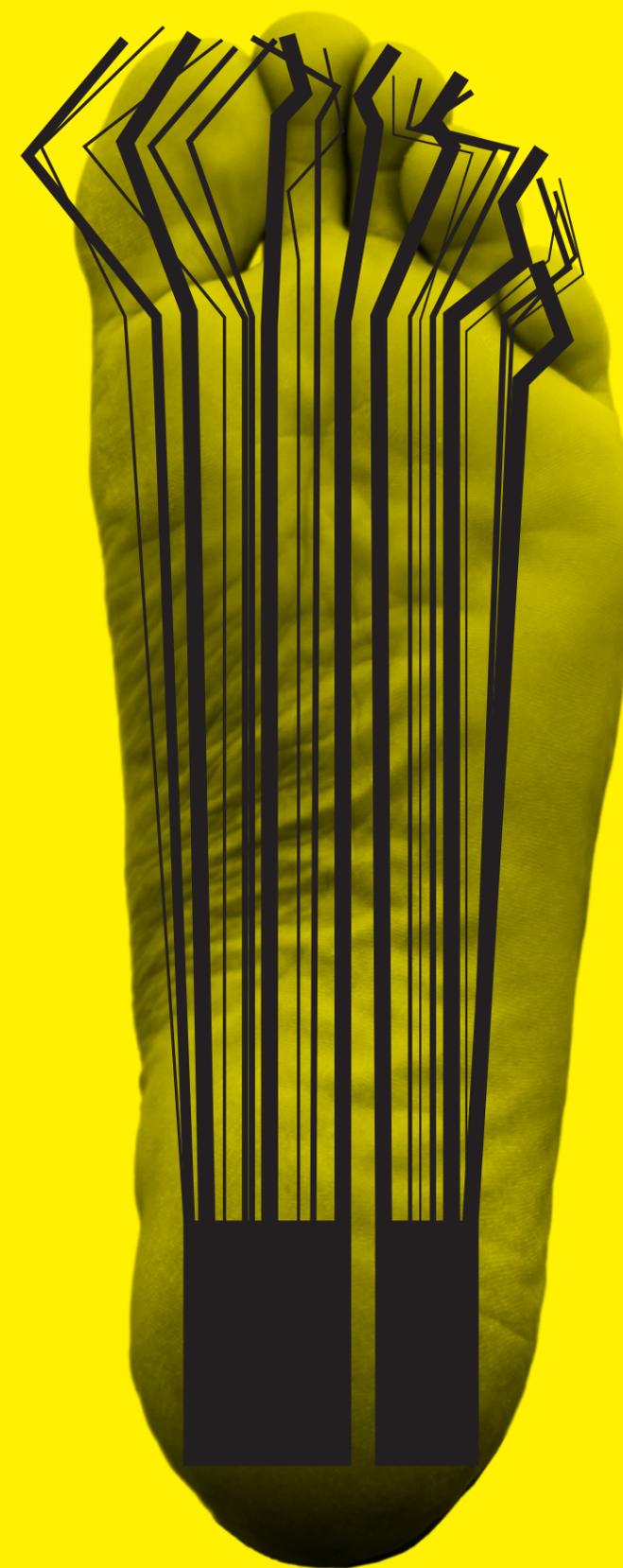


SESI-SP arte



FILE SP 2014

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

SESI-SP editora

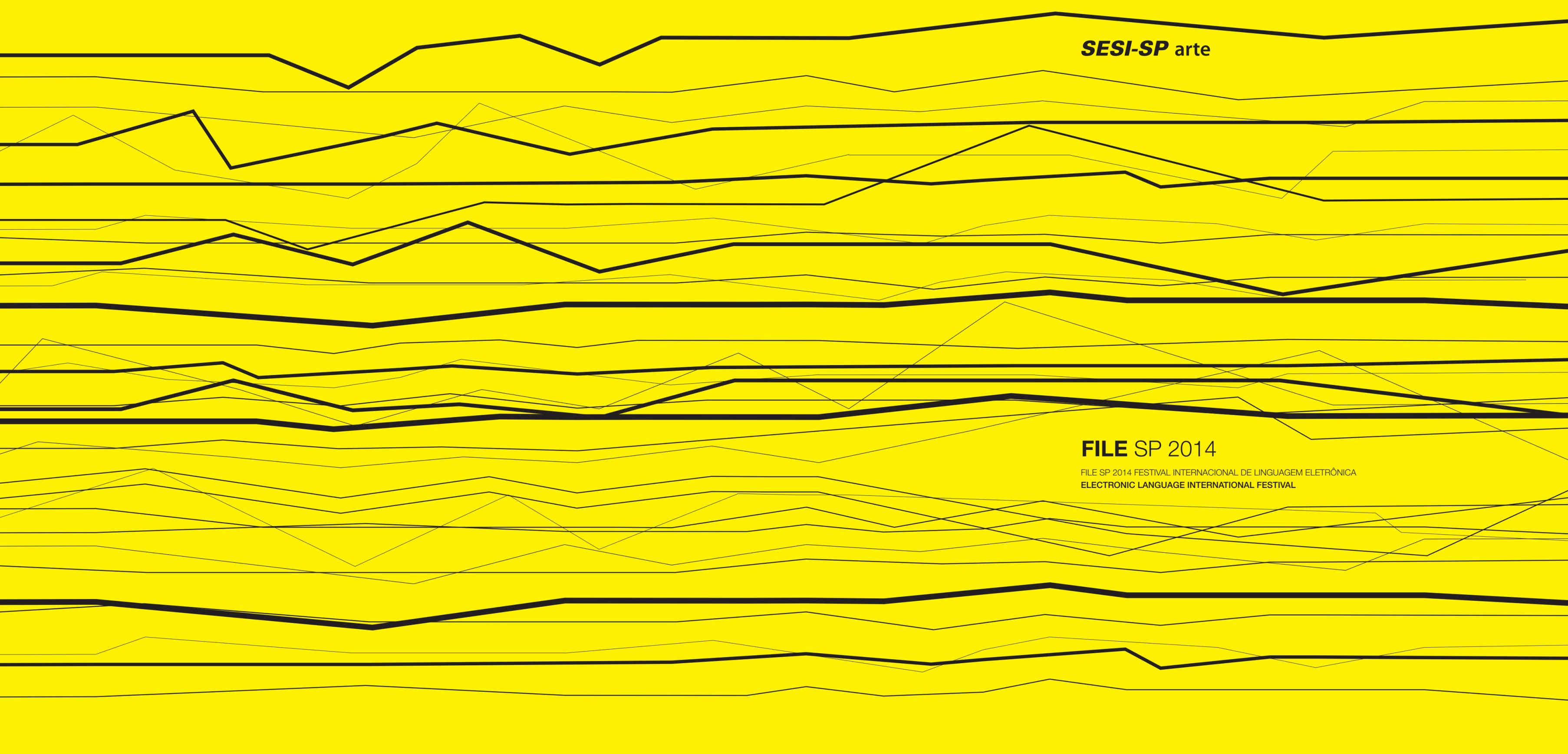
FILE SP 2014

SESI-SP arte

FILE

FIESP **SESI**
Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.





SESI-SP arte

FILE SP 2014

FILE SP 2014 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FILE SP 2014 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

ORGANIZADORES RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO

1ª EDIÇÃO
SÃO PAULO: FILE, 2014

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

FILE SP 2014 : Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica = FILE SP 2014 : Electronic
Language International Festival / organizadores
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto ; [tradução
Thaís Costa e Rafael Farinaccio] . -- 1. ed. --
São Paulo : FILE, 2014.

Patrocínio: SESI
Edição bilingue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-16-7

1. Arte digital - Exposições - Catálogos
2. Arte eletrônica 3. Arte e tecnologia 4. Cultura
digital 5. Festival Internacional de Linguagem
Eletrônica 6. Multimídia interativa
I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo.
III. Título: FILE SP 2014 : Electronic Language
International Festival.

14-08081

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

FILE SP 2014

FILE COMEMORA 15 ANOS

Ao abrir sua 15ª edição, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE se consolida como principal evento de arte e tecnologia do Brasil. A mostra abrange projetos artísticos de diversos países criados a partir do desenvolvimento estético-tecnológico que as novas linguagens eletrônicas e digitais possibilitam, e posiciona o Brasil no contexto mundial dessas novas tendências.

Nesta edição comemorativa, o FILE traz instalações interativas, performances, games, animações, maquinemas e workshops, além do 2º FILE LED Show, que apresenta animações interativas no grande painel de LED (sigla em inglês para diodo emissor de luz) na Galeria de Arte Digital Sesi-SP – a primeira galeria de arte e tecnologia a céu aberto na América Latina, instalada na fachada do edifício-sede Fiesp/Sesi-SP.

O festival é realizado desde 2000 e transformou-se rapidamente em um referencial da pluralidade de pesquisas e das produções nacionais e internacionais em diferentes áreas da cultura digital – arte interativa, projeções, performance, game, arte sonora, realidade virtual, discussões teóricas e cinema digital. O FILE visa disseminar e desenvolver cultura, novas formas de expressão artística, tecnologia e pesquisa científica.

Ao promover esse encontro anual de linguagem eletrônica, o Sesi-SP reafirma seu apoio às artes e à cultura como agente de inclusão, cidadania e bem-estar social.

Serviço Social da Indústria – Sesi-SP

SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente

Chairman

BENJAMIN STEINBRUCH

Conselheiros

Counsellors

ELIAS MIGUEL HADDAD

LUIS EULALIO DE BUENO VIDIGAL FILHO

NILTON TORRES DE BASTOS

SYLVIO ALVES DE BARROS FILHO

FERNANDO GREIBER

NELSON ABBUD JOÃO

NELSON ANTUNES

VANDERMIR FRANCESCO NI JÚNIOR

MASSIMO ANDREA GIAVINA-BIANCHI

NELSON LUIS DE CARVALHO FREIRE

LUIZ ANTONIO DE MEDEIROS NETO

ATILIO MACHADO PEPE

SÉRGIO TIEZZI JÚNIOR

JORGE DAMIÃO DE ALMEIDA

EMÍLIO ALVES FERREIRA JÚNIOR

Superintendente em exercício

Superintendent

DÉBORA CYPRIANO BOTELHO

Assessor Especial da Superintendência

Special Assistant to the General Manager

JOSÉ FELÍCIO CASTELLANO

Diretor da Divisão de Educação e Cultura

Director of the Department of Education and Culture

FERNANDO ANTONIO CARVALHO DE SOUZA

FILE CELEBRATES ITS 15° ANNIVERSARY

With the official opening of its 15th edition, the Electronic Language International Festival - FILE consolidates its role as the main art and technology event in Brazil. The exhibition comprises artistic projects from several countries that could be created thanks to the aesthetic-technological development brought by new electronic and digital languages, and inserts Brazil into the world context of these new trends.

In this commemorative edition, FILE presents interactive installations, performances, games, animations, machinima, and workshops, as well as the 2nd FILE LED Show with interactive animations projected onto the huge LED (acronym in English for light-emitting diode) panel in the Digital Art Gallery Sesi-SP - the first outdoor art and technology gallery in Latin America, built on the facade of the Fiesp/Sesi-SP building.

The festival has been held since 2000 and became a reference of the plurality of researches and Brazilian and foreign productions in different fields of digital culture - interactive art, screenings, performance, games, sound art, virtual reality, theoretical discussions, and digital movies. FILE seeks to spread and develop culture, new forms of artistic expression, technology, and scientific research.

In promoting this annual event of electronic language, Sesi-SP reaffirms its support to arts and culture as agents of inclusion, citizenship, and social well-being.

Social Service of Industry of São Paulo – Sesi-SP



FILE SP 2014

Exposição Exhibition

10 Instalações **Installations**

50 Japan Media Arts Festival

64 FILE Metrô – Performances Pós-Selfie

FILE Metro – Performances Post-Selfie

74 FILE LED Show – Rozendaal Project

78 Anima+

80 FILE Anima+, Raquel Fukuda

82 Trabalhos **Works**

118 Festivais Parceiros **Partner Festivals**

120 FILE Games

122 FILE Games 2014, Anita Cavaleiro

124 Trabalhos **Works**

136 Maquinema **Machinima**

138 FILE Maquinema 2014: Além dos limites

FILE Machinima 2014: Beyond Limits,
Fernanda Albuquerque de Almeida

140 Trabalhos **Works**

150 FILE Videoarte **FILE Video Art**

188 Mídia Arte **Media Art**

200 Hipersônica **Hypersonica**

202 Screening

210 Participantes **Participants**

218 **Workshop**

228 Índice de Artistas
Index of Artists

230 Créditos **Credits**

232 Apoio **Support**

Instalações
Installations



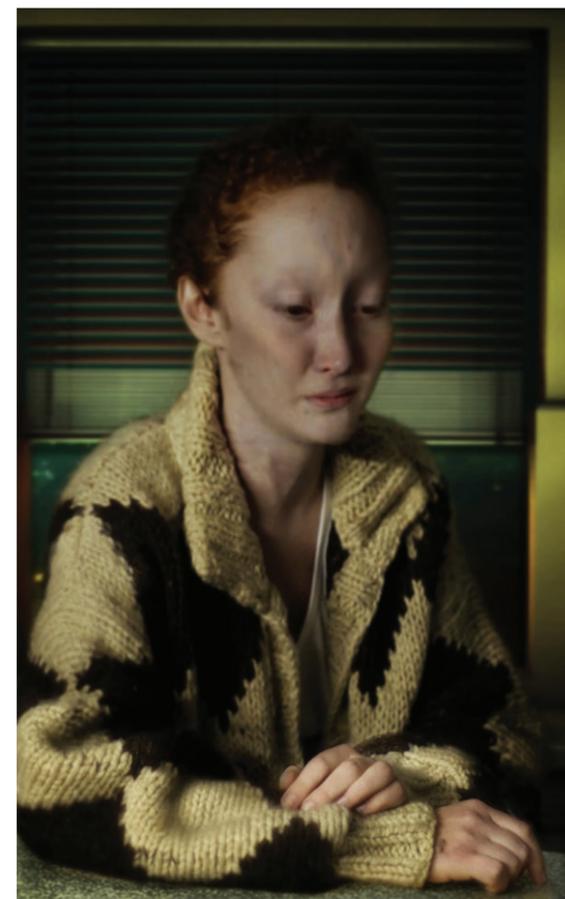
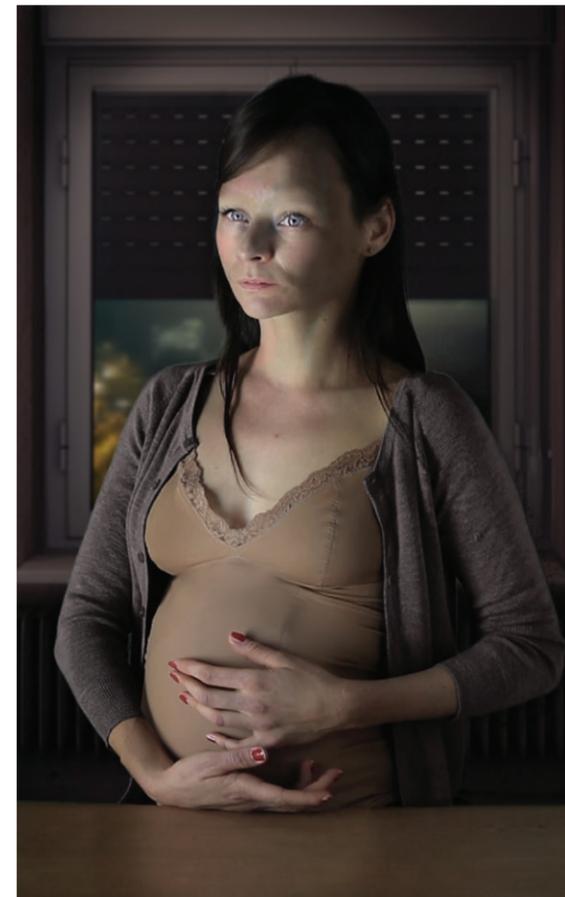
Alex Verhaest
Tempo Morto /
Idle Times
Holanda | Netherlands

Alex Verhaest investiga contrastes, semelhanças e a simbiose/fusão entre homem, máquina, ator e computador. No momento, Alex está envolvida no projeto de um filme que relata a história de uma família envolvida em um antigo drama familiar. A história é distribuída por uma ampla gama de obras distintas, cada uma delas representando um certo momento. Por exemplo, os Character Studies (estudos de personagem) representam uma análise pessoal dos cinco personagens do filme. Os espectadores são encorajados a formar laços entre esses elementos díspares. Desse modo, Verhaest expõe as mecânicas que conduzem a mídia do filme. Como se cria uma narrativa ou um personagem? Qual é o papel da edição nesse processo? O que é alienação e como se conduz o público a entrar na ilusão? Não necessariamente respondendo essas perguntas, mas sim propondo-as, o público pode editar os elementos distintos criando seu próprio filme coeso.

Alex Verhaest
 Nascida em 1985 em Roeselare, Bélgica.
 Vive e trabalha em Amsterdã.

Alex Verhaest investigates contrasts, commonalities and the symbiosis/fusion between man, machine, actor and computer. At the moment, Alex is involved in a film project relating the story of a family embroiled in an age-old family drama. The story is spread out across a wide range of distinct works, each depicting a certain moment. For instance, the Character Studies represent a personal analysis of the five characters from the film. Spectators are encouraged to form bonds between these disparate elements. In this way, Verhaest exposes the mechanics that drive the medium of film. How does one create a narrative, or a character? What role does editing play in this process? What is alienation and how does one move an audience to enter into the illusion? Not necessarily by answering these questions but rather by posing them, audiences may edit the distinct elements into their own cohesive film.

Alex Verhaest
 Born 1985 in Roeselare, Belgium.
 Lives and works in Amsterdam.





**Bonjour Interactive
Lab: Jean Philippe
Jacquot, Alexandre
Rivaux &
Gustave Bernier**
Passage
França | France

Realizada no “Carrousel du Louvre” (Paris), “Passage” é uma instalação sensível que decodifica a impressão visual e sonora daqueles que se aproximam. Essa sala é uma representação dos dados que deixamos para trás, a despeito de nós mesmos, em cada uma de nossas visitas à web.

Bonjour Interactive Lab

Bonjour é um estúdio de criação com base em Paris, especializado em projetos que unem instalação artística, inovação tecnológica e interatividade. A equipe foca a maior parte de seus esforços em design generativo (tanto gráfico quanto sonoro), interação entre humano e máquina, e mídia tangível, que leva o Bonjour a criar experiências e interações.

Held at the “Carrousel du Louvre” (Paris), “Passage” is a sensitive setup that decrypts the visual and sound imprint of those who step near it. This room is a representation of the data we leave in spite of ourselves, at each of our visits on the web.

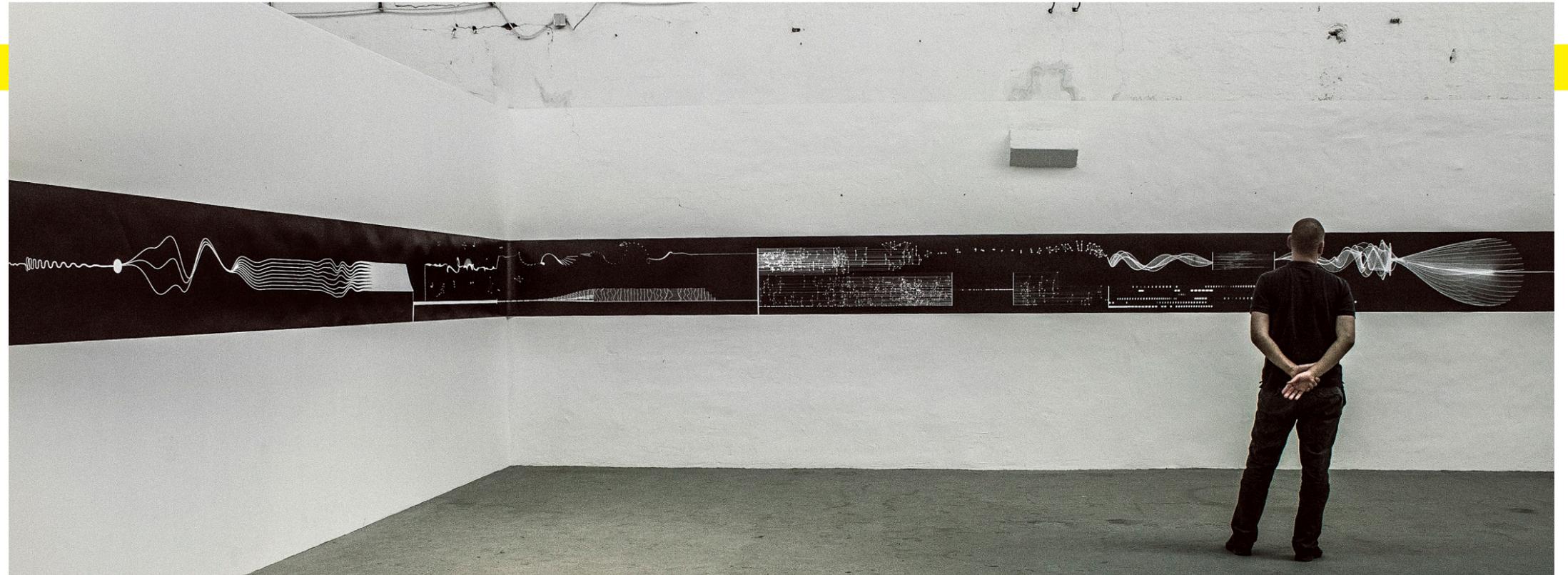
Bonjour Interactive Lab

Bonjour is a young creative studio based in Paris, specialized in projects at the intersection of artistic installation, technological innovation and interactivity. The team focuses most of its efforts on generative design (both graphic & sound), human/machine interaction and tangible media, which lead Bonjour to create cross-domain experiences & interactions.

Candaş Şişman

SYN-Phon

Turquia | Turkey



As tentativas de Candaş em combinar diversas formas não necessariamente implicam em simplesmente um insight pioneiro, mas sim no uso das possibilidades infinitas na associação do conhecido com o desconhecido. Através do desconhecido, criamos um novo modo de pensar que tenta substituir e dar espaço para uma nova ferramenta de autoexpressão. Conclusivamente, a notação gráfica dá a oportunidade de se criar uma linguagem pessoal que mantém sua base na sensação do visual e do sonoro em paralelo. A fonação, de acordo com Candaş, é a presença da linguagem sonora em "SYN-Phon", onde a estrutura é sustentada pela própria síntese. A música, em suas infinitas formas, estende-se para explorar uma linguagem humana comunicativa, assim, fazendo com que a ideia conceitual tenha uma importância muito mais significativa do que a própria ferramenta. Para Candaş, a presença da música em espaços negativos carregados positivamente é um elemento chave para a substituição do desconhecido buscando ser expressado. Com a realização de "SYN-Phon", o limite do músico é atravessado, atingindo o nível de um compositor livremente infligido. Lőrinc e Mátyás, fazendo as entradas musicais, no trompete e no violoncelo respectivamente, atingem a livre expressão legitimamente com os impulsos na linha de criação de uma nova linguagem. "SYN-Phon" demonstra uma articulação com base nas descobertas coletivas pessoais de Candaş em Budapeste durante o mês de junho. Buda e Peste, em suas localidades geográficas separadas, possuem

naturezas quintessenciais diferentes, além do relato de enchentes recentes em Duna, ela se destina a atingir o público como uma linguagem expressiva sensual. Ela inclui sons, criados e coletados em Budapeste, gravados pelo próprio Candaş. Toda a notação gráfica está disponível em formato impresso para ser parte da assimilação introdutória.

Notação gráfica e composição por

Candaş Şişman

Barabás Lőrinc: Trompete

Ölveti Mátyás: Violoncelo

Candaş Şişman: Eletrônicos e objetos

Candaş Şişman

Candaş Şişman (1985, İzmir) estudou arte na İzmir Anadolu High School for Fine Arts e formou-se na Animations Department of Eskişehir Anadolu University em 2009. Passou um ano de sua faculdade recebendo treinamento de design multimídia na Holanda (2006-2007). Com Deniz Kader, em 2011, fundou o "NOHlab", um projeto que gera projetos coletivos de arte e design. Recebeu diversos prêmios desde 2007, entre eles uma menção honrosa do Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX e primeiro lugar em design sonoro no Roma Viedram Video Festival. Participou de muitos festivais de novas mídias. O artista vive e trabalha em Istambul, representado pela PG Art Gallery na Turquia.

Candaş's trials of combining various forms don't necessarily imply the mere creation of a pioneering flash but rather the use of the endless possibilities in associating the known and unknown. Through the unknown, we come about with a new way of thinking that tries to substitute and make space for a new tool of self-expression. Conclusively the graphical notation gives liberate opportunity in creating one's personal language that holds its basis on feeling the visual and sound in parallel.

Phonation, in accordance to Candaş is the presence of sound language in "SYN-Phon" where the structure is supported by the synthesis itself. Music in its myriad forms extends to exploiting a communicative human language, thereby making the conceptual idea much more of significant importance than the actual tool. For Candaş the presence of music in positively charged negatives spaces is a key element for substitution of the unknown seeking to be expressed. By the happening of "SYN-Phon" the line of musician is crossed into a rather freely inflicted composer. Lőrinc and Mátyás as the musical inputs, on trumpet and cello respectively, attain free expression rightfully to the impulses in line of creating a new language. "SYN-Phon" demonstrates an articulation based on Candaş's intimate collective findings of Budapest during the month of June. Buda and Pest in the separate geographical allocation hold different quintessence natures, in addition to the anecdote of recent flooding events of Duna it is meant to reach out to the audience as a sensual expressive language.

It includes sounds, constructed and picked up in Budapest recorded by Candaş himself. The whole bulk graphical notation is available in print form to be part of the introductory assimilation.

Graphical notation and composition by

Candaş Şişman

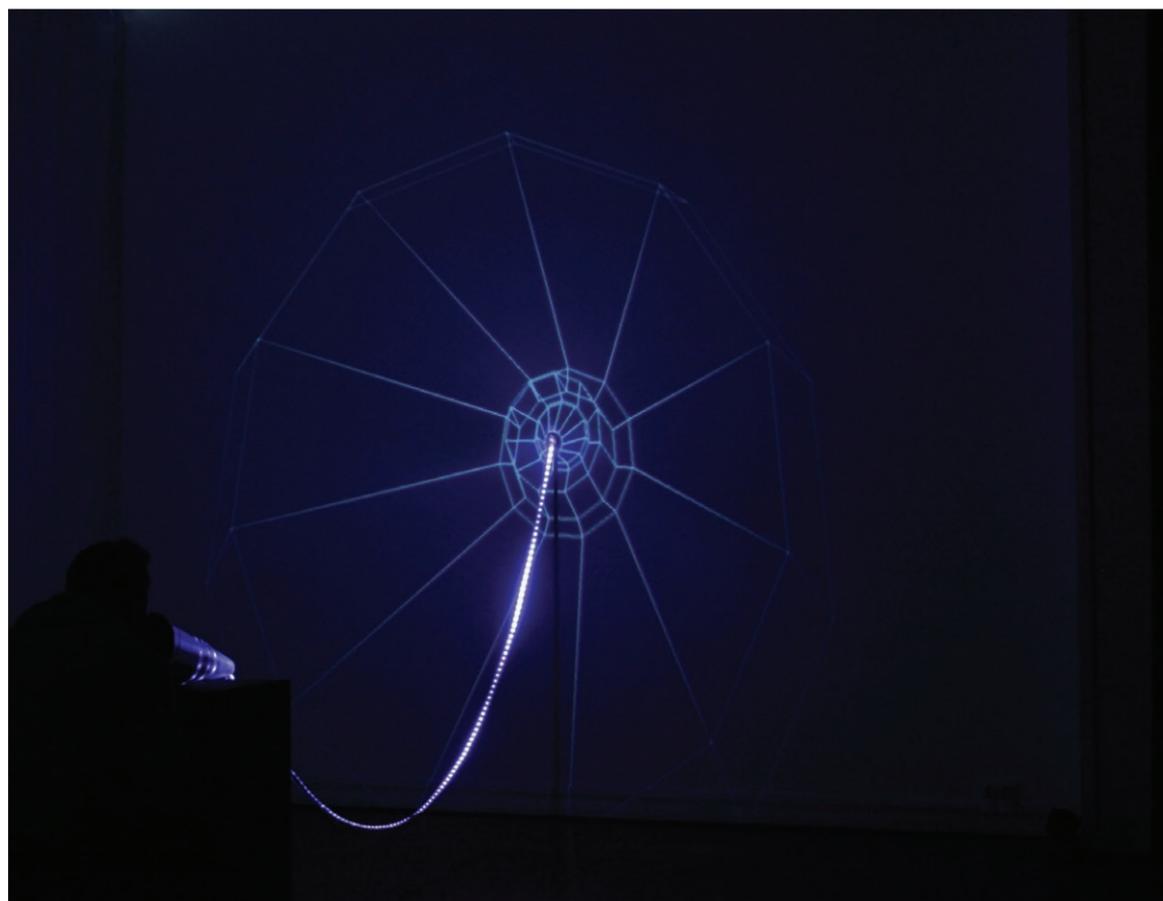
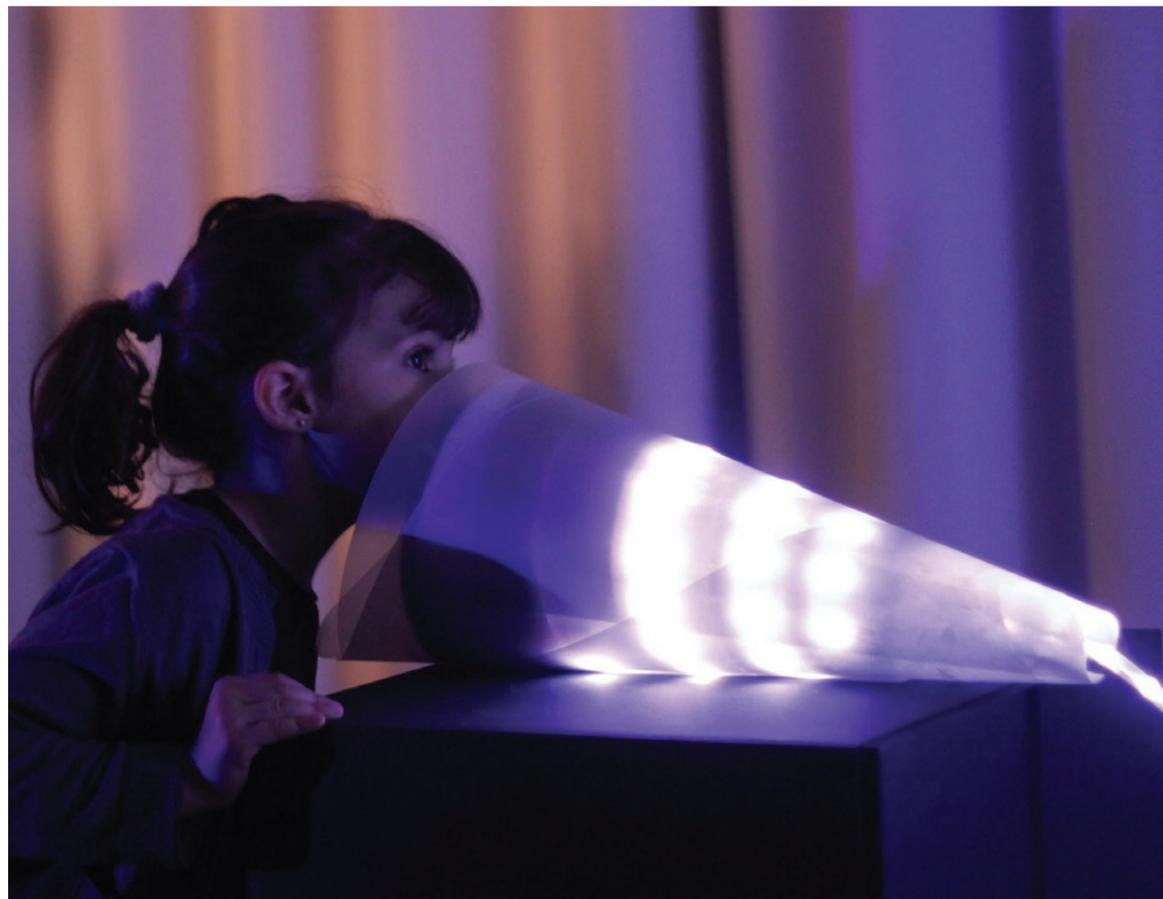
Barabás Lőrinc: **Trumpet**

Ölveti Mátyás: **Cello**

Candaş Şişman: **Electronics and Objects**

Candaş Şişman

Candaş Şişman (1985, İzmir) studied fine arts in İzmir Anadolu High School for Fine Arts and graduated from the Animations Department of Eskişehir Anadolu University in 2009. He spent his one year of college receiving multimedia design training in Holland (2006-2007). With Deniz Kader, in 2011, he founded "NOHlab", a project which generates collective projects in arts and design. He has received several awards since 2007, among which are an Honorary Mention from Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX and Best Prize in Sound Design from Roma Viedram Video Festival. He has participated in many new media festivals. The artist is living and working in Istanbul, represented by PG Art gallery in Turkey.



Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik & Splank Murmur França | France

Ideia

“Murmur” é uma prótese arquitetônica que permite a comunicação entre transeuntes e o mural no qual está ligada. A instalação simula o movimento de ondas sonoras, criando uma ponte luminosa entre os mundos físico e virtual. Há um efeito mágico, um mistério no modo como as ondas sonoras se movem. “Murmur” foca-se nesse movimento, criando, assim, um diálogo incomum entre o público e o mural.

Objeto

No âmbito do projeto, um dispositivo específico foi projetado e criado para coletar os murmúrios do público. Esse objeto foi chamado de “câmara de eco”, fazendo referência à mitologia grega. Ele representa não apenas a técnica crucial do dispositivo “Murmur”, mas também seu aspecto mágico, transformando as ondas sonoras em ondas de luz.

Murmur (Filosofia)

Com base em uma abordagem colaborativa e aberta, o grupo Murmur está reunido em torno do projeto desde o início de 2013. Quatro disciplinas são representadas: design visual, design de objeto, design de som e um toque mágico de programação. Os estúdios participantes são Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik e Splank. Cada um deles forneceu não apenas suas experiências em suas próprias especialidades, mas também suas percepções sobre as outras três.

Idea

“Murmur” is an architectural prosthesis that enables the communication between passers-by and the wall upon which it is connected. The installation simulates the movement of sound waves, building a luminous bridge between the physical and the virtual worlds. There is a magical effect, a mystery in the way that sound waves move. “Murmur” focuses on this movement, thus creating an unconventional dialogue between the public and the wall.

Object

Within the frame of the project, a specific device was designed and created in order to collect the murmurs of the public. This object has been called “Echo Chamber”, making reference to Greek mythology. It represents not only the key technique of the “Murmur” device, but also its magical aspect, turning sound waves into light waves.

Murmur (Philosophy)

Based on a collaborative and open approach, the Murmur group has gathered around the project since early 2013. Four disciplines are represented: visual design, object design, sound design and a magical touch of programming. The participating studios are Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik and Splank. Each of them has provided not only their expertise in their own specialties but also their insights on the other three.

Dmitry & Elena Kawarga

Down With Wrestlers With Systems And Mental Nonadapters!

Rússia | Russia

Do projeto especial da 4ª Bienal de Arte Contemporânea de Moscou 2011, "Rewriting Worlds: Dada Moscow". Curador: Adrian Notz, Cabaret Voltaire, Zurique. Uma pessoa deve correr em uma esteira para dar início ao processo (um mecanismo social). Por um lado, a pessoa sente-se como Deus, pois o movimento do mecanismo depende de seus passos, mas por outro, ele é apenas mais uma figura entre outras.

A consciência dos visitantes é dividida – a sociedade absorve cada um de nós? Ou nós mesmos nos absorvemos nesse mecanismo escravizador?

Se alguém se manifesta em um microfone falando "Dada", a voz transfere um impulso de baixa frequência para a estrutura celular, que começa a vibrar. Como resultado, algumas das figuras caem, liberadas da estrutura.

Uma das correias possui uma microcâmera. Ela mostra em um monitor um espaço dentro de uma caixa preta – nessa caixa há uma outra realidade, o mundo do artista.

"A obra de Dmitry Kawarga normalmente lida muito com ideias de biomorfismo. Um termo e um pequeno ramo da história da arte que foi muito influenciado e formado por Hans Arp. Não se mantendo apenas no biomorfismo, como Arp, Kawarga acrescenta toda uma nova dimensão social e urbana às obras que nos fazem pensar em termos como "rizoma", desenvolvido pelos pós-estruturalistas Deleuze e Guattari.

Em Dada Moscow, Kawarga inventou uma obra totalmente nova, que parece ser bem diferente das obras abstratas biomórficas que ele normalmente cria. É uma instalação interativa que traz à tona uma noção muito poderosa da fascinação pela máquina e pela tecnologia que tinha a sociedade antes da I Guerra Mundial e também mostra a consequência brutal que essa fascinação teve. Kawarga cria uma máquina que leva ao absurdo as ideias de modelos sociais." Adrian Notz

Dmitry e Elena Kawarga

Dmitry e Elena Kawarga são dois dos poucos artistas russos que são especializados em arte high-tech. Suas obras mais recentes e significantes têm como base a síntese de arte e ciência e são criadas com cientistas e engenheiros. Instalações e objetos implicam um retorno biológico: eles respondem ao toque, ao ritmo do fluxo do corpo humano, à voz, instruções e estado mental. www.kawarga.ru



From the special project of 4th Moscow Biennale of Contemporary Art 2011, "Rewriting Worlds: Dada Moscow". Curator: Adrian Notz, Cabaret Voltaire, Zurich.

One needs to go on a run simulator to start up the process (a social mechanism). On one hand, one feels himself as the God, because the moving of the mechanism depends on his steps and on the other hand he is only one figure amongst the others.

The consciousness of visitors is bisecting – does the society absorb each of us? Or are we ourselves absorbed by this enslaving mechanism?

If one tells in a microphone a manifesto "Dada", the voice transfers a low-frequency impulse to the cellular structure, which begins to vibrate. As a result some of the figures fall off, liberated from the structure.

One conveyor belt has a micro video camera. It shows on a monitor a space inside a black box – in this box there is another reality, the world of the artist.

"The work of Dmitry Kawarga normally deals a lot with ideas of biomorphism. A term and a small branch in art history that was very much influenced and formed by Hans Arp. Not just remaining in biomorphism, like Arp, Kawarga adds a whole new social and urban dimension to the works that make us think of terms like "rhizome" developed by the post-structuralists Deleuze and Guattari. For Dada Moscow, Kawarga invented a totally new work, which seems to be quite different from the abstract biomorph works he normally does. It is an interactive installation that brings up a very powerful sense of the machine and technology fascination the society before the WWI had and it also shows the brutal consequence this fascination had. Kawarga creates a machine that brings the ideas of social models totally to the absurd." Adrian Notz

Dmitry e Elena Kawarga

Dmitry and Elena Kawarga are two of the very few Russians artists who are specialized in high-tech arts. The most significant recent works are based on science art synthesis and are created with scientists and engineers. Installations and objects imply a biological feedback; they respond to the touch, the rhythm of the human body flow, voice, briefing and state of mind. www.kawarga.ru

Els Viaene

The Mamori Expedition

Bélgica | Belgium

Uma instalação de madeira replica o caminho que a artista Els Viaene seguiu durante uma expedição pela floresta Amazônica brasileira em 2009. Ela levou consigo um dispositivo para gravar sons e um GPS para registrar sua jornada. Os três braços de madeira da escultura estão cheios de água. Um fone de ouvido e uma vareta em forma de martelo, o “hidrofone”, permitem que você “escute” a água. Uma vez que você insere a vareta na água e move-se pelas voltas e mais voltas da escultura, os sons que Viaene gravou durante a expedição são reproduzidos. “The Mamori Expedition” catapulta o espectador para o meio da floresta Amazônica e o convida a explorar o rio e seus sons de maneira muito tátil.

Créditos

Conceito, registro de áudio e suporte técnico:

Els Viaene

Modelo de madeira: Jeroen Verschuren

Microfone: Johan Vandermaelen

Coprodução: Netwerk Aalst, com apoio das autoridades flamengas, Q-O2 e Werktank.

Distribuição de Werktank, com apoio do Governo Flamengo



Els Viaene

Els Viaene (1979, Bélgica) começou seu trabalho como artista de som / gravadora de campo em 2001. Com uma aparelhagem que consiste em dois pequenos microfones, ela escuta, dá zoom e amplia as paisagens sonoras que nos cercam. Os ritmos naturais e texturas dos sons escondidos nessas paisagens formam a base de sua obra.

Ao trabalhar com esses materiais sonoros para performances, composições sonoras ou instalações, ela faz o ouvinte viajar em ambientes imaginários e orgânicos.

Através do uso e da montagem específicos do som dentro de um espaço, suas instalações criam novos espaços dentro dos já existentes, seja enfatizando ou fazendo desaparecer as fronteiras físicas daquele espaço. Ao fazer isso, ela geralmente brinca com as noções de visão e audição, a percepção do que vemos e ouvimos, e como ambos interagem.

A wooden installation replicates the path that artist Els Viaene followed during an expedition through the Brazilian Amazon forest in 2009. With her she took a device to record sounds and a GPS to register her journey. The three wooden arms of the sculpture are filled with water. A headset and a hammer-like stick, the “hydrophone”, allow you to “hear” the water. Once you insert the stick into the water and move along the twists and turns of the sculpture, the sounds Viaene recorded during the expedition are reproduced. “The Mamori Expedition” catapults the viewer into the middle of the Amazon forest and invites the viewer to explore the river and its sounds in a very tactile way.

Credits

Concept, audio registration and technical support:

Els Viaene

Wooden model: **Jeroen Verschuren**

Microphone: **Johan Vandermaelen**

Coproduction: **Netwerk Aalst, with the support of the Flemish authorities, Q-O2 and Werktank**

Distribution by Werktank, with the support of the Flemish Government

Els Viaene

Els Viaene (1979, Belgium) started her work as a sound artist / field recordist in 2001. With a set-up of two small microphones, she listens, zooms into and enlarges the aural landscapes surrounding us. The natural rhythms and textures of the sounds hidden in those landscapes form the basis of her work.

Working on these sound materials for performances, sound compositions or installations, she makes the listeners travel in imaginary and organic environments.

Through the specific use and set-up of sound within a space, her installations create new spaces within existing ones, either emphasizing or making the physical borders of that space disappear. In doing so, she often plays with the notions of seeing and hearing, the perception of what we see and hear and how both interact.

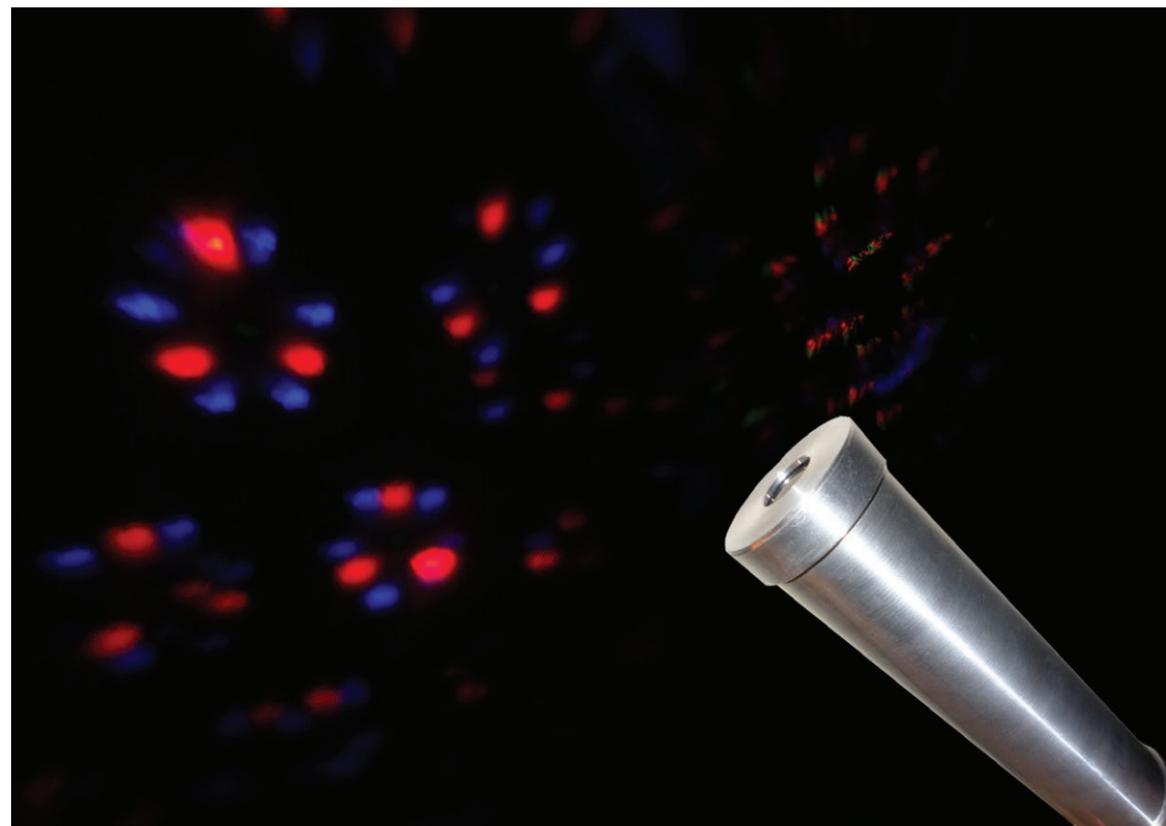
Eric Marke

Kaleido-Led

Brasil | Brazil

“Kaleido-Led” foi baseado no caleidoscópio inventado na Inglaterra em 1817 pelo físico escocês Dawid Brewster (1781-1868). “Caleidoscópio” vem das palavras gregas kalos, (admirável, lindo), eidos (desenho, imagem) e scopeo (observar, olhar para...). As imagens que geram os fractais usam o reflexo da luz produzida por LEDs coloridos que piscam por certo tempo em três espelhos inclinados em um ângulo de 45 graus entre si. A cada movimento, formam-se combinações variadas (desenhos geométricos / arranjos simétricos / modelos ornamentais) de efeito visual. Com pouco mais de

um palmo de comprimento e pesando cerca de 700 gramas, qualquer pessoa consegue interagir, embora seu propósito inicial fora para fins de estudos científicos. O caleidoscópio contém suas próprias instruções prévias (modo de manipular, como olhar, jeito de segurar e inclinação certa) alegadas como ações menores, mas seu propósito não pode ser superestimado. Dentro da arte eletrônica, o “Kaleido-Led” está na categoria de “Objeto Interativo”, ou seja, um objeto de uso corriqueiro – de certo modo com aspecto simples – transformado em forma de arte interativa.



Eric Marke

Da capital do estado de São Paulo, Eric Marke formou-se em publicidade e jornalismo e é professor com mestrado em comunicação. Também é DJ desde 1984 e músico eletrônico desde 1987. A partir de 2003, participa da organização e da curadoria do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. É professor universitário com mestrado em Arte Eletrônica (instalações interativas audiovisuais) na Universidade Anhembi Morumbi (2007 – 2013) e na Universidade Belas Artes (a partir de 2014). Entrou no cenário das artes em 1979 como cineasta enquanto garoto e tornou-se um pesquisador, historiador e performer nos anos seguintes.

“Kaleido-Led” was based on the kaleidoscope invented in England in 1817 by Scottish physicist Dawid Brewster (1781 – 1868). “Kaleidoscope” comes from the greek words kalos (admirable, beautiful), eidos (design, image) and scopeo (to watch, to look at...). The images that generate the fractals use the reflex of the light produced by colored LEDs that flash for a certain time in three mirrors inclined in an angle of 45 degrees to each other.

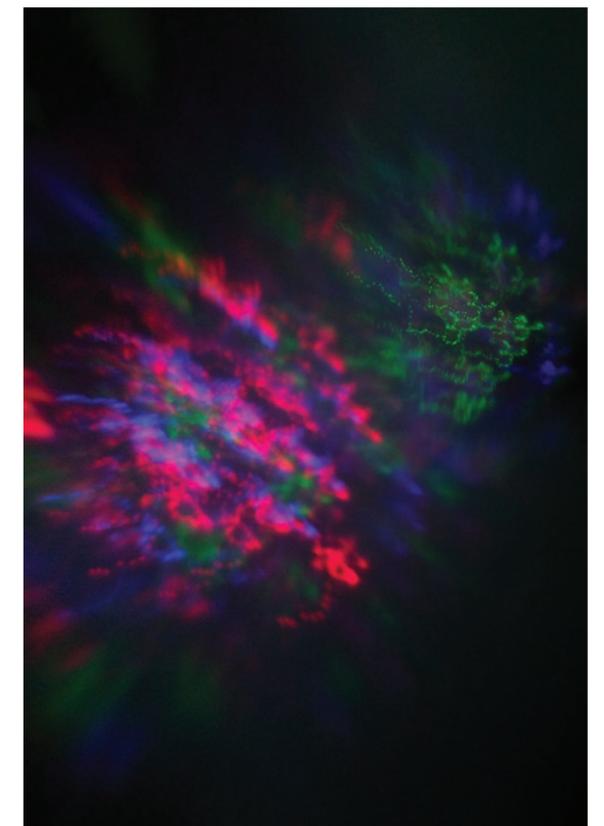
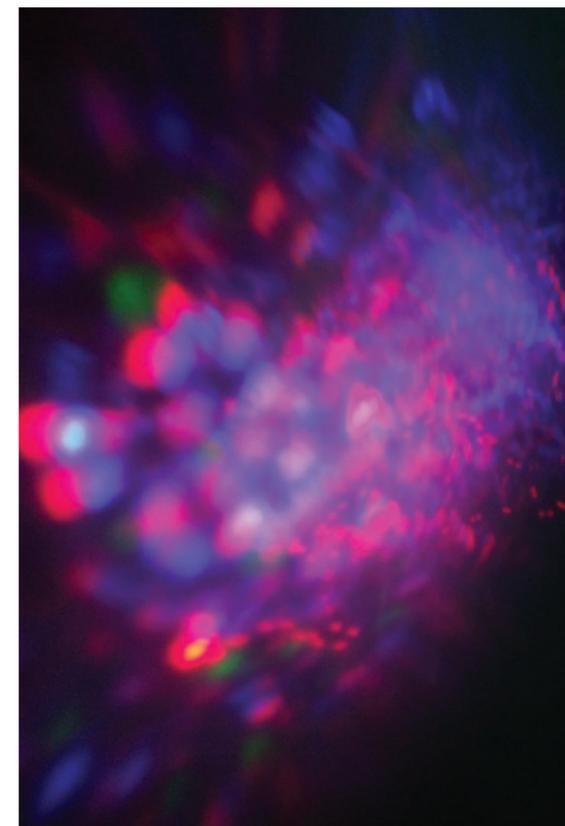
In every movement, various combinations of visual effects (geometric designs / symmetric arrays) are formed. With a little more than a span in length and weighing 700 grams, anyone can interact, although its original purpose had been for scientific

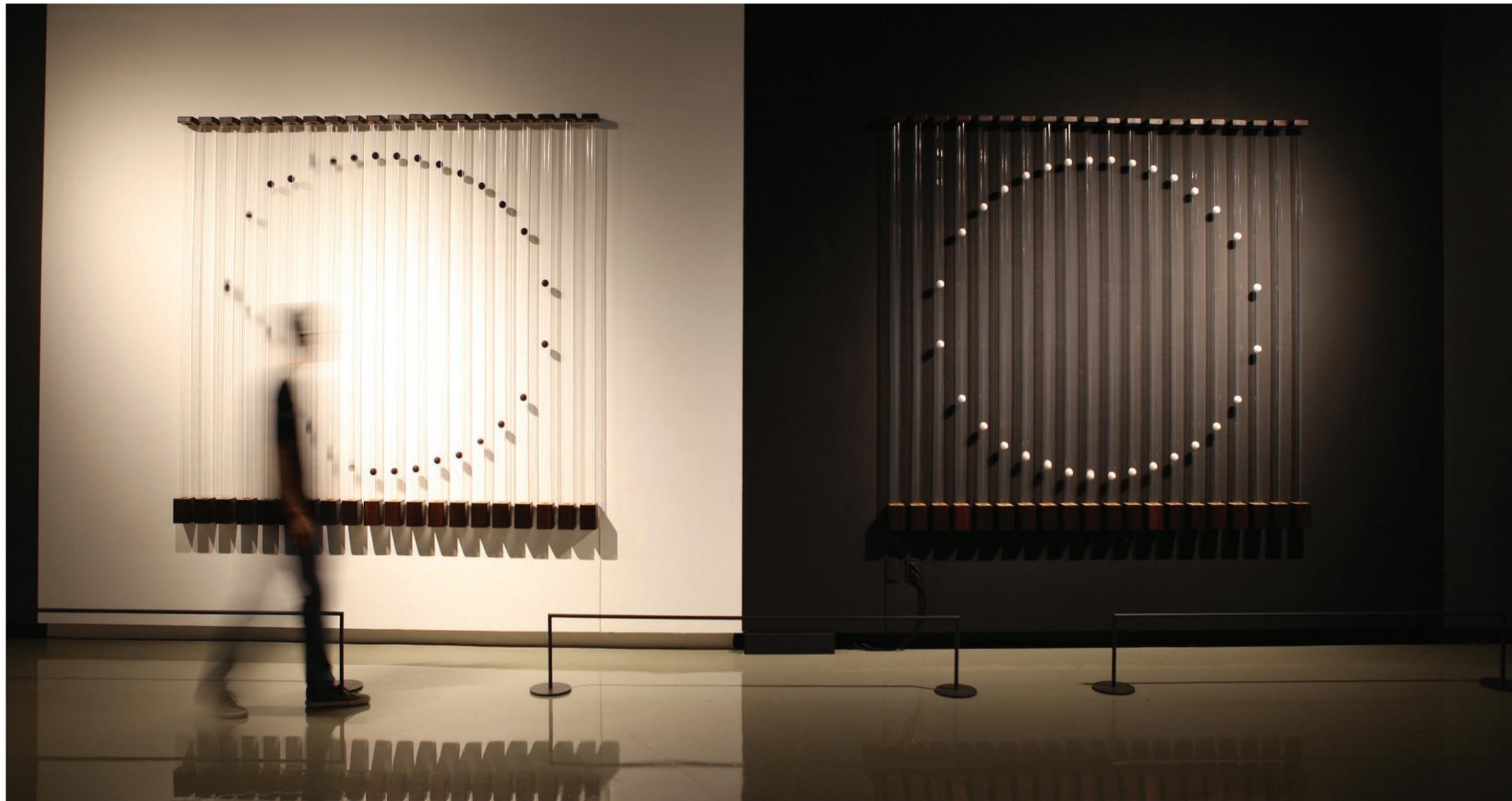
studies ends.

The kaleidoscope contains its own prior instructions (how to manipulate, how to look, how to hold and the right inclination) alleged as minor actions, but its purpose can't be overestimated. Within electronic arts, “Kaleido-Led” is in the “Interactive Object” category, namely, an object of everyday use – in a way with a simple aspect – transformed into the form of interactive art.

Eric Marke

From the capital of the state of São Paulo, Eric Marke graduated in advertising and journalism and is a teacher with MD in communication. He is also a DJ since 1984 and an electronic musician since 1987. Since 2003 he participates of the organization and curatorship of FILE – Electronic Language International Festival. He is a university professor with a master's degree in Electronic Art (Interactive Audiovisual Installations) of Anhembi Morumbi University (2007-2013) and Belas Artes University (2014 to now). He entered the arts scene in 1979 as a filmmaker while a boy, and became a researcher, historian and performer in later years.





Everyware: Hyunwoo Bang & Yunsil Heo
Levitate
 Coreia do Sul |
 South Korea

O lorde Kelvin, amplamente conhecido por ter determinado o valor correto da temperatura absoluta ou termodinâmica, acreditava firmemente que máquinas mais pesadas do que o ar não podiam voar. Neil Armstrong entrou em uma espaçonave de aço, voou no ar, atravessou o universo, esteve na superfície da lua e de lá contemplou a Terra. “Levitate” é uma interpretação bem humorada das notícias na mídia sobre a gravidade e os desafios científicos mais recentes da humanidade. Dezenas de bolas levitando serenamente de repente flutuam para cima e dançam enquanto sua mente ressoa com elas. Como você pode saber se isso foi causado pelo fenômeno eletromecânico criado pelas placas de circuito elétrico ou se foi apenas o efeito de sua psicocinestesia? Uma galeria de arte não é um museu de ciências. Talvez não tenha sido a psicocinestesia que fez as bolas levitarem e a coisa toda pode não ser um fenômeno sobrenatural. Mas como ter certeza de que a frase “Sua mente pode fazer as bolas levitarem” é mais incorreta do que a afirmação do lorde Kelvin de que

“máquinas mais pesadas do que o ar não podem voar”?

Everyware

Everyware é um grupo de criação computacional formado por Hyunwoo Bang e Yunsil Heo. Hyunwoo Bang trabalhou como professora-assistente no Laboratório de Novas Mídias na Faculdade de Engenharia Aeroespacial e Mecânica da Universidade Nacional de Seul. Yunsil Heo fez mestrado no Departamento de Design/Artes Eletrônicas na Universidade da Califórnia, Los Angeles, doutorado e bacharelado na Faculdade de Belas Artes da Universidade Nacional de Seul. Ambos são artistas de novas mídias que exploram comunicações intuitivas e interessantes entre os mundos real e virtual. Eles expõem suas obras em festivais e galerias, incluindo FILE 2013, SIGGRAPH 2008, 2011 e 2013, Ars Electronica Center (Áustria), National Art Center Tokyo (Japão), Disseny Hub Barcelona (Espanha) e The Victoria & Albert Museum (Reino Unido).

Lord Kelvin, widely known for determining the correct value of absolute zero temperature, firmly believed that heavier-than-air flying machines are impossible. Neil Armstrong got into a steel can, flew that air, crossed the universe, stood on the surface of the moon, and stared at the planet Earth. “Levitate” is a humorous new media interpretation about gravity and the last scientific fetters of humankind. Tens of serenely levitating balls suddenly float up and dance as your mind resonate with them. How can you tell if it was the electro-mechanic phenomenon created by electric circuit boards or if it was just the effect of your psychokinesis? An art gallery is not a science museum. Maybe it was not the psychokinesis that levitated the balls nor the whole thing was a supernatural phenomenon at all. But how can you be so sure that the sentence “Your mind can levitate the balls” is a wronger belief than Lord Kelvin’s statement “Heavier-than-air flying machines are impossible”?

Everyware

Everyware is a creative computing group by Hyunwoo Bang and Yunsil Heo. Hyunwoo Bang worked as an assistant professor of the New Media Lab. in the School of Mechanical and Aerospace Engineering in Seoul National University. Yunsil Heo has an MFA from the Department of Design/Media Arts at the University of California, Los Angeles, and BA & Ph.D. from the College of Fine Arts at Seoul National University. They are new media artists exploring intuitive and interesting communications between the real and virtual worlds. They have exhibited their works at festivals and in galleries, including FILE 2013, SIGGRAPH 2008, 2011 & 2013 Art Galleries, Ars Electronica Center (Austria), the National Art Center Tokyo (Japan), Disseny Hub Barcelona (Spain) and the Victoria & Albert Museum (UK).

Everyware: Hyunwoo Bang & Yunsil Heo

The Modern Video Processor

Coreia do Sul | South Korea

Máquinas não compreendem a linguagem humana, ao passo que até mesmo animais minúsculos têm lampejos de compreensão sobre nossas intenções por meio de tons de voz. Máquinas, porém, são incapazes de fazer isso. Para lhes dar algum comando, são necessárias várias etapas de tradução até que suas palavras finalmente sejam convertidas em uma série de ons e offs. Para acelerar essas traduções, programadores inventaram numerosos dispositivos cujos princípios de funcionamento fogem ao nosso entendimento. Assim, nós, artistas, não compreendemos como essas traduções funcionam nem o sentido das palavras resultantes. Nós precisamos de metáforas, não de interpretações ou compilações. "The Modern Video Processor" é uma metáfora skeuomorphic para recordar aquela época simples na qual falar com máquinas se resumia a ligar cabos, girar botões e sintonizar no ponto desejado. Ao emendar módulos de madeira que

produzem efeitos de vídeo como o sintetizador de áudio dos anos 1980, pode-se obter uma série de efeitos de vídeo em cascata em tempo real, criando combinações ilimitadas de vídeos em aparelhos de TV de tubo marrom. O modo como isso funciona é simplesmente uma metáfora e nada tem a ver com o que há no interior dos painéis de circuito desses minúsculos videotradutores. Seu instinto, porém, irá guiá-lo sobre o que acontece na tela da TV enquanto você brinca com eles.

Machines do not understand human language. Even tiny animals have wits to guess our intentions in voice tones. But machines simply can't. If you want to command something to them, you'll need multiple steps of translation until your words are finally converted to a series of ons and offs. To speed up these translations, programmers have

invented numerous gadgets. But their working principles exceed our common sense. So this time, we, artists, don't understand how these translations work and get lost in translation. We need metaphors not interpreters or compilers. "The Modern Video Processor" is a skeuomorphic metaphor to reminisce about the simple days when talking to machines just meant plugging cables, switching buttons and rotating dials. By patching wooden video effector modules like the 80's audio synthesizer, you can cascade a series of video effects in real time creating limitless combinatory output videos on the brown tube TV sets. The way it functions is simply a metaphor and has nothing to do with what's inside the circuit boards of these tiny video translators. But your instinct will guide you into what will happen on the TV screen while you play with them.



JeongHo Park

Boxes

Alemanha | Germany

“Boxes” é uma instalação interativa tangível de mapeamento de projeção. Dezesesseis pequenos cubos são colocados sobre ou próximos a outras caixas, então um vídeo que mostra uma janela de um prédio é projetado na frente de cada uma delas. A forma das caixas montadas remete a um pequeno edifício urbano real. Algumas histórias são criadas pelo movimento e pela disposição das caixas.

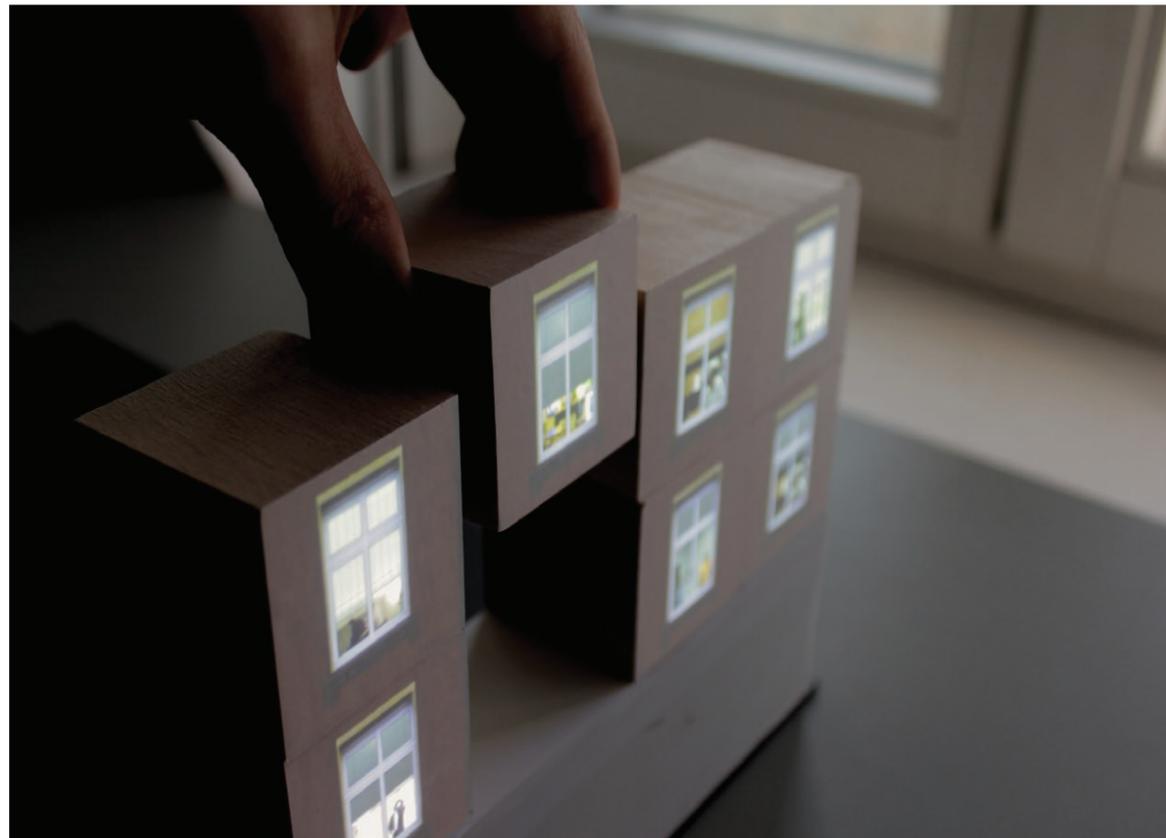
JoengHo Park

JoengHo Park é um artista e palestrante. Suas obras têm como base designs e instalações interativas através de codificação criativa. Fez mestrado em tecnologia musical na Korea National University of Arts, na Coreia do Sul. Estuda design na Hochschule Trier – Trier University of Applied Science, e também trabalha como palestrante de design de intermédias na Hochschule Trier.

“Boxes” is a tangible and projection-mapping interactive installation. Sixteen small cubes are placed on or next to other boxes, and then a video showing a window of a building is projected on the front of every box. The form of the constructed boxes looks like an actual small urban building. Some stories are created by the movement and assembling of the boxes.

JeongHo Park

JeongHo Park is an artist and lecturer. His works are based on interactive design and interactive installation by creative coding. He obtained M.A. (Music Technology) at Korea National University of Arts in Korea. He studies design at Hochschule Trier – Trier University of Applied Science, and works also as Lecturer in Intermediales Design at Hochschule Trier.



Kanlun Cen

The Undercurrent

China

Nesta instalação, a imagem distorcida projetada sobre a mesa é refletida no espelho cilíndrico. Enquanto uma sequência é distorcida, e é remanescente de um estado onírico, ou do funcionamento íntimo e nebuloso da mente, a outra é clara e proporcional, o que nos permite decifrar a imagem anamórfica para, assim, enfrentar a subcorrente em nossa mente.

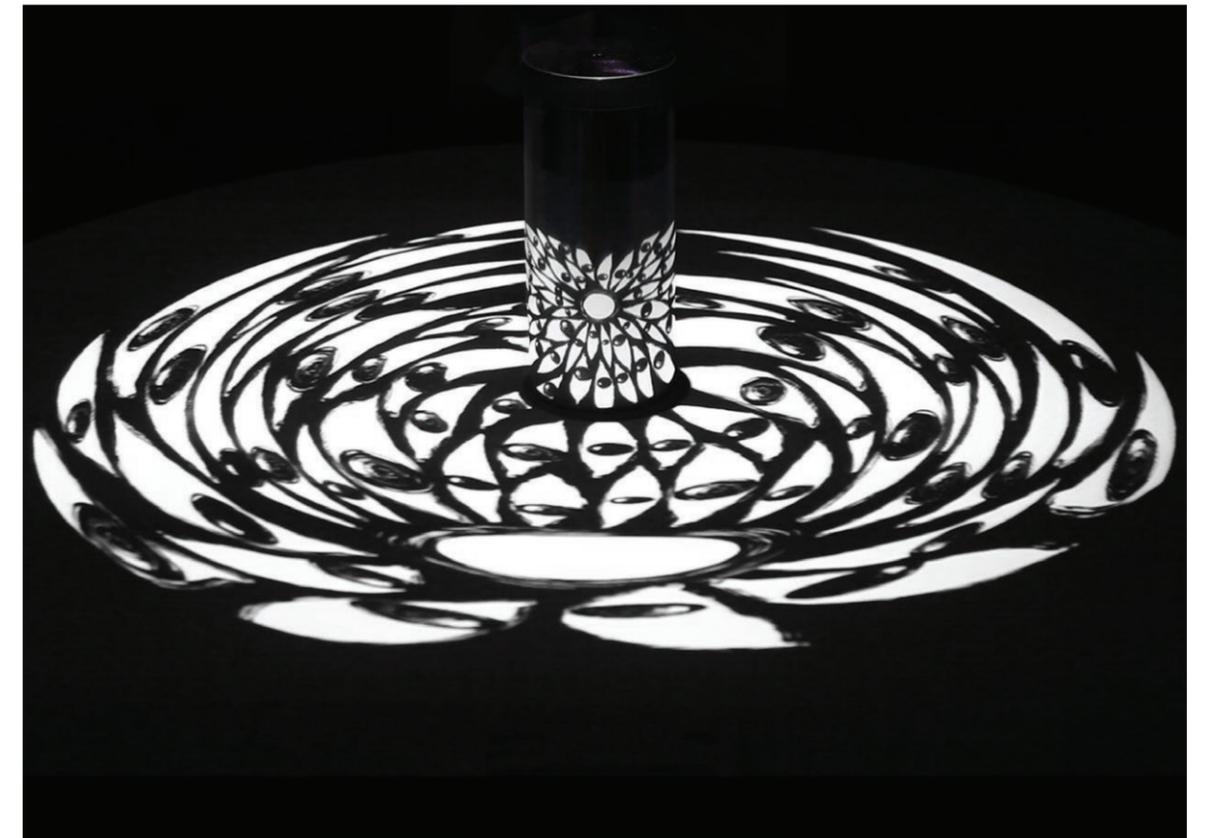
Kanlun Cen

Kanlun Cen é um animador e designer gráfico atualmente vivendo em Los Angeles. Nascido em Xangai, ele começou a estudar pintura e esboço tradicionais com sete anos de idade. Recebeu uma graduação de artes em mídia criativa na City University de Hong Kong, com especialidade em arte de animação e imagens digitais. Ele se inspira no surrealismo e ilustrações anamórficas, e trabalha com diversas mídias, incluindo pintura e instalação de videoarte. Suas obras foram exibidas na SCM Annual 2013, HKFORWARD 2013 e na Animamix Biennale 13/14, em Hong Kong. Hoje, ele busca um mestrado no California Institute of the Arts.

In this installation, the distorted image projected on the tabletop is reflected in the cylindrical mirror. While one sequence is distorted and reminiscent of a dreamlike state or the hazy inner workings of the mind, the other is clear and in proportion, which enables us to decipher the anamorphic image, thus to confront the undercurrent in our mind.

Kanlun Cen

Kanlun Cen is an animator and graphic designer currently based in Los Angeles. Born in Shanghai, he began studying traditional painting and sketching at the age of seven. He obtained a BA degree in Creative Media from the City University of Hong Kong with a focus in animation art and digital imaging. He draws inspiration from surrealism and anamorphic graphics and works with multiple media including painting, video art and installation. His works were exhibited in SCM Annual 2013, HKFORWARD 2013 and Animamix Biennale 13/14 in Hong Kong. Now, he is pursuing an MFA at the California Institute of the Arts.



Karina Smigla-Bobinski

Simulacra

Polônia/Alemanha

Poland/Germany

“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado vazio e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz. Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despidido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca. Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas. No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski vive e trabalha como artista freelancer em Munique e Berlim. Estudou pintura e comunicação visual na Academy of Fine Arts em Cracóvia e Munique. Trabalha como artista intermídia, com mídias analógicas e digitais. Produz e colabora em projetos que vão desde a arte de realidade mista à interativa na forma de instalações interativas analógicas, esculturas cinéticas, projetos de arte in-situ e online, intervenções de arte e performances teatrais físicas em multimídia.

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

But the images are still in the screens. It requires only a small visual aid to recognize them. LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter the certain vibration directions of the emitting light. One of them is located on the surface of the monitor and can easily be scraped off using solvent and a glass scraper. The stripped monitor doesn't display any more pictures, but shines with an intense white light.

If you hold a polarizing film, as in “SIMULACRA” in a magnifying glass version, before the monitor, then the function is restored. It is an impressive, wondrous experience when images suddenly appear from the pure white by the mere glance through a seemingly transparent film. But if you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images.

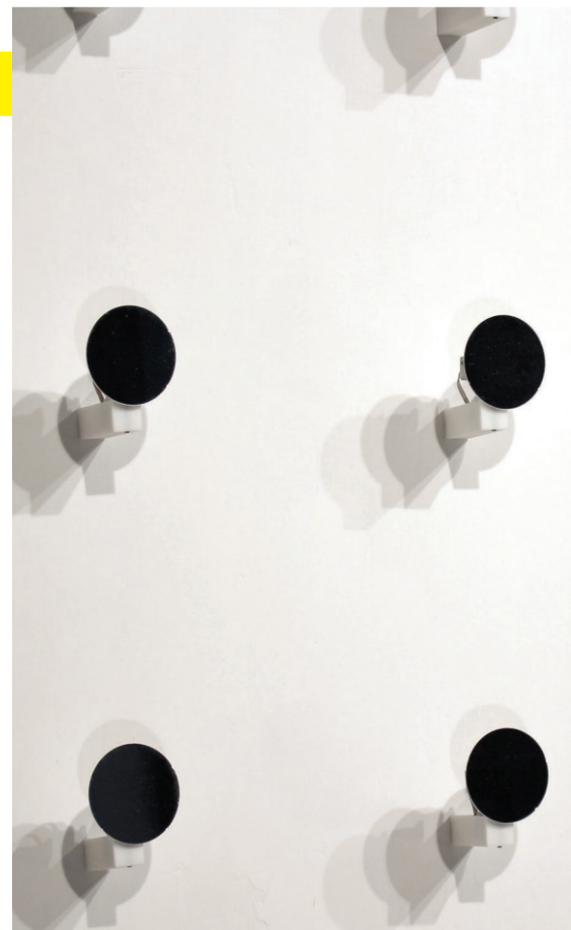
In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing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

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin. She studied painting and visual communication at the Academy of Fine Arts in Krakow and Munich. She works as an intermedia artist with analog and digital media. She produces and collaborates on projects ranging from interactive to mixed reality art in form of analog interactive installations, kinetic sculptures, in-situ&online;-art-projects, art interventions and multimedia physical theater performances.



Kenny Wong Squint Hong Kong



Inspirei-me em como a luz solar se move em torno de nossa floresta artificial.

“Squint” é uma instalação luminosa cinética que consiste em 49 espelhos em um espaço iluminado. Os espelhos rastreiam e refletem luzes no rosto do público seguindo padrões compostos de movimento. Isso estende a percepção gerada, focando em como as luzes passam fisicamente através de nossos sentidos visuais, e combina com nossa percepção de imagens através da oscilação. “Squint”, que extrai diversas experiências cotidianas em uma abstração, faz com que o público expanda sua interpretação de luzes e imaginação percebida até uma experiência não linear.

“Squint” simula fontes de luz e intencionalmente as reflete nos rostos do público. A luz é projetada na galeria, um espaço claro e iluminado.

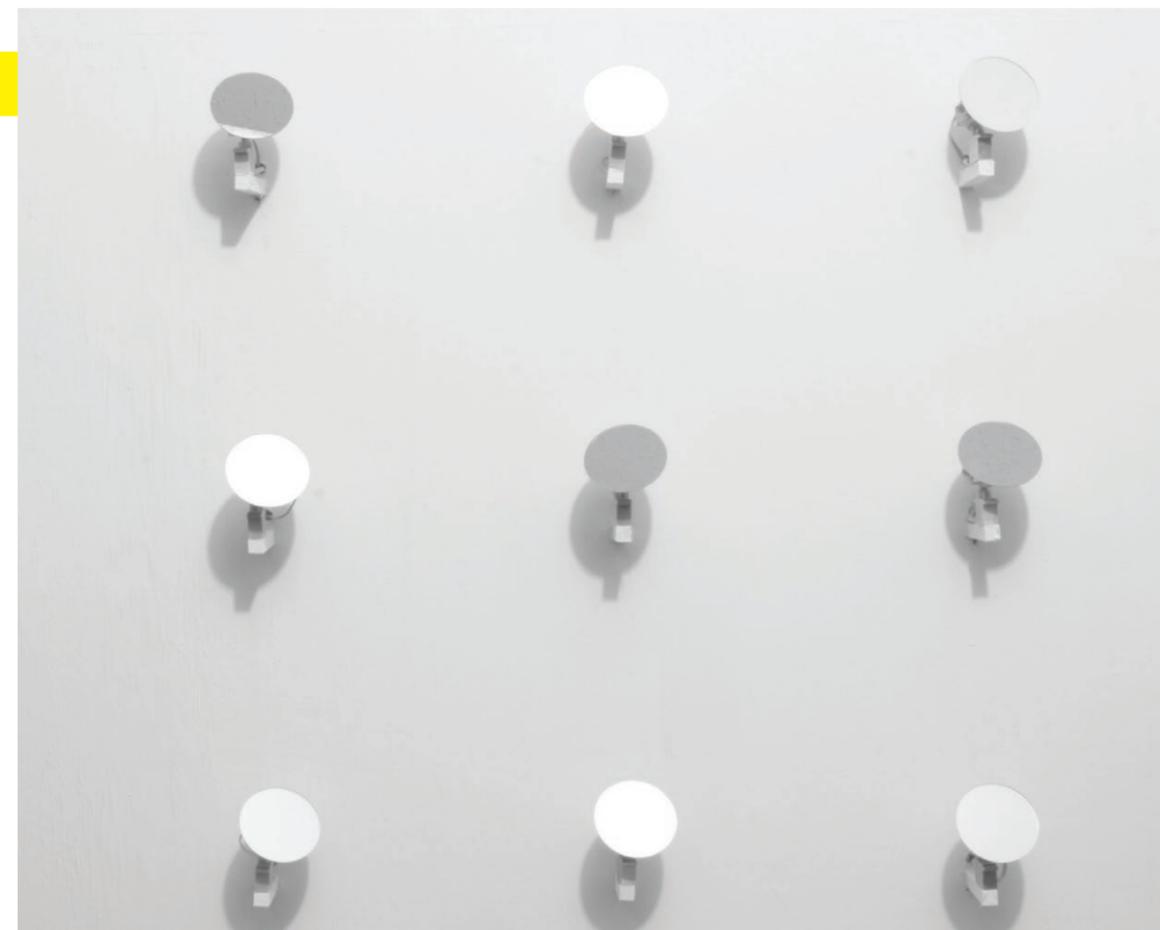
Todos os dias as pessoas movem-se dinamicamente pela cidade. A luz do sol reflete e oscila mesmo quando é indireta e está escondida atrás de artefatos. Enquanto nos locomovemos, experimentamos o movimento. Também estamos experimentando a mudança da intensidade de luz, de padrões e texturas visuais. As variedades de formas de luz inspiram o artista a explorar o potencial de texturas luminosas, escolher e classificar a complexidade combinada no espaço urbano. O artista transforma-os em uma experiência mínima de forma de luz, enquanto maximiza sua diversidade de percepção.

Kenny Wong Chi-Chuen

Kenny Wong Chi-Chuen é um artista de mídia de Hong Kong. Concluiu seu bacharelado em mídia criativa na City University de Hong Kong em 2011. Wong recentemente foi premiado entre os Golden 15 no 3º International Emerging Artist Award. Ele enfatiza a arte e a pesquisa multidisciplinar para expressar a relação delicada entre experiências cotidianas e estímulos da percepção.

Wong interessa-se por explorar padrões visuais, estados alternativos de percepção, texturas sonoras e por apresentar obras de arte através da criação de novas experiências para o público como forma de interação. Ele colabora ativamente com outros artistas de mídia, de som e de teatro no papel de artista colaborador, designer multimídia, engenheiro/designer mecânico e pesquisador de arte.

Sua recente obra de arte e neurociência, “10Hz”, recebeu o Gold Award (categoria Mídia Interativa) no 16º Hong Kong Independent Short Film and Video Awards e foi exibida em diversas exposições. Sua obra de vídeo “Human Body” foi exibida em Hong Kong e na Coreia do Sul.



I was inspired by how the sunlight bounces around in our artificial forest.

“Squint” is a kinetic light installation consisting of 49 mirrors in a bright space. The mirrors track and reflect lights on audiences’ face with composed patterns of movements. It extends the generated perception by focusing on how lights pass across our visual senses physically, and combines with our perception of images through flickering. “Squint”, which extracts various daily experiences to an abstraction brings the audience to expand their interpretation of lights and perceived imagination into a non-linear experience.

“Squint” simulates light source and intentionally shines lights on audience’s faces. Bright light is projected in the gallery, a clean bright space. Everyday people are dynamically moving around in the city. Sunlight reflects and flickers even when it is indirect and hidden behind the artifacts. While we are traveling, we are experiencing motion. We are also experiencing the shift of light intensity, visual patterns and textures. The varieties of light forms inspire the artist to explore the potential of light textures, select and sort out the combined complexity in urban space. The artist turns them into a minimal form of light experience, while maximizing its diversity of perception.

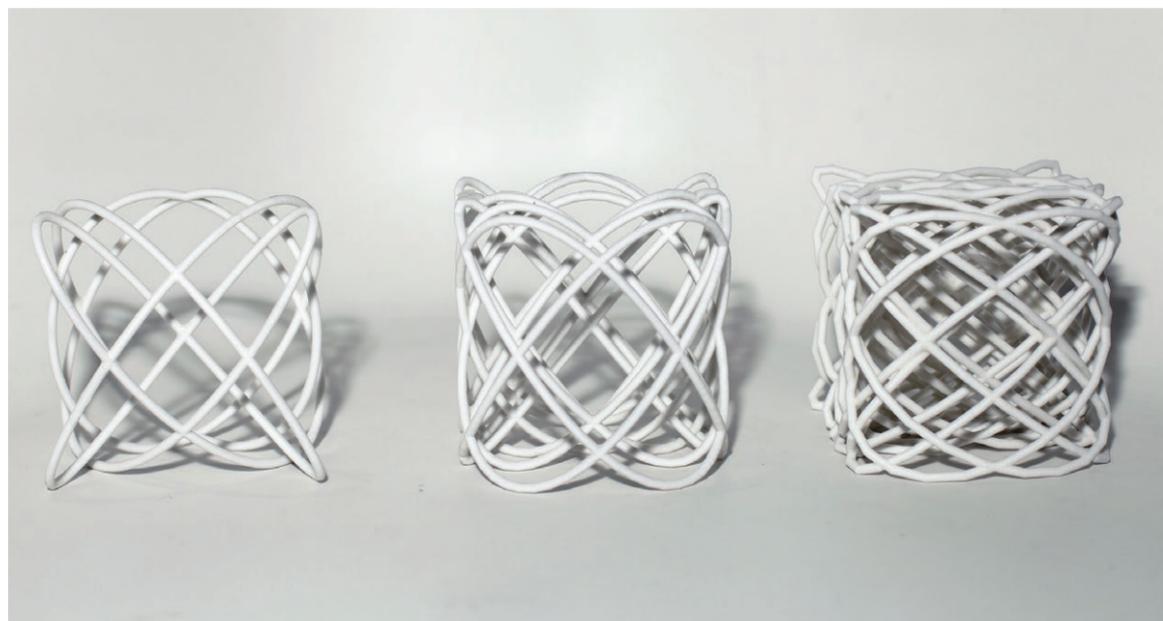
Kenny Wong Chi-Chuen

Kenny Wong Chi-Chuen is a Hong Kong media artist. He received his Bachelor of Arts (Hons) in Creative Media from City University of Hong Kong in 2011. Wong’s recently awarded as the Golden 15 in the 3rd International Emerging Artist Award. He puts emphasis on art and multi-discipline research to express the delicate relationship between daily experiences and perceptual stimulations.

Wong is interested in exploring visual patterns, alternative perceptual states, sound textures and presenting work of art by creating new experience for audience as the form of interaction, he actively collaborates with other media artists, sound artists and theater performers as a role of collaborating artist, multimedia designer, mechanical engineer/designer and art researcher.

His recent neuroscience-art work “10Hz” received the Gold Award (Interactive Media Category) at the 16th Hong Kong Independent Short Film and Video Awards and was exhibited in various exhibitions. His video work “Human Body” has been exhibited across Hong Kong and Korea.

**Luisa Pereira Hors &
Manuela Donoso**
The Harmonic Series
**Estados Unidos |
United States**



“The Harmonic Series” é uma junção de dispositivos mecânicos, software, esculturas e imagens impressas que explora a harmonia musical. Cordas emitindo vibrações em diferentes intensidades são representadas através de figuras de Lissajous, convidando os visitantes a descobrir uma relação entre harmonia musical e visual.

No século XIX o matemático francês Jules Lissajous inventou um dispositivo para visualizar vibrações sonoras. Dois diapasões foram colocados ortogonalmente, cada um com um espelho preso na ponta. Um feixe de luz foi direcionado para o primeiro espelho, refletiu para o segundo e depois para uma tela. Se as frequências dos diapasões estivessem relacionadas por simples inter-relações – o que cria harmonia musical –, as figuras também seriam visualmente harmônicas.

“The Harmonic Series” recria e amplia essa experiência usando ferramentas atuais. Substitui os diapasões de Lissajous por alto-falantes e luz de vela por um ponteiro de laser, e um dispositivo mecânico permite que os visitantes usem dois microfones. Quando os alto-falantes vibram na frequência das vozes, é gerada uma representação do intervalo entre elas. O som dissonante percussivo gera figuras caóticas, enquanto intervalos harmônicos geram imagens harmônicas.

Um aplicativo customizado leva esta experiência para a terceira dimensão. Os visitantes podem interagir com as figuras em 3-D de Lissajous, escolhendo entre três frequências para representar enquanto vêem e escutam o resultado. Eles também podem tornar sua experiência tangível gerando imagens impressas em 2-D e 3-D. Uma série de imagens impressas e esculturas gerada pelo aplicativo representa as cordas emitindo diferentes vibrações. (www.theharmonicseries.net)

Luisa Pereira Hors

Luisa Pereira Hors é uma artista e programadora que mora em Nova Iorque. Seu trabalho explora música por meio de interação transformando conceitos musicais abstratos em interfaces visuais tangíveis. Ela faz pesquisa como bolsista no ITP, um programa de arte e tecnologia na Faculdade de Artes Tisch da Universidade de Nova Iorque. Fez mestrado de estudos profissionais no ITP e formou-se em Engenharia de Sistemas na Universidade ORT no Uruguai. (www.luisaph.com)

Manuela Donoso

Manuela Donoso é uma designer e tecnóloga que mora no Brooklyn. Seu interesse é representar sons através de luz e desenhar som por meio de imagens. Ela fez mestrado de estudos profissionais no programa de telecomunicações interativas da Universidade de Nova York, mestrado em Design de Iluminação na Universidade Sapienza de Roma e bacharelado em design na Universidade Católica do Chile. Atualmente, está trabalhando no Brooklyn Research e no Jim Hodges Studio. (www.manueladonoso.com)

“The Harmonic Series” is a collection of mechanical devices, software, sculptures, and prints that explore musical harmony. Major, minor, and diminished chords are represented by Lissajous figures, inviting visitors to discover a relationship between musical and visual harmony.

In the nineteenth century French mathematician Jules Lissajous invented a device to visualize sound vibrations. Two tuning forks were placed orthogonally, each with a mirror attached to its tip. A beam of light was directed to the first mirror, reflected to the second one and finally to a screen. If the frequencies of the tuning forks were related by simple inter ratios – which make the harmonic musically – the figures would be visually harmonic as well.

“The Harmonic Series” re-creates and extends this experiment using current tools. By replacing Lissajous’ tuning forks with speakers, and candlelight with a laser pointer, a mechanical device allows visitors to sign into two microphones. As the speakers vibrate at the frequency of the voices, a representation of the interval between them is generated. Percussive and dissonant sound generate chaotic figures, while harmonic intervals generate harmonic images.

A custom-build application takes this experiment into the third dimension. Visitors can interact with 3D Lissajous figures, choosing which three frequencies to represent as they see and hear the result. They are also able to make their experience tangible by generating a 2d and 3d print. A series of prints and sculptures generated by the app represent major, minor and diminished chords. (www.theharmonicseries.net)

Luisa Pereira Hors

Luisa Pereira Hors is an artist and programmer based in New York City. Her work explores music through interaction turning visual and tangible interface into abstract musical concept. She is a research fellow at ITP, an art and technology program at New York City University’s Tisch School of the Arts. She holds a MPS from ITP, and a degree in System Engineering from Universidad ORT Uruguay. (www.luisaph.com)

Manuela Donoso

Manuela Donoso is a designer and a technologist living in Brooklyn. Her interest lies in depicting sounds through light, in designing sound through images. She holds a MPS from NYU’s interactive telecommunications program, a MA degree in Light Design from University of Rome Sapienza and a design BA from Universidad Católica de Chile. She is currently working at Brooklyn Research and at Jim Hodges Studio. (www.manueladonoso.com)

**Scenocosme:
Grégory Lasserre &
Anaïs met den Ancxt
Matières Sensibles
França | France**

“Matières Sensibles” (Sensitive Matters) é uma série de esculturas feita com folhas de compensado de freixo muito finas e delicadas. Essas folhas têm diversas zonas de toque sonoras que seguem os veios naturais de madeira. As pesquisas dos artistas lhes permitiram desenvolver um delicado processo artístico e técnico. Um trabalho de design meticuloso e invisível lhes possibilita definir uma partitura musical espalhada por diferentes áreas da madeira. Eles inventaram este processo de biohacking que chamam de “marcação interativa”.

Suas esculturas de madeira produzem sons ao serem tocadas pelos espectadores. Eles usam sons para estimular comportamento não verbal e gestual. Assim, essas esculturas parecem instrumentos que, mediante o toque, revelam vários tipos de sons. Conforme a escultura, a relação pode ser sonora ou, ao mesmo tempo, visual e sonora.

Há anos os artistas do Scenocosme inventam obras interativas por meio de um processo singular de hibridações entre elementos naturais e tecnologia. Eles criam relações simbólicas e sensoriais entre o corpo e o ambiente natural ou social. Essas esculturas de madeira oferecem uma relação sensorial íntima entre a madeira e o corpo do espectador, revelando uma memória sonora em contato físico com a matéria. A energia eletrostática do corpo humano desencadeia essa forma de arte.

Scenocosme

A dupla Scenocosme mescla arte e tecnologia digital, a fim de achar substâncias oníricas, poesias, sensibilidades e delicadezas. Eles expuseram na ZKM (Alemanha), no Museu de Arte de Daejeon (Coreia do Sul), no Museu de Arte Contemporânea Raleigh (EUA) e em eventos internacionais como a Bienal Experiment (Austrália), a Bienal Internacional de Arte Contemporânea de Sevilha (Espanha), a TransLife / Trienal de Arte Eletrônica (Pequim), ISEA (Belfast, Istambul, Albuquerque e Sydney), EXIT, VIA, e La Gaîté Lyrique (Paris). (www.scenocosme.com)

“Matières Sensibles” (Sensitive Matters) is a series of sculptures made of very thin and delicate veneer sheets of ash wood. These sheets have distinct sonorous touch zones that follow the natural veins of wood. The artists’ researches have enabled them to develop a delicate artistic and technical process. A meticulous, invisible design work gives them the ability to define a musical score spread over different areas of the wood. They have invented this process of biohacking that they call «interactive marquetry». Their wood sculptures produce sounds when the spectators touch them. They use sounds to stimulate haptic and gestural behavior. Thus, these sculptures look like instruments which reveal by the touch various kinds of sounds. According to each sculpture, the relation can be sonorous or at the same time visual and sonorous. For years, Scenocosme’s artists invent interactive works by means of a singular process of hybridizations between natural elements and technology. They create symbolic and sensorial relationships between the body and the natural or social environment. These wood sculptures offer a sensory and intimate relationship between the wood and the body of the viewer by revealing a sound memory in physical contact with the matter. The electrostatic energy of the human body is the trigger for this artwork.

Scenocosme

Scenocosme mix art and digital technology in order to find substances of dreams, poeties, sensitivities and delicacies. They have exhibited at ZKM (Germany), at Daejeon Museum of Art (South Korea), at Contemporary Art Museum Raleigh (USA), as well as in international events such as Biennial Experimenta (Australia), Biennial International of Contemporary Art of Seville (Spain), TransLife / Triennial of Media Art (Beijing), ISEA (Belfast, Istanbul, Albuquerque, and Sydney), EXIT, VIA, and La Gaîté Lyrique (Paris). (www.scenocosme.com)



SWAMP: Matt Kenyon

Notepad

Estados Unidos | United States

"Notepad" é um ato de protesto e comemoração disfarçado como uma pilha de blocos de notas amarelos comuns. Ao ampliar cada linha escrita neles, o que se vê é um texto microimpresso com os nomes completos, datas e locais da morte de cada civil iraquiano registrada nos primeiros três anos da guerra do Iraque. Uma edição impressa de cem blocos de notas foi secretamente distribuída a autoridades e senadores dos EUA, como uma espécie de cavalo de Troia, injetando dados transgressivos diretamente nos salões do poder e a fim de que sejam lembrados pelos arquivos oficiais. O SWAMP agora está trabalhando em uma nova edição que aborda a incursão americana no Afeganistão e a revelação de informações confidenciais feita pelo WikiLeaks.

Matt Kenyon

Matt Kenyon é um artista e educador focado em temas cruciais ligados aos efeitos de operações corporativas globais, mídia e comunicação de massa, complexos militares e industriais, e meditações gerais sobre a área que delimita a vida orgânica e a vida artificial.

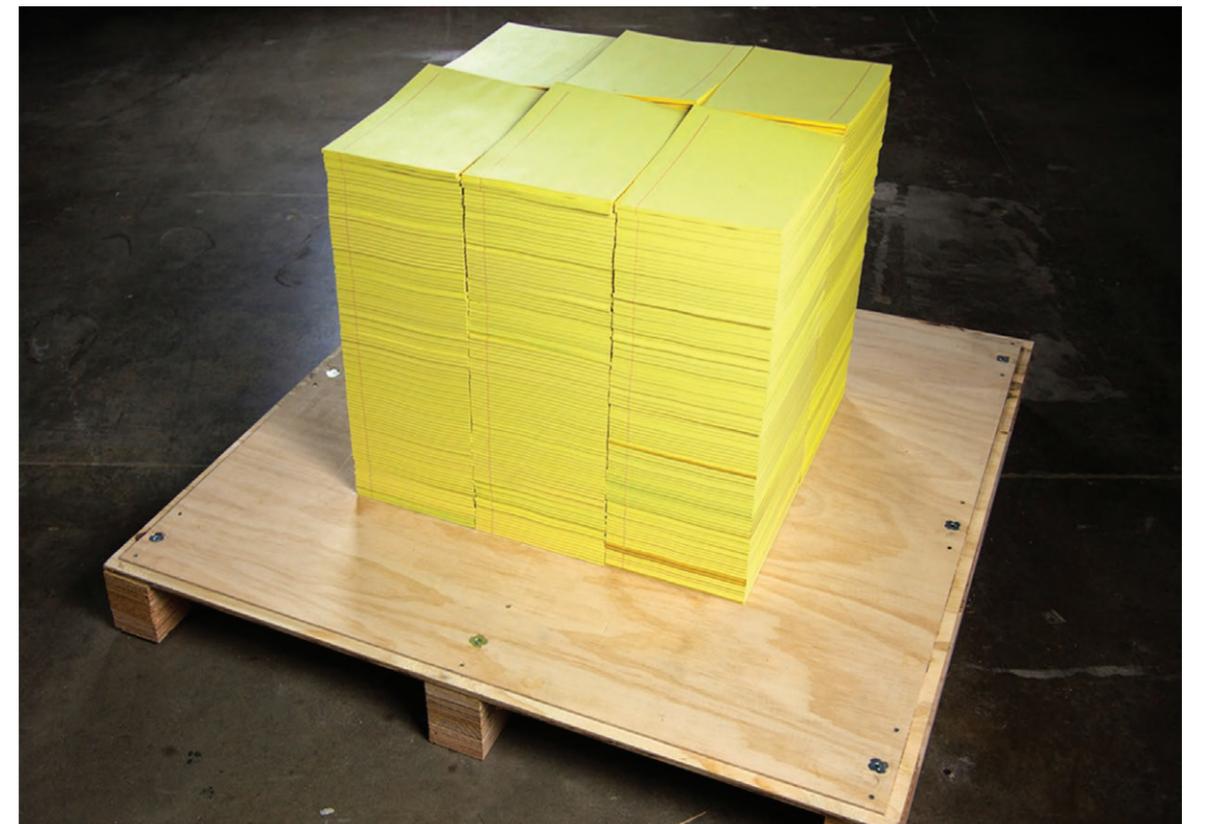
O SWAMP (Grupo de Estudos sobre Atmosfera Laboral e Produção em Massa) foi fundado pelos artistas Douglas Easterly e Matt Kenyon, que atuaram juntos entre 1999 e 2012. Atualmente Kenyon dirige o SWAMP sozinho, além de ser professor assistente na Faculdade de Arte e Design na Universidade de Michigan nos EUA.

"Notepad" is an act of protest and commemoration disguised as a stack of ordinary yellow legal pads. Each ruled line, when magnified, is revealed to be microprinted text enumerating the full names, dates, and locations of each Iraqi civilian death on record over the first three years of the Iraq War. A printed edition of 100 notepads, was covertly distributed to US representatives and senators, as a sort of Trojan horse, injecting transgressive data straight into the halls of power and memorializing it in official archives. SWAMP is now working on a new edition that takes into account the American incursion into Afghanistan and the disclosure of confidential information by WikiLeaks.

Matt Kenyon

Matt Kenyon is an artist and educator who focuses on critical themes addressing the effects of global corporate operations, mass media and communication, military-industrial complexes, and general meditations on the liminal area between life and artificial life.

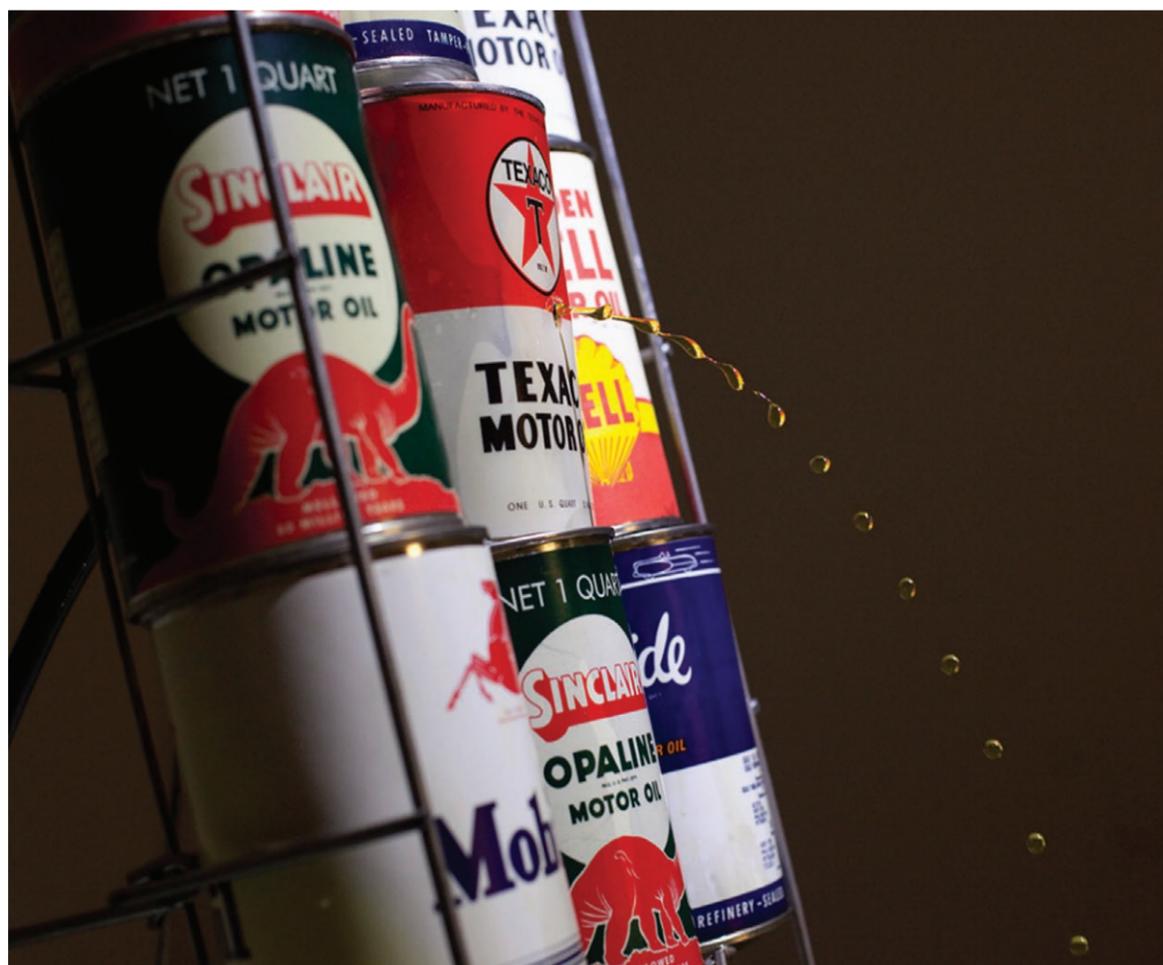
SWAMP (Studies of Work Atmosphere and Mass Production) was founded in 1999 by artists Douglas Easterly and Matt Kenyon who collaborated from 1999 through 2012. Kenyon now runs SWAMP solo in addition to being an Associate Professor in the School of Art and Design at the University of Michigan in the United States.



SWAMP: Matt Kenyon Supermajor Estados Unidos | United States

Tudo o que sobe tem de descer. Mais que uma verdade científica, essas palavras são uma generalização comum. Essa noção pode ser aplicada a diversas coisas – desde uma bola lançada no ar a um mercado de ações que não pode se manter sempre em alta. Todas as coisas boas chegam ao fim. Certo? As estruturas perceptivas do cérebro humano permitem que os indivíduos vejam o mundo ao seu redor como estável, embora as informações sensoriais possam estar incompletas e variar rapidamente. Algumas dessas estruturas perceptivas são altamente suscetíveis à manipulação. Ver não é acreditar. Especialmente quando o índice de revigoramento da nossa realidade esconde a verdade sobre nossa fé nos macabros combustíveis fósseis. Ao nosso redor, as pessoas simultaneamente esperam e temem que nossa abundância material nunca termine.

Na galeria há uma prateleira de metal com latas velhas de óleo. Uma delas tem uma fissura visível pela qual o óleo escorre lentamente cascadeando sobre o pedestal e o chão da galeria. O fato é, que após examinar de perto, vemos que o óleo não está escorrendo para fora da lata, mas sim fluindo lentamente, gota por gota, de volta à lata. Às vezes, as gotas de óleo parecem pairar em pleno ar. Em outros momentos, estão se movimentando lentamente ao contrário no pedestal.

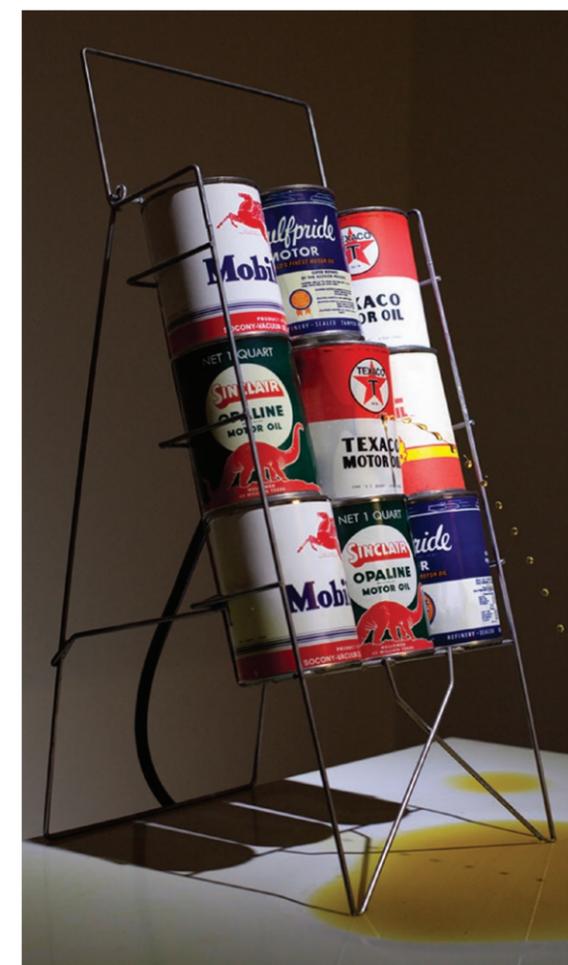


Matt Kenyon

Matt Kenyon é um artista e educador focado em temas cruciais ligados aos efeitos de operações corporativas globais, mídia e comunicação de massa, complexos militares e industriais, e meditações gerais sobre a área que delimita a vida orgânica e a vida artificial.

O SWAMP (Grupo de Estudos sobre Atmosfera Laboral e Produção em Massa) foi fundado pelos artistas Douglas Easterly e Matt Kenyon, que atuaram juntos entre 1999 e 2012. Atualmente Kenyon dirige o SWAMP sozinho, além de ser professor assistente na Faculdade de Arte e Design na Universidade de Michigan nos EUA.

What goes up must come down. These words describe not so much a scientific truth, but rather a common generalization. This notion can be applied to a variety of things – from a ball thrown into the air to a stock market, which cannot continue to rise forever. All good things must come to an end. Right? The perceptual structures of the human brain enable individuals to see the world around them as stable, even though the sensory information may be incomplete and rapidly varying. Some of these perceptual structures are highly susceptible to manipulation. Seeing is not believing. Especially when the refresh rate of our reality hides the truth



about our macabre fossil fuel faith. All around us people simultaneously hope and fear that our material abundance may never come to an end. In the gallery a wire rack of vintage oil cans sits. One has a visible fissure out of which oil slowly flows, cascading onto the pedestal and the gallery floor. The only thing is, upon close inspection, the oil isn't flowing out of the can. Instead, oil appears to slowly flow, drop-by-drop, back into the can. At times the drops of oil seem to hover unsupported in mid-air. At other times, the drops are in the process of a reverse slow motion splash onto the pedestal.

Matt Kenyon

Matt Kenyon is an artist and educator who focuses on critical themes addressing the effects of global corporate operations, mass media and communication, military-industrial complexes, and general meditations on the liminal area between life and artificial life.

SWAMP (Studies of Work Atmosphere and Mass Production) was founded in 1999 by artists Douglas Easterly and Matt Kenyon who collaborated from 1999 through 2012. Kenyon now runs SWAMP solo in addition to being an Associate Professor in the School of Art and Design at the University of Michigan in the United States.





Takeshi Mukai, Kei Shiratori & Younghyo Bak

ARART

Japão | Japan

“ARART” é um aplicativo que dá vida a objetos. Ele liga a realidade às expressões provenientes de dispositivos móveis acrescentando novas histórias e valores ao ambiente real.

Como as impressões do ambiente que nos cerca e os vários objetos que envolvem nossos corpos irão mudar através do “ARART”?

Nós propomos “ARART” como uma nova plataforma de expressão que pode manter um vínculo forte com realidade.

Takeshi Mukai

Nascido no Japão em 1985, estudou ciências sociais na Universidade Ritsumeikan em 2004 e arte com novas mídias no IAMAS em 2009. Designer gráfico e programador, seu foco é em artes visuais com tecnologias.

Kei Shiratori

Artista, músico e DJ baseado em Tóquio e Ogaki, seu interesse atual é em sistemas co-óptativos de distribuição autônoma. Fundador da Matilde inc.

Younghyo Bak

Artista de novas mídias interessado em expressões visuais e sistemas co-óptativos autônomos.

“ARART” is an application that breathes life into objects. It links reality with the expressions delivered through mobile devices adding new stories and values to the real environment.

How will the impressions of the environment that surround us and the various objects that envelop our bodies change through “ARART”?

We propose “ARART” as a new platform of expression that can maintain a strong link with reality.

Takeshi Mukai

Born in Japan in 1985. He is a graphic designer and a programmer who focuses on visual arts with technologies.

Kei Shiratori

A Tokyo-Ogaki-based sound artist, musician and DJ currently interested in autonomous distributed co-optative system. Founder of Matilde inc.

Younghyo Bak

Media artist interested in visual expressions and autonomous distributed co-optative system.

Thembi Rosa & Lucas Sander

EscadaAdentro | StairsInwards

Brasil | Brazil

“EscadaAdentro” é uma videoinstalação feita pela coreógrafa e dançarina Thembi Rosa em parceria com o cineasta Lucas Sander. Foi concebida através de um sistema de mapping que permite que a proporção do corpo seja mantida em relação à escada, trazendo à tona movimentos inusitados a serem realizados nessa superfície.

Registro audiovisual pela videoartista Paula Santos e trilha sonora por Ricardo Carioba.

www.vimeo.com/tauma

Thembi Rosa

Thembi Rosa é dançarina e coreógrafa. Mestre em dança pelo PPG Dança da UFBA (2010) e graduada em Letras pela UFMG. Desde 2000, realiza projetos de dança em parceria com O Grivo, com coreógrafos e artistas convidados.

Integra o Dança Multiplex com Renata Ferreira e Margô Assis, e o Projeto Interferências, comunidade nômade formada por mais de 20 artistas de diversos países.

www.dancamultiplex.com.br

Lucas Sander

Lucas Sander atua na área de audiovisual, como diretor, montador, finalizador e artista digital. Dirigiu os curtas-metragens Caixa de Pandora, em parceria com Paula Santos, Funeral for a friend, com Milan Pingel e Leonardo Amaral. Trabalhou em diversas obras do diretor Cao Guimarães, como montador, finalizador, fotógrafo e assistente de direção. É sócio-fundador do coletivo audiovisual Tauma.

“StairsInwards” is a video installation made by the choreographer and dancer Thembi Rosa in partnership with the filmmakers Lucas Sander. This video installation was designed to be project in stairs in a system of mapping that keep the whole body into the stairs bringing up unpredictable movements to this surface.

Audiovisual register made by the video artist Paula Santos and soundtrack by Ricardo Carioba.

www.vimeo.com/tauma

Thembi Rosa

Thembi Rosa is a dancer and choreographer. She has a master's degree in dance by PPG Dança of UFBA (2010) and a graduation in Literature by UFMG. Since 2000, she performs dance projects in partnership with O Grivo, with invited choreographers and dancers.

She is part of Dança Multiplex with Renata Ferreira and Margô Assis, and the Project Interferências, a nomadic community created by more than 20 artists of several countries. www.dancamultiplex.com.br

Lucas Sander

Lucas Sander works in the field of audiovisual as a director, editor, finisher and digital artist. He directed the short films Caixa de Pandora, in partnership with Paula Santos, Funeral for a friend, with Milan Pingel and Leonardo Amaral. He participated of several works of the director Cao Guimarães as editor, finisher, photographer and assistant director. He is a founding member of the audiovisual collective Tauma.



Fotografia / Photo: Paula Santos

Vitus Schuhwerk & Till Maria Jürgens

@><#!!! The Life Of An Overtaxed Surface

Alemanha | Germany

"@><#!!!" é uma superfície de uma máquina arbitrária que se comunica em um nível emocional com os humanos. Ela tenta dar visibilidade a processos internos por uma alteração de sua estrutura superficial e reagir mediante interação. O resultado é uma manipulação lúdica que começa com uma aproximação cautelosa e movimentos suaves testando as possibilidades. Quando a interação fica mais intensa, a máquina fica sobrecarregada e têm reações mais fortes. No final ela para totalmente, se faz de morta e precisa de uma pausa até o próximo usuário interagir com ela. Essa máquina e sua alteração de forma e estrutura para reagir à interação têm de ser o mais simples e abstratas possível. Então resolvemos usar apenas uma metáfora de uma máquina, sua superfície, um objeto bidimensional. Nós usamos uma chapa com revestimento metálico que ondula muito produzindo estruturas inorgânicas, fortuitas e abstratas interessantes. Padrões simples de movimento enfatizam a abstração. O resultado final simula um objeto vivo com sentimentos, ação e reação. Os usuários lidam com ele de diversas maneiras e pudemos observar um amplo espectro de suas reações: acham atraente ou feio, ou confuso ou atemorizante, ou estranho, pensam em diversos tipos de animal ou que é preciso tomar conta dele e, às vezes, questionam: o que a reação da chapa diz sobre mim, sobre minha interação com ela, sobre meu caráter e condição?



Vitus Schuhwerk

Vitus Schuhwerk estuda na Escola Internacional de Design em Colônia e trabalha como tutor no desenvolvimento de um ambiente de aprendizado digital. Depois de um ano de ampla experiência na Bolívia, ele trabalhou como designer no Grupo Rückenwind.

Till Maria Jürgens

Till Maria Jürgens é assistente de pesquisa na Escola Internacional de Design (KISD) em Colônia, após trabalhar como designer de mídia digital no Pixelpark AG de Colônia e se formar na KISD em Design de Interface. Ele passou um semestre na Universidade de Kyushu no Japão. Nas horas vagas ambos fazem e desenvolvem arte interativa em conjunto, enfocando a interface entre objetos, códigos e humanos.

"@><#!!!" is a surface of an arbitrary machine communicating on an emotional level with the humans. It tries to make internal processes visible by an alteration of its surface structure and to react on interaction. The result is a playful handling, starting with a cautious approach and smooth movements, checking out the possibilities. When the interaction gets more intense, the machine will get overloaded and show stronger reactions. At the end: total refusal, plays dead, and it needs a break until the next user interacts with it. This machine and its alteration of shape and structure to react on interaction must be as simple and abstract as possible. So we decided to use

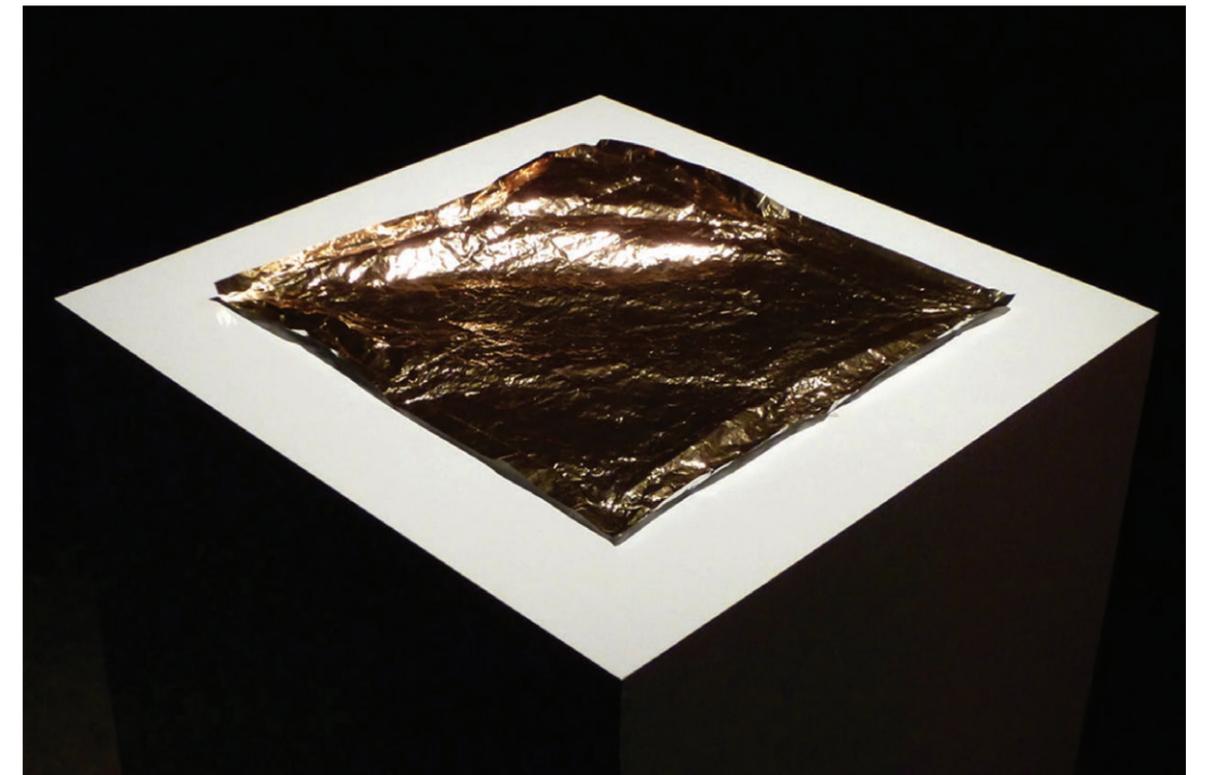
just a metaphor of a machine, its surface, a two dimensional object. We use a metal coated foil, which crinkle strongly and results in abstract, interesting and inorganic random structures. Simple motion patterns emphasize the abstraction. The final result simulates a living object with feelings, action, and reaction. The users treat it in many different ways and we could observe a broad spectrum of their reactions: cute thing, different kinds of an animal, ugly, frightening, strange, confusing, has to take care of it, and sometimes the question: what does the reaction of the foil say about me, about my interaction with it, about my character and condition?

Vitus Schuhwerk

Vitus Schuhwerk studies at the Köln International School of Design and works as a tutor in the development of a digital learning environment. After one year of broad experience in Bolivia, he worked as a designer at the Rückenwind Group.

Till Maria Jürgens

Till Maria Jürgens works as a research assistant at the Köln International School of Design (KISD). In the early years he worked as a digital media designer at Pixelpark AG Cologne and graduated from the KISD with a BA degree in Interface Design. He spent a semester at the Kyushu University in Japan. In their spare time they make and develop together interactive art focusing the interface among objects, code and human.



Japan Media Arts Festival

Onde o Céu Encontra a Terra

Imagine nuvens gotejando. Cave um buraco em seu jardim para abrigá-las.

Yoko Ono, primavera de 1963

Antigamente, o médium significava um meio espiritual transmitindo palavras do Céu para a Terra. O papel do médium foi transmitido até a atualidade. Expressões de arte eletrônica que percebem visualmente o mundo informe e invisível da não existência apresentam como experiência física um mundo imaginário que fica fora ou dentro da nossa percepção e consciência. Esta exposição visa introduzir vários aspectos das artes eletrônicas japonesas que ligam, perpassam e invertem os mundos digital e físico contrastantes, assim como o realismo pictórico e o conceitualismo, com a verticalidade do Céu e da Terra e o caráter especular da existência e da não-existência em seu cerne. Nós fazemos a introdução mostrando algumas obras em contraste.

A exposição consiste nas quatro partes seguintes.

No primeiro contraste de “De Ukiyo-e à Animação”, enfocamos representações de dois filmes de animação lançados no ano passado. *Patema Inverted*, de Yasuhiro Yoshiura, é um longa-metragem de animação fantástico que descreve a comunicação entre os mundos terreno e subterrâneo no qual a ação da gravidade entre ambos é invertida. A cena de um menino em pé no solo que segura uma menina caindo no céu cria na tela uma simetria de uma sensação forte de tensão relacionada a verticalidade e inversão. Isso evoca o Monte Fuji desenhado por Katsushika Hokusai em suas *Trinta e Seis Visões do Monte Fuji - Monte Fuji Refletido no Lago Kawaguchi na Província de Kai (Kosyu Misaka Suimen)*, conforme a visão do monte no verão e depois coberto de neve no inverno e refletido na superfície do lago. *Rain Town*, de Hiroyasu Ishida, é a história de uma garota em uma “cidade da chuva”. Essa obra usa somente música tranquila e o som da chuva caindo para mostrar suavemente cenas de um mundo sombrio, porém bonito, que provoca uma sensação de solidão e nostalgia. A postura do artista japonês ao observar as estações da natureza continua inalterada até hoje. Além disso, texturas diagonais representando chuvas perpassam todo o quadro *Chuva Súbita na Ponte Shin-Ohashi e atake (Ohashi Atake no Yudachi)*, do artista de Ukiyo-e Utagawa Hiroshige, o qual se baseava na então avançada técnica refinada de impressão com blocos de madeira, que de fato é atemporal.

No segundo contraste de “Mundo Físico”, há dois tipos de instalação de arte em grande escala com vetor de altos e baixos. A instalação sonora de Ei Wada, *Toki Ori Ori Nasu – Falling Records*, mostra que fitas de carretel abertas,

lançadas por tocadores de áudio ultrapassados instalados no topo de quatro colunas altas, caem com o som e finalmente são rebobinadas para se reerguer. Por sua vez, *the blank to overcome*, de Soichiro Mihara, mostra máquinas de bolhas formando colunas de bolhas no ar.

A terceira parte introduz altos e baixos em “Mundo de Informações Imagéticas”. Em sua obra, Takayoshi Tsuchiya lida com um programa de computador que repete movimentos ascendentes e descendentes simples aleatoriamente. Masaharu Sato aproveita apenas movimentos verticais de vida diária para criar um curta de animação em looping e demonstrar a repetição mecânica. Esses movimentos superficiais não refletem a realidade e perdem seu significado original, mas foram visualmente refinados.

A quarta parte é sobre “Girando e Flutuando” criadas com sons e imagens. *Life is Music*, da SOUR, uma banda de rock japonesa que chama a atenção por seus vídeos experimentais, usa um disco compacto de fenacístoscópio, e reproduz não só movimentos giratórios, como também animações primordiais para fins de reprodução musical. Além disso, o vídeo da Sayonara Ponytail, uma banda desconhecida, usa a representação de uma garota que é personagem de um mangá para criar a sensação singular de flutuar em imagens experimentais de ação ao vivo.

É preciso ter imaginação para enfrentar dois mundos conflitantes ou paralelos e aceitá-los. Pode ser útil se movimentar entre eles e inverter o Céu e a Terra, para que as nuvens gotejantes virem água no lago e tragam céus límpidos novamente.

Kiyoshi Kusumi

Where Heaven Meets Earth

Imagine the clouds dripping. Dig a hole in your garden to put them in.

Yoko Ono, Spring 1963

In ancient times, the medium meant a spiritual medium conveying words from Heaven to Earth. The medium’s role has been passed down to the present. Media art expressions, which visually realize the formless, invisible world of non-existence, present as our physical experience an imaginary world that lies outside, or within, our perception and awareness. This exhibition is designed to introduce various aspects of Japanese media arts that connect, move across, and reverse the contrasting worlds of digital and physical as well as pictorial realism and conceptualism, with the verticality of Heaven and Earth and the specularity of existence and non-existence at the core. We make the introduction by displaying a number of works in contrast.

The exhibition consists of the following four parts.

In the first contrast of “From Ukiyo-e to Animation”, we focus on depictions of two animation films released last year. Yasuhiro Yoshiura’s *Patema Inverted* is a feature-length fantasy animation movie describing communication between the earthly world and the other underground world where the action of gravity between both worlds is upside down. The scene showing a boy standing on the ground and holding a girl falling down to the sky creates on the screen a symmetry of a strong feeling of tension about verticality and inversion. It reminds us of Mt. Fuji drawn by Katsushika Hokusai in his *Thirty-Six Views of Mount Fuji – Mt. Fuji Reflected in Lake Kawaguchi in Kai Province (Kosyu Misaka Suimen)*, showing it in summer and then when it becomes snow-capped in winter as reflected on surface of the lake.

Hiroyasu Ishida’s *Rain Town* is a story about a young girl in a “rain town”. This work uses only tranquil music and the sound of falling rain to gently depict scenes of a rather dark, yet beautiful world that makes one feel a certain sense of loneliness and nostalgia. Japanese artist’s attitudes to observe Nature seasonally have remained unchanged until today. Moreover, diagonal slashes depicting rains, blanketing the entire picture of Ukiyo-e artist Utagawa Hiroshige’s *Sudden Shower Over Shin-Ohashi Bridge and atake (Ohashi Atake no Yudachi)*, which was based on the then leading-edge exquisite woodblock printing technique, which is in fact timeless.

In the second contrast of “Physical World”, you

will see two types of installation art on a large scale with vector of ups and downs. Ei Wada’s sound installation work *Toki Ori Ori Nasu – Falling Records* shows that open-reel tapes, discharged from outdated audio players installed on the top of four tall columns, fall down with sound and finally are rewound again to go up. In addition, Soichiro Mihara’s *the blank to overcome* shows bubble makers building bubble columns up in the air. The third part introduces ups and downs in “Images and Information World”. In his work, Takayoshi Tsuchiya deals with a computer program that repeats simple up-and-down movements randomly. Masaharu Sato takes out only vertical movements of daily life to create a short looping animation and demonstrate mechanical repetition. These superficial movements do not reflect reality, losing the original meaning, but have been visually refined. The fourth part is about “Rounding and Floating” created with sounds and pictures. *Life is Music* of SOUR, a Japanese rock band attracting attention for its experimental music videos, uses a compact disc as the phenakistoscope, and reproduces not only rotating movements but also primordial animations for music reproduction purposes. In addition, the music video of Sayonara Ponytail, an anonymous band, uses the representation of a girl character who appears in an original manga to bring a unique feeling of floating into experimental live-action images. It is our capacity for imagination that is required to face two worlds, whether conflicting or parallel, and accept them. If it helps to connect, move across between, and reverse Heaven and Earth, the dripping clouds will turn into water in the pond and bring clear skies again.

Kiyoshi Kusumi

Parte Um De Ukiyo-e à Animação

Part One From Ukiyo-e To Animation

YASUHIRO YOSHIURA
PATEMA INVERTED
JAPÃO | JAPAN

Age é um garoto que vive em Aiga, um mundo onde há muito tempo vários pecadores caíram dos céus e os “céus” foram envenenados. Um dia, ele está observando o firmamento logo após o amanhecer quando surge uma “garota de cabeça para baixo” chamada Patema. Ela se agarra a uma cerca, mas parece estar prestes a cair. Então, Age segura a sua mão, mas ao fazê-lo, os dois saem voando; Patema lutando contra o seu alarme e Age atônito com essa experiência além da imaginação. Mas neste exato momento, Izamura, o soberano de Aiga, ouve um relato da aparição de uma “pessoa invertida” e ordena a seus agentes de segurança que a cassem. Começando com esse encontro entre duas pessoas vivendo em mundos com os céus invertidos, a história é uma jornada espetacular cheia de surpresas na busca do mistério do “mundo reverso”.

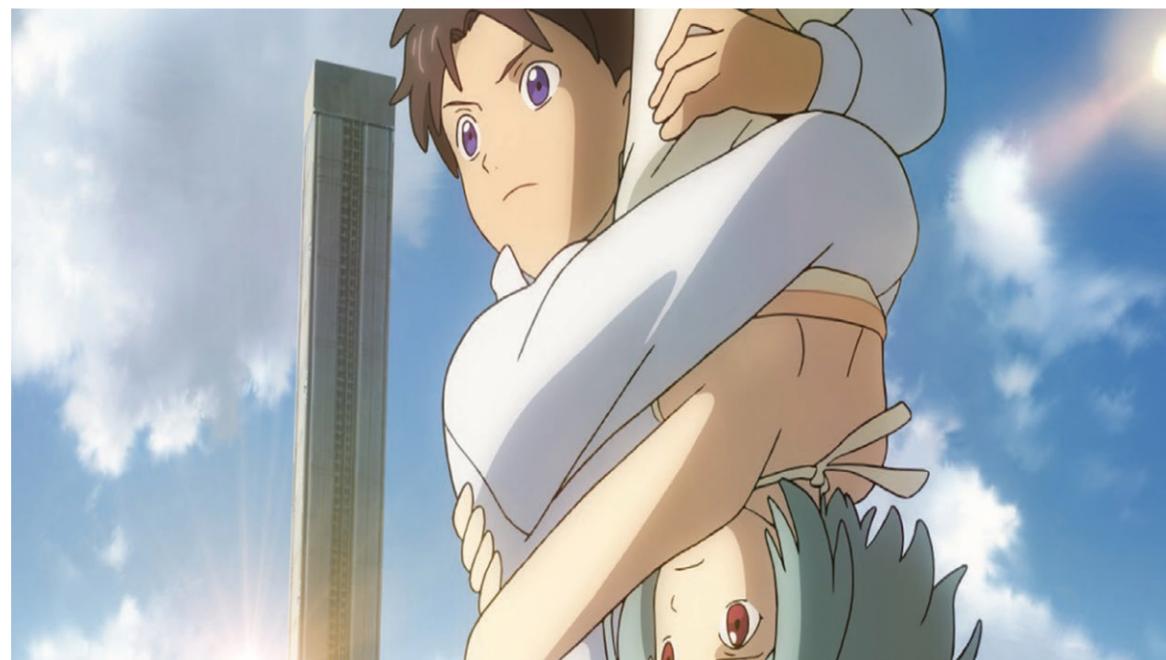
Age is a boy who lives in Aiga, a world where long ago many sinners fell from the sky and the “sky” was poisoned. One day, he is watching the firmament just before dawn when an “upside-down girl” called Patema appears. She clings onto a fence but seems about to fall at any moment. Then, Age takes her hand but in doing so, the two of them fly off into the sky; Patema battling against her alarm and Age astonished at this experience beyond his imagination. But just at that very moment, Izamura, the ruler of Aiga, hears a report of the appearance of an “inverted person” and orders his security agents to hunt for her. Beginning with this encounter between two people living in worlds with inverted skies, the story is a spectacular journey full of surprises in search of the mystery of the “reversed world”.

Yasuhiro Yoshiura

Nascido em 1980 e formado no Kyushu Institute of Design, com mestrado em ciências artísticas. De agosto de 2008 a setembro de 2009, Yasuhiro Yoshiura lançou *Time of Eve* online (em seis episódios), e em 6 de março de 2010, a primeira temporada completa foi lançada nos cinemas como um filme, tornando-se um sucesso de longa duração. <https://studio-rikka.com>

Yasuhiro Yoshiura

Born in 1980 and graduated in Kyushu Institute of Design with a major in art science. From August 2008 to September 2009, Yasuhiro Yoshiura released *Time of Eve* online (as six episodes), and on March 6, 2010, the complete first season was releases in cinemas as a feature film, becoming a long-running success. <https://studio-rikka.com>



©Yasuhiro YOSHIURA / Sakasama Film Committee2013

HIROYASU ISHIDA
RAIN TOWN
JAPÃO | JAPAN

Um tempo atrás, começou a chover incessantemente e os cidadãos deixaram a cidade chuvosa indo para os subúrbios e terrenos mais elevados. Uma garota vaga pela “cidade da chuva” que foi completamente abandonada e se transformou em ruínas. Então ela conhece um robô solitário que se lembra de como era a cidade. Essa obra usa somente música tranquila e o som da chuva caindo para mostrar suavemente cenas de um mundo sombrio, porém bonito, que provoca uma sensação de solidão e nostalgia. (9’ 55”)

Hiroyasu Ishida

Nascido em 1988. Formado no Departamento de Animação na Universidade Kyoto Seika. Ele também é autodidata, produzindo seus próprios trabalhos, sua animação *Fumko’s Confession*, 2009, ganhou um Notable Entry na categoria Estudantes em Tokyo International Anima Fair 2010, uma Menção Honrosa de Best Undergraduate Animation Category no Ottawa International Animation Festival, e Prêmio Excellence na Animation Division no 14th Japan Media Arts Festival 2010, que instantaneamente fez dele o foco da atenção.

Some time ago, the rain began to fall incessantly, and the citizens left the rainy town heading for the suburbs and higher ground. A young girl strays deep into “rain town”, which has been completely abandoned and fallen into ruins. There she meets a lonely robot, who remembers the town as it used to be. This work uses only tranquil music and the sound of falling rain to gently depict scenes of rather dark, yet beautiful world that makes one feel a certain sense of loneliness and nostalgia. (9’ 55”)

Hiroyasu Ishida

Born in Aichi in 1988. Graduated from the Department of Animation at Kyoto Seika University. He has also studied independently, producing his own works, his 2009 animation *Fumko’s Confession* won a Notable Entry in the Student Category at the Tokyo International Anima Fair 2010, an Honorable Mention in the Best Undergraduate Animation Category at the Ottawa International Animation Festival, and an Excellence Prize in the Animation Division at the 14th Japan Media Arts Festival 2010, which instantly made him the focus of attention.



©ISHIDA Hiroyasu



©2013 WADA EI

EI WADA

TOKI ORI ORI NASU | FALLING RECORDS
JAPÃO | JAPAN

Nessa obra, tape decks de rolo são colocados em cima de altos pedestais e, conforme tocam, a fita magnética se desenrola para dentro de um recipiente plástico abaixo. A fita que se acumula no contêiner se amontoa conforme o tempo passa, formando um padrão incomum nesse espaço. Quando a fita para de se acumular, ela é rebobinada em alta velocidade sob uma trilha sonora sinfônica. O padrão que existiu até então é extinto e um novo padrão é então gerado.

In this work, open reel tape recorders are placed on top of high pedestals and, as they play back, the magnetic tape unspools down into plastic receptacle below. The tape that accumulates in the container piles up as time passes, weaving an unusual pattern in the space. When the tape stops accumulating it is wound back up at high speed to a symphonic soundtrack. The pattern that had existed until then is extinguished and a new pattern is then woven.

Parte Dois

Mundo Físico

Part Two

Physical World

Ei Wada

Nascido em 1987, Ei Wada é um artista e músico, e também chefe da Open Reel Ensemble. Sua obra *Braun Tube Jazz Band*, usando televisões de tubo catódico como um instrumento musical, recebeu o prêmio de excelência no JMAF 2010.
<https://www.facebook.com/OpenReelEnsembleBraunTubeJazzBand>

Ei Wada

Born in 1987, Ei Wada is an artist and musician, and also head of the Open Reel Ensemble. His work *Braun Tube Jazz Band* playing Braun Tube Televisions as an instrument received the Excellence Award at JMAF 2010.
<https://www.facebook.com/OpenReelEnsembleBraunTubeJazzBand>

SOICHIRO MIHARA

THE BLANK TO OVERCOME

JAPÃO | JAPAN

Parte do projeto “blank” que o artista tem criado desde 2011, *the blank to overcome* utiliza bombas de ar, circuito de controle de fonte de energia, água, solução, glicerina, etanol e eletricidade para produzir bolhas no ar. O tema de “vazios” denota um espaço para um “questionamento” não resolvido através da perspectiva da arte, uma “escala” impossível de compreender e que está em constante mudança. Oferece perspectivas diversas para se pensar o presente após o tsunami de 11 de março de 2011: como as bolhas estão sempre se deslocando como um aglomerado gigante, quase sem massa ou estrutura e o enfrentamento disso; e o quadro desde a modernidade que prescreveu à sociedade, os “envolvidos” e os “outros”. Certamente, surgirão debates a partir dessa obra.

Part of the “blank” project that the artist has been creating since 2011, *the blank to overcome* utilizes air pumps, power supply control circuitry, water, solution, glycerin, ethanol and electricity to produce bubbles in the air. The theme of “blanks” denotes a space for an unsolved “inquiry” through the perspective of art, a “scale” impossible to comprehend and that is constantly changing. It offers diverse perspectives for thinking about the post-3.11 present: How the bubbles are always shifting as a giant cluster, almost without mass or structure, and the facing up to this; and the framework since modernity that has prescribed society, and the “involved” or the “other”. From this work debate will surely emerge.

Soichiro Mihara

Nascido em 1980 em Tóquio, ele apresenta sistemas que focam no som como arte. Desde 2011, tem criado um projeto em torno de espaços vazios investigando a relação entre tecnologia e vazios que fazem a sociedade existir. Atualmente, Soichiro Mihara reside na SymbioticA, Austrália, para estudar biotecnologia. <http://mhrs.jp/>

Soichiro Mihara

Born in 1980 in Tokyo, he presents systems that center on sound as artworks. Since 2011, he has been creating a project themed around blank spaces investigating the relationship between technology and blanks that brings society into existence. Currently, Soichiro Mihara is residing at SymbioticA in Australia in order to examine biotechnology. <http://mhrs.jp/>



©2013 Soichiro Mihara All rights reserved.

Parte Três

Mundo de Informações Imagéticas

Part Three

Images and Information World

TAKAYOSHI TSUCHIYA

UPHILL

JAPÃO | JAPAN

A obra mostra uma miríade de barras de rolagem que sobem e descem aleatoriamente na tela. Não se trata de um vídeo, e sim de um programa de software que exibe barras de rolagem automaticamente em um browser de internet. As barras só existem no servidor. *Domain Series* é um conjunto de obras no qual informações de natureza abstrata criam uma representação visual de ambientes físicos sujeitos à ação da gravidade (movimento simulado) e a espaços físicos (expansão simulada). A ausência de presença física as aproxima da arte conceitual.

It depicts a myriad of scroll bars randomly moving up and down the screen. The artist has not created a video, merely a software program that display automatically scroll bars on a web browser. The bars exist only on the server. *Domain Series* is a collection of works where information of a non-physical nature provides us with a visual depiction of physical environments subject to the pull of gravity (simulated motion) and physical spaces (simulated expansion). Their lack of physical presence brings them close to conceptual art.

Takayoshi Tsuchiya

Nascido em Tóquio em 1974. Estudos de graduação e pós-graduação na Universidade de Artes de Tóquio. É um artista contemporâneo que usa uma ampla gama de técnicas, incluindo materiais criados com itens do cotidiano, fotografias e imagens de vídeo. Nos últimos anos, desenvolveu um estilo próprio de arte eletrônica com programas de computador e instalações de vídeo que são projetadas em seu entorno.

Takayoshi Tsuchiya

Born in Tokyo in 1974. Undergraduate and post-graduate studies at Tokyo University of the Arts. A contemporary artist employing a diverse range of techniques, including readymade materials from everyday items, photographs and video images. In recent years, has evolved his own type of media art with the likes of computer programs and video installations that project onto their surroundings.



©2011 TSUCHIYA Takayoshi All Rights Reserved.

MASAHARU SATO

NINE HOLES AND ESCALATOR GIRL

JAPÃO | JAPAN

Uma seleção de cinco curtas de animação em looping mostra coisas misteriosas que acontecem em situações que de outra forma seriam banais. Vemos uma mulher andando em uma escada rolante, um homem puxando uma corda imersa na água e uma escada rolante capaz de ascender após prender um balão. Todas essas obras apresentam movimento vertical e gravidade, e nos dão noção da natureza inquietante do bizarro e do divertido visualmente. A série *Nine Holes* alude à crença da antiga medicina oriental de que animais e humanos possuem nove orifícios.

A selection of five short works of loop animation depicting weird things happening in what are otherwise everyday situations. We see a woman walking on an escalator, a man tugging a rope immersed in the water, and an escalator able to ascend after it takes in a balloon. All of these works feature vertical motion and gravity and provide us with the disquieting nature of the bizarre and the visually amusing. The *Nine Holes* series alludes to the belief in ancient Oriental medicine that animals and humans possess nine orifices.



©masaharu sato 2014

Masaharu Sato

Nascido no município de Oita em 1973. Estudos de graduação e pós-graduação na Universidade de Artes de Tóquio. O público fica divagando sobre o que vê e percebe em “pinturas digitais” detalhadas que poderiam ser confundidas com fotografias e sobre a animação divertida e inquietante. Prêmios especiais, 12º Prêmio Taro Okamoto para Arte Contemporânea (2009), obra selecionada pelo júri (Divisão de Arte), Japan Media Arts Festival de 2012.

Masaharu Sato

Born in Oita prefecture in 1973. Undergraduate and post-graduate studies at Tokyo University of the Arts. The viewers are left wondering about what they see and perceive in detailed “digital paintings” that might be mistaken for photographs and by the amusing and disquieting animation. He received Special Award at 12th Taro Okamoto Award for Contemporary Art (2009) and his work was selected as Jury Selection at 2012 Japan Media Art Festival Animation Division.

Parte Quatro Girando e Flutuando Part Four Rounding and Floating



©SPACE SHOWERNETWORKS INC.

MASASHI KAWAMURA & KOTA IGUCHI

SOUR "LIFE IS MUSIC"

JAPÃO | JAPAN

Este é o vídeo da nova música da banda japonesa SOUR, chamada *Life is Music*. A música fala sobre o ciclo da vida e sobre como a música é o criador de seu ritmo. Pegamos esse conceito e tivemos a ideia de usar o CD, um disco giratório, como um fenaquistoscópio. Criamos o vídeo animado inteiro usando 189 CDs. Os CDs usados no vídeo são vendidos no website como discos de arte em edição especial numerada e limitada, para que os fãs tenham a possibilidade de possuir uma parte do vídeo musical. Os discos também foram dados para os participantes dos dois sites de financiamento coletivo, o GreenFunding e o Kickstarter.

This is a music video for the Japanese band SOUR's new song *Life is Music*. The song sings about the circle of life, and how music is its rhythm maker. We took this concept, and came up with an idea to use the spinning CD disc as a Phenakistoscope. We created the entire animated music video using 189 spinning CDs. These CDs used in the video are sold on the special website as numbered limited edition art discs, so the fans can own a piece of the music video. The discs were also given to the supporters on the 2 crowdfunding sites, GreenFunding and Kickstarter.

Masashi Kawamura

Masashi Kawamura nasceu em Tóquio e cresceu em São Francisco. Atualmente, ele trabalha como Diretor Criativo / Fundador da Creative Labs PARTY. O trabalho de Masashi foi reconhecido em premiações internacionais como a NYC ADC, Cannes Lions, One Shadow, D&AD, Annecy Animation Film Festival entre outros.

Kota Iguchi

Kota Iguchi nasceu em 1984 em Kanagawa. É diretor criativo e artista de vídeo em empresas como CEKAL e TYMOTE, onde trabalha como diretor representativo.

Masashi Kawamura

Masashi Kawamura was born in Tokyo, and raised in San Francisco. He currently works as Creative Director / Founder of the Creative Lab PARTY. Masashi's work has been recognized in international awards such as NYC ADC, Cannes Lions, One Show, D&AD, Annecy Animation Film Festival, and more.

Kota Iguchi

Kota Iguchi was born in 1984 in Kanagawa. He is a creative director and a video artist at some firms, including CEKAI and TYMOTE, where he works as representative director.

SAYONARA PONYTAIL

"HEY!! NYAN ♡" AND OTHER SONGS

JAPÃO | JAPAN

Os cantores anônimos deste grupo pediram a videoartistas, fotógrafos, designers e dramaturgos que dirigissem e produzissem seus videoclipes nos últimos anos. O resultado em cada caso foi uma colaboração experimental excelente. Não é possível ver os cantores, mas eles reencarnaram até certo ponto nos conhecidos artistas criativos que funcionam como um meio. Vemos imagens de garotas cantando, mas na realidade elas só estão dublando as letras das músicas.

Videoclipes

Mukiryoku Switch (2011) Directed by Yuki Aoyama

Sora mo toberu hazu (2013) Directed by Yuni Yoshida

Hey!! Nyan ♡ (2012) Directed by Manabu Koga

The anonymous singers in this group have asked the likes of video artists, photographers, designers and playwrights to direct and produce their music clips in recent years. The result in each case has been an outstanding experimental collaboration. It is impossible to see the singers, but they have reincarnated to a certain extent in the known creative artists being used as a medium. We see images of girls singing, but in fact they are just lip-synching the lyrics.

Music Clips

Mukiryoku Switch (2011) Directed by Yuki Aoyama

Sora mo toberu hazu (2013) Directed by Yuni Yoshida

Hey!! Nyan ♡ (2012) Directed by Manabu Koga

Sayonara Ponytail

Sayonara Ponytail é um misterioso grupo pop com 12 membros. Eles não se apresentam em palcos e só lançam suas músicas em CDs e nas mídias sociais. Desde 2011 eles lançaram três discos, além de três mangás nos quais se apresentam como melodias e letras. Tais obras se tornaram um sucesso on-line e também foram usadas para canções-tema de animês. O grupo tem uma sólida base de fãs de música e cultura pop. Os cinco membros principais do Sayonara Ponytail não fazem shows ao vivo. Eles só aparecem como personagens anônimos em seus próprios mangás e capas de CDs. No videoclipe dirigido por Manabu Koga, as garotas parecem estar flutuando no espaço. Na realidade, as cenas foram filmadas sob a água para simular a ausência de gravidade.

Sayonara Ponytail

Sayonara Ponytail is an elusive 12-member pop group. They eschew stage performances, releasing their music only on CDs and the social media. Since 2011, they have released three albums, as well as three mangas depicting themselves as melodies and lyrics which became an online sensation and have also been used for anime theme songs. The group have attracted a solid core of music-oriented pop culture fans.

The five key members of Sayonara Ponytail do not give any stage performances. They appear only as anonymous characters in their own mangas and CD jackets. In the music clip directed by Manabu Koga, the girls appear to be moving about weightlessly in space. The scenes, in fact, were shot underwater to simulate weightless conditions.



©2013 Epic Records Japan

FILE Metrô Performances Pós-Selfie

FILE Metro Performances Post-Selfie



Eric Siu

Touchy

Hong Kong

“Touchy” é uma câmera humana – um dispositivo que é vestido e que transforma um ser humano em uma câmera operante. O indivíduo que está usando o dispositivo é constantemente “cegado”, a menos que alguém toque sua pele. O toque faz com que os obturadores na frente das oculares se abram e restaurem a visão do usuário. Quando o contato físico é mantido por 10 segundos, a câmera tira um “Touch-Snap” (ou seja, uma foto é tirada pelo “Touchy”), que é exibida no LCD do dispositivo.

A tecnologia social online enfraquece nossos laços sociais e igualmente desumaniza a comunicação física. A conexão com pessoas pode agora ser realizada através de apenas nossas pontas dos dedos, pressionando convenientemente um botão de “Like” no Facebook ou postando no mural uma mensagem de aniversário. Levando em conta a urgência de tal desumanização, o “Touchy” é concebido para encorajar a comunicação off-line através do toque, do contato visual e envolvendo a atividade da fotografia, pressupondo que câmeras são conhecidas historicamente por compartilharem lembranças e emoções da vida. Os touch-snaps resultantes nos lembram da riqueza efêmera da união. O “Touchy” hibridiza os papéis de humanos e câmeras unificando suas respectivas capacidades. O processo mecânico de bater uma foto é transformado em um toque físico e contato visual. Com essas capacidades, o “Touchy” torna-se um atrativo para a comunicação física e um potencial dispositivo de cura social, estabelecendo um relacionamento recíproco – o usuário, que está preso na escuridão, busca o toque humano, enquanto o “Toucha”, a pessoa que toca o “Touchy”, oferece assistência e recebe um touch-snap através de um simples toque. O projeto então investiga a possibilidade da cura de problemas sociais como ansiedade social, idosos que se isolam e pessoas com deficiências.

“Touchy” is a human camera – a wearable device that transforms a human being into a functioning camera. The individual who is wearing the device is constantly “blinded” unless someone touches his/her skin. The touch causes the shutters in front of the eyepieces to open and restores the wearer’s vision. When physical contact is maintained for 10 seconds, the camera takes a “Touch-Snap” (i.e., a photo that is taken by “Touchy”), which is displayed on the device’s LCD.

Online social technology loosens our social boundaries, yet equally dehumanizes physical communication. Connecting with people can now solely occur through our fingertips as conveniently as pushing a Facebook “Like” button or posting a birthday wall post. Considering the urgency of such dehumanization, “Touchy” is devised to encourage offline communication through touch, eye contact and engaging activity of photography presupposing that a camera is historically known for sharing valuable life memories and emotions. The resulting touch-snaps remind us of the ephemeral richness of togetherness. “Touchy” hybridizes the roles of humans and cameras by unifying their respective capabilities. The mechanical process of taking a photo is transformed into a physical touch and eye contact. With these capabilities, “Touchy” becomes a magnet for physical communication, potentially turn itself into a social healing device by establishing a reciprocal relationship – the wearer, who is caged in darkness, craves human touch, while “Toucha”, the person who touches “Touchy”, offers assistance and receives a touch-snap through an effortless touch. The project then investigates the possibility of healing social problems, such as social anxiety, isolated seniors and people with disabilities.

Eric Siu

Eric Siu é um artista de novas mídias de Hong Kong que atualmente vive em Tóquio e trabalha como diretor criativo. Ele fez seu mestrado em artes no Department of Design Media Arts da UCLA, em 2010, após concluir um projeto de pesquisa e intercâmbio cultural de 12 meses nos Estados Unidos, financiado pelo Conselho de Cultura Asiática. As obras de Eric foram exibidas no MOCA Taipei, ZKM, FILE, Transmediale, EMAF, WRO, SIGGRAPH Asia, ISEA, Microwave e assim por diante. Sua obra “Touchy” recebeu o primeiro lugar na WRO 2013, a 15ª International Media Art Biennale em Wrocław, Polônia.

Eric Siu

Eric Siu is a Hong Kong new media artist who is currently based in Tokyo and works as a creative director. He had received his MFA from the Department of Design Media Arts at UCLA in 2010 after completing a 12-month cultural exchange/research project in the United States funded by the Asian Cultural Council. Eric’s works has exhibited in MOCA Taipei, ZKM, FILE, Transmediale, EMAF, WRO, SIGGRAPH Asia, ISEA, Microwave, and so fort. His work “Touchy” received the first prize from the WRO 2013, 15th International Media Art Biennale, Wrocław, Poland.



Katsuki Nogami

YamadaTaroProject

Japão | Japan

Um artista coloca os rostos de pessoas nas ruas no lugar de sua própria face por meio de um iPad. Você pode reconhecê-lo pelo rosto exibido no iPad, que é como um nome ou ícone da Internet. As pessoas nas redes sociais virtuais escolhem um rosto para si mesmas, um rosto de uma celebridade ou de um personagem de animação. Essa performance expressa a temporalidade e o anonimato da Internet. O nome desse projeto, YamadaTaro, é um nome extremamente comum no Japão, como “João da Silva”.

A performer exchanges people's faces on the streets as his own face with an iPad. You can recognize him by a face displayed on iPad, which is like a name or icon on the Internet. People on the SNS chose a face for themselves or famous talents or animation characters. This performance expresses the temporality and the anonymity of the Internet. This Project's name, YamadaTaro, is almost an anonymous name in Japan like “John Smith”.

Katsuki Nogami

Katsuki Nogami é um artista japonês. Ele foi um participante do Olafur Eliassons's Institute für Raumexperimente. Sua obra é apresentada nessas mídias: <http://thecreatorsproject.vice.com/tag/Katsuki+Nogami> <http://www.wired.it/tv/dammi-un-ipad-e-ti-rubero-la-facica/>

Katsuki Nogami

Katsuki Nogami is a Japanese artist. He was a participant at Olafur Eliassons's Institut für Raumexperimente. His work is introduced here media: <http://thecreatorsproject.vice.com/tagKatsuki+Nogami> <http://www.wired.it/tv/dammi-un-ipad-e-ti-rubero-la-facica>



The Constitute: Sebastian Piatza & Christian Zoellner

Eyesect

Alemanha | Germany

“Eyesect” é uma constelação interativa vestível que reflete um experimento extracorpóreo de maneiras imersivas. O trabalho permite que os usuários vicenem seu ambiente sob novos pontos de vista. O mundo, conforme o percebemos na realidade e por meio da mídia, é alinhado com a visão dos seres humanos através de binóculos e estereoscópio. Essa perspectiva onipresente centrada no humano e o debate crítico sobre a tecnologia 3D que só estimula o espaço real e não simula a ânsia por novas propostas visuais foram o ponto de partida para o trabalho em “Eyesect”.

A questão “como não vemos?” e a fascinação pela cibernética – utopias espirituais, ficção científica e experimentos biônicos – levaram ao desenvolvimento de um dispositivo em um capacete e de dois olhos de uma câmera que pode ser acoplada livremente. Duas câmeras portáteis captam o entorno e transmitem os dados das imagens direto para os olhos. As percepções espaciais se formam dentro do sistema sensorial humano. Braços e dedos se tornam músculos oculares e criam perspectivas humano-biológicas incríveis. O mundo externo será projetado de uma nova maneira e “Eyesect” desafia os usuários com suas vestes e visuais/espaciais e individualismo exacerbado pela tecnologia.

O dispositivo com capacete tem uma superfície amorfa, irregular e revestida de metal. Os olhos, considerados em muitas culturas o tesouro da alma, ficam situados de maneira diferente da usual. Os usuários de “Eyesect” parecem e olham de forma diferente. Eles experimentam o espaço por conta própria de uma maneira visual totalmente nova e observadores externos não conseguem entender os arremedos e as expressões faciais. O que eles veem é um reflexo distorcido de si mesmos em seu próprio ambiente. E essa é apenas uma pequena pista do que acontece dentro do capacete.

The Constitute

The Constitute é uma pequena mescla de estúdio de design e instituto acadêmico que foi criado em 2012. Como o VR/urban, elas expõem o SMSlingshot mundo afora e The Constitute faz isso com diversos projetos de viés crítico, todos eles em espaços públicos e usando tecnologia como material criativo. Christian Zoellner e Sebastian Piatza são formados em design, fãs ardorosos de música e pesquisadores malucos por excelência.

“Eyesect” is a wearable interactive constellation that reflects a disembodied experiment in immersive ways. By this it allows users experience their environment from new points of view. The world, as we perceive in reality and through media, is aligned with binocular and stereoscopic vision of human beings. This omnipresent human-centrist perspective and the critical debate about contemporary 3D technology that only simulates real space and does not simulate the lust for new visual ways were the starting point for the work on “Eyesect”. The question “how do we not see?” and the fascination for the cybernetic – spiritual utopias, science fiction and bionic experiment – led to the development of one helmet device and two freely attachable camera eyes. Two handheld cameras capture the surroundings and stream the image data straight to the single eyes. The spatial perceptions are constructed inside the human sensory system. Arms and fingers become eye-muscles and create impossible human-biological perspectives. External world will be designed in a new way and “Eyesect” critically requests the users with his or her visual/spatial customs and technology augmented individualism.

The helmet device has an amorphic, broken and metal-coated surface. The eyes, which many cultures are considered as the treasure of the soul, are not where they are supposed to be. Users of the “Eyesect” look different, in both meanings. For themselves they experience space in a complete new visual manner and external beholders are not able to catch mimic or any facial expressions. What they see is a distorted reflection of themselves in their own environment. And that’s just a slightly idea of what happens inside the helmet.

The Constitute

The Constitute is a small blend of design studio and academic institute which was created in 2012. As VR/urban they’ve been showing the SMSlingshot worldwide and The Constitute does so with more diverse projects with a critical approach, all of them in public spaces and using technology as a creative material. Christian Zoellner and Sebastian Piatza are trained designers, passionate music fans, and researching weirdos par excellence.





FILE LED Show Rozendaal Project

NOTHING EVER HAPPENS



Rozendaal Project

O Rozendaal Project é um projeto de animação interativa que será exibido na Galeria Digital do SESI (grande painel de LED na fachada do Edifício da FIESP) no evento FILE LED Show.

Quatro obras interativas do artista Rafaël Rozendaal foram adaptadas para serem projetadas no painel de LED digital: hotdoom.com, "hybridmoment.com", "thepersistenceofsadness.com", and "coldvoid.com".

O acesso público será de 25 de agosto a 7 de setembro das 20h às 22h.

Embora simples, as animações de Rozendaal têm um apurado cunho artístico e estético partindo da arte abstrata e passando pelo minimalismo e arte pop. Para esta mostra foram escolhidas as seguintes obras: Hotdoom.com, um vulcão em erupção digital abstrata com lava colorida que pode ser controlada através de interface interativa em plena Paulista; "hybridmoment.com" é uma explosão de cores que se acelera e desacelera conforme o usuário movimenta seus dedos na tela; "thepersistenceofsadness.com", no qual o artista retrata sua angústia existencial; e "coldvoid.com" que permite brincar com linhas que formam uma grande teia e até rompê-las.

Rafaël Rozendaal nasceu na Holanda, filho de pai holandês e mãe brasileira. Atualmente vive e trabalha em

Nova Iorque, mas viaja constantemente trabalhando em qualquer lugar que tenha uma conexão com a internet. Sua prática consiste em websites, instalações, desenhos e artigos espalhados por uma vasta rede de domínios, a qual atrai cerca de 30 milhões de visitas on-line por ano. A principal razão de Rozendaal optar pela arte digital provavelmente remete à sua infância. Quando criança, ele tinha um sentimento de perda ao se desfazer de seus desenhos, então fazia cópias impressas para guardá-los. Com o advento da internet e da net.art, percebeu que poderia fazer e vender seus trabalhos e, ao mesmo tempo, torná-los acessíveis on-line para qualquer pessoa em qualquer parte do mundo. Essa é exatamente a ideia presente em seus websites, nos quais o domínio disponível determina o título da obra. Ao vender uma obra (ou domínio), o nome do comprador aparece junto ao título da obra quando esta é visualizada em um navegador. Rozendaal mantém o direito de exibir o trabalho em qualquer lugar, incluindo sua web pessoal, enquanto o comprador pode expor a obra como preferir. Rozendaal já criou mais de 100 websites.

Raquel Olivia Fukuda
Curadora do FILE LED Show

FALLING FALLING

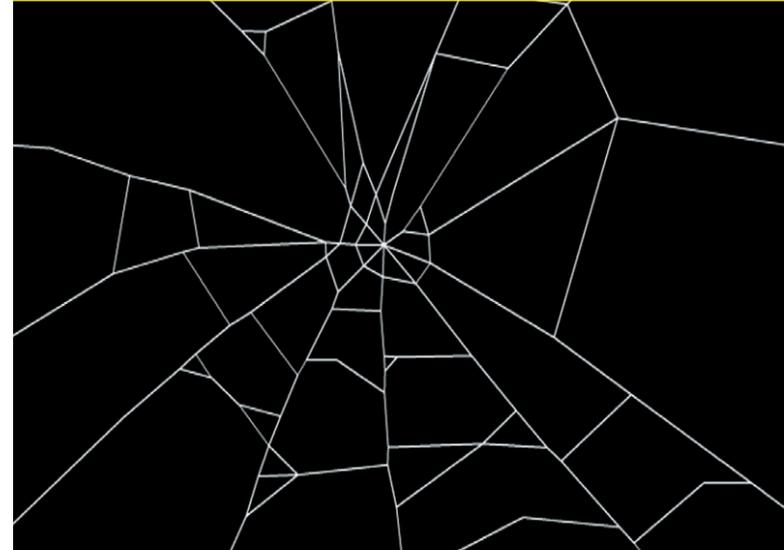


I FEEL STRANGE



OBRAS NÃO INTERATIVAS

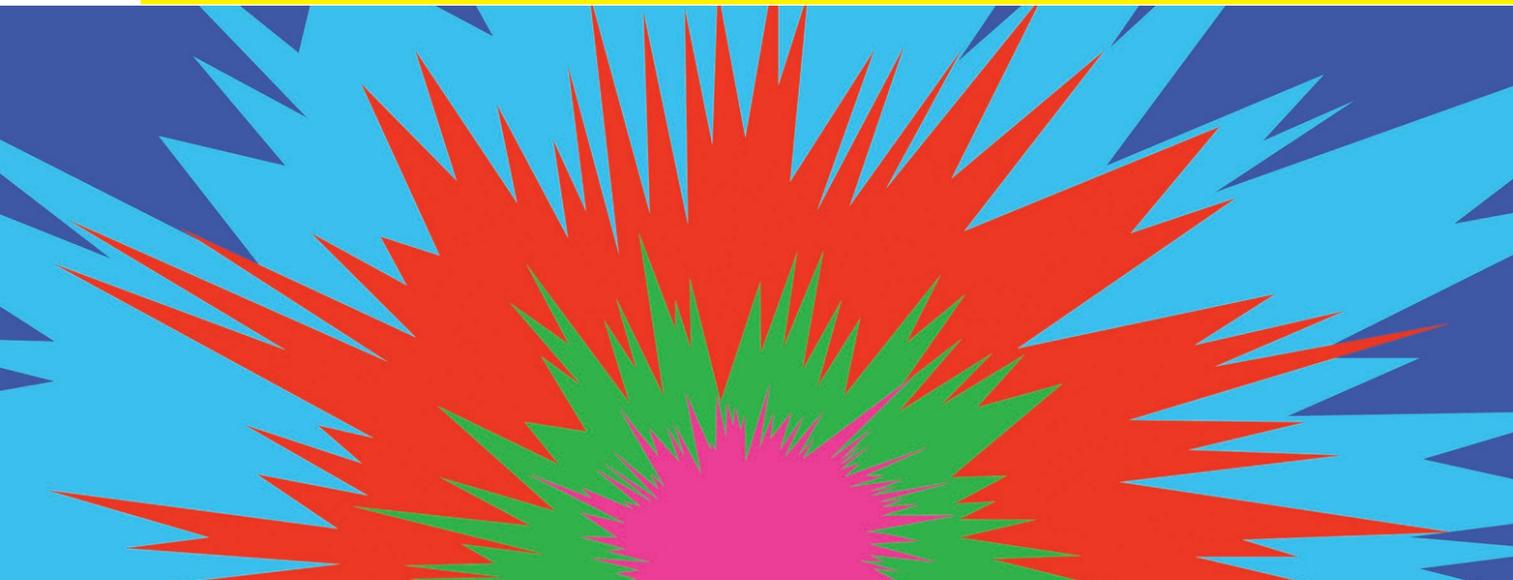
COLD VOID



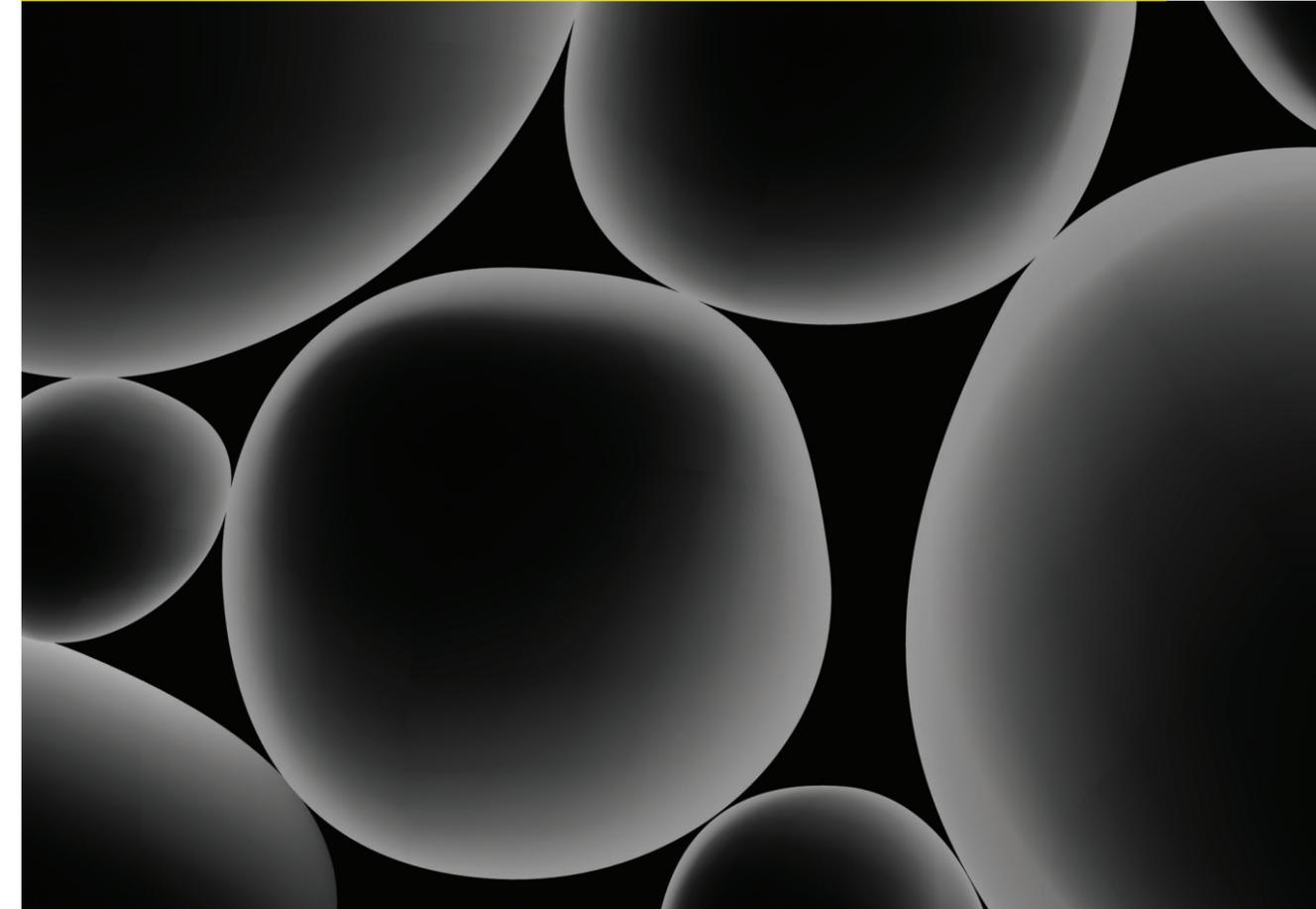
HOT DOOM



HYBRID MOMENT



THE PERSISTENCE OF SADNESS



The Rozendaal Project is a project of interactive animation that will be exhibited in the Digital Gallery of SESI (huge LED panel on the FIESP Building facade) in the event FILE LED Show. Four interactive works by artist Rafaël Rozendaal were adapted to be projected onto the digital LED panel: "hotdoom.com", "hybridmoment.com", "thepersistenceofsadness.com", and "coldvoid.com". The public access will be from August 25 through September 7 from 8pm to 10pm. Although simple, the animations by Rozendaal present an accurate artistic and aesthetic nature starting from abstract art and merging into minimalism and pop art. For this exhibition the following works were selected: Hotdoom.com, a volcano during an abstract digital eruption with a colorful lava that can be controlled through an interactive interface on Paulista Avenue; "hybridmoment.com" is an explosion of colors accelerating and slowing down as the user moves his/her fingers on the screen; "thepersistenceofsadness.com" where the artist conveys his existential anguish; and "coldvoid.com" that allows to play with lines that form a great web and even break them. Rafaël Rozendaal was born in the Netherlands,

and their parents are a Dutch-Brazilian couple. Nowadays he lives and works in New York, but he travels constantly working anywhere he can find a connection with the Internet. His practice consists of websites, installations, drawings, and articles spread across a wide net of domains drawing around 30 million online visits a year. The main reason behind Rozendaal's choice for digital art is probably in his childhood. When he was a little boy, he felt bad to get rid of his drawings, so he used to make printed copies to keep them. With the emergence of the Internet and net.art, he realised that he could do and sell his works and, at the same time, make them accessible on-line for anyone worldwide. This idea permeates his websites, where the available domain determines the title of the work. When he sells a work (or domain), the buyer's name appears beside the title of the work when it is seen in a Web browser. Rozendaal holds the right to exhibit the work anywhere, including his personal website, while the buyer can exhibit the work in the desired way. Rozendaal has already created more than 100 websites.

Raquel Olivia Fukuda
FILE LED Show Curator

The background features a vibrant yellow-to-green gradient. Overlaid on this are numerous black, thick-lined geometric shapes, primarily triangles and polygons, some of which are nested or overlapping, creating a complex, abstract pattern. The shapes vary in size and orientation, contributing to a dynamic and modern aesthetic.

FILE Anima+

FILE Anima+

Desde sua primeira edição em 2011, o FILE Anima+ vem tomando corpo dentro do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica). Inicialmente um projeto piloto no FILE RIO 2010, o FILE Anima+ se firmou como uma parte de FILE Festival em 2011, quando teve sua primeira curadoria própria. Porém, ao fazer uma volta no tempo notaremos que em 2009 o FILE já vinha firmando importantes parcerias com grandes festivais de arte e animação como Japan Media Arts Festival (Japão), Siggraph (EUA), SICAF (Coreia do Sul) e outros.

O FILE Anima+ sempre buscou ser uma janela para profissionais da indústria de animação, alunos, instituições de ensino e artistas emergentes buscando a criação de novos públicos para o gênero de animação, permitindo que o cinema animado possa ganhar maior reconhecimento como uma forma de arte, afastando a ideia que desenhos animados são somente para as crianças e consagrando esta arte como uma plataforma de comunicação artística multidisciplinar.

Na sua 4ª edição, em 2014, o FILE Anima+ tem como objetivo dar uma visão panorâmica da produção das animações dentro da atualidade, mostrando como os artistas se apropriam de técnicas – stop motion, animação 2D, 3D, VFX, entre outras –, para expressar suas inquietações e pontos de vista perante diversos assuntos da sociedade atual. Outras animações são feitas tendo como base técnicas clássicas, como desenho, aquarela, pintura, xilogravura –, e alguns desses artistas se atrevem a desenhar quadro-a-quadro para depois nos convidar a adentrar uma pequena narrativa, algumas vezes fazendo com que o espectador presente se permita participar da obra, trazendo suas referências, repertórios e imaginário.

O FILE Anima+ busca por meio das animações – essa mídia tão diversificada e ampla –, um meio para misturar técnicas e matérias, fazendo uma justaposição do digital e do analógico, que por instantes dialogam, gerando uma estética surpreendente aos nossos olhos e também novos questionamentos sobre nosso mundo atual – uns otimistas e outros mais críticos, sejam eles do artista e/ou do público que contempla. Outras animações utilizam programas de computador – Flash, Toon Boom, TV Paint, Maya, Fusion, After Effects, entre outros –, para criar técnicas avançadas de animação digital usadas por grandes estúdios mundo afora. Quem sabe o grande segredo da animação não seja necessariamente a técnica, mas sim suas linhas, suas cores, sua música, roteiro, gestos dos personagens, movimentos que são criados, pensados, e as histórias contadas quadro a quadro... Quando você se deixa envolver com esses delicados fragmentos que compõem uma animação, há uma relação direta com a obra.

Essa edição do FILE Anima+ aborda algumas temáticas, entre elas a possibilidade humana de olhar e se relacionar com a tecnologia. Uma obra que ilustra bem isso é “IMACHINARIUM”, do estúdio belga Barefooted Knights, que desvenda o circuito elétrico dentro de um objeto tecnológico. Outro tema abordado são os valores internos do ser humano, a busca por uma conexão maior com o universo e sua dualidade inerente. Uma animação que retrata a nuance dessas questões é “ZODIAC – EVOLUTIAN” do artista tcheco Murat Sayginer.

Entre os destaques deste ano está o premiado documentário animado “EUROPE in 8-BIT”, dirigido pelo espanhol Javier Polo, que explora o mundo da música chiptune ou music chip, uma nova tendência musical que está crescendo exponencialmente em toda a Europa. As estrelas desse movimento nos revelam como reutilizar o hardware de videogames

velhos como Nintendo, Game Boy, NES, Atari ST, Amiga e Commodore 64 para transformá-lo em uma ferramenta capaz de criar um som inteiramente novo.

O conteúdo nacional também se destaca com dois artistas brasileiros de gerações diferentes, mas com a mesma paixão pela animação 2D tradicional. Rosana Urbes, com o curta “GUIDA”, propõe uma reflexão sobre a retomada da inspiração artística e a arte como agente transformador, e Wesley Rodrigues, com sua nova produção “VIAGEM NA CHUVA”, uma belíssima história na qual a chuva e o circo percorrem um longo caminho até seu lugar de destino e, quando se vão, ficam as lembranças.

Não menos importantes, os artistas brasileiros Pedro Eboli e Guilherme Marcondes, em parceria com o Birdo Studio de São Paulo, apresentam respectivamente “GLOOM”, clipe musical da banda goiana homônima, que enfoca um herói que pilota seu robô gigante e salva a cidade de terríveis monstros, enquanto tenta vencer a batalha mais difícil de sua vida: conquistar o coração de uma menina –, e “CAVEIRÃO”, a estória da batalha eterna pela alma de São Paulo, o choque entre a boêmia e o autoritarismo, a comédia e o horror. O curta “LINEAR”, do paulista Amir Admoni, questiona sua relevância como habitante de uma cidade como São Paulo e quais os caminhos a escolher, o mais seguro e previsível ou outro no qual sua liberdade não é cerceada. Henrique Barone, atualmente vivendo no Canadá, acaba de lançar um vídeo para a música de Mike Edel, “THE CLOSER”, que fala sobre beisebol e suas referências. Com mais de 100 animações, o FILE Anima+ 2014 mantém sua parceria com festivais como Japan Media Arts Festival (Japão), Sicaf (Coreia do Sul) e Siggraph (EUA), que trazem uma preciosa contribuição para o público brasileiro, permitindo-nos mergulhar em um mundo instigante a ser explorado, percebido, sentido e questionado. Esse é o incrível mundo da animação.

Raquel Olivia Fukuda
Coordenadora do FILE Anima+

Since its first edition in 2011, FILE Anima+ is becoming more prominent in FILE (Electronic Language International Festival). Initially a pilot project in FILE RIO 2010, FILE Anima+ gained a leading role in FILE Festival 2011, when it had its first own curatorship. But, if we look back in time, we will notice that in 2009 FILE had already established important partnerships with great art and animation festivals such as Japan Media Arts Festival, Siggraph (USA) and SICAF (South Korea), among others.

FILE Anima+ has always intended to be a window for professionals of the animation industry, students, schools, and emerging artists in order to create new audiences for animation, so this kind of movies can be more recognized as an art form, eliminating the idea that cartoons are only for children, and consecrating this art as a platform of multidisciplinary artistic communication.

In its 4th edition in 2014, FILE Anima+ aims to give a panoramic view of the current production of animations, showing how artists appropriate techniques – stop motion, 2D and 3D animation, VFX, among others –, to express its concerns and opinions related to several social issues. Other animations are made with classic techniques, such as drawing, water color, painting, woodcut –, and some of these artists dare to draw frame by frame, then invite us to enter a small narrative, sometimes leading the audience to participate in the work bringing their references, repertoires and imagination.

By means of animations – this medium so diversified and wide –, FILE Anima+ looks for a way to mix techniques and matters making a juxtaposition of the digital and of the analogical, which dialogue in certain moments, generating a surprising aesthetics to our gaze, as well as new questions about our current world – some optimist and other more critic on the part of the artist and/or of the audience. Other animations use computer programs – Flash, Toon Boom, TV Paint, Maya, Fusion, After Effects, among others –, to create advanced techniques of digital animation used by major studios worldwide.

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

This edition of FILE Anima+ approaches some themes, including the human possibility to look at and relate with technology. A work that illustrates well this point is “IMACHINARIUM”, by Belgian studio Barefooted Knights, which unveils the electric circuit inside a technological object. Another theme addressed are the inner values of human beings, the search for a larger connection with the universe and its inherent duality. An animation that portrays the nuance of these issues is “ZODIAC – EVOLUTIAN” by Czech artist Murat Sayginer. Among the highlights this year is the award-winning animated documentary “EUROPE” in 8-BIT, directed by Spanish Javier Polo, which explores the universe of chiptune or music chip, a new musical trend flourishing in Europe. The stars of this movement reveal how to reuse hardware of old videogames like Nintendo, Game Boy, NES, Atari ST, Friend, and Commodore 64 to turn it into a tool that can create a fully fresh sound.

The national contents also stand out with two Brazilian artists of different generations but with the same passion for traditional 2D animation. Rosana Urbes, with the short film “GUIDA”, proposes a reflection about the resumption of artistic inspiration and the art as an agent of transformation, and Wesley Rodrigues, with his new production “Viagem na Chuva”, a beautiful story where the rain and the circus travel a long way towards their final destination and, when they leave again, memories are left.

Also important, Brazilian artists Pedro Eboli and Guilherme Marcondes, in partnership with Birdo Studio of São Paulo, present respectively “GLOOM”, a music video of the band of the same name from the Brazilian state of Goiás, which focuses a hero that guides his giant robot and saves the city from terrible monsters, while he tries to win the hardest battle in his life: to conquer a girl's heart –, and “CAVEIRÃO”, the story of the eternal battle for São Paulo's soul, the shock between bohemian lifestyle and authoritarianism, comedy and horror.

The short film “LINEAR”, by Amir Admoni from São Paulo, questions his relevance as someone who lives in a city like São Paulo and what roads to choose, one safer and more predictable or another with full freedom. Henrique Barone, who is currently living in Canada, has just launched a video for Mike Edel's song, “THE CLOSER”, which talks about baseball and its references.

With more than 100 animations, FILE Anima+ 2014 maintains its partnerships with festivals such as Japan Media Arts Festival, Sicaf (South Korea) and Siggraph (USA), which bring a rich contribution to Brazilian audiences, allowing us to dive into an exciting world to be explored, noticed, felt, and questioned. That is the fantastic animation world.

Raquel Olivia Fukuda
FILE Anima+ Coordinator



FUTUREISUNCERTAIN.COM



SLOWEMPTY.COM



TOWARDANDBEYOND.COM



ALEXANDER GELLNER

I AM GLAD WE CAN BE HONEST ABOUT THIS

ALEMANHA | GERMANY

O pai não estava lá, a mãe era a guardiã, a filha estava envolta com seus segredos e o filho com a solução. Encontramos uma família moderna que está dividida, lutando contra os demônios. Ocorrem assassinatos por vingança, luxúria, verdade, lealdade. E uma dança. **The father wasn't there, the mother was the guardian, the daughter was surrounded by her secrets and the son with the solution. We find a modern family that is divided, fighting against the demons. Murders happen by revenge, lust, truth and loyalty. And a dance.**



ALEXANDRA LEVASSEUR

TABLE D'HÔTE

FRANÇA | FRANCE

Uma mesa, um prato de comida e algumas facas à sua frente. Uma animação que reflete sobre o consumo de carne. **A table, a food plate and some knives in front of you. An animation that thinks over the consumption of meat.**

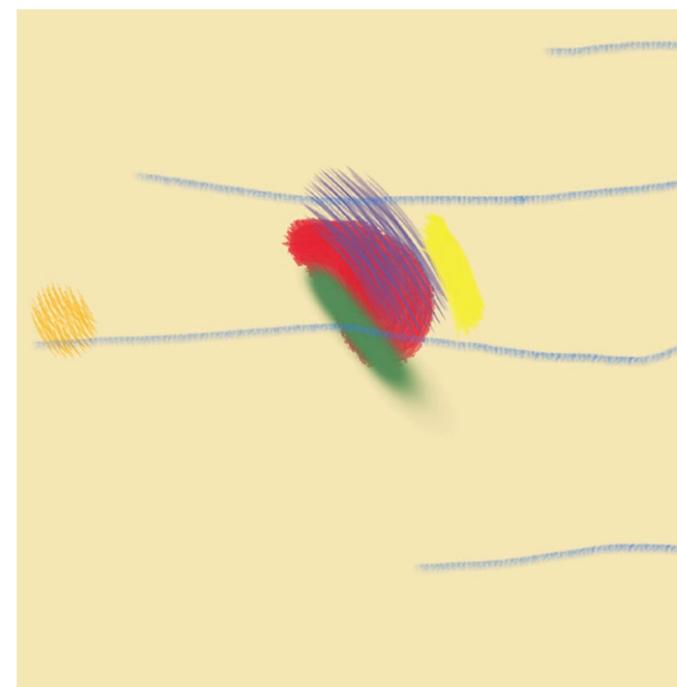


ALFRED IMAGEWORKS / KYUNGMIN WOOL

JOHNNY EXPRESS

COREIA DO SUL | SOUTH KOREA

Há todos os tipos de estrangeiros que vivem por todo o espaço em 2150. Johnny é um Delivery Man que viaja para diferentes planetas para entregar pacotes. No entanto, Johnny encontra planetas estranhos e bizarros, sempre causando problemas em sua rota de entrega. **There are all kinds of foreigners that live all around the space in 2150. Johnny is a Delivery Man that travels to different planets to deliver packages. However Johnny finds weird and bizarre planets, always causing problems in his delivery route.**



ALICE DUNSEATH

HUNTING FOR HOCKNEY

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Para escapar das realidades de luto, dois amigos viajam através Yorkshire para procurar David Hockney, aumentando seus sentidos e necessidade de aventura. **To escape the reality of mourning two friends travel through Yorkshire looking for David Hockney, increasing their senses and need for adventure.**

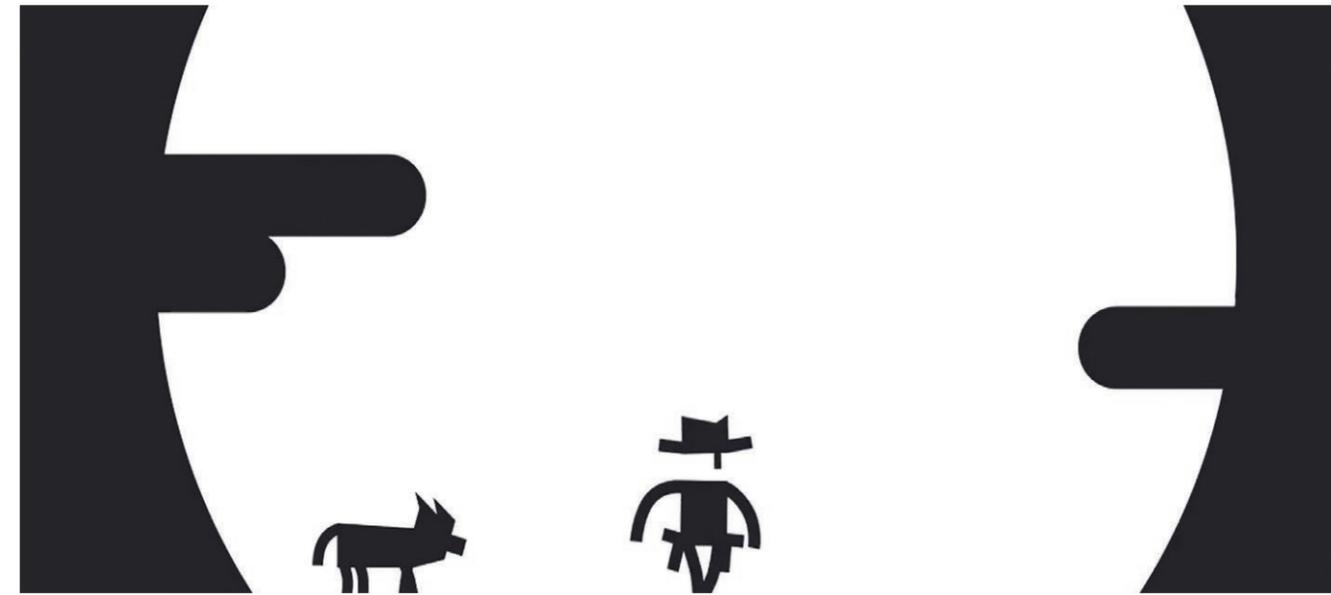
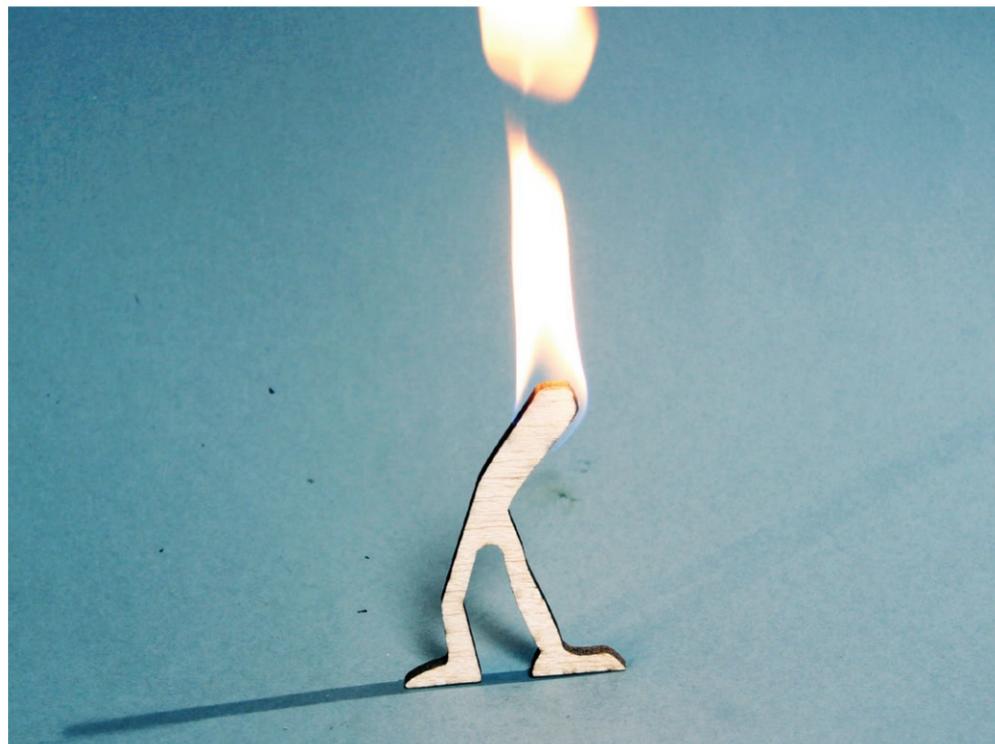
AMIR ADMONI
LINEAR
BRASIL | BRAZIL

“A linha é um ponto que saiu caminhando” (Paul Klee).
“The line is a dot that went walking” (Paul Klee).



ANDRÉ MAAT
WOODOO
ALEMANHA | GERMANY

Um curto estudo em stop-motion sobre madeira. Eu quis brincar com o formato e a consistência da madeira, além de dar vida a ela. A short stop-motion study on wood. I wanted to play with the shape and consistency of wood and bring it to life.



ANIMADE
QUEUE THE COWBOY
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

O curta metragem revela a história de um caubói em miniatura que embarca em uma épica jornada de vida em busca de sua vocação. Começando na infância do caubói, ao dar seus primeiros passos no árido Velho Oeste, a narrativa de humor sombrio segue seus perigosos encontros na companhia de um lobo amigável e de uma cascavel malfadada. The short film unfolds the story of a miniature cowboy embarking on an epic life journey to seek his calling. Beginning in the cowboy's infancy as he takes his first steps into the barren Wild West, the dark-humored narrative follows his perilous encounters in the company of a friendly wolf and an ill-fated rattlesnake.



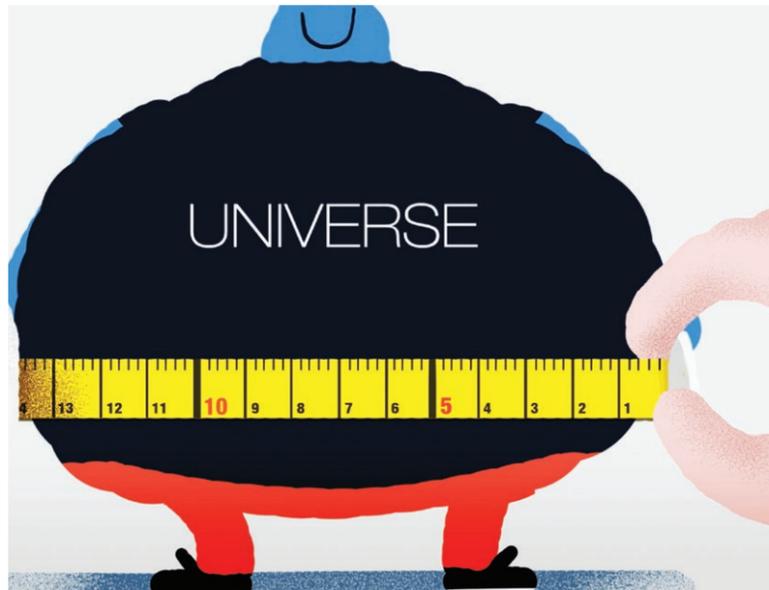
ARTBELLY PRODUCTIONS / MIGUEL GARZA
THE GOLD SPARROW
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Em uma metrópole futurista preta e branca, a Gold Sparrow e seu nefasto comparsa roubam a cor de qualquer pessoa ousada o suficiente para criar arte. Nossos três heróis se apresentam nas ruas enquanto são caçados e lutam por suas almas. In a black-and-white futuristic metropolis the Gold Sparrow and her nefarious sidekick steal the color from anyone daring enough to create art. Our three heroes perform in the streets as they are hunted, battling for their souls.



BAREFOOTED KNIGHTS
IMACHINARIUM
BÉLGICA | BELGIUM

Circuitos e radiações eletrônicas improváveis acontecem ao entramos em um campo elétrico de uma máquina. **Unlikely electronic circuits and radiations happen when we enter a machine's electric field.**



BEAKUS
ROYAL OBSERVATORY GREENWICH: HOW BIG IS THE UNIVERSE?
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Em "Royal Observatory Greenwich: Como grande é o Universo?", o astrônomo Liz nos mostra a natureza em expansão do Universo e como isso afeta a luz que nos chega de galáxias distantes, algumas das quais permanecerão para sempre escondido da nossa vista. **In "Royal Observatory Greenwich: How Big Is The Universe?" the astronomer Liz shows us the expanding nature of the Universe and how this affects the light that comes to us from distant galaxies, some of which will remain forever hidden from our sight.**



BEN BRAND
LIFE IS BEAUTIFUL
ALEMANHA | GERMANY

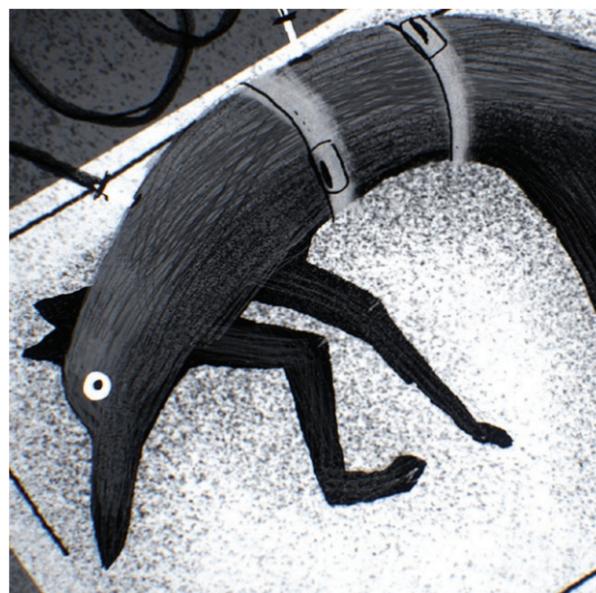
Anton pode ter se cansado da vida, mas a vida não se cansou de Anton. Em sua decisão impetuosa para mudar sua existência miserável, ele descobre a verdadeira grandeza da vida. **Anton may be done with life, but life ain't done with Anton. In his convincing decision to change his measly existence he discovers the real greatness of life.**

BIRDO STUDIOS: GUILHERME MARCONDES
CAVEIRÃO
BRASIL | BRAZIL

Filmado em São Paulo, "Caveirão" imagina as atividades noturnas secretas de espíritos que cruzam a cidade. Inspirado pelo lado mais sombrio da cultura popular brasileira, o filme cruza gêneros e técnicas. Fantasia, horror e caricatura se encontram através de live-action, animação 2D e VFX 3D. **Shot in São Paulo, "Caveirão" imagines the secret nightly activities of spirits that cross the city. Inspired by the darkest side of Brazilian popular culture, the film crosses genres and techniques. Fantasy, horror and caricature meet through live action, 2D animation and VFX 3D.**

BEAKUS
SKY 'PENNY DREADFUL - FRANKENSTEIN' VIRAL
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

A primeira das três animações virais para promover a nova série da Sky, "Penny Dreadful", criada no Beakus pelo diretor Gergely Wootsch. Inspirando-se nas origens de Frankenstein, este clipe sombrio e atmosférico é narrado por Matthew Sweet e ilustra como o romance surgiu. **The first of three animated virals to promote the new Sky series "Penny Dreadful", created at Beakus by director Gergely Wootsch. Taking inspiration from the origins of Frankenstein, this dark and atmospheric clip is narrated by Matthew Sweet, and illustrates how the novel came about.**





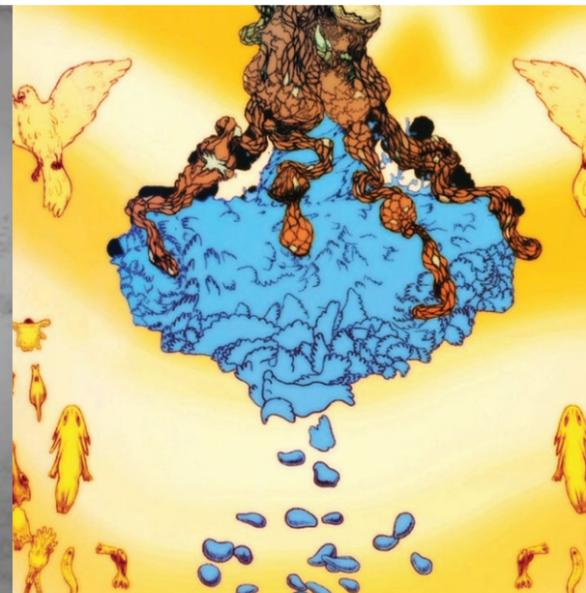
BIRDO STUDIOS / PEDRO EBOLI
GLOOM-MENINA
BRASIL | BRAZIL

A história de um rapaz com toda a sua determinação para conquistar uma dama. Porém ela o rejeita, então ele passa a criar diversas formas de chamar sua atenção. **The story of a boy fully determined to seduce a girl. However she rejects him, so he goes on to create several ways to call her attention.**



BITO
CHOU MENG-TIEH - BY THE VERSE
CHINA

“Chou Meng-Tieh” é o nome da canção, mas também um poeta muito conhecido que acabou de falecer em 2014. A canção é inspirada em seus poemas, que possuem grande influência das escrituras budistas. **“Chou Meng-Tieh” is the name of the song, but also a well-known poet who has just passed away in 2014. The song is inspired by his poems, which has major influence by the Buddhist Scripture.**



CALEB WOOD
TOTEM
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Figuras abstratas e coloridas que remetem a uma mandala em movimento, gerando outras formas como animais e outras formas orgânicas. **Abstract and colored images that refer to a moving mandala, generating other shapes as animals and other organic forms.**

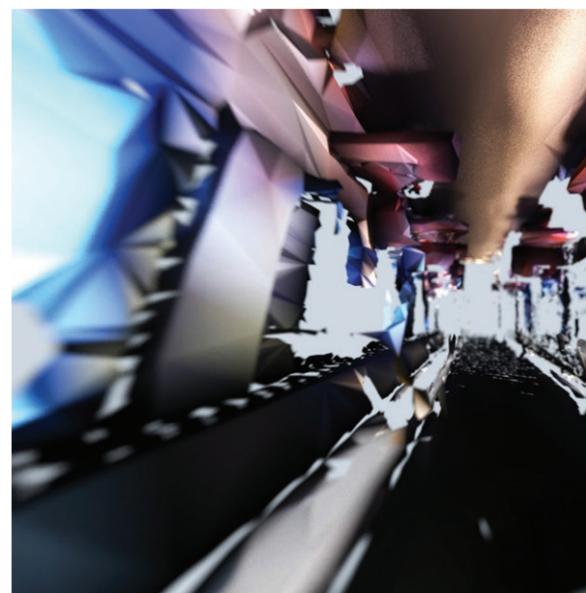
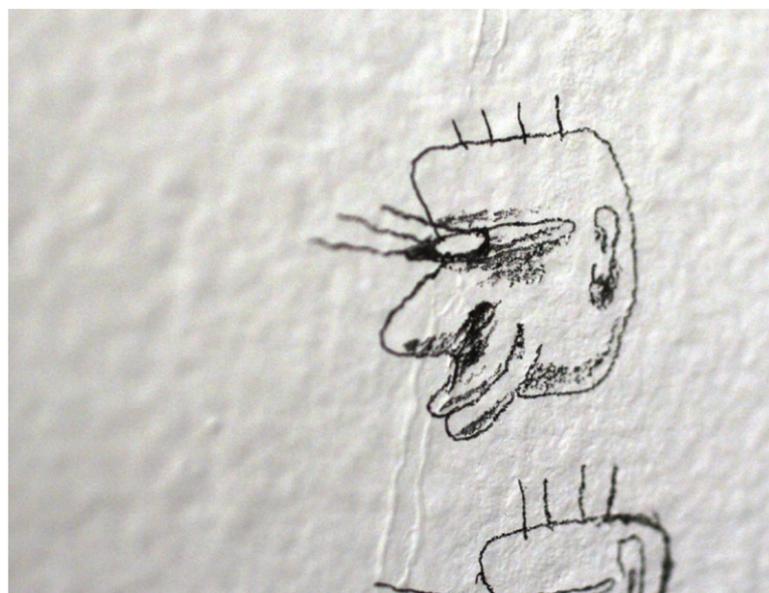


CESAR MARTINEZ
A RATHER LOVELY THING
MÉXICO | MEXICO

Animação que conta uma história sobre o amor e aventura, inspirada por grandes experiências boas e não tão boas assim. Essas grandes experiências são consequências das coisas que amamos. **Animation that tells a story about love and adventure, inspired by great experiences, good or no so good. These great experiences are consequences from the things we love.**

CALEB WOOD
PLUMB
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma animação feita a mão livre em direção vertical. **An animation made by free hand and in the vertical direction.**



CHRIS COLEMAN
METRO RE/DE-CONSTRUCTION
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“METRO” é uma jornada que começa do lado de fora e se desloca para dentro. Às vezes envolvente, às vezes esparso e despedaçado, o tempo causa um movimento para frente e simplificação. É a documentação de um espaço físico, capturando coordenadas, cores e texturas variadas com precisão milimétrica. **“METRO” is a journey, beginning outside and moving inwards. Sometimes enveloping and sometimes sparse and shattered, time produces forward motion and simplification. It is the documentation of a physical space, capturing millimeter accurate coordinates, colors and varied textures.**



CONOR FINNEGAN
FEAR OF FLYING
IRLANDA | IRELAND

Um pequena ave com medo de voar tenta evitar sua ida ao sul para a passagem do inverno. **A small bird with a fear of flying tries to avoid heading south for the winter.**



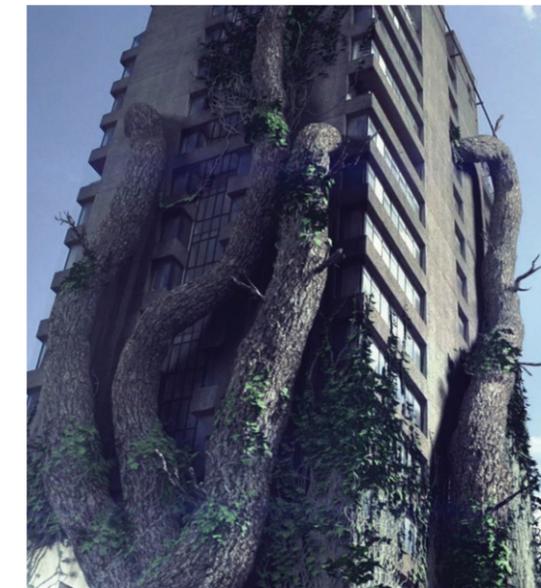
DAISUKE KANEKO
ECIRAVA
JAPÃO | JAPAN

Uma animação sobre um sem-teto avarento e um espelho misterioso. **An animation about a stingy homeless and a mysterious mirror.**



DANIEL FARAH
THE WEND
MÉXICO | MEXICO

Um homem angustiado que se libertou do aprisionamento da mente através da arte da dança. A música é de Clark Secret, com Martina Topley-Bird. **An anguished man who has freed himself from the imprisonment of the mind through the art of dance. The music is by Clark Secret, with Martina Topley-Bird.**



DAN KOKOTJALO
FMK/LAUNCH FILM
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“FMK/LaunchFilm” é um conjunto de sete trechos de filmes concentrados que desconstruem e expandem a lógica, a beleza e a angústia presas dentro de cada uma das 7 faixas do EP de estreia de Matthew Wilcock, FMK / Floating Metal Key. **“FMK/Launch Film” is an assembly of seven concentrated film snippets that deconstruct and expand the logic, beauty and anguish trapped within each track of the 7 tracks on Matthew Wilcock’s debut EP, FMK / Floating Metal Key.**

DANIEL BRITT
I DECIDED TO LEAVE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Um homem decide partir. Ele sabe que quer fazer algo com sua vida. Só não sabe ainda o quê. Uma jornada surreal dentro da mente do homem, com a voz de Tim Key. **A man decides to leave. He knows he wants to do something with his life. He just hasn’t figured out what yet. A surreal journey into the mind of man, voiced by Tim Key.**



DAVID BOUB
DAS HAUS/THE HOUSE
ALEMANHA | GERMANY

Em um sonho estranho e aparentemente inevitável, uma jovem luta para cuidar de sua avó, a despeito dos obstáculos apresentados por sua mãe e sua tia. **In a weird and apparently inevitable dream, a young girl struggles to take care of her grandmother, despite the obstacles presented by her mother and her aunt.**

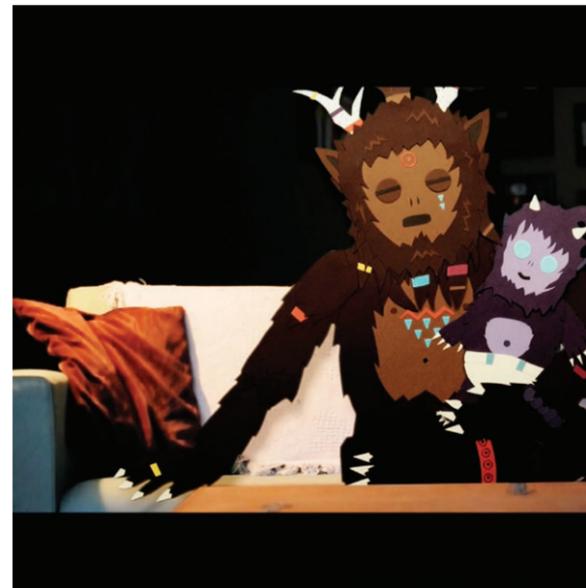




EMMA DE SWAEF & JAMES ROELE

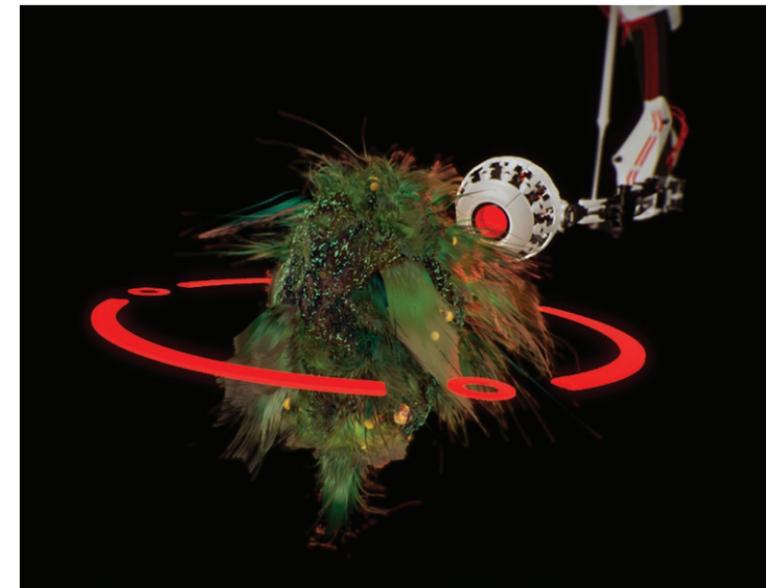
OH WILLY
BÉLGICA | BELGIUM

“Oh Willy” é uma animação sobre um garoto gordo que vai cuidar de sua mãe doente que vive em uma colônia de nudismo. **“Oh Willy” is an animation about a fat boy who will take care of his sick mother who lives in a nudist colony.**



ERIC POWER
MORNING RITUAL
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

Um monstro acorda com um som familiar e começa seu ritual matinal. **A monster wakes up with a familiar sound and begins his morning ritual.**



ERIC SCHOCKMEL
MACROSTRUCTURE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Macrostructure” é o primeiro episódio de uma micro-série e um mundo de histórias intitulado “E se você criasse vida artificial e ela começasse a te idolatrar”. Somos levados em uma jornada de animação 3D através de um mundo habitado por formas de vida sintéticas e as máquinas de autoconsciência que se autofabricam, autocontrolam e autorreciclam. **“Macrostructure” is the first episode in a micro-series and story world entitled “What If You Created Artificial Life And It Started Worshipping You”. We are taken on a 3D animated journey through a world inhabited by synthetic life forms and the self-aware machines who manufacture, control, and recycle them.**

EOIN DUFFY - DITCH THE MONKEYS

THOUGHTS
CANADÁ | CANADA

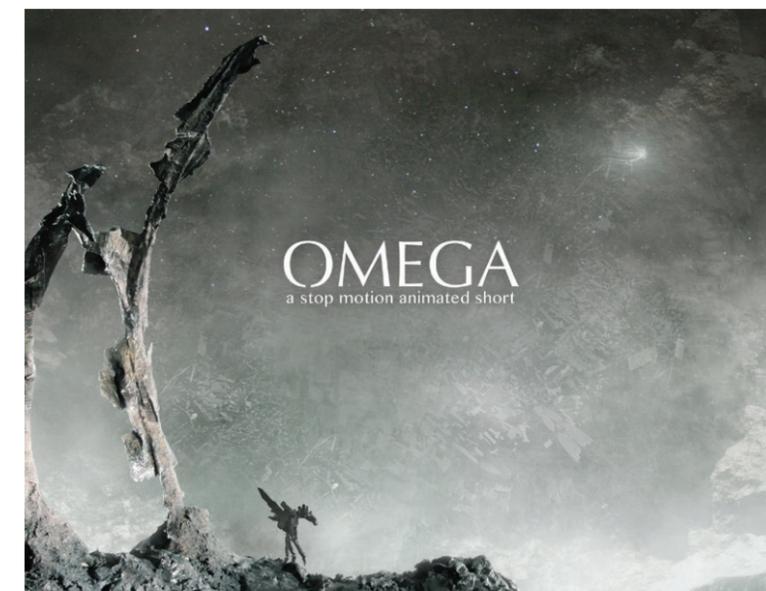
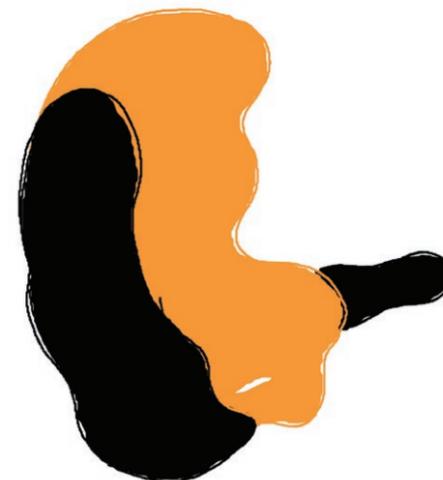
A animação é inspirada em cinco maneiras de bem-estar, um conjunto de ações baseadas em evidências que promovam a saúde mental positiva. **The animation is inspired in five ways of wellbeing, a set of actions based in evidences that promote positive mental health.**

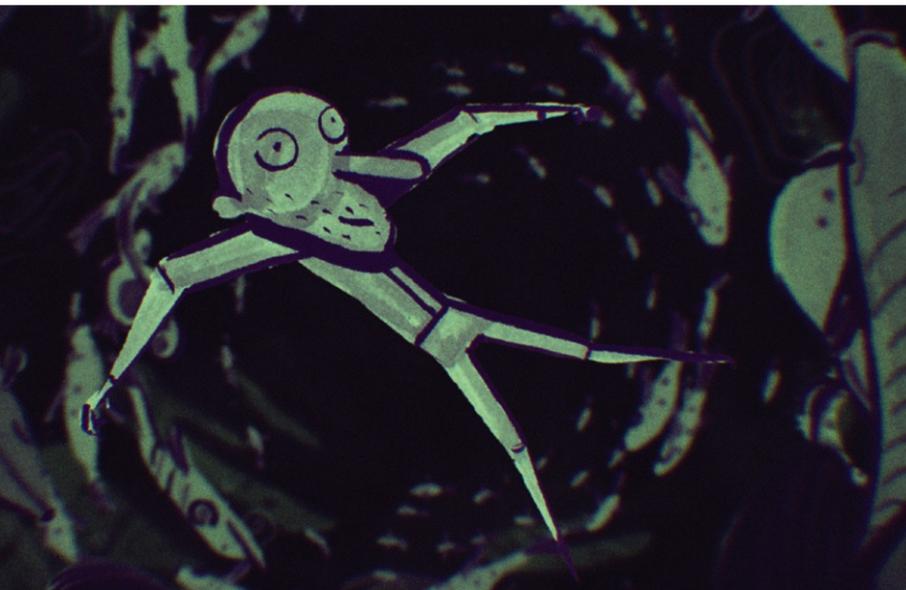
FABIO TONETTO
PLUTO 3000
ITÁLIA | ITALY

Uma figura orgânica e sons tecnológicos criam uma sensação de repulência. **An organic figure and technologic sounds create a sensation of repulence.**

EVA FRANZ & MARC JAMES ROELS
OMEGA
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

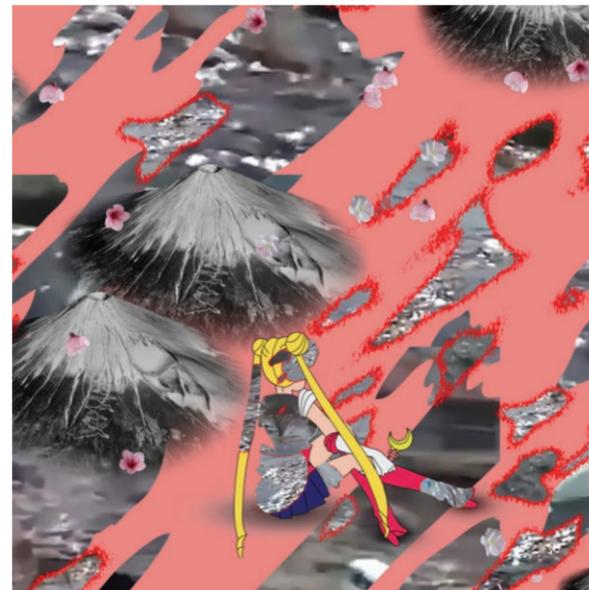
Forçado a voltar para suas raízes naturistas, Willy percorre seu caminho até a nobre selvageria. **Forced to return to his naturist roots, Willy bungles his way into noble savagery.**





FEDERICO GUTIÉRREZ
PERFECT WORLD
MÉXICO | MEXICO

“Perfect World” segue o retorno melancólico de um astronauta à Terra. Ele sente-se desconectado de seu planeta natal e conforme vagueia pelas ruas, é forçado a tomar um rumo inesperado. **“Perfect World” follows a spaceman’s melancholic return to Earth. He feels disconnected to his home planet and as he rambles through the streets, he’s forced to take an unexpected turn.**



FLORENT TEXIER
XIU XIU - BOTANICA DE LOS ANGELES
FRANÇA | FRANCE

Animação musical feita para a música do álbum “Angel Guts: Red Classroom”. **Musical animation made for the track of the album “Angel Guts: Red Classroom”.**

FIONA DALWOOD
GOOD GRIEF
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

“Good Grief” é um curta animado que explora as lições que aprendemos ao lidar com a dor da perda. Cinco pessoas reais partilham as suas histórias verdadeiras sobre perder algo precioso e qual lição isso lhes ensinou sobre a vida. **“Good Grief” is a short animation film that explores the lessons we learn dealing with the pain of loss. Five real people share their true stories about losing something precious and what lesson does that taught them about life.**

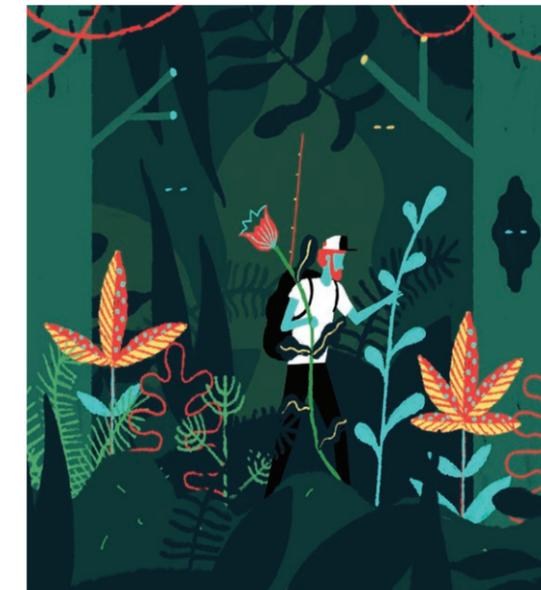


GAVIN HOFFMAN
COMPLICIT
IRLANDA | IRELAND

Um homem está em busca de ajuda para entrar em acordo com suas ações do passado. Ele é assombrado por algo do qual fez parte e abre-se a respeito da natureza de sua cumplicidade. Porém, o tempo para acertar as coisas está acabando. **“Complicit” é um filme que explora as consequências de nossas ações. A man is seeking help to come to terms with his past actions. He is haunted by what he has been a part of and opens up about the nature of his complicity. However time is running out to make things right. “Complicit” is a film exploring the consequences of our actions.**

HARUKI KAWANAKA
FLOAT
JAPÃO | JAPAN

Em 2014, o “Vimeo STAFF PICK” selecionou o vídeo musical do Qrion, “Float”. O vídeo também foi selecionado pelo “THISGROUND” – uma rede social exclusiva para artistas – em seu website. **In 2014, “Vimeo STAFF PICK” elected the Qrion music video, “Float”. The video was also elected by “THISGROUND” – an exclusive SNS for artists – on its website.**

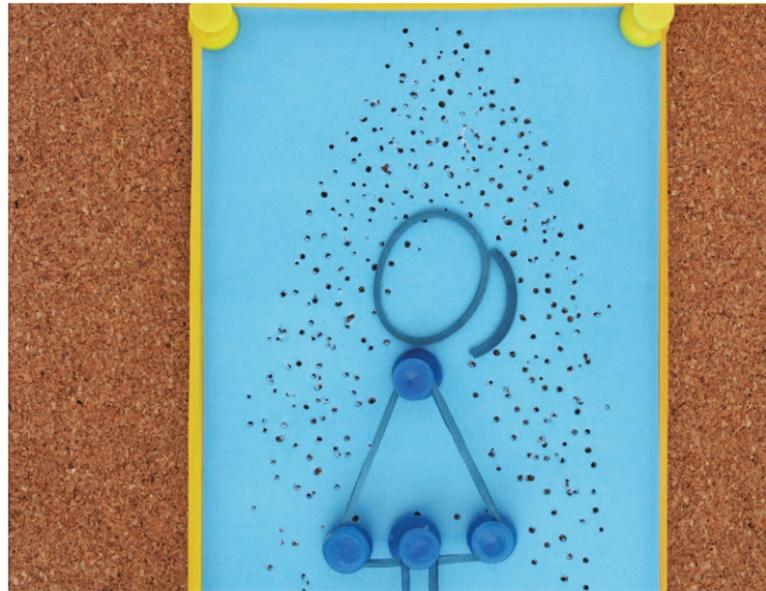


GIANT ANT TEAM
COSTA SUNGLASSES / PROJECT GUYANA
CANADÁ | CANADA

A indústria de pesca esportiva depende da conservação, e eles já vieram com tudo. Tiramos inspiração da arte, cores e música da Guiana para criar esta viagem de perspectiva mista sobre a selva e os animais selvagens que lá vivem. **The sport fishing industry relies on conservation, and they’ve jumped in with both feet. We took inspiration from the art, colours, and music of Guyana to create this mixed perspective tour of the jungle, and the wildlife that live there.**

GUILLAUME BLANCHET
A GIRL NAMED ELASTIKA
FRANÇA | FRANCE

Ela é jovem, sonhadora, destemida e dirige carros de maneira muito rápida. Gosta de aventura, fogos de artifício e mares implacáveis. **She's young, dreamy, fearless and drives cars very quickly. She likes adventures, fireworks and unforgiving seas.**



HEADLESS PRODUCTIONS / FEMA
SHOW YOU CARE
ESPANHA | SPAIN

Uma família se muda para uma casa nova, porém uma grande tempestade faz com que a casa fique alagada e eles têm que recuperar tudo de novo. Uma alerta sobre o risco de construir casas em lugares inadequados. **A family moves to a new house, however a huge storm makes it flooded and they have to recover everything again. It is an alert about the risk of building houses in inappropriate places.**

HI ORGANIC STUDIO
PLASTIC FLOWERS
TAIWAN

A história é sobre um homem que recorda seu passado no hospital depois de sua tentativa fracassada de se matar usando drogas. Vê na música uma forma de criar a vida. **The story is about a man who recalls his past in the hospital after a failed attempt of killing himself doing drugs. It sees in the music a way to create life.**

HISKO HULSING
JUNK YARD
HOLANDA | NETHERLANDS

Um homem está sendo roubado e esfaqueado por um drogado e no último segundo antes de morrer alguns flashes surgem diante de seus olhos. Ele tem uma visão de seu amigo de infância, quando este estava sendo atraído cada vez mais para o mundo nebuloso das drogas e da criminalidade sob a influência de um traficante. **A man is being robbed and stabbed by a junkie and in the last second before he dies, some flashes appear before his eyes. He has a vision of his childhood friend when he was being attracted more and more to the dark world of drugs and crime under the influence of a drug dealer.**

HENRIQUE BARONE
MIKE EDEL'S THE CLOSER
BRASIL/CANADÁ | BRAZIL/CANADA

Em um jogo de beisebol, um lançador está fazendo um jogo perfeito até que algo imprevisível acontece. Às vezes achamos que esses pequenos momentos em pequenas cidades não têm importância. **In a baseball game, a pitcher is pitching a perfect game until something unpredictable happens. Sometimes we think that these small moments in small towns don't matter.**



I-CHUN CHEN
SHUI-YUAN LIN LEGEND:
SECOND EPISODE
TAIWAN

Essa obra fala sobre a mágica, independentemente se ela é ou não maravilhosa. Lin Shui-Yuan foi bondoso e ajudou os pobres de forma gratuita. Portanto, as pessoas ainda valorizam e respeitam sua memória. **This work talks about the magic regardless whether it is marvelous or not. Lin Shui Yuan was kindhearted and assisted poor people free of charge. Therefore, people still cherish and respect his memory.**



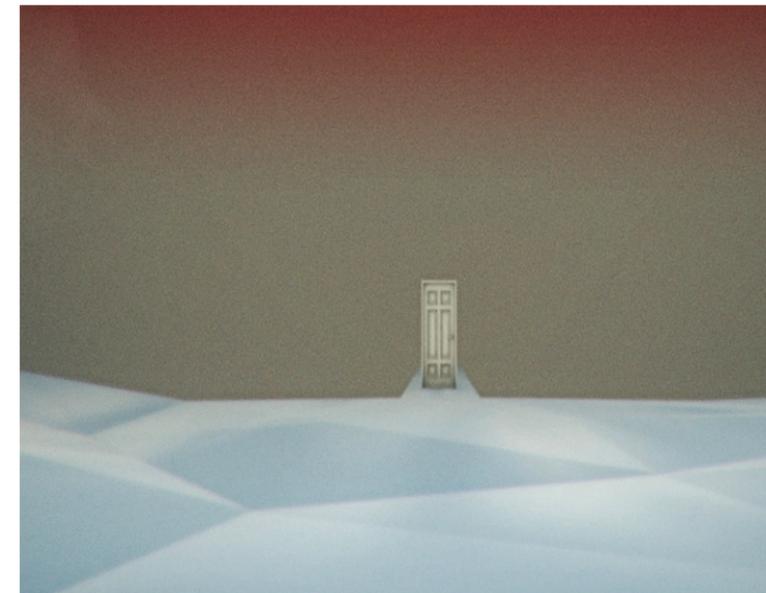
JAVIER POLO / TURANGA FILMS
EUROPE IN 8 BITS
ESPAÑA | SPAIN

“Europe in 8 bits” é um documentário de 76 minutos que explora o mundo da chip music, uma nova tendência musical que está crescendo exponencialmente na Europa. As estrelas desse movimento musical nos revelam como reutilizar hardware de velhos videogames e transformá-los em ferramentas capazes de criar novos sons e um estilo musical inovador. **“Europe in 8 bits” is a documentary of 76 minutes that explores the world of chip music, a new musical trend that is growing exponentially throughout Europe. The stars of this musical movement reveal to us how to reuse old videogames hardware to turn them into a tool capable of creating news sounds and an innovative musical style.**



IVAN FERNANDEZ
COUSAS DE MEIGAS
ESPAÑA | SPAIN

A jovem bruxa Curuxa perdeu sua avó antes de terminar seu treinamento. Ela terá que aprender sozinha a ser bruxa: feitiços, como voar e magia. Ela terá como auxílio – apesar de ainda não saber – a ajuda inesperada de um gárgula enfeitiçado pela lua. **The young witch Curuxa lost her grandmother before finishing their training. She will have to learn alone to be witch: spells, flying and magic. She will be aided – although she does not know – by the unexpected help of a gargoye**

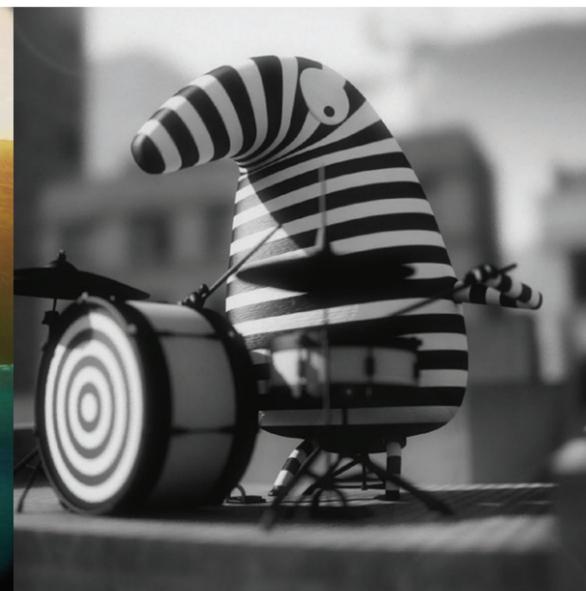
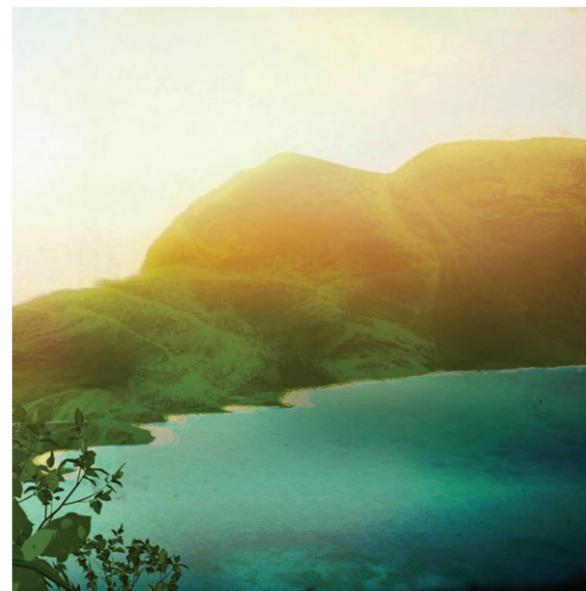


JOAN GUASCH
ISOLATED
ESPAÑA | SPAIN

O vídeo musical “Isolated” propõe uma jornada através de paisagens em 3D baseadas no surrealismo, cruzando diferentes estados mentais. **“Isolated” music video proposes a journey through 3D landscapes based in Surrealism, crossing different states of mind.**

JILLI ROSE
STICKY
FRANÇA | FRANCE

Exilada do paraíso tropical onde eles evoluíram, uma pequena população de insetos notáveis se esquivou da extinção escondendo-se sob um único arbusto varrido pelo vento no ponto mais alto da ilha em relação ao mar por 80 anos. Graças a uma equipe dedicada de cientistas, eles estão agora vivendo em segurança no cativeiro. **Exiled from the tropical paradise where they evolved, a small population of notable insects dodged extinction hiding under a single bush swept by the wind in the highest point of the island above sea level for 80 years. Thanks to a dedicated team of scientists, they are now living safely in captivity.**



JOB, JORIS & MARIEKE STUDIOS
HAPPY CAMPER - THE DAILY DRUMBEAT
HOLANDA | NETHERLANDS

Nos telhados de uma grande cidade, um grupo de criaturas inocentes está tentando manter o ritmo de um jogo fatal. **On the rooftops of a big city a group of innocent creatures is trying to keep up the pace of a fatal game.**

JOHN CODE KIM
STEADFAST STANLEY
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

O welsh corgi pembroke Stanley é deixado para trás no início de um apocalipse. Ele faz o possível para se reunir com seu dono... **Stanley the Pembroke Welsh Corgi is left behind in the break of an apocalypse. He does what ever he can to reunite with his owner...**



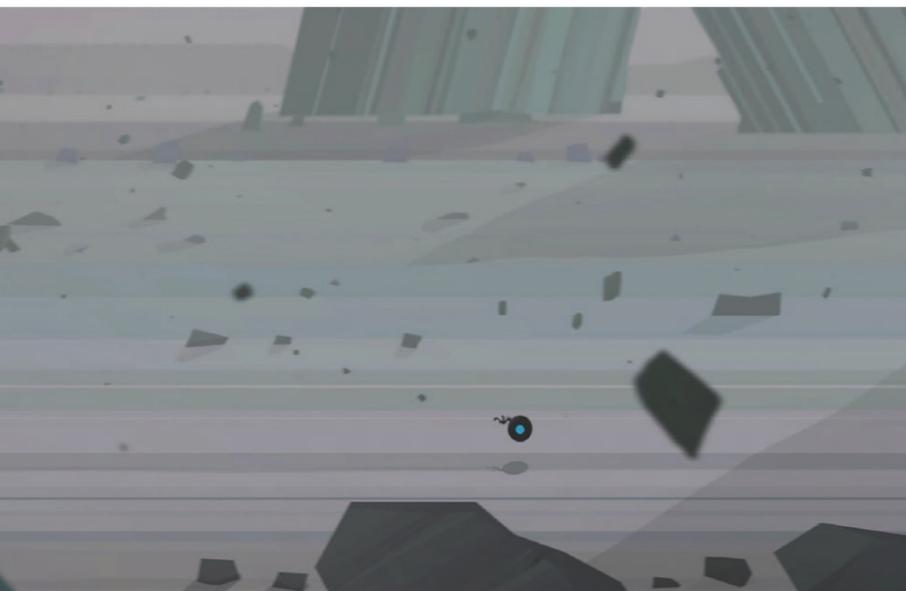


JOSEBA ELORZA
SALVA
ESPANHA | SPAIN

Uma lúdica viagem teve início sobre uma montanha, nos levando a conhecer outras dimensões. **A playful journey started over a mountain, taking us to meet other dimensions.**

KADAVRE EXQUIS
EQUATEUR / THE LAVA
FRANÇA | FRANCE

Vídeo musical da nova música do Equateur, The Lava. **Music video for Equateur's new song The Lava.**



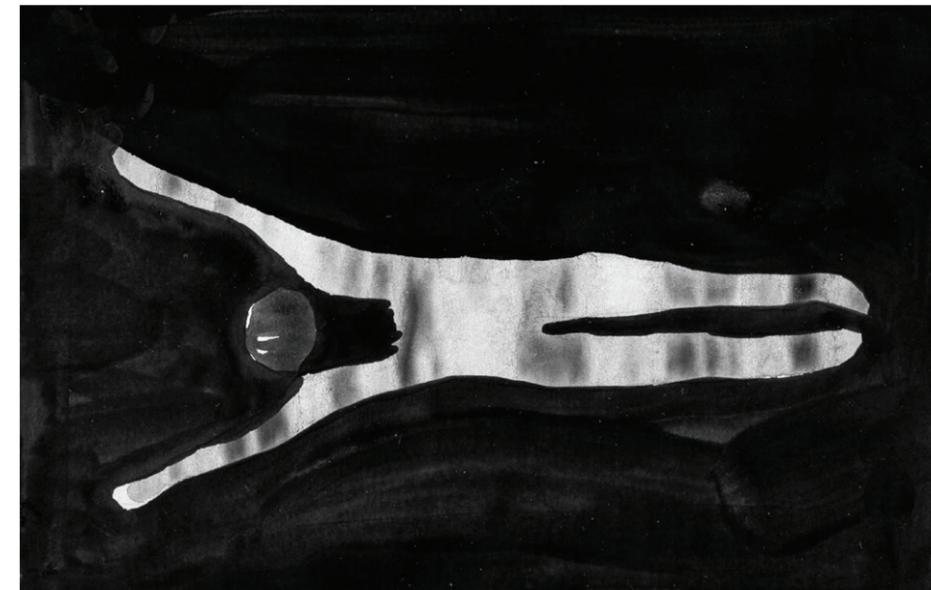
JUAN ANTONIO ESPIGARES
FUGA
ESPANHA | SPAIN

Sara, que acabou de chegar ao Conservatório Santa Cecília, vai descobrir que existem diferentes maneiras de se interpretar cada lado do prisma através do qual ela apreende sua realidade e seu talento. **Sara, who has just arrived at St Cecilia's Conservatory, will discover there are different ways to interpret each side of the prism from which she perceives her reality and talent.**



KATARZYNA KIJEK & PRZEMYSŁAW ADAMSKI
WE CUT CORNERS - BEST FRIEND
POLÔNIA | POLAND

Clip oficial da música "Best Friends" do We Cut Corners. **Official music video for "Best Friends", by We Cut Corners.**

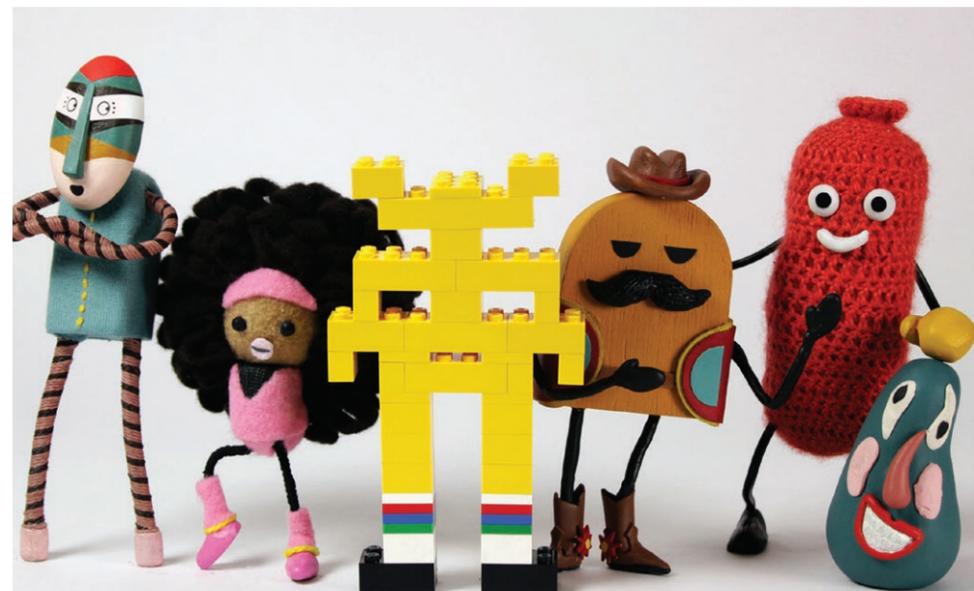


KATIE ARMSTRONG
INTERLUDE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

"Interlude" é um poema audiovisual criado durante uma residência artística de três meses em Berlim, Alemanha. Em sua raiz, o vídeo é um tributo ao espaço que existe fora da zona de conforto de uma pessoa, um brinde à maravilhosa estranheza da solidão em um mundo muito "conectado". **"Interlude" is an audio-visual poem, created during a three-month artist residency in Berlin, Germany. At its root, the video is a tribute to the space that exists outside of one's comfort zone; a toast to the wonderful strangeness of solitude in a very "connected" world.**

LA ACADEMIA DE ANIMACION
BAILONGO
ESPANHA | SPAIN

Lego, tecido, papel, malha, madeira, argila e outros materiais construíram a animação, fazendo com que seis personagens carregassem essa estética com eles. **Lego, cloth, paper, mesh, wood, clay and other materials built this animation, making six characters carry this aesthetic with them.**



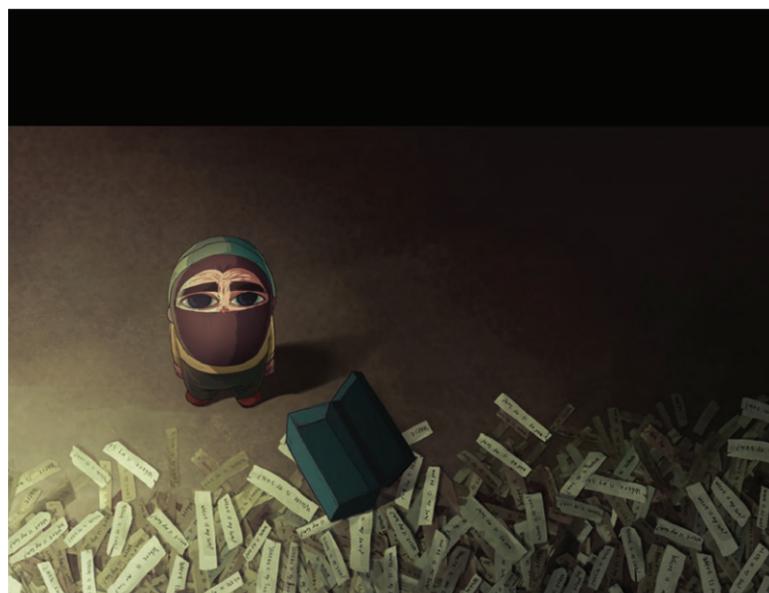


LUCAS NAVARRO
BORD DE MER
FRANÇA | FRANCE

Um menino observa encantado uma vitrine de loja de brinquedo e com o tempo os brinquedos vão se autodestruindo, gerando uma surpresa. **A boy watches delighted the showcase of a toy store and over the time the toys start to self-destruct, creating a surprise.**

MARGHERITA PREMURROSO
M.O.M.
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

A vida tranquila de um pescador é feita de pequenos atos repetidos dia após dia. Ela está arruinada pelo sentimento de culpa, que passa a fazer parte desta rotina. Infelizmente, a própria natureza do pescador torna impossível alterar o seu erro. **The peaceful life of a fisherman is made by small repeated acts, day after day. It is ruined by the feeling of guilt, which becomes part of this routine. Unfortunately the very nature of the fisherman makes it impossible to change his mistake.**



MALCOLM SUTHERLAND
STORM JUMPER
CANADÁ | CANADA

Aproximando-se de uma tempestade planetária, uma figura solitária consegue evitar o desastre. **Approaching a planetary storm, a solitary figure is able to avoid the disaster.**

MARINE DUCHET
CYCLOPE
FRANÇA | FRANCE

Em uma noite de insônia, um casal começa a ter várias alucinações e delírios com imagens ora lúdicas, ora aterrorizantes. **In a sleepless night, a couple begins to have several hallucinations and delusions with images sometimes playful, sometimes terrifying.**



MARKUS HOFKO
FLYING LOTUS (FEAT. LAURA DARLINGTON PHANTASM)
NOVA ZELÂNDIA | NEW ZEALAND

Um estranha criatura do deserto auxilia um corpo holográfico em seu processo de transformação de carga e descarga. **A strange desert creature assists a holographic body in its transformative process of charge and discharge.**



MARYAM FARAHZADI
THE ROLE OF EACH FRET
IRÃ | IRAN

A história é sobre a união de um casal apaixonado com o auxílio de um esforço conjunto entre música e natureza apresentado em miniaturas persas da antiga terra do Irã. **The story is about union of a couple in love by getting assistance from a joint effort of music and nature performed in Persian miniatures from the ancient land of Iran.**



MATHIEU LABAYE
ORGESTICULANISMUS
BÉLGICA | BELGIUM

Em movimento, você controla sua vida, você está livre para ir e vir, agir da forma como lhe convém. Porém quando você está privado da capacidade de se mover, para sobreviver é preciso reinventar o movimento. **In motion, you control your life, you're free to come and go, to act the way you want. However when you lack the ability to move, you need to reinvent the movement in order to survive.**



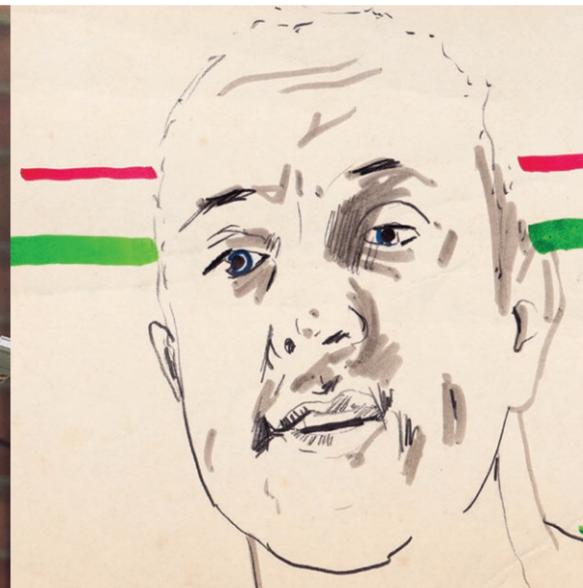
MATTHEW STEPHENSON
THEY BOTH EXPLODE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Um conto alucinante sobre consumo, tristeza, redenção e vômito. Uma garça encontra um sapo com olhos convidativos. Ambos explodem. **An amazing tale about consumption, sadness, redemption and vomiting. A heron finds a toad with inviting eyes. Both explode.**



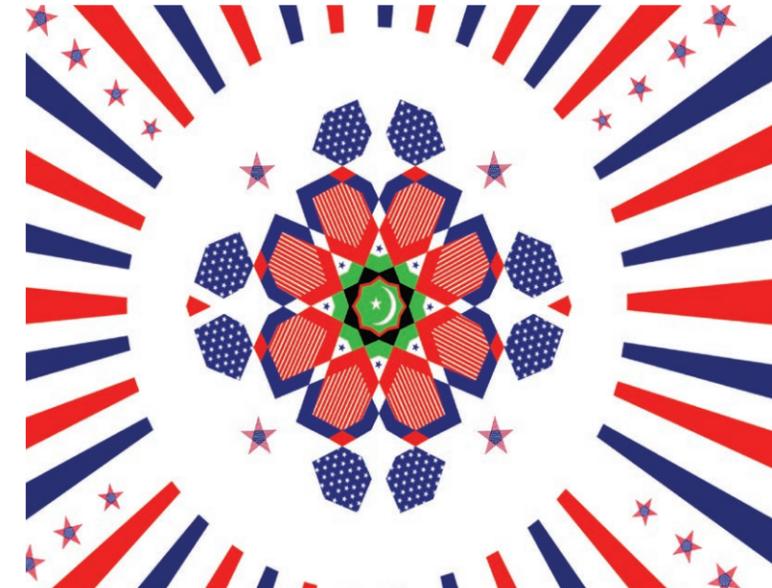
MATT BURNISTON
THE MEGA PLUSH
EPISODE II
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

A tensão na cidade é alta. Com a promessa de uma soma considerável de dinheiro prendida diante deles, muitos empresários uniram forças com o SOC para atividades extracurriculares. Armado com suas duas facas, Mega Tiger encara qualquer inimigo que se atreve a interromper a sua busca por bebida e mulher. **High is the tension of the city. With the promise of a considerable amount of money held before them, many businessmen joined forces with SOC for extracurricular activities. Armed with his two knives, Mega Tiger faces any enemy who dares to interrupt his search for drinks and women.**



MATT SCHARENBRICH
SIMS "LMG"
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

O vídeo destaca o contraste entre a narrativa confessional, um antagonismo entre o escuro dos versos e a mensagem muito feliz e positiva do refrão. A canção tem uma melodia sincera e enérgica, onde os dedos se transformam em foguetes e fogos de artifício emergindo de palmas. **The video highlights the contrast between the confessional narrative, an opposition among the dark verses, and the very happy and positive message in the chorus. The song has a sincere and energetic melody, where fingers turn into rockets and fireworks emerging from palms.**



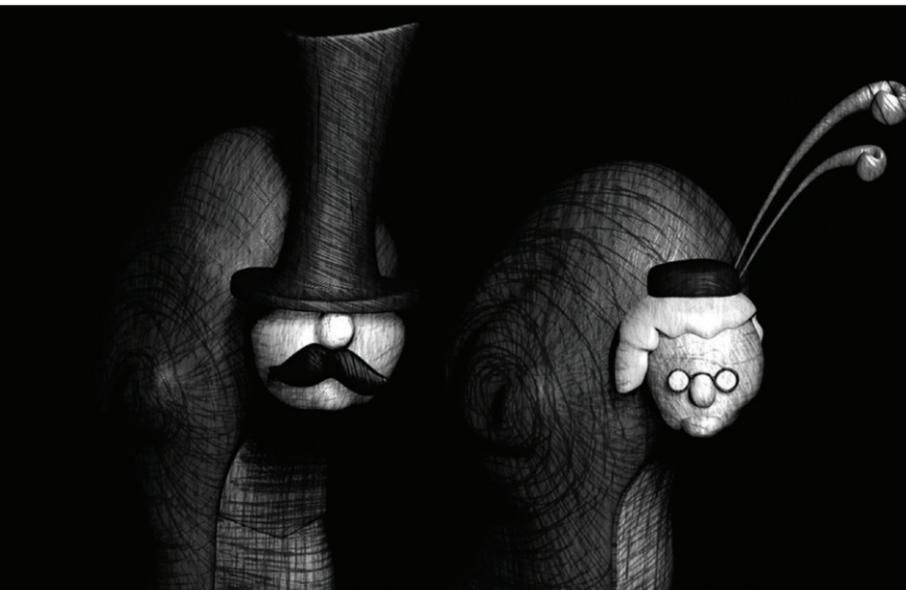
MAX HATTLER
STOP THE SHOW
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

O filme, encomendado pela Anistia Internacional, é uma referência às relações internacionais e ao comércio de armas. A campanha foi criada em apoio ao tratado das Nações Unidas para regular o comércio de armas entre países e reduzir as mortes por armas de fogo em todo o mundo. **The film, commissioned by Amnesty International, is a reference to international relations and arms trade. The campaign was created in support of a United Nations treaty to regulate the arms trade between countries and reduce worldwide killings through firearms.**

MAX LITVINOV
BIRDER
RÚSSIA | RUSSIA

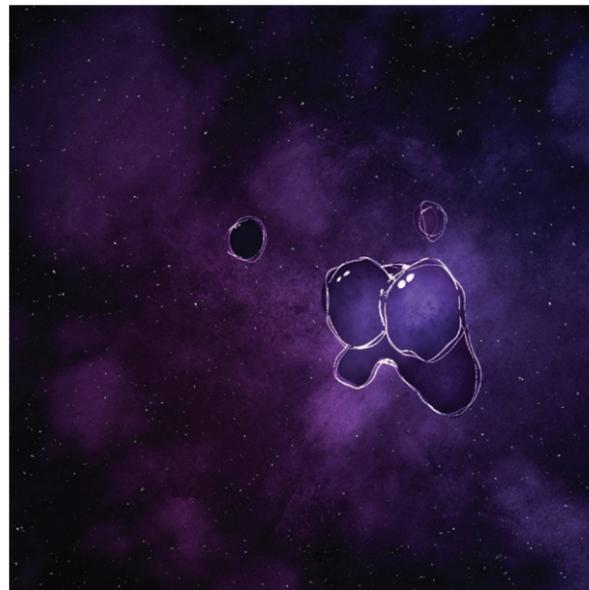
Animais e plantas lúdicas interagem em uma floresta encantada. **Playful animals and plants interact in an enchanted forest.**





MAXIME HÉLIER
DEUX ESCARGOTS S'EM VONT...
FRANÇA | FRANCE

Animação feita em desenhos preto e branco, composta pequenos caracóis se locomovendo lentamente sobre um piano. Na partitura podemos ver notas sendo representadas por folhas, criando uma linda composição sonora e visual. **Animation made in black and white drawings, made up by small snails moving slowly over a piano. In the score we can see musical notes being represented by leaves, creating a beautiful sound and visual composition.**



MAXIME HÉLIER
LA GOUTTE
FRANÇA | FRANCE

Durante a noite, um jovem observa uma gota de chuva cair do céu. Esse curta-metragem foi feito em aproximadamente 5 meses durante meu 4º ano na Supinfocom. **During the night, a young man watches a raindrop fall from the sky. This short movie was made in approximately 5 months during my 4th year at Supinfocom.**



MIGUEL JIRÓN
PAINT SHOWERS
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Cosmos giratórios de tinta abrem caminho para uma tempestade de cores e gotas. Uma animação experimental que é uma mistura de tinta sobre vidro e stop motion, "Paint Showers" é a antecipação, a fúria e a liberação de uma tempestade colorida... **Swirling cosmos of paint give way to a storm of color and drips. An experimental animation that is a mix of paint on glass and stop motion, "Paint Showers" is the anticipation, fury, and release of a colorful storm...**



MIKE GEIGER
ON THE SUBWAY
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

Uma instigante viagem feita dentro de um trem em um subsolo. **An exciting journey taken on a subterranean train.**

MR KAPLIN
DAMP SPIRITS
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Foi há pouco mais de um ano, desde que o Sr. Kaplin fez a mudança para Londres e tem sido muito bom para nós. Este Natal, pensei que seria bom deixar um pouco para trás. **It was just over a year ago since Mr. Kaplin moved to London, and it has been very good for us. This Christmas, I thought it would be good to leave a little behind.**



MEDITATING BUNNY STUDIOS
YELLOW STICKY NOTES:
CANADIAN ANIJAM
CANADÁ | CANADA

Pela primeira vez na história do Canadá, 15 animadores independentes e reconhecidos se uniram para criar um filme de animação colaborativa: "Yellow Sticky Notes". **By the first time in Canada history, 15 independent and renowned animators united to create a collaborative animated film: "Yellow Sticky Notes".**



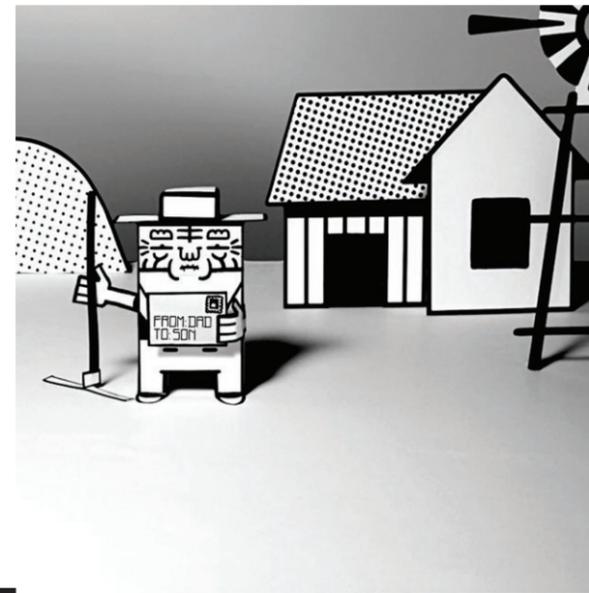


MURAT SAYGINER
ZODIAC - EVOLUTION
ALEMANHA | GERMANY

Linhas cósmicas nos levam a uma viagem astral, nos fazendo refletir sobre as polaridades yin e yang, bem e mal, justiça e injustiça... Situações são levadas a serem refletidas dentro de um tabuleiro do zodíaco. **Cosmic lines lead us to an astral journey, making us think over the polarities of yin and yang, good and evil, justice and injustice... Situations are taken to be reflected inside a zodiac board.**

NOAH HARRIS
JULIO BASHMORE'S
PEPPERMINT
REINO UNIDO |
UNITED KINGDOM

Figuras geométricas simulam um jogo, criando um código próprio de comunicação. **Geometric figures simulate a game, creating its own communication code.**



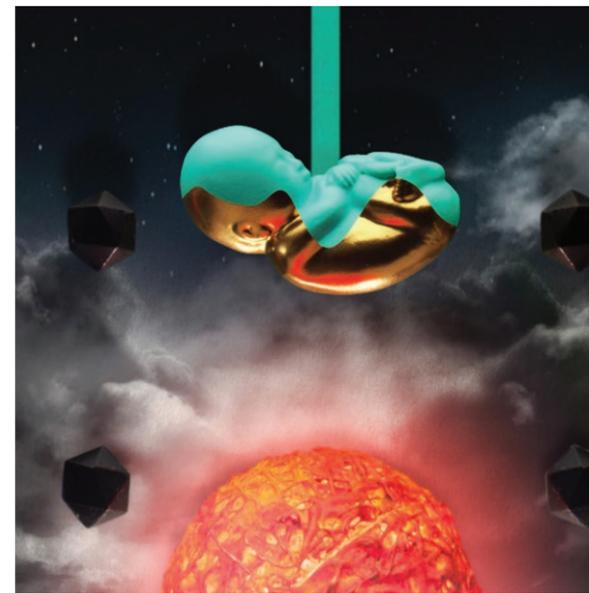
NILS KNOBLICH
FROM DAD TO SON
ALEMANHA | GERMANY

Um prisioneiro recebe uma mensagem dizendo que seu velho pai precisa de ajuda para arar o campo. Em sua situação desesperada, o prisioneiro repentinamente tem a ideia de usar os guardas para arar a terra de seu pai. **A prisoner receives the message that his old father needs help with tilling the field. In his desperate situation the prisoner suddenly has the idea to use the guards to till his dad's land.**



NICOLE STAFFORD
THE USUAL
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Inspirado por um verão trabalhado em um café full time. **Inspired by working full time in a café during summer.**



PAUL BLOOMFIELD
SQUEEZIE
REINO UNIDO |
UNITED KINGDOM

"Squeezie" é apresentado como o inconsequente, a internet de passar fragmentos exercidos no artifício de uma máquina que é a única soma possível de um toque desesperado de linguagem. **"Squeezie" is presented as the inconsequential, the internet of passing fragments wielded in the artifice of a machine which is the only possible summation of a desperate touch of language.**



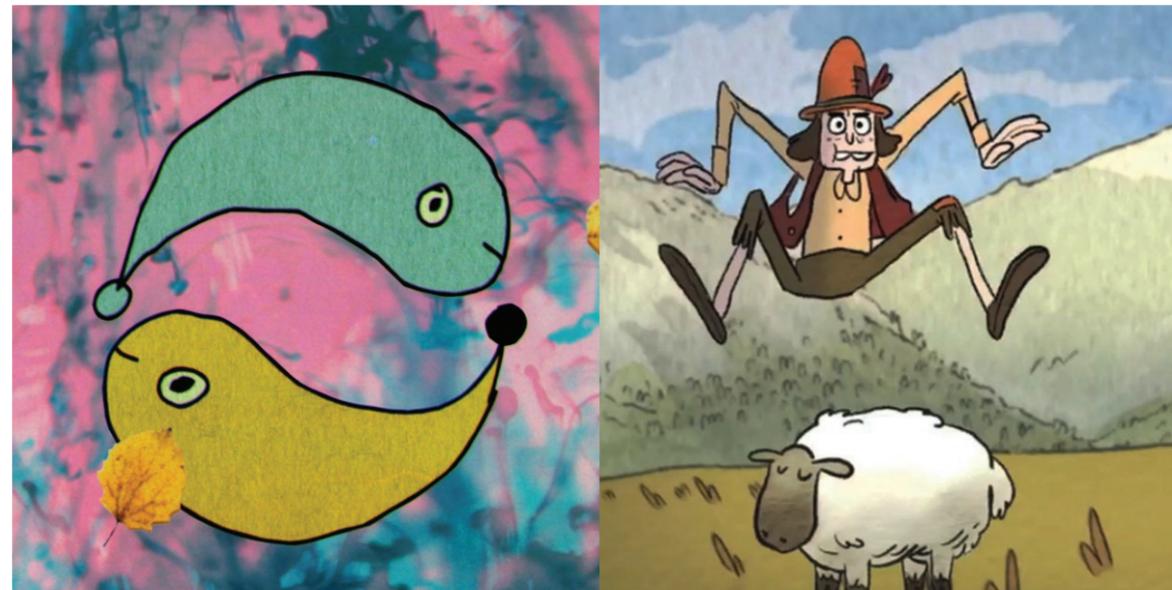
PÉTER VÁCZ
RABBIT AND DEER
HUNGRIA | HUNGARY

O coelho e o veado vivem felizes e descuidados até que sua amizade é posta à prova pela nova obsessão de veado para encontrar a fórmula para a 3ª dimensão. Depois de um acidente inesperado, ele se encontra em um mundo novo. Separados por dimensões, os dois amigos têm de encontrar o caminho de volta para o outro. **The rabbit and the deer live happily and carelessly until their friendship is put to the test by the deer's new obsession: to find the formula for the 3rd dimension. After an unexpected accident, he finds himself in a new world. Separated by dimensions, the two friends have to find the way back to each other.**



PIERO TONIN
HOBLO: THE PATH TO FREEDOM
ITÁLIA | ITALY

Um peregrino carregando um fardo pesado atravessa uma floresta sombria até um vale radiante. Durante o caminho, ele encontra quatro personagens misteriosos em sua busca por liberdade espiritual. Junte-se ao pequeno "Hobilo" em sua jornada por paz e iluminação. **A pilgrim carrying a heavy burden travels through a dark forest to a radiant valley. Along the way, he encounters four mysterious characters on his search for spiritual freedom. Join little "Hobilo" in his quest for peace and enlightenment.**

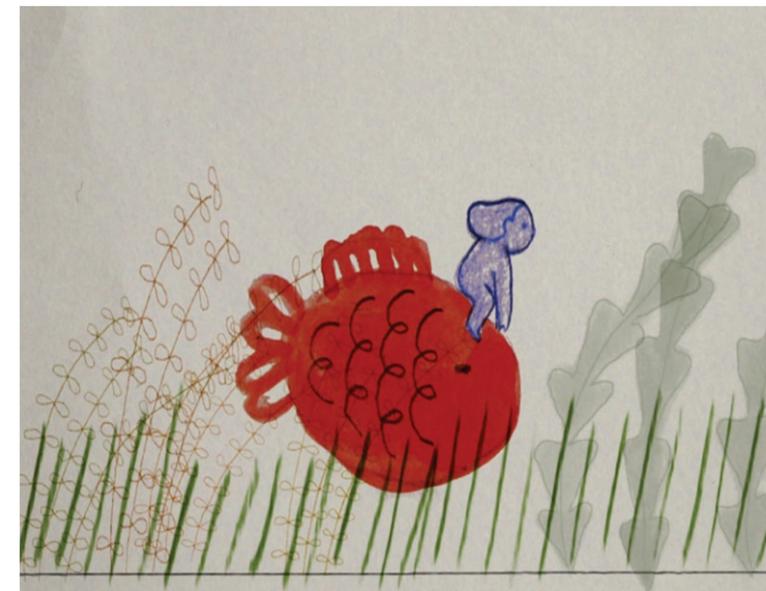


RENATA GAŚIOROWSKA
WITH YOUR EYES CLOSED
POLÔNIA | POLAND

Videoclipe de animação para a banda francesa D.WIGHT. Seguimos dois amantes brincando e dançando, experimentando constantes mudanças. Ele mostra o charme e a fluidez do amor. **Animated music video for the French band D.WIGHT. We follow two lovers playing and dancing, experiencing constant changes. It shows the charm and fluidity of love.**

SETH BOYDEN
HOOF IT
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um menino sai em uma perigosa busca através das montanhas para resgatar a cabra desaparecida de sua família. **A boy goes on a dangerous quest through the mountains to rescue his family's missing goat.**



ROSANNA WAN
I LIKE IT WHEN YOU'RE GONE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Uma pequena animação criada para o videoclipe da música de Tom Rosenthal. **A small animation created for Tom Rosenthal's music video.**



ROSANA URBES
GUIDA
BRASIL | BRAZIL

"Guida", uma doce senhora que há 30 anos trabalha como arquivista no Fórum da cidade, tem sua rotina entediante modificada ao se deparar com um anúncio para aulas de modelo vivo em um centro cultural. **"Guida", a sweet lady that works for 30 years as an archivist in the city Forum, has her boring routine changed when she comes across an ad for live model classes in a cultural center.**

RYANN SHANNON
RAIN CHECK BIRDER
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma inocente rã quer brincar na chuva, mas suas amigas consideram a ideia infantil e buscam uma opção mais "madura". **A naive frog girl wants to play in the rain, but her friends consider that plan childish and seek out a more "mature" option.**





SHIMI ASRESAY & HILI NOY
STRANGE FRUIT
ISRAEL

A pacífica rotina diária de pai e filho é interrompida por um encontro de um menino desconhecido, diferente deles na cor. Uma alegoria para os fenômenos do racismo como uma epidemia cultural adquirida. **The peaceful daily routine of father and son is interrupted by an encounter of an unfamiliar boy, different from them in color. An allegory to the phenomena of racism as an acquired cultural epidemic.**



TAKAYUKI SATO
THE MOMENT OF BEAUTY
JAPÃO | JAPAN

Uma bola de luz nos leva a uma experiência estética transcendental. **A ball of light takes us to a transcendental aesthetic experience.**



TALIA RANDALL AND COMMON
ROOM ANIMATION PROJECT
COMMON ROOM
ISRAEL

A animação é uma colaboração entre 13 animadores com o poema "Sala Comum" de Talia Randall. Cada um dos animadores escolheu um segmento do poema no qual se inspiraram e trouxeram seu próprio estilo, técnica e interpretação do poema. **The animation is a collaboration of 13 animators with the poem "Common Room", by Talia Randall. Each animator chose a segment of the poem to inspire themselves and brought their own style, technique and interpretation of the poem.**



TETSUYA TATAMITANI
MIA ANIMATION
JAPÃO | JAPAN

Uma animação composta por desenhos e fragmentos do meio ambiente. **An animation made up by drawings and fragments of the environment.**



VICTOR CAIRE
PINNIPÉDES
FRANÇA | FRANCE

Duas lontras, uma praia e pequenas interações da natureza. **Two otters, one beach and small interactions of nature.**

SIQI SONG
FOOD
CHINA

Um documentário de animação sobre comida. **An animation documentary about food.**



TOBIAS STRETCH
UNITY BY CRISTOPHER BONO
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

A animação foi criada com teatro de fantoches animados durante 5 minutos. A obra foi inspirada no compositor Christopher Bono. O vídeo foi construído a partir de mais de dez mil fotos, sendo criado em grande parte ao ar livre durante o longo inverno 2013-2014. **The animation was created with animated puppet theatre for 5 minutes. Composer Christopher Bono inspired this work. The video was built from over ten thousand photos, being created largely outdoors during the long winter of 2013-2014.**

VIVIENNE MEDRANO
TIMBER
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

Em uma floresta encantada uma menina provoca uma grande dança, fazendo acontecer uma grande festa e unindo a comunidade local, até que desperta a fúria de um grande monstro. Porém ele é domado com a música. **In an enchanted forest a girl causes a great dance, creating a big party and uniting the local community, until unleashing the fury of a great monster. However he is tamed by the music.**



WASARU BRIAN DAMAGE MEETS VIBRONICS - SUFFERATION
FRANÇA | FRANCE

O Exército indiano durante a I Guerra Mundial contribuiu com um número de divisões e brigadas independentes para a Europa, para o Mediterrâneo e para os teatros de guerra no Oriente Médio. **The Indian army during World War I sent a number of independent divisions and brigades to Europe, to the Mediterranean e to the theaters of war in the Middle East.**



WASARU KALY LIVE
DUB - ALLAXIS
FRANÇA | FRANCE

Dirigindo pela estrada depois de cometer um crime, os nossos protagonistas correm através de uma miríade de opções animadas colocando o espectador no lugar do condutor. **Driving down the road after committing a crime, our protagonists run through a myriad of animated options putting the viewer in the conductor's place.**



WATARU UEKUSA
A CROW IS WHITE
JAPÃO | JAPAN

Atormentada durante um pesadelo, uma menina se vê em situações de incríveis aventuras. **Tormented during a nightmare, a girl finds herself in situations of incredible adventures.**

ZACHARY ZEZIMA CRUISING
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um jovem cruzando entre um sonho de uma pessoa extrovertida e pesadelo de um introvertido; o mundo caótico e cacofônico de diversão forçada a bordo de um cruzeiro insular. Sua incapacidade inicial de aceitar seu ambiente o leva à fantasia suicida, onde ele aprende a lidar com seu estresse, desconforto e ansiedades. **A young man crossing through an extrovert's dream and an introvert's nightmare; the chaotic and cacophonous world of forced-fun aboard an insular cruise ship. His initial inability to accept his environment drives him to suicidal fantasy, where he learns to cope with his stressors, discomfort and anxieties.**



WESLEY RODRIGUES
VIAGEM NA CHUVA
BRASIL | BRAZIL

A chuva, assim como o circo, percorre um longo caminho até seu lugar de destino. Quando se vão, ficam as lembranças. **Rain, like the circus, runs through a long way to its destination. When they are gone, the memories stay.**

FESTIVAIS PARCEIROS

PARTNERS FESTIVALS

JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL

ANIMATED SHORT PROGRAM 2014

IMABAYASHI YUKA **MyakuMyaku / Drops of life** Japão | Japan
 HIMEDA Manabu **Yokosobokudesu** Japão | Japan
 HIRAOKA Masanobu **One And Three Four** Japão | Japan
 KABUKI Sawako **Here, There and Everywhere** Japão | Japan
 KIM Hakhyun **Maze King** Coreia do Sul | South Korea
 KUNO Yoko **Airy Me** Japão | Japan
 MIZUE Mirai **Wonder** Japão | Japan
 MIZUSHIRI Yoriko **Snow Hut** Japão | Japan
 SUKIKARA Makiko & MATSUMURA Kohei **Wee Willie Winkie** Japão | Japan
 WADA Atsushi **Anomalies** Japão | Japan
 YAMAZAKI Shishi **Yamazuki Yamazaki** Japão | Japan
 YUASA Masaaki **Kick Heart** Japão | Japan

BEYOND THE TECHNOLOGY

KAKIMOTO Kensaku **Minicar Music Player** Japão | Japan
 KURATA Kogoro & YOSHIZAKI Wataru **Suidobashi Heavy Industry "KURATAS"** Japão | Japan
 ONISHI Keita **Haisuionasa "Dynamics Of The Subway"** Japão | Japan
 OYAGI Tsubasa, BABA Kampei, TAKCOM, MUIRA Koschi, WATANABE Takayukim MAEDA Sadonori, HASHIMOTO Toshiyuki, TERAJ Hironori & KAJIMA Takahiko **Tokyo City Symphony** Japão | Japan
 Quayola **Strata #4** Itália | Italy
 Saigo No Shudan (ARISAKA Ayumu, OITA Mai & KOHATA Ren) **Yakenohara "Relaxin"** Japão | Japan
 SATO Masahiko & EUPHRATES **Ballet Rotoscope** Japão | Japan
 SUGANO Kaoru, YASUMOCHI Sotaro, ORAI Yu, Nadya KIRILLOVA, YONEZAWA Kyoko, SEKINE Kosai, SAWAI Taeji & MANABE Daito **Sound of Honda / Ayrtton Senna**

1989 Japão/Rússia | Japan/Russia
 TAMAKI Roy **Roy Tamaki "Wonderful"** Japão | Japan
 Tom WRIGGLESWORTH / Matt ROBINSON **Travis "Moving"** Reino Unido | United Kingdom
 TSUJIKAWA Koichiro **Salyu X Salyu "Hanashitaianatato"** Japão | Japan
 Victor HAEGELIN **Professor Kliq "Wire & Flashing Lights"** França | France
 World Order **World Order in Budokan** Japão | Japan
 Z-Machines Project **Z-Machines** Japão | Japan

SICAF 2013 AWARDS

Alexis BEAUMONT, Remi Godin **Let's Go** França | France
 Amelie HARRAULT **Kiki Of Montparnasse** França | France
 Christopher KEZELOS **Festival Trailer** Austrália | Australia
 Hisko HULSING **Junkyard** Holanda/ Bélgica | Netherlands/Belgium
 JEONG DAHEE **The Hours Of Tree** Coreia do Sul/França | South Korea/France
 Joni MÄNNISTÖ **Electric Soul** Coreia do Sul/Finlândia | South Korea/Finland
 Tomasz POPAKUL **Ziegenort** Polónia | Poland
 Yousif AL-KHALIFA **Sleeping With The Fishes** Reino Unido | United Kingdom

SIGGRAPH

S2013 COMPUTER ANIMATION FESTIVAL ELECTRONIC THEATER SELECTS (SVR ISSUE 179)

Blizzard Entertainment **World of Warcraft: Mists Of Pandaria Cinematic Intro** Estados Unidos | United States
 Dans Digital **Midea** China
 Georg Simon Ohm University of Applied Sciences Nuremberg **Hermit** Alemanha | Germany
 Gobelins, L'école de l'image **One Day** França | France
 Grupa Smaczne **Lost Senses** Polónia | Poland
 Machine Molle **Fortune Elephant**

Dream França | France
 Mathieu Gérard **Perfect Shadow** França | France
 Media Design School **Funeral Home Piñatas** Nova Zelândia | New Zealand
 Method Studios **Cloud Altas: The World's Sonmi And Zachry** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 Method Studios **Halo 4: The Commissioning** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 Unit Image **Zombi U** França | France
 Passion Pictures **Toyota Prius 'Hum'** Reino Unido | United Kingdom
 Platige Image **Cyberpunk 2077 Teaser** Estados Unidos | United States
 Ryan Grobins **The Rose of Turaida** Austrália | Australia
 Supifocom Arles **À La Française** França | France
 Supifocom Arles **Bet She'na** França | France
 Taiyo Kikaky Co, Ltd. **Not Over** Japão | Japan
 WeWereMonkeys **Of Monsters And Men: King And Lionheart** Canadá | Canada

S2013 COMPUTER ANIMATION FESTIVAL DAYTIME SELECTS (SVR ISSUE 180)

Amrinder Singh Jassar **SideKick** Estados Unidos | United States
 Animations Studios **Gran Via** Reino Unido | United Kingdom
 Anthimos Xenos **Econews Iden** Grécia | Greece
 ArtFx **Reverso** França | France
 Blizzard Entertainment **StarCraft II: Heart of the Swarm Cinematic Intro** Estados Unidos | United States
 Blur Studio, Inc **Elder Scrolls** Estados Unidos | United States
 Blur Studio, Inc **Dark Souls II** Estados Unidos | United States
 Blur Studio, Inc **PlanetSide 2: Death is No Excuse** Estados Unidos | United States
 Cut & Cook **Infime** França | France
 Dans Digital Gemdale Lake City **Art Glory** China

Dans Digital Gemdale Lake City **Rain** China
 Dans Digital Gemdale Lake City **Park 1903** China
 Digic Pictures **Assassin's Creed III - Hungary** Hungria | Hungary
 Digic Pictures **Castlevania - Lords of Shadow** Hungria | Hungary
 Digic Pictures **HALO 4 Prologue** Hungria | Hungary
 Francesco Siddi **Caminandes: Llama Drama** Holanda | Netherlands
 Gravity **Disintegration by Monarchy ft. Dita Von Teese** Suíça | Switzerland
 Gravity **Making Of Disintegration By Monarchy ft. Dita Von Teese** Suíça | Switzerland
 Gobelins l'école de l'image **Le Ballet** França | France
 Gobelins l'école de l'image **In-Between** França | France
 Gobelins l'école de l'image **Panade Sur Le Green (Trouble On The Green)** França | France
 Gobelins, l'école de l'image **Rhapsodie Pour Um Pot-au-feu (Stewpot Rhapsody)** França | France
 IAM Entertainment **R'há** Estados Unidos | United States
 Lisaa **House Pickles** França | France
 MagicPictures Studios, Inc. **Subaru XV 'The Battle' With Symmetrical AWD** Japão/Estados Unidos | Japan/United States
 Media Design School **Shelved** Nova Zelândia | New Zealand
 Method Studios **Abraham Lincoln: Vampire Hunter - Train Top Battle** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 Method Studios **Kia 'Hotbots'** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 Method Studios **Kia 'Space Babies'** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 Method Studios **Wrath of the Titans - Awakening of Kronos** Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom
 MPC **4/7 Idents** Reino Unido | United Kingdom
 MPC **Dell, Thomas** Reino Unido | United Kingdom
 MPC **Nike+, Game On** Reino Unido | United Kingdom

MPC **Prometheus** Reino Unido | United Kingdom
 Nagoya City University **Hamayuri** Japão | Japan
 Nagoya City University **Time Lapse Radiance** Japão | Japan
 Neither-Field **Metropolis Pt. II** Estados Unidos | United States
 Passion Pictures **Stadium UK** Reino Unido | United Kingdom
 Ran Sieradzki **Meet Me Far** Canadá | Canada
 Supinfocom Arles **AZUL** França | France
 Supinfocom Arles **Contre Temps** França | France
 Supinfocom Valenciennes **Oru Burus** França | France
 Supinfocom Valenciennes **Trois Petits Chats** França | France
 Tainan University of Technology **Huhu** China
 Tainan National University of the Arts **Impermanence** China
 Texas A&M University **Sleddin** Estados Unidos | United States
 Transistor Studio **Express** Estados Unidos | United States
 Valves **Team Fortress 2: MANN vs. MACHINE** Estados Unidos | United States

FILE Games

Não é muito difícil perceber algumas semelhanças entre as histórias em quadrinhos e os videogames. Ambos são bastante populares dentro da indústria do entretenimento, baseiam-se na imagem narrativa e possuem relação direta com a linguagem cinematográfica. Por tais motivos, há décadas a indústria do entretenimento usa sua popularidade para criar narrativas transmidiáticas que percorrem o universo do cinema, das animações, dos quadrinhos e dos games. Além de seu valor como entretenimento, ambos são mídias que caminham cada vez mais para o reconhecimento como possíveis formas de arte.

Os quadrinhos estão se aproximando cada vez mais da literatura, ao passo que graphic novels (romances gráficos) são indicadas e, muitas vezes, vencedoras de prêmios de prestígio literário. Este é o caso de “American Born Chinese” de Gene Luen Yang, finalista do National Book Awards; “Sandman” de Neil Gaiman, vencedora dos prêmios de ficção-científica Hugo e Nebula; e “Maus” de Art Spiegelman, vencedora do prêmio Pulitzer.

Já os videogames, principalmente os títulos de estúdios independentes, aos poucos têm voltado sua preocupação à poética do meio, ou seja, características mais relacionadas à ambientação, à estética do software e à recepção do público, e menos ligadas às mecânicas do jogo. Esses elementos muito se assemelham aos da arte interativa e os games dotados de tais características foram apelidados de “notgames” (HARVEY & SAMYN, 2010), por não se encaixar em categorias previamente definidas. Este ano, a curadoria do FILE Games apresenta “Game Comics”, uma categoria de videogames que dialogam com as histórias em quadrinhos tanto em sua estética quanto em sua narrativa e jogabilidade. Este é o caso de “Framed”, do estúdio australiano Loveshack, que usa a estética dos quadrinhos policiais noir e tem como grande diferencial sua jogabilidade

inusitada, que se dá através da movimentação de enquadramentos, criando diversas narrativas. Outro exemplo que brinca com enquadramentos é “Gorogoa” de Jason Roberts, um game totalmente ilustrado à mão, cuja sobreposição de quadros faz com que a história se desenvolva. Em “White Night” (OSome Studio), não existem enquadramentos, mas podemos observar gráficos em preto e branco baseados nos quadrinhos “Sin City”, de Frank Miller. Além disso, sua narrativa de suspense faz referências claras aos filmes de Alfred Hitchcock, ao cinema expressionista alemão e a outros jogos de suspense como “Alone in the Dark”. Já “Kentucky Route Zero” é um videogame em cinco atos, contando uma aventura mágica e sombria, com gráficos que se assemelham às rotoscopias, muitas vezes utilizadas em histórias em quadrinhos. Sem esquecer que o jogo é uma atividade lúdica, a curadoria do FILE Games 2014 traz outra faceta do universo dos games com a mostra “Interplay”, com jogos para não se jogar sozinho! Essa pequena mostra inclui três jogos para tablet criados pelo estúdio holandês Game Oven -- “Bounden”, “Fingle” e “Bam Fu” --, e dois jogos para Xbox -- o divertido “FRU” e o frenético “Lovers in a Dangerous Spacetime”. Além da mostra “Interplay” e dos “Game Comics”, a curadoria conta com outros títulos de destaque, como os premiados jogos para PlayStation “Papo & Yo”, “Proteus” e “Sound Shapes”. “Papo & Yo” conta a história de Quico e seu melhor amigo, Monstro, o qual tem um sério vício: sapos venenosos. Ao comê-los, Monstro se torna extremamente violento, mas durante suas aventuras, Quico o ajudará a enfrentar esse problema. “Proteus” e “Sound Shapes” são jogos musicais: o primeiro é descrito por muitos como um anti-game ou mesmo notgame, ou seja, se trata de um game exploratório de universo aberto, no qual seus elementos possuem uma assinatura musical; o segundo é um game de plataforma repleto de quebra-cabeças musicais.

Anita Cavaleiro
Coordenadora do FILE Games

FILE Games 2014

It is not hard to realise some similarities between comic books and videogames. Both are very popular in the entertainment industry, are based on narrative images and have a direct connection with the film language. For these reasons, for decades the entertainment industry have used their popularity to create transmedia narratives that encompass the universe of movies, animations, comic books, and games. In addition to their value as entertainment, both media are gaining increasing recognition as potential art forms. Comic books are more and more closer of literature, while graphic novels are nominated for and often win prestigious literary awards. Examples of this trend are “American Born Chinese” by Gene Luen Yang, finalist of the National Book Awards; “Sandman” by Neil Gaiman, winner of Hugo and Nebula science fiction awards; and “Bad” by Art Spiegelman, winner of the Pulitzer Prize.

On the other hand, videogames, particularly the titles of independent studios, are gradually acquiring a poetic approach, i.e., characteristics more related to the setting, to the aesthetics of the software and to the public reception, and less linked to the mechanics of the game. These elements are very similar to those in interactive art, and the games with such characteristics were nicknamed “notgames” (HARVEY & SAMYN, 2010) because they don't fit into previously defined categories.

This year, the curatorship of FILE Games presents “Game Comics”, a videogame category that dialogues with comic books in terms of their aesthetics, narrative, and playability. That is the case of “Framed”, by Australian studio Loveshack, which uses the aesthetics of noir comic books and is remarkable for its unusual playability that takes place through the move of framings creating various narratives. Another example that plays with framings is “Gorogoa” by Jason Roberts, a hand-illustrated game, whose juxtaposition of frames guides the development of the story.

In “White Night” (OSome Studio) there are no framings, but we can notice black and white graphs based on the comic books “Sin City”, by Frank Miller. In addition, its thrilling narrative brings clear references to Alfred Hitchcock's films, to German expressionist movies and to other thrilling games such as “Alone in the Dark”. On the other hand, “Kentucky Route Zero” is a five-act videogame telling a magic, somber adventure, with graphs similar to rotoscopies often used in comic books.

Without forgetting that games are a playful activity, the curatorship of FILE Games 2014 stresses another aspect of the universe of games with the exhibition “Interplay”, with games requiring more than a sole player. This small exhibition includes three games for tablet created by Dutch studio Game Oven – “Bounden”, “Fingle” and “Bam Fu”--, and two games for Xbox – the funny “FRU” and the frenzied “Lovers in a Dangerous Spacetime”.

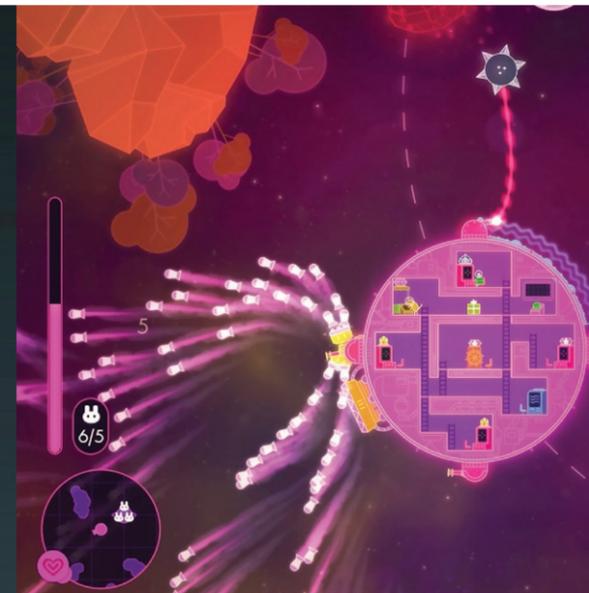
Besides the exhibition “Interplay” and the “Game Comics”, the curatorship presents other highlights such as the award-winning games for PlayStation “Papo & Yo”, “Proteus”, and “Sound Shapes”. “Papo & Yo” is the story of Quico and his best friend, Monster, who has a serious addiction: poisonous frogs. Whenever he eats them, Monster becomes extremely violent but, during their adventures, Quico will help him to face this problem. “Proteus” and “Sound Shapes” are musical games: the first is described by many as an anti-game or a notgame, i.e., it is an exploratory game featuring a open universe whose elements possess a musical signature; the second is a platform game full of musical puzzles.

Anita Cavaleiro
FILE Games Coordinator



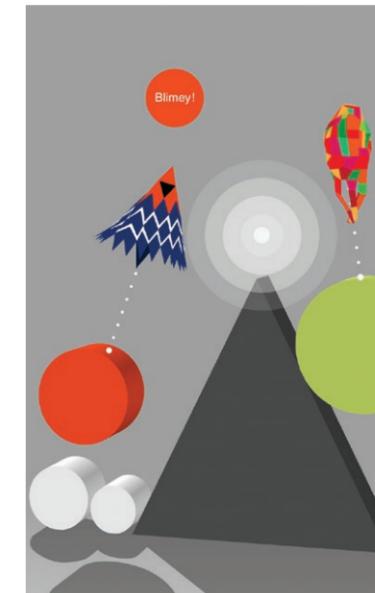
CARDBOARD COMPUTER KENTUCKY
ROUTE ZERO
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Kentucky Route Zero” é um mágico jogo de aventura realista sobre uma rodovia secreta nas cavernas embaixo de Kentucky, e o povo misterioso que viaja por ela. A jogabilidade é inspirada em jogos de aventura point-and-click, mas focada na caracterização, atmosfera e na história a ser contada, em vez de quebra-cabeças inteligentes ou desafios de habilidade. **“Kentucky Route Zero” is a magical realist adventure game about a secret highway in the caves beneath Kentucky, and the mysterious folks who travel it. Gameplay is inspired by point-and-click adventure games, but focused on characterization, atmosphere and storytelling rather than clever puzzles or challenges of skill.**



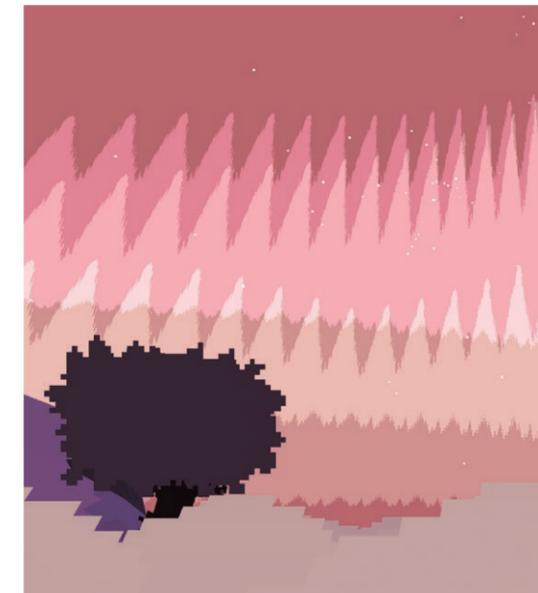
ASTEROID BASE
LOVERS IN A DANGEROUS
SPACETIME
CANADÁ | CANADA

“Lovers in a Dangerous Spacetime” é um frenético jogo de ação cooperativo para 1 ou 2 jogadores. Explore uma galáxia colorida em uma nave espacial maluca de néon, que você pode controlar manejando torres, lêiseres, escudos e impulsos. Só com trabalho em equipe é possível derrotar robôs malignos, salvar coelhos espaciais sequestrados e escapar de sumir no vácuo. **“Lovers in a Dangerous Spacetime” is a frantic 1-or-2-player couch co-op action game. Explore a colorful galaxy in a crazy neon spaceship that you control together by manning turrets, lasers, shields and thrusters. Only through teamwork you can triumph over evil robots, rescue kidnapped space bunnies, and avoid a vacuum demise.**



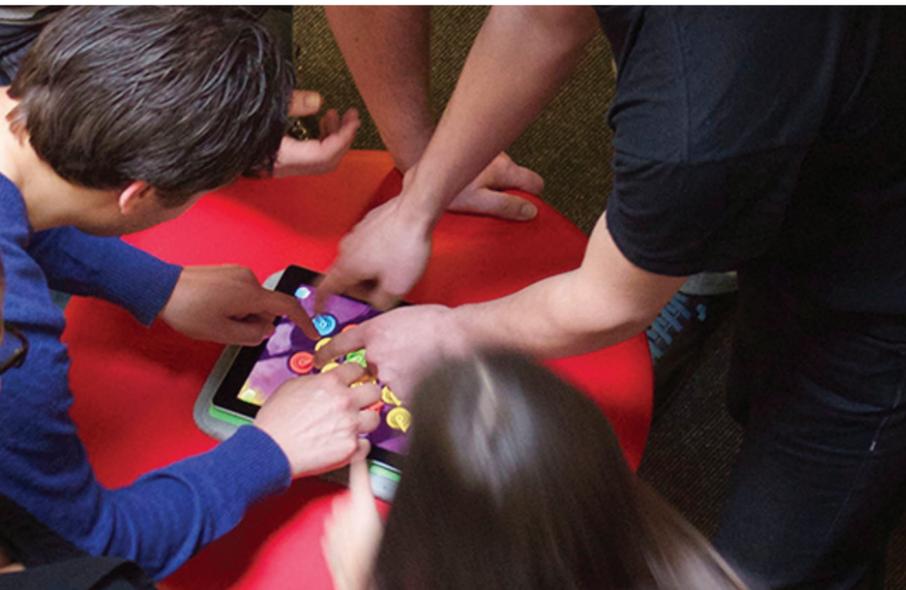
ETTER STUDIO
DREI
SUIÇA | SWITZERLAND

“Drei” é um jogo premiado sobre habilidade, lógica e colaboração. Ele conecta jogadores mundo afora que ajudam uns aos outros na batalha contra a gravidade. **“Drei” is an award-winning game about skill, logic, and collaboration. It connects players across the world who help each other in the battle against gravity.**



ED KEY & DAVID KANAGA
PROTEUS
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Proteus” é um jogo sobre exploração e imersão em um mundo onírico parecido com uma ilha no qual a trilha sonora é criada por seus ambientes. Apresentado e controlado como um atirador clássico na primeira pessoa, o meio básico de interação é simplesmente sua presença no mundo. As ilhas geradas no processo abrigam criaturas naturais e imaginárias, vales tranquilos e ruínas com poderes mágicos. **“Proteus” is a game about exploration and immersion in a dream-like island world where the soundtrack is created by your surroundings. Presented and controlled like a classic first-person shooter, the primary means of interaction is simply your presence in the world. The procedurally generated islands are home to natural and imaginary creatures, tranquil valleys, and ruins with magical properties.**



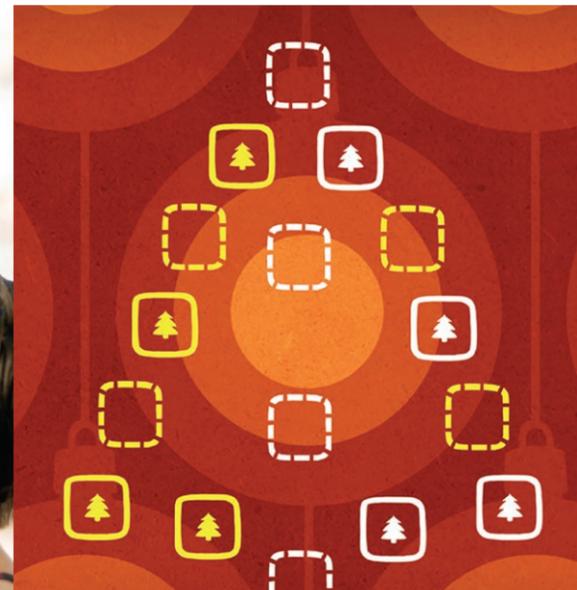
GAME OVEN
BAM FU
HOLANDA | NETHERLANDS

“Bam Fu” é um jogo em um dispositivo no qual duas, três ou quatro pessoas testam suas MÃOS COLIDINDO NO CAOS. Todos estão lutando pelos mesmos seixos e o contato físico faz parte do jogo. Em “Bam Fu”, cada jogador luta por sua própria cor. Seixos gingam através das cores dos jogadores quando são tocados. Para ganhar, é preciso ser rápido e não temer travar braços, empurrar mãos ou apertar dedos. **“Bam Fu” is a game on one device where two, three or four people experience their HANDS CLASH IN CHAOS. Everyone is fighting over the same pebbles and physical contact is totally part of this game. In “Bam Fu”, each player fights for their own color. Pebbles loop through the colors of the players when being tapped. In order to win, one must be quick and not afraid of blocking arms, pushing hands or squeezing fingers.**



GAME OVEN
BOUNDEN
HOLANDA | NETHERLANDS

“Bounden” é um jogo fantástico de dança do Game Oven para dois jogadores, com coreografia criada Balé Nacional da Holanda. Serpenteie e gire elegantemente ou fique enredado com um amigo. Segurando as duas pontas de um dispositivo, você o inclina ao redor de uma esfera virtual que segue um caminho de círculos. Você balança seus braços e retorce seu corpo, e antes de se dar conta, você já está dançando. “Bounden” é um jogo muito físico que enfoca interação e intimidade. **“Bounden” is a Game Oven’s whimsical dancing game for two players, with choreography by the Dutch National Ballet. Twist and twirl elegantly, or get entangled with a friend. Holding either end of a device, you tilt the device around a virtual sphere following a path of rings. You swing your arms and twist your body, and before you know it, you are already dancing. “Bounden” is a very physical game, focusing on interaction and intimacy.**



GAME OVEN
FINGLE
HOLANDA | NETHERLANDS

Explore o toque íntimo dos dedos uns dos outros com os enigmas para dois jogadores em “Fingle”. Quebre o gelo ou faça os amigos se aproximarem embarçosamente. “Fingle” é um jogo cooperativo de iPad® para dois jogadores sobre as emoções de tocar um ao outro em um dispositivo de multitoque. Dois jogadores arrastam até cinco botões de uma cor até seus alvos emparelhados; seu movimento impossibilita evitar o contato, o que cria momentos íntimos com mãos entrelaçadas. **Explore the intimate touch of each others fingers with two-player puzzles in “Fingle”. Break the ice or engage friends to get awkwardly close. “Fingle” is a cooperative two-player iPad® game about the thrills of touching each other on a multi-touch device. Two players drag up to five buttons of one color onto their matching targets; their movement makes it impossible to avoid contact, creating intimate moments with intertwined hands.**



JASON ROBERTS
GOROGOIA
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Ainda em desenvolvimento, “Gorogoa” é um mundo encantador ilustrado à mão e inserido em um enigma singular. Para desvendar o enigma, o jogador reorganiza alguns azulejos em uma grade simples e os coloca lado a lado ou empilhados. Mas cada azulejo também é uma janela para uma parte diferente do mundo desse jogo - ou talvez para um mundo diferente - e cada janela tem seu próprio jogo. **Todavia, a chave para avançar nunca está em um só azulejo, mas nas conexões entre todos os azulejos. Still a work in progress, “Gorogoa” is a lovingly hand-illustrated world suspended inside a unique puzzle. To solve the puzzle, the player rearranges a few tiles on a simple grid, placing them next to or on top of one another. But each tile is also a window into a different part of the game world - or perhaps into a different world - and each window plays like its own little game. Even so, the key to progressing never lies within one tile, but in the connections between tiles.**



JOYMASHER
ONIKEN
BRASIL | BRAZIL

“Oniken” é um jogo eletrônico de ação, altamente inspirado em jogos de 8 bits do final dos anos 1980 e início dos anos 1990. Essa influência é visível não só em seus gráficos e design de som, como também na história e até mesmo na dificuldade do jogo. **“Oniken” é ambientado em um futuro pós-apocalíptico quando uma guerra global quase destrói a raça humana. Os poucos sobreviventes são oprimidos por uma grande organização militar chamada Oniken. “Oniken” is an action platform game, highly inspired by 8-bit games of the late 1980’s and early 1990’s. This influence is visible not only in its graphics and sound design, but also in its story and even in the game’s difficulty. “Oniken” takes place on a post-apocalyptic future when a global war nearly destroys human kind. The few survivors are oppressed by a large military organization called Oniken.**



JOYMASHER
ODALLUS: THE DARK CALL
BRASIL | BRAZIL

Em busca do Poder Máximo, um Senhor das Trevas e seu exército detestável estão devastando uma terra outrora pacífica e destruindo aldeias sem deixar sobreviventes. Para deter essa carnificina, o guerreiro chamado Haggis tem de brandir novamente sua espada já manchada de sangue e caçar o Senhor das Trevas. "Odallus" é a história da jornada de Haggis em forma de um jogo clássico fantasioso e sombrio. **In search for the Ultimate Power, a Dark Lord and his wretched army are ravaging a once peaceful land, destroying villages and leaving no good soul alive. To put a stop to this carnage, the warrior named Haggis must wield again his already bloodstained blade and chase down the Dark Lord. "Odallus" is the story of Haggis' pursue in the format of a dark fantasy classic game.**



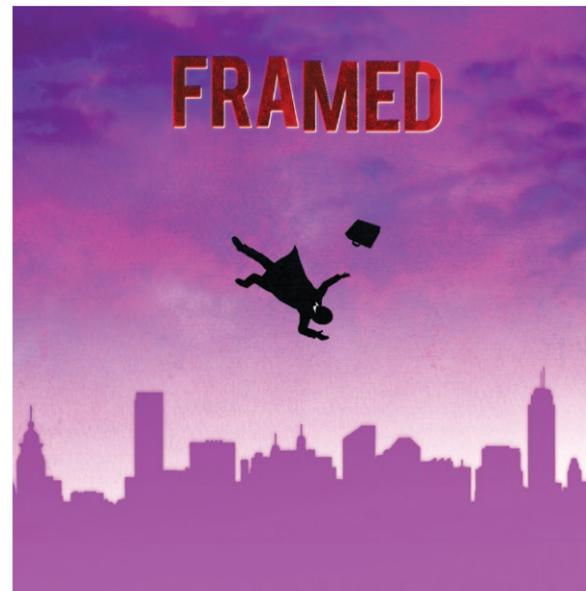
KUROSH VALANEJAD & PETER BRINSON
THE CAT AND THE COUP
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

É um jogo documentário no qual você joga como o gato do dr. Mohammed Mossadegh, o Primeiro Ministro eleito democraticamente pela primeira vez no Irã. Durante o verão de 1953, a CIA armou um golpe para derrubá-lo. Como jogador, você persuade Mossadegh a reviver eventos significantes de sua vida, derrubando objetos das prateleiras, espalhando seus papéis, pulando em seu colo e arranhando coisas. **It is a documentary videogame in which you play the cat of Dr. Mohammed Mossadegh, the first democratically elected Prime Minister of Iran. During the summer of 1953, the CIA engineered a coup to bring about his downfall. As a player, you coax Mossadegh back through significant events of his life by knocking objects off of shelves, scattering his papers, jumping on his lap and scratching.**



LOUD NOISES!
HEADBLASTER
BRASIL | BRAZIL

"Headblaster" é um jogo 2D de ação top down rápido e gratuito. Nele o jogador tem que controlar o stress e a dor de cabeça do personagem coletando remédios em uma cidade gerada aleatoriamente. Quanto maior o stress, mais perto da morte o personagem fica, porém também fica mais poderoso e capaz de combater seus inimigos. Cabe ao jogador gerenciar seu stress de modo que consiga sobreviver o máximo de tempo possível. **"Headblaster" is a fastpaced freeware 2D topdown action game. The player has to collect medicine to control the character's headache and stress in a randomly generated city. The higher the stress, the closer to death, but also more powerful the player gets. It's up to the player to manage his/her stress in order to survive as long as possible.**



LOVESHACK
FRAMED
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

"Framed" é um inovador jogo de enigma narrativo que se desenvolve como um gibi. Mude a ordem dos acontecimentos em cada página para solucionar os enigmas e transformar a história. **"Framed" is an innovative narrative puzzle game that plays out like a comic book. Change the order of events on each page to solve the puzzles and change the story.**

MIGHT AND DELIGHT
SHELTER
SUÉCIA | SWEDEN

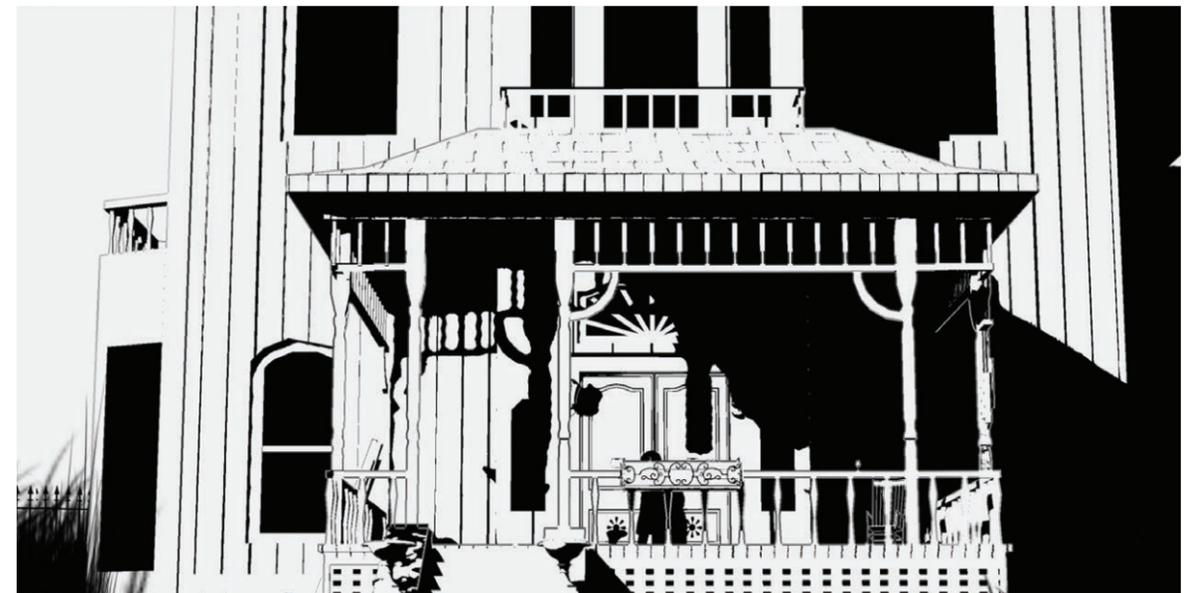
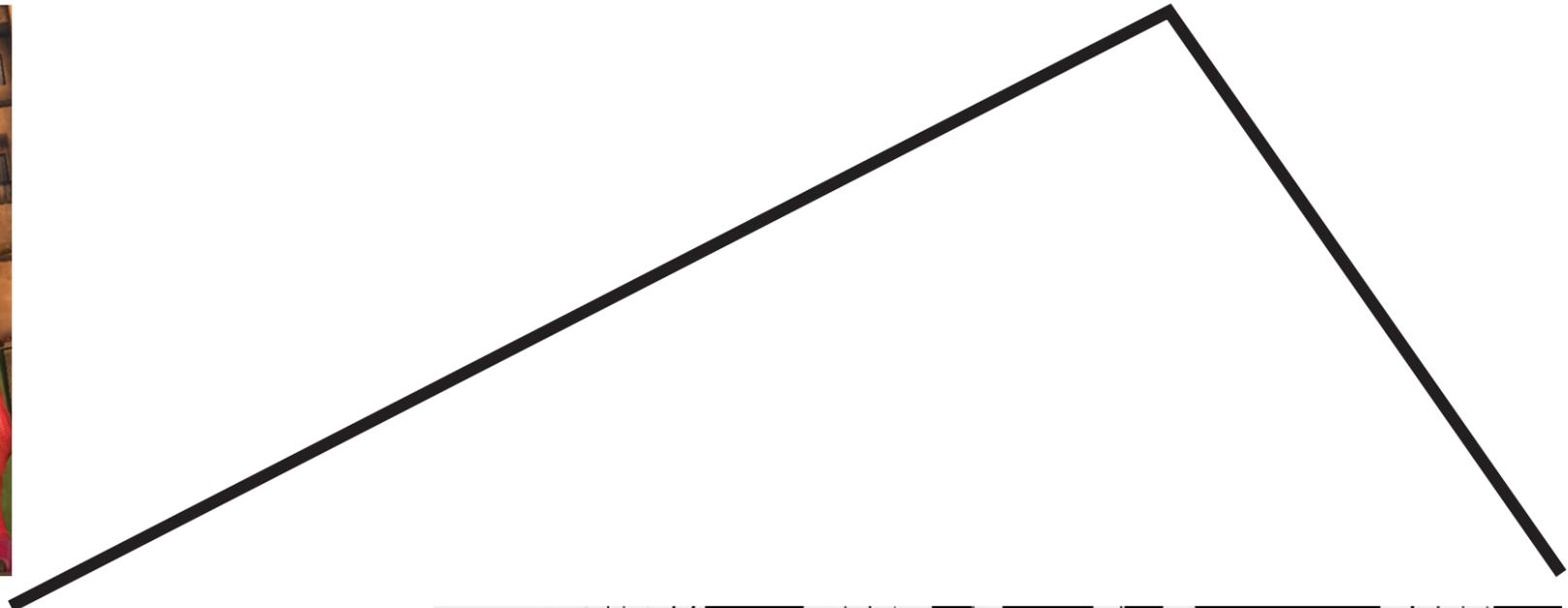
Em "Shelter" você vivencia a natureza selvagem como uma mãe texugo que protege seus filhotes contra os perigos. Em sua jornada eles são perseguidos por uma ave de rapina, se deparam com riscos noturnos, travessias em corredeiras de rio, incêndios grandes na floresta e a ameaça iminente de morrer de fome. **In "Shelter" you experience the wild as a mother badger sheltering her cubs from harm. On their journey they get stalked by a bird of prey, encounter perils of the night, river rapids crossings, big forest fires and the looming threat of death by starvation.**





MINORITY MEDIA INC.
PAPO & YO
 CANADÁ | CANADA

“Papo & Yo” é a história do menino Quico e de seu melhor amigo, o Monstro. O Monstro é uma fera enorme com dentes afiados, mas isso não impede Quico de querer brincar com ele. O Monstro, porém, tem um problema muito perigoso: o vício em rãs venenosas. Basta ver uma rã pulando que ele se transforma tomado por uma ira violenta, que põe todos em risco, inclusive Quico. Mesmo assim, Quico ama seu Monstro e quer salvá-lo. **“Papo & Yo” is the story of a young boy, Quico, and his best friend, Monster. Monster is a huge beast with razor-sharp teeth, but that doesn’t scare Quico away from playing with him. That said, Monster does have a very dangerous problem: an addiction to poisonous frogs. The minute he sees one hop by, he’ll scarf it down and fly into a violent, frog-induced rage where no one, including Quico, is safe. And yet, Quico loves his Monster and wants to save him.**



NYAMYAM
TENGAMI
 REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Em “Tengami”, você explora o mundo muito bem trabalhado de um livro animado em pop-up, com um estilo artístico inspirado pelas artes e ofícios tradicionais japoneses. É um jogo de aventura atmosférico cheio de maravilhas e mistérios, ambientado no Japão de antigos e obscuros contos de fada. Vire, dobre, deslize e puxe partes do mundo para resolver enigmas e descobrir segredos. **In “Tengami” you explore a beautifully crafted pop-up book world, with an art style inspired by traditional Japanese arts and crafts. It is an atmospheric adventure game, full of wonder and mystery, set in Japan of ancient dark fairy tales. Flip, fold, slide and pull parts of the world to solve puzzles and discover secrets.**



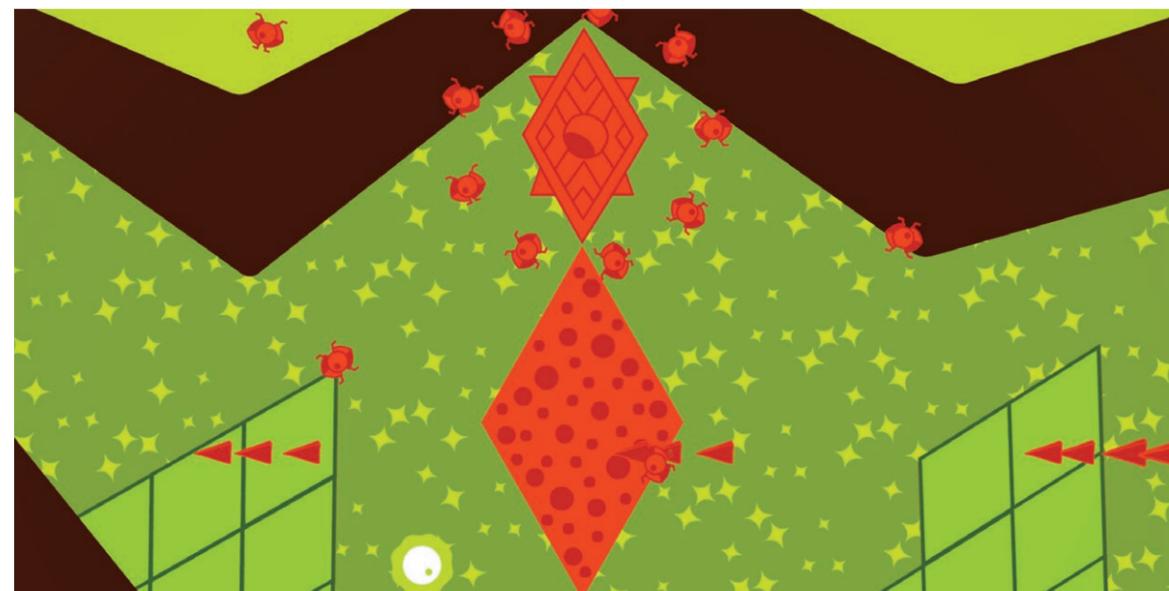
OSOME STUDIOS
WHITE NIGHT
 FRANÇA | FRANCE

“White Night” oferece a experiência de viver o pesadelo de um homem ferido e preso em um velho solar familiar, onde a escuridão é uma ameaça constante. Para sobreviver a esta noite longa, o jogador terá que desvendar enigmas baseados no uso da luz. Sua segurança dependerá das várias fontes de luz espalhadas ao redor do solar. Algumas serão frágeis, ao passo que as mais fortes exigem esforços para ser alcançadas... Mas, embora a escuridão seja ativa e letal, uma presença misteriosa também iluminará a noite. **“White Night” offers to live the nightmare of a man, hurt and trapped in an old family manor where darkness is a constant threat. In order to survive this long night, the player will have to solve puzzles based on the use of light. His safety will depend on the different light sources scattered all around the manor. Some will be fragile, while the most powerful will take efforts to be reached... But if darkness is active and lethal, a mysterious presence will also enlighten the night.**



PLAYDEAD
LIMBO IOS
DINAMARCA | DENMARK

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

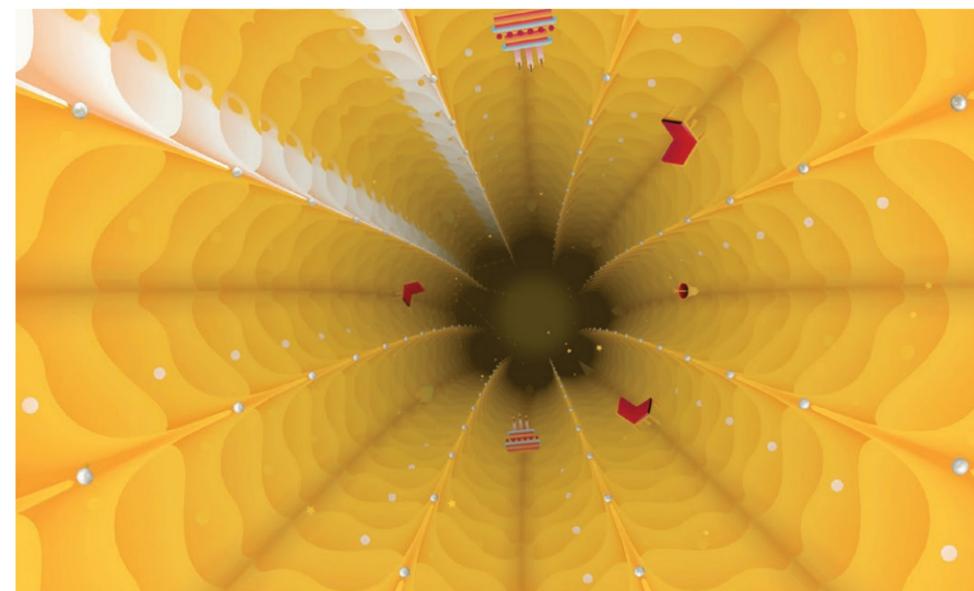


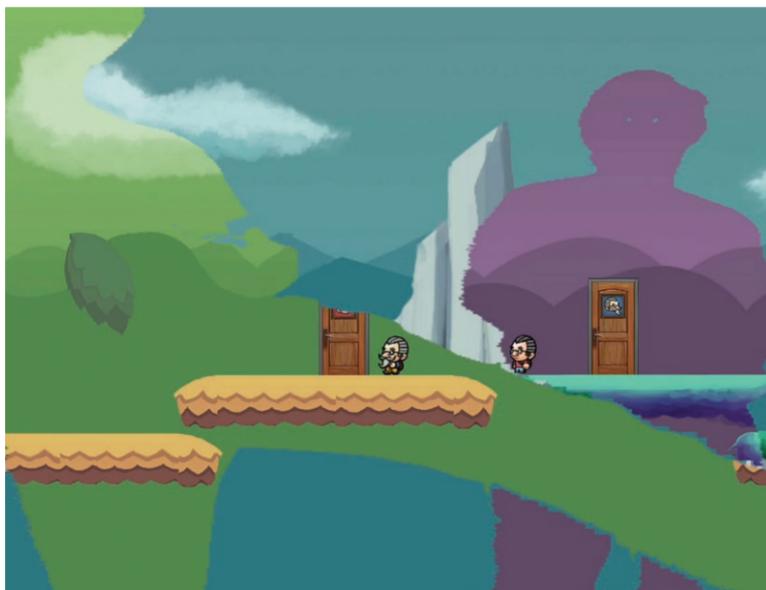
RIGHT SQUARE BRACKET LEFT SQUARE BRACKET GAMES **DYAD**
CANADÁ | CANADA

Experimente uma sobrecarga sensorial alucinante e psicodélica com "Dyad"! Embarque em uma jornada interativa transformadora através da campanha Modo de Jogo de "Dyad" e prepare-se para as variações táticas enlouquecedoras do Modo Troféu servidas para apenas os mais habilidosos. Ou opte por sentar-se e relaxar com o modo Remix alucinógeno de "Dyad". Transcendência espera! **Experience a mind-bending, psychedelic sensory overload with "Dyad"! Embark on an interactive transformative journey through Dyad's Game Mode campaign to prepare yourself for Trophy Mode's tactical freak out variations catered to only the most skillful.**

TALE OF TALES: AURIEA HARVEY & MICHAËL SAMYN **LUXURIA SUPERBIA**
BÉLGICA | BELGIUM

Um simples jogo de toque, prazer e alegria feito para dedos em touch screens e joysticks de computador. "Luxuria Superbia" é uma jornada musical que vai do sensorial ao espiritual. Designs empolgantes, belos como flores, explodem de seus gestos enquanto você desliza através de túneis. Tudo gira em torno da experiência e da interação. Música de Walter Hus. **A simple game of touch, pleasure and joy made for fingers on touch screens and joysticks on computers. "Luxuria Superbia" is a musical journey from the sensuous to the spiritual. Exciting designs explode from your gestures as you glide through tunnels, beautiful as flowers. It's all about the experience and the interaction. Music by Walter Hus.**

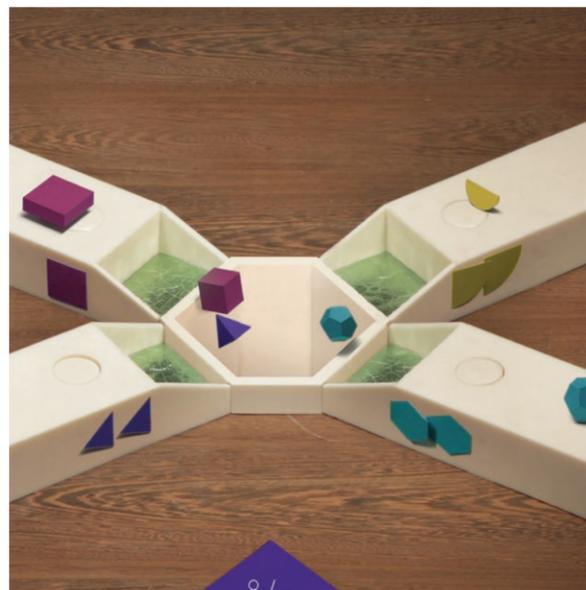




THROUGH GAMES

FRU
HOLANDA | NETHERLANDS

“FRU” é um jogo eletrônico de enigma baseado em Kinect, que apresenta um uso inovador do aspecto periférico: o jogo usa a silhueta do jogador como uma “máscara” entre dois mundos diferentes. Os enigmas no jogo são desvendados fazendo uma certa pose ou se movimentando a uma certa velocidade; os movimentos físicos do jogador ditam o ritmo da experiência. **“FRU” is a Kinect-based puzzle platform game which features an innovative use of the Kinect peripheral: the game uses the player’s silhouette as a “mask” between two different worlds. Puzzles in the game are solved by striking a certain pose, or moving at a certain speed; the physical movements of the player dictate the pace of the experience.**



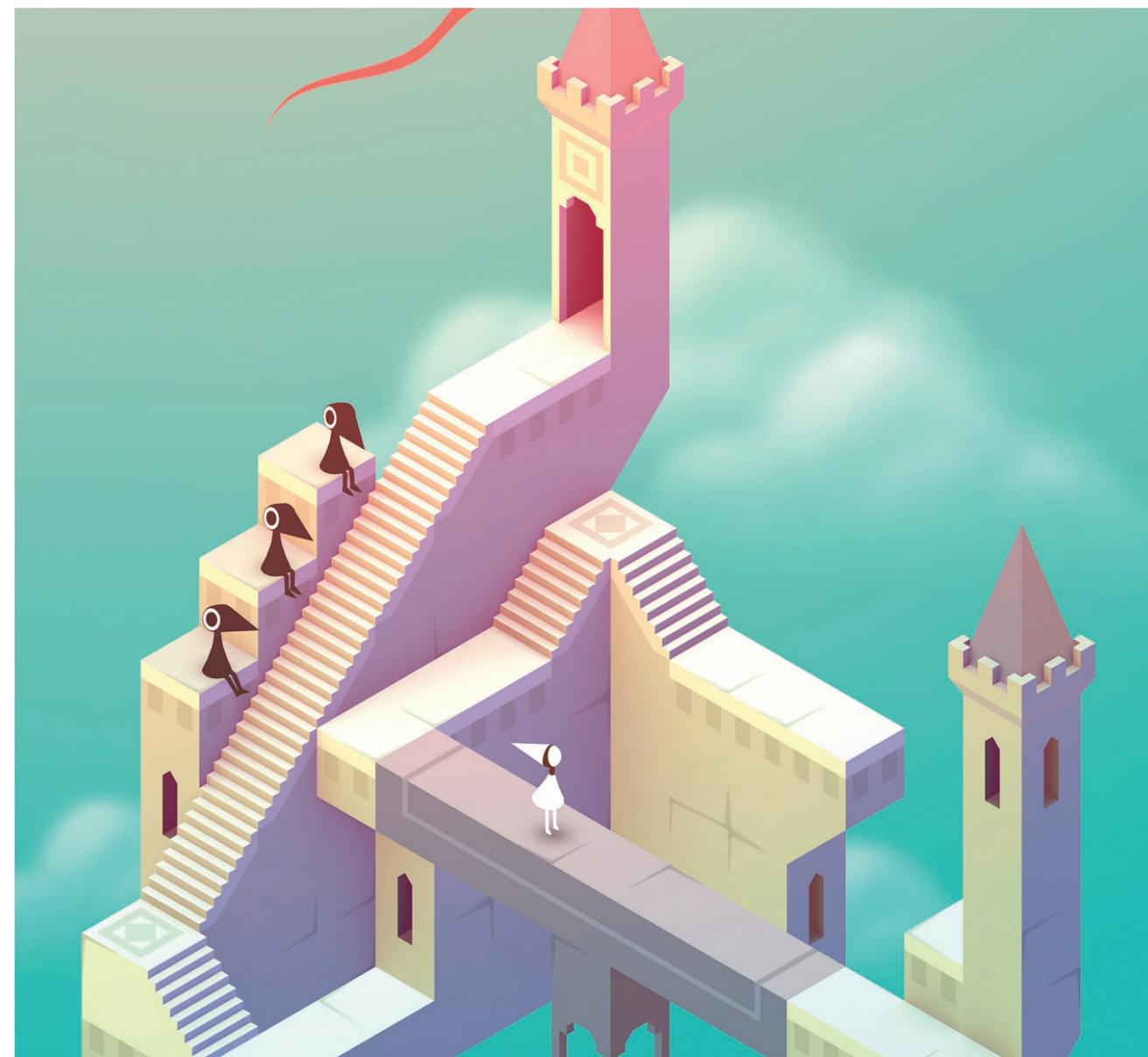
THEM GAMES

INSYNCH
FRANÇA | FRANCE

“InSynch” é um jogo intrigante, algo entre um jogo de ritmo e um instrumento musical. Agindo sob sua influência, os jogadores seguem a partitura que estão compondo, a qual expressa seu propósito e dá sentido à música oriunda de suas ações. O jogo é inteiramente feito e animado à mão com técnicas de animação stop-motion tradicionais, o que dá um caráter frágil e delicado a esta experiência musical. **“InSynch” is an intriguing game, in-between rhythm game and musical instrument. Acting while being acted upon, the players follow the score they compose, expressing their intent and making sense of the music born from their actions. The game is entirely crafted and animated by hand using traditional stop motion animation techniques, giving a fragile and delicate feel to this musical experience.**

USTWOGAMES MONUMENT VALLEY
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

Em “Monument Valley” você vai manipular arquiteturas impossíveis e guiar uma princesa silenciosa através de um mundo belíssimo. O jogo é uma exploração surreal através de arquiteturas e geometrias impossíveis. Guie a silenciosa princesa Ida por monumentos misteriosos, descobrindo caminhos ocultos, desvendando ilusões óticas e sendo mais esperta que o enigmático Povo dos Corvos. **In “Monument Valley” you will manipulate impossible architecture and guide a silent princess through a stunningly beautiful world. The game is a surreal exploration through fantastical architecture and impossible geometry. Guide the silent princess Ida through mysterious monuments, uncovering hidden paths, unfolding optical illusions and outsmarting the enigmatic Crow People.**





Maquinema
Machinima

O FILE Maquinema 2014 (machinima) apresenta uma seleção de filmes experimentais que exploram limites. Esta ação não se dá apenas quando os contornos de domínios abstratos são percorridos, mas quando realizamos uma exploração mais pormenorizada, a qual possibilita novas combinações entre os domínios antes separados. Concretamente, podemos pensar uma analogia com o olhar. O olho nu distraído percebe o mundo de uma maneira, enquanto que um olhar mais detalhado leva à expansão do campo visual inicial. Isso resulta na ampliação da percepção dos elementos já existentes, possibilitando outras visualidades. Com isso, verificamos que os limites são mais fluidos do que podem parecer à primeira vista, como a efêmera passagem do dia para a noite e vice-versa ou ainda o interstício do fade in e fade out em cinema. Tendo isso em vista, os filmes desta exposição abordam essa exploração dos limites como um elemento que permeia a sua temática ou como uma questão que envolve a técnica usada na sua constituição. São experiências visuais que se baseiam na constituição dos ambientes virtuais, na diferença entre eles e o mundo físico, nas margens que separam o consciente do inconsciente e no diversificado leque de formas expressivas audiovisuais. Em “[borders:la rocca]”, por exemplo, acompanhamos uma caminhada realizada pelas bordas de reconstruções históricas do mundo físico em um ambiente virtual. Nessa jornada, as qualidades da imagem digital são expostas, bem como as distorções e os erros na sua formação. Isso evidencia a diferença entre esse ambiente e o mundo em que vivemos. Por outro lado, em “Hyper Timelapse GTA5 (Crossroad of Realities)”, os limites entre o físico e o virtual são abrandados pela justaposição de ambas as imagens. Com isso, o artista deseja enfatizar que os ambientes virtuais devem ser abordados com a mesma sensibilidade que o mundo físico. Outra proposta que confirma essa proposição é “Aspect”. Neste filme, acompanhamos a sombra de um

soldado armado que caminha em uma paisagem campestre. Como pano de fundo, um texto de “O homem e seus símbolos”, de Jung, é proferido em off. Trata-se de uma reflexão sobre o homem e suas sombras, em que se busca reconhecer que as ações que realizamos nos mundos dos jogos refletem as inclinações mais obscuras dentro de nós mesmos. Assim como em “Hyper Timelapse GTA5 (Crossroad of Realities)”, “Aspect” mostra que o virtual e o físico estão mais imbricados do que a superfície demonstra e que as nossas ações em ambas as instâncias refletem igualmente quem somos. Essa imbricação entre o virtual e o físico destacada nesses dois filmes diluí os limites entre as aparentes dicotomias que são apresentadas entre as tecnologias e os humanos. Isso porque elas enfatizam que a exploração desses limites pode levar a um novo entendimento de nós mesmos.

Assim, além da reflexão específica sobre o virtual e o físico, esta exposição aborda a forma que lidamos com os limites de uma maneira mais ampla. Em termos de expressão audiovisual, os filmes apresentados pelo FILE Maquinema 2014 mostram complexas combinações através da exploração dos meios de comunicação fílmicos disponíveis em nosso tempo. “The Infinite Walk”, por exemplo, é um machinima interativo. Através dos comandos de jogos, o espectador tem uma experiência sensorial, em que o corpo de um avatar é desconstruído durante uma caminhada. Outro exemplo é “Knightshift”. Esse filme parece uma intervenção em um jogo de 16 bits, mas resulta da alteração de uma antiga animação sob a inspiração de histórias de cavalaria. Em ambos os casos, os filmes constituem propostas geradas com a convergência de mais de um meio audiovisual. Assim como nos demais filmes do FILE Maquinema 2014, aqui, os limites entre cinema, vídeo, machinima, jogos e animação são tênues.

Fernanda Albuquerque de Almeida
Coordenadora do FILE Maquinema

FILE Maquinema 2014: Além dos limites

FILE Machinima 2014: Beyond the limits

FILE Machinima 2014 presents a selection of experimental films that explores limits. This action does not occur when the outlines of abstract domains are traversed, but when we perform a more detailed exploration, which allows new combinations among the previously separated domains. Namely, we can think of an analogy with the sight. The distracted naked eye perceives the world in a way, while a closer look leads to the expansion of the initial visual field. This results in the amplification of the awareness of existing elements, making possible other visualities. Thus, we find that the limits are more fluid than they might appear at first sight, as the fleeting passage from day to night and back, or yet the interstium of fade in and fade out in films. With this in mind, the films of this exposition address this exploration of limits as an element that pervades its themes or as a question involving the techniques used in its constitution. They are visual experiences that are based in the constitution of virtual environments, in the difference between them and the physical world, in the margins separating the conscious from the unconscious, and in the diverse range of audiovisual expressive forms. In “[borders:la rocca]”, for example, we follow a walk held in the boundaries of historical reconstructions of the physical world in a virtual environment. In this journey, the qualities of the digital imagery are exposed, as the distortions and mistakes in its formation. This highlights the difference between this environment and the world where live. On the other hand, in “Hyper Timelapse GTA5 (Crossroads of Realities)” the limits between physical and virtual are softened by the juxtaposition of both images. With this the artist wants to emphasize that the virtual environments must be approached with the same sensitivity as the physical world. Another proposal that confirms this proposition is “Aspect”. In this film, we follow the shadow of an armed soldier who walks through a bucolic landscape. As a background, a text from “Man and His Symbols”, by Jung, is recited in off. This is a reflection about man and his shadows, seeking to recognize that the actions we perform in game worlds reflect the darkest inclinations inside ourselves. As in “Hyper Timelapse GTA5 (Crossroad of Realities)”, “Aspect” shows that the virtual and the physical are more intertwined than at first sight, and that our actions in both instances also reflect who we are. The intertwining between the virtual and the physical highlighted in both films dilute the limits between the apparent dichotomies that are presented among the technologies and the humans. That is because they emphasize that the exploitation of such limits can lead to a new understanding of ourselves.

Thus, in addition to the specific reflection about the virtual and the physical, this exposition addresses the way we deal with the limits in a broader way. In terms of audiovisual expression, the films presented by FILE Machinima 2014 show complex combinations through the exploration of filmic media available in our time. “The Infinite Walk”, for example, is an interactive machinima. Through the gaming commands, the viewer has a sensorial experience where the body of an avatar is deconstructed during a walk. Another example is “Knightshift”. This film seems to be an intervention in a 16 bits game, but results from the alteration of an old animation inspired by chivalry stories. In both cases, the films are proposals generated by the convergence of more than one audiovisual medium. Like other films in FILE Machinima 2014, here, the limits among cinema, video, machinima, games and animation are blurred.

Fernanda Albuquerque de Almeida
FILE Machinima Coordinator



ANITA FONTAINE KNIGHTSHIFT
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

"Knightshift" faz referência a temas de romances de cavalaria encontrados em mídias antigas e novas, como contos de fadas medievais e videogames. A artista faz uso do imaginário do videogame e gifs animados para construir um moderno espetáculo de duelo. O cavaleiro é mostrado galopando com sua montaria "pixelada" na direção do dragão, o oponente, ou a dama, tentando estabelecer um mundo mais utópico. "Knightshift" references themes of high romance and chivalry found in old and new media such as medieval fairytales and videogames. The artist makes use of videogame imagery and animated gifs to build a modern jousting spectacle. The knight is shown galloping on his pixelated steed towards the dragon, the opponent, or the dame, attempting to establish a more utopian world.



BADEN PAILTHORPE
CADENCE
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

"Cadence" é uma série de quatro obras de novas mídias na qual a figura do soldado australiano, americano e do Taliban é colocada em paisagens apropriadas do cinema pró-militar e de simuladores de treinamento militar. Em vez de encenar gestos ou posturas militares padrão, o soldado simulado realiza uma dança lenta e poética. As políticas comuns do movimento, disciplina e postura do corpo militar são subvertidas e tornadas suaves e expressivas. "Cadence" is a series of four new-media artworks in which the figure of the Australian, US and Taliban soldier is placed within formal landscapes appropriated from pro-military cinema and military training simulators. Rather than enacting standard military gestures or postures, the simulated soldier performs a slow and poetic dance. The usual politics of movement, discipline and posture of the military body are subverted, and instead rendered soft and expressive.



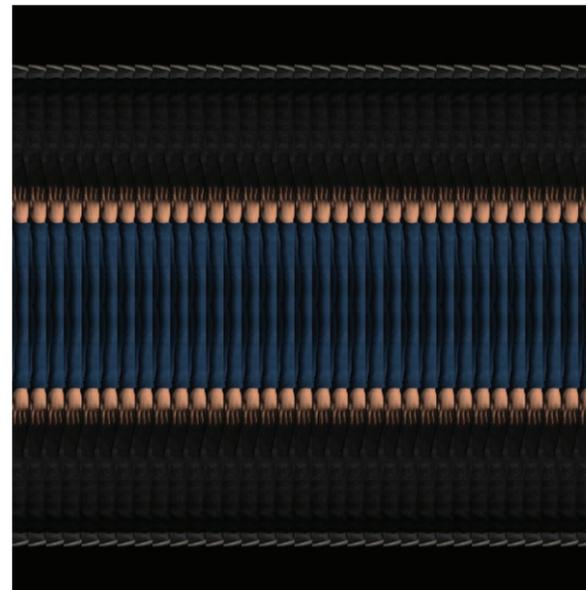
BENOIT PAILLÉ
HYPER TIMELAPSE GTA5
(CROSSROAD OF REALITIES)
CANADÁ | CANADA

A performance fotográfica deste projeto refere-se à sobreposição de um material da realidade com um material virtual, apagando a borda entre os dois mundos. A obra é um questionamento sobre a noção de limite e território. É uma mistura de duas realidades distintas em uma única imagem. Com isso, o artista mostra que nós podemos abordar os ambientes virtuais com a mesma sensibilidade que o espaço físico. The photographic performance of this project is to overlay a material reality with a virtual one, erasing the border between the two worlds. It is a questioning about the notion of border and territory. A mix of two distinct realities into a single image. With this, the artist shows that we can approach the virtual environments with the same sensitivity as the physical space.



IP YUK YIU
THE PLASTIC GARDEN
HONG KONG

Hackeando e se apropriando do popular jogo Call Of Duty: Black Ops (2010), “The Plastic Garden” revisitou a visão e o simbolismo obscuros do drama nuclear que parece, por um lado, remotamente arcaico, mas assombrosamente próximo e familiar por outro. As reencenações, desprovidas de tiroteios sangrentos, são igualmente, se não mais letais e violentas, que o jogo original. **Hacking and appropriating the popular video game Call of Duty: Black Ops (2010), “The Plastic Garden” revisited the dark vision and symbolism of the nuclear drama that seems on the one hand remotely archaic, but hauntingly close and familiar on the other. The restaged scenes, devoid of bloody shootouts, are equally if not more lethal and violent than in the original game.**



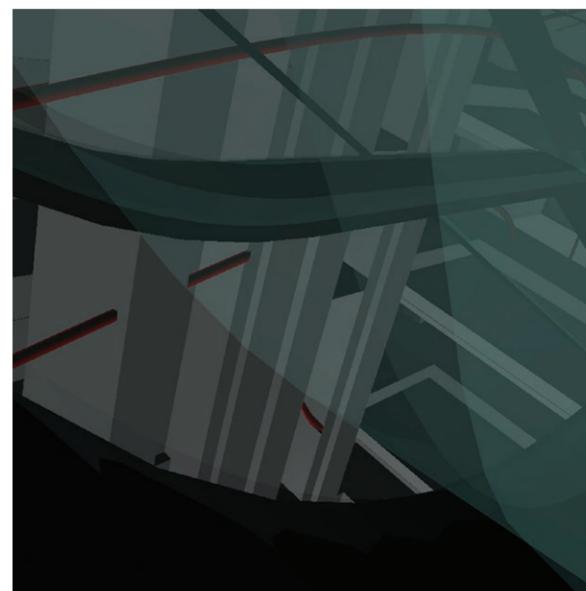
JAIRO GUTIÉRREZ FEUT
THE INFINITE WALK
ALEMANHA | GERMANY

“The Infinite Walk” é uma videoinstalação interativa feita em uma plataforma de videogame. Um avatar predeterminado encontra-se em um espaço negro e vazio. Através de um game pad, é possível andar no vácuo. Assim que andamos em qualquer direção, o personagem começa a se duplicar e a cena torna-se uma ilusão abstrata, como em um arranjo sequencial de imagens espelhadas. As imagens duplicadas desaparecem quando o jogador anda de volta pelo mesmo caminho e chega ao ponto inicial. **“The Infinite Walk” is an interactive video-installation, made in a video-game platform. A predetermined avatar stands in an empty black space. Through a game pad is possible to walk in the vacuum. As soon as we walk in any direction, the character begins to duplicate itself and the scene turns into an abstract illusion, like in a sequential arrangement of mirror images. The duplicated images disappear when the player walks back the same route and gets to the starting point.**



KENT SHEELY ASPECT
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma meditação sobre videogames, sonhos e o caminhar com nossas sombras. “Aspect” apresenta o mundo do jogo como um tipo de espaço de sonhos curado no qual podemos encontrar nossa sombra através das ações que realizamos indiretamente através dos personagens que controlamos na tela. Devemos reconhecer que as ações que realizamos no mundo do jogo refletem as inclinações mais obscuras dentro de nós mesmos e é apenas confrontando essa nossa própria Sombra que poderemos encontrar paz. **A meditation on video games, dreams, and walking with our shadows. “Aspect” presents the game world as a kind of curated dreamspace, in which we may encounter our shadow through the actions we carry out vicariously through the characters we control on the screen. We must recognize that the actions we take in the game world reflect the darker inclinations within ourselves, and it is only by confronting this Shadow Self that we may find peace.**



LUIS HERNANDEZ GALVAN
...AND EVERYTHING HE TOUCHED WAS TURNED INTO GOLD...
CINGAPURA | SINGAPORE

Seguindo um padrão de navegação através de uma paisagem sonora abstrata e desencadeada por ruídos, cujo imaginário tridimensional foi construído dentro de uma engine de game sob o pretexto de ludoforming (recriar lugares “reais” em espaço “virtual” ou vice-versa), o jogador é capaz de experimentar livremente com imaginários audiovisuais que podem desencadear diferentes reações vivenciais. **Following a navigational pattern through an abstract, noise-triggered soundscape whose three dimensional imagery has been built inside a game engine under the pretense of ludoforming (recreating ‘real’ places in ‘virtual’ space, or vice versa), the player is able to freely experiment with audiovisual imageries which might trigger different experiential reactions.**



MARCO CADIOLI
GOOGLE ERROR
ITÁLIA | ITALY

Distante de seu objetivo original de representação do mundo em três dimensões, o Google Earth é transformado em um playground onde a experimentação com imagens é sobreposta à superfície da Terra, com erros e citações. Aproveitar-se de um erro de programa na renderização de superfícies, neste caso, cria uma máquina para gerar Arte Óptica. **Far from his original goal of 3D world representation, Google Earth is turned to a playground where experimenting with images overlaid on the surface of the earth, with errors and quotations. Taking advantage of a program error in rendering surfaces in this case becomes a machine to generate Optical Art.**

MARCO CADIOLI OVER DATA
ITÁLIA | ITALY

O que será do Google Earth sem a Terra? "Over Data" consiste em uma imagem animada da Terra como é vista na aplicação, mas onde essa imagem é extinta e transformada em uma superfície estranha, branca e neutra. Sobram apenas dados, gráficos e ícones que marcam um território ausente e definem uma nova paisagem. **What will Google Earth be without Earth? "Over Data" consists of an animated image of the Earth as it is viewed in the application, but where the image of the Earth is extinguished and transformed into in a weird, white neutral surface. What remains is only data, graphic charts and icons that mark an absent territory and define a new landscape.v**

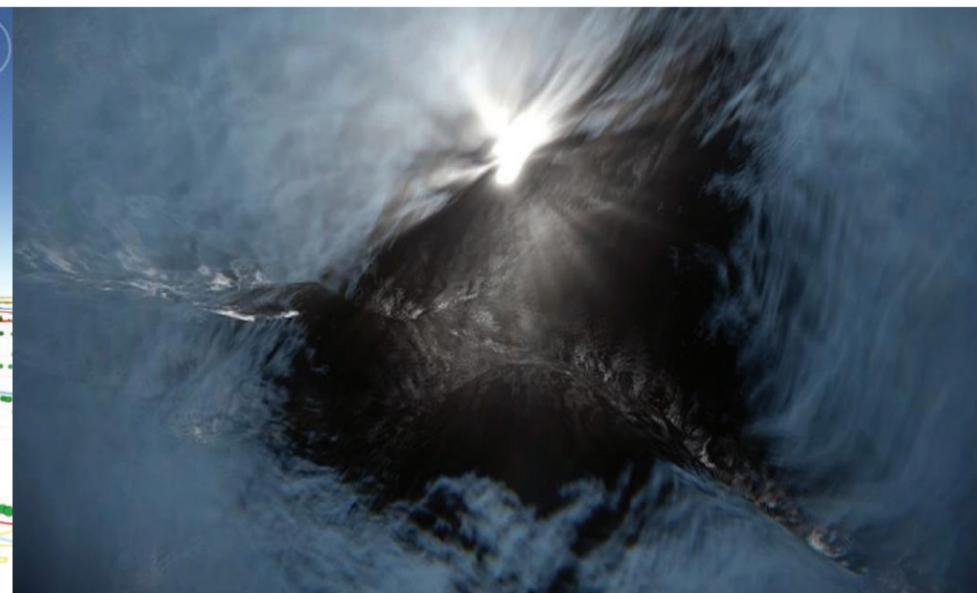


MARCO MENDENI R_LIGHTTWEAKSUNLIGHT
ITÁLIA | ITALY

"r_lightTweakSunlight" é a simulação de um mundo fictício e a documentação exploratória de lugares sugestivos dentro do maquinário, uma viagem através de suas contingências e seus lados sombrios. Um caminho através de mundos aparentemente reais que se fragmentam na visão, perdendo volumes e formas. Ele desconstrói e desintegra a matéria, tendo como objetivo uma mudança gradual do ambiente. **"r_lightTweakSunlight" is the simulation of a fictional world and a suggestive places exploratory documentation inside the machinery, a trip through its contingencies and its dark sides. A path through seemingly real worlds that fragment themselves in the vision, losing volumes, shapes. He deconstructs and disintegrates the matter, aimed to a gradual change of the environment.**

MARCO MENDENI R_LIGHTTWEAKSUNLIGHT_DRONE
ITÁLIA | ITALY

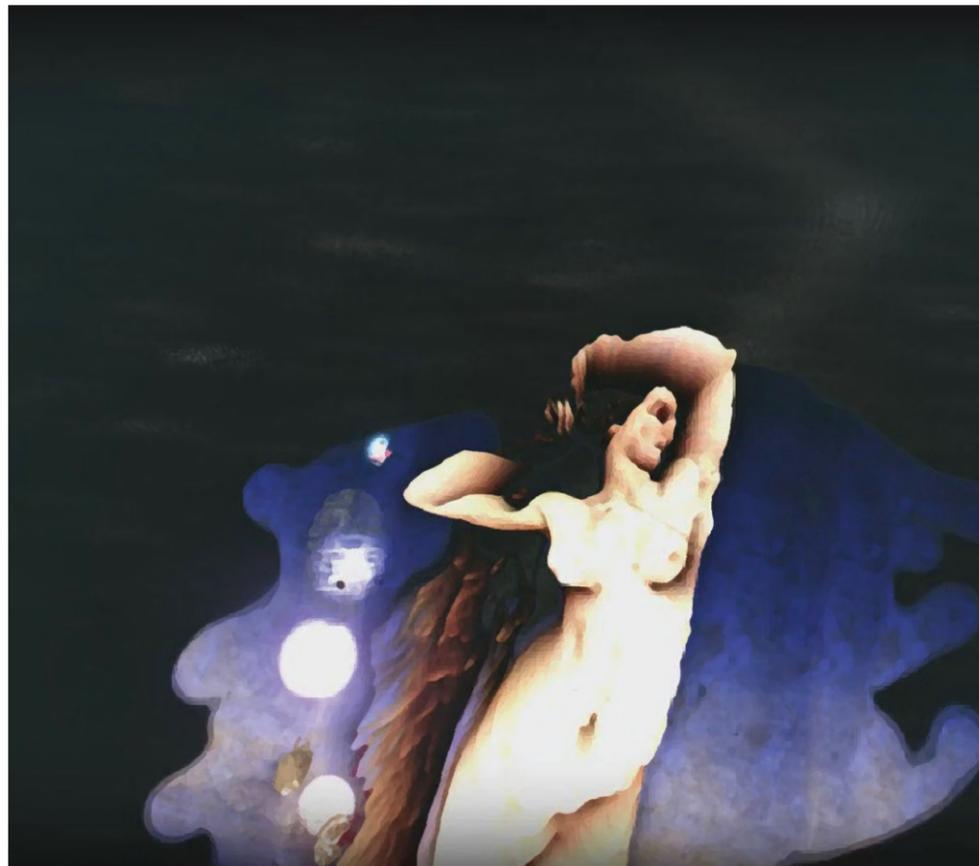
"r_lightTweakSunlight_Drone" é um oceano virtual criado com a CryEngine3. A câmera é posicionada debaixo d'água virada para cima, para o sol. O som à distância é real (YouTube): Um drone no Afeganistão, controlado por um soldado sentado à frente de um monitor nos Estados Unidos. **"r_lightTweakSunlight_Drone" is a virtual ocean created with CryEngine3. The cam is positioned underwater facing up and the sun. The sound in the distance is real (YouTube): A drone in Afghanistan controlled by a soldier sitting in front of a monitor in the United States.**





MARY FLANAGAN
[BORDERS:LA ROCCA]
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

"[borders]" é uma documentação em vídeo de uma série de caminhadas em populares mundos online de múltiplos usuários, nos quais são realizadas recriações de locais históricos. Em mundos virtuais habitados por milhares de jogadores, parece haver paisagens emendadas até onde os olhos podem ver e, até certo ponto, como as "comuns" de antigamente. Mas em "[borders:larocca]", andar pelos limites desses locais expõe traços e falhas inerentes ao virtual ao testar as suas bordas. "[borders]" is a video documentation of a series of walks around popular, shared online multi-user worlds in which users built virtual recreations of historic sites. In virtual worlds inhabited by thousands of players, there appear to be seamless landscapes as far as the eye can see, appearing to some extent as the "commons" of old. But in "[borders:larocca]", walking along the border of the virtual site exposes inherent traits and glitches of the virtual by testing its edges.



VICTOR MORALES
VENUS: THE BRINGER OF PEACE
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

Vênus é o planeta da Paz. Como um fluxo de partículas que massageia o campo de batalhas e inunda a dor. O feminino como um bombeiro que não luta, mas abraça... Inspirado em "Venus", de Holst, neste filme tudo é feminino: a terra, as árvores, as cidades e a energia. Apresentado com a Orquestra Tonkünstler em Festspielhaus St. Pölten, na Áustria, no verão de 2013. Venus is the planet of Peace. Like a flow of particles that massages the battlefield and overflows the pain. The feminine as a firefighter who does not fight but embraces.... Inspired on Holst's "Venus", in this movie everything is feminine: the land, the trees, the cities, and the energy. Performed with the Tonkünstler-Orchester at Festspielhaus St. Pölten, Austria in the summer of 2013.



VICTOR MORALES MAD AS HELL
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

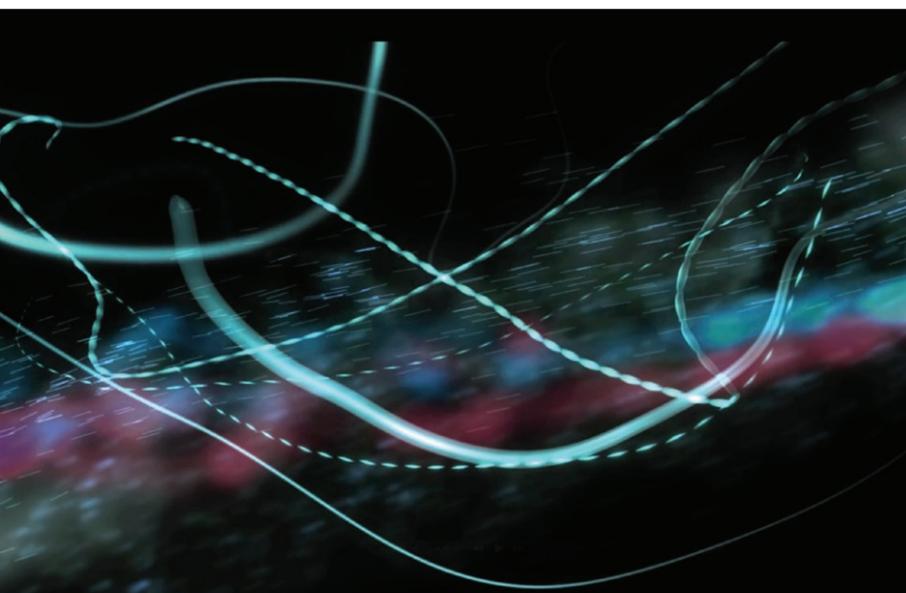
"Mad as Hell" expressa a minha frustração sobre a repressão de protestos. Inspirado por uma famosa cena do filme "Rede de Intrigas", "Mad as Hell" é sobre protestar sem nenhuma chance, a manipulação da mídia e a fragilidade da própria vida. "Mad as Hell" expresses my frustration upon protests repression. Inspired on a famous scene from film "Network", "Mad as Hell" is about protesting without a chance, media manipulation and the fragility of life itself.

FILE Videoarte
FILE Video Art



ALESSANDRO PERINI UNTITLED 1.1
SUÉCIA | SWEDEN

“Untitled 1.1” é uma reflexão sobre telefones celulares e dispositivos portáteis como novas câmeras de vídeo. Como é possível usá-los explorando as possibilidades específicas oferecidas por essas pequenas câmeras? Como fazê-los realizar o que é impossível com uma câmera normal? **“Untitled 1.1” is a reflection about cell phones and handheld devices as new video shooting gear. How is it possible to use them exploiting the peculiar possibilities unleashed by such small consumer cameras? How to make them do what’s impossible to do with a normal camera?**



ALISON CLIFFORD
& GRAEME TRUSLOVE
TURBULENCE
ESCÓCIA | SCOTLAND

“Turbulence” é parte da série “Interstitial Articulations” que explora o espaço entre som e imagem, baseado em reinterpretações de imagens fotográficas captadas durante um passeio noturno. Este vídeo explora o movimento por meio de simulações de forças naturais. **“Turbulence” is part of the “Interstitial Articulations” series, which explores the space between sound and image based on reinterpretations of photographic light paintings taken during a drive at night. This video explores motion through simulations of natural forces.**



ANN OREN TMWQ
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma intervenção contemporânea com base no romance “O Homem Sem Qualidades”, de Robert Musil, através do nivelamento de seu texto em citações selecionadas e de sua combinação com fotos de Instagram de usuários aleatórios. **A contemporary intervention with Robert Musil’s novel “The Man Without Qualities”, through the flattening of its text into selected quotes and matching them with Instagram photos from random users.**

ANNA & MICHAL BARAŃSCY SIDE BY SIDE
POLÔNIA | POLAND

Lâmpadas fluorescentes são formadas em uma imagem. Em fases subsequentes do filme elas são reproduzidas exponencialmente e então vão se tornando cada vez mais caóticas. Além de típicas associações matemáticas, a progressão geométrica também é associada ao impacto humano sobre o ambiente ao redor e à tecnologia que ele cria. **Fluorescent lamps are formed into an image. In subsequent stages of the film they are reproduced exponentially and then gradually become more and more chaotic. Besides typical mathematical associations, geometric progression is also associated with human impact on the surrounding environment and technology which it creates.**



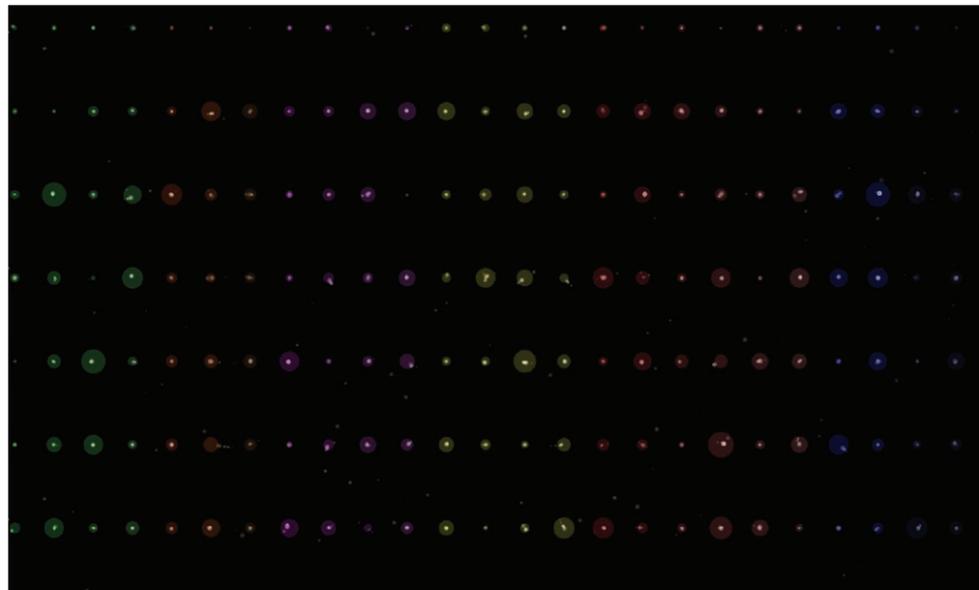


ANNA T.
LIPSTICK
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Um batom, símbolo de beleza, vaidade e feminilidade convencionais, adota formas fálicas quando exposto ao calor de um secador de cabelo. O objeto representativo de desempenhos de gênero e tradicionalmente ligado a certos gêneros ou sexualidades se metamorfoseou e se subverteu na estrutura do armário. **A lipstick, symbol of conventional beauty, femininity and womanhood, adopts phallic shapes when exposed to the heat of a hair dryer. The object representative of gendered performances and traditionally referring to certain genders or sexualities is metamorphosed and subverted in the frame of the closet.**

AUJIK **IMPERMANENCE TRAJECTORY: STAINED SEED**
JAPÃO | JAPAN

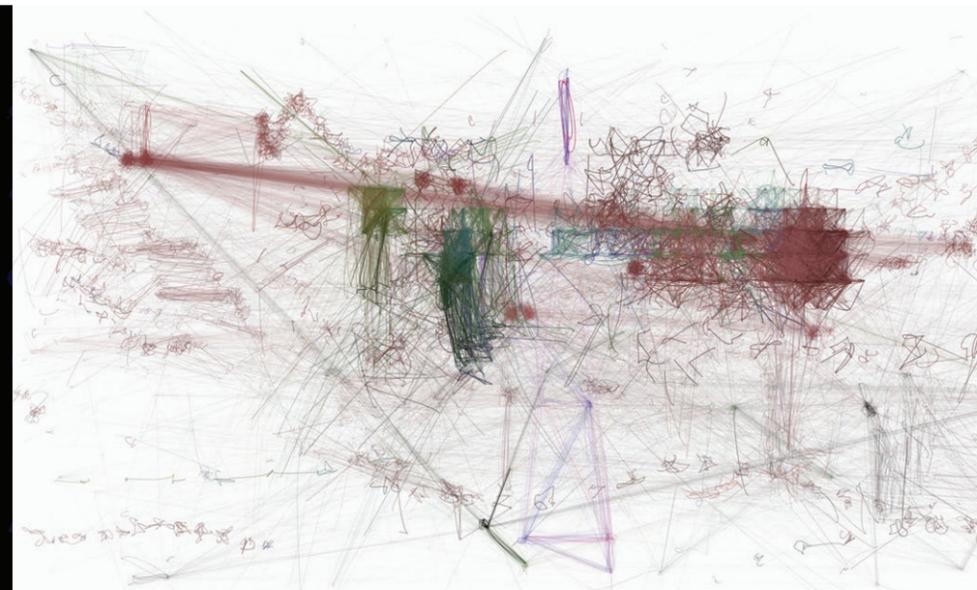
“Impermanence Trajectory: Stained Seed” se baseia na ideia de Dialética Computacional através de Sistemas de Sentimentos Complexos. Música especialmente composta por Mira Calix, apresentando o violoncelista Oliver Coates. **“Impermanence Trajectory: Stained Seed” is based upon the idea of Computational Dialectics via Complex Sentiment Systems. Music specially composed by Mira Calix featuring cellist Oliver Coates.**



ART IS OPEN SOURCE:
SALVATORE IACONESI
& ORIANA PERSICO
ONEMILLIONDREAMS
ITÁLIA | ITALY

“1 Million Dreams”, em 29 idiomas, foi captado em redes sociais. Eles estão expostos como uma exposição de arte e descrevem uma nova forma de subconsciente global. Um sistema em tempo real acoplado à exposição mostra os sonhos emergindo das redes sociais, assim como sua localização no planeta.

“1 Million Dreams”, in 29 different languages, have been captured from social networks. They are exposed under the form of an art exhibit, describing a new form of global subconscious. A real-time system is added to the exhibit, showing the dreams as they emerge from the social networks, as well as their location on the planet.



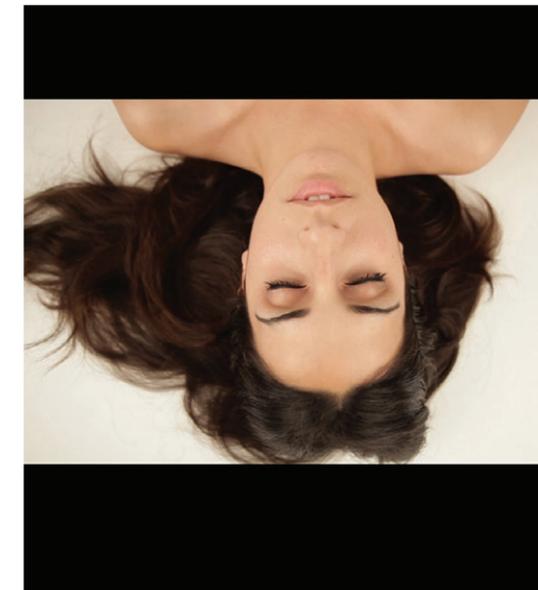
BENJAMIN GROSSER
COMPUTERS WATCHING MOVIES
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

O trabalho ilustra a visão de um sistema computacional enquanto ele assiste aos mesmos filmes que nós como uma série de esboços temporais. Ele foi produzido com um software criado pelo artista, que usa algoritmos de visão de computador e rotinas de inteligência artificiais para dar um certo grau de autonomia ao sistema. **The work illustrates the vision of a computational system when it watches the same films that we do as a series of temporal sketches. It was produced using a software written by the artist, which uses computer vision algorithms and artificial intelligence routines to give the system some degree of agency.**



BORJA RODRÍGUEZ ALONSO
WHY
ESPAÑA | SPAIN

“Why” se baseia na função ‘autocompletar’ do Google. Para ajudar no trabalho do usuário, o mecanismo de busca propõe as perguntas mais frequentes entre milhões que já foram feitas. Com isso, a natureza da pergunta se torna uma predisposição calculada, porém aparentemente neutra, para a própria pergunta. **“Why” is based on the auto complete Google function. In order to save the user’s work, the search engine proposes the most frequent of millions of questions that have already been asked. With this, the nature of the question becomes a seemingly neutrally calculated predisposition to the question.**



BLANCA GIMÉNEZ
LUGARES FRONTERIZOS
ESPAÑA | SPAIN

A obra envolve uma reflexão pessoal sobre o espaço privado. Articulado em três capítulos (o banheiro, o quarto e a cozinha), seus espaços tornam-se pretextos para investigar conceitos mais profundos, como a relação com a natureza, com o indivíduo e o ser social. **The work encloses a personal reflection about the private space. Articulated in three chapters (the bathroom, the bedroom and the kitchen), its spaces become pretexts to investigate about deeper concepts, such as the relationship with nature, with the individual and the social being.**



CARLOTTA PICCININI (VÍDEO/VIDEO), LUIGI MASTANDREA (MÚSICA/MUSIC) & ELISA TRENTO (CURADORA/CURATOR)

**ENACTION
ITÁLIA | ITALY**

Production Elenfant Film, Concept and Direction Carlotta Piccinini, Music Luigi Mastandrea Director of Photography Salvo Lucchese, Editing Carlotta Piccinini, Color Correction Walter Cavatoli, Production Assistants Alessandra Cesari, Sergio Scanu, Photography Assistant Alfonso Santolero. Curator Elisa Trento.

“Enaction” é uma narração audiovisual estrelando uma forma orgânica que produz seu próprio mundo através da percepção e dos movimentos de seu corpo. A forma viva é narrada por cenas de cada fase de sua evolução. O resultado é uma modulação digital de um processo “analógico” até sua origem. **“Enaction” is an audiovisual narration, the staging of an organic form that produces its own world through the perception and movements of his own body. The living form is narrated through the shooting of each evolutionary phase. The result is a digital modulation of a process “analogical” to its origin.**



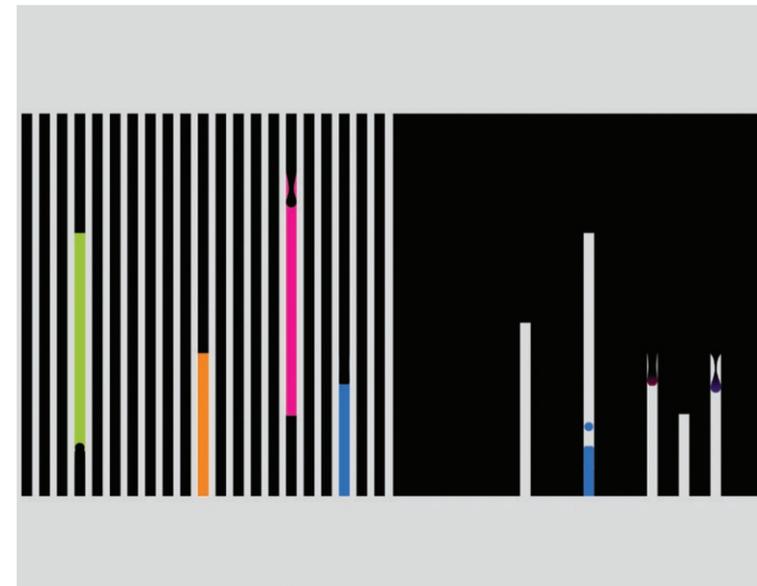
CÉLINE TROUILLET
SONG N°18
FRANÇA | FRANCE

Céleste, uma senhora aposentada que mora na França, foi criada pelos pais espanhóis no marrocos. Aqui ela apresenta “el emigrante”, que aborda as dificuldades enfrentadas por migrantes obrigados a deixar seu país de origem por razões econômicas ou políticas. Essa canção fazia muito sucesso no início dos anos 1950, quando ela visitou a Espanha pela primeira vez. **Céleste, a retired lady living in France, was raised by Spanish parents in Morocco. Here she performs “el emigrante”, which deals with the difficulties faced by migrants forced to leave their homeland for economic or political reasons. This song was a big hit when she visited Spain for the first time in the early 1950s.**



CHICO SANTOS
INVASION, THE ATLANTIC OCEAN TO THE INDIAN OCEAN
BRASIL | BRAZIL

As noções de invasão, de contaminação e de dominação compõem a base deste vídeo. Ele relembra a história da Ilha da Reunião, um território virgem cuja população tem aumentado exponencialmente, transformando radicalmente a face desse local. **The notions of invasion, contamination and domination compose the basis of this video. It recalls the history of Reunion Island, a virgin territory whose population has increased exponentially, radically transforming the face of this place.**



CHRISTO GUELOV
CAUTION! WET PAINT | DLC 2013
ESPANHA | SPAIN

Emoções representadas graficamente como linhas vivamente coloridas que gotejam sem parar. Há espaços repletos de cores puras, algumas das quais serão absorvidas pela escuridão, enquanto outras emergirão dela. Cuidado! Tinta fresca pode manchar nosso estado de ânimo. **Emotions represented graphically as brightly colored lines, constantly dripping. Spaces that are filled with pure colors, some of which will be absorbed by the dark, others will emerge from the same. Caution! Wet paint can stain our state of mood.**



CHRISTO GUELOV
WORK03 | DLC 2012
ESPANHA | SPAIN

Composição modular de linhas pretas e brancas. A beleza da gravidade e da noção de um espaço cheio e vazio. **Modular composition of black and white lines. The beauty of the gravity and the notion of a full and empty space.**

DANUSHKA MARASIGNHE
AT A DISTANCE
SRI LANKA

A vida como uma jornada e um sonho. Nós ficamos só assistindo de longe como se fosse um filme, não como o reflexo de um espelho. **Life as a journey and a dream. We are just watching from a distance as a movie rather than a reflection of a mirror.**





DIANA SALCEDO (COREOGRAFIA/CHOREOGRAPHY: MARTHA HINCAPIÉ CHARRY)
TRANSPARENTE
COLÔMBIA | COLOMBIA

Uma montanha mágica onde a eternidade e o efêmero consomem as vidas de quatro viajantes que lá estão. Em sua jornada, eles buscarão possíveis projeções no tempo e no espaço, como o corpo no outro lado do espelho, aquele de ontem e o outro de vinte anos atrás. **A magic mountain where eternity and the ephemeral consume the lives of four travelers who visit it. On their journey, they will look for possible projections in time and space, such as the body on the other side of the mirror, the one from yesterday, and the one from twenty years ago.**

DIEGO RAMIREZ RADISH
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

“Radish” é um personagem antropomórfico com cabeça de rabanete – encenado por mim mesmo - que originalmente surgiu em meu trabalho como um imigrante metafórico, uma criatura deslocada sem nome, gênero ou origem conhecida. Ele tenta articular minha identidade cultural empregando minha própria linguagem idiossincrática. **“Radish” is an anthropomorphic character with a radish head – performed by myself – that originally appeared in my work as a metaphorical immigrant, a dislocated creature without name, gender or citizenship. It attempts to articulate my cultural identity rather by employing my own idiosyncratic language.**



DING, CHIEN-CHUNG **VACANT ROOM 3**
TAIWAN

“Vacant Room 3” mostra a transformação de espaço e luz em uma estimulação sensorial de incerteza. Os traços de círculos de luz se desequilibram contra a gravidade e subvertem a noção comum de tempo e espaço. **“Vacant Room 3” shows the transformation of space and light into a sensational stimulation of uncertainty. The strings of light circles create imbalance against gravity and overthrow the common understanding of time and space.**



DUSTIN MORROW
GROUND LONDON
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Ground London” é um documentário experimental que explora a capital britânica nas interseções de três tipos de geografia: geografia urbana, geografia cultural e psicogeografia. **“Ground London” is an experimental documentary that explores the British capital at the intersections of three types of geography: urban geography, cultural geography, and psychogeography.**



ERA VATI **KNOTS**
HOLANDA | NETHERLANDS

“Knots” explora as relações humanas e a ideia de forças opostas na natureza. O vídeo mostra oito pessoas idênticas, semelhantes a figuras do xadrez. O negro e o branco representam as forças de natureza. Na trilha sonora oito vozes repetem frases diferentes, pensamentos sombrios e felizes sobre conflitos, batalhas e amor. **“Knots” is an exploration of human relationships and the idea of opposing forces of nature. The video shows eight identical persons similar to chess figures. The black and white represents the forces of nature. In the soundtrack eight voices repeat different sentences, dark and happy thoughts about conflicts, battles, and love.**

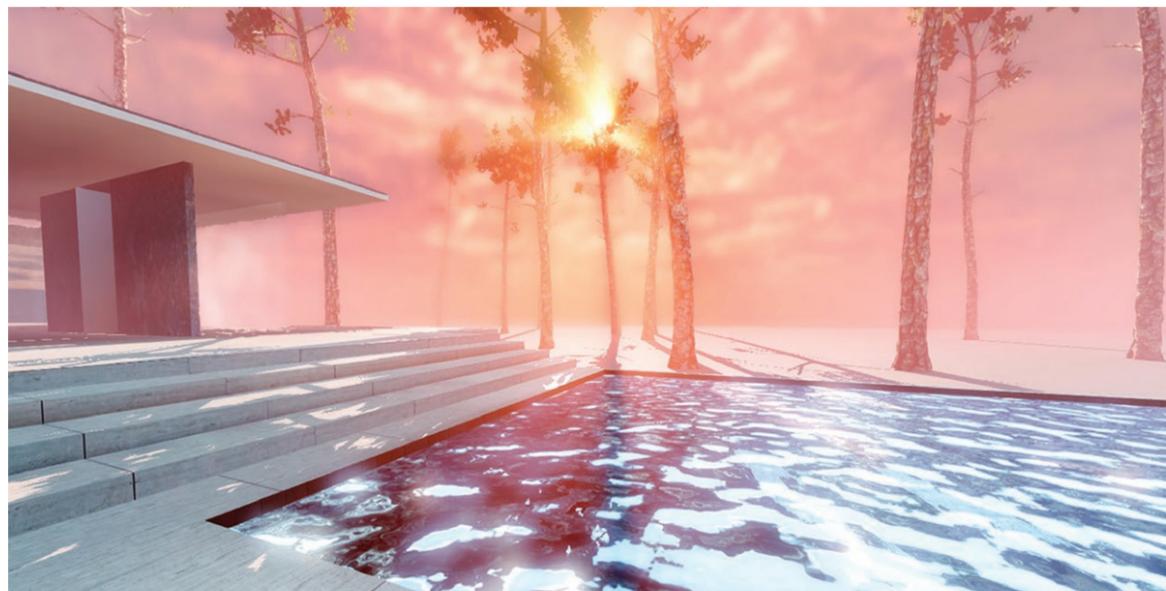


ERIC SCHOCKMEL MACROSTRUCTURE
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Macrostructure” é o primeiro episódio de uma microssérie intitulada “What If You Created Artificial Life and It Started Worshipping You”. Essa jornada animada em 3D nos leva a um mundo habitado por formas sintéticas de vida e pelas máquinas autoconscientes que as fabricam, controlam e reciclam. **“Macrostructure” is the first episode of a micro-series entitled “What If You Created Artificial Life And It Started Worshipping You”. We are taken on a 3D animated journey through a world inhabited by synthetic life forms and the self-aware machines who manufacture, control, and recycle them.**

FABIAN HEITZHAUSEN LET'S PLAY MODERNISM
ALEMANHA | GERMANY

“Let’s Play Modernism” se baseia na ideia de partilhar a experiência de jogar e ver. Pela justaposição eclética e combinação de cenas editadas, a arquitetura é tirada do contexto do respectivo filme e proporciona uma nova experiência com arquitetura. **“Let’s Play Modernism” is based on the idea of sharing the experience of playing and seeing. By the eclectic juxtaposition and combination of cutting scenes, the architecture is detached of the context of the respective film and forms a novel experience of architecture.**



FABIO SCACCHIOLI & VINCENZO
CORE NO MORE LONELY
NIGHTS
ITÁLIA | ITALY

Uma experiência através das formas do cinema de ficção. O cinema como linguagem do invisível pendendo entre os poros e as ondulações da imagem como simulação. **An experience through the forms of fictional cinema. Cinema as the language of the invisible, pending between the pores and the ripples of image as simulation.**



FENIA KOTSOPOULOU & DAZ DISLEY IN-NER SPACE REVISITED
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“IN-ner Space Revisited” é um vídeo experimental de dança de curta duração; uma reflexão e uma reação às recordações esparsas de uma comunidade hospitalar transitória que se desfez há muito tempo neste lugar, onde agora sombras da experiência residem nos vestígios decadentes de uma arquitetura outrora majestosa. **“IN-ner Space Revisited” is a short experimental video dance; a reflection on and reaction to the fractured memories of a transient hospital community long departed from this abandoned place where now shadows of experience reside in the decaying remains of once majestic architecture.**



FRANCESCA FINI WHITE SUGAR
ITÁLIA | ITALY

Esse filme surreal elabora material de arquivo de domínio público. O vídeo gira em torno do tema misterioso da hipnose e do sonhar acordado, como uma representação do modelo cultural ocidental que é o “açúcar branco”, um prazer químico artificial e viciante, que altera o gosto e a percepção. **This surreal film elaborates archival material in the public domain. The video revolves around the spooky theme of hypnosis and lucid dreaming, as a representation of Western cultural model that is “white sugar”, an artificial and addictive chemical pleasure, altering taste and perception.**

FRANCO LORENZANA EN EL CASTILLO
ESPAÑA | SPAIN

Gregorio, um jovem altamente qualificado, enfrentará o pesadelo de procurar um emprego nos dias de hoje. **Gregorio, a highly skilled young man, will go through the nightmare of searching for a job these days.**



FRANÇOIS QUÉVILLON POINTS DE REPÈRE
CANADÁ | CANADA

“Points De Repère” é uma visualização poética e sonora de um ano no Plateau-Mont-Royal, um distrito da cidade de Montreal, no Canadá. De maneira semelhante a um satélite, uma câmera virtual gravita ao redor de uma nuvem de pontos do Plateau, a qual foi feita por um processo de scanner 3D baseado em fotos. **“Points De Repère” is a poetic visualization and sonification of one year on the Plateau-Mont-Royal, a borough of the city of Montreal in Canada. Similarly to a satellite, a virtual camera gravitates around a point cloud of the Plateau that was built through a photo-based 3D scanning process.**

GABRIEL S MOSES ADOLESCENT'S END
ALEMANHA | GERMANY

Essa apresentação audiovisual com slides mostra um ritual adolescente redundante; à meia-noite, todas as irmãs e filhas do grande Ocidente convergem para banheiros em subúrbios mundo afora e acionam uma nova sub-rede global de saliva com chiclete e cultura pop de massa, que lançam de volta a um mundo hipersaturado e fadado a se autodestruir. **This audiovisual slideshow enacts a redundant teenage ritual; all the wider-west's sisters and daughters converge around midnight into toilets in suburbs worldwide and set in motion a new global-sub-network of bubble-gum saliva and pop mass culture which they now unleash back at an oversaturated world set to self-destruct.**



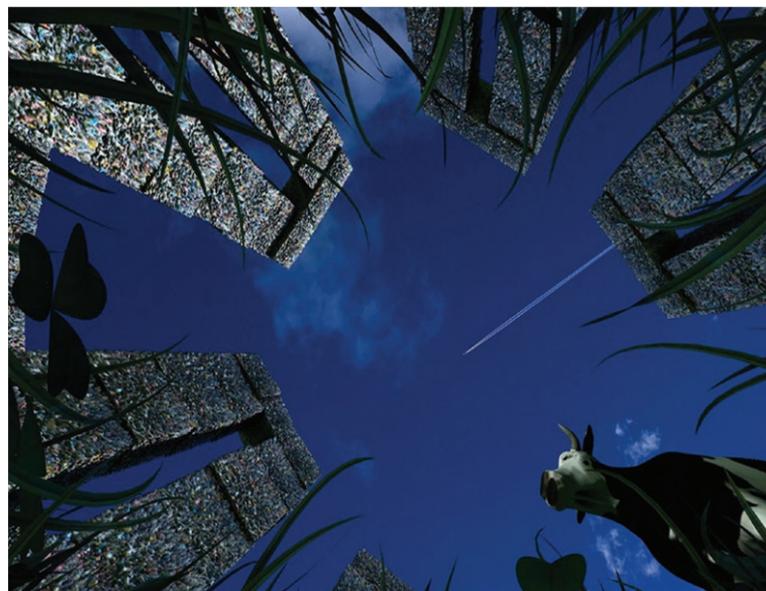


**GONZALO CUETO KIT BÁSICO
CHILE**

A estratégia é basicamente ir contra o imaginário residual, uma série de sinais de luz por meio dos quais o vídeo brinca de estar um futuro observado pela realidade, usando luz solar e sinais de fumaça como uma margem flexível de onde estaremos. Há uma performance primeiramente baseada em achar uma saída, depois a recusa em se instalar no lugar final em nossa diáspora econômica. **The strategy is basically to oppose the residual imaginary, a series of light signals, wherein the video plays at being a future that reality look, using sunlight and smoke signals as a flexible margin of the latter where we will be in. There is a performance based on first calculating an escape, rejecting to be installed in the final place in our economic diaspora.**

**GORAN STRUGAR .PETHENGE.
SÉRVIA | SERBIA**

Apenas um pensamento. "A distinção entre uma montanha e sua imagem é que a qualquer momento a montanha consome um de seus quadros". (Rainer Maria Rilke) **Just a thought. "Distinction between a mountain and its image is that at any given moment the mountain consumes one of its pictures."** (Rainer Maria Rilke)



**GORAN STRUGAR .UNDO.D.
SÉRVIA | SERBIA**

Apesar dos sucessos do modernismo, a literatura se mantém em duas vias paralelas, a popular e a vanguardista, as quais raramente se cruzam. Agora, as condições da cultura digital inesperadamente levaram a uma colisão, suscitando novas questões relativas à autoria, originalidade e à maneira pela qual o significado é forjado. **In spite of the successes of modernism, literature has remained on two parallel tracks, the mainstream and the avant-garde, with the two rarely intersecting. Now the conditions of digital culture have unexpectedly forced a collision, grappling with new questions concerning authorship, originality, and the way meaning is forged.**

**HYE YOUNG KIM IF I CAN BE BEAUTIFUL
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

"If I Can Be Beautiful" é uma performance em vídeo para representar uma menina batendo em sua boneca Barbie, uma menina torturando seu próprio corpo para virar uma boneca Barbie ou uma menina que é abusada por outros. **"If I Can Be Beautiful" is a video performance to represent a girl who is beating her Barbie doll, a girl who is abusing her body to be Barbie doll or a girl who is abused by others.**





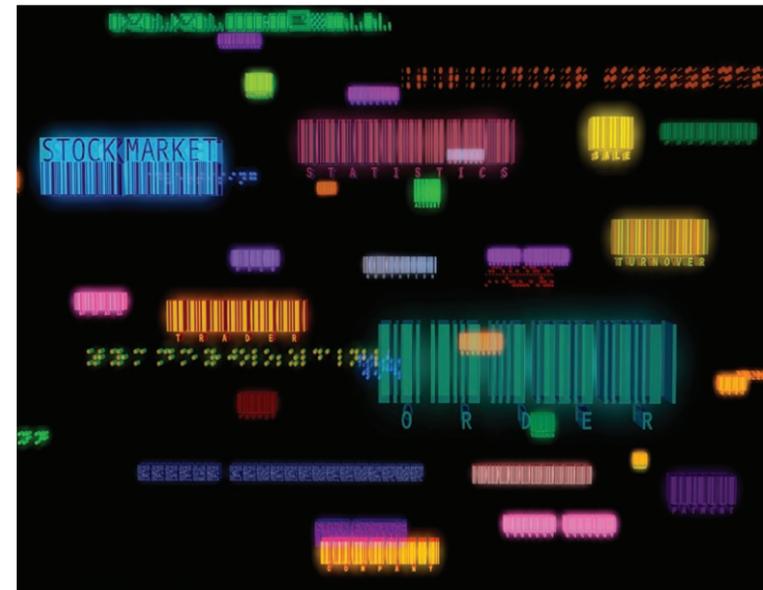
JEAN-MICHEL ROLLAND LA COURSE (THE RACE)
FRANÇA | FRANCE

Ritmado pela corrida de cinco cavalos filmada em Marseille Borély, este vídeo, uma homenagem a Muybridge, não tenta fazer o público mergulhar no universo das pistas de corrida, e sim transmitir o frenesi sentido durante a velocidade estonteante dessa corrida penosa. **Rhythmed by the race of five horses shot in Marseille Borély, this video, a tribute paid to Muybridge, doesn't try to take the public into the universe of racetracks but rather to convey the frenzy felt during the break-neck speed of this painful race.**



JEAN-MICHEL ROLLAND SON ET LUMIERE
FRANÇA | FRANCE

Experimento audiovisual com som e luz gerados por uma estação soldada em arco. **Audiovisual experimentation on the sound and light generated by an arc welding station.**



JOHANNA VAUDE SYSTEM OVERLOAD
FRANÇA | FRANCE

Um sistema está funcionando com máxima velocidade quando uma intromissão põe suas bases e dogmas em risco, provocando uma reação em cadeia... A máquina se descontrola e libera muitas aspirações totalmente desconhecidas e incompatíveis com seu programa inicial. **A system is running at top speed when an intrusion jeopardizes its foundations and its dogmas, provoking a chain reaction... The machine is out of control and liberates many aspirations totally unknown and incompatible with its initial program...**

JUSTIN LINCOLN DRIPS, ZIPS AND BEAMS
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

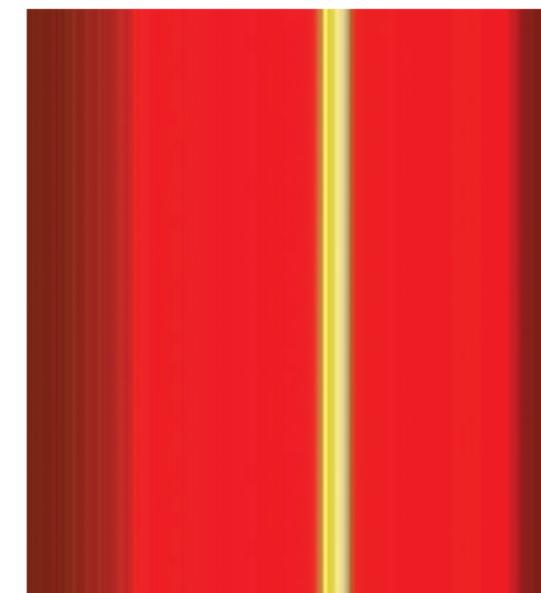
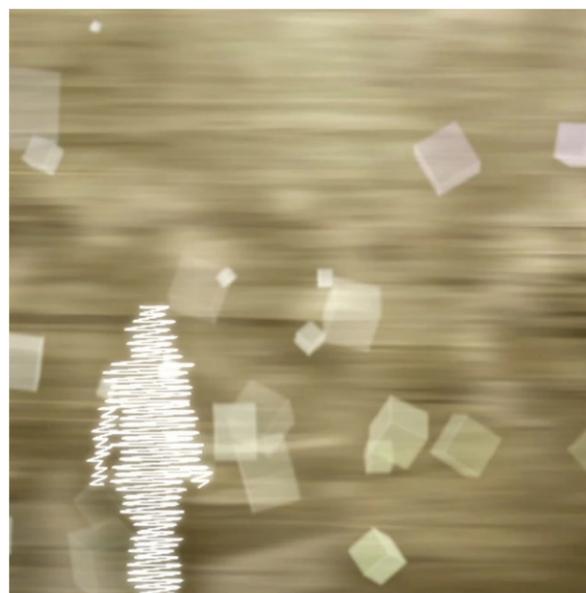
Um vídeo mudo criado com a linguagem de programação de fonte aberta Processing, a fim de analisar e redistribuir os pixels em uma imagem imóvel de um pôr-do-sol. O título se refere a pintura em campo cromático e à obra de Barnett Newman. **A silent video created using the open source programming language Processing to analyze and redistribute the pixels in a still image of a sunset. The title refers to color field painting and the work of Barnett Newman.**

JUNG HEE SEO SING UNDER
COREIA DO SUL | SOUTH KOREA

Esse projeto foi concebido sob a influência de imagens de desastres recorrentes. Por meio de uma abordagem intimista que se concentra na presença de um corpo humano em puro estado selvagem, ele busca criar uma visão perceptível e conceitual singular sobre a quantidade impressionante desses tipos de imagens e seus efeitos. **This project was conceived under the influence of images of recurrent disasters. By means of an intimate approach which concentrates on the presence of a human body in its pure savage state, it seeks the creation of a unique perceptive and conceptual vision of the impressive quantity of these kinds of images and their effects.**

JING ZHOU INNER SHRINE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Inspirado no poema "Journey Home" do notável poeta indiano Rabindranath Tagore e mesclado com minha escrita, "Inner Shrine" revela a jornada emocional e espiritual em busca da própria alma. **Inspired by the poem "Journey Home", composed by the noted Indian poet Rabindranath Tagore, and combined with my writing, "Inner Shrine" reveals the emotional and spiritual journey in searching of one's soul.**



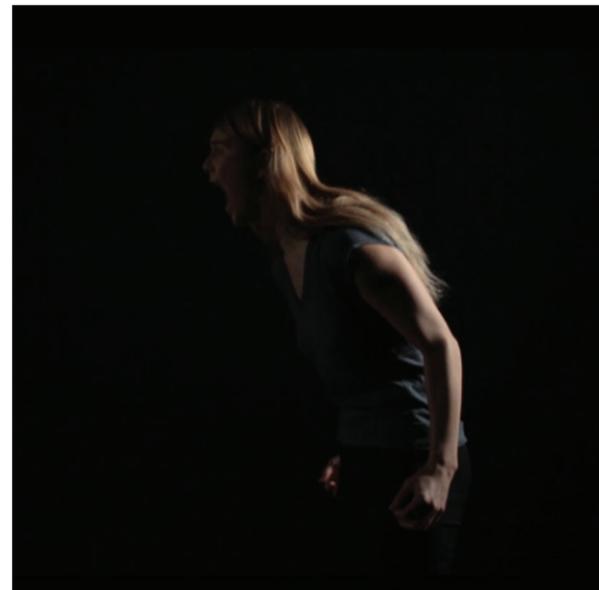
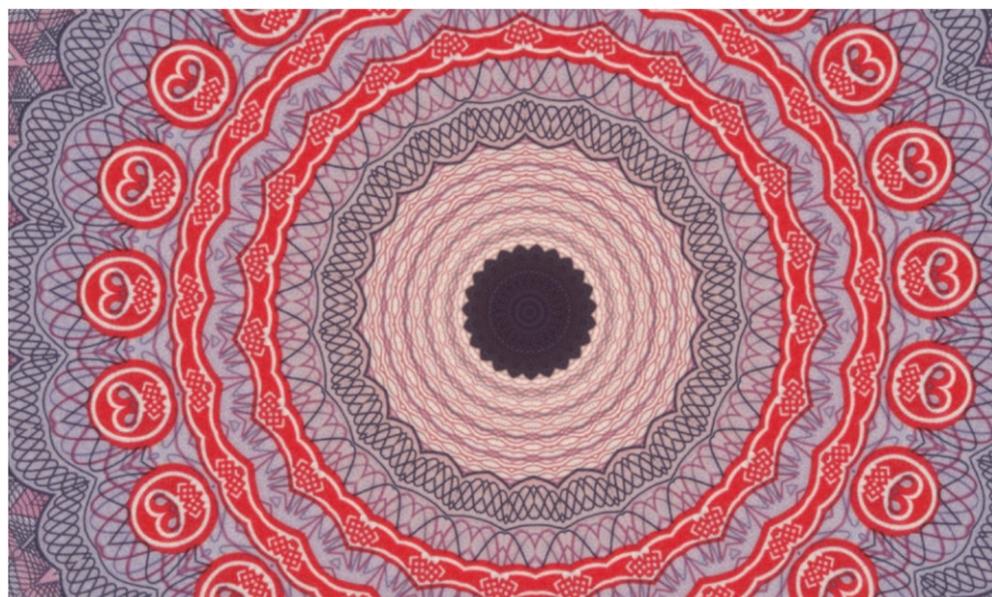


JUSTIN LINCOLN STATEMENT
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Esta é uma declaração artística informal sobre minha série de vídeos de “blogmix” em andamento. Mais de 100 blogmixes que eu criei nos últimos três anos estão disponíveis aqui: vimeo.com/channels/514590. **This is an informal art statement concerning my ongoing series of “blogmix” videos. There are over 100 blogmixes that I’ve created over the last three years or so located here: vimeo.com/channels/514590.**

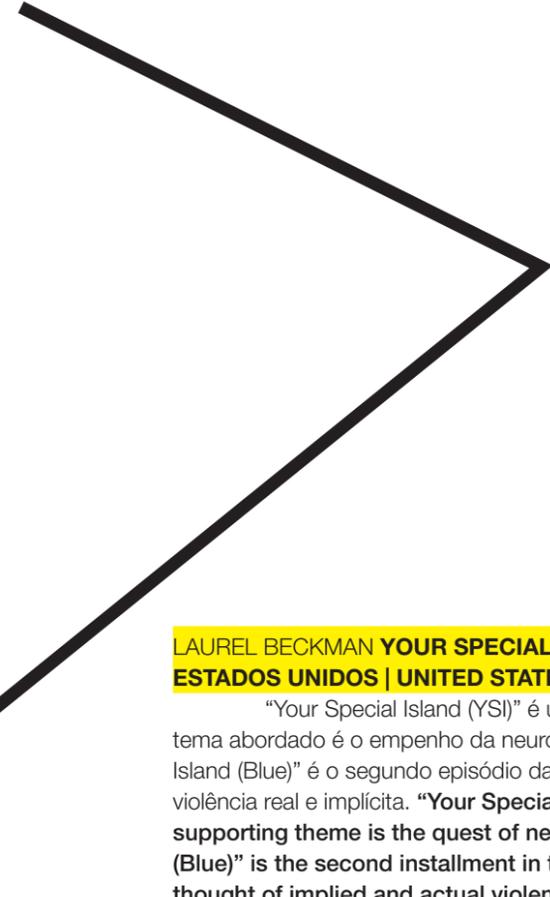
LALEH MEHRAN DOMINANT POLICY
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Dominant Policy” transforma várias moedas internacionais em um caleidoscópio hipnotizante, que parte da abstração até revelar elementos reconhecíveis. O vídeo abrange décadas de mudanças gráficas à medida que monarquias se mantêm, regimes caem, valores oscilam e as falsificações aumentam. **“Dominant Policy” transforms various international currencies into a mesmerizing kaleidoscope, evolving from abstraction to revealing of recognizable elements. The video encompasses decades of graphical change as monarchies reign, regimes fall, values fluctuate, and counterfeiting increases.**



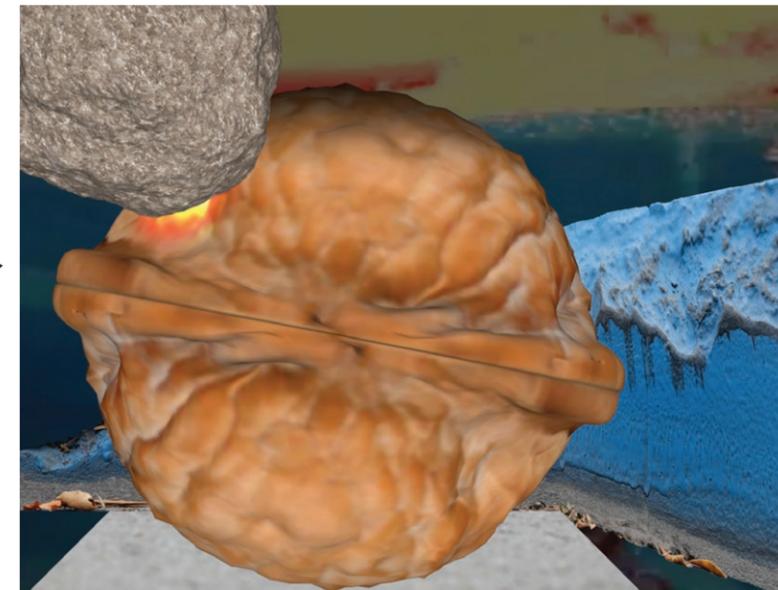
KAI WELF HOYME NOCTURN
ALEMANHA | GERMANY

Esse vídeo experimental é sobre metamorfose e afasia. A paisagem interna de uma mulher é visualizada e ouvida por meio de movimentos corporais, de fragmentos de som e de sequências animadas. **This experimental video is about metamorphosis and aphasia. The inner landscape of a woman is audio-visualized by body movement, fragments of sound and animated sequences.**



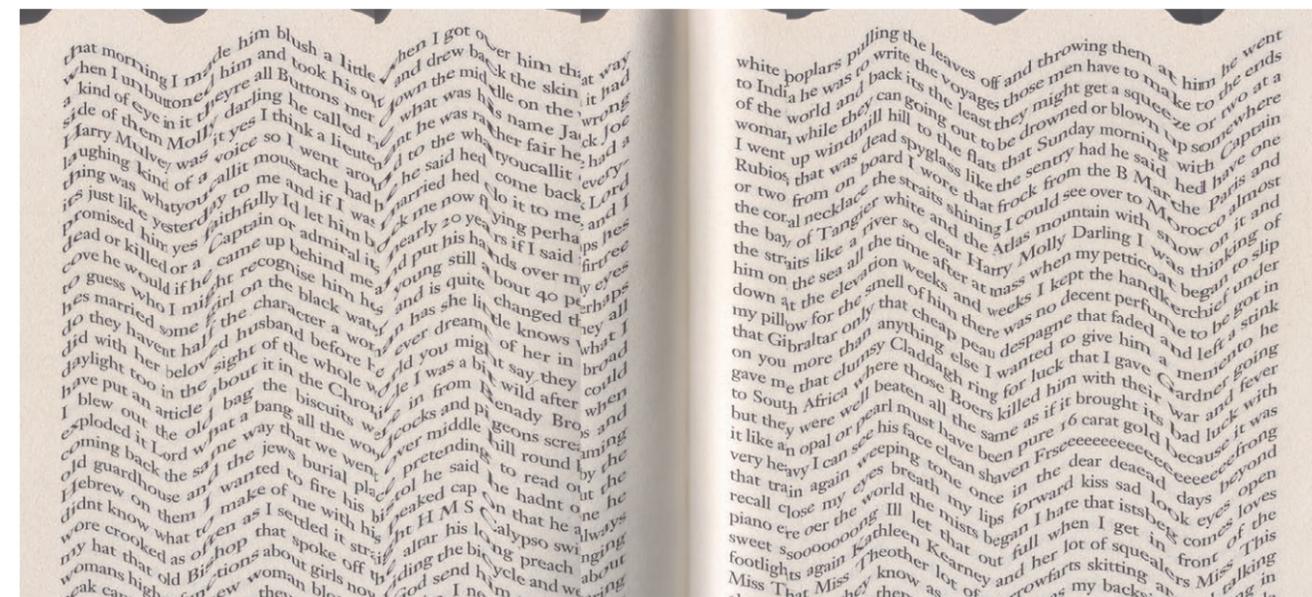
LAUREL BECKMAN YOUR SPECIAL ISLAND (BLUE)
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Your Special Island (YSI)” é um projeto com uma série de vídeos sobre estados mentais importantes. Um tema abordado é o empenho da neurociência para localizar/mapear e compreender tais estados. “Your Special Island (Blue)” é o segundo episódio da série e enfoca o enigma da vergonha através da ação e do pensamento da violência real e implícita. **“Your Special Island (YSI)” is a serial video project concerning key mental states. A supporting theme is the quest of neuroscience to locate/map and understand them. “Your Special Island (Blue)” is the second installment in the series, and focuses on the enigma of shame through the action and thought of implied and actual violence.**



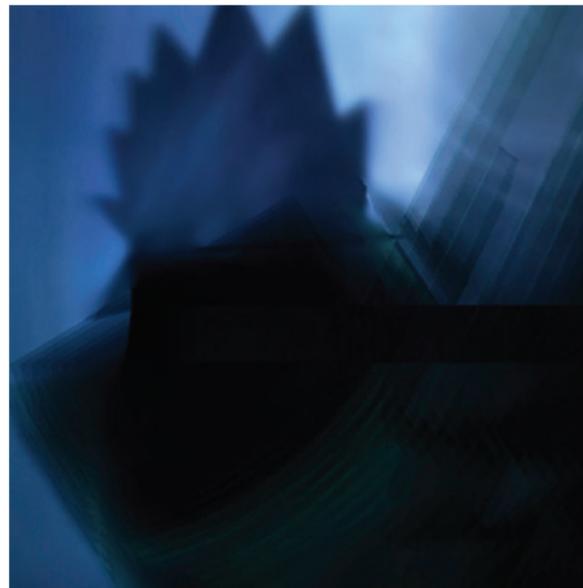
LEONARDO VILLA-FORTE MOLLY’S MONOLOGUE
BRASIL | BRAZIL

A última parte do Ulysses de James Joyce me intriga. Um monólogo torrencial de páginas e páginas sem vírgulas, pontuação, espaço para respiro. O vídeo “O monólogo de Molly” é como experimentei essa leitura e também uma vingança contra o texto que não me deixou penetrá-lo do meu jeito. **The last part of James Joyce’s Ulysses intrigues me. A torrential monologue of pages and pages with no commas, no punctuation, no space to breathe. The “Molly’s monologue” video is how I experience this reading and is also a revenge against the text that didn’t let me penetrate it my way.**



MANUEL CHANTRE BLUR ROUGE
CANADÁ | CANADA

“Blur Rouge” representa uma ampla paisagem nebulosa, embebida em uma trilha sonora que inclui elementos dos estilos musicais ambient, dub e noise. Esse projeto é parte de um conjunto maior de trabalhos de Chantre, cujo interesse é pelos resultados de esculpir luz em espaços vazios e em estruturas translúcidas. **“Blur Rouge” represents a large-scale vaporous landscape, drenched in a soundtrack composed with elements of ambient, dub and noise music. This project is part of larger set of works by Chantre, in which he is interested in the results of sculpting light in empty spaces and in translucent structures.**



MICHAEL ASCHAUER
RIVER STUDIES -
CINEMASCOPE
ÁUSTRIA | AUSTRIA

“River Studies - Cinemascope” é uma coleção singular de navegações fluviais captada com uma câmera line-scan em enormes imagens panorâmicas estáticas, algumas das quais ganharam animação para este filme. Vemos cinco rios em quatro continentes (Nilo, Danúbio, Ganges, Brahmaputra e Amazonas). **“River Studies - Cinemascope” is unique collection of river sails originally captured with a line-scan camera into huge panoramic still images, a selection of which got re-animated for this movie. We see five rivers on four continents (Nile, Danube, Ganges, Brahmaputra and Amazon).**



MARCELL ANDRISTYÁK (VÍDEO/VIDEO), ZOLTÁ VÉGH (MÚSICA/MUSIC)
& SZŰCS DÓRA IDA (DANÇA/DANCE) SKIZM
HUNGRIA | HUNGARY

“Skizm” é um vídeo de dança contemporânea, fruto de um experimento que visa estudar a forma e os movimentos do corpo sob diversos pontos de vista. Em seu cerne há um processo de uma alteração interna. Ele pode parecer familiar para todo mundo, mas a questão inicial e os fatores em jogo são diferentes para cada pessoa e mudam com tempo. **“Skizm” is a contemporary dance video, the upshot of an experiment aiming to study the shape and movement of the body from different viewpoints. In its centre there is a process of an inner alteration. It can be familiar to everybody, though the initial question and the factors at play are different for all, and change with time.**



MIKE PELLETIER PARAMETRIC EXPRESSION
HOLANDA | NETHERLANDS

“Parametric Expression” é um filme de animação em 3D que trata da emoção quantificada. Na animação as emoções são reduzidas a um conjunto de parâmetros técnicos que podem ser repetidos, transferidos, manipulados e até distorcidos. **“Parametric Expression” is a 3D animated film that is concerned with quantified emotion. In the animation emotions are reduced to a set of technical parameters that can be repeated, transferred, manipulated and ultimately distorted.**





**MURIEL MONTINI (DREAM) OF A
DISTANT LAND
FRANÇA | FRANCE**

(Sonho) com uma terra distante. Fragmentos de um filme, fragmentos de um verão. **(Dream) of a distant land. Fragments of a film, fragments of a summer**

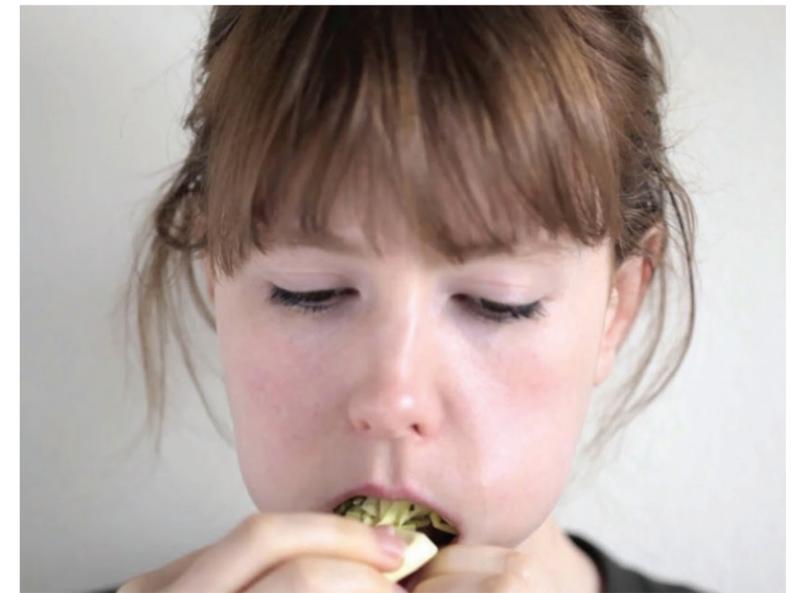
**MURIEL MONTINI SEA,
SWIMMERS AND SPLASHES
OF COLOR (1, 2, 3)
FRANÇA | FRANCE**

Uma sequência revisitada três vezes. (O filme é composto por três filmes, mas o 2º e o 3º podem ser vistos separadamente.) **A shot revisited three times. (The film is made of three films but the 2nd and the 3rd can be seen separately.)**



**NINA ROSS THE FOREIGNNESS
OF LANGUAGE
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA**

Este vídeo com a performance de um autorretrato se baseia nos esforços da artista para aprender norueguês devido a seu parceiro e para investigar como o domínio de um segundo idioma influencia e rompe a identidade. Ele examina a tensão de se dividir entre dois idiomas, representada pelas experiências corporais, como uma metáfora para as repercussões sobre o senso de si mesma. **This self-portrait performance video draws on the artist's efforts to learn Norwegian for her partner, to explore how second language acquisition influences and disrupts identity. It examines the tension of being caught between two languages, represented by the experiences on the body as a metaphor for the repercussions on a sense of self.**



**NINA ROSS THE LANGUAGE
BETWEEN US
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA**

"The Language Between Us" se baseia em meu interesse constante no aprendizado de idiomas. Estou interessada na apropriação de palavras; em como se pode pegar um idioma (estrangeiro, patriarcal ou língua materna) e torná-lo seu. **"The Language Between Us" draws on my ongoing interest in language acquisition. I am interested in the appropriation of words; how one can take a language (foreign, patriarchal or mother tongue) and make it one's own.**



**NINA ROSS UNTITLED #1 (FISH)
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA**

“Untitled #1 (Fish)” explora a influência de um parceiro no aprendizado de um idioma, através de dicas sobre como cortar filés de peixe. Não se trata apenas de explorar a ideia de haver mal-entendidos na tradução, e sim de investigar a interpretação e a apropriação de palavras.

“Untitled # 1 (Fish)” explores a partner’s influence on learning a language, through learning how to fillet a fish. Not simply exploring the idea of being lost in translation; rather it investigates the interpretation and appropriation of words.



**PAUL CATANESE VISIBLE FROM SPACE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

Esse projeto é enraizado na região sudoeste dos EUA, onde proliferam contradições sobre o papel da terra. Eu estou fazendo um experimento minucioso sobre a frase visível do espaço, que surgiu de uma suposição fantástica de criar desenhos tão grandes na Terra que eles poderiam ser vistos até na lua. **This project is rooted in the American Southwest, where contradictions regarding the role of land proliferate. I am conducting a thought experiment about the phrase visible from space that erupted from a fanciful supposition to create drawings on the Earth so large they would be visible from the moon.**

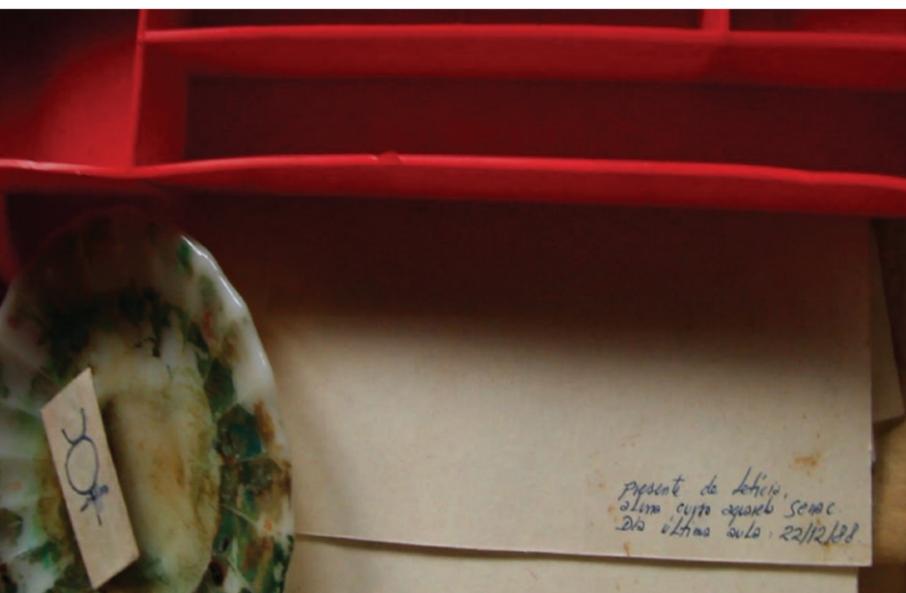


**PO-YEN WANG THE VOYAGE
(IN THE END: THE BEGINNING)
TAIWAN**

“The Voyage” é um poema visual rico em símbolos e alegorias que evocam uma jornada espacial e temporal. Uma impressão sobre o progresso da vida, que é representado pelos elementos da dualidade. **“The Voyage” is a visual poem rich in symbols and allegories that brings to mind a journey through space and time. An impression on the progress of life that is represented by the elements of duality.**

**OPHÉLIE DORGANS BOUTÈS
O THE ORIGIN OF MUSIC
ARGENTINA**

Este trabalho propõe uma análise das transformações contemporâneas da ideia de música, assim como do cruzamento sociológico e terapêutico de discursos e disciplinas que tentam dar conta do alcance estético dessas transformações, as quais esboçarão uma leitura do mundo como um sistema polifônico de sons e uma analogia entre a música e a vida humana. **This work sets out an analysis of the contemporary transformations of the music idea, as well as the sociological and therapeutic crossing of speeches and disciplines that try to give account of the aesthetic reach of those transformations that will outline a reading of the world like polyphonic system of sounds and an analogy between the music and the human life.**



**PUSSYKREW: EWELINA ALEKSANDROWICZ & ANDRZEJ WOJTAS
FROM BEFORE NOW
ALEMANHA | GERMANY**

“From Before Now” explora meandros futuristas do passado, que outrora contava com estrutura industrial avançada e tecnologias de ponta; hoje, tudo isso está abandonado e esquecido. As imagens do vídeo foram filmadas por artistas em vários lugares da costa nordeste da Inglaterra. Aura sonora de Raime [Blackest Ever Black]. **“From Before Now” explores futuristic meanders from the past, which once accounted for advanced industrial structure and cutting edge technologies; today it’s abandoned and forgotten. Video footage was filmed by artists in several locations of north-east coast of England. Sound aura by Raime [Blackest Ever Black].**



ROBIN DUPUIS LIXIVIAT
CANADÁ | CANADA

Robin Dupuis aborda a construção de estruturas narrativas através de imagens e sons que ele gera e filtra em sistemas caseiros de computador. Ele trabalha com suportes digitais, transforma a linguagem de imagens em movimento e brinca com a paisagem sonora para propor uma experiência contemplativa. **Robin Dupuis approaches the construction of narrative structures through images and sounds that he generates and filters on home-grown computer systems. He works on digital supports, transforms the language of moving images, and plays with the soundscape to propose a contemplative experience.**

PUSSYKREW: EWELINA ALEKSANDROWICZ & ANDRZEJ WOJTAS B | W | R
ALEMANHA | GERMANY

“B | W | R” é a abordagem para uma investigação sobre uma transição material/ imaterial. As duas telas expressam a extremidade oposta de um espectro entre solidez e fluidez; entre a construção de um corpo e seu desmantelamento quase inevitável. A noção de autêntico e fantasia, e a justaposição de arcaico e futurista são representadas visualmente. **“B | W | R” is the approach to an exploration of a material / immaterial transition. The two screens express the opposite end of a spectrum between solidity and flux; between the construction of a body and its almost inevitable dismantling. The notion of authentic and fantasy, juxtaposition of archaic and futuristic, is visually represented.**

PUSSYKREW: EWELINA ALEKSANDROWICZ & ANDRZEJ WOJTAS GIDDY
PERERA ELSEWHERE FT GONJASUFI
ALEMANHA | GERMANY

O vídeo e a canção são sobre a vertigem causada pelo excesso de opções e dados. Isso pode até ser muito divertido, mas uma forma embriagada de felicidade também pode ser desorientadora. Como uma consequência grave. Um anticlimax apocalíptico que pode deixá-lo cambaleante. **The video and the song are about the dizziness that too many options and too much input can cause. It can be really exhilarating. But an intoxicated form of happiness can also be really disorientating. Like an aftermath. An apocalyptic anticlimax that can leave you reeling.**



ROLANDO VARGAS
WALKING KIDS OF CHOCO
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Uma visão da vida de crianças indígenas que têm de andar diariamente por três a quatro horas até a escola, onde são educados em uma cultura diferente. Esse documentário explora sua motivação e como eles lidam com o equilíbrio complexo entre tradição e modernidade. **An insight into the live of indigenous children that must walk to school for three to four hours daily to get educated in a different culture. This documentary explores their motivation and how do they manage the complex equilibrium between tradition and modernity.**

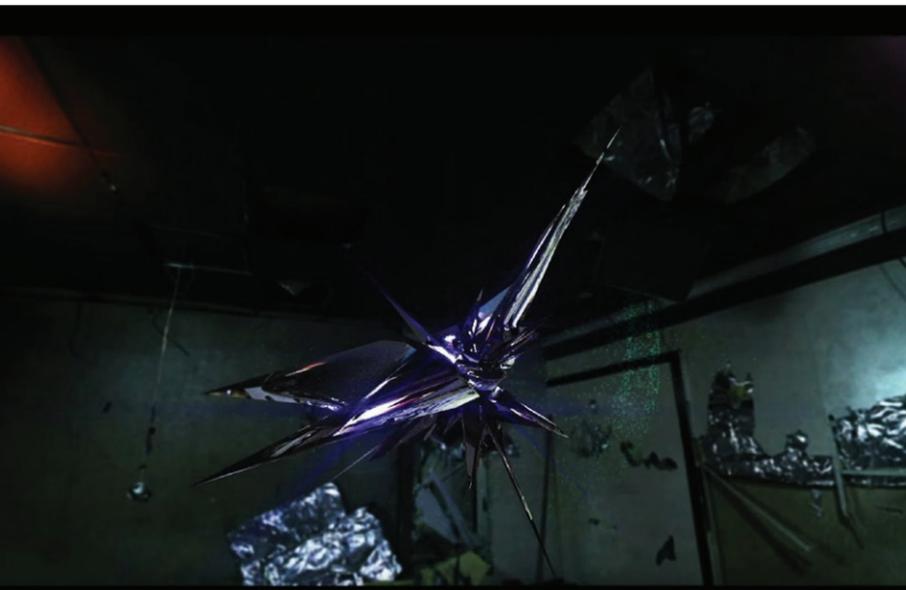
RAVEN KWOK 1194D
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“1194D” é uma estrutura triangular que se transforma organicamente usando um processamento baseado em várias subdivisões de polígono customizadas e finitas. Ela mostra o processo de crescimento de uma “criatura” e seus múltiplos modos de se combinar e conviver com seu próprio tipo dentro do “ambiente”, o qual é construído com base em uma grade tridimensional cuja unidade é um tetraedro regular. **“1194D” is an organically morphing triangular structure programmed using processing based on various customized finite polygon subdivisions. It shows the growing process of a “creature” and its multiple ways of combination and co-existing with its own kind within the “environment”, which is constructed based on a three dimensional grid with regular tetrahedron as its unit.**



RONNY TROCKER GLI IMMACOLATI
BÉLGICA | BELGIUM

O filme reconstitui um dia de manifestações depois que uma garota de 16 anos no norte da Itália alegou ter sido estuprada por dois ciganos. Ao recriar esses acontecimentos, eu estava interessado em como essas manifestações acabaram virando um ataque organizado a uma minoria étnica. **The film reconstructs a day of demonstrations which followed the accusation of a 16-year-old girl in Northern Italy who claimed to have been raped by two Romani man. In recreating these events, I was interested by how these demonstrations degenerated into a pogrom.**



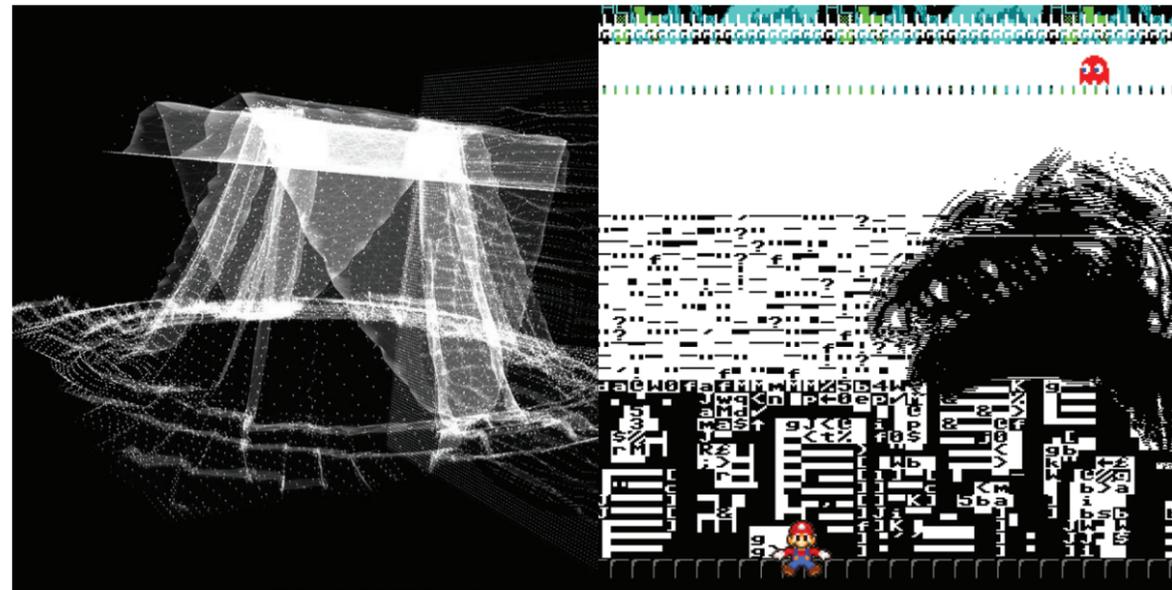
**RUBENS&JOANNA SINKING
TAIWAN**

“Sinking” é uma forma avançada de atividade mental, o tratamento dado pelo cérebro humano para a mensagem, incluindo análise, abstração, síntese, generalização e comparação do sistema de processamento específico, a partir da contradição principal de pensar em algo ou no propósito de alguma coisa. **“Sinking” is an advanced form of mental activity, the treatment given by human brain to the message, including analysis, abstraction, synthesis, generalization, and comparison of the specific process system, from the main contradiction to think of something or purpose of something.**



**SANDRA CRISP TALES FROM THE CITY
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM**

O vídeo apresenta modelos em 3D compostos por instantâneos fotográficos da artista captados em caminhadas pelo ambiente urbano e visuais extraídos de aplicativos de mapeamento on-line como o Google Street View. Ele tem a forma de uma colagem em alta velocidade para gerar superfícies e formas complexas e altamente saturadas. **The video features 3D models textured with the artist's own photographic snapshots captured whilst walking through the urban environment and appropriated visuals borrowed from on-line mapping applications such as (Google) Street View. It takes the form of a collage in rapid motion to generate highly saturated, complex surfaces and forms.**



**RYO IKESHIRO CONSTRUCTION
IN KNEADING
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM**

“Construction In Kneading” é uma audiovisualização ao vivo na qual os mesmos dados e processos geram o som e a imagem móvel em tempo real sem que um siga o outro, como se vê na maioria das práticas de VJs e visualizações. O sistema gerador é o fractal Mandelbox. **“Construction In Kneading” is a live audiovisualization where the same data and process generate both the sound and the moving image in real-time without either one following the other as seen in most VJ practice and visualizations. The generative system is the Mandelbox fractal.**

**S-ARA RUNTIME ERROR
PORTUGAL**

Esta animação cruza e desconstrói espaços de jogos numa multitude de formas. A plasticidade das grelhas 2D em blocos é enfatizada através da redução da paleta de cores, de forma a favorecer a representação formal dos primeiros videogames por oposição ao fotorrealismo lógico dos espaços de jogo 3D mais recentes. **This animation mashes up and deconstructs game spaces taking on a multitude of forms. The blocky 2D grids plasticity is emphasized through a reduced color palette in order to favor formal representation of early video games against the photorealistic, logically consistent 3D game spaces of recent years.**

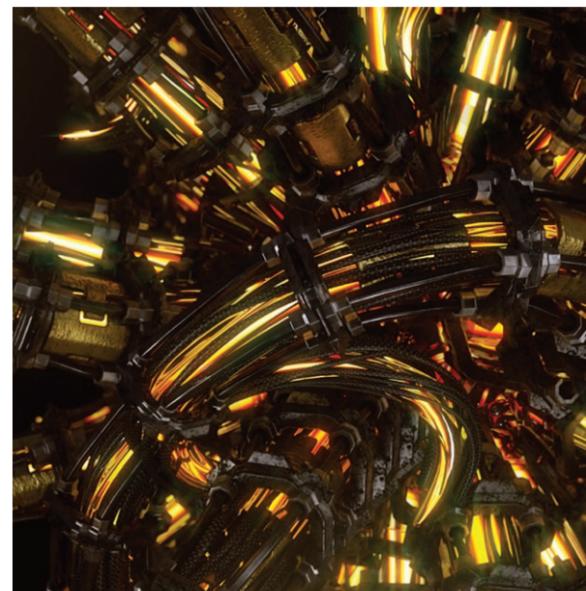
DARK CORRIDOR DETAIL NO. 02



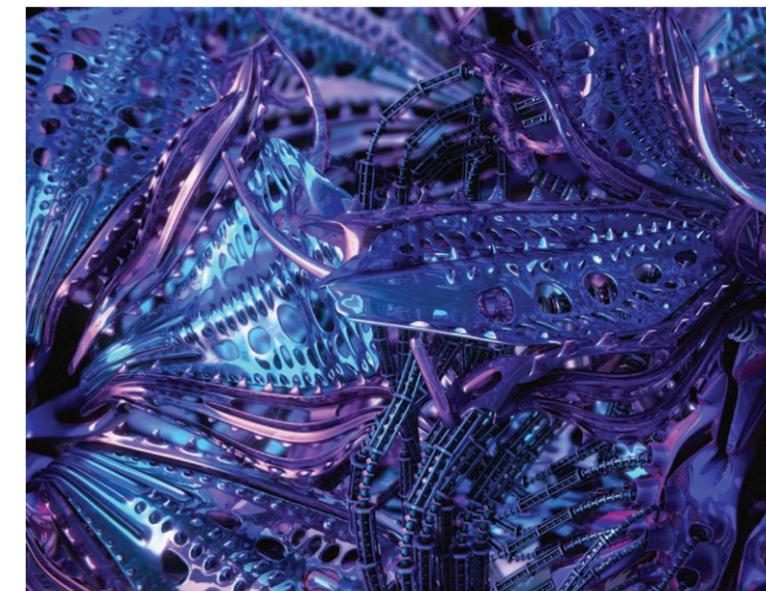
**SCOTT PAGANO DARK CORRIDOR DETAIL NO. 02, DISTURBANCE
& INFLORESCENCE NO. 01
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

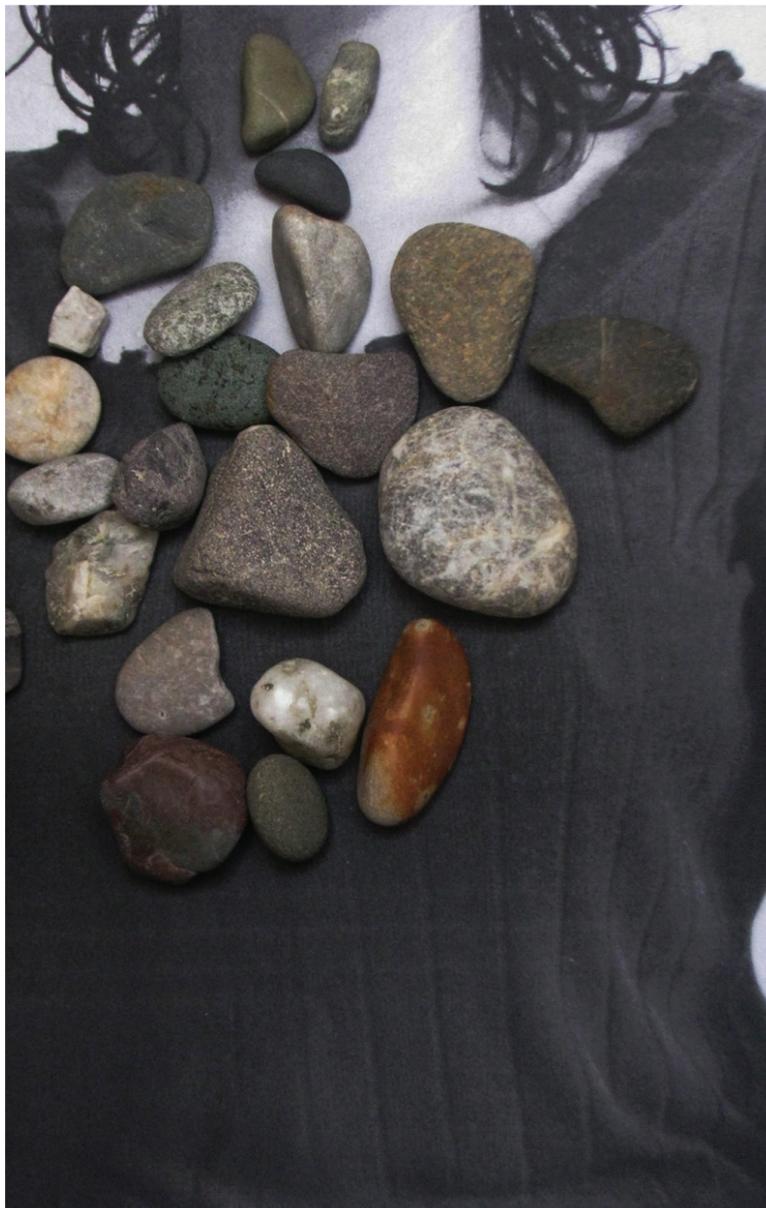
“Dark Corridor - Detail No. 02”, “Disturbance” & “Inflorescence No. 01” integram a série The Inflorescence. A ideia é explorar a síntese de formas orgânicas e mecânicas nas quais o sujeito ondula lentamente e floresce, criando uma coleção surreal de objetos inspirados em plantas. **“Dark Corridor - Detail No. 02”, “Disturbance” & “Inflorescence No. 01” are parts of The Inflorescence Series. It explores the synthesis of organic and mechanical forms, in which the subject matter slowly undulates and blooms, creating a surreal collection of plant-inspired objects.**

DISTURBANCE



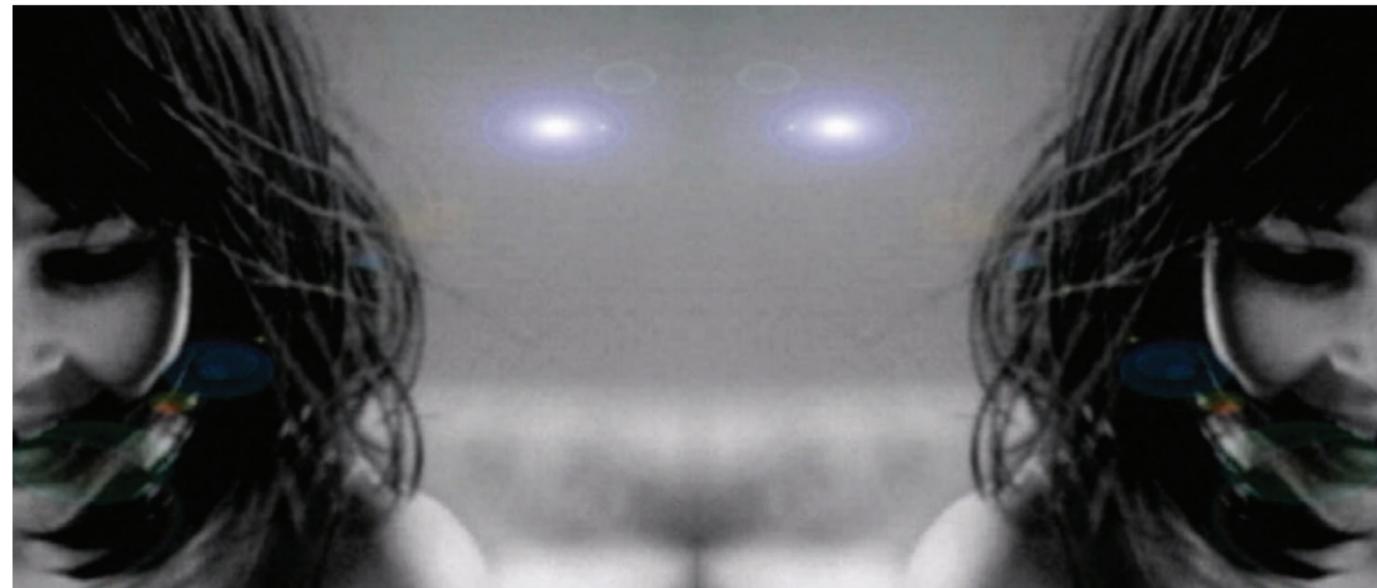
INFLORESCENCE NO. 01





SHAGHAYEGH FAKHARZADEH
ONE IS NOT BORN A WOMAN
IRÃ | IRAN

Algo sobre a condição social das mulheres em países do Oriente Médio. **Something about the situation of women in Middle East countries' societies.**



STUART POUND **GRANDMOTHER IS A CRAB**
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Grandmother Is A Crab” se baseia em um vídeo digital antigo com cenas captadas em um comercial de turismo na televisão. Efeitos em preto e branco e espelhados tiram a imagem de um tempo específico. A locução e as legendas são um poema que reingressa no mundo mágico de uma criança em uma praia. **“Grandmother Is A Crab” borrows from an earlier digital video that used footage captured from a travel advertisement on television. Black and white and mirror effects take the image out of time. The voice-over and under-titles are a poem that re-enters the magic world of a child on a beach.**

SUSANNA FLOCK **ROOM TOUR**
ÁUSTRIA | AUSTRIA

A busca pelo termo “Room Tour” no YouTube resulta principalmente em vídeos feitos por garotas em seus quartos, os quais são todos muito parecidos. Três desses vídeos foram recriados com precisão em 3D. Graças ao uso de gráficos 3D, todos os vestígios humanos são eliminados dos espaços internos e se vê a simulação virtual do quarto de uma menina. **The search of the term “Room Tour” on YouTube results in videos mostly performed by young girls in their uniform rooms. Three of these have been precisely recreated in 3D. By the use of the 3D graphics, every trace of human touch is cleared out of the interior spaces and continued as a virtual simulation of the girl’s room.**

SHAUN WILSON **UBER MEMORIA XIX: PART 1**
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

“Uber Memoria XIX: Part 1” é o primeiro de cinco trabalhos nos quais atores e amigos imitam poses de personagens presentes em pinturas medievais alemãs de 800 anos, assim encenando uma ‘memória’ das obras de arte originais. **“Uber Memoria XIX: Part 1” is the first of five works where actors and friends mimic poses of characters found in 800-year old German medieval paintings, thus playing out a ‘memory’ of the original artworks.**



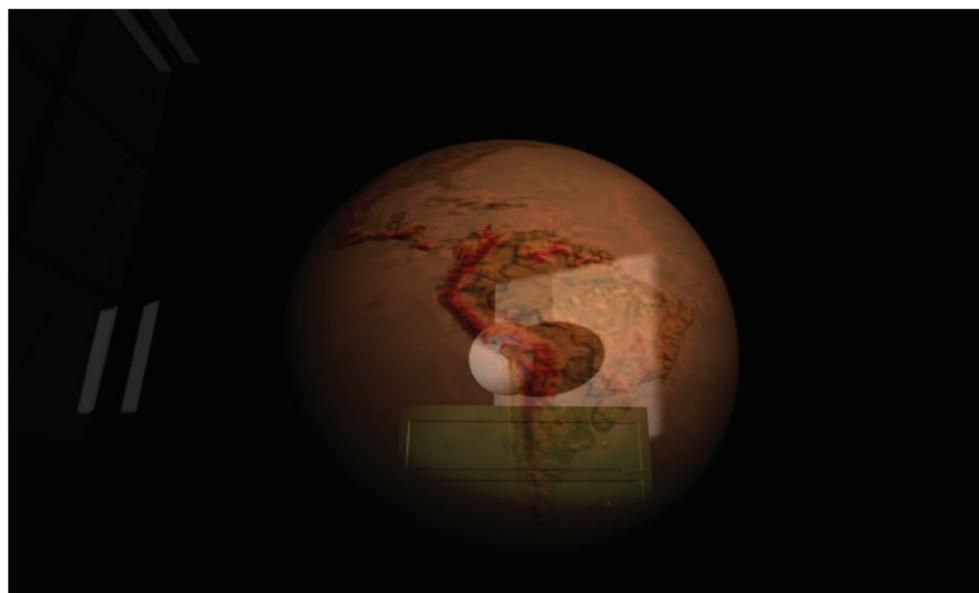


SUSANNE WIEGNER INSIDE MY ROOM
ALEMANHA | GERMANY

“Inside My Room” explora o cenário de uma mesa de trabalho e o misterioso mundo criativo de um artista, e insinua diversas influências literárias, arquitetônicas e artísticas (Kafka, Jules Verne, Boullée e Caravaggio). **“Inside My Room” explores the scenery of a working table, the mysterious and creative world of an artist, and gives hints to different literary, architectural and artistic influences (Kafka, Jules Verne, Boullée, and Caravaggio).**

SUSANNE WIEGNER KAFKA'S ROOM
ALEMANHA | GERMANY

Transformação em imagens de um excerto de texto do diário de Kafka, datado de 4 de outubro de 1911, no qual ele descreve seu quarto na mais completa escuridão de uma maneira muito detalhada, quase científica. **Cinematic transformation of a text passage of Kafka's diary of October 4th, 1911, where he describes his room in the dark without its own lightening in a very detailed, almost scientific manner.**

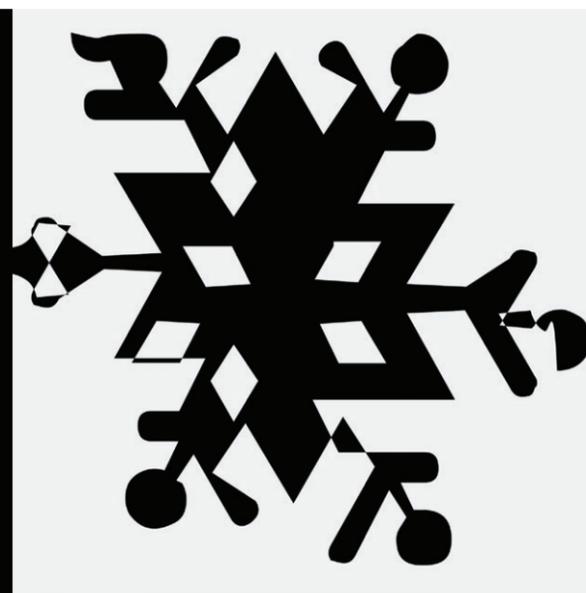


SUSANNE WIEGNER ONE MOMENT PASSES
ALEMANHA | GERMANY

“One Moment Passes” é um poema de Robert Lax, um jogo meditativo com o tema “tempo”, com “é”, “era” e “será”. No vídeo, três camadas distintas de tempo - o passado é desacelerado no espelho retrovisor, o passeio de carro que segue em frente e para trás - são sobrepostas para criar o momento exato da presença. **“One Moment Passes” is a poem by Robert Lax, a meditative game with the subject “time”, with “is”, “was” and “will be”. In the video, three different time layers - the past in the rear mirror is slowed down, the car ride runs forward and reverse - are put on top of each other to create the very moment of presence.**

TINA WILLGREN WEATHER ALERT
SUÉCIA | SWEDEN

Nada é vago em relação às nuvens escuras, chuvas e direções dos ventos usados em boletins meteorológicos. Os símbolos padronizados têm caráter unívoco. Eu quis introduzir ambiguidade às formas bem recortadas e comecei a embaralhá-las. “Weather Alert” pode ser considerado uma previsão deslocada de tempo equívoco. **There is nothing vague about the dark clouds, rainfalls and wind directions used in weather reports. The standardized symbols are of a univocal character. I wanted to introduce ambiguity to the clear cut shapes, and started scrambling them. “Weather Alert” can be seen as a dislocated forecast of equivocal weather.**



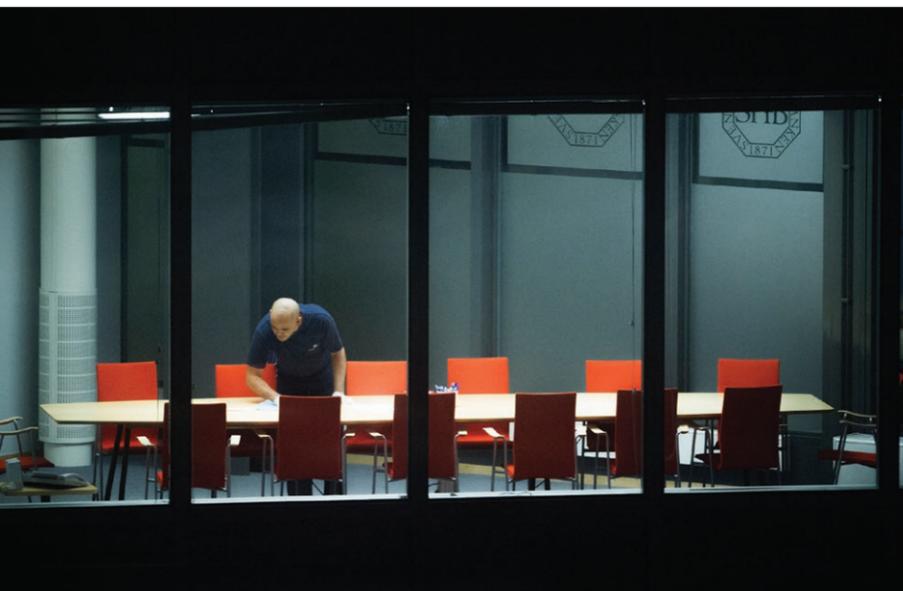


**TOBIAS ROSENBERGER THE SECRET RACE
ALEMANHA/CHINA | GERMANY/CHINA**

“The Secret Race” é um vídeo de um só canal baseado em “The Secret Race: Inside the Hidden World of the Tour de France: Doping, Cover-ups, and Winning at All Costs”, de Tyler Hamilton e Daniel Coyle. **“The Secret Race” is a single channel video based on “The Secret Race: Inside the Hidden World of the Tour de France: Doping, Cover-ups, and Winning at All Costs” by Tyler Hamilton and Daniel Coyle.**

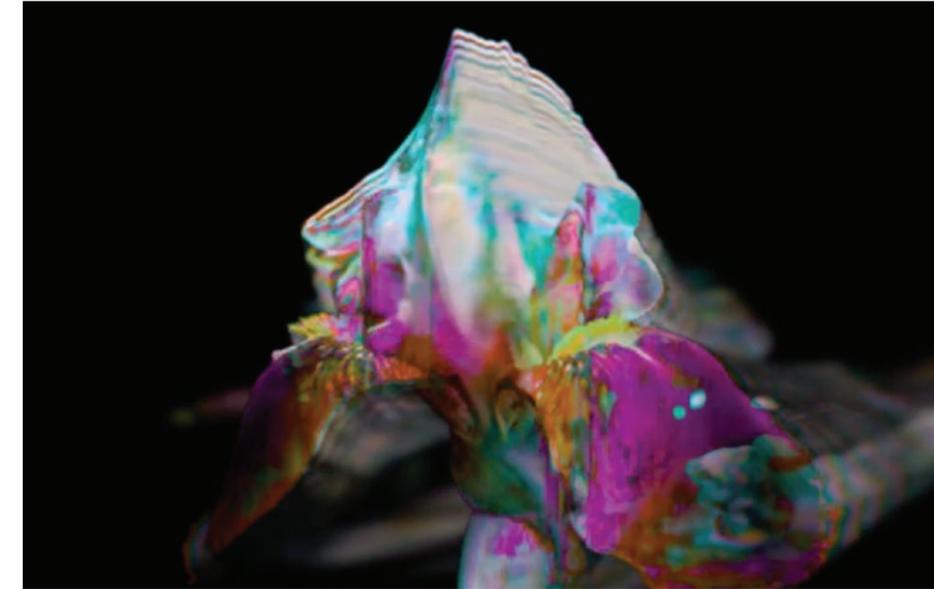
**ULF LUNDIN 5-9
SUÉCIA | SWEDEN**

“5-9” mostra atividades cotidianas em um edifício comercial na área de Estocolmo. Ele foi filmado secretamente à distância durante noites resultando em uma realidade condensada na qual tempo e espaço foram manipulados. Os funcionários dos escritórios representam todos nós e nosso olhar se volta para nós mesmos. Como escolhemos viver nossas vidas? **“5-9” shows everyday activities in an office building in the Stockholm area. It was shot in secret from a distance during dark hours, resulting in a condensed reality where time and space has been manipulated. The office workers represent all of us and our gaze is turned towards ourselves. How do we choose to live our lives?**



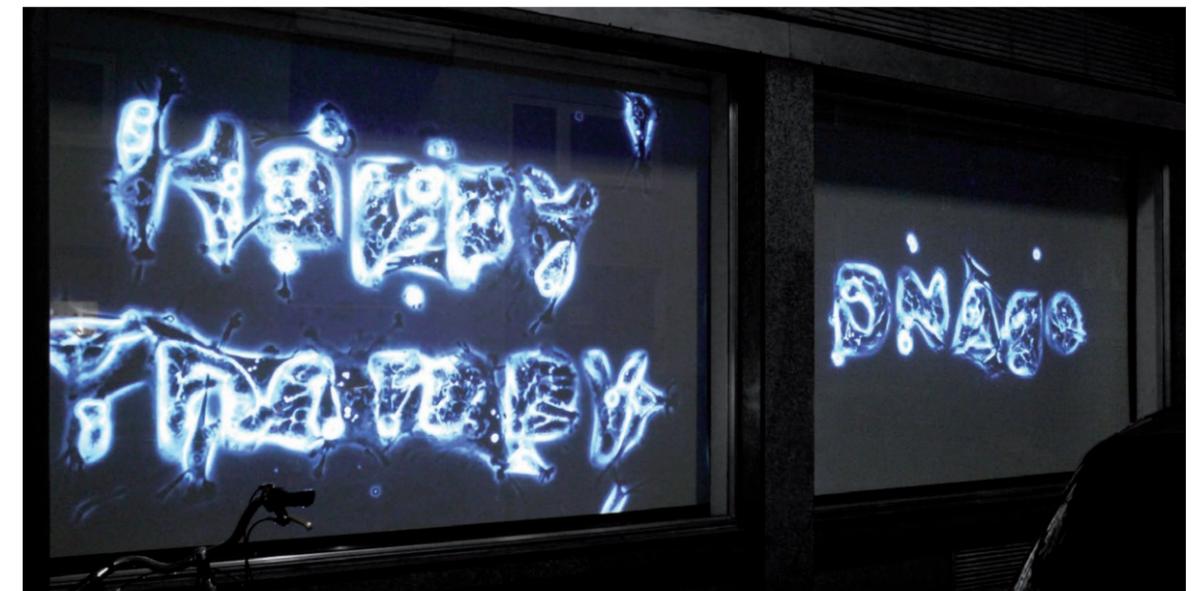
**VANESSA ILANA LOUZON
ECSTATIC SYMPHONY ISRAEL**

Feito apenas com software de programação, “Ecstatic Symphony” mostra flores comuns crescendo. Ao combinar música hipnótica com camadas sobrepostas de flores processadas que se tornam cada vez mais coloridas e selvagens, a artista pretende provocar camadas de emoções intensas nos espectadores. **Made only with programming software, “Ecstatic Symphony” shows simple flowers growing. By combining hypnotic music to superimposed layers of processed flowers which become more and more colorful and wild, the artist wishes to create in the spectator layers of intense emotions.**



**VERENA FRIEDRICH CELLULAR PERFORMANCE
ALEMANHA | GERMANY**

O projeto enfoca os nomes de produtos cosméticos de empresas farmacêuticas que visam informar seus benefícios de maneira sucinta e atraente. Embora sirvam como instrumentos para evocar um controle total sobre processos biológicos, esses nomes revelam um potencial poético quando são tirados de seu contexto original. **The project focuses on the names of cosmeceutical products which aim to communicate their benefits in a brief and compelling way. While these names serve as instruments to evoke a total control over biological processes, once taken out of their original context they unfold a poetic potential.**



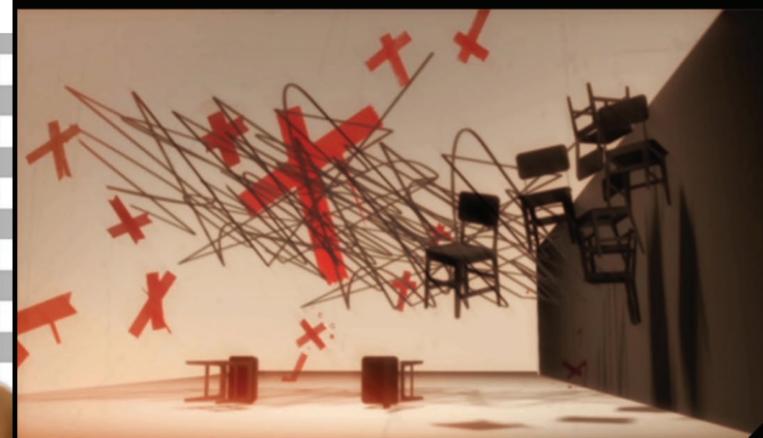
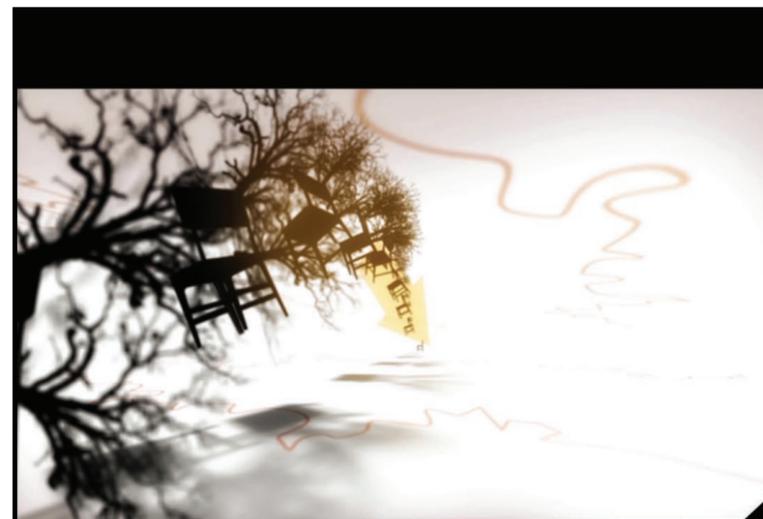
VIVIANE VALLADES PINTURA EM ATOS | PAINTING IN ACTS
BRASIL | BRAZIL

“Pintura em atos” mostra a artista realizando pinturas em seu corpo em 04 janelas simultâneas. “Painting In Acts” shows the artist executing paintings in her body in 04 simultaneous windows.



VOTJA ZAK PSYCHO
REPÚBLICA CHECA | CZECH REPUBLIC

Parafrazeando o filme “Psicopata Americano” (2000) e uma homenagem a Peter Campus, esta experiência se refere à perda de autenticidade na atualidade devido ao uso da técnica de chroma-key e da manipulação digital da imagem. **Paraphrasing the film “American Psycho” (2000) and a tribute to Peter Campus, this experiment refers to losing authenticity in times of green-screen and digital manipulation of the image.**



WILSON BORJA THE MAP FROM GRANDMA'S HOUSE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Baseado na ideia de migração e na diáspora africana, imagens de sinais de trânsito, mapas e convenções de jogos de tabuleiro são combinados para explorar visualmente a complexidade e as tensões produzidas pelo fenômeno da migração e sua relação com a distribuição urbana baseado em etnias. **Based on the idea of migration and the African diaspora, traffic sign imagery, maps, and board game conventions are combined to visually explore the complexity and tensions produced by the phenomenon of migration and its connection with urban distribution based on ethnicity.**

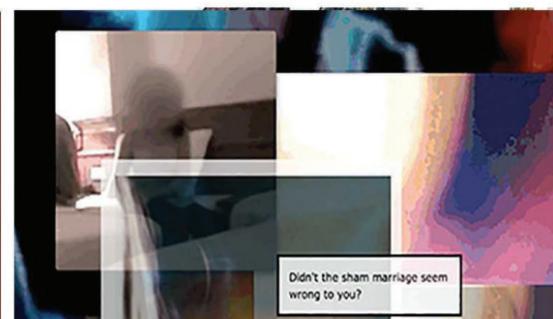
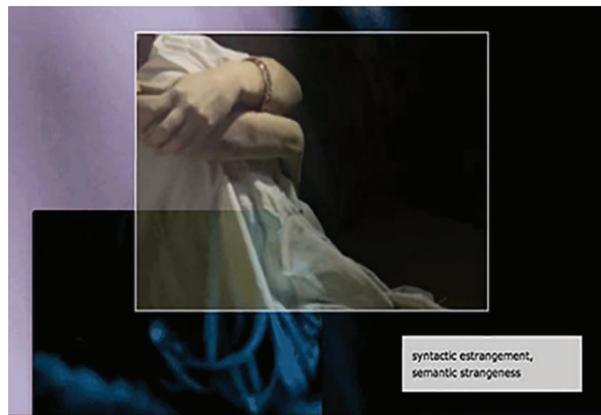


Mídia Arte
Media Art

AUSTRALYSIS: HAZEL SMITH, WILL LUERS & ROGER DEAN **MOTIONS**

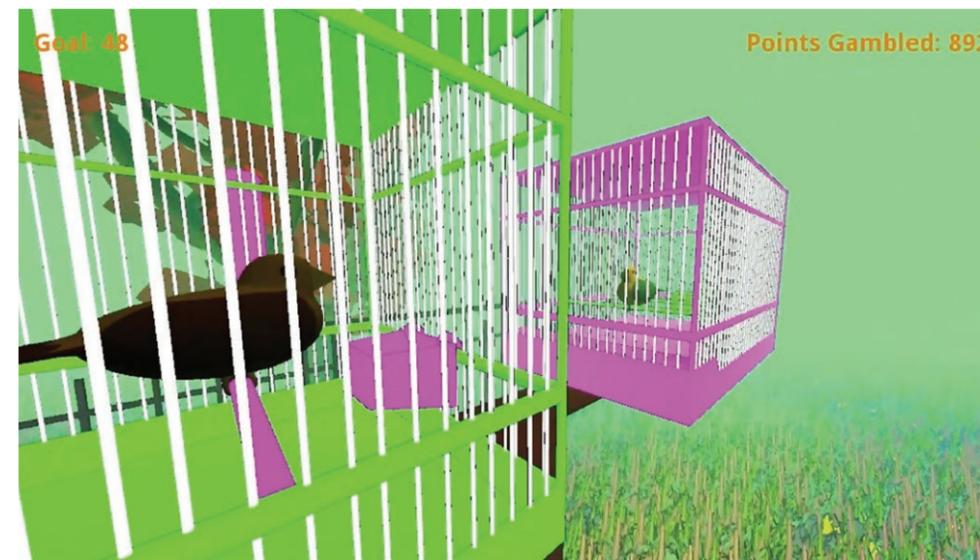
AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

"Motions" é um livro eletrônico multimídia que tem como foco o tráfico humano e a escravidão contemporânea. Ele apresenta fragmentos de imagens e textos de gêneros diferentes para evocar a experiência subjetiva da escravidão em movimento. **"Motions" is a multimedia web book that takes human trafficking and contemporary slavery as its focus. It presents image and text fragments from different genres programmed to evoke the subjective experience of enslavement in motion.**



AARON OLDENBURG
TOWA TOWA
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

Este é um jogo
documentário com base no tempo
que passei entre competidores
guyaneses de pássaros canoros que
vivem em Nova Iorque. **This is a
documentary game based on time
I spent with Guyanese bird racers
living in New York.**



A. BILL MILLER
GRIDWORKS2000 (SAMPLES)
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES

Novas obras da série
"gridworks2000", geradas usando
um editor de arte/desenho ANSI
e criadas usando diversas famílias
tipográficas, como a POT-NOoDLE.
A obra nessa série começa como
desenhos simples e então é
desenvolvida em composições
mais complexas. **New works in the
"gridworks2000" series generated
using an ANSI art/drawing
editor and created using various
typefaces including POT-NOoDLE.
Work in this series begins as
these simple drawings and is then
developed into more complex
compositions.**

ALAN BIGELOW THIS IS ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“This is” é um comentário sobre a natureza e a história da narrativa. A história usa texto, imagens, animações e vídeos para criar um enredo, e o usuário expande a ação interagindo com os seus “personagens”. A obra é interativa e é feita usando HTML5, CSS e JavaScript. “This Is” is a commentary on the nature and history of narrative. The story uses text, images, animations, and video to create a plot, and the user expands the action by interacting with its “characters”. The work is interactive and built using HTML5, CSS, and JavaScript.

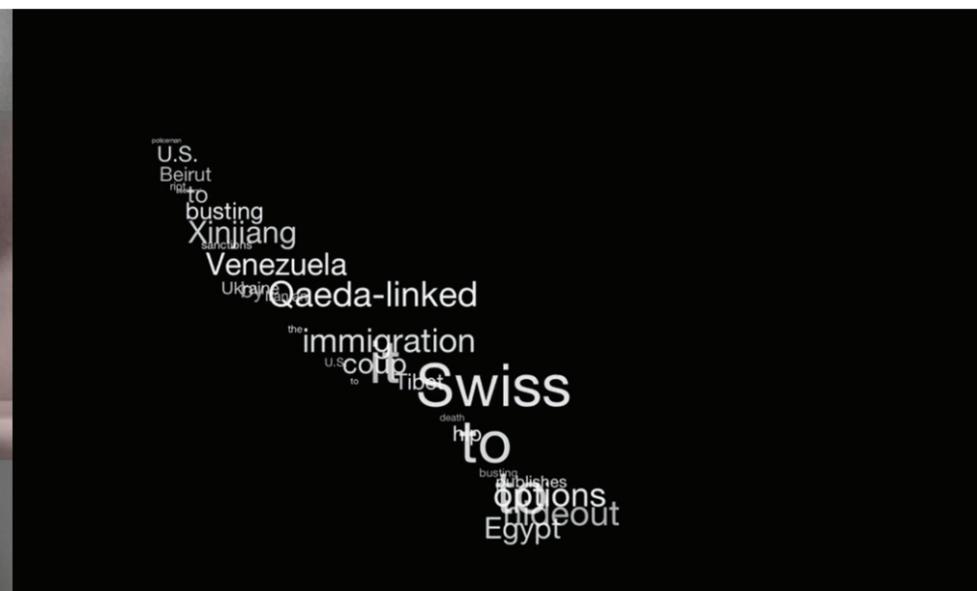


CALIN MAN AKA REVOLTAIRE FIFTY MISSISSIPPI ROMÊNIA | ROMANIA

“Fifty Mississippi” é uma instalação de mídia pronta feita como um piloto para a primeira temporada de kinema ikon: serial, que estreou no museu de arte Arad em outubro de 2013. O site é um pequeno vislumbre desse episódio. “Fifty Mississippi” is a ready media installation designed as a pilot for the first season of kinema ikon: serial, premiered at the Art Museum Arad in October 2013. The website is a short glimpse of this episode.

ANA CAROLINA VON HERTWIG UNFINISHED BUSINESS BRASIL | BRAZIL

“Unfinished Business” é um documentário autoanalítico. É uma investigação sobre como a interatividade, juntamente com a não linearidade, pode ajudar a expressar com eficácia sentimentos e pensamentos imateriais, e como tal irracionalidade ordenada está relacionada com o desenvolvimento de relatos não narrativos de histórias para a Internet. “Unfinished Business” is a self-analytical documentary. It constitutes an investigation of how interactivity coupled with non-linearity can help effectively express immaterial sentiments and thoughts, and how such ordered irrationality is related to the development of non-narrative story-telling for the Internet.



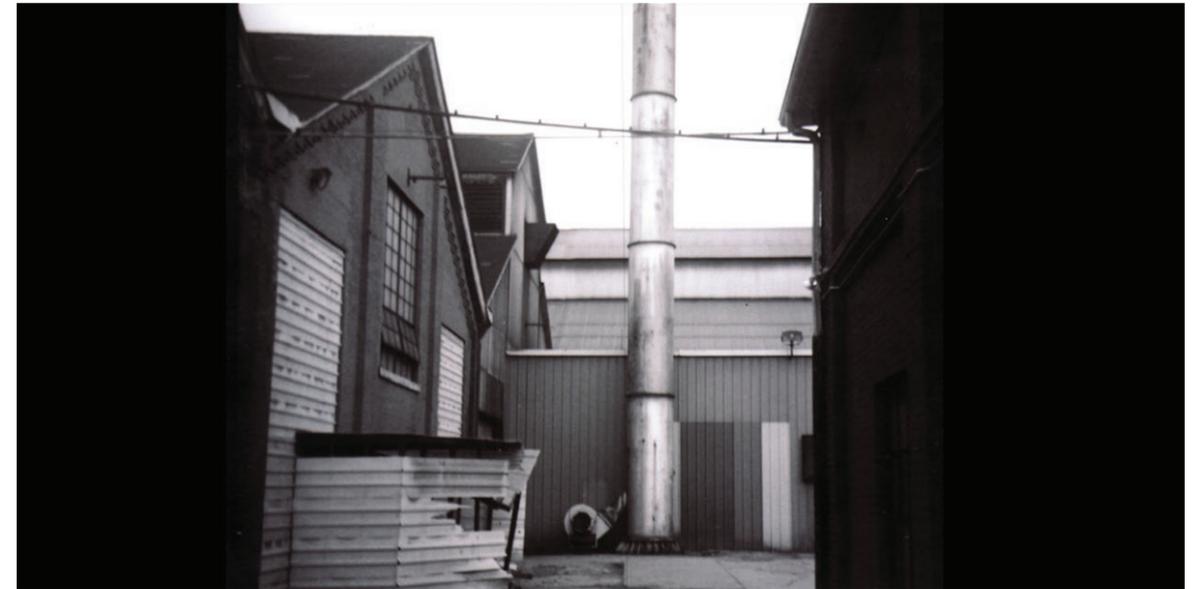
FILIP GABRIEL PUDEŁO NEW HEURISTICS POLÔNIA | POLAND

O propósito da obra é a busca por novos significados e associações, sequências inspiradoras que podem se tornar geradoras de novas ideias. Heurísticas aleatórias podem nos levar a conclusões surpreendentes e irão, talvez, descobrir o desconhecido e expandir nosso conhecimento sobre o mundo. **The purpose of the work is the search for new meanings and associations, inspirational sequences that may become generators of new ideas. Random heuristics can lead us to surprising conclusions and will, perhaps, discover the unknown and expand our knowledge about the world.**



JON HORVATH & HANS GINDLESBERGE **STREET SCENE**
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Nós sobrepomos imagens icônicas da história da fotografia e do cinema com a paisagem virtual onde foram criadas (encontradas em sites através de simuladores imersivos de viagem), então deixamos que um computador inteligente as processe para determinar como esses dois conjuntos de informações irão interagir e se compor. **We overlay iconic images from the history of photography and cinema with the virtual landscape where they were created (found in sites through immersive travel simulators) and then allow an intelligent computer process**

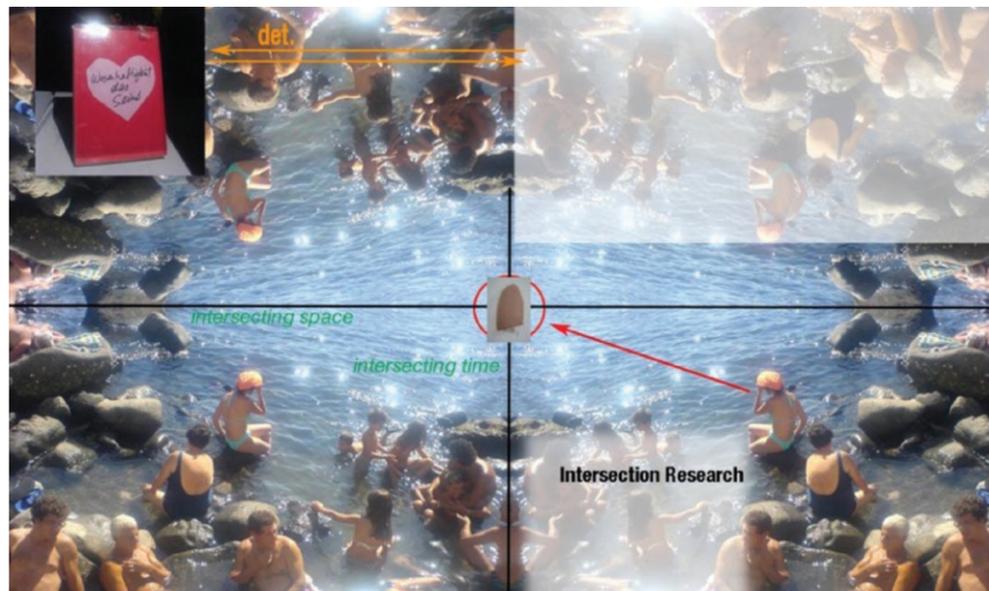


MATTHEW TORTI **TVDHS**
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

"TVDhS.org" é uma experiência em andamento na internet. Cada página tem conteúdo próprio e é percebida como uma poesia visual linear expressada por um personagem central que denota sua psicologia e mundo interior. **"TVDhS.org" is an ongoing experiment in the web. Each page contains its own content and is perceived as a linear visual poetry expressed by a centric character denoting its psychology and inner world.**

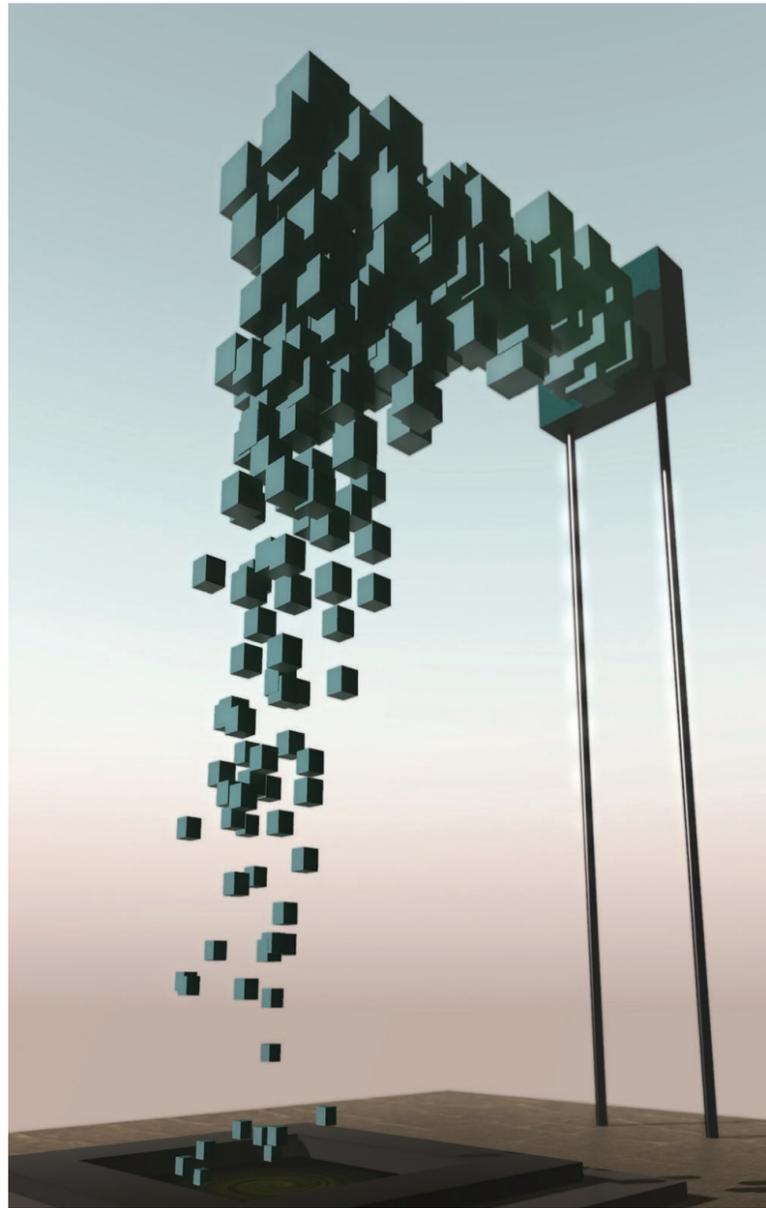
LISA ERB **BOUNDARY INVESTIGATIONS**
ALEMANHA | GERMANY

"Boundary Investigations" é um vídeo que combina teorias de física, teoria da informação, cibernética, matemática, ciências tecnológicas e outras. **"Boundary Investigations" is a video combining theories from physics, information theory, cybernetics, math, techno sciences, and others.**



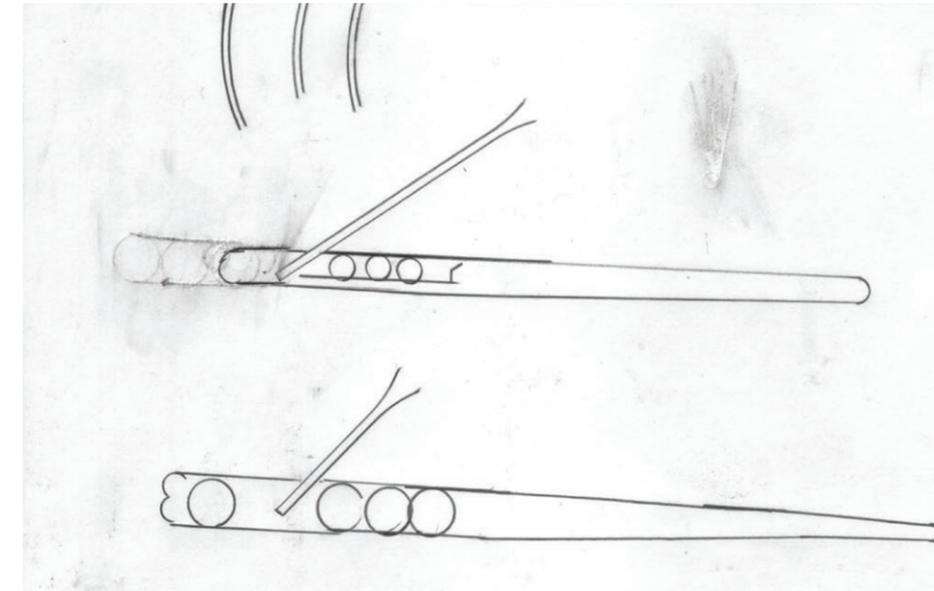
NATHALIE LAWHEAD
TETRAGEDDON GAMES
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

"Tetrageddon Games" é um arcade freeware de código aberto criado para explorar a redefinição de interatividade e como a interatividade revolucionou o entretenimento usando a mídia de jogos e a Internet como plataforma de distribuição. Ele consiste em uma coleção de "pop games" traduzindo os tabus culturais, ícones e o humor da Internet na era digital. **"Tetrageddon Games" is an open source freeware arcade created to explore the re-definition of interactivity, and how interactivity has revolutionized entertainment using the game medium, and the internet as a delivery platform. It consists of a collection of "Pop Games" translating the digital age's cultural taboos, icons, and web humor.**



OBERON ONMURA CASCADE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Cascade” é uma cascata congelada de cubos de script existentes apenas no Second Life. Os cubos são criados e começam a cair — para frente e para baixo — muito lentamente. Inicialmente, parece que nada está acontecendo além de um movimento ou flash de luz ocasional. Com o tempo, esses movimentos criam uma cascata congelada de cubos. **“Cascade” is a frozen waterfall of scripted cubes existing only in Second Life. Cubes are created and begin falling - forward and down - very slowly. In person, it seems as though nothing is happening but an occasional movement or flash of light. Over time, these movements create a frozen cascade of cubes.**



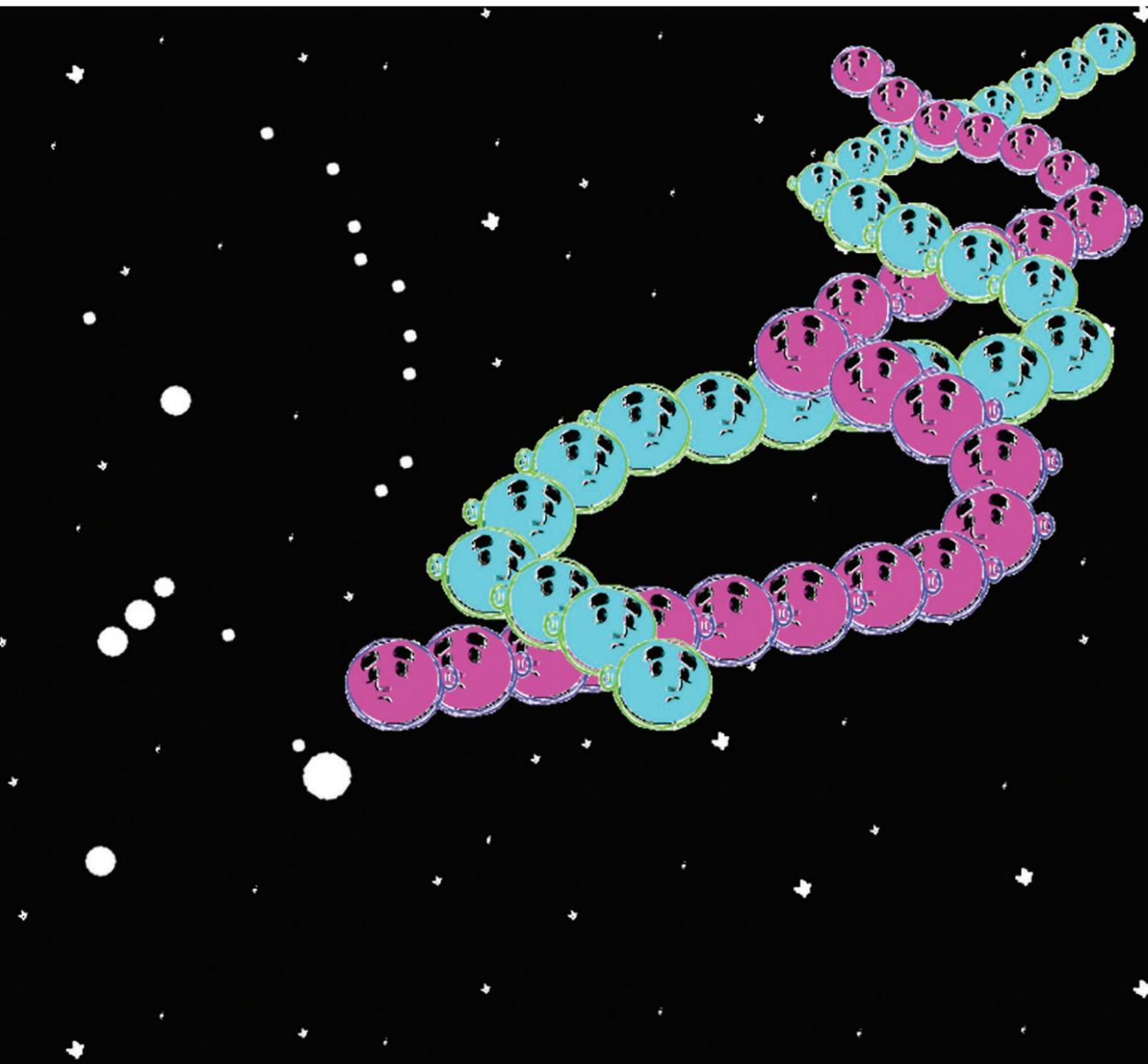
OSVALDO CIBILS SOUNDART2013
ITÁLIA | ITALY

Projeto de Internet e arte sonora. Número dois do tríptico: soundart2012soundart2013soundart2014. 16 álbuns digitais de arte sonora para o carrito de Trento, o software RolloSONIC e osvaldo cibils. Desenhos em grafite 0,5 em papel A4. **Internet project and sound art. Number two of the triptych: soundart2012soundart2013soundart2014. 16 digital albums of sound art for carrito of Trento. RolloSONIC software and osvaldo cibils. Drawings graphite 0.5 on A4 paper.**

PETER WHITTENBERGER THE AGGREGATE MODEL
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“The Aggregate Model” apresenta personagens não jogáveis em sofrimento como resultado da violência do jogador. A ideia explora a interatividade de videogames através dos olhos de NPCs que possuem uma forma de consciência e entelúquia levando-os a sobreviver e a se defender como uma forma de instinto de sobrevivência. **“The Aggregate Model” presents suffering, non-playable characters as a result of violence by the player. This idea explores the interactivity of video games through the lens of NPCs having a form of consciousness and entelechy driving them to survive and defend themselves as a form of survival instincts.**





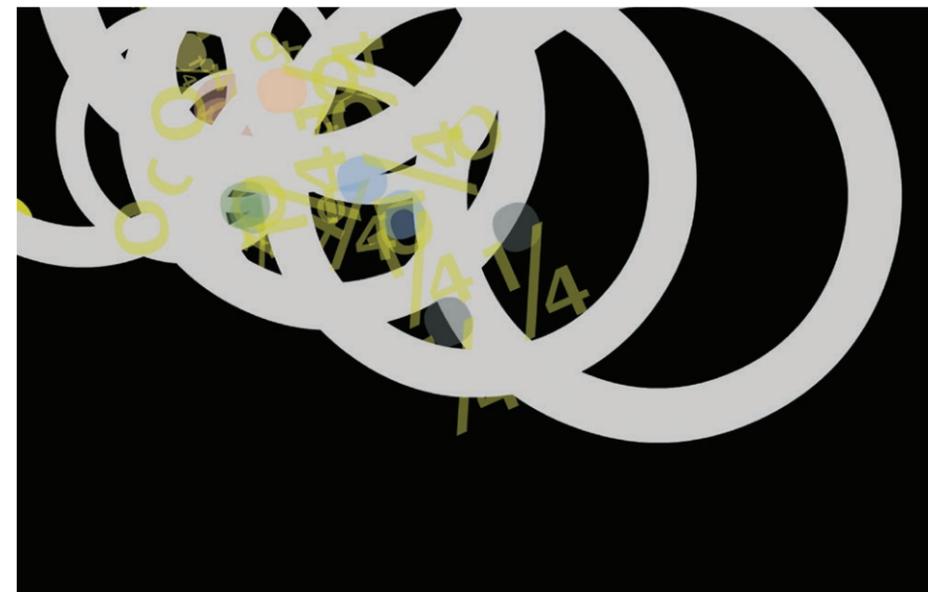
PETER WHITTENBERGER THE PROCESS OF A SNEEZE FACE
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“The Process of a Sneeze Face” aborda a luta desequilibrada entre nossa verdadeira realidade como matéria orgânica e o desejo de controlar nossos processos biológicos. A obra existe como uma alegoria abstrata, levando o espectador através de uma narrativa interativa usando a “cara de espirro” como um símbolo de nossa inabilidade em controlar nossa própria biologia. **“The Process of a Sneeze Face” addresses the unbalanced struggle between our true reality as organic matter with a desire to control our biological processes. The work exists as an abstract allegory, taking the viewer through an interactive narrative using the “sneeze face” as a symbol of our inability to control our own biology.**

RACHEL MAURICIO CASTRO [R.N]

BRASIL | BRAZIL

[aros.moveis.&.interligados]
 [mobile.&.interconnected.hoops]

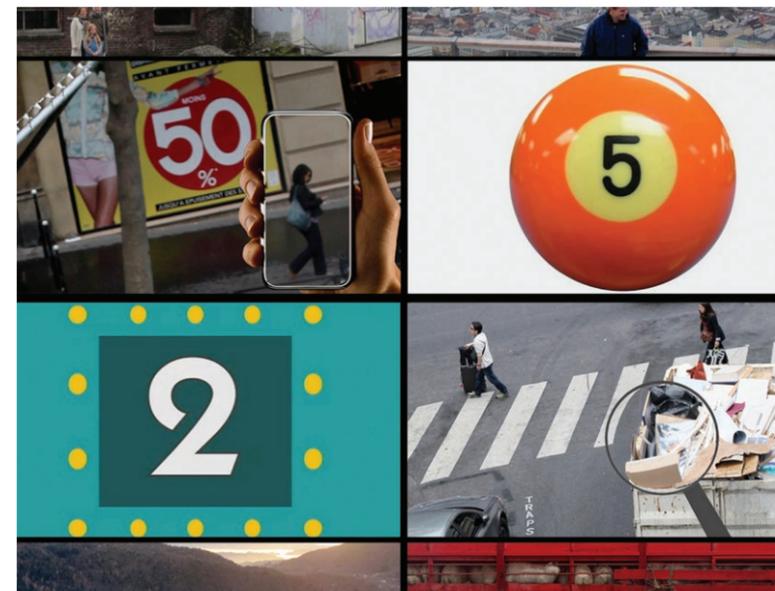


RODERICK COOVER, SCOTT RETTBERG & NICK MONTFORT

THREE RAILS LIVE

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

É um filme narrativo combinatório. O projeto de vídeo conduzido por banco de dados colaborativo diz respeito à memória, mortalidade, alienação e arrependimento. Funcionando continuamente, o sistema nunca gera a mesma narrativa na mesma ordem duas vezes, mas produz uma história holística coerente da busca tardia de um homem por significados entre os detritos de sua vida e ambiente. **It is a combinatorial narrative film. The collaborative database driven video project concerns memory, mortality, alienation, and regret. Running continuously, the system never generates the same narrative in the same order twice, but produces a coherent holistic story of a man’s late search for meaning among the detritus of his life and environment.**



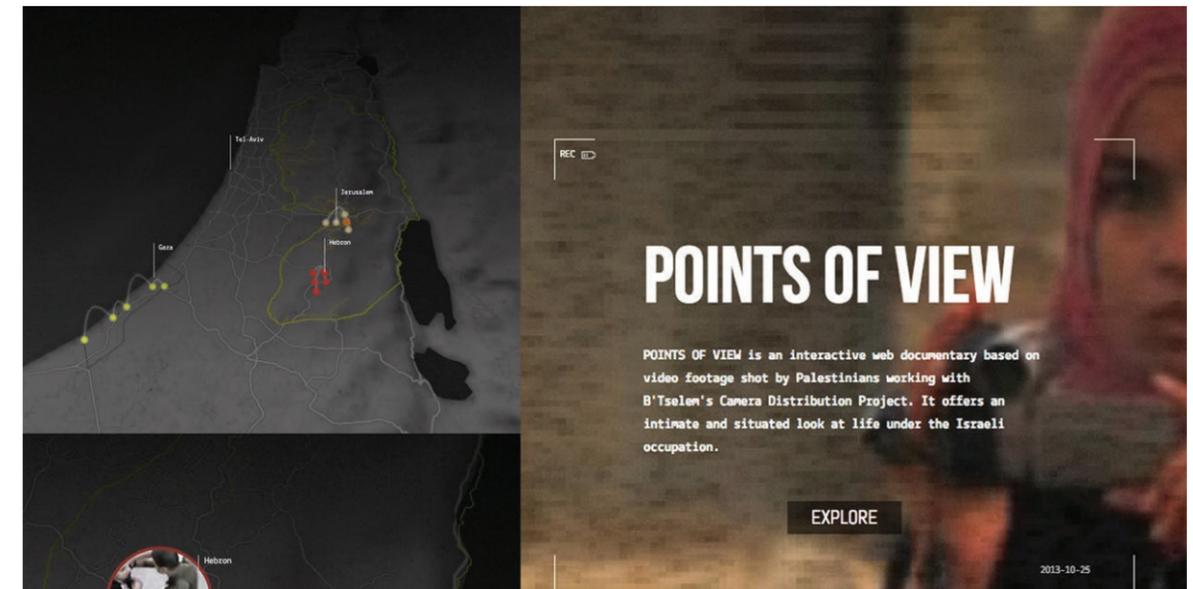
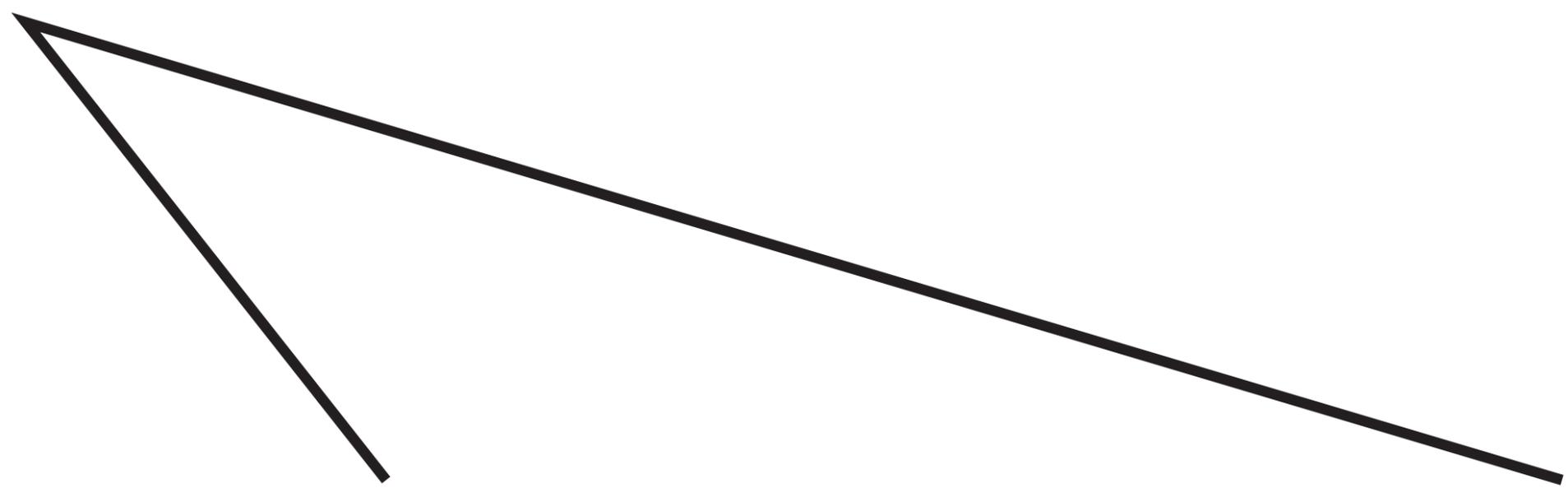
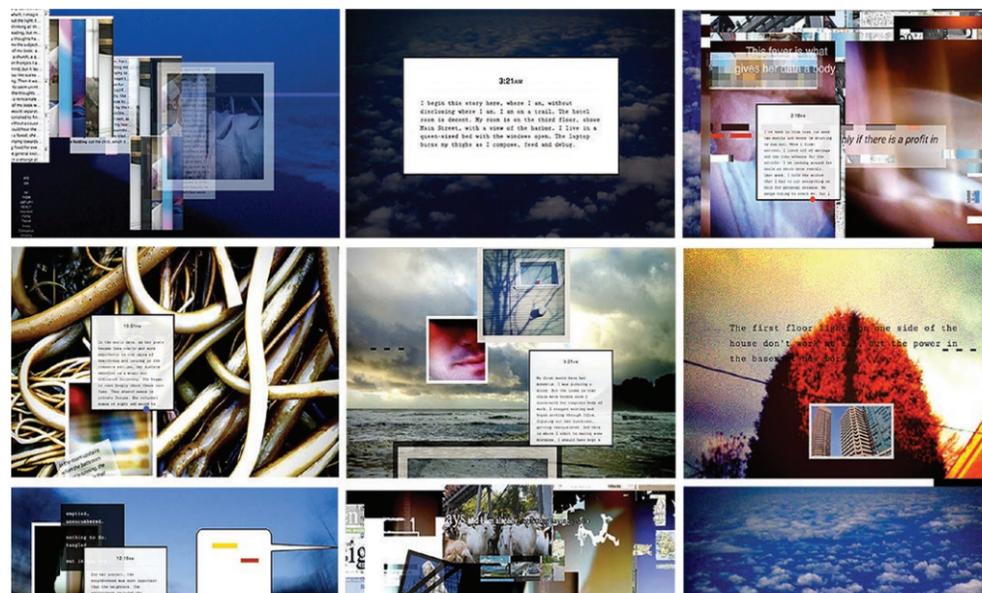


WHOUN 240313:BIT-POEMS
ESPAÑA | SPAIN

Esse projeto é uma coleção de diversos poemas e uma possível visualização de cada um deles. Esses bit-poemas são criados por regras de um tipo específico de poesia, o soneto inglês, aplicadas a pacotes de bits. **This project is a collection of several poems and a possible visualization of each of them. These bit-poems are created by rules of a specific type of poetry, English sonnet, applied to bits packets.**

WILL LUERS FINGERBEND
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Um escritor insone muda-se para uma pequena cidade costeira para investigar a obra e o desaparecimento de um artista cult da web. Essa ficção multimídia, onde nenhuma página se repete, explora a liminaridade do “livro eletrônico” como um espaço entre abundância e perda, novidade e familiaridade, integração e dispersão. **An insomniac writer moves to a small coastal town to investigate the work and disappearance of a cult web artist. This multimedia fiction, in which no single page is ever the same, explores the liminality of the “web book” as a space between abundance and loss, novelty and familiarity, integration and dispersion.**

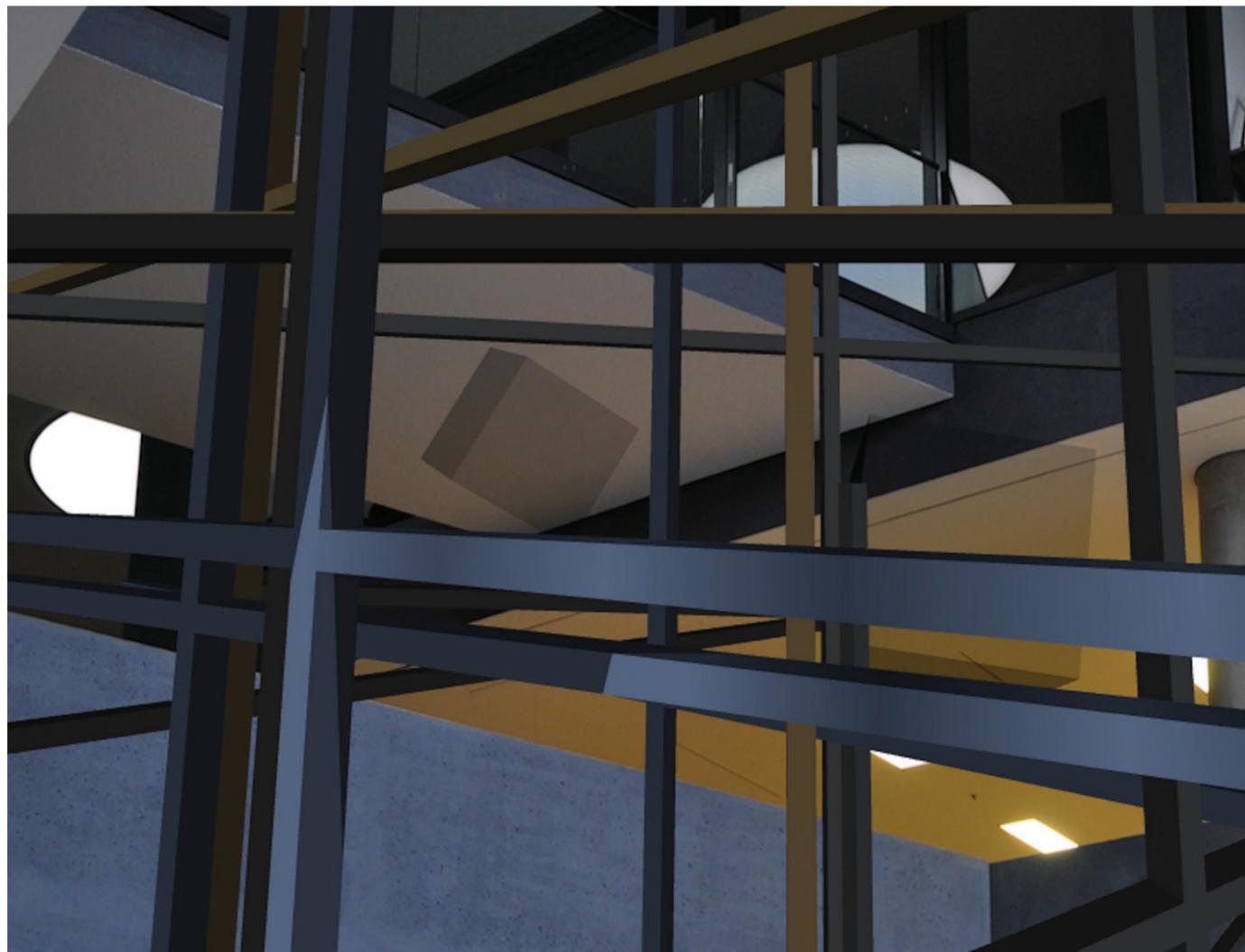


ZOHAR KFIR POINTS OF VIEW
CANADÁ | CANADA

“Points Of View” é um documentário interativo e contínuo da web baseado em imagens de vídeo feitas por palestinos trabalhando com o B’Tselem’s Camera Distribution Project. Ele oferece uma visão íntima e situada na vida sob a ocupação israelense. **“Points Of View” is an ongoing interactive web documentary based on video footage shot by Palestinians working with B’Tselem’s Camera Distribution Project. It offers an intimate and situated look at life under the Israeli occupation.**

Hipersônica
Hypersonic





ALEXANDER SENKO
UP AND AWAY
RÚSSIA | RUSSIAN

“Up And Away” é uma composição de AV generativa na qual figuras são criadas e interagem com o segundo plano – formas arquitetônicas do novo prédio da biblioteca da Bauhaus University (Weimar, Alemanha).
“Up And Away” is a generative AV composition, in which figures are created by and interact with the background – architectural forms of the new building of the Bauhaus University Library (Weimar, Germany).



BETELHEM MAKONNEN
COMPLICATED
BRASIL | BRAZ

Obra de poesia em som e vídeo realizada com o uso de um software de síntese de voz. O texto original foi editado e reestruturado, as palavras quebradas em fragmentos menores que sílabas, organizadas e reorganizadas em relação às habilidades de expressão da fala sintética usada. O animado e o inanimado se conectam criando uma meditação sobre o amor e relacionamentos. **Work of sound and video poetry accomplished with the use of a text-to-speech software. The original text was edited and restructured, words broken into fragments smaller than syllables arranged and rearranged, in relationship to the expression abilities of the synthetic speech used. The animate and inanimate connect creating a meditation on love and relationships.**

DIEGO GARRO DAMMTOR
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Dammtor” é baseado no poema de mesmo nome de James Sheard, que conta um relato vívido de lembranças, anseios e desolação no antigo hub de viagem no bairro Rotherbaum da cidade de Hamburg. O filme emerge de uma noção de montagem preocupada com as relações entre os elementos constitutivos, semelhante ao arranjo de palavras na poesia. **“Dammtor” is based on the poem of the same title by James Sheard, which tells a vivid tale of memories, longing and desolation in the old travel hub in the Rotherbaum quarter of the city of Hamburg. The film emerges from a notion of montage concerned with the relationships between the constituent elements, akin to the arrangement of words in poetry.**





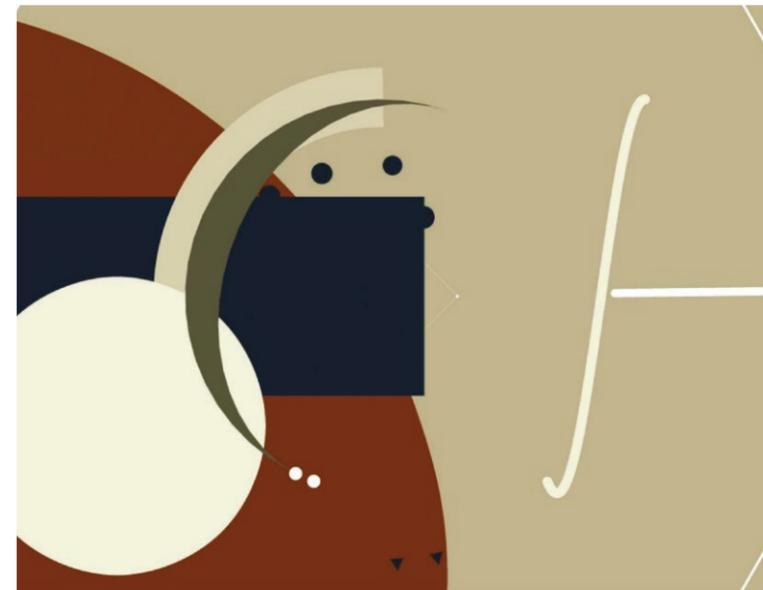
ELEFTHERIOS PAPADIMITRIOU
L'UNION LIBRE
GRÉCIA | GREECE

“L’Union Libre” é uma peça baseada no poema de André Breton com o mesmo nome. É um campo caótico de informações aurais que subjuga o ouvinte desafiando continuamente modos de percepção. A peça é baseada livremente na técnica de Breton de organizar uma grande variedade de palavras distintas em uma série contínua de metáforas simples, porém muito criativas.
“L’Union Libre” is a piece based on Andre Breton’s poem with the same title. It is a chaotic field of aural information that overwhelms the listener by continuously challenging perceptual modes. The piece is freely inspired by Breton’s technique of arranging a large variety of disparate words into a continuous series of simple but highly imaginative metaphors.



GÜRKAN MIHÇI AKA SODUZ
SODUZ_002
TURQUIA | TURKEY

“Soduz_002” é baseado em um poema extraído de Stalker (1979), dirigido por Andrei Tarkovsky. Foi feito com Processing 2.0 para a faixa 002 de There Was A Picture Once (2013), o segundo álbum do Soduz. “Soduz_002” is based in a poem excerpted from Stalker (1979), directed by Andrei Tarkovsky. It was made with Processing 2.0 for the track 002 of There Was a Picture Once (2013), the second album of Soduz.



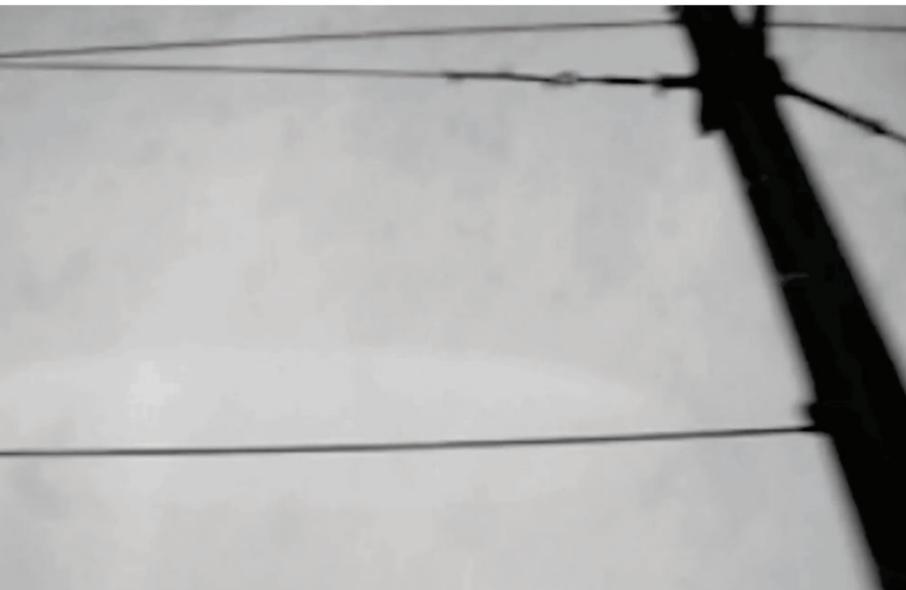
JONOBRI & LULLATONE **NEURONAL SYNCHRONY**
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

“Neuronal Synchrony” é uma aplicação web que tenta recriar um instrumento visual. Similar a uma bateria, toque em bloco na tela pra gerar uma nota audiovisual. Toque três blocos para gerar um acorde. Sua expressão estética surgiu das pinturas de Piet Mondrian e Wassily Kandinsky, dos primeiros vídeos de Viking Eggeling e Norman McLaren, das animações de Oskar Fischinger e de softwares de C.E.B. Reas. “Neuronal Synchrony” is a web application that attempts to create a visual instrument. Similar to a drum kit, tap a pad on the screen to create an audiovisual note – tap 3 pads to create a chord. Its aesthetic expression arose from the paintings of Piet Mondrian and Wassily Kandinsky, the early videos of Viking Eggeling and Norman McLaren, the animations of Oskar Fischinger and softwares of C.E.B. Reas.

LUCAS FERRAÇO NASSIF (DIREÇÃO/DIRECTION), BRÁULIO CRUZ (TEXTO E VOZ/TEXT AND VOICE), LUIZA SCHULZ (MÚSICA/MUSIC) & RONALSON FILHO (GRAFISMO/GRAPHISM) **O ESPELHO NÃO É REFLEXO, É CINTILÂNCIA**
BRASIL | BRAZIL

Dobrando e desdobrando os lugares entre. Folding, unfolding the places in between.



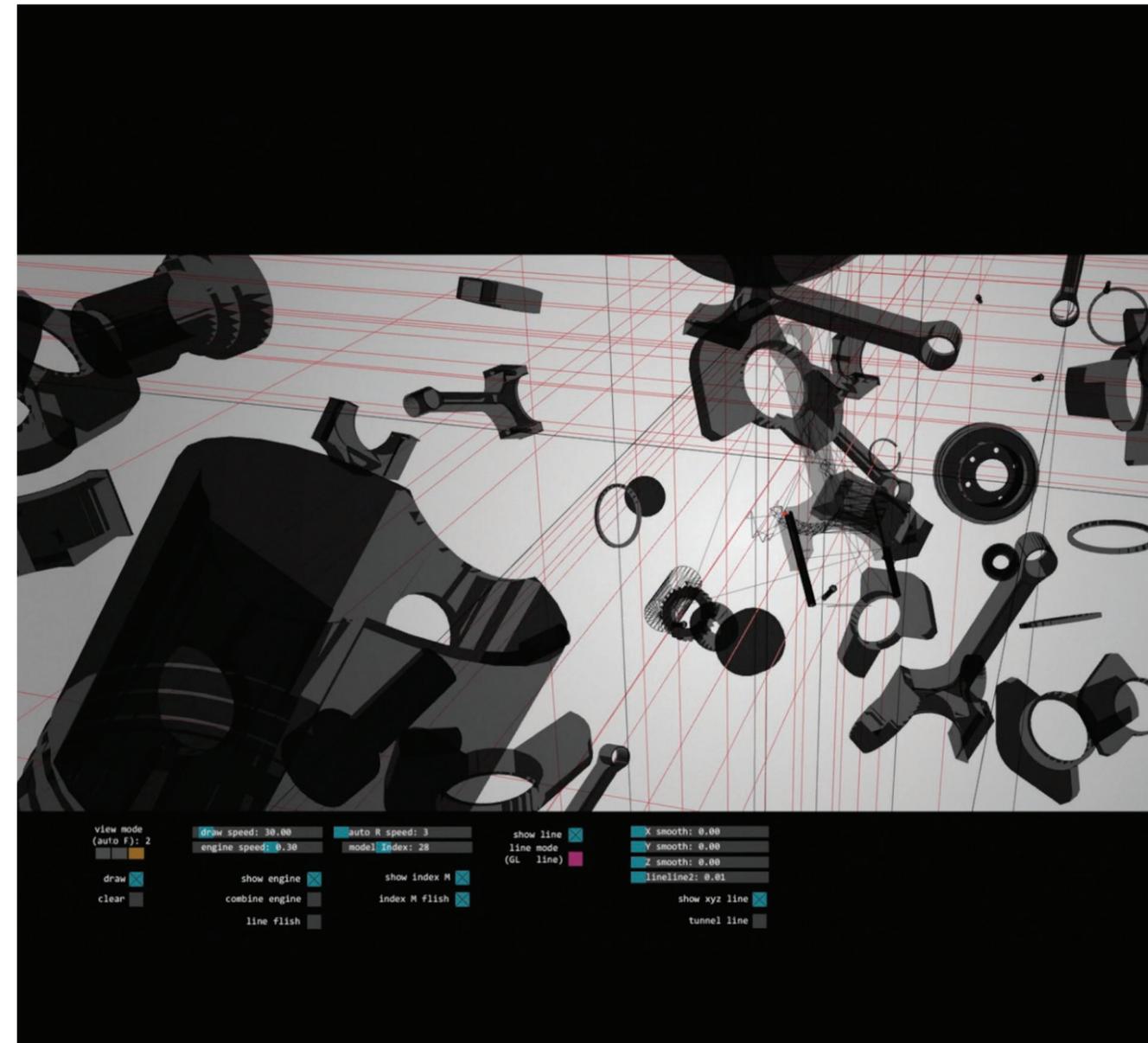
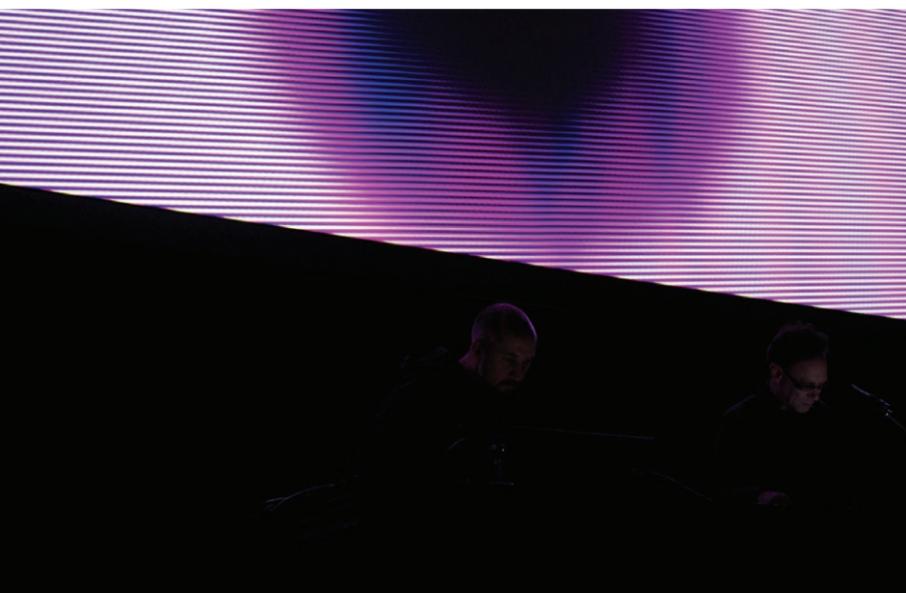


**LUISA PUTERMAN TREM | TRAIN
BRASIL | BRAZIL**

“Trem” é parte de uma série de vídeos intitulados Partituras Fílmicas que atua na interface música/artes visuais. O conceito está vinculado à história da música e especificamente aos modos de notação musical. É a partir da estrutura tempo-espacial, nas quais os eventos visuais estão organizados, que alguns critérios e equações são estabelecidos e as informações visuais são transformadas em eventos sonoros. “Train” is part of a video series named Filmic Scores, which operates at the interface music/visual arts. The concept is connected to the history of music and specifically to the ways of music notation. It is from the time-space structure, in which visual events are organized, that some criteria and equations are established and the visual data is transform into sound events.

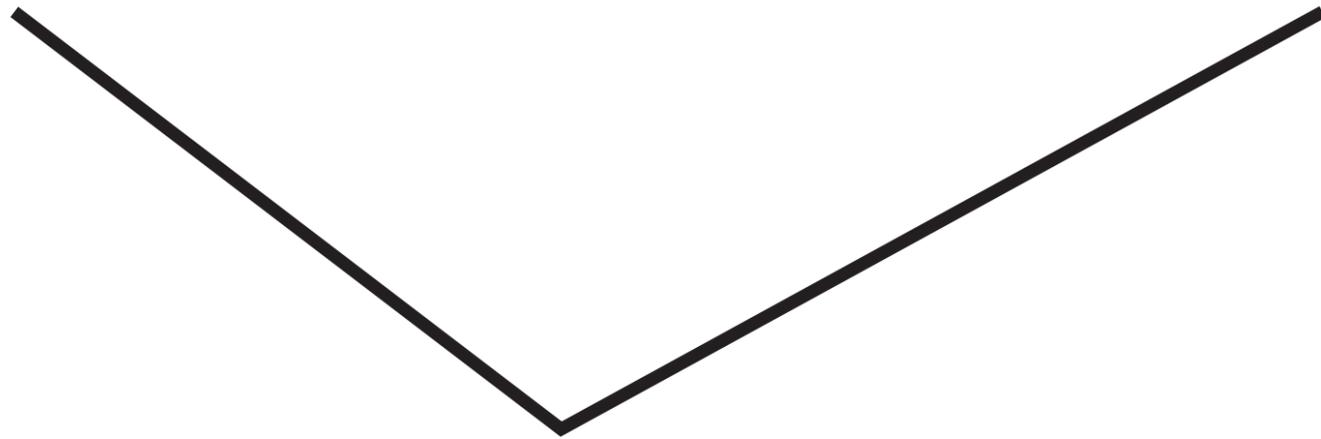
**MATTHEW BIEDERMAN & ALAIN THIBAUT PHYSICAL
CANADÁ | CANADA**

O título da obra refere-se à fisicalidade da percepção de som e imagem e explora os limiares da percepção, onde a divisão dos sentidos começa a se dissolver. Usando técnicas que sobrecarregam os olhos e ouvidos, ela questiona onde a percepção realmente ocorre. **The title of the work refers to the physicality of the perception of sound and image and explores the liminal edges of perception where the division of the senses begins to dissolve. By using techniques that overload the eye and ear, it asks the question of where perception actually occurs.**



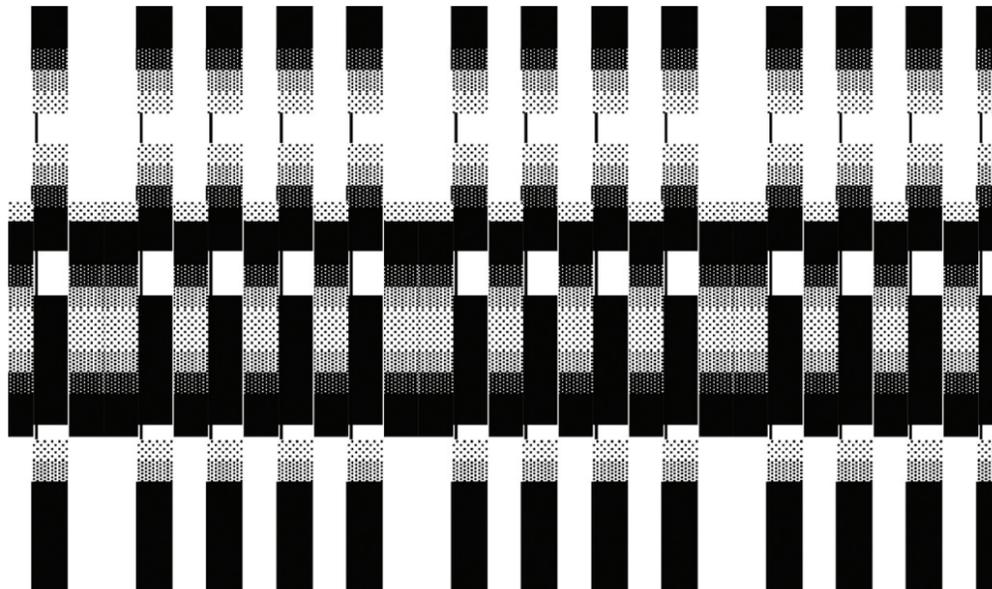
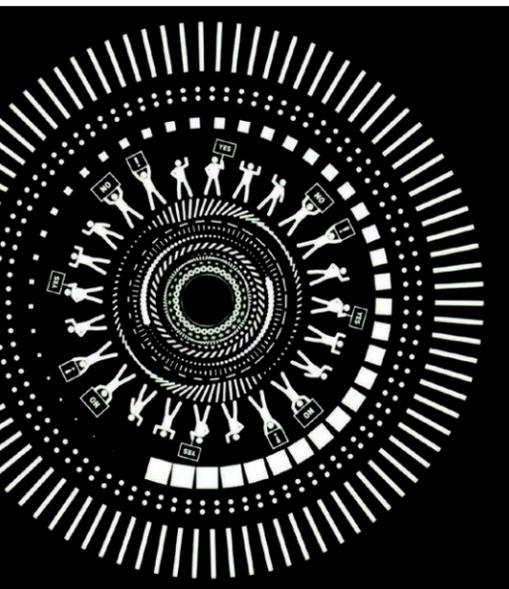
**RMBIT: HISUNG CHENGKAI, WANG ZHIPENG, WENG WEI, YES FIRE & SHI ZHENG CODE: E
CHINA**

“Code: E” é uma obra audiovisual composta por meio do Quartz Composer e do Ableton Live. É um híbrido entre um visualizador de depuração em tempo real e animação. Uma câmera orbita em torno de cilindros de motor espalhados no espaço tridimensional. Conforme a batida é montada, esse processo não apenas abastece o visual e o som, mas também mostra alguns conceitos abstratos, como a ausência de peso, a energia, a velocidade e o perpétuo. **“Code: E” is an audiovisual work composed using Quartz Composer and Ableton Live. It is a hybrid between realtime debug-view and animation. Camera orbits about engine cylinders dispersed in three-dimensional space. As the beat assembles, this processing not only fuels the visuals and sound, but also shows some abstract concepts, such as weightlessness, energy, speed and perpetual.**



ROBERT CLOUTH & HENNING M. LEDERER TUNNELBLICK
ALEMANHA | GERMANY

“Tunnelblick” é um campo visual circular e comprimido no formato de um túnel. “Tunnelblick” is a constricted circular tunnel-like field of vision.



ROZITA FOGELMAN ASCII - GLITCH.4RT 2014 [CYPRESS [DUB1]
MINIMAL TECHNO]
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Essa obra é uma animação baseada no livro ASCII - Graphic Glitch Art, de Fogelman, uma coleção de ilustrações em preto e branco geradas através do uso de ASCII. O livro inteiro foi gerado online em tempo real usando caracteres especiais e símbolos simples do teclado, que cria padrões gráficos imprevisíveis em uma justaposição diversificada por ações de copiar e colar. Trilha sonora e mixagem de Emés. **This work is an animation based on Fogelman's ASCII - Graphic Glitch Art book, a collection of black-and-white graphics generated through use of ASCII. The entire book was generated in real-time online using special characters and simple keyboard symbols, which in a diverse juxtaposition by copy and paste action create unpredicted graphic patterns. Soundtrack and mix by Emés.**



VJ ELETROIMAN REPRESENTA CORISCO 2013
ESPAÑA | SPAIN

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

Participantes
Participants



DANIEL GAZANA BRUMA IGNOTA
BRASIL | BRAZIL

“Bruma Ignota” é uma obra em cinco atos que foi inspirada e produzida pela experiência multisensorial da percepção do artista durante sua exploração espacial em diversas indústrias abandonadas na cidade de São Paulo, Brasil. **“Bruma Ignota” is a work of five acts which was inspired and produced by the multisensorial experience of the artist’s perception during his spatial exploration in several abandoned industries in the city of São Paulo, Brazil.**

FRANCESCO CAVALIERE BACCHETTE IMMAGINIFICHE
(TOCCATA E FUGA)
ALEMANHA | GERMANY

“Bacchette Immaginifiche” é uma série de intervenções baseadas na proposta de usar um bastão longo para alcançar e tocar instrumentos musicais em espaços públicos. A regra é tentar tocar qualquer nota que você quiser e depois sair correndo. Toccata e fuga! **“Bacchette Immaginifiche” is a series of interventions based on the proposition of using a long stick to reach out and play musical instruments trapped in public spaces. The rule is to attempt to play a note of your choice, then run away. Toccata e fuga!**

INTERCITY-EXPRESS
TRIGGERING
JAPÃO | JAPAN

Gravação de uma performance ao vivo que utiliza vídeo multi-interativo. A obra edita e processa paisagens do Google Earth para criar padrões de geometria e gráficos de movimento. **Recording of a live performance which uses multi-interactive video. The work edits and processes landscapes from Google Earth to create geometry patterns and motion graphics.**

JUAN CARLOS VASQUEZ COLLAGE 3
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

“Collage 3” é parte de uma série de experiências realizadas para provar as capacidades digitais de expansão tonal em um único instrumento acústico. Usando tipos diferentes e complexos de processos de áudio digitais, a meta era criar uma versão eletroacústica pós-moderna da Sonata nº 3 de Eugène Ysaÿe para solo de violino. “Collage 3” is part of a series of experiments conducted to prove the digital capabilities of tone expansion in a single acoustic instrument. In using different and complex kinds of digital audio processes, the aim was to create a post-modern electroacoustic version of Eugène Ysaÿe's Sonata No. 3 for solo violin.



MARCELA LUCATELLI, PEDRO PAULO ROCHA & RODOLFO VALENTE
GESTUS KANTO-GLYTKH
DINAMARCA | DENMARK

Os sons de “Gestus Kanto-GlyTkH” foram feitos usando um dispositivo CantoKlastya, feito por Marcela Lucatelli, o qual é constantemente recriado através de performance transmídia e interferências na cidade e na web. The sounds of “Gestus Kanto-GlyTkH” were made using a CantoKlastya device made by Marcela Lucatelli, which is constantly recreated through transmedia performance and interference in the city and on the web.

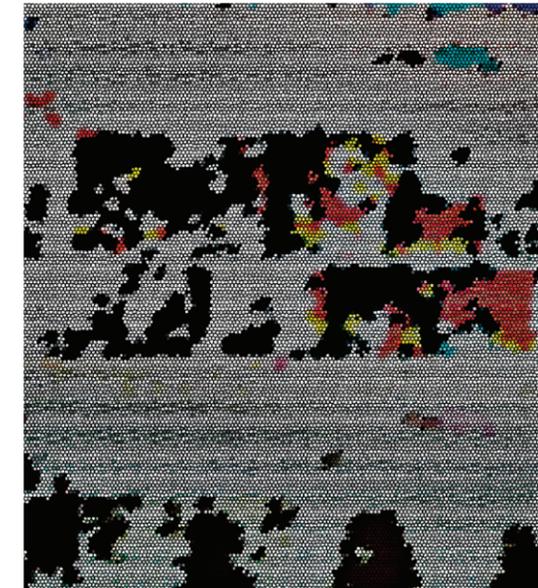
```
1 <CsoundSynthesizer>;
2 <CsOptions>
3 -o h_slv.wav -w ;
4 </CsOptions>;
5 <CsInstruments>
6
7 sr      = 44100
8 ksmps  = 1
9 nchnls  = 1
10 Odbfs  = 1
11 gasig  init 0
12 gasig2 init 0
13 ;-----
14 instr 1 ;
15 gasig  diskin p4, 1 ; file (= p4
16 endin
17 ;-----
18 instr 2 ;
19
20 ipartitionsize = 2048
21 ar1            pconvolve gasig, p4, iparti
22 adel          delay    gasig, ipartitions
23 aMixL         ntrpol    adel*0.0, ar1*0.2,
24 areg          linen    0.7, 0.2, p3, 0.2
25 ar           linseg    0.4, p3/4, 0.6, p
26 out          out      aMixL*areg*0.4*ar
27 gasig        =
28 endin
29 ;-----
```

MICHELE DEL PRETE
SELVA DI VARIE INTONAZIONI
ITÁLIA | ITALY

“Selva di varie intonazioni” é uma peça eletroacústica baseada em literatura sobre órgão, em sons de órgão e na espacialidade da polifonia veneziana, e composta com sons dos dois órgãos do século XVIII da Igreja de Frari em Veneza, os quais foram gravados e processados em Csound. “Selva di varie intonazioni” is an electroacoustic piece based on organ literature, on organ sounds and on the spatiality of the Venetian polychorality, composed with sounds of the two XVIIIth-century organs of the Frari Church in Venezia which were recorded and processed in Csound.

MARI OHNO SPEACKING CLOCK
JAPÃO | JAPAN

“Speaking Clock” é uma composição eletroacústica criada com as gravações de relógios falantes em vários locais pelo mundo. Neste trabalho, a música mistura várias expressões de tempo, com base no conceito da “expressão de percepção do tempo”. “Speaking Clock” is an electroacoustic composition created with the recordings of speaking clocks in several sites around the world. In this work, the music mixes various expressions of time, based on the concept of “the expression of time perception”.



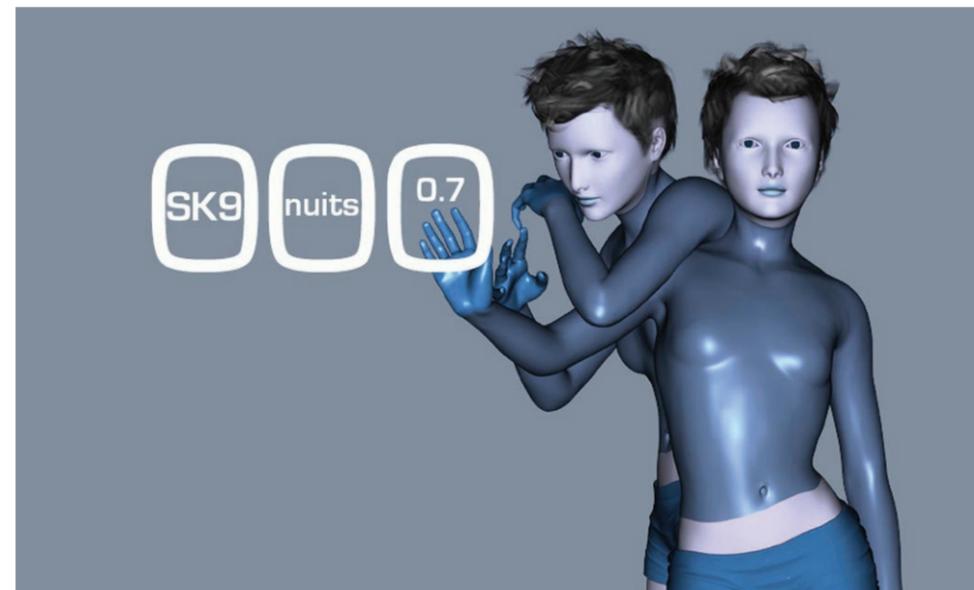
MARTIN ROMEO THE METHOD
ITÁLIA | ITALY

Esta é uma videodocumentação de “The Method”, uma performance de dança interativa. A obra conta uma história de dominação e subjugamento do corpo através do jogo de luz e formas abstratas. This is a video documentation of “The Method”, an interactive dance performance. The artwork tells a story of domination and subjugation of the body through the play of light and abstract shapes.



**PHILIP MANTIONE SALVATORE:
DEADMAN OVERLOOK
ESTADOS UNIDOS |
UNITED STATES**

Originalmente parte de uma instalação sonora colaborativa com Daniel Eaton, "Deadman Overlook" combina o material baseado em uma forma pré-determinada, tocada simultaneamente em alto-falantes estereofônicos de carro no local por Eaton, com a contribuição de Philip Mantione. **Originally part of a collaborative sound installation with Daniel Eaton, "Deadman Overlook" combines the material based on a predetermined form played simultaneously via car stereo speakers at the site by Eaton with Philip Mantione's contribution.**



**SANDRINE DEUMIER & PHILIPPE
LAMY KANDY LK9
FRANÇA | FRANCE**

Poesia eletrônica francesa e som experimental. **French e-poetry and experimental sound.**

**PHILIP MANTIONE SALVATORE: EARTHQUAKE V1
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

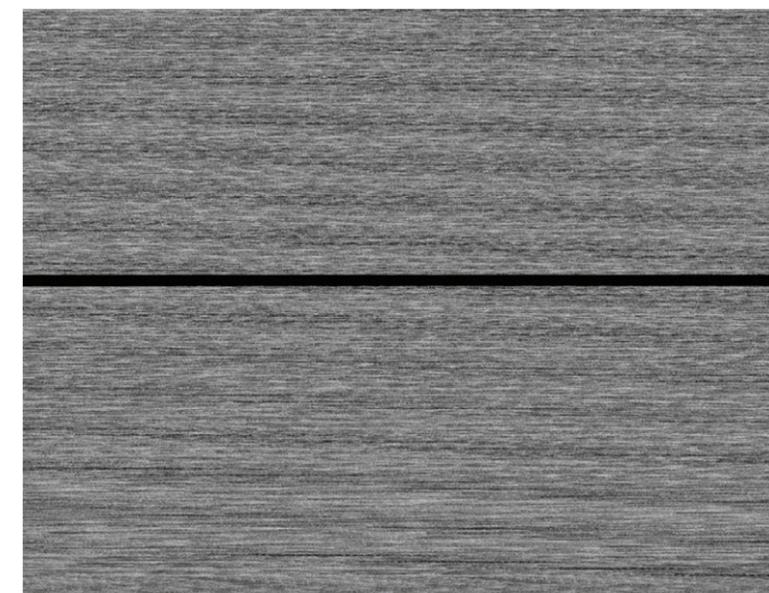
Derivado de dados sísmicos registrados por 24 horas na Califórnia e em Nevada 23/03/13, "Earthquake V1" é composto por samples em loop que incluem alfinetes caindo em recipientes de vidro e de metal, sons criados com uma harpa eólica feita à mão, papel sendo rasgado, um azulejo de cerâmica sendo arranhado no concreto e moedas girando. **Derived from earthquake data recorded in California and Nevada during a 24-hour period on 3/23/13, "Earthquake V1" is composed of looped samples which include pins dropping in metal and glass containers, sounds created with a handmade aeolian harp, paper being torn, a ceramic tile being scrapped across concrete, and spinning coins.**

**PHILIP MANTIONE
SALVATORE: EARTHQUAKE V2
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

"Earthquake V2a" é composto de sons gerados por um sintetizador programado em Max/MSP que utiliza osciladores, tabelas de ondas sísmicas, bulbos de válvula eletrônica e samples como fontes de som e modulação. **"Earthquake V2" is composed of sounds generated by a synthesizer programmed in Max/MSP that utilizes oscillators, wavetables, envelopes and samples as modulation and sound sources.**

**TIMO TUHKANEN
ESCHATON
FINLÂNDIA | FINLAND**

"Eschaton" é uma amostra de um processo de composição que transforma todos os dados disponíveis sobre o famoso cálculo Onda Temporal Zero de Terrence McKenna em som, através do processo Pure Data. Essa é a primeira representação sonora desse cálculo. **"Eschaton" is a sample of a process of composition that turns all the data available about Terrence McKenna's famous Timewave Zero calculation into sound using Pure Data process. It is the first sonification of that calculation.**



The image features a vibrant, abstract background with a gradient of yellow and green. Overlaid on this are several thick, black, angular lines that create a sense of movement and depth. A prominent, bright yellow rectangular box is positioned on the left side, containing the word "Workshop" in a clean, black, sans-serif font. The overall aesthetic is modern and energetic.

Workshop



André Aguiar

Design de Personagens para Animação

Character Design for Animation

Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é apresentar aos participantes como desenvolver personagens visualmente interessantes e funcionais para uma animação. O design de personagens é uma etapa fundamental no processo de criação e de pré-produção de filmes de animação. O conceito da palavra personagem compreende não apenas a representação de seres humanos, como também a representação de criaturas totalmente idealizadas. Tomando em consideração essa complexidade, um bom design de personagens é de suma importância para a construção de uma narrativa na qual trabalhem em prol da história e tornem-na mais verossímil.

André Aguiar

André Aguiar, ilustrador, quadrinista, animador 2D, character designer, storyboarder e cenarista. Formado na Quanta Academia de Artes em desenho e pintura e professor na mesma instituição de ensino. Realizou trabalhos nas áreas de ilustração, publicidade e animação em parceria com grandes estúdios de animação. Foi diretor de animação da série "Teca na TV" em exibição no canal Futura (TV Pinguim). De 2008 a 2012 foi animador e character designer das séries "Fudêncio e seus amigos" e "Infortúnio com Funérea" (Estricnina Desenhos Animados e MTV Brasil). Atualmente é designer de personagens da série em exibição no Cartoon Network "Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas" (Glaz Cinema) e desenvolve seu quadrinho autoral "Jockey", obra ganhadora do Prêmio PROAC de História em Quadrinhos 2013/2014.

The objective of the workshop is to show the participants how to develop functional and visually interesting characters for an animation. Character design is a key step in the creation and pre-production process of animation films. The concept of the word "character" does not include just the representation of human beings, but also the representation of creatures completely idealized. Considering this complexity, a good character designing is of great importance for the construction of a narrative where they work toward the story and make it more believable.

André Aguiar

André Aguiar, illustrator, cartoonist, 2D animator, character designer, storyboard artist and scenic designer. Graduated at Quanta Academia de Artes in drawing and painting and professor at the same institution. Presented jobs in the areas of illustration, advertising and animation in partnership with major animation studios. He was director of animation for the series "Teca na TV", exhibited in the Futura channel (TV Pinguim). From 2008 to 2012, he was animator and character designer for the series "Fudêncio e seus amigos" and "Infortúnio com Funérea" (Estricnina Desenhos Animados and MTV Brasil). Nowadays he is character designer for the Cartoon Network series "Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas" (Glaz Cinema) and develops his original comic "Jockey", which won the PROAC comic book prize.

Andrei Thomaz

Prototipagem de Games em Processing

Game Prototyping in Processing

Brasil | Brazil

A oficina apresenta uma introdução à biblioteca Hermes, voltada à criação de jogos 2D em Processing. Na primeira aula, os alunos devem explorar os exemplos e realizar exercícios práticos. Na segunda aula, eles devem desenvolver um protótipo de jogo, sob a orientação do professor.

The workshop gives an introduction to the Hermes library in order to create 2-D games in Processing. In the first class, the students should explore the examples and make practical exercises. In the second class, they should develop a game prototype, under the teacher's guidance.

Andrei Thomaz

Mestre em Artes Visuais pela ECA/USP e professor no Instituto Europeo di Design em São Paulo. Sua produção artística abrange diversas mídias digitais e analógicas, assim como várias colaborações com outros artistas, incluindo performances sonoras e instalações interativas. Como desenvolvedor, auxilia diversas agências de publicidade e empresas de tecnologia na realização de projetos digitais para clientes como Ambev, Itaú, Pepsi e outros. Vive e trabalha em São Paulo, SP.

Andrei Thomaz

Has a Master degree in Visual Arts from ECA/USP and teaches at the Instituto Europeo di Design in São Paulo. His artistic production comprises various digital and analogical media, as well as several collaborations with other artists, including sound performances and interactive installations. As a developer, aids advertising agencies and technology companies in digital projects for customers such as Ambev, Itaú, Pepsi, and others. Lives and works in São Paulo, SP.

Bernardo França

Direção de Arte para Animação

Art Direction for Animation

Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é apresentar referências e estudos de casos de design em animação, buscando na construção visual a potencialização do enredo. O conteúdo teórico é focado no trabalho do designer Paul Rand e do diretor de arte e artista de layout Maurice Noble. Além disso, são realizados exercícios práticos.

The purpose of the workshop is to present references and studies of design cases in animation, seeking the enhancement of the plot in the visual construction.

The theoretical content will be focused in the work of designer Paul Rand and art director and layout artist Maurice Noble. Moreover, practical exercises are conducted.

Bernardo França

Arquiteto formado em 2008 que atua como desenhista profissional desde então - vivendo em São Paulo. Trabalha como diretor de arte, produz cenários para animação, é ilustrador, artista gráfico e scribe. Participou de 15 projetos de animação, sendo 7 séries. Suas grandes influências em design de cenários são da Disney, UPA e Warner.

Bernardo França

Architect graduated in 2008 working as professional designer since then - living in São Paulo. He works as an art director producing animation sceneries. He is an illustrator, graphic artist and scribe. Participated of 15 animation projects, seven of them being series. His major influences in scenery design are Disney, UPA and Warner.

Eduardo Lopes

Modelagem Tridimensional para Impressão 3D

Three-dimensional Modeling for 3D Printing

Brasil | Brazil

A oficina tem dois objetivos distintos:

O primeiro é apresentar o que é a impressão 3D, quais são suas características e o seu processo de trabalho através de uma pequena apresentação teórica e muita demonstração prática, com uma impressora em pleno funcionamento!

Todo produto feito através de fabricação aditiva – mais genericamente impressão 3D – é primeiramente criado digitalmente em algum software de modelagem tridimensional. Seja ele uma peça mecânica, uma joia ou um personagem de animação computadorizada, todos têm essa origem digital em comum.

Para serem materializados esses objetos precisam possuir certas características e passar por alguns processos de ajuste que são diferentes daqueles cujo destino final será a impressão convencional em papel ou as telas do computador.

Esse é o segundo objetivo da oficina, mostrar as maneiras pelas quais devem ser preparados os arquivos digitais – independentemente do software utilizado para sua geração – e deixá-los adequados para impressão.

The workshop has two distinct objectives:

The first is to present what is 3D printing, what are its characteristics and its work process through a short theoretical presentation and lots of practical demonstrations, with a printer in full operation!

Every product made through additive manufacturing – more generally 3D printing – is primarily created digitally in a three-dimensional modeling software. Whether it is a mechanical part, a jewel or a computerized animation character, they all have this digital origin in common.

To be materialized, these objects must have certain characteristics and go through some adjustment processes that are different from those whose final destiny will be regular printing in paper or the computer screens.

This is the second objective of the workshop, to show how to prepare the digital files – regardless of the software used to generate it – e make them suitable for printing.

Eduardo Lopes

Arquiteto graduado pela UNESP em 1997 e empreendedor digital.

É sócio do Garagem Fab Lab, laboratório de fabricação digital pertencente a rede iniciada pelo MIT e é o primeiro Fab Lab independente do Brasil. Dentro do Garagem, entre mil outras coisas, coordena o módulo de prototipagem rápida em impressoras 3D de vários tipos. Atualmente, tem voltado sua pesquisa profissional e acadêmica para a relação entre a criação arquitetônica de geometrias complexas e a automação e fabricação digitais.

Eduardo Lopes

Architect graduated by UNESP in 1997 and digital entrepreneur.

He is a business partner of Garagem Fab Lab, a digital manufacturing lab that belongs to the network initiated by MIT and the first independent Fab Lab in Brazil. Inside Garagem, among a thousand other things, he coordinates the rapid prototyping module in various types of 3D printers.

Currently, he has focused his professional and academic research in the relation between the architectural creation of complex geometries and the digital automation and manufacturing.

Fábio Yamaji

Animação em Light Painting

Light Painting Animation

Brasil | Brazil

O objetivo desta oficina é apresentar a técnica de Animação Light Painting. A fotografia de light painting surgiu há 100 anos, quando o casal Frank Gilbreth e Lillian Moller Gilbreth desenvolveu a técnica com finalidades científicas. Mas foi pelas mãos de artistas consagrados como Man Ray e Picasso que o light painting se tornou mais conhecido. Trata-se de fotos de longa exposição que registram desenhos feitos no escuro com uma lanterna. Em 1998, com a popularização das câmeras fotográficas digitais, esta técnica ganhou movimento com recursos do cinema de animação, através dos artistas japoneses Kazue Monno e Takeshi Nagata – conhecidos conjuntamente como Tochka. Esta nova arte visual foi batizada pelo duo Piká Piká (onomatopéia de “pisicar”, em japonês).

The objective of this workshop is to present the technique of animation called Light Painting. The photography of light painting emerged 100 years ago, when the couple Frank Gilbreth and Lillian Moller Gilbreth developed the technique for scientific purposes. But it was by the hands of renowned artists like Man Ray and Picasso that light painting became famous. It is about long exposition pictures that record drawings made in the dark with a flashlight. In 1998, with the popularization of digital cameras, this technique gained movement with the resources of animation cinema, through Japanese artists Kazue Monno and Takeshi Nagata – known collectively as Tochka. This new visual art was named by the duo as Pika Pika (an onomatopoeia for blinking, in Japanese).

Fábio Yamaji

Formado designer pela Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade Mackenzie, Fábio Yamaji atua como animador, fotógrafo, diretor de filmes, montador e ilustrador. Animou duas centenas de trabalhos para cinema, TV, internet e festivais, em produtoras como Trattoria di Frame, O2 Filmes e Paranoïd BR. Competiu três vezes no Festival de Animação de Annecy e ganhou 3 vezes o Anima Mundi, com os curtas ENGOLERVILHA, O DIVINO, DE REPENTE (mais 28 prêmios) e ORIGANIMA (vinheta). Também é professor de Animação Experimental na pós-graduação de Cinema da Universidade Anhembi Morumbi e cofundador da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) – do qual faz parte da diretoria. Lecionou Animação nas faculdades IED Brasil e Universidade Mackenzie, e palestrou em eventos como Campus Party, Anima Fórum e Pecha Kucha. Possui empresa própria, a Skerzo Cinema.

Fábio Yamaji

Graduated as a designer by Faculdade de Comunicação e Artes of the Universidade Mackenzie, Fábio Yamaji acts as an animator, photographer, film director, editor and illustrator. He animated two hundred works for cinema, TV, Internet and festivals in production companies as Trattoria di Frame, O2 Filmes and Paranoïd BR. He competed three times in the Annecy Animation Festival and won three times Anima Mundi with the short films ENGOLERVILHA, O DIVINO, DE REPENTE (28 other prizes) and ORIGANIMA (vignette). He is also professor of Experimental Animation for the postgraduate qualification of Cinema in Universidade Anhembi Morumbi an co-founder of the Associação Brasileira de Cinema e Animação - ABCA (Brazilian Association of Cinema and Animation), of which he is part of the board. He taught Animation in the colleges IED Brasil and Universidade Mackenzie and lectured in events like Campus Party, Anima Fórum and Pecha Kucha. He has his own company, Skerzo Cinema.

Gabriel Camelo

Programação Criativa em Processing

Creative Programming in Processing

Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é apresentar aos participantes o ambiente Processing e facilitar o contato com a lógica de programação, os fundamentos da computação gráfica e do meio digital como uma forma de expressão, a fim de explorar as potencialidades possíveis dentro da área em que cada um já trabalha, como ilustração, animação, design, música, som etc.

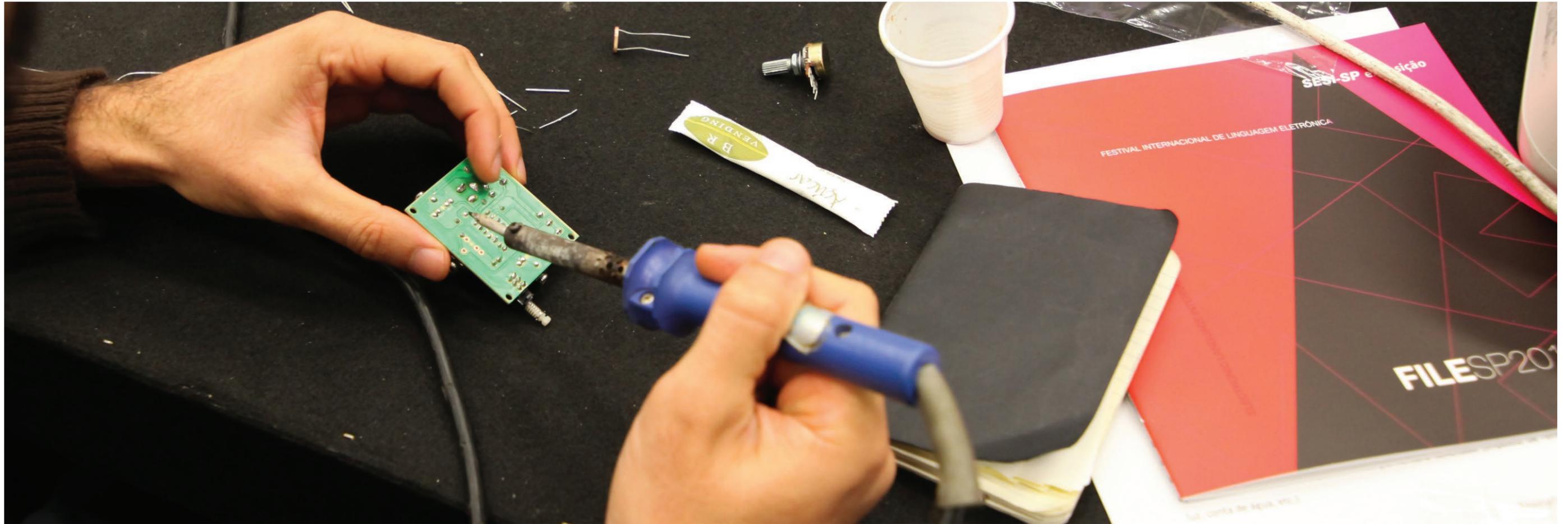
The objective of the workshop is to present the Processing environment to the participants and to facilitate the contact with logic programming, the foundation of computer graphics and digital media as a form of expression, in order to explore the possible potential inside the area in which each one works, as illustration, animation, design, music, sound etc.

Gabriel Camelo

Gabriel Camelo é bacharel em design pelo Centro Universitário Senac e atualmente cursa pós-graduação em animação. Trabalha diretamente com vídeo, motion, interface e games. Começou a usar o Processing como forma de tornar o aprendizado em lógica de programação mais elucidativo e hoje em dia o usa para expandir as possibilidades dos seus trabalhos, assim como para prototipagem e experimentos diversos.

Gabriel Camelo

Gabriel Camelo has a bachelor's degree in design at Centro Universitário Senac and is currently pursuing postgraduate degree in animation. He works directly with video, motion, interface and games. He started using Processing as a way to elucidate the learning process of logic programming and currently uses it to expand the possibilities of his works, as well as in prototyping and various experiments.



Marcos Vieira Lobo
Composição de Trilhas Sonoras para Games e Aplicativos
Game and App Soundtrack Composition
Brasil | Brazil

Nesta oficina de composição de trilhas sonoras para games e aplicativos são apresentados os principais recursos e técnicas de programação de música eletrônica em sequenciadores físicos e virtuais, processamento de áudio, gravação, mixagem e masterização em softwares profissionais e livres.

Marcos Vieira Lobo

Marcos Vieira Lobo, músico, compositor, produtor musical e professor de produção de áudio em projetos multimídia no IED - Instituto Europeo di Design de São Paulo.

This game and app soundtrack composition workshop presents the most important resources and techniques of electronic music programming in physical and virtual sequencers, audio processing, recording, mixing and mastering in professional and free softwares.

Marcos Vieira Lobo

Marcos Vieira Lobo, musician, composer musical producer and audio production professor in multimedia projects at IED - Instituto Europeo di Design of São Paulo.

Takayoshi Tsuchiya & Soichiro Mihara
Redimensionando o Tamanho da Terra
Remeasuring the Size of the Earth
Japão | Japan

Esta oficina japonesa é conduzida por Takayoshi Tsuchiya, da "Domain Series", de obras intangíveis de programas de computador com base em servidor, e Soichiro Mihara, criador da instalação do pilar de espuma de sabão em 3D que flutua no ar. Eles tentam se reconectar à Terra em que vivemos através de um pensamento no estilo da mídia e da mídia arte. Os tamanhos das coisas invisíveis são renderizados em formas e dimensões visíveis para serem medidas novamente.

Takayoshi Tsuchiya

Página 58

Soichiro Mihara

Página 56

This workshop from Japan is led by Takayoshi Tsuchiya of the "Domain Series" of intangible server-based computer program works and Soichiro Mihara, creator of 3D soap bubble pillar installations that float in the air. They try to reconnect with the Earth on which we live through media-style thinking and the media arts. The sizes of invisible things are rendered into visible shapes and dimensions for remeasuring.

Takayoshi Tsuchiya

Page 58

Soichiro Mihara

Page 56

ÍNDICE DE ARTISTAS

INDEX OF ARTISTS

2Roqs --- 17
Aaron Oldenburg --- 189
Alain Thibault --- 206
alan bigelow --- 190
Alessandro Perini --- 150
Alex Verhaest --- 10
Alexander Gellner --- 84
Alexander Senko --- 202
Alexandra Levasseur --- 84
Alexandre Rivaux --- 13
Alexis BEAUMONT --- 118
Alfred Imageworks --- 85
Alice Dunseath --- 85
Alison Clifford --- 150
Amelie HARRAULT --- 118
Amir Admoni --- 80, 81
Amrinder Singh Jassar --- 119
Ana Carolina von Hertwig --- 190
Anaís met den Ancxt --- 36
André Maat --- 86
Andrzej Wojtas --- 173, 174
Animade --- 87
Animations Studios --- 119
Anita Fontaine --- 140
Ann Oren --- 151
Anna & Michal Barańscy --- 151
Anna T. --- 152
Anthimos Xenos --- 119
ARISAKA Ayumu --- 118
Art is Open Source --- 152
ArtBelly Productions --- 87
ArtFx --- 119
Asteroid Base --- 125
AUJIK --- 152
Auriea Harvey --- 133
austraLYSIS --- 188
BABA Kampei --- 118
Baden Pailthorpe --- 141
Barefooted Knights --- 80, 81, 88
Beakus --- 88
Ben Brand --- 89
Benjamin Grosser --- 153
Benoit Paillé --- 141
Betelhem Makonnen --- 203
Bill Miller --- 189
Birdo Studios --- 80, 81, 89, 90
Bito --- 90
Blanca Giménez --- 153
Blizzard Entertainment --- 119
Blur Studio, Inc --- 119
Bonjour Interactive Lab --- 13
Borja Rodríguez Alonso --- 153
Bráulio Cruz --- 205
Caleb Wood --- 91
calin man aka reVoltaire --- 191
Candaş Şişman --- 14

Cardboard Computer --- 124
Carlotta Piccinini --- 154
Céline Trouillet --- 154
Cesar Martinez --- 91
Chevalvert --- 17
Chris Coleman --- 91
Christian Zoellner --- 70
Christo Guelov --- 155
Christopher KEZELOS --- 118
Common Room Animation Project --- 115
Conor Finnegan --- 92
Cut & Cook --- 119
Daisuke Kaneko --- 92
Dan Kokotjalo --- 93
Daniel Britt --- 92
Daniel Farah --- 93
Daniel Gazana --- 210
Dans Digital --- 118
Danushka Marasignhe --- 155
David Boub --- 93
David Kanaga --- 125
Daz Disley --- 159
Diana Salcedo --- 156
Diego Garro --- 203
Diego Ramirez --- 156
Digic Pictures --- 119
DING, Chien-Chung --- 157
Dmitry & Elena Kawarga --- 18
Dustin Morrow --- 157
Ed Key --- 125
Ei Wada --- 54, 55
Eleftherios Papadimitriou --- 204
Elisa Trento --- 154
Els Viaene --- 20
Emma De Swaef --- 94
Eoin Duffy --- 94
Era Vati --- 157
Eric Marke --- 22, 23
Eric Power --- 95
Eric Schockmel --- 158
Eric Siu --- 66, 67
Etter Studio --- 125
EUPHRATES --- 118
Eva Franz --- 95
Everyware --- 24, 25, 26, 27
Ewelina Aleksandrowicz --- 173, 174
Fabian Heitzhausen --- 158
Fabio Scacchioli --- 158
Fabio Tonetto --- 95
Federico Gutiérrez --- 96
Fenia Kotsopoulou --- 159
Filip Gabriel Pudlo --- 191
Fiona Dalwood --- 96
Florent Texier --- 96
Francesca Fini --- 160
Francesco Cavaliere --- 211
Francesco Siddi --- 119
Franco Lorenzana --- 160
François Quévillon --- 161
Gabriel S Moses --- 161
Game Oven --- 126, 127
Gavin Hoffman --- 97
Georg Simon Ohm University of Applied Sciences Nuremberg --- 118
Giant Ant Team --- 97
Gobelins --- 118
Gonzalo Cueto --- 162
Goran Strugar --- 162
Graeme Truslove --- 150
Gravity --- 119
Grégory Lasserre --- 36
Grupa Smacznoego --- 118
Gürkan Mihçi aka Soduz --- 204
Guilherme Marcondes --- 80, 81, 89
Guillaume Blanchet --- 98
Guillaume Blanchet --- 98
Gustave Bernier --- 13
Hans Gindlesberge --- 192
Haruki Kawanaka --- 97
HASHIMOTO Toshiyuki --- 118

Hazel Smith --- 188
Headless Productions --- 98
Henning M. Lederer --- 208
Henrique Barone --- 80, 81, 98
Hi Organic Studio --- 99
Hili Noy --- 114
HIMEDA Manabu --- 118
HIRAOKA Masanobu --- 118
Hiroyasu Ishida --- 50, 51, 53
Hisko Hulsing --- 99, 118
Hisung Chengkai --- 207
Hye Young Kim --- 163
Hyunwoo Bang --- 24, 25, 26
I Am Robot and Proud --- 132
IAM Entertainment --- 119
I-Chun Chen --- 99
IMABAYASHI YUKA --- 118
Intercity-Express --- 211
Ip Yuk Yiu --- 142
Ivan Fernandez --- 100
Jairo Gutiérrez Feut --- 142
James Roele --- 94
Jason Roberts --- 122, 123, 127
Javier Polo --- 80, 81, 100
Jean Philippe Jacquot --- 13
Jean-Michel Rolland --- 164
JEONG DAHEE --- 118
JeongHo Park --- 28
Jilli Rose --- 100
Jing Zhou --- 164
Joan Guasch --- 101
Job, Joris & Marieke Studios --- 101
Johanna Vaude --- 165
John Code Kim --- 101
Jon Horvath --- 192
Joni MÁNNISTÖ --- 118
jonobr1 --- 205
Joseba Elorza --- 102
JoyMasher --- 127
Juan Antonio Espigares --- 102
Juan Carlos Vasquez --- 212
Jung Hee SEO --- 165
Justin Lincoln --- 165
KABUKI Sawako --- 118
Kadavre Exquis --- 102
Kai Welf Hoyme --- 166
KAJIMA Takahiko --- 118
KAKIMOTO Kensaku --- 118
Kanlun Cen --- 29
Karina Smigla-Bobinski --- 30
Katarzyna Kijek --- 103
Katie Armstrong --- 103
Katsuki Nogami --- 68
Kei Shiratori --- 43
Kenny Wong --- 32, 33
Kent Sheely --- 143
KIM Hakhyun --- 118
KOHATA Ren --- 118
Kota Iguchi --- 60
KUNO Yoko --- 118
KURATA Kogoro --- 118
Kurosh ValaNejad --- 128
Kyungmin Wool --- 85
L'école de l'image --- 118
La Academia de Animación --- 103
Laleh Mehran --- 166
Laurel Beckman --- 167
Leonardo Villa-Forte --- 167
Lisa Erb --- 192
Lisaa --- 119
Loud Noises! --- 128
Loveshack --- 122, 123, 129
Lucas Ferraço Nassif --- 205
Lucas Navarro --- 104
Lucas Sander --- 44
Luigi Mastandrea --- 154
Luis Hernandez Galvan --- 143
Luisa Pereira --- 34, 35
Luisa Puterman --- 206

Luiza Schulz --- 205
Lullatone --- 205
Machine Molle --- 118
MAEDA Sadonori --- 118
MagicPictures Studios, Inc. --- 119
Malcolm Sutherland --- 104
MANABE Daito --- 118
Manuel Chantre --- 168
Manuela Donoso --- 34
Marc James Roels --- 95
Marcela Lucatelli --- 212
Marcell Andristyák --- 168
Marco Cadioli --- 144
Marco Mendeni --- 145
Margherita Premuroso --- 104
Mari Ohno --- 213
Marine Duchet --- 105
Markus Hofko --- 105
Martha Hincapié Charry --- 156
Martin Romeo --- 213
Mary Flanagan --- 146
Maryam Farahzadi --- 105
Masaharu Sato --- 50, 51, 59
Masashi Kawamura --- 60
Mathieu Gérard --- 119
Mathieu Labaye --- 106
MATSUMURA Kohei --- 118
Matt Burniston --- 106
Matt Kenyon --- 38, 40, 41
Matt ROBINSON --- 118
Matt Scharenbroich --- 107
Matthew Biederman --- 206
Matthew Stephenson --- 106
Matthew Torti --- 193
Max Litvinov --- 107
Max Hattler --- 107
Maxime Hélier --- 108
Media Design School --- 119
Meditating Bunny Studios --- 108
Method Studios --- 119
Michael Aschauer --- 169
Michaël Samyn --- 133
Michele Del Prete --- 213
Might and Delight --- 129
Miguel Garza --- 87
Miguel Jirón --- 109
Mike Geiger --- 109
Mike Pelletier --- 169
Minority Media Inc. --- 130
MIZUE Mirai --- 118
MIZUSHIRI Yoriko --- 118
MPC --- 119
Mr Kaplin --- 109
MUIRA Koschi --- 118
Murat Sayginer --- 80, 81, 110
Muriel Montini --- 170
Nadya KIRILLOVA --- 118
Nagoya City University --- 119
Nathalie Lawhead --- 193
Neither-Field --- 119
Nick Montfort --- 197
Nicole Stafford --- 110
Nils Knoblich --- 111
Nina Ross --- 171, 172
Noah Harris --- 110
Nyamyam --- 130
Oberon Onmura --- 194
OITA Mai --- 118
ONISHI Keita --- 118
Ophélie Dorgans --- 172
ORAI Yu --- 118
Oriana Persico --- 152
Osomo Studios --- 122, 123, 131
osvaldo cibils --- 195
OYAGI Tsubasa --- 118
Passion Pictures --- 119
Paul Bloomfield --- 111
Paul Catanese --- 173
Pedro Eboli --- 80, 81, 90

Pedro Paulo Rocha --- 212
Peter Brinson --- 128
Péter Váczy --- 111
Peter Whittenberger --- 195
Philip Mantione --- 214
Philippe Lamy --- 215
Piero Tonin --- 112
Platige Image --- 119
Playdead --- 132
Polygraphik --- 17
Po-Yen Wang --- 173
Przemyslaw Adamski --- 103
Pussykrew --- 173, 174
Quayola --- 118
Queasy Games --- 132
rachelmauricio castro --- 197
Rafaél Rozendaal --- 74, 77, 82
Ran Sieradzki --- 119
Raven Kwok --- 174
Remi Godin --- 118
Renata Gąsiorowska --- 112
Right Square Bracket Left Square Bracket Games --- 133
RMBit --- 207
Robert Clouth --- 208
Robin Dupuis --- 175
Roderick Coover --- 197
Rodolfo Valente --- 212
Roger Dean --- 188
Rolando Vargas --- 175
Ronilson Filho --- 205
Ronny Trocker --- 175
Rosana Urbes --- 80, 81, 112
Rosanna Wan --- 113
Rozita Fogelman --- 208
rubens&Joanna --- 176
Ryan Grobins --- 119
Ryann Shannon --- 113
Ryo Ikeshiro --- 176
Saigo No Shudan --- 118
Salvatore Iaconesi --- 152
Sandra Crisp --- 176
Sandrine Deumier --- 215
s-ara --- 177
SATO Masahiko --- 118
SAWAI Taaji --- 118
Sayonara Ponytail --- 50, 51, 61
Scenocosme --- 36, 37
Scott Pagano --- 177
Scott Rettberg --- 197
Sebastian Platza --- 70
SEKINE Kosai --- 118
Seth Boyden --- 113
Shaghayegh Fakhrazadeh --- 178
Shaun Wilson --- 178
Shi Zheng --- 207
Shimi Asresay --- 114
Siqi Song --- 114
Soichiro Mihara --- 50, 51, 57, 227
Splank --- 16
Stuart Pound --- 179
SUGANO Kaoru --- 118
SUKIKARA Makiko --- 118
Supinfocom Arles --- 119
Supinfocom Valenciennes --- 119
Susanna Flock --- 179
Susanne Wiegner --- 180
SWAMP --- 38, 40, 41
Szűcs Dóra Ida --- 168
Tainan National University of the Arts --- 119
Tainan University of Technology --- 119
Taiyo Kikaky Co, Ltd --- 119
Takayoshi Tsuchiya --- 50, 51, 58, 227
Takayuki Sato --- 114
TAKCOM --- 118
Takeshi Mukai --- 43
Tale of Tales --- 133

Talia Randall --- 115
TAMAKI Roy --- 118
TERAI Hironori --- 118
Tetsuya Tatamitani --- 115
Texas A&M University --- 119
The Constitute --- 70
Them Games --- 134
Thembu Rosa --- 44
Through Games --- 134
Till Maria Jürgens --- 46, 47
Timo Tuhkanen --- 215
Tina Willgren --- 181
Tobias Rosenberger --- 182
Tobias Stretch --- 115
Tom WRIGGLESWORTH --- 118
Tomasz POPAKUL --- 118
Transistor Studio --- 119
TSUJIKAWA Koichiro --- 118
Turanga Films --- 100
Ulf Lundin --- 182
Unit Image --- 119
ustwogames --- 135
Valves --- 119
Vanessa Ilana Louzon --- 183
Verena Friedrich --- 183
Victor Caire --- 115
Victor HAEGELIN --- 118
Victor Morales --- 146, 147
Vincenzo Core --- 159
Vitus Schuhwerk --- 46, 47
Viviane Vallades --- 184
Vivienne Medrano --- 116
VJ Elektroman --- 209
Votja Zak --- 184
WADA Atsushi --- 118
Wang Zhipeng --- 207
Wasaru --- 116
WATANABE Takayukim --- 118
Wataru Uekusa --- 117
Weng Wei --- 207
Wesley Rodrigues --- 80, 81, 117
WeWereMonkeys --- 119
whoun --- 198
Will Luers --- 188, 198
Wilson Borja --- 185
World Order --- 118
YAMAZAKI Shishi --- 118
Yasuhiro Yoshiura --- 50, 51, 52
YASUMOCHI Sotaro --- 118
Yes Fire --- 207
YONEZAWA Kyoko --- 118
YOSHIZAKI Wataru --- 118
Younghyo Bak --- 43
Yousif AL-KHALIFA --- 118
YUASA Masaaki --- 118
Yunsil Heo --- 24, 25
Zachary Zezima --- 117
Z-Machines Project --- 118
Zohar Kfir --- 199
Zoltá Végh --- 168

FILE SP 2014

Concepção e Organização
Conception and Organization
RICARDO BARRETO E
PAULA PERISSINOTTO

Gerência Administrativa
Administrative Management
FABIANA KREPEL

Coordenação do Educativo
Educational Coordination
ELIANE WEIZMANN

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

Assistente de Coordenação
de Conteúdo
Content Coordination Assistant
ANA BACARO

Produção de Conteúdo Web
Web Content Production
MARIA LUISA VIEIRA
MAIARA ARMELIN LEITE

Coordenação do FILE Anima+
FILE Anima+ Coordination
RAQUEL OLIVIA FUKUDA

Assistente de Curadoria do
FILE Anima+
**FILE Anima+ Curatorship
Assistant**
MONISE RIGAMONTI

Coordenação do FILE Games
FILE Games Coordination
ANITA CAVALEIRO

Coordenação do FILE Maquinema
FILE Machinima Coordination
FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

Coordenação do FILE Workshop
FILE Workshop Coordination
FABIANA KREPEL

Assistente de Relações
Internacionais
International Relations Assistant
TEREZA MORAES BARROS

Projeto de Arquitetura
Architecture Project
STELLA TEDESCO

Assistentes de Projeto de Arquitetura
Architecture Project Assistants
CAMILA TONI
FELIPE CAROLO
GHABRIELA AMORIM
RENATA FERNANDES

Identidade Visual e Projeto Gráfico
Visual Identity and Graphic Design
ESTÚDIO QUADRADÃO:
ANDREA RIBEIRO
LEANDRO LOPES

Produção Executiva
Executive Production
ANA CAROLINA CHERUBINI

Produção do FILE LED Show e do
FILE Metrô
**FILE LED Show and FILE Metro
Production**
TATIANA FARIAS

Curadoria do FILE LED Show
FILE LED Show Curatorship
RAQUEL OLIVIA FUKUDA

Interface Interativa do
FILE LED Show
**Interactive Interface of FILE
LED Show**
ANDREI THOMAZ

Assistente da Interface Interativa
do FILE LED Show
**Assistant of the Interactive
Interface of
FILE LED Show**
JULIO TADASHI

Técnicos Assistentes do FILE Metrô
**Assistant Technicians of
FILE Metro**
ANDRÉS PÉREZ BARRERA
FABIANA FARIAS

Coordenação de Assessoria
de Imprensa
Press Relations Coordination
ELIANE WEIZMANN

Assessoria de Imprensa
Press Relations
SÁVIA REIS

Tradução e Revisão
Translation and Proofreading
RAFAEL FARINACCIO
THAÍS COSTA

Audiovisual
IMAGES

Cenotecnia
Set designing
ARMAZÉM CENOGRÁFICO

Elétrica e iluminação
Electrical and lighting
LUIZ GONZAGA

Assistente de Coordenação do
Educativo
**Educational Coordination
Assistant**
FABIANA KAIBARA

Supervisores do Educativo
Educational Supervisors
FELIPE AKIRA MEDEIROS SUGANO
FELIPE FIL
RAQUEL MAIRA POIANO

Monitores
Guides
ALINE SOUZA
ANDRESSA PALOMO BALARIN
CARLA DE OLIVEIRA

CARLOS HENRIQUE REIS
CASSIO POLEGATTO
DANNY SHOJI HIROTSU
DÉBORA MACHADO VISINI
DIEGO ALEJANDRO OCHS DE MUÑOZ
ERIKA FERNANDA CASAL BARBOSA
FABIO KENDI CASTRO KANASHIRO
FILIPE MOTA SCHIRMER PEÇANHA
IVAN PAULA SANTOS MACHADO DANTAS
JÉSSICA F. GANDARA CHAVES
KARINA NANNINI
LAIS PEREIRA UESATO
LAÍS SILVEIRA DE JESUS
MARCELO SANTOS SOUSA
MARCIA RIBEIRO
MARINA CAPOBIANCO VIEIRA
MONICA RIZZOLLI
NAYANA FERREIRA DAS NEVES SANTOS
NINA CRISTINA WYATT

NINA MITI TAKEDA
PEDRO RICARDO FELIX TELLES DOS SANTOS
RICARDO ROSA
TATIANA ABITANTE
THAIS ADAMOWICZ PEREIRA
THAIS ROSSI DE SOUZA
THAYS MARTINS OYAKAWA
THIAGO VICENTE ALONSO
TIAGO FIORAVANTE
VINÍCIUS DE SANT'ANA FROTA
VITOR MATSUMOTO SÓRIO
VITÓRIA TEIVELIS

SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente
Chairman
BENJAMIN STEINBRUCH

Conselheiros
Counsellors
ELIAS MIGUEL HADDAD
LUIS EULALIO DE BUENO VIDIGAL FILHO
NILTON TORRES DE BASTOS
SYLVIO ALVES DE BARROS FILHO
FERNANDO GREIBER
NELSON ABBUD JOÃO
NELSON ANTUNES
VANDERMIR FRANCESCO NI JÚNIOR
MASSIMO ANDREA GIAVINA-BIANCHI
NELSON LUIS DE CARVALHO FREIRE
LUIZ ANTONIO DE MEDEIROS NETO
ATILIO MACHADO PEPE
SÉRGIO TIEZZI JÚNIOR
JORGE DAMIÃO DE ALMEIDA
EMÍLIO ALVES FERREIRA JÚNIOR

Superintendente em Exercício
Superintendent
DÉBORA CYPRIANO BOTELHO

Assessor Especial da Superintendência
Special Assistant to the General Manager
JOSÉ FELÍCIO CASTELLANO

Diretor da Divisão de Educação e Cultura
Director of the Department Of Education And Culture
FERNANDO ANTONIO CARVALHO DE SOUZA

FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO

Presidente em Exercício
Chairman
BENJAMIN STEINBRUCH

COMCULTURA – COMITÊ DE AÇÃO CULTURAL DA FIESP

Diretor Titular
Titular Director
FERNANDO GREIBER

Diretores Adjuntos
Associate Directors
JOSÉ EDUARDO MENDES CAMARGO
MÁRIO EUGÊNIO FRUGIUELE

CENTRO CULTURAL FIESP – RUTH CARDOSO

Gerente Executiva Interina de Cultura
Interim Executive Manager Of Culture
DÉBORA VIANA

Gerente de Projetos Culturais
Manager of Cultural Projects
ÁLVARO ALVES FILHO

Gerente Interina de Operações Culturais
Interim Manager of Cultural Operations
ALEXANDRA SALOMÃO MIAMOTO

Produtora Cultural
Cultural Producer
SUELI NABESHIMA

Encarregado Técnico
Technician in Charge
MÁRCIO MADI

Agentes de Atividades Culturais
Agents of Cultural Activities
DANIELE CAROLINA
JARBAS S. GALHARDO
LUCIANA PAULILLO

Eletricista
Electrician
Milton Machado da Costa

Núcleo de Apoio à Produção
Center of Production Support
ARLETE VASCONCELOS, DEIVID GOMES DE SOUZA, ERICA BARBOSA, JULIANA CEZÁRIO, LENI ARIETTI, THATIANA MENDES FLÁVIA GARAVELLI, ISABELLLA MAYUMI E YVANA VILELA (ESTAGIÁRIAS)

Núcleo de Comunicação
Center Of Communication
ALEX DE SOUZA, DANUSA ETCHEVERRIA
E ROSÂNGELA GALLARDO

REALIZAÇÃO

ACCOMPLISHMENT

FIESP SESI

Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.

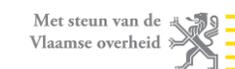
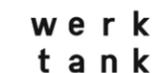
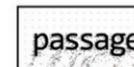
APOIO CULTURAL

CULTURAL SUPPORT



APOIO

SUPPORT



FILE.ORG.BR
FACEBOOK.COM/
FILEELECTRONICLANGUAGEINTERNATIONALFESTIVAL
TWITTER.COM/FILEFESTIVAL
#FILEFESTIVALSP

HIGHLIKE.ORG/
FACEBOOK.COM/HIGHLIKE.ORG
INSTAGRAM.COM/HIGHLIKEORG

