópicas no reino da fantasia digital. It is an interactive web project that investigates issues of control, desires for mediated violence, and the nature of the voyeuristic impulse in a culture where technology both limits autonomy and provides unmitigated possibilities for utopian agency in the world of digital fantasy.

BRIT BUNKLEY_FLIGHT PRINCIPLE_NOVA ZELÂNDIA
[NEW ZEALAND]



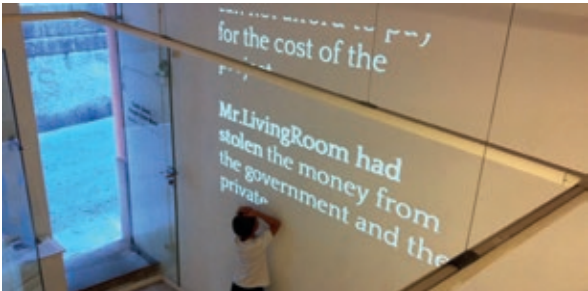
Trata-se de uma série de vinhetas oníricas animadas e com cenas reais de “coisas aladas” filmadas na Nova Zelândia e Austrália. Elas variam de padrões de voo mecânicos espelhados de abelhas a morcegos em conflito. “Flight Principle” is a series of dreamscape vignettes, both animated and with actual footage of “things with wings” in New Zealand and Australia. They range from the mirrored mechanical flight patterns of honey bees to bats in conflict.

BROWNIE&PRIZMA: Branimir Paškvan & Damir Prizmić_ COLORTHE NAME_CROÁCIA [CROATIA]



“Colorthename” é um divertido aparato educativo que visa contribuir para moldar nossa visão de mundo pessoal e coletiva através do simples jogo de colorir o nome. Isso materializa a atividade global de dar nome às cores como uma sensação espacial, assim oferecendo ao espectador / examinando / cocriador bem mais do que apenas os dados brutos. “Colorthename” is an entertaining educational apparatus designed to contribute the shaping of both our personal and our common world view throughout the simple game of coloring-the-name. It materializes the global color-naming activity as a spatial sensation, thus offering to the spectator / examinee / co-creator much more than just the raw data.

CARLO ZANNI_MY COUNTRY IS A LIVING ROOM_ITALIA [ITALY]



O poema foi escrito em inglês usando Google Scribe, um editor on-line que insere sugestões enquanto você digita. Apenas as palavras e letras impressas em negrito no início de cada sentença foram conscientemente escritas. The poem was written in English using Google Scribe, an online editor that auto-completes suggestions as you type. Only the words and letters printed in bold at the beginning of each sentence have been consciously written.

CAROLE KIM_SCAN_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Para imergir nesta projeção ao vivo, o espaço pode ser apenas um meio de abranger o espaço abrangente de uma maneira levemente diferente da habitual, o que nos permite observar e contemplar o inesperado. “SCAN” pode momentaneamente se abrir para o espaço aberto, conforme o conhecemos, e nos fazer aterrisar firmemente indagando, “O que foi que aconteceu?” To move through and experience this live projection space might be just one way of comprehending space in a slightly different way than we are used to encountering, allowing us to observe and contemplate the unexpected. “SCAN” may momentarily crack open space as we know it only to land us back firmly on the ground to wonder, “What was that?”

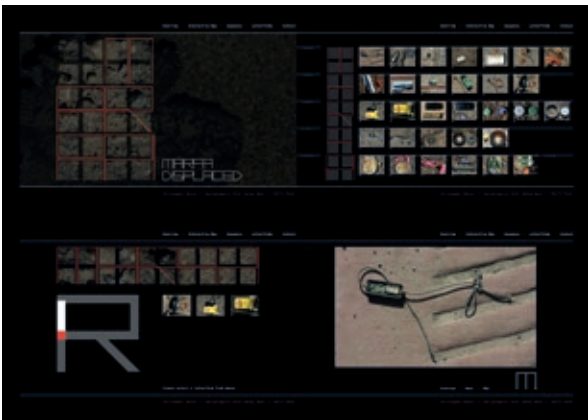
CHICO SANTOS_INVASÃO BOSQUE_BRASIL [BRAZIL]



Chico Santos dedicou muito tempo à confecção de milhares de casas e prédios em miniatura. As peças são feitas manualmente em resina acrílica e juntas compõem esta instalação. O conjunto de estruturas minúsculas forma pequenas cidades instaladas em locais inusitados, assim criando um contraponto ao crescimento urbano desenfreado. Chico Santos has spent a lot of time making thousands of houses and buildings in miniature. The pieces are made by hand in acrylic resin and together make up this installation. The set of tiny structures forms small cities installed in unusual places, thus creating a counterpoint to rampant urban growth.



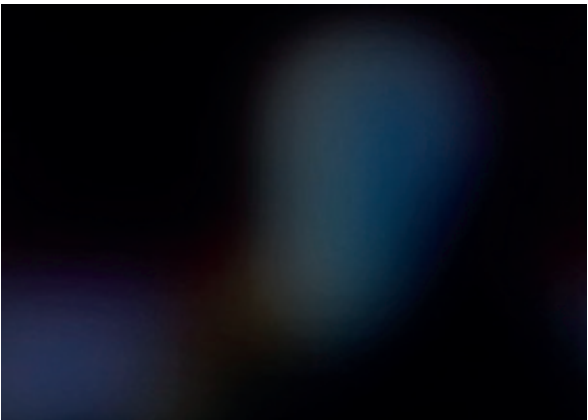
CHRISTOPHER MOORE_MARFA DISPLACED_CANADÁ [CANADA]



Marfa é uma maravilha paradoxal. Presas para sempre em uma paisagem aparentemente infinita de terra arrasada, obras de arte monumentais cortejam peregrinos do mundo da arte. Longe da estéril e frenética máquina da cultura, estas obras requerem tempo e empenho, desafiando a racionalidade e lógica de um mercado capitalista. Esta é a cidade que Donald Judd construiu. Marfa is a paradoxical wonder. Forever moored in a seemingly endless landscape of scorched earth, monumental artworks court art world pilgrims. Far from the sterile and frantic culture machine, these works require time and commitment, defying the rationality and logic of a capitalist market. This is the town that Donald Judd built.



CHRISTOPHER MOORE_THE MARFA UNSOLVED MYSTERY LIGHTS_CANADA [CANADÁ]



Inspirado no efeito paranormal e místico do deserto de Presido, “The Marfa Unsolved Mystery Lights” é uma resposta pessoal à documentação das luzes. O vídeo resultante apresenta uma simulação do fenômeno observado, mas é inteiramente composto por cenas filmadas achadas. Inspired by the paranormal and mystical awesomeness of the Presido desert, “The Marfa Unsolved Mystery Lights” is a personal response to documenting the lights. The resultant video presents a simulation of the observed phenomenon, but is entirely composed of found footage.



COALFATHER INDUSTRIES: Craig Newsom & Kara Jansson_ ARE YOU WORRIED_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Uma litania de preocupação pontuada, quando não elucidada, pelo posicionamento de produtos. A litany of concern punctuated, if not elucidated, by product placement.

COALFATHER INDUSTRIES: Craig Newsom & Kara Jansson_DRONE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Visão remota, animais falsos, conexões ruins, morte. Remote viewing, fake animals, bad connections, death.

COALFATHER INDUSTRIES: Craig Newsom & Kara Jansson_FAMILY TIME_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Procriação, supressão do eu, televisão. Procreation, loss of self, television.

DAVID BOARDMAN_SPAZIOTEMPO_ITÁLIA [ITALY]



“SpazioTempo” colhe imagens do mundo no Google Streetview e as reapresenta de maneira irracional: a função original de orientação é substituída por um fluxo

de exploração aleatório. Com base em fragmentos da representação do mundo feita pelo Google, a obra cria uma exploração que nunca termina. “SpazioTempo” harvests the world imagery of Google Streetview and re-proposes it in an irrational way: it substitutes the original orienting function with a random exploratory flow. It leverages on the fragments of Google’s representation of the world and creates an exploration that never ends.

DIEGO GARRO & RICHARD T C NELMES_VISITATION ADAGIO_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



Nesta obra audiovisual colaborativa paisagens visuais e sonoras são territórios próximos para uma viagem meditativa de redescoberta. Um curioso visitante e seu pequeno, reluzente e misterioso companheiro compartilham conosco sua quimérica expedição de volta para casa, estimulando o ouvinte/espectador a pensar nos limites e na simbiose de suas dimensões visuais e auriculares. In this collaborative audiovisual work landscapes and soundscapes are neighbouring territories for a musing voyage of re-discovery. A quizzical visitor and his arcane, glistening little companion share with us their chimerical homecoming expedition, encouraging the listener/viewer to contemplate the boundaries and symbiosis of its aural and visual dimensions.

ENRIQUE RADIGALES_12 METROS DE LANDSCAPE_ ESPANHA [SPAIN]

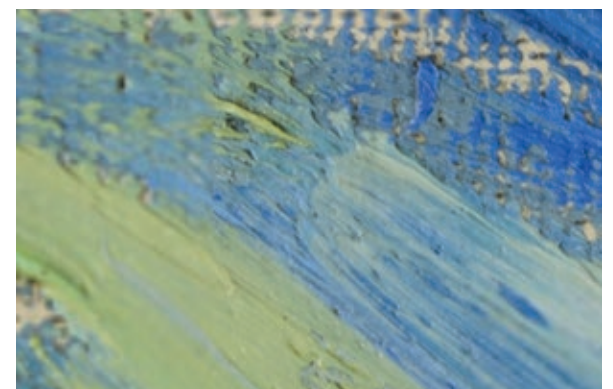


ESTEBAN GUTIERREZ JIMENEZ_INVADERS_COLÔMBIA [COLOMBIA]



“Invaders” é uma reflexão sobre a moda e o remix constante na história da moda e na cultura pop. Nesta animação em vídeo, uma estética de jogos eletrônicos toscos (Invasores do Espaço) se sobrepõe ao registro em vídeo de uma sessão de fotos de moda “Invaders” is a reflection on fashion and the continuous remixing of fashion history and Pop culture. In this video animation the aesthetics of primal arcade games (Space Invaders) overlaps with the video register of a fashion photo-shoot.

FAITH HOLLAND_ANOTHER WAY OF SEEING (STARRY NIGHT)_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Esta obra integra uma série, incluindo stills, sobre o Google Art Project. O vídeo explora o caráter contraditório de enxergar pinceladas bem de perto como pixels e como ver pinturas digitalizadas na internet se torna uma experiência fundamentalmente baseada no tempo. It is part of a series, including stills, about Google Art Project. The video exploits the contradictory nature of looking at brush strokes close up as pixels and how experiencing digitized paintings on the Internet becomes a fundamentally time-based experience.

No papel “12 Metros de Landscape” impresso com tinta pigmentada e revestido com tinta acrílica, uma topografia é delineada e seus contornos evocam uma cadeia de montanhas formada por uma profusão de imagens on-line aparentemente aleatórias que se obtém ao inserir o termo “paisagem” no mecanismo de busca do Google: pinturas holandesas do século XVII; cartografias do (ou provenientes) passado, do presente e até do futuro. In “12 Metros de Landscape” paper printed in pigmented ink and covered in acrylic paint, an topography is outlined whose contours evoke a mountain ridge formed by the multitude of seemingly random online images you get when you google the search term “landscape”: 17th century Dutch paintings; cartographies of (or from) the past, the present or even the future.

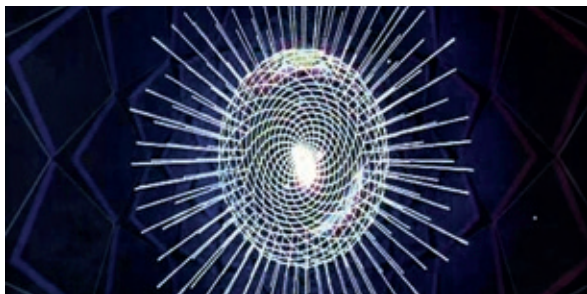


ESTEBAN GUTIERREZ JIMENEZ_IMPOSIBILIDAD_ COLÔMBIA [COLOMBIA]



Usando o homem encapuzado como ícone da violência atual, este vídeo mostra a ambiguidade deste personagem que pode ser o agressor ou a vítima de uma ação violenta. Nesta obra, o homem encapuzado tenta repetidamente revelar seu rosto em vão, pois todas as vezes ele revela um novo capuz que encobre sua identidade. Using the hooded man as an icon of contemporary violence, this video shows the ambiguity of this character who can be the aggressor or the victim of a violent action. In this piece the hooded man repeatedly tries to reveal his face unsuccessfully for every time he reveals a new hood concealing his identity.

FAITH HOLLAND_RIP GEOCITIES_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Trata-se de um passeio pelo que Hollywood imaginava como ciberespaço nos anos 1990. “Geocities”, um website que hospedava homepages pessoais de graça, era um polo da energia criativa da internet na década de 1990. Este vídeo representa isso abstratamente e lamenta a perda não só do website Geocities, como também da cultura repleta de presenças polifônicas codificadas à mão engendradas por ele. It is a ride through what Hollywood envisioned as cyberspace in the 1990’s. “Geocities”, a website that hosted personal homepages for free, was a locus of creative Internet energy in the 1990’s. This video abstractly represents and mourns the loss of not only the Geocities website, but also the culture it engendered teeming with polyphonic, hand-coded web presences.

FRANCESCA FINI _PARNASUS_ITÁLIA [ITALY]



“Parnasus” é um vídeo que conta um sonho. A imagem é uma estátua de mármore, branca como a neve. A cor é apagada pela passagem do tempo enquanto você elimina os perdedores da história e esquece os males do mundo. Uma violência total e insuportável que, com sua perfeição irreal, talvez esses ícones brancos tenham de exorcizar. Um sonho que serve para se abstrair do sonho e voltar a falar sobre o mundo real. “Parnasus” is a video that tells a dream. The image is a marble statue white as snow. The color erased by the passage of time as you cancel the losers of history and forget the evils of the world. An absolute and unbearable violence that those

white icons, with their unreal perfection, had perhaps to exorcise. A dream that serves to abstract from the dream and talk again about the real world.

FRANCESCA FINI _VIRUS_ITÁLIA [ITALY]



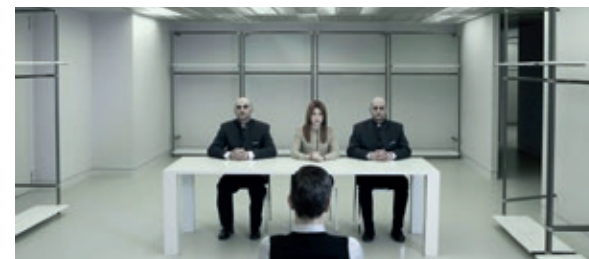
Este vídeo sobre a manipulação obsessiva de minha própria imagem se torna uma metáfora para a confusão geral entre real e virtual da “sociedade do espetáculo” prevista por Guy Debord. Eu assimilei internamente o conceito, no cerne de minha autodestrutividade “feminina”, na qual a caneta do tablet se torna um escalpelo cirúrgico “aumentado” que penetra fundo no vazio. This video on the obsessive manipulation of my own image becomes a metaphor for the general confusion between real and virtual of the “Société du spectacle” prefigured by Guy Debord. I brought the concept within myself, in the heart of my “feminine” self-destructiveness, where the pen of the tablet becomes an “augmented” surgical scalpel deep into the void.

GABRIEL SHALOM _THE TOSSO VARIATIONS_ALEMANHA [GERMANY]



“The Tosso Variations” é um conjunto videomusical em cinco movimentos baseados em gravações de várias improvisações livres por Shingo Inao. Shingo toca seu Tosso, um instrumento sensor de seis cordas projetado por ele. Esta série de pulôveres é de A História de Oswald 1848 - uma coleção criada pelo estilista Nicole Roscher para sua marca Von Bardonitz. Apoiado pelo MU, Eindhoven. “The Tosso Variations” is a videomusical suite in five movements based on recordings of several free improvisations by Shingo Inao. Shingo plays his Tosso, a six-stringed sensor instrument of his own design. This series of pullovers are from The Story of Oswald 1848 – a collection created by fashion designer Nicole Roscher for her label Von Bardonitz. Supported by MU, Eindhoven.

GEORGE DRIVAS _SEQUENCE ERROR_GRÉCIA [GREECE]



Inspirada na frase de Karl Marx, “A história se repete, primeiro como tragédia, depois como farsa”, a obra reutiliza partes de dois famosos discursos do século XX feitos por Che Guevara e George Marshal. Em um ambiente corporativo atual e por ocasião de uma crise repentina do sistema, dois líderes de dois grupos oponentes (trabalhadores contra executivos) falam partes dos dois discursos acima mencionados. Inspired by Karl Marx quote, “History repeats itself first as tragedy and then as farce”, and re-uses parts of two famous speeches of the 20th century delivered by Che Guevara and George Marshal. In a contemporary corporate environment and on the occasion of a sudden system crisis, two leaders of two different groups (workers vs. executives) deliver some parts of the two aforementioned speeches.

GONZALO CUETO VERA _MOVILIDAD Y FIN DE MUNDO_CHILE



Esta obra é baseada na construção e projeção de um mapa derivativo e colaborativo da internet, que cobre a região de Araucania através de intervenção por meio do aplicativo API com programação Java do Google Earth. O resultado é a geração de informações aleatórias que, ao expandir a noção de pintura de paisagem, nos colocam em uma complexa interseção crítica de nosso conceito de território relativo à internet. This work is based on the construction and screening of a collaborative and derivative map from the Internet, which covers the region of Araucania through intervention via Java programming API (application) of Google Earth. It results in the generation of random information which, in expanding the notion of landscape painting, puts us in a complex intersection and critical of our concept of territory related to the Internet.

GREGORY CHATONSKY _CIRCULATION_CANADÁ [CANADA]



Um software recupera feeds do Yahoo RSS que seguem o fluxo do trânsito em diferentes cidades. A informação é fragmentada e analisada com base em uma lista de palavras-chave derivada de 7.424 sequências de vídeo. “Circulation” (Circulação) traça um paralelo entre o discurso dos amantes e o fluxo de carros, pois isso mudou nossas noções de intimidade e nossa imaginação. A software recovers Yahoo RSS feeds that follow the flow of traffic in different cities. The information is fragmented and analyzed based on a list of keywords derived from 7424 video sequences. “Circulation” elaborates a parallel between lover’s discourse and the flow of cars, because this has changed our notions of intimacy and our imagination.

GUI ROCHA_TELETRANSPORTE_BRASIL [BRAZIL]



“Teletransporte” é uma série de vídeos publicados na Internet e divulgados por meio de QR Codes espalhados em pontos estratégicos da cidade. Seu objetivo é o teletransporte, possibilitando, ainda, uma janela onde o observador pode olhar diretamente o espaço, e experimentar a presença sonora daquele ambiente. “Teletransporte” is a series of videos posted on the Internet and diffused through QR Codes spread over strategic places in town. Its objective is the teletransportation and it also provides a window where the observer can look at directly the space and feel the sound presence in that environment.



GUSTAVO GODOY_O VEJO_BRASIL [BRAZIL]



O vídeo digital é uma metáfora da criação do mundo representada pela figura da Mãe Terra. Através da transformação molecular, a natureza se cria e materializa ganhando forma e espaço. The digital video is a metaphor for the creation of the world represented by the figure of Mother Earth. Through molecular change, nature creates and materializes taking shape and space.

GUSTAVO GODOY_ORIGEM_BRASIL [BRAZIL]



“Origem” é um livro videográfico experimental. Através da seleção cronológica de objetos naturais, essa espécie de “conto visual” recria de forma simbólica e subjetiva a história do universo e do mundo. “Origem” (Origin) is an experimental videographic book. By means of the chronological selection of natural objects, this kind of “visual story” recreates the history of the universe and of the world in a symbolic and subjective way.

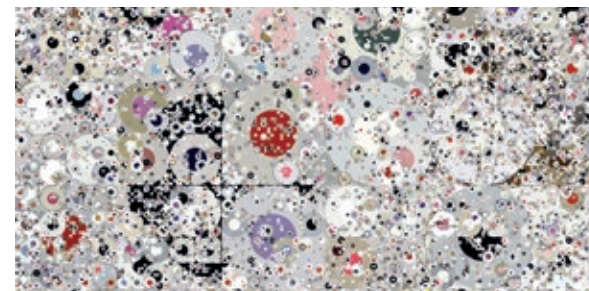
HEA JUNG JOO_FAKE FEMININE_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



A videoarte experimental “Fake Feminine” é sobre mulheres se expressando através do objeto peruca. O vídeo demonstra e apresenta de maneira singular a oposição contra a ideia de que o feminino inclui o feminismo. Para apresentar esse sentido de estado de humor, há perucas, fios de linha, sangue, óculos, uma canção e mais métodos usados com técnicas experimentais. The experimental video art “Fake Feminine” is about females in and out expression though the object Wig. The video demonstrates and presents with unique atmosphere a mood against the notion that feminine includes feminism. To present this sense of

mood, there are wigs, threads, blood, glasses, a song, and more methods used with experimental techniques.

HOLGER LIPPMANN_CIRCLE ITERATION_ALEMANHA [GERMANY]



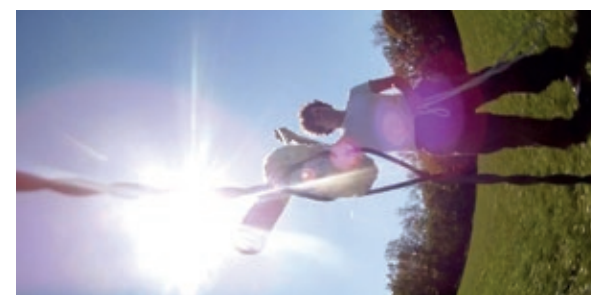
O círculo é definitivamente a forma mais misteriosa e, ao mesmo tempo, mais bela e surpreendente em nosso mundo de formas. Esse pi, a conexão-chave entre raio e circunferência, é (provavelmente) infinito e (possivelmente) sem um certo padrão ou sistemática. O fato de que a ciência não conseguiu resolver esse enigma até hoje realmente é fantástico e diz tudo. The circle is definitely the most mysterious and at the same time the most beautiful and stunning form in our world of form. That pi, the key connection between radius and circumference, is (probably) infinite and (probably) without a certain pattern or systematic. The fact that science could not solve that riddle until yet is really fantastic and says it all.

JACKSON MARINHO & FERNANDO AQUINO_TABULETAS_BRASIL [BRAZIL]



“Tabuletas” é um projeto de escrita contemporânea com multilinguagem digital. O trabalho foi baseado em ilustrações em papel de grandes dimensões e a webarte foi desenvolvida no ambiente de programação Processing. “Tabuletas” (Tablets) is a project of contemporary script with digital multilanguage. The work was based on large illustrations on paper, while the web art was developed in the programming environment Processing.

JACOB TONSKI_REEL_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Uma incômoda meditação de dois minutos sobre a sensação de esmagamento. An uncomfortable two minute meditation on overwhelmedness.

JAYKOE_CITY DISTORTIONS_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



... uma metrópole inundada? ... ou uma que teria de ser percorrida de novas maneiras...
 “... ele sentiu pela primeira vez que estava olhando o céu embaixo, e não no alto ... as torres ... pareciam ligeiramente mais distantes ... a paisagem de um planeta abandonado recuando lentamente de sua mente...”
 “High Rise”, J. G. Ballard. ... a flooded metropolis? ... or one that would have to be navigated in new ways...
 “... he felt for the first time that he was looking down at the sky, rather than up at it ... the towers ... seemed slightly more distant ... the landscape of an abandoned planet receding slowly from his mind...” “High Rise”, J. G. Ballard

JEAN-MICHEL ROLLAND_**SMILES AND SLAPS**_FRANÇA [FRANCE]



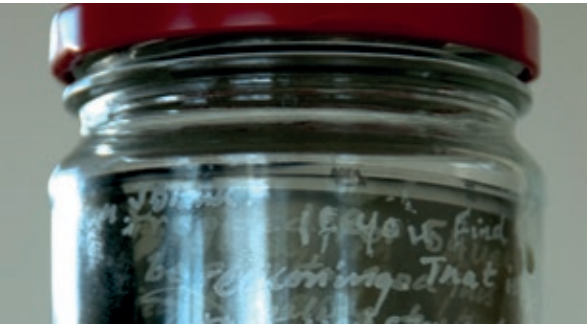
Experimento audiovisual em torno de “La Barbichette”, o jogo francês do cavanhaque. A violência causada pelo bom humor tem algo doentio e aqui reflete a reação áspera de uma classe dominante à aparente fecldade de uma população que está sob seu jugo. An audiovisual experimentation around “La Barbichette”, the French game of the goatee. Violence caused by good humor has something unhealthy; it reflects here the sharp response of a ruling class to the apparent happiness of a population that is under its yoke.

JEANNETTE LOUIE_**SONIA, INTERLUDE**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Sonia, Interlude” é um vídeo experimental que combina animação, fotos achadas e métodos documentais, a fim de examinar a dor crônica. Trata-se de uma elocução da tolerância que revela a privacidade do sofrimento e ilustra como a circunstância humana forma a evolução da vida diária. “Sonia, Interlude” is an experimental video combining animation, found photography, and documentary methods in order to examine chronic pain. It is an elocution of endurance that reveals the privacy of suffering and magnifies how human circumstance forms the evolution of daily living.

JN BLANK_**MESSAGE TO THE ORACLE**_AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]



“Message to the Oracle” se comunica através do tempo, onde respondentes acessam dados através de referências de mapas do Google e se sentem de fato nos lugares, em um isolamento digital que atravessa o tempo. “Message to the Oracle” communicates across time, where respondents access data through Google map references and experience the very place, in digital isolation across time.

JTWINE_**NOISE_PIX_BOMBS**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



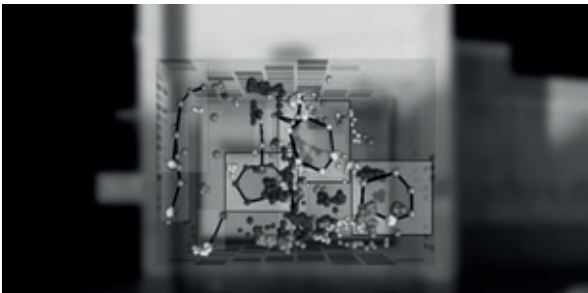
“Noise_Pix_Bombs” é um remix composto por vários projetos anteriores de netart jtwine recontextualizados e remontados. Este pseudo game é uma composição de som e imagem interativa virtual, experimental e antibelicista. O projeto questiona a percepção enfadonha de destruição com a opção de modificações mínimas, enquanto repete as mesmas ações. “Noise_Pix_Bombs” is a remix consisting of various former jtwine net art projects re-contextualized and re-twined. This is an anti war, experimental, virtual interactive sound-image-composition pseudo game. The project questions the repetitious perception of destruction with the option of minute modifications, while repeating the same actions.

JUDY MALOY_**FROM IRELAND WITH LETTERS**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



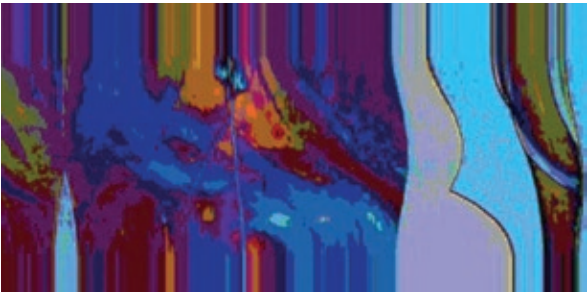
“From Ireland with Letters” é uma obra de poesia narrativa com hipertexto generativo que evoca a tradição irlandesa de poesia épica disseminada no espaço comunitário da internet. É composta como uma obra musical na qual cada parte é separada e composta de uma maneira e com um tempo diferentes, mas o todo é integrado por temas introduzidos no prólogo de abertura. “From Ireland with Letters” is a work of generative hypertext narrative poetry which evokes the tradition of Irish epic poetry told in the community space of the Internet. It is composed like a piece of music where each part is separate and composed in a different form and tempo, but the whole is integrated by themes introduced in the opening Prologue.

KAY MALEK_**MEMORY PROJECTION #001**_ALEMANHA [GERMANY]



“Memory Projection #001” se posiciona conceitualmente entre existência física e simulação virtual. Desenvolvido como um universo digital sem limite definido, este trabalho representa um certo estado na pesquisa que usa memória digital como material para criar concepções de realidades autônomas além dos princípios de existência física. “Memory Projection #001” se posiciona conceitualmente entre existência física e simulação virtual. Desenvolvido como um universo digital sem limite definido, este trabalho representa um certo estado na pesquisa que usa memória digital como material para criar concepções de realidades autônomas além dos princípios de existência física.

KEVIN EVENSEN_**AUTOMNE**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



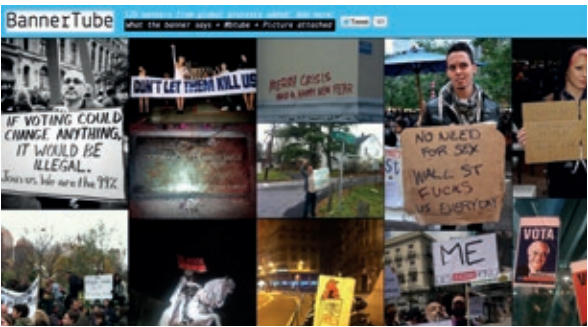
“Automne” é uma representação visual do poema The Autumn Leaf, de Jacques Rancourt. “Automne” is a visual representation of the poem The Autumn Leaf, by Jacques Rancourt.

KEVIN EVENSEN_**FUNKY LEAVES**_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Funky Leaves” é uma representação visual do poema The Verbal Bridge, de Jacques Rancourt. “Funky Leaves” is a visual representation of the poem The Verbal Bridge, by Jacques Rancourt.

LACASINEGRA: Carlos Pardo, María Antón, Marcelo López, Elena López & Gabriel Azorín_**BANNERTUBE**_ESPANHA [SPAIN]



“Bannertube” é um aplicativo colaborativo que tenta expandir o significado de protestos globais através de suas imagens. Ele consiste em coletar slogans de cartazes que usuários em todo o mundo podem postar no Twitter e relacioná-los com vídeos do YouTube através das palavras-chave do slogan. O resultado é a geração de associações narrativas heterogêneas. “Bannertube” is a collaborative application that tries to expand the significance of global protests through their images. It consists in collecting banner’s slogans that users around the world can upload to twitter and relate them with YouTube’s videos through the keywords of the slogan. As a result, heterogenic narrative associations will be generated.

LINCOLN SCHOOL OF MEDIA: Richard Vickers & James Field_24-HOURS.IN AN INTERACTIVE DOCUMENTARY_
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



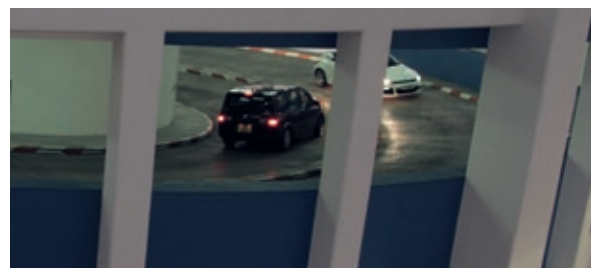
O telefone celular, a internet e as redes sociais tiveram papel importante nas revoluções por mudança social e política no mundo árabe, conhecidas como a “Primavera Árabe”. Celulares com câmera foram usados para captar imagens em vídeo de eventos que acabariam levando a mudanças, e plataformas on-line foram usadas para driblar os veículos de mídia tradicionais controlados pelo estado. The mobile phone, the internet, and social media platforms played a significant role in the revolutions for social and political change in the Arab world, known as the ‘Arab Spring’. Camera phones were used to capture video footage of events that would prove to be a catalyst for change, and online platforms used to circumvent the state controlled traditional media outlets.

LUCIANO RABUSKE_ROUND BUILDINGS_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Round Buildings” é sobre a quantidade exagerada de informação que recebemos diariamente. O excesso de informação pode causar estresse, pois satura o cérebro com muita coisa inútil. Muitas vezes isto causa frustração... “Round Buildings” is about the exaggeration of information that we all receive every day. Too much information can cause stress because it saturates the brain with too much useless stuff. It often causes frustration...

MARCO DE MUTIIS_TRANSMISSIONS_HONG KONG



Explora os conceitos de comunicação e interação entre duas pessoas. Pessoas isoladas na “bolha” de seus carros se cruzam pelo caminho entrando e saindo de um estacionamento. Tais momentos, nos quais ocorre o contato entre dois indivíduos, são esticados, repetidos, distorcidos e ampliados criando uma tensão entre dois universos fechados que vão se chocar. It explores the concepts of communication and interaction between two people. People isolated in the ‘bubble’ of their cars cross their paths on their way in and out of a car park. These moments in time, where contact between two individuals take place, are stretched, repeated, distorted, and extended creating a tension between two enclosed universes that are going to collide.

MARCO PAULO ROLLA_COM MUITO AMOR [WITH MUCH LOVE]_BRASIL [BRAZIL]



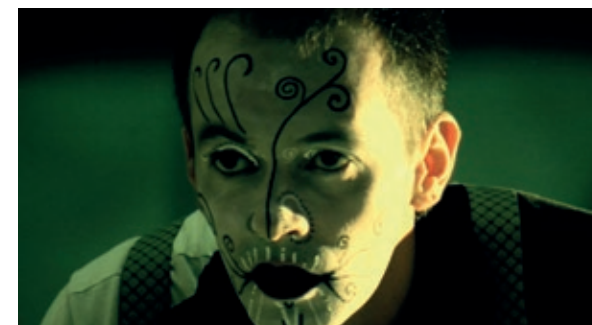
Uma estatueta de porcelana mostra um casal no jogo da conquista amorosa. A fragilidade humana em relação ao amor é evidenciada quando a morte interrompe o curso da vida. A movimentação física do amor e da morte representa Eros e Tanatos. Esta animação em stop-motion tem a vaidade como tema principal perpassando um aspecto insondável da vida. A porcelain figurine shows a couple in the game of love conquest. The human fragility towards love is remarked when death breaks the course of life. The physical motion of love and death represents Eros and Tanatos. This animation, in stop-motion, has vanity as its main issue going through an abysmal aspect in life.

MARÍLIA COELHO & BRUNO KURRU_IMATERIAL_BRASIL [BRAZIL]



“Imaterial” é uma dança virtual, uma webarte interativa que apresenta o movimento em diferentes intercessões estéticas e contextos imaginários. “Imaterial” is a virtual dance, an interactive web art that shows the motion in different aesthetic intersections and imaginary contexts.

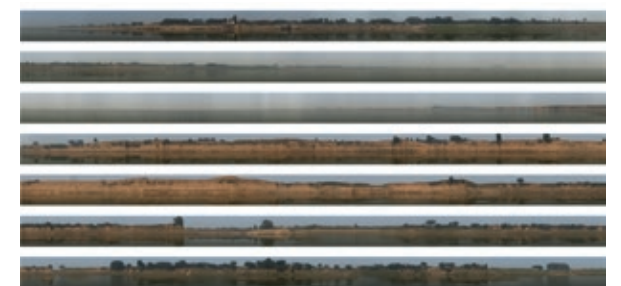
MARILIA FREDINI & THIAGO AFONSO DE ANDRÉ_PROJETO TRAPÉZIO_ BRASIL [BRAZIL]



Em um circo decadente, acompanhamos o dia de quatro personagens, suas intrigas e anseios que culminam na morte do Trapezista. Através do desenvolvimento de uma ficção não-linear interativa, o trabalho pensa a relação da narrativa com a interatividade, utilizando-se da linguagem

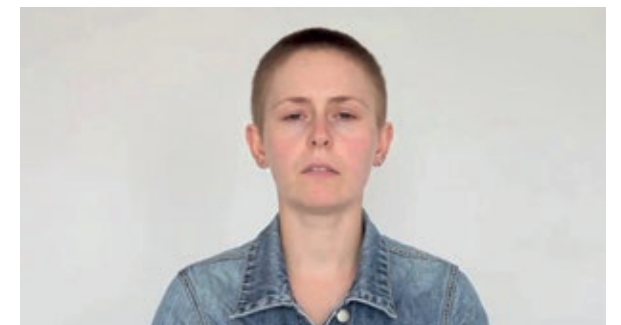
Ginga-NCL para a construção de um protótipo para a TV digital interativa brasileira. In a seedy circus, we follow the day of four characters, their intrigues and anxieties which culminate in the Aerialist’s death. Through the development of a non-linear interactive film, this work discuss the relation between narrative and interactivity, using the language Ginga-NCL to construct a prototype for Brazilian interactive digital TV.

MICHAEL ASCHAUER_RIVER STUDIES_ÁUSTRIA [AUSTRIA]



“River Studies” explora a relação de rios e seus habitantes, rios e sua paisagem cultural em transformação, rios e sua função como suporte de paisagens e identidades culturais. O projeto utiliza métodos customizados singulares que mesclam fotografia digital, visualização de dados, cartografia e mapeamento cultural. “River Studies” explores the relationship of rivers and its people, rivers and its transforming cultural landscape, rivers and their function as carrier of cultural landscapes and identities. It utilizes custom, combined and unique methods in digital photography, data visualization, cartography and cultural mapping.

MIMI CABELL_I LOVE YOU_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



No vídeo “I Love You”, eu repito a frase “eu te amo” sem parar por nove minutos. Sou um personagem que oscila entre uma criança e um adulto, mulher e homem,

desesperado e meditativo. Às vezes o personagem está falando com alguém, em outras fala consigo mesmo. A repetição é tanto uma pergunta quanto uma afirmação. In the video piece “I Love You”, I repeat the phrase “I love you” without pause for nine minutes. I am a character that oscillates between a child and an adult, male and female, desperate and ruminative. At times the character is speaking to someone, at others it speaks to itself. The repetition is as much a question as it is a statement.



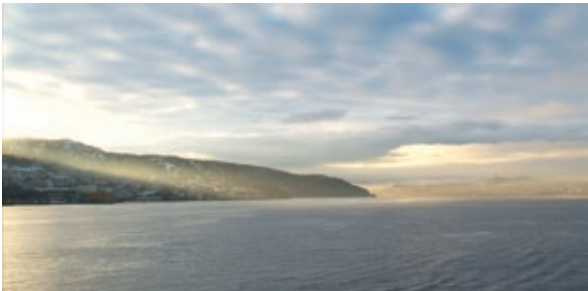
MIMI CABELL_UNTITLED (RED)_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



“Untitled (Red)” é um vídeo silencioso de quatro minutos, exceto por texto falado. No melhor dos casos, o que pode ser ouvido, o texto falado, é obscuro. Isso não é texto nem som, nem textura, nem narrativa. Isso existe no entremeio e muda, vira e resiste a uma definição em todas as conjunturas. Linhas e frases são rompidas e, em seguida, se juntam. “Untitled (Red)” is a four minute video piece, silent save for spoken text. What can be heard, the spoken text, is opaque at best. It is neither text as sound and texture, nor is it narrative. It exists between and shifts, turns and resists definition at every juncture. Lines and phrases are broken only to be subsequently reunited.



MIRO SOARES_ONE OF THESE DAYS_FRANÇA [FRANCE]



O trabalho funciona quase como uma fotografia ou uma pintura de paisagem. Um quadro fixo, mas em movimento, que também pode ser relacionado com a obra de Johan Christian Dahl, considerado o pai da

pintura de paisagem norueguesa e ligado ao movimento romântico. This work is almost like a picture or a landscape painting. A fixed tableau, but in motion, which can also be related to the work of Johan Christian Dahl, who is considered the pioneer of Norwegian landscape painting and part of the romantic movement.



MURIEL MONTINI_A COLD PLACE_FRANÇA [FRANCE]



A Bolsa de Paris. Uma noite de inverno.Os corretores de valores fazem uma pausa.The Paris Bourse. A winter evening.Traders have a break.



MURIEL MONTINI_CONSTELLATION_FRANÇA [FRANCE]



Um urso no zoológico. Um urso do outro mundo. A bear in the zoo. A bear out of this world.



MURIEL MONTINI_LES JEUX D’ENFANTS_FRANÇA [FRANCE]



Crianças estão brincando com água. Um estudo sobre comportamento. Children are playing with water. A study on behaviour.



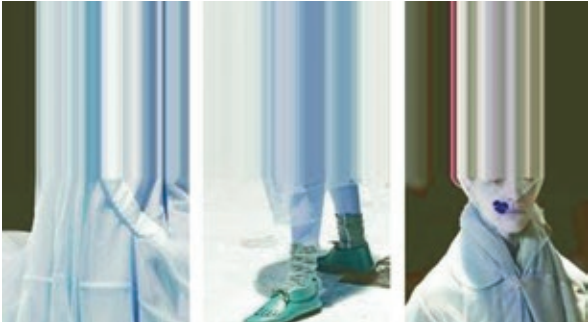
MUSIKAME: Eduardo Duque & Jose Manuel Duque_MUSIKAME VJ PLAYER_ESPANHA [SPAIN]



É a primeira experiência on-line que mescla vídeo Vimeo em tempo real com conteúdo do usuário e uma webcam. Oferece, entre outras características, velocidade de áudio e vídeo, manipulação de loop, opacidade, controles mistos e um console de output para ser usado em performances ao vivo. Todas essas opções são disponíveis sem fazer download ou instalar qualquer software. It is the first online experience allowing real time Vimeo video mixing together with user’s content and a webcam. It offers audio and video speed, loop manipulation, opacity, blending controls, and an output console to be used in live performances, among other features. All these options are available without downloading or installing any software.



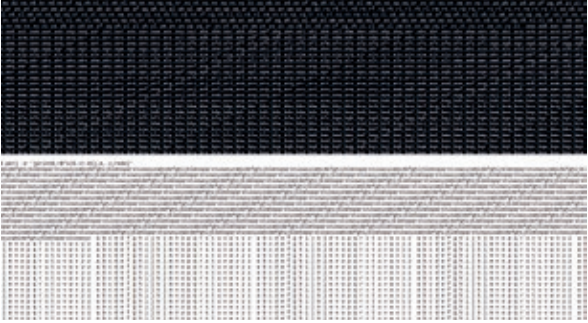
NERYTH YAMILE MANRIQUE MENDOZA_VIRTUAL LANDSCAPES_COLÔMBIA [COLOMBIA]



“Virtual Landscapes” é uma animação com imagens de fragmentos captadas em uma tela de computador. Eu usei as imagens de falhas de computador para distorcer e fazer novas composições de animação multimídia que integram música e sons. As trilhas sonoras usadas também foram distorcidas para criar misturas e efeitos aleatórios que foram integrados na animação digital. “Virtual Landscapes” is an animation of fragment’s images that were captured from a computer screen. I used the images of glitches to distort and make new compositions in multimedia animation that integrate music and sounds. The soundtracks used were distorted too to create mixes and random effects to be integrated into digital animation.



NICK MONTFORT_CONCRETE PERL_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



Um conjunto de quatro poemas concretos percebidos como programas Perl de 32 caracteres. A set of four concrete poems realized as 32-character Perl programs.



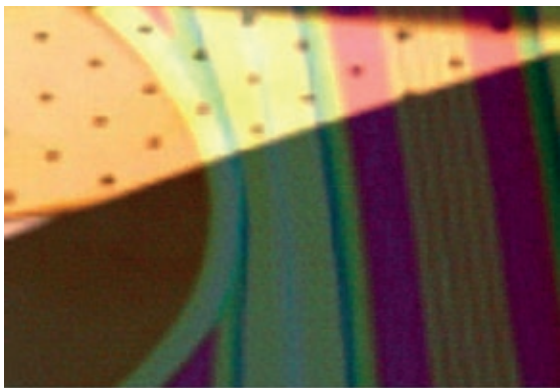
NONLINEARI_A. VISUALIST_HONG KONG



Com a chegada do novo século, uma nova forma de arte inspirada em informática, na internet e na efemeridade está se consolidando mundialmente. “A.Visualist” representa desafios a todas as formas

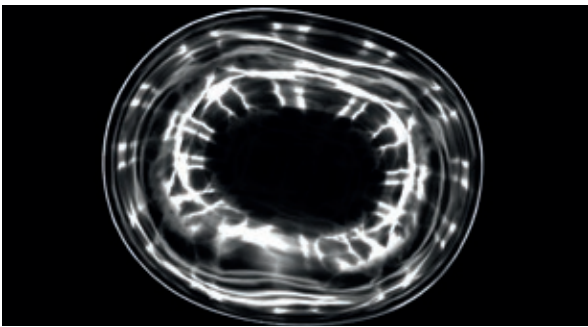
de arte existentes, ao mudar o novo dinamismo em movimentos artísticos e a importância do aspecto visual na arte, na música e nos filmes. As the new century arrives, a new art form anticipated across the world is establishing itself, inspired by computer technology, the Internet, and the ephemeral. “A.Visualist” represents challenges to all the existing art forms by changing the new dynamicism in art movements and the importance of visuals in art, music and film.

OLEG ELAGIN_D:\ PROGRAM FILES_ \ APPLICATION\ DEFAULT IMG_RÚSSIA [RUSSIA]



O excesso de informação na sociedade moderna e a escalada no número de tarefas imediatas para cada indivíduo e a sociedade como um todo levam à supressão da identidade, a uma identificação com o grupo, com a massa. A questão é onde fica o lugar da personalidade neste campo. The informational oversaturation of modern society and the increasing urgent tasks imposed on every individual and society as a whole lead to an identity erasure, to an identification with the group, with the mass. The point is the role of personality within this field.

PAUL PRUDENCE_HYDROACOUSTIC STUDY_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



“Hydro-Acoustic Study” é uma exploração cinemática ao vivo de eventos hidrológicos ativados sonicamente, especificamente formas de ondas que evoluem, bolhas protocelulares e meniscos que crescem e reagem ao som. Nesse ambiente reológico simulado uma narrativa hidrográfica se desenrola, orquestrada pelo som como um princípio organizador e substância nutriente. “Hydro-Acoustic Study” is a live cinematic exploration of sonically activated hydrological events, specifically evolving waveforms, proto-cellular bubbles, and meniscus’s that grow and exhibit behavior in direct response to sound. Within this simulated rheological environment a hydro-graphic narrative unfolds orchestrated by sound as an organizing principle and nourishing substance.

RACHELMAURICIO CASTRO_»Ô»»Ô»»Ô»»Ô»_BRASIL [BRAZIL]



Resultados que duram frações de segundos, mas são eficazes para remover a inércia. Results that last fractions of seconds, but are effective to remove inertia.

RACHELMAURICIO CASTRO_O_I6_____O_I6_ BRASIL [BRAZIL]



Dispersão de camadas em acúmulos inquietantes. Dispersal of layers in disturbing accumulations.

RAFAEL URBAN_OVOS DE DINOSSAURO NA SALA DE ESTAR_BRASIL [BRAZIL]



“... Rag se envolveu profundamente na realização do filme. Ela me deu acesso a 35 horas de filmagens de filmes de família, 2.000 slides e dezenas de álbuns de fotos. Nós nos encontramos 17 vezes antes da filmagem começar, em sessões nas quais conversamos sobre sua vida”. “... Rag got profoundly involved in the filmmaking. She gave me access to 35 hours of family film footage, 2,000 slides, and dozens of photo albums. We met 17 times before the shooting started, in sessions where we talked about her life”.

RAN SLAVIN_URSULIMUM_ISRAEL



Um garoto descobre espaços e padrões arquitetônicos desconhecidos sob a velha cidade de Jerusalém: Uma cidade chamada Urusulimum é a referência mais antiga a Jerusalém encontrada em antigos registros egípcios. A cidade foi destruída duas vezes, sitiada 23 vezes, atacada 52 vezes, tomada e retomada 44 vezes. Até hoje camadas e níveis de estruturas continuam soterrados e desconhecidos. A boy discovers unknown architectural spaces and patterns buried underneath the old city of Jerusalem: A city called Urusulimum is the oldest reference to Jerusalem found in ancient Egyptian records. The city has been destroyed twice, besieged 23 times, attacked 52 times, captured. and recaptured 44 times. Layers and levels of undiscovered quarters still remain buried to this day.

ROBERTO SANTAGUIDA_HAIKUS FOR KARAOKE_CANADÁ [CANADA]



Haikais feitos a partir de videos de karaokê achados. Haikus fashioned from found karaoke videos.



RÜDIGER SCHLÖMER, JAN LINDENBERG, IRENE BRECKNER & OUTROS [OTHERS] _SCHALALALA! FAN SCARF REMIX_ SUÍÇA [SWITZERLAND]



Confrontando a opção limitada do meio de ser da equipe A ou da equipe B, o projeto tem uma abordagem desconstrutiva. “Schalalala” reflete sobre formatos de mídia digitais em um campo de baixa fidelidade. No processo de consolidação, vários paralelos e transições entre a prática analógica e digital (latim: digitus, “dedo”) podem ser percebidos. Confronting the medium’s limited choice of being either for team A or team B, the project takes a deconstructive approach. “Schalalala” reflects on digital media formats on a low-fi level. In the knitting process, several parallels and transitions between analogue and digital practice (lat.: digitus, “finger”) can be experienced by hand.

SEBASTIANO DEVA_MYSTICA_ITÁLIA [ITALY]



“Mystica” é uma reflexão sobre a identidade da mulher e a prerrogativa do ser feminino a partir das particularidades da experiência religiosa que caracteriza, sobretudo, o papel da mulher na cultura e na religião católica. “Mystica” is a reflection on feminine identity and on the prerogative of the female being through particularities of the religious experience that defines, above all, the role of women in culture and in the Catholic religion.

SHAUN WILSON_UBER MEMORIA XXI #01 / #03 / #04_AUSTRÁLIA [AUSTRALIA]



Enquanto o espectador observa esta obra nada acontece de fato – e é exatamente esse o ponto, uma espécie de “cinema lento”. O único movimento perceptível é de atmosfera ou mudanças ópticas que, observadas mais atentamente, passam invertidamente. “Uber Memoria” é uma série de videoarte em andamento de videoarte que enfoca aspectos da memória e de lugar através lentidões deliberadas. As the viewer watches this piece, nothing really happens – and that’s exactly the point, a kind of ‘slow cinema’. The only perceived movement is either atmospheric or optical changes which under closer inspection are played backwards. “Uber Memoria” is an ongoing series of video art that centres on aspects of memory and place through deliberations of slowness.

TAHIR ÜN_POSE_TURQUIA [TURKEY]



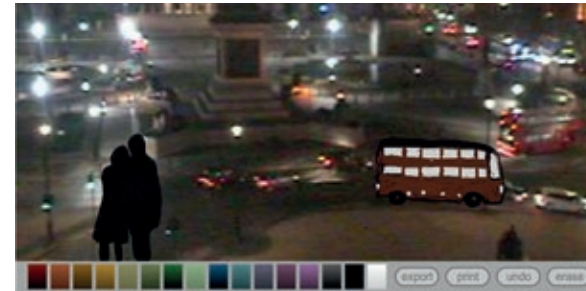
Alguns turistas posam, como de costume, diante da bela paisagem na beira de um rochedo e vale a pena ver suas expressões. Eu observei silenciosamente esse evento. Por fim, para passar uma mensagem mais forte, eles foram estilizados e isolados da realidade espacial em um espaço transformado digitalmente que mescla realidade visual e virtual, e vida e morte. Some tourists pose traditionally in front of the beautiful landscape at the edge of a cliff and their expressions are worth seeing. I observed silently this event. Finally, for a stronger message, they were stylized and isolated from the spatial reality in a digitally converted space which mixes visual reality and virtual reality or life and death...

TEAMLAB_TEAMLAB HANGER_JAPÃO [JAPAN]



A propaganda de roupas tem maior apelo e fica mais atraente para o consumidor se for mostrada com uma imagem coordenada, em vez de mostrar apenas uma determinada peça. Durante as compras, se um consumidor escolhe uma peça de vestuário e uma imagem coordenada aparece simultaneamente na loja, a experiência se torna mais empolgante e agradável. Clothing merchandise has a greater appeal and is more attractive to the customer if it is shown with a coordinated image rather than just the clothing product itself. If a browsing customer picks up an article of clothing and simultaneously a coordinated image appears in the shop, it makes the shopping experience more exciting and enjoyable.

TINA VELHO_RESÍDUOS REMOTOS_BRASIL [BRAZIL]



“Resíduos Remotos” foi desenvolvido a partir de imagens geradas por webcams em diversas partes do mundo. Trata-se de um aplicativo que permite ao usuário criar seus próprios desenhos sobre imagens geradas em tempo real. As noções de memória e de paisagem são abordadas através da web. “Resíduos Remotos” (Remote Residues) was developed with images generated by webcams spread all over the world. This is an application that allows users to create their own drawings on images generated in real time. The notions of memory and landscape are approached through the Web.

TUTI FORNARI_A PEDRA_BRASIL [BRAZIL]



“A Pedra” explora a arte tecnológica contextual interativa, envolvendo a transversalidade entre poesia digital, paisagem sonora artificial, gestualidade livre e sonoridades improvisacionais. Este projeto é inspirado no poema “Havia uma pedra no meio do caminho”, de Carlos Drummond de Andrade, e na tradução do conto “The Rock”, de Neale D. Walsch. “A Pedra” (The Stone) explores the technological contextual art, involving the intersections among digital poetry, artificial soundscape, free gestures and improvisational sonorities. This project is inspired by the poem “There was a stone in the middle of the way”, by Carlos Drummond de Andrade, and by the translation of the short story “The Rock”, by Neale D. Walsch.

URSSA SEVERA_THIS ART PIECE WAS SEEKING MY REFLEXION_ALEMANHA [GERMANY]



Uma sequência de 60 imagens do meu reflexo na obra de arte «Im Wahnzimmer» (No Quarto da Loucura), de Anna e Bernhard Blume, em 1984, foi fotografada e editada até se tornar um vídeo fluido. Este vídeo pode ser visto como uma reapropriação da peça de arte acima citada. A sequence of 60 images of my reflection in the art piece «Im Wahnzimmer» (In the Room of Madness), by Anna and Bernhard Blume, in 1984, was photographed and edited until it took the shape of a video stream. This video can be seen as a re-appropriation of the aforementioned art piece.

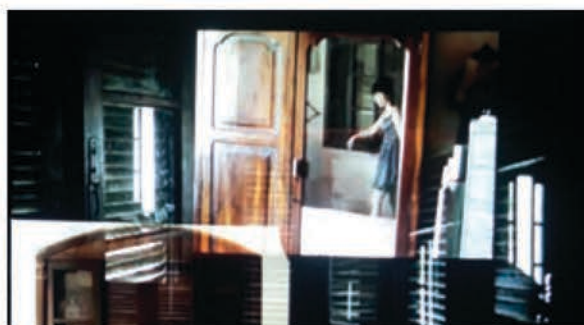
VANJA VON SEK & ANABEL LÓPEZ_FLUÊNCIA_BRASIL [BRAZIL]



Em sequência linear, o projeto visa demonstrar a evolução dos movimentos que podem ser extrapolados para qualquer elemento físico ou etéreo da vida. A peça tenta fluir para dentro de uma sequência de movimentos que criam novas formas em conjunto com a construção do som. In a linear sequence, the work intends to show the evolution of motions which can be extrapolated to any physical or ethereal element of life. The piece tries to flow into a sequence of motions that create new shapes jointly with the construction of sound.

VERÓNICA RUTH FRÍAS_LA NIEBLA_ESPANHA [SPAIN]

A obra mergulha diretamente no instinto protetor que as mães têm por seus filhos. Em suma, a artista visa enfatizar o universo complexo de quem é mulher, mãe e artista. This work immerses directly in the protective instinct that mothers have for their children. In short, the artist intends to emphasize the complex universe of someone who is a woman, a mother, and an artist.

VIVIANE VALLADES_JANELAS_BRASIL [BRAZIL]

O vídeo é uma sequência contínua do ato performático da artista em movimentar janelas que nunca se abrem completamente, apresentando o interior através de reflexos e indiretamente o ambiente externo, ao mesmo tempo em que mostra o processo de criação artístico. Coreografia, som, espaço e composição são produzidos por meio de múltiplas janelas. The video is a continuous sequence of the artist's performative act of moving windows that never open completely, thus presenting the inner space through reflections and the outer environment indirectly, while she shows the process of artistic creation. Choreography, sound, space, and composition are produced by means of multiple windows.

VIVIANE VALLADES_SEM TÍTULO II_BRASIL [BRAZIL]

Durante um ato performático e a intervenção provocada por um espelho durante a realização do vídeo, a artista constrói novas paisagens manipulando a visibilidade da paisagem "real". O trabalho enfoca a construção das imagens apresentadas aqui, assim como as relações entre máquinas, espelhos e a própria artista. During a performative act and the intervention caused by a mirror during the video making, the artist builds new landscapes manipulating the visibility of the "real" landscape. The work focuses the construction of the images presented here, as well as the relations among machines, mirrors, and the artist herself.

ZELJKA BLAKSIC AKA GITA BLAK_NOT YOUR RABBIT!_ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]

Criada com meu próprio software customizado usando Max/MSP, esta obra envolve a improvisação de imagens e sons simultaneamente e em tempo real. A ideia tradicional sobre a linguagem de programação é desvirtuada e alterada. Eu uso tanto patches funcionais quanto não funcionais criados com a linguagem de programação MAX/MSP, além de vídeos pré-gravados achados na internet. Created with my own custom software, written in Max/MSP, and involves the improvisation of images and sounds simultaneously and in real-time. The traditional idea of the programing language is twisted and changed. I use both the non-functional patches and functional patches created with MAX/MSP programing language plus prerecorded videos found on internet.

FILE Symposium

ANDREA SOSA

BIOARTE – ARTE GAIA. A METÁFORA BIOLÓGICA NA ARTE INTERATIVA. DEFINIÇÃO DE CRITÉRIOS PARA ABORDAR UMA OBRA DE ARTE AO VIVO [BIOART - GAIA ART. THE BIOLOGICAL METAPHOR IN INTERACTIVE ART. DESIGN CRITERIA FOR ADDRESSING A LIVE ARTWORK]_ARGENTINA



Nas últimas décadas, o campo de criação artística vem se transformando devido ao surgimento de novas configurações que nos instigam a rever categorias e noções estabelecidas. Essas novas práticas, que acrescentam a interatividade como um parâmetro estrutural na construção de obras de arte, não se enquadram na terminologia comum e, assim, expandem as áreas de criação estética. Examinar a natureza da “novidade” se torna o caminho necessário para gerar mudanças cognitivas e expressivas, a fim de apreender recursos de linguagem emergentes e permitir sua articulação expressiva dentro do discurso artístico, após a fase inicial

de fascinação pela tecnologia. Essa mudança, longe de ser meramente formal, tem reverberações profundas nas próprias bases da prática artística. O surgimento de novos procedimentos gerou um terremoto que está sacudindo tudo ao seu redor. Tentar ir além das aparências em busca da raiz desse movimento implica não jogar conforme as regras e mergulhar nos vários nodos da Cultura na fronteira entre Arte e Ciência. A abordagem ecológica da Arte nos leva a um território inexplorado, abrindo um caminho inovador para observar a natureza da prática artística contemporânea. A malha de redes de autopoïësis perpassa a natureza, seres humanos e artistas

no surgimento de suas construções simbólicas. Obras de arte desse tipo entalham suas formas em níveis que não podem ser diretamente apreendidos pelos sentidos, mas que são feitos conscientemente por meio da experiência, por meio da ação. O presente trabalho examina o gênero bioarte, seu escopo e potencialidade, baseado em seu senso estrito e expandindo a noção para obras de arte interativas que usam outros métodos para trabalhar com a metáfora da vida. Com essa finalidade, nós exploramos o paradigma científico atual com relação ao surgimento de sistemas vivos, estabelecendo interligações entre os campos da Arte e da Ciência.

BIO Nascida em 1977 na Argentina. Professora e pesquisadora no Departamento de Design Multimídia da Faculdade de Belas Artes da Universidade Nacional de La Plata, e na Área Transdepartamental de Artes Multimídia no Instituto Universitario Nacional de Arte em Buenos Aires. Formada em Design Multimídia (2004) e Cinema (2007), atualmente faz doutorado em Arte Contemporânea na FBA-UNLP. Trabalha nos campos de arte interativa e cinema. Tem interesse

pela relação entre a arte física e a virtual, sobretudo por gêneros como realidade ampliada e computação física. Tem também interesse em explorar as possibilidades de interatividade coletiva, assim como do espaço público como plataforma para experiências artísticas. Algumas de suas obras, em colaboração com outros artistas, incluem: Sentímetro (2005), com apoio do Espacio Fundación Telefónica em Buenos Aires; “MASA” (2009), selecionada para o Programa

Interactivos? do Medialab do Prado em Madri, e “Héroes” (2010) desenvolvido para o evento “Centro Abierto”, produzido pela Fundación Telefónica de Lima, Museo de Arte de Lima e AltaTecnología Andina. Suas obras teóricas sobre mídia participam de diversos festivais como o 404 Festival Internacional de Arte Eletrônica (Argentina), o FILE 10 (Brasil) e o ISEA 2010 em Ruhr (Alemanha). Ela vive e trabalha em La Plata, Argentina.



In the last decades, the field of artistic creation has been transformed by the emergence of new configurations that invite us to revise established categories and notions. These new practices, which add interactivity as a structural parameter in the construction of artworks, do not fit into common terminology, and thus expand the aesthetic creation areas. Looking into the nature of “novelty” becomes the required path for generating change, both cognitive and expressive, in order to seize emerging language resources and allow their meaningful articulation within the artistic discourse, past the initial phase of technological fascination.

This change, far from being merely formal, has deep reverberations at the very foundations of the artistic practice. The appearance of new procedures has generated an earthquake that is shaking everything around it. Trying to go beyond appearances in search of the buried origin of this movement will imply not playing by the rules and traveling through the various nodes of Culture at the border between Art and Science. The ecological approach to Art leads us into unexplored territory, opening an innovative way of looking at the nature of contemporary artistic practice. The network of networks of autopoiesis runs through nature, human beings,

and artists in the emergence of its symbolic constructions. Artworks of this kind will carve their shapes in levels that cannot be apprehended directly through the senses but which are made conscious by means of experience, by means of action. The present work looks into the BioArt genre, its scope and its potentiality, based on its strict sense and expanding the notion to interactive art pieces that use other methods for working with the life metaphor. To that end, we explore today’s scientific paradigm with regard to the emergence of live systems, establishing interconnections between the fields of Art and Science.

BIO Born in 1977 in Argentina. Professor and researcher at Multimedia Design Department, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, and the Transdepartamental Area of Multimedia Arts at the Instituto Universitario Nacional del Arte in Buenos Aires. Graduated in Multimedia Design (2004) and Filmmaking (2007), she is currently a PhD student in Contemporary Art at the FBA-UNLP. She works in the field of interactive art and filmmaking. Her interests

focused on the relation between the physical and the virtual, specially genres as augmented reality and physical computing. She is also interested in exploring the possibilities of collective interactivity, as well as of the public space as a platform for artistic experiences. Some of her works, in collaboration with others artists, include: Sentímetro (2005), supported by Espacio Fundación Telefónica in Buenos Aires; “MASA” (2009), selected for the Interactivos? Programme Medialab Prado Madrid,

and “Héroes” (2010) developed for the event “Centro Abierto”, produced by Fundación Telefónica de Lima, Museo de Arte de Lima, and AltaTecnología Andina. Her works on media theory have participated in different festivals such as 404 International Festival of Electronic Art (Argentina), FILE 10 (Brazil), and ISEA 2010 in Ruhr (Germany). She lives and works in La Plata, Argentina.

ANGELIQUE SPANINKS

O STRP, O MU E EINDHOVEN COMO UMA CIDADE “INTELIGENTE” VOLTADA A ARTES E TECNOLOGIA [STRP, MU, AND EINDHOVEN AS A ‘SMART’ ART & TECHNOLOGY ORIENTED CITY]_HOLANDA [NETHERLANDS]



Em minha palestra no FILE Symposium eu gostaria de mostrar como uma cidade relativamente pequena como Eindhoven na Holanda, com não mais que 216 mil habitantes, se tornou uma das cidades mais inteligentes do mundo por combinar tecnologia, cultura, educação e empreendedorismo em um nível alto, aberto e internacional. Essa cidade de gente trabalhadora, que há apenas 15 anos era considerada a mais tediosa na Holanda, tem uma vaga modernidade atrativa, uma cena animada de arte com novas mídias e design, e uma atmosfera descontraída. E o papel cultural assumido por organizações como o Festival de Arte e Tecnologia STRP e

o espaço de arte MU, em conjunto com parceiros locais, nacionais e internacionais na cultura, educação, ciências e negócios, contribui para acentuar, aprofundar e partilhar a noção de que a combinação pós-digital de arte e tecnologia está mais do que pronta para sair de laboratórios e centros de pesquisa para se ligar e se mesclar com todos os níveis da vida.

BIO Angelique Spaninks é formada em Jornalismo e também estudou ciências das artes e cultura na Universidade Erasmus de Roterdã. Ela dirige o espaço de arte MU (www.mu.nl), situado em uma antiga fábrica da Philips no centro de Eindhoven, e o STRP Art &

Technology Festival (www.strp.nl), também em uma antiga área industrial deixada pela Philips em Eindhoven. No decorrer de cinco edições, o STRP se tornou o maior festival de arte e tecnologia da Europa, atraindo mais de 30 mil visitantes em apenas dez dias. Agora, o festival está preparado para dar o passo seguinte virando um evento bienal combinado com uma programação de aulas magnas, eventos, palestras, residências etc. durante o ano inteiro. O MU é um espaço expositivo experimental sem fins lucrativos para produções híbridas em todas as mídias/disciplinas que enriquecem a periferia da arte contemporânea.

In my lecture in the FILE Symposium I would like to show how a relatively small city like Eindhoven in the Netherlands, with no more than 216,000 people, became one of the world’s smartest cities by combining technology, culture, education, and entrepreneurship at an open, internationally oriented and high level. This hardworking city, which only 15 years ago was considered the dullest in the Netherlands, features a vague but attracting coolness, a very energetic media art and design scene, and a relaxed atmosphere. And the cultural role of organizations like the STRP Art & Technology Festival and

the artspace MU, jointly with local, national, and international partners in culture, education, science, and business, contributes to enhance, deepen, and share the notion that the post-digital combination of art and technology is more than ready to come out from laboratories and research centres to connect with and blend in all levels of life.

BIO Angelique Spaninks is a graduated journalist who also studied arts and culture sciences at the Rotterdam Erasmus University. She runs both MU artspace (www.mu.nl), situated in a former Philips factory building in the centre

of Eindhoven, and STRP Art & Technology Festival (www.strp.nl), also based in Eindhoven in another former industrial area left by Philips. The STRP has grown in only five editions to become the biggest art & technology festival in Europe with over 30,000 visitors in only ten days. This festival is now ready to grow to the next level by becoming a biennial combined with a year-round program of masterclasses, events, lectures, residencies, etc. MU is a nonprofit, experimental exhibition space for hybrid offspring in all media/disciplines that enriches the periphery of contemporary art.

CHIMBALAB: CONSTANZA PIÑA PARDO & CLAUDIA GONZÁLEZ GODOY

RELATO SOBRE A EXPERIÊNCIA DO LABORATÓRIO DE ARTE E TECNOLOGIA CHIMBALAB [ACCOUNT OF THE EXPERIENCE OF CHIMBALAB ART & TECHNOLOGY LAB]_CHILE



A relação entre arte, ciência e tecnologia é um campo rico para pesquisas, reflexões, explorações e produções que modificam a prática artística, gerando o desejo de incorporar novas ferramentas criativas e modelos de trabalho. Neste estado emergente, artistas e pessoas autodidatas promovem novas formas culturais, partilhando seu conhecimento e experiências de desenvolvimento segundo o paradigma do Hardware Livre e da cultura do “faça você mesmo”. Eles dão acesso público a descrições técnicas, detalhes de montagem, códigos, diagramas esquemáticos e farta documentação sobre o design dos dispositivos, permitindo que outros pesquisadores estudem, modifiquem e produzam novos dispositivos.

O Chimbabab é um laboratório de arte e tecnologia que trabalha criando espaços de reflexão, experiências de aprendizado e troca de conhecimentos. Seus focos de interesse são o Hardware Livre, práticas do tipo “faça você mesmo”, tecnologias e artesanias locais, e práticas artísticas tradicionais como técnicas têxteis, entalhe e desenho. Desde seu início em 2008, o laboratório se concentra na criação de redes de partilhamento, espaços de discussão e reflexão, e trabalho colaborativo. Nesta palestra, falaremos sobre nossa experiência como laboratório de mídia no contexto chileno de arte e tecnologia, criando e organizando encontros e modelos de trabalho colaborativo (DIY, DIWO, oficinas, obras de arte), e no desenvolvimento

de dispositivos de baixa tecnologia, reciclagem eletrônica, cultura hacker e tecnologia obsoleta.

BIO Formado por Claudia González Godoy e Constanza Piña Pardo, o Chimbabab é um laboratório de arte e tecnologia baseado em Santiago, Chile. Desde seu início em 2008, enfoca a criação de redes de partilhamento, espaços de discussão e reflexão, pesquisas de Hardware Livre e práticas tecnológicas do tipo “faça você mesmo”. O Chimbabab é agente cultural ativo nos contextos chileno e sul-americano, compreendendo e promovendo a ideia em sentido amplo da tecnologia como uma estratégia de produção artística e uma alternativa de subsistência.

The relationship between art, science, and technology is a rich field of researches, reflections, explorations, and productions that modify the artistic practice, which generate the desire of incorporating new creative tools and working models. In this emerging stage, artists and self-taught people promote new cultural forms, sharing their knowledge and development experiences according to the paradigm of Open Hardware and DIY culture. They give public access to technical descriptions, construction details, codes, schematic diagrams, and a lot of documentation related to the device design, allowing others researchers to study, modify and

produce new devices. Chimbabab is an art & technology lab which works creating reflection spaces, learning experiences, and knowledge exchange. Its interests are the open hardware, DIY practices, local technologies and handcraft, and traditional art practices as textile techniques, engraving, and drawing. Since its origins in 2008, the lab is focused on the creation of sharing networks, discussion and reflection spaces, and collaborative work. In this lecture, we will talk about our experience as a medialab in the Chilean context of art & technology, creating and organizing meetings and collaborative work models (DIY, DIWO, workshops, artworks), and in the development of low-tech

devices, electronic recycling, hacking, and obsolete technology.

BIO Created by Claudia González Godoy and Constanza Piña Pardo, Chimbabab is an art and technology laboratory based in Santiago, Chile. Since its inception in 2008, it has been focused on the creation of sharing networks, discussion and reflection spaces, open hardware research, and DIY technological practices. Chimbabab has been an active cultural agent in Chilean and South American contexts, understanding and promoting the idea in a broad sense of technology as an artistic production strategy and as an alternative of subsistence.

DANIEL HORA

REPROGRAMABILIDADE TECNOLÓGICA, CULTURA HACKER E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A FILOSOFIA DA ARTE
[RE-PROGRAMMABILITY TECHNOLOGY, HACKER CULTURE AND THE IMPLICATIONS FOR THE PHILOSOPHY OF ART]_
BRASIL [BRAZIL]



O impacto das tecnologias informáticas e comunicacionais sobre a constituição da processualidade cultural e artística contemporânea se relaciona com a revisão crítica dos ideais kantianos de imediaticidade e objetividade daquilo que é submetido à subjetivação estética. Em que pese o grau declinante de determinação desses fatores, é possível considerar a persistência do poder reflexivo e da autonomia da arte enquanto características da crítica contundente que a cultura hacker direciona ao saber e à ética. Para além do modismo e do sensacionalismo da mídia, a abordagem hacker estendida às artes contribui para a promoção de

agenciamentos recombinaidores da multiplicidade do conhecimento e da política. Deste modo, a relação sistêmica entre as três instâncias -- a forma, o conceito e o poder -- atualmente se manifestaria pela extensibilidade filosófica do hackeamento que, conforme sugere McKenzie Wark (2004), seria então transversal a campos diversos como a política, a biologia, a arte e a própria filosofia. A produção de artistas e coletivos associada à reprogramabilidade tecnológica e à cultura hacker suscita esta reflexão sobre suas implicações para a filosofia da arte. Os deslocamentos que resultam desta temática serão contrastados com os conceitos de inestética de

Alain Badiou ou de endoestética de Claudia Giannetti, sobretudo no que se refere à busca empreendida em ambas as formulações por uma distinção em relação aos modelos derivados de Kant.

BIO Nascido em São Paulo, Daniel Hora é aluno de doutorado do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Graduado em Comunicação Social pela Universidade de São Paulo, especializou-se em Crítica de Arte pela Universidade Complutense de Madri. Atua como teórico, jornalista, crítico e professor nas áreas de artes e mídia. Ganhador do prêmio Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética de 2009.

The impact of information and communication technology on the constitution of contemporary cultural and artistic processuality is related to the critical revision of the Kantian ideals of immediacy and objectivity of what is submitted to the aesthetic subjectivation. Despite the declining level of determination of these factors, it is possible to consider the persistence of the art reflective power and autonomy as features of the sharp criticism that hacker culture directs towards knowledge and ethics. Beyond the hype and sensationalism of the media, the hacker approach of technology extended to the arts contribute to promote actions which

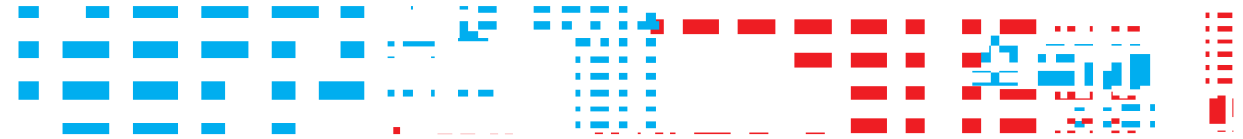
recombine knowledge and politics multiplicity. Thus, nowadays the systemic relationship between the three issues - form, concept and power - is manifested through the philosophical extensibility of hacking that, as suggested by McKenzie Wark (2004), would then intersect diverse fields as politics, biology, art, and philosophy itself. The production of artists and collectives associated with technology reprogrammability and hacker culture gives rise to this reflection on its implications for the philosophy of art. The conceptual displacements that result from this subject will be contrasted here with the ideas of inaesthetics from Alain Badiou and endoaesthetics

from Claudia Giannetti, especially with regard to the investigations undertaken in both formulations towards a distinction from models derived from Kant.

BIO Born in Sao Paulo, Daniel Hora is a doctoral student at the Institute of Arts in University of Brasilia. Graduated in Social Communication at the University of Sao Paulo, he has been awarded a specialist title in Arts & Art Criticism from the Complutense University of Madrid. He works as a theorist, journalist, critic, and professor in the fields of arts and media. Winner of Rumos Itaú Cultural Cybernetic Art Prize, 2009.

DIEGO GOMEZ

O DESIGNER COMO HACKER [THE DESIGNER AS A HACKER]_CHILE



Esta palestra irá explorar a razão pela qual os designers deveriam encaminhar sua prática para o domínio da cultura hacker. Baseado em um ponto de vista crítico sobre o papel atual dos designers, o raciocínio da palestra aborda, em primeiro lugar, a capacidade do hacker de ser um revolucionário cultural e, segundo, as práticas de alguns artistas de vanguarda como criadores tecnopolíticos, assim como a inspiração e a origem do surgimento do design no início do século XX, que são o oposto da atual complacência geral nessa área. Assim, apontamos a importância de submeter o ensino e a prática do design a reflexões estéticas sobre questões tecnopolíticas, através do desenvolvimento de

capacidades técnicas qualificadas. A seguir, mostramos a relevância de artistas e cientistas como potenciais agentes para gerar esta mudança e por que isto é importante para a sociedade contemporânea. O atual cenário sociopolítico, que difundiu uma certa conscientização sobre o papel da tecnologia e da mídia na maneira com que as pessoas se relacionam com a sociedade e as ações de governança, parece ser outro indicativo para enfocar menos a prática criativa de designers como uma produção espetacular, e mais sob uma óptica crítica. Esta palestra é baseada no artigo homônimo que será publicado na Revista Chilena de Diseño da Universidade do Chile no primeiro semestre de 2012.

This lecture will explore why designers should move their practice towards the hacking realm. Based on a critical point of view on the current role of designers, the reasoning of the lecture approaches firstly the hacker's capacity of being a cultural disrupter and, second, the practices of some avant-garde artists as techno-political creators, as well as the inspiration and origin of the emergence of design in the early twentieth century, which were complete opposites of the current general complacency seen in the area. Thus, the lecture argues on the importance of moving design education and practice towards aesthetic reflections on techno-political issues through the

development of qualified technical skills. From there, we will examine the relevance of artists and scientists as potential agents to generate this change, and why this is important for society today. The current socio-political scenario, which has spread some awareness about the role that technology and media play on how people relates to society and the actions of governance, seems to be another indicator for focusing the creative practice of designers less in spectacular production and more in critical inquiry. This lecture will be based on the article of the same name, which will be published in the Revista Chilena de Diseño (Chilean Magazine of Design) of the Universidad de Chile,

Muitos argumentos apresentados na palestra, assim como no artigo, prestam homenagem às ideias de Alexander Galloway expostas em seu livro Protocol. Os argumentos de Lev Manovich no livro Software Takes Command, de Martin Heidegger em The Question Concerning Technology e a abordagem de Design Crítico de Anthony Dunne e Fiona Raby também foram importantes na elaboração desta palestra. O objetivo é discutir aspectos e questões de interesse para educadores e profissionais criativos cuja carreira esteja ligada -- diretamente ou não -- ao design. A palestra será em inglês e irá durar cerca de 30 minutos, seguidos de algum tempo para perguntas.

during the first semester of 2012. Many of the arguments found in the lecture, as well as in the article, pay tribute to Alexander Galloway's ideas presented in his book Protocol. Lev Manovich arguments from the book Software Takes Command, Martin Heidegger's The Question Concerning Technology, and the Critical Design approach by Anthony Dunne and Fiona Raby are also important for the construction of this lecture. The lecture will discuss aspects and issues that should be of interest for every creative maker whose career is connected -- directly or not -- to design, either as an educator or a practitioner. The lecture will be held in English and last about thirty minutes, plus time for questions.

DIEGO GOMEZ

BIO Diego é designer de mídia, embora prefira se considerar um trabalhador de mídia e entusiasta acadêmico. Fez mestrado em Design de Artes com Novas Mídias na UCLA e bacharelado em Design Gráfico na Universidade do Chile em Santiago. Atualmente morando no Chile, leciona no programa de Design Gráfico do Departamento de Design da Universidade do Chile. Nessa instituição, também está trabalhando na montagem de um laboratório de pesquisa sobre questões ligadas à mídia, e iniciando um projeto de pesquisa criativo usando visualização de

BIO Diego is a media designer even though he prefers to think of himself as a media worker and academic enthusiast. He holds a MFA in Design Media Arts from UCLA and a Bachelor degree in Graphic Design from the University of Chile in Santiago. Currently living in Chile, Diego teaches in the Graphic Design program within the Department of Design at the University of Chile. He is working there to set up a lab to explore media issues, while starting a creative research project using data visualization to investigate Chilean news media and

dados para investigar a mídia chilena e suas ligações políticas. Leciona ainda no programa de Design Digital da Universidad del Desarrollo e trabalha com um colega em projetos de design de informação e visualização de dados. Diego gosta de fazer projetos experimentais como um meio de tecer suas próprias reflexões sobre a política da mídia e da informação. Ele expôs dois desses projetos na galeria New Wight da UCLA. Acha que não produziu muito nos últimos cinco meses devido a todos os seus outros compromissos, mas pretende reverter isso em breve.

its political ties. He also teaches a class in the Digital Design program at the Universidad del Desarrollo, and works with a colleague on information design and data visualization projects. Diego enjoys doing experimental projects as a way to construct his own reflections on the politics of media and information. He has shown a couple of these pieces at the UCLA New Wight gallery. Though he has not done much of this in the last five months due to all his other obligations, he is working to change that soon.

EDUARDO ROSSINI JUNIOR

DESIGN PARA INTERFACES MÓVEIS
[DESIGN FOR MOBILE INTERFACES]_
BRASIL [BRAZIL]



Uma palestra que mostra as diferenças entre o design de páginas na web e aplicativos para dispositivos móveis e tablets.

BIO Eduardo Rossini Junior é designer de interatividade e professor nos cursos de design para aplicativos móveis no iai? Instituto de Artes Interativas. Desenvolve soluções de arquitetura, usabilidade e design para projetos envolvendo mobilidade e na web, e participa do blog iai? Radar.

This lecture shows the differences between the design of web pages and apps for mobile devices and tablets.

BIO Eduardo Rossini Junior is a designer of interactivity and professor in design for mobile apps courses at iai? Instituto de Artes Interativas. He develops solutions of architecture, usability, and design for projects involving mobility and on the web, and participates in the blog iai? Radar.

JEAN-PIERRE GAUTHIER

BIFURCAÇÕES [BIFURCATIONS]_
CANADÁ [CANADA]



OS DESAFIOS E COMPLEXIDADES DE CONSERVAÇÃO DE OBRAS DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA [THE CHALLENGES AND COMPLEXITIES OF CONSERVATION OF WORKS OF ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY]_CHILE

A palestra dará uma introdução à história e exemplos concretos de resgate e conservação de obras tangíveis e intangíveis.

BIO Enrique Rivera, pesquisador, gestor cultural e realizador audiovisual, estuda Direção Cinematográfica na Escola de Cinema do Chile e na Universidade do Chile. É um dos fundadores da Galeria e Laboratório de Arte e Tecnologia Persona, onde iniciou uma pesquisa voltada à análise de experiências similares no Chile. Junto com Catalina Ossa, forma o Estúdio de Investigação e Desenvolvimento de Arte e Ciência OR_AM (www.

The lecture will give an introduction to the history and concrete examples of rescue and conservation of tangible and intangible works.

BIO Enrique Rivera, researcher, cultural project manager and audiovisual artist, studies Film Directing at the Chile Cinema School and the University of Chile. He is one of the founders of the PERSONA Gallery and Art Laboratory where he began research aimed at analyzing similar experiences in Chile. Together with Catalina Ossa, they make up what is known as the Studio for the Investigation and Development of Art and Science OR_AM (www.or-am.cl), through

or-am.cl), através do qual realiza projetos de investigação, gestão, exibição e difusão de obras. Faz palestras em diversos países sobre arte e tecnologia. Conta com o apoio da Direção de Assuntos Culturais do Ministério de Relações Exteriores do Chile e do Fondart do Conselho Nacional da Cultura e das Artes, para fazer uma residência no Centro de Arte e Mídias Tecnológicas ZKM, em Karlsruhe, Alemanha, com o objetivo de realizar a instalação interativa “Multinode_Metagame”, baseada em sua pesquisa sobre sinergia cibernética. É vice-presidente da Corporação Chilena de Video.

which they carry out projects revolving around the investigation, management, exhibition, and dissemination of related works. They give lectures in diverse countries on art and technology. They count on the support of the Cultural Issues Department of the Chilean Ministry of Foreign Affairs and Fondart of the National Council of Culture and Art, for residency at the Art and Technological Media Center ZKIM, in Karlsruhe, Germany, with the objective of realizing the interactive installation entitled “Multinode_Metagame”, based on their investigations on cybernetic synergy. Enrique is also vice-president of Corporación Chilena de Video.

Devido às suas características invasivas e parasíticas, a figueira-brava representa uma estrutura vegetal ideal para ilustrar meu processo artístico. A apresentação enfocará como a natureza proteiforme da minha prática no campo cinético e em instalações sonoras se desenvolveu em ramificações multiplas. Isso me permitiu adquirir um vasto conhecimento sobre materiais relacionados a escultura, mecânica, eletrônica, programação e arte sonora.

BIO Página 54.

The banyan tree, with its invading and parasitic qualities, represents an ideal plant structure to illustrate my artistic process. The presentation will focus on how the protean nature of my practice in the field of kinetic and sound installations has developed into multiple ramifications. These allowed me to acquire a thorough knowledge of materials related to sculpture, mechanics, electronics, programming, and audio art.

BIO Page 54.

LABVIS: DORIS KOSMINSKY, CLAUDIO ESPERANÇA, BARBARA CASTRO, GABRIEL NASCIMENTO, LUIZA BIELINSKI B. MARTINS, LUIZ VELHO & ILANA MAJEROWICZ

LABVIS: LABORATÓRIO DA VISUALIDADE E VISUALIZAÇÃO [LABVIS - VISUALITY AND VISUALIZATION LABORATORY]_BRASIL [BRAZIL]



O Laboratório da Visualidade e Visualização (LabVis) da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro atua desde 2010 como espaço interdisciplinar e colaborativo, voltado para a pesquisa experimental de interações e visualizações artísticas de dados. Operando sobre o tripé arte-design-tecnologia, propõe a construção de visualizações a partir do emprego de dados relacionados à sociedade brasileira. Sob a coordenação da professora dra. Doris Kosminsky, o LabVis é constituído por alunos de graduação de Comunicação Visual/Design e de pós-graduação em Artes Visuais (linha Poéticas Interdisciplinares)

e conta com o apoio técnico do professor dr. Claudio Esperança (COPPE-UFRJ). As visualizações artísticas utilizam tendências e padrões que emergem da organização de grandes conjuntos de dados para converter o dado em experiência e transubstanciar a informação em poética. Atuando para ressaltar o que de outro modo não se faria visível, voltam-se para as sensações em um ambiente permeado pelo excesso de dados, sua mobilidade, heterogeneidade e fluxo. Dentre as visualizações e experimentos de inscrições gráficas a partir da interação corpo - mídia digital, desenvolvidos em

Processing, destacamos: - “As cores dos destinos turísticos brasileiros”, desenvolvida pela aluna Luiza Bielinski Barreto Martins, tem como objetivo produzir uma paleta de cores de cada uma das 65 localidades turísticas, a partir da seleção de fotos postadas no Flickr, de forma a representar imageticamente a diversidade brasileira em seus variados climas e manifestações culturais. Visualizações experimentais sobre a realidade brasileira, desenvolvidas pelos alunos Gabriel Nascimento e Paulo Pupo a partir de dados do último Censo, apresentam revelações sobre a composição da população ao longo do tempo

e suas condições socioeconômicas, levantando questionamentos sobre a nossa sociedade. Neste mesmo contexto, as visualizações dinâmicas sobre a produção de lixo no Brasil, desenvolvidas por Ilana Majerowicz, nos fazem refletir sobre o consumo consciente. - “CTRL+o1”, desenvolvido pela mestranda Barbara Castro, gera imagens a partir do posicionamento do rosto diante do computador (capturado pela webcam), também sofrendo influência do som do microfone. Ao produzir uma imagem, o interator discute e recria a relação de seu corpo com a tela.

BIO Doris Kosminsky, PhD em Design pela PUC-Rio, é designer e professora adjunta na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde, desde 2010, dirige o LabVis - Laboratório da Visualidade e Visualização. Claudio Esperança, PhD em Ciência da Computação pela Universidade de Maryland é professor associado na Universidade Federal do Rio de Janeiro. **Alunos de Comunicação Visual/Design:** Luiza Bielinski B. Martins, Gabriel Nascimento, Luiz Velho, Ilana Majerowicz **Alunos de Mestrado em Artes Visuais:** Barbara Castro

The Visuality and Visualization Lab (LabVis) at the School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, has been operating since 2010 as an interdisciplinary and collaborative space devoted to the experimental research of interactions and artistic visualizations. Operating on the art- design- technology tripod, it proposes visualization constructions using Brazilian society data. Under the guidance of Professor Doris Kosminsky, LabVis comprises undergraduate students of Visual Communication/ Design and graduate students in Visual Arts and has the technical support

of Professor Claudio Esperança (COPPE-UFRJ). The artistic visualizations use trends and patterns that emerge from the organization of large data sets to convert data into experience and transubstantiate information on poetic. The visualizations work to highlight what otherwise would not be visible, focusing on sensations from an environment permeated by data in excess, its mobility, heterogeneity and flow. Among the visualizations and experiments of body - digital media interaction, developed in processing, we include:

- “ Colors of Brazilian tourist destinations”, developed by the student Luiza Bielinski Barreto Martins, aims to produce a color palette of each of the 65 tourist destinations, using selected photos posted on Flickr, to represent imagetically the Brazilian diversity, its varied climates and cultural events. Experimental visualizations, developed by students Gabriel Nascimento and Paul Pupo, from the latest Census Brazilian social data reveals population conditions over time, raising questions about our society. In this same

context, the dynamic visualizations over waste production in Brazil, developed by Ilana Majerowicz, make us reflect on conscious consumption. “CTRL +o1”, developed by the graduate student Barbara Castro, generates images from the face position in front of the computer (captured by the webcam) and also receives influences from the microphone’s sound. By producing and recreating an image, the interactor discusses the relationship of its body with the screen.

BIO Doris Kosminsky, PhD in Design (PUC-Rio), is a designer and professor at School of Fine Arts in Federal University of Rio de Janeiro, Brazil, where, since 2010, directs LabVis - Visuality and Visualization Lab. Claudio Esperança, PhD in Computer Science (Maryland University) is an associate professor at Federal University of Rio de Janeiro. **Visual Communication/Design students:** Luiza Bielinski B. Martins, Gabriel Nascimento, Luiz Velho, Ilana Majerowicz **Fine Arts Graduate Students:** Barbara Castro

LUCAS LONGO

MEU PRIMEIRO APP [MY FIRST APP]_BRASIL [BRAZIL]



Uma palestra sobre o mercado de aplicativos e como navegar neste novo mundo. Como funciona o mundo de aplicativos? Como faço para criar um aplicativo? Que tipo de profissional devo contratar? Existem empresas que desenvolvem isso para mim? Deveria haver um aplicativo para a minha marca? Para minha força de trabalho? É seguro? Quanto custa? Devo fazer para todas as plataformas? Por que?

BIO Fundador e professor do iai? Instituto de Artes Interativas, Lucas Longo se formou em Engenharia de Produção no Instituto Politécnico Rensselaer em Troy, Nova York, onde manteve viva sua paixão por arte com tecnologia fazendo vários

cursos de artes eletrônicas, vídeo e design interativo durante seus quatro anos de estudo. Ao voltar para o Brasil em 2000, iniciou sua carreira na área de telefonia móvel contribuindo para empresas como a Zip.Net, Telesp Celular e Portugal Telecom com o WAAAP, o primeiro portal wap do Brasil; com a Oi, na seleção e implementação das plataformas de valor agregado durante o start-up; e com a Mobile Streams, no lançamento e operacionalização da marca Ringontes.com no Brasil. Sentindo uma certa estagnação no mercado de dispositivos móveis em 2006, Lucas finalmente mergulhou nas artes interativas voltando para os Estados Unidos, onde fez mestrado

no Programa de Telecomunicações Interativas na Tisch School of Arts da New York University. Nessa época acompanhou o lançamento do iPhone como um dos 4.000 desenvolvedores que tiveram acesso exclusivo ao iOS antes de sua distribuição e, graças a isso, sua tese do mestrado enfocou um aplicativo de Mobile Education. Com esse know-how e um novo foco, decidiu dar aulas particulares de desenvolvimento de aplicativos iPhone no Brasil e produzir aplicativos para terceiros. Diante da grande demanda por profissionais para esse segmento, foi fundado o iai? Instituto de Artes Interativas com o intuito de responder a pergunta: iai? como funciona?

A lecture on the application market and how to navigate within this new world. How does the app world work? How do I go about creating an app? What kind of professional help should I hire? Are there companies that develop them for clients? Should my brand name have an app? Should my work team have one? Are they safe? How much do they cost? Should I have a specific one for different platforms? Why??

BIO Founder and professor at iai? – Institute of Interactive Arts, Lucas Longo graduated with a degree in Production Engineering from Rensselaer Polytechnic Institute in Troy, NY, where he nurtured his passion for technology and art attending various courses in

electronic arts, video and interactive design during his four years studying at the institute. Upon his return to Brazil in 2000, he began a career in the area of mobile phones working with companies such as Zip.Net, Telesp Celular, and Portugal Telecom with WAAAP, the first WAP portal in Brazil; with Oi, in the selection and implementation of platforms with aggregated value during start-up; and with Mobile Streams, during the release and initial operations of the Ringtones.com in Brazil. Feeling that the mobile market had stagnated in 2006, Lucas finally began to delve deeper into Interactive Arts and returned to the United States to obtain his master’s degree in Interactive Arts at New

York University’s Tisch School of Arts. During this time he accompanied the release of the iPhone as one of the 4,000 developers who had exclusive access to the iOS before its distribution and, as a consequence, his master’s thesis focused on a Mobile Education application. With this know-how and a new focus, he decided to give private classes for developing and producing applications for third parties for the iPhone in Brazil. Due to the great demand for professionals in this segment, he founded the iai? Institute of Interactive Arts endeavoring to answer the question everybody was asking: “iai? como funciona?” (and so? how does it work? in English).

LUCIA LEÃO

BIOPODER, CONTROLE, VIDA E RESISTÊNCIA NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO TRANSMIDIÁTICOS APP [BIOPOWER, CONTROL, LIFE, AND RESISTANCE IN TRANSMEDIA CREATION PROCESSES]_BRASIL [BRAZIL]



Uma série de questões biopolíticas circunda os processos de criação contemporâneos. O presente artigo busca iluminar percursos investigativos referentes à linha de pesquisa “Processos de Criação nas Diferentes Mídias”, ao propor aproximações com conceitos como poder, biopoder e biopolítica. Pensar essa abordagem de pesquisa implica operar conceitos, métodos e táticas de conexão entre teoria e prática. Nossa discussão se inicia com uma revisão sobre biopolítica. Nesse cenário, contrapontos com questões como biopoder, controle, vida e resistência podem desvelar a potência instauradora que permeia os processos criativos. Os estudos de biopolítica partem do conceito

proposto por Foucault e avançam nos desdobramentos desenvolvidos por Hardt e Negri, Agamben, Lazzarato e a leitura ensaística de Pelbart. Em seguida serão apresentadas obras que tratem dessas questões.

BIO Lucia Leão é formada em artes, com mestrado e PhD em Comunicação e Semiótica, e pós-doutorado em Artes. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, escreveu vários livros, incluindo O labirinto da hipermídia (Iluminuras, 1999) e O chip e o caleidoscópio (Senac, 2005).

A series of biopolitical issues surrounds contemporary creative processes. This article seeks to shed light on investigative paths related to the line of research “Creative processes in different media” through approximations with concepts such as power, biopower, and biopolitics. This research approach involves concepts, methods, and tactics of connection between theory and practice. Our discussion starts from a review of biopolitics. In this scenario, contrasts with issues such as biopower, control, life, and resistance can reveal the instaurational power that permeates the creative processes. The studies

are based on the concept of biopolitics proposed by Foucault and on further developments by Hardt and Negri, Agamben, Lazzarato, and essays by Pélbar.

BIO Lucia Leão is a Bachelor of Arts, Master and PhD in Communication and Semiotics and Post Doctorate in Arts. Professor in the Program of Post-Graduate Studies in Communication and Semiotics at the Catholic University of São Paulo (PUC-SP), she wrote several books, including O labirinto da hipermídia (Iluminuras, 1999) and O chip e o caleidoscópio (Senac, 2005).

MARINA ZERBARINI

X-RAY OF LATIN NETART. CREATIVE VITALITY IN RISK OF EXTINCTION [X-RAY OF LATIN NETART. CREATIVE VITALITY IN RISK OF EXTINCTION]_ARGENTINA



Esta investigação envolve a análise e a relevância de obras de netart realizadas por artistas latino-americanos na última década do século passado e no primeiro decênio deste. O intuito é provar que essas obras -- realizadas com eixos específicos como a participação do espectador, o jogo com as linguagens de programação, a multimídia ou a ação política, e consideradas, por sua quantidade e qualidade, uma especificidade própria do meio internet -- devem ser urgentemente sistematizadas, catalogadas e incorporadas à história das mais importantes práticas artísticas latino-americanas. Uma prática que, por sua inesperada aparição e curta duração, corre o risco de não ficar

gravada na memória e na história dinâmica da produção com novas mídias e sua influência nos meios de comunicação de massa. Em linhas gerais, observa-se na América Latina uma ausência notória de publicações dedicadas à arte contemporânea, especificamente no que se refere à sua relação com a tecnologia. Tal ausência de textos críticos dificulta seu conhecimento e transmissão para as futuras gerações. No caso específico da netart na região, o problema se agrava devido à falta de reconhecimento e difusão da própria prática, e a seu nomadismo rumo a outras orientações. Com sua aparente tendência à extinção, junto com o avanço de interesses comerciais na

Internet, a netart corre o risco de não deixar vestígios para seu reconhecimento no futuro. Portanto, apontamos a necessidade urgente de resgate da memória histórica da netart, enfatizando as características premonitórias de suas manifestações e sua influência na atual cultura de redes sociais. Oriundo do âmbito acadêmico, este projeto será seguido pela edição de um livro que irá gerar uma memória para o público interessado e para as instituições dedicadas à investigação, divulgação e ensino das artes tecnológicas. Exemplares da publicação serão distribuídos em universidades, bibliotecas, museus e entre especialistas nas diferentes problemáticas apresentadas por estas novas práticas artísticas.

This investigation involves the analysis and relevancy of netart work realized by Latin American artists over the last decade of the last century and the first decade of this new one. The intention here is to prove that these artworks – created intentionally to revolve around specific axes such as spectator participation, play on programming languages, multimedia or political activities, and considered, by their quantity and quality, a specificity of the Internet medium itself – should be urgently systematized, catalogued and incorporated into the history of the most important Latin American artistic practices. Practices these that due to their unexpected appearance and short duration run the risk of not being recorded in

the memory and dynamic history of productions with new medias and their influence on the mediums of mass communication. In general terms, one can observe a notorious absence of publications dedicated to contemporary art in Latin America, and specifically in that which refers to its relation with technology. This absence of critical texts hinders its dissemination and transmission to future generations. In the specific case of netart in the region, the problem gets worse due to the lack of recognition and dissemination of the practice itself and because of its nomadic bearings towards other orientations. With its apparent tendency to extinction, coupled with the advance of commercial interests on the Internet, netart runs the

risk of leaving no traces for future recognition. We therefore would like to point out the urgent necessity of salvaging the historical memory of netart, emphasizing the premonitory characteristics of its manifestations and its influence on the present-day culture of social networks. Born within the academic environment, this project will be followed by the edition of a book that will generate a memory for those interested and for institutions dedicated to investigation, dissemination and teaching of technological arts. Copies of this publication will be distributed in universities, libraries, museums and among specialist in the different areas presented by these new artistic practices.

BIO Marina Zerbarini é de Buenos Aires, Argentina. Formada em Artes Visuais, dedica-se à produção de obras eletrônicas, à pesquisa e à docência em Estética das Novas Mídias na IUNA e na UNTREF, em cursos de graduação e pós-graduação. Fez parte do “Laboratório Telefônica de Buenos Aires. Em 2010 recebeu a Menção do Júri na Bienal Kosice pelo projeto “Gotas de Luz”; em 2009 mostrou sua obra em “Plataforma Untref”, “Fase 1” e em “Interseções, Tecnologia,

Natureza e Sociedad” na Galería Arte por Arte. Participou do Primeiro Encontro “Inclusiva-net” [Novas dinâmicas artísticas no meio web 2.0] no Medialab do Prado em Madri, Espanha. Foi selecionada para a CanariasMediaFesto8 no 13º Festival Internacional de Artes e Culturas Digitais de Gran Canaria. Recebeu Menção em “Novos Suportes e Instalações” na 96ª Edição do Salão Nacional de Artes Visuais em 2007, o prêmio de incentivo à produção ibero-americana no Vida 8.0 e o 3º Prêmio em Arte e Tecnologia do Museu de

Arte Moderna e da Telefônica em 2005, em Buenos Aires. Em 2001 recebeu em Paris, França, o Segundo Prêmio Internacional de Arte Multimídia. Foi selecionada para as 5 Jornadas sobre Arte e Multimídia, Metanarrativa(s)? da Caixa Forum, Barcelona, Espanha, em 2005, e recebeu Menção Honrosa no Prêmio Mamba Arte e Novas Tecnologias da Fundação Telefônica e Limbo em Buenos Aires em 2004. Em 2012, foi convidada para expor na Galeria Archiboldo em Buenos Aires.

BIO Marina Zerbarini is from Buenos Aires, Argentina. A student of Visual Arts, she works with the production of electronic art, research, and teaching Aesthetics of New Media at IUNA and UNTREF, in graduate and postgraduate courses. She was part of the “Open Laboratory” held at the Telefonica Foundation of Buenos Aires. In 2010 she received Honorable Mention from the jury at the Kosica Biennial for her project Gotas de Luz (Drops of Light); in 2009 she exhibited her work on the “Untref Platform”, “Phase 1” and in Intersections, Technology, Nature and Society at the Arte por

Arte Gallery. Participated in the First Encounter of Inclusiva-net (New artistic dynamics on web 2.0 media) at Medialab of Prado in Madrid, Spain. Was selected for the CanariasMediafest8 at the 13th International Digital Arts and Cultures Festival of Gran Canaria. Was awarded Honorable Mention in New Supports and Installations at the 96th Edition of the National Visual Arts Salon in 2007. Was awarded the Incentive Prize for Iberian-American productions at Vida 8.0 and 3rd Prize in Art and Technology from the Museum of Modern Art and from Telefonica in

2005 in Buenos Aires. In 2001 she was awarded Second International Multimedia Art Prize in Paris, France; in 2005 she was selected for the five Symposiums on Art and Multimedia – Metanarratives sponsored by Caixa Forum in Barcelona, Spain, and was awarded Honorable Mention at the Mamba Art and New Technologies Awards sponsored by the Telefonica Foundation and Limbo in Buenos Aires in 2004. In 2012, she was invited to exhibit her work at the Archiboldo Gallery in Buenos Aires.

NICOLAS REEVES

POÉTICA TECNOLÓGICA: O PROJETO SONO PARADOXAL [TECHNOLOGICAL POETICS: THE PARADOXICAL SLEEP PROJECT]_CANADÁ [CANADA]



Através do exemplo de diversos projetos de arte desenvolvidos no programa de pesquisa [VOILES | SAILS], Nicolas Reeves descreverá o surgimento e a especificidade do conceito de pesquisa-criação, enfocando seu potencial papel na produção de conhecimento.

BIO Página 56.

Through the example of several art projects developed in the [VOILES | SAILS] research program, Nicolas Reeves will describe the emergence and specificity of the concept of research-creation, focusing on its potential role on the production of knowledge.

BIO Page 56.

SÍLVIO ANAZ

TRANSCRIÇÃO DO HERÓI NOIR NO VIDEOGAME [TRANSCREATION OF NOIR HERO IN GAME]_BRASIL [BRAZIL]



Este ensaio aborda, a partir de um estudo de caso, como se dão na linguagem do videogame a reprodução e recriação de arquétipos consagrados em outras linguagens artísticas. Com base na teoria sobre o imaginário desenvolvida por Gilbert Durand, no conceito de arquétipo de Carl Gustav Jung e nas reflexões sobre a transcrição feitas por Haroldo de Campos, o ensaio analisa como a imagem do “detetive durão”, um dos principais elementos simbólicos do imaginário do cinema noir, foi traduzida para a linguagem e ambiência do videogame, usando como fonte de estudo o game “LA Noire”. Para fazer o jogador mergulhar na “realidade” da

narrativa noir, além do uso de um inovador recurso tecnológico de design e animação denominado MotionScan, o game também reproduz o imaginário que emergiu com o romance policial norte-americano e o cinema noir, muitas vezes recriando e dando novos sentidos ao elementos simbólicos daquele imaginário. A reprodução de um dos mais icônicos elementos do filme noir, marcado por sua filosofia fatalista, em uma linguagem essencialmente não-fatalista característica do videogame, leva a uma transcrição desse herói, ao mesmo tempo que busca preservar sua imagem arquetípica.

BIO Sílvio Anaz é formado em Comunicação Social pela ECA-USP, mestre em Comunicação pelo Mackenzie e doutorando em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Trabalhou como jornalista e editor na grande imprensa, na internet e na área de produção artística. É autor dos livros “Pop Brasileiro dos Anos 80” e “O que é Rock”, e diretor do documentário “Pop Songs”. Sua atual pesquisa acadêmica aborda o imaginário e o processo criativo.

This essay discusses, on the basis of a case study, how archetypes established in other artistic languages are reproduced and recreated in video game language. Based on Gilbert Durand’s theory of the imaginary, on Carl Gustav Jung’s archetype concept and on Haroldo de Campos’s reflections on transcreation, this essay analyses how the image of the “hard-boiled detective”, one of the main symbolic elements of the noir movie imaginary, is translated to the video game language and ambiance. Aiming to immerse the player in the “noir reality”, the

game uses a new programme for design and animation called MotionScan and reproduces the iconic imaginary of the Amercian detective stories and noir cinema, sometimes reproducing and recreating meanings and symbolic elements from that imaginary world. The reproduction of the noir genre, characterized by its fatalist philosophy, into a non-fatalist language typical of video games, results in the transcreation of such heroe whilst aspiring to preserve his archetypal image.

BIO Sílvio Anaz is graduated in Social Communications at Universidade de São Paulo, Master in Arts at Universidade Mackenzie and PhD (in progress) in Communications and Semiotics at the Catholic University of São Paulo. He has worked in the national press, on the internet, and in artistic productions. He wrote the books “Pop Brasileiro dos Anos 80” and “O Que é Rock”, and directed the documentary “Pop Songs”. His current academic work addresses the imaginary and the creative process.

SIMON LARROCHE

ALGUNS PROJETOS [A FEW PROJECTS]_CANADÁ [CANADA]



Além de sua contribuição para o trabalho de Ying Gao, Simon Laroché apresentará alguns de seus projetos, expondo seus aspectos críticos, experimentais e transgressivos. Isso inclui trabalhos desenvolvidos por seu coletivo Projet EVA, como Cinétose e This is no Game, que têm relação com os temas de perda e restrição, e salientam o quanto condições experienciais contraditórias colocadas no contexto de uma “arte de sistemas” conferem um ponto de vista crítico em nossa relação com a tecnologia.

BIO Artista, professor e designer interativo, Simon Laroche cria instalações, performances de áudio e vídeo, obras com robótica e arte corporal. Ele desenvolve um ponto de vista crítico sobre a hibridação e desenvolvimento de vários sistemas biológicos, artificiais e sociais. É professor de Artes Eletrônicas na Universidade Concordia em Montreal e colabora em produções de teatro, moda, dança e cinema. Suas instalações, performances e obras colaborativas são apresentadas na Ásia, Europa, Américas do Sul e do Norte e no Oriente Médio.

In addition to his contribution to Ying Gao’s work, Simon Laroché will introduce some of his projects, exposing their critical, experimental, and transgressive aspects. He will present works developed by his collective Projet EVA such as Cinétose and This is no Game which relate to the themes of loss and restriction, exposing how contradictory experiential conditions set in the context of a “systems art” grant a critical point of view on our relationship with technology.

BIO An artist, teacher and interactive designer, Simon Laroché creates installations, audio and video performances, robotic and body art works. He develops a critical point of view on the hybridization and development of various biological, artificial, and social systems. He teaches Electronic Arts at Concordia University in Montreal and collaborates on theatre, fashion design, dance and cinema productions. His installations, performances, and collaborative works have been presented in Asia, Europe, South and North America, and in the Middle East.

SONIA GUGGISBERG

TECNOLOGIA, DISPOSITIVO E POLÍTICA: O MODUS OPERANDI NA SOCIEDADE DO SÉCULO XXI A PARTIR DOS DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS [TECHNOLOGY, DEVICES AND POLITICS: THE MODUS OPERANDI OF SOCIETY IN THE XXI CENTURY BASED ON ELECTRONIC DEVICES]_BRASIL [BRAZIL]



A sociedade atual não depende mais da presença física e do deslocamento das pessoas para alcançar diferentes distâncias no globo, e sim da amplitude do aparato tecnológico usado em rede. Assim, permanece conectada de forma massificada, ficando sujeita ao controle nos aspectos político, econômico, social e cultural. A velocidade tecnológica, impulsionada pelos novos dispositivos eletrônicos, atua como modus operandi na sociedade do século XXI, ao mesmo tempo que se apresenta como uma imposição violenta e invisível ao modo de vida até então estabelecido. Nestas novas bases, a estrutura social

solicita cada vez mais rapidez e, a sociedade, por sua vez, acelera compulsivamente seu estilo de vida tentando moldar-se a este novo modo de existir, de ser e pensar. Cabe, neste artigo, refletir sobre a mudança paradigmática que a entrada da tecnologia trouxe para a contemporaneidade.

BIO Sonia Guggisberg (1964) é mestre em Artes pela Unicamp (Bolsa Capes) e doutoranda em Comunicação e Semiótica (Bolsa Fapesp). Desde a década de 1990 realiza mostras individuais e coletivas. Suas individuais foram na Itaú Galeria (SP, 1993); Projeto Macunaíma Funarte

(RJ, 1996); “O Corpo das Dobras” no Centro Cultural dos Correios (RJ, 1999); e Galeria SESC Paulista (SP, 1999); “Vidas Suspensas” na Galeria Millan e na Capela do Morumbi (SP, 2000); Museu Metropolitano de Curitiba (PR, 2002); na Galeria Baró Senna (SP, 2002); “Amorfos” na Galeria Virgílio (SP, 2003). As coletivas selecionadas foram: Acervo (Centro Cultural São Paulo, 2004); Projeto Antártica Artes com a Folha de S. Paulo (Pavilhão Manoel da Nóbrega, SP, 1996); Geração 90 (Pinacoteca, SP, 1998); Heranças Contemporâneas (MAC SP, 1999); Projeto Galpão 15 (SP, 2002); Ares e Pensares no SESC Belenzinho (SP, 2002); Pele Alma no Centro Cultural

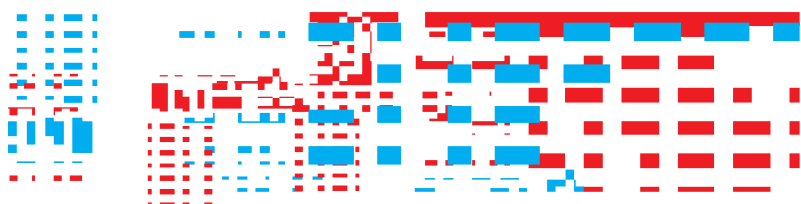
Society today does not depend on physical presence nor dislocation for people to reach out to different parts of the globe, but on the amplitude of the network of technological apparatuses. This massive and ever-present connection is subject to the control of political, economical, social and cultural aspects. Technological velocity, driven by new electronic devices, acts as society’s modus operandi in the XXIst century, while at the same time presenting itself as a violent and invisible imposition to life styles established up till then. On these new bases, social structures demand more and more velocity and, society, in turn, accelerates compulsively its life style trying to mold itself to this new

existence, this new way of being and thinking. This article endeavors to reflect on the changes in paradigms that the introduction of technology brought to contemporary living.

BIO Sonia Guggisberg (1964) is a Master of Arts (University of Campinas - Capes Scholarship) and a Doctor of Communications and Semiotics (Fapesp Scholarship). Her individual and collective exhibitions date back to the 90’s. Her individual exhibitions were held at: Itaú Gallery (SP, 1993); Macunaíma Funarte Project (RJ, 1996); O Corpo das Dobras at the Correios Cultural Center (RJ, 1999); and SESC Paulista Gallery (SP, 1999); Vidas Suspensas at the

Millan Gallery and at the Morumbi Chapel (SP, 2000); Metropolitan Museum of Curitiba (PR, 2002); Baró Senna Gallery (SP, 2002); Amorfos at the Virgílio Gallery (SP, 2003). Noteworthy collective exhibitions were: Acervo (São Paulo Cultural Center, 2004); Antártica Artes Project sponsored by the Folha de S. Paulo Newspaper (Manoel da Nóbrega Pavillion, SP, 1996); Geração 90 (Pinacoteca, SP, 1998); Heranças Contemporâneas (MAC SP, 1999); Galpão 15 Project (SP, 2002); Ares e Pensares at the SESC Belenzinho (SP, 2002) and Pele Alma at the Banco do Brasil Cultural Center (SP, 2004); MAC USP 40 Years (2004); Occupation of the Paço das Artes Project (SP, 2005); Visão Trocada SP/Berlin at the Olido

SONIA GUGGISBERG



do Banco do Brasil (SP, 2004); MAC USP 40 Anos (2004); Projeto Ocupação no Paço das Artes (SP, 2005); Visão Trocada SP/Berlin na Galeria Olido (SP, 2006); e Virada Cultural no Vale do Anhangabaú (SP, 2006). De 2005 a 2007 se dedicou ao projeto de sua autoria “Bolhas Urbanas”, ligado a seu mestrado e voltado a intervenções em ruínas do patrimônio histórico na cidade de São Paulo. Iniciou seu trabalho com imagens e instalações em vídeo a partir de 2006, com as seguintes mostras: Mergulhos (SESC Pinheiros, 2008); exposição individual “Lençol Freático” no Centro Cultural Banco do Brasil (SP, 2010); mostra no Simpósio Internacional (F.A.q.2) “Sincretismo dos sentidos” (SESC Ipiranga, 2007). Em 2009 foi a convite para a Alemanha realizar

Gallery (SP, 2006); and Virada Cultural at Anhangabaú Valley (SP, 2006). From 2005 to 2007 she worked on her Urban Bubbles project, related to her master’s thesis and revolving around interventions in ruins from São Paulo’s historical heritage. She began working with images and video installations in 2006, with the following exhibitions: Mergulhos (SESC Pinheiros, 2008); individual exhibition Lençol Freático at the Bank of Brasil Cultural Center (SP, 2010); exhibition at the International Symposium (F.A.q.2) Sincretismo dos sentidos (SESC Ipiranga, 2007). In 2009 she was extended an invitation to travel to Germany to put on an exhibition and give lectures on Technological Metaphors at the

a exposição e palestra Metáforas tecnológicas na Universidade de Siegen, e uma palestra no Museu Wallraf em Colônia. Integrou Infiltração no Paço Municipal (Porto Alegre, RS) e o Projeto Tempo Buscar (SESC Piracicaba, 2009). Sujeito: Corpo, (Sesc Pinheiros, 2010); artista convidada do Festival VIVO Art.Mov (Galeria Baró, 2010); mostra Água na Oca, Ibirapuera (SP, 2010); exposição individual site specific “Fundo” no Hospital Edmundo Vasconcelos (projetado pelo arquiteto Oscar Niemeyer (SP, 2011); Diálogos do Moderno ao Contemporâneo, Torre Santander, Curadoria Rejane Cintrão (SP, 2011); Além da Forma: Plano Matéria, Espaço e Tempo, Instituto Figueiredo Ferraz, curadoria de Cauê Alves (Ribeirão Preto, SP, 2012).

University of Siegen, and a lecture at the Wallraf Museum in Cologne. She was part of Infiltração at the Paço Municipal (Porto Alegre, RS) and of Tempo Buscar Project (SESC Piracicaba, 2009). Sujeito: Corpo (Sesc Pinheiros, 2010); guest artist at VIVO’s Art.Mov Festival (Galeria Baró, 2010); Água na Oca exhibition, Ibirapuera (SP, 2010); site specific individual exhibition Fundo at the Edmundo Vasconcelos Hospital (designed by architect Oscar Niemeyer (SP, 2011); Dialogues from Modern to Contemporary, Torre Santander, curator Rejane Cintrão (SP, 2011); Além da Forma: Plano Matéria, Espaço e Tempo, Figueiredo Ferraz Institute, curator Cauê Alves (Ribeirão Preto, SP, 2012).

VALENTINA MONTERO

TECNOLOGIAS DIGITAIS E APROPRIAÇÕES SOCIAIS [DIGITAL TECHNOLOGIES AND SOCIAL APPROPRIATIONS IN THE ARTISTIC]_CHILE



Eu farei uma análise de como as fronteiras entre o que é arte ou não têm sido redefinidas ao longo da história e como se pode repensar atualmente o campo do artista a partir do conceito de apropriação da tecnologia por artistas que estão usando os novos dispositivos, a fim de criticar o consumo e os

I will make an analysis of how the boundaries between what is or not art have been re-written along the history and now how we could rethink the artist’s field from the concept of appropriation of technology by artists who are using the new devices trying to criticize consumption and the main aspects

principais aspectos do capitalismo cognitivo. O trabalho pretende mostrar e compreender a maneira com que a tecnologia é adotada por artistas, descrever o processo de apropriação e examinar algumas influências e o legado de outros movimentos na América do Sul na relação entre arte e política.

of cognitive capitalism. The paper aims to show and understand the way that technology is adopted by artists, describe the process of appropriation and examine some of the influences and legacy of other movements in South America in the relation between art and politics.

BIO Nascida no Chile em 1973. Com estudos de Comunicação Social, é formada em Estética e fez mestrado em Curadoria de Arte e Novas Mídias no MECAD. Atualmente faz PhD em Imagem e Tecnologia na Universidade de Barcelona. Trabalha na Espanha e no Chile como professora, curadora independente e pesquisadora de arte e novas mídias.

BIO Born in Chile in 1973. With studies of Social Communication, graduated in Aesthetics, Master’s in Curatorship of Art and New Media in MECAD. Is currently a PhD candidate in Image and Technology, University of Barcelona. She works in Spain and Chile as a teacher, independent curator, and researcher in art and new media.

MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

NOVAS MÍDIAS NO CHILE E EXPERIÊNCIAS CONCRETAS DE GESTÃO, INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO [NEW MEDIA IN CHILE AND CONCRETE EXPERIENCES OF MANAGEMENT, INVESTIGATION, AND DEVELOPMENT]_CHILE

PARTICIPANTES Constanza Piña e Claudia Gonzales (CHIMBALAB), Diego Gomez (Media Lab FAU da Universidade do Chile), (Plataforma Cultura Digital - Bienal de Vídeo e Artes Midiáticas), Esteban Agosin (midiartista independente), Monserrat Lobos, Valentina Serrati (CNCA, Área de Novas Mídias) e Tiburcio de la Carcova (Space Maker)

A temática principal da mesa-redonda gira em torno da cultura e tecnociência no Chile, e experiências concretas de gestão, investigação e desenvolvimento. Preocupações, como a criação de um centro de pesquisa e produção de novas mídias no Chile, a contingência nas metodologias de investigação e produção de artes midiáticas no Chile, as políticas da cultura digital no Chile e o

intercâmbio cultural entre Chile e Brasil, serão abordadas por diversos representantes destas práticas, com o objetivo de compartilhar e gerar espaços de vinculação a longo prazo com a cena brasileira.

BIO Constanza Piña e Claudia Gonzales (CHIMBALAB) Página 197. Esteban Agosin Página 22. Diego Gomez é designer de mídia,

embora prefira se considerar um trabalhador de mídia e entusiasta acadêmico. Fez mestrado em Design de Artes com Novas Mídias na UCLA e bacharelado em Design Gráfico na Universidade do Chile em Santiago. Atualmente morando no Chile, leciona no programa de Design Gráfico do Departamento de Design da Universidade do Chile. Nessa instituição, também está trabalhando na montagem de um laboratório de pesquisa sobre questões ligadas à mídia, e iniciando um projeto de pesquisa criativo usando visualização de dados para investigar a mídia

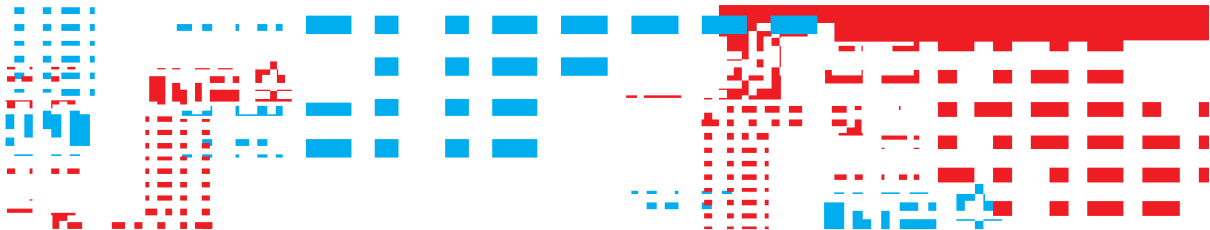
PARTICIPANTS Constanza Piña and Claudia Gonzales (CHIMBALAB), Diego Gomez (Media Lab FAU Chile University), (Platform Digital Culture - Biennial of Video and Media Art), Esteban Agosin (independent media artist), Montserrat Lobos, Valentina Serrati (CNCA, Area of New Media), and Tiburcio de la Carcova (Space Maker)

The round-table's main theme revolves around culture and techno-science in Chile, concrete experiences in management, investigation and development. Issues such as the creation of an investigation and production center for new media in Chile, the contingency of investigative and production methodologies of media art in Chile, the policies of digital culture in Chile and the cultural

exchange between Chile and Brazil, will be discussed by diverse representatives of these practices aimed at sharing and creating spaces in which to create long-term bonds with the Brazilian scenario.

BIO Constanza Piña e Claudia Gonzales (CHIMBALAB) Page 197. Esteban Agosin Page 22. Diego Gomez is a media designer even

though he prefers to think of himself as a media worker and academic enthusiast. He holds a MFA in Design Media Arts from UCLA and a Bachelor degree in Graphic Design from the University of Chile (in Santiago, Chile). Currently living in Chile, Diego teaches in the Graphic Design program within the Department of Design at the University of Chile. There he is working to set up a lab to explore media issues, while starting a creative research project using data visualization to investigate Chilean news media and its political ties. Diego also teaches a class in the Digital



chilena e suas ligações políticas. Leciona ainda no programa de Design Digital da Universidad del Desarrollo e trabalha com um colega em projetos de design de informação e visualização de dados. Diego gosta de fazer projetos experimentais como um meio de tecer suas próprias reflexões sobre a política da mídia e da informação. Ele expôs dois desses projetos na galeria New Wight da UCLA. Acha que não produziu muito nos últimos cinco meses devido a todos os seus outros compromissos, mas pretende reverter isso em breve. Valentina Serrati nasceu em 1977 e é artista visual

formada pela Escola de Arte da Pontifícia Universidade Católica do Chile. Iniciou sua formação artística aos 5 anos na Escola de Dança Moderna se profissionalizando em balé clássico, incluindo estudos na Escola de Balé Clássico em Wadhurst, Sussex, Inglaterra. Desde 1997 utiliza o vídeo e seus deslocamentos como ferramenta de trabalho para videoinstalação e videoperformance; participou em 2012 no Festival de Cinema e Vídeo de Valdivia e nas últimas cinco edições da Bienal de Vídeo e Novas Mídias. Em paralelo, ministra a Oficina de Vídeo Básico e Avançado, a Oficina de

Desenvolvimento de Obra (T.P.O) e a Oficina de Performance na Escola de Arte PUC. De 2008 a 2009 esteve em Xangai, China, onde fez trabalhos site specific de videoarte e performance. Durante 2010 fez projeções de vídeo ao vivo para a obra de eletroacústica e piano SEPT, de Cristian Morales, no Festival Internacional Cervantino, México, e representou o Chile na Bienal Ibero-Americana de Videoarte do Banco Mundial BID. Atualmente é coordenadora da Área de Novas Mídias do CNCA.

Design program at the Universidad del Desarrollo, and works with a colleague on information design and data visualization projects. Diego enjoys doing experimental project as way to construct his own reflections around the politics of media and information. He has shown a couple of these pieces at the UCLA New Wight gallery. Though he has not done much of this in the last five months due to all his other obligations, he is working to change that soon. Valentina Serrati was born in 1977 and is a visual artist graduated from the Art School of Catholic University of Chile. Her

artistic studies began when she was 5 years old at the Modern Dance School, then she became a professional classic dancer, with studies at the Classic Ballet School in Wadhurst, Sussex, England, among others. Since 1997 she uses video and its displacements as a work tool for video installations and video performances; participated in 2012 in the Film and Video Festival in Valdivia and in the last five editions of the Video and New Media Biennale. In parallel, teaches workshops such as the Basic and Advanced Video Workshop, the Development of Works (T.P.O)

Workshop, and the Performance Workshop at the Art School of PUC. From 2008 to 2009 was in Shanghai, China, where she did site specific works of video art and performance. During 2010 she did live video projections for the electroacoustic and piano piece SEPT, by Cristian Morales, in the Cervantino International Festival, México, and represented Chile in the World Bank's Ibero-American Video Art Biennale. Is currently the coordinator of the New Media Area at CNCA.

MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

ARQUIVOS DE FLUXO INTENSO: CONEXÕES LATINO-AMERICANAS [INTENSE FLUX ARCHIVES: LATIN AMERICAN CONNECTIONS]_BRASIL [BRAZIL] CHILE ARGENTINA ESPANHA [SPAIN]

MEDIAÇÃO Gabriela Previdello

PARTICIPANTES Enrique Rivera, Giselle Beiguelman, Marcelo Carvalho, Michely Jabala Mamede Vogel, Vanina Hofman

A mesa-redonda Arquivos de Fluxo Intenso: Conexões Latino-Americanas discute os parâmetros teóricos e metodológicos dos arquivos e acervos de arte eletrônica na América Latina, o fluxo de conexão entre eles e apresenta hipóteses de documentação para o cenário local. Com mediação de Gabriela Previdello, a mesa conta com os seguintes convidados: Enrique Rivera, Giselle Beiguelman, Michely Jabala Mamede Vogel e Vanina Hofman. Estes especialistas trarão para o encontro suas experiências na documentação

da arte, a partir de perspectivas específicas sobre o tema. Este será o primeiro encontro que o FILE Arquivo promoverá anualmente, a fim de manter uma plataforma livre de discussão com profissionais, teóricos, instituições, artistas e outros agentes envolvidos na memória da arte eletrônica e digital. Trata-se de um passo importante para o Festival na formalização de estratégias para a preservação e acesso ao conteúdo artístico da área e na articulação conjunta das redes de arquivos da América Latina.

BIO MEDIAÇÃO ■ Gabriela

Previdello possui graduação em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP, 1992) e atualmente é aluna do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA – USP), nível Mestrado, sob a orientação da professora dra. Marilda Lopes Ginez de Lara. Seu currículo acadêmico abrange a área de concentração Cultura e Informação e tem como linha de pesquisa a Organização da Informação e do Conhecimento. Os temas de sua pesquisa são: informação e conhecimento na contemporaneidade, documentação

MEDIATION Gabriela Previdello

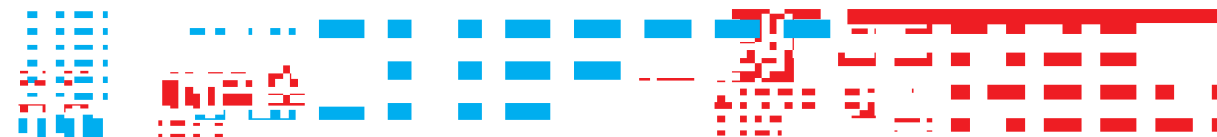
PARTICIPANTS Enrique Rivera, Giselle Beiguelman, Marcelo Carvalho, Michely Jabala Mamede Vogel, Vanina Hofman

The Intense Flux Archives: Latin American Connections round-table discusses the theoretic and methodological parameters of archives and collections of electronic art in Latin America, the flux of connections between them and presents hypotheses for documenting local scenarios. Mediated by Gabriela Previdello, the round-table includes the following guests: Enrique Rivera, Giselle Beiguelman, Michely Jabala Mamede Vogel, and Vanina Hofman. These specialists will impart their experiences in documenting art based on the

theme's specific perspectives. This will be the first symposium that FILE Arquivo plans to promote annually, endeavoring to maintain a free platform for discussions with professionals, theoreticians, institutions, artists, and other agents involved in electronic and digital art memory. It is an important step for the Festival in which to formalize strategies for preserving and providing access to artistic content in the field and in the collective articulation of Latin America's archive network.

BIO MEDIATION ■ Gabriela

Previdello holds a post-graduate degree in Visual Arts granted by the Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP, 1992) and is presently attending the Information Science Postgraduate Course at the University of São Paulo (ECA – USP), at a master's level, being oriented by Professor Dr. Marilda Lopes Ginez de Lara. Her academic curriculum encompasses a Culture and Information major with a research line of Organizing Information and Knowledge. Her research themes are: contemporary information and knowledge, documentation of electronic and digital art, art information, information frameworks in art environments, preservation of



de arte eletrônica e digital, informação na arte, matriz da informação nos ambientes de arte, preservação de arte digital, sistemas complexos e inteligência artificial aplicada aos ambientes de informação. **PARTICIPANTES Enrique Rivera** Página 201.

Giselle Beiguelman é midiartista e professora universitária. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. É professora da FAU-USP nas áreas de História da Arte e Design. Membro do júri do ars electronica (Linz, Áustria, 2010 e 2011), tem diversas obras premiadas, com destaque para O Livro depois do Livro (1999), egoscópio (2002), paisagem (com M. Bastos e R. Marchetti) e Fast/

Slow_Scapes (2007). Entre suas publicações recentes destacam-se: Nomadismos Tecnológicos (com Jorge La Ferla, SENAC, 2011) e _HTTppix _HTTPvideo: Criação e Crítica nas Redes de Imagens (2011). Seu trabalho artístico aparece em antologias e obras de referência sobre arte digital como o Yale University Library Research Guide for Mass Media, Metadata (Mark Amerika, MIT Press 2007) e Digital Arts (C. Paul, Thames & Hudson, 2008), entre outras. Seus projetos foram apresentados em exposições como a 25ª Bienal de São Paulo, Net_Condition (ZKM), el final del eclipse (Fundación Telefonica, Madri e América Latina), Algorithmic Revolution (ZKM), arte.

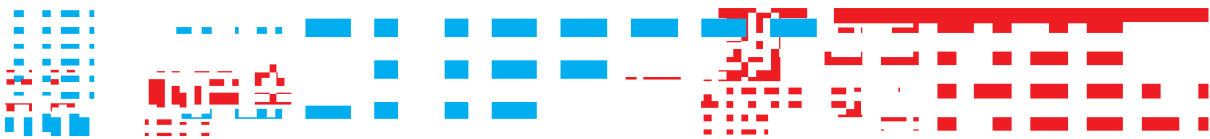
mov (Galeria da VIVO, São Paulo) e Netescópio (MEIAC, Espanha). Vários de seus projetos e ensaios integram o currículo de graduação e pós-graduação de universidades no Brasil e no exterior. Foi professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP (2001 a 2011), curadora do Nokia Trends (2007 e 2008) e diretora artística do Instituto Sergio Motta (2008-2010). É editora da revista seLecT (<http://www.select.art.br>). Site: <http://www.desvirtual.com> **Marcelo Dias de Carvalho** é formado em biblioteconomia e documentação pela ECA/USP, onde defendeu dissertação de mestrado sobre a formação de coleções especializadas em artes cênicas. Atualmente é supervisor de

digital art, complex systems and artificial intelligence as applied to information environments. **PARTICIPANTS Enrique Rivera** Página 201. **Giselle Beiguelman** is a media artist and university professor. She is active in areas related to the creation and critique of media art. She is a professor at FAU-USP in Art and Design History. A member of the jury at Ars Electronica (Linz, Austria, 2010 and 2011), her work has won many prizes, among which we can mention O Livro Depois do Livro (1999), Egoscópio (2002), Paisagem (with M. Bastos and R. Marchetti) and Fast/Slow_Scapes (2007). Among her most noteworthy recent publications are: Nomadismos Tecnológicos

(with Jorge La Ferla, SENAC, 2011) and _HTTppix _HTTPvideo: Creation and Critique in Imagery Networks (August 2011). Her art work can be found in anthologies and reference books on digital art such as that of Yale University Library Research Guide for Mass Media, Metadata (Mark Amerika, MIT Press 2007) and Digital Arts (C. Paul, Thames & Hudson, 2008), among others. Her projects have been shown in exhibitions such as the 25th Biennial de São Paulo, Net_Condition (ZKM), el final del eclipse (Fundación Telefonica, Madrid and Latin America), Algorithmic Revolution (ZKM), arte. mov (VIVO Gallery, São Paulo), and Netescópio (MEIAC, Spain). Various of her projects and essays are

part of graduate and postgraduate curriculums in universities in Brazil and abroad. She was professor for the Communication and Semiotics postgraduate course at PUC-SP (2001 to 2011), curator of Nokia Trends (2007 and 2008), and artistic director of the Sergio Motta Insitute (2008-2010). She is the editor of seLecT magazine (<http://www.select.art.br>). Site: <http://www.desvirtual.com> **Marcelo Dias de Carvalho** is graduated in Library Science and Documentation from ECA/USP, where his thesis for Master's was on the formation of collections devoted to performing arts. Is currently the supervisor of cultural action of the Mário de Andrade Library, a member of the editorial commission of

ARQUIVOS DE FLUXO INTENSO: CONEXÕES LATINO-AMERICANAS [INTENSE FLUX ARCHIVES: LATIN AMERICAN CONNECTIONS]



ação cultural da Biblioteca Mário de Andrade, membro da comissão editorial da Revista Biblioteca Mário de Andrade e professor do curso de Biblioteconomia do Unifai - Centro Universitário Assunção. Atua com documentação artística, gestão e desenvolvimento de coleções especializadas em artes, e gestão e produção cultural, e publica artigos sobre esses temas. ■■■■■ **Michely Jabala Mamede Vogel**, doutoranda e mestre em Ciência da Informação pela ECA-USP, possui graduação em Biblioteconomia pela Universidade de São Paulo (2002). Tem experiência na área de Ciência da Informação, com ênfase na elaboração de

vocabulários controlados (tesauros e taxonomias). Organiza informações de diversas naturezas e tipos para sites e também para acervos físicos. ■■■■■ **Vanina Hoffman** atua na Argentina e na Espanha, e faz PhD no programa de Sociedade da Informação e do Conhecimento no Instituto Interdisciplinar Internet (IN3) da Universidade Aberta da Catalunha. Fez mestrado em Práticas Curatoriais e Culturais em Arte e Novas Mídias no MECAD/ Media Centre of Art and Design da Universidade Ramon Llull em Barcelona. Lecionou e trabalhou por três anos no MECAD, onde organizou duas exposições, coordenou o

programa de residências de artistas e participou da produção e edição do livro “Arte electrónico / Entornos cotidianos”, entre outras atividades. Desenvolveu também projetos de pesquisa independentes como “Arte, mujer y tecnología” em 2009 (<<http://www.maquinaomaravilloso.net/>>www.maquinaomaravilloso.net/), ao passo que em 2007 foi cofundadora da Taxonomeia, uma associação independente que enfoca a importância da conservação, documentação e catalogação das artes com novas mídias.

the Revista Biblioteca Mário de Andrade, and a teacher of the Library Science course at Unifai - Centro Universitário Assunção. He works and publishes articles on artistic documentation, management and development of collections devoted to arts, and cultural management and production. ■■■■■ **Michely Jabala Mamede Vogel**, master and doctor of Information Science by ECA-USP, holds a postgraduate degree in Library Science from the University of São Paulo (2002). Has experience in fields of Information Science, with emphasis on the elaboration of controlled

vocabularies (thesauruses and taxonomies). Organizes information of diverse natures for sites as well as physical collections. ■■■■■ **Vanina Hofman** works in Argentina and Spain, and is a PhD candidate on the Information and Knowledge Society programme at the Internet Interdisciplinary Institute (IN3) - Universitat Oberta de Catalunya. She has a Master’s Degree on Curatorial and Cultural Practices in Art and New Media by MECAD/ Media Centre of Art and Design - Universitat Ramon Llull, Barcelona. Vanina taught and worked for three years at MECAD, where

she organized two exhibitions, coordinated the artist’s residencies programme, and participated in the production and editing of the book “Arte electrónico / Entornos cotidianos”, among other activities. Additionally, she has developed independent research projects like “Arte, mujer y tecnología” in 2009 (<http://www.maquinaomaravilloso.net/www.maquinaomaravilloso.net/>), while in 2007, she co-founded Taxonomeia, an independent association focusing on the importance of media arts conservation, documentation, and archiving.

MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

SHOPFRONT LAB - OBRA DIGITAL [SHOPFRONT LAB - DIGITAL WORK]_REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]
BRASIL [BRAZIL] COREIA DO SUL [SOUTH KOREA]

MEDIAÇÃO Franklin Lee
PARTICIPANTES Alan Dempsey, Anne Save de Beaurecueil, Christopher Pierce, Ernesto Bueno, Ivan Ivanoff, Rob Stuart Smith, Victor Sardenberg, Yoojin Kim

■■■■■ **Alan Dempsey** é um arquiteto britânico e diretor fundador do NEX. Em 2010 foi selecionado pelo Centro Europeu de Arquitetura e o Chicago Athenaeum como um dos 40 arquitetos mais importantes da União Europeia, na faixa etária até 40. Em 2008 foi selecionado pelo British Council como um dos seis empreendedores de design mais influentes do Reino Unido. Trabalhou anteriormente com Future Systems, OCEAN e

Homa Farjadi. Foi tutor da AA Unit e atualmente é diretor do AA FAB Research Cluster e do AA Independent’s Group, que promovem pesquisas sobre o uso e fabricação de design computacional que permitam formas inovadoras da prática de design. Seu trabalho é amplamente publicado nos EUA, Europa e Ásia, e ele expõe e faz palestras no mundo inteiro. Seus projetos construídos receberam alguns prêmios, incluindo o prêmio

LEAF pela Spencer Dock Bridge e um da D&AD pelo [C]space DRL 10 Pavilion. ■■■■■ **Anne Save de Beaurecueil** e **Franklin Lee** (www.subdv.com) usam computação para gerar geometrias sensíveis ambientalmente para projetos de arquitetura e design urbano no mundo inteiro. Anteriormente lecionaram no Pratt Institute em Nova York e fizeram mestrado na Universidade de Columbia. Publicam, expõem e fazem palestras sobre seu trabalho em vários países, em eventos que incluem a Bienal de Pequim, a Bienal de Roterdã, a exposição Synthasoris em Atenas, o Festival

MEDIATION Franklin Lee
PARTICIPANTS Alan Dempsey, Anne Save de Beaurecueil, Christopher Pierce, Ernesto Bueno, Ivan Ivanoff, Rob Stuart Smith, Victor Sardenberg, Yoojin Kim

■■■■■ **Alan Dempsey** is a UK chartered architect and founding director of NEX. In 2010 he was selected by the Centre for European Architecture and the Chicago Athenaeum as one of the 40 most significant architects in the EU under 40. In 2008 he was selected by the British Council as one of the six most significant design entrepreneurs in the UK. He has previously worked with Future Systems, OCEAN, and

Homa Farjadi. Alan was an AA Unit Tutor and is currently the director of the AA FAB Research Cluster and the AA Independent’s Group, which facilitate research into the use of computational design and fabrication to enable innovative forms of design practice. His work has been widely published in the US, Europe, and Asia, and he has exhibited and lectured worldwide. His built projects have received a number of awards, including a LEAF award for Spencer Dock Bridge,

and a D&AD pencil for the [C]space DRL 10 Pavilion. ■■■■■ **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 the Festival of Electronic

MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

SHOPFRONT LAB - OBRA DIGITAL [SHOPFRONT LAB - DIGITAL WORK]

de Arquitetura de Londres e o Festival de Linguagem Eletrônica (FILE) em São Paulo. O trabalho da AA Diploma Unit 2 foi apresentado na AD, na ArchiCree, e na publicação AA Agendas 7 Articulated Grounds: Mediating Environment and Culture. ■■■ **Christopher Pierce** estudou na Universidade Estadual e Instituto Politécnico da Virgínia e fez doutorado na Universidade de Edimburgo. Entre suas publicações recentes estão ensaios sobre OMA, “From Bauhaus to Our House to Koolhaas: The Office for Metropolitan Architecture (OMA) and Modern American Culture”; Cloud 9, “Seven-year Itch: Another Note from Empuriabrava”; e

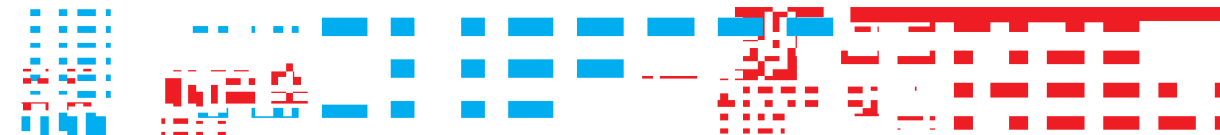
Diller Scofidio + Renfro, “Threes a Crowd”. Montou a Mis-Architecture com Chris Matthews em 2000. ■■■ **Ernesto Bueno** é arquiteto e sócio no Atelier UM+D em Curitiba. Formado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Central da Venezuela, fez mestrado em Arquiteturas Genéticas na ESARQ – UIC (Barcelona, Espanha) e está fazendo doutorado na mesma linha de pesquisa. Faz treinamentos e palestras sobre técnicas digitais em desenho e fabricação arquitetônicos usando Rhino, Grasshopper e Python. Mora no Brasil e é editor do blog Parametricismo. ■■■ **Ivan Ivanoff** é artista, programador e pesquisador. Ao produzir Novas Tecnologias e

Novas Mídias, sua visão sobre o mundo, a tecnologia e a arte se manifesta por uma busca por novas formas de comunicação para a sociedade do futuro. É diretor de pesquisa e desenvolvimento de vários laboratórios de mídia em Buenos Aires, Nova York e na Itália. Junto com o artista José Jiménez, fundou o coletivo artístico izoff.org+r3nder.net que desenvolve projetos multimídia e interativos, e cujo foco é criar um conteúdo poético através de uma experiência íntima com tecnologia. Os produtos finais assumem várias formas: textos, instalações, design gráfico, web design, vídeo e software. Anos depois, os dois fundaram o Estado Lateral Media Lab com

Language (FILE) in São Paulo. The work of AA Diploma Unit 2 has been featured in AD, ArchiCree, and the AA Agendas 7 Articulated Grounds: Mediating Environment and Culture publication. ■■■ **Christopher Pierce** studied at Virginia Polytechnic Institute and State University and gained a PhD from the University of Edinburgh. Among his recent publications are essays on OMA, ‘From Bauhaus to Our House to Koolhaas: The Office for Metropolitan Architecture (OMA) and Modern American Culture’; Cloud 9, ‘Seven-year Itch: Another Note from Empuriabrava’; and Diller Scofidio + Renfro, ‘Threes a Crowd’. He formed Mis-Architecture with

Chris Matthews in 2000. ■■■ **Ernesto Bueno** is an associated architect at Atelier UM+D in Curitiba. He holds a diploma of Architecture and Urbanism from Universidad Central de Venezuela, a Master’s Degree in Genetic Architectures from ESARQ – UIC (Barcelona, Spain), and is a PhD Candidate in the same research line. He is also a trainer and lecturer on digital techniques in architectural design and fabrication using Rhino, Grasshopper, and Python. He lives in Brazil and is editor of the blog Parametricismo. ■■■ **Ivan Ivanoff** is an artist, programmer, and researcher. Having produced Nuevas Tecnologías y Nuevos Medios, his

way of thinking about the world, technology, and art is manifested in a search for new forms of communication for the society of the future. He is the director of research and development of different media labs, based in Buenos Aires, New York, and Italy. Together with artist José Jiménez, he founded the artistic collaborative izoff.org+r3nder.net which develop multimedia and interactive projects, focusing on creating a poetry of content through an intimate experience with technology. Final products are expressed in various forms: texts, installations, graphic design, web design, video, and software. Years later they



Enrique Mármora, escultor, artista de vídeo e produtor cultural altamente experiente, para produzir, investigar e desenvolver novas tecnologias. ■■■ **Robert Stuart Smith** é diretor de design e sócio fundador do escritório de arquitetura e urbanismo Kokkugia (www.kokkugia.com). Fez mestrado no Laboratório de Pesquisa de Design (AA.DRL), onde agora é professor no curso de Estúdio. Lecionou na Universidade RMIT e na Universidade do Leste de Londres, e recebe convites para dar palestras e expor sua visão crítica em eventos em vários países. Tem ampla experiência em projetos culturais, comerciais e de infraestrutura, trabalhando

founded Estado Lateral Media Lab together with Enrique Mármora, a sculptor, video artist and highly experienced cultural promoter, to produce, investigate and develop new technologies. ■■■ **Robert Stuart Smith** is a design director and a founding partner of Kokkugia (www.kokkugia.com). He holds a Master’s Degree from the Design Research Laboratory (AA.DRL), where he is now a Studio Course Master. He has 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, working for Lab

para o Lab Architecture Studio e Sir Nicholas Grimshaw & Partners. Sua pesquisa enfoca sistemas auto-organizacionais e crescimento desenvolvimentístico que tenham efeito polivalente e sensível ambientalmente. Em nome do Kokkugia, ele presta consultoria para Cecil Balmond sobre pesquisa de design algorítmico não linear. O Kokkugia trabalha com design, pesquisa, consultoria e ensino, tem projetos nos EUA, Reino Unido e México, e participa de mostras e publicações internacionais. ■■■ **Victor Sardenberg** trabalha no SUBdV (SUBdV.com) e atualmente cursa o quarto ano no Instituto Presbiteriano Mackenzie. É membro do grupo de pesquisa Teo.Pro

Architecture Studio and Sir Nicholas Grimshaw & Partners. His research focuses on self-organisational systems and developmental growth, pursuing polyvalent and environmentally responsive affect. He leads Kokkugia’s consultation to Cecil Balmond on non-linear algorithmic design research. Kokkugia operates through design, research, consultancy, and teaching, has projects in the USA, UK and Mexico, and is exhibited and published internationally. ■■■ **Victor Sardenberg** works at SUBdV (SUBdV.com) and is currently a fourth year student at the Instituto Presbiteriano Mackenzie, as well as a member

(Teoria e Projeto na Era Digital) e do grupo artístico EPICAC Tropical. Suas atividades são relacionadas a arquitetura, artes, instalações sonoras e computação. ■■■ **Yoojin Kim** trabalhou como arquiteto no escritório Amanda Levet Architects, AL_A (amandalevetearchitects.com). Após estudar Arquitetura e Engenharia na Coreia, fez mestrado em Engenharia Estrutural Avançada no Imperial College em Londres. Está aprofundando seus conhecimentos na Architectural Association, examinando novos processos de design através de pesquisa sobre design material e digital com a ajuda de técnicas avançadas de computação.

of the research group Teo.Pro (Theory and Project in Digital Era) and of the artistic ensemble EPICAC Tropical. His activities are related to architecture, arts, sound installations, and computation. ■■■ **Yoojin Kim** worked as an architect at Amanda Levet Architects, AL_A (amandalevetearchitects.com). He studied Architecture and Engineering in Korea before acquiring a master in Advanced Structural Engineering from Imperial College in London. He is furthering his knowledge at the Architectural Association, examining new design processes through digital and material design research with the aid of advanced computational techniques.

MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

REPENSANDO A INTERFACE DOS GAMES PARA TABLET [ROUND-TABLE DISCUSSIONS: RETHINKING THE INTERFACE OF GAMES FOR TABLETS]_BRASIL [BRAZIL]

MEDIAÇÃO M. Eugênia Mourão
PARTICIPANTES Ernane Guimarães Neto, Lucas Longo (IAI), Mateus Ximenes (Road Warrior), Maximiliano Selmi Marques (Dragon Raid), Thiago Hirata (Ribbit Hop)

Talvez uma das áreas mais desenvolvidas para tablet seja a de jogos. Os games são encontrados aos milhares nas lojas de aplicativos, em diversos gêneros e alcançam todos os tipos de público. Essa área tem crescido rapidamente e atraído tanto criadores e desenvolvedores quanto investidores, e chamado a atenção de analistas. Discutiremos a migração de jogos tradicionais, a transformação e a invenção de novos jogos, assim como sua trajetória até o presente e as perspectivas para a área.

BIO MEDIAÇÃO ■ Maria Eugenia Mourão, formada em artes plásticas pela FAAP, passou da escultura para a escrita e, ao fazer trabalhos jornalísticos, desde a virada do milênio se aproximou da internet como produtora de conteúdo. Isso a levou à observação do ambiente da internet e, mais tarde, ao gerenciamento de redes. Escreveu ficções e hoje seu foco de interesse é dramaturgia. Fez curso com o dramaturgo Roberto Alvim e tem algumas peças de teatro escritas. Trabalha ainda integralmente na internet e pesquisa aplicativos para

tecnologia móvel, especificamente o tablet. **PARTICIPANTES ■ Ernane Guimarães Neto** é ludólogo e escritor. Trabalha na criação de jogos e publica reportagens sobre cultura lúdica em veículos como a Folha de S.Paulo, onde foi redator e repórter. Sua produção artística inclui roteiros de cinema, instalações, poesias e contos, mas o romance Gênese Harmoniosa é sua mais ambiciosa tentativa de conciliar seus interesses diversos. Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, aplicou sua pesquisa em Filosofia da Linguagem à análise da narrativa em jogos e livros eletrônicos. ■ **Lucas Longo** Página 204. ■ **Mateus Ximenes** está envolvido com design de

MEDIATION M. Eugênia Mourão
PARTICIPANTS Ernane Guimarães Neto, Lucas Longo (IAI), Mateus Ximenes (Road Warrior), Maximiliano Selmi Marques (Dragon Raid), Thiago Hirata (Ribbit Hop)

Perhaps one of the most developed areas for tablets are that of the games. Thousands of games of different genres can be found in app stores and reach all kinds of public. This area has been growing fast and attracting so much creators and developers as investors, as well as it has been drawing the attention of analysts. We will discuss the migration of traditional games, the change and invention of new games, and their evolution to this day and the perspectives for the area.

BIO MEDIATION ■ Maria Eugenia Mourão, who graduated in Visual Arts from FAAP, changed from sculpture to writing and, by doing journalistic works, became familiar with the Internet as a content producer since the beginning of this new millenium. Then she started observing the Internet environment and did network management. She wrote fictions and is currently focused on dramaturgy. She took a course with dramatist Roberto Alvim and wrote some plays. She continues working on the Internet

and investigates apps for mobile technology, i.e., the tablet. **PARTICIPANTS ■ Ernane Guimarães Neto** is a specialist in games and writer. He works in the creation of games and publishes reportings on game culture in the press, including Folha de S.Paulo, where he was a writer and reporter. His artistisc production includes film scripts, installations, poems, and short stories, but the novel Gênese Harmoniosa is his most ambitious attempt to conciliate his different interests. Holds a Master's in Intelligence Technologies and Digital Design by PUC-SP and has applied his research in Philosophy of Language to the analysis of the narrative in games and e-books.



games e desenvolvimento de jogos há cinco anos, inicialmente estudando e pesquisando na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) no Game Design Research Lab (GDRLab), um laboratório integrante de um dos maiores polos de tecnologia do Brasil que emprega mais de 5.000 profissionais de TI. Em 2009 a Mobjoy começou como um estúdio independente e lançou o primeiro título Undead Attack!, sendo premiado com a medalha de bronze do Pocket Gamer. Após o sucesso do primeiro produto, a Mobjoy ganhou impulso com investimentos de um VC líder brasileiro e de um angel investor do Vale do Silício. Hoje sócio da Mobjoy Games, trabalha constantemente em novos

produtos e aprimora sucessos já publicados como o Road Warrior. ■ **Maximiliano Selmi Marques** atualmente é diretor de TI da desenvolvedora de jogos iMAX Games Entretenimento, onde desenvolve projetos interativos para diversas plataformas e tem como clientes como Monsanto, BMW, Honda, Tilibra e Rede Globo. Com mais de 15 anos de experiência em gestão de equipes de tecnologia de informação (TI), assumiu cargos de gerência nas empresas Traffic Marketing Esportivo e Radium Systems, tendo sido cofundador da segunda. Coordenou projetos voltados para corporações como UOL, IG, Grupo Bandeirantes de TV, O Estado de S. Paulo, entre outras. Lançou no Brasil o primeiro site de

leilão eletrônico, que mais tarde veio a se unir com um dos maiores da América Latina, o Arremate.com, adquirido recentemente pelo eBay.com. No Brasil, também trabalhou como consultor de e-commerce e web em empresas do Cluster São Carlos de Alta Tecnologia e, na Austrália, como consultor de segurança e servidores para a empresa têxtil australiana Oxford Clothing Inc. Graduiu-se em Engenharia de Computação pela UFSCar em 1999 e desenvolve sua pesquisa de mestrado na mesma instituição. Visando justamente a criação de uma empresa própria na área de jogos eletrônicos, em 2003 e 2004 cursou especialização na JMC Academy em Sydney, Austrália, na área de Tecnologia 3D para jogos

■ **Lucas Longo** Page 204. ■ **Mateus Ximenes** has been involved with game design and development for five years, initially studying and researching at Federal University of Pernambuco (UFPE), specifically at the Game Design Research Lab (GDRLab) which is part of a major technology cluster in Brazil that employs more than 5,000 IT professionals. In 2009 Mobjoy started as an indie studio launching its first title Undead Attack! and was awarded a Pocket Gamer Bronze Medal. After the first success, Mobjoy gathered momentum due to investments by a leading Brazilian VC and a Silicon Valley super angel investor. Mateus is today a partner at Mobjoy Games and is constantly

working in new titles and improving previous successes such as Road Warrior. ■ **Maximiliano Selmi Marques** is presently the IT director of the development department of iMAX Games, where he develops interactive projects for diverse platforms working with clients such as Monsanto, BMW, Honda, Tilibra, and Rede Globo. With over 15 years of experience in managing IT teams, he took over as manager of Traffic Sports Marketing and co-founded Radium Systems. Coordinates projects for corporations such as UOL, IG, Grupo Bandeirantes TV, O Estado de S. Paulo newspaper, among others. Created the first electronic auction site in Brazil which later joined forces with one of the

largest in Latin America – Arremate.com, acquired recently by eBay.com. In Brazil, he has also worked as consultant for e-commerce and the web with companies connected to São Carlos High Technology Cluster and, in Australia, as security and network servers consultant for the Australian textile company Oxford Clothing Inc. Graduated in Computer Engineering at UFSCar in 1999, he is developing his master's research program at the same institute. Thinking about creating his own company in the area of electronic games, in 2003 and 2004 attended specialized courses at the JMC Institute in Sydney, Australia, in the field of 3D Technology for electronic games.

eletrônicos. **Thiago Hirata** é empreendedor e atua no mercado de games para celulares desde 2006. É sócio-fundador da Jambalaya Games, desenvolvedora dos jogos Ribbit Hop e Last Survivor On The Roof, ambos lançados para a plataforma iOS e otimizados para iPhone e iPod Touch. Também desenvolveu projetos nas plataformas J2ME, Android e Adobe Air. Atualmente o Last Survivor On The Roof está sendo atualizado para a plataforma iPad.

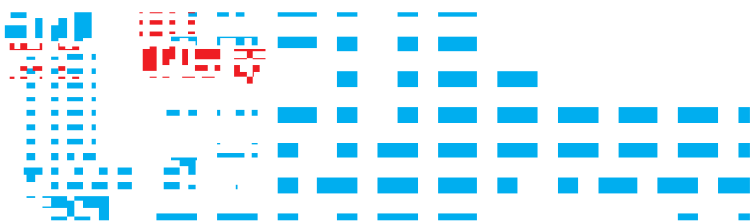
MESA-REDONDA [ROUND-TABLE DISCUSSIONS]

REPENSANDO A INTERFACE DA LITERATURA PARA TABLET [RETHINKING THE INTERFACE OF LITERATURE FOR TABLETS]_BRASIL [BRAZIL]

MEDIAÇÃO M. Eugênia Mourão
PARTICIPANTES André Kadow (A Cigarra e a Formiga), Bernardo Ferreira Bastos Braga (Fadas), Guilherme Coelho (A Turma da Galinha)

Essa nova interface da literatura gera polêmica desde o surgimento do primeiro tablet há cinco anos. Com um crescimento ainda tímido, porém substancial, a literatura no meio digital vai encontrando diversas formas de adaptação e criação. Discutiremos a migração de textos tradicionais, a transformação e a criação de novos textos, assim como a trajetória dessa área e suas perspectivas.

BIO PARTICIPANTES **Bernardo Ferreira Bastos Braga**, sócio fundador e diretor geral da BogeyBox Studio, nasceu em Vitória, Espírito Santo, filho de mãe psicóloga e pai livreiro. Criado em um lar ateu, foi ensinado a ver o mundo através de uma lente simbólica, na qual a realidade se forma em padrões e em consequências lógicas. Foi educado em escola construtivista e se formou em Ciência da



Thiago Hirata is an entrepreneur active in the cellular games market since 2006. Is founding partner of Jambalaya Games, which developed Ribbit Hop and Last Survivor On The Roof, both for the iOS platform and optimized for iPhone and iPod Touch. Has also developed projects for J2ME, Android and Adobe Air platforms. Presently, Last Survivor On The Roof is being updated to be used on the iPad platform.

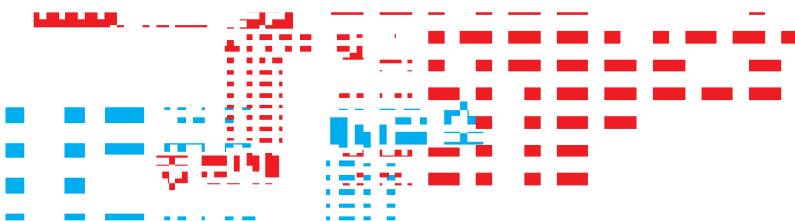
MEDIATION M. Eugênia Mourão
PARTICIPANTS André Kadow (A Cigarra e a Formiga), Bernardo Ferreira Bastos Braga (Fadas), Guilherme Coelho (A Turma da Galinha)

This new interface of literature is surrounded by polemics since the emergence of the first tablet fiive years ago. With a slight but constant growth, literature in the digital media is finding several forms of adjustment and creation. We will discuss the migration of traditional texts, the change and creation of new texts, as well as the evolution in this area and its perspectives.

BIO **Bernardo Ferreira Bastos Braga**, founding partner and general director of BogeyBox Studio, was born in Vitória, Espírito Santo, to a psychiatrist mother and bookstore-owner father. Brought up in an atheist home, he was taught to see the world through a symbolic lens, in which reality is formed in patterns and logical consequences. Was educated at a constructivist school and graduated in Computer

Computação pela Universidade Federal do Espírito Santo, onde desenvolveu pesquisa no laboratório Núcleo de Modelagem Conceitual e Ontologias. Lá criou colaborativamente uma máquina de possibilidades: dado um modelo de realidade, universos possíveis são gerados, permitindo a avaliação das possibilidades do universo definido pelo uso da linguagem de modelagem conceitual. Inconformado com o linguajar difícil com que a máquina se comunicava com os seres humanos, direcionou sua pesquisa ao design de diagramas cognitivamente

eficientes. Com o fim de sua graduação, integrou a BogeyBox Studio junto a três sócios, com o objetivo de criar universos fantásticos em uma mídia virtual móvel: o tablet. O prólogo Fadas - O Despertar do Caos foi lançado no início de 2012, fruto da experimentação de diversos gêneros da linguagem digital e o exercício das capacidades únicas de expressão da mídia digital móvel. O estúdio trabalha continuamente na evolução do Projeto Fadas e cria design de interação e experiência em diversos outros projetos.



Sciences at the Federal University of Espírito Santo, where he developed research in the Ontological and Conceptual Nucleus Laboratory. In collaboration with others he here created a possibilities machine: given a model of reality, possible universes are generated, allowing for the evaluation of the possibilities of the universe defined by the use of a conceptual language framework. At odds with the difficult vernacular with which the machine communicated with humans, he directed his research towards cognitive efficient diagrams. After graduating, he founded BogeyBox

Studio with three other partners with the intent of creating fantastic universes in mobile virtual media: the tablet. The prologue “Fadas – O Despertar do Caos” (Fairies – The Awakening of Chaos) was launched in early 2012, born from experimentations in diverse genres of digital language and the exercise of unique expressive capacities of digital mobile media. The studio is continuously working on the evolution of the Fairies Project and creates designs for interaction and experiences in diverse other projects.

FILE Workshop

RADAMES AJNA_PROGRAMANDO
O KINECT COM PROCESSING_
BRASIL [BRAZIL]

Processing é uma linguagem de programação open-source desenvolvida no MIT Media Lab para o ensino de programação de computadores. Seus diferenciais são a facilidade de compreensão e a rápida obtenção de resultados geralmente de forma visual. Kinect é um sensor de movimento desenvolvido para o console de videogame Xbox da Microsoft. Sua capacidade de medir a profundidade do ambiente possibilita obter informações precisas sobre o usuário, como seu posicionamento e movimentos das mãos, assim possibilitando uma interação natural com o computador. A oficina se propõe a dar uma noção geral sobre essas ferramentas, uma breve introdução para quem não conhece o Processing, explicar o funcionamento do sensor Kinect e, por fim, desenvolver alguns aplicativos junto com os participantes.

BIO Educador, artista hacker, bacharelado em Física pela USP, Radames Ajna foi o criador do Hacklab.es no SESC Pompéia, onde ministra oficinas de Arte e Tecnologia. Entusiasta da eletrônica, das mídias digitais e da cultura DIY (Do It Yourself), disseminou o Arduino no Brasil.

Processing is an open-source programming language developed at MIT Media Lab for the teaching of computational programming. Its differentials are the easy understanding and the fast attainment of results generally in a visual way Kinect is a motion sensor developed by Microsoft for the Xbox video game console. Its capacity to measure the depth of the environment allows to obtain precise information on the user, such as their location and movements of the hands, thus providing a natural interaction with the computer. The workshop intends to give a general notion on these tools, a brief introduction to those who don't know Processing yet, to explain the operation of the Kinect sensor, and, finally, to develop some apps with the participants.

BIO Educator, hacking artist, graduated in Physics by USP, Radames Ajna was the creator of Hacklab.es at SESC Pompeia, where he teaches Art and Technology workshops. An enthusiast of electronics, digital media, and the DIY culture (Do It Yourself), he has spread Arduino in Brazil.

CHIMBALAB: CONSTANZA PINA
& CLAUDIA GONZALEZ_
SINTETIZADOR ELETRÔNICO
TÊXTIL_CHILE

Em termos de desenvolvimento e design do DIY e dispositivos de hardware livre, nós pensamos em circuitos eletrônicos como dispositivos customizáveis feitos pelos próprios interessados. Incorporar materiais têxteis nos permite acrescentar interfaces suaves e flexíveis ao corpo dotando tais dispositivos de comportamentos aleatórios e características móveis. As interfaces podem ser controladas pelo movimento e deslocamento do corpo no espaço, produzindo relações de feedback entre o corpo e o ambiente. A oficina Sintetizador Eletrônico Têxtil enfoca a produção de circuitos eletrônicos para projetos têxteis. Os participantes aprenderão a construir circuitos suaves e flexíveis, exercitar a prática de costura com materiais condutivos e combinar elementos têxteis com componentes eletrônicos. O objetivo da oficina é desenvolver um circuito analógico que gere sons e/ou luzes. O dispositivo reage a diferentes estímulos recebidos pelo ambiente e o corpo do artista, ampliando a possibilidade de interação do corpo biológico e estabelecendo uma reflexão sobre as tecnologias que fundem o ser humano e as máquinas.

BIO Página 197.

In terms of development and design of the DIY and open hardware devices, we think of electronic circuits as customizable and manufactured devices. Incorporating textile materials allow us to add soft and flexible interfaces to the body giving random behaviours and mobile features to these devices. The interfaces can be controlled by the body movement and displacement in the space, producing feedback relations between the body and the environment. The Textile Electronic Synthesizer workshop focuses on electronics circuits manufacture for textile projects. The participants will learn to construct soft and flexible circuits, exercise the sewing practice with conductive materials and combine textile elements with electronic components. The aim of the workshop is to develop an analog circuit that generates sounds and/or lights. The device reacts to differents stimuli received both by the environment and the body of the performer, extending the possibility of biological body interaction and establishing a reflection on the technologies that merge human beings and machines.

BIO Page 197.

LUCAS LONGO_MEU PRIMEIRO APP_
BRASIL [BRAZIL]

Oficina sobre o mercado de aplicativos e como navegar neste novo mundo. Como funciona o mundo de aplicativos? Como faço para criar um aplicativo? Que tipo de profissional devo contratar? Existem empresas que desenvolvem isso para mim? Deveria haver um aplicativo para a minha marca? Para minha força de trabalho? É seguro? Quanto custa? Devo fazer para todas as plataformas? Por que?

BIO Página 204.

A workshop on application software and how to navigate within this new world. How does the app world work? How do I go about creating an app? What kind of professional help should I hire? Are there companies that develop them for clients? Should my brand name have an app? Should my work team have one? Are they safe? How much do they cost? Should I have a specific one for different platforms? Why?

BIO Page 204.

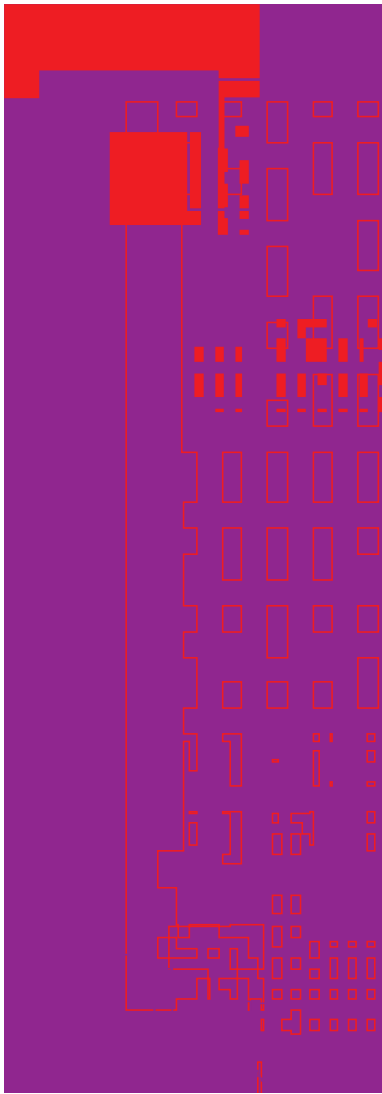
MARCO DONNARUMMA_XTH SENSE
-GERAÇÃO BIOFÍSICA E CONTROLE
MUSICAL_ITÁLIA [ITALY]

A oficina oferece uma experiência prática e treinamento teórico e prático de controle gestual de música e performance musical corporal, empregando o Xth Sense (XS), uma nova tecnologia biofísica. O XS ganhou recentemente o primeiro prêmio no Concurso de Novos Instrumentos Musicais Margaret Guthman (Georgia Tech, EUA, 2012) como o novo instrumento musical mais inovador do mundo. Os participantes montam seu próprio biosensor de XS e aprendem a gerar música interativa a partir dos sons dos músculos de seus corpos. Desenvolvido pelo professor de oficinas Marco Donnarumma dentro de um projeto de pesquisa na Universidade de Edimburgo, Escócia, o XS é uma estrutura para a aplicação de sons musculares na geração biofísica e controle musical. Ele consiste em um dispositivo biosensível de baixo custo usado no corpo e feito pelos próprios interessados, e em um software baseado em Open Source para captação, análise e processamento em áudio de sons biológicos do corpo (com base em Pure Data). Sons musculares são captados em real tempo e usados como material de fonte sonora e valores de controle para efeitos sonoros, permitindo que o performer controle a música simplesmente com seu corpo e energia cinética. Esqueça o mouse e os controladores MIDI, pois você não vai mais precisar nem olhar para seu laptop. O biosensor XS foi projetado para ser facilmente implementado por qualquer um e não requer experiência prévia em eletrônica. As aplicações da tecnologia do XS são múltiplas: desde o controle gestual complexo de amostras e sínteses de áudio, passando pela geração biofísica de música e sons, até o controle

cinético de processamento digital em tempo real de instrumentos musicais tradicionais, e mais.

BIO Artista sonoro e de novas mídias, performer e professor, Marco Donnarumma nasceu na Itália e sua base é Edimburgo, no Reino Unido. Motivado pelos princípios do pós-modernismo e a filosofia de fonte livre, seus trabalhos ampliam o corpo humano e seu ambiente real/virtual para questionar, repor e ampliar os modelos de relação entre ser humano e máquina. Tecendo uma linha em torno de sistemas biofísicos, performance musical e teatral, práticas participativas e codificação subversiva, ele examina a colisão da criatividade crítica com tecnologias humanizadas. Marco já se apresentou e fez palestras em 28 países, incluindo os EUA, América do Sul, Europa, Índia, China, Coreia do Sul e Austrália. Teve trabalhos selecionados por importantes eventos artísticos (ISEA, Bienal de Veneza, Bienal WRO), festivais especializados (FILE, Sonorities, Némo, Mapping, Piksel, Re-New, Laboral, EMAF, Visionsonic, Carnival of e-Creativity) e grandes conferências acadêmicas (NIME, ICMC, Pure Data Convention, Linux Audio Conference, SICMF). Seus projetos ganharam destaque na Wired, We Make Money Not Art, Rhizome, Weave e Turbulence.org. Recentemente, ele foi citado no livro “New Art/Science Affinities” (CMU e Studio for Ceative Enquiry, EUA). Marco fez residência artística no Inspace (Reino Unido) e na Escola Nacional de Teatro e Dança Contemporâneos (Dinamarca). Seu trabalho foi custeado pela Comissão Europeia, Creative Scotland, New Media Scotland e o Conselho de Artes Dinamarquês. Ganhou o primeiro prêmio no Concurso de Novos Instrumentos Musicais Margaret Guthman em 2012 (Georgia Tech, EUA), assim como no Concurso Internacional BLM

de Música Eletroacústica (Itália), e indicado para o Prêmio Screengrab para Novas Mídias (Austrália). Nos últimos dois anos Marco ministrou regularmente mais de 30 workshops para instituições acadêmicas e laboratórios de mídia internacionais, incluindo NK Berlin; Newcastle CultureLab, Universidade de Londres, Centro de Artes Contemporâneas de Glasgow no Reino Unido, Universidade UPR de Porto Rico; Instituto Universitário de Arte com Novas Mídias e Tecnologia de Gotland na Suécia; Academia de Belas Artes de Brera e Conservatório Estatal de Música Giovanni Pierluigi de Palestrina na Itália.



The workshop offers a hands-on experience and both theoretical and practical training in gestural control of music and bodily musical performance, deploying the Xth Sense (XS), a brand-new biophysical technology. The XS was recently awarded the first prize in the Margaret Guthman Musical Instrument Competition (Georgia Tech, US 2012) as the world's most innovative new musical instrument. Participants build their own XS biosensor and learn how to generate interactive music from the muscle sounds of their bodies. Developed by the workshop teacher Marco Donnarumma within a research project at the University of Edinburgh, XS is a framework for the application of muscle sounds to the biophysical generation and control of music.

It consists of a low cost, DIY biosensing wearable device and an Open Source-based software for capture, analysis, and audio processing of biological sounds of the body (Pure Data-based). Muscle sounds are captured in real time and used both as sonic source material and control values for sound effects, enabling the performer to control music simply with his body and kinetic energy. Forget your mice, MIDI controllers, you will not even need to look at your laptop anymore. The XS biosensor was designed to be easily implemented by anyone and no previous experience in electronics is required. The applications of the XS technology are manifold: from complex gestural control of samples and audio synthesis, through biophysical generation of music and sounds, to kinetic control of real-time digital processing of traditional musical instruments, and more.

BIO A new media and sonic artist, performer, and teacher, Marco Donnarumma was born in Italy and is based in Edinburgh, UK.

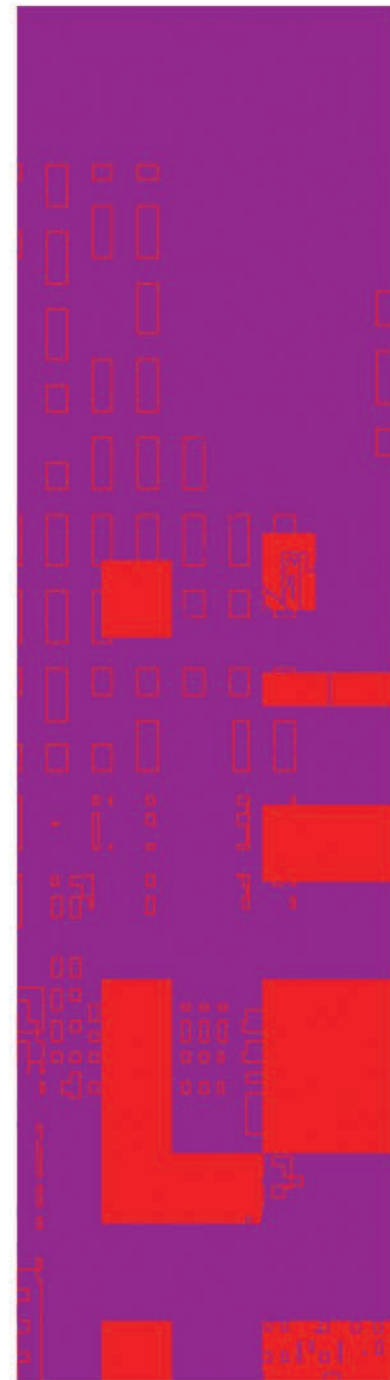
Motivated by the principles of post-modernism and open source philosophy, his works augment human body and its real/virtual environment so to question, reposition and extend relation models between Man and machine. Weaving a thread around biophysical systems, musical and theatrical performance, participatory practices and subversive coding, he looks at the collision of critical creativity with humanized technologies.

Marco has performed and spoken in 28 countries including USA, South America, Europe, India, China, South Korea, and Australia. His works have been selected at leading art events (ISEA, Venice Biennale, WRO Biennale), specialized festivals (FILE, Sonorities, Nêmo, Mapping, Píksel, Re-New, Laboral, EMAF, Visionsonic, Carnival of e-Creativity), and major academic conferences (NIME, ICMC, Pure Data Convention, Linux Audio Conference, SICMF). His projects have been reviewed on Wired, We Make Money Not Art, Rhizome, Weave, and Turbulence.org. Most recently, he appeared in the book "New Art/Science Affinities" (CMU and Studio for Creative Enquiry, US). He has been artist in residence at Inspace (UK) and the National School of Theatre and Contemporary Dance (DK). His work has been funded by the European Commission, Creative Scotland, New Media Scotland, and the Danish Arts Council.

First prize at the Margaret Guthman New Musical Instrument Competition 2012 (Georgia Tech, US), as well as at BLM International Electroacoustic Music Competition (IT), and nominated for the Screengrab New Media Award (AUS).

In the last two years Marco has taught over 30 workshops for international academic institutions and media labs on a regular basis,

including: NK Berlin; Newcastle CultureLab, University of London, Glasgow Centre for Contemporary Arts in the UK; UPR Universidad de Puerto Rico; Gotland University Institute for New Media Art and Technology in Sweden; Academy of Fine Arts of Brera and Pierluigi da Palestrina Conservatory in Italy.



ÍNDICE DE ARTISTAS [INDEX OF ARTISTS]

#

01 Digital [124]
099 Game Studio [122]

A

Aaron Nemeč [61]
Aaron Oostdijk [127]
Adrian Yeung [139]
Adriano Fortunato [61]
Alain Gagnol [94]
Alan Bigelow [172]
Alan Dempsey [219]
Alessandro Martinello [61]
Alex Kentie [127]
Alex Morris [94]
Alexandre Dubosc [94]
Alexandre Tolstenko [132]
Alison Clifford [142]
Alvaro Collar [172]
Amora B. [67]
Amorphous Blob Productions [82]
Anabel López [191]
Anders Weberg [172]
AND-OR [62]
André Alves [132]
André Carrilho [166]
André Kadow [125, 224]
Andre L. aka SpyVspy Æon [76]
André Torres [70]
Andre Victor Beaumord Neves [142]
Andrea Sosa [194]
Andreas Papadopoulos [172, 173]
Andres Salaff [95]
Andrey Nepomnyashev [95]
Angelique Spaninks [196]
Animoca [122]
Anne Savé de Beaurecueil [219]
Anónimo Colectivo [173]
Antonio Sergio Altieri de Moraes Pitombo [69]
AORAQUI [152]
Aquiles Guimarães [152]
Arthur Protasio [62]
Atelier MahouNeko [123]
Átila Moreira [123]
Axel Ebert [164]

B

Baden Pailthorpe [76]

Beat Sute [62]
Benjamin Poynter [62]
Benjamin Rosenthal [173]
Benoit Guillaume [96]
Bernard Capitaine aka Iono Allen [77, 78]
Bernardo Ferreira Bastos Braga [224]
Beto Gomez [96]
BIB [96]
Billiam James [63]
Bin [18]
Bjørn Erik Haugen [153]
Blick [154]
BobE Schism [78, 79]
BogeyBox Studio [123, 224]
Branimir Paškvan [174]
Brit Bunkley [173]
Bromélia Filminhos [124]
Brownie&Prizma [174]
Bruno Baêre [62]
Bruno Kurru [185]
Bryn Oh [79, 80]

C

Caleb Wood [97]
Carles Gutierrez [9, 26]
Carlo Zanni [174]
Carlos Pardo [183]
Carole Kim [174]
Casual2Flag [123]
Cecilia Soloaga [93, 108]
Celine Desrumaux [97]
Chat Noir Studios [80]
Chico Santos [174]
Chimbalab [197, 228]
Chris Randle [68]
Christophe Collette [97]
Christopher Moore [175]
Christopher Pierce [219]
Claudia González Godoy [197, 228]
Claudia222 Jewell [80, 89]
Claudio M. H. Daolio [69]
Clemens Kloger [97]
Coalfather Industries [175, 176]
Colin Fizgig [80]
Conrado Testa [61]
Constanza Piña Pardo [197, 214, 228]
Craig Newsom [175, 176]

Creative Experiences [131]
CUKETA [63]

D

D. St-Onge [49, 56]
Damir Prizmić [174]
Daniel Gazana [154]
Daniel Hora [198]
Daniel Jeffs [152]
Daniel Mayer [155]
Daniel Rabanêa [97, 98]
Daniel Schwarz [143]
Daniel van Westen [63]
Danilo Neubern [61]
Danny Warner [98]
David Boardman [176]
David Carney [67]
David Colagiovanni [143]
David Duvieusart [98]
David Lopez [98]
David O'Reilly [99]
David Tinapple [36]
Dead Mushroom [125]
Denis Koishi [132]
Desdemona Enfield [80]
Diego Galiza [70]
Diego Garro [144, 176]
Diego Gomez [199, 214]
Digitalis [64]
Djego Ibanez [127]
Dominik Abé [64]
Donald Craig [155]
Dorota Dywanska [144]
Douglas Story [80]

E

Eben McCue [99]
Eddy Boxerman [128]
Eduardo Duque [187]
Eduardo Lamhut [61]
Eduardo Rossini [200]
Electronic Shadow [20]
Elena López [183]
Emil Goodman [99]
Enrique Radigales [176]
Enrique Rivera [214]
Ernane Guimarães [222]
Ernesto Bueno [219]

Esteban Agosin [22, 214]
Esteban Gutierrez Jimenez [177]
Estereotips [156]
Everywhere Mobile [125]
Exotikdot [138]

F
Fabiano Araruna [64]
Fabio Floh [69]
Faith Holland [177, 178]
Feco Hamburger [24]
Fernando Aquino [181]
Filip Kuna [63]
Floating Minds [65]
Francesca Fini [178]
Francesco Abbrescia [156]
François Grumelin-Sohn [100]
Frank Malcher [123]
Franklin Lee [219]

G
G5 Entertainment [126]
Gabriel Azorin [183]
Gabriel R Achanzar aka Anima Technica [81]
Gabriel Shalom [178]
Gabriela Previedello [216]
Gabriele Bonis [67]
Gamistry [127]
Gaybird [139]
Geert-jan Hobijn [164]
George Drivas [179]
Ghislaine Doté [49, 56]
Giselle Beiguelman [216]
Gokce Taskan [166]
Gonzalo Cueto [179]
Graeme Truslove [142]
GreenLog [127]
Grégoire Zabé [65]
Gregory Chatonsky [81, 179]
Gui Rocha [180]
Guilherme Coelho [124, 224]
Gustavo Godoy [180]

H
Haab Entertainment [128]
Hamlet Lin [139]
Harrison Heller aka Nefarious Guy [82]
Hea Jung Joo [180]
Heidi Foster aka Toxic Menges [82, 83]
Heitor Tashiro Sergeant [65]
Helana Santos [68]
Hemisphere Games [128]
Henning M. Lederer [100]
Henrique Barone de Andrade [100]
Henrique Nakashima [132]
Henry Braun [61]
Henry Chu [139]
Holger Lippmann [181]

I
Ícaro Moreira [123]
Ice Cream Fine Storybooks [129]
idrioema [145, 146]
Igor Demovic [65]
Imangi Studios [129, 130]
IMOV Studios [100]
Irene Breckner [189]
Isabel Ferreira [62]
Ivan Ivanoff [219]
J
Jackson Marinho [181]
Jacob Tonski [181]
Jake Spencer [66]
Jambalaya Games [130, 224]
James Canton [86]
James Field [184]
Jan Lindenberg [189]
Jan Liptak [63]
Jasmin Lai [101]
Jaykoe [181]
Jean-Loup Felicioli [94]
Jean-Michel Rolland [182]
Jeannette Louie [182]
Jean-Pierre Gauthier [49, 53, 55, 201]
Jens Ewald [164]
JN Blank [182]
Joe Zazulak aka Spiral Silverstar [83, 84]
Johan Rijpma [101]
Johannes Roth [64]
John Pablo [123]
Jon Klassen [99]
Jonathan Hise Kaldma [66]
Jöns Mellgren [101]
Jorge Benet [173]
Jorn Ebner [157]
Jose Manuel Duque [187]
José Trigueiro Jr. [70]
Joseph Chan [139]
jtwine [182]
Judy Maloy [183]
Juliana Alvarenga [157, 158]
Juliano Prado [124]
Jungjoo Lee [123]
Junya Oikawa [159]

K
Kara Jansson [175, 176]
Kate Lee [80]
Kay Malek [183]
Kenji Kojima [159]
Kevin Evensen [183]
Kim Noce [101]
Kyong Mee Choi [146]
L
LabVis [202]
Lacasinegra [183]
Lavinia Chianello [107]
Leonardo Aranda [173]
Leonardo Boff [160]
Leonardo Cardarelli [62]
Leonardo Crescenti [44]
Leonardo Vieira [123]
Lincoln School of Media [184]
Lindsay Grace [66, 147]
Lisbon Labs [131]
Lolo [159]
Lubos Pis [65]
Luca Carrubba [156]
Lucas Longo [204, 222, 228]
Lucas Machado [132]
Lucia Leão [205]
Luciano Rabuske [184]
Luigi Scotti [145, 146]
Luiz Alvarez [61]
Luiz Souza [132]
Luri Rodrigues [67]
M
M. Eugênia Mourão [222, 224]
Mar Canet [9, 26]
Marcel Rocha [132]
Marcelo Carvalho [216]
Marcelo López [183]
Marcio Ambrosio [28]
Marco De Mutiis [184]
Marco Donnarumma [140, 229]
Marco Paulo Rolla [184]
Marcus Inkpen [80]
Marcus Vasconcelos [102]
María Antón [183]
Maria Hsu [30]
Marília Coelho [185]
Marilia Fredini [185]
Marina Camargo [160]
Marina Zerbarini [206]
Mario Castaneda [72]
Markus Feder [102]
Martin Woutisseth [102]
Mateus Ximenes [132, 222]
Mati Kütt [103]
Mattia Traverso [67]
Mauro Lopes [132]
Max Hattler [147]
Maximiliano Selmi Marques [222]
Maya Paris [80]
Mediocre AB [132]
Melissa Haviland [143]
Memo Akten [32]
Michael Aschauer [185]
Michael Ebert [164]
Michael Vernusky [160]

N
Naziha Mestaoui [20]
Neryth Yamile Manrique Mendoza [187]
Nick Montfort [187]
Nicola Monopoli [148, 149]
Nicolas Reeves [49, 56, 208]
Nicolau Chaud [68]
Nonlineari [187]
Nova Jiang [38]
Nuno Correia [166]
NXI GESTATIO [49, 56]
O
Ocusonic [149, 150]
Oleg Elagin [188]
Ollie Clarke [68]
OW Animation School [91, 104]
P
Pablo Rosero [150]
Paganmuzak [151]
Pamela Cuadros [40]
Panayiotis Kokoras [161]
Paola Lynch [61]
Patricio Gonzalez Vivo [42]
Patrick Buss [129]
Patrick Lichty [161]
Paul Beck [104]
Paul Carr aka Kibishipaul [84, 85]
Paul Prudence [188]
Pedro Medeiros [67]
Peter Whittenberger [104]
Petros Vrellis [14, 92]
Phil Browne aka BiggsTrek [85]
Philip Mantione [162]
pill & pillow [133]
Play Creatividad [134]
Pohung Chen [68]
Polder Animation [105]

Michal Gabriel [63]
Michal Rendos [65]
Michely Jabala Mamede Vogel [216]
Mike Geiger [103]
Mimi Cabell [185, 186]
MiniBoss [67]
Mirjam Weder [62]
Miro Soares [186]
Mitsuyuki Ishibashi [103]
Mobjoy [123, 130, 132, 223]
Mokus [133]
Mónica Rikić [34]
Montserrat Lobos [214]
Moonbot Studios [104]
Muharrem Yildirim [36]
Muriel Montini [186]
Murilo Ottoni Costa [61]
Musikame [187]

N
Naziha Mestaoui [20]
Neryth Yamile Manrique Mendoza [187]
Nick Montfort [187]
Nicola Monopoli [148, 149]
Nicolas Reeves [49, 56, 208]
Nicolau Chaud [68]
Nonlineari [187]
Nova Jiang [38]
Nuno Correia [166]
NXI GESTATIO [49, 56]
O
Ocusonic [149, 150]
Oleg Elagin [188]
Ollie Clarke [68]
OW Animation School [91, 104]
P
Pablo Rosero [150]
Paganmuzak [151]
Pamela Cuadros [40]
Panayiotis Kokoras [161]
Paola Lynch [61]
Patricio Gonzalez Vivo [42]
Patrick Buss [129]
Patrick Lichty [161]
Paul Beck [104]
Paul Carr aka Kibishipaul [84, 85]
Paul Prudence [188]
Pedro Medeiros [67]
Peter Whittenberger [104]
Petros Vrellis [14, 92]
Phil Browne aka BiggsTrek [85]
Philip Mantione [162]
pill & pillow [133]
Play Creatividad [134]
Pohung Chen [68]
Polder Animation [105]

PookyMedia [86]
R
Rachelmauricio Castro [188]
Radek Rudnicki [157, 158]
Rafael Fernandes Alves Dias [65]
Rafael Sommerhalder [105]
Rafael Urban [189]
Raimo Bendetti [24]
Ralph Sapoznik [69]
Ran Slavin [189]
Rejane Cantoni [44]
Renata Carrasco [152]
Renata Roman [162, 163]
René Bauer [62]
Rian Rezende [62]
Richard T C Nelmes [176]
Richard Vickers [184]
Ricky Haggett [69]
Rob Stuart Smith [219]
Roberto Santaguida [189]
Rodrigo Colares [61]
Rodrigo Motta [70]
Rose Borchovski [77, 80]
Rubber House [105]
Rüdiger Schlömer [189]
Russell Boyd [86]
Ryan Uhrich [105]

S
Sally Caves aka Hypatia Pickens [86]
Sangoun Choi [123]
Santiago Grasso [106]
Sarah Boothroyd [163]
Saveme Oh [87]
Scottius Polke [80]
Sebastiano Deva [190]
Sergio Sotomayor [106]
Shaun Wilson [190]
Sherwin Liu [80]
Silvio Anaz [209]
Simogo [134, 135]
Simon Larroche [210]
Sisyu [46]
Sonia Guggisberg [211]
Staalplaat Soundsystem [164]
Steven Briand [106]
Sverre Fredriksen [107]
T
Tahir Ün [190]
Tamas Waliczky [107]
Taw Studio [70, 71]
teamLab [46, 190]
Teresa Águas [145, 146]
Terry Cavanagh [71]
The Ebertbrothers [164]
Thiago Afonso de André [185]
Thiago Hirata [130, 222]
Thomas Ip [139]
Thomas Malins [107]
Tiburcio de la Carcova [214]
Tina Velho [191]
Tohm Judson [108]
Tom Jantol [87]
Tom Sennett [72]
Tomas Agoston [65]
Tomas Botek [63]
Tomás Creus [107]
Tomas Mizerak [63]
Tuti Fornari [191]
Tutsy Navarathna [88]
Ty Taylor [72]
U
Urssa Severa [191]
V
V4W.ENKO [165]
Valentina Montero [213]
Valentina Serrati [214]
Vanina Hofman [216]
Vanja von Sek [191]
Verónica Ruth Frías [192]
Victor Castelo [165]
Victor Sardenberg [219]
Video Jack [166]
Vivian Kendal aka Osprey Therian [89]
Viviane Vallades [192]
Voodoo [72]
X
XEX GRP [139]
Y
Yacine Aït Kaci [20]
Yair López [166]
Yärok [89]
Ygor Marotta [93, 108]
Ying Gao [49, 58, 210]
Yoojin Kim [219]
Yoshihiro Yamamoto [108]
Z
Zeljka Blaksic aka Gita Blak [192]
Zezo Olimpio [157, 158]

CRÉDITOS

[CREDITS]

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO

DO FILE SP 2012

[FILE SP 2012 ORGANIZATION TEAM]

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO

[CONCEPTION AND ORGANIZATION]

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

PROJETO DE ARQUITETURA

[ARCHITECTURE PROJECT]

Stella Tedesco

ASSISTENTES DE PROJETO

DE ARQUITETURA

[ARCHITECTURE PROJECT ASSISTANTS]

Camila Toni

Renata Fernandes

COORDENAÇÃO DO SYMPOSIUM

[SYMPOSIUM COORDINATION]

Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO

[EDUCATIONAL COORDINATION]

Eliane Weizmann

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO

DO EDUCATIVO

[EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT]

Sília Moan

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 GAMES

[FILE GAMES COORDINATION]

Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO

[CONTENT COORDINATION]

Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTES DE

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO

[CONTENT COORDINATION ASSISTANTS]

Isabella Stephani Machado

Évora Meira

ASSISTENTES DE

RELAÇÕES INTERNACIONAIS

[INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANTS]

Bianca Sardinha

Isabella Stephani Machado

PRODUÇÃO EXECUTIVA

[EXECUTIVE PRODUCTION]

Chiara Nabeshima

COORDENAÇÃO DE MONTAGEM

[ASSEMBLAGE COORDINATION]

Giovana Cruz

Samuel Rodrigues

Monise Rigamonti

PRODUÇÃO DO SYMPOSIUM

[SYMPOSIUM PRODUCTION]

Chiara Nabeshima

PRODUÇÃO DO

HIPERSÔNICA PERFORMANCE

[HYPERSONICA PERFORMANCE PRODUCTION]

Tatiana Farias

TRADUÇÃO

[TRANSLATION]

Clara Prado

Thaís Costa

REVISÃO

[PROOFREADING]

Thaís Costa

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO

GRÁFICO [VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN]

Ana Starling + BIZU

Direção de Criação [Creative Direction]:

Ana Starling e Roberto Guimarães |

Identidade Visual e Direção de Arte

[Visual Identity and Art Direction]:

Ana Starling | Projeto gráfico [Graphic design]:

Ana Starling, Brunna Mancuso e Juliana Vomero

IDENTIDADE VISUAL E

COMUNICAÇÃO VISUAL DO FILE

LIFE 2012 [FILE LIFE 2012 VISUAL IDENTITY AND COMMUNICATION]

Estúdio Quadrado:

Aline Coutinho, Andrea Ribeiro e Leandro Lopes

COORDENAÇÃO DE

ASSESSORIA DE IMPRENSA

[PRESS RELATIONS COORDINATION]

Eliane Weizmann

ASSISTENTE DE

ASSESSORIA DE IMPRENSA

[PRESS RELATIONS ASSISTANT]

Eduardo Uzae

COORDENAÇÃO DO FILE ARQUIVO

[FILE ARCHIVE COORDINATION]

Gabriela Previdello

AUDIOVISUAL

Images

INTERFACE DE MÍDIA

[MEDIA INTERFACE]

Interativos Comunicação Interativa

FOTOGRAFIA

[PHOTOGRAPHY]

Thales Leite

LOUNGE DO FILE SP 2012

[FILE SP 2012 LOUNGE]

Eric Marke

SUPERVISORES DO EDUCATIVO

[EDUCATIONAL SUPERVISORS]

Jessica Fidelis Fabro

Rodrigo De Carvalho

ASSISTENTE DE

SUPERVISÃO DO EDUCATIVO

[EDUCATIONAL SUPERVISOR ASSISTANT]

Marcos Felipe de Souza

MONITORES

[GUIDES]

Aline Monfredini da Silva

Anny Lemos Ferreira

Arthur Porto

Bárbara Milano

Bárbara Telles Vieira

Bruna Costa de Oliveira

Erika Novais

Felipe Akira Medeiros Sugano

Felipe Rocha Bittencourt

Gabriela Alves dos Santos

Gabriela Neyra Belderrain

Guilherme Rezende Landim

Henrique Rodrigues Marques

Janaina Mariano de Sobral

Jamille Ribeiro Neves

Jéssica Gabrielle

Jorge Luiz de Oliveira Santos

Julia Martinussi

Juvenal Cassiano dos Santos

Karina Barbosa Pardal

Laura Moritz

Luara de Paula Vidal

Maria Luisa Vieira

Maurício Munuera

Mayla Tanferri Meliani

Mona Lícia Santana Perlingeiro

Nina de Franco Faccio

Oclécio Herbet Oliveira Castro

Patrícia Cavaleheiro Cruz

Pyero Fiel Ayres da Silva

Rudnei José Gonçalves

Tainá Maneschy

Tiago da Paixão Nunes

Vanessa Rigo

SESI – DEPARTAMENTO

REGIONAL DE SÃO PAULO

[SESI - SÃO PAULO REGIONAL DEPARTMENT]

PRESIDENTE

[CHAIRMAN]

Paulo Skaf

CONSELHEIROS

[COUNSELORS]

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

Massimo Andrea Giavina-Bianchi

Nelson Luis de Carvalho Freire

José Roberto de Melo

Ronaldo Bianchi

Sérgio Tiezzi Júnior

Emílio Alves Ferreira Júnior

SUPERINTENDENTE OPERACIONAL

[OPERATIONS SUPERINTENDENT]

Walter Vicioni Gonçalves

SUPERINTENDENTE DE INTEGRAÇÃO

[INTEGRATION SUPERINTENDENT]

José Felício Castellano

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

[Comcultura – Fiesp Cultural Action Committee]

DIRETOR TITULAR [HOLDER DIRECTOR]

Fernando Greiber

DIRETORES ADJUNTOS

[ASSOCIATE DIRECTORS]

André Sturm

José Eduardo Mendes Camargo

Mário Eugênio Frugieue

Centro Cultural Fiesp –
Ruth Cardoso [Fiesp Cultural
Center – Ruth Cardoso]

GERENTE DE OPERAÇÕES
[OPERATIONAL MANAGER]
Débora Viana

GERENTE DE PROJETOS
[PROJECT MANAGER]
Álvaro Alves Filho

SUPERVISORA
[SUPERVISOR]
Alexandra Salomão Miamoto

PRODUTORA CULTURAL
[CULTURAL PRODUCER]
Sueli Nabeshima

ENCARREGADO TÉCNICO
TECHNICAL CLERK
Márcio Madi

AGENTES DE ATIVIDADES
SOCIOCULTURAIS [SOCIOCULTURAL
ACTIVITIES AGENTS]
Elder Baungartner
Roberto André

CENOTÉCNICO [SCENOGRAPHIC
TECHNICIAN]
Marcio Zunhiga Dias

ILUMINAÇÃO [LIGHTING]
Alexandre Pestana, Fernanda
Prado da Silva e Marcos Paulo
Barbosa

SONOPLASTIA [SOUND TECHNICIAN]
Gunther Johann Kibelkstis, Henrique
Silva e Roberto Coelho

MAQUINISTAS [MACHINISTS]
Nilson Santos, Ronaldo Chimanski e
Sérgio Nicanor Teixeira

CONTRARREGRAS [PROP ASSISTANTS]
Luciano Mendison, Menes Machado,
Celso Ferreira de Albuquerque,
Ricardo Santana e Adriano Gabriel
Martins

CAMAREIRAS [DRESSING-ROOM
ASSISTANTS]
Alaides Alves, Emilene Maria da Paz
e Nilcéa Lupianhes

ELETRICISTA [ELECTRICIAN]
Augusto Vicente Costa

ESTAGIÁRIOS [TRAINEES]
Anderson Camacho, Diego
Fernandes do Nascimento, João
Fernando Perondini, Marco Aurélio
Marques Giraldes, Michel Nebonta
e Rutílio Pauferro

MONITORIA (ESTAGIÁRIAS)
[MONITORING (TRAINEES)]
Aline Harume Ueda e Flávia
de Castro Pereira

DIVULGAÇÃO DIVULGATION
Thatiana Mendes, Deivid Gomes
de Souza e Leni Arietti
Catherine Barros, Gabriela Valdanha
e Tamiris Bronzato (estagiária)

APOIO À PRODUÇÃO GRÁFICA
GRAPHIC PRODUCTION SUPPORT
Juliana Cezário
e Marco Antônio de Lima
Jéssica Teles (estagiária)

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION NUCLEUS
Danusa Etcheverria, Rosângela
Gallardo e Rodrigo Marinheiro

APOIO DE ATENDIMENTO
ATTENDANCE SUPPORT
Karina Silva

REALIZAÇÃO
[ACCOMPLISHMENT]



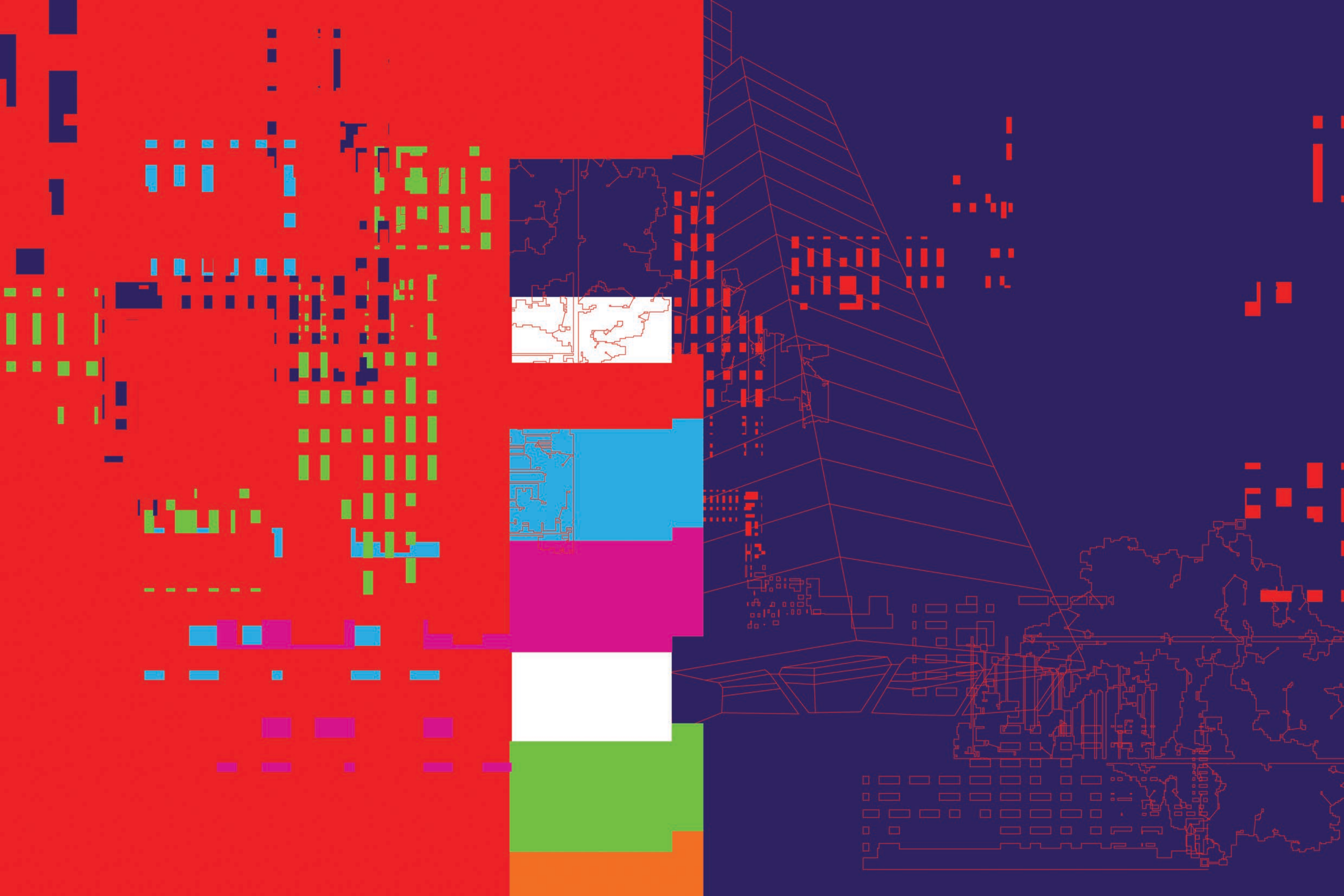
Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.

APOIO CULTURAL
[CULTURAL SUPPORT]



APOIO
[SUPPORT]





FILE

ISBN 978-85-89730-14-3



9 788589 730143

FIESP SESI

Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.