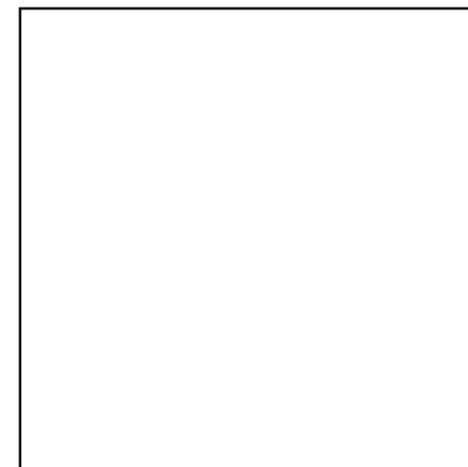


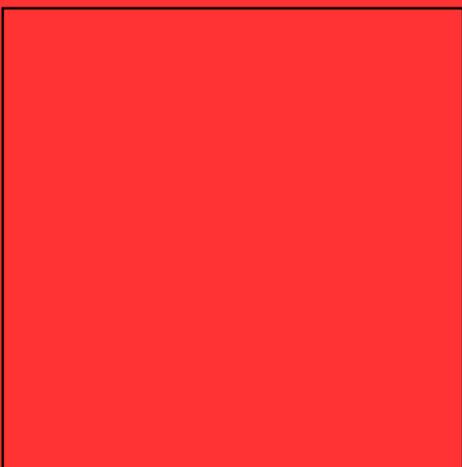


■ **FILE** POA 2011

FILE FESTIVAL
INTERNACIONAL DE
LINGUAGEM ELETRÔNICA

Ricardo Barreto
e Paula Perissinotto





MARIA
ARLETE
GONÇALVES
DIRETORA DE CULTURA/OI FUTURO



É com satisfação e orgulho que a Oi patrocina em Porto Alegre a edição 2011 do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, maior evento do gênero no país e na América Latina.

Nascido em São Paulo há onze anos, o FILE tem inserido o Brasil no contexto mundial das artes eletrônicas e digitais. Em 2006, o Oi Futuro, instituto responsável pelas ações culturais e sociais da Oi, fez circular, pela primeira vez, o FILE, levando-o para a sua sede, no Rio de Janeiro. A identificação com o projeto foi imediata.

Agora, nada mais apropriado do que programar o festival, pela segunda vez, na capital reconhecida, em toda a área do Mercosul, pela intensidade e pluralidade de sua cena cultural. Na proposta do FILE, estão características comuns aos empreendimentos criados e apoiados pelo Oi Futuro: o conceito de convergência de linguagens, a interseção da arte com a tecnologia, a diversidade de manifestações culturais e a experimentação de novas possibilidades artísticas.

O FILE POA 2011 está simplesmente imperdível, com dezenas de projetos e instalações interativas que sintetizam o que há de mais avançado na produção global. E não faltará espaço para a apreciação e o debate, quando o público

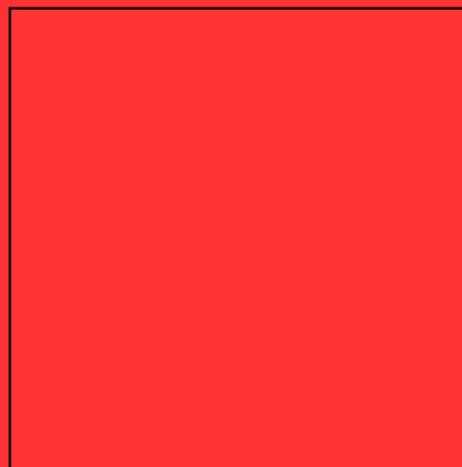
poderá ter contato direto com os criadores de algumas das mais surpreendentes obras e manifestações geradas com a linguagem do século 21.

Ao trazer o FILE para a capital gaúcha, o Oi Futuro também amplia e consolida a parceria iniciada no ano passado com o Santander Cultural.

Sejam bem-vindos.

CARLOS TREVI

COORDENADOR GERAL
DAS UNIDADES CULTURAIS
SANTANDER CULTURAL

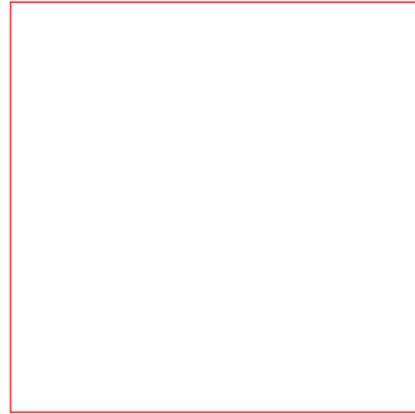


O Santander fez sua primeira parceria com o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em 2008, para a realização de uma mostra no Santander Cultural Porto Alegre. Em 2010, com a realização do FILE PRIX LUX, a primeira premiação internacional do gênero no Brasil, reafirmamos esta parceria, cujo resultado apresentamos hoje, nesta mostra, ao lado de outros artistas participantes do festival.

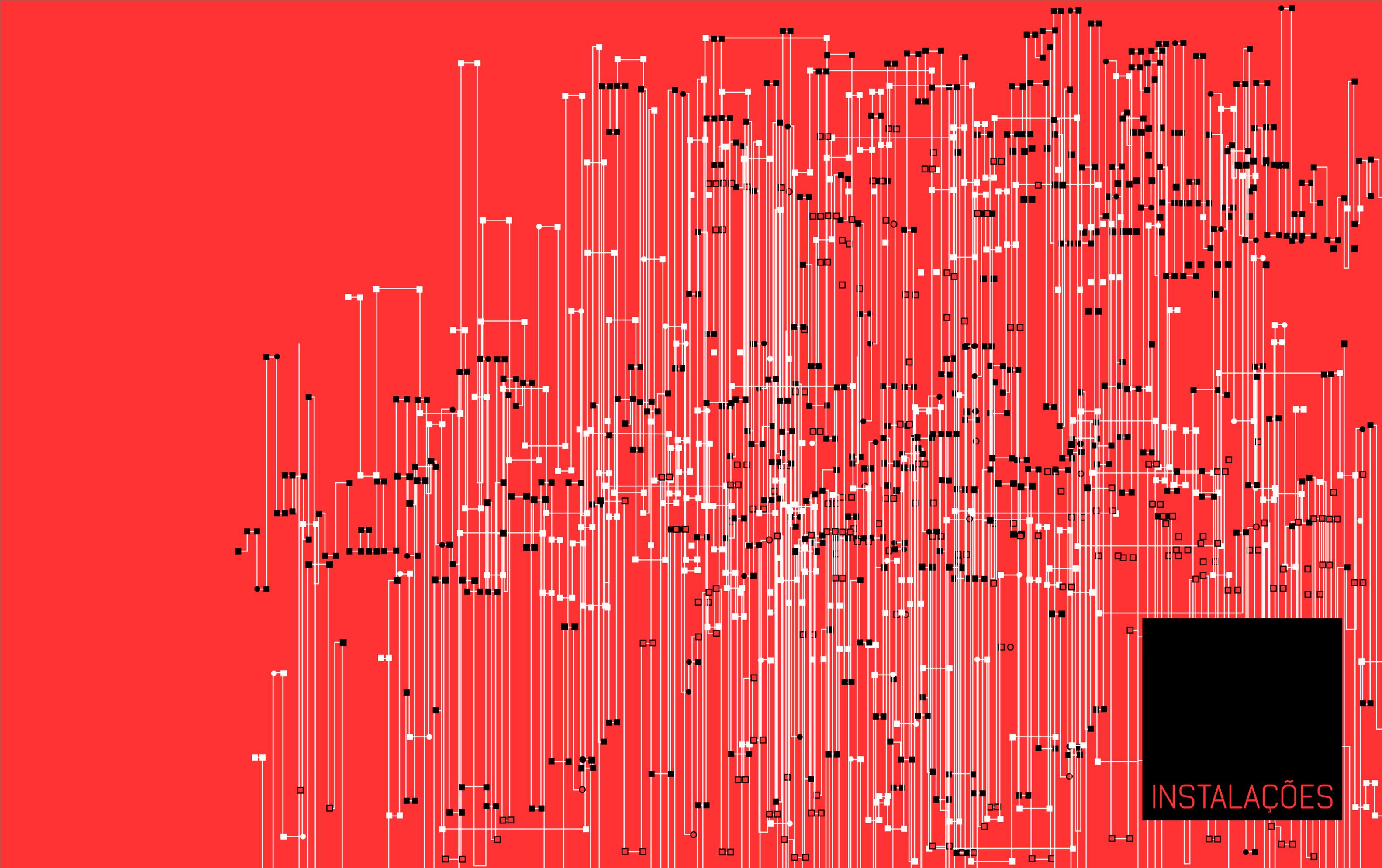
O FILE é uma iniciativa brasileira, conectada à rede dos importantes festivais mundiais do gênero, que acontece em São Paulo desde o ano 2000 com apoio do SESI, na galeria da Avenida Paulista, e busca promover e estimular as expressões estéticas produzidas para o universo da cultura eletrônica e digital.

Podemos dizer que é um programa que busca a ampla participação do público, promove o desenvolvimento dos diversos setores envolvidos e incrementa o cenário cultural local.

Por esse motivo, é uma iniciativa alinhada ao Santander, que busca inovação e interatividade em todas as suas iniciativas. E nada mais inovador, contemporâneo e interativo que a cultura digital, as novas mídias e as novas linguagens artísticas que você vai encontrar nestas Galerias e Grande Hall.



CLIQUE NOS CAPITULOS
PARA NAVEGAR ÍNDICE

The image features a dense network of white lines connecting various nodes on a red background. The nodes are represented by small black squares and white circles, some of which are filled. The network is highly interconnected, with many lines crossing each other. In the bottom right corner, there is a black rectangular box containing the word "INSTALAÇÕES" in white, uppercase letters.

INSTALAÇÕES

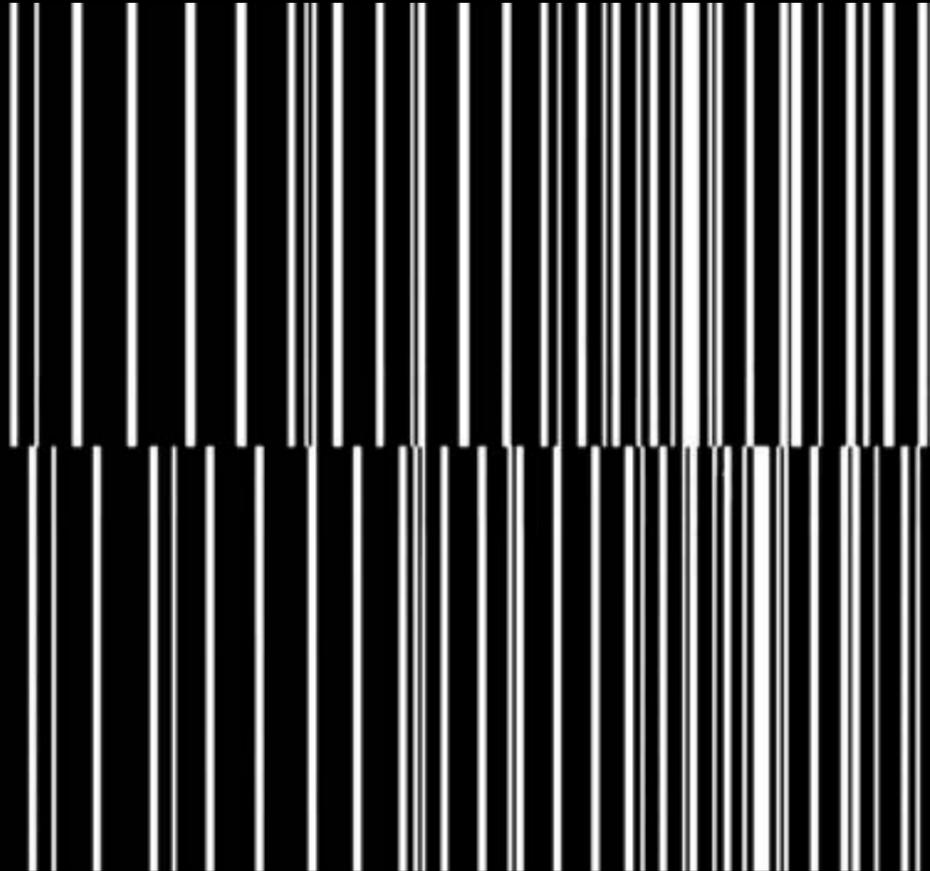
BJØRN ERIK HAUGEN

REGRESS

Noruega



“Regress” é um vídeo generativo feito para enfatizar tanto o aspecto agressivo do vídeo como uma desconstrução da própria mídia do vídeo. Esse vídeo é basicamente muita luz piscando, que é percebida como uma tradução em imagens. O título “Regress” indica a feitura do vídeo, a tradução de um arquivo de vídeo em áudio e novamente em vídeo. Isso resulta em um vídeo totalmente diferente. “Regress” significa ao mesmo tempo uma volta a algo e em filosofia uma série de declarações em que um procedimento lógico é continuamente reaplicado a seu próprio resultado sem chegar a uma conclusão útil (por exemplo, definir algo em termos de si mesmo).



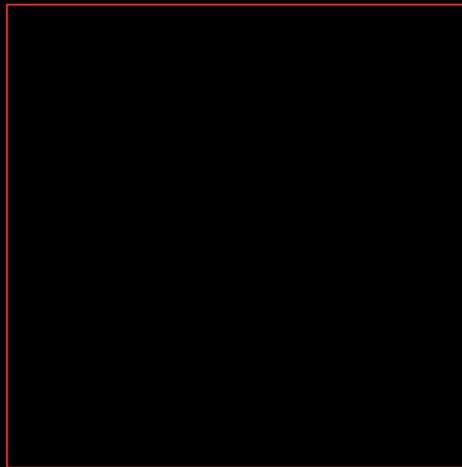
■ BIO

Bjørn Erik Haugen (1978) terminou o mestrado na Academia Nacional de Oslo (Noruega) em 2007. Ele trabalha principalmente com instalações de vídeo e som, mas não tem limite para as mídias, formatos ou materiais que usa em sua produção artística. Trabalha a partir de uma plataforma conceitual em que a ideia antecede o

material e o modo de expressão. Seu trabalho se concentra em problematizar como diferentes mídias se fundem em nossa percepção da realidade e têm um impacto no modo como vemos o mundo. Seus vídeos foram mostrados na exposição nacional de outono na Noruega e em Viena, no LOOP Barcelona e Art Video Screening na Suécia. O canal de TV nacional da Noruega, NRK, também exibiu um trecho do vídeo.

DENNIS SUMMERS

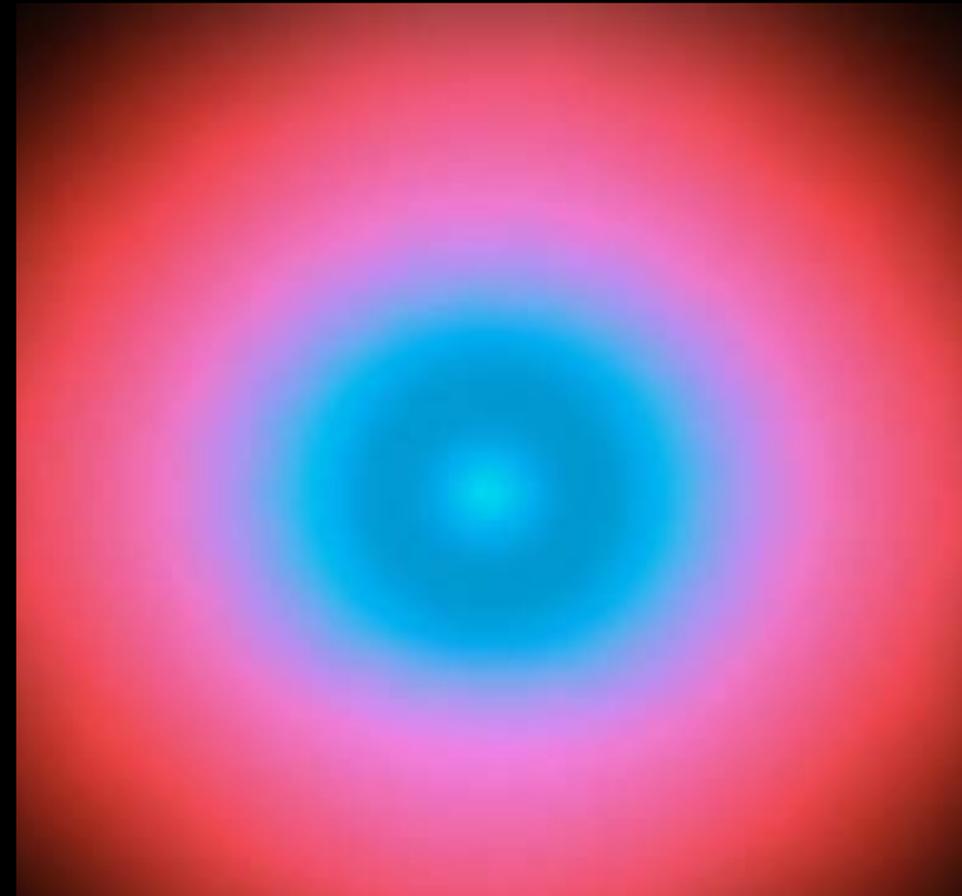
PHASE SHIFT VIDEOS
Estados Unidos



Os vídeos desta série foram inspirados na primeira fase da música shift de Steve Reich. A primeira que foi criada coloca analogicamente dois conjuntos de cores, cada qual percorrendo todas as cores do espectro, um contra o outro, conforme lentamente saem de fase. Eles voltam à fase depois de aproximadamente 15 minutos, e nesse ponto a peça entra em loop contínuo. Embora em outras peças desta série as formas e arranjos de formas e algumas das cores se tornem mais complexas com o tempo,

no nível básico o sistema generativo permanece o mesmo. Essas peças podem ser experimentadas em diversos níveis. Elas são visualmente muito belas, por exemplo, as formas às vezes parecem mudar de tamanho, ou até se mover,

quando na realidade nada foi alterado a não ser as cores. Além disso, como a arte abstrata em geral, sua interpretação é aberta à opinião do espectador. E, finalmente, para muitos elas criam uma experiência meditativa absorvente.



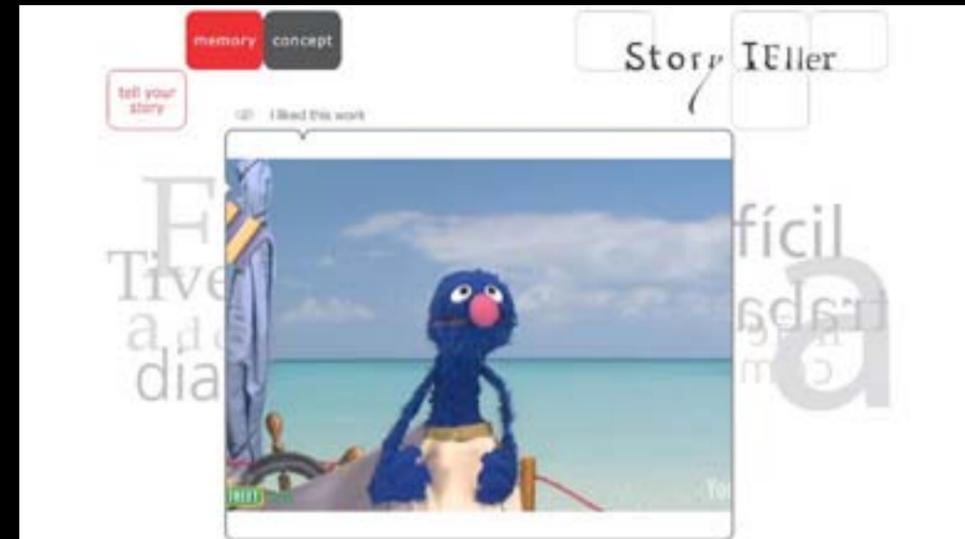
■ BIO

Dennis Summers expõe seus trabalhos em diversos gêneros e mídias em vários países há 20 anos. Seu atual trabalho memorial, "The Crying Post Project", foi iniciado em 2001. Em um contraste marcante, em 2005 ele começou uma série de vídeos abstratos com "campos de cores". Um destes foi premiado e adquirido pela Bienal Internacional de Arte Contemporânea, em Almeria, Espanha, 2006. Esses vídeos foram descritos como hipnóticos, belos e complexos. Seus livros de arte e vídeos estão em coleções de vários museus importantes.

ELIANE
WEIZMANN,
FERNANDO
MARINHO &
LEOCÁDIO NETO
STORY TELLER

Brasil

"Storyteller" é uma narrativa digital cuja proposta é contar histórias contextualizadas num tempo e espaço descrevendo situações reais complexas e multidimensionais que caracterizam a experiência das pessoas. Estas histórias são contadas através de cenas resgatadas de vídeos de diversos contextos, editados de acordo com os temas digitados pelos interatores. "Storyteller" escolhe, se apropria e edita histórias dando novos sentidos e visualidades às narrativas.



■ BIO

Eliane Weizmann é Mestre em Artes Visuais pela Unesp (2006), possui graduação em Licenciatura em Educação Artística pela FAAP (1990). É coordenadora do educativo do FILE e coordenadora adjunta do curso de Produção Multimídia do IED Instituto Europeo di Design.

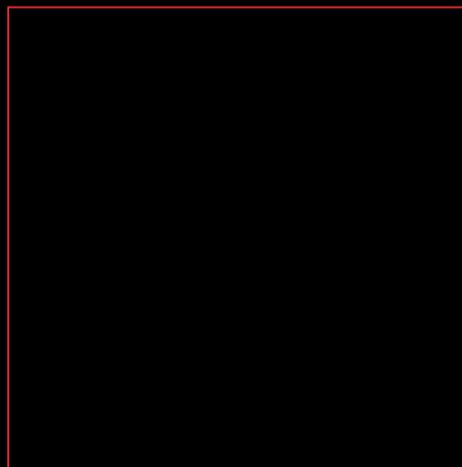
Fernando Marinho, designer e professor, pós-graduado em Design de Hipermídia pela Universidade Anhembi-Morumbi, 2004. Ministra aulas na Universidade Tiradentes em Aracaju. Leocádio Neto, Designer, Diretor de criação, graduado pela UFPE- Universidade Federal de Pernambuco em Desenho Industrial/ Comunicação Visual em 1989 e pós-graduado em Design de Hipermídia pela Universidade Anhembi-Morumbi, 2004.

Os três autores participaram conjuntamente do 2004 Webart Second Montenegrin Juried Competition – Iugoslávia, MAF05 - Tailândia, prog:ME 2005- RJ, FILE SP 2004, FILE SP 2008, FILE RIO 2009. Publicaram artigo no GA2004 - 7th Generative Art Conference – Milão, no 6º Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, P&D, 2004 e no 7º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília, 2008.

ERNESTO KLAR

LUZES RELACIONAIS

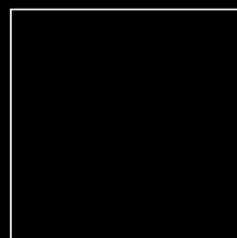
Estados Unidos e Venezuela



“Luzes Relacionais” (Relational Lights) é uma instalação interativa audiovisual que explora a relação das pessoas com o caráter orgânico-expressivo do “espaço”. A instalação usa luz, som, neblina e um sistema

de software customizado para criar um espaço-luz tridimensional de morphing (metamorfose), em que os espectadores participam ativamente, manipulando-o com sua presença e seus movimentos. “Luzes Relacionais” é uma homenagem à obra e à pesquisa estética da artista brasileira Lygia Clark. A obra funciona como um organismo vivo, com ou sem a presença e a interação dos espectadores. Quando os espectadores saem da área de rastreamento ativo, o sistema começa seu próprio diálogo com o espaço através de extrusão e transformação de sequências de formas geométricas luminosas. Quando os espectadores penetram e interagem com o espaço-luz projetado, uma expressão coletiva e participativa do espaço se desdobra. “Luzes Relacionais” amplia o tecido tridimensional do espaço, tornando-o visível, audível e tangível aos participantes. A experiência estética resultante incentiva entre os participantes um processo relacional infinito de moldar o espaço.





ERNESTO
KLAR
LUZES RELACIONAIS

“Luzes Relacionais” é um projeto patrocinado pela Fundação para as Artes de Nova York. Este projeto foi parcialmente viabilizado por verbas do Conselho de Artes do Estado de Nova York. Um apoio adicional foi fornecido pelas generosas doações da Fundação Greenwall e do programa de Verbas de Conclusão de Centro Experimental de Televisão. Este último é patrocinado pelo Programa de Cinema e Mídia Eletrônica do Conselho de Artes do Estado de Nova York.

ASSISTENTE DE PROGRAMAÇÃO: Joon Y. Moon ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Josef Bull, Ryan Hale FOTOGRAFIA: Mario Ladera AGRADecIMENTOS: Katharina Rosenberger, Flavio Gaete, Giampaolo Klar, Elizabeth Klar, Mark Stafford, Anton Marini, Tom Swirly, Bettina Johae



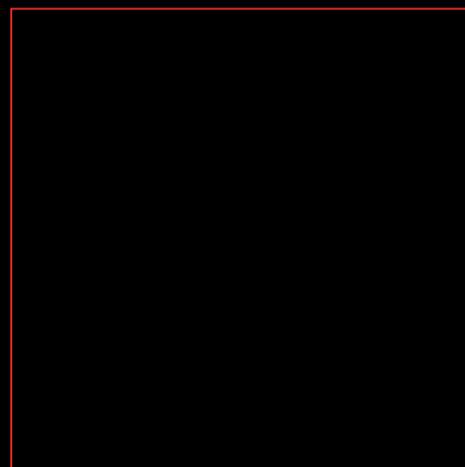
■ BIO

Ernesto Klar é um artista de novas mídias e educador baseado na cidade de Nova York. Seus trabalhos artísticos exploram o potencial poético de revelar e transformar o imperceptível. As obras de Klar foram apresentadas em Eyebeam, Pulse Art Fair NY, ICA em Boston, SHARE Festival em Turin e Artificial Light Art Museum em Eindhoven (Holanda), entre outros. Klar tem mestrado da Parsons The New School For Design e Berklee College of Music. Atualmente é professor na Parsons The New School For Design em Nova York.

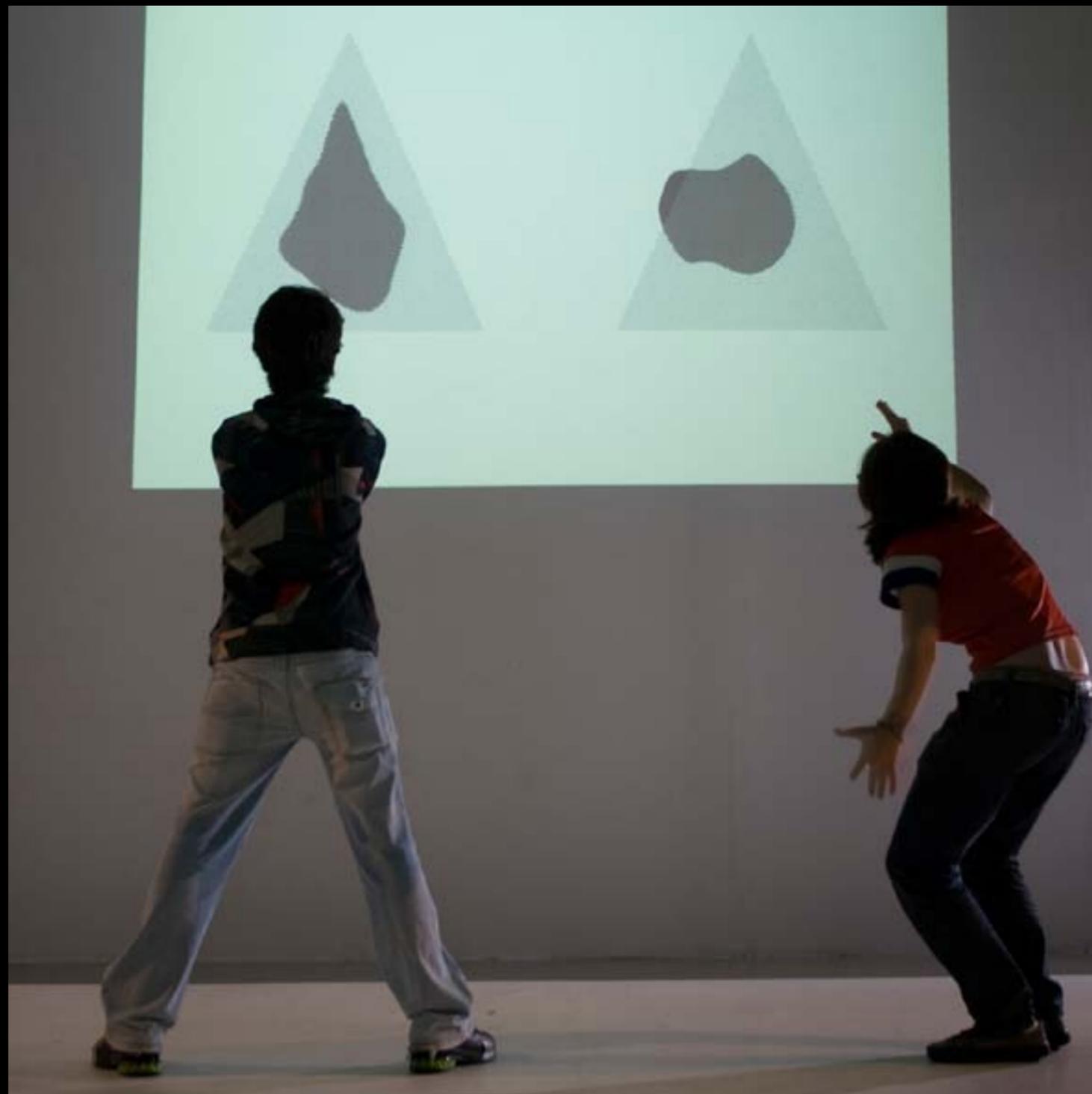
FABIANO ONÇA & COLMEIA

TANTALUS QUEST

Brasil



“Vá, meu filho, seja sempre o melhor e exceda os outros.” A frase lapidar do rei Peleu para seu filho Aquiles, quando este estava prestes a embarcar rumo a Tróia, define bem o espírito pelo qual nossa civilização, desde então, tem percorrido os caminhos tanto da vida quanto do jogo. Esta maneira de jogar é o que Caillois enxerga, em sua classificação dos jogos, como agôn, a disputa. Quer num jogo de xadrez, como diante de um não menos afamado jogo eletrônico como Enduro, ou ainda imerso em novos clássicos como Halo, permanece subjacente o ideal dos aristoi gregos - vencer pela excelência, triunfar

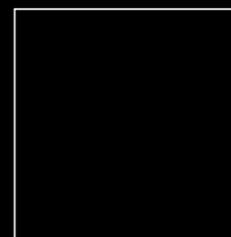


sobre outros homens, ou ainda sobre máquinas que simulam a inteligência dos homens. O que importa é, em última instância, banhar-se na glória da vitória para, logo após, saciado o ímpeto de conquista, voltar-se para um novo desafio - os gregos, para outra guerra, os gamers, para outro jogo. Mas o que pensar diante de um gênero de jogos cuja

maior característica é justamente roubar de seus participantes o apogeu da conquista final? Que poderíamos dizer dos MMORPGs, jogos que enredam as pessoas numa teia sem fim, feita de tarefas, missões, apoios, alianças, rixas e vinganças entre pessoas e guildas? Onde a vitória se espalha por todas as tarefas, a ponto de tudo permear - e, por conseguinte, não se materializar afinal em lugar algum?



FABIANO ONÇA
& COLMEIA
TANTALUS QUEST



Que poderoso pilar civilizatório este gênero faz tremer, ao aparentemente oferecer aos jogadores agon, mas sub-repeticionalmente transmutar sua natureza, culminando por oferecer aos novos guerreiros uma eterna lida, um doce suplício de Tântalo, onde a vitória final sempre parece próxima, mas afigura-se ao final sempre distante? Esse é o questionamento do aparato ao lado. Bolas, triângulos, quadrados. O que importa não é mais a vitória, mas sim o transpirar coletivo, a luta por conseguir cumprir uma meta. Aliás, que venham as metas. Bolas, cruces, retângulos, ou, se preferirem,

dragões, minotauros e trolls. O que importa é o estar-junto, é debater-se coletivamente contra as dificuldades e conquistar em conjunto a vitória. Afinal, qual o fulcro da mudança? O que, neste gênero, realmente importa: vencer ou, como tanto insiste Maffesoli, pertencer?

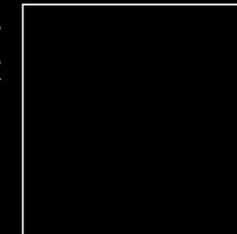
■ BIO

Fabiano Alves Onça é paulistano, casado e grande fã de jogos desde pequeno. E foi esta paixão que fez com que este jornalista formado pela Universidade de São Paulo criasse, aos 20 anos, seu primeiro jogo de tabuleiro. Dali para frente, os jogos só fizeram aparecer, mais e mais, de diversas maneiras, em sua vida. Como jornalista, Fabiano foi responsável pela criação do canal de games do Terra e posteriormente da extinta Super 11, onde ajudou a criar um dos primeiros e mais populares servidores de jogos do país. Atualmente, é colunista (de games, claro!) da revista Playboy desde 2006, bem como de diversas outras publicações da editora Abril, como Mundo Estranho, Grandes Guerras e Superinteressante. Como



criador de jogos, publicou diversos títulos no mercado nacional (Malhação 1, Malhação 2, Marvel Heroes, Bob Esponja e o Sanduíche Maluco, Mickey no Zôo, etc...), mas o grande salto ocorreu quando, em 2004, tornou-se o primeiro (e até agora único) brasileiro a vencer, com

FABIANO ONÇA
& COLMEIA
TANTALUS QUEST

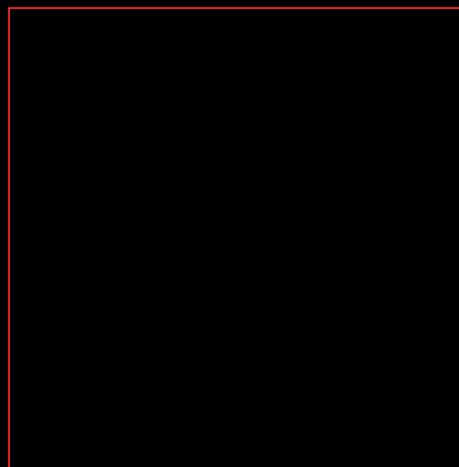


o jogo Waka-Waka Island, a 23ª edição do prestigioso torneio internacional de jogos de tabuleiro promovido pela rede de ludotecas de Paris. Em 2008, este mesmo jogo foi publicado na Alemanha sob o nome de Vlneta. Finalmente, na área acadêmica, formou-se Mestre pela Universidade de São Paulo, em 2007. Sua dissertação versava sobre o universo dos MMORPGs e sobre nossas próprias concepções a respeito do que seja jogar. Em 2005, foi agraciado com a publicação de um artigo no FILE (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas).

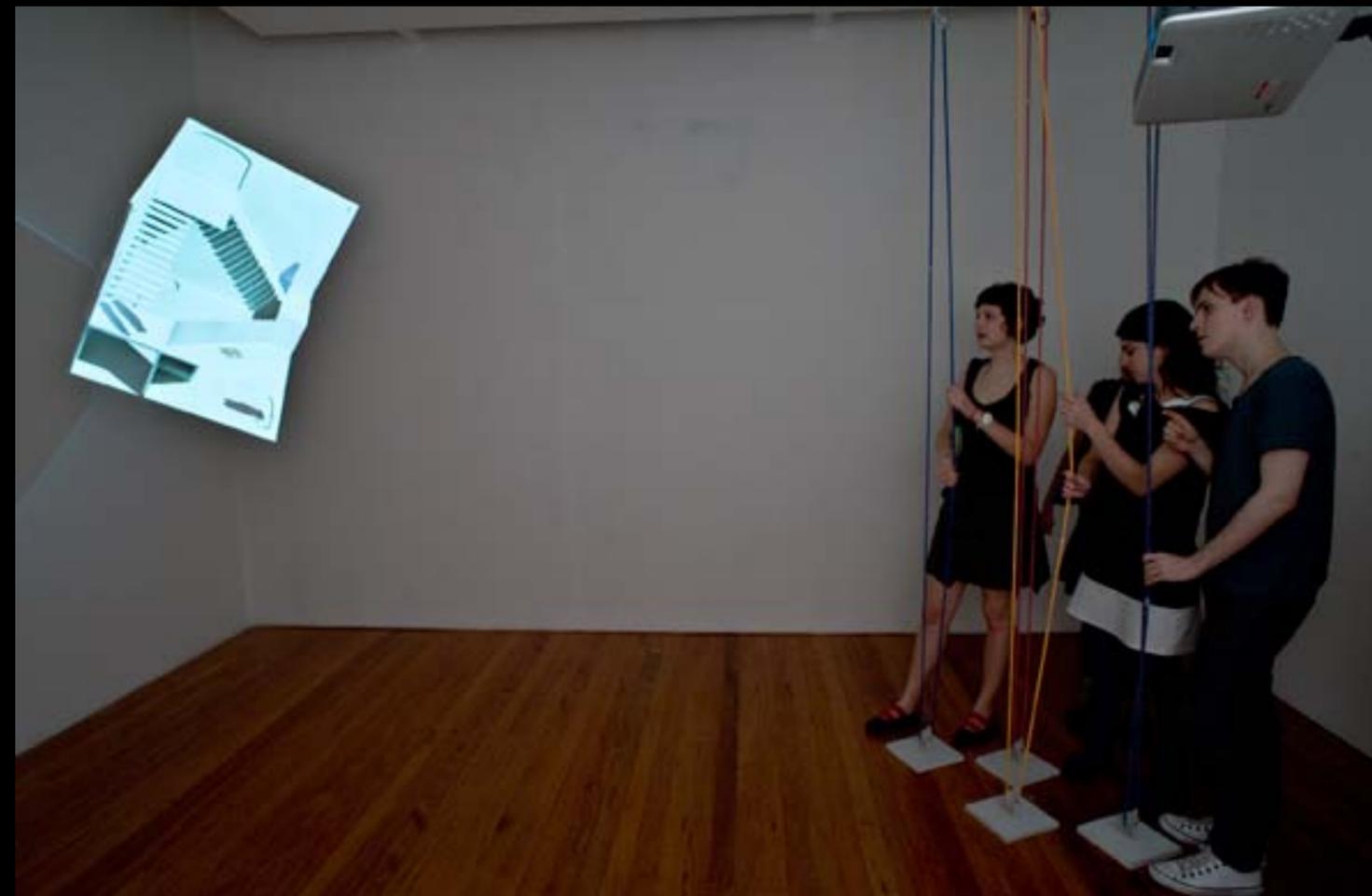
GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

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

Brasil



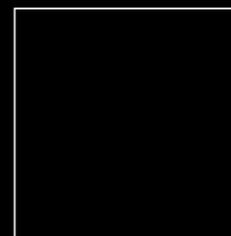
“Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told” é uma instalação interativa, em que se buscou criar um conflito entre o interator e o próprio sistema da interação. O conceito foi inspirado na obra “Se um Viajante numa Noite de Inverno”, do autor cubano Ítalo Calvino, em que o leitor é interrompido em sua leitura em momentos de clímax da história. Nessa mesma direção, a instalação é uma brincadeira, um jogo entre o autor-modelo (narrativa em si) e o leitor-modelo (interator), uma metáfora de uma história que não quer ser contada. Neste jogo, o sistema foi programado para conduzir a narrativa ao caos e o interator é desafiado a organizar



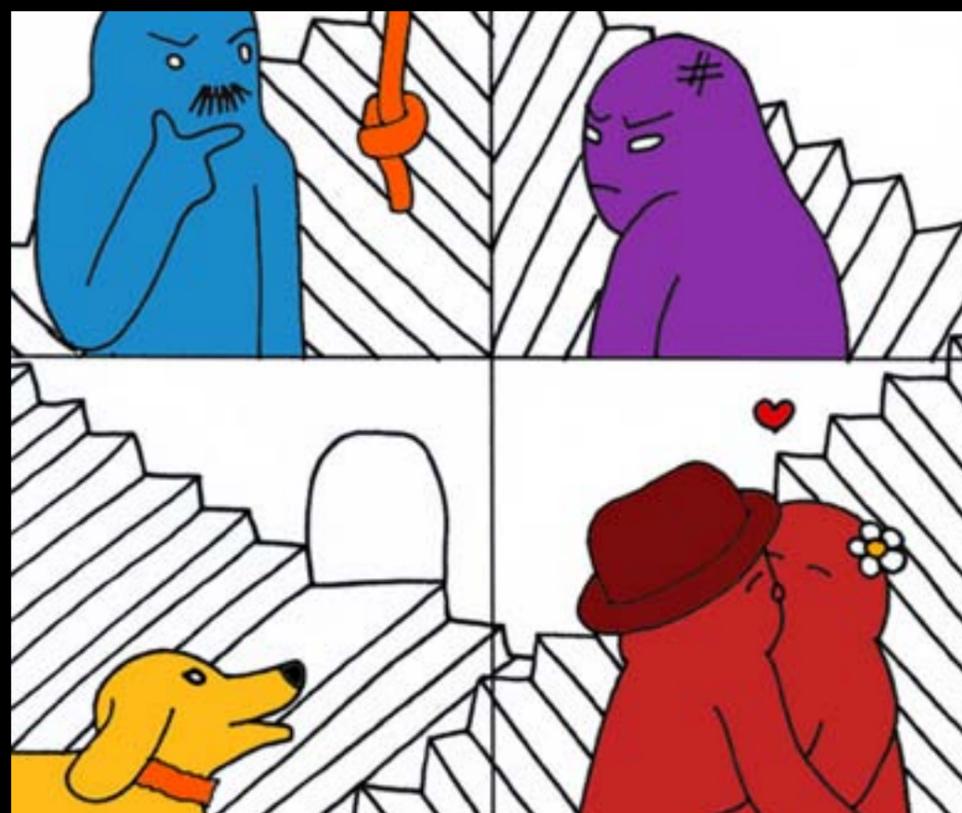
narrativamente as imagens e os sons disponíveis.

Considerando a narrativa como algo que se desenvolve no tempo e no espaço, esta instalação se constitui como um experimento narrativo em que se busca a relativização espaço-temporal. Para isso, são projetadas em uma maquete imagens de quatro situações

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



narrativas. Nessa maquete, construída buscando-se um espaço relativo aos moldes do que fez Escher em seu quadro "Relatividade", os conteúdos narrativos estão inter-relacionados e permitem diferentes camadas de interpretação ao interator. A interação com as histórias é realizada através de quatro cordas, uma para cada situação narrativa. A ideia é que o interator, ao manipular as cordas, tente tornar inteligíveis os elementos narrativos disponíveis, ao mesmo tempo em que o sistema foi construído e programado para conduzi-los ao caos.



■ BIO

Graziele Lautenschlaeger é bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e contribuiu na criação do Laboratório Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LAbI) da mesma universidade (2006-2007). É mestranda pelo programa de pós-graduação em

Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e participa do Núcleo de Estudos de Habitares Interativos - Nomads.usp (2007-2009). Entre março e setembro de 2008, realizou estágio de pesquisa no Departamento de Cultura da Interface da Kunstuniversität Linz, na Áustria.

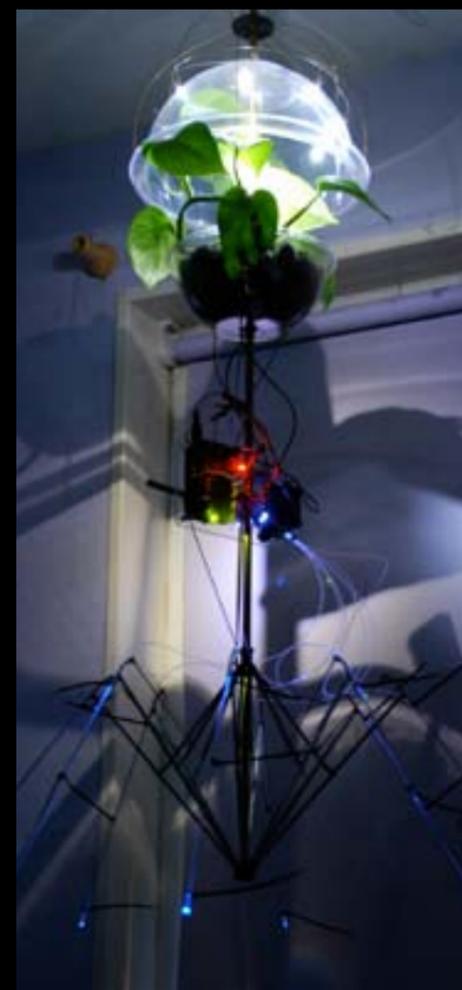


“Breathing” trata-se de uma criatura híbrida com base na comunicação entre um organismo natural (planta) e um sistema artificial. Na base deste sistema encontra-se uma planta Jibóia (*Epipremnum pinnatum*) cujos sinais eletrofisiológicos são monitorados por um dispositivo analógico-digital de maneira a controlar uma interface robótica composta de estrutura mecânica, fibra ótica e leds (light-emitting diodes). O dispositivo que monitora a planta é composto por um medidor de resistência galvânica (Galvanic Skin Response), adaptado de forma a medir variações de resistência elétrica na superfície de folhas vegetais, associado a um microcontrolador do tipo “arduino”.

GUTO NÓBREGA

BREATHING

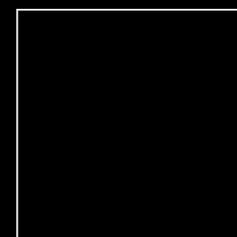
Brasil



■ BIO

Guto (Carlos) Nóbrega é Doutor (2009) pelo Planetary Collegium (CAiiA-STAR), sediado na School of Art and Media, University of Plymouth UK, onde desenvolveu pesquisa sob orientação do Prof. Roy Ascott durante 4 anos de bolsa de doutorado pleno pela CAPES. Sua pesquisa de caráter transdisciplinar nos domínios da arte, ciência,

tecnologia e natureza investiga como a confluência desses campos (em especial nas últimas décadas) tem informado a criação de novas experiências estéticas. Este estudo traz como resultado um intervenção prático-teórica no campo da arte com foco nas ideias de interatividade, telemática, teorias de campo e nas recentes pesquisas em biofotônica. Os trabalhos de Guto Nóbrega tem sido apresentados internacionalmente em conferências e exposições tais como: Arizona College of Fine Arts -Arizona US, ISEA Singapore, University of Quebec in Montreal s Coeur des Sciences, University of Applied Arts Vienna, Sala Parpalló - Valência Spain, LABoral - Centro de Arte y Creación Industrial, Gijon Spain, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación Universidad del País Vasco - Bilbao Spain, International



GUTO
NÓBREGA
BREATHING

Institute Of Biophysics Neuss Germany, Roland Levinsky Building, University of Plymouth UK, Art Centre Plymouth UK, Barbican Theatre Plymouth UK, Cornerhouse - Manchester UK. Seus textos tem sido publicados largamente em journals e livros. Guto Nóbrega é artista, pesquisador, Mestre em Comunicação, Tecnologia e Estética pela ECO-UFRJ (2003) e Bacharel em gravura pela EBA-UFRJ (1998) onde é professor e leciona desde 1995.

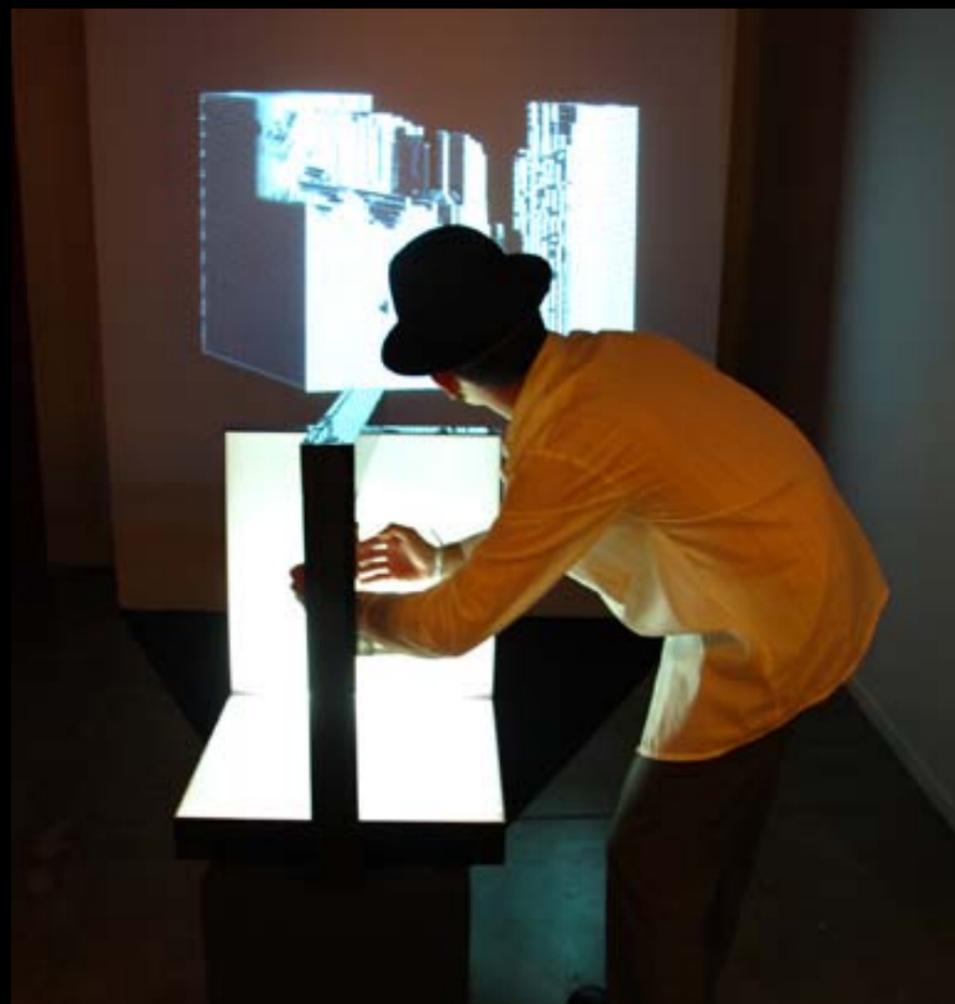
JARBAS JÁCOME

VITALINO

Brasil

“Vitalino” é uma instalação na qual o visitante é convidado a fazer uma escultura digital usando os movimentos dos dedos capturados por duas webcams posicionadas perpendicularmente sobre uma estrutura com iluminação controlada. A escultura é sintetizada por processamento de imagem através de uma função de intersecção

das extrusões das silhuetas dos dedos capturados por cada câmera e desenhada utilizando-se o conceito de voxel, isto é, pixel em três dimensões. O nome dessa instalação é uma referência ao artesão pernambucano que dizia que, em sua terra, era mais importante que se aprendesse a usar as mãos do que a cabeça. Use as mãos, não use a cabeça, para modelar no barro de voxels, onde o tato físico não existe.



■ BIO

Músico e mestre em Ciência da Computação pelo Cin-UFPE, pesquisando sistemas de tempo real para processamento audiovisual. Recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia 2009 e o Prêmio Rumos Itaú Cultural Arte-Cibernética 2007. Participou dos seguintes eventos: FILE-RIO 2009, FILE-SP 2008, Arte.Mov 2009, On_Off 2009, Zona Mundi 2009 e Emoção Art.ficial 4.0. Sua graduação e mestrado resultaram no software livre ViMus. Foi guitarrista da banda Negroove e do coletivo re:combo.

JERAMAN & FILIPE CALEGARIO

MARVIM GAINSBUG

Brasil



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

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

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



■ BIO

Filipe Calegario é pesquisador, músico e artista multimídia graduando em Ciência da Computação pela UFPE. Membro de um dos 5 grupos selecionados pelo Nokia Push N900, apresentou trabalhos em eventos como o Nokia Push Showcase

e a Digital Sensations, ambos em Londres, em 2010.

Bacharel em Ciência da Computação pela UFPE, Jeraman é pesquisador, Creative Developer e artista multimídia. Em 2009, foi premiado com o Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética.

JULIANA CERQUEIRA

CORPO DIGITALIZADO

Brasil

“Corpo Digitalizado” é uma pesquisa em que a artista trabalha aspectos da arte que dizem respeito à participação do público e, conseqüentemente, às questões sociais e relativas à compreensão contemporânea do corpo humano. Ela propõe que as pessoas da nossa sociedade, deste nosso mundo veloz, parem por segundos e doem uma pequena parte do seu tempo – ideia principal do trabalho – e seu corpo, através da digitalização, deixando uma parte de si, um dado, e que estes, ligados uns aos outros, transformem-se em um só corpo digitalizado.



■ BIO

Nascida em Belo Horizonte, MG, hoje reside na cidade do Rio de Janeiro. Formada em pintura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, fez workshop de arte-tecnologia com Bia Medeiros na Escola de Artes Visuais Parque Lage e com Eduardo Kac na Feira de Tecnologia de Petrópolis. Frequentou também na EAV as aulas do professor Luis Ernesto e na Universidade Federal Fluminense cursou fotografia pela Kodak. Trabalhou como assistente do artista plástico Daniel Senise, em seu ateliê, no ano de 2008. Nesse mesmo ano, foi assistente na montagem e desmontagem da instalação “O Sonho da Planta do Escritório” dos artistas Gerda Steiner e Jörg Lenzlinger, na exposição “Os Trópicos” - CCBB -Rio. Ajudou na montagem da exposição “Repetir repetir” de José Paulo, no MAC -Niterói. Trabalha e pesquisa hoje performance e arte-tecnologia, realizando algumas exposições, performances, vídeos, ações e projetos nessa linha.

LEO NUÑEZ

GAME OF LIFE

Argentina

Esta obra faz parte de uma série de projetos que se pautam na possibilidade de intervir em sistemas complexos a partir da integração do espectador como elemento perturbador do comportamento desses sistemas. "Game of life: Sistema intervenido" incorpora o espectador, que pode intervir nesse

algoritmo de vida artificial, modificando o estado da obra e o comportamento do sistema. Durante muito tempo as ciências se preocuparam com a explicação e a reprodução da vida. Exemplo disso é a vida artificial. Na atualidade a ciência deixou de apenas buscar atingir esses objetivos e passou a propor a intervenção da natureza. Este trabalho se pauta nessas questões, não se restringindo à criação de padrões de vida artificial e sim propondo a intervenção do próprio sistema, atingindo, assim, estados emergentes dentro do sistema por meio da intervenção de agentes externos a ele.

■ BIO

Nascido em 1975 em Buenos Aires, Argentina. Estudou sistemas de engenharia e projeto de imagem e som. Atualmente termina uma graduação em artes eletrônicas na UNTREF (Universidad Nacional Tres de Febrero, Buenos Aires). Trabalha como professor no IUNA (Instituto Universitario

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



LUIS FELIPE CARLI

COMPLEXIDADE
ORGANIZADA

Brasil

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

desmanchando formações, forçando misturas. Os movimentos aqui não geram certezas e atitudes, eles modificam momentaneamente o espaço em que as unidades estão inseridas, transformando a imagem gerada, que é fruto do ambiente e das relações das unidades, e não de um objetivo concreto.



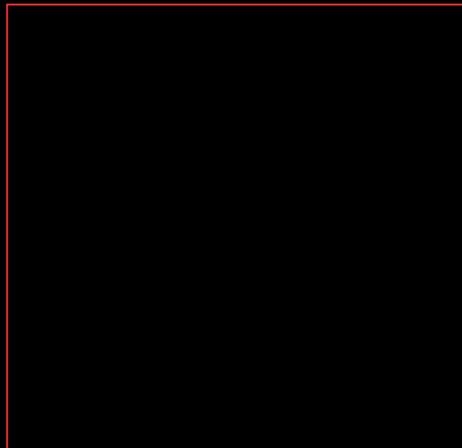
■ BIO

Luis Felipe Carli é formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, onde desenvolveu a pesquisa sobre Complexidade Organizada e Emergência na Produção de Imagens Gráficas. Ele também é sócio-diretor do Estúdio Origami desde outubro de 2007, tendo desenvolvido trabalhos para Oi telefonia, MTV Brasil, WallMart, Embraer, entre outros. Faz parte do Grupo de Pesquisa Design, Ambiente e Interfaces, sediado na FAU-USP.

RAQUEL KOGAN

REFLEXÃO#3

Brasil



Em reflexão#3, a projeção dos números, gerenciada por um computador, acontece na parede, dando a impressão de texto lido. Sua imagem é refletida no piso em um espelho d'água, criando assim um movimento contínuo, mas nunca repetido com o reflexo de posto e seu oposto; como se os números subissem de um espelho a outro, sucessivamente, já que a imagem que sobe é sempre aquela que estava refletida. Uma reflexão da reflexão (reflexão - a

identidade de entrar em si, de sair de si, da vivência e da distância). Refletir a imagem, refletir os outros e a si mesmo, integrar o olhar externo. A obra é feita de elementos que agem uns sobre outros e sobre o próprio espectador, quando sua própria presença é projetada na parede, fazendo a projeção desaparecer e colocando no seu lugar a sua sombra e ao mesmo tempo a projeção é deslocado para suas costas, fazendo desaparecer e aparecer sob vários pontos de vista, vazios expostos - vazios supostos em uma rede de relações. A interação usuário/obra ocorre de duas maneiras: no corpo do interator dependendo de sua posição no espaço expositivo (quando sua sombra é projetada na parede e o trabalho em suas costas); e em um teclado, no qual, quando acionado pelo usuário modifica



a rapidez da queda / subida dos números na projeção. Com isso as relações se modificam, já que o outro e não somente você pode alterar e interagir com a obra, alguém mais esta interagindo com o teclado da maneira que bem entender e alterando assim a sua percepção e a de todos outros no espaço.

RAQUEL
KOGAN

RELER

Brasil



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

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



Leonardo Crescenti

RAQUEL
KOGAN
RELER

integrado, especialmente desenhado para a obra, dispara o som pré-gravado da voz daquele que selecionou esse trecho do seu livro predileto, com no máximo quatro minutos. Simultaneamente, no espaço expositivo, todos os textos sendo "lidos", isto é tirados da prateleira e abertos, vão se somando uns ao outro por uma interface conectada ao computador, formando um som quadrifônico no ambiente, em tempo real. Criando assim um palimpsesto de vozes, timbres, idiomas que vai se modificando continuamente a medida que ocorrem novas retiradas e devoluções dos livros.

Nessa instalação imersiva interativa a presença do interator e suas escolhas pessoais são parte de tantas outras escolhas individuais, que juntas, formam a voz da instalação.

■ BIO

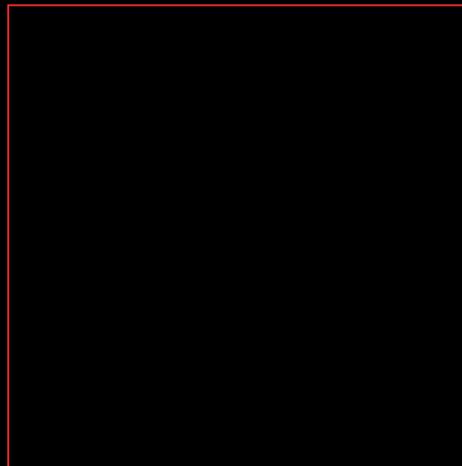
Formada em arquitetura. Premiada no Transmídia Itaú Cultural 2002, faz *reflexão#1*, apresentada também no *Ciber@rt*, em Bilbao. A investigação sobre agenciamento de espaços nas mídias digitais prossegue em projeção; na intervenção 401; *au.to-re.tra.to 1*; *ocupação#1*; *reflexão#2* na exposição *cinético_digital* no Itaú Cultural e no ZKM Centro para Arte e Mídia Karlsruhe, *reflexão#3* no Festival *Art@outsiders* em Paris. O objeto *rever* é exposto no Centro Cultural da Espanha em Montevideu;

a vídeo-instalação *mov_ing* no Festival *Transitio mx2* no Mexico, *Ctrl V+Ctrl C* no Sesc Pompeia e nas Olimpíadas Culturais em Vancouver na exposição *code live*. Participa do 2º Festival *arte.mov*, recebendo menção honrosa com *me//at*, e no 3º com a instalação *memo_ando*, parceria com Lea van Steen. Executa também em parceria com Lea a vídeo-instalação "ponte", mostrada no Sesc Paulista, no Festival Internacional de Arte e Cultura Digital Gran Canarias e na exposição *Geografia Celular* Fundação Espaço Telefônica de Buenos Aires. Executa a instalação interativa "reler" para a 4ª Bienal de Arte Tecnologia Emoção *Art.ficial*, participa do *File 2010*, sendo premiada no *Prixlux*. Mostra a obra 5x no festival *Continuum* em Recife.

REJANE CANTONI & LEONARDO CRESCENTI

SOLO

Brasil



Imagine uma superfície plana, metálica e polida. Formada por chapas de 1 x 1 m de alumínio náutico, cada chapa está apoiada em seu centro e todas estão conectadas entre si.

Ao caminhar sobre este "Solo", o peso do seu corpo gera efeitos semelhantes ao de uma pedra que cai sobre a superfície da água parada: as chapas se inclinam e como gangorras interconectadas provocam ondas que se propagam radialmente. O movimento do metal contra metal gera sons e a superfície metálica em movimento propaga reflexos de luz pelo ambiente.



"Solo" recria de forma sólida a superfície da água num contraponto entre as matérias. O metal em movimento percebe-se líquido. Reage à presença de um ou vários interatores simultâneos

e reproduz um jogo entre forças e equilíbrio. Por meio de uma seqüência de causalidades, cada placa propaga luz e som através da animação progressiva da superfície discretizada.

■ BIO

REJANE CANTONI

Nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação.

■ BIO

LEONARDO CRESCENTI

Nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

RICARDO BARRETO, MARIA HSU & AMUDI

FEELME

Brasil

“feelMe” é uma obra que pela primeira vez transmite à distância a sensação tátil. Nosso trabalho provoca a exploração do sentido do tato ao promover a interação entre duas pessoas, mediada pela máquina.

A obra é constituída de duas superfícies ou “camas”: a primeira (unidade de transmissão tátil), na qual um dos participantes, deitado, imprime marcas à sua superfície ao pressioná-la com o peso e movimento das diversas partes de seu corpo; estas impressões serão capturadas e transmitidas ao outro participante, que se deita na segunda “cama” (unidade de recepção tátil) e que as

recebe simultaneamente nas mesmas posições e em intensidades proporcionais, só que em negativo, isto é, onde a superfície na primeira se afunda, eleva-se na segunda, promovendo um toque.



RICARDO
BARRETO,
MARIA HSU &
AMUDI
FEELME

O primeiro corpo toca o segundo, sendo que as "camas" podem distar entre si alguns metros ou alguns milhares de quilômetros. Entre os corpos, atuam, ocultos, dezenas de sensores, microcontroladores, motores (atuadores lineares), computadores e uma programação que orquestra essa comunicação tátil.

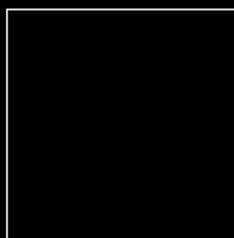
Proporcionamos ao participante experimentar as possibilidades de encontro entre corpos através do mundo digital, com uma abordagem diferente da proporcionada pela realidade virtual. Queremos explorar a percepção tátil no "seu modo corpóreo" isoladamente, para somente em futuros trabalhos propormos a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

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

O sentido do tato é o mais primitivo na escala filogenética. No corpo humano ele está presente em toda a sua superfície externa, além de algumas



estruturas internas, e envolvido em diversas funções fisiológicas vitais. Em sua relação com as emoções, estudos demonstram que o toque resulta na diminuição de hormônios ligados ao estresse, como o cortisol, e a elevação dos níveis de hormônios que promovem laços sociais e sensação de bem-estar como a ocitocina. O toque é sabidamente capaz de comunicar diversas emoções, tais como amor, gratidão, compaixão e segurança.



RICARDO
BARRETO,
MARIA HSU &
AMUDI
FEELME

resulta numa perda progressiva de seus benefícios psicológicos e fisiológicos. Até o tapinha nas costas foi abolido. Somado ao lema "Tocar é tabu", há uma substituição progressiva da comunicação presencial e o encontro físico entre as pessoas pela comunicação nos espaços digitais. É imprescindível discutir como evoluirá a questão do tocar numa sociedade que evolui prevenindo-se do contato físico e que se comunica progressivamente mais no ciberespaço. "feelMe" é uma plataforma de comunicação tátil à distância em que qualquer tipo de experiência é válida: a sensação corpórea de bem-estar de um toque profundo, a conexão interpessoal, a lembrança de acontecimentos passados, a sensação de perda de controle, a estranheza do afago do outro através da máquina, a incompreensão desses toques, o enigma do que o outro pretende, tudo é de interesse. [Maria Hsu]

A reação extrema frente às denúncias de abuso sexual de crianças, nos países europeus e nos Estados Unidos, resulta em uma sociedade que se toca cada vez menos. Isto se dá em todas as faixas etárias, não somente no âmbito público, mas também entre familiares, o que

■ BIO

O trabalho envolve os artistas Ricardo Barreto e Maria Hsu, conjuntamente com o grupo Amudi de Arte e Tecnologia que é constituído por alunos da Escola Politécnica de Engenharia USP.

Ricardo Barreto é artista e filósofo. Atuante no universo cultural, trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de várias exposições nacionais e internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London - Web 3D Art 2002, entre outras. Concebeu e organiza juntamente com Paula Perissinotto o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Maria Hsu tem se dedicado às artes visuais utilizando diversas mídias: pintura, fotografia e arte digital a partir de 2000, tendo, até então, exercido a medicina. Após participar de exposições coletivas em



São Paulo em 2003 e 2004, apresentou trabalho de internet arte no FILE São Paulo de 2004 e instalação de arte digital no FILE RIO 2005 e no FILE São Paulo em 2006. Em 2007, participou da Trienal de Arte de Luanda (Angola), da Mostra no SESC Esquina em Curitiba, do FILE Rio 2007 e do FILE Porto Alegre em 2008 em coautoria com Ricardo Barreto.

AMUDI - Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola Politécnica de Engenharia da USP: Breno Flesch Franco, Daniel Augusto Azevedo Moori, Erica Usui, Guilherme Wang de Farias Barros, João Flesch Fortes, Leandro Molon e Nadia Sumie Nobre Ota. O Núcleo AMUDI surgiu na Escola Politécnica de Engenharia da USP como um projeto multidisciplinar com o objetivo de realizar pesquisas e desenvolver projetos que conjugam arte multimídia, tecnologia e interação. Hoje, o AMUDI também desenvolve projetos culturais que envolvem intervenção urbana e conta com a participação de diversas faculdades e artistas independentes.

SORAYA BRAZ & FÁBIO FON

ROAMING

Brasil



Trata-se de um painel revestido de vidro que possui pequenos sensores de radiofrequência, que são comumente utilizados no interior de pingentes de celulares, comercializados em lojas de bijuterias e miudezas. Esses sensores tornam-se luminosos ao captarem o uso de celulares. Ao serem estimulados por determinadas transmissões eletromagnéticas (uso de celulares na proximidade, por exemplo), iluminam-se, tornando visível a presença de emissões de radiofrequência. A palavra "Roaming", escrita logo abaixo dos sensores luminosos, refere-se primeiramente ao termo empregado para designar

a transmissão de aparelhos em locais distintos da sua região de origem. Embora seja utilizada desta forma em língua portuguesa (como muitos outros estrangeirismos tecnológicos), a palavra "Roaming" significa em inglês, "viajando" (termo que mais se aproxima do utilizado pelas empresas de telefonia), mas também pode significar andar a esmo, vagar. Esse sentido daquilo que não é próprio do local onde se encontra e que nos traz a incerteza da permanência e a efemeridade das circunstâncias. A composição que se forma através dos sensores iluminados é visível por alguns instantes e nos apresenta os vestígios de um corpo invisível. Essa condição efêmera que a palavra nos traz se referencia à práxis do trabalho e também à própria condição humana frente à tecnologia, em especial, às tecnologias que fazem uso da radiação eletromagnética.

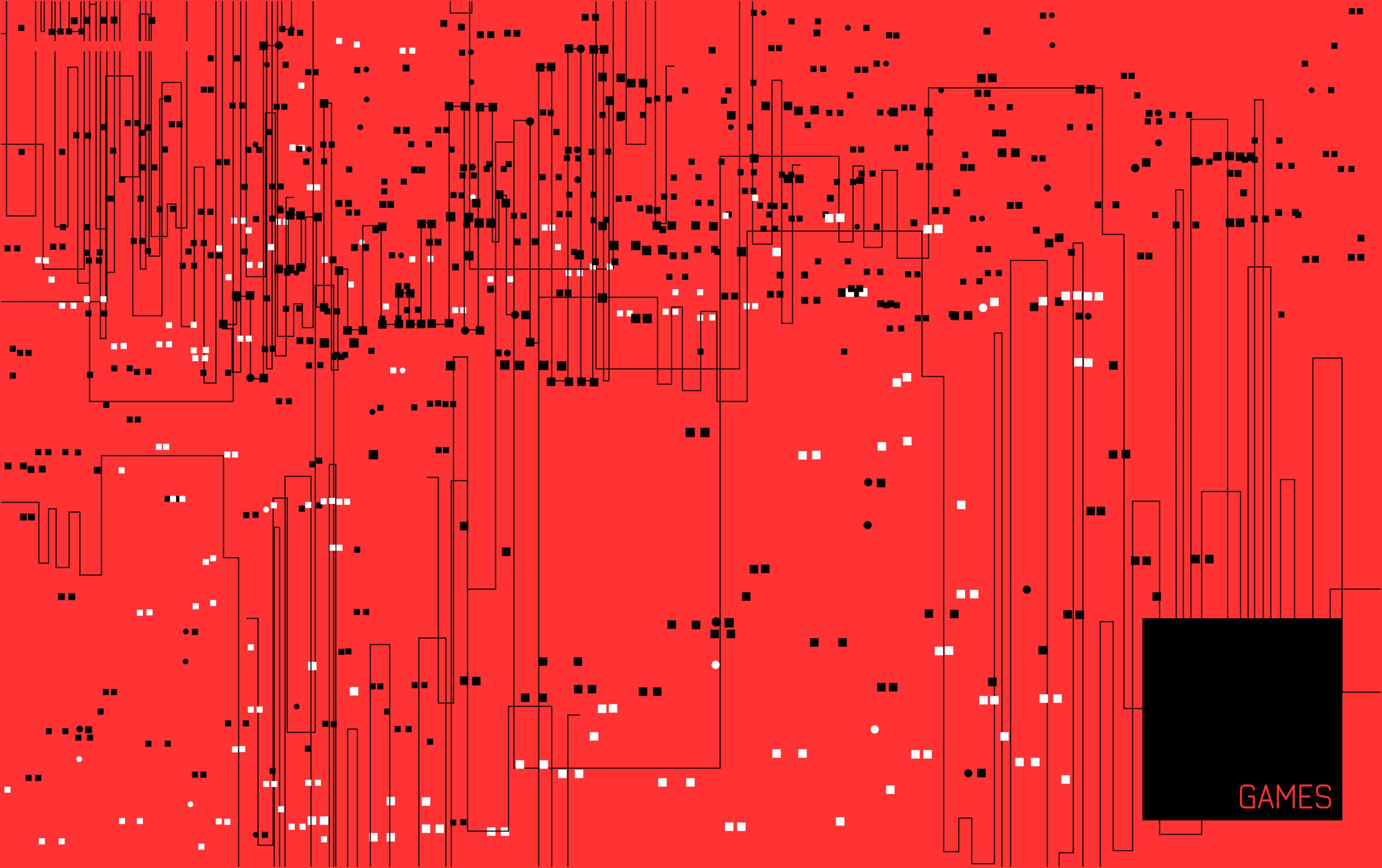


■ BIO

Soraya Braz é artista multimídia, graduada em Artes Plásticas na Escola de Comunicações e Artes da USP e pesquisadora sobre a produção artística que faz uso de radiação eletromagnética.

Fábio FON (Fábio Oliveira Nunes) é artista multimídia e

webdesigner. É também doutor em artes na ECA-USP, pesquisando sobre arte e novas tecnologias, e mestre em multimeios na UNICAMP. Desde 1999, desenvolve projetos de web arte na rede Internet. É autor do site Web Arte no Brasil e co-organizador do site Artéria 8.

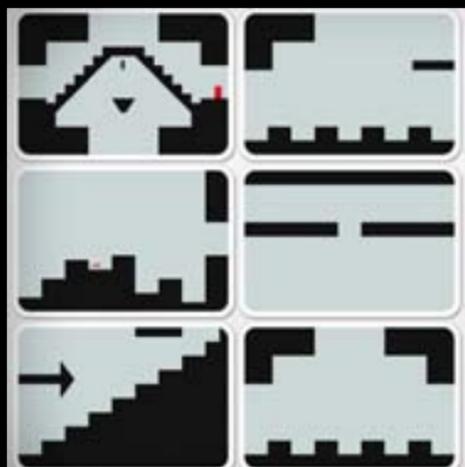


GAMES

ELIAS HOLMLID,
DMITRI
KURTEANU,
GUY LIMA JR.
& STEFAN
MIKAELSSON

CONTINUITY

Suécia



"Continuity" é um jogo de raciocínio e de plataforma minimalista, cujos níveis foram desenhados em peças. O jogador alterna as jogadas entre movimentar o personagem e reorganizar o mundo ao deslizar as peças. Ele deve usar as duas formas de jogo para que o personagem possa pegar as chaves antes de passar pela porta e completar cada nível. Em "Continuity", os jogadores aprendem jogando, sem explicações.



FLORIAN
FALLER &
ADRIAN STUTZ

FEIST

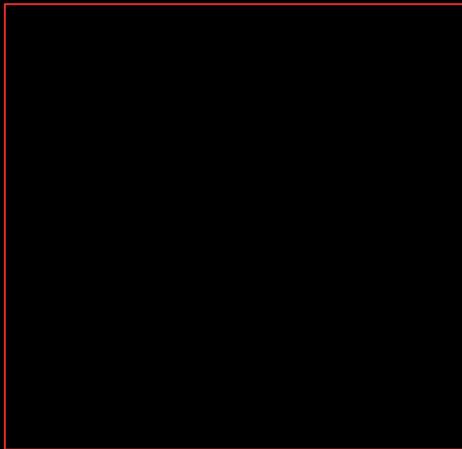
Suíça



"Feist" é uma aclamada plataforma de jogo desenvolvida por Florian Faller e Adrian Stutz, que oferece um mundo de jogo dinâmico e emergente no estilo de uma novela gráfica ao vivo, pintada em tintas opacas. Completamente conduzida pela física e habitada por criaturas caprichosas, "Feist" dá uma forte ênfase à exploração, um rumo de ação imprevisível e narrativa que deriva de pequenas ações e reações criadas enquanto se joga. O jogador deve guiar uma criatura peluda frágil mas misteriosa por uma floresta com muitas criaturas desconhecidas e frequentemente hostis, que vivem em suas partes mais sombrias. "Feist" é mais um brinquedo de narrativa que um jogo.

PATRICK SMITH VECTORPARK. COM

Estados Unidos



FEED THE HEAD



“Feed the Head” (2007) é um jogo surreal com regras que mudam.



“Levers” (2001) é um jogo de equilíbrio com base na física.

LEVERS

PARK

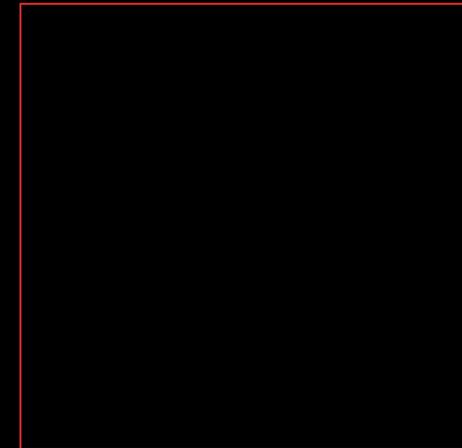


“Park” (2000) é um mundo de sonhos para investigar com o mouse.

PETRI PURHO

CRAYON PHYSICS
DELUXE

Finlândia

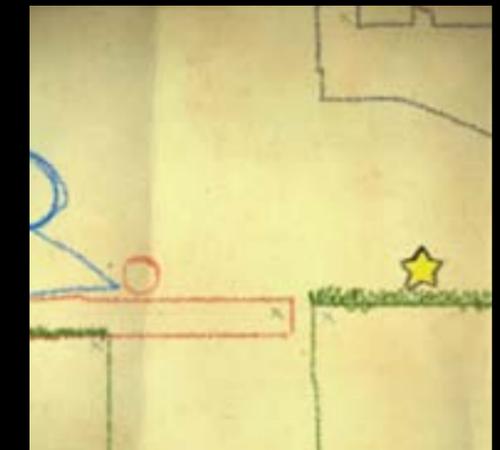


“Crayon Physics Deluxe” é um quebra-cabeça de física / jogo de caixa de areia em 2D em que você pode experimentar como seria se seus desenhos fossem magicamente transformados em objetos físicos reais. Solucione os quebra-cabeças com sua visão artística e o uso criativo da física.

WINDOSILL



“Windosill” (2009) é uma série de salas imaginárias para destrancar e explorar.



THAT GAME COMPANY

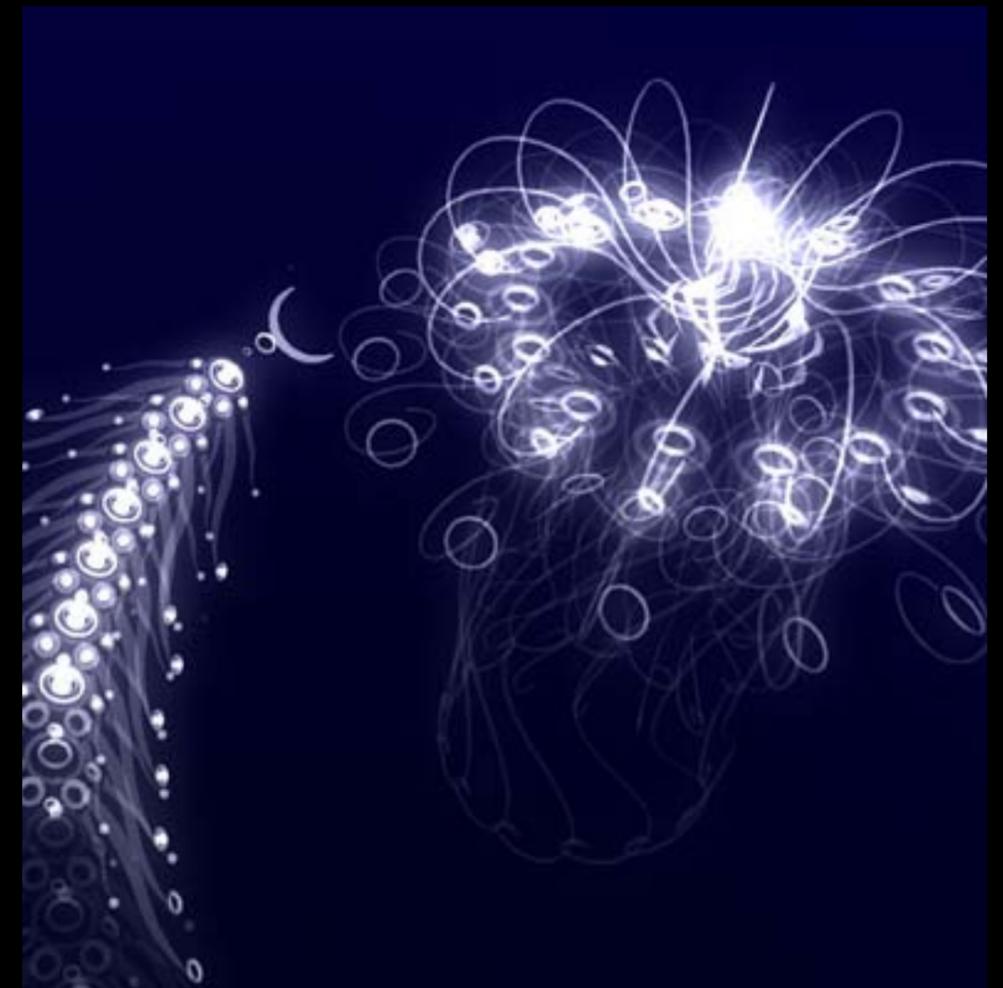
Estados Unidos

FLOWER



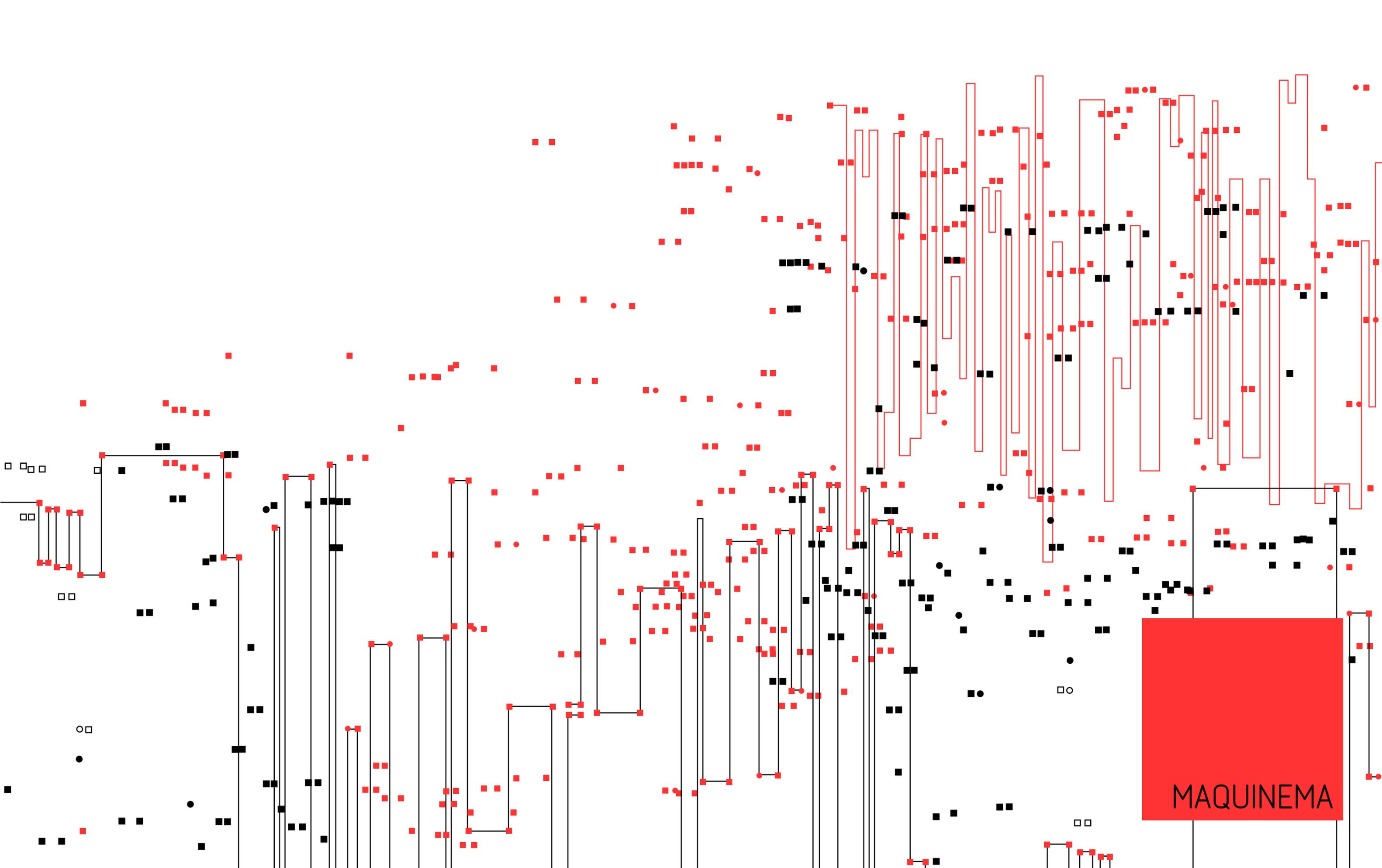
O jogo explora a tensão entre o tumulto da cidade e a serenidade da natureza. Os jogadores acumulam pétalas de flores enquanto o mundo da tela se alterna entre o pastoral e o caótico. Como no mundo real, tudo o que você pega causa uma alteração no meio-ambiente. Esperamos que, no final de sua jornada, você também acabe mudando um pouco.

FLOW



"fIOW" é um jogo sobre como pilotar um organismo aquático através de uma biosfera surreal onde os jogadores consomem outros organismos, evoluem e levam seus organismos para o abismo. Sendo parte da tese de pesquisa de Jenova Chen, "fIOW" herdou o design de DDA ativo (ajuste dinâmico de dificuldade), onde os jogadores com diferentes níveis

de habilidade customizam suas experiências dentro da zona e desfrutam do jogo em seu próprio ritmo. "Viciante" é a palavra mais comum que seus adeptos utilizam para descrevê-lo. Nas duas primeiras semanas após o lançamento online de "fIOW", ele atraiu mais de 350 mil downloads. Até hoje, "fIOW" já teve mais de 4 milhões de downloads.



MAQUINEMA

INTRODUÇÃO AO FILE MAQUINEMA



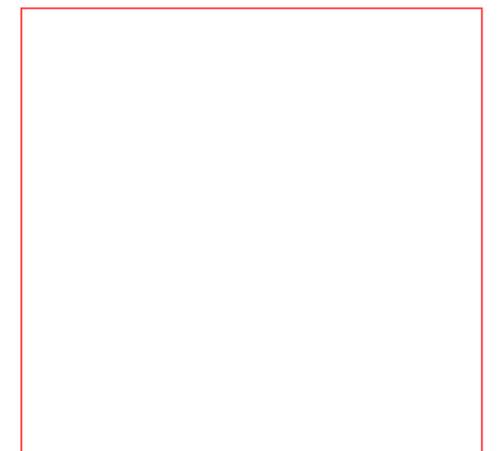
Pensar sobre o papel da arte na vida das pessoas enquanto conjunto e enquanto indivíduos não é tarefa fácil, mas é buscando resgatar aspectos intrínsecos à arte que o FILE Maquinema (machinima) apresenta, na sua primeira edição na cidade de Porto Alegre, em 2011, uma seleção de mais de 40 filmes construídos em mundos virtuais, que de alguma maneira nos encantam, nos incomodam, nos fazem pensar sobre nós mesmos, sobre o universo que nos cerca e tantos outros assuntos.

Machinimas são, no início do século XXI, um meio de expressão consolidado, que nos mostra como o desenvolvimento das redes virtuais acaba por modificar as relações entre as pessoas do mundo inteiro.

A internet possibilita hoje uma troca de informações imensurável, em que pessoas geograficamente distantes podem trabalhar em projetos conjuntos e expor seus pensamentos das mais diversas maneiras, por mais bizarros, inteligentes ou espontâneos que sejam. O mais incrível, nesse contexto, é a força que a internet pode proporcionar aos seus usuários, a exemplo do machinima longa-metragem “War of Internet Addiction”, em que através da ideia de uma pessoa e da

colaboração de várias o protesto de um grupo ganhou forma e imensa força.

Um dos grandes destaques da exposição, ganhador de uma Menção Honrosa e do Voto Popular do FILE PRIX LUX na categoria Linguagem Digital, “War of Internet Addiction”, criado pelo chinês Corndog e produzido pelo grupo Oil Tiger Machinima Team, foi lançado na internet no final de janeiro de 2010 e teve mais de 10 milhões de espectadores na primeira semana em que esteve disponível na rede. O machinima feito no World of Warcraft (WoW) é um protesto online contra a repressão e a tentativa das autoridades chinesas de controlar a internet no país. Segundo Corndog, o principal motivo do filme é a briga do governo e de companhias por lucros maiores sobre o jogo WoW, nunca levando em consideração as opiniões de seus jogadores. O machinima ainda satiriza a operação de companhias e empresas que priorizam seus lucros à ética profissional.



Além do caráter questionador, a produção de machinimas reflete um importante desenvolvimento que ocorre nas redes: pessoas espalhadas pelo mundo inteiro se conhecem graças às comunidades online de relacionamento e passam a utilizar as ferramentas e as plataformas dos jogos online em 3D para criar, se expressar e se posicionar diante do mundo.

Outro machinima longa-metragem presente na exposição é “Volavola”, do diretor italiano Berardo Carboni. Em “Volavola”, deparamo-nos com os mundos íntimos de personagens de três gerações distintas repletos de anseios, contradições, dúvidas e infelicidades; a busca por algo que faça a vida valer a pena e o viver em meio a sentimentos que promovem o vazio e que, às vezes, por serem tão fortes, intensificados ainda mais pela produção do “não-pensamento em massa”

imposto pelas mídias analógicas, podem acabar em suicídio. Além dos longas, o FILE Maquinema conta com machinimas de curta-metragem que abordam diversos temas, entre eles, um dos indicados ao prêmio FILE PRIX LUX na categoria Linguagem Digital, “Wizard of OS: The Fish Incident”, do croata Tom Jantol. Baseado em fragmentos de escritos do renomado cientista e inventor do século XIX Nikola Tesla, o machinima mostra uma batalha entre um ser híbrido, meio humano, meio máquina, e um peixe. Segundo o artista, sua maior fonte de inspiração para



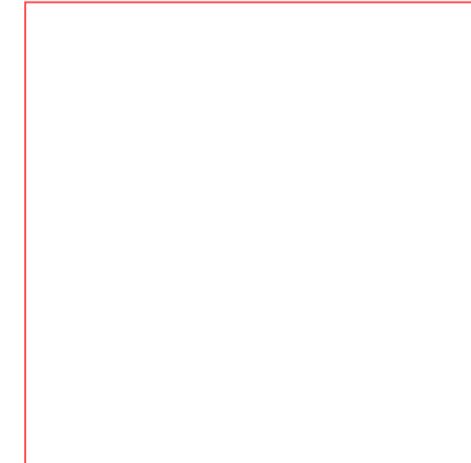
fazer “Wizard of OS: The Fish Incident” foi a terrível conclusão de que os humanos são o vírus mais letal que o planeta possui e que nós não temos o antivírus. Na parte visual, há mistura de figuras em 2D e 3D, que mostram uma forma diferenciada de construir narrativas em plataformas virtuais em 3D como o SL.

Alguns trabalhos abordam questões próprias dos ambientes virtuais, como é o caso de “Postcard”, da inglesa Trace Sanderson, aka Lainy Voom, um machinima documentário que exhibe vários locais construídos no Second Life, mostrando que há mundos encantadores espalhados pela rede e que qualquer usuário pode utilizar sua criatividade para

produzir as coisas mais inusitadas, que talvez não fossem possíveis de ser realizadas no mundo real; o que importa é viver, experimentar, construir, sociabilizar-se e brincar das mais diversas maneiras. "Postcard" mostra, também, o diálogo entre o trabalho de Trace Sanderson enquanto machinemaker e seu projeto em conjunto com Tamara Russell, aka Gala Charoon, chamado "The Virtual Build Archive", que, como seu próprio nome sugere, é um arquivo virtual cujo objetivo é documentar, através de machinimas, as mais belas construções feitas no Second Life. O trabalho proporciona aos ambientes virtuais uma certa materialidade que não lhes é própria, tornando palpável algo de caráter intrinsecamente efêmero. Há, também, machinimas que surgem como um meio de documentar performances ou a realização de eventos culturais e artísticos nos ambientes

virtuais em que as plataformas de relações sociais são transformadas em locais não só de convivência, mas de experimentação e criação artística. Em "Big Psomm 2", do polonês Piotr Kopik, participantes voluntários escolhem uma parte do corpo de um avatar gigante para controlar em um evento experimental realizado no SL. Eles precisam se conectar para formar um avatar único e, para isso, há necessidade de colaboração e interação entre os participantes, que mostram como os trabalhos em rede são necessários para o sucesso de uma missão.

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



mesmo nome do machinima é documentada de maneira encantadora, e em "The Death of an Avatar", da canadense Elizabeth Pickard, aka Liz Solo, o suicídio de um avatar é realizado como um show para uma plateia, transformando a internet em um grande palco de espetáculos.

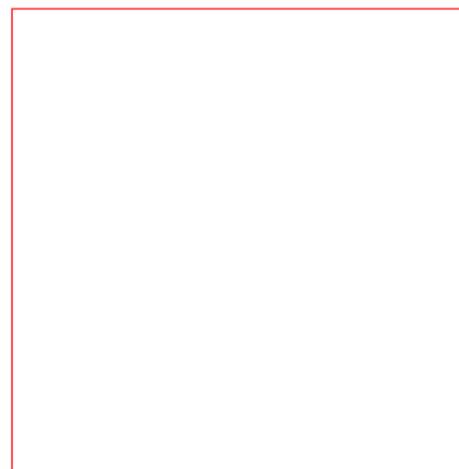
Como falar de poesia em um grande mundo espetacular é exatamente a proposta do grupo alemão The Do Group, que mostra em "Der Erlkönig",

uma releitura de Der Erlkönig de Johann Wolfgang von Goethe, uma nova maneira de apresentar poemas para as novas gerações que crescem em um mundo tomado pela violência midiática e pelo bombardeio de imagens e informações a todo momento.

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

"The Monad", do inglês Sam Goldwater, é um machinima feito utilizando os games Half Life 2, Eve Online e Second Life, e

o principal objetivo de seu criador é mostrar que os machinimas podem ser comparados aos filmes feitos por meios convencionais, ao invés de serem encarados como experimentações da arte digital. Ele propõe, com "The Monad", provar que histórias podem ser contadas com qualidade e baixos custos de produção, tornando os machinimas meios abertos de desenvolvimento de propostas. Ainda há machinimas que, de alguma maneira, nos remetem aos clássicos do cinema convencional, como é o caso de "Saving Grace", da alemã Simone Schleu, aka Sisch, que mostra a jornada de uma mulher ao universo e a relação entre ela e a máquina que controla a viagem, remetendo-nos a Hall 9000, personagem do clássico de Stanley Kubrick "2001 – Uma Odisseia no Espaço". Já em "Daddy is Home", de James Thorpe, a atmosfera criada em "Psicose" por Alfred Hitchcock é lembrada em meio à história de uma mulher esquizofrênica em busca de um marido que supra a posição de pai do seu filho fictício.



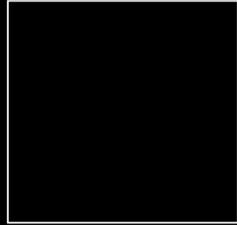
Considerações ao cinema convencional à parte, o grande poder dos machinimas reside exatamente nos meios em que eles são pensados, realizados e divulgados. Não pensamos mais em telas, tintas e papéis, mas em propostas sobre suportes digitais e sobre as possibilidades que o desenvolvimento da tecnologia pode trazer aos meios de expressão, principalmente no sentido de proporcionar a qualquer um meios de criar narrativas com baixos custos de produção e de usar tais meios para refletir sobre a própria produção atual de tecnologia e o uso das novas mídias. Portanto, é tendo em vista a diversidade de temas, enfoques, duração, tratamento de



Fernanda Albuquerque de Almeida

Curadora do FILE
Maquinema

imagens e qualquer outra característica que possa representar alguma diferenciação na construção não só de filmes, mas de pensamentos, que o FILE Maquinema mostra parte dessa rica produção que está espalhada pelo ciberespaço.



**ANDRZEJ
KOZŁOWSKI
AKA CAPKOSMATY**

APOCALYPSIS
EX MACHINA

Polônia



Este maquinema foi o projeto acompanhado da tese de mestrado do artista. É sua interpretação do Livro do Apocalipse de João; é uma alegoria de uma bomba nuclear, na qual o material de ignição é a Terra e o dispositivo de ignição é o Céu. Os eventos do Apocalipse são dispostos como mecanismos de injeção química que dão suporte à preparação da ignição. O estilo visual mantém a arquitetura, pintura e escultura góticas.

ANNIE OK

Estados Unidos



MY LIFE AS AN AVATAR 04-08

Maquinema rodado no Second Life. É parte da série em curso "My Life as an Avatar".



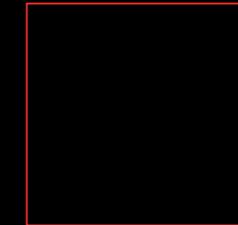
MY LIFE AS AN AVATAR 06-08

Maquinema rodado no Second Life. É parte da série em curso "My Life as an Avatar". Música de TAIGA, "Savia de mil heridas".



MY LIFE AS AN AVATAR 03-10

Maquinema rodado no Second Life. É parte da série em curso "My Life as an Avatar". Música de Caustic Reverie, "Rust Shore"



**BASILE VIGNES
AKA TUTSY
NAVARATHNA**

Índia



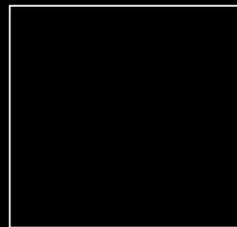
TO EACH ONE HIS
OWN DREAMS

Um homem e uma mulher se conhecem em um mundo virtual. Eles começam a sonhar com uma possível realidade, mas cada um tem seus próprios sonhos. Eles serão capazes de se encontrar?



VEGETAL PLANET

Em um apartamento empoleirado em alguma das muitas cúpulas da cidade tentacular, de repente um homem devastado pela solidão choca-se com a mensagem angustiada das gerações mais novas... Ele será transportado dos confins de seu mundo ao planeta vegetal.



BERARDO CARBONI AKA FINALLY OUTLANDER

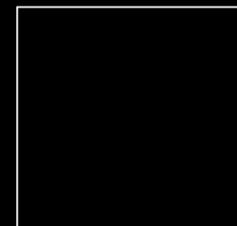
VOLAVOLA
Itália



"Volavola" conta diferentes facetas do mundo contemporâneo, comparando distintos estilos de vida, sentimentos e visões de mundo de três gerações diferentes. Refere-se a acontecimentos com personagens que parecem ser independentes uns dos outros, mas que se aproximam cada vez mais, até que se cruzam e, no final, descobrimos que todos os personagens pertencem à mesma família. As três histórias principais são as de Ugo e Francesca, Annalisa e Carlo, e Matteo e Sofia.

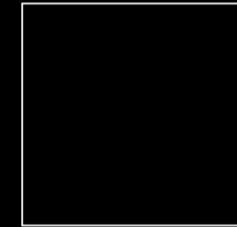


Este maquinema foi filmado no Second Life® e mostra a instalação da obra de arte de Rose Borchovski, baseada na história de Susa Bubble, uma adolescente que um dia foi se deitar sozinha e acordou duplicada...



BERNARD CAPITAINE AKA IONO ALLEN

THE STORY OF SUSA BUBBLE
França



CHANTAL GERADS AKA CHANTAL HARVEY

A WOMAN'S TRIAL
Holanda



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

escolher seu próprio caminho na vida até o final. Não há lugar para arrependimentos, ela faz suas próprias escolhas. Recorda seu amor e apesar de existirem algumas memórias – depravadas – com uma pitada de arrependimento, ela sabe que está tudo bem.



CORNDOG & OIL TIGER MACHINIMA TEAM

WAR OF INTERNET ADDICTION

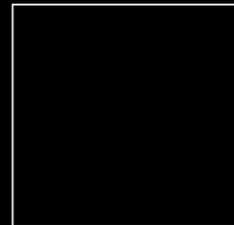
China



▶ VÍDEO

World of Warcraft (Mundo da guerra), jogo online para vários jogadores, sofreu um tratamento injusto na China, especialmente a versão "Wrath of the Lich King", que ainda não foi atualizada. Os jogadores chineses continuam jogando a última versão "The Burning Crusade", que está online há um ano em outros países e o principal motivo para isso acontecer é a luta das empresas e do governo por grandes lucros sobre o jogo sem pensar no direito dos jogadores.

O objetivo do criador de "War of Internet Addiction" (Guerra do vício na Internet) é refletir os verdadeiros sentimentos dos jogadores chineses: vários deles não podem jogar a mesma versão que outros jogadores que vivem fora da China. Enquanto isso, também satiriza as empresas e alguns burocratas que preferem os lucros à ética profissional.



DANIEL WASILUK AKA SURGEE

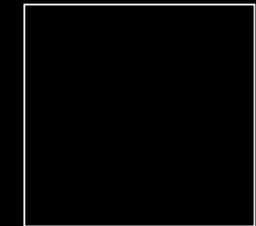
THE DEMISE

Polônia



Adotada por um casal rico e muito severo de Silvermoon, a pequena Alasse foi privada de sua infância. Uma noite quando olha para a janela, ela vê uma luz branca estranha vinda de uma floresta próxima dali. A Noite é o único momento em que os guardas contratados por seus pais não a seguem. Ela decide se arriscar e sair escondida pela janela para conferir a luz misteriosa.

Este não é outro conto de fadas sobre pessoas inacreditáveis e atos heróicos. É uma história de tirar o fôlego, sobre pessoas simples, esperança, drama e amor proibido que foram um passo além.



EGILS MEDNIS AKA DEMOPLAY

THE SHIP

Letônia



Pai e filho partem para uma longa viagem através de um campo de neve sem fim. Contudo eles não estão sozinhos, para eles, um grande Navio negro os segue. A viagem se torna uma corrida pela sua sobrevivência. O que é este navio – realidade ou mero produto da nossa imaginação?



ELISE CARLSON
AKA LYRIC
LUNDQUIST

Estados Unidos



CRADLE AND TRAP

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

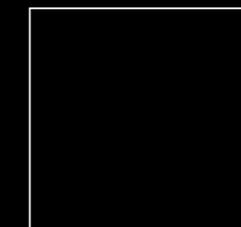


CYBERSPACE IS VAST



SIDEWAYS TIME

Inspirada pela descoberta da última criação de Igor Ballyhoo e das instalações de Selavy Oh, enquanto ouvia obsessivamente a música "The White Flash" de Modeselektor, a artista quis criar algo que produzisse no espectador as emoções que as instalações fizeram-na sentir. No nível técnico, Lyric incorporou algumas melhorias de pós-produção como a sobreposição de múltiplos clipes.



ELIZABETH PICKRD
AKA LIZ SOLO

THE DEATH OF AN AVATAR

Canadá



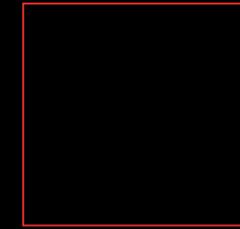
No Dia dos Namorados de 2010, o artista conhecido como Wirxli Flimflam tirou a vida de seu avatar publicamente em função do seu amor não correspondido pela artista conhecida como Savelme Oh. Este maquinema documenta o triste acontecimento.



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

HARRISON HELLER AKA NEFARIOUS GUY & AMORPHOUS BLOB PRODUCTIONS

CLOCKWORK
Estados Unidos



IAIN FRIAR AKA ICEAXE

Reino Unido



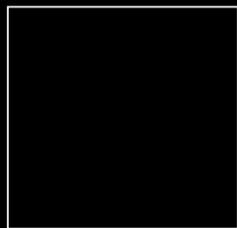
CLOCKWORK

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



EMBERS

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



J. JOSHUA DILTZ

SIX DAYS

Estados Unidos



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



JAMES THORPE
AKA BLACKACE

DADDY IS HOME

Reino Unido

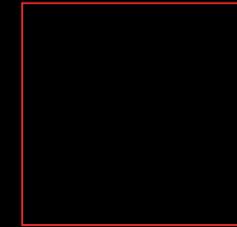


A história de uma noite isolada. Infelizmente, uma única noite com essa mulher poderia custar-lhe a vida. Uma análise de como um indivíduo desiludido pode parecer, a princípio, normal e somente depois revelar suas verdadeiras intenções.



CHEVAUCHÉE NOCTURNE

Dirigido em 2006 a partir de “Shadow of Colossus”, “Chevauchée Nocturne” (Passeio Noturno) mantém apenas as linhas de formas, usando duas cores, preto e amarelo, que permitem a customização extrema do trabalho. Este maquinema também refere-se à realidade, pelo aparecimento de duas reviravoltas silenciosas. A música e o som são muito importantes. Ambos participam do ritmo, criando expectativa, pois todo diálogo é apagado.



LES RICHES
DOUANIERS:
GILLES RICHARD
& FABRICE ZOLL

França

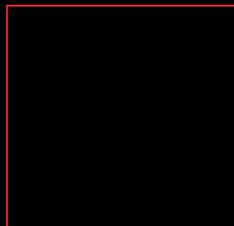


KAMIKAZE

O filme “Kamikaze” é a história de uma pessoa que acerta uma garota que o está impedindo de subir uma escada. Ele está subindo esta escada toda bamba: então, do topo da torre, ele olha para a cidade em baixo e no final pula no vácuo provocando uma explosão. Não há diálogos, mas uma nota no fim do filme diz: “Missão cumprida. O camicase será recompensado no céu”.

LUCA LISCI AKA VOOM

Itália



PROMETHEUS

"Prometheus" é inspirado em um mito, cruzado com ícones das culturas antigas. O maquina é representado pelo avatar do artista, Voom. Ele se perde enquanto tenta entender sua própria existência como representante de uma forma alternativa da humanidade.



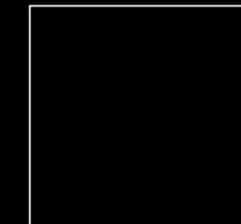
THE BLUE PLANET

É uma combinação de sequências editadas do maquina que o artista desenhou, filmou e editou para o show ao vivo "The Blue Planet" de Peter Greenaway e Saskia Boddeke, durante a Zaragoza Expo Agua em 2008. Nesta obra, inspirada na história bíblica da arca de Noé, atores humanos atuam com personagens virtuais. Neste vídeo, pode-se ver o lado virtual da produção.



VALENTINA, RIFLESSO

"Valentina, Riflesso" foi produzido a partir de uma personagem italiana muito famosa de Guido Crepax, em colaboração com Caterina Crepax, sua filha. Valentina é um verdadeiro ícone dos quadrinhos na Itália nascido na década de 1950, assim, dar-lhe uma vida virtual foi uma experiência muito intensa para o artista.



MARK CAPELL AKA HARDY CAPO

CONTROL POINT

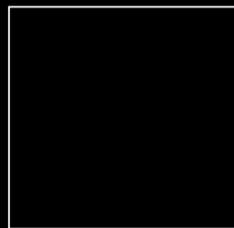
Reino Unido



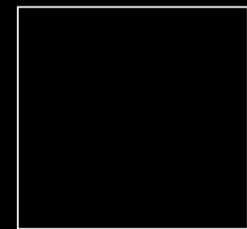
Uma mulher desconhecida força um guarda da polícia da fronteira a examinar suas próprias atitudes em seu trabalho.

PINEAPPLE
PICTURES:
KATE FOSK &
MICHAEL JOYCE

VOICES
Reino Unido



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



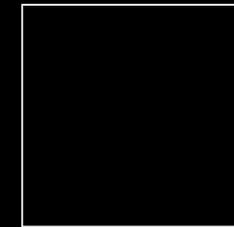
MIGUEL MOREIRA
AKA HADJ LING

THE BLACK CHANT

Portugal



Maquinema baseado no poema "Cântico Negro", do poeta português José Régio, com uma livre tradução para o inglês.



PIOTR KOPIK

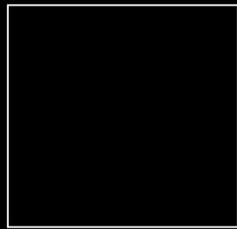
BIG PSOMM 2

Polônia



"Big Psomm 2" é um documentário sobre um evento experimental, que aconteceu no Second Life, em que os participantes tinham que escolher entre avatares especialmente criados para tornarem-se um deles. Cada um era uma parte de um avatar gigante e as partes não eram reais ou facilmente reconhecíveis, o que tornava a tarefa difícil de ser cumprida. Espontaneamente, os participantes tornavam-se um time, ou times, nos quais cada pessoa desempenhava um papel diferente dependendo da parte escolhida do corpo.

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



ROB WRIGHT AKA ROBBIE DINGO

WATCH THE WORLD(S)

Reino Unido

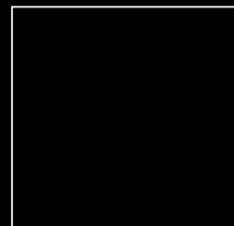


Você já olhou para seu quadro preferido e desejou poder vagar dentro dele para olhá-lo a partir de perspectivas diferentes? Filmado no Second Life e, então, pós-produzido, "Watch the Word(s)" explora esta ideia tornando "A noite estrelada" de Van Gogh um ambiente navegável. Sempre se pretendeu, entretanto, que o vídeo pudesse ser o produto final, não a construção.

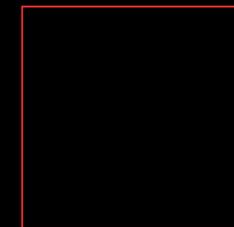
SAM GOLDWATER AKA LORKA

THE MONAD

Reino Unido



"The Monad" é uma exploração da afeição conflituosa do autor com a cultura virtual e uma visão paranóica do nosso futuro em face das redes online. O filme nasceu de um desejo de dirigir um maquinema que pudesse ser comparado a um filme "real", ao invés de ser segregado com um nicho de experimento de arte computacional. O objetivo foi provar que histórias cinematográficas animadas podem ser contadas usando ferramentas de baixo custo.



SIMONE SCHLEU AKA SISICH

Alemanha



SAVING GRACE

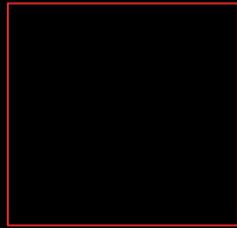
"Saving Grace" explora a força condutora do ser humano – a vontade de sacrificar sua própria felicidade por um bem maior; para a sobrevivência da humanidade. Não é o sacrifício em si que a interessa – é o caminho que leva à decisão.

▶ VÍDEO



TRANSIENT

"Transient" conta uma história sem palavras – um conceito pelo qual a artista sempre se interessou – que é conduzida exclusivamente pelo casamento de música e imagens.



THE DO GROUP:
CLEMENS FOBIANKE
AKA CISKO
VANDEVERRE

Alemanha



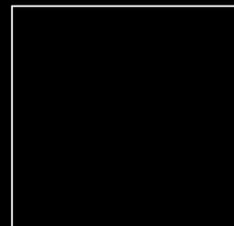
DER ERLKÖNIG

Der Erlkönig (O Rei Elfo), de Johann Wolfgang von Goethe, adaptado para a geração iPhone.



DER HANDSCHUH

Der Handschuh (A Luva), de Friedrich Schiller, adaptado para a geração iPhone.

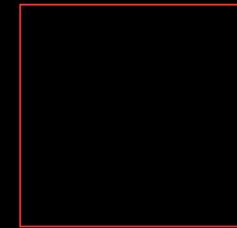


TOBIAS LUNDMARK
AKA DOPEFISH
& MALU05

AMONG FABLES AND MEN
Suécia



Maquinema experimental criado com World of Warcraft que trata da viagem confusa de um homem através de uma floresta desconhecida por ele.



TOM JANTOL

Croácia



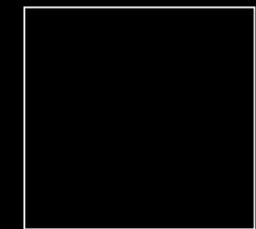
BRIEF ENCOUNTER

Um encontro muito breve.



WIZARD OF OS: THE
FISH INCIDENT

Esse filme instigante é uma reconstrução animada das anotações do cientista Nikola Tesla em seu primeiro e único experimento com um estranho dispositivo antivírus que ele chamou de "The Wizard of OS".

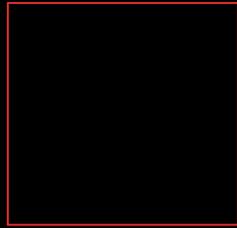


TONY BANNAN AKA
AMMO PREVIZ

FOLIE À DEUX
Austrália



"Folie a Duex" é uma viagem pela mente. A história segue uma mulher como se seus pensamentos a conduzissem. Eventualmente, encaramos o fato de ela poder estar louca ou seu médico poder compartilhar de sua loucura.



TRACE SANDERSON AKA LAINY VOOM

Reino Unido



FALL

O amor é uma coisa bela e frágil.



POSTCARD

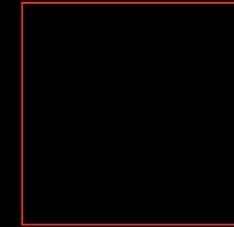
Documenta algumas das mais belas construções dentro do mundo virtual do Second Life.



PUSH

Este filme é um pouco de um experimento – o que aconteceria se a artista desse a ela mesma uma semana para filmar, \$50 e fizesse a primeira coisa que viesse a cabeça dela, não importando quão ridícula fosse a ideia, tentando seguir o fluxo, ser produtiva ao invés de procrastinadora e não pensar em nada. O resultado é de difícil explicação e é como um fluxo de consciência. Representa, sem precisão, como os humanos estão presos aos mecanismos de tempo. Podemos

reviver o passado através de memórias ou imaginar o futuro, mas nossos corpos físicos não podem deixar de ser uma parte do processo de tempo, do tempo evolutivo, etc.



VAN AERDEN & NICOLAS BONNE

França



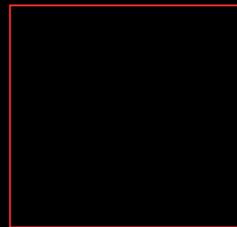
METABUP

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



TRANSBUP

Novo projeto em desenvolvimento, no qual a inter-operabilidade entre mundos virtuais aumentará a expansão da nébula BUP.



VIVIAN KENDALL AKA OSPREY THERIAN

Estados Unidos



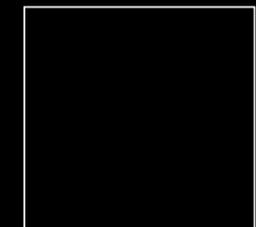
ALAZI SAUTEREAU

"Alazi Sautereau" é um maquina de um ato no show de variedade da artista no ano passado. Alazi coreografou suas danças utilizando animações múltiplas e então Osprey Therian construiu o cenário e filmou-a usando um visualizador para Second Life que pode mostrar sombras – com grande custo em frames por segundo.



VIRTUAL REALITY IN THE FUTURE

"Virtual Reality in the Future" foi feito pela artista em alguns dias. Ela escreveu-o enquanto transferia os parágrafos em um pequeno campo de texto de um site de voz sintética para testar as vozes, e então juntou os fragmentos gravados. Ela utilizou o que lhe veio à mão, uma vez que seu interesse era deixar o acaso, o aleatório e a sincronia acontecerem, ao invés de controlar tudo.



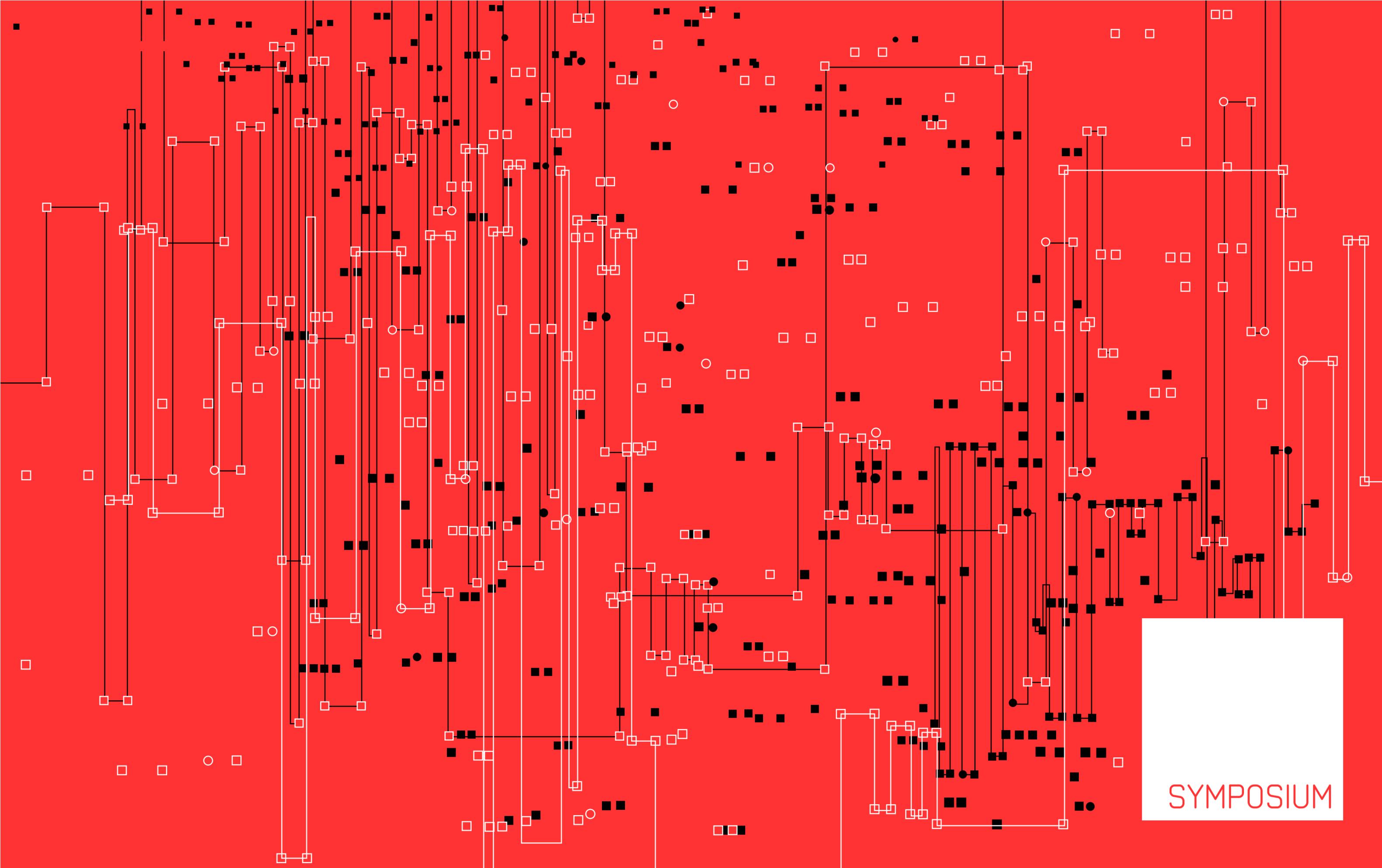
ZACHARIAH SCOTT

JILL'S SONG

Estados Unidos



Em "Jill's Song" conhecemos Jack Stone e vemos um pouco do que o faz vivo. É um conto pessoal e trágico sobre amor perdido e sonhos frustrados. "Jill's Song" é também uma peça pequena que acompanha um filme maior atualmente em produção.



SYMPOSIUM

ERNESTO KLAR

LUZES RELACIONAIS

Estados Unidos e Venezuela



FERNANDO BAKOS

RUÍDO - LINGUAGEM
DE MÁQUINA

Brasil



 Conceitos de RUÍDO,
Linguagem e Interface

 Arte que usa a tecnologia
e Arte que se Inspira nela

 Futuristas, John Cage, Nam
June Paik, Meredith Monk,
Laurie Anderson, Philip Glass,
Bill Viola, Jenny Holzer, David
Cronenberg

 Exemplos de processos
e obras

■ BIO

 Formado em Comunicação So-
cial (FABICO /UFRGS) com tra-
balho de pesquisa sobre a Lin-
guagem do Videoclip.

Mestre em Poéticas Visuais (IA/
UFRGS) com dissertação sobre
Arte e Tecnologia.

Especialização em Performance
- Telling tales and Mixing Media
(THE KITCHEN/NY)

Professor de História da Arte,
Arte e Tecnologia e Linguagem
Visual na Faculdade de Arte
(FEEVALE-RS)

Professor Orientador do Cur-
so de Pós Graduação em Poéti-
cas Visuais - Processos Híbridos
(FEEVALE-RS)

Professor de Linguagem Visu-
al, Arte e Tecnologia, Assuntos
Emergentes e Processos Criati-
vos nos cursos de Design e Co-
municação (ESPM-POA)
Professor das disciplinas de
Cultura-Corpo e Sentidos-Per-

 cepção-Design, nos Pós-Gra-
duação em Design de Moda e
Comunicação (ESPM-POA)

Participou de diversas mos-
tras coletivas e individuais com
obras em mídias variadas, en-
tre pintura, vídeo, performance
e instalações.
Ministrou Workshops e Pales-
tras em diversos eventos de
Arte, Comunicação e Design
Vencedor do Concurso para
Cartaz da XXII Bienal Interna-
cional de São Paulo

LEONARDO CRESCENTI

ARTE E INTERAÇÃO: INFINITO
AO CUBO [2007], PISO [2007],
ESPELHO [2008], SOLAR
[2009], TÚNEL [2010], SOLO
[2010], ÁGUA [2010]

Brasil



Panorama das obras enfocando o desenvolvimento conceitual, o desenho projeto, a pesquisa de materiais, a implementação espacial, os problemas, as soluções, a instalação e a interação.

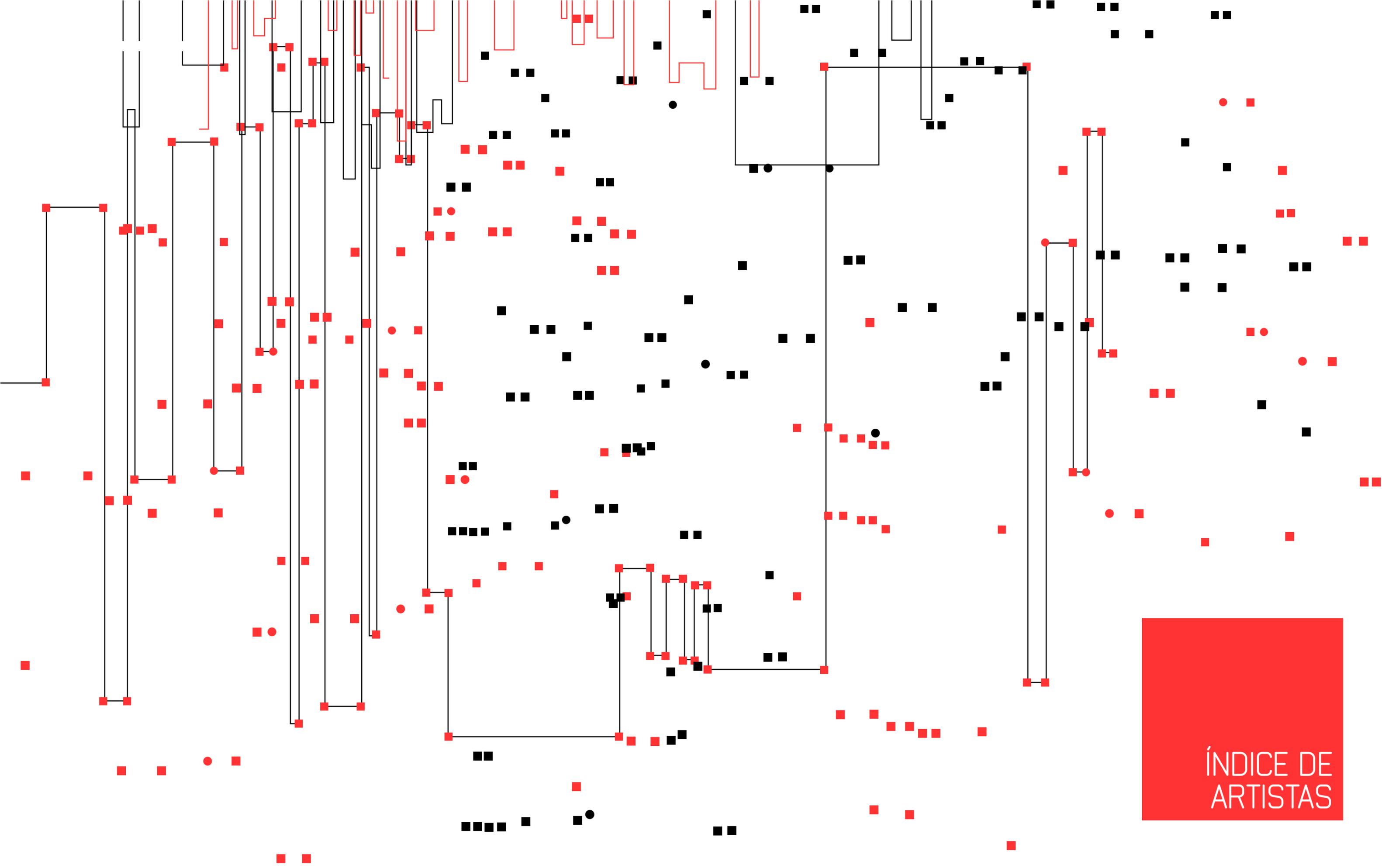
RAQUEL KOGAN

RELER &
REFLEXÃO#3

Brasil

Uma análise profunda das duas obras, desde sua concepção passando pelo estudo de viabilização, apresentação, produção e manutenção.





ÍNDICE DE
ARTISTAS

A

[Adrian Stutz](#) □
[Amorphous Blob Productions](#) □
[AMUDI: Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola Politécnica de Engenharia da USP](#) □
[Andrzej Kozlowski aka CapKosmaty](#) □
[Annie Ok](#) □
B
[Basile Vignes aka Tutsy Navarathna](#) □
[Berardo Carboni aka Finally Outlander](#) □
[Bjørn Erik Haugen](#) □
[Breno Flesch Franco](#) □

C

[Chantal Gerads aka Chantal Harvey](#) □
[Clemens Fobianke aka Cisko Vandeverre](#) □
[Colmeia](#) □
[Corndog](#) □

D

[Daniel Augusto Azevedo Moori](#) □
[Daniel Wasiluk aka Surgee](#) □
[Dennis Summers](#) □
[Dmitri Kurteanu](#) □
[Egils Mednis aka Demoplay](#) □

E

[Eliane Weizmann](#) □
[Elias Holmlid](#) □
[Elise Carlson aka Lyric Lundquist](#) □
[Elizabeth Pickrd aka Liz Solo](#) □
[Erica Usui](#) □
[Ernesto Klar](#) □

F

[Fabiano Onça](#) □
[Fábio FON](#) □
[Fabrice Zoll](#) □
[Fernando Bakos](#) □
[Fernando Marinho](#) □
[Filipe Calegario](#) □
[Florian Faller](#) □

G

[Gilles Richard](#) □
[Graziele Lautenschlaeger](#) □
[Guilherme Wang de Farias Barros](#) □
[Guto Nóbrega](#) □
[Guy Lima Jr.](#) □

H

[Harrison Heller aka Nefarious Guy](#) □

I

[Iain Friar aka IceAxe](#) □

J

[J. Joshua Diltz](#) □
[James Thorpe aka Blackace](#) □
[Jarbas Jácome](#) □
[Jeraman](#) □
[Joannie Wu](#) □
[João Flesch Fortes](#) □
[Juliana Cerqueira](#) □

K

[Kate Fosk](#) □

L

[Leandro Molon](#) □
[Lee Byron](#) □
[Leo Nuñez](#) □
[Leocádio Neto](#) □
[Leonardo Crescenti](#) □
[Les Riches Douaniers](#) □
[Luca Lisci aka Voom](#) □
[Luis Felipe Carli](#) □

M

[Malu05](#) □
[Maria Hsu](#) □
[Mark Capell aka Hardy Capo](#) □
[Michael Joyce](#) □
[Miguel Moreira aka Hadj Ling](#) □

S

[Sam Goldwater aka Lorka](#) □
[Simone Schleu aka Sisch](#) □
[Soraya Braz](#) □
[Stefan Mikaelsson](#) □

T

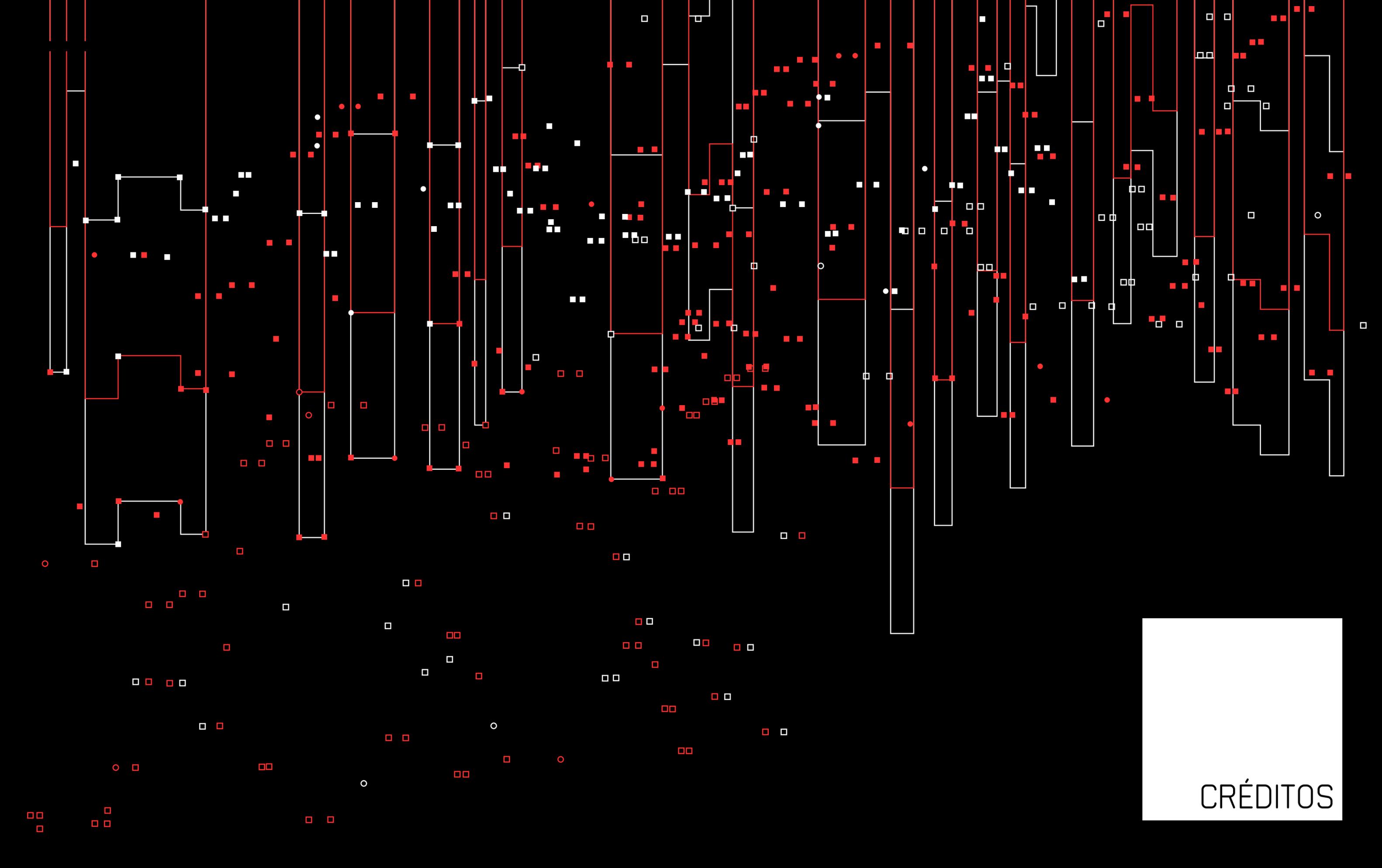
[That Game Company](#) □
[The Do Group](#) □
[Tobias Lundmark aka Dopefish](#) □
[Tom Jantol](#) □
[Tony Bannan aka Ammo Previz](#) □
[Trace Sanderson aka Lainy Voom](#) □

V

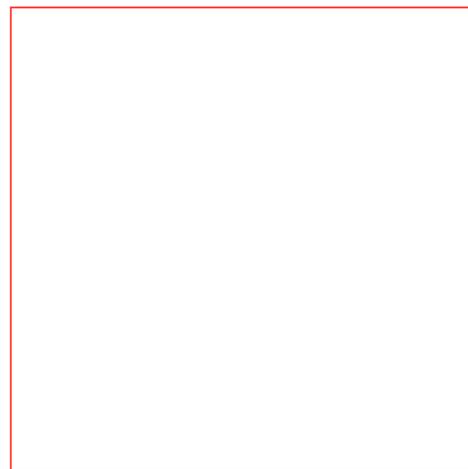
[Van Aerden](#) □
[Vivian Kendall aka Osprey Therian](#) □

Z

[Zachariah Scott](#) □



CRÉDITOS



OI FUTURO

PRESIDÊNCIA
José Augusto da Gama Figueira

VICE-PRESIDÊNCIA
George Moraes

DIRETORIA DE CULTURA
Maria Arlete Gonçalves

DIRETORIA DE EDUCAÇÃO
Samara Werner

**DIRETORIA MARKETING
E CONTEÚDO**
Wellington Silva

**DIRETORIA ADMINISTRATIVO-
FINANCEIRA**
Flavio Copello

DIRETORIA INSTITUCIONAL
José Zunga

CURADORIA DE ARTES VISUAIS
Alberto Saraiva

CURADORIA DE ARTES CÊNICAS
Roberto Guimarães

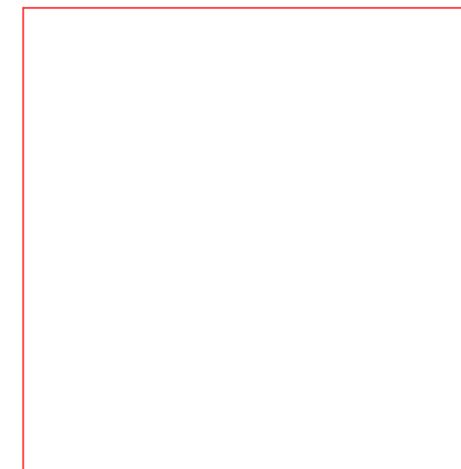
PRODUÇÃO DE ARTES VISUAIS
Claudia Leite

MUSEOLOGIA
Bruna Queiroz

PATROCÍNIOS CULTURAIS
Shirley Fioretti
Victor D'Almeida

**DESENVOLVIMENTO DE
COMUNICAÇÃO**
Sabrina Candido

ASSESSORIA DE IMPRENSA
Letícia Duque

BANCO SANTANDER
[BRASIL]

PRESIDENTE
Fábio Colletti Barbosa

**VICE PRESIDENTE DA MARCA,
MARKETING E INTERATIVIDADE**
Fernando Byington Egdio
Martins

**SUPERINTENDENTE EXECUTIVA DE
GESTÃO DA MARCA, ESTRATÉGIA
DE COMUNICAÇÃO E PESQUISA**
Paula Nader

SANTANDER
CULTURAL

DIRETOR PRESIDENTE
Fernando Byington Egdio
Martins

DIRETOR VICE PRESIDENTE
Angel Oscar Agallano

DIRETOR EXECUTIVO
Pedro Carlos Araújo Coutinho

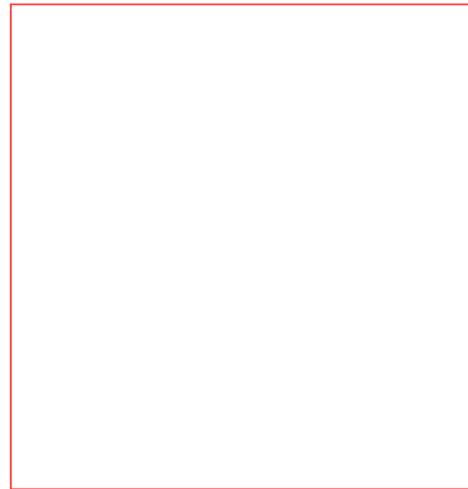
DIRETOR EXECUTIVO
Wagner Ferrari

CONSELHO ADMINISTRATIVO
PRESIDENTE
Fernando Byington Egdio
Martins

CONSELHO CURADOR
Carlos Trevi
Elly de Vries
Oscar Herrero
Paula Nader

CONSELHO FISCAL
Alexandre Argento
Anna Paula Dorce Armonia
Marcos Zoi
Pedro Paulo Longuini

SANTANDER
CULTURAL
[PORTO ALEGRE]



COORDENAÇÃO GERAL

Carlos Trevi

COORDENADORA DE PROJETOS

Maria Bastos
[Poart Gerenciamento Cultural]

ASSISTENTE DE PROJETOS

Janaína Magalhães
[Poart Gerenciamento Cultural]

**COORDENADORA DE
COMUNICAÇÃO**

Maria Luiza Sacknies
[Poart Gerenciamento Cultural]

**ASSESSORA DE GESTÃO
EXECUTIVA**

Leliane Ventura de Almeida
[Poart Gerenciamento Cultural]

RELAÇÕES COM IMPRENSA

Mariele Salgado Duran
Mariele Salgado Duran ME

ASSISTENTE ADMINISTRATIVO

Management Assistant
Daniel Cardoso Vitt

**COORDENADORA DA AÇÃO
EDUCATIVA**

Maria Helena Gaidzinski
[Poart Gerenciamento Cultural]

MEDIADORES

Claudia Hamerski
Júlia Burger
Marcelo Eugenio Soares Pereira
Marcio Lima Melnitzki
[Poart Gerenciamento Cultural]

COORDENADOR DE OPERAÇÃO

Günther Natusch Vieira
[Poart Gerenciamento Cultural]

ASSISTENTE DE OPERAÇÃO

Ângela Cagliari
[Poart Gerenciamento Cultural]

AGENTES CULTURAIS

Jiane Louise da Veiga Cardoso
Josiane Souza da Rocha
Simone Cabral de Fraga
Veridiana Carvalho Alves
[Poart Gerenciamento Cultural]

EQUIPE TÉCNICA

Bruno Cesar de Almeida Santos
Jose Silozon Oliveira Correia Jr.
Sérgio Wagner Navarro Pimentel
[Poart Gerenciamento Cultural]

COORDENAÇÃO DE SEGURANÇA

Roberto Cesar Lobato

EQUIPE DE SEGURANÇA

Ademar Wagner
Alessandro Ferreira Carvalho
Alex Rodrigo Schepp
Alexandre Rodrigues dos Santos
Aurimar Lima Alvarenga
Carlos Alberto Duarte Lopes

Eder Corrêa Leote
Fabiano Alves Veleda
Felipe Roberto Gifoni Reis
Gustavo Nery Duzac
Idalina Santos Lopes
João Carlos do Amaral Alves Filho
Jose Antonio dos Santos
Julio Cesar Rodrigues
Kryshtian Vieira
Leandro Pinto Vieira
Luciano Silva Alves
Luis Augusto dos Santos
Luis Eduardo Costa
Luiz Augusto Vinhaz
Manir Duarte
Marcelo Bastos Dias
Marco Aurélio Marques da Silva
Mario Lucas da Silva Junior
Mauro Rogerio Martins
Michel de Araujo
Miguel Coli
Rogério da Silva Pinto
Valdomiro da Rocha Ribeiro
Vanderlei Rocha Barboza
Vitor Cardoso Mello
[Gocil Segurança e Serviços]

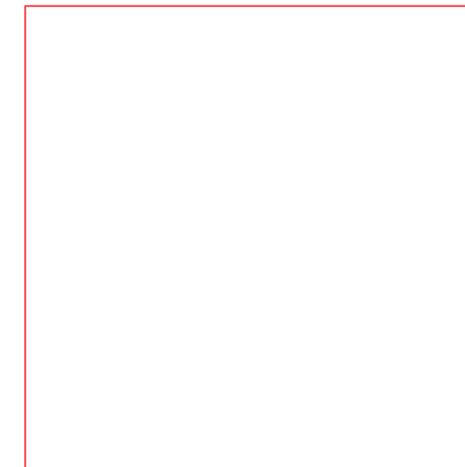
EQUIPE DE LIMPEZA

Catarina Magali Taborda de Jesus
Cristiano Pinto Jonhann
Karina Gomes Taborda
Nerei Gomes Rubim
Rafael Queis Taborda
Rosângela Terezinha Silva
[Sul Service Serv. ESPEC.Ltda.]

**MANTENEDOR DO
SANTANDER CULTURAL**

Banco Santander (Brasil)

FILE POA 2011



**CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION**

Ricardo Barreto
e Paula Perissinotto

**PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT**

Stella Tedesco

**COORDENAÇÃO DO FILE
SYMPOSIUM FILE SYMPOSIUM
COORDINATION**

Fabiana Krepel

**COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION**

Eliane Weizmann

**COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION**

Tarsila Yuki

**COORDENAÇÃO DO FILE
MAQUINEMA FILE MACHINIMA
COORDINATION**

Fernanda Albuquerque
de Almeida

**COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
PRODUCTION COORDINATION**

Renata Perissinotto Passos

**PRODUÇÃO E MONTAGEM
PRODUCTION AND ASSEMBLAGE**

Daniel Nogueira de Lima
Samuel Rodrigues

**COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION**

Fernanda Albuquerque
de Almeida

**ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DE CONTEÚDO CONTENT
COORDINATION ASSISTANT**

Samara Takashiro

TRADUÇÃO TRANSLATION

Luiz Roberto M. Gonçalves
Thaís Costa

Cláudia Rezende

Lilian Splets

Patricia Manzato

Stella Paixão dos Santos

Suzana Barreto

Rachel Strachicini

**PROJETO GRÁFICO E HOTSITE
GRAPHIC DESIGN AND HOTSITE**

BIZU_Design com Conteúdo

www.bizu.bz | Direção de

Criação Ana Starling e Roberto

Guimarães Direção de Design

Ana Starling Designers Elisa

Carareto, Juliana Vomero, Teo

Menna Atendimento Eloisa Fuchs

**ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS**

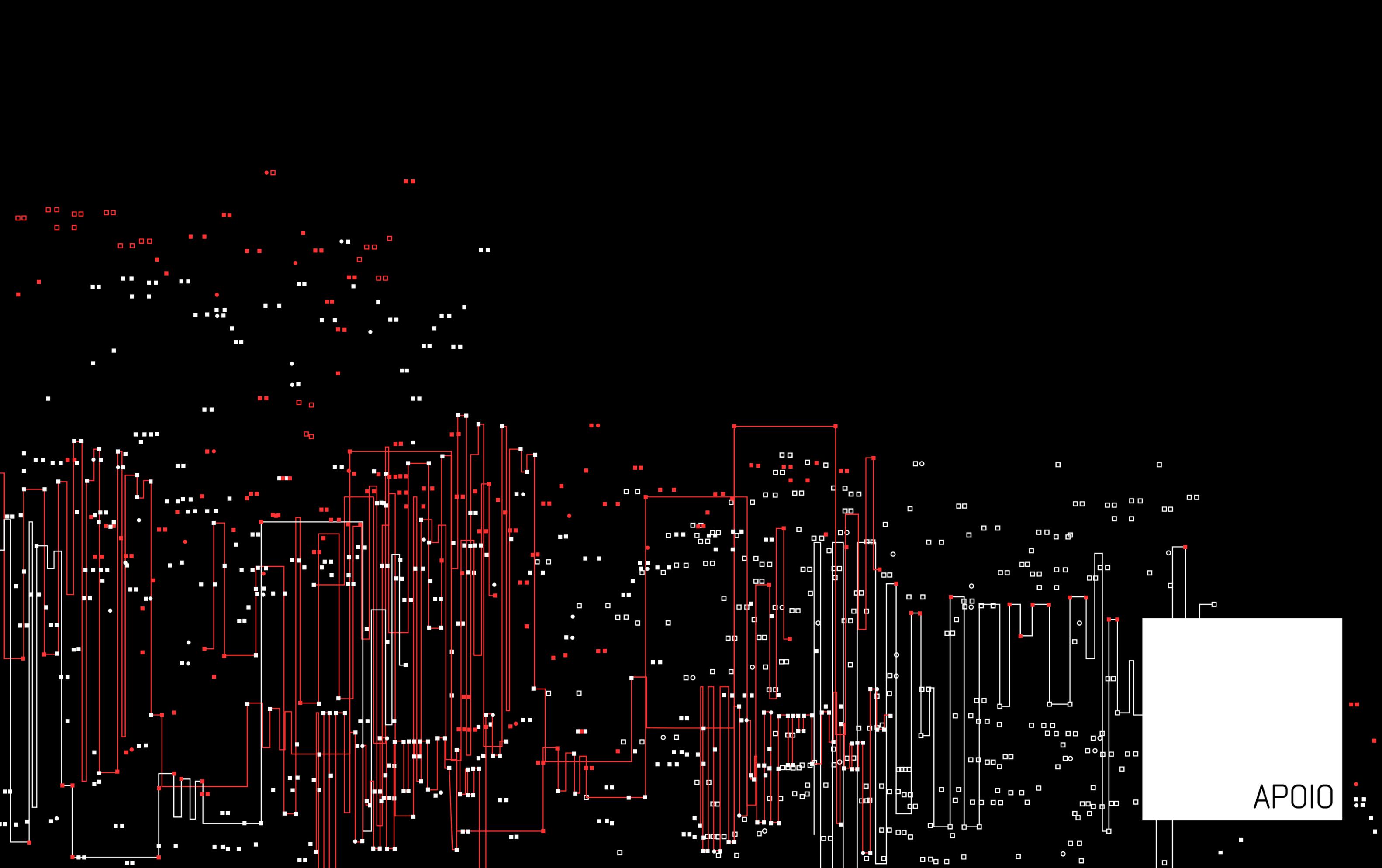
Eliane Weizmann

INTERFACE DE MÍDIA

MEDIA INTERFACE

Interativos Comunicação

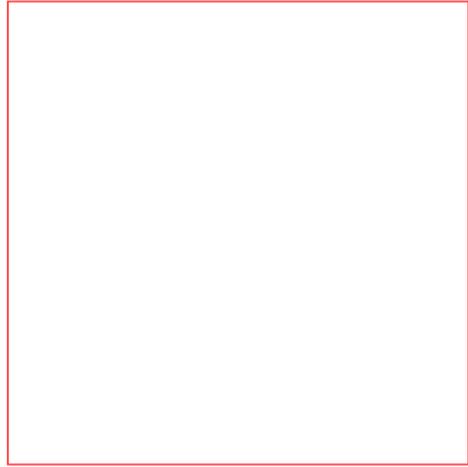
Interativa



APO10

PATROCÍNIO





REALIZAÇÃO

FILE



INSTITUIÇÕES
PARCEIRAS





MANTENEDOR
DO SANTANDER
CULTURAL





APOIO
CULTURAL

