

**SESI-SP** arte

**SESI-SP** arte

# FILE SÃO PAULO 2015



# FILE SÃO PAULO 2015

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

**SESI-SP** editora

**FILE**

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



The background features a series of thin, light blue lines that originate from a single point at the top center and fan outwards, creating a funnel-like shape. The lines are more densely packed on the right side and become more sparse on the left side. The overall effect is a sense of dynamic movement and depth.

**SESI-SP** arte

**FILE SÃO PAULO 2015**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA  
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

**ORGANIZADORES RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO**

**1ª EDIÇÃO**  
SÃO PAULO: FILE, 2015

## FILE SÃO PAULO 2015

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

FILE São Paulo 2015 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE São Paulo 2015 : Electronic Language International Festival / organizadores Ricardo Barreto e Paula Perissinotto; [tradução e revisão/translation and proofreading Ana Elisa Barros, Rafael Farinaccio, GRF Assessoria Linguística]. -- 1. ed. -- São Paulo : FILE, 2015.

Edição bilingue: português/inglês.  
ISBN 978-85-89730-19-8

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital  
3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica  
4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos I. Barreto, Ricardo.  
II. Perissinotto, Paula. III. Título: FILE São Paulo 2015 : Electronic Language International Festival

15-04248

CDD-700.285

**Índices para catálogo sistemático:**

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



Fotógrafo **Photographer**  
Ayrton Vignola Junior

Para nós, do SESI-SP, é um prazer especial realizar mais uma edição do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o principal encontro da América Latina sobre arte digital.

Este ano, o FILE reunirá, num mesmo espaço, diversas categorias que expressam novas poéticas, por meio de instalações, jogos, videoarte, animações e a imersão proposta com o uso dos óculos 3D. Também são parte do FILE obras especialmente criadas para a Galeria de Arte Digital SESI-SP, na mostra FILE LED Show.

São iniciativas como esta que queremos desenvolver cada vez mais, integrando-as e interagindo com as atividades pedagógicas, esportivas e sociais mantidas em nossas unidades, para todos os alunos e comunidades ao redor. Há quase 70 anos, o SESI-SP fomenta e difunde manifestações artísticas em diversas linguagens.

Estes projetos são complementos fundamentais para uma formação educacional de excelência e qualidade. Dessa forma, ao investir em cultura, o SESI-SP reforça a convicção de que só se constrói uma sociedade independente e democrática promovendo o acesso de todos ao que de fato faz a diferença: o conhecimento.

Aproveitem o festival!

**Paulo Skaf**  
Presidente da FIESP e do SESI-SP

It is with great pleasure that we at SESI-SP accomplish another edition of FILE - Electronic Language International Festival, Latin America's main gathering of digital art.

This year, FILE will bring together in one space several categories that express new poetics by means of installations, games, video art, animations, and the proposed immersion with the use of 3D glasses. Also on FILE are works especially created for SESI-SP Digital Art Gallery, on the FILE LED Show exhibition.

Such are the initiatives we wish to keep on developing, integrating them and interacting with educational, sports, and social activities that take place in our sites, for all the students and communities around us. For almost 70 years, SESI-SP has encouraged and spread artistic manifestation in several languages.

These projects are fundamental additions to quality and to excellence in education. This way, by investing in culture, SESI-SP strengthens its conviction that you can only build an independent and democratic society by giving everyone access to what truly makes a difference: knowledge.

Enjoy the festival!

Paulo Skaf  
Chairman of FIESP and SESI-SP

FILE SP 2015: Exposição **Exhibition**

Instalações **Installations** 13

Cinema **53**

FILE Anima+ **59**

FILE Anima+ 2015, Raquel Olivia Fukuda **61**

FILE Anima+ Award **63**

Jurados **Jury** **63**

Premiação **Award** **65**

Cutting Edge Animation **69**

Trabalhos **Works** **78**

Festivais Parceiros **Partner Festivals** **109**

FILE Games **117**

FILE Videoarte **FILE Video Art** **131**

O mutante agora febril indefinido **The mutant now restless and undefined**, Paula Perissinotto **133**

Uma breve introdução à videoarte no FILE

**A brief introduction to video art on FILE**,

Fernanda Albuquerque de Almeida **137**

Trabalhos **Works** **139**

FILE GIF **161**

GIF, Maria Eugênia Mourão **162**

Trabalhos **Works** **163**

FILE WebGL **173**

WebGL, Maria Eugênia Mourão **174**

Trabalhos **Works** **175**

Mídia Arte **Media Art** **181**

Hipersônica **Hypersonica** **209**

Screening **211**

Participantes **Participants** **219**

FILE LED SHOW **231**

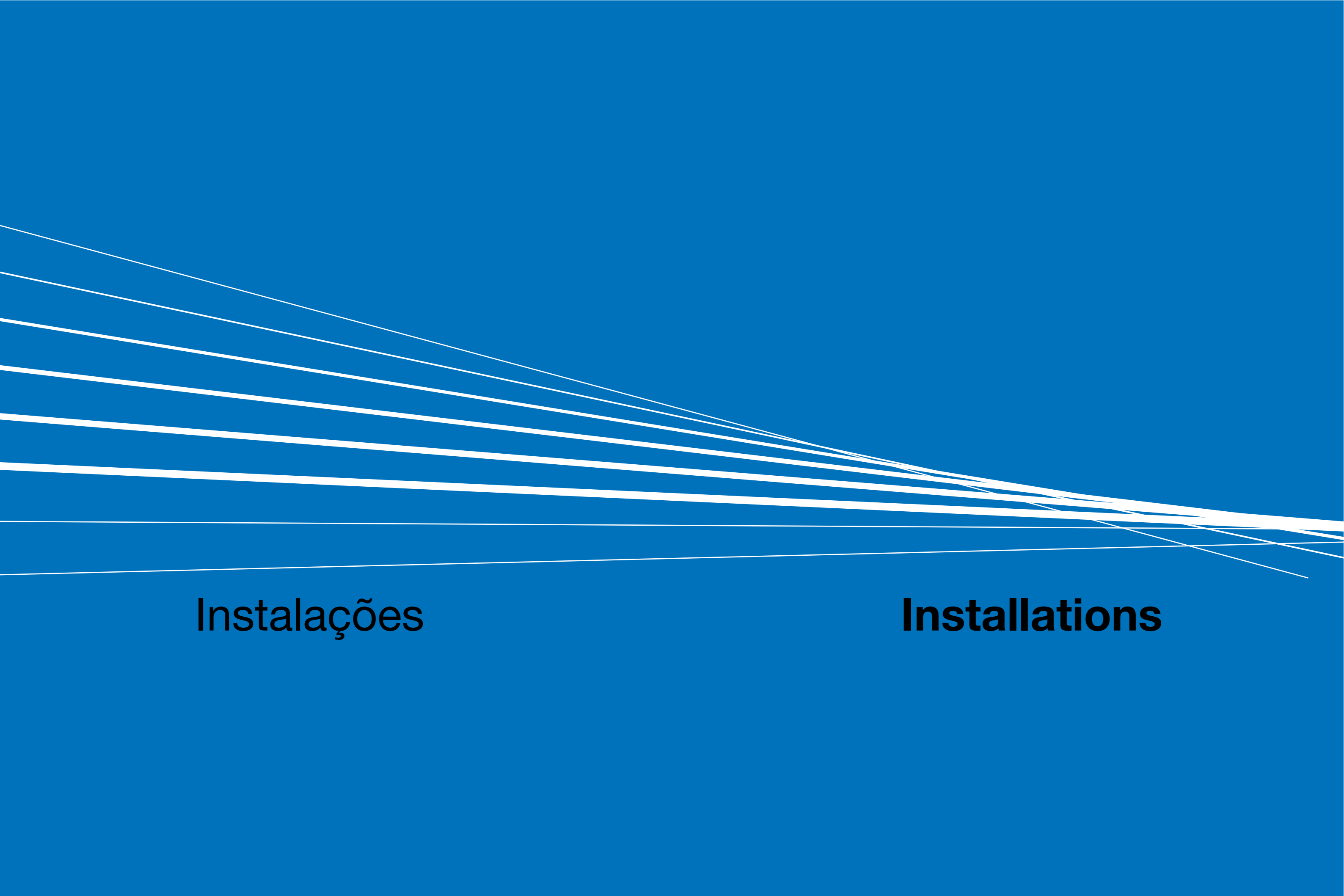
FILE Metrô **241**

Workshop **249**

Índice de artistas **Index of Artists** **259**

Créditos **Credits** **261**

Apoio **Support** **263**



Instalações

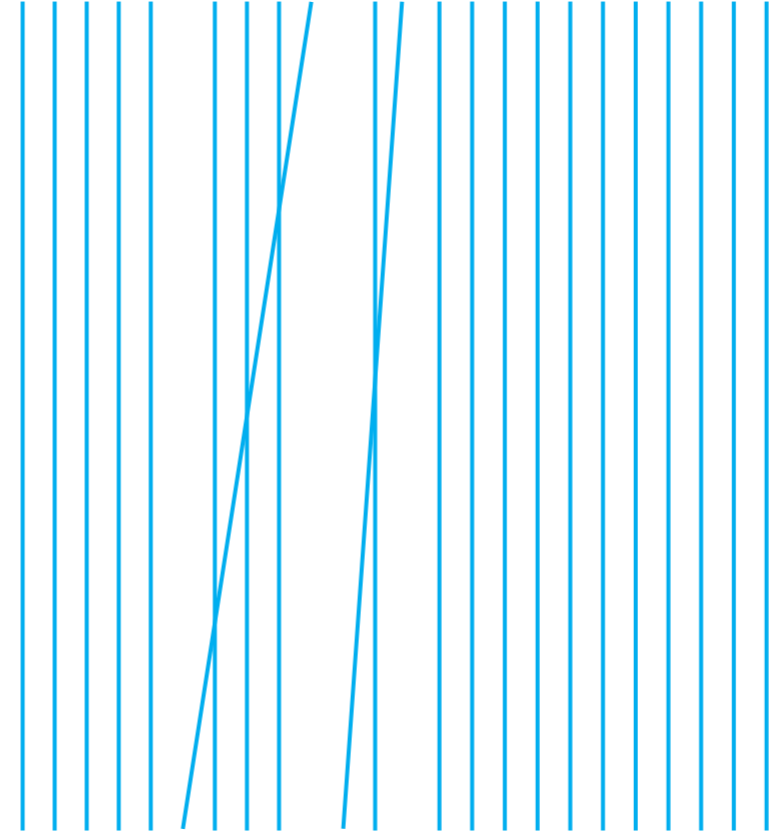
**Installations**



## Alexandra Dementieva

### Breathless

Bélgica | Belgium



#### Créditos

Programação / engenharia: Aleksey Grachev, Sergey Komarov  
 Sensor: Interface -Z.  
 Produção: VGC (Vlaamse Gemeenschpscomissie) (BE), Cyland MediaMab (RU/US/Lituânia), Adem vzw (BE).  
 Com apoio do Ministério da Cultura Belga.

A computer searches for all words related to the concept of fear (in the first sculpture) and desire (in the second) in the RSS and web feed. Each word found is printed on a LED display. The individual ribs surrounding the viewer react to the data, lighting up in a movement from bottom to top as results render matches with the alternating words. The more hits, the more light is cast beyond the fleeting headlines and tendentious news trends while entranced viewers try to catch their breath within technological bodies.

The spectator can walk inside the actual cabin, where an airspeed sensor is located. When she/he blows on it, the pattern of illumination changes, and the words on display begin to fade, which makes room to a meaningless set of characters and letters. The simple act of breathing becomes visible and important as a symbolic resistance to the power of the mass media.

#### Alexandra Dementieva

Alexandra Dementieva's principal interest as an artist is the use of social psychology, self-perception theory and behaviorism in her installations as well as the development of film narration through the point of view of a subjective camera. In the heart of all her works, there is a clearly defined idea of interaction between the spectator and the work of art, which emerges through cutting-edge technological means to create interactive visual and sound ranges.

#### Credits

Programming / engineering: Aleksey Grachev, Sergey Komarov  
 Sensor: Interface -Z.  
 Production: VGC (Vlaamse Gemeenschpscomissie) (BE), Cyland MediaMab (RU/US/Lithuania), Adem vzw (BE).  
 With support from the Flemish Ministry of Culture.

Um computador busca todas as palavras relacionadas ao medo (na primeira escultura) e ao desejo (na segunda escultura) no RSS e web feed. Cada palavra encontrada é impressa em um visor de LED. Os frisos que cercam o observador reagem à informação, iluminando-se num movimento que parte da base e vai até o topo conforme os resultados encontram um par nas palavras que se alternam. Quanto mais acertos, mais a luz se propaga para além das manchetes fugazes e das notícias tendenciosas do momento, enquanto os observadores tentam recuperar o fôlego dentro desses corpos tecnológicos.

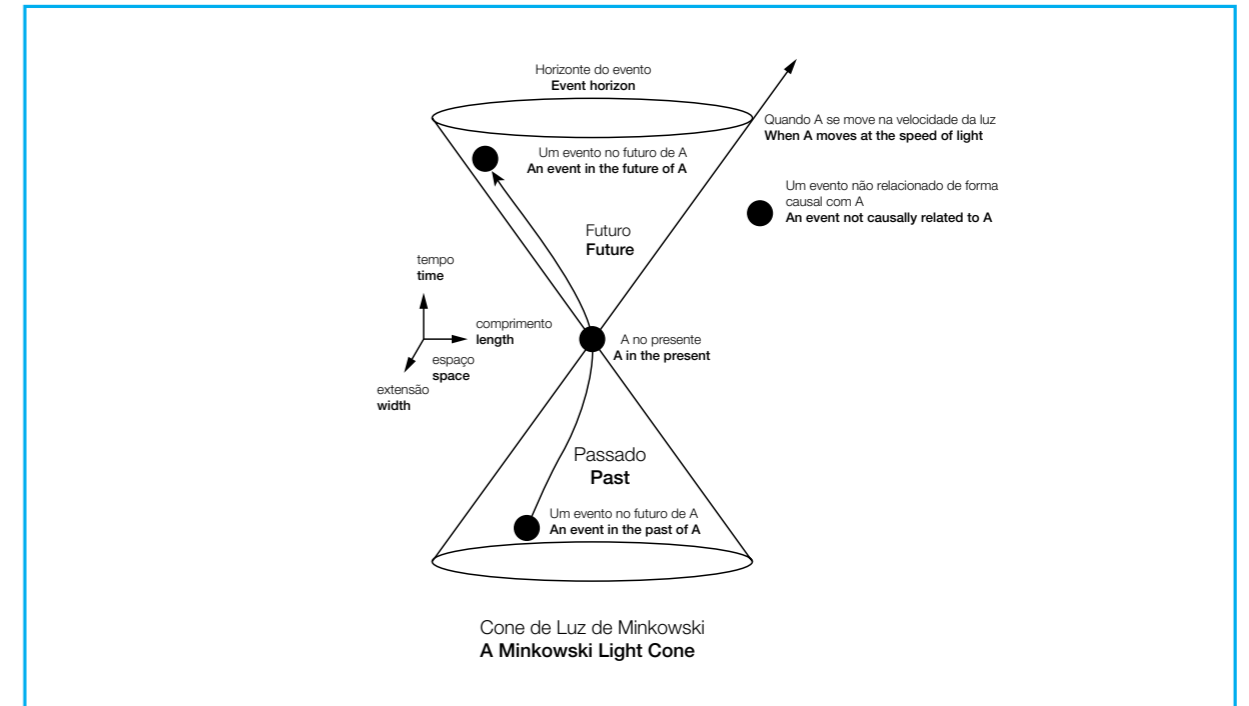
O espectador pode entrar na cabine, onde há um sensor de velocidade do ar. Quando ele ou ela sopra no sensor, o padrão das luzes muda e as palavras no visor começam a desaparecer, o que dá espaço para um grupo sem sentido de caracteres e letras. O simples ato de respirar se torna visível e importante como uma resistência simbólica ao poder da mídia para as massas.

#### Alexandra Dementieva

O principal interesse de Alexandra Dementieva como artista é usar psicologia social, teoria da autopercepção e comportamentalismo em suas instalações, assim como o desenvolvimento de uma narração de filme através do ponto de vista de uma câmera subjetiva. No coração de seu trabalho há uma ideia claramente definida de interação entre o espectador e a obra de arte, que surge com tecnologia de ponta para criar gamas interativas visuais e sonoras.



**anno lab: Sadam Fujioka, Takeshi Usami,  
Nariaki Iwatani & Masahiro Ihara**  
**A Tail of Spacetime**  
**Japão | Japan**



O cone de luz de Minkowski representa a expansão do tempo e espaço. Esse cone, formulado pela equação  $x^2 + y^2 + z^2 - (ct)^2 = 0$ , representa como você existe em sua posição atual, observando um horizonte de possibilidades enquanto o futuro se propaga constantemente à sua frente na velocidade da luz. Ele também representa como você segue a trajetória do seu passado para o seu agora e para o seu futuro. Você está sempre em pé nesta trajetória que vem crescendo a partir do futuro, como se fosse uma cauda de espaço-tempo.

Esta instalação faz você considerar como a sua localização de agora foi alcançada e como será deixada no tempo e no espaço. Você pode interagir com o seu eu passado ao tocar, no centro da sala, um monumento que representa uma cauda no espaço-tempo. A interação com o seu eu passado levaria à imaginação do seu eu futuro. Se você quiser trocar um aperto de mãos com seu eu passado, terá de imaginar que o seu eu futuro quer trocar um aperto de mãos com você.

**anno lab**

anno lab é um grupo criativo fundado em 2012 por quatro pessoas: um pesquisador de arte, um artista de animação, um desenvolvedor de jogos e um ex-profissional de agência de propaganda. Dentre seus projetos mais significativos, o anno lab fez parte do NTT docomo TOUCH WOOD: Xylophone, da intel UltraBook Clap For Dream e da relativamente controversa Internet Yami-Ichi, como membro da IDPW. A maioria de seus trabalhos tem como objetivo inspirar curiosidade e humor no dia-a-dia das pessoas. Ao criar intervenções nas vidas das pessoas, eles esperam desencadear reações inesperadas e inconscientes, que dariam acesso a realidades mais complexas e ricas, às quais não se teria acesso apenas através da curiosidade.

A Minkowski Light Cone represents the expansion of time and space. This cone which is formulated on the equation  $x^2 + y^2 + z^2 - (ct)^2 = 0$  shows how you exist in your current position observing a horizon of possibility while the future spreads out constantly before you at the speed of light. Also it shows how you follow the trajectory from your past to your current, and to your future. You are always standing on this trajectory, which grows down from the future as if it is a tail of space-time.

This installation prompts you to consider how your current location was arrived at and is left behind in time and space. You can interact with your past self by touching a monument in the center of the room, which represents a tail of space-time. Your interaction with your past self would lead your imagination into your future self. If you want to shake hands with your past self, you have to imagine that your future self wants to shake hands with you.

**anno lab**

anno lab is a creative group founded in 2012 by four individuals: an arts researcher, an animation artist, a computer game developer and a former advertising agency professional. Amongst the most successful projects it has been involved with are NTT docomo TOUCH WOOD: Xylophone, intel UltraBook Clap For Dream, and the somehow controversial Internet Yami-Ichi as a member of IDPW. Most of their works aim at inspiring curiosity and fun in people in their daily life. By creating intervention in people's life they hope to trigger unexpected and unconscious reactions, which allow them to access more complex and rich realities that they wouldn't otherwise have access to through curiosity.



## Assocreation Solar Pink Pong Estados Unidos & Áustria | United States & Austria



“Solar Pink Pong” é um híbrido de vídeo game e brincadeira de rua. Os jogadores podem interagir com a animação de um reflexo de luz solar rosa na rua, usando seus corpos e sombras. O dispositivo que torna esse jogo possível pode ser montado em postes ou na lateral de prédios. É uma instalação autônoma, sem necessidade de rede.

“Solar Pink Pong” visa expandir as fronteiras da cultura do vídeo game e da tecnologia para fora da sala de estar, mudando a maneira que os humanos interagem com o ambiente externo e veem a luz do sol, através das lentes da tecnologia.

Este projeto foi possível com o apoio da Stamps School of Art & Design da Universidade de Michigan.

### Assocreation

Fundado em 1997, é um coletivo de artistas com base em Viena (Áustria) e em Ann Arbor, Michigan (EUA). Seus membros trabalham de forma anônima em uma ampla variedade de instalações interativas e intervenções urbanas – muitas vezes manipulando o chão onde o público caminha, como é o caso da premiada instalação “bump” (Prix Ars Electronica Distinction 2001): composto por duas calçadas em cidades diferentes, que fisicamente conectam pedestres de dois lugares públicos diferentes em tempo real.

“Solar Pink Pong” is a hybrid of street and video game. Players of this game can interact with an animated pink sunlight reflection on the street using their bodies and shadows. The device that makes this game possible can be mounted on utility poles or building sides. It works autonomously and completely off the grid.

“Solar Pink Pong” aims at pushing the boundaries of video game culture and technology outside of the living room changing the way humans interact with outdoor environments and see daylight through the lens of technology.

This project was made possible with the support of the Stamps School of Art & Design at the University of Michigan.

### Assocreation

Assocreation, founded in 1997, is an artist collective based in Vienna (Austria) and Ann Arbor, Michigan (USA). Its members work anonymously on a wide range of interactive installations and urban interventions – often manipulating the ground the public walks on such as with the award winning installation “bump” (Prix Ars Electronica Distinction 2001): a set of two sidewalks tangibly connecting

# Bego M. Santiago

## Little Boxes

Espanha | Spain



“Little Boxes” é uma instalação artística que videomapeia projeções com o uso do Kinect; nela, pessoas minúsculas projetadas em caixas de madeira estão aterrorizadas com a nossa presença. Apesar de serem todos indivíduos que podem se movimentar sozinhos, eles se comportam como se fossem uma mentalidade única, sempre seguindo a multidão. Um elemento extra é a interação entre a obra de arte e o observador. Quando alguém se aproxima das caixinhas, as pessoas projetadas olham para cima timidamente; quando o observador passa por elas, as pessoas começam a gritar e a fugir, apavoradas com qualquer coisa que esteja fora de sua zona de conforto. A narrativa interativa tem cinco reações diferentes que as minimitudes podem demonstrar diante do observador gigante. Elas incluem relaxar quando não há ninguém por perto, entrar em uma “zona de medo” quando alguém chega perto, começar a correr, esconder-se de um novo “ataque” e fugir em grupos.

### Bego M. Santiago

Bego M. Santiago nasceu na Espanha em 18 de fevereiro de 1980. Graduiu-se em Artes Visuais e tem uma pós-graduação em Arte em Mídia Digital. Em 2008, ela se tornou parte do coletivo NiñoViejo. Em 2010, mudou-se para Praga para trabalhar como professora convidada na Academia de Artes, Arquitetura e Design, combinando seu trabalho como professora com residências como: MEETFACTORY, National Gallery of Prague, Mapping Festival 2010 – Suíça, LaptopRuss - Reina Sofia Museum e Matadero de Madrid, Munich Contempo Germany, Patchlab Kraków, Polônia. Hoje em dia, ela mora em Berlim, onde trabalha como diretora de arte para a Mittel-Europa (ME), um projeto de curadoria dedicado a repensar o espaço europeu pelo processo de tradução, migração e hibridização.

### Créditos

Programação: Pavel Karafiát, Andrej Bolesvasky  
Com a cooperação de: CIANT (International Centre for Art and New Technologies)  
Câmera: Valquire Veljkovic  
Atores: Esther Gibanel, Javier Yunta, Diego Piñeiro, Berta Sola Sánchez, Rubén López, Miguel Angel Alvarez, Guille Chipironet, Mathieu Fumey, Mireia Sovi, Miguel, Valquire Veljkovic, Lilith Sanfrancisco, Lola Sanfrancisco e Alexander Weber  
Primeiro Produtor: Residence of artist in NORMAL (UDC)

“Little Boxes” is a Kinect driven projection mapping (video mapping) art installation where tiny people projected onto wooden boxes are terrified of your presence. Even though they are all individuals who can move around on their own, they behave with a united mindset, always following the crowd. An added element is the interaction between the artwork and the viewer. When someone approaches the little boxes, the projected people stare up timidly; as the viewer walks past, the people start screaming and running away, deathly afraid of anything outside their comfort zone. The interactive narrative has five different “responses” that the mini crowds could have towards the giant spectator. These include hanging out when no one’s around, moving into a “fear area” when someone comes close, starting to run, hiding from a new “attack”, and escaping in groups.

### Bego M. Santiago

Bego M. Santiago was born in Spain on 18 February 1980. She graduated in Visual Arts and has a postgraduation in Digital Media Art. In 2008 she became part of the art collective NiñoViejo. In 2010 she moved to Prague to work as a invited teacher at the Academy of Arts, Architecture and Design combining her teaching work with exhibitions and residencies such as: MEETFACTORY, National Gallery of Prague, Mapping Festival 2010 - Swiss, LaptopRuss - Reina Sofia Museum and Matadero de Madrid, Munich Contempo Germany, Patchlab Kraków, Poland. Currently she lives in Berlin working as art director for Mittel-Europa (ME), a curatorial project dedicated to rethink the European space through the translation, migration and hybridization process.

### Credits

Programming: Pavel Karafiát, Andrej Bolesvasky  
With cooperation from: CIANT (International Centre for Art and New Technologies)  
Camera man: Valquire Veljkovic  
Actors: Esther Gibanel, Javier Yunta, Diego Piñeiro, Berta Sola Sánchez, Rubén López, Miguel Angel Alvarez, Guille Chipironet, Mathieu Fumey, Mireia Sovi, Miguel, Valquire Veljkovic, Lilith Sanfrancisco, Lola Sanfrancisco and Alexander Weber  
First Producer: Residence of artist in NORMAL (UDC)

# Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen

## Swing

### Alemanha | Germany



Balanços sempre nos fascinaram. Quando crianças, costumávamos brincar neles. Hoje, gostamos de recordar o prazer que sentíamos enquanto balançávamos. Sentíamos que nos desconectávamos da realidade, leves e livres.

“Swing” traz de volta essas sensações e transforma um sonho em realidade: o sonho de voar. Assim, o balanço se torna um componente físico para uma instalação interativa. A utilização de um óculos 3D intensifica a experiência de balançar com realidade virtual, criando uma aventura imersiva única que nos leva a um mundo feito de aquarela.

Ao balançar, você deixa para trás a monotonia insípida do dia-a-dia, encontra um lugar para relaxar a sua mente e recuperar suas energias. Você se eleva suavemente até o mundo virtual. A altura do voo depende de por quanto tempo e quão alto você balança.

O ponto de partida no mundo digital é o mesmo que no mundo físico: o chão. Aqui, tudo é descolorido e sem graça. Quando você tiver a coragem para balançar com mais intensidade, você voará mais alto e a vivacidade das cores vai aumentar. O clímax está no espaço. Ao chegar no espaço, o mundo alcança a intensidade máxima de cor. Se você quiser descer, precisa parar de balançar, mas as cores continuarão vivas e brilhantes à sua volta.

#### Christin Marczinik

Christin Marczinik é uma designer de Interação & Multimídia, nascida em 1988 em Magdeburg, Alemanha. Ela fez seu bacharelado em Desenho Industrial. Desde 2013 vive em Halle (Saale), Alemanha, onde faz pós-graduação em Design de Multimídia na Burg Giebichenstein University of Art and Design.

#### Thi Binh Minh Nguyen

Thi Binh Minh Nguyen é uma designer focada em Instalações de Mídia & Novos Jogos, nascida em 1987, no Vietnã, criada na Alemanha. Ela foi indicada para prêmios internacionais e agora está fazendo pós-graduação em Design de Multimídia no Burg Giebichenstein University of Art and Design, em Halle (Saale), Alemanha.

Swings have always held a special fascination for us. As children, we used to play with them. Today we like to reminisce about the enjoyment which we felt while swinging. We felt disconnected from reality, weightless and free.

“Swing” brings these feelings back and makes a dream come true: the dream of flying. Thus, the swing becomes a physical component of an interactive installation. The use of 3D oculus enhances the swinging experience with virtual reality, creating a unique immersive adventure and sending you to a crafted watercolor world.

While swinging you leave the drab monotony of everyday life behind, find a place to ease your mind and regain your strength. You rise smoothly into the virtual world. The flight level depends on how long and how high you actually swing.

The starting point in the digital world is the same as in the physical world: the ground. Here everything is pale and dull. When you have the courage to swing more intensively, you will fly higher and the vibrancy of colors will increase. The climax is in space. Upon reaching it the world reaches its maximum in color intensity. If you want to go down, you have to stop swinging, but the colors around you will stay vivid and bright.

#### Christin Marczinik

Christin Marczinik is an Interaction & Multimedia Designer, born in 1988 in Magdeburg, Germany. She graduated as a Bachelor in Industrial Design. Since 2013 she lives in Halle (Saale), Germany, where she studies Multimedia Design (M.A.) at the Burg Giebichenstein University of Art and Design.

#### Thi Binh Minh Nguyen

Thi Binh Minh Nguyen is a designer focused on Media Installations & New Games, born in 1987 in Vietnam, raised in Germany. She was nominated for international awards and now she's studying Multimedia Design (M.A.) at the Burg Giebichenstein University of Art and Design in Halle (Saale), Germany.

## Donald Abad Fated Ascent França | France



Um moledro é um amontoado de pedras, no caso, feito por caminhantes para indicar a trilha a ser seguida. Podem variar seu formato, dependendo das pedras encontradas na região. Cada caminhante que passa pode adicionar uma nova pedra à pilha, em sinal de respeito e agradecimento à natureza, mas também para mostrar que passaram por ali. O moledro de Donald Abad (1978), artista parisiense que trocou seu atelier por ambientes externos, combinando natureza com mídia digital, incorpora a passagem de muitos caminhantes. Quando veem o moledro através de um tablet ou de um smartphone, os visitantes podem perceber a presença de outro visitante, virtualmente ligado às pedras. Numa mistura de land art, performance e psicogeografia, as instalações de Donald Abad revelam a memória das coisas inanimadas.

### Donald Abad

Donald Abad, nascido em 1978, passou toda a sua juventude em Paris, onde recebeu uma bolsa de estudos (ENSAD Paris). Depois de muitas residências artísticas e criações a céu aberto (Países Baixos, Japão, Chipre, Canadá, etc.), ele decidiu trocar o atelier pelo ambiente externo, e juntar a mídia com a natureza através de conceitos aventureiros de performance.

### Créditos

Conceito original e criação: Donald Abad (<http://donaldabad.com>)

Produção: Juliette Bibasse (<http://julietteb.com/production/>)

Coprodução: <ART>machine</>, Centre culturel numérique Saint-Exupéry, 2014

Desenvolvimento: Lemine Beyrouk (iOS) / Jérôme Sallmann (Android)

Agradecimentos a: STRP Festival, Valentina Zajackowski, Géraldine Taillandier, Clémentine Trey, Olivier Delporte, Sophie Varin, Nicolas Chaverou, Akatre studio, Cyriac Allard e Sophie Menoux.

A cairn is a man-made pile of rocks, used by hikers to indicate the path to be followed. The piles vary in shape depending on the rocks in the area. Hikers passing by can add new rocks on top of the pile, as a sign of respect to thank nature, but also to mark their passage. This cairn of Parisian artist Donald Abad (1978), who traded his atelier for working outside combining nature with digital media, embodies the passing by of many hikers. By looking at the cairn through a tablet or a smartphone, visitors can reveal the presence of one of them, virtually linked to the rocks. Mixing land-art, performance, and psycho-geography, Donald Abad's installation reveals the memory of what is inanimate.

### Donald Abad

Donald Abad, born in 1978, spent all his youth and scholarship (ENSAD Paris) in Paris. After several artistic residencies and outdoor creations (The Netherlands, Japan, Cyprus, Canada,...) he decided to leave the atelier to work outside and combine media with nature through adventurous concepts or performances.

### Credits

Original concept and creation: Donald Abad (<http://donaldabad.com>)

Production: Juliette Bibasse (<http://julietteb.com/production/>)

Co-production: <ART>machine</>, Centre culturel numérique Saint-Exupéry, 2014

Development: Lemine Beyrouk (iOS) / Jérôme Sallmann (Android)

Thanks to: STRP Festival, Valentina Zajackowski, Géraldine Taillandier, Clémentine Trey, Olivier Delporte, Sophie Varin, Nicolas Chaverou, Akatre studio, Cyriac Allard and Sophie Menoux.

# Håkan Lidbo & Magnus Frenning

## Big Beat

Suécia | Sweden

No aeroporto internacional de Estocolmo está “Big Beat” – a única parede de ritmos gigante no mundo que também é social, interativa e coreográfica. Além de tudo, é um jogo. Estique-se em posições corporais desconhecidas para alcançar os botões e criar ritmos. Faça novos amigos para criar ritmos ainda melhores.

### Håkan Lidbo

Håkan Lidbo é um produtor de música techno que também faz arte sonora, instalações interativas, aplicativos, jogos e robôs.

### Magnus Frenning

Magnus Frenning é um programador que também faz música generativa, percussão eletrônica e manipula eletrônicos.

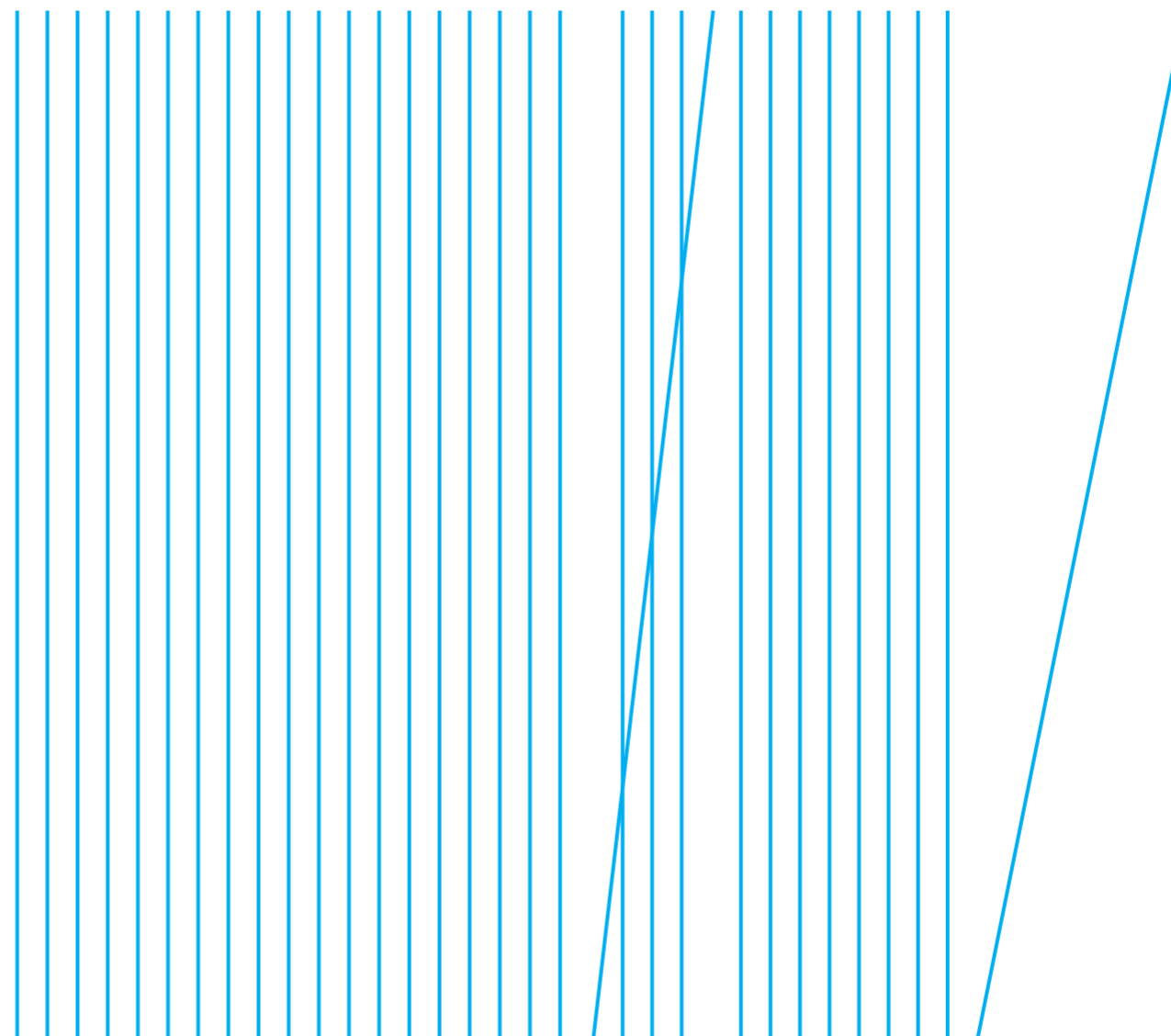
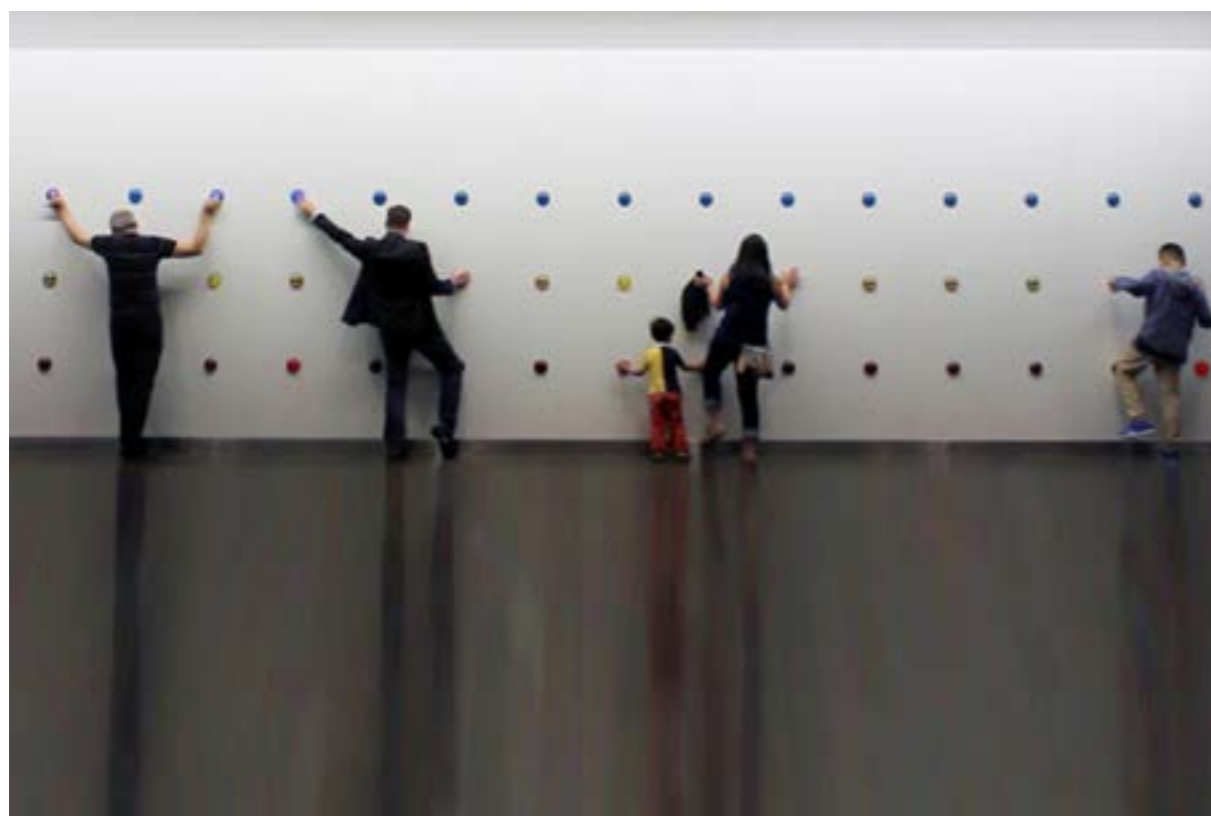
At Stockholm International Airport you can find “Big Beat” – World’s only interactive, choreographic, social giant drum machine, that is also a game. Stretch out in unknown bodily positions to reach the buttons and create rhythms. Make new friends to create even funkier beats together.

### Håkan Lidbo

Håkan Lidbo is a techno music producer that also makes sound art, interactive installations, apps, games and robots.

### Magnus Frenning

Magnus Frenning is a programmer that also makes generative music, electronic drumming, and hacks electronics.



Índice:  
Jonattas Poltronieri,  
Luis Mello,  
Pedro Venetucci  
& Rofli Sanches  
Phantom Limb  
Brasil | Brazil



O chamado membro fantasma é o fenômeno que aflige pessoas que sofreram a amputação de membros ou órgãos. Após a remoção de um membro, a pessoa em questão tem a sensação enganosa de que ele continua ali. Entre as mais comuns sensações nesses casos estão a dor e a impressão de que o membro imaginário é distorcido em tamanho, forma e comportamento. Enquanto suas causas são controversas na comunidade médica, um dos tratamentos mais utilizados é usar uma simples caixa com espelho. Nela, o membro existente é espelhado onde o membro amputado estaria. Enquanto move o membro saudável, o paciente tem o estímulo visual do reflexo no espelho e pode então gradualmente aprender a dominar a dor e os falsos estímulos. A Índice expõe uma instalação que, através de experiências visuais e sonoras, oferece uma interação similar ao tratamento.

Assim como a caixa original, a instalação é uma unidade retangular onde o usuário insere seu braço e é encorajado a movê-lo de diferentes maneiras. A similaridade com o objeto original desaparece uma vez que, ao invés de um espelho fornecendo a imagem que motiva a interação, há uma tela que media a visão do usuário e o local onde seu braço realmente está. A imagem do braço exibida pode ser revertida, distorcida e colorida, entre diversas modificações para simular de forma rica a estranheza de não possuir controle sobre o membro e questionar se o que é visto é um retrato fiel do corpo real. Embora profundo e subjetivo, o tópico abordado nesta experiência é fácil e acessível em sua interação, oferecendo vários retornos sensoriais ao usuário. Por meio dela, é proposta a experiência e reflexão sobre a desconexão entre pensamento e corpo, intenção e ação, sensação e realidade.

#### Índice

A Índice construiu sua reputação desenvolvendo projetos interativos de ponta para diversos clientes ao redor do mundo. Trabalha com operações online e locais, com habilidade para aplicar tecnologias inovadoras que, com expressividade única, preenchem e excedem as mais rigorosas expectativas.

The so-called phantom limb is a phenomenon that afflicts people who have suffered amputation of limbs or organs. After the removal of a member, the person in question has the misleading sensation that it's still there. Among the most common symptoms in these cases are pain and the impression that the imaginary limb is distorted in size, shape and behavior. While its causes are controversial in the medical community, one of the most used treatments is to use a simple box with a mirror. In it, the existent limb is mirrored where the member that was amputated would be. While moving the healthy limb, the patient has a visual stimulus from the reflection in the mirror and can then gradually learn to master the pain or better cope with the false stimuli it receives. Índice exposes an installation which, through visual and sound experiences, provides an interaction similar to this treatment.

Just like the original box, the installation is a rectangular unit where the user inserts his arm and is urged to move it in different ways. The similarity with the original object disappears as, instead of having a mirror to provide the image that motivates the interaction, there is a screen that mediates the user's view and the place where his arm actually is. The displayed image of the user's arm can be reversed, distorted and coloured, among several modifications to simulate in a rich way the strangeness of not having control over a member, and to question whether what is seen is an accurate portrayal of the real body. Although deep and subjective, the topic addressed in this experience is easy and accessible in its interaction, offering various sensory feedbacks to the user. Through it, it is proposed that we experience and reflect upon the disconnection between thought and body, intention and action, sensation and reality.

#### Índice

Índice has built its reputation by designing cutting-edge interactive projects for clients around the world. It works on both online and on site operations with the expertise to apply innovative technologies that suits and exceeds the most rigorous expectations with unique expression.

## Lea van Steen & Raquel Kogan Futuro do Pretérito Brasil | Brazil



A vídeo instalação “Futuro do Pretérito”, através de óculos customizados, nos transporta ao universo do visitante. Vemos o que ele viu, o tempo que ele usou; ao mesmo tempo temos agindo sobre o visitante uma intervenção sonora e mais um dispositivo que o faz ver o que está atrás dele, uma memória visual acoplada a sua visão futura.

### Lea van Steen

É videoartista de filmes publicitários, filmes de ficção e documentários. Premiado curta-metragem “Brincadeira de Criança” – prêmio especial do júri no Festival de Cinema de Cuiabá, selecionado para o Festival do Filme Brasileiro de Miami, Festival de Cinema de Curitiba, Festival Internacional de Curtas de São Paulo, Festival Zinebi de Bilbao, 4º Toronto Latino Film & Video Festival, Festival de Curtas da Hungria e Mostra do Audiovisual Paulista; Curta-metragem “Refém Voluntário”; Videodança “Paisagens”, que integrou a mostra de 500 anos da Bienal de São Paulo, premiado no II Prêmio Sergio Motta de Cultura. O documentário “A Cidade não há de Esquecer”, em parceria com Paula Alzugaray, vídeo DISCO é premiado no Prêmio Sergio Motta- Vídeo “Ponto de Fuga” integra a mostra 7º Berlin International Director’s Lounge 2011. [www.leavansteen.com](http://www.leavansteen.com)

### Raquel Kogan

Formada em arquitetura. Ganha Rumos Transmídia em 2002 com a instalação reflexão#1, inicia uma série de obras interativas, agenciamento de espaço em mídias digitais. Ganha o prêmio Rumos Cibernética e a menção honrosa do FILE 2010 PRIXLUX com reler. Participa em 2012 da terceira versão do Creator’s Project em São Paulo com a instalação interativa o,lhar.

The video installation “Futuro do Pretérito”, through customized glasses, transports us to the universe of the visitor. We see what he has seen, the time he used; at the same time, acting over the visitor, we have a sound intervention and one more device that makes him see what’s behind him, a visual memory connected to his future vision.

### Lea van Steen

Lea van Steen is a videoartist of advertising films, fiction films and documentaries. Award winning short film “Brincadeira de Criança” – special award in Festival de Cinema de Cuiabá, selected for the Brazilian Film Festival in Miami, Festival de Cinema de Curitiba, Festival Internacional de Curtas de São Paulo, Festival Zinebi de Bilbao, 4th Toronto Latino Film & Video Festival, Short Film Festival of Hungary and Mostra do Audiovisual Paulista; Short film “Refém Vonluntário”; Videodance “Paisagens”, which was part of the 500 years-themed exhibition of Bienal de São Paulo, awarded the II Prêmio Sergio Motta de Cultura. The documentary “A Cidade não há de Esquecer”, in partnership with Paula Alzugaray, the video DISCO is awarded the Prêmio Sergio Motta- The video “Ponto de Fuga” integrates the exhibition 7th Berlin International Director’s Lounge 2001.

### Raquel Kogan

Graduated in architecture. She was awarded the Rumos Transmídia award in 2002 with the installation reflexão#1. She started a series of interactive work and space management in digital medium. She was awarded the Rumos Cibernética award and the honorable mention of FILE 2010 PRIXLUX with reler. She participated, in 2012, of the third version of the Creator’s Project in São Paulo with the interactive installation o,lhar.

# Minha Yang

## Meditation

### Coreia do Sul | South Korea



Frequentemente imagino a cidade sem nenhum símbolo visual ou auditivo ao nosso redor. Mas não podemos remover nenhum dos mecanismos que constroem nosso mundo. E não podemos exercer sequer um pouquinho de influência na mídia que é criada através desses mecanismos. Se não temos o poder para reformar nosso ambiente, precisamos encontrar a possibilidade para meditações usando os significantes que preenchem as cidades. "Meditation" é uma meditação prática e alternativa que só funciona quando você se deixa perder nos símbolos que parecem feitiçaria. Inúmeros símbolos estão comprimidos dentro da obra. Os símbolos comprimidos se expressam em padrões irregulares de som através das instalações audiovisuais, e o som se transforma, formando a imagem de ondas afundando para dentro. A mídia reproduzida, ao ser comprimida e suprimida, traz mais possibilidades de pensamento e escolha do que os valores contidos em sua própria forma. Através desses processos, "Meditation" pode ser a ferramenta certa para a meditação.

#### Minha Yang

Minha Yang nasceu em Chung Ju em 1975, estudou design de comunicação visual na Universidade Nacional de Seul, onde também recebeu seu certificado de pós-graduação em design gráfico. De 2004 a 2006 ele foi o CEO da FLUR. De 2006 a 2008 foi professor no departamento de design da Universidade de Myungji, onde ensinou Multimídia Interativa. Desde 2008 Minha Yang é professor de design de Multimídia Interativa e Animação Gráfica na Universidade de Seul.

Minha Yang participou de várias exposições em grupo na Coreia e no exterior, incluindo: Seoul International Media Art Biennale (2002), MAAP Pequim (2002), China Art &

Science (2003), Kwangju International Design Biennale (2005), Spain ARCO Biennale MINBAK (2007), Centre Des Arts Enghien-Les-Bains, França, PRINTEMPS PERFUME (2010), Incheon International Digital Art Festival (2009, 2010). The Creators' Project, Seul e NY (2011), a mostra de abertura do Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, (2013). Ele foi selecionado como "Young Artist" no National Young Artist Award de 2014. E recebeu prêmios como o Excellence Award no Asia Digital Art Award (2001~2004) e o Canon Award no Canon Digital Creators Contest (2001, 2002).

**Often I imagine the city without any visual and auditory symbols around us. But we cannot remove any of the mechanisms which construct our world. And we cannot exert even a little influence on the media that was made by those mechanisms. If we have no power to reform our environment, we need to find the possibility of meditations using the signifiers that fill the cities. "Meditation" is a practical and alternative meditation that can only work once you let yourself into the sorcery-like symbols. Numerous symbols are compressed into the work. The compressed symbols are expressed in irregular patterns of sound through audio-visual installations. The sound transforms and shapes the image of waves sinking inside. The reproduced media, when compressed and suppressed, provide more possibilities of thinking and choices than the values contained in its own form. Through these processes, "Meditation" can be the right tool for meditation.**

#### Minha Yang

Minha Yang was born in Chung Ju in 1975, studied visual communication design at Seoul National University, and received his MFA in graphic design from same university. From 2004 until 2006 he was the CEO of FLUR. And from 2006 until 2008 he was a professor in the design department at Myungji University, and taught Interactive-Graphics. Since 2008, Minha Yang has been teaching Interactive-Graphic and Motion-Graphics design at University of Seoul as a professor.

Minha Yang has participated in many group exhibitions in Korea and abroad, including: Seoul International Media Art Biennale (2002), MAAP Beijing (2002), China Art & Science (2003), Kwangju International Design Biennale (2005), Spain ARCO Biennale MINBAK (2007), Centre Des Arts Enghien-Les-Bains, France, PRINTEMPS PERFUME (2010), Incheon International Digital Art Festival (2009, 2010). The Creators' Project Seoul and NY (2011), the Seoul Museum of Modern and Contemporary Art opening exhibition (2013). He was selected as "Young Artist" in the 2014 National Young Artist Award. And he has won prizes such as the Excellence Award in the Asia Digital Art Award (2001~2004) and the Canon Award in the Canon Digital Creators Contest (2001, 2002).



# Nika Oblak & Primoz Novak

## Border Mover

### Eslovênia | Slovenia



“Border Mover”, por um lado, explora os limites do físico e do psicológico; por outro lado, brinca com alusões, como, por exemplo, a de ‘bater a cabeça na parede’. Lida também com o indivíduo contemporâneo, preso numa tecnologia esmagadora e na rotina de sua vida diária, a qual lembra a monotonia das máquinas operacionais. Um mecanismo pneumático faz com que a imagem 2D seja transferida para um espaço 3D.

#### Nika Oblak & Primoz Novak

Nika Oblak & Primoz Novak vêm trabalhando como uma cooperativa artística desde 2003. Em seu trabalho, que abrange vídeo, fotografia, novas mídias e instalações, eles fazem um exame crítico da mídia contemporânea e da sociedade movida pelo capital, quando dissecam suas estruturas linguística e visual.

Seus trabalhos foram expostos no mundo inteiro, em lugares como Sharjah Biennial (AE), Japan Media Arts Festival em Tóquio (JP), Istanbul Biennial (TR), Biennale Cuvee em Linz (AT), Transmediale em Berlim (DE), entre outros. Oblak e Novak receberam diversos subsídios e prêmios, inclusive o CYNETART Award da Trans-Media-Akademie Hellerau em Dresden (DE).

[www.oblak-novak.org](http://www.oblak-novak.org)

“Border Mover” on one hand explores physical and psychological borders, and on the other hand plays with diverse allusions, as, for example, ‘banging one’s head against a brick wall’. It also deals with the contemporary individual being, who is trapped in overwhelming technology and the routine of their everyday existence, which resembles the monotony of operating machines. A pneumatic mechanism enables a 2D video image to be transferred to a 3D space.

#### Nika Oblak & Primoz Novak

Nika Oblak & Primoz Novak have been working as an artists’ cooperative since 2003. In their art practice, which spans from video, photography, new media, and installations, they make a critical examination of contemporary media and capital driven society as they dissect its visual and linguistic structure.

Their works have been exhibited worldwide, in venues like the Sharjah Biennial (AE), Japan Media Arts Festival in Tokyo (JP), Istanbul Biennial (TR), Biennale Cuvee in Linz (AT), Transmediale in Berlin (DE), among others. Oblak and Novak have received numerous grants and awards, including the CYNETART Award by the Trans-Media-Akademie Hellerau in Dresden (DE).

[www.oblak-novak.org](http://www.oblak-novak.org)

## Oli Sorenson

### Video Pistoletto

Canadá | Canada



A última série de remixes de Oli Sorenson é diretamente inspirada nos célebres espelhos estilhaçados de Michelangelo Pistoletto (1933). Ao quebrar monitores de vídeo de maneira semelhante, Sorenson exibe “Video Pistoletto” pela primeira vez em São Paulo, no Festival FILE. As performances do “Video Pistoletto”, que estreou em dezembro de 2014 na galeria POPOP (edifício Belgo, Montreal), acontecem ao vivo. Nelas, grandes telas de LCD são perfuradas e os vidros são rachados, de forma que os cristais líquidos se dispersam pelos fragmentos e passam a ideia de formas orgânicas presas em caixas de luz.

Ao revisitar a visão iconoclasta de Pistoletto sobre as vanitas com o uso da mídia digital, Sorenson tenta reavaliar a materialidade da arte, assim como seu potencial para gerar novas imagens, mas através da destruição de seus componentes. A série “Video Pistoletto” nos confronta com um paradoxo: uma ação absurda forjada no mesmo surto implacável de obsolescência e desperdício com que a mídia consumista atual nos alimenta sem cessar.

#### Oli Sorenson

Nascido em Los Angeles, Oli Sorenson morou e trabalhou em Londres (Reino Unido) entre 1999 e 2010 para juntar VJing a mostras de arte e trabalho de curadoria (incluindo vários eventos no Tate Britain, no Institute of Contemporary Art e no British Film Institute). Sorenson fez exposições no Museu Millennium (Pequim), no Media Art Institute (Amsterdã), no ZKM (Karlsruhe), na DokFest (Kassel), entre outros. Ele se apresenta regularmente em festivais de mídia como o ISEA (Helsinki e Nagoya), o Mapping Festival (Genebra) e o MAF (Bangkok). Ele está em Montreal, Canadá, desde 2010, escrevendo seu PhD sobre a cultura do remix. Sorenson, sob o pseudônimo de “VJ Anyone”, deu início à sua carreira artística subvertendo ideias preconcebidas de originalidade e identidade em seu trabalho digital e performático. Simultaneamente à sua produção em estúdio, ele também colaborou com inúmeras bandas, como: Leftfield, MIA, Block Party, Talvin Singh, entre outras. Listado como um dos dez melhores VJs entre 2003 e 2008 pela DJ Magazine (Reino Unido), Sorenson descreve seu enfoque como o de um artista de remix: “Eu faço arte da mesma forma que um DJ faz música”.

The latest of Oli Sorenson’s remix series is directly inspired by Michelangelo Pistoletto’s (1933) celebrated shattering of large mirrors. Now breaking video monitors in a similar fashion, Sorenson is showing “Video Pistoletto” for the first time in São Paulo at FILE Festival. Premiered in December 2014 at POPOP gallery (Belgo Building, Montreal), the “Video Pistoletto” performances are presented in front of live audiences, to puncture large scale LCD video screens and produce cracks on the glass surfaces, so the liquid crystals splash within the fragments and give the impression of organic forms trapped under light boxes.

By revisiting Pistoletto’s iconoclastic take on vanitas while using digital media, Sorenson attempts to reassess art’s materiality as well as its potential to generate new imagery, but from the destruction of its components. The “Video Pistoletto” series confronts us with a paradoxical twist, an absurd action forged in the same relentless flight of obsolescence and waste as our current consumerist media feeding frenzy.

#### Oli Sorenson

Born in Los Angeles, Oli Sorenson lived and worked in London (UK) between 1999 and 2010, to combine VJing, art shows and curatorial work (including several events at Tate Britain, the Institute of Contemporary Art and the British Film Institute). Sorenson has exhibited at the Millennium Museum (Beijing), the Media Art Institute (Amsterdam), ZKM (Karlsruhe) DokFest (Kassel) and more. He performs regularly in media festivals such as ISEA (Helsinki and Nagoya), Mapping Festival (Geneva) and MAF (Bangkok). He is now based in Montreal, Canada, since 2010 to write a PhD thesis on remix culture. Sorenson started his artistic career by subverting preconceptions of originality and identity in his digital and performance work, initially recognized under the moniker “VJ Anyone” and collaborated with numerous bands such as Leftfield, MIA, Block Party, Talvin Singh and more, simultaneously to his studio production. Listed within the world’s top ten VJs between 2003 and 2008 by DJ Magazine (UK), Sorenson best describes his approach as that of a remix artist: “I produce art as a DJ produces music.”

# Ozge Samanci, Blacki Li Rudi Migliozi & Daniel Sabio

## Plink Blink

### Estados Unidos | United States



“Plink Blink”, uma instalação de arte interativa, permite que três participantes criem música juntos piscando seus olhos. Os seres humanos podem piscar voluntária ou involuntariamente, mas geralmente não pensam a respeito. Piscar passa despercebido porque é uma ação silenciosa. Em contraste com sua natureza silenciosa, o ato de piscar é rítmico. Consequentemente, piscar é um recurso engenhoso para a criação de som. Nós queríamos ligar dois órgãos sensoriais, olhos e ouvidos, criando um ambiente surpreendente e divertido.

#### Ozge Samanci

Ozge Samanci tem amplos conhecimentos em quadrinhos e artes midiáticas, além de ter publicado seu trabalho como quadrinista. Suas instalações de mídia interativa-digital e outros trabalhos de colaboração foram exibidos em várias exposições internacionais, incluindo o SIGGRAPH, a ISEA, o Advances in Computer Entertainment (ACE), a Tangible and Embedded Interaction (TEI), o Tech Museum em San José, a WRO Media Art Biennial, o Festival Internacional de Arte Digital e Novas Mídias de Atenas, a Galeria Eyedrum e o Evanston Art Center. Suas imagens e instalações analógicas foram apresentadas no Jardim Botânico da Universidade da Califórnia, na Art House Coop, na Galeria Sycamore Place, na Galeria KG52 em Estocolmo, no Armory Center for Arts, na Galeria de Arte Worth Ryder e na Galeria Arcade. Sua graphic novel autobiográfica, *Dare to Disappoint* (Ouse Desapontar), será lançada pela Farrar, Straus and Giroux, em novembro de 2015.

#### Blacki Migliozi

Blacki Migliozi fez pós-graduação em Human-Computer Interaction (interação entre ser humano e computador) na Georgia Tech, com conhecimentos em Matemática Discreta & Nanomateriais. Ele faz artefatos digitais inspirados na biologia e é um pesquisador de design especializado em Estimativas de Design Centrado no Usuário, Usabilidade e Fatores Humanos.

#### Daniel Sabio

Daniel Sabio é músico e estudou Mídia Computacional no George Institute of Technology. Ele trabalhou em grandes projetos para a Fortune 500-funded startups e em algumas das principais universidades, assim como em empreendimentos sociais sem fins lucrativos.

“Plink Blink”, an interactive art installation, allows three participants to make collaborative music by blinking their eyes. Human beings can blink voluntarily and involuntarily but generally they do not think about it. Blinking goes unnoticed because it is a silent action. In contrast to its quiet nature, blinking is rhythmic. As a result, it is a resourceful input for sound generation. We wanted to link two sensory organs, eyes and ears, creating a playful and surprising environment.

#### Ozge Samanci

Ozge Samanci has an extensive background in comics and media arts, and is a published comics artist. Her interactive-digital media installations and other collaborative works have been exhibited in numerous venues internationally including SIGGRAPH, ISEA, Advances in Computer Entertainment (ACE), Tangible and Embedded Interaction (TEI), Tech Museum at San Jose, WRO Media Art Biennial, Athens International Festival of Digital Arts and New Media, Eyedrum Gallery, Evanston Art Center. Her analog installations and images have been exhibited at the University of California Botanical Gardens, Art House Coop, Sycamore Place Gallery, Gallery KG52 in Stockholm, Armory Center for Arts, Worth Ryder Art Gallery, and Arcade Gallery. Her autobiographical graphic novel, *Dare to Disappoint*, will be released by Farrar, Straus and Giroux in November 2015.

#### Blacki Migliozi

Blacki Migliozi holds an MS degree on Human-Computer Interaction from Georgia Tech with a background in Discrete Math & Nano-Materials. He makes biologically inspired digital artifacts. He is a design researcher and he specializes in User-Centered Evaluation, Usability and Human Factors.

#### Daniel Sabio

Daniel Sabio is a musician and studied Computational Media at Georgia Institute of Technology. He has worked on big projects for Fortune 500-funded startups, and for major universities as well as non-profits and social entrepreneurs.

# POLYMORF: Marcel van Brakel & Frederik Deurinck Hardwired Holanda | Netherlands



“Hardwired” consiste em cerca de 18.000 luzes LED que simbolizam a transferência de conhecimento. Pixels luminosos individuais se conectam e então desaparecem. Num processo de transformação constante, surgem novos padrões, inter-relações e complexidades.

A instalação foi desenvolvida pela POLYMORF com antigos alunos do Departamento de Comunicação e Design de Mídia na Avans University of Applied Science, em Breda.

## POLYMORF

A Polymorf cria experiências imersivas e projetos de mídia. Os projetos têm base temporal e muitas vezes envolvem todos os sentidos. Eles variam de instalações artísticas interativas e propaganda a projetos educacionais, filmes, teatro e óperas. Na Polymorf, os projetos fazem refletir sobre o agora, a condição (pós) humana e o relacionamento entre humanos e a (bio) tecnologia.

## Marcel van Brakel

Marcel van Brakel (1970) é atualmente o diretor artístico do grupo Polymorf de crossmídia. Ele trabalha independentemente como designer de mídia, dramaturgo, libretista e diretor de cinema e teatro. Marcel foi cofundador da coletiva de filmes FilmFilm e trabalhou como diretor de teatro no Het Witte Vuur. Van Brakel também leciona Design de Multimídia, Design 3D e performatividade no Departamento de Comunicação e Design de Mídia na Avans University of Applied Science, em Breda.

## Frederik Deurinck

Frederik Deurinck (1976) é um cineasta e produtor de Breda. Durante muitos anos, vem produzindo e dirigindo vários documentários, filmes corporativos, e-learning e aplicações de assistência médica online. Em 2004, começou a trabalhar meio período como professor de filme-multimídia-design e supervisor de projetos na CMD Breda. Ele também é cofundador da CMD Netlab.

## Créditos

Designers-chefes: Marcel van Brakel (POLYMORF), Frederik Duerinck (POLYMORF)  
Codificação: Dominggus Salampessy, Peter Schmidt

“Hardwired” consists of around 18,000 LED-lights that symbolize the transfer of knowledge. Individual luminous pixels connect and then disappear. In a process of constant transformation, new patterns, interrelations and complexities emerge.

The installation was developed by POLYMORF with alumni from the Department of Communication Media Design at the Avans University of Applied Science in Breda.

## POLYMORF

Polymorf designs immersive experiences and media projects. The projects are time based and often engage all senses. Projects are ranging from interactive art-installations, advertising, educational projects, film, theatre and operas. At Polymorf, projects reflect on the now, the (post) human condition and relationships between humans and (bio) technology.

## Marcel van Brakel

Marcel van Brakel (1970) is currently artistic director of cross media group Polymorf. He works as independent media designer, play writer, librettist, film and theatre director. Marcel was co-founder of film collective FilmFilm and worked as a theatre director at Het Witte Vuur.

Van Brakel is also a lecturer Multimedia Design, 3D Design and Performativity at the Department of Communication Media Design at the Avans University of Applied Science in Breda.

## Frederik Deurinck

Frederik Deurinck (1976) is a filmmaker and producer located in Breda. For many years he has produced and directed a great amount of documentaries, corporate films, e-learning, and online healthcare-applications. Since 2004 Frederik teaches part time at CMD Breda as lecturer film-multimedia-design and project supervisor. He is also co-founder of the CMD Netlab.

## Credits

Lead designer: Marcel van Brakel (POLYMORF), Frederik Duerinck (POLYMORF)  
Coding: Dominggus Salampessy, Peter Schmidt

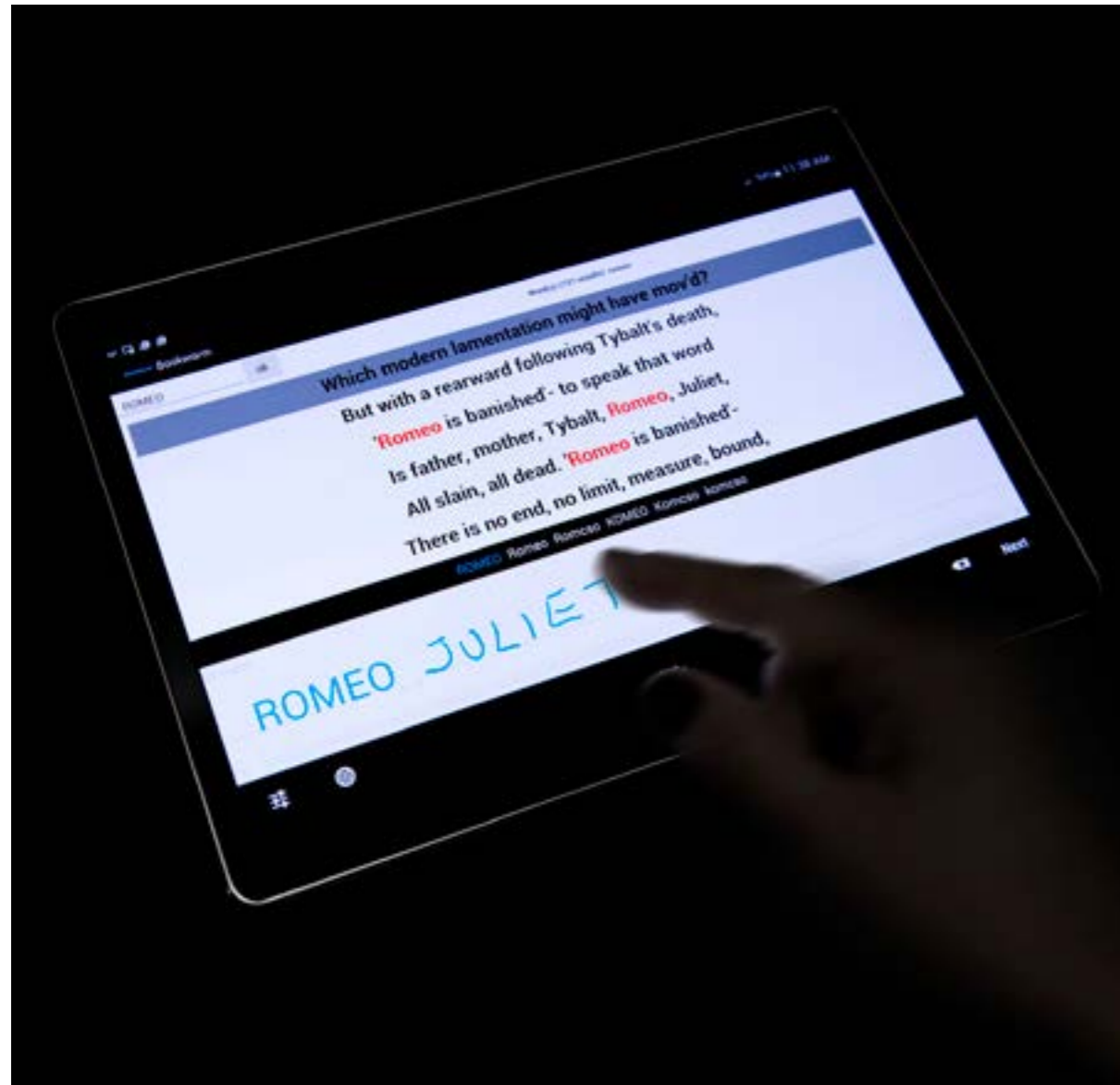
**Rejane Cantoni  
& Leonardo Crescenti**  
**PAREDE | WALL**  
**Brasil | Brazil**

“PAREDE” é uma escultura cinética, interativa, composta de 45 placas de alumínio espelhado que, em cadeia, rotacionam 180°. O efeito em cadeia ocorre em função das ações dos visitantes. Como na brincadeira com dominós, a passagem de um interator por uma das extremidades da instalação aciona um mecanismo de movimento; as placas giram, uma a uma até que todas sejam rotacionadas.

“WALL” is a kinetic, interactive structure made from 45 mirror finished aluminium sheets which, in a chain reaction, rotate 180°. The chain reaction happens according to the visitor's actions. Just like domino, when someone passes by one of the installation's extremities, they trigger an action mechanism; the sheets turn, one by one, until they rotate.



# Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti TRAÇA | BOOKWORM Brasil | Brazil



"TRAÇA" é uma máquina de ler e falar, um livro autômato projetado para perceber o ambiente e expressar o que vê ou ouve via fragmentos de literatura.

### Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti

Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti (São Paulo, SP, <http://cantoni-crescenti.com.br>) pesquisam e desenvolvem instalações imersivas e interativas. Desde 2005, entre outras mostras, a dupla participou do Ars Electronica em Linz, em Berlim e na Cidade do México; do The Creators Project em Nova Iorque e em São Paulo; dos festivais Glow e STRP em Eindhoven; do Espacio Fundación Telefónica, em Buenos Aires; do Copenhagen Contemporary Art Festival em Copenhague; do FILE em São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre; do Zeebrastraat em Ghent, do Mois Multi Québec; Thingworld. International Triennial of New Media Art 2014 em Beijing; Ruhrtriennale 2014 em Duisburg, 2014. Em 2014 receberam o prêmio Itaú Cultural por VOZ, em 2010 os prêmios VIDA 13.2 por FALA e menção especial do Prix Ars Electronica para TÚNEL.

**"BOOKWORM" is a reading-talking machine, an automaton book designed to perceive the environment and express what it sees via fragments of literature.**

### Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti

Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti (<http://cantoni-crescenti.com.br>) based in São Paulo, have worked together as an artist duo since 2005. They have held numerous exhibitions in art institutions worldwide, including Ars Electronica in Linz, Berlin and Mexico City; The Creators Project in New York and São Paulo; Glow and STRP festivals in Eindhoven; Espacio Fundación Telefónica in Buenos Aires; Copenhagen Contemporary Art Festival in Copenhagen; FILE International Festival of Electronic Language in São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba and Porto Alegre; Zeebrastraat in Ghent; Mois Multi in Quebec; Thingworld. International Triennial of New Media Art 2014 in Beijing; Ruhrtriennale 2014 in Duisburg. In 2014 they received a Prize for VOICE, in 2010 for SPEAK and special mention for TUNNEL in Linz at the PRIX Ars Electronica.

## Ronald van der Meijs A Time Capsule of Life Holanda | Netherlands



“A Time Capsule of Life” é uma escultura interativa em crescimento. A estrutura vem de uma semente de paina de seda, a Lamourouxe Viscosa, que viaja através do vento como um pacote completo de sobrevivência, o que lhe permite sobreviver em estado seco por um longo período. Ela teve grande impacto na evolução de nossa civilização. Coletar sementes foi um fator importante no desenvolvimento da agricultura. Deu-nos a habilidade para cultivar alimentos. Além disso, a estrutura dessa semente abriu nossos olhos para novos métodos de construção. Ela é feita de pentágonos e hexágonos, uma estrutura arquitetônica que é muito comum na natureza. A escultura é criada com sacos plásticos, um meio contemporâneo de coletar produtos de consumo diário. Juntos, eles formam uma estrutura transparente de células e cabos. Os sacos plásticos, ligados a tubos de ar, se encherão. Isso acontece por causa da movimentação da audiência, que se torna parte do sistema, permitindo que a semente cresça e se desenvolva numa estrutura madura. Sem a presença de um espectador ativo, a escultura lentamente retrocede. Crescimento e declínio, num processo do qual o homem naturalmente faz parte.

Quando a escultura está crescendo ou retrocedendo, ela estala por causa do tipo de plástico com que os sacos são feitos. Ela dá uma sensação quase meditativa. Além disso, ela também reflete um pouco o estado de espírito do consumidor.

Apoio Mondriaan Fund

### Ronald van der Meijs

Ronald van der Meijs (1966) mora e trabalha em Amsterdam. Ele estudou design arquitetônico e formou-se cum laude em 1993 na Academy of Arts St. Joost, Breda, na Holanda, onde ele foi também professor de design de interiores por três anos. Em 1993 ele abriu seu próprio estúdio e focou principalmente em projetos arquitetônicos. Em 2001 seu trabalho passou a ser direcionado a trabalhos autônomos nos quais arquitetura, arte e som convergem.

Ele recebeu vários subsídios de arquitetura e arte do Mondriaan Fund e tem trabalhos expostos em diversos museus, galerias, fundações de arte e trienais do mundo inteiro, como por exemplo: NAI – Rotterdam, Central Museum Utrecht, Oerol Festival – Terschelling, Dordrechts Museum, Gorinchem Museum na Holanda, Martinez gallery – Nova Iorque, SIM house – Reykjavik, Verbeke Art Foundation – Bélgica, Fabbrica Europa 2012 – Florença, Centro de Arte Complutense – Madrid e a Trienal Internacional de New Media Art, no National Art Museum of China NAMOC – Pequim. Ele também recebeu diversas encomendas artísticas do governo holandês, incluindo um projeto de escultura para o novo QG da Europol, em Haia, Holanda.

“A Time Capsule of Life” is a growing interactive sculpture. The structure derives from a balloon seed, the Lamourouxe Viscosa, which travels by the wind as a complete survival package. This allows the seed to survive in dry state for a long time. It had a major impact on the evolution of our civilization. Collecting seeds was an important factor to the development of agriculture. It gave us the ability to grow crops. Moreover the structure of this seed gave us insight in new construction methods. It is made up from pentagons and hexagons, an architectural structure which is very common in nature.

The sculpture is created from plastic bags, a contemporary mode of collecting daily goods. When connected together they form a transparent structure of cells and conduits. By connecting the bags with air tubes the bags will be pumped up. This is put in motion by the movement of the audience, which becomes part of the system, allowing the seed to grow out as a mature structure. Without the presence of an active spectator the sculpture falls back slowly. Growth and decay alternate in a process of which man takes a natural part.

When the sculpture is growing or reducing it also causes a cracking sound because of the sort of plastic the shopping bags are made of. It gives an almost meditative feeling. Moreover it says something about the state of mind of the consumer too.

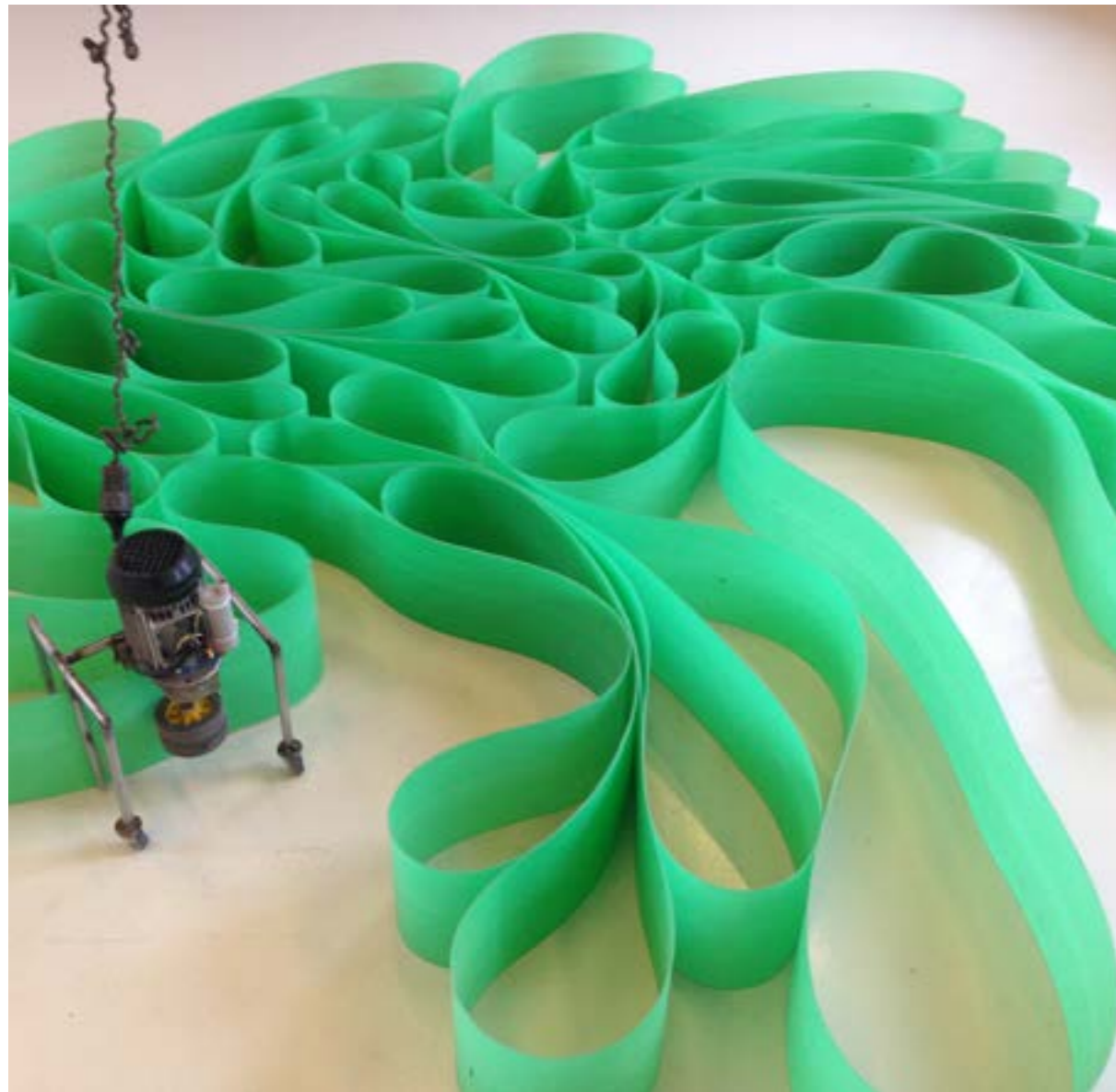
Supported by Mondriaan Fund

### Ronald van der Meijs

Ronald van der Meijs (1966) lives and works in Amsterdam. He studied architectural design and graduated cum laude in 1993 at the Academy of Arts St. Joost, Breda, in the Netherlands, where he was also a teacher in spatial design for 3 years. In 1993 he got his own practice, and focused primarily on architectural design. Since 2001 his work has shifted to autonomous work in which architecture, art, and sound have come together.

He received several architectural and art grants of the Mondriaan Fund and exhibits in various museums, galleries, art foundations and triennials worldwide, such as NAI – Rotterdam, Central Museum Utrecht, Oerol Festival – Terschelling, Dordrechts Museum, Gorinchem Museum in the Netherlands, Martinez gallery – New York, SIM house – Reykjavik, Verbeke Art Foundation – Belgium, Fabbrica Europa 2012 – Florence, Centro de Arte Complutense – Madrid, and the International Triennial of New Media Art in the National Art Museum of China NAMOC – Beijing. He also received several major art commissions from the Dutch Government, including a sculptural assignment for the new HQ of Europol in the Hague, Netherlands.

**Zoro Feigl**  
**A long and winding**  
**road to nowhere**  
**in particular**  
**Holanda | Netherlands**



**PEAD, motor, aço, rodas**

Uma máquina que constantemente varre uma fita verde sobre o chão e, assim, cria padrões maleáveis ao mesmo tempo em que o material verde também move a máquina. Surge uma dança inacabável entre máquina e material.

**Apoio** Mondriaan Fund

**Coleção** Collectie Voorlinden, Wassenaar

**Zoro Feigl**

As instalações de Zoro Feigl (1983) parecem vivas. Os materiais dançam e se contorcem. Colocadas juntas em um só espaço, diferentes obras se unem: grandes e graves aqui, inquietas e graciosas ali.

As formas de Feigl estão sempre mudando, às vezes rápido, às vezes devagar. O espaço da mostra se transforma num grande microscópio: criaturas unicelulares e organismos primitivos se contorcendo, gemendo, em convulsão. Sem um começo ou um fim, os objetos parecem lacrados dentro de si mesmos. Como observador, você se envolve nesses movimentos: eles abraçam e surpreendem, mas às vezes também assustam.

HDPE, motor, steel, wheels

**A machine that constantly combs a green tape over the floor and so creates constantly changing patterns while the green material is moving the machine in return. A constant dance between machine and material emerges.**

Supported by **Mondriaan Fund**

Collectie **Voorlinden, Wassenaar**

**Zoro Feigl**

Zoro Feigl's (1983) installations seem to be alive. His materials dance and twist. Placed together in a space, the separate works become one: large and ponderous in places, nervous or gracious elsewhere. Feigl's forms are constantly changing, sometimes slowly, sometimes quickly. The exhibition space becomes an enlarged microscope: single-cell creatures, primitive organisms are twisting, groaning and convulsing. Without beginning or end the objects seem to be locked into themselves. As a viewer you become entangled in their movements: they embrace and amaze, but sometimes also frighten you.



Zoro Feigl  
Poppy  
Holanda |  
Netherlands



**Lona encerada, motor, aço**

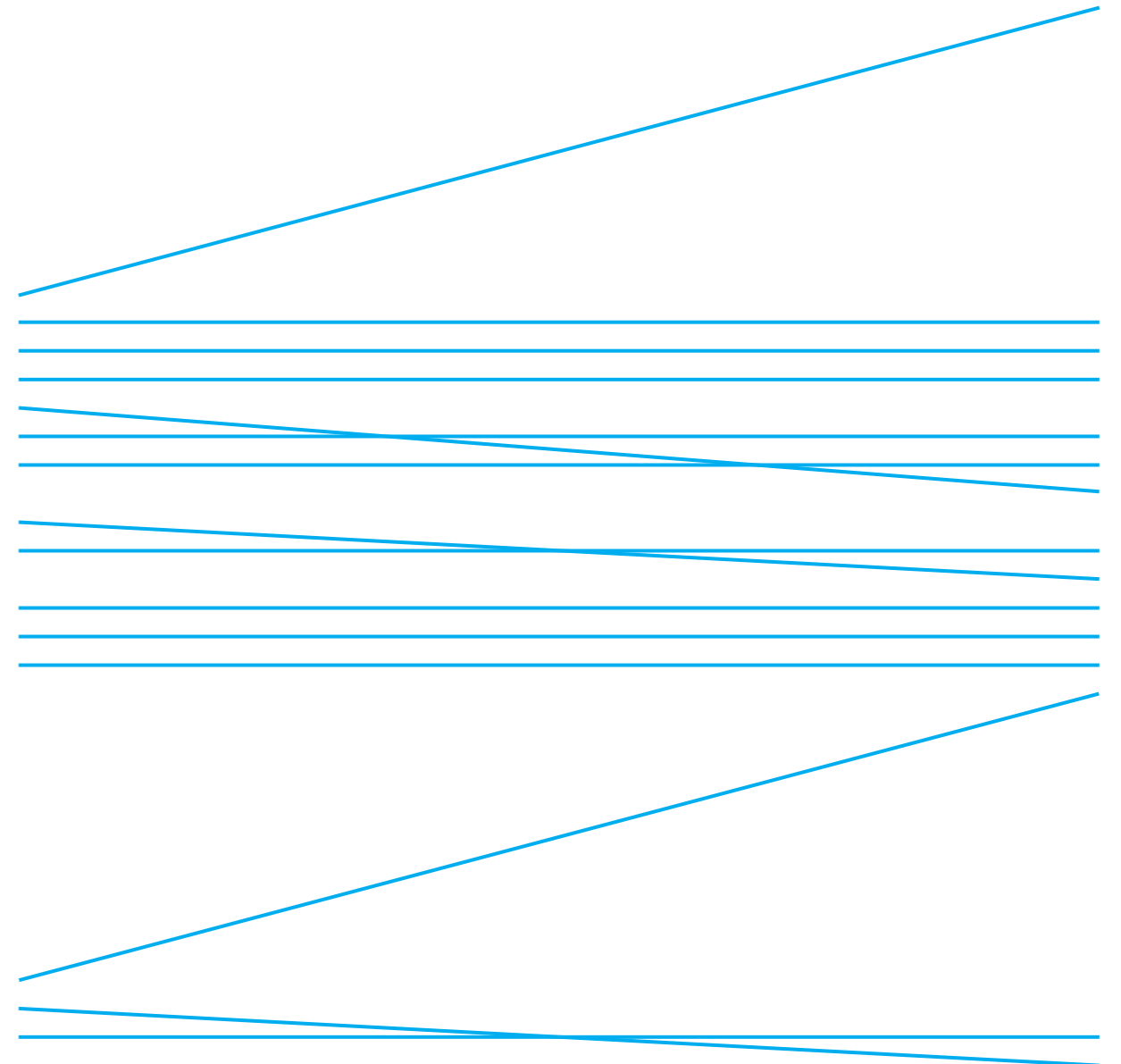
Assim como uma papoula gigante, esta lona se desdobra acima do observador em uma elegante dança ondulante. Ao mesmo tempo, dentro dessa dança, uma batalha violenta surge em meio à gravidade, fricção e forças centrífugas.

Apoio Mondriaan Fund

Tarpaulin, motor, steel

**As a giant poppy flower, this piece of tarpaulin unfolds itself above the viewer to show an elegant dance of waves and curls while within this dance a violent battle emerges between gravity, friction and centrifugal forces.**

Supported by Mondriaan Fund





Cinema

Gustav Deutsch  
Shirley – Visions  
of Reality **Áustria** |  
**Austria**





### Sinopse

Treze trabalhos de Edward Hopper ganham vida neste filme, que segue a história de uma mulher cujos pensamentos, emoções e contemplações nos levam a observar uma era da história americana.

Shirley é uma mulher nos Estados Unidos nos anos 30, 40, 50 e início da década de 60. Uma mulher que gostaria de influenciar o curso da história com seu envolvimento profissional e sociopolítico. Uma mulher que rejeita a realidade dos anos da Depressão, da Segunda Guerra Mundial, da era McCarthy, dos conflitos de raça e das campanhas de direitos civis como fatos concretos, vendo-os mais como coisas criadas por nós e ajustáveis. Uma mulher cujo trabalho como atriz ajudou-a a se familiarizar com o palco da realidade, seu questionamento e formação; uma atriz que não vê como objetivo e futuro unicamente o sucesso ou o estrelato, mas que luta para dar potência social ao teatro como um todo. Uma mulher que não consegue se identificar com o modelo tradicional de esposa, no entanto deseja um parceiro na vida. Uma mulher que não compromete seu profissionalismo em momentos de crise e que não tem medo de fazer trabalho pesado para garantir seu sustento. Uma mulher que, num momento de crise pessoal, decide ficar com seu parceiro e deixa de lado seus próprios interesses profissionais. Uma mulher enfurecida com a repressão política, mas que não se deixa desesperar, e que desdenha a traição. Shirley, uma mulher atraente, carismática, engajada, emancipada.

### Sinopsis

**13 of Edward Hopper's paintings are brought alive by the film, telling the story of a woman, whose thoughts, emotions and contemplations let us observe an era in American history.**

**Shirley is a woman in America in the 1930s, '40s, '50s, and early '60s. A woman who would like to influence the course of history with her professional and socio-political involvement. A woman who does not accept the reality of the Depression years, WWII, the McCarthy era, race conflicts and civil rights campaigns as given but rather as generated and adjustable. A woman whose work as an actress has familiarised her with the staging of reality, the questioning and shaping of it; an actress who doesn't identify her purpose and future with that of solo success or stardom but who strives to give social potency to theatre as part of a collective. A woman who cannot identify with the traditional role model of a wife yet longs to have a life partner. A woman who does not compromise in moments of professional crisis and is not afraid to take on menial jobs to secure her livelihood. A woman who in a moment of private crisis decides to stick with her partner and puts her own professional interest on the back burner. A woman who is infuriated by political repression yet not driven to despair, and who has nothing but disdain for betrayal. Shirley, an attractive, charismatic, committed, emancipated woman.**

### Informação Técnica

2013; Áustria; Arthouse, Woman; 92 minutos; DCP, HDCAM-SR; 1:1.85; 5.1 mix; Idioma original: Inglês

### Distribuição

EASTWEST FILMDISTRIBUTION GMBH

### Créditos

**Diretor:** Gustav Deutsch  
**Roteirista:** Gustav Deutsch  
**Diretor de fotografia:** Jerzy Palacz  
**Editor:** Gustav Deutsch  
**Música:** Christian Fennesz, David Sylvian  
**Empresa de produção:** KGP Kranzelbinder Gabriele  
**Produtora:** Gabriele Kranzelbinder  
**Som:** Christoph Amann  
**Key Grip / Eletricista chefe:** Dominik Danner  
**Gerente de produção:** Marie Tappero

### Elenco

**Shirley:** Stephanie Cumming  
**Stephen:** Christoph Bach  
**Mr. Antrobus/Frequentador de cinema:** Florentin Groll  
**Mrs. Antrobus/ Frequentadora de cinema /Abetos:** Elfriede Irrall  
**Secretário Chefe:** Tom Hanslmaier

### Gustav Deutsch

Cineasta e artista, mora e trabalha em Viena e Aegina. Nascido em 1952, em Viena, fez estudos arquitetônicos na Technical University Vienna, graduou em 1979; tem inúmeros trabalhos artísticos em vídeo. Desde 1983 é membro do grupo de artistas DER BLAUE KOMPRESSOR, Floating & Stomping Company. Desde 1984 trabalha em conjunto com Hanna Schimek (D&S). Desde 1989 fez inúmeros filmes. Desde 1996 é membro da SIXPACKFILM. Desde 2003 é diretor artístico da AEGINA ACADEMY / A Forum for Art & Science.

### Technical Information

2013; Austria; Arthouse, Woman; 92 minutes; DCP, HDCAM-SR; 1:1.85; 5.1 mix; original Language: English

### Distribution

EASTWEST FILMDISTRIBUTION GMBH

### Credits

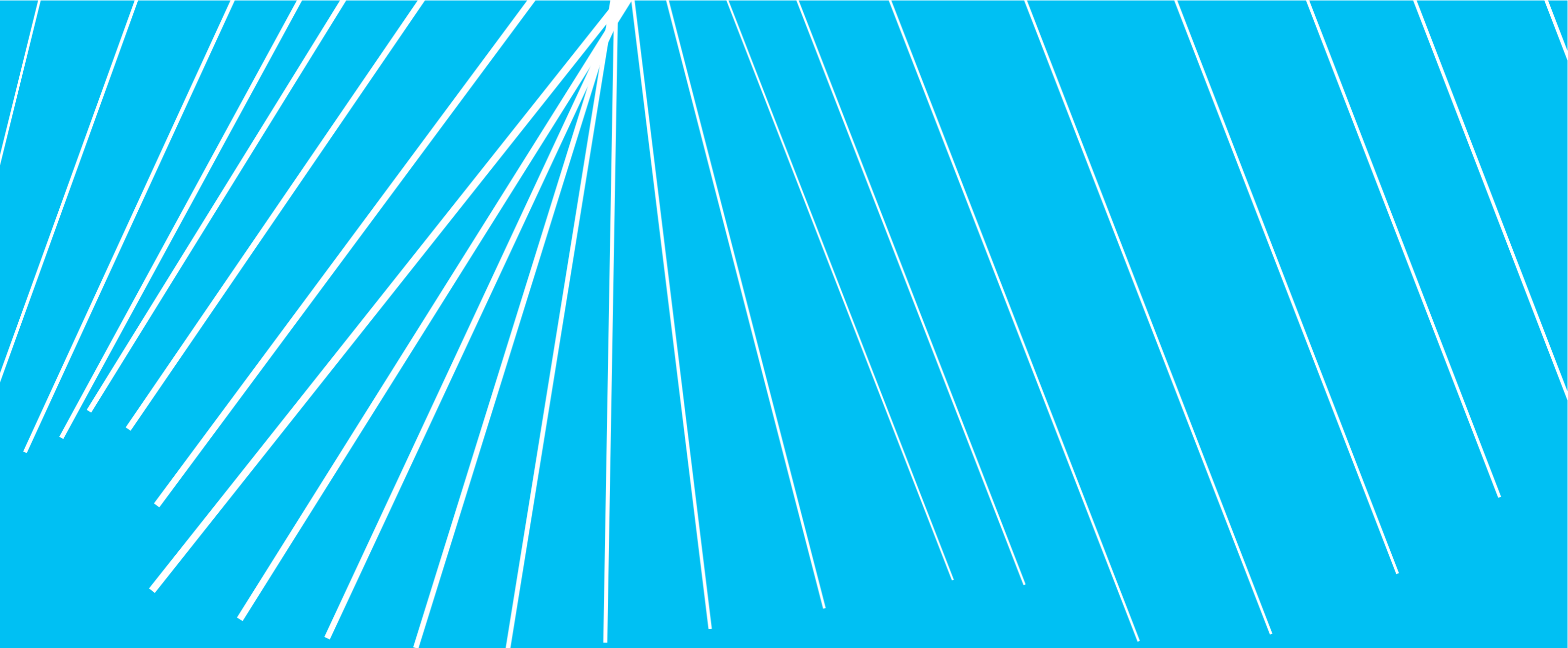
**Director:** Gustav Deutsch  
**Writer:** Gustav Deutsch  
**D.o.p.:** Jerzy Palacz  
**Editor:** Gustav Deutsch  
**Music:** Christian Fennesz, David Sylvian  
**Production Company:** KGP Kranzelbinder Gabriele  
**Producer:** Gabriele Kranzelbinder  
**Sound:** Christoph Amann  
**Key Grip / Gaffer:** Dominik Danner  
**Production Manager:** Marie Tappero

### Cast

**Shirley:** Stephanie Cumming  
**Stephen:** Christoph Bach  
**Mr. Antrobus/Cinema Goer:** Florentin Groll  
**Mrs. Antrobus/Cinema Goer/Firs:** Elfriede Irrall  
**Chief Clerk:** Tom Hanslmaier

### Gustav Deutsch

**Filmmaker and artist, lives and works in Vienna and Aegina. Born 1952 in Vienna, architectural studies at the Technical University Vienna, graduation in 1979, numerous video artworks. Since 1983, member of the artists group DER BLAUE KOMPRESSOR, Floating & Stomping Company. Since 1984, joint works with Hanna Schimek (D&S). Since 1989, numerous film works. Since 1996, member of SIXPACKFILM. Since 2003, artistic director of the AEGINA ACADEMY / A Forum for Art & Science.**



FILE Anima+

## FILE Anima+ 2015

Animações independentes são tão antigas quanto a própria arte da animação. É através delas que seus criadores buscam experimentar novas técnicas com baixos orçamentos. O avanço de tecnologias em softwares de animação, que baratearam custos e cortaram etapas de produção, vem fazendo com que animadores independentes, estejam eles em pequenas produtoras ou mesmo trabalhando sozinhos em um esquema DIY, conquistem cada vez mais espaço. Essa conquista está diretamente relacionada com a rapidez de troca de informações e facilidade de divulgação na internet.

A independência de grandes estúdios e o formato em curta-metragem permitem que os artistas lidem com narrativas de cunho mais experimental e técnicas inovadoras. Descobrir novos artistas, novos trabalhos e novas linguagens é um passatempo acessível a qualquer um com uma conexão de internet. Porém, a criação de espaços não virtuais para a divulgação desses trabalhos e a troca entre esses artistas e seu público, assim como um lugar que reúna trabalhos diversificados em técnicas e narrativas, ainda é um desafio.

Com isso em mente, o FILE Anima+ deste ano apresenta 107 obras de curta-metragem de artistas inovadores e experimentais, que trabalham com diferentes técnicas e abordam assuntos diversos, desde a insônia a reflexões sobre o gênero. Queremos, assim, criar um espaço de discussão sobre essas obras. Um dos destaques é “Bang Bang!”.

A animação francesa “Bang Bang!”, do diretor Julien Bisaro, conta a história de Eda, uma jovem mulher que, ao se aposentar, vê-se presa em um mundo onde se sente obrigada a seguir as instruções de seu pai. Com um forte senso de luz, câmera, layout e uso mínimo de cor, Bisaro criou um filme altamente emotivo que atrai o público e se conecta à criança que existe em cada um de nós”.

Em sua quinta edição, o FILE Anima+ apresenta, além da curadoria de curtas – que busca desde sua origem ser uma janela para artistas e profissionais da área de animação, instituições de ensino e estúdios de pequeno a grande porte, incentivando a formação de novos públicos –, uma nova proposta de exibição, chamada “Cutting Edge Animation”, ou seja, animações que apresentam em seus temas ou técnicas inovações

Independent animations are as old as animation art itself. Through them, artists seek to experiment new techniques with low budgets. Advance in animation software technologies, which have lowered the costs and cut down production stages, have been helping independent animation, be it in small studios or even through DIY, to conquer more and more space. This conquest is directly related to how fast you can exchange information, and spread it on the internet.

**Independence from big studios and the short film format allow artists to deal with more experimental narratives and innovative techniques. Discovering new artists, new works, and new languages has become an accessible pastime for anyone with an internet connection. However, finding non-virtual spaces to promote these works and the exchange between the artist and the public, as well as finding a place that unites works with diverse techniques and narratives, is still a challenge.**

**With that in mind, this year’s FILE Anima+ presents 107 short films from innovative and experimental artists who work with different techniques, and approach various subjects, from insomnia to reflections about gender. By doing this, we would like to create a space for discussing these works. Ont of the highlights is “Bang Bang!”.**

**French animation “Bang Bang!”, from director Julien Bisaro, tells the story of Eda, a young woman who retires, and finds herself in a world where she feels obliged to follow her father’s instructions. With a strong sense of light, camera, layout, and a minimum use of color, Bisaro has created a highly emotive movie which attracts the public and connects with the child that lives inside us all.**

**In its fifth edition, FILE Anima+ presents, apart from its short film curatorship – which seeks, from its origins, to open a window to animation artists and professionals, teaching institutions, and both small and big studios, encouraging the forming of new publics –, a new exhibit proposal, called “Cutting Edge Animation”, with animations that present, in their themes or techniques, innovations in language and narrative. Formed by an international group of emerging artists, these works reflect experimental concepts which mix different subjects and medias, and in which the term “animation” goes way beyond traditional techniques, evoking surprise, euphoria, horror, and beauty. Artists from this exhibit are part of the collective Aboveground Animation, an itinerant showcase of animations, videos and musical performances, and of artists from all over the world. FILE Anima+ 2015’s “Cutting Edge Animation” curatorship has 21 animations from 13 different artists. The works show diversity, exploring the possibilities of animation to their extreme. Each artist**

de linguagem e narrativa. Compostas por um grupo internacional de artistas emergentes, essas obras refletem conteúdos experimentais que misturam diferentes assuntos e mídias e nas quais o termo “animação” vai muito além das técnicas tradicionais, evocando espanto, euforia, terror e beleza. Os artistas participantes dessa mostra fazem parte do coletivo Aboveground Animation, um showcase itinerante de animações, vídeos e performances musicais e de artistas do mundo inteiro. A curadoria “Cutting Edge Animation” do FILE Anima+ 2015 conta com 21 animações de 13 artistas diferentes. Os trabalhos apresentam grande diversidade entre si, explorando as possibilidades da animação em seus extremos. Cada artista busca em seus tópicos de preferência as potencialidades de narrativa contidas nos seus contextos sociais e artísticos.

Pela primeira vez, o FILE Anima+ conta também com uma premiação. O FILE Anima+ Award é um prêmio de animação que complementa as atividades do FILE Anima+, festival de animação que, desde 2011, exibe trabalhos de artistas do mundo inteiro com o objetivo de difundir a animação como gênero artístico.

Mais de cem trabalhos foram inscritos. Concorreram ao prêmio trabalhos realizados nas mais diferentes técnicas, tais como: 3D, 2D, stop motion, pixilation, claymation, experimental, anime, light painting e outros. Dentre os finalistas, 06 obras foram selecionadas. Os três primeiros colocados receberam uma premiação simbólica: 1º lugar – Etter Studio: Michael Frei & Mario von Rickenbach, com a obra “Plug & Play”, da Suíça; 2º lugar – Agrawal, com a obra “Shri Hanuman Chalisa 3D”, da Índia; e 3º lugar – Mauro Carraro, com a obra “Aubade”, da Suíça. E três obras receberam menções honrosas: 1. Pedro Harres, com a obra “Castillo y el Armado”, do Brasil; 2. Javier Longobardo, com a obra “Believe the Lie”, da Espanha e 3. Katsuki Nogami, com a obra “After Remnant”, do Japão.

Este ano teremos a presença do artista australiano Paul Robertson, que participará do FILE Workshop com a oficina “Pixel Arte e Animação em Gif” e falará sobre sua experiência com animação, pixel art e seu processo criativo. Paul é conhecido mundialmente por seu estilo distinto dentro da pixel art, inspirado por videogames e cultura pop.

Como já vem ocorrendo desde a primeira edição, o FILE Anima+ conta com diversos festivais de animação parceiros, que apresentam, a cada ano, o melhor de suas edições através de uma seleção de animações premiadas. Este ano teremos o Japan Media Arts Festival, Be There! Corfu Animation Festival, SICAF, SIGGRAPH e ANIMA Córdoba International Animation Festival.

**Raquel Olivia Fukuda**  
Coordenadora do FILE Anima+

seeks, in their preferred topics, the potentiality of narratives inside their social and artistic contexts.

For the first time, FILE Anima+ offers an award. The FILE Anima+ Award is an animation prize that complements other activities from FILE Anima+, an animation festival that has been showcasing works from all over the world since 2011 with the purpose of spreading animation as an artistic genre.

Over a hundred works were submitted. The competing works were made with very different techniques: 3D, 2D, stop motion, pixilation, claymation, experimental, anime, light painting, among others. We picked 6 from the shortlisted works. The first three places won a symbolic prize: 1st place – Etter Studio: Michael Frei & Mario von Rickenbach, with “Plug & Play”, from Switzerland; 2nd place – Agrawal, with “Shri Hanuman Chalisa 3D”, from India; and 3rd place – Mauro Carraro, with “Aubade”, from Switzerland. Three works received honorable mentions: 1. Pedro Harres, with “Castillo y el Armado”, from Brazil; 2. Javier Longobardo, with “Believe the Lie”, from Spain, and 3. Katsuki Nogami, with “After Remnant”, from Japan.

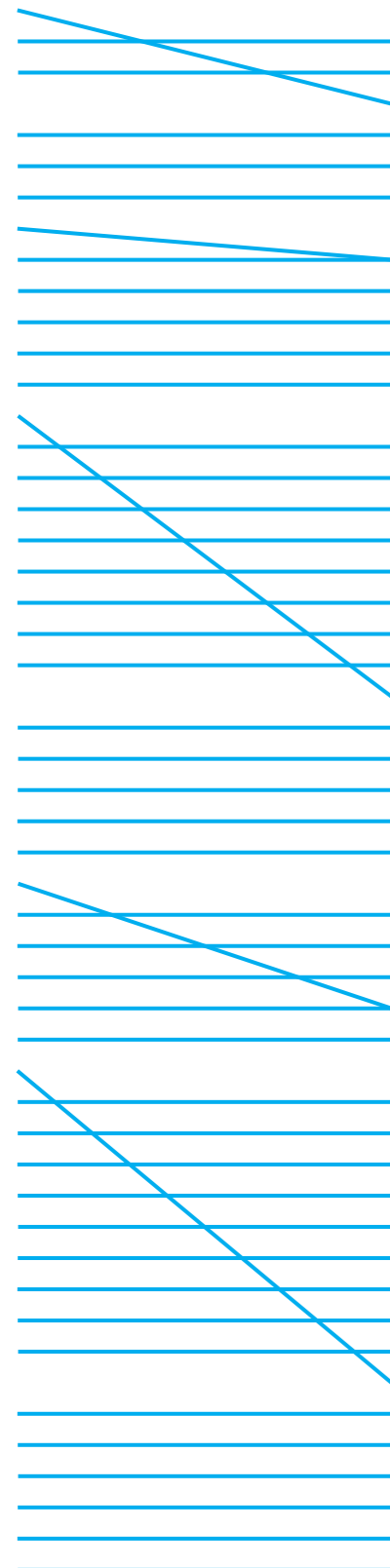
This year we’ll have the presence of Australian artist Paul Robertson, who is participating in the FILE Workshops with “Pixel Art and Gif Animation”, and is going to speak about his experience with animation, pixel art, and his creative process. Paul is known worldwide for his unique style within pixel art, inspired by videogames, and pop culture.

Ever since its first edition, FILE Anima+ has had a partnership with several animation festivals, which every year present the best in their editions, by selecting awarded works. This year we’ll have Japan Media Arts Festival, Be There! Corfu Animation Festival, SICAF, SIGGRAPH, and ANIMA – Córdoba International Animation Festival.

**Raquel Olivia Fukuda**  
FILE Anima+ Coordinator

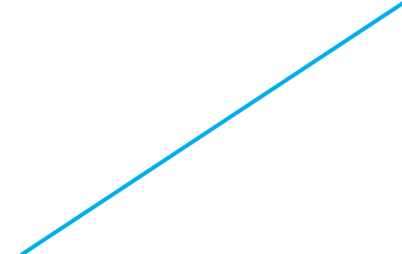
# FILE Anima+ Award

## Jurados | Jury



**Eloar Guazzelli** Guazzelli é ilustrador, quadrinista e diretor de arte para animação. Reside em São Paulo, Brasil. Foi premiado em mostras e festivais de cinema em Havana, Gramado, Rio de Janeiro, São Paulo, Bahia, Maranhão e Brasília. Obteve premiações também nos salões de humor de Porto Alegre, Cintra, Piracicaba, Teerã, Tóquio, Teresina, Santos e nas Bienais de Quadrinhos do Rio de Janeiro e Belo Horizonte. Ganhou o Excellent Prize no 23º Yomiury International Cartoon Contest de Tóquio. Grande Vencedor do III Concurso Folha de Ilustração e Humor (2006). Participou de exposições e mostras na Argentina, Alemanha, Bélgica, Brasil, Cuba, Espanha, Estados Unidos, França, Holanda, Itália, Japão, México, Portugal, Porto Rico, Turquia e Uruguai. Publicou nas revistas Animal, Bundas, Cultura, Dundum, Graffiti, Kid+, Le Monde Diplomatique, Piauí, Ragu, São Paulo, Vip, Veredas, Vida Simples (Brasil), Lápis Japones, Fierro (Argentina), Etiqueta Negra (Peru), Iparatea e Ojo Clínico (Espanha). O livro El Arroyo (Editora Mediavaca, Valência) foi editado na Espanha e França. **Eloar Guazzelli Guazzelli is an illustrator, comic artist and art director for animation. He lives in Sao Paulo, Brazil. He was awarded in Film Exhibitions and Festivals in Havana, Gramado, Rio de Janeiro, Sao Paulo, Bahia, Maranhao and Brasília. He was awarded too in the comedy festivals of Porto Alegre, Cintra, Piracicaba, Tehran, Tokyo, Teresina, Santos and in the comics biennial of Rio de Janeiro and Belo Horizonte. He was awarded the Excellent Prize at the 23th Yomiury International Cartoon Contest of Tokyo. He was the big winner of the 3rd Folha de Ilustração e Humor Contest in 2006. He took part in exhibitions and expositions in Argentina, Germany, Belgium, Brazil, Cuba, Spain, the United States, France, Netherlands, Italy, Japan, Mexico, Portugal, Porto Rico, Turkey and Uruguay. His**

**work was published in magazines such as Animal, Bundas, Cultura, Dundum, Graffiti, Kid+, Le Monde Diplomatique, Piauí, Ragu, São Paulo, Vip, Veredas, Vida Simples (Brazil), Lápis Japones, Fierro (Argentina), Etiqueta Negra (Peru), Iparatea e Ojo Clínico (Spain). The book El Arroyo (Editora Mediavaca, Valencia) was published in Spain and France.**



**Raquel Fukuda** Animadora 2D, ilustradora e produtora de animação. Formada em Artes Plásticas e Rádio/TV e pós-graduada em Animação. Dirigiu, produziu e animou o curta-metragem autoral “Péssima Ideia, Ernesto”. Já prestou serviços para MTV Brasil, Estricnina Desenhos Animados, Cartoon Network, Gloob, Maurício de Souza Produções, Otto Guerra (Otto Desenhos), O2 Filmes, Filme de Papel, Farofa Studios, Boutique Filmes e Birdo Studio. Desde 2011 coordena o festival de animação FILE Anima+ e desde 2014 co-coordena o Dia Internacional de Animação em SP. **Raquel Fukuda 2D animator, illustrator and animation producer. Graduated in Fine Arts and Radio/Television, and post-graduated in Animation and Audiovisual Production. She directed, produced and animated the authorial short film “Péssima Ideia, Ernesto”. She has provided service for MTV Brasil, Estricnina Desenhos Animados, Cartoon Network, Gloob, Maurício de Souza Produções, Otto Guerra (Otto Desenhos), O2 Filmes, Filme de Papel, Farofa Studios, Boutique Filmes, and Birdo Studio. Since 2011, she coordinates the animation festival FILE Anima+ and since 2004, co-coordinates the International Day of Animation in Sao Paulo.**

**Vanessa Remonti** Vanessa Remonti é produtora de animação e conteúdo. Atualmente coordena o Dia Internacional da Animação em São Paulo, é coordenadora de produção na série “SOS Fada Manu” na Boutique Filmes e dirige o curta de animação “Recic-LAR” (MinC). Coordenou a mostra “Tournier em movimento: a expressão da animação uruguaia” (CAIXA Cultural) e a produção de documentários “Vindima da Imagem da União Europeia”, realizado no Brasil em parceria com o URBAL. Atuou como produtora executiva e de conteúdo na Split Filmes. Produziu mais de 450 mídias digitais e interativas para a Editora Escala, FTD, Moderna, DSOP, Cartoon Network e Nickelodeon. Coordenou a pesquisa e a direção do longa metragem “Destino Mágico”. Produziu as cenas adicionais do premiado longa de animação “O menino e o mundo” (premiado em Anecy). Foi docente em Teoria da Comunicação, Produção em TV e Introdução à Publicidade e Propaganda na ULBRACCR, de Animação Stop Motion no SESC Pompeia e na Feira de Livro de Canoas. Contemplada no PROAC com o curta de animação “Miss & Grubs” e a história em quadrinhos, ainda em produção, “Jockey”. Em 2007 dirigiu e animou o curta de animação “Sigmund”, premiado como Prêmio Qualidade Técnica de Animação no IV Festival Locomotiva de Animação. **Vanessa Remonti Vanessa Remonti is an animation and content producer. Currently, she coordinates the International Day of Animation in Sao Paulo, coordinates the production of the series “SOS Fada Manu” at Boutique Filmes and directs the animation short film “Recic-LAR” (MinC). She coordinated the exhibition “Tournier em movimento: a expressão da animação uruguaia” (CAIXA Cultural) and the production of the series of documentaries “Vindima da Imagem da União Europeia”, made in Brazil in partnership with URBAL. She acted as executive and content producer at Split**

**Filmes, produced more than 450 digital and interactive medium for Editora Escala, FTD, Moderna, DSOP, Cartoon Network and Nickelodeon, coordinated the research and direction of the film “Destino Mágico” and produced the additional scenes of the awarded animated film “O menino e o mundo” (awarded in Anecy). She was a professor of Communication Theory, TV Production and Advertising 101 at ULBRACCR, of Stop Motion Animation at SESC Pompeia and the Book Fair of Canoas. She was contemplated in PROAC with the animation short “Miss & Grubs” and the comic book “Jockey”, still being produced. In 2007, she directed and animated the animation short film “Sigmund”, that won the Prize of Technical Quality in Animation from the 4th Festival Locomotiva de Animação.**

**Victor-Hugo Borges** Com formação em artes plásticas, Victor-Hugo Borges acidentalmente se envolveu com animação há 12 anos atrás e desde então ganhou mais de 80 prêmios nacionais e internacionais. O diretor e animador possui no currículo vários curtas de animação que foram exibidos mundo afora. Victor-Hugo também é criador da série “Historietas Assombradas (para crianças Mal Criadas)”, vencedor do

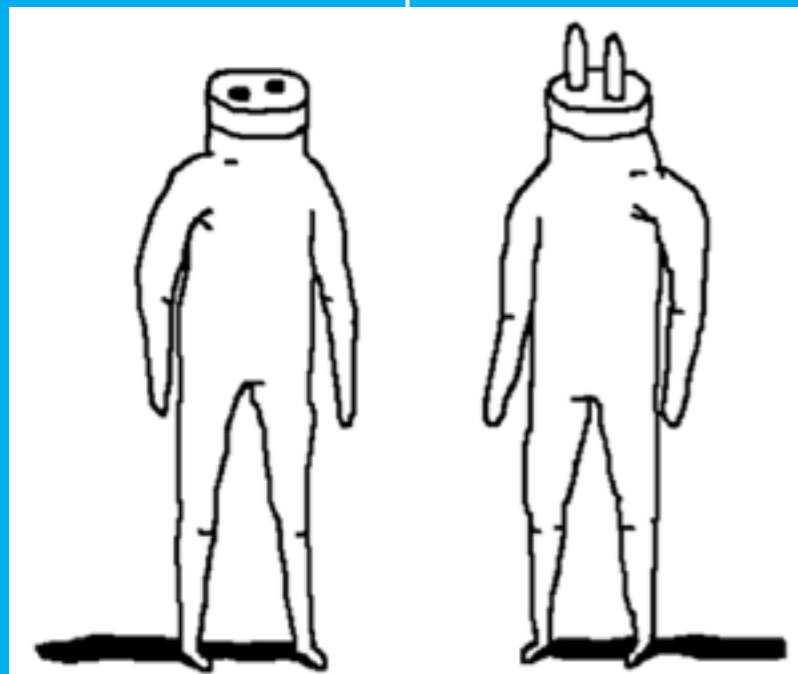
prêmio APCA de melhor programa infantil do mesmo ano. Além de audiovisual, Victor-Hugo já trabalhou com ilustração e direção de arte (Coleção Zé do Caixão, Contracampo, Projeto Frame A Frame Cinemark, CineFantasy entre outros), curadoria (Curta Santos, Fantascópio SESC, entre outros), palestras (SENAC, SESC, Oswald de Andrade, entre outros), oficinas (Kinoforum, Festival de Goiânia, FiCi, Rio Content Market entre outros) e vinhetas (TVE, MTV, DocTV, entre outros). Seus filmes tiveram retrospectivas no Festival de Santa Maria da Feira (Portugal) em 2007, e no Palácio das Artes, em Belo Horizonte (MG), em 2008. Em 2011 lançou seu primeiro livro (Historietas Assombradas) pela Editora LeYa. **Victor-Hugo Borges Graduated in Plastic Arts, Victor-Hugo Borges accidentally got involved with animation 12 years ago and since then won more than 80 national and international awards. The director and animator worked in various animation short films that were exhibited all around the world. Victor-Hugo is also the creator of the series “Historietas Assombradas (para crianças Mal Criadas)”, the most watched kid’s show during its exhibition and winner of the APCA award of best children’s program in the same year. In addition to audiovisual, Victor-Hugo has worked with illustration and art direction (The Coffin Joe Collection, Contracampo, Projeto Frame A Frame Cinemark, CineFantasy, among others), curatorship (Curta Santos, Fantascópio SESC, among others), lectures (SENAC, SESC, Oswald de Andrade, among others), workshops (Kinoforum, Festival de Goiânia, FiCi, Rio Content Market, among others) and vignettes (TVE, MTV, DocTV, among others). His movies were re-exhibited in Festival de Santa Maria da Feira (Portugal) in 2007, and in the Palácio das Artes, in Belo Horizonte, in 2008. In 2011 he published his first book (Historietas Assombradas) by Editora LeYa.**

## FILE Anima+ Award

Premiação | Award

### 1. Etter Studio: Michael Frei & Mario Von Rickenbach Plug & Play Suíça | Switzerland

“PLUG & PLAY” é um premiado jogo e curta-metragem para aparelhos digitais. Explore os sentimentos de criaturas antropomorfas que vão além da sexualidade e da reprodução: o amor. “PLUG & PLAY” é uma brincadeira surreal com plugues. “PLUG & PLAY” is an award winning Short Film and Game for digital devices. Explore the feelings of anthropoid creatures that go beyond sexuality and reproduction: love. “PLUG & PLAY” is a surreal play with plugs.



### 2. Charuvi Agrawal Shri Hanuman Chalisa 3D Índia | India

Este filme musical faz uma tapeçaria visual para os versos de uma antiga composição espiritual indiana. O filme tenta ultrapassar os limites do nosso entendimento de fé e espiritualidade. **This musical film provides a rich visual tapestry to the verses of an ancient Indian spiritual composition. The film tries to push the limits of our understanding of faith and spirituality.**



### 3. Mauro Carraro Aubade Suíça | Switzerland

O sol nasce negro em Lemman Lake. Numa cena surreal retroiluminada, nadadores e pássaros testemunham o espetáculo da aurora, hipnotizados pela música de um violoncelista. **A black sun rises on Lemman Lake. In a surrealist backlit scene, swimmers and birds witness the spectacle of the dawn, hypnotized by the music of a cellist.**





## FILE Anima+ Award

Menção  
Honrosa |  
**Honorable  
Mention**

## Pedro Harres Castillo Y El Armado Brasil | Brazil

Castillo é um jovem estivador em alguma praia perdida entre Brasil e Uruguai. Divide seu tempo entre os tapetes que tem de carregar, sua família e uma vara de pesca no pier. Numa noite de ventania, encontra sua própria brutalidade na linha do anzol. **Castillo is a young dockworker who lives in the coast between Brazil and Uruguay. He divides his time between the carpets he has to carry, his family and a fishing rod at the pier. On a windy night, he faces his own brutality on the line of the fishhook.**



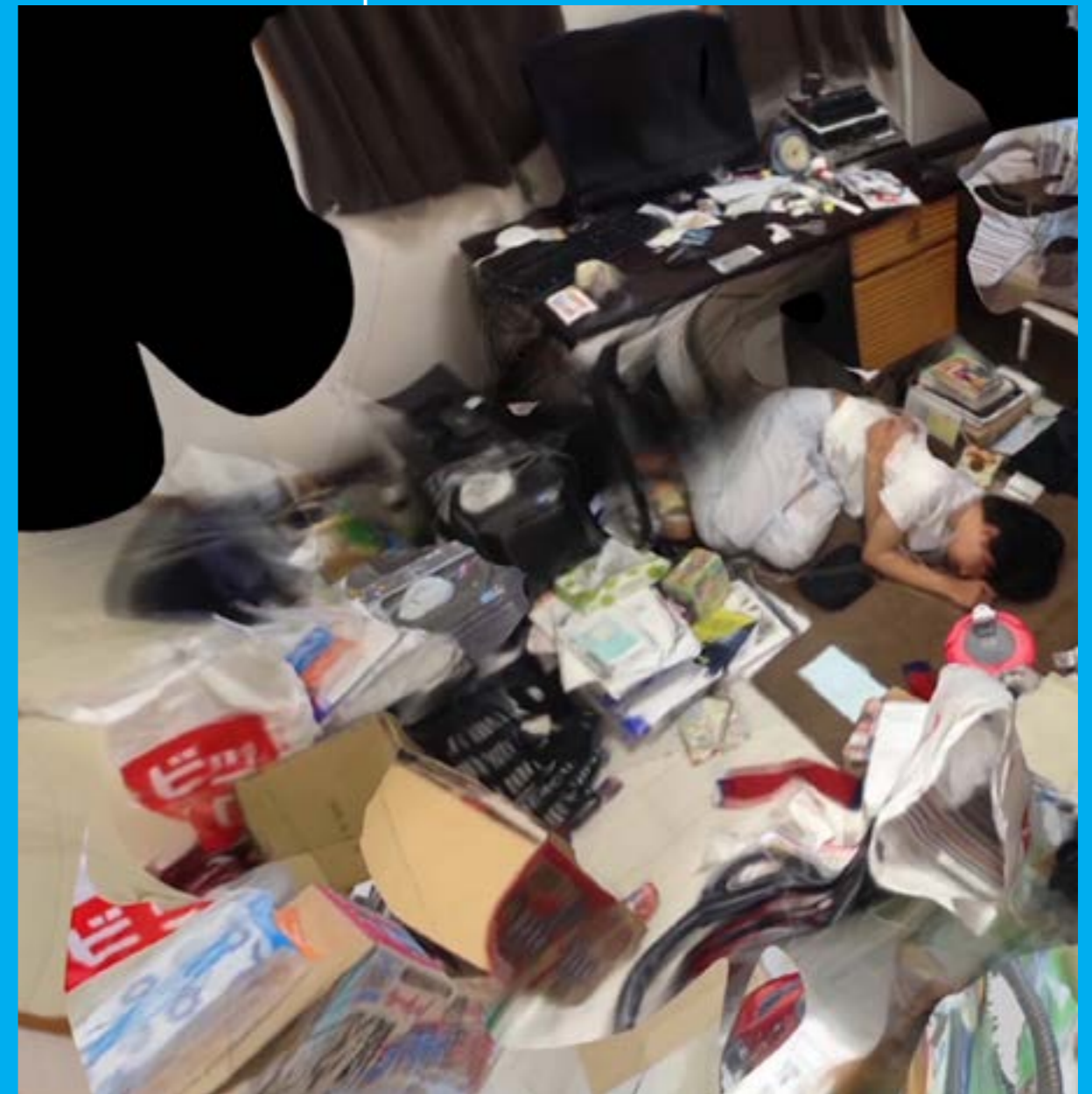
## Javier Longobardo Believe The Lie Espanha | Spain

Os Corbu são uma banda eletrônica de indie-rock do Brooklyn, Nova Iorque, encabeçada pelo produtor e multi-instrumentalista Jonathan Graves. **Corbu are an electronic, indie-rock band from Brooklyn, New York, spearheaded by producer and multi-instrumentalist Jonathan Graves.**

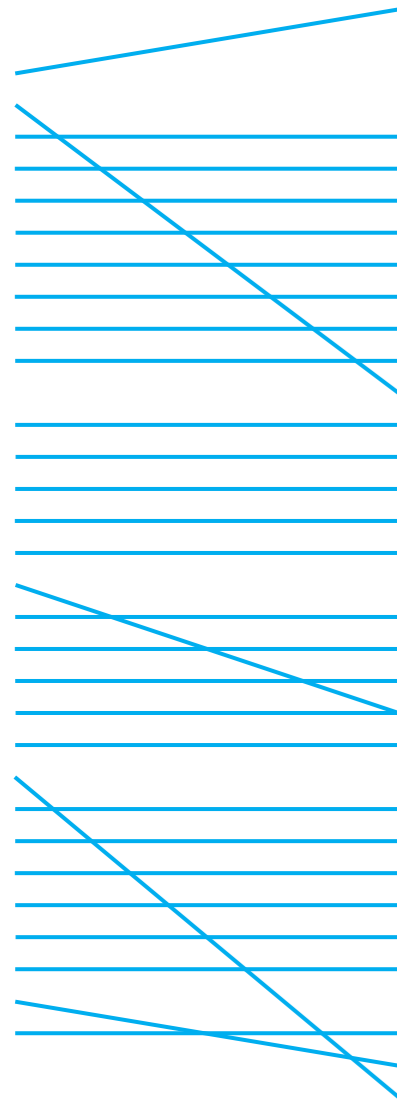


## ノガミカツキ After Remnant Japão | Japan

Roomba é um robô de limpeza desajeitado que se perde no espaço digital. **Roomba is a messy cleaning robot, who loses his way in the digital space.**

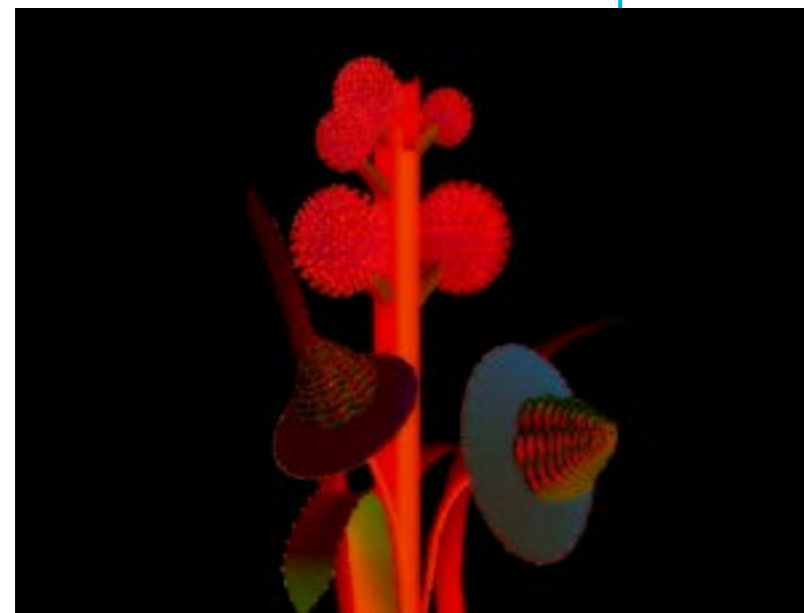


## Cutting Edge Animation



## Barry Doupé Thalé Canadá | Canada

“Thalé” faz experimentos com a fenomenologia de luz e cor através de arranjos florais de fibra ótica. As animações de Doupé se inspiram na planta Arabidopsis thaliana, que é um dos organismos modelo para experimentos em mutação biológica. As floras rotativas eletrônicas, que remetem a luzes neon, brinquedos eróticos e fogos de artifício, brilham na escuridão do vazio digital. - Amy Kazymierchyk, Fabulous Festival of Fringe Film. “Thalé” experiments with the phenomenology of light and colour through fiber-optic flower arrangements. Doupé’s animations are inspired by the Thale Cress plant, which is commonly used in biological mutation experiments. His rotating electronic floras, which resemble neon lights, sex toys and fireworks, glow in the dark digital void. - Amy Kazymierchyk, Fabulous Festival of Fringe Film.



## Emanuele Kabu It’s Called “Moon” Itália | Italy

Problemas para dormir.  
**Trouble sleeping.**



## Erin Dunn Red Monkey Estados Unidos | United States

Um macaco vermelho histriônico beira à perversidade, fazendo com que velas derretam palavras.  
**A histrionic red monkey flirts with mischief, causing candles to melt back words.**



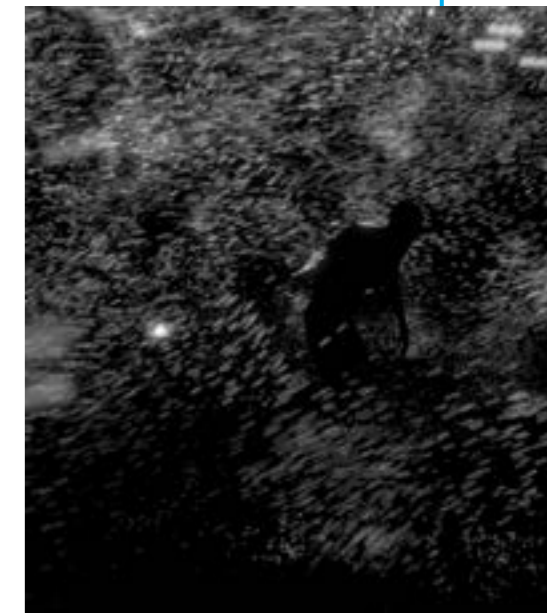
## Hugo Arcie Fiction 1 França | France

Este filme feito inteiramente em computação gráfica 3D remete aos eventos que atingiram o Japão em março de 2011; mais especificamente ao modo como a mídia os cobriu. **This full 3D computer graphics film draws from the events that struck Japan in March 2011, and more specifically, the way the events were covered in the media.**



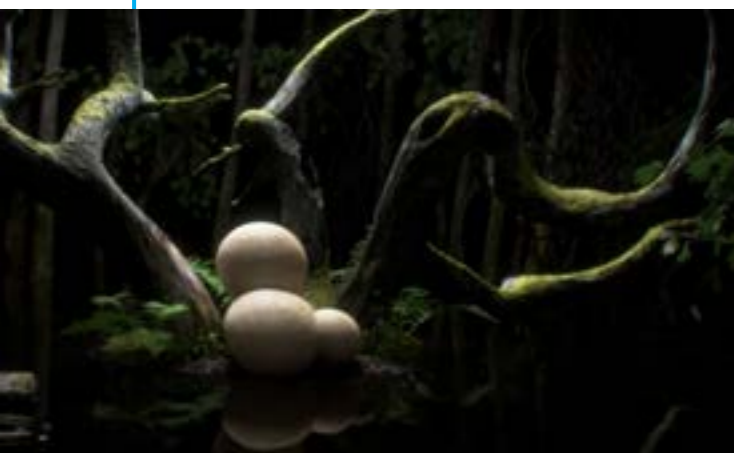
## Hugo Arcier L'affaiblissement Protgressif des Ressources França | France

O movimento nos permite distinguir um personagem oco apanhado numa tempestade de neve estilizada. Ele anda e gradualmente se exaure. O objetivo do filme é muito simples e, ao mesmo tempo, ambicioso: fazer-nos sentir uma emoção, uma empatia, com meros pontinhos brancos num fundo preto. Uma apologia ao movimento. **Thanks to the movement we distinguish a hollow character caught in a stylised snow storm. He walks and slowly exhausts himself. The goal of the film is very simple and at the same time ambitious: make us feel an emotion, an empathy with just white dots on black. A eulogy of movement.**



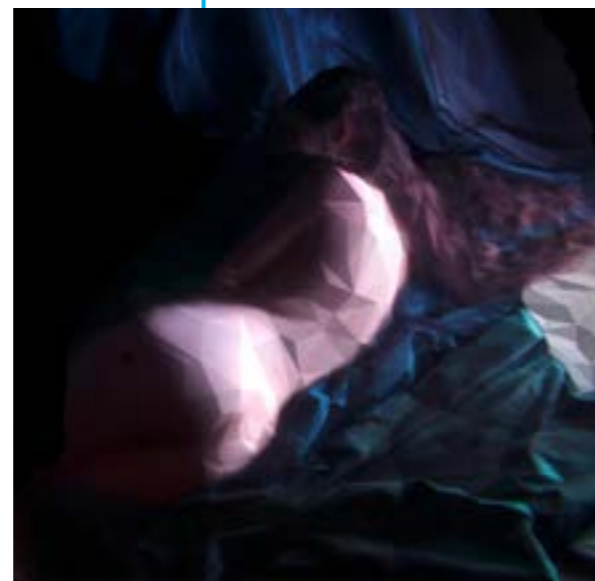
## Hugo Arcier & Le Cube Nostalgia for Nature França | France

“Nostalgia for Nature” é uma verdadeira experiência sensorial, um filme composto inteiramente por imagens geradas em computador. Ele nos faz mergulhar no espírito de seu protagonista, um sujeito comum da cidade que relembra momentos e cenas de sua infância, todos inextricavelmente ligados à natureza. Guiados e acompanhados por uma narração em off, esses flashbacks se misturam, difratados pela memória do personagem. “Nostalgia for Nature” is a true sensory experience, a film composed entirely of computer-generated images. It immerses us in the spirit of its protagonist, an ordinary city dweller who recollects moments and scenes from his childhood, all inextricably tied to nature. Guided and accompanied by off-screen narration, these flashbacks intermingle, diffracted by his memory.



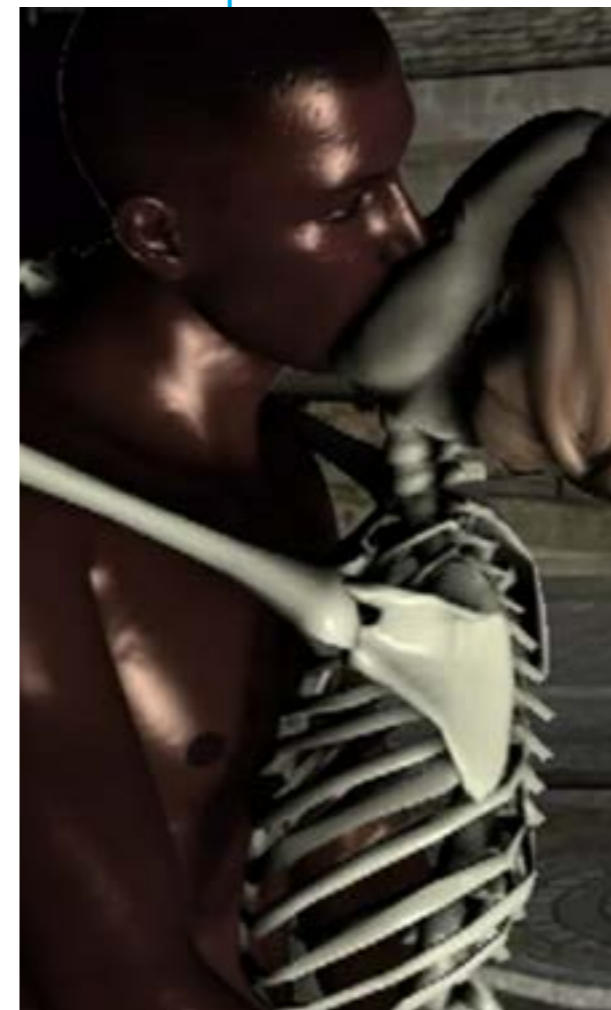
## Hugo Arcier & Mathilde Marc Camgirl Odalisque França | France

“Camgirl odalisque” tem como objetivo estabelecer uma conexão entre o nu artístico clássico, figuras de odaliscas (como as de Ingres ou Manet), e a visão mais contemporânea representada pelas camgirls. Tempos diferentes colidem e se fundem. Os cortinados nas pinturas são ornamentais e escondem o que provavelmente não passa de um apartamento moderno. “Camgirl odalisque” aims to establish a connection between classical nude artworks, odalisque figures (such as Ingres’ or Manet’s), and the more contemporary vision that camgirls represent. Different time periods collide and then merge together. The draperies in the paintings are ornamental and hide what most likely is a modern apartment.



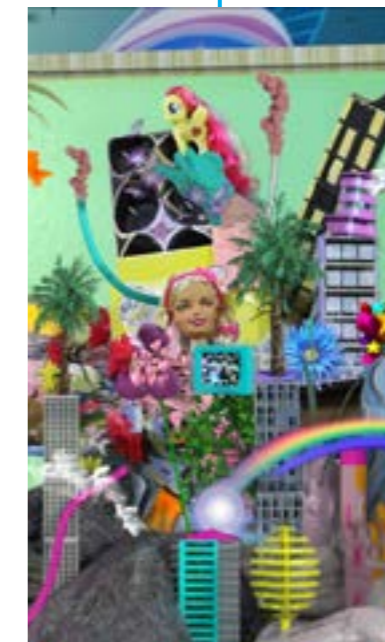
## Kathleen Daniel Lovin Estados Unidos | United States

Esta animação é sobre o amor, que pode ser uma linha tênue entre o amor e o ódio. **This animation is about love, which can be a fine line between love and hate.**



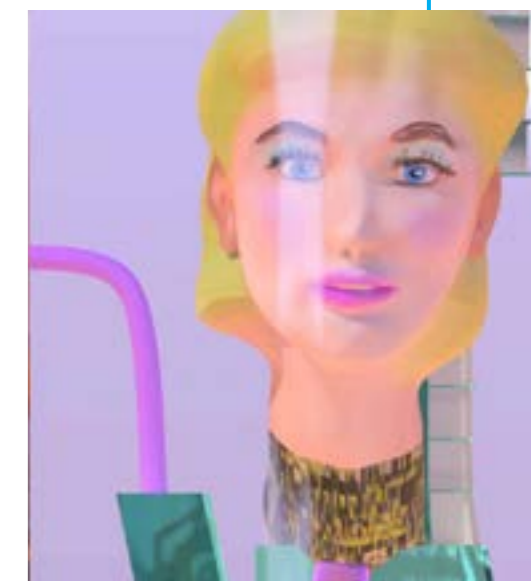
## Katie Torn Breathe Deep Estados Unidos | United States

“Breathe Deep” é um filme sobre uma escultura virtual que só poderia existir no reino do digital combinado ao natural e sintético, humano e avatar, planta e máquina. Uma figura feminina distópica e um monte de detritos se fundem. Ela é um ecossistema arquitetônico virtual feito de gifs, modelos 3D, plástico e líquidos falsos. “Breathe Deep” is a film about a virtual sculpture that could only exist in the realm of the digital combining natural and synthetic, human and avatar, plant and machine. A dystopic female figure has become one with a pile of debris. She is a virtual architectural ecosystem made of gifs, 3D models, plastic and fake liquids.



## Katie Torn Dream House Estados Unidos | United States

“Dream House” é uma simulação 3D de uma estrutura arquitetônica biomórfica “feminina” que se constrói dinamicamente com produtos de consumo durante 2 horas. O acúmulo de lixo acontece em tempo real e é deixado ao acaso, o que produz animações randômicas únicas. A obra é um monumento ao desejo e ao desperdício causado por um sistema que manipula o desejo para objetivos financeiros. “Dream House” is a 3D simulation of a “female” biomorphic architectural structure that dynamically builds up with consumer products over 2 hours. The accumulation of waste occurs in real-time and is left up to chance, producing unique randomized animations. The piece is a monument to desire and waste caused by a system that manipulates desire for monetary means.



## Katie Torn Geo Crash Estados Unidos | United States

“Geo Crash” é uma animação sobre um avatar confinado a uma tela. A obra foi criada como parte do projeto “On Synchronics”, concebido por Claudia Hart. “On Synchronics” é um projeto de mídia criado por Claudia Hart com a colaboração de 24 de seus atuais e ex-alunos na Escola do Instituto de Arte de Chicago (School of the Art Institute of Chicago). **“Geo Crash” is an animation about an avatar trapped within the confines of a screen. The piece was created as part of the project “On Synchronics” conceived by Claudia Hart. “On Synchronics” is a media project created by Claudia Hart in collaboration with 24 of her former and current students at the School of the Art Institute of Chicago.**



## Katie Torn The Calm Before the Storm Estados Unidos | United States

“The Calm Before the Storm” é uma instalação virtual montada com avançada animação 3D e vídeo digital. Quem assiste tem a experiência de ver a instalação virtual através de uma tela, que se torna uma janela para um mundo que espelha o nosso, mas é distorcido para expressar um estado psicológico de ansiedade e excesso causado pela cultura capitalista. **“The Calm Before the Storm” is a virtual installation assembled of advanced 3D animation and digital video. The viewer experiences the virtual installation through a screen, which becomes a window to a world that mirrors our own, but is distorted in order to express a psychological state of anxiety and excess caused by capitalist culture.**



## Lale Westvind Flesh Gun Estados Unidos | United States

“FLESH GUN” é feroz. “FLESH GUN” não se deixará desencorajar. “FLESH GUN” não será derrotado. “FLESH GUN” é invencível. **“FLESH GUN” is wild. “FLESH GUN” will not be discouraged. “FLESH GUN” will not be defeated. “FLESH GUN” is invincible. “FLESH GUN” is beautiful.**



## Lauren Gregory Triptych Estados Unidos | United States

O trabalho da pintora, animadora e diretora de vídeos musicais Lauren Gregory foi descrito como primal – usando a linguagem das antigas pinturas nas cavernas, ela pinta instintivamente sempre com os dedos. Trabalhando rapidamente com óleos, ela registra imagens surpreendentemente precisas de seus modelos de retrato vivo, celebrando a suavidade de sua breve conexão humana. **Painter, animator, and music video director Lauren Gregory’s work has been described as primal – drawing from the vocabulary of early human cave paintings, she instinctually always paints with her fingers. Working quickly in oils, she records surprisingly precise images of her live portrait subjects, commemorating the tenderness of their brief human connection.**



## Martha Colburn Film for the Author Diana Wagman Estados Unidos | United States

A artista Martha Colburn fez a animação de uma frase de um conto transcendental, engraçado e pungente da autora Diana Wagman, sobre a primeira experiência sexual de uma jovem após passar por uma mastectomia. **Artist Martha Colburn animates a sentence from Author Diana Wagman’s transcendent, funny, harrowing tale of a young woman’s first sexual relationship after a mastectomy.**



**Martha Colburn**  
**Here Comes Another Lesson**  
**Estados Unidos | United States**

Animação para o livro de Stephen O'Connor para a Electric Literature.  
**Animation for the book by Stephen O'Connor, for Electric Literature.**



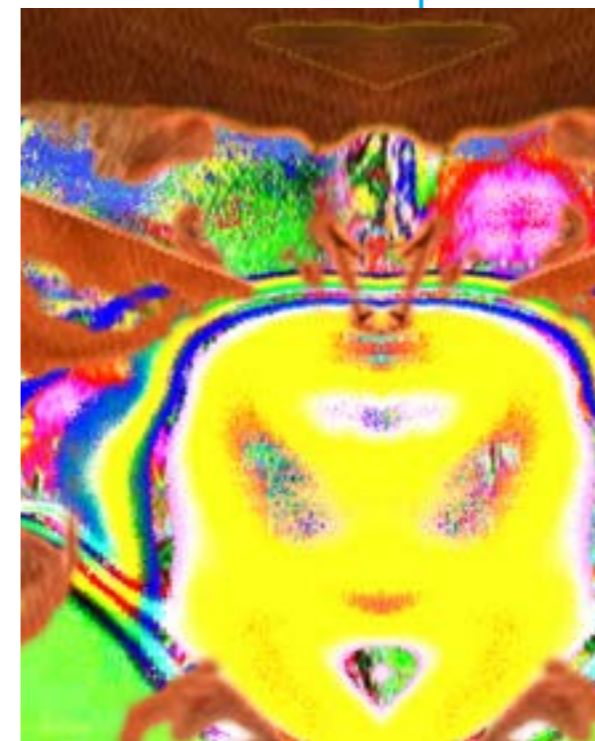
**Martha Colburn Wrong**  
**Time Capsule**  
**Estados Unidos | United States**

Vídeo para a música de Deerhoof.  
**Video for the song by Deerhoof.**



**Mount Emult**  
**Eyeseyeseyes**  
**eyes Eyes On You Baby!**  
**Estados Unidos | United States**

Este vídeo é uma saudação, um exame cuidadoso. Sim (Yes). Olhos (Eyes). E. YES. SEY. EY. ES. Yes. Eyes. E Eyes. Você os vê ali, andando de skate, baby? **This video is a greeting, a scrutinization. Yes. Eyes. E. YES. SEY. EY. ES. Yes. Eyes. E Eyes. Can you see them skateboarding over there baby?**



**Ryan Hale**  
**Cluster**  
**Estados Unidos | United States**

O trabalho de Hale remete à estética da fantasia e da ficção científica, questionando a antropologia e os artifícios desses mundos projetados. Criada com Maya, Poser e After Effects, a partitura de "Cluster" é uma versão modificada da música de Enya, "One by one". **Hale's work recalls fantasy and science-fiction aesthetics that questions the anthropology and artifice of these projected worlds. Built with Maya, Poser, and After Effects, the score of "Cluster" is a modified version of Enya's song "One by One".**



**Shelley  
Dodson**  
**Fissure Ritual**  
**Estados  
Unidos |  
United States**

Duas formas conversam e colidem uma contra a outra numa paisagem alienígena. **Two forms converse and collide in an alien landscape.**

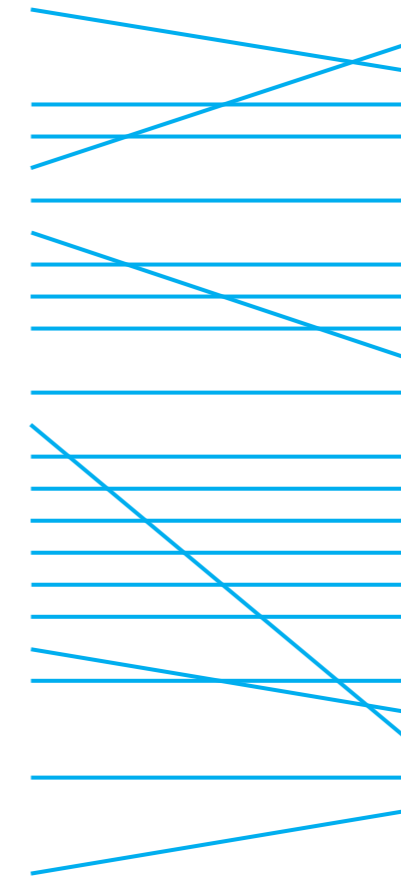


**SSION**  
**Woman**  
**Estados  
Unidos | United  
States**

“Uma celebração fantasmagórica das mulheres”, como descrito por Alice Thorson, da Kansas City Star. **As described by Alice Thorson of the Kansas City Star, a “phantasmagorical celebration of women”.**



**FILE Anima+**  
**2015**

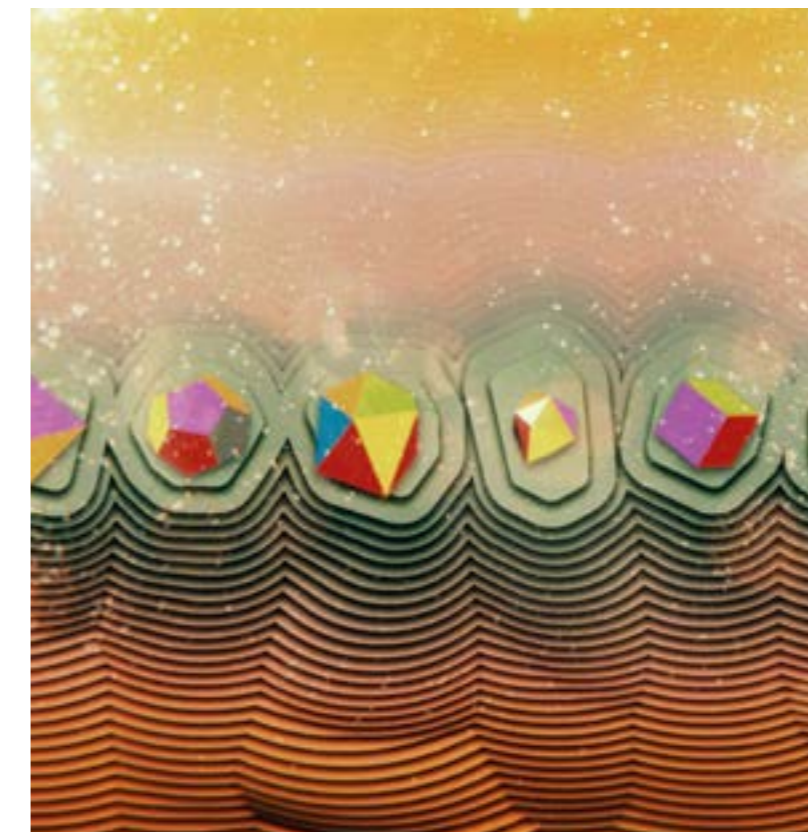


**Adrián Regnier**  
**I.**  
**México |  
Mexico**

**Adrián Regnier**  
**U.**  
**México |  
Mexico**

“I.” é uma obra de animação experimental que mostra os dois lados do mesmo espectro: aquele traçado entre as forças que conduzem o avanço criativo e científico da humanidade. **“I.” is an experimental animation work that shows both sides of the same spectrum: the one traced between the forces that drive humanity’s creative and scientific advancement.**

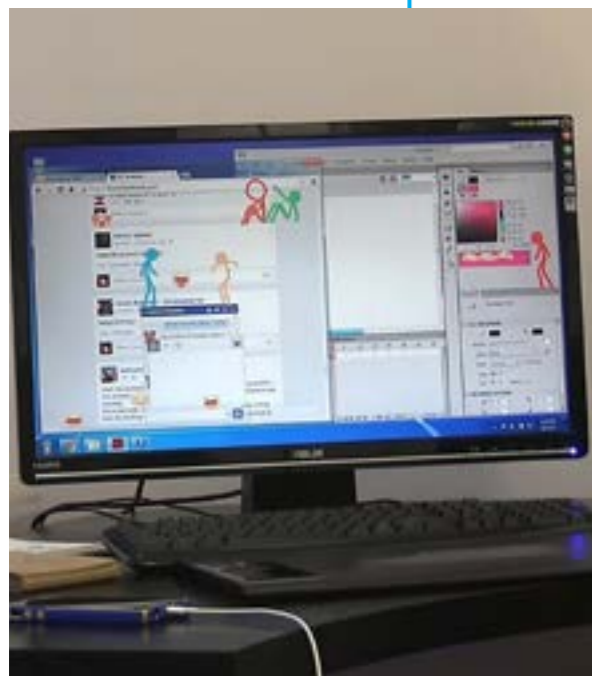
“U.” é uma peça que integra sistemas particulares ao longo de composições e iluminações espaciais 3D em um formato contínuo, cíclico e reversível. Ela pode rodar indefinidamente, tanto para frente quanto para trás. **“U.” is a piece that integrates particular systems along 3D spatial compositions and illumination into a continuous, cyclical and reversible format. It may be played indefinitely, both forwards and backwards.**



## Alan Becker Animator vs. Animation IV Estados Unidos | United States

A luta entre um homem de palitinho e seu criador, um animador de computador. A figura de palitinho, resistindo a seu algoz, ataca sua vida social ao hackear sua conta no Facebook, viajando para dentro de seu iPhone via cabo USB e desenhando suas próprias animações para dismantlar a interface de animação.

The struggle between a stick figure and its creator, a computer animator. The stick figure, resisting his tormentor, attacks his social life by hacking his Facebook account, traveling onto his iPhone via USB cord, and drawing animations of his own to dismantle the animation interface.



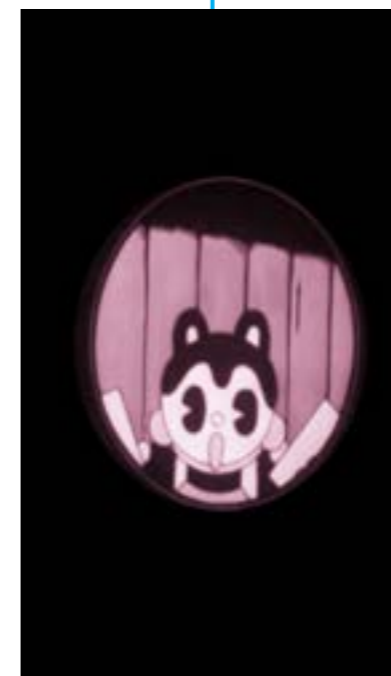
## Bittler: Bittler Serge Bernard & Bittler Théo The Other World França | France

Animação fractal sobre dois mundos opostos navegando por um universo finito. Fractal animation about two opposite worlds navigating through a finite universe.



## Carolina Iolas Parasitaje a Théngu Chile

“Parasitaje a Théngu” é baseado em uma obra de animação japonesa de 1934 chamada “The Routing of Tengu”. Essa obra foi encontrada no YouTube e expropriada para compor “Parasitaje a Théngu” com efeitos não-lineares em sua forma narrativa. “Parasitaje a Théngu” is based on a work of Japanese animation in 1934 called “The Routing of Tengu”. This work was found in YouTube and expropriated to compose “Parasitaje a Théngu” with a nonlinear effect in its narrative form.



## Danny Madden All Your Favorite Shows! Estados Unidos | United States

Tudo que você quiser na palma de suas mãos! Anything you want in the palm of your hands!



## Danny Madden Confusion Through Sand Estados Unidos | United States

Um jovem de dezenove anos encontra-se sozinho em um deserto hostil, morrendo de medo e treinado para reagir. A nineteen year-old finds himself alone in a hostile desert, scared as hell and trained to react.



## Darren Pearson Lightspeed Estados Unidos | United States

O fotógrafo de light painting Darren Pearson (também conhecido como Darius Twin) passou o ano passado trabalhando na animação stop motion chamada "Lightspeed". Cada um dos mais de mil quadros dele é uma foto pintada com luz que foi capturada em várias localidades da Califórnia. **Light painting photographer Darren Pearson (AKA Darius Twin) spent the past year working on the stop motion animation titled "Lightspeed". Each of the over 1,000 frames in it is a separate light painted photograph that was captured in various locations across California.**



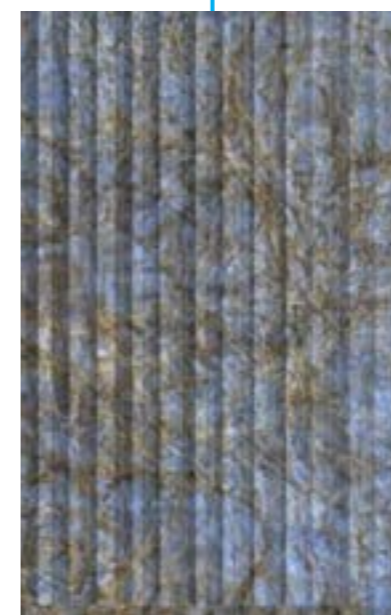
## David Mussel Estrela Brasil | Brazil

Uma mulher vaga entre as estrelas num poema visual para a metáfora do coração apaixonado. **A woman roams the stars as a metaphor to the heart falling in love.**



## David Schaffer Trees França | France

Este é um vídeo sobre o fluxo interminável de sons e imagens que é enviado para nós todos os dias. É uma caminhada em uma floresta que se torna um pesadelo. Uma rajada intensa de pixels e bits, tanto repulsiva quanto atraente. **This is a video about the endless stream of sounds and images that are being sent to us everyday. It's a walk in the forest that turns into a nightmare. An intense blast of pixels and bits, both repulsive and attractive.**



## Dmitry Zakharov Inside Me Alemanha | Germany

Nós nunca paramos de construir mais mundos para nós mesmos, apesar de já haver diversos que nos circundam e que ainda sequer compreendemos. Cada universo abrange o outro, o que cria um novo e o mundo próximo a nós parece distante. Então, olhamos para o infinito novamente, que inevitavelmente nos cerca. **We never stop building more worlds for ourselves, even though there are already various ones encircling us that we don't even understand yet. Each universe encloses another, which creates a new one, and the world next to us still seems far away. And so we look into infinity again, which inevitably surrounds us.**



## Douglas Alves Ferreira O Menino que Sabia Voar Brasil | Brazil

Um menino de apenas sete anos de idade está em coma. Apesar da tristeza de sua situação, a natureza de seu espírito infantil não é afetada e ele voa livre e vive grandes aventuras! **A seven years old boy is in a coma. In despite of the sadness of this situation, the nature of his spirit is not affected and he flies away and lives great adventures!**





**EID/COBURN:**  
**Celia Eid &**  
**Robert Coburn**  
**Interstitial**  
**Traces**  
**França |**  
**France**

A realidade de nossas percepções, os traços, são interstícios que permitem penetrar no bloco de nossas intuições. **The reality of our perceptions, the traces, are interstices that allows to penetrate the block of our intuitions.**



**Evan Mann**  
**Pure**  
**Concentricity**  
**Estados**  
**Unidos |**  
**United States**

Composta por fotografias sequenciais, a animação limitou-se à paisagem natural, à figura humana e a círculos concêntricos de creme de barbear. O design de som é composto por gravações de campo nas localidades das filmagens pareadas com efeitos sonoros manipulados do Garage Band. "Pure Concentricity" foi criado num período de duas semanas como comissão para o Denver Digerati. **Composed of sequential photographs, the animation was limited to the natural landscape, the human figure, and concentric circles of shaving cream. The sound design is composed of field recordings at the film locations paired with manipulated Garage Band sound effects. "Pure Concentricity" was created in the span of two weeks as a commission for Denver Digerati.**



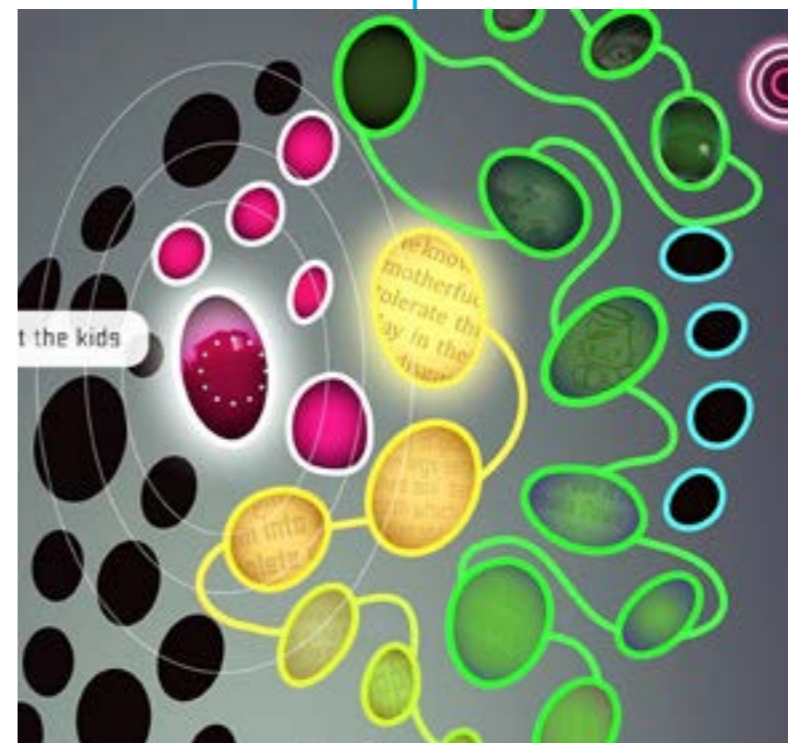
**Fernanda Frick**  
**When I'm**  
**Scared**  
**Chile**

Quando um jovem coelho vai para sua primeira entrevista de emprego, ele não consegue evitar se sentir completamente apavorado. O que ele vai fazer para superar isso? **When a young rabbit goes to his first job interview, he can't help but feel completely scared. What will he do to get over it?**



**Gabriel S**  
**Moses**  
**ENHANC[=**  
**MENT |**  
**an augmented**  
**graphic novel**  
**- a quick**  
**presentation**  
**Alemanha |**  
**Germany**

"ENHANC[=MENT" é um híbrido de tutorial e trailer de um aplicativo imaginário: uma sugestão para uma graphic novel aumentada do século XXI. **"ENHANC[=MENT" is a hybrid of a tutorial and trailer for an imaginary app; a suggestion for a 21st century augmented graphic novel.**



**Glasz DeCuir**  
**Disappear**  
**(Crossing**  
**Simulator)**  
**Espanha |**  
**Spain**

Esse filme apresenta uma tentativa de banimento ao vivo de SaveMe Oh, o mais famoso artista virtual trabalhando hoje em dia no Second Life. "Crossing Simulator" explora os limites do espaço virtual na arte digital gerenciando seu conceito sobre fronteiras e outras percepções do mundo. **This movie features a live banning attempt of SaveMe Oh, the most famous Virtual Artist working actually in Second Life. "Crossing Simulator" explores the limits of virtual space on digital arts managing its concept over borders of other perceptions of the world.**



## Greg Barth Hello Play Inglaterra | England

Um vídeo promocional que criei para "Hello Play", uma plataforma belga de música eletrônica online.

**A promotional video I created for "Hello Play", a Belgian online electronic music platform.**

## Hem Giocando Con I Bottoni Itália | Italy

O espaço em branco ganha vida e se torna um caminho, um caminho feito de velhos botões coloridos, refazendo os sonhos e mundos de fantasia que a imaginação de uma criança pode criar.

**White space comes to life and becomes a path, a path made of old colored buttons, retracing the dreams and fantasy worlds that the imagination of a child can create.**

## Henning M. Lederer The Whale Alemanha | Germany

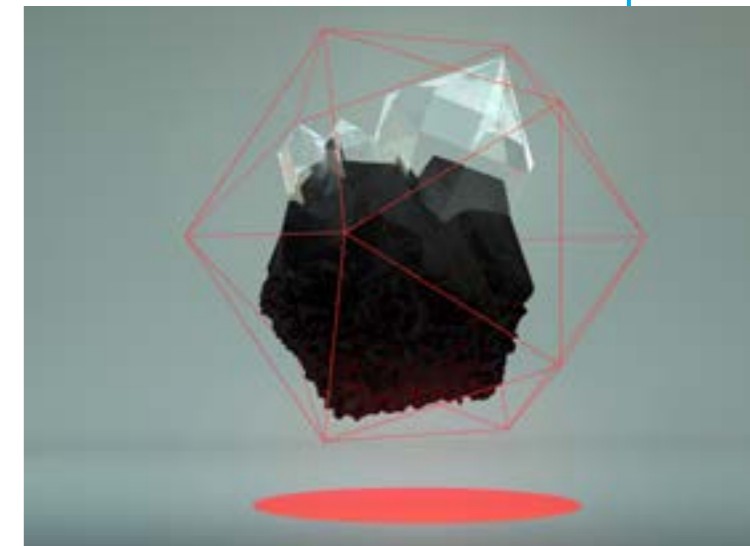
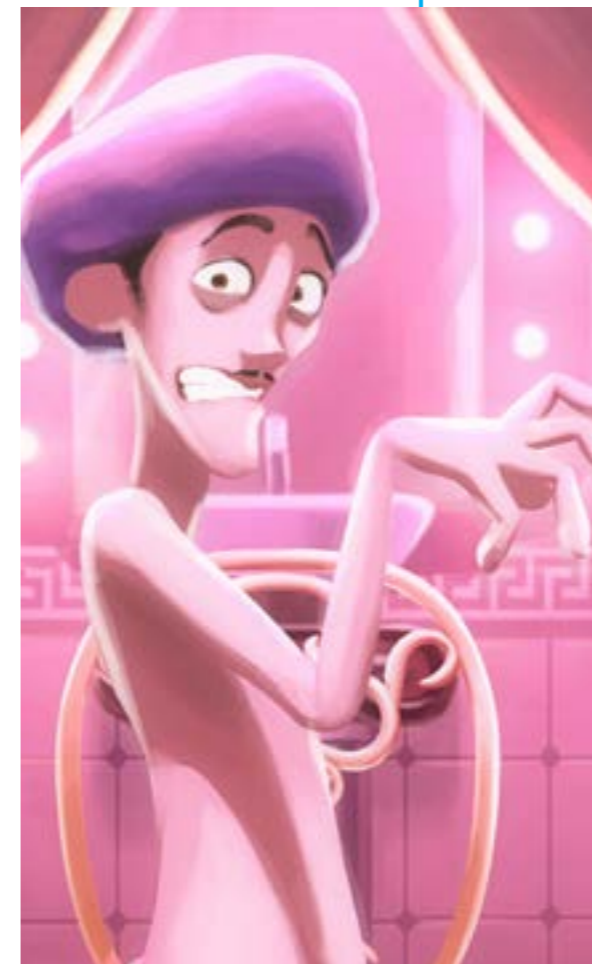
Capitão Ahab perseguindo a baleia...  
**Captain Ahab chasing the whale...**

## Hugo Cierzniak Dip N Dance França | France

Um homem de classe média com 40 anos de idade que adora seus eletrodomésticos automáticos vai descobrir, de modo musical, que as coisas que você possui acabam possuindo você. **A forty-year old middle-class who loves his domotics to toe the line, will figure out, in a musical way, that things you own end up owning you.**

## Hugues Clément GLEAM Canadá | Canada

A coexistência entre formas/movimentos orgânicos e intervenções gráficas, representadas em um diálogo audiovisual. Inspirada por uma ideia de uma des/contextualização de cavernas (de certa forma como artistas de land art des/contextualizam a natureza em galerias), as formas livres de "Gleam" são construídas pela união de dois conceitos para basear a obra na criatividade antes da tecnologia. **Coexistence between organic forms/movements and graphic interventions, represented in an audiovisual dialogue. Inspired by an idea of a de/contextualization of caverns (somehow like land artists de/contextualize nature in galleries), "Gleam"'s free forms are constructed by the union of two concepts in order to base the work on creativity before technology.**



**Impromptu:  
Lucas  
Pelegrineti  
Grynszpan,  
Lucas Ribeiro  
Rodrigues  
& Vinícius  
Franco  
Tanto Faz  
Brasil | Brazil**

“Tanto Faz” é um curta de animação que brinca com os estereótipos do povo do Rio de Janeiro. O filme apresenta os personagens normalmente esperados na paisagem do Rio de Janeiro, seguidos de suas mãos realizando as ações esperadas deles. O objetivo do filme é questionar esses estereótipos.

“Tanto Faz” is a short animation that plays with stereotypes of Rio de Janeiro’s people. The film presents the usual characters expected in the carioca landscape, followed by the hands of the characters performing the actions expected from them. The objective of the film is to question those stereotypes.



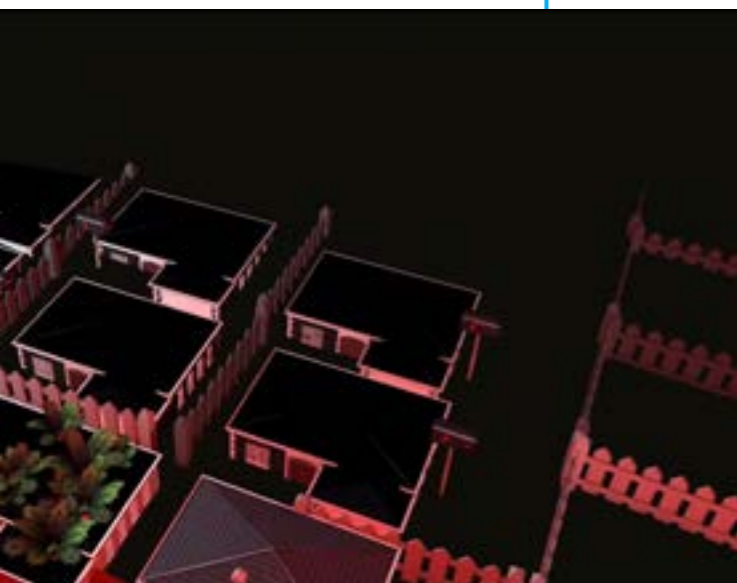
**Jason Nelson  
City Forest  
and the Sandy  
End  
Austrália |  
Australia**

“City Forest and the Sandy End” é um vídeo experimental criado com uma engine de jogo. A obra explora as implicações das mudanças climáticas e como nossos mundos costeiros, nossas cidades turísticas, podem um dia virar areia. Essa obra explora a natureza tênue e frágil de ambientes urbanos através da movimentada costa leste da Austrália. “City Forest and the Sandy End” is an experimental video created with a game engine. The artwork explores the implications of climate change and how our coastal worlds, our touristic towns might one day soon fall into the sand. These works explore the tenuous and fragile nature of urban environments up and down Australia’s crowded eastern shores.



## Jason Nelson The Fences Divide Five Austrália | Australia

Essa obra explora como cercas e mundos suburbanos dividem, dividem e dividem o modo como experimentamos a paisagem e nós mesmos. É criado um labirinto impossível de ser atravessado, um caos escuro e organizado, cheio das vozes e dos argumentos dos mundanos e ordeiros. Nós realmente queremos dividir eternamente nossas paisagens e pátrias com cercas e barreiras desnecessárias? **This work explores how fences and suburban worlds divide and divide and divide how we experience the landscape and ourselves. They create an unwinnable maze, a dark and organized chaos, filled with the voices and arguments of the mundane and orderly. Do we really want to forever divide our landscapes and homelands with needless fences and barriers?**



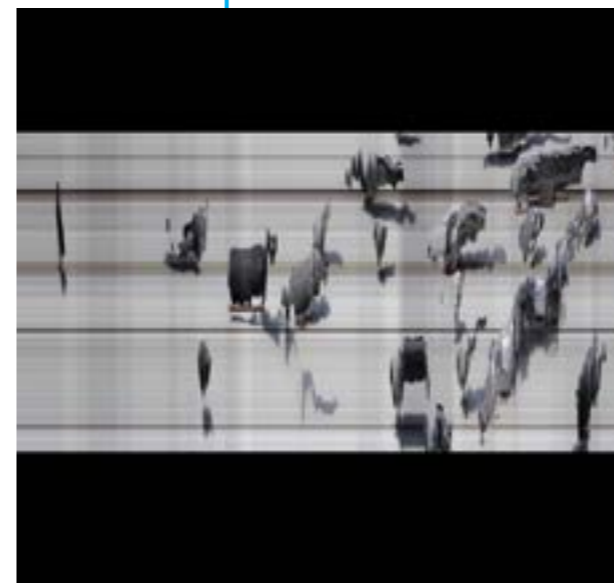
## Javier Longobardo When Girls Collide Espanha | Spain

Banda de música pop experimental cuja música é caracterizada por vocais suaves, batidas eletrônicas, batidas e efeitos pulsantes, e uma variedade de instrumentos tradicionais e não-convencionais. múm foi formado em 1997 e seus membros são: Gunnar Örn Tynes, Örvar Póreyjarson Smáráson e as gêmeas Gyða e Kristín Anna Valtýsdóttir. **Experimental pop music band whose music is characterized by soft vocals, electronic beats, glitch beats and effects and a variety of traditional and unconventional instruments. múm was formed in 1997; the members are: Gunnar Örn Tynes, Örvar Póreyjarson Smáráson and the twins Gyða and Kristín Anna Valtýsdóttir.**



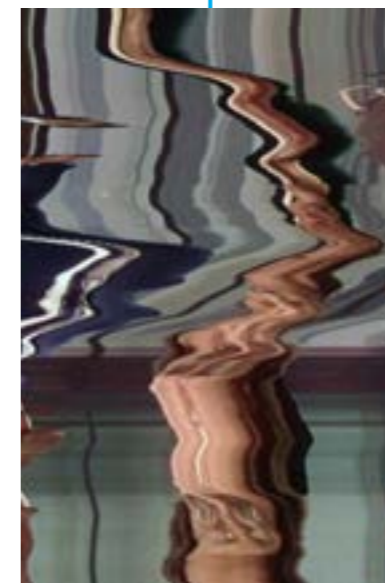
## Joanna Bonder Digits Polônia | Poland

Essa obra de vídeo se refere ao simbolismo de dez números. Os próprios números são um conceito abstrato, porém, possuem um conteúdo simbólico oculto quando se relacionam a algo em particular. Muito antes do aparecimento da escrita, um símbolo/gesto era usado como expressão de comunicação. **This video work refers to the symbolism of ten numbers. The numbers themselves are an abstract concept, however they have hidden symbolic content when they relate to something particular. Long before the appearance of writing, a gesture/symbol was used as an expression of the communication.**



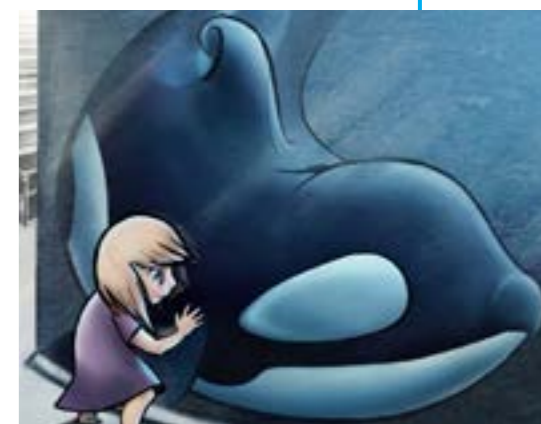
## Joanna Bonder Rope2 Polônia | Poland

Esse projeto é uma modificação do primeiro filme colorido de Alfred Hitchcock de 1948, que se aplica à unidade de tempo, cenário e enredo. O diretor conseguiu esse efeito evitando tomadas de "corte", naquela época uma técnica necessária de intervalos em película cinematográfica, e nos dá uma peça de arte que trata o estúdio como uma cena de teatro. **This project is a modification of Alfred Hitchcock's first color movie from 1948, which applies to the unity of time, setting and plot. The director achieved this effect by resigning from "cut" shots, at that time a required technique of intervals in film stock, and gives us a piece of art which treats studio as a theater's scene.**



## Joey Cheers, Teon Simmons & Fishy Thom The Orca Awareness Project Estados Unidos | United States

"The Orca Awareness Project" é um curta animado de 76 segundos. Ele mostra o isolamento que uma orca experimenta no cativeiro através dos olhos de uma jovem garota. Com uma narrativa apenas visual, ele não se limita com barreiras linguísticas. Sua intenção é trazer uma nova perspectiva ao tema de orcas em cativeiro, assim como a conservação de sua população selvagem. **"The Orca Awareness Project" is a 76 second animated short. It expresses the isolation an orca experiences in captivity, through the eyes of a young girl. With only pure visual storytelling it is not limited by language barriers. Its intent is bringing a new perspective on the topic of orcas in captivity as well as conservation of the wild population.**



## Johan Rijpma Descent Holanda | Netherlands

Um copo em forma de cilindro cai e se quebra em pedaços. Cada quadro desse movimento gravado é então traduzido manualmente em uma camada cerâmica feita com os restos originais do copo. Todas as camadas são, então, dispostas verticalmente e coladas, formando um novo objeto que visualiza o momento de destruição. **A cylinder shaped cup falls and breaks into pieces. Every frame of this recorded movement is then manually translated into a ceramic layer that is made of the original remains of the cup. All the layers are then arranged vertically and glued together, forming a new object that visualizes the destructive moment.**



## Johan Rijpma Division Holanda | Netherlands

Um pedaço de papel é dividido à mão em um número par de pedaços e então remontado. Uma fotografia dessa composição final é, então, impressa e dividida novamente. Isso torna o impossível possível, rasgar os agora espaços vazios incluídos que formam os rasgos no papel. **A piece of paper is divided by hand into an even number of pieces and then reassembled. A photograph of this finished composition is then printed and divided again. This makes the impossible possible, tearing the now included empty spaces that make up the tears in the paper.**



## Julien Bisaro Bang Bang! França | France

“Bang! Bang!” É temporada de caça. Assim como o aniversário de 25 anos de Eda. Como presente, seu pai oferece a ela um apartamento apreendido. **“Bang! Bang!” It’s hunting season. As well as Eda’s 25th birthday. As a present, her father offers her an apartment under seizure.**



## Karin Tueta The Winepress França | France

“The winepress” mostra crianças que experimentando novas sensações ao praticar seu sentido de tato ao manipular uvas. Revela a habilidade do entusiasmo e da felicidade da infância. Além disso, o vídeo revisita um assunto atual na história da arte, a colheita, apresentando um tratamento de arte digital nas uvas. **“The winepress” shows children experiencing new sensations while practicing their sense of touch in manipulating grapes. It is revealing the ability of enthusiasm and felicity during the childhood. Besides, the video is revisiting a current art subject in art history, the harvest, by presenting a digital art treatment of the grapes.**



**Kelli Anderson  
& Selena  
Simmons-  
Duffin**  
**NPR-Talking  
While Female**  
**Estados  
Unidos |  
United States**

A maioria de nós já recebeu algum feedback não solicitado sobre nossa voz em algum ponto de nossa vida, mas poucos aguentariam o nível de controle imputado às correspondentes femininas da NPR – cujas vozes constituem suas identidades públicas. **Most of us have received unsolicited feedback about our speaking voice at some point in our lives, but few are likely to endure the level of scrutiny apportioned to female NPR correspondents— whose voices constitute their public-facing identity.**



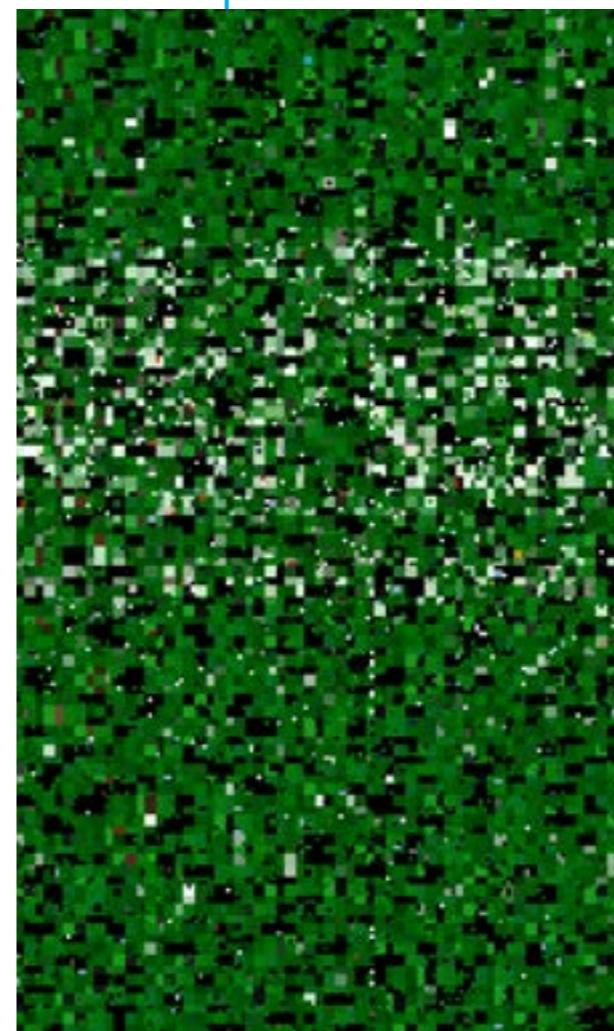
**Leo Uehara**  
**Un día**  
**Argentina**

Uma animação inspirada na música “Un día” da Juana Molina. Todos os elementos do vídeo representam um som e se mexem em sincronia com a batida da música. **An animation inspired by Juana Molina’s song “Un dia”. All the elements on the video represent a sound and move along the music in synch with the beat.**



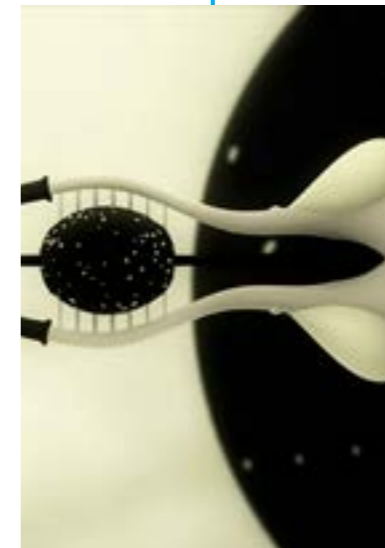
**Liliana Farber**  
**Where X and Y**  
**Israel**

Utilizando o gênero comercial de trailers de cinema, esse vídeo lida com generalizações, padrões, gatilhos emocionais e a necessidade constante de clímax mais altos, surpresas maiores e respostas emocionais mais profundas. **Utilizing the commercial genre of movie trailers, this video deals with generalizations, patterns, emotional triggers and the constant need for higher climaxes, bigger surprises and deeper emotional responses.**



**Lorenzo  
Oggiano**  
**Quasi-Objects**  
**/ Cinematic**  
**Environment**  
**#8**  
**Itália | Italy**

“Quasi-Objects” é um projeto contínuo e sem data de finalização que foca na relativização de formas “naturais” de vida como resultado de (r)evolução tecnobiológica. A vida não está exclusivamente localizada dentro de um “corpo”, ela é imanente a qualquer sistema complexo: entidades humanas e não-humanas. **“Quasi-Objects” is an on-going/open-ended art project focusing on the relativization of “natural” forms of life as outcome of techno-biological (r)evolution. Life is not exclusively located within a “body”, it is immanent to any complex system: human and non-human entities.**



**Marcelo  
Castro**  
**Dalivincasso**  
**Brasil | Brazil**

Um quadro inédito, o encontro de dois gênios em uma única pintura chega ao museu numa noite chuvosa. **An unpublished painting, the meeting of two geniuses in a single painting arrives to the museum at a rainy night.**



**Marcio Shimabukuro (Shima) Baleia Brasil | Brazil**

Uma baleia magnetizadora de pedras sobrevoa o Deserto do Atacama repleto de animais exóticos e chega a um lago de icebergs. **A magnetizing whale passes through the Atacama Desert and reaches a lake of icebergs.**



**Martin Smatana Rosso Papavero Eslováquia | Slovakia**

Era uma noite estrelada e um pequeno garoto com a cabeça cheia de fantasias testemunha performances de um circo onírico. Impressionado com a cadeia infinita de atrações brilhantes, ele percebe que o preço de um ingresso para o fantástico circo é alto demais e o portão entre a realidade e o sonho está se fechando. **Once upon a starry night, a small boy with the head full of fantasies witnesses dreamlike circus performances. Dazed by endless chain of glittering attractions he realizes that the price for a ticket to the fantastic circus tent is too high and gate between reality and dream is closing.**



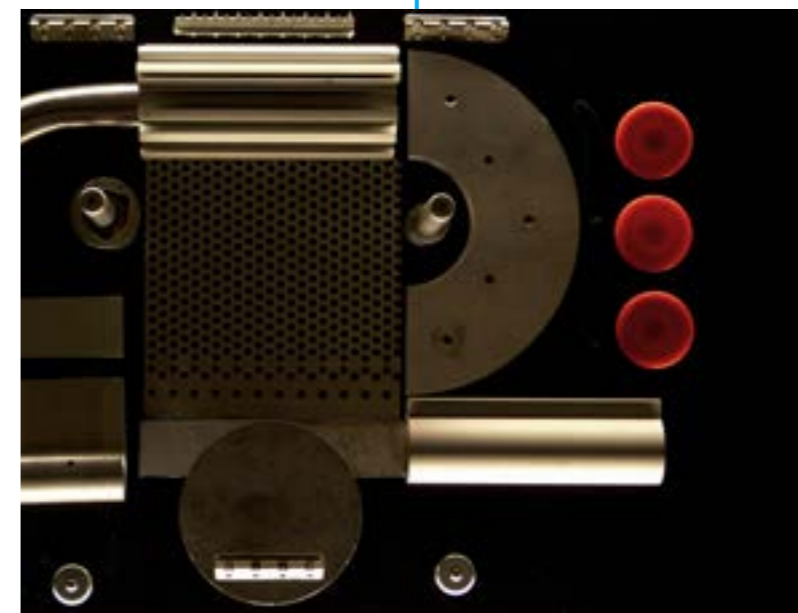
**Mauricio Bartok Luz, Sombra e Medo Brasil | Brazil**

Um homem assombrado pelo medo busca salvação. **A man haunted by fear seeks for salvation.**



**Max Hattler Shift Hong Kong**

Usando a ideia New Age de uma "mudança dimensional" como inspiração, "Shift" combina temas de ficção científica em uma animação em stop motion de objetos e cores. É uma tentativa de visualizar dimensões maiores e um desmundanismo, levando em conta a consciência ampliada desses conceitos ao tentar processar ou prever o fim do mundo. **Using the New Age idea of a 'dimensional shift' as inspiration, "Shift" combines science fiction themes through abstract, stop motion animation of objects and color. It is an attempt to visualize higher dimensions and unearthliness, taking into account these concepts' heightened awareness when attempting to process or predict the end of the world.**



**Max Hattler Unclear Proof Hong Kong**

Você precisa de mais provas? Uma sensacional filmagem com grande clareza de OVNI's que alteram suas formas gravada sob efeito de tóxicos em Farra di Soligo, Veneto, Itália. **Do you need more proof? Sensational crystal-clear footage of shape-shifting UFOs recorded under the influence in Farra di Soligo, Veneto, Italy.**



## Max Hattler X Hong Kong

O X desconhecido se torna toda uma sinfonia de formas... Em um outro mundo energético e cinético onde tudo é por si só, mas ainda assim pode se cruzar um com o outro, a ação de cruz parece a melhor maneira de se resolver uma equação. **The unknown X becomes a whole symphony of shapes... In a kinetic energetic otherworld where everything is by itself yet can intersect with each other, cross-action seems the best way to solve an unknown equation.**



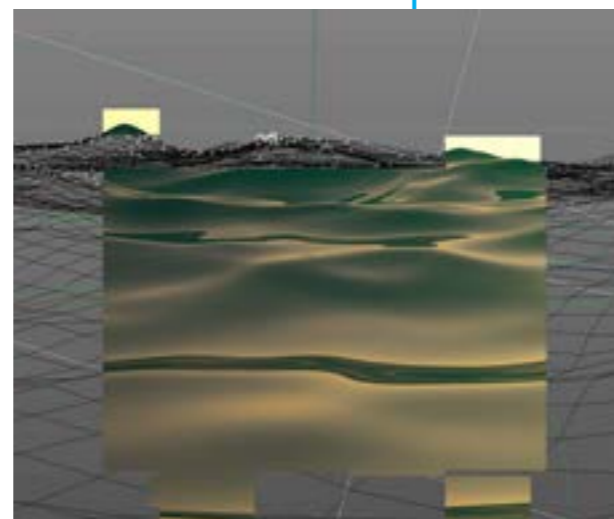
## Mike Pelletier Time of Flight Holanda | Netherlands

"Time of Flight" é uma obra de animação 3D que segue um tema contínuo do trabalho de Mike Pelletier, no qual dados representando a forma humana são digitalizados, traduzidos e transformados enquanto os erros subsequentes são usados como um local de exploração. **"Time of Flight" is a 3D animated artwork which follows a continuing theme of Mike Pelletier's work in which data representing the human form is digitized, translated and transformed while using the ensuing errors as a place of exploration.**



## Nicolás Rupcich Untitled Alemanha | Germany

As relações entre uma imagem incompleta, fragmentos, fronteiras mutáveis e a construção não-resolvida são conectadas com uma condição instável que pode ser encontrada, por exemplo, na natureza de fronteiras geopolíticas. **The relations between an incomplete image, fragments, changing boundaries and the unresolved construction are connected with an unstable condition that can be found, for example in the nature of geopolitical borders.**



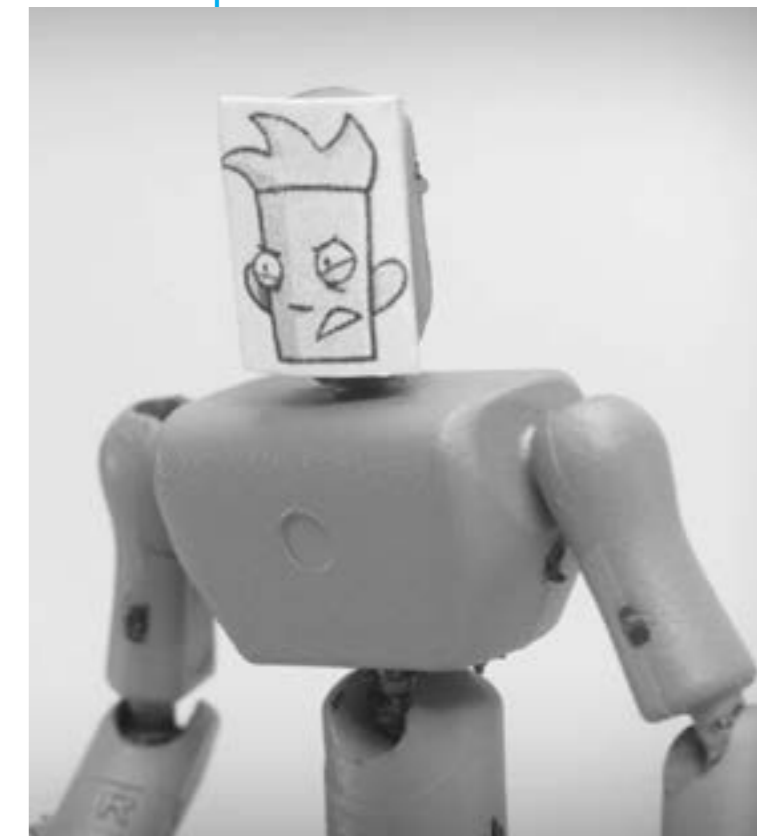
## Oleg Elagin The Unknown Technician Rússia | Russia

Filme experimental de um técnico de cinema desconhecido. Filmagem editada, década de 1960. Encontrado e restaurado pelo artista. **Experimental film by an unknown movie technician. Edited film footage, 1960s. Found and restored by artist.**



## Paulo Passaro Coco de Elevador Brasil | Brazil

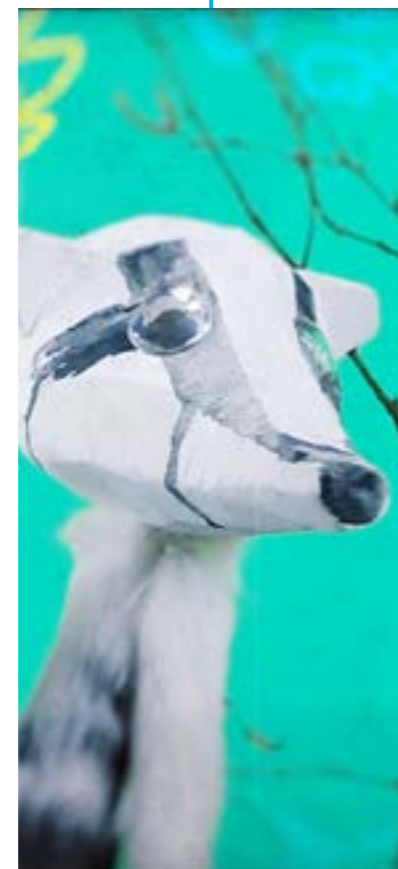
O clipe conta a história de um homem que sonha em conquistar a famigerada colega de trabalho. A questão é: seriam os outros colegas do escritório e suas tarefas diárias o grande obstáculo para realizar o seu sonho, ou melhor, o próprio sonho? **The video clip shows the story of a man who dreams about seducing his notorious co-worker. The question is: are the other office co-workers and his daily tasks the major obstacle for him to fulfill his dream, or even better, the dream itself?**





## Péter Vác Rabbit and Deer Alemanha | Germany

Em "Rabbit and Deer", o coelho e o veado vivem felizes e descuidados até que sua amizade é testada quando o veado fica obcecado por encontrar a fórmula para a 3ª dimensão. Após um acidente, o veado vai parar em outro mundo. Separados pelas dimensões, ele tentam encontrar o caminho de volta um para o outro. "Rabbit and Deer" live happily and carefree until their friendship is tested when Deer becomes obsessed trying to find the formula to the 3rd dimension. After an accident, Deer finds himself in a new world. Separated by dimensions, they try to find their way back to each other.



## PetPunk A Story About A Badger Lituânia | Lithuania

Um filme criado por uma garota de 4 anos. Com alguma ajuda de seu pai, ela inventou a história, criou personagens, construiu cenários e adereços, manipulou bonecas e narrou as vozes. A film created by 4-year girl. With some help of her dad, she invented the story, created characters, built sets and props, puppetiered dolls and narrated voices.

## PetPunk Woos Lituânia | Lithuania

Originalmente surgida como uma extensão para uma ilustração original da capa de uma revista, esta animação se move além para o desenvolvimento em uma jornada misteriosa e sem fim através de uma floresta mágica. Originally born as an extension to original magazine's cover illustration, this animation moves further developing into mysterious and never ending journey through the magical forest.



## Província Studio: Guilherme Araújo & Iuri Araújo Aniz, a bruxinha aprendiz Brasil | Brazil

"Aniz, a bruxinha aprendiz" é uma história baseada no livro infantil juvenil com o mesmo nome da escritora brasileira Sueli Maria de Regino. A animação conta a história de uma garota chamada Aniz que tem uma avó chamada Belatrix, que é uma bruxa. Aniz entra no porão de sua avó e toda a magia acontece... "Aniz, a bruxinha aprendiz" is a story based on the children and youth's book of the same name by the Brazilian writer Sueli Maria de Regino. The animation tells the story of a girl called Aniz who has a grandmother called Belatrix, who is a witch. Aniz enters her grandmother's basement and all the magic happens...



## Província Studio: Iuri Araújo & Guilherme Araújo Batalha das Máscaras Brasil | Brazil

Em uma pequena cidade do interior de Goiás, acontece a grande festa folclórica do Brasil Central, representando a batalha armada entre cristãos e mouros. Batalha das Máscaras nos mostra as origens dessa luta na Europa e a sua viagem ao Brasil. In a small town in the Brazil countryside, there is a folklore festival that explores the battles between christians and arabian people. Masks's Battle show us the origins of this folk in Europe and how this travelled to Brazil.



**Pu Shuai  
Cheng  
Consciousness  
Spin Project  
Taiwan**

“Consciousness Spin” coleta pensamentos distrativos para armazenar ideias antiestéticas e antinarrativas. O uso de um pensamento nômade emancipa nossa mente nos oferecendo uma oportunidade para pensarmos livremente. Em outras palavras, o público pode fugir de contextos de estética histórica através do pensamento livre. “Consciousness Spin” collects distracting thoughts to hold anti-aesthetic and anti-narrative ideas. Using nomadic thinking emancipates our mind offering us an opportunity to think freely. In other word, audiences can flee from contexts of historical aesthetic through free thinking.



**Robert Hloz  
Numbers  
República  
Tcheca |  
Czech  
Republic**

Nick e Mia encontram-se pela primeira vez. Eles não sabem nada um do outro e parecem conhecer tudo sobre as outras pessoas. Mas, às vezes, quanto menos se sabe, melhor... **Nick and Mia meets for the first time. They know nothing about each other and seem to know everything about everyone else. But sometimes the less you know, the better...**



**Rodrigo EBA!  
Graffiti Dança  
Brasil | Brazil**

Na São Paulo do século XXI, personagens de graffiti dançam uma canção dos anos 1950. Curta-metragem feito com elementos de arte urbana espalhados pela metrópole brasileira de 11 milhões de habitantes, como uma forma de chamar atenção ao processo de animação e ao próprio espaço urbano. **In the 21st century São Paulo, graffiti characters dance a 1950's song. Short film made with urban art elements spread through the Brazilian metropolis of 11 million people as a way to draw attention to the animation process and the urban space itself**



**Sandrine  
Deumier  
& Alx P.op  
MagicalGarden  
França |  
France**

“MagicalGarden” fala sobre ilusão e realidades pseudovirtuais aplicáveis aos sentimentos. No espaço simbólico do jardim ideal, entendido como espaço Utópico, e lugar idealmente portador de todos os deslizes fantásticos da realidade, a hiper-individualidade é replicada em um ideal duplo – o amante-clone se tornando a síndrome dessa utopia da alma gêmea, tratado sob um modo genético. **“MagicalGarden” talk about illusion and pseudo-virtual realities applicable to the feelings. In the symbolic space of the ideal garden, understood as Utopian space, and place ideally carrier of all the fantastical skids of the reality, the hyper-individuality is duplicated in double ideal - the clone-lover becoming the syndrome of this utopia of the soul mate, treated under a genetic mode.**



**Simona  
Muzzeddu  
Borderline  
Psychotic  
Activity  
Itália | Italy**

Em “Borderline Psychotic Activity”, eu lido com alguns assuntos que já havia considerado antes. Primeiro, lidei com a decadência e o abandono: é fácil com apenas uma simples câmera para documentar como prédios históricos feitos pela humanidade agora estão esquecidos, largados vazios e destruídos. **In “Borderline Psychotic Activity” I dealt with some issues that I have already considered before. First I dealt with decay and abandonment: it is easy with just a simple camera to document how historical buildings made by mankind who are now forgotten are left empty and decaying.**



## Siyu Mao Graphic Destroys the Universe Alemanha | Germany

Quando inúmeros internautas têm um objetivo comum para fazer upload de produtos para si mesmos, para compartilhar um com o outro, é uma criação coletiva, um “novo socialismo”, uma doutrina não-política sem estado. **When numerous netizens have a common goal to upload the products of themselves, to share with each other, is such a collective creation a “new socialism”, a non-political stateless doctrine.**



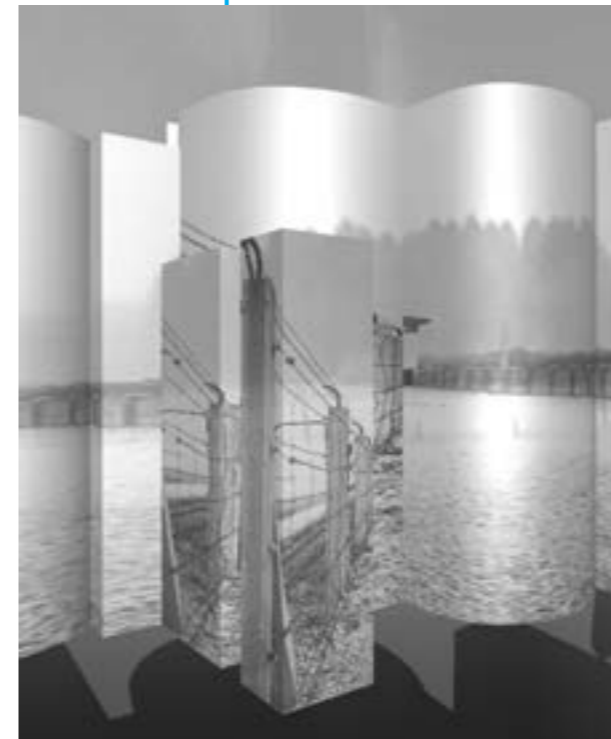
## Stephen Hilyard One Life Estados Unidos | United States

“One Life” é uma peça de vídeo de um só canal, parte de uma trilogia intitulada “The Ends of the Earth”. O tema da trilogia é o amor e cada peça lida com esse tema em um contexto diferente, no caso de “One Life”, o subtexto da peça é a família. **“One Life” is a single channel video piece, part of a trilogy entitled “The Ends of the Earth”. The theme of the trilogy is love, each piece deals with this theme in a different context, in the case of “One Life” the subtext of the piece is family.**



## Susanne Wiegner [meine heimat] Alemanha | Germany

“[meine heimat]” é um poema de Ulrike Almut Sandig que descreve um espaço de lembranças ou uma paisagem, o que não é claramente definido. **“[meine heimat]” is a poem by Ulrike Almut Sandig, that describes a space of memories or a landscape, that is not clearly defined.**



## Susanne Wiegner At the museum Alemanha | Germany

“at the museum” é um jogo surpreendente sobre o relacionamento entre uma obra de arte e a imaginação do espectador. **“at the museum” is a surprising game about the relationship between an artwork and the imagination of the viewer.**



## Susanne Wiegner Home! Sweet home! Alemanha | Germany

O filme mostra o impacto imediato e destrutivo em uma casa por perturbações usuais e diárias que criamos, observamos e sofremos ao mesmo tempo. **The film shows the immediate, destructive impact to a home by usual, everyday disturbances that we create, watch and suffer at the same time.**



## Susanne Wiegner Kaspar Hauser Song Alemanha | Germany

Kaspar Hauser (30 de abril de 1812 (?) – 17 de dezembro de 1833) foi um jovem alemão que afirmou ter crescido no completo isolamento de uma cela escura. A visualização do poema é baseada na inscrição da lápide de Hauser, onde se pode ler em latim: “Aqui jaz Kaspar Hauser, charada de seu tempo. Seu nascimento era desconhecido, sua morte, misteriosa”. **Kaspar Hauser (30 April 1812 (?) – 17 December 1833) was a German youth who claimed to have grown up in the total isolation of a darkened cell. The visualization of the poem is based on the inscription of Hauser’s gravestone where you can read in Latin: “Here lies Kaspar Hauser, riddle of his time. His birth was unknown, his death mysterious.”**

## Susanne Wiegner the light - the shade Alemanha | Germany

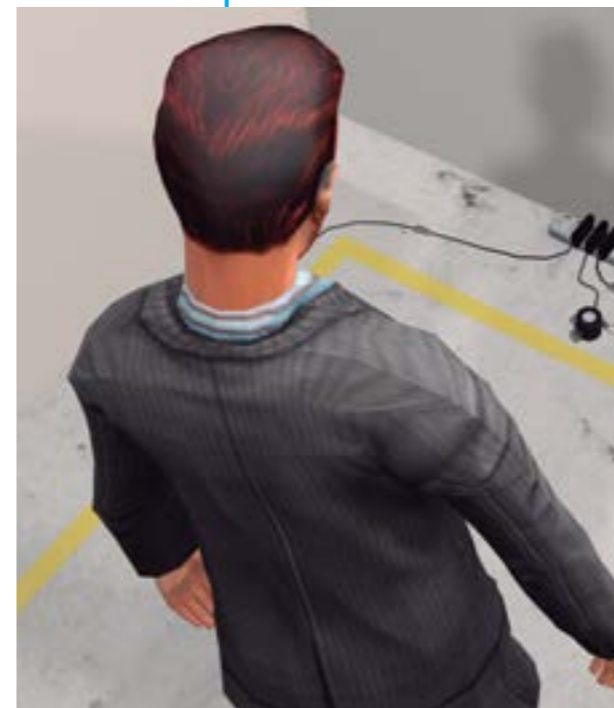
“the light - the shade” é um poema de Robert Lax que brinca com o contraste e opõe luz e sombra com claro e escuro, branco e preto, vermelho e azul. O filme torna-se uma jornada através do reino da imaginação pessoal, através de espaços e imagens, através de cartas e palavras. **“the light - the shade” is a poem by Robert Lax that plays with the contrasts and opposites light and shade, with bright and dark, black and white, red and blue. The film becomes a journey through the realm of personal imagination, through spaces and pictures, through letters and words.**



## Thiago R Linhas de Contenção Brasil | Brazil

Esse trabalho se apropria das típicas sinalizações de segurança e mensagens sonoras normalmente encontradas em aeroportos e estações de metrô. A animação se trata de uma breve mostra em simulação 3d da obra “Linhas de Contenção”, uma instalação sonora virtual que intervêm simbolicamente no espaço consagrado da arte.

**This work gets the usual advertisements and sonorous signals commonly displayed in airports and train stations. The animation is a 3d simulation of the work named: “Linhas de contenção” that consists a virtual sound installation that objectify disturb in the legitimated spaces of art.**



## Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter Between Times Estados Unidos | United States

Da parede de uma padaria de cidade pequena, um relógio cuco reconta um dia onde o pão foi fatiado um segundo mais grosso, amantes saíram de sincronia e o tempo raramente fluiu de maneira uniforme. **From the wall of a small town bakery, a cuckoo clock recounts a day where bread was sliced one second thick, lovers fell in sync and time rarely flowed at an even rate.**



## Tutsy Navarathna MetaPhore Índia | India

Você e eu estamos em um mundo sem fronteiras e nossos espíritos fluem nele como borrões de tinta sobre papel úmido... Encontros silenciosos, locais improváveis, encontros casuais. Uma mulher é seduzida por uma série de mensagens de um estranho virtual. Gradualmente, esse homem se esgueira para seu mundo virtual definido, mas também começa a cruzar as fronteiras de sua vida real. **You and I are in a world without boundaries and our spirits flow in it like ink blots on damp paper... Silent meetings, unlikely places, casual encounters. A woman is beguiled by a series of messages from a virtual stranger. Gradually this man sneaks into her clear defined virtual world, but also starts crossing borders of her real life.**



**Ulf Kristiansen**  
**Jealous Guy**  
**Noruega |**  
**Norway**

Um curta animado 3D. Vladimir Putin viu o erro de seus meios e genuinamente está arrependido de suas políticas homofóbicas. Junto com as "Pussy Bears", ele organizou um show na Praça Vermelha. **A 3D animated short film. Vladimir Putin has seen the error of his ways, and is genuinely repentant of his anti-gay policies. Together with "The Pussy Bears" he has organized a concert on the Red Square.**



**Wayner Tristão**  
**A chuva de**  
**cada um**  
**Brasil | Brazil**

A relação da sociedade e a chuva no espaço de uma gota. **The relationship between society and the rain in the space of a raindrop.**



**Wilson Borja**  
**Babochka**  
**Colômbia |**  
**Colombia**

Essa animação é baseada na trilha sonora do filme "Butterfly", de Alfred Hitchcock. Através dessa peça, explorei um significado de múltiplas camadas do símbolo da borboleta amarela. Essa peça é uma homenagem divertida a um dos maiores autores da América Latina, Gabriel Garcia Marquez. **This animation is based on Alfred Schnittke's film score to "Butterfly". Through this piece I explore a multi-layered meaning of the yellow butterfly symbol. This piece is a playful homage to one of the greatest Latin American authors, Gabriel Garcia Marquez.**



**Wilson Borja**  
**Chere**  
**Colômbia |**  
**Colombia**

Esse corpo de obra compreende uma série de curtas de animação que exploram o fenômeno da migração e da diáspora africana. Essa exploração originou-se pelos aspectos contrastantes de migração forçada e voluntária, além da ideia de Kvasnyand e Hales, que "pertencer a todos os lugares ou não pertencer a lugar algum" descreve a situação entre povos da diáspora africana. **This body of work comprises a series of short animations that explore the phenomenon of migration and the African diaspora. This exploration was originated by Kvasnyand and Hales' idea, that "Belonging everywhere or not belonging anywhere" describes the situation among people of the African diaspora.**



**Wrik Mead**  
**Draw the Line**  
**Canadá |**  
**Canada**

Uma instalação com base na memória e na introspecção. O processo de criação de 1975 reflete-se profundamente nesse ano fraturado da vida do artista. A animação é projetada sobre uma tela flutuante. A galeria com pouca iluminação é iluminada apenas pela projeção e as paredes só entram em foco mais tarde, quando os olhos se adaptam. **An installation based on memory and introspection. The yearlong process of creating 1975 reflects deeply on that fractured year of the artists' life. The animation is projected on to a floating screen. The dimly lit gallery is illuminated only by the projection and the walls only come into focus later when the eyes adjust.**



**Festivais**  
**Parceiros |**  
Partners  
Festivals

**Anima -**  
**Festival**  
**Internacional**  
**de Animação**  
**de Córdoba**

**Becho Lo**  
**Bianco &**  
**Mariano**  
**Bergara**  
**Inercia**  
**Argentina**

**Bjor-Erik**  
**Aschim &**  
**Sam Taylor**  
**Everything I**  
**Can Se**  
**e From Here**  
**Reino Unido |**  
**United**  
**Kingdom**

**Philipp Artus**  
**Snail Trail**  
**Alemanha |**  
**Germany**

**Raf Wathion**  
**DAY\_6011**  
**Bélgica |**  
**Belgium**

**Santiago**  
**'Bou' Grasso**  
**Padre**  
**Argentina**

**Spela Cadez**  
**Boles**  
**Eslovênia/**  
**Alemanha |**  
**Slovenia**  
**/Germany**

**Thomas**  
**Stellmach**  
**& Maja**  
**Oschmann**  
**Virtuos Virtuell**  
**Alemanha |**  
**Germany**

**Be There!**  
**Corfu**  
**Animation**  
**Festival 2014**

**Adam**  
**Schachner**  
**The Old**  
**People**  
**Museum**  
**Canadá |**  
**Canada**

**Beatriz**  
**Herrera**  
**Carrillo**  
**Moskina**  
**México |**  
**Mexico**

**Csaba Gellár**  
**Blackwood -**  
**How to Write**  
**a Blackwood**  
**Article Hungria**  
**| Hungary**

**Dao Thi Thuy**  
**Linh Dinosaurs**  
**República**  
**Tcheca | Czech**  
**Republic**

**Effie Pappa**  
**My Stuffed**  
**Granny Reino**  
**Unido/Grécia**  
**| United**  
**Kingdom/**  
**Greece**

**Hannes Rall**  
**Si Lunchai**  
**Alemanha/**  
**Singapura**  
**| Germany/**  
**Singapore**

**Kim Noce**  
**The**  
**Waterbearer**  
**Reino Unido**  
**| United**  
**Kingdom**

**Nassos Vakalis**  
**Dinner for**  
**Few Estados**  
**Unidos |**  
**United States**

**Rebecca**  
**Archer**  
**Canuck Black**  
**Reino Unido**  
**| United**  
**Kingdom**

**Salvatore**  
**Centoducati,**  
**Eleonora**  
**Bertolucci,**  
**Ruben Pirito &**  
**Giulio De Toma**  
**Office**  
**Kingdom**  
**Itália | Italy**

**Shaun Clark &**  
**Kim Noce**  
**The Key Reino**  
**Unido | United**  
**Kingdom**

**Festivais**  
**Parceiros |**  
Partners  
Festivals

**SICAF**

**Alan HOLLY**  
**Coda Irlanda |**  
Ireland

**Anete MELECE**  
**The Kiosk**  
**Suíça |**  
Switzerland

**Augusto**  
**ZANOVELLO**  
**Women's letters**  
**França | France**

**Dong-Cheol**  
**YOUM I'm So**  
**Sorry Mom**  
**Coreia do Sul |**  
South Korea

**Kari PIESKÄ**  
**No Time for**  
**Toes Finlândia |**  
Finland

**Yan-Tong ZHU**  
**My Milk Cup**  
**Cow Japão |**  
Japan

**Yu-Mi JOUNG**  
**Love Games**  
**Coreia do Sul |**  
South Korea

**Japan Media**  
**Arts Festival**

**Japão | Japan**

**Fuyu ARAI**  
**1347smiles**

**Hiroyasu**  
**ISHIDA**  
**Rain town**

**Kohei**  
**YOSHINO**  
**(networks)**  
**ab\_rah**

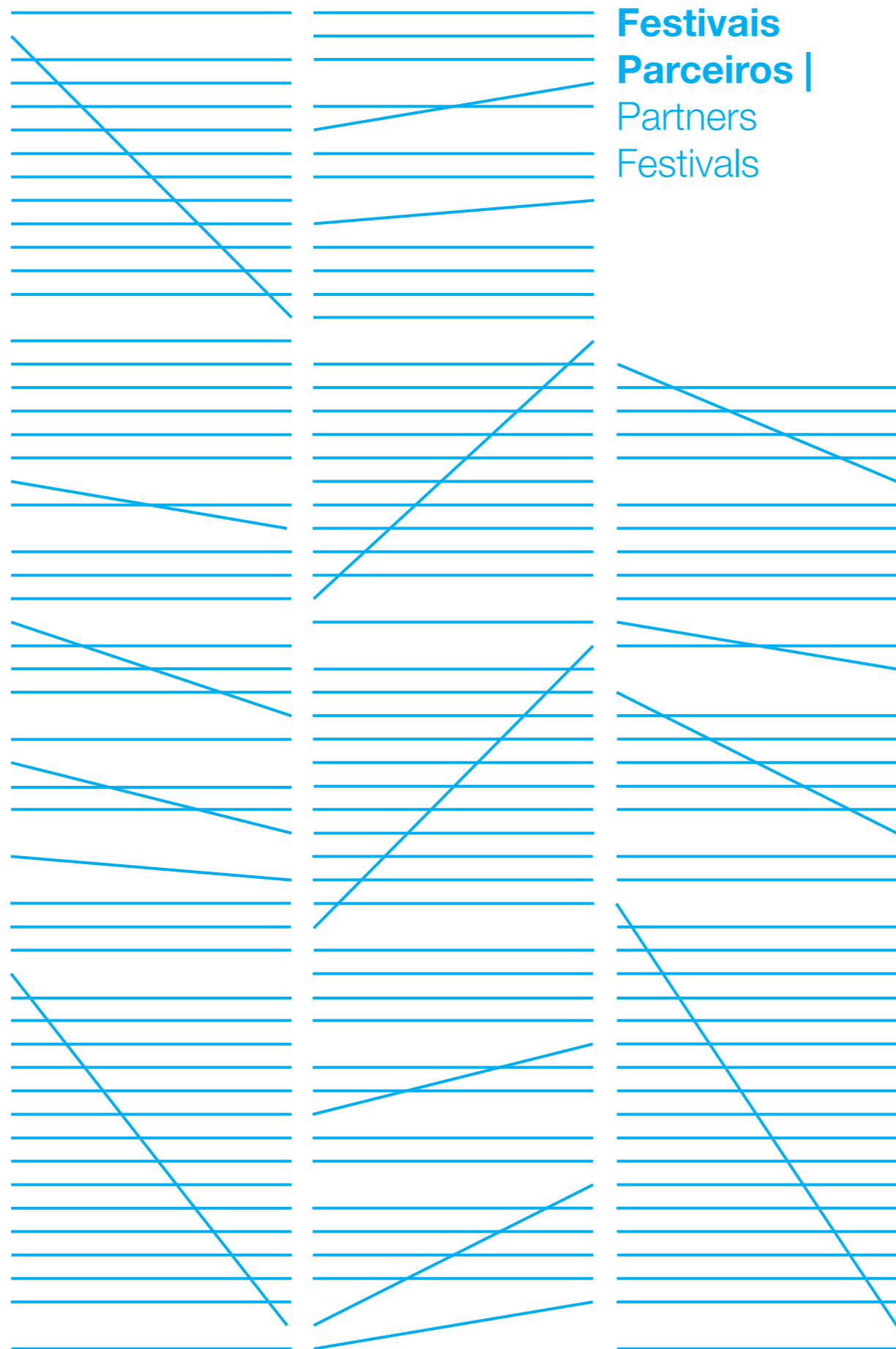
**Kunio Kato**  
**The House of**  
**Small Cubes**

**Masahiko**  
**SATO +**  
**EUPHRATES**  
**Issey Miyake**  
**A-poc Inside**

**Masanori**  
**Okamoto I am**  
**alone, walking**  
**on the straight**  
**road**

**Masashi**  
**Yokota**  
**Kiokuzenkei**

**Morihiro**  
**Harano, Jun**  
**Nishida, Seiichi**  
**Hishikawa,**  
**Kenjiro**  
**Matsuo,**  
**Mitsuo Tsuda &**  
**Toshifumi Oiso**  
**Xylophone**



**Festivals**  
**Parceiros |**  
 Partners  
 Festivals

**SIGGRAFH**

**Asia**

**Alessandro**  
**Pacciani Dark**  
**Souls II**

**And Maps And**  
**Plans Coda**

**Animation**  
**and Digital**  
**Art School of**  
**Communication**  
**University of**  
**China**

**A Warrior's**  
**Dream**

**Aug&ohr**  
**medien**  
**MeTube:**  
**August sings**  
**Carmen**  
**Habanera**

**Autour**  
**de Minuit**  
**Ascension**

**Autour**  
**De Minuit**  
**Escarface**

**Autour**  
**de Minuit**  
**Greenfields**

**Autour de**  
**Minuit Home**  
**Sweet Home**

**Autour de**  
**Minuit My**  
**Little Croco**

**Autour de**  
**Minuit Sun of a**  
**Beach**

**Autour de**  
**Minuit Treo**  
**Fiskur**

**China Central**  
**Academy**  
**of Fine Arts**  
**Journey Of My**  
**Memory**  
**Delapost Paris**  
**Space Cat Hob**

**Digic Pictures**  
**Assassin's**  
**Creed Unity**  
**E3 Cinematic**  
**Trailer**

**Digipen**  
**Institute of**  
**Technology**  
**Level 1457**  
**Last**

**Emily Carr**  
**University of**  
**Art and Design**  
**Happy & Gay**

**ESMA 100m**

**ESMA Beyond**  
**the lines**



**ESMA**  
**ENTRACTE**

**Je Regarde**  
**Juste de l'eau**

**Method**  
**Studios**  
**General**

**ModernEye**  
**Light Motif**

**Ringling**  
**College of Art**  
**and Design**

**Sève Films**  
**Fol'Amor**

**ESMA**  
**Forward,**  
**March!**

**Light Chaser**  
**Animation**  
**Studios Little**  
**Yeyos**

**Electric**  
**'Childlike**  
**Imagination'**

**Niv Shpigel**  
**LOAD**

**The Prize**  
**Inside**

**Sève Films**  
**Initium**

**ESMA** La vie  
en vert

**Media Design**  
**School Over**  
**The Moon**

**Method**  
**Studios Infiniti**  
**'Factory of**  
**Life'**

**Passion**  
**Pictures**  
– Bank of  
America  
**'Gladly**  
**Tuesday'**

**Sarah**  
**Kambara**  
**Jinxy Jenkins,**  
**Lucky Lou**

**Sève Films**  
**Meet Meat**

**ESMA**  
**L'Incroyable**  
**Marrec**

**Media Design**  
**School**

**Method**  
**Studios Iron**  
**Man 3 - The**  
**'Extremis**  
**Effect'**

**Passion**  
**Pictures**  
**Nike 'The Last**  
**Game'**

**School of**  
**Visual Arts**  
**Cupidiculous**

**Sève Films**  
**Myosis**

**ESMA** Monkey  
Symphony

**Shelved**

**Method**  
**Studios**

**Method**  
**Studios White**  
**House Down -**  
**Destruction of**  
**the Capitol**

**Ringling**  
**College of Art**  
**and Design**  
**The Legend**  
**of the Flying**  
**Tomato**

**School of**  
**Visual Arts**  
**Monster**

**Sève Films**  
**Un Conte**

**Ilion Animation**  
**Studios**

**DirecTV 'Troll'**

**Mortadelo y**  
**Filemon contra**  
**Jimmy el**  
**Cachondo**

**Method**  
**Studios**

**Divergent -**  
**Behind the**  
**'Mirror Room'**

**Middlebury**  
**College 11**  
**Paper Place**

**Jelly Studio**  
**Story Muh**

**Je Regarde**  
**Land**

**Sève Films**  
**Atome Luce**

**Sève Films**  
**Amasia**

**Sève Films**  
**Floating in my**  
**mind**

**Taiwan**  
**University of**  
**Arts Red Spot**

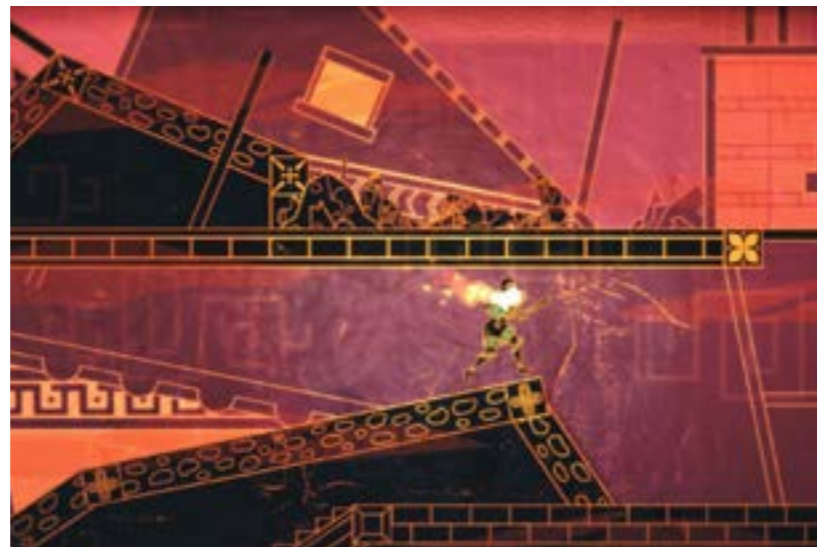
**The Monk**  
**Studio Co. Ltd.**  
**Nine**



FILE Games

## Alien Trap Apotheon Canadá | Canada

Os Deuses do Olimpo, sem compaixão, abandonaram os humanos para morrer. Empunhe suas armas contra os Deuses, escale o Monte Olimpo e tome posse dos poderes divinos para assegurar a sobrevivência da espécie humana. “Apotheon” é um jogo de ação 2D com narrativa heroica baseada na Mitologia Grega Antiga. **The Gods of Olympus have abandoned humans, leaving them to perish without their benevolence. Take up arms against the Gods, climb Mount Olympus, and assume their divine powers for yourself to ensure the human race’s survival.** “Apotheon” is a 2D action game with a heroic narrative based on Ancient Greek Mythology.



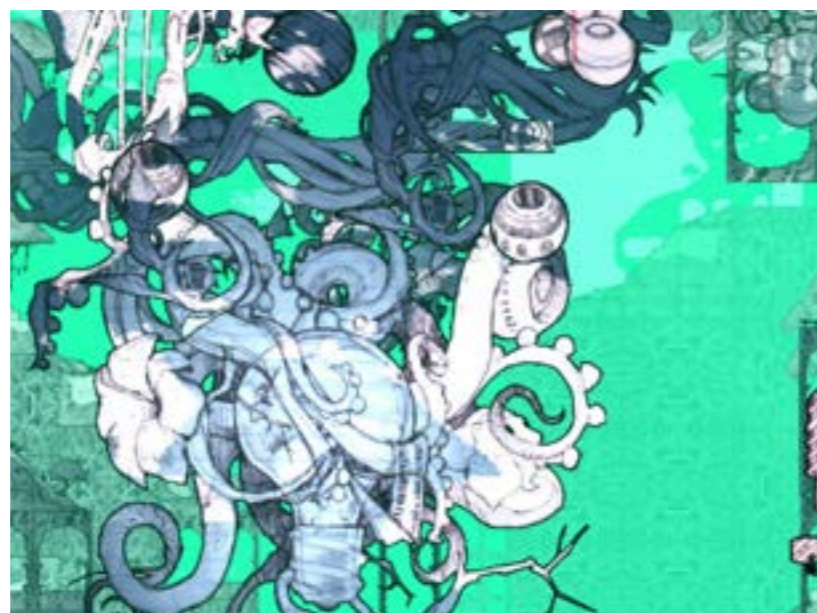
## Ana Ribeiro Pixel Ripped Brasil | Brazil

Siga a vida de Nicola, uma aficionada de jogos de computador, enquanto ela luta através das eras para jogar seu jogo favorito, “Pixel Ripped”. Um jogo dentro de um jogo, “Pixel Ripped” é original, divertido e cheio de surpresas imprevisíveis. Você vai se aventurar por salas de estar a salas de aula, jogando em consoles, consoles portáteis e até fliperamas na sua luta contra as distrações mundanas da vida, para finalmente chegar ao que realmente importa – jogar! **Follow the life of computer gaming addict Nicola as she battles through the ages to play her favourite game “Pixel Ripped”. A game within a game, “Pixel Ripped” is original, fun and full of surprises that will keep you guessing along the way. You will venture from living rooms to classrooms, playing consoles, handhelds and even arcade machine as you fight the mundane distractions of life so that you can get down to what’s most important – gaming!**



## Arachnid Games Ballpoint Universe: Infinite Estados Unidos | United States

“Ballpoint Universe: Infinite” é um jogo shoot-em-up de aventura, desenhado inteiramente com caneta esferográfica. Explore mundos imaculados, descubra os segredos por trás dos rabiscos e customize sua Nave de Tinta para a batalha! **“Ballpoint Universe: Infinite” is a shoot-em-up adventure game featuring artwork entirely drawn in ballpoint pen. Explore immaculate worlds, discover the secrets of the doodles, and customize your Ink-Ship for battle!**



## Behold Studio Chroma Squad Brasil | Brazil

“Chroma Squad”: heróis sentai, jogo de gerenciamento, estratégia, metajogo, diversão com arte em pixel! Tudo o que você procura em um novo jogo indie! Neste jogo, você se torna responsável por administrar e registrar episódios de um programa de TV sentai. **“Chroma Squad”: sentai heroes, manager, tactical turn-based, meta-game, pixel art fun! Everything you want in a fresh indie game! In this game you become responsible for managing and recording episodes for a sentai TV show.**



## Brace Yourself Games Crypt of the NecroDancer Canadá | Canada

“Crypt of the NecroDancer” é um jogo roguelike hardcore de ritmo. Será que você consegue sobreviver nesta masmorra de dança mortal, derrotar o NecroDancer e recuperar o seu coração ainda batendo? Ou você se tornará um escravo do ritmo para toda a eternidade? Os jogadores precisam mover-se no ritmo para navegar por masmorras processualmente criados, ao mesmo tempo em que lutam contra esqueletos dançantes, zumbis, dragões e muito mais! **“Crypt of the NecroDancer” is a hardcore rhythm-based roguelike game. Can you survive this deadly dungeon of dance, slay the NecroDancer, and recapture your still beating heart? Or will you be a slave to the rhythm for all eternity? Players must move on the beat to navigate procedurally generated dungeons while battling dancing skeletons, zombies, dragons, and more!**



## [bracket]games Three Fourths Home Estados Unidos | United States

Em seus 20-e-poucos anos, Kelly foi forçada a se mudar de volta a Nebraska. De volta à vastidão plana, àquele mar infundável de milho farfalhante salpicado de celeiros enferrujados e cidades ainda mais enferrujadas. Kelly está fora e uma das tempestades tipicamente fortes do Centro-Oeste se aproxima; ela precisa voltar para casa. “Three Fourths Home” é um conto virtual em que os jogadores assumem o papel de Kelly enquanto ela dirige na tempestade.



In her mid-20’s, Kelly has been forced to move back to Nebraska. Back to that flat expanse, that seemingly endless sea of rustling cornstalks peppered by rusty silos and rustier towns. A typically intense Midwestern storm is approaching while Kelly is out; she needs to get home. “Three Fourths Home” is a visual short story in which players assume the role of Kelly during her drive through the storm.

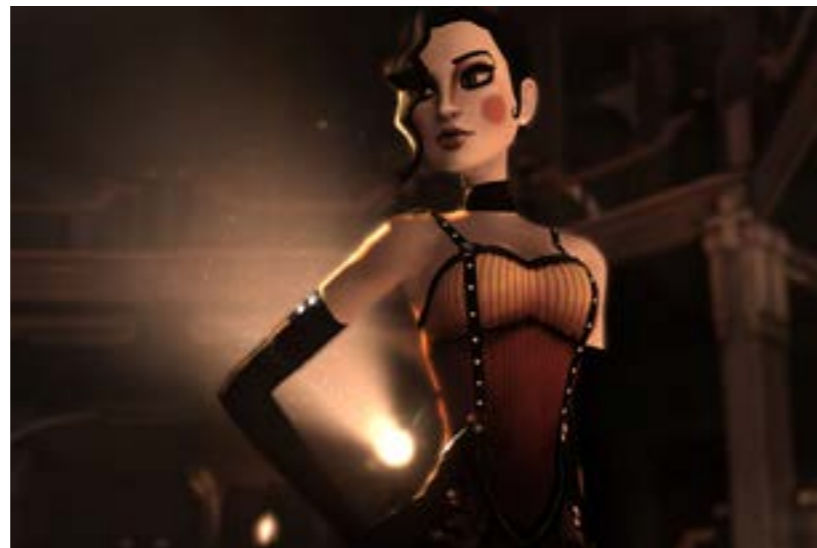
## Broken Rules Secrets of Rætikon **Áustria | Austria**

Você está sozinho nas montanhas dos Alpes. Conheça engenhocas esquisitas, animais selvagens e os mistérios de uma cultura antiga. Descubra os “Segredos de Rætikon” neste jogo atmosférico 2D de mundo aberto, onde você voa como um pássaro e explora um mundo desconhecido. **You find yourself alone in the mountains of the Alps. Discover strange contraptions, wild animals and the mysteries of an ancient culture. Uncover the “Secrets of Rætikon” in an atmospheric, open-world 2D game in which you fly like a bird and explore an uncharted world.**



## Compulsion Games Contrast **Canadá | Canada**

Didi é uma garota independente e aventureira que mora com sua mãe e tem um pai ausente. Ela passa a maior parte do tempo devaneando e saindo em aventuras com sua única amiga no mundo inteiro, uma jovem mulher chamada Dawn. Em “Contrast”, você joga como Dawn. Você tem a habilidade de alternar entre o mundo 3D e sua sombra em 2D a qualquer momento em que apareça uma parede iluminada. “Contrast” é um puzzle de aventura, no qual você deve usar suas habilidades para ajudar Didi avançar em sua história e ajudar a resolver sua família problemática. **Didi lives with her mother and is an independent, adventurous kid with an absentee father. She spends a lot of her time daydreaming and adventuring with her one friend in the world, a young woman named Dawn. In “Contrast”, you play as Dawn. You have the ability to shift between the 3D world and your shadow in 2D, any time there’s a lit wall. It’s an adventure/puzzle game, where you have to use your abilities to help Didi progress through her story, and help fix her troubled family.**



## Croteam The Talos Principle **Croácia | Croatia**

“The Talos Principle” é um jogo filosófico de enigmas em primeira pessoa criado por Croteam (Serious Sam), escrito por Tom Jubert (FTL, The Swapper) e Jonas Kyratzes (Infinite Ocean). Resolva enigmas complexos

entrelaçados em uma parábola metafísica sobre inteligência e significados em um mundo que está condenado. **“The Talos Principle” is a philosophical first-person puzzle game from Croteam (Serious Sam) and written by Tom Jubert (FTL, The Swapper) and Jonas Kyratzes (Infinite Ocean). Solve complex puzzles woven into a metaphysical parable about intelligence and meaning in a doomed world.**

## grapefrukt games rymdkapsel **Suécia | Sweden**

“rymdkapsel” é um jogo de estratégia lento, ambientado no espaço. Baseia-se no legado dos jogos anteriores de Martin, que requerem pouca participação do jogador, sem transformá-lo num mero passageiro. Ao contrário, você tem o maior problema: construir a melhor estação possível e dar ordens aos seus seguidores. **“rymdkapsel” is a slow, meditative strategy game set in space. It builds upon the legacy of Martin’s earlier games by requiring minimal user input, but that doesn’t make you a passenger. It’s rather the opposite as you are tasked with the higher level problem of building the best possible station and ordering your minions around.**



## inkle 80 Days **Reino Unido | United Kingdom**

Phileas Fogg apostou que pode dar a volta ao mundo. Centenas de viagens, milhares de rotas. Viaje de barco a vapor, trem expresso, dirigível, carro que flutua, hidroflóio, girocôptero, camelo, a cavalo, balão... Será que você consegue completar a viagem em 80 dias? **Phileas Fogg has wagered he can circumnavigate the globe. Hundreds of journeys, thousands of routes. Travel by steamer, express train, airship, hover-car, hydrofoil, gyrocopter, camel, horse-back, hot-air balloon... Can you make it in 80 Days?**



## inkle Sorcery! **Reino Unido | United Kingdom**

“Sorcery!”, de Steve Jackson, é uma aventura fantástica em quatro partes como nunca se viu antes. Com dezenas de milhares de escolhas, a história se reescreve através das ações do jogador. Lute contra criaturas estranhas e mortais, lance poderosos feitiços, jogue com honra ou minta, trapaceie, roube. O destino da terra de Kakhabad está em suas mãos. **Steve Jackson’s “Sorcery!” is a four-part fantasy adventure like never before. With tens of thousands of choices, the story rewrites itself around your actions. Battle weird and deadly creatures, cast powerful spells, play with honour, or lie, cheat and steal. The fate of the land of Kakhabad is in your hands!**

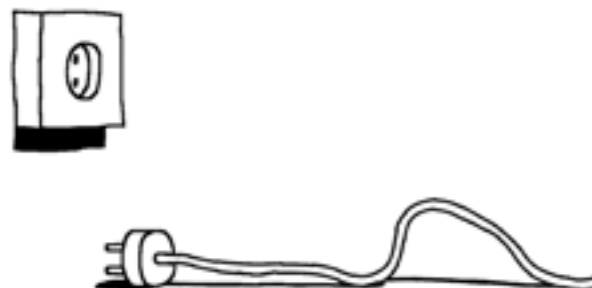




## Loveshack Entertainment FRAMED iOS Austrália | Australia

“FRAMED” é um jogo de enigmas noir ganhador de diversos prêmios, onde você reorganiza os quadros de uma história em quadrinhos para mudar o desfecho da história. **“FRAMED” is a multi-award winning noir puzzle game, where you re-arrange panels of a comic book to change the outcome of the story.**

## Michael Frei & Mario von Rickenbach / Etter Studio PLUG & PLAY Suíça | Switzerland



“PLUG & PLAY” é um premiado jogo em curta-metragem para o seu aparelho digital. Explore os sentimentos de criaturas antropomorfas que vão além da sexualidade e da reprodução: o amor. PLUG & PLAY é um jogo surreal com plugues. **“PLUG & PLAY” is an award winning Short Film and Game for your digital device. Explore the feelings of anthropoid creatures that go beyond sexuality and reproduction: love. PLUG & PLAY is a surreal play with plugs.**

## Mi Clos Studio Out There França | France

“Out There” é um jogo de ficção científica no espaço, com nuances roguelike, gerenciamento de recursos e mecânica de livro-jogo. Você é um astronauta que acaba de acordar de um estado de criogenia, fora do sistema solar, mas... lá fora... num lugar longínquo e desconhecido da galáxia. Em “Out There”, você terá de sobreviver, restaurando sua nave com o que achar pairando pelo vácuo, e encontrar planetas habitáveis para reabastecer seu oxigênio. **“Out There” is a hard sci-fi space exploration game blending roguelike, resource management and gamebook mechanics. You are an astronaut awaking from cryonics not in the solar system, but... out there... in a far and unknown place of the galaxy. In “Out There”, you will have to survive, tinkering your ship with what you can gather drifting in the void, and spot garden planets to refill your oxygen supply.**



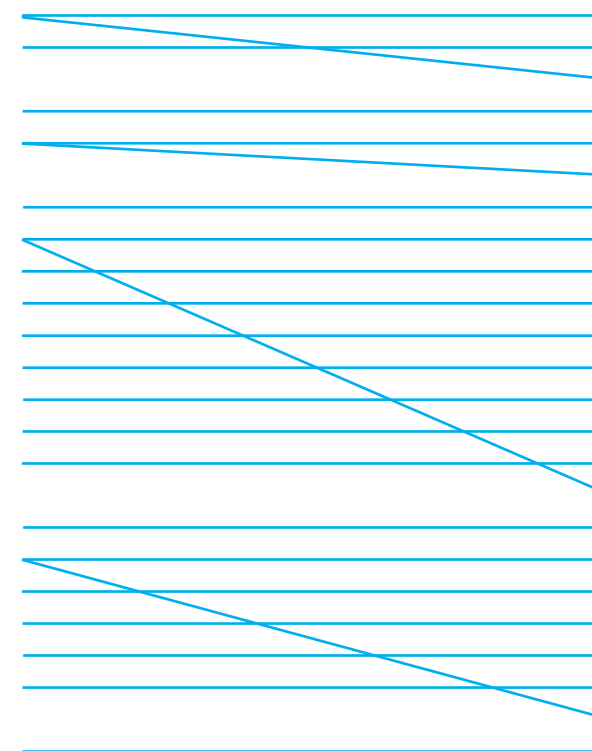
## Might and Delight Shelter 2 Suécia | Sweden

Este jogo acompanha a vida de uma mãe lince, começando quando ela está prenhe, até ela ter a ninhada e embarcar numa jornada de maternidade, em que alimentar seus filhotes é essencial para a sobrevivência. **The game follows the life of a mother lynx, starting as a pregnant animal, giving birth and continuing in to a journey of parenthood where nurturing her cubs is paramount for survival.**



## Minority Media Spirits of Spring Canadá | Canada

“Spirits of Spring” é a história de Chiwatin e seus melhores amigos, Coelho e Urso. Chiwatin é um jovem nativo-americano de uma terra mítica, na qual ele controla Espíritos mágicos e mantém o equilíbrio entre a primavera e o inverno. Certo dia, misteriosos Corvos gigantes descem dos céus e perseguem os três amigos, então roubam os Espíritos de Chiwatin. Sem esses espíritos, a Primavera se perde, o Inverno Eterno toma conta, o mundo do jovem nativo-americano desmorona... essa é a última gota! **“Spirits of Spring” is the story of Chiwatin and his best friends, Rabbit and Bear. Chiwatin is a young Native from a mythical land, where he maintains the balance between spring and winter by controlling magical Spirits. One day, giant mysterious Crows descend from the skies and hunt the three friends down, stealing the boy’s Spirits. Without these, Springtime is lost, Permanent Winter takes over, the young Native’s world falls apart... this is the last straw!**



## Mixed Bag FORMA.8 Itália | Italy

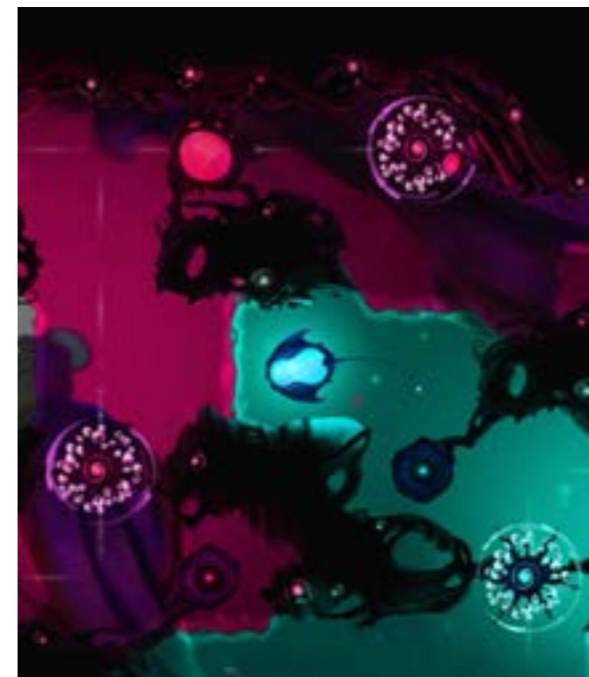
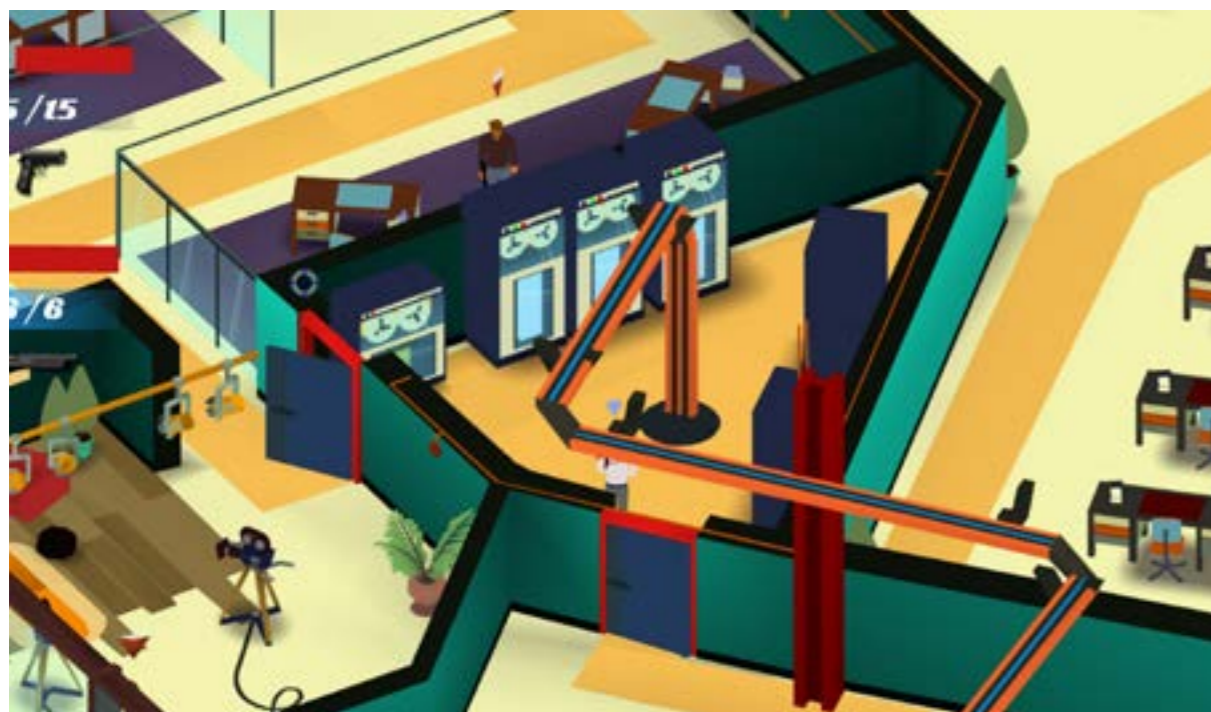
Num futuro distante, a pequena sonda de exploração "forma.8" está sozinha na superfície de um planeta alienígena. Ela se separou de seus companheiros num evento acidental e tem agora uma missão de vida ou morte: encontrar e recuperar uma poderosa fonte de energia que se encontra debaixo da superfície, antes que seja tarde demais. Civilizações antigas, grandes perigos e distopias o aguardam. E nem é o que parece...

**In a distant future, the small exploration probe "forma.8" is stranded alone on the surface of an alien planet. He got parted away from his companions by an accidental event and has a life or death mission to accomplish: he needs to find and recover a powerful energy source deep under the surface before it's too late. Ancient civilizations, great perils and dystopian visions await him, and not everything is as it seems...**



## Modern Dream LA Cops Reino Unido | United Kingdom

"LA Cops" é um jogo 3D repleto de ação em perspectiva clássica (vista de cima) com um atirador na Los Angeles dos anos 70, tentando fazer um trabalho perigoso numa cidade perigosa. **"LA Cops" is a fast, action packed 3D top down shooter set to a theme of 70s Cops in LA trying to do a tough job in a tough town.**



## Monogon Games Interloper Holanda | The Netherlands

"Interloper" é um jogo online de estratégia em tempo real para vários jogadores, com partidas de apenas 5 minutos. Você luta pela sua tribo ao reivindicar domínio, usando raciocínio territorial para ganhar vantagem estratégica. O objetivo principal do jogo é a expansão de território. A unidade principal do jogo, a Sentinela, não pode atacar nem ser atacada: só o que pode fazer é aumentar seu domínio. Em vez de destruir a base inimiga, você a toma para si. Em vez de matar seu adversário, você o encurrala. **"Interloper" is an online multiplayer real-time strategy game with matches that take only 5 minutes. You fight for your tribe by claiming domain using spatial reasoning to gain strategic advantage. The expansion of territory is the main goal of the game. The game's main unit, the Sentinel, cannot attack or be attacked: it can only spread domain. Instead of destroying your enemy's base, you overtake it. Instead of killing your opponent, you corner him.**

## Over the Moon The Fall Canadá | Canada

"The Fall" é sobre ARID, uma inteligência artificial a bordo de uma armadura de combate futurística. Certo dia, ela é ativada e descobre que seu piloto humano está inconsciente e precisa desesperadamente de ajuda médica. O objetivo de ARID é claro: levar seu piloto até onde ele receba socorro. Conforme ela luta para conseguir controle da armadura e ajudar seu piloto, ela se vê numa situação bizarra e única, que fará com que questione o rígido relacionamento que tem com seus diversos protocolos e, finalmente, como ela entende a si mesma. **"The Fall" is about ARID, an artificial intelligence on-board a futuristic combat suit. One day, she is activated to find that the human pilot of the suit is unconscious and in desperate need of medical help. ARID's directive is clear: take her pilot towards medical attention. As she struggles to take control of the suit and help her pilot, she finds herself in a unique and bizarre situation that will cause her to question her rigid relationship to her various protocols and ultimately her self understanding.**



## Pocket Trap Ninjin Brasil | Brazil

Derrote onda após onda de inimigos neste viciante, frenético jogo de ação e aventura que nunca pára! Lute contra mais de 15 tipos de inimigos e mais de um boss, organizados em formações que o shogun perverso criou especialmente para você. **Defeat enemy-packed waves in this frenetic addicting non-stopping action-adventure game! Fight your way through more than 15 types of enemies and bosses, arranged in formations that the evil shogun created especially for you.**



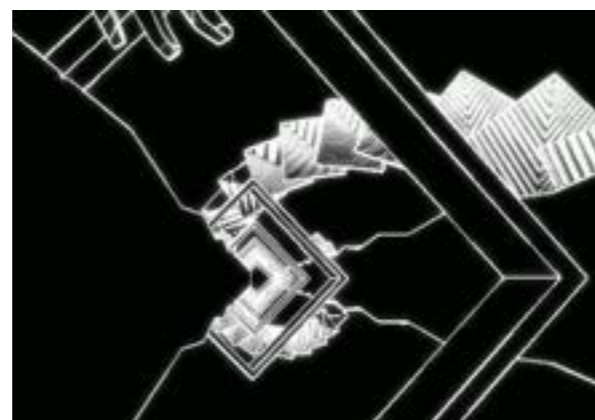
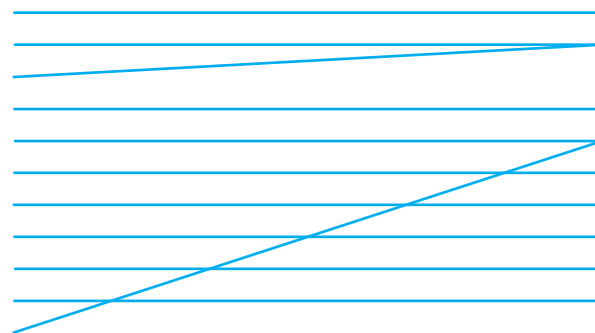
## Polyculture Prune Estados Unidos | United States

“Prune” é uma carta de amor para as árvores. Um jogo a respeito da beleza e alegria da poda. Movimentando seus dedos através da tela, cuide e dê forma a cada árvore, transformando-as numa peça de arte única, e evite os obstáculos que aparecerem pela frente. **“Prune” is a love letter to trees. A game about the beauty and joy of pruning. With a swipe of a finger, grow and shape each tree into a unique piece of art while avoiding the obstacles that confront you.**



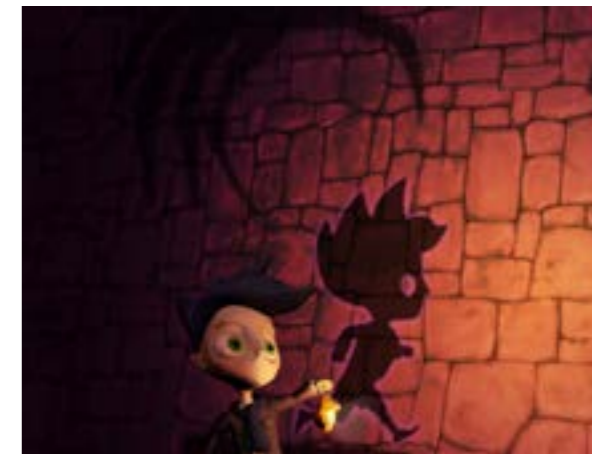
## Santa Ragione Fotonica Itália | Italy

“FOTONICA” é um jogo em primeira pessoa sobre correr, pular, a sensação de velocidade e descobertas. O truque é usar bem o tempo, o objetivo é explorar e fazer uma viagem perfeita através do ambiente. O cenário é um mundo abstrato – principalmente bitonal – com aparência que faz lembrar abstrações geométricas e a era de 3D low poly.. **“FOTONICA” is a first-person game about running, jumping, sense of speed, and discovery. The key is timing, the goal is exploring and traveling flawlessly through the environment. The setting is an abstract – mainly duotone – outlined world, with a look reminiscent of geometrical abstractions and the 3D low-poly gaming era.**



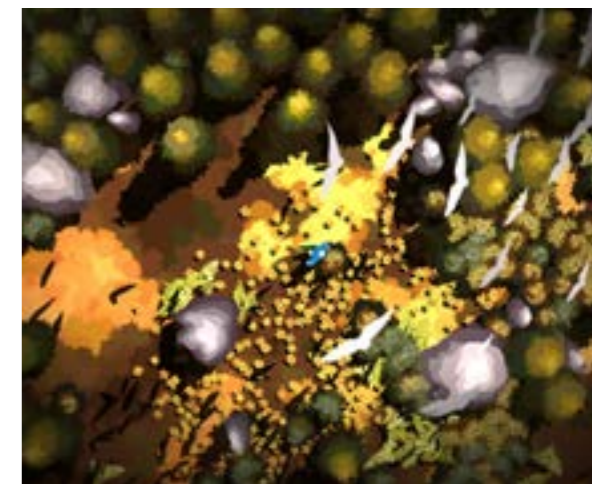
## Sarepta Studio Shadow Puppeteer Noruega | Norway

“Shadow Puppeteer” é a história de um menino e sua sombra que, uma vez separados, precisam aprender a trabalhar juntos através de manipulação de escuridão e luz. Este jogo é uma aventura cooperativa com enigmas: um jogador controla o menino; outro jogador, a sombra. **“Shadow Puppeteer” is the story of a boy and his shadow, who once separated have to learn to work together by manipulating light and darkness. The game is a co-op puzzle adventure where one player is the boy and the other his shadow.**



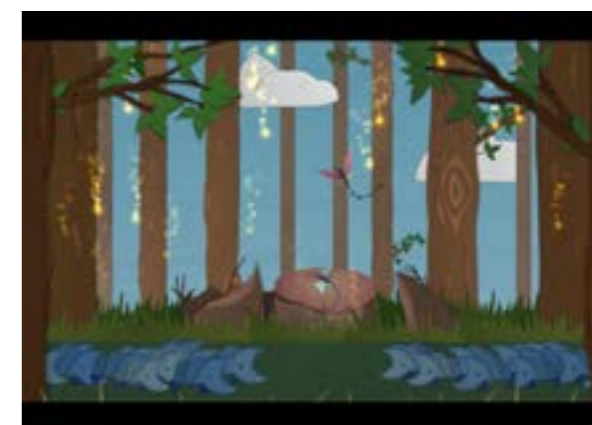
## Spaces of Play Future Unfolding Alemanha | Germany

“Future Unfolding” permite explorar um mundo cheio de vida, tão belo quanto perigoso. O mundo é gerado proceduralmente e cada jogo é uma nova experiência em uma configuração diferente. Observe e interaja com a vida selvagem para conseguir dicas e descobrir padrões neste lugar místico. Use os padrões para descobrir segredos escondidos e encontrar o caminho para o seu objetivo. Descubra seu caminho com a ajuda de animais selvagens, mas evite outras criaturas não tão amigáveis. **“Future Unfolding” lets you explore a world filled with life, both beautiful and dangerous. The world is procedurally generated, and each play-through allows you to experience a new and different layout. Observe and interact with the wildlife to get clues and discover patterns in this mystical place. Use the patterns to locate hidden secrets and find your way to the goal. Find your path with the help of wild animals, while avoiding the other less friendly creatures.**



## SuperChop Games Ephemerid Estados Unidos | United States

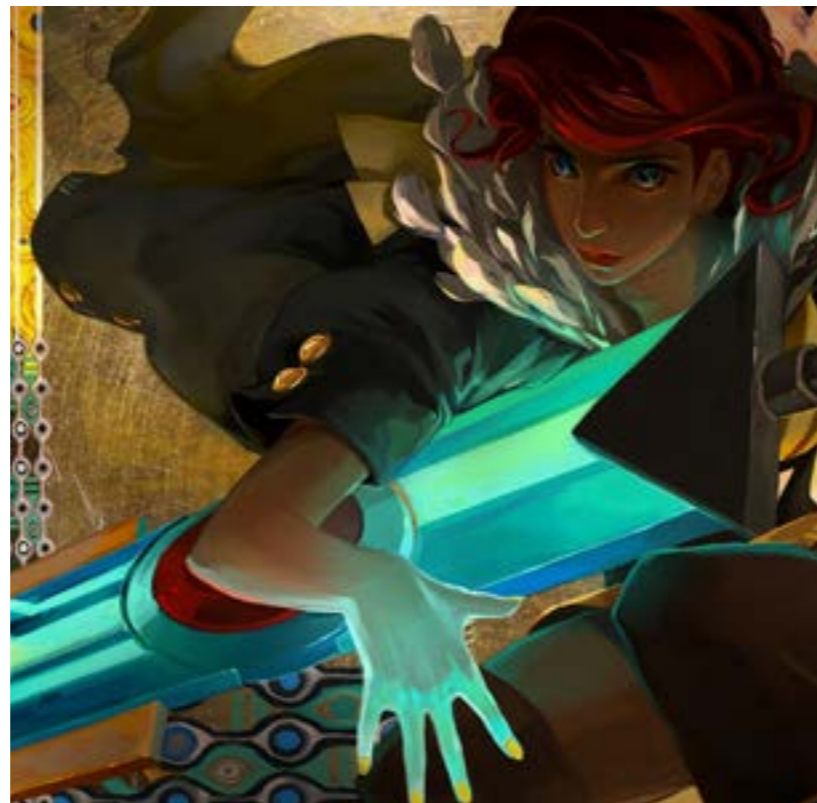
“Ephemerid” é uma aventura musical sobre insetos, bichos e rock ‘n’ roll. Ajude uma simples libélula a encontrar seu destino através da música. A jogabilidade, a narrativa e a música se entrelaçam para construir uma experiência completa. Sente-se confortavelmente, relaxe e curta o jogo por inteiro, do mesmo modo como você curtiria seu álbum de música favorito.



**“Ephemerid” is a musical adventure game about insects, bugs, and rock ‘n’ roll. Help a simple mayfly find its destiny through the power of music. The gameplay, narrative, and music intertwine and build into a complete experience. Lean back, relax and enjoy it as a whole, as you would a favorite album.**

## SuperGiant Games Transistor Estados Unidos | United States

“Transistor” é um RPG de ficção científica que convida os jogadores a empunhar uma arma misteriosa de origem desconhecida enquanto eles lutam em uma deslumbrante cidade futurística. O jogo integra planejamento estratégico minucioso a uma experiência de ação rápida, mesclando jogabilidade ágil e rica atmosfera narrativa. Ao decorrer da aventura, os jogadores desvendarão os mistérios do “Transistor” enquanto perseguem seu antigo dono. **“Transistor” is a sci-fi themed action RPG that invites players to wield an extraordinary weapon of unknown origin as they fight through a stunning futuristic city. The game seamlessly integrates thoughtful strategic planning into a fast-paced action experience, melding responsive gameplay and rich atmospheric storytelling. During the course of the adventure, players will piece together the Transistor’s mysteries as they pursue its former owners.**



## Tale of Tales Sunset Bélgica | Belgium

“Sunset” coloca o jogador no lugar de Angela Burnes, uma trabalhadora doméstica em uma cidade sul-americana imaginária. O jogo se passa em um apartamento, através de visitas semanais pelo período de um ano, no início da década de 1970. Só o que o jogo exige é que você faça seu trabalho na casa de seu empregador, Gabriel Ortega. Mas ele também te dá a possibilidade de satisfazer sua curiosidade enquanto explora a casa de seu empregador e, finalmente, descobrir o papel dele num conflito que está tomando conta do país. **“Sunset” casts the player as Angela Burnes, a housekeeper in a fictional South American city. Taking place in a single apartment, through weekly visits over the course of a year in the early 1970s, the game simply asks you to go about your duties for your employer, Gabriel Ortega. But it also gives you the opportunity to feed your curiosity by exploring your employer’s home and, ultimately, discovering his role in a conflict that’s taking hold of the country.**



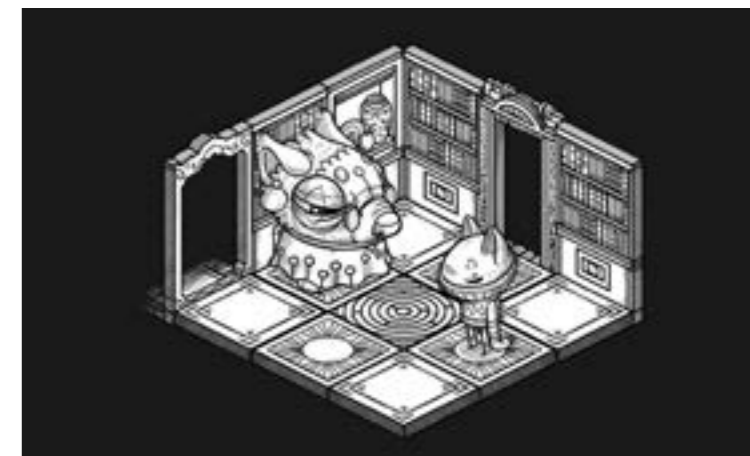
## Upper One Games / E-Line Media Never Alone (Kisima Ingitchuna) Estados Unidos | United States

“Never Alone (Kisima Ingitchuna)” é o primeiro jogo desenvolvido em colaboração com os Iñupiat, um povo nativo do Alasca. Cerca de 40 anciões nativos do Alasca, contadores de histórias e membros da comunidade contribuíram para o desenvolvimento deste jogo. Jogue como uma jovem Iñupiat e uma raposa do ártico que partem numa jornada para descobrir a fonte de uma eterna nevasca que ameaça a sobrevivência de tudo o que elas conhecem. **“Never Alone (Kisima Ingitchuna)” is the first game developed in collaboration with the Iñupiat, an Alaska Native people. Nearly 40 Alaska Native elders, storytellers and community members contributed to the development of the game. Play as a young Iñupiat girl and an arctic fox as they set out to find the source of the eternal blizzard which threatens the survival of everything they have ever known.**



## XXIIV Oquonie Canadá | Canada

“Oquonie” é um jogo de enigmas só com imagens para iPad e iPhone, criado em colaboração com a ilustradora Rekka Bellum. Aqui, você deve encontrar seu caminho através de uma megaestrutura entrelaçada. Você não estará só: suas encarnações terão a ajuda de personagens bizarras que falam uma língua obscura. **“Oquonie” is a textless puzzle game for iPad and iPhone created in collaboration with illustrator Rekka Bellum where you must find your way across an intertwined megastructure. You will not be alone, your incarnations will have the help of bizaroid characters speaking an obscure language.**







FILE Videoarte

**FILE Video Art**

## O mutante agora febril indefinido

É comum se dizer que somos atropelados pelo tempo, engolfados pela duração relativa das coisas, cuja sucessão de eventos nos ilude com a miragem retilínea de presente, passado e futuro. E assim, antes mesmo de repararmos nele, o tempo simplesmente passou. Realizações, transformações e desvanecimentos assinalam o curso do devir.

Por meio da realização de eventos, o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – completou dezesseis anos. Durante esse período, promoveu o total de trinta e uma exposições no Brasil. Quinze em São Paulo. Dez no Rio de Janeiro. Duas em Belo Horizonte. Duas em Curitiba. Duas em Porto Alegre. Representou o país em Angola, na Itália e nos Países Baixos. Também organizou doze ciclos de conferências. Seis ciclos de workshops. Onze apresentações do Hipersônica. Lançou vinte e sete publicações bilingues. Vinte e nove websites. Quatro bancos de dados. Sofreu três invasões de hackers. Recebeu mais de 1 milhão e quinhentos mil visitantes. Nesse mosaico de atividades múltiplas, inscreveu uma história.

Demos conta do feito e verificamos que o tempo fluiu. No sentido de escorrer. Não de passar. Como líquido livre, que se esvai e se escoia. Ele se infiltrou. Se moldou. Se reorganizou. Engendrou, transfigurou e apagou. Tudo vertiginosamente.

Claro que os recursos tecnológicos contribuíram para esta sensação de realidade dúctil. Como a Internet: quadriculando, dobrando, embaralhando e gorgolejando informação. A web revolucionou a comunicação na nossa sociedade. Combinou e enovelou o presente, o passado e o futuro. A linha do tempo virou rede. Essa rede – que nos seus primórdios nos anos 1970 do século XX se restringia a ambientes acadêmicos, mas no final dos anos 1990 já se irradiava pelo mundo, embora ainda com acesso discado no Brasil – foi o cenário do nascimento do FILE.

Inúmeras coisas mudaram desde então no âmbito online. Com perseverança e dedicação, o festival buscou manter-se afinado com tais transições. Continuou atento, para manter vivo o diálogo direto com as manifestações estéticas contemporâneas do espaço digital. Indo e vindo. Dobrando e sobrepondo. Debruçado sobre lembranças gravadas na história. Alicerçado em estudos e pesquisas em redor de um presente continuamente mutante e

## The mutant now restless and undefined

**It is often said that we are overrun by time, overwhelmed by the relative duration of things. The sequence of events deceives us with the linear mirage of past, present, and future. And so, even before we notice, time just passes. Achievements, changes and withering mark the course of developments.**

**The events of FILE – The Electronic Language International Festival – completed sixteen years. During this period, a total of thirty-one exhibitions were promoted in Brazil. Fifteen in Sao Paulo. Ten in Rio de Janeiro. Two in Belo Horizonte. Two in Curitiba. Two in Porto Alegre. The country was also represented in Angola, Italy and the Netherlands. Twelve cycles of conferences were also organized. Six workshop cycles. Eleven presentations by Hypersonica. Twenty-seven bilingual publications were launched. Twenty-nine websites. Four databases. Three hacker invasions happened. More than one million five hundred thousand visitors were received. In this mosaic of multiple activities a story was written.**

**We recognized the accomplishment and found that time had flowed. In the sense of streaming. Not of slipping away, as if it was a free liquid which dissipates and flows. It infiltrated. It shaped. It reorganized, engendered, transfigured and erased. All dizzily quick.**

**Of course the technological resources contributed to this sense of malleable reality. Like the Internet: dividing, folding, shuffling, and gurgling information. The web revolutionized communication in our society, combined and entangled the present, the past and the future. The timeline became a network. This network in its infancy in the 1970s was restricted to academic environments. It then radiated throughout the world in the late 1990s, although in Brazil it was still by dial-up access. It was the scenario for the birth of FILE.**

**Much has changed online since then. With perseverance and dedication, the festival sought to keep in tune with such transitions. It remained attentive, to keep alive a direct dialogue with contemporary aesthetic manifestations of the digital world. Coming and going. Multiplying and superimposing. Looking over memories recorded in history. Grounded in studies and research of a mutant and prismatic present. Confident and relying on hope. Over the years, FILE staged aesthetic experiments that added content – style and**

prismático. Confiante e apostando em esperanças. Ao longo desses anos, o FILE foi palco de experimentos estéticos que agregaram conteúdo – estilo e substância – à chamada arte contemporânea.

Novas criações não param de surgir. Nesse mundo de teia, em que os eventos se enredam, parece não existir o antes e o depois. Está tudo ali. Entregue ao mesmo tempo, numa espécie de presente eterno e, no entanto, caleidoscópico. O novo prolifera e ferve. Se funde com o velho. Se mescla com o futuro. Nesse presente dinâmico o tempo não nos atropela. Ele foge. Como se não existisse senão como miragem intangível. Assim proclamam os metafísicos numa das escolas de Tlön em “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, de Jorge Luis Borges – que negam o tempo ensinando que o presente é indefinido, o futuro não tem realidade exceto como esperança presente, e o passado é inexistente a não ser como lembrança presente.

Tudo acontece num “agora” febril e indefinido. Nessa dinâmica viva dos acontecimentos emaranhados, descortinamos que as obras artísticas que manipulam ferramentas digitais despontavam como pesquisas de laboratórios experimentais criativos na primeira década do século XXI. A partir dos anos 1960, este campo de investigação foi fertilizado por experimentos estéticos ligados à tecnologia oriunda da cibernética de Nicolas Schöffer, da videoarte de Nam June Paik e dos eventos do EAT.

Essas influências convergentes pavimentaram o viés criativo chamado por Allan Kaprow de mídia combinada. Ou intermídia. Termo cunhado por Dick Higgins, que implicava a mobilização das fronteiras imprecisas das linguagens dos vanguardistas dos anos 1960. Artistas que, naquela época, professavam atuar numa espécie de lugar-geométrico estético, um enclave limítrofe do teatro, pintura, poesia e escultura, música e filosofia, teorias de jogos, esporte e política. Essa transdisciplinaridade permitiu que os criadores se apropriassem de novos códigos, bem como dos dispositivos tecnológicos que foram germinando. Muito se vaticinou, muito se articulou e elaborou sobre as novas nomenclaturas que brotaram nas artes desde então. A cibernética, o feedback, a intermídia, a mídia combinada, a multimídia, a transmídia, as novas mídias. O FILE se esforçou por acompanhar, testemunhar e revelar as obras que se aventuraram naquela vertente e nela floresceram.

Na edição de 2014, em São Paulo, o festival viabilizou um encontro físico entre o velho e o novo. Entre a lembrança e a esperança estéticas. Ambas vivas e ao vivo num presente contínuo indefinido. A reunião ocorreu quando a obra Yamada Tarou (2013), de Katsuki Nogami, e a videocriatura (1985) de Otávio Donasci se cruzaram. O público presente assistiu ao embate performático entre o que o festival chamou de pós-selfie

substance – to so-called contemporary art.

**New creations arise constantly. In this web world in which events are entangled, the before and the after appear not to exist. It's all there, delivered at the same time, in a kind of eternal, although kaleidoscopic, present. The new proliferates and bustles. It merges with the old. It blends with the future. In this dynamic present, time doesn't run us down. It flees, as if it didn't exist except as intangible mirage. So proclaim the metaphysicists of one of the schools of Tlön in “The Garden of Forking Paths” by Jorge Luis Borges – who deny time, teaching that the present is undefined, the future has no reality except as current hope, and the past does not exist except as present memory.**

**Everything happens in a rapturous and undefined “now”. In this living dynamic of entangled events, we disclose that the artistic works that manipulate digital tools emerged as research from creative experimental laboratories in the first decade of this century. From the 1960s, this field of research has been fertilized by aesthetic experiments related to technology originating from the cybernetics of Nicolas Schöffer, the video art of Nam June Paik and EAT events.**

**These converging influences paved the way for the creative bias called combined media by Allan Kaprow. Or intermedia, a term coined by Dick Higgins, involving the mobilization of the imprecise boundaries of the languages of the avant-garde of the 1960s. Artists who at that time professed to act in a kind of aesthetic geometric place, an adjacent enclave of theatre, painting, poetry and sculpture, music and philosophy, theories of games, sports and politics. This transdisciplinary nature allowed the creators to appropriate new codes as well as the technological devices that were germinating. Much has been predicted, much articulated and elaborated about the new concepts that have sprouted in the arts ever since. Cybernetics, feedback, intermedia, combined media, multimedia, transmedia, new medias. FILE endeavored to follow, witness and reveal the works that have ventured into that arena and flourished in it.**

**In the 2014 edition in Sao Paulo, the festival enabled a physical encounter between the old and the new, between memory and aesthetic expectation. Both live in an indefinite, continuous present. The meeting occurred when the work Yamada Tarou (2013) of Katsuki Nogami and the video-creature (1985) of Otavio Donasci met. The audience watched the clash in performance between what the festival called ‘post-selfie’ and what Otavio Danasci designated as ‘pre-creature’. The confluence of cultural idiosyncrasies was palpable between the origins of the two artists from, respectively, Japan and Brazil.**

e o que Otávio Donasci designou como pre-creature. Sentiu-se a confluência das idiosincrasias culturais entre as origens dos dois artistas, respectivamente, Japão e Brasil. Percebeu-se a sobreposição de duas gerações. Observou-se o duelo entre o analógico e o digital. Verificou-se a intersecção diligente do teatro, performance, escultura, artes plásticas, videoarte e novas mídias. Num lance de abordagens estéticas singulares, com resultados visuais análogos, evidenciou-se o peso e a leveza que o tempo imprimiu nas tecnologias díspares.

Otávio Donasci apresentava, a par do lastro histórico das primeiras experiências de tele-presença do final da década de 1980 (em que compartilhava imagens via slow-scan entre Pittsburgh/USA e São Paulo/ Brasil), um monitor de TV e metros de cabos que o plugavam numa tomada. Já Katsuki capturava ali dezenas de imagens e as disponibilizava na web em tempo real. O artista japonês manobrava um tablet de 1kg conectado na rede sem fio. Livre, leve e solto, circulava pelo foyer lotado do espaço Fiesp, introduzindo um novo rosto a cada captura.

Por sua vez, Donasci – pioneiro do teatro com sua videocriatura personificada – esgrimia 15 quilos de equipamento. A aparição da vídeo-performance ou vídeo-teatro de Donasci deixou o público perplexo. Com a mirabolante parafernália analógica e o engajamento performático do artista, o evento apresentou num presente indefinido a vivacidade do passado e o assombro do futuro. A acareação entre por um lado uma estética criativa marcada por uma época e, por outro, o experimentalismo visionário, seduziu o público.

A encruzilhada entre o pós-selfie e o pre-creature desarmou a descontração informal das aberturas do festival. O público fascinado entrou em alerta. Os presentes calibraram os olhares e sucumbiram com encanto e curiosidade ao encontro entre o passado e o futuro, o antes e o depois, no palco do agora. Era a densidade do antigo colidindo com a leveza do novo. Atônito com a performance do ciborgue analógico e intrigado com a geringonça de Otávio Donasci, o público fazia uma interrogação pairar: “Como é possível?”.

O espírito performático impregnado de loucura, euforia, devaneio, presunção, fragilidade e agressividade da criatura de Donasci acolheu a criança sem corpo com rostos mutantes de Katsuki. O episódio selou mais um momento icônico e histórico do FILE. Na abertura da décima quinta edição, num presente imbuído de passado e de futuro, o embrião de uma esperança estética ganhou colo, abraços e beijos do pretérito perfeito e vivo de Otávio Donasci. O FILE fitou o futuro perfeito. Avançou esperançoso em novas poéticas. E prosseguiu complanado no mutante agora febril indefinido.

Paula Perissinotto  
Fundadora e organizadora do FILE

We saw the overlap of two generations. We saw the shock between analog and digital. There was diligent intersection of theater, performance, sculpture, art, video art and new media. In an offering of singular aesthetic approaches with similar visual results, we saw the weight and lightness that time printed on disparate technologies.

Otávio Donasci, privy to the historical backing of the first experiences with telepresence at the end of the 1980s. Images were shared via slow-scan between Pittsburgh/USA and São Paulo/Brazil), shown on a TV monitor with meters of cables plugged into an outlet. Katsuki had captured dozens of images there and made them available on the web in real time. The Japanese artist manipulated a 1kg tablet connected to the wireless network. Free, light and loose, he circulated through the foyer of the crowded FIESP space, introducing a new face at every capture.

In his turn, Donasci, a theater pioneer with his personified video-creation, wrestled with 15 pounds of equipment. Donasci's video performance left the audience perplexed. With dazzling analog paraphernalia and the performance engagement of the artist, the event presented in an undefined present the liveliness of the past and the astonishment of the future. The confrontation between, on the one hand, a creative aesthetic marked by an epoch and, on the other, the visionary experimentalism, engaged the audience.

The crossroads between post-selfie and pre-creature dissolved the informal casualness of the festival openings. Those present adjusted their eyes and succumbed with wonder and curiosity to the encounter between the past and the future, the before and the after, on the stage of the “now”. It was the density of the old colliding with the lightness of the new. Amazed by the performance of the analog cyborg and intrigued by Octavian Donasci's contraption, the audience was left with one question: “How is it possible?”

The spirit of Donasci's creature, impregnated with madness, euphoria, reverie, conceit, fragility and aggressiveness, welcomed Katsuki's bodiless child with mutant faces. The episode sealed another iconic and historic FILE moment. At the opening of the fifteenth edition, in a present imbued with past and future, the embryo of an aesthetic expectation won affection, hugs and kisses from Octavian Donasci's perfect and alive past. FILE gazed at the perfect future. It advanced hopefully in new poetics, and went forward alongside with the mutant, now undefined and rapturous.

Paula Perissinotto  
Founder and organizer of FILE



## Uma breve introdução à videoarte no FILE

A videoarte surgiu como uma resposta subversiva ao paradigma de fruição da programação televisiva. Utilizou e manipulou as formas de transmissão da imagem, seus signos e sinais eletrônicos. Enveredou-se por vários caminhos em conjunção, por exemplo, com performances, instalações interativas e não interativas. Hoje é tão diversa quanto o próprio cinema, com o qual dialoga em muitos aspectos, principalmente em relação ao caráter experimental de suas produções e a construção de micro-universos.

Não mais igual às produções iniciais, mas também nem tão diferente. A videoarte continua sendo um lugar de afirmação de formas particulares de reabitar o nosso mundo e construir outros novos, distanciando-se das produções paradigmáticas voltadas ao entretenimento. Como um meio de expressão artística já consolidado há muitos anos, não é novidade que obras em vídeo sejam mostradas em exposições de arte contemporânea e em festivais de arte tecnológica, estabelecendo um elo entre essas duas instâncias que por vezes parecem separadas, mas que estão conectadas. Afinal, a arte é sempre feita com os meios de seu tempo.

O FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica é um evento que busca abarcar a diversidade de poéticas artísticas desenvolvidas nos meios tecnológicos de produção. Por essa razão, sempre mostrou uma parte da produção nacional e internacional em videoarte. Exibiu, por exemplo, a instalação “Crepúsculo dos Ídolos” (2008), do brasileiro Jarbas Jácome, que criou uma programação que permite ao visitante invadir a programação dos canais abertos da televisão brasileira, ao produzir sons em um microfone localizado em frente a cinco televisores. O título se refere tanto ao ato quanto às imagens produzidas com a interferência sonora, pois ao se inserir na tela em cores que remetem ao crepúsculo do sol, o visitante também apaga gradativamente os supostos ídolos da televisão. Outra obra exibida nas exposições do FILE é “Rheo: 5 Horizons” (2010), do artista japonês Ryoichi Kurokawa. Cinco telas lado a lado na vertical exibem

## A brief introduction to video art on FILE

**Video art has emerged as a subversive reply to the paradigm of television broadcast's fruition. It used and manipulated the means of image transmitting, its signs and electronic signals. It wound down several paths, in conjunction, for instance, with performances, interactive and non-interactive installations. Nowadays it is as diverse as cinema itself, with which it dialogues in several aspects, especially concerning its experimental productions and micro-universes constructions.**

**Not as much the same as the initial productions, but not that different either. Video art remains a place of assertion for unique ways of reinhabiting our world, and building new ones, distancing itself from the paradigmatic productions aimed at entertainment. As a means of artistic expression, it has been consolidated for years, and it is no novelty that video artworks are displayed in contemporary art exhibits and in technological art festivals, which establishes a link between these two instances that sometimes seem to be apart, but which are in fact connected. After all, art is always made from the resources of its time.**

**FILE - Electronic Language International Festival is an event that aims to embrace the diversity of artistic poetics developed in the technological means of production. Therefore, it has always displayed part of the national and international production in video art. It has shown, for example, “Sunset of the Idols” (2008), from Brazilian Jarbas Jácome, who created a program that allows the visitor to invade Brazilian TV open channels, by making sounds in a microphone placed in front of five TVs. The title refers to both the act, and the images produced with the sound interference, for, by inserting himself inside the screen, in colors that remind us of the sunset, the visitor also gradually erases the so-called TV idols. Another work shown on FILE exhibits was “Rheo:**

diferentes paisagens naturais que, combinadas ao áudio, proporcionam uma experiência cinestésica ao espectador. O termo grego “rheo” do título significa fluxo e, segundo o artista, a ideia da obra é traduzir “a transição temporal e espacial para o movimento audiovisual como um fluido dinâmico”.

Essas duas obras são demonstrativas da preocupação contínua do festival em abranger a recente produção artística em vídeo. Na edição deste ano, o FILE exhibe, por exemplo, uma instalação audiovisual de mapping interativo chamada “Little Boxes”. Da artista espanhola Bego M. Santiago, ela apresenta a imagem de pessoas comuns inseridas em caixas que se assustam com a aproximação do espectador. De aspecto lúdico, a instalação também suscita a reflexão sobre a nossa usual apreensão ao nos aproximarmos de algo que está fora da nossa zona de conforto, as “pequenas caixas” em que inserimos a nós mesmos.

Além dessa instalação, o FILE 2015 também apresenta uma curadoria com um recorte da atual produção artística em vídeo com cerca de sessenta trabalhos de artistas de mais de vinte países. O objetivo é enfatizar a prática de jovens que buscam desenvolver poéticas e linguagens próprias através do vídeo. Assim, são mostrados os desdobramentos atuais da videoarte, bem como uma contrapartida à produção audiovisual de entretenimento.

O destaque dessa curadoria é o trabalho “A Propaganda Film”, do artista suíço Nino Fournier. Baseado em imagens de filmes antigos, ele apresenta questões sobre controle e liberdade que perpassam a história da humanidade. Os filósofos – que teriam o poder de manter o controle ‘longe’ graças ao seu pensamento crítico – abandonaram seu papel, deixando com que esse controle, representado por um olho gigante, pudesse tomar proporções ilimitadas. A pergunta colocada é a seguinte: estariam as pessoas preparadas para reagir a tal situação?

Antigo, portanto, em suas imagens, mas atual e revigorante em sua abordagem e reflexão, “A Propaganda Film” propõe uma meditação universal sobre controle, liberdade e a importância do pensamento crítico. O filme estabelece um diálogo muito próximo com a atual efervescência política pela qual o Brasil passa. Afinal, é um desafio constante pensar além do que nos é apresentado pela mídia de massa e as instituições cujos interesses políticos intervêm na disseminação da informação. Entretanto, conforme a sugestão do filme, podemos reagir ao que consideramos nocivo, pois “não se pode matar uma ideia”, menos ainda quando ela é disseminada na internet, “onde a liberdade ainda é possível”.

[Fernanda Albuquerque de Almeida](#)  
Coordenadora do FILE Videoarte

5 Horizons” (2010), from Japanese artist Ryoichi Kurokawa. Five screens vertically placed side by side show different natural landscapes which, combined with the audio, provide a kinaesthetic experience. The Greek term “rheo” from the title means flow and, according to the artist, the work’s idea is to translate “the temporal and special transition into the audiovisual movement like a dynamic fluid”.

These two works evince the festival’s continuous concern in embracing recent artistic video production. In this year’s edition, for example, FILE exhibits an audiovisual interactive mapping installation called “Little Boxes”. Created by Spanish artist Bego M. Santiago, it shows the image of common people inside boxes, which get startled when the spectator approaches. Seemingly playful, the installation also causes us to reflect upon our common apprehension when we get near something that is outside our comfort zone, the “little boxes” where we insert ourselves.

Apart from this installation, FILE 2015 also presents a curatorship with a profile of the current video artistic production, with around sixty works from artists of more than twenty countries. The purpose is to bring forth the work of young people who seek to develop their own poetics and languages through video. Therefore, we show here the current unfolding of video art, as well as a counterpoint to the entertainment audiovisual production.

This curatorship’s highlight is the work “A Propaganda Film”, from Swiss artist Nino Fournier. Based on old movies’ images, it presents questions about control and freedom which overarch the history of mankind. Philosophers – who, thanks to their critical thinking, would have the power to keep control ‘at a distance’ – have abandoned their role, allowing this control, represented by a giant eye, to gain unlimited proportions. The question in hand is: would people be prepared to react to that situation?

Old in its imagery but current and reinvigorating in its approach and reflection, “A Propaganda Film” proposes a universal meditation about control, freedom, and the importance of critical thought. The movie establishes a dialogue very similar to the current political commotion Brazil is going through. After all, it is a constant challenge to think beyond what is presented to us by the mass media and the institutions whose political interests intervene in the dissemination of information. However, as the movie suggests, we can react to what we see as harmful, for “you can’t kill an idea”, even less when it’s on the internet, “where freedom is still possible”.

[Fernanda Albuquerque de Almeida](#)  
FILE Video Art Coordinator

## Alejandro Casales And Death Shall Have No Dominion México | Mexico

Esta é uma interpretação audiovisual do poema de Dylan Thomas, "And Death Shall Have No Dominion", que expressa a esperança, a vitória da vida e do amor sobre o poder destrutivo da morte. **This is an audiovisual interpretation of Dylan Thomas' poem "And Death Shall Have No Dominion", which expresses the hope, the victory of life and love against the destructive power of death.**



## Alexandra Dementieva Sleeper's Tapestry Bélgica | Belgium

O vídeo é o resíduo da pane do meu computador ao executar um arquivo de compressão MKV. Ele resultou na enorme destruição e transformação do meu filme de ficção científica favorito, "Sleeper", de Woody Allen. Apenas 194 frames sobreviveram, tendo adquirido uma textura extraordinariamente pitoresca. **The video is the residue of my computer's crash when playing an MKV compression file. It resulted in the enormous destruction and transformation of my favorite science-fiction movie "Sleeper" by Woody Allen. Only 194 frames had survived, acquiring an extraordinarily picturesque texture.**



## Alison Bennett Inverto Austrália | Australia

"Inverto" é uma série de fotografias tiradas mensalmente durante dois anos, testemunhando um indivíduo passando pelo processo de alinhamento físico entre identidade de gênero e presença corporal. As imagens demonstram o impacto da terapia hormonal e da cirurgia de mudança de sexo após uma gravidez. **"Inverto" is a series of photographs taken monthly over two years bearing witness to an individual undertaking the process of physically aligning gender identity and embodied presence. The images demonstrate the impact of hormone therapy and gender reassignment surgery following pregnancy.**



## Anna Tolkacheva Fragments of Disapearing Rússia | Russia

A interação entre texto e mídia, assim como a coalescência de um com o outro, são cruciais. Quando surge um novo elemento (uma nova nota musical, inspiração de ar antes de um novo fragmento de poesia, nova locação de vídeo), todo o resto se suspende por um momento, formando assim o ritmo geral de todo o trabalho. **Interaction between text and media, and the coalescence of both are crucial here. Whenever a new element emerges (new music note, intake of breath before new fragment of poetry, new video location), everything else is suspended for a while, which forms general rhythm of the entire work.**



## AUJIK AnxOxna Japão | Japan

"Anxoxna" retrata seis variações de sinapses pancomputacionais. Ela mostra a subvegetação das árvores: as raízes, rizomas e ligações subjacentes. Música de Ceephax Acid Crew. "Forest zone 303", do álbum Cro Magnox. **"Anxoxna" depicts six variations of pan-computational synapses. It features the under vegetation of the trees: the roots, rhizomes and underlying connections. Music by Ceephax Acid Crew. "Forest zone 303" from the album Cro Magnox.**



## AUJIK Plasticity Unfolding Japão | Japan

"Plasticity Unfolding" é baseado em uma entrevista de um membro da AUJIK, Mana, e sua entidade de ADI (Artificial Deep Intelligence, ou profunda inteligência artificial), KIIA, uma rede neural flexível e autônoma com vasta habilidade recursiva de autoaperfeiçoamento. **"Plasticity Unfolding" is based upon an interview between AUJIK member Mana and her ADI (Artificial Deep Intelligence) entity KIIA, an autonomous flexible neural network with vast recursive self-improvement abilities.**

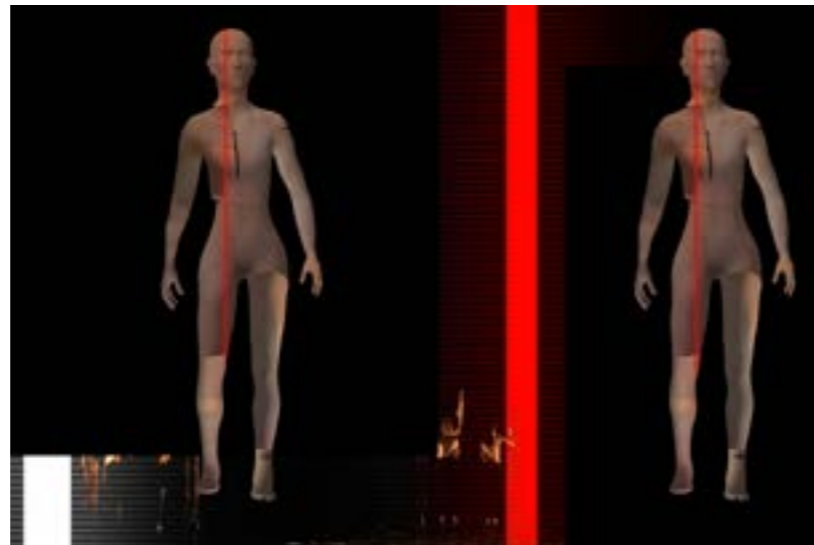
## Barbara Oettinger Catharsis Chile

Quatro indivíduos e seus lápis atingem uma catarse preparando uma carta para um leitor ausente e liberando todos os tipos de lembranças. Contidos em um vídeo, cada folha amarrada que é observada torna-se ilegível. Lentamente, o fogo consome o sinal da catarse: lembranças traduzidas em linhas são oferecidas como simples cinzas. **Four individuals and their pencil reach a catharsis, preparing a letter for an absent reader and releasing all kinds of memories. Contained in a video, each crumpled sheet that is observed becomes unreadable. Slowly, the fire consumes the sign of catharsis: memories translated into lines are offered as simple ashes.**



## Benjamin Rosenthal & James Moreno Human, Next: Phase One Estados Unidos | United States

“Human, Next: Phase One” explora as convergências e diferenças entre corpos físicos e corpos virtuais, oferecendo uma nova perspectiva à nossa condição híbrida neste século XXI. **“Human, Next: Phase One” explores the convergences and differences between virtual and physical bodies, offering new perspectives on our 21st Century hybrid condition.**



## Benjamin Rosenthal & James Moreno Human, Next: Phase Two Estados Unidos | United States

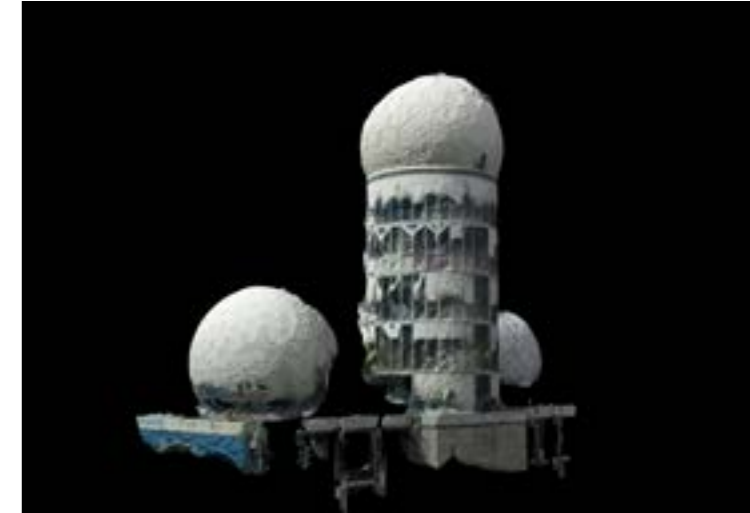
Neste vídeo, corpos virtuais fazem de conta que são reais, vestindo texturas de pele realistas e tentando imitar os desejos coreográficos dos corpos físicos. A coreografia realça as capacidades do corpo físico e sua habilidade para controlar a tecnologia. Ao mesmo tempo, os dançarinos fetichizam a tecnologia – apresentando-a, fundindo-se com ela e competindo com ela.



**In this video, virtual bodies “play” real by wearing realistic skin textures and attempt to mimic the choreographic desires of the physical bodies. The choreography emphasizes the capabilities of the physical body and its ability to direct the technology, while at the same time the dancers fetishize the technology – showcasing it, fusing with it, and competing with it.**

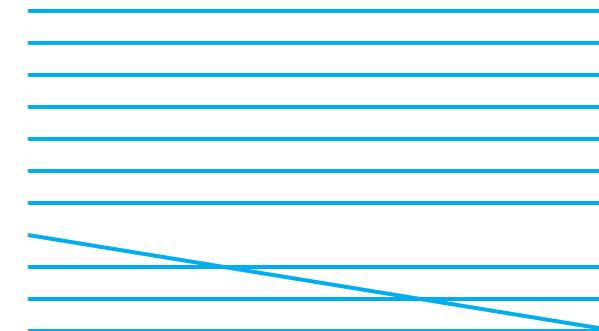
## Brit Bunkley Kafka’s Sisters Nova Zelândia | New Zealand

O Kafkiano... Uma tentativa de encontrar um terreno comum entre os pesadelos acordados de Franz Kafka, o terrorismo de estado e o neoclássico. **The Kafkaesque.... An attempt to find common ground between Franz Kafka’s waking nightmares, state terrorism and neoclassicism.**



## Bruno Costa Tympanum Brasil | Brazil

Sobre o fetiche. Sobre a imagem.  
**About fetish. About image.**



## Bruno Mendes da Silva Neblina / Haze Portugal

“Neblina” é um filme interativo que procura, através da repetição de planos ao longo da narrativa, alcançar diferentes patamares de interpretação fílmica, bem como um efeito de espelho onde o espectador projeta a sua própria identidade no protagonista da ação, tornando-se um espectador-protagonista. **“Neblina” is an interactive movie that seeks, through repetition of plans throughout the narrative, to reach different levels of filmic interpretation, as long as a mirror effect where the viewer projects its own identity in the protagonist of the action, becoming a protagonist-viewer.**





## Christoph Korn Eingedenken / Remembrance Alemanha | Germany

Fugindo de nazistas rumo a Portugal, muitos imigrantes passaram por uma rota de fuga através dos sopés dos Pirineus, da vila francesa de Banyulssur-Mer até a cidade espanhola de Portbou. No último estágio de sua fuga dos Nacional-Socialistas, o filósofo Walter Benjamin também tomou essa rota. O artista Christoph Korn fez o mesmo, com um microfone e uma câmera de vídeo...

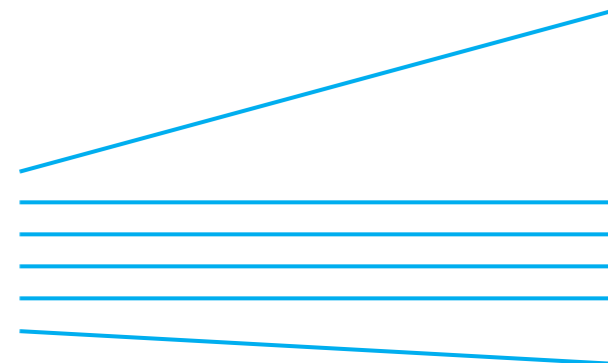
**Fleeing from the Nazis toward Portugal, many emigrants passed along an escape route stretching over the foothills of the Pyrenees, from the French village Banyulssur-Mer to the Spanish city of Portbou. On the last stage of his escape from the National Socialists, the philosopher Walter Benjamin, as well, took this route. The artist Christoph Korn did the same along a microphone and a video camera...**



## Christoph Korn Pneuma Alemanha | Germany

No lado esquerdo do vídeo, pode-se ver e ouvir uma pessoa proferindo os nomes de partes do corpo. Então a trilha sonora do vídeo foi reproduzida no estúdio e a pessoa tinha de ouvi-la com seus olhos fechados (vídeo da direita). Trabalho feito com o apoio da Stiftung Kunstfonds, Bonn [the Bonn Art Foundation].

**On the left side of the video, one can hear and see a person uttering individual parts of the body. Afterwards, the soundtrack of this video was played back in the recording studio and the person was asked to listen to the soundtrack with her/his eyes closed (right video). Supported by the Stiftung Kunstfonds, Bonn [the Bonn Art Foundation].**



## Daniela Toledo Imminent Body Chile

Esse projeto examina a noção de inteligência artificial dentro do contexto de materiais futuros. Se os materiais estão mudando e caminhando rumo a um estado de inteligência, então existe potencial para se descobrir caminhos novos e inexplorados para se atrelar consciência a eles. **This project examines the notion of artificial intelligence within the context of future materials. If materials are changing and moving towards a state of intelligence, then there is the potential to discover new and unexplored ways of harnessing consciousness in them.**



## Daz Disley & Fenia Kotsopoulou Here but not here at all at the same time Reino Unido | United Kingdom

“Here but not here at all at the same time” é um curta experimental em slit-scan e câmera lenta que explora identidade, presença e ausência em um contexto pedestre. A estrutura de narrativa não convencional busca desafiar a visão e a perspectiva tradicionais do observador. **“Here but not here at all at the same time” is an experimental slow motion, slit-scan short, exploring identity, presence and absence in a pedestrian context. The non-conventional narrative structure aims to challenge the viewer’s traditional view and perspective.**

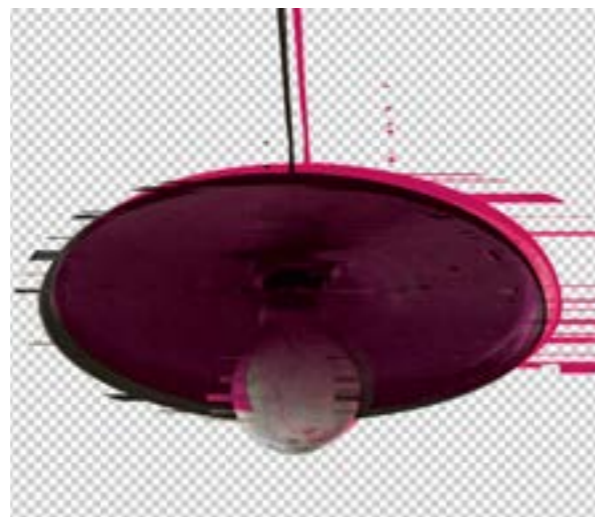


## Devis Venturelli Suburban Rhapsody Itália | Italy

“Suburban Rhapsody” mostra uma instalação de cintos em um espaço urbano. Uma paisagem urbana panorâmica que brinca com um vocabulário polissêmico da cidade onde um cinto não é apenas uma peça de vestuário, mas a fronteira externa de uma cidade e de sua solidão. **“Suburban Rhapsody” shows an installation of belts in the urban space. A panoramic cityscape that plays on a polysemic city vocabulary where a belt is not just a clothing item but also the outer boundary of a city, and of its loneliness.**

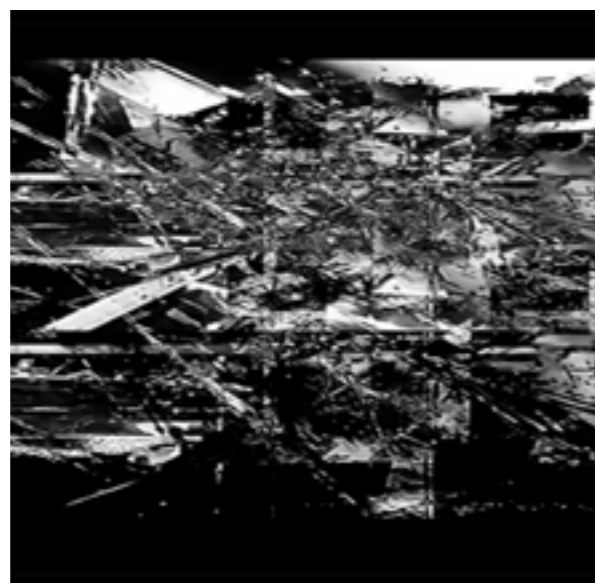
## Emiliano Zucchini Capturing Memories Itália | Italy

Essa obra tenta reconstruir a memória de “lugares não vividos” através de fotografias de casas abandonadas. Ela tenta comunicar essa operação através de um estúdio gráfico digital, a partir do zero, interagindo com softwares gráficos. **This work tries to reconstruct the memory of “not lived places” through photographs of abandoned houses. It tries to communicate this operation through a graphic digital studio, starting from the zero level by interacting with graphics software.**



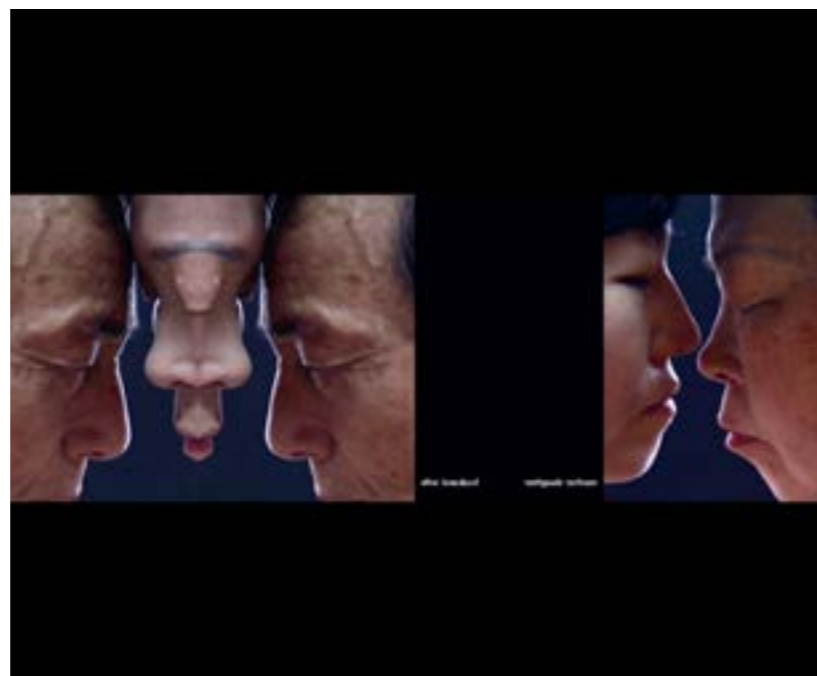
## Felix Frederick Drki Austrália | Australia

Uma exploração de aspectos formais e espaciais do filme através da abstração digital.  
**An exploration of formal and spatial aspects of film through digital abstraction.**



## Hye Young Kim Intimate Distance Estados Unidos | United States

“Intimate Distance” é composta por dois vídeos capturando os membros da família da artista com os olhos fechados e na menor distância possível entre eles sem que se toquem. Usando um reflexo de espelho como estratégia visual, ela enfatiza as distâncias íntimas como espaços negativos e o poder da transformação. **“Intimate Distance” is composed by two videos capturing the artist’s family members with closed eyes and the closest distance by each other without touching. By using a mirror reflection as a visual strategy, she emphasizes the intimate distances as negative spaces and the power of transformation.**



## Jeroen Cluckers Oneiria Bélgica | Belgium

“Oneiria” usa datamoshing, uma técnica na qual imagens digitais de vídeo são deliberadamente desestabilizadas, e filmagens encontradas em diferentes formatos (HD digital, VHS, Super 8...) como tinta, manchando imagens para criar paisagens pictóricas, abstratas e oníricas. **“Oneiria” uses datamoshing, a technique in which digital video images are deliberately made unstable, and found footage in different formats (digital HD, VHS, Super 8...) as paint, smearing images to create painterly, abstract, dreamlike landscapes.**

## Johan Rijpma Descent Holanda | Netherlands

Um copo em forma de cilindro cai e se quebra em pedaços. Cada quadro desse movimento gravado é então traduzido manualmente em uma camada cerâmica feita com os restos originais do copo. Todas as camadas são, então, dispostas verticalmente e coladas, formando um novo objeto que visualiza o momento de destruição. **A cylinder shaped cup falls and breaks into pieces. Every frame of this recorded movement is then manually translated into a ceramic layer that is made of the original remains of the cup. All the layers are then arranged vertically and glued together, forming a new object that visualizes the destructive moment.**



## Justin Lincoln Columns Estados Unidos | United States

Essa obra é uma instanciação programática do método cut-up de William S. Burroughs e Brion Gysin aplicado a imagens e textos da internet. Imagens são reunidas e apropriadas através da plataforma de mídia social Tumblr. Elas então são reconstruídas através da linguagem de programação Processing. **This work is a programmatic instantiation of the cut-up method of William S. Burroughs & Brion Gysin applied to internet images and texts. Images are gathered and appropriated through the social media platform Tumblr. They are then re-constituted through the programming language Processing.**





**Marc Neys aka Swoon**  
**Five Miles (Simple Brushstrokes on a Naked Canvas)**  
**Bélgica | Belgium**

Poema "Simple Brushstrokes on a Naked Canvas", de Howie Good (de "Fugitive Pieces", da Right Hand Pointing Books, 2014). Conceito, edição e música: Marc Neys, também conhecido como Swoon.

Poem "Simple Brushstrokes on a Naked Canvas" by Howie Good (from "Fugitive Pieces", Right Hand Pointing Books, 2014). Concept, editing and music: Marc Neys, aka Swoon.



**Marc Neys & Sigrun Höllrigl (text)**  
**A Blue Animal Bows**  
**Bélgica & Áustria | Belgium & Austria**

"A Blue Animal Bows" é uma adaptação livre da visão de beleza do poeta expressionista australiano Georg Trakl. O filme segue a filosofia de Pascal, "l'homme est un néant capable de Dieu" ("o homem é um nada capaz de Deus") e descreve a beleza como qualidade, o que é inerente à e parte da natureza humana. "A Blue Animal Bows" is a free adaption of the vision of beauty by the Austrian expressionist poet Georg Trakl. The film follows Pascals' philosophy "l'homme est un néant capable de Dieu" ("man is a nothing capable of God") and describes beauty as a quality, which is inherent and part of the human nature.



**Mari Nagem**  
**Avesso Brasil | Brazil**

Em uma planície no interior do Uruguai, um giro 360 graus, onde céu, água, pedras e terra se misturam, se tornam relevo, se materializam, se espelham e se confundem através do movimento da câmera. In the interior of Uruguay, a 360-degree swivel, where sky, water, rocks and earth mingle, become relief, materialize, and are confused by the camera movement.



**Marion Phillini, Maria Fernanda Calderon, Jon Clair, Ella Phillips & Natasha Sabatini**  
**La tua vita per me**  
**Reino Unido | United Kingdom**

"La tua vita per me" reconhece intimidade, exclusão e voyeurismo como sendo implícitos à divisão público/privado antes da objetividade se render à experiência subjetiva. "La tua vita per me" acknowledges intimacy, exclusion and voyeurism as implicit in the public/private divide before objectivity surrenders to subjective experience.



**Mark Tholander & Sam Lomberg**  
**####**  
**Dinamarca | Denmark**

"####" foi feito como uma reflexão sobre como o mundo mudou para uma realidade híbrida onde o espaço entre o físico e o virtual é fluido. "####" was made as a reflection on how the world has changed into a hybrid reality where the space between the physical and the virtual is fluid.

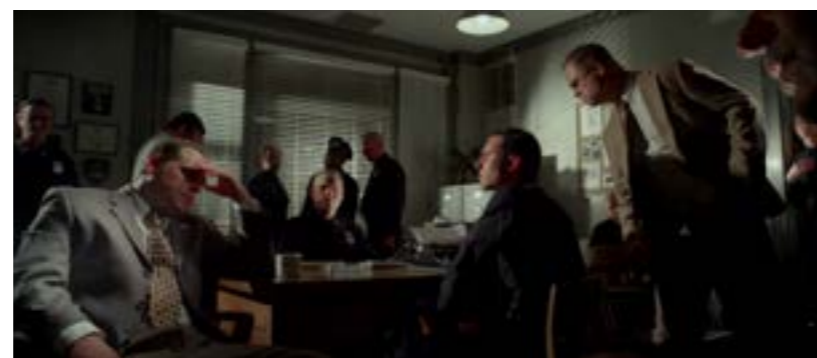


**Mark Tholander**  
**Simulacrum**  
**Dinamarca | Denmark**

Uma figura, tanto presente quanto não-presente, perambulando através do simulacro. A figure, both present and non-present, wandering through the simulacrum.

## Mercedes Helnwein Cops and Nurses Áustria | Austria

“Cops and Nurses” é uma instalação de filme da artista Mercedes Helnwein, com música composta por seu irmão, Ali Helnwein, e cinematografia de Giovanni Ribisi. Feitos para serem mostrados simultaneamente, projetados em paredes opostas da mesma sala, os filmes têm a mesma trilha sonora orquestral e prendem o observador entre duas dicotomias – o feminino e o masculino, a luz e a escuridão. **“Cops and Nurses” is a film installation by artist Mercedes Helnwein with music composed by her brother Ali Helnwein and cinematography by Giovanni Ribisi. Originally intended to be shown simultaneously, projected against opposite walls of the same room, the films share an orchestral soundtrack and trap the viewer between two dichotomies – female and male, light and dark.**



## minus.log: Giustino Di Gregorio & Manuela Cappucci Sleeping Beauty Itália | Italy

A beleza pode se esconder por toda parte, principalmente nas coisas diárias que não percebemos. Uma luz, um olhar diferente, como o beijo de um olho que pode ver além, hesitante, insistente. Ela pode esperar e pretender fugir apenas para observar melhor. Ela investiga a matéria, procura por seu lugar mais sensível, busca enfraquecê-la... (música de Francesco Giannico).



**Beauty can hide itself everywhere, especially in the everyday things that we don't notice. A light, a different look, as the kiss of an eye that can see beyond, hesitating, insisting. It can wait and pretend to get away only in order to observe better. It probes the matter, it looks for its more sensitive place, it seeks to awaken it... (music by Francesco Giannico).**

## Muriel Montini Je vais où je suis / I am going where I am França | France

Um campo de futebol visto de ângulos diferentes. Um homem que assiste ao jogo: quem vai assisti-lo ou quem o assistiu? **A football field seen from different angles. A man who watches the game: who will watch it or who watched it?**



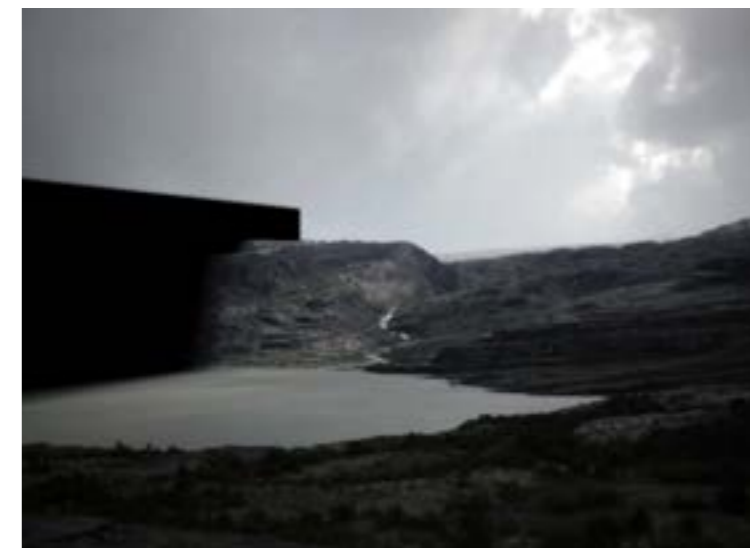
## Muriel Montini Ceux de la côte / The ones from the coast França | France

Nós nos lembramos dos ragazzi de Roma. Cinquenta anos depois, uma tarde em Nice. Eles ainda estão aqui. **We remember Roma's ragazzi. Fifty years later, an afternoon in Nice. They are still here.**



## Nicolás Rupcich EDF (Error de Formato) Alemanha | Germany

Em “Error de Formato”, as paisagens da Patagônia chilena no parque nacional Torres del Paine são as protagonistas. O vídeo mostra uma intervenção que consiste em um “black block monumental”, que literalmente bloqueia as imagens das paisagens. **In “Error de Formato” the Chilean Patagonian landscapes from the Torres del Paine National Park are the protagonists. The video shows an intervention that consists in a “monumental black block” that literally blocks the landscape images.**



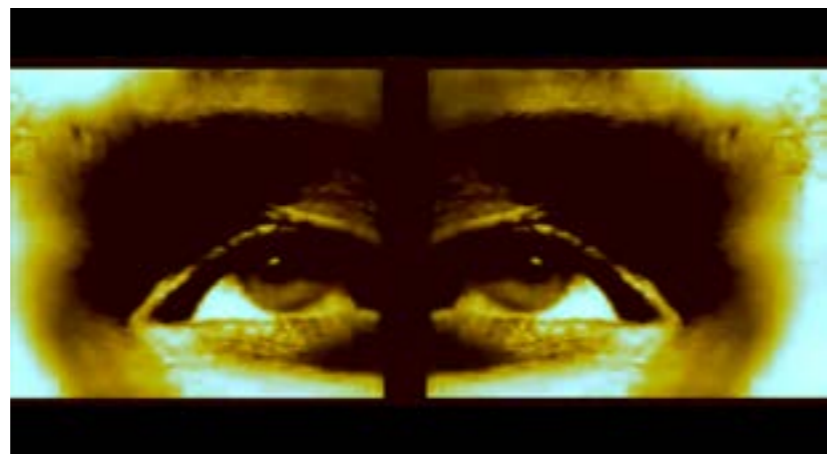
## Nina Ross Untitled #1 (Pregnancy) Austrália | Australia

Esse vídeo de performance de autorretrato é uma resposta à infinidade de comentários diários, direcionados a mim em meus afazeres diários, feitos por estranhos, comentando o formato da minha enorme barriga de grávida. **This self-portraiture performance video is a response to the plethora of daily comments directed towards me in my everyday happenings, by strangers discussing the shape of my large pregnant belly.**



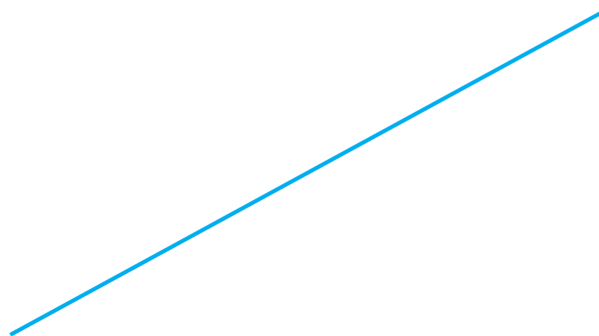
## Nino Fournier A Propaganda Film – part I & part III Suíça | Switzerland

“A Propaganda Film” conta uma história sobre controle, rebelião e liberdade. Ele mostra as pessoas sendo constantemente controladas após serem abandonadas pelos filósofos, capazes de manter o controle à distância com seus pensamentos críticos. Quando os filósofos abandonam seu papel, o olho gigante, uma metáfora para o controle, não tem mais limites e pode estabelecer seu reinado. Serão as pessoas capazes de lutar contra uma ideologia tão desagradável? **“A Propaganda Film” tells a story about control, rebellion and freedom. It shows people being constantly controlled after having been abandoned by the philosophers, the ones who were able to keep control away, thanks to a critical mind. Now that philosophers have abandoned their role, the giant eye, a metaphor of control, doesn’t have any limits anymore, and it can establish its reign. Will people be able to fight against such an unpleasant ideology?**



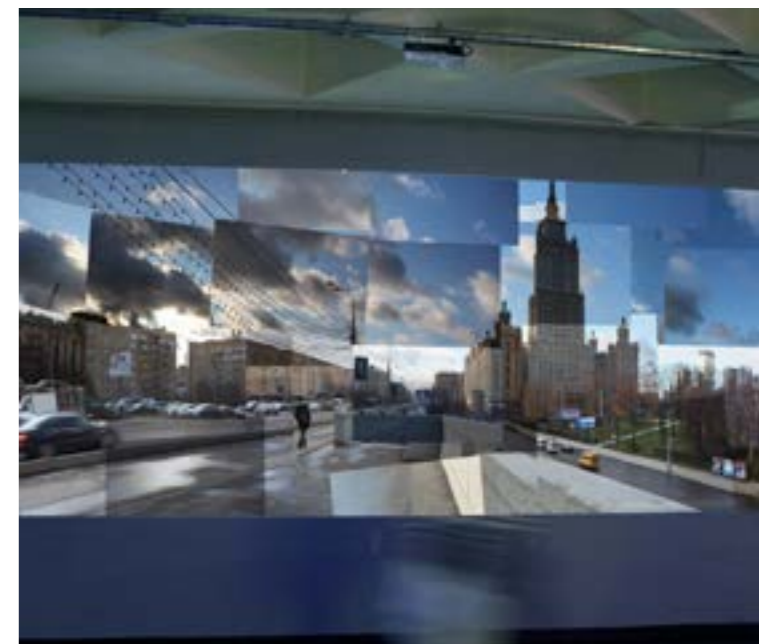
## Nino Fournier Portrait de la Jeune Fille en Danseuse / Portrait of a young girl as a dancer Suíça | Switzerland

“Portrait of the young girl as a dancer” é uma evocação do ato livre como definido por Aristóteles. Conta a história de uma jovem erroneamente condenada pelos juízes eminentes de Atenas e de sua revolta contra o texto, quando ela decide abrir mão da “inteligibilidade” em favor do Sensato. Apoio de Les Maîtres de la Caverne, Universidade de Lausanne. **“Portrait of the young girl as a dancer” is an evocation of the free act as defined by Aristotle; it tells the story of a young girl wrongly condemned by the eminent judges of Athens, as well as her rebellion against text as she decides to give up “intelligibility” in favor of the Sensible. Supported by Les Maîtres de la Caverne, Université de Lausanne.**



## Oksana Chepelyk COLLIDER Ucrânia | Ukraine

O projeto “COLLIDER” lida com conflitos violentos e convulsões sociais que influenciaram o desenvolvimento histórico subsequente. Esse vídeo é uma apresentação panorâmica de alguns dos focos políticos mais perigosos do mundo, como Dallas, Texas, EUA, local do assassinato de John F. Kennedy em 1963. **The “COLLIDER” project deals with violent conflicts and social upheaval that had influenced subsequent historical development. This video is a panoramic presentation of some of the world’s most perilous political flashpoints, such as Dallas, Texas, USA, site of the 1963 John F. Kennedy assassination.**



## Oksana Chepelyk COLLIDER\_100: Kyiv 2014 Ucrânia | Ukraine

“COLLIDER\_100: Kyiv 2014” foca no Euromaidan de Kiev e no funcionamento do espaço público, espaço de liberdade, de batalhas contra a repressão e a injustiça sob condições de mudanças paradigmáticas. No projeto, o tempo-espaço é representado por um vídeo panorâmico que consiste em 24 a 60 fragmentos de imagens em movimento. **“COLLIDER\_100: Kyiv 2014” focuses on the Kiev Euromaidan and the functioning of public space, space of freedom, of battles against repression and injustice under conditions of paradigmatic changes. In the project, time-space is presented by a panoramic video that consists of 24-60 fragments of moving images.**



## Oksana Chepelyk COLLIDER\_100: Sarajevo 1914 Ucrânia | Ukraine

“COLLIDER\_100: Sarajevo 1914” foca-se em Sarajevo, em 1914 e 1992. Ele pesquisa o local do assassinato do arquiduque Ferdinando em 1914, em Sarajevo, seguido pela I Guerra Mundial e pelas mudanças drásticas no mapa mundial, e a Biblioteca Nacional da Bósnia-Herzegovina, incendiada durante a Guerra da Bósnia, de 1992 a 1995.



**“COLLIDER\_100: Sarajevo 1914” focuses on Sarajevo 1914 and 1992. It researches the site of 1914 Archduke Ferdinand assassination in Sarajevo followed by World War I, then by the total changes of the world map and National Library of Bosnia and Herzegovina fired on and burned during Bosnian war 1992-1995.**

## Po-Yen Wang Transience Taiwan

Em "Transience", tento representar o conceito de passagem do tempo usando algumas fotografias de lugares onde estive recentemente e que são significativos para mim. Além disso, a sutil diferença de tempo nessas múltiplas imagens móveis cria a ilusão de deslizamento do tempo. In "Transience", I try to represent the concept of the passage of time by using a few photographs of places that I've recently been which are meaningful to me. Furthermore, the subtle difference of time in these multiple moving images creates the illusion of the slippage of time.



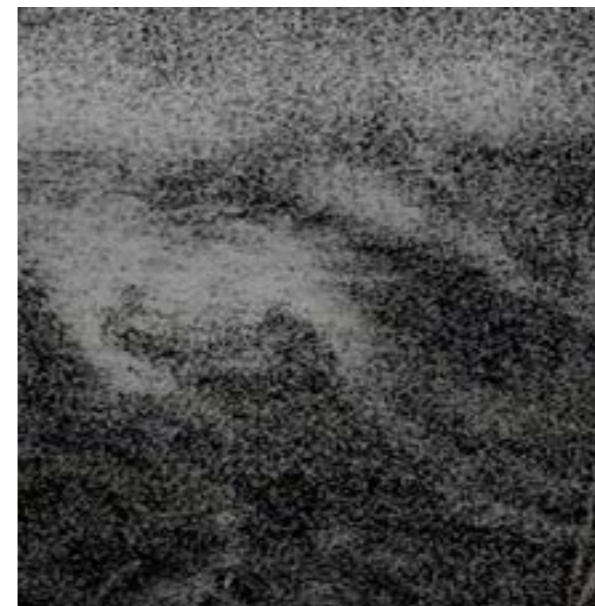
## pryorart: Jutta Pryor, Teresa Mei Chuc & Masonik I took nothing Austrália | Australia

Turbulenta, profunda e calma, a tensão superficial da água é a metáfora da experiência humana conforme lutamos para sobreviver a histórias pessoais, heranças culturais e realidades universais. Imagem, palavra e som convergem em uma jornada emotiva que finalmente celebra nossa resistência, apesar de nossa fragilidade. Turbulent, deep and calm, the surface tension of water is the metaphor of human experience as we struggle to survive personal histories, cultural heritage and universal realities. Image, word and sound converge in an emotive journey that ultimately celebrates our resilience despite our fragility.



## Samuel Adam Swope ta-ta-ta-ta-ta → Hong Kong

"ta-ta-ta-ta-ta →" é uma performance de guerrilha com comportamentos urbanos. A obra investiga o ritual da distribuição de flyers em Hong Kong. Tal fenômeno pode ser reduzido a uma fórmula de três partes: Entrada, obstrução pelo distribuidor; Processo, o confrontado decide entre envolvimento e evasão; Saída, ação. "ta-ta-ta-ta-ta →" is a guerrilla performance with urban behaviors. The work looks into the ritual of flyer distribution in Hong Kong. Such phenomenon can be reduced to a three-part formula: Input, obstruction by the distributor; Process, the confronted decides between engagement and avoidance; Output, action.



## Sang Jun Yoo Disapparition Estados Unidos | United States

Esse vídeo foi gerado por um software de análise de pixels. Usando uma documentação de vídeo de paisagens para ampliar a quietude e o movimento em ambientes naturais, esse processo é feito para desencadear a percepção humana sobre o tempo e o espaço para demonstrar o quanto nossa visão depende da noção de mudança e de sua capacidade de detecção. This video was generated by a software of pixel analysis. Using a video documentation of landscapes to amplify the stillness and the movement in natural environments, this processing is meant to trigger human perception of time and space to demonstrate how much our vision is reliant to the notion of change and its detecting ability.



## Sarah Oos Femme Chanel - Emma Fenchel Áustria | Austria

Este trabalho combina um comercial da Chanel com várias cenas de filmes estrelando Audrey Tautou. A transição entre preto e branco e colorido, a variação musical e o ritmo geral da edição concedem ao clipe uma atmosfera bastante distintiva. This work combines a Chanel commercial with various scenes from films starring Audrey Tautou. The transition between black-and-white and color, the musical variation and the overall rhythm of the editing grant the clip a very distinctive atmosphere.



## Sarawut Chutiwongpeti Untitled (Wishes, Lies and Dreams >> Peaceful...) Suíça | Switzerland

Essa obra foi produzida no Sri Lanka, no crepúsculo em uma floresta, durante a época de revolução política. This work was produced in Sri Lanka, in the twilight in a forest, during the time of politic revolution.



## Sebastian Tedesco China Argentina

“China” usa curtas gravados em Hong Kong, Xangai, Taizhou e Jieyang para compor seis capítulos, cada um deles concebido em torno do conceito de um sistema de construção baseado em cortes de imagens e sons, nos quais a simetria é usada como recurso formal para explorar a ideia do reflexo e da repetição como ritmo e tempo. **“China” uses short videos recorded in Hong Kong, Shanghai, Taizhou and Jieyang to compose 6 chapters, each one conceived around the concept of a construction system based on cuts of images and sounds in which symmetry is used as a formal resource in order to explore the idea of the specular and repetition as rhythm and tempo.**



## Shaun Wilson Uber Memoria Part IV Austrália | Australia

“Uber Memoria XIX Part IV” é a quarta instalação de cinco que recoloca personagens de quadros medievais alemães em ambientes contemporâneos. **“Uber Memoria XIX Part IV” is the fourth installment of five that reposition the poses of characters located in German medieval paintings into contemporary settings.**



## Sigrun Höllrigl & Hubsí Kramar (text) Jumbo shampoo or Joerg Bungee vanished on the rope Áustria | Austria

“Jumbo shampoo or Joerg Bungee vanished on the rope”, escrito por Hubsí Kramar, refere-se a um texto clássico dadaísta de 1920. O tema principal é a ambiguidade da velocidade. O filme termina em uma risada surreal ex nihilo. Edição: Alexandra Reill.

**“Jumbo shampoo or Joerg Bungee vanished on the rope” written by Hubsí Kramar refers to a classic Dada text from 1920. Main subject is ambiguity of speed. The film ends in surreal laughter ex nihilo. Editing: Alexandra Reill.**

## Silvia De Gennaro Travel Notebooks: Amsterdam Itália | Italy

“Amsterdam” é parte de uma série de obras intituladas “Travel Notebooks”. É uma colagem digital usando detalhes de uma reportagem fotográfica. A animação da obra tenta devolver não apenas impressões e influências vividas, mas também os pontos de vista dos olhos do viajante. **“Amsterdam” is part of a series of works titled “Travel Notebooks”. A digital collage using details from a photo reportage. The work’s animation tries to give back not only lived impressions and influences, but also the points of view of the traveler’s eye.**



## Silvia De Gennaro Travel Notebooks: Perugia Itália | Italy

“Perugia” é parte de uma série de obras intituladas “Travel Notebooks”. Perugia é um tabuleiro de xadrez mágico tridimensional onde hastes de luz se alternam com cones de sombra e mostram o rosa suave da pedra ou a umidade escura do tempo. **“Perugia” is part of a series of works titled “Travel Notebooks”. Perugia is a magical three-dimensional chessboard where shafts of light alternating with shadow cones show the soft pink of stone or the dark damp of time.**



## Stephen Hilyard Waterfall Estados Unidos | United States

“Waterfall” apresenta ao público uma imagem simples e estática de uma cachoeira majestosa. Ao longo da peça, uma quantidade de pequenas figuras caminha lentamente para a imagem. Eles vieram prestar homenagens à cachoeira e podemos chamá-los de peregrinos – podemos chamá-los de turistas. **“Waterfall” presents the viewer with a single static shot of a majestic waterfall. Over the course of the piece, a number of diminutive figures walk slowly into the shot. They have come to pay their respects to the waterfall, we might call them pilgrims – we might call them tourists.**



## Stuart Pound Bottle Dance Reino Unido | United Kingdom

Garrafas plásticas não conseguem escapar e se juntam em um vertedouro hidráulico filmado em Roma no ano passado. A imagem é feita de cinco tiras verticais com um pequeno delay de tempo entre cada uma delas.  
Plastic bottles fail to escape and collect beneath a weir filmed in Rome last year. The image is made from five vertical stripes with a slight time delay between each.



## Stuart Pound To be a Ghost Reino Unido | United Kingdom

Um ator fantasma assombra sua vida na tela e é assombrado por ela, pelo clique de um projetor. O que você vê são pedaços de filme sob um microscópio, com suas perfurações, cor oleosa e poeira acumulada.  
A ghost actor haunts his screen life, and is haunted by it, to the clicking of a projector. What you see is scraps of film under a microscope, with its sprocket holes, oily color, and accumulated fluff and dust.



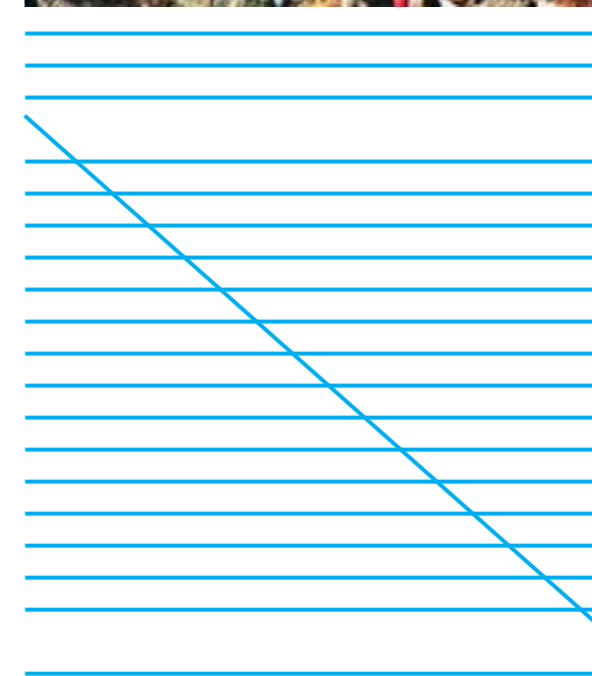
## Tahir Ün The Game Turquia | Turkey

A guerra civil na Síria tem sido eficaz economicamente, assim como socialmente, no sudeste da Anatólia, por causa do comprometimento afetivo entre as pessoas. Talvez algum dia as crianças estabeleçam um mundo pacífico para aqueles que compartilham da dor.  
The civil war in Syria has been effective economically as well as socially in southeastern Anatolia because of the affective commitment between the people. Maybe someday the children will establish a peaceful world to those who share the pain.



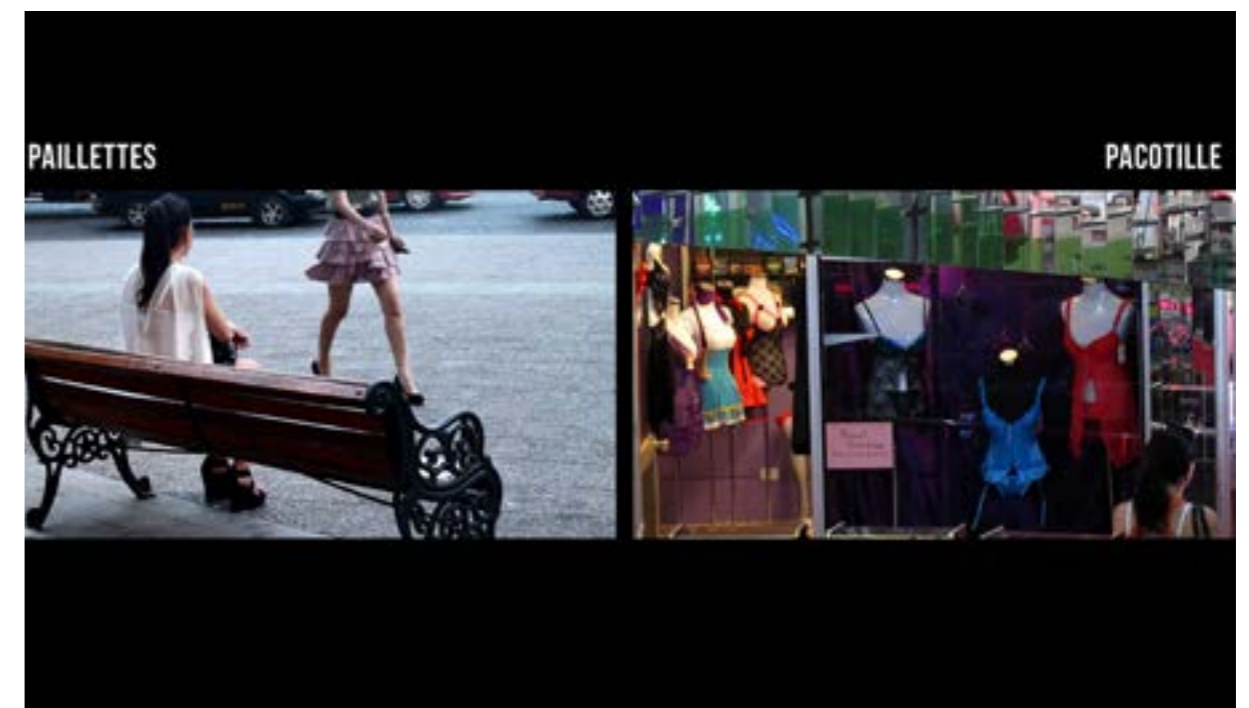
## Vallet Aliénor Epic of a disquiet França | France

Uma silhueta atravessa a grama alta ou a altura de um muro. Onde começa o sonho, onde acaba a realidade? Existe uma única vida verdadeira entre todas essas disponíveis? Esse filme é uma busca iniciática livremente inspirada pela obra de Fernando Pessoa. **A silhouette makes her way through the tall grass or the heights of a wall. Where begins the dream, where ends the reality? Is there a single true life among all those available? This film is an initiatory quest freely inspired by Fernando Pessoa's work.**



## Vallet Aliénor Versus França | France

O que sobrou do ideal democrático? A filosofia e a realidade podem se unir? Revisitando a dialética platônica, "Versus" propõe um confronto dos antagonismos mais corriqueiros do Chile durante as eleições presidenciais de 2013. **What is left of the democratic ideal? Can philosophy and reality join together? Revisiting the Platonic dialectic, "Versus" proposes a confrontation of the most daily antagonisms of Chile during its presidential elections of 2013.**



## Vj Pietrushka (Maciej Piatek) Kaspar Hauser Song Reino Unido | United Kingdom

Esse filme de videopoesia foi feito com o poema "Kaspar Houser Song", de Gerog Trakl. A gravação e tradução de voz foram encomendadas pelo Festival ART VISUALS & POETRY, de Viena. Voz: Christian Reiner. Música: Fanfarre. **This video poetry film was made to a poem "Kaspar Houser Song" by Georg Trakl. The voice recording and translation were commissioned by ART VISUALS & POETRY Festival, Vienna. Voice: Christian Reiner; Music: Fanfare.**



## Vj Pietrushka (Maciej Piatek) Contemplating Hell Reino Unido | United Kingdom

Um projeto de vídeo inspirado pelo poema de Bertold Brecht, "Contemplating Hell". Em um mundo onde se vem e vai para lugar algum, vivemos em uma realidade na qual a linha entre o que é certo e o que é errado está aumentando. Portanto, nossa vida se torna mais incerta. A única solução é parar e contemplar, contemplar o céu ou ir para o inferno. **A video project inspired by Bertolt Brecht's poem "Contemplating Hell". In the world of coming from and going to nowhere, we are living in a reality in which the gap between what is right and what is wrong is getting bigger. Thus, our life becomes more uncertain. The only solution is to stop and contemplate, contemplate heaven or go to hell.**



## Yasmin Davis Still Israel

O filme se passa no reino do mundano e do familiar. Morte/Sono em casa. Morte/Sono que não é dramática, mas silenciosa. Uma casa, objetos em um quarto, um cão – a ciclicidade do dia e da noite. **The film takes place in the realm of the mundane and the familiar. Death/Sleep at home. Death/Sleep which is not dramatic, but silent. A house, objects in a room, a dog – the cyclicity of day and night.**



## Yasmin Davis Out of Sync Israel

"Out of Sync" move-se entre dois quartos adjacentes, separados por uma porta fechada. Uma ação recorrente acontece: a passagem de uma chave entre duas pessoas em lados opostos da porta. Conforme o filme progride, a ação fica mais veloz. Como resultado, a ação precede o movimento da câmera e eles caem em uma falta de sincronismo crescente. **"Out of Sync" moves between two adjacent rooms, separated by a closed door. A recurring action takes place: the passing of a key back and forth between two people on the opposite sides of the door. As the film progresses the action becomes faster. As a result, the action precedes the camera movement, and they fall into an increasing lack of sync.**



## Yasmin Davis Knife Dance Israel

Em "Knife Dance" a câmera imita a ação da imagem fotografada. Ela se aproxima e recua como o movimento de uma faca sendo inserida e extraída, enquanto a própria imagem – a mulher segurando a faca – continua fixa, como uma câmera em um tripé. **In "Knife Dance" the camera imitates the action of the photographed image; it nears and draws back like the movement of a knife being inserted and extracted, while the image itself – the woman holding the knife – remains fixed, like a camera on a tripod.**



## Youyou Yang Pre-Invention of a Time Machine: Interview with s.t. Betamon Alemanha | Germany

Na entrevista, s.t. Betamon, que afirma ser capaz de construir uma máquina do tempo, inicia um discurso sobre o fenômeno desse aparelho, que revela e expõe o absurdo e a seriedade do desejo humano, da idolatria à ciência moderna e da relatividade do tempo. **In the interview, s.t. Betamon, who claims to be able to build a time machine, starts a discourse on the phenomenon of time machine, which unfolds and exposes the absurdity as well as the seriousness of the human desire, of the worship for modern science, and of the relateness of time.**



# FILE GIF

Caminhamos para muito além da conectividade, nós nos apropriamos das formas comunicativas para acessar informação e também para ultrapassar os limites técnicos de funcionalidade, ou seja, para criar. Quando uma nova tecnologia é lançada pouco se pode prever quanto ao que vai transformar e para quantos fins será utilizada. Nesta 16ª edição do FILE apresentamos trabalhos cujas propostas comuns a todos são a expressão artística e a postura exploratória que apontam para possibilidades originais de uso e desdobramento.

## GIF

Criada em 1987, a GIF – Graphics Interchange Format, em português: Formato de Intercâmbio de Gráficos, é um formato que possibilitou a compressão de imagens grandes de até 256 cores rapidamente, sem perder a qualidade e com uma novidade: animação ainda em arquivo de imagem. A GIF é uma imagem em loop contínuo e vem se tornando cada vez mais popular pela web. Não há uniformidade nas linguagens apresentadas nessa curadoria, cada artista aborda uma poética particular, ora multicoloridas, ora em preto e branco. São fotografias, desenhos, ilustrações, tudo serve de ponto de partida para a criação de uma GIF, que pode expressar o movimento singular de uma linha ou até contar uma história continuamente.

Maria Eugênia Mourão  
Coordenadora do FILE GIF

**We have come way beyond connectivity; we have appropriated the means of communication in order to access information, and also to surpass the technical limits of functionality, in other words, to create. When new technology is launched, we can hardly foresee how much it is going to change, and for how many purposes it will be used. In this 16th edition of FILE, we present works whose common proposals are the artistic expression and the exploratory posture, which point to original possibilities of use and unfolding.**

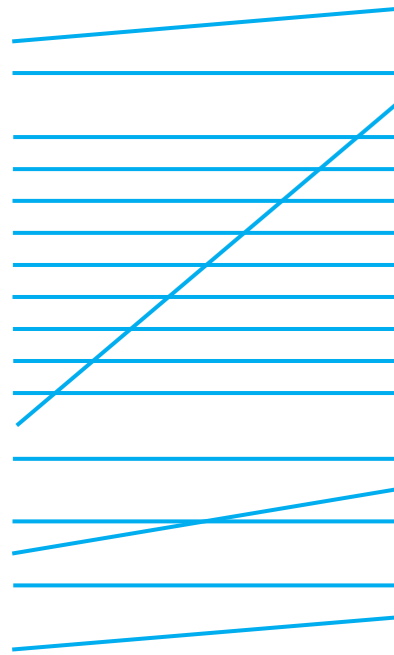
## GIF

**Created in 1987, GIF – Graphics Interchange Format, is a format that has allowed the compression of large images of up to 256 colours without losing quality, and with something new: animation still as an image file. GIF is an image in continuous loop, and it has become more and more popular on the web. There is no uniformity in the languages presented in this curatorship; each artist approaches a unique poetics, sometimes multi-coloured, sometimes black and white. There is photography, drawings, illustrations, anything can be the basis for the creation of a GIF, which can express the single movement of a line or even tell a history continuously.**

Maria Eugênia Mourão  
FILE GIF Coordinator



## FILE GIF



### Anne de Boer Ikarus Reino Unido | United Kingdom

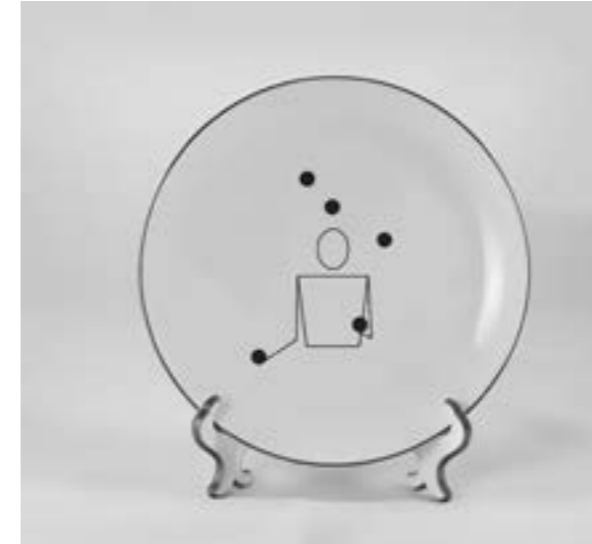
"Ikarus" é um arquivo GIF que representa uma figura humana em eterno voo dentro da tela em que é apresentado. Ao voar nas asas utópicas da internet e da tecnologia, fica a dúvida de por quanto tempo a figura sobreviverá, antes que o sol derreta suas habilidades. "Ikarus" is a GIF file depicting a human figure forever flying inside the screen where it's displayed in. Flying on the utopian wings of internet and technology, the question that remains is, how long it will survive before the sun melts his abilities away.



### Bill Domonkos GIF Image: Stallion by Currier & Ives - c1867, Heirloom, Smoke man Estados Unidos | United States

Meu processo se desdobra gradativa e espontaneamente – com o uso de materiais encontrados, como filmes de acervos, fotografias e animações de domínio público. Eu faço experimentos, combinando, alterando, editando e remontando com tecnologia digital, efeitos especiais e animação para criar um novo tipo de experiência. Interesse-me pela poética do tempo e espaço – renovar e transformar materiais, experiências e ideias. **My process unfolds gradually and spontaneously – using found materials such as archive film footage, public domain photographs and animations. I experiment by combining, altering, editing and reassembling using digital technology, special effects and animation to create a new kind of experience. I am interested in the poetics of time and space – to renew and transform materials, experiences and ideas.**

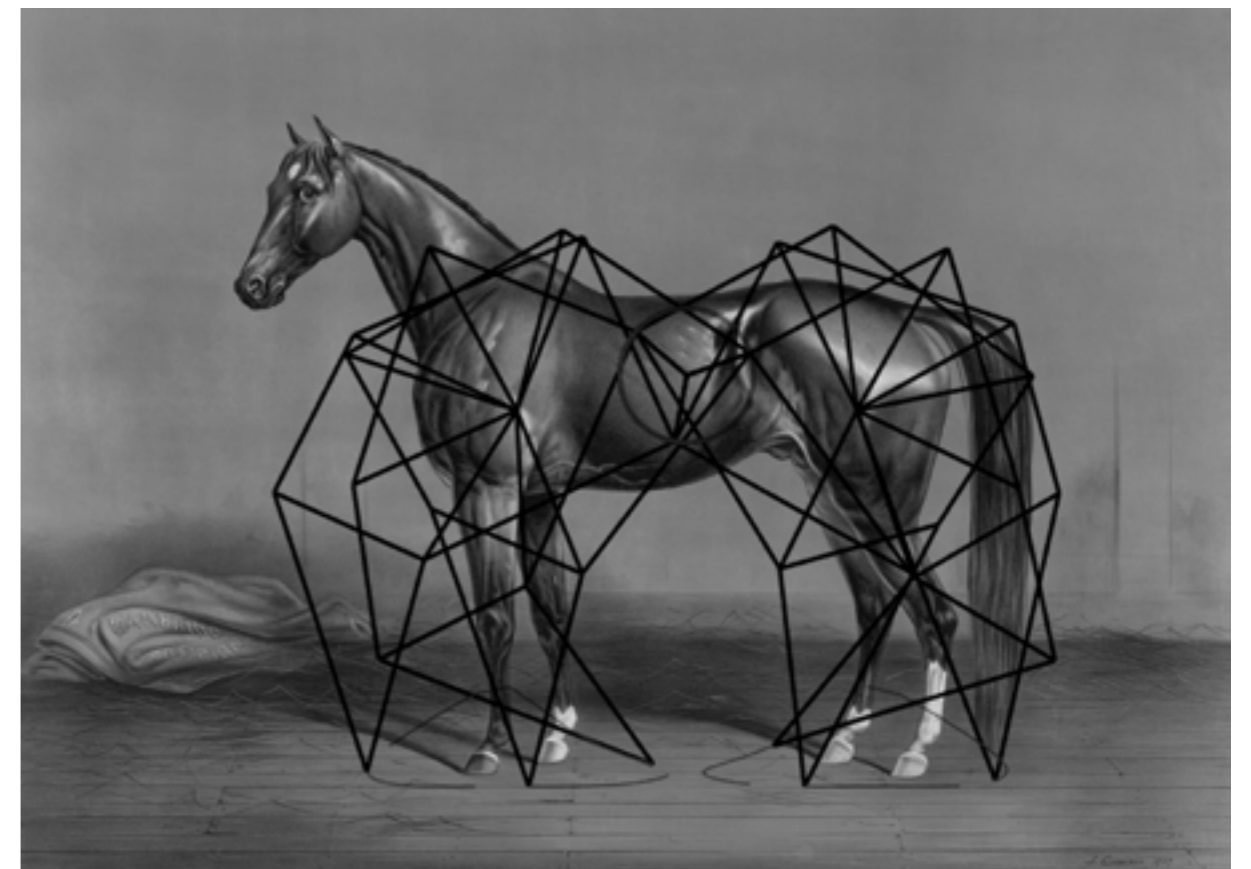
## Heirloom



## Smoke man



## Stallion by Currier & Ives



## Carla Gannis The Garden of Emoji Delights Estados Unidos | United States

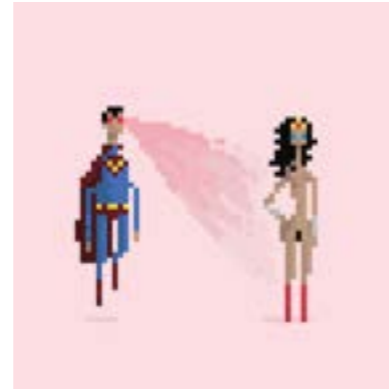
“The Garden of Earthly Delights”, o trabalho mais ambicioso de Hieronymus Bosch, está cheio de iconografias estranhas e únicas que vêm intrigando observadores há centenas de anos. Uma das intenções da minha transcrição desse trabalho foi mesclar sistemas de signos populares históricos e contemporâneos, além de diversificar e expandir o léxico Emoji através desse processo. “The Garden of Earthly Delights”, Hieronymus Bosch’s most ambitious work, is filled with a strange and unique iconography that has intrigued viewers for hundreds of years. One intention of my transcription of his work was to mash up popular historic and contemporary sign systems, and to diversify and expand the Emoji lexicon through this process.



## Dušan Čežek Pixelomics Iugoslávia | Yugoslavia

Eu quero explorar o “viral na internet”. A pixel art me interessa desde sempre e este é o meu primeiro projeto nela. Eu a juntei com um dos meus personagens favoritos de cinema e quadrinhos. Não existe um conceito profundo por trás da obra, só diversão.

**I wanted to explore the “internet viral”. Pixel art has attracted me since forever, and this is my first pixel art project. I have merged it with one of my favourite movies and comic book characters. There is no deeper concept behind it, just fun.**



## Erdal Inci Duo Jump, Lichtgrenze & Schelsisches Tor piece Turquia | Turkey

A arte de Erdal se baseia em conceitos de movimento, repetição, tempo e padrões. Ela propõe uma forma genuína de performance. Nesta série, os movimentos são transformados em padrões móveis que os tornam perpétuos através de técnicas de clonagem. Erdal’s art is based on the concepts of movement, repetition, time, and patterns. It suggests a genuine way of performance. In this series, the movements are turned into moving patterns which makes them perpetual by cloning technique.

## Duo Jump



## Lichtgrenze

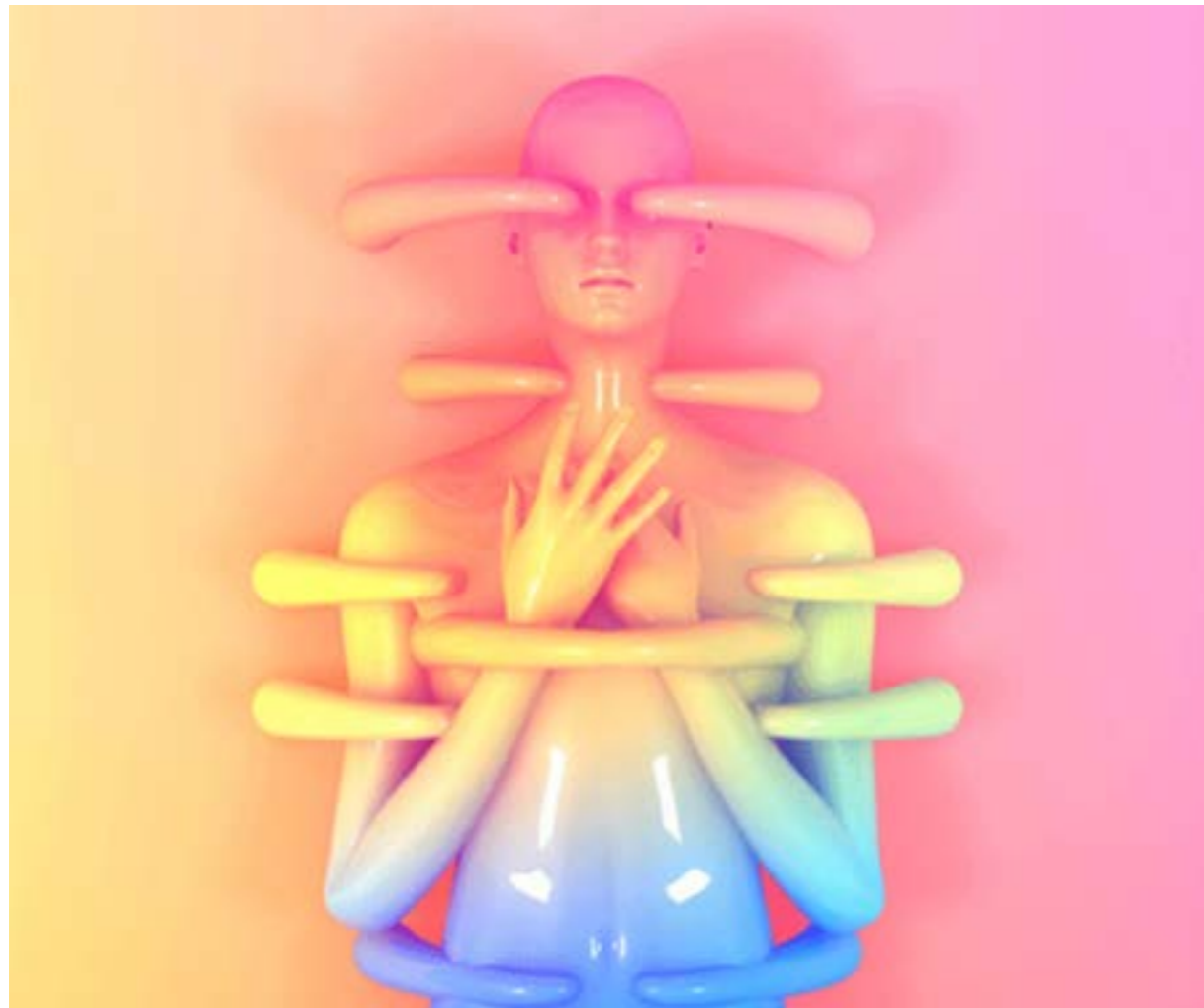


## Schelsisches Tor piece

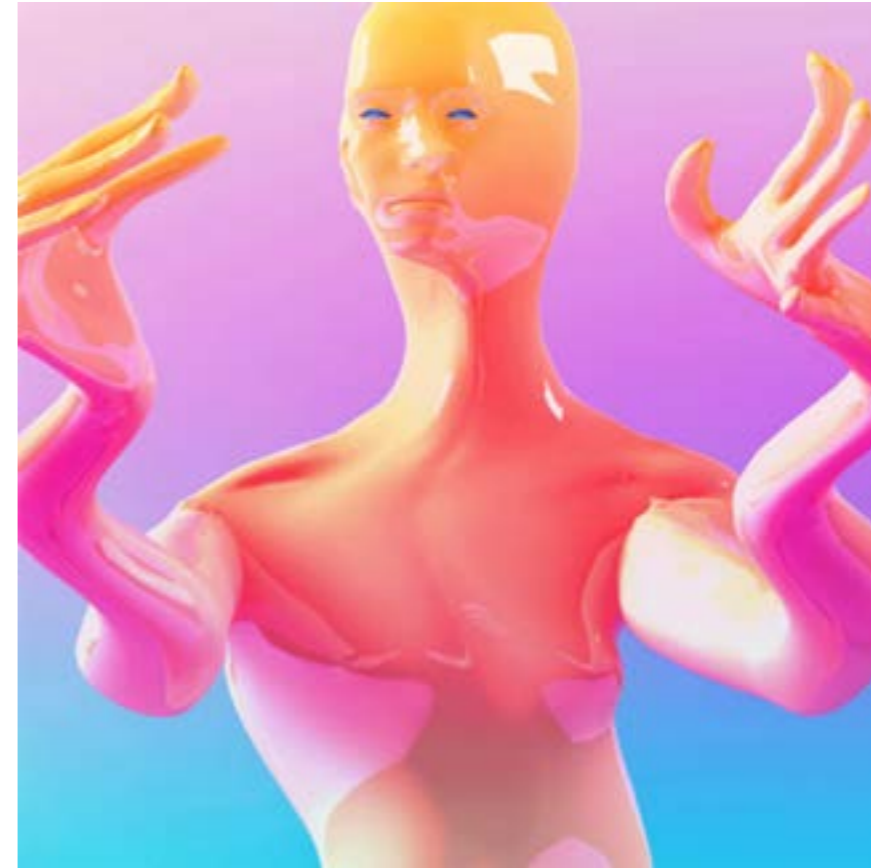


**Kyppenjanae**  
**Emptiness**  
**Seeping**  
**Through,**  
**Fine I am**  
**fine & Energy**  
**Estados**  
**Unidos |**  
**United States**

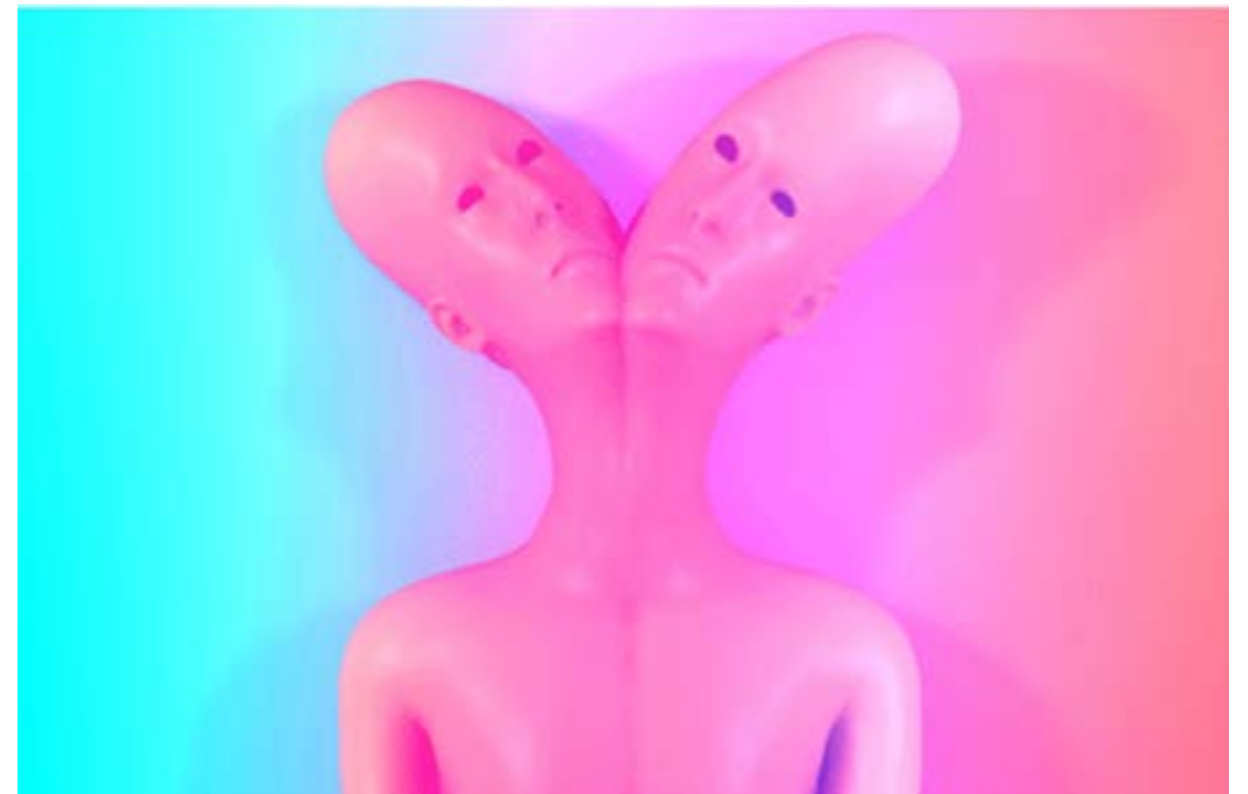
**Emptiness**  
**Seeping**  
**Through**



**Energy**



**Fine I am fine**



## Paul Robertson Creation Austrália | Australia

Aqui é onde todas as coisas nascem. Um conselho de antigos deuses juízes determina se o menino é digno de ser ele mesmo um criador. Sua mente mostra uma visão de união. **Here is where all things are born. A council of ancient god judges determine whether the boy is worthy of being a creator himself. His mind shows a vision of unity.**



## Paul Robertson Data Austrália | Australia

Máquinas construtoras sem inteligência reproduzem o genoma humano para dar forma ao ser humano perfeito. **Mindless builder machines on another plane of reality replicate the human genome to give form to the perfect human.**



## Paul Robertson Expedition Austrália | Australia

Viajar por um túnel infinito de informação num dino sauro movido a DNA. Procurar por um tesouro impossível ou uma fórmula secreta para a vida. **Travelling through an infinite tunnel of data on a DNA powered dinosaur walker. Searching for some impossible treasure or secret formula to life.**



**Rollin Leonard**  
**Body Wave**  
**Estados Unidos |**  
**United States**

**Stephen Vuillemin**  
**Jura by Qoso**  
**França |**  
**France**

“Qoso” está dançando à sua própria música. No chão, há garrafas de whisky Jura e vinho Jura (de Jura, onde Qoso e eu nascemos). Foi interessante tirar a música techno do lugar comum que é a danceteria ou casa noturna e mostrá-la sendo tocada num jantar íntimo, burguês e muito francês. “Qoso” is dancing along his own music. On the floor, there are bottles of Jura whisky and Jura wine (from Jura, where Qoso and I happen to be from). It was interesting to take techno music out of the usual cliché warehouse or club, and show it being played at an intimate, very French, bourgeois, dinner party.



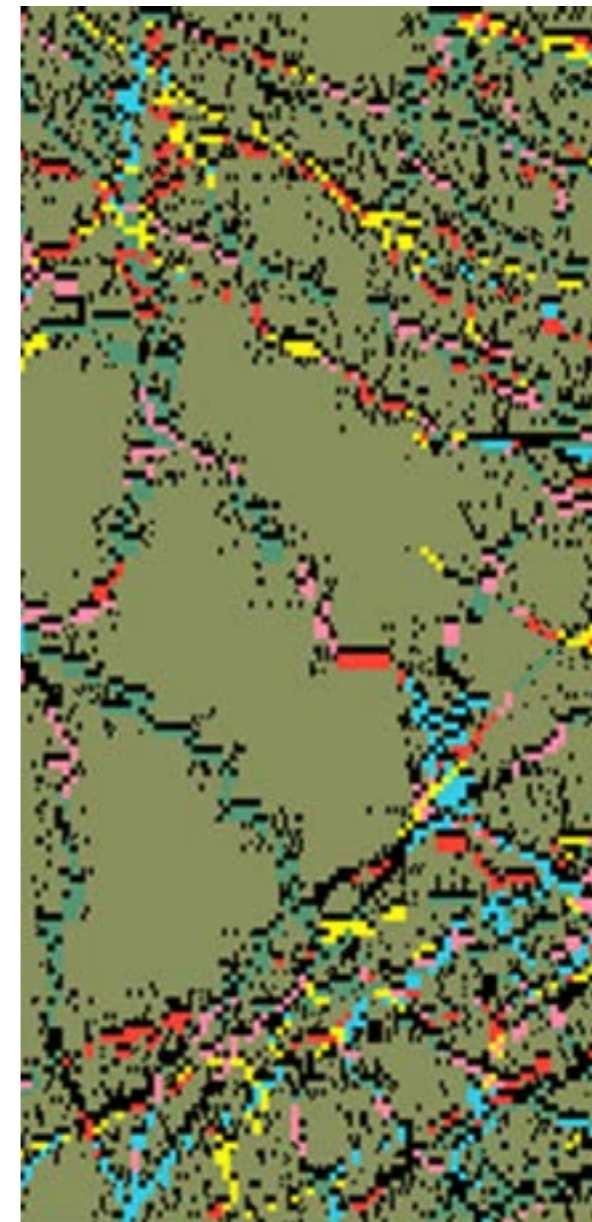
**Vicento Lodigiani** sem título **Itália |**  
**Italy**

Um espaço repartido. Formas se transformam suavemente, movendo-se numa animação fluida ininterrupta entre espaços positivos e negativos. Assim que uma figura vai para um lado, ela é engolida de volta para o outro. A atração entre os opostos (a luta eterna entre amor e ódio?). **A split environment. Shapes morph smoothly, moving with a fluid-like seamless animation between positive and negative spaces. As soon as one figure moves on one side, it gets swallowed back into the other one again. The attraction between opposites (the eternal struggle between love and hate?).**



**Yoshi Sodeoka**  
**Pollock GIFs**  
**Japão |**  
**Japan**

Estas GIFs são inspiradas na técnica de pintura dripping, de Jackson Pollock. **These GIFs are inspired by Jackson Pollock's famous drip paintings.**



**Yoshi Sodeoka**  
**Psychedelia**  
**Japão |**  
**Japan**

Na verdade, eu não sei o que dizer a respeito desta obra! É o que é... entende? **I actually don't know what to say to this one! It's what it is... you know.**



# FILE WebGL

Lançada bem mais recentemente, em 2011, a WebGL – Web Graphics Library, em português: Biblioteca de Gráficos Web, vem fomentando uma revolução na computação gráfica 2D e principalmente 3D. O que antes era pesado para rodar nos computadores, como games, e problema maior ainda para a tecnologia mobile, hoje tornou-se leve, compatível e bem mais simples de utilizar.

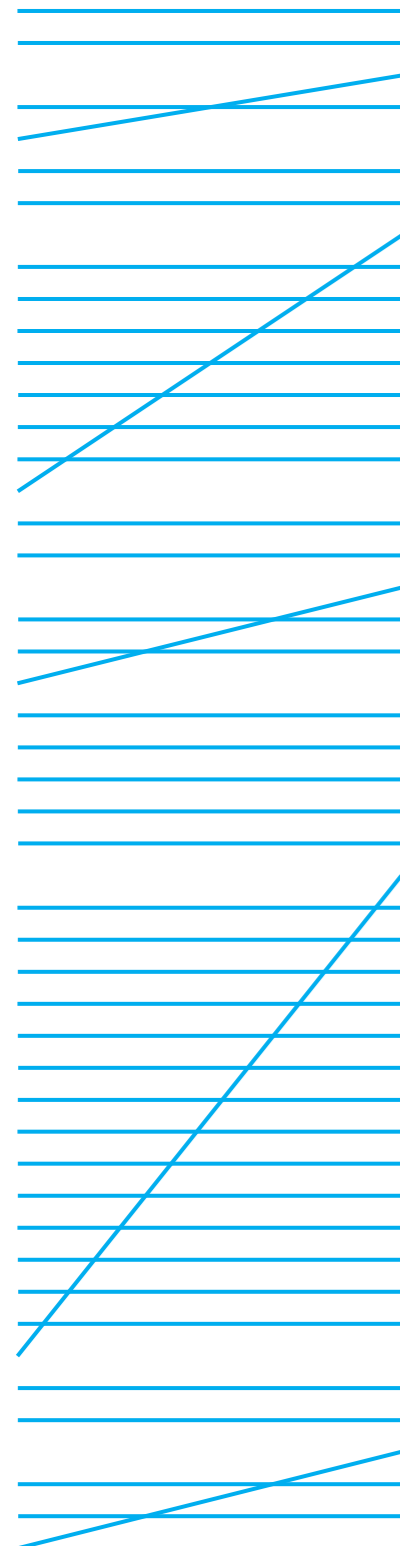
A WebGL pode ser entendida como uma animação interativa na qual o usuário comanda ações de personagens, de perspectiva, atmosfera, direção... O escopo de criação em WebGL é praticamente ilimitado e nessa curadoria apresentamos diversas possibilidades de aplicação, seja para auxiliar uma animação bastante aproximada do funcionamento do cérebro ou para interagir com a captação de imagens através de movimentos físicos.

**Maria Eugênia Mourão**  
Coordenadora do FILE WebGL

Launched much more recently, in 2011, WebGL – Web Graphics Library, has been promoting a revolution in 2D, and especially 3D, computer graphics. What was once too large to run in computers, like games, and a bigger problem for the mobile technology, has now become small, compatible, and much simpler to use.

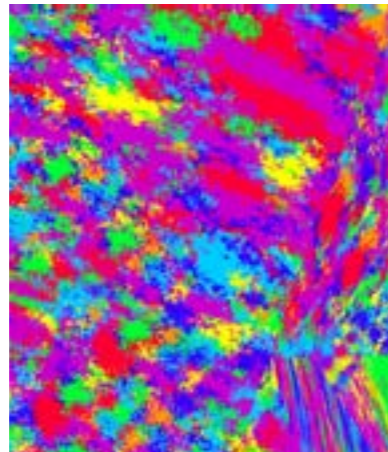
WebGL can be seen as an interactive animation in which the user commands the characters', perspective's, atmosphere's, direction's actions. The creation scope in WebGL is practically unlimited and, in this curatorship, we present several possibilities of how it can be applied, be it to assist an animation very close to the brain's functioning, or to interact with the capturing of images through physical movement.

**Maria Eugênia Mourão**  
FILE WebGL Coordinator



### Chris Shier Gifmelter Canadá | Canada

“Gifmelter” é uma ferramenta para lançar diversas imagens encontradas em uma tela de feedback distorcida. “Gifmelter” is a tool for pulling various found images into a distorted feedback canvas.



### Chris Shier Line/03 Canadá | Canada

“Line/03” continua a tratar de suavização do caminho, especialmente sua acumulação com o tempo. “Line/03” continues looking at path smoothing, specifically its accumulation over time.



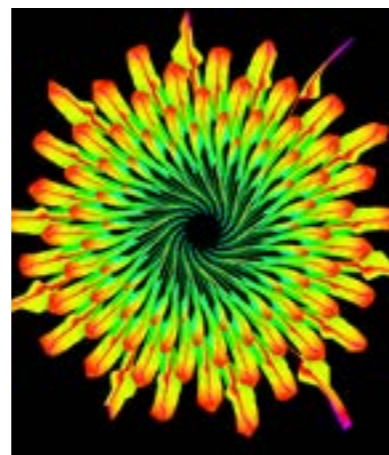
### Chris Shier Line Canadá | Canada

“Line” é um brinquedo feito para me ajudar a compreender a suavização do caminho. “Line” is a toy built to help me understand path smoothing.



### Chris Shier Line/05x05 Canadá | Canada

“Line/05x05” é um brinquedo caleidoscópico de pintura que cria padrões cristalinos de crescimento. “Line/05x05” is a kaleidoscope painting toy which creates crystalline growth patterns.



### Chris Shier 29/30i Canadá | Canada

“29/30i” é uma água-viva geométrica simples com efeitos cáusticos ocasionais. “29/30i” is a simple geometric jellyfish with occasional caustic effects.

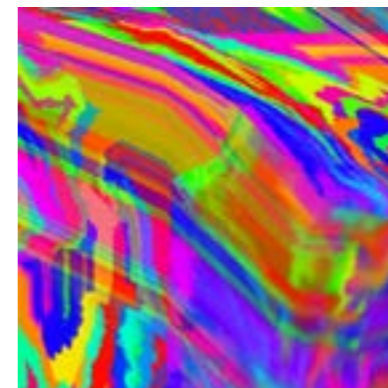


### Einar Öberg Tornado Suécia | Sweden

Muitas vezes, minha obra baseia-se em uma ideia técnica, é trabalhada e depois de muita repetição, obtém um resultado. Esse experimento usa um tubo tridimensional e desloca os vértices (pontos que definem um triângulo em 3D) no espaço com códigos. Este possui uma câmera dentro, além de deslocamento e cores baseados em Perlin noise. Often my work is based on a technical idea, spun upon and many iterations later the resulting in an output. This experiment uses a 3D tube and displace the vertices (points that defines a triangle in 3D) in space with code. This one have the camera inside and a displacement and color based on Perlin noise.

### Chris Shier SBCS/00a.06 Canadá | Canada

“SBCS/00a.06” é uma ferramenta para desenhar imagens imóveis usando uma técnica de slit-scan sobre uma superfície móvel controlada por um usuário. “SBCS/00a.06” is a tool for drawing still images using a slitscansque technique onto a moving user-controlled surface.

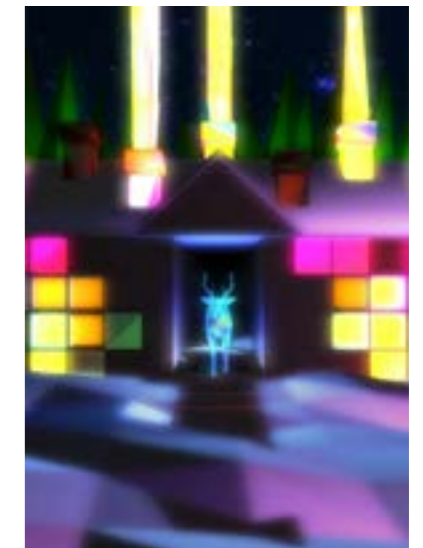


### Einar Öberg Plus & Minus Suécia | Sweden

Esse é um pequeno jogo com o qual minha filha de 6 anos, Hilda, me ajudou a treinar números básicos na matemática, adição e subtração de modo simples e divertido. Também introduzi a programação de uma maneira lúdica, mostrando o processo da ideia criativa em um jogo interativo. This is a small game that my 6-year-old daughter Hilda helped me out with to practice basic math numbers, addition and subtraction, in a fun and simple way. I also introduced programming in a playful way, showing the process of the creative idea to a playable game.

### Damien Mortini House Reino Unido | United Kingdom

“House” é um projeto paralelo para o calendário digital do advento Christmas Experiments em 2013. Inspirado pelos faróis musicais de Natal dos EUA e do Canadá, a experiência permite a você samplear sua própria música ao atirar bolas de neve na casa do Papai Noel. “House” is a side project made for the digital advent calendar Christmas Experiments in 2013. Inspired by the musical Christmas lighthouses in the U.S. and Canada, the experience let you sample your own tune by throwing lightning snowballs on Santa’s chalet.



## Einar Öberg Lathe Workshop Suécia | Sweden

Ao começar a trabalhar com esse torno virtual, você esculpirá o espaço imaginável definido por números e cálculos. Superfícies podem ser vistas como visores para um mundo calculado, pronto para ser explorado e alterado. Uma das partes principais é o uso do Perlin noise para granulação de madeira, detalhes delicados em metal ou padrões como mármore na pedra. **As you start working with this virtual lathe machine, you will carve into the imaginary space defined by numbers and calculations. Surfaces can be seen as viewports to a calculated world, ready to be explored and tweaked. A central building block is the use of Perlin noise, for wood grains, fine details in metal or marble-like patterns in the stone.**

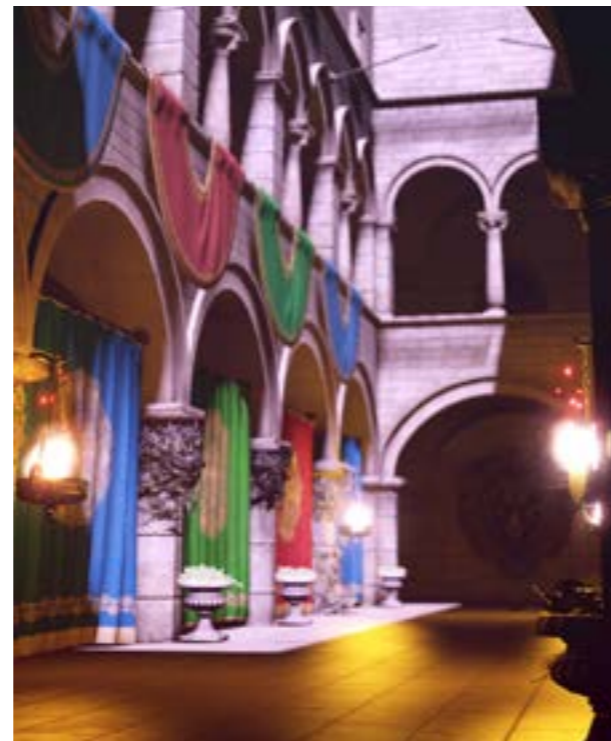


## Jon Svenonius Pearl Boy Suécia | Sweden



## Matthias Wolff Realistic Camera Demo Alemanha | Germany

“Realistic Camera Demo” instiga o usuário a explorar as estéticas dos erros produzidos por sistemas de câmera do mundo real. Artefatos de imagem como aberrações de lentes, brilho excessivo, granulação, resposta de cores não-lineares e vinhetação são gravados profundamente nos hábitos de visualização dos públicos e são necessários para a autenticidade percebida ou a plausibilidade da imagem. **The “Realistic Camera Demo” urges the user to explore the aesthetics of errors produced by real-world camera systems. Image artifacts like lens aberrations, glare, grain, nonlinear color response and vignetting are deeply engraved into the viewing habits of audiences and are necessary for the perceived authenticity or plausibility of the image.**

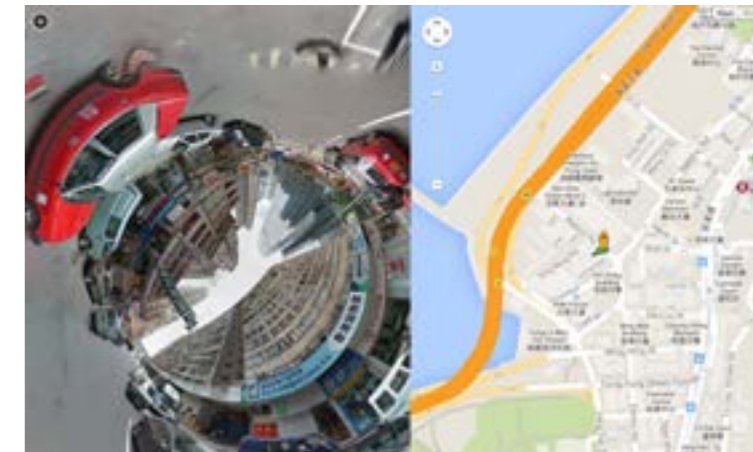


## Nicolas Jaenen Motion Pixie Bélgica | Belgium

“Motion Pixie” pode ser vista como um tipo de detecção de movimentos simples. Os pontos são colocados em profundidade com base no valor de brilho de seu pixel correspondente no stream de vídeo. Tentei fazê-la o mais interativa possível usando a webcam como entrada e acrescentando controles para mudar toda a configuração. **“Motion Pixie” can be seen as some kind of simple motion detection. The dots are placed in depth based on the brightness value of their corresponding pixel in the video stream. I tried to make it as interactive as possible by using the webcam as input and by adding controls to change the whole setup as much as possible.**



## Ryan Alexander StreetvieStereo graphic Estados Unidos | United States





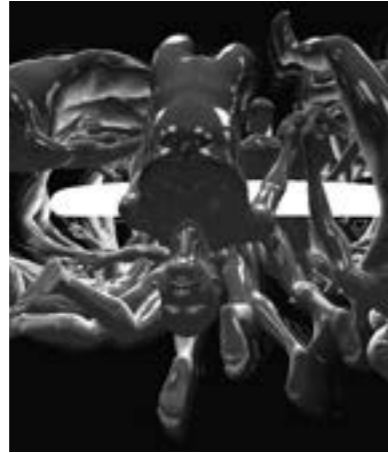
**Vince McKelvie**  
**Backflips, Body Undulation, Cartwheel, Runners, Runner Undulation, Sway & Marble**  
**Estados Unidos | United States**

Essas obras brincam com a funcionalidade/limitação de diversas plataformas de mídia social para traduzir essas decisões formatadas do digital para o físico e então fazendo o caminho de volta. **These works play with the functionality/limitations of various social media platforms to translate these formatting decisions from digital to physical and back again.**

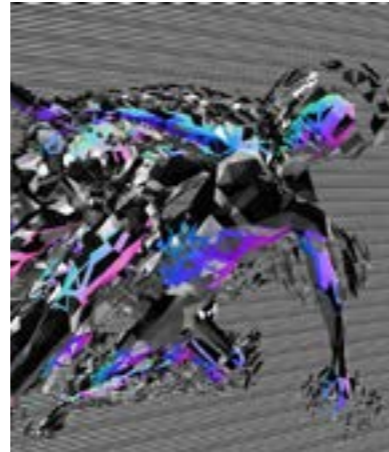
**Runners**



**Backflips**



**Body Undulation**



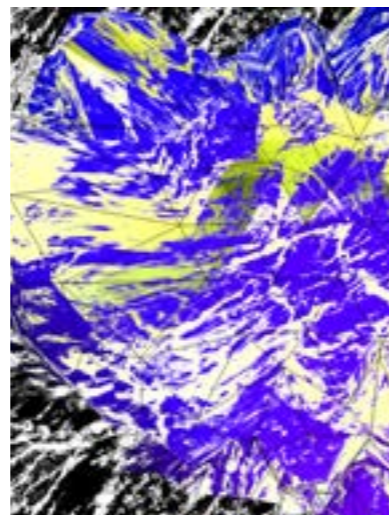
**Cartwheel**



**Runner Undulation**



**Sway**



**Marble**



**Vincent Morisset**  
**Just a Reflektor**  
**Canadá | Canada**

“Just a Reflektor” é um curta metragem interativo que explora os temas nas músicas do álbum “Reflektor” do Arcade Fire. Filmado no Haiti, a história segue uma jovem que viaja entre o mundo dela e o nosso. **“Just a Reflektor” is an interactive short film that explores the themes in Arcade Fire’s music album “Reflektor”. Filmed in Haiti, the story follows a young woman who travels between her world and our own.**



**Vincent Morisset**  
**Way to Go Canadá | Canada**

“Way to Go” é uma caminhada na floresta. É uma incrível experiência interativa, um panorama incansável, uma mistura de animação feita à mão, captura de vídeo em 360°, música, sonho e código. **“Way to Go” irá lembrá-lo de tudo que jaz diante de você, dentro de você, no prazer gostoso e repentino da descoberta. “Way to Go” is a walk in the woods. It is an astonishing interactive experience, a restless panorama, a mixture of hand-made animation, 360° video capture, music and dreaming and code. “Way to Go” will remind you of all that lies before you, within you, in the luscious, sudden pleasure of discovery.**



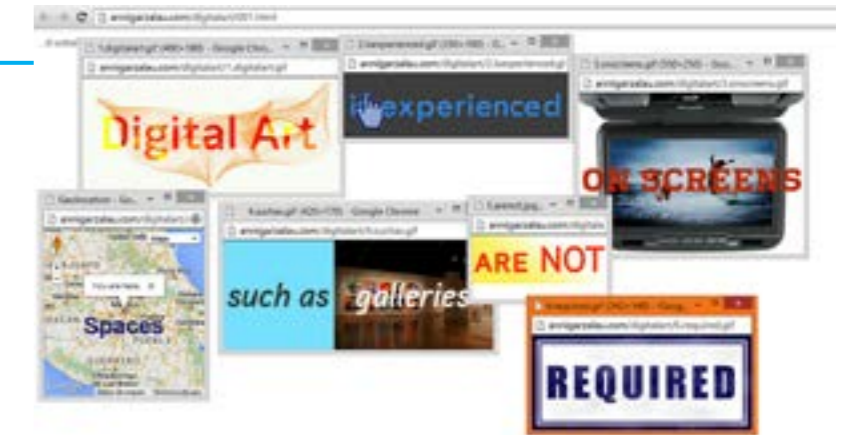
The image features a solid blue background with a series of white diagonal lines of varying thicknesses and lengths, creating a dynamic, abstract pattern. The lines generally trend from the top-left towards the bottom-right. Two text labels are positioned horizontally across the middle of the image, one on the left and one on the right.

Mídia Arte

**Media Art**

**Anni Garza  
Lau**  
**A Pragmatic  
Digital Art  
Manifesto**  
**México |  
Mexico**

Esse manifesto é um experimento prático que explora as capacidades expressivas da mídia digital através de afirmações que só podem ser verificáveis em seu próprio ambiente. **This manifesto is a practical experiment exploring the expressive capabilities of digital media through statements that can only be verifiable in their own environment.**



**Basic Bruegel:  
Valerie  
LeBlanc &  
Daniel H  
Dugas**  
**Flow: Big  
Waters**  
**Canadá |  
Canada**

“Flow: Big Waters”, um projeto de vídeo, foto e um passeio sonoro contínuos, tem como base a pesquisa conduzida nos Everglades da Flórida, lugar reconhecido como um dos maiores complexos pantanosos dos Estados Unidos. Focado na passagem do homem por esse Rio de Grama, o projeto examina a ideia de pântanos tanto como metáforas para decadência e ruína, quanto como agentes transformadores de estados físicos e espirituais. **“Flow: Big Waters”, an ongoing video, photo and soundwalk project, is based on research carried out in the Florida Everglades, recognized as one of the largest swamp complexes in the United States. Focusing on the passage of man in this River of Grass the project examines ideas of swamps as metaphors for decay and ruin, as well as transformative agents of physical and spiritual states.**



**BIARRITZZZ**  
**Possawsubawater**  
**Brasil | Brazil**

Conexões no fundo do mar entre o corpo de uma mulher e sua eterna fluidez, fragmentadas pela necessidade de programas se moverem. Corra, antes que você se afogue, presa em suas próprias redes. **Deep-sea connections between a woman body and its eternal fluidity fragmented by the necessity of programs to move. Run before you drown trapped by your own nets.**



## Chang Liu Wild Growth Estados Unidos | United States

Esse é um projeto interativo e lúdico que cria retratos computadorizados em tempo real através de uma webcam. **This is a playful interactive project which generates computational portraits in real-time through a webcam.**

## Daniel Peixoto Ferreira Join Us Brasil | Brazil

Uma “arte de capa interativa” para o single “Join Us”, da banda Venus Volts. **This is an “interactive cover art” for the single “Join Us” from the band Venus Volts.**

## Daniel Peixoto Ferreira Learn Brasil | Brazil

“Learn” é uma aplicação interativa baseada em um simples algoritmo artificial de aprendizado. As pequenas bolas azuis nascem, movem-se de acordo com os gestos feitos pelo usuário e então, morrem. Cada agente se comporta de modo independente, movendo-se por meio de um dos movimentos aprendidos, escolhido aleatoriamente.

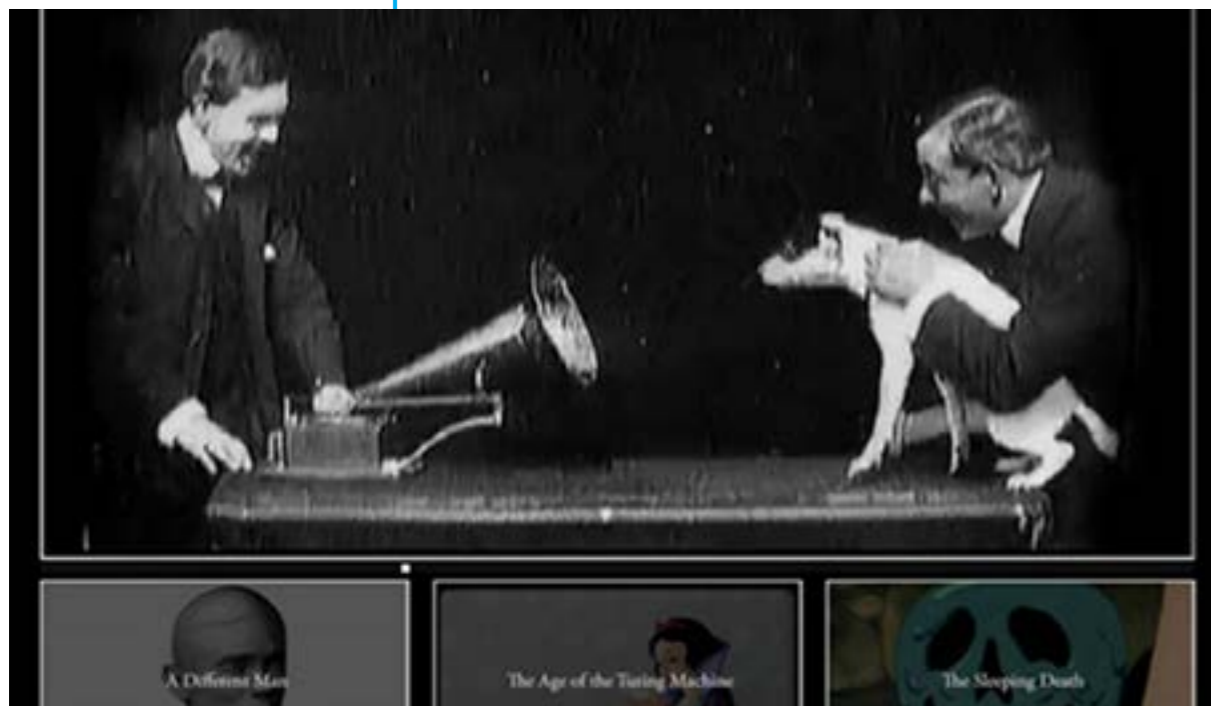
**“Learn” is an interactive application based on a simple artificial learning algorithm. The little blue balls are born; they move according to gestures defined by the user and then die. Each agent behaves independently, moving about using one of the movements learned, chosen randomly.**



## David Clark The End: Death in Seven Colours Canadá | Canada

“The End: Death in Seven Colours” é uma obra não linear de internet, feita no ambiente interativo de criação chamado Korsakow. Sete mortes são examinadas através do prisma da cultura popular em uma vasta mistura enciclopédica. O trabalho apresenta um diagrama, em “visualização explodida”, da relação de nossa cultura com a morte e o encerramento de narrativas.

“The End: Death in Seven Colours” is a non-linear internet artwork made in the interactive authoring environment Korsakow. Seven deaths are examined through the prism of popular culture in a vast, encyclopedic mash-up. The work presents an “exploded view” diagram of our culture’s relationship to death and narrative closure.



## Duda Ecos #1 Brasil | Brazil

“Ecos #1” é sobre percepções digitalmente quantificadas, a necessidade de criar existências paralelas à nossa realidade para buscar um entendimento melhor sobre nosso ambiente.

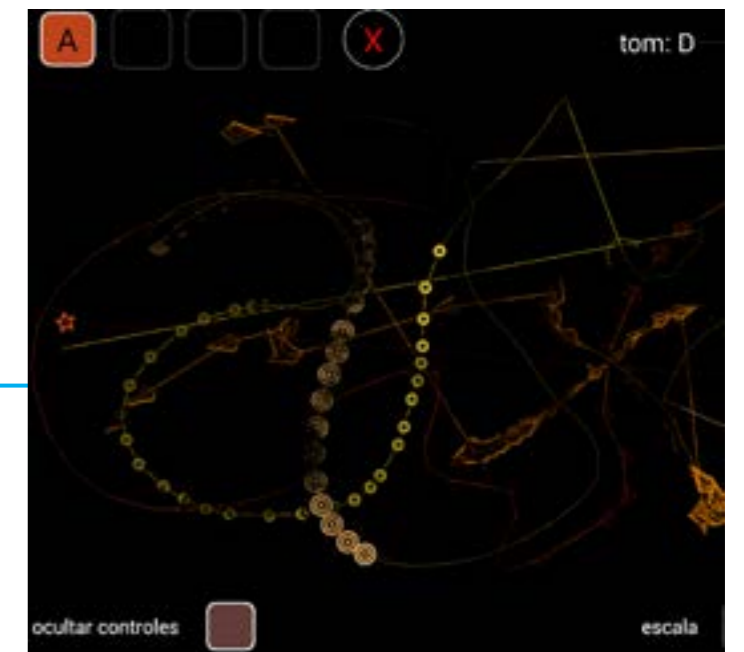
“Ecos #1” is about digitally quantified perceptions, the necessity of creating parallel existences to our reality in order to seek a better understanding of our environment.



## Enrique Franco Lizarazo D-sonus Brasil | Brazil

“D-sonus” é um aplicativo que permite que o usuário desenhe livremente em um dispositivo touch screen, uma vez que existe uma correspondência direta entre o desenho e o som resultante do gesto. Cada gesto é guardado numa memória temporária que o aplicativo fica repetindo. O usuário pode optar por 4 instrumentos/cores/formas de pincel e combiná-los adicionando ou retirando elementos.

“D-sonus” is an application that allows the user to draw freely on a touch screen device, since there is a direct correspondence between the drawing and the resulting sound of the gesture. Each gesture is stored in a temporary memory that the application is repeating. The user can choose among 4 instruments / colors / brush shapes and combine them by adding or removing elements.



**Ewa Doroszenko & Jacek Doroszenko**  
**Soundreaming**  
**Polônia | Poland**

“Soundreaming” é uma apresentação interativa na internet que traduz para linguagem visual eventos de áudio selecionados, que estão ocorrendo nas periferias da cidade. O projeto foi produzido no quadro de um Programa de Residência em Arte na Fundació AAVC Hangar em Barcelona, Espanha, em 2014. “Soundreaming” is an interactive internet presentation that translates selected audio events, taking place on the outskirts of the city, to the visual language. The project has been produced in a frame of an Art Residency Program at Fundació AAVC Hangar in Barcelona, Spain, 2014.

**Georgia Panagiotidou & Anne Pasanen**  
**Kalevala Book**  
**Visualisation**  
**Finlândia | Finland**

Esse trabalho é parte de uma série de pequenas expressões tentando dissecar o conteúdo do Kalevala nas dualidades que ele expressa. A visualização mostra a batalha mitológica entre o bem e o mal após coletar no texto completo do livro palavras que representam em conformidade valores bons ou ruins. **This work is part of a series of small expressions trying to dissect the Kalevala contents into the dualities it expresses. The visualization shows the mythological battle between good and evil after sampling the whole text from the book for words that represent good or evil values accordingly.**



**Hidenori Watanabe**  
**Laboratory,**  
**Tokyo Metropolitan**  
**University, The**  
**Asahi Shimbun**  
**Company & Tokyo**  
**Metropolitan**  
**Archives**  
**The Tokyo**  
**Olympic**  
**Archive 1964-**  
**2020**  
**Japão | Japan**

“The Tokyo Olympic 1964-2020 Archive” é um arquivo digital 3D com mais de 5 mil fotografias dos Jogos Olímpicos de Tóquio em 1964, além de outros materiais até os Jogos Olímpicos de Tóquio de 2020. Todas as imagens são mostradas como camadas 3D em modelos de construção e topografia do Google Earth. “The Tokyo Olympic 1964-2020 Archive” is a 3-D digital archive of more than 5000 photographs of the Tokyo Olympic Games in 1964, and other materials until Tokyo Olympic Games in 2020. All pictures are shown as 3-D overlays on building models and topography of Google Earth.



## Iono Allen Butchery França | France

“Butchery” é um machinima feito no Second Life sobre a I Guerra Mundial: 9 milhões de mortos, 8 milhões de inválidos. “Butchery” is a machinima made in Second Life about the World War I: 9 millions dead, 8 millions disabled.



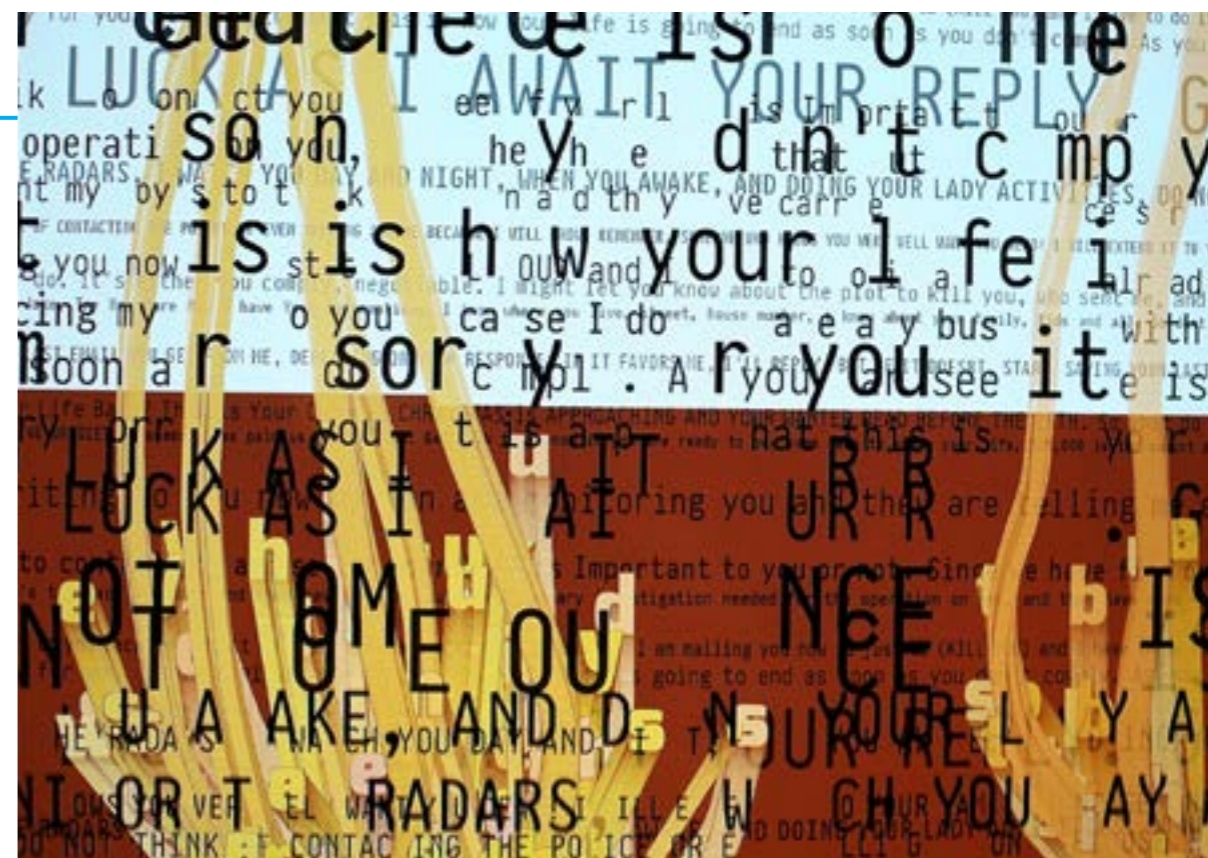
## IP Yuk-Yiu Clouds Fall Hong Kong

“Clouds Fall” hackeia e retribui materiais da franquia de vídeo games Call of Duty, desenterrando poéticas e fantasmas ocultos ao criar paralelos evocativos através de um tipo misterioso de observação e navegação nas paisagens virtuais encontradas. “Clouds Fall” hacks and reworks materials from the video game franchise Call of Duty, unearthing hidden ghosts and poetics while creating evocative parallels through a kind of uncanny observation and navigation in the found virtual landscapes.



## Jason Edward Lewis Vital to the General Public Welfare (The PoEMM Cycle) Canadá | Canada

“Vital to the General Public Welfare (The PoEMM Cycle)” é uma série de obras-texto interativas de multitoque sobre perceber sentido em conversas loucas e conversas de criança, os significados de diferentes tons de roxo, os dilemas de ser um garoto Cherokee adotado por anglo-saxões e crescer no interior montanhoso do norte da Califórnia e a importância de chamar um sundae de sundae. “Vital to the General Public Welfare (The PoEMM Cycle)” is a series of interactive multi-touch text-works about making sense of crazy talk & kid talk, the meanings of different shades of purple, the conundrums of being a Cherokee boy adopted by Anglos and raised in northern California mountain country, and the importance of calling a sundae a sundae.



## Jason Nelson The Required Field Austrália | Australia

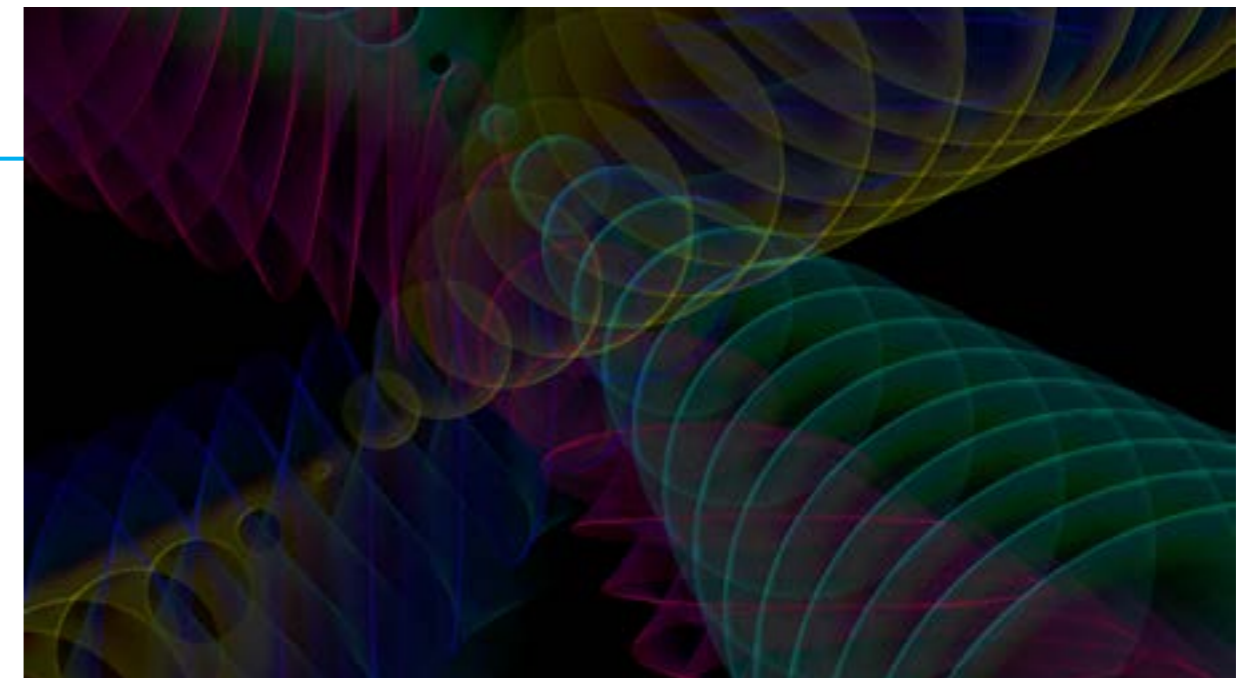
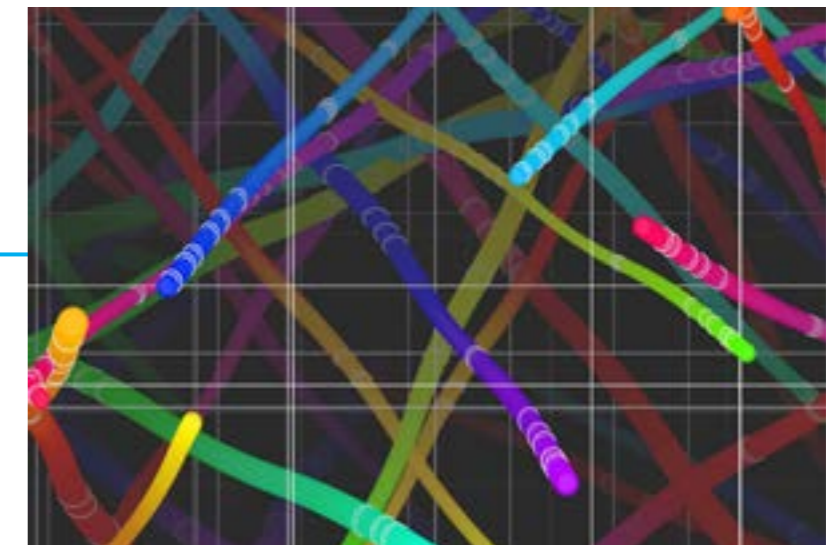
“The Required Field” é um extenso poema digital interativo que explora o impacto de documentos políticos, formas burocráticas e a enxurrada de aplicações em nossas vidas e nossa cultura diária. Usando 20 documentos corporativos e governamentais encontrados e remixados, o trabalho traduz poeticamente as formas excessivamente complexas e confusas. “The Required Field” is an expansive interactive digital poem exploring the impact of policy documents, bureaucratic forms and the river of applications on our lives and our daily culture. Using twenty found and remixed government and corporate documents, the work poetically translates those overly complex and confusing forms.

## Jean-Michel Rolland Biosphere França | France

“Biosphere” é uma animação audiovisual generativa, onde formas biológicas vivem e morrem enquanto geram notas musicais que refletem seu processo vital. Os quadros sucedem ao infinito e nunca se repetem. “Biosphere” is a generative audiovisual animation, where biological shapes live and die while generating music notes that reflect their vital process. The tableaux succeed to infinity and never repeat themselves.

## Jean-Michel Rolland The Endless Journey França | France

“The Endless Journey” é uma animação audiovisual generativa concebida com movimentos aleatórios que evolui infinitamente sem se repetir. O som é gerado por quatro osciladores cujas frequências estão ligadas diretamente às quatro séries de elipses que compõem a imagem. “The Endless Journey” is a generative audiovisual animation conceived with random movements that evolves endlessly without repeating itself. The sound is created by four oscillators whose frequencies are directly linked to the four series of ellipses that compose the image.





## Jenny Lin Replay: A Memory Game Canadá | Canada

“Replay: A Memory Game” é um jogo em flash, em primeira pessoa, inspirado em um acidente de trânsito que me aconteceu quando ia de bicicleta ao trabalho. O jogador pode navegar através de várias cenas para examinar objetos e ambientes que se baseiam em lembranças do período logo após meu acidente. A navegação resultante, através de 40 possíveis páginas em HTML ligadas entre si, forma uma narrativa solta com base em imagens.

“Replay: A Memory Game” is a first-person flash game based on a traffic accident while cycling to work. The player can navigate through various scenes to examine objects and environments that are based on memories of the period shortly after my accident. The resulting navigation through 40 possible linked HTML pages forms a loose, image-based narrative.

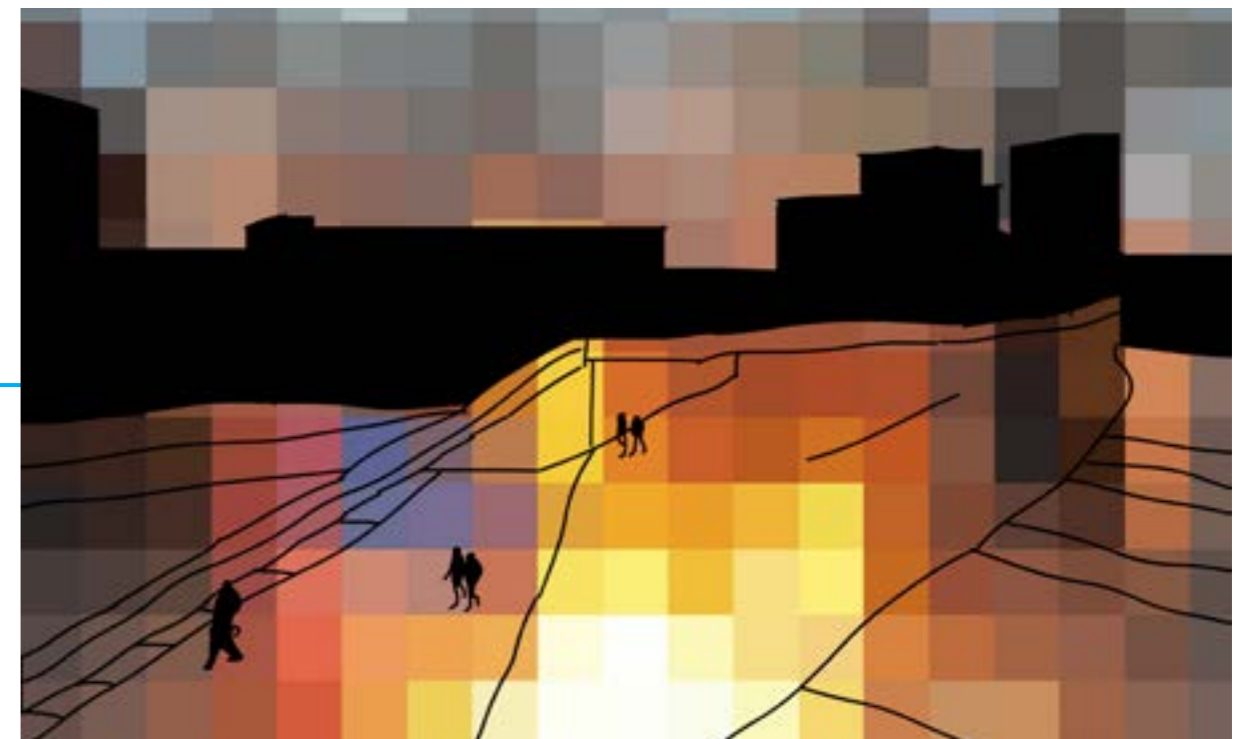
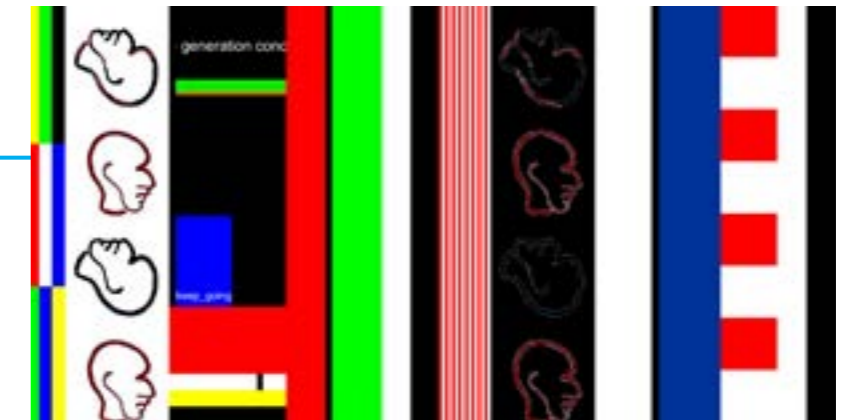
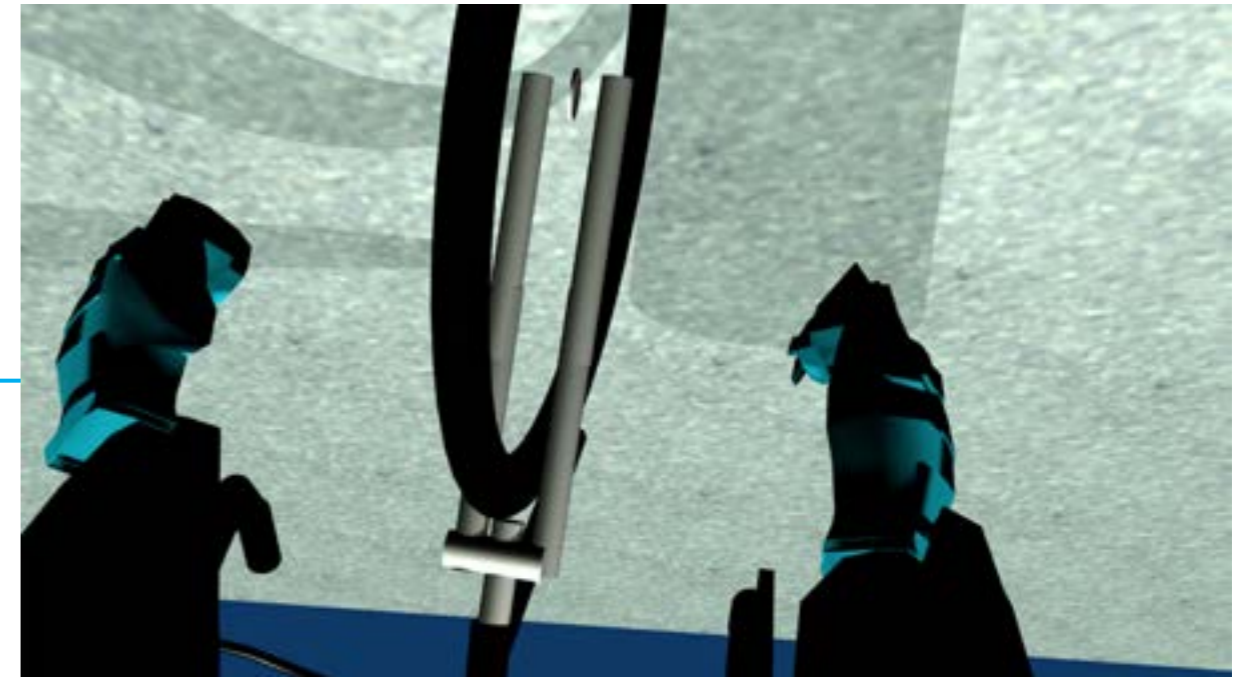
## Jody Zellen Time Jitters Estados Unidos | United States

“Time Jitters” é um aplicativo para iPhone/iPad onde cliques animados, ligados a sons aleatórios, podem ser redimensionados e reposicionados criando uma colagem de elementos visuais e sonoros sobrepostos.

“Time Jitters” is an iPhone/iPad app where animated clips, connected to random sounds can be scaled and repositioned creating a collage of overlapping visual and sonic elements.

## Jtwine UltraHyper Drone Estados Unidos | United States

“UltraHyperDrone” é um remix audiovisual interativo de tela dividida feito em navegador, e um jogo de composição de cores que usa animações e obras da web feitas por jtwine.com. Ele fala sobre as crueldades da guerra, o aquecimento global, a anarquia e o consumismo capitalista. “UltraHyperDrone” is a browser based interactive split-screen audiovisual remix and color-composition-game using web-works and animations by jtwine.com. It comments on the cruelties of wars, global warming, anarchy and on the capitalistic-prosumeristic.



## Justin Lincoln The Stroboscope Estados Unidos | United States

Abstração violenta. Uma homenagem aos filmes estruturalistas de Paul Sharits. Som produzido com o Little Bits/Korg Synth Kit. As cores são geradas a partir de um feed de imagens da plataforma Tumblr e manipuladas com a linguagem de programação Processing. **Violent abstraction. An homage to the structuralist films of Paul Sharits. Sound produced with Little Bits/Korg Synth Kit. The colors are generated from a feed of images in the blogging platform Tumblr and manipulated in the programming language Processing.**

## Les Riches Douaniers: Gilles Richard & Fabrice Zoll Tableau Sisyphéen (Sisyphean Picture) França | France

Um personagem corre atrás do contorno de um avião que gira em círculos, com algumas variações, sobre a pista de pouso. A música repetitiva e pontuada entoa a corrida do herói. É uma imagem dinâmica onde o nonsense da ação alarmante destrói toda a história e nos questiona sobre o sentido da vida. **A character is running behind an outline plane that goes round in circles, with some variations, on the tarmac. The repetitive and punctuated music chants the running of the hero. This is a dynamic picture, where the nonsense of the alarming action destroys the entire story, and questions us about the sense of the life.**

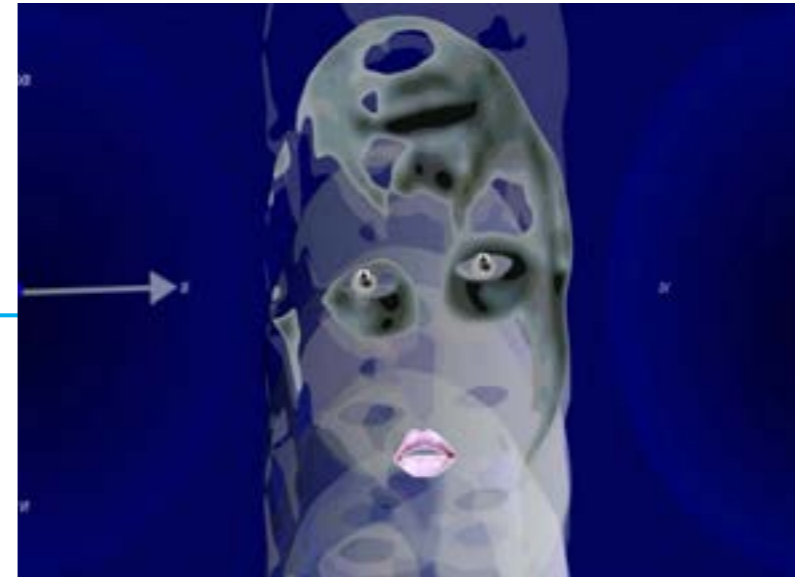
## Livia Mateias Strings Romênia | Romania

Dando zoom em um fragmento de possibilidades infinitas, "Strings" é uma composição audiovisual que flui além da matéria, da percepção e do tempo. Vibrando e transmitindo no mistério do tecido do cosmos, ela leva a uma abordagem contemplativa. **Zooming into a fragment of infinite possibilities, "Strings" is an audio-visual composition, flowing beyond matter, perception and time. Vibrating and streaming into the mystery of the fabric of cosmos, it leads to a contemplative approach.**



# Luigia Cardarelli Imagined Time Itália | Italy

Quando o fluxo de sonhos e desejos através do tempo é uma imaginação clara e lúcida. **When the flow of dreams and desires through time is a vivid and lucid imagination.**



# Luigia Cardarelli Landscape Itália | Italy

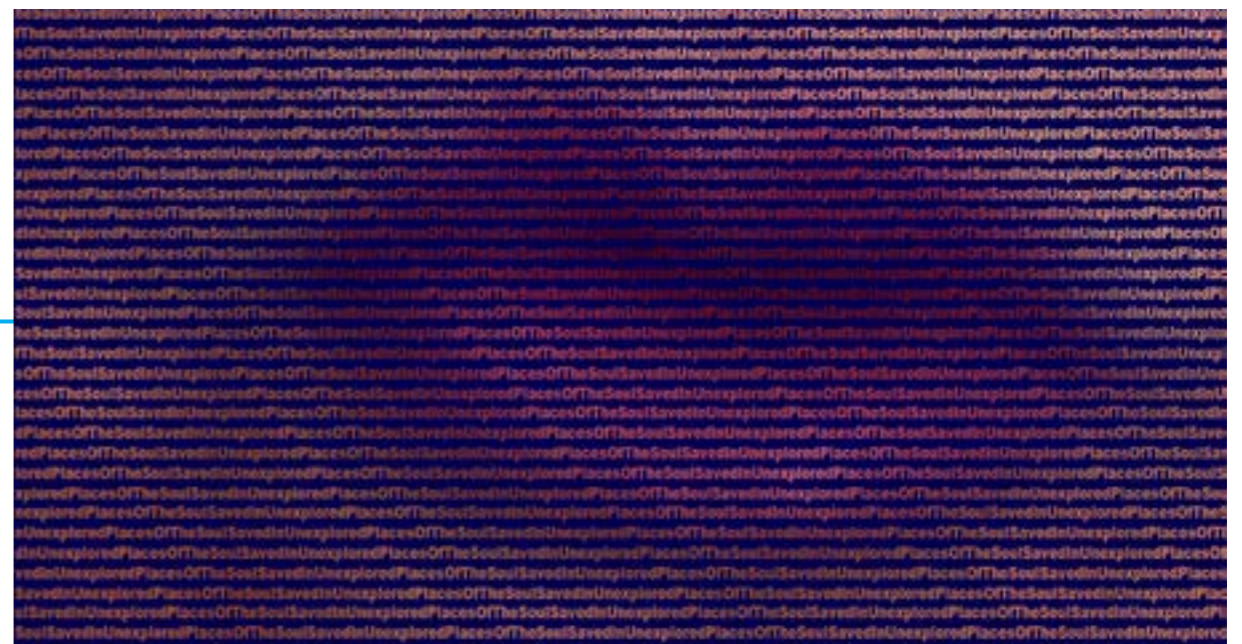
Pensamentos de luz... caminham tremendo... vislumbrando a morte. **Thoughts of light... they wander trembling... glimpsing death.**



# Luigia Cardarelli The Unspoken Words Itália | Italy

Videopoema no qual o texto se torna uma imagem e a imagem é texto. Cada quadro da animação foi produzido através da linguagem da Web: HTML, CSS e SVG.

**Video-poem in which the text becomes an image and the image is text. Each frame of the animation was produced by means of the language of the Web: HTML, CSS, SVG.**



Luis  
Hernandez-  
Galván

This place you  
see is about to  
be no more...

Singapura |  
Singapore

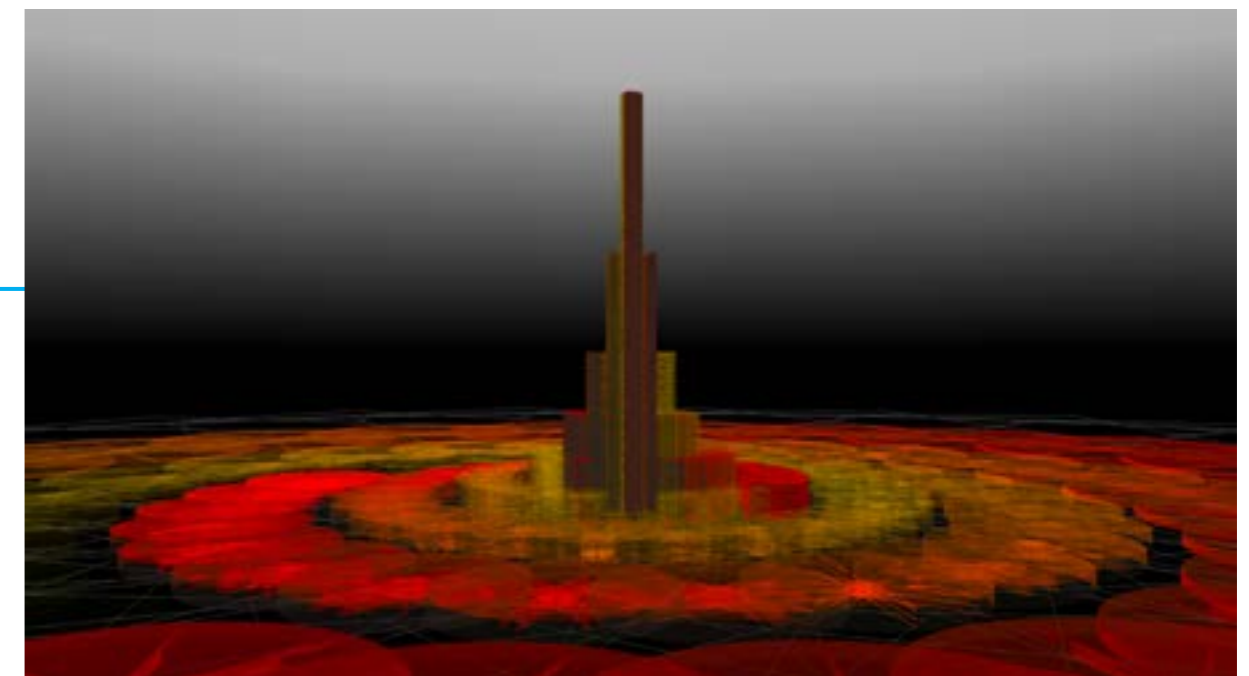
Esse projeto deriva de uma série de reflexões muito pessoais sobre habitação pública e sua topologia como uma manifestação do biopoder. Ele também reflete na ideia de táticas e estratégias conforme descrito por De Certeau e seu ciclo infinito de feedback. **This project stems from a series of very personal reflections on public housing and their topology as a manifestation of biopower. It also reflects on the idea of tactics and strategies as described by De Certeau and their infinite feedback loop.**



Michael Takeo  
Magruder  
Data\_Plex  
(Babel)

Reino Unido  
| United  
Kingdom

“Data\_Plex (Babel)” é um reino virtual que é gerado e evolui a partir de redes de mídia social. A obra é criada por capturas de hora em hora dos 10 tópicos mais populares do mundo na plataforma social Twitter. **“Data\_Plex (Babel)” is a virtual realm that is generated from and evolves with online social media networks. The artwork is created from hourly captures of the top ten topics currently trending worldwide on the social networking platform Twitter.**



Rachel Simone  
Weil, Torley  
& Nathalie  
Lawhead

Monkey  
Fortunetell

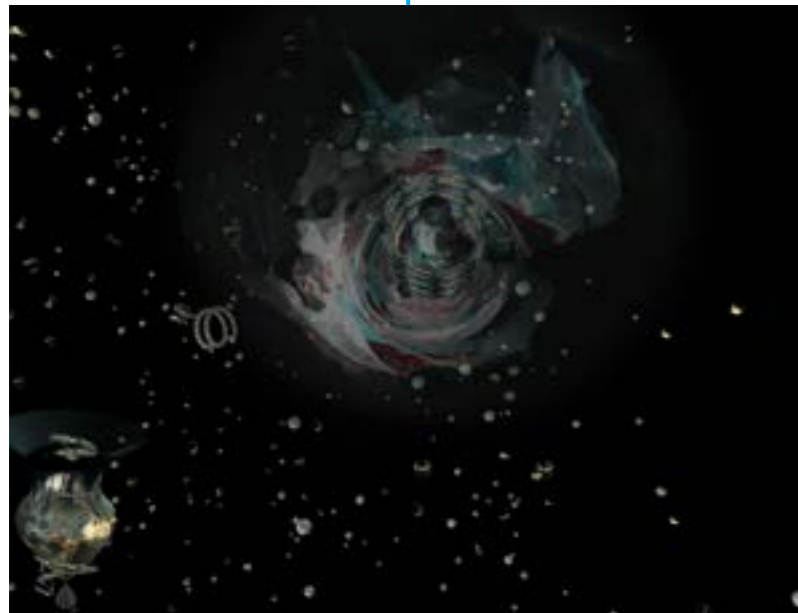
Estados  
Unidos |  
United States

“Monkey Fortunetell” é um jogo de adivinhação de glitch art para a era digital. Símbolos místicos são substituídos por unicode, macacos têm respostas imediatas para seu destino e um macaco dançarino saltita em um ambiente elétrico de drum'n'bass. **“Monkey Fortunetell” is a glitch art divination game for the digital age. Mystical symbols are replaced with unicode, monkeys readily hold the answers to your fate, and a monkey dancer jumps around in an electric drum'n'base environment.**



## Paganmusak Rotational Chaos Itália | Italy

“Rotational Chaos” é uma obra de audiovisual que explora a relação entre imagens e sons, em particular através da relação entre as formas de sólidos de revolução e os sons de geradores caóticos. “Rotational Chaos” is an audiovisual work that explores the relationship between images and sounds, in particular through the relationship of the forms of solids of revolution and the sounds of chaotic generators.

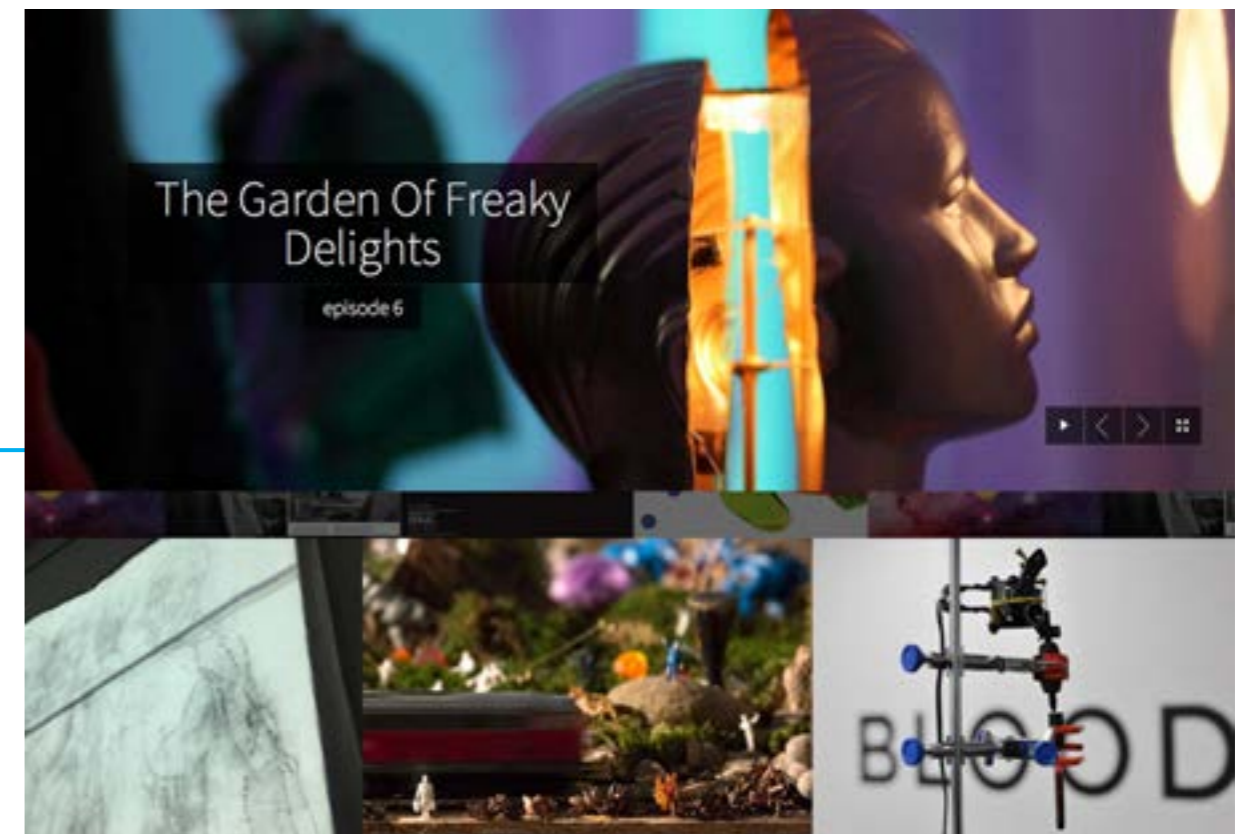


## reVoltaire Kinema Ikon: Serial / Season One Romênia | Romania

“Kinema Ikon: Serial” é um projeto contínuo curado por Calin Man com o grupo Kinema Ikon no Art Museum Arad. O projeto contém 10 mostras pessoais transformadas em 10 curtas experimentais. “Kinema Ikon: Serial” is an ongoing project curated by Calin Man with the Kinema Ikon group at the Art Museum Arad. The project contains ten personal exhibitions transformed in ten short experimental films.

## Roberto Stelzer Poesia 3D Brasil | Brazil

O livro “Poesia 3D” é o resultado de uma pesquisa de materialização da palavra na construção do sentido estético e poético. O processo de impressão em 3D acrescentou irregularidades aleatórias na textura das superfícies e a não precisão das formas ressalta a adaptação humana à tecnologia. Neste livro, as imperfeições são muito bem recebidas e exaltadas, aproximando o eu real do eu digital, inseparáveis de hoje em diante. The book “Poesia 3D” is the result of a piece of research on how the word materialises in the building of an aesthetic and poetic meaning. The 3D printing process added random unevenness on the surface textures, and the non precision of the forms highlights the human adaptation to technology. In this book, imperfections are very well received and praised, which brings the digital I closer to the real I, from now on inseparable.



Ryota  
Matsumoto

**The High  
Overdrive and  
its Undefinable  
Consequence,  
The Indistinct  
Notion of  
an Object  
Trajectory &  
Voided by the  
False Vows of  
Time** **Japão |  
Japan**

As obras de Ryota Matsumoto desenvolvem e demonstram o processo híbrido e com múltiplas camadas onde uma escala variável, a justaposição de diferentes formas e tons/texturas entrelaçados são aplicados para refletir as condições espaciais de nossos ambientes urbanos, naturais e ecológicos em constante evolução. Elas são criadas para servir como catalisador para definir mudanças especulativas e as nossas noções de cidades e infraestruturas.

The artworks of Ryota Matsumoto develop and demonstrate the hybrid/multi-layered process, where varying scale, juxtaposition of different forms and intertwined textures/tones are applied to reflect the spatial conditions of our ever-evolving urban, natural and ecological environments. They are created to act as the catalyst for defining speculative changes in our notions of cities and infrastructures.

**The Indistinct Notion of an  
Object Trajectory**



**Voided by the False Vows  
of Time**



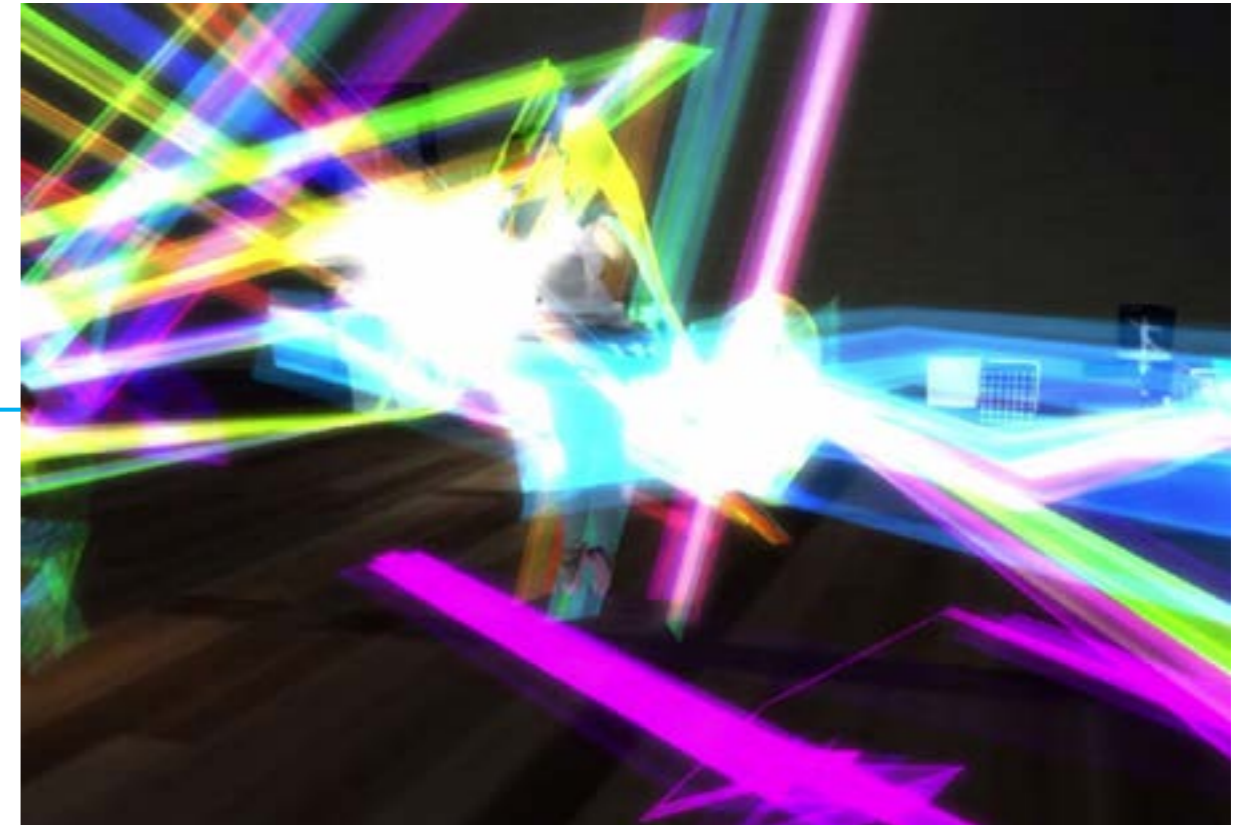
**The High Overdrive and its  
Undefinable Consequence**



**Second Front:  
Patrick Lichty,  
Liz Solo, Bibbe  
Hansen, Yael  
Gilks, Doug  
Jarvis & Scott  
Kildall**

**Red Dog for  
Freddie Herko**  
Estados  
Unidos |  
United States

“Red Dog for Freddie Herko” é uma performance do Second Front que consiste em uma mistura de fragmentos de um texto original de Al Hansen com o mesmo nome com elementos da vida do amigo de Hansen e estrela de Warhol, Fred Herko. Foi criada em homenagem ao lendário dançarino, para a celebração de aniversário de 50 anos de Gerard Forde da vida de Herko. **“Red Dog for Freddie Herko” is a Second Front performance consisting of a mix of fragments of an original Al Hansen text of the same name, and elements of the life of Hansen’s friend and Warhol Superstar, Fred Herko. It was created in celebration of the legendary dancer for Gerard Forde’s 50th Anniversary celebration of Herko’s life.**



**Will Luers  
Phantom  
Agents**  
Estados  
Unidos |  
United States

“Phantom Agents” é uma ficção episódica que, por meio de programação, teve uma narração sequencial com seleções aleatórias de texto e imagem para produzir o efeito de variabilidade e aleatoriedade, juntamente ou como contraponto à sequência narrativa. **“Phantom Agents” is an episodic fiction that programmatically weaves sequential narration with random selections of text and image in order to produce the effect of variability and randomness alongside or as counterpoint to narrative sequencing.**



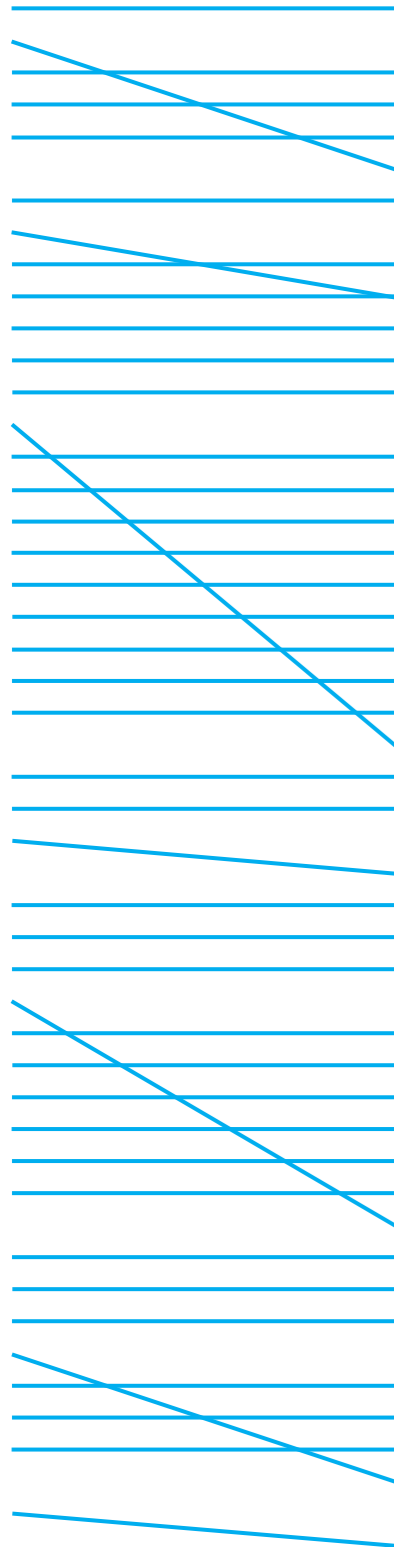
An abstract graphic featuring a solid blue background. Numerous white lines of varying thickness and orientation radiate from a central point on the left side, extending towards the right. The lines are mostly straight but some show slight curves. Two text labels are positioned horizontally in the lower half of the image. The label on the left is in Portuguese, and the label on the right is in English. Both labels are in a bold, black, sans-serif font.

**Hipersônica**

**Hypersonica**



## Screening



## Alejandro Casales Adsem Varien México | Mexico

“Adsem Varien” é o resultado de um conjunto de possibilidades que podem ser formadas com diferentes qualidades de pontos e linhas em .js, combinadas a uma composição eletroacústica de sons em decomposição e síntese. “Adsem Varien” is the outcome from a set of possibilities that can be formed with different qualities of points and lines in .js combined with an electroacoustic composition of decomposition and synthesis sounds.



## Alexandra Dementieva Piano Insight Bélgica | Belgium

Em “Piano Insight”, a artista explora a arquitetura da acústica inserindo um dispositivo de gravação visual nos corpos de diferentes instrumentos musicais. In “Piano Insight” the artist explores the architecture of the acoustics by inserting a visual recording device into the bodies of different musical instruments.

## Antonio Mazzotti I have not seen you on the jumbotrons at TimeSSquare Itália | Italy

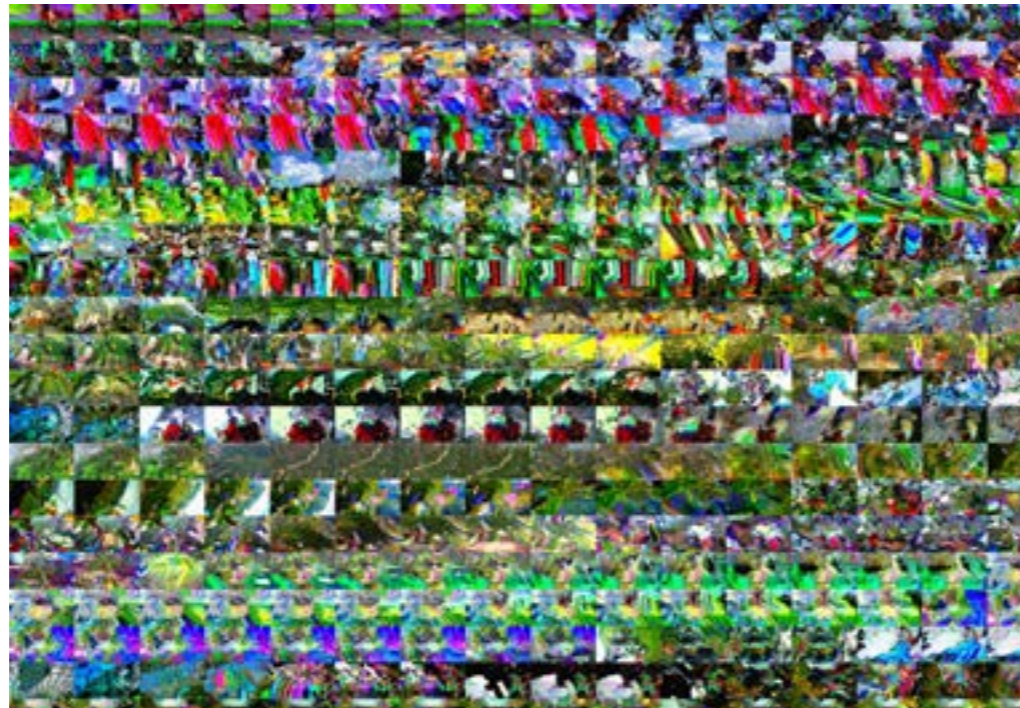
“I have not seen you on the jumbotrons at TimeSSquare” foi concebido como um estudo para os modelos computacionais para produzir resultados musicalmente significativos. Usando Computer-Aided Algorithm Composition (composição algorítmica auxiliada por computador), o artista reconfigura e explora as qualidades generativas do erro inesperado. “I have not seen you on the jumbotrons at TimeSSquare” was conceived as a study for the computational models to produce musically meaningful results. Using the Computer-Aided Algorithm Composition, the artist reconfigures and exploits the generative qualities of the unforeseen error.



## AV3EZ: André Victor & Bruno Bez Gangorra 2.0 Brasil | Brazil

“Gangorra” desconstrói a trajetória de Nicola Martinez, um respeitado alpinista e base jumper adepto do wingsuit. A narrativa de dois de seus voos, um em São Paulo e outro na Suíça, busca encontrar o vórtice entre esportes radicais e experiência sensorial de música eletrônica e artes visuais.

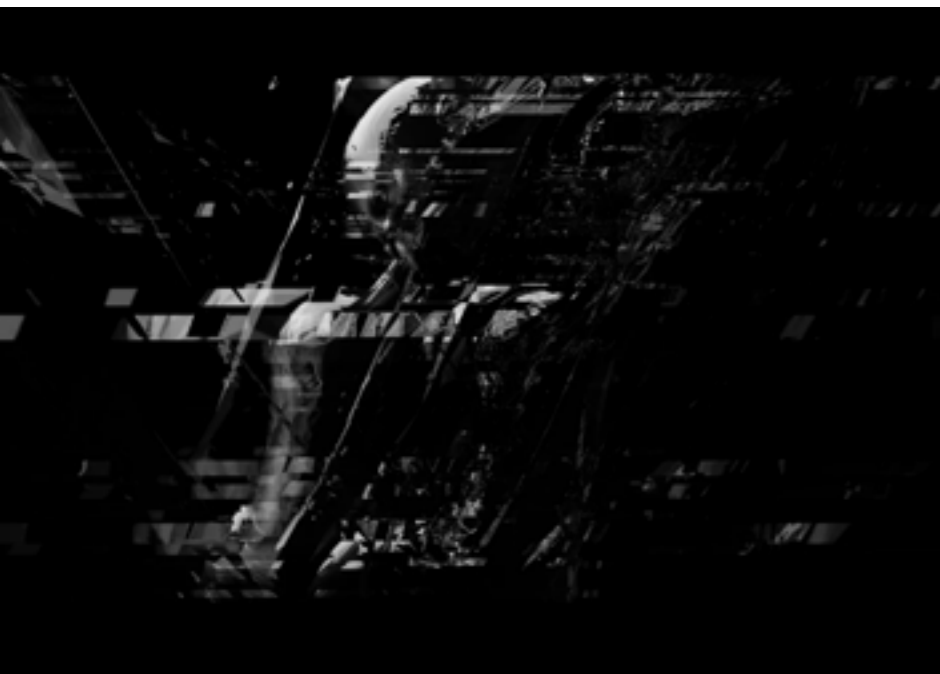
“Gangorra” deconstructs the trajectory of Nicola Martinez, a respected climber and base jumper adept to wingsuit. The narrative of two of his flights, one in São Paulo and another in Switzerland, seek to find the vortex between radical sports and sensory experimentation of electronic music and visual arts.



## AVOIDANT & Márcio Paranhos AVOIDANT, Black Curtains Portugal

AVOIDANT é o alter ego de Nelson P. Ferreira, um artista sonoro que apresenta uma obra conectada essencialmente com paisagens sonoras ambientes. A performance visual criada por Márcio Paranhos materializa essas lembranças e experiências sensoriais fundamentais.

AVOIDANT is the alter ego of Nelson P. Ferreira, a sound artist that presents a work connected essentially with ambient soundscapes. The visual performance created by Márcio Paranhos materializes those recollections and elementary sensory experiences.



## Coletivo Madeirista: Joesez Alvarez & Ariana Boaventura Alegoria Brasil | Brazil

Em suas visões xamânicas, o autor Carlos Castañeda menciona sensações visuais que remetem a formas ovoides relacionando-as à aparência espiritual subjacente às figuras humanas em sua forma primordial. Nesse vídeo, aludimos a essa visão primordial, cujo ritmo expande-se para além da origem imagética (um desfile de escola de samba).

In his shamanic visions, the author Carlos Castañeda mentions visual sensations that refer to ovoid forms, relating them to the spiritual appearance underlying to human figures in its primordial form. In this video, we allude to this primordial vision, whose rhythm expands beyond the imagery origin (a samba school parade).



## Jacek Doroszenko & Ewa Doroszenko The same horizon repeated at every moment of the walk Polônia | Poland

O vídeo é baseado no fenômeno do passo, uma propriedade perceptual que permite a ordenação dos sons em uma escala relativa à frequência. A composição é feita de quatro quadros, nos quais a cabeça da figura em movimento determina o passo na escala de cada quadro, do mais alto até o mais baixo, representados por linhas simples. Produzido no Programa de Residência em Arte, no Hangar, em Barcelona.

The video is based on the pitch phenomena, a perceptual property that allows the ordering of sounds on a frequency-related scale. The composition is made of four frames, in which the moving figure's head determines the pitch on the scale of each frame, from higher to lower, represented by simple lines. Produced in the Art Residency Program at Hangar, Barcelona.





## Jacek Doroszenko

### I had to recompile the Kernel

Polônia | Poland

O vídeo é uma impressão curta sobre o conceito de um processamento de dados líquidos futurista. No centro do sistema operacional de última geração fica o Kernel, um orbe primal de realidade mista. O núcleo é um ser completamente independente que escolhe o momento perfeito para surgir e realizar seus próprios cálculos.

The video is a short impression about the concept of a futuristic liquid data processing. In the center of the high-end operating system lays the Kernel, a primal orb of mixed reality. The core is a fully independent being, who chooses the perfect moment to appear and perform its own calculations.

## Mehrdad Garousi

### Entities

Irã | Iran

Esse vídeo musical é uma animação fractal encomendada pelo The Ntity para sua música chamada Entities. A animação representa minha expedição pessoal dentro do mundo dos números enquanto tinha a música do The Ntity o tempo todo tocando em meus ouvidos. **This music video is a fractal animation ordered by The Ntity for his song called Entities. The animation represents my personal expedition inside the world of numbers, while having The Ntity's music played in my ears all time.**

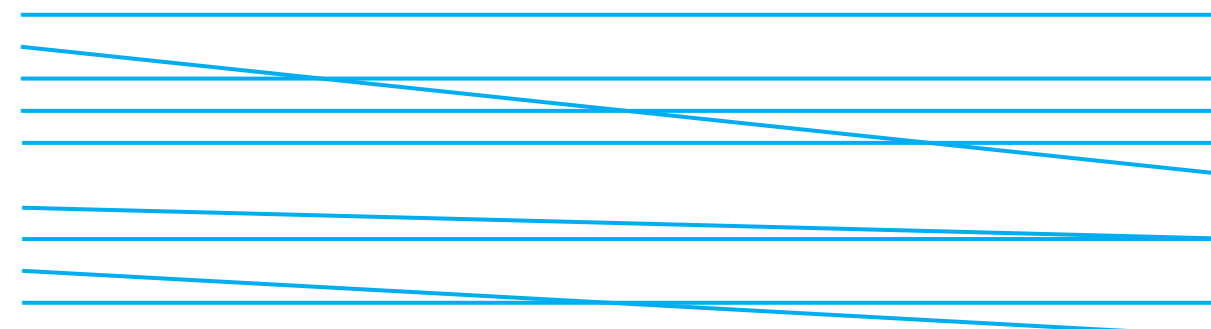


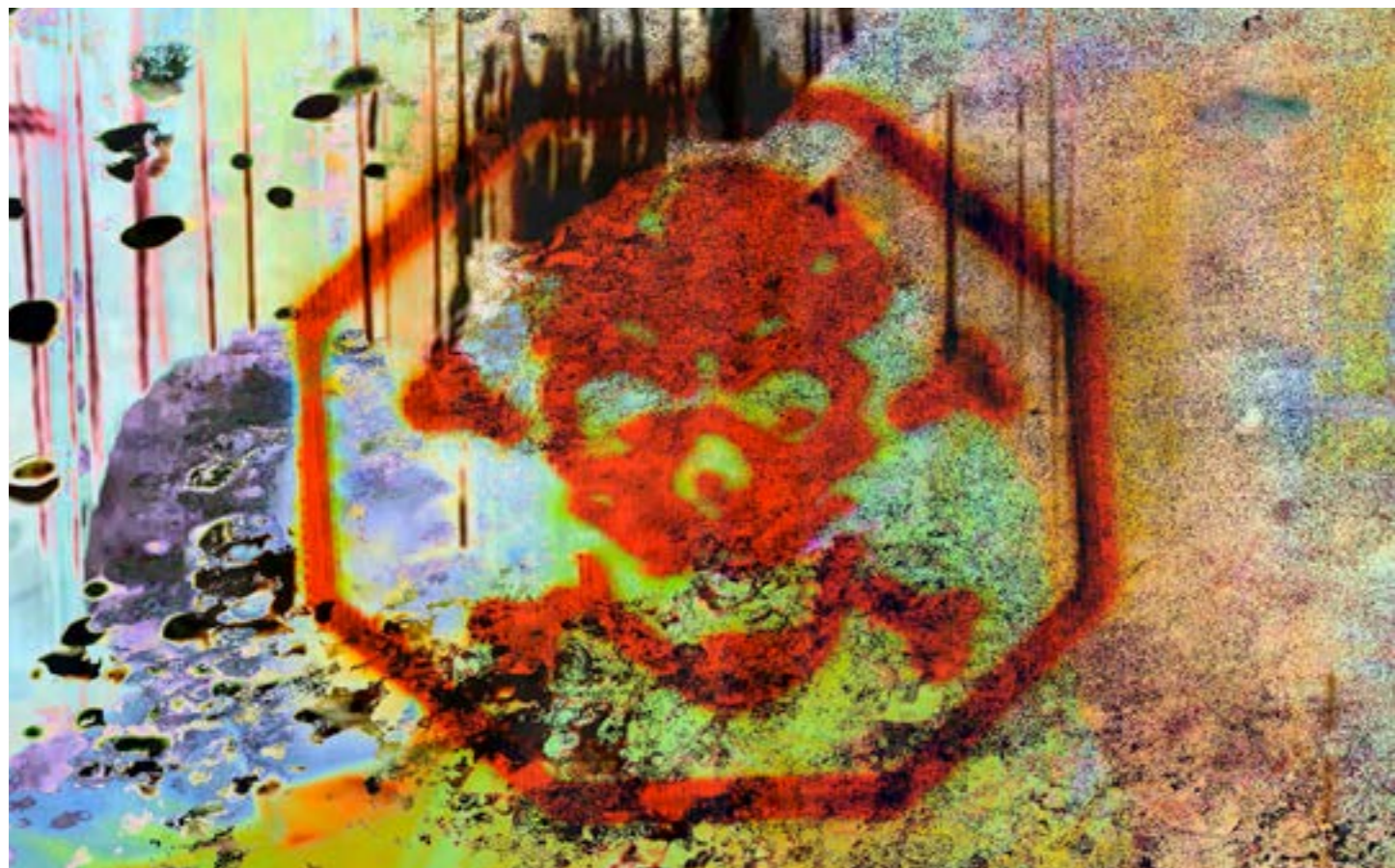
## Pedro Lacerda & Blond:ish

### No place like gnome

Brasil | Brazil

O filme reinterpreta a ação do ácido lisérgico no corpo humano. O que parece ser a princípio uma apologia, logo se manifesta em um estado letárgico em que se torna difícil discernir aspectos de defesa ou rechaço à droga. **The film reinterprets the action of the lysergic acid in the human body. What seems at first as an apologia then ends up in a comatose state where it becomes difficult to discern aspects of defense or rejection to the drug.**





**Riled Up: Mike  
Celona & Riley  
Beats**  
**It's All Fun &  
Games Until  
Somebody  
Puts an Eye  
Out**  
**Estados  
Unidos |  
United States**

Mix de vídeo em tempo real feito ao vivo em estúdio para o set do DJ de Rochester, NY, Riley Beats, gravado em 28 de junho de 2014 no Fred's Woodshed, em Tioga, PA. Mixado a partir de muitas fontes de filmagem encontradas, assim como de filmagens originais feitas por Mike Celona. **Real-time video mix performed live in the studio to Rochester, NY-based DJ Riley Beats' set recorded on June 28th, 2014 at Fred's Woodshed in Tioga, PA. Mixed from multiple found footage sources as well as original footage by Mike Celona.**

**Roberto  
Zanata**  
**Gypsum**  
**Itália | Italy**

Vídeo abstrato feito inteiramente com o software open source Supercollider. O código do esquete leva em consideração espaço e som com o mesmo nível de importância. **Abstract video entirely made with the open source software Supercollider. The code of the sketch takes in consideration space and sound at the same level of importance.**

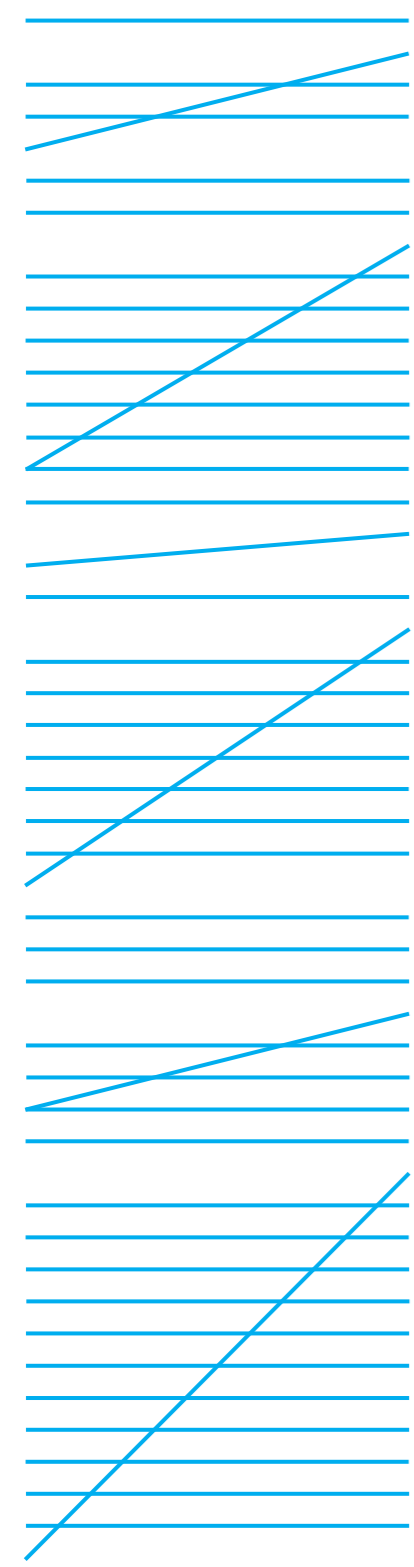


**XCEED: Chris  
Cheung Hon  
Him, Jason  
Lam Chi Fai,  
Jeff Wong  
Chun Kit &  
Kwan Kai Yin**  
**RadianceScape**  
**Hong Kong**

"RadianceScape" é uma composição sônica com base nos dados de radiação em tempo real do site Safecast.org para gerar uma paisagem urbana audiovisual. Ela aparece em uma perspectiva de mapeamento em point-cloud na qual a densidade do nível de radiação representa a visibilidade da paisagem urbana. **"RadianceScape" is a sonic composition based on the live radiation data from the Safecast.org to generate an audio-visual cityscape. It appears in a point-cloud mapping outlook in which the density of the radiation level is representing the visibility of the cityscape.**



Participantes |  
Participants



**Daniel Gazana**  
**Solaris**  
**Brasil | Brazil**

Uma experiência solar.  
A solar experience.



**DUO b +**  
**JpAccacio:**  
**Marcelo**  
**Bressanin,**  
**Pedro Ricco**  
**Noce, João**  
**Paulo Accacio**  
**& Andrei**  
**Thomaz**  
**Fluente**  
**Brasil | Brazil**

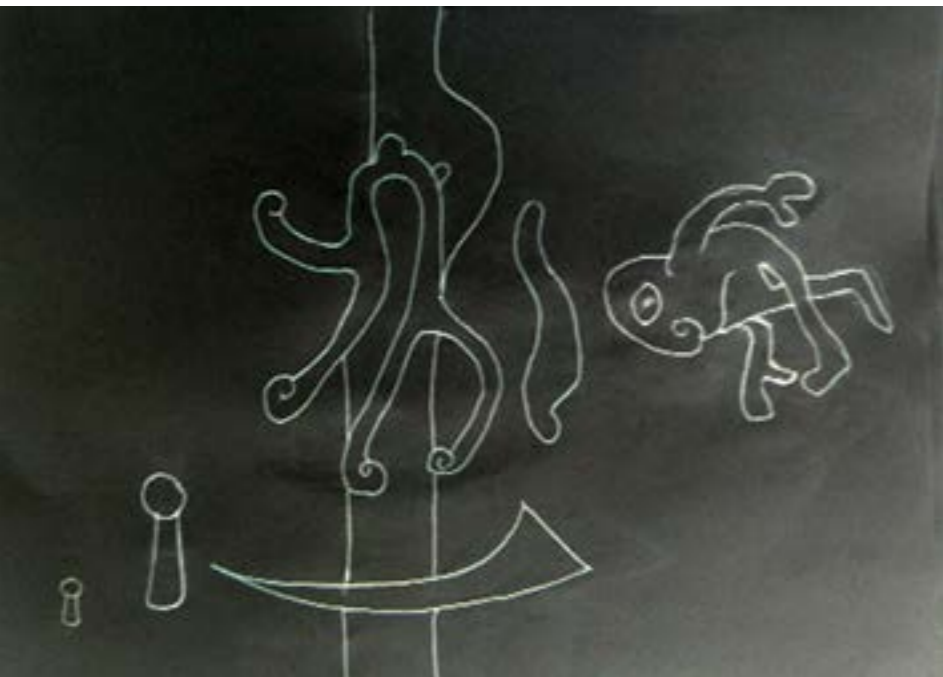
“Fluente” é uma performance criada por DUO b + JpAccacio, concebida com base nos estudos de Hugo Fortes em “Liquid Poetic: The Water in Contemporary Art” ou, mais especificamente, a ideia de “fluidez e transformação”. **“Fluente” is a performance created by DUO b + JpAccacio conceived on the basis of Hugo Fortes studies in “Liquid Poetic: The Water in Contemporary Art” or, more specifically, the idea of “fluidity as transformation”.**



**Eisuke**  
**Yanagisawa**  
**Ridge Line**  
**Japão | Japan**

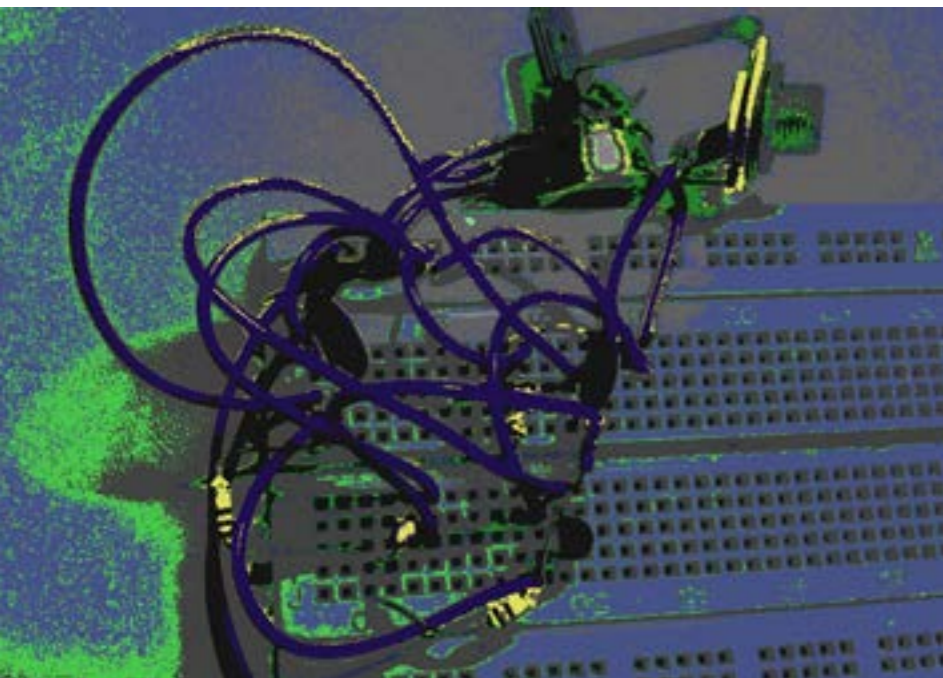
Esse filme de uma tomada foca na natureza e em objetos na encosta de uma montanha que vão aparecer e desaparecer conforme o lugar onde a luz do sol bate muda gradualmente. O som é uma gravação do campo levemente processada usando Aeolian Harp, da minha própria autoria, que foi montado na montanha. **This one shot film focuses on the nature and objects on the mountainside which will appear and disappear as the place where sunlight shines gradually changes. The sound is a slightly processed field recording using Aeolian Harp, of my own making, which was set up in the mountain.**





**irrthum:  
Luciano  
Irrthum & João  
Gabriel  
Uncomfortable  
Brasil | Brazil**

Um caderno de desenho, uma caneta, uma câmera fotográfica, um computador e som...  
**A sketchbook, a pen, a camera, a computer, and sound...**

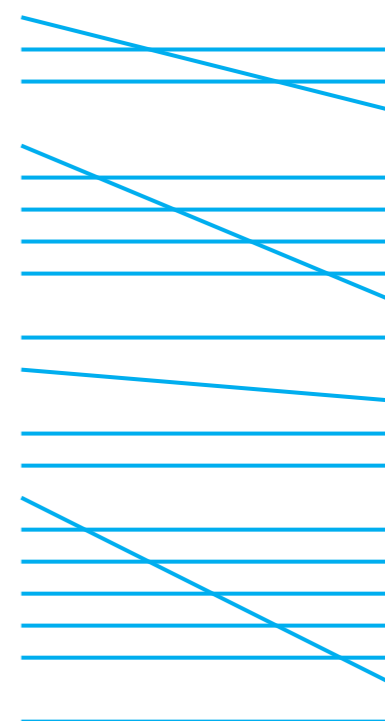


**Joceles  
Bicalho  
Atari Punk  
Brasil | Brazil**

“Atari Punk” consiste em uma peça de um minuto feita com um dos instrumentos básicos do Circuit Bending, o Atari Punk Console, construído pela autora da peça. Inúmeros testes foram feitos: um solo usando apenas a sonoridade original do instrumento; um com mudanças de timbres; e outro utilizando alguns plugins da Waves.  
**“Atari Punk” consists of a minute piece made using one of the basic instruments of Circuit Bending, the Atari Punk Console, built by the author of the piece. Numerous tests were made: one solo mode using only the original sound of the instrument; one with changes of tone; and another using some plugins from Waves.**

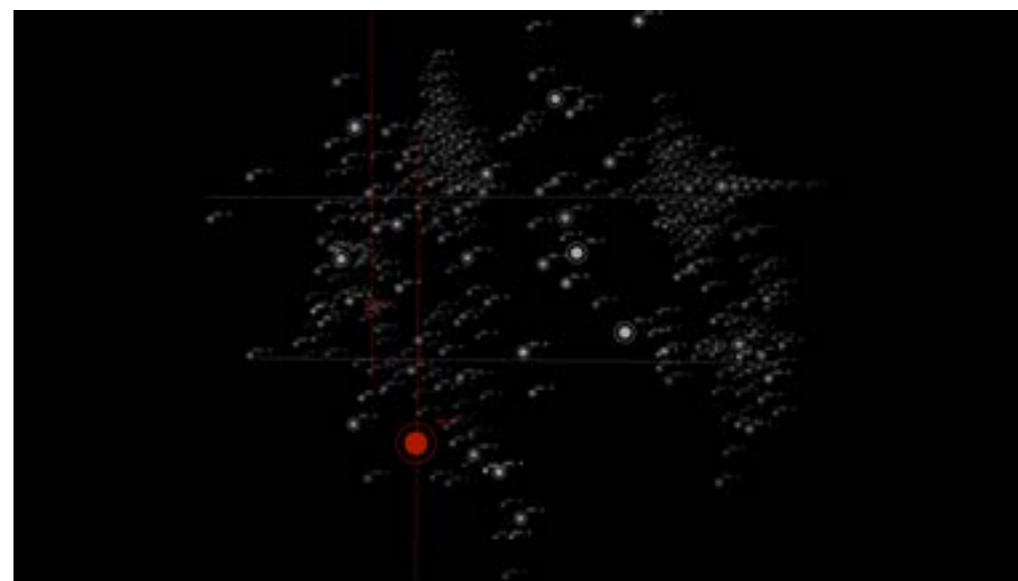
**Juan Carlos  
Vasquez  
Collage 4  
“Landscape”  
Finlândia |  
Finland**

Inspirado pela citação de Pierre Schaeffer, “o som é o vocabulário da natureza”, e criado através da manipulação e do processamento de uma gravação de campo feita em Cali, na Colômbia. Essa obra explora como experimentar uma paisagem sonora rural na América Latina de modo atemporal, profundo e antigo, descobrindo no processo de gravação texturas ocultas e ricas.  
**Inspired by Pierre Schaeffer’s quote “Sound is the vocabulary of the nature”, and created by manipulating and processing a field recording taken in Cali, Colombia. This work explores how to experience a rural soundscape in Latin America in a timeless, profound, and ancient way, discovering in the process hidden and rich textures in the recording.**



**Julian  
Scordato  
Constellations  
Itália | Italy**

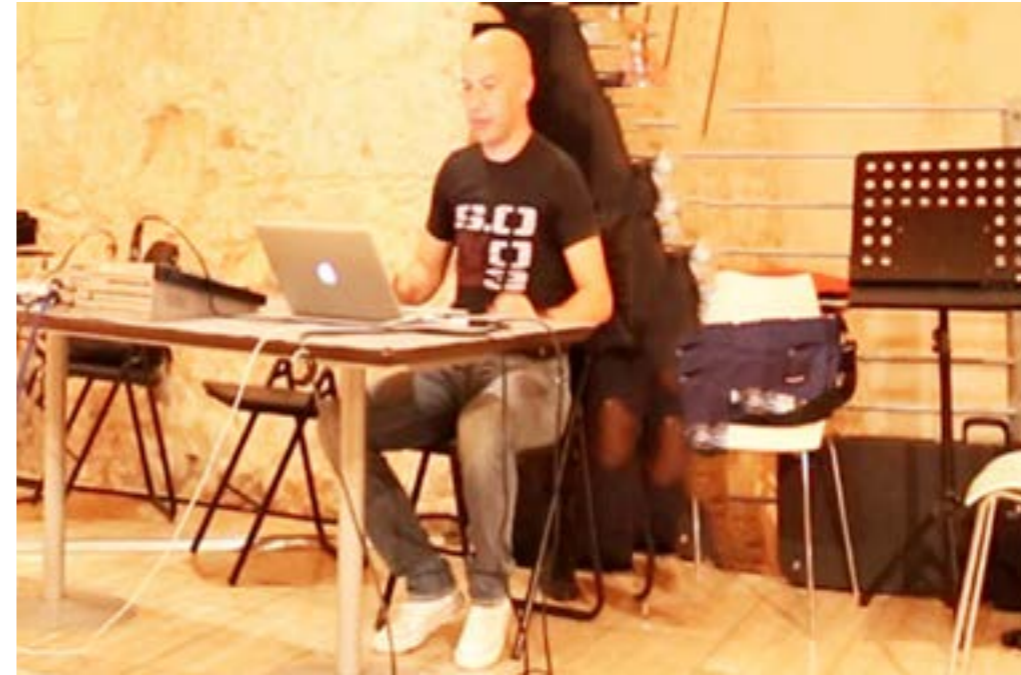
Essa obra começa na exploração de um espaço celestial imaginário, que é traduzido como espaço sonoro. As constelações agem sublinhando os corpos em sua singularidade por meio da criação de laços simbólicos: além do sentido, eles representam um dispositivo de classificação e articulação do indivíduo dentro do sistema. **This work begins from the exploration of an imaginary celestial space, which is translated into sound space. The constellations act underlining the bodies in their uniqueness by means of creation of symbolic links: beyond the sense, they stand as a classification and articulation device of the individual inside the system.**





**Marco Ferrazza**  
**Fluttuazioni**  
 Itália | Italy

Como em outras obras, nessa peça eu investiguei, além das possibilidades organizacionais oferecidas por pesquisas sobre timbre, as implicações dos transeuntes de materiais sonoros individuais sobre a configuração geral da composição. É uma pesquisa empírica, com base em experimentos contínuos do material sonoro disponível. **As in other works, in this piece I investigate, beyond the organizational possibilities offered by research on timbre, the implications of the transients of individual sound materials about the general configuration of the composition. It is an empirical research, based on continuous experimentation of the sound material available.**



**Roberto Zanata**  
**Nero Siderale**  
 Itália | Italy

“Nero Siderale” é a segunda composição do meu ciclo dedicado à cor “nero” (preto). As técnicas usadas são diferentes, os materiais sonoros são parte o resultado de elaborações de samples e outra parte o resultado de técnicas de síntese. **“Nero Siderale” is the second composition of my cycle dedicated to the color “nero” (black). The techniques used are different, the sound materials are partially the result of elaborations of samples and partially the result of synthesis techniques as well.**

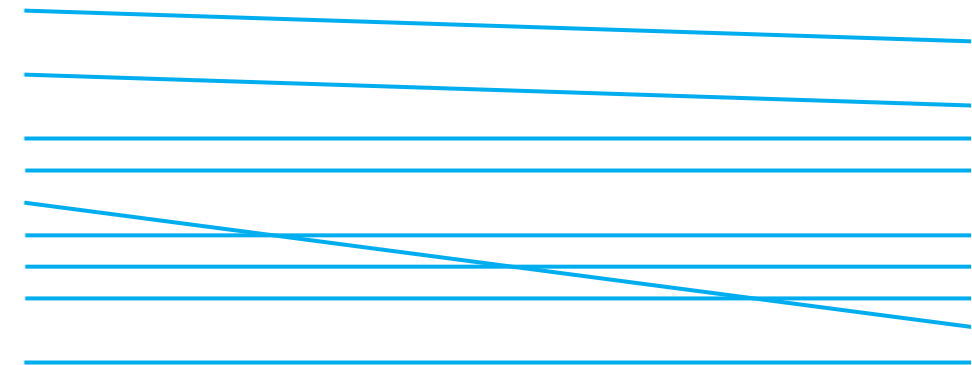
**Marco Ferrazza**  
**Radiale**  
 Itália | Italy

Em “Radiale”, há um núcleo formado de alguns poucos elementos sonoros desenvolvidos através de vários cursos. A peça se organiza em algumas direções derivadas desse tema original, toma aspectos diferentes para demonstrar diversas possibilidades de expressão, mas, acima de tudo, encoraja a pensar nas potencialidades alternativas para arranjar os sinais acústicos ao alcance. **In “Radiale” there is a nucleus formed of few sound elements developed along various courses. The piece organizes into some directions derived from that original matter, takes different aspects in order to demonstrate several possibilities of expression, but, above all, it encourages to think the alternative potentialities to arrange the acoustic signs in hand.**



**Sampler B:**  
**Beto Ehongue,**  
**Rafle, João**  
**Sima, Baé**  
**Ribeiro & Hugo**  
**Benigno**  
**Sampler B**  
 Brasil | Brazil

“SAMPLER B”, criado por volta de 2008, tem a música do Brasil e a cultura popular nordestina como eixos, com influências do reggae, ragga e dos sons eletrônicos produzidos na Europa e no Brasil, tais como DJ Dolores, Groove Armada, Asian Dub Foudantion, entre outros. **“SAMPLER B”, created around 2008, has the music of Brazil and the popular culture as Northeast axis, with influences of reggae, ragga, and electronic sounds produced in Europe and Brazil as DJ Dolores, Groove Armada, Asian Dub Foudantion, among others.**



**Sandrine  
Deumier &  
Alx P.op  
Mdr\_test508  
França |  
France**

Poesia sonora e música experimental francesas. Elaboradas como um fluxo digital atravessado por linhas de base permanentes, "Mdr-test508" é a evocação de uma imaginação digital e revela a tendência virtual de nossas sociedades. **French sound poetry and experimental music. Elaborated as a digital flow crossed by permanent base lines, "Mdr-test508" is the evocation of a digital imagination and reveals the virtual tendency of our societies.**



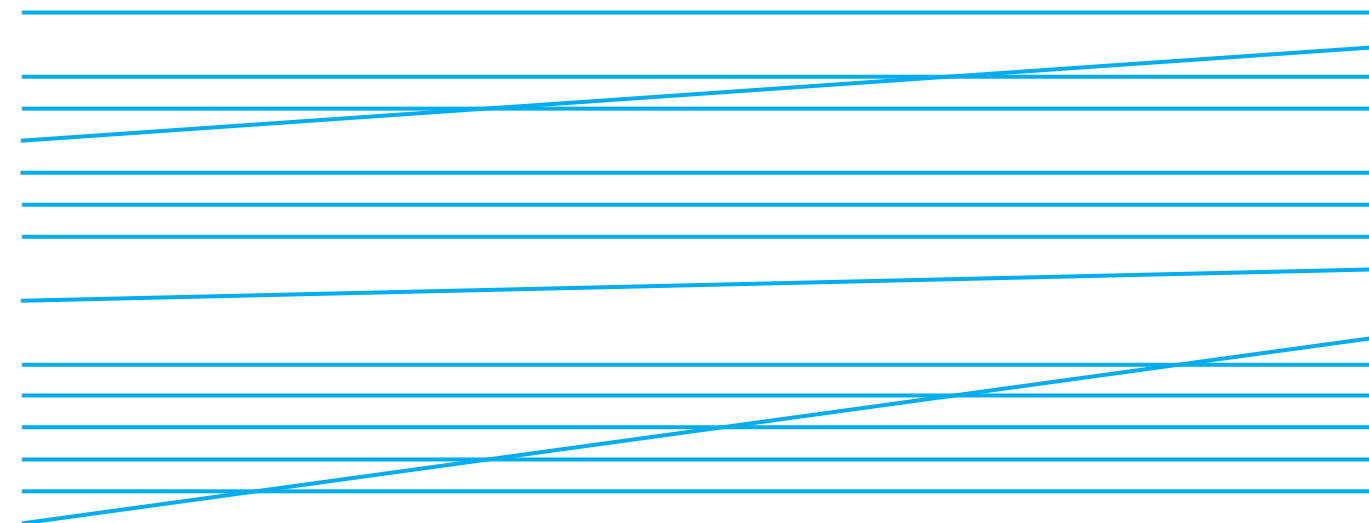
**Sandrine  
Deumier &  
Philippe Lamy  
Télémaque  
França |  
France**

[até que a luz nos leve] [until the light takes us]



**Swoon  
For Zachary  
Bélgica |  
Belgium**

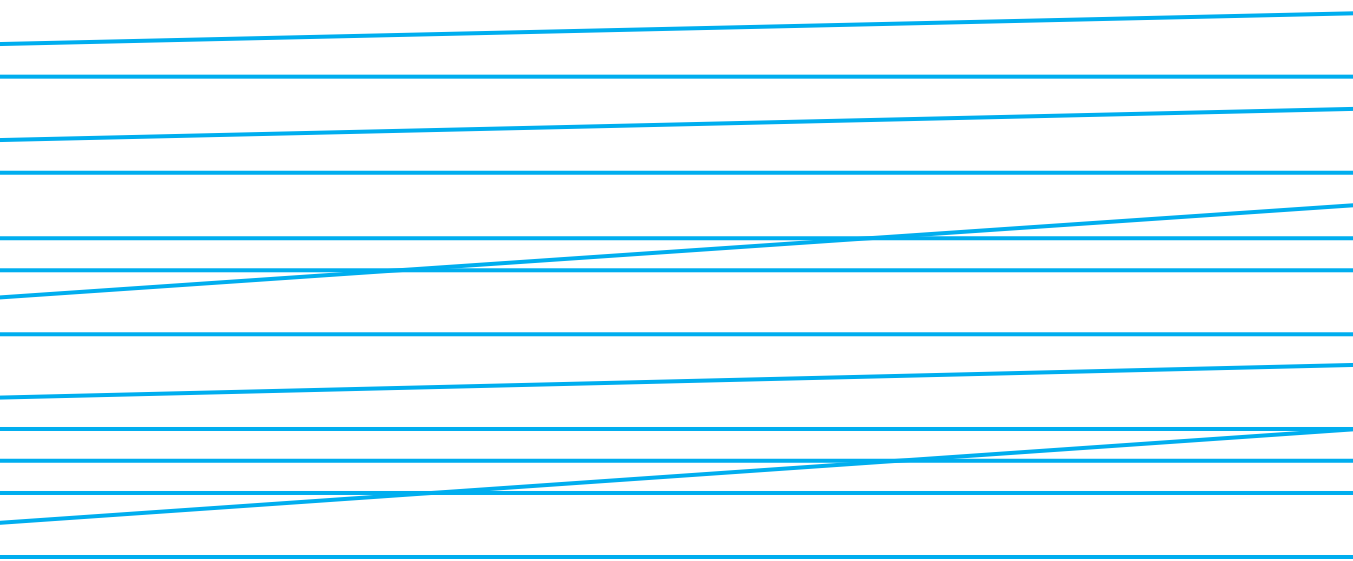
Trilha sonora para o videopoema "For Zachary". Letra: Mary Jo Balistreri. Voz: Nic Sebastian. Música: Swoon. **Soundtrack for the videopoem "For Zachary". Words: Mary Jo Balistreri. Voice: Nic Sebastian. Music: Swoon.**





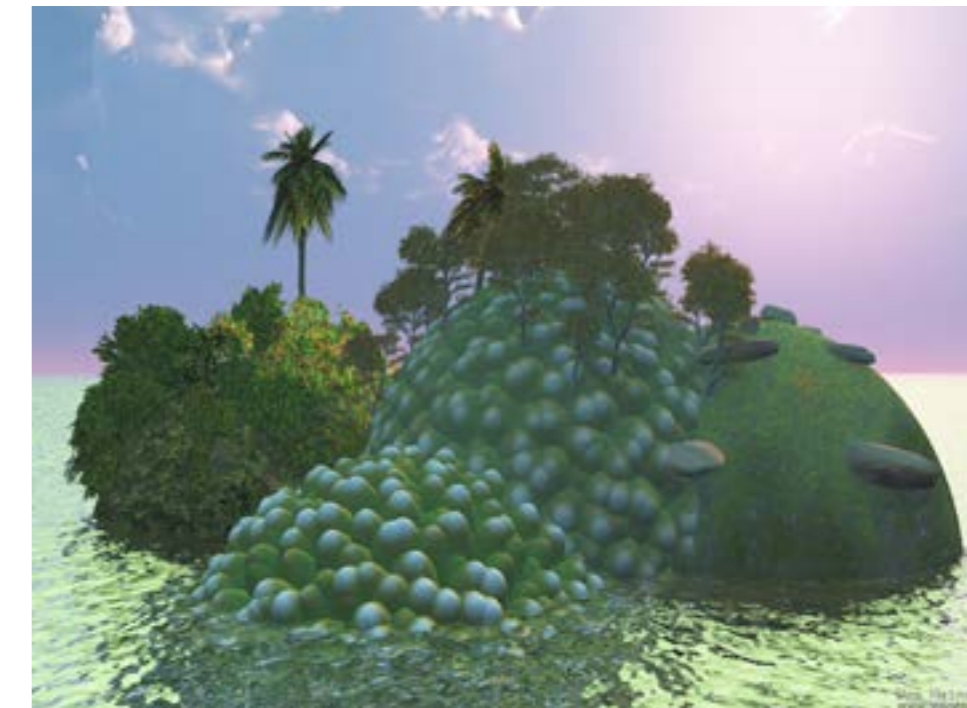
**Swoon**  
**Intrusion**  
**Bélgica |**  
**Belgium**

Faixa composta após o ataque ao "Charlie Hebdo" em Paris, em 07/01/2015. Música: Swoon.  
Track composed after the attack on "Charlie Hebdo" in Paris on 07/01/2015. Music: Swoon.



**Uwe Heine**  
**Debrodt**  
**Exhalation-**  
**land**  
**México |**  
**Mexico**

Paisagem da selva. Landscape of the jungle.



**Total Unicorn:**  
**Stephen**  
**Fishman,**  
**Lyman Hardy**  
**III & Lindsey**  
**Taylor**  
**Total**  
**Unicorn Live**  
**Performance**  
**Estados**  
**Unidos |**  
**United States**

Total Unicorn é um grupo de performance multidisciplinar que realizam composições eletrônicas originais, coreografias interpretativas, animações vibrantes e vídeos manipulados e sequenciados ao vivo. As funções de saída altamente dançante que consiste em diversas peças menores vão de narrativas de estrutura firme até abstrações malucas. **Total Unicorn is a multi-disciplinary performance group integrating original electronic composition, interpretative choreography and vibrant animation and film clips manipulated and sequenced live. The combined output functions as a highly danceable art theatre consisting of several smaller pieces which range from tightly-structured narratives to manic abstractions.**



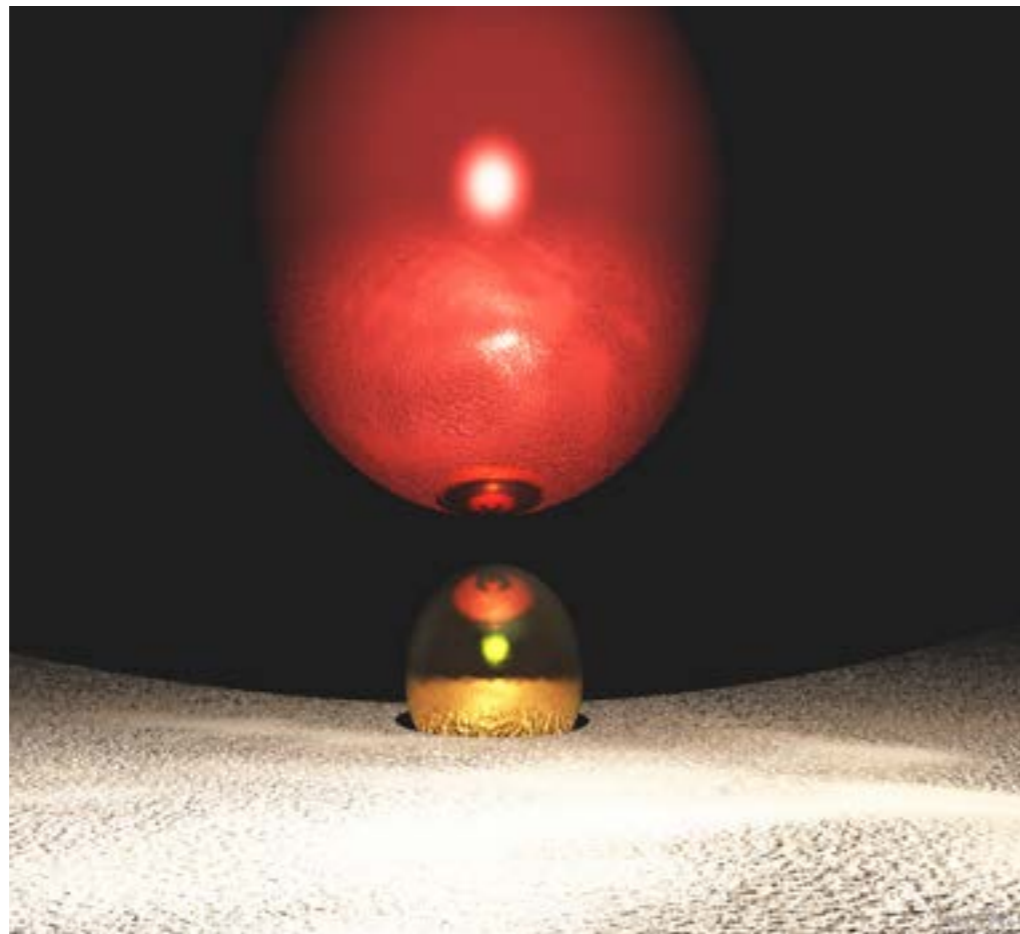
**Uwe Heine  
Debrodt  
Organica  
México |  
Mexico**

Paisagem da floresta. Landscape  
of the forest.



**Uwe Heine  
Debrodt  
Ritual 2  
México |  
Mexico**

Rituais sonoros eletrônicos.  
Electronic sound rituals.

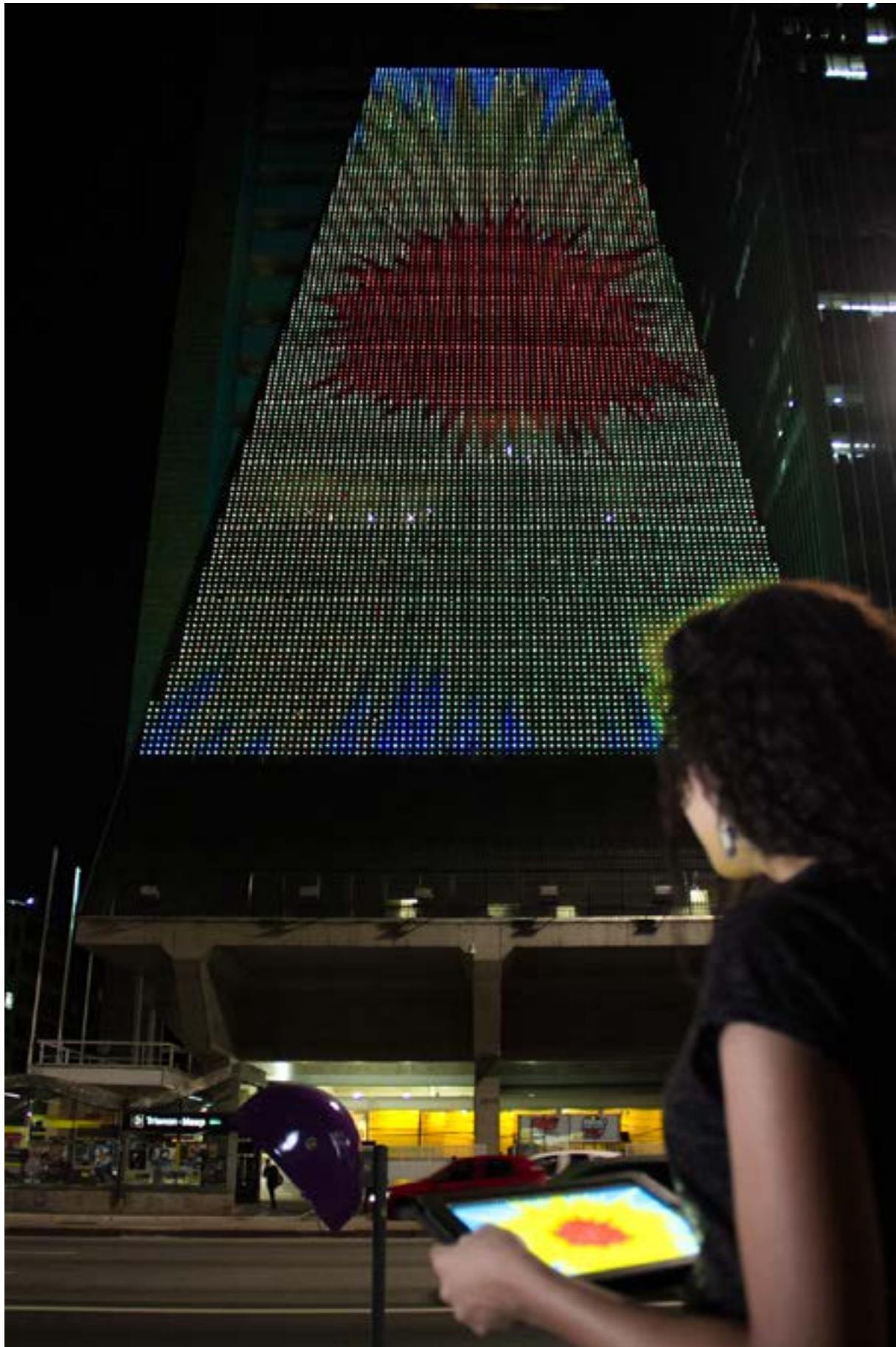


**Yuko Katori  
& Sonia Esse  
Le jardin  
suspendu  
França |  
France**

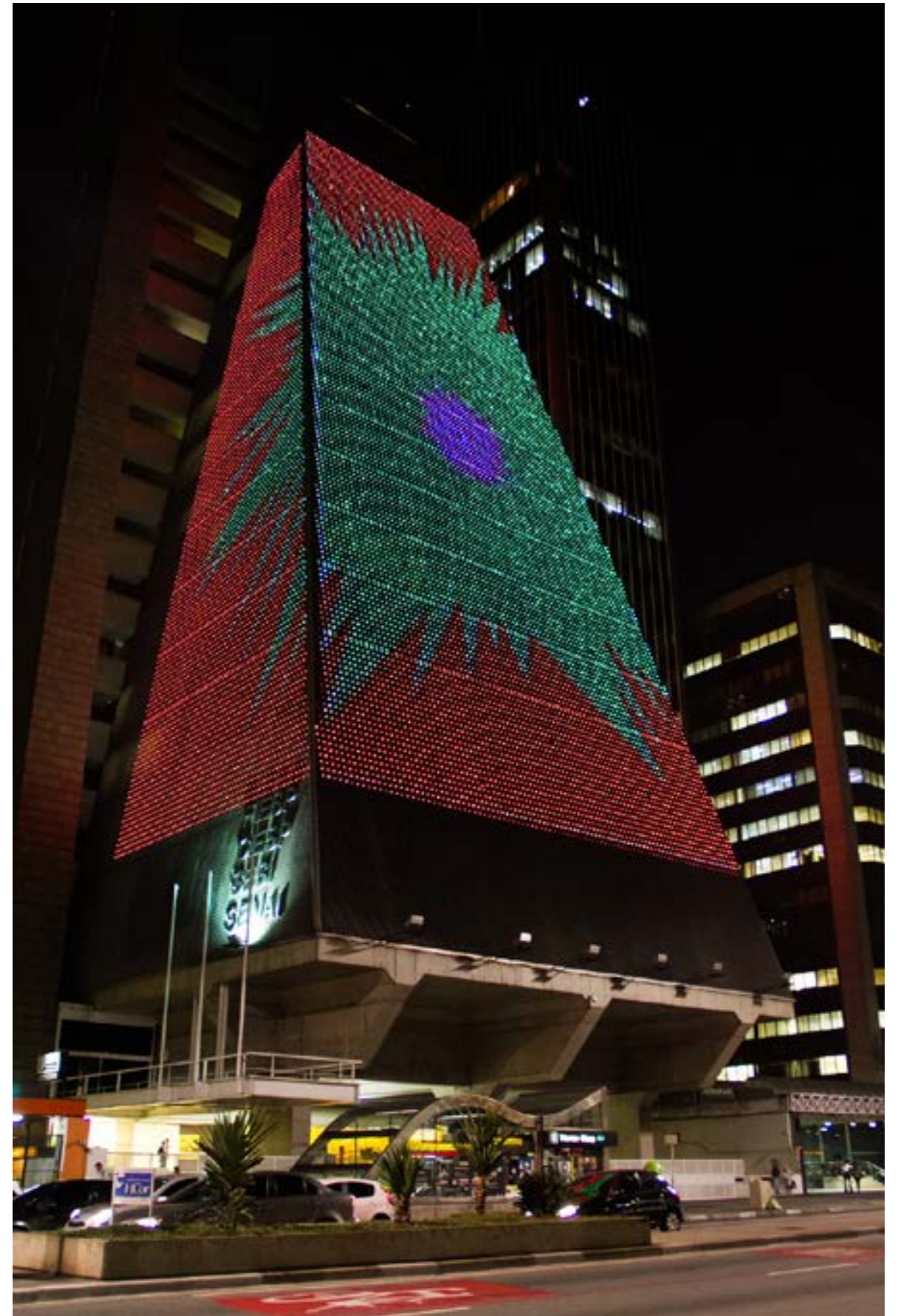
“Le jardin suspendu” (O jardim suspenso) – ele provavelmente está localizado em algum lugar estático em nosso próprio espírito. Se ousarmos explorar, talvez atinjamos o Nirvana. O simbolismo de “jardim” aqui é aquele do Cântico dos Cânticos (no Velho Testamento). Pode-se entrar nele fisicamente ou na imaginação. “Le jardin suspendu” (The hanging garden) – that is probably located somewhere ecstatic in our own spirit. If we dare to explore, maybe Nirvana is attained. The symbolism of “garden (jardin)” here is the one in Song of Songs (The Old Testament). One may enter it physically or in imagination.

FILE LED SHOW





FILE LED SHOW 2014  
Rozendaal Project



FILE LED SHOW 2014  
Rozendaal Project

**Paloma Oliveira &  
Mateus Knelsen**  
**Monomito**  
Brasil | Brazil



Inspirado no “Herói de mil faces”, de Joseph Campbell, “Monomito” é uma performance multimídia em que um performer cruza o espaço público vestindo um aparato que reconhece padrões visuais de rostos humanos, “sequestrando-os” e projetando-os na máscara do performer, assim como em outros lugares do espaço por onde cruza. Para a apresentação no FILE, o painel de LEDs da Galeria de Arte Digital SESI-SP, na Avenida Paulista, exibe em tempo real as faces capturadas pelo performer, estabelecendo um diálogo entre o monumental e o mundano.

**Paloma Oliveira**

Paloma Oliveira é Mestra em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo, desenvolvedora de ações de empoderamento social, desenvolvedora multimídia, pesquisadora, educadora e produtora cultural. Busca convergências e aplicações das tecnologias digitais no corpo, nas artes e no espaço urbano. Atualmente se interessa pelas possibilidades estéticas e experimentos com o corpo mediado por sensores biofísicos (eletrônicos) e biossensores (micro-organismos).

**Mateus Knelsen**

Mateus Knelsen é formado em Design Digital pela Universidade Anhembi Morumbi de São Paulo e mestrando em Poéticas Interdisciplinares pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atua como artista, programador, designer e pesquisador de linguagens multimeios. Atua também como ministrante de oficinas sobre meios e processos tecnológicos, cultura open source, programação criativa e audiovisual interativo.

Inspired by “The Hero with a Thousand Faces”, by Joseph Campbell, “Monomito” is a multimedia performance in which the performer crosses the public space wearing an apparatus that recognizes visual patterns of human faces, “kidnapping” them and projecting them in the mask of the performer, as well as other places in the space he crosses. For the presentation in FILE, the LED panel of the Galeria de Arte Digital SESI-SP, at Paulista Avenue, exhibits in real time the faces captured by the performer, establishing a dialog between the monumental and the mundane.

**Paloma Oliveira**

Paloma Oliveira has a master’s degree in Visual Arts from Universidade de São Paulo. She is a developer of social empowerment actions, of multimedia. She is a researcher, educator and cultural producer. She looks for convergence and applications for the digital technologies on the body, in the arts and the urban space. Currently she is interested in aesthetic possibilities and corporal experiments mediated by biophysical (electronic) sensors and biosensors (microorganisms).

**Mateus Knelsen**

Mateus Knelsen is graduated in Digital Design from Universidade Anhembi Morumbi, in Sao Paulo, and is a master’s student of Interdisciplinary Poetics in Universidade Federal do Rio de Janeiro. He acts as an artist, programmer, designer and researcher of multimedia languages. He also acts as a lecturer on workshops about media and technological processes, open source culture, creative programming and interactive audiovisual.



“IJO” significa dança em Yorubá. O projeto nasceu dentro de uma série de ações com objetivo de ressignificar o lugar da dança e uma reapropriação dos espaços públicos. Adaptado ao FILE, o projeto desdobra sua ambição inicial, de pintar as paredes e prédios da cidade com dança. Ao se posicionar na frente do “IJO”, os participantes têm uma representação visual dos seus corpos exibidos em tempo real na Galeria de Arte Digital SESI-SP. Dance para dizer quem você é.

**Vitor Freire**

Vitor Freire é um designer de experiências sociais e inventor de narrativas. Formado em Comunicação em Múltiplos Meios pela PUC-SP e com Mestrado em Artes Interativas pela NYU. No Brasil, já realizou projetos de conteúdo e experiências de entretenimento para diversas marcas. Atualmente é brand director da CI&T, multinacional inovadora na área de tecnologia e lidera o selo criativo Tangible, onde realiza projetos que especulem e inspirem novas possibilidades de interação social.

“IJO” means dance in Yoruba. The project was born inside a series of actions with the objective of reframing the place of dance and a re-appropriation of the public spaces. Adapted to FILE, the project unfolds its initial ambition, painting the walls and buildings of the city with dancing. By positioning themselves in front of “IJO”, the participants have a visual representation of their bodies exhibited in real time on the SESI-SP Digital Art Gallery. Dance to tell who you are.

**Vitor Freire**

Vitor Freire is a designer of social experiences and an inventor of narratives. Graduated in Multimedia Communication from PUC-SP and having a master's degree in Interactive Arts from NYU. In Brazil, he has held significant projects and entertainment experiments for several brands. Currently he is a brand director for CI&T, an innovative multinational in the area of technology, and leads the creative label Tangible, where he works in projects that speculate and inspire new possibilities of social interaction.

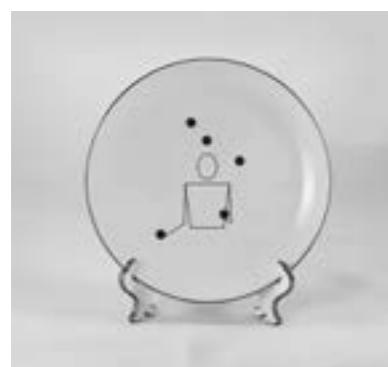
## GIF Project

Obras não interativas | **Non-interactive works**

**Anne de Boer**  
**Ikarus** Reino Unido | **United Kingdom**



**Bill Domonkos**  
**Heirloom** Estados Unidos | **United States**



**Dušan Čížek**  
**Pixelomics** Iugoslávia | **Yugoslavia**



**Erdal Inci**  
**Schelsisches Tor piece** Turquia | **Turkey**



**Erdal Inci**  
**Clones** Turquia | **Turkey**

**Erdal Inci Duo**  
**Jump** Turquia | **Turkey**



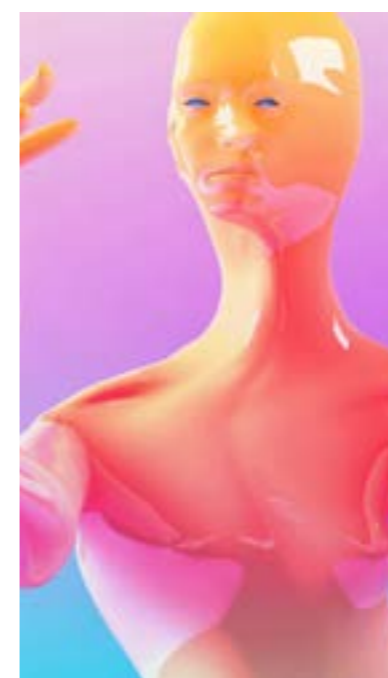
**Erdal Inci**  
**Galata Tower** Turquia | **Turkey**

**Erdal Inci**  
**Needtosleep** Turquia | **Turkey**

**Erdal Inci**  
**Poi** Turquia | **Turkey**

**Kyttenjanae**  
**sem título** Estados Unidos | **United States**

**Kyttenjanae**  
**Energy** Estados Unidos | **United States**



**Rollin Leonard**  
**Body Wave** Estados Unidos | **United States**



**Stephen Vuillemin**  
**Qoso - Jura** França | **France**



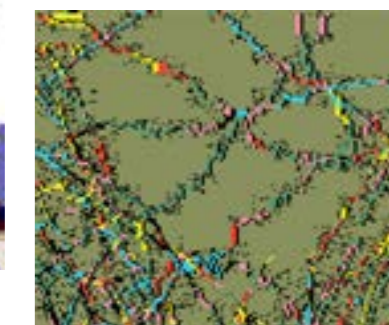
**Vicenzo Lodigiani** sem título Itália | **Italy**



**Yoshi Sodeoka**  
**Psychedelica** Japão | **Japan**



**Yoshi Sodeoka**  
**Pollock** Japão | **Japan**





FILE Metrô

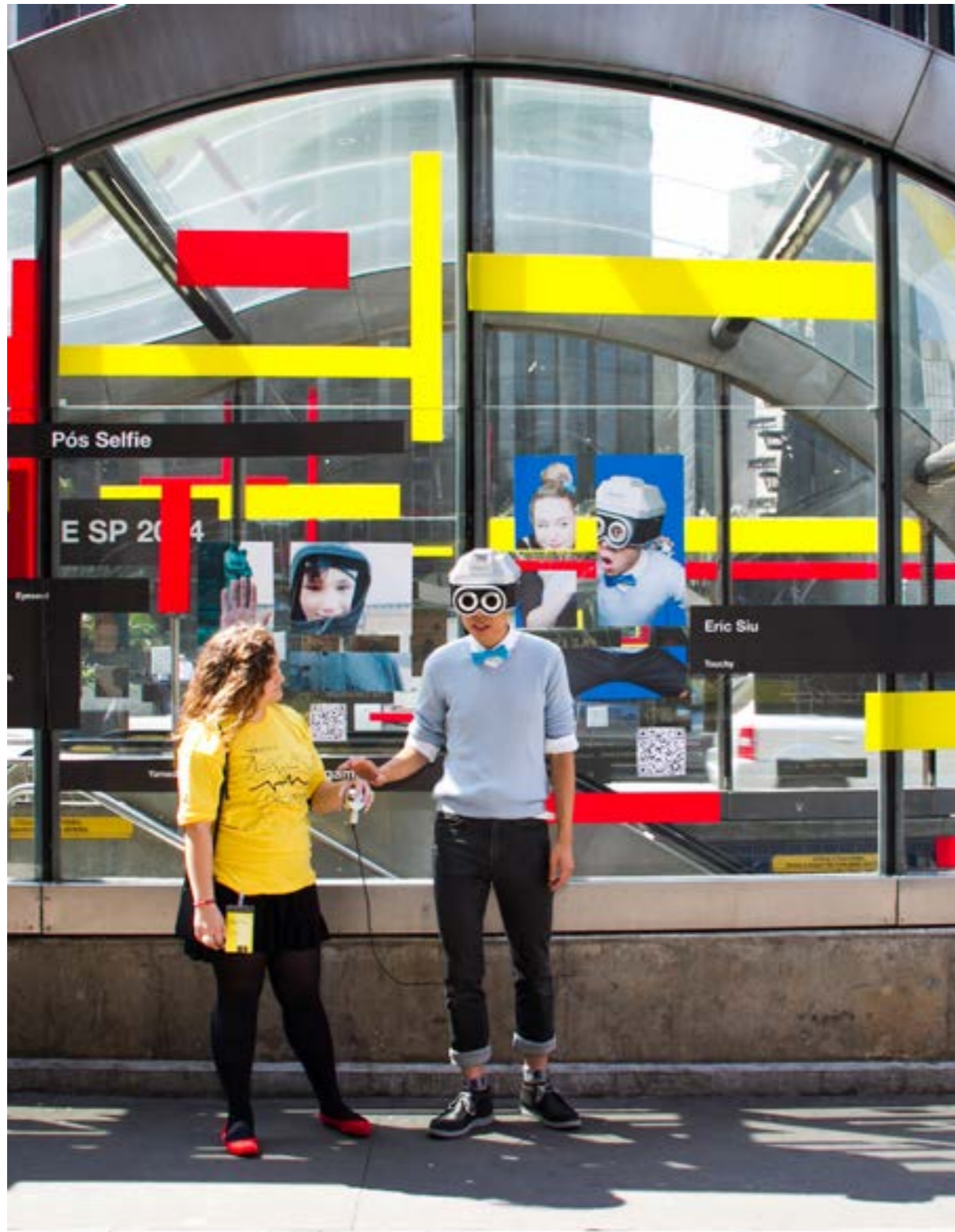




FILE 2013



FILE 2014

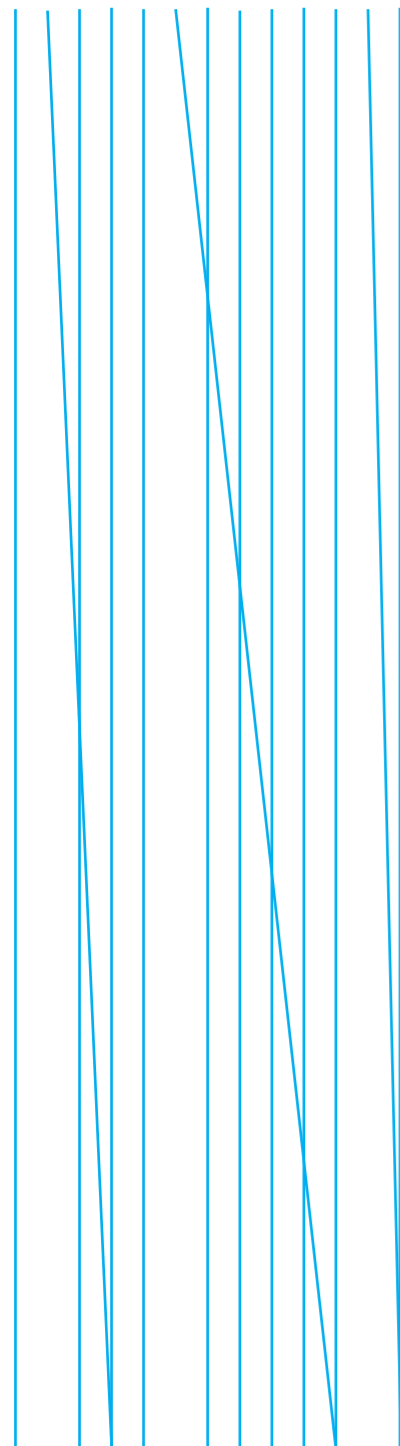


FILE 2014  
Eric Siu - Touchy



FILE 2014  
Katsuki Nogami - YamadaTaroProject

**Takeshi Mukai,  
Kei Shiratori &  
Younghyo Bak**  
**ARART**  
Japão | Japan



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

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

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

**Takeshi Mukai**

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

**Kei Shiratori**

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

**Younghyo Bak**

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

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

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

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

**Takeshi Mukai**

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

**Kei Shiratori**

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

**Younghyo Bak**

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

Workshop





Workshop FILE 2014  
Takayoshi Tsuchiya & Soichiro Mihara Redimensionando o tamanho da Terra Remeasuring the Size of the Earth



Workshop FILE 2014  
Gabriel Camelo Programação criativa com Processing Creative Programming in Processing

### Aieda Freitas Construindo narrativas interativas com Processing e Arduino | Building interactive narratives with Processing and Arduino Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é ensinar técnicas para a construção de uma instalação multimídia interativa a partir da ideia de uma narrativa, utilizando as ferramentas livres Processing e Arduino. São abordados as diversas categorias estéticas de narrativa e os processos de imersão no cinema e no game.

#### Aieda Freitas

Aieda Freitas é uma artista multimídia em meios digitais e eletrônicos. Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, e pós-graduada em Marketing pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Participou de exposições como Festival de Arte Digital Xumucuis, Festival Continuun, Festival Contato, ArtFutura, Fase Encuentro de Arte y Tecnologia (Argentina), Festival de Vídeo Arte (Equador), entre outros.

The objective of this workshop is to teach techniques for the construction of an interactive multimedia installation from the idea of a narrative, using the free tools Processing and Arduino. It addresses several aesthetic narrative categories and the processes of immersion in film and games.

#### Aieda Freitas

Aieda Freitas is a multimedia artist in digital and electronic media. Graduated in Social Communication inside Advertising, with a postgraduate degree in Marketing from Universidade Municipal de São Caetano do Sul. She attended exhibitions such as Festival de Arte Digital Xumucuis, Festival Continuun, Festival Contato, ArtFutura, Fase Encuentro de Arte y Tecnologia (Argentina), Festival de Video Arte (Quador), among others.

### Andrei Thomaz Máquinas do tempo | Time machines Brasil | Brazil

Apresentação dos softwares desenvolvidos pelo artista no projeto Máquinas do Tempo, contemplado pela Bolsa Funarte de Estímulo à Produção em Artes Visuais 2014. Esses softwares criam imagens a partir da sobreposição de imagens e pixels capturados em diferentes momentos, de modo a termos camadas de tempo em uma mesma imagem. Todos eles foram desenvolvidos em Open Frameworks e o código está disponibilizado no Git Hub.

[www.maquinasdotempo.art.br](http://www.maquinasdotempo.art.br)

#### Andrei Thomaz

Andrei Thomaz é artista visual e professor no Instituto Europeo di Design em São Paulo, mestre em Artes Visuais pela ECA/USP e formado em Artes Plásticas pela UFRGS. Sua produção artística abrange diversas mídias, digitais e analógicas, envolvendo também várias colaborações com outros artistas, entre as quais se encontram performances sonoras e instalações interativas. É sócio do estúdio Mandelbrot, onde atua como programador e coordenador no desenvolvimento de projetos interativos. Vive e trabalha em São Paulo, SP.

The presentation of the softwares developed by the artist in the project Time Machines, awarded by Bolsa Funarte de Estímulo à Produção em Artes Visuais 2014. These softwares create images from the overlaying of images and pixels captured in different moments, so that we have more time layers in the same image. All of them were developed in Open Frameworks and their codes are available in Git Hub.

[www.maquinasdotempo.art.br](http://www.maquinasdotempo.art.br)

#### Andrei Thomaz

Andrei Thomaz is a visual artist and a professor at Instituto Europeo di Design in Sao Paulo, having a master's degree in Visual Arts from ECA/USP and graduated in Plastic Arts from UFRGS. His artistic production includes several medium, digital and analogic, involving various collaborations with other artists, among which are sound performances and interactive installations. He is a partner of the Mandelbrot studio, where he acts as a programmer and coordinator in the development of interactive projects. He lives and works in São Paulo, SP.

### Bernardo França De ponta a ponta: todo processo de uma ilustração | From head to toe: all the process of an illustration Brasil | Brazil

O curso objetiva mostrar de forma integral o processo do profissional ao ilustrar um trabalho. Desde o primeiro contato com o cliente, a passagem do briefing, os primeiros sketches, a aprovação e a execução final em Photoshop.

#### Bernardo França

Arquiteto formado em 2008. Trabalha como diretor de arte, produz cenários para animação, é ilustrador, artista gráfico e scribe. Contribuiu para diversas mídias editoriais, como jornal, revista e livro. Já produziu capas para a Folha de São Paulo e a Revista da Livraria Cultura. Em 2013 lançou o livro "Mulher-de-Sexta", projeto pessoal em que se dispôs a publicar uma pinup a cada sexta-feira ao longo de 100 semanas consecutivas.

The course aims to show integrally the process of professionally illustrating a work. Since the first contact with the client through the briefing, the first sketches, the approval, and the final execution in Photoshop.

#### Bernardo França

An architect graduated in 2008. He works as an art director, produces scenarios for animation, is an illustrator, graphic artist and scribe. He contributes to various editorial medium such as newspaper, magazines and books. He has produced covers for Folha de São Paulo and Revista da Livraria Cultura. In 2013, he published the book "Mulher-de-Sexta", a personal project where he would publish a pin-up every Friday during 100 consecutive weeks.

# Fábio Yamaji

## Animação Stop Motion com origamis | Stop Motion animation with origamis Brasil | Brazil

A animação stop motion, que consiste em criar ilusão de movimento com objetos movidos quadro a quadro, surgiu no final do século XIX pelas mãos de cineastas inventivos como Georges Méliès e J. Stuart Blackton. Técnica artesanal e minuciosa, ela maravilhou espectadores no mundo todo como efeito especial em filmes como “King Kong” (1933) e “O Império Contra Ataca” (1980), usando bonecos. Nos curtas-metragens foram introduzidos novos materiais e maneiras de animar, ganhando notoriedade com o grande público em longas como “O Estranho Mundo de Jack” (1993) e “Boxtrolls” (2014). Inúmeros comerciais, videoclipes, vinhetas e séries contribuíram para o fortalecimento e originalidade do stop motion. O objetivo desta oficina é unir a técnica do stop motion com uma arte ainda mais antiga: o Origami (dobradura de papel), surgida no Japão há mais de 300 anos.

### Fábio Yamaji

Formado designer pela Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade Mackenzie, Fábio Yamaji atua como animador, fotógrafo, diretor de filmes, montador e ilustrador. Animou trabalhos para Cinema, TV, internet e festivais em produtoras como Trattoria di Frame, O2 Filmes, Vetor Zero e Paranoïd BR. Professor de Animação em instituições como IED Brasil, Mackenzie, Escola São Paulo e Anhembi-Morumbi (pós-graduação), também é cofundador da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). Especialista em Stop Motion.

The stop motion animation, which is to create the illusion of movement with objects moved frame by frame, was created in the end of the 19th century by the hands of inventive filmmakers like Georges Méliès and J. Stuart Blackton. A meticulous and handmade technique, it marveled viewers all around the world as special effect in movies like “King Kong” (1933) and “The Empire Strikes Back” (1980), using puppets. In short films, new materials and ways to animate were introduced, gaining notoriety among the general public in films like “The Nightmare Before Christmas” (1993) and “Boxtrolls” (2014). Numerous TV commercials, video clips, vignettes and series contributed to the strengthening and originality of

stop motion. The objective of this workshop is to unite the stop motion technique with an older art: the Origami, born in Japan more than 300 years ago.

### Fábio Yamaji

Graduated in Design from Faculdade de Comunicação e Artes of Universidade Mackenzie, Fábio Yamaji acts as an animator, photographer, filmmaker, editor and illustrator. He animated works for movies, TV, internet and festivals, for producers as Trattoria di Frame, O2 Filmes, Vetor Zero and Paranoïd BR. Professor of Animation in institutions such as IED Brasil, Mackenzie, Escola São Paulo and Anhembi-Morumbi (post-graduation). He is also a co-founder of Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). Stop motion expert.

# Gabriel Camelo

## Slit Scan GIF: distorcendo GIFs no tempo | Slit Scan GIF: distorting GIFs in time Brasil | Brazil

O objetivo da oficina é apresentar brevemente a técnica slit scan de distorção de vídeos, assim como o formato GIF de imagens animadas. Em seguida, os participantes devem replicar a técnica em seus próprios GIFs através de programas desenvolvidos na linguagem Processing.

### Gabriel Camelo

Gabriel Camelo é bacharel em design e especialista em animação. Trabalha com vídeo, motion, interface e games, e com frequência utiliza linguagens e lógica de programação a fim de expandir as possibilidades dos projetos em que participa.

The objective of the workshop is to present briefly the slit scan technique of video distortion, as well as the GIF animated image format. Following, the participants should replicate the technique in their own GIFs through programs developed with the Processing language.

### Gabriel Camelo

Gabriel Camelo is graduated in Design and is an animation expert. He works with video, motion, interface and games, and frequently uses programming languages and logics to expand the possibilities of his projects.

# Marcos Vieira Lobo

## Composição de trilhas sonoras para games e aplicativos | Soundtrack composing for games and apps Brasil | Brazil

No workshop de composição de trilhas sonoras para games e aplicativos são apresentados os principais recursos e técnicas de programação de música eletrônica em sequenciadores físicos e virtuais, processamento de áudio, gravação, mixagem e masterização em softwares profissionais e livres.

### Marcos Vieira Lobo

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

In this workshop of soundtrack composition for games and apps, the main resources and techniques for electronic music programming in physical and virtual sequencers, audio processing, recording, mixing and mastering in professional, and free softwares are presented.

### Marcos Vieira Lobo

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

# Marlon Tenório & Marcelo Castro

## Animação Paper Cut | Paper Cut Animation Brasil | Brazil

Os 12 princípios da animação, criados nos anos 1930 pelos primeiros animadores dos estúdios Disney e compilados nos anos 1980 por Ollie Johnston e Frank Thomas no livro “The Illusion of Life”, nortearam a produção de animações clássicas (Branca de Neve, Pinóquio, Tom e Jerry) e ainda são aplicados nas produções atuais (Toy Story, Bob Sponja, Pocoyo).

O objetivo da oficina é apresentar os 12 Princípios

Fundamentais da Animação, discutir sua aplicação nos novos meios de produção e praticar alguns desses princípios, utilizando a técnica de animação Paper Cut (boneco de papel articulado que, fotografado quadro a quadro, dá a ilusão de movimento).

### Marlon Tenório

Formado em programação visual pela UNEB (Universidade do Estado da Bahia), pós-graduado em Computação Gráfica 3D pelo SENAC em São Paulo. Ilustrador, quadrinista, cartunista e designer gráfico. Em animação, dirigiu curtas-metragens como “Rockstar e a origem do metal” e “Rockstar e o mistério da água”.

### Marcelo Castro

Cursou Artes Visuais na UNESP (Universidade do Estado de São Paulo). Ilustrador, animador, diretor de arte e desenvolvedor de games. Iniciou sua carreira em animação com o curta-metragem “Crássicos da Periferia” (vencedor do prêmio de “Melhor Filme Brasileiro” no Anima Mundi 2001). Nos últimos anos trabalhou nas séries “Meu AmigãoZão”, como cenarista e coordenador de equipe de cenários, e “Zica e os Camaleões”, onde desenvolveu o trabalho de pré-produção de personagens e cenários.

The 12 principles of animation, created in the 1930’s by the first animators of Disney studios and compiled in the 1980’s by Ollie Johnston and Frank Thomas in the book “The Illusion of Life”, guided the production of classic animations (Snow White, Pinocchio, Tom & Jerry) and are still applied in current productions (Toy Story, SpongeBob, Pocoyo). The objective of the workshop is to present the 12 Fundamental Principles of Animation, to discuss its application in new production medium and to practice some of those principles using the animation technique called Paper Cut (an articulated paper puppet that, when photographed frame by frame, gives the illusion of movement).

### Marlon Tenório

Graduated in Visual Programming from UNEB (Universidade do Estado da Bahia), post-graduated in 3D Computer Graphics from SENAC in Sao Paulo. Illustrator, comic artist, cartoonist and graphic designer. In animation, he directed short films such as “Rockstar e a origem do metal” and “Rockstar e o mistério da água”.

### Marcelo Castro

Graduated in Visual Arts from UNESP (Universidade do Estado de São Paulo). Illustrator, animator, art director and game developer. He started his career in animation with the short film “Crássicos da Periferia” (awarded “Best Brazilian film” in Anima Mundi 2001). In recent years he worked in the series “Meu AmigãoZão” as set designer and scenario team coordinator, and “Zica e os Camaleões”, where he developed the work of pre-production of characters and scenarios.

## Moisez Vasconcellos

### Programação criativa através do software ISADORA | Creative programming through the software ISADORA

#### Brasil | Brazil

ISADORA é um software de programação livre onde o usuário cria sua própria plataforma de trabalho. Esse software permite manipular diferentes plataformas interativas, tais como: luz, som, vídeo, câmeras, joystick, MID, nanocontrol, OSC, nanosservo, comandos por voz, comandos por vídeos, entre outras.

#### Moisez Vasconcellos

Iluminador que tem no currículo diversos trabalhos nas áreas de teatro, dança, ópera, shows, musicais e exposições. Com 15 anos de experiência, acompanhou trabalhos de importantes iluminadores brasileiros como Caetano Vilela, Cibele Forjas, Guilherme Bomfante, Dalton Camargos, James Fensterseifer e Jathyes Miranda. Foi coordenador técnico de diferentes festivais pelo país e há 4 anos é coordenador técnico do Festival Internacional de Teatro Cena Contemporânea em Brasília.

ISADORA is a free programming software where the user creates its own work platform. This software allows to manipulate different interactive platforms such as light, sound, video, cameras, joystick, MID, nano control, OSC, nano servo, voice command, video command, among others.

#### Moisez Vasconcellos

An illuminator that took part in several works in the area of theater, dance, opera, shows, musicals and exhibitions. Having 15 years of experience, he accompanied works of important Brazilian illuminators as Caetano Vilela, Cibele Forjas, Guilherme Bomfante, Dalton Camargos, James Fensterseifer and Jathyes Miranda. He was a technical coordinator in different festivals around the country and is the technical coordinator of Festival Internacional de Teatro Cena in Brasilia for four years.

## Paul Robertson

### Pixel Art e animação em GIF | Pixel Art and GIF animation

#### Austrália | Australia

Esta oficina de animação e pixel art aborda as obras e o processo criativo de Paul Robertson: o que o move, suas criações e as ideias que o inspiram. Aborda suas influências e o detalhamento dos passos de uma obra, desde a ideia à execução final. Com mediação de Paulo Muppet (Birdo Studio).

#### Paul Robertson

Paul Robertson é um artista de Melbourne que se especializou em pixel art e animação. Ele se formou em Mídia Arte na RMIT em 2002, fez diversos curtas, trabalhou em jogos como Scott Pilgrim Vs. The World, Adventure Time, Scribblenauts, Wizorb, Mercenary Kings e fez animações para Gravity Falls da Disney e Adult Swim. Atualmente ele continua fazendo trabalhos para o Adult Swim e recentemente cocriou uma versão pixelada da abertura dos Simpsons que foi usada em um episódio do programa. Ele se inspira em video games, animação japonesa, filmes de ação, filmes de terror, deuses, demônios, matemática, física, geometria, padrões naturais e no universo em geral.

This animation and pixel art workshop addresses the works and the creative process of Paul Robertson: what drives him, his creations and the ideas that inspire him. It discusses his influences and details the steps of a work, from the idea to the final execution. With mediation of Paulo Muppet (Birdo Studio).

#### Paul Robertson

Paul Robertson is a Melbourne-based artist specialized in pixel art and animation. He graduated from RMIT's Media Arts in 2002. He has made several short films and worked on such games as Scott Pilgrim Vs the World, Adventure Time, Scribblenauts, Wizorb, Mercenary Kings and has animated for television on Disney's Gravity Falls and Adult Swim. He is currently doing some more work for Adult Swim and recently co-created a pixelated version of The Simpsons intro, which was used on an actual episode of the show. He is inspired by video games, Japanese animation, action movies, horror movies, gods, demons, math, physics, geometry, patterns in nature, and the universe in general.

## Vanessa Remonti

### Como produzir/planejar um curta-metragem de animação | How to conduct/plan an animation short film

#### Brasil | Brazil

A produção de animação é sempre muito complexa. Exige tempo e organização. A animação se reinventa o tempo todo e o objetivo é adequar todas essas ideias criativas dentro do processo. Entender e abraçar o projeto criativamente, desde a concepção da ideia, a análise detalhada do roteiro, até a escolha da técnica e da linguagem adequadas para elaboração do desenho de produção (cronograma, orçamento e distribuição). O objetivo desta oficina é aprender o primeiro passo depois da ideia: o desenho de produção. É planejar a produção de um curta-metragem.

#### Vanessa Remonti

Vanessa Remonti é produtora de animação e conteúdo. Graduada em História pela UNISINOS e especializada em Produção Cinematográfica e História, Teoria e Crítica Cinematográficas e Produção, Direção e Animação no Sindicato de la Industria Cinematografica Argentina. Desde 2013 coordena o Dia Internacional da Animação em São Paulo. Atualmente é diretora de produção e conteúdo da série SOS Fada Manu na Boutique Filmes e dirige o curta de animação Recic-LAR.

Animation production is always very complex. It demands time and organization. Animation reinvents itself all the time and the objective is to match all these creative ideas inside the process. To understand and embrace the project creatively, since the conception of the idea, the detailed analysis of the script, to the choice of the right technique and language for the development of production design (schedule, budget and distribution). The objective of this workshop is to learn the first step after the idea: the production design. It is planning the production of a short film.

#### Vanessa Remonti

Vanessa Remonti is a producer of animation and content. Graduated in History from UNISINOS and specialized in Film Production and History, Film Theory and Critic, and Production, Direction and Animation from Sindicato de la Industria Cinematografica Argentina. Since 2013 she coordinates the International Day of Animation in Sao Paulo. Nowadays she is the director of production and content of the series SOS Fada Manu at Boutique Filmes and directs the animation short film Recic-LAR.

## Victor-Hugo Borges

### Desenvolvimento para série de animação | Animation series development

#### Brasil | Brazil

Este workshop aborda a criação e o desenvolvimento de séries e curtas de animação usando o case da série "Historietas Assombradas", exibida pelo Cartoon Network e TV Cultura e com distribuição internacional prevista para 2015. Desde os primeiros esboços de personagens e cenários, passando por roteiro, direção de arte, trilha sonora e direção, o criador da série mostrará o processo criativo por trás do desenvolvimento do universo de uma série de animação.

#### Victor-Hugo Borges

Com formação em artes plásticas, Victor-Hugo Borges acidentalmente se envolveu com animação há 12 anos e desde então ganhou mais de 80 prêmios nacionais e internacionais. O diretor e animador possui no currículo vários curtas de animação que foram exibidos mundo afora. Victor-Hugo também é criador da série "Historietas Assombradas (para crianças Mal Criadas)", programa infantil mais assistido durante sua exibição e vencedor do prêmio APCA de melhor programa infantil do mesmo ano.

This workshop addresses the creation and development of series and animation short films using the case of the series "Historietas Assombradas", exhibited by Cartoon Network in Brazil and TV Cultura, with international distribution planned for 2015. Since the first sketches of characters and scenarios, through script, art direction, soundtrack and direction, the series' creator will show the creative process behind the development of the animation series universe.

#### Victor-Hugo Borges

Graduated in Plastic Arts, Victor-Hugo Borges accidentally got involved with animation 12 years ago and since then won more than 80 national and international awards. The director and animator worked in various animation short films that were exhibited all around the world. Victor-Hugo is also the creator of the series "Historietas Assombradas (para crianças Mal Criadas)", the most watched kid's show during its exhibition and winner of the APCA award of best children's program in the same year.



## ÍNDICE DE ARTISTAS INDEX OF ARTISTS

Adam Schachner - 110	Chris Shier - 175 e 176	Hidegori Watanabe Laboratory - 189	Lorenzo Oggiano - 94	Paganmuzak - 203	Sonia Esse - 230
[bracket]games - 120	Christin Marczinzik - 23 e 24	Hiroyasu Ishida - 112	Loveshack Entertainment - 123	Paloma Oliveira - 235 e 236	Spaces of Play - 128
Adrian Regnie - 78	Christoph Korn - 143	Hubsli Kramar - 155	Luigia Cardarelli - 199	Passion Pictures - 116	Spela Cadez - 109
Agrawal - 62 e 65	Coletivo Madeirista - 214	Hugo Arcier - 70 e 71	Luis Hernandez-Galván - 201	Patrick Lichty - 207	SSION - 77
Alan Becker - 79	Compulsion Games - 121	Hugo Benigno - 224	Lyman Hardy III -228	Paul Robertson - 62, 169, 170 e 257	Stephen Fishman - 228
Alan Holly - 111	Croteam - 121	Hugo Cierzniak - 86	Maciej Piatek aka Vj Pietrushka - 159	Paulo Passaro - 98	Stephen Hilyard - 103 e 156
Alejandro Casales - 139 e 211	Csaba Gellár - 110	Hugues Clément - 86	Maja Oschmann - 109	Pedro Harres - 62 e 67	Stephen Vuillemin - 171 e 240
Alessandro Pacciani - 114	Damien Mortini - 176	Hye Young Kim - 145	Marc Neys aka Swoon - 147, 226 e 227	Pedro Lacerda - 216	Stuart Pound - 157
Alexandra Dementieva - 15, 16, 139 e 212	Daniel Gazana - 219	Ilion Animation Studios - 115	Marcel Van Brakel - 41 e 42	Péter Váczy - 99	SuperChop Games - 128
Alien Trap - 119	Daniel H Dugas - 183	Impromptu - 87	Marcelo Castro - 94 e 256	PetPunk - 99	SuperGiant Games - 129
Alison Bennett - 139	Daniel Peixoto Ferreira - 185	Índice - 29 e 30	Márcio Paranhos - 213	Philipp Artus - 107	Susanne Wiegner - 104 e 105
Alx Pop - 102 e 225	Daniel Sabio - 39 e 40	inkle - 122	Marco Ferrazza - 223	Philippe Lamy - 225	Tahir Ün - 157
Ana Ribeiro - 119	Daniela Toledo - 144	Iono Allen - 191	Mari Nagem - 147	Pocket Trap - 127	Taiwan University of Arts - 116
And Maps And Plans - 114	Danny Madden - 80	Ip Yuk-Yiu - 191	Mariano Bergara - 109	Polyculture - 127	Takeshi Mukai - 247 e 248
André Victor - 213	Dao Thi Thuy Linh - 110	irrthum - 221	Marion Phillini - 148	POLYMORF - 41 e 42	Takeshi Usami - 17 e 18
Anete Melece - 111	Darren Pearson - 81	Iuri Araújo - 100	Mark Tholander - 148	Po-Yen Wang - 153	Tale of Tales - 129
Animation and Digital Art School of Communication, University Of China - 114	David Clark - 187	Jacek Doroszenko - 189, 214 e 215	Martha Colburn - 74 e 75	Provincia Studio - 100	Teresa Mei Chuc - 153
Anna Tolkacheva - 140	David Mussel - 81	James Moreno - 141	Martin Smatana - 95	pryorart - 153	The Monk Studio Co. Ltd. - 116
Anne de Boer - 163 e 239	David Schaffer - 82	Jason Edward Lewis - 191	Masahiko Sato - 112	Pu Shuai Cheng - 101	Thi Binh Minh Nguyen - 23 e 24
Anne Pasanen - 189	Daz Disley - 144	Jason Lam Chi Fai - 218	Masahiro Ihara - 117	Rachel Simone Weil - 201	Thiago R - 106
Anni Garza Lau - 183	Delapost Paris - 114	Jason Nelson - 88	Masanori Okamoto - 112	Raf Wathion - 109	Thomas Stellmach - 109
anno lab - 17 e 18	Devis Venturelli -144	Javier Longobardo - 62, 67 e 89	Masashi Yokota - 112	Rafle - 224	Tiny Inventions - 106
Antonio Mazzotti - 212	Digic Pictures - 114	Je Regarde - 115	Masonik - 153	Rebecca Archer - 110	Torley - 201
Arachnid Games - 119	Digipen Institute of Technology - 114	Jean-Michel Rolland - 193	Mateus Knelsen - 235 e 236	Rejane Cantoni - 43, 45 e 46	Total Unicorn - 228
Assocreation - 19 e 20	Dmitry Zakharov - 82	Jeff Wong Chun Kit - 218	Mathilde Marc - 71	reVoltaire - 203	Tutsy Navarathna - 106
Aug&ohr medien - 114	Donald Abad - 25 e 26	Jelly Studio - 115	Mount Emult - 76	Riled Up - 217	Ulf Kristiansen - 107
Augusto Zanolello -111	Dong-Cheol Youm - 111	Jenny Lin - 195	Matthias Wolff - 177	Ringing College of Art and Design - 116	Upper One Games - 130
AUUJK - 140	Doug Jarvis - 207	Jeroen Cluckers - 146	Mauro Carraro - 62 e 66	Robert Hloz - 101	Uwe Heine Debrodt - 228 e 229
Autour de Minuit - 114	Douglas Alves Ferreira - 82	Joanna Bonder - 90	Max Hattler - 96 e 97	Roberto Stelzer - 203	Valerie LeBlanc - 183
AV3EZ - 213	Duda - 187	João Sima - 224	Max Porter - 106	Roberto Zanata - 218 e 224	Vallet Aliénor - 158
AVOIDANT - 213	DUO b - 220	Jocelles Bicalho - 221	Media Design School - 115	Rodrigo EBA! - 102	Vince McKelvie - 179
Baé Ribeiro - 224	Dušan Čežek - 165 e 239	Jody Zellen - 195	Mehrdad - 215	Rollin Leonard - 171 e 240	Vincent Morisset - 180
Barbara Oettinger - 141	Effie Pappa - 110	Joey Cheers - 90	Mercedes Helnwein -149	Ronald van der Meijs - 47 e 48	Vitor Freire - 237 e 238
Bartok - 95	EID/COBURN - 83	Johan Rijpma - 91 e 146	Method Studios - 115	Ru Kuwahata - 106	Wayner Tristao - 107
Basic Bruegel - 183	Einar Öberg - 176 e 177	Jon Svenonius - 177	Mi Clos Studio - 123	Ru Kuwahata - 106	Will Luers - 207
Beatriz Herrera Carrillo -110	Eisuke Yanagisawa - 220	Joung Yu-Mi - 111	Michael Frei - 62, 65 e 123	Ruben Piritto - 110	Wilson Borja - 107 e 108
Becho Lo Bianco - 109	Eleonora Bertolucci - 110	jtwine - 195	Michael Takeo Magruder - 201	Ryan Alexander - 178	Wrik Mead - 108
Bego M Santiago - 21, 22 e 138	E-Line Media - 130	Juan Carlos Vasquez -222	Middlebury College - 115	Ryan Hale - 76	XCEED - 216
Behold Studio - 120	Emanuele Kabu - 69	Julian Scordato - 222	Might and Delight - 124	Ryota Matsumoto - 205	XXIIIV - 130
Benjamin Rosenthal -141	Emiliano Zucchini - 145	Julien Bisaro - 61 e 92	Mike Celona - 217	Sadam Fujioka - 17	Yael Gilks - 207
Beto Ehongue -224	Emily Carr University of Art and Design - 114	Justin Lincoln - 146 e 197	Mike Pelletier - 97	Salvatore Centoducati -110	Yantong Zhu - 159 e 160
BiarritZZZ - 183	Enrique Franco Lizarazo - 188	Jutta Pryor - 153	Minha Yang - 33 e 34	sampler b - 224	Yasmin Davis - 159 e 160
Bibbe Hansen - 207	Erdal Inci - 166	Kari Pieskä - 111	Minority Media - 124	Samuel Adam Swope - 153	Yoshi Sodeoka - 172
Bill Domonkos- 163 e 239	Erin Dunn - 70	Karin Tueta - 92	minus.log - 149	Sandrine Deumier - 102 e 225	Younghyo Bak - 247 e 248
Bittler - 79	ESMA - 114 e 115	Kathleen Daniel - 72	Mixed Bag - 125	Sang Jun Yoo - 154	Youyou Yang -160
Bjor-Erik Aschim - 109	Etter Studio - 62, 65 e 123	Katie Torn - 72 e 73	Modern Dream - 125	Santa Ragione - 127	Yuko Katori - 230
Blacki Li Rudi Migliozi - 39 e 40	Evan Mann - 83	Kei Shiratori - 247 e 248	ModernEye - 116	Santiago 'Bou' Grasso - 109	Zoro Feigl - 49 a 52
Blond:ish - 216	Ewa Doroszenko - 189	Kelli Anderson - 93	Monogon Games - 126	Sarah Kambara - 116	ノガミカツキ - 48
Brace Yourself Games - 120	Felix Frederick - 145	Kim Noce - 110	Morihiro Harano - 112	Sarah Oos - 154	
Brit Bunkley - 142	Fernanda Frick - 83	Kohei Yoshino (Networks) - 112	Muriel Montini - 149 e 150	Sarawut Chutiwongpeti - 154	
Broken Rules - 121	Frederik Duerinck - 41 e 42	Kunio Kato - 112	Nariaki Iwatani - 17	Sarepta Studio - 128	
Bruno Bez - 213	Fuyu Arai - 112	Kwan Kai Yin - 218	Nassos Vakalis - 110	School of Visual Arts - 116	
Bruno Costa - 142	Gabriel S Moses - 84	Kyppenjanee - 167 e 240	Nathalie Lawhead - 201	Scott Kildall - 207	
Bruno Mendes da Silva - 142	Geo Panagiotidou - 189	Lale Westvind - 74	Nicolas Jaenen - 178	Sebastian Tedesco - 155	
Carla Gannis - 165	Giulio De Toma - 110	Lauren Gregory - 74	Nicolás Rupcich - 97 e 150	Second Front - 207	
Carolina Iolas - 80	Glasz DeCuir - 84	Lea van Steen - 31 e 32	Nika Oblak - 35 e 36	Sève Films - 116	
Chang Liu - 185	grapefrukt games - 122	Leo Uehara - 93	Nina Ross - 150	Shaun Clark - 110	
China Central Academy of Fine Arts - 114	Greg Barth - 85	Leonardo Crescenti - 43, 45 e 46	Nino Fournier - 138 e 151	Shaun Wilson - 155	
Chris Cheung Hon Him - 218	Guilherme Araújo - 100	Les Riches Douaniers - 197	Niv Shpigel - 116	Shelley Dodson - 77	
	Gustav Deutsch - 55 e 58	Light Chaser Animation Studios - 115	Oksana Chepelyk - 152	Shima - 95	
	Håkan Lidbo - 27 e 28	Liliana Farber - 94	Oleg Elagin - 98	Sigrun Höllrigl - 147 e 155	
	Hannes Rall - 110	Lindsey Taylor - 228	Oli Sorenson - 37 e 38	Silvia de Gennaro - 156	
	HEM - 85	Livia Mateiaş - 197	Over the Moon - 126	Simona Muzzeddu - 102	
	Henning M. Lederer - 85	Liz Solo - 207	Ozge Samanci - 39 e 40	Siyu Mao - 103	

## FILE SÃO PAULO 2015

Concepção e Organização  
**Conception and Organization**  
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Gerência Administrativa  
**Administrative Management**  
Fabiana Krepel

Coordenação do Educativo  
**Educational Coordination**  
Eliane Weizmann

Coordenação de Conteúdo  
**Content Coordination**  
Fernanda Albuquerque de Almeida

Assistente de Coordenação de Conteúdo  
**Content Coordination Assistant**  
Ana Bacaro

Produção de Conteúdo Web  
**Web Content Production**  
Ana Bacaro  
Maria Luisa Vieira  
Maiara Armelin Leite

Coordenação do FILE Anima+  
**FILE Anima+ Coordination**  
Raquel Olivia Fukuda

Assistente de Curadoria do FILE Anima+  
**FILE Anima+ Curatorship Assistant**  
Fernanda Schneider

Coordenação do FILE Games  
**FILE Games Coordination**  
Anita Cavaleiro  
Maria Eugênia Mourão

Coordenação do FILE Videoarte  
**FILE Video Art Coordination**  
Fernanda Albuquerque de Almeida

Coordenação do FILE GIF e FILE WebGL  
**FILE GIF and FILE WebGL Coordination**  
Maria Eugênia Mourão

Coordenação do FILE Workshop  
**FILE Workshop Coordination**  
Fabiana Krepel

Assistente de Coordenação do FILE Workshop  
**FILE Workshop Coordination Assistant**  
Thais Stoklos

Assistente de Relações Internacionais  
**International Relations Assistant**  
Tereza Moraes Barros

Projeto de Arquitetura  
**Architecture Project**  
Stella Tedesco

Assistentes de Projeto de Arquitetura  
**Architecture Project Assistants**  
Camila Toni  
Ghabriela Amorim  
Renata Fernandes

Identidade Visual e Projeto Gráfico  
**Visual Identity and Graphic Design**  
Estúdio Quadrado

Produção Executiva  
**Executive Production**  
Ana Carla Magna  
Renata Passos

Produção do FILE LED SHOW  
**FILE LED SHOW Production**  
Tatiana Farias

Tradução e Revisão  
**Translation and Proofreading**  
Ana Elisa Barros  
Rafael Farinaccio  
Grf Assessoria Linguística

Tradução e Revisão do Filme *Shirley - Visions Of Reality*  
**Translation and Proofreading of The Movie Shirley - Visions of Reality**  
Grf Assessoria Linguística

Engenheiro de Produção  
**Production Engineer**  
Éder Pascoal Pesson

Fotografia **Photography**  
Camila Picolo

Elétrica e Iluminação  
**Electrical and Lighting**  
Luiz Gonzaga

Cenotecnia  
**Set designing**  
C.P.A Chimanski Produções Artísticas

Técnico de manutenção  
**Maintenance technician**  
Alessandro Reis de Almeida

DJ  
Dunwich

Agradecimentos **Thanks**  
Collectie Voorlinden, Wassenaar

Assistente de Coordenação do Educativo  
**Educational Coordination Assistant**  
Debora Paneque Nogueira

Supervisores do Educativo  
**Educational Supervisors**  
Felipe Fil  
Lais Pereira Uesato  
Herbet Castro

Mediadores **Mediators**  
Ana Luiza Esteves  
André Benazzi Piranda  
Armênia Gomes Ferreira  
Bianca Nóbrega Luccas  
Bruno Carlos Costa de Moraes  
Carolina Tereza Alher Carrasco  
Danilo Fitipaldi  
Deborah Lazarov Mayer  
Evelyn Ramos da Silva  
Fernanda Bizon

Fernanda Domenech  
Gabriel de Aguiar Marcondes Cesar  
Gabriel Fabosa  
Gabriel Martins Castro  
Giovanni da Silva Fernandes  
Graciela Angelica Barreto Zapatta  
Guilherme Villas Bôas Francini  
Isaac de Moraes Neto  
João Pedro Canola Pereira

João Vitor Maturana dos Passos  
Julia Chibani Rezende  
Karen Juliane Lenzi  
Karen Veiga

Marcus Garcia  
Marina Coelho dos Santos  
Mayra Brito Martins  
Michelle Borges Pedroso

Murilo Ortunho  
Nathália Gabrielle Paro Itália  
Patrícia dos Santos Rosa  
Pérola de Carvalho Daibem  
Rafael Saraiva de Castro  
Ricardo Rosa

Tassia Castro  
Thaís Sabbadini  
Thamires Gaspar  
Valéria Guimarães Cardozo  
Vanessa Rigo  
Vinícios Debs  
Yuri Morroni

## SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente  
**Chairman**  
Paulo Skaf

Conselheiros  
**Advisors**  
Elias Miguel Haddad  
Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho  
Nilton Torres de Bastos  
Sylvio Alves de Barros Filho  
Fernando Greiber  
Nelson Abbud João  
Nelson Antunes  
Vandermir Francesconi Júnior  
Massimo Andrea Giavina-Bianchi  
Nelson Luis de Carvalho Freire  
Luiz Antonio de Medeiros Neto  
Atilio Machado Pepe  
Sérgio Tiezzi Júnior  
Jorge Damião de Almeida  
Emílio Alves Ferreira Júnior

Superintendente  
**Overseer**  
Walter Vicioni Gonçalves

Assessor Especial da Superintendência  
**Special Advisor to the Direction**  
José Felício Castellano

Diretor da Divisão de Educação e Cultura  
**Education and Culture Division Head**  
Fernando Antonio Carvalho de Souza

## FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO

Presidente  
**Chairman**  
Paulo Skaf

## COMCULTURA – COMITÊ DE AÇÃO CULTURAL DA FIESP

Diretor Titular  
**Head Director**  
Fernando Greiber

Diretores Adjuntos  
**Associate Directors**  
José Eduardo Mendes Camargo  
Mário Eugênio Frugieue

## GERÊNCIA EXECUTIVA DE CULTURA

Gerente Executiva Interina  
**Interim Executive Manager of Culture**  
Débora Viana

Gerente Interina de Operações  
**Interim Operational Manager**  
Alexandra Salomão Miamoto

Gerente de Projetos  
**Projects Manager**  
Claudio Bruscalini

Produtora Cultural  
**Cultural Producer**  
Sueli Nabeshima

Encarregado Técnico  
**Technician in Charge**  
Márcio Madi

Agentes de Atividades Culturais  
**Cultural Activities Agents**  
Daniele Carolina, Jarbas S. Galhardo e Luciana Paulillo

Assistente de Apoio Administrativo  
**Administrative Support Assistant**  
Isabela Capatti

Eletricista  
**Electrician**  
Milton Machado da Costa

Núcleo de Apoio à Criação de Materiais de Divulgação  
**Support Center for the Creation of Press Materials**  
Alzira Guiomar Jerez Laguna (coordenadora), Arlete Vasconcelos, Deivid Gomes de Souza, Érica Barbosa, Hamilton Viana, Juliana Cezário, Leni Arietti e Thatiana Mendes.  
Amanda Almada, Letícia Leoi, Luiz Henrique Fernandes e Tuani Siqueira (estagiários)

Núcleo de Comunicação  
**Communication Center**  
Danusa Etcheverria e Rosângela Gallardo  
Raisa Scandovieri (estagiária)

REALIZAÇÃO  
ACCOMPLISHMENT



*Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.*

APOIO CULTURAL  
CULTURAL SUPPORT



APOIO  
SUPPORT



[FILE.ORG.BR](http://FILE.ORG.BR)  
[FACEBOOK.COM/FILEELECTRONICLANGUAGEINTERNATIONALFESTIVAL](https://FACEBOOK.COM/FILEELECTRONICLANGUAGEINTERNATIONALFESTIVAL)  
[TWITTER.COM/FILEFESTIVAL](https://TWITTER.COM/FILEFESTIVAL)  
[#FILEFESTIVALSP](https://HASHTAG.COM/FILEFESTIVALSP)

[HIGHLIKE.ORG](http://HIGHLIKE.ORG)  
[FACEBOOK.COM/HIGHLIKE.ORG](https://FACEBOOK.COM/HIGHLIKE.ORG)  
[INSTAGRAM.COM/HIGHLIKEORG](https://INSTAGRAM.COM/HIGHLIKEORG)