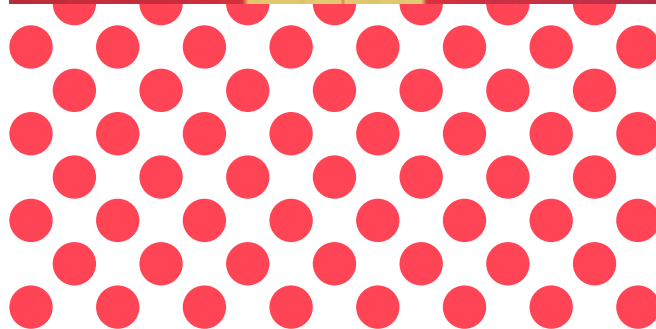
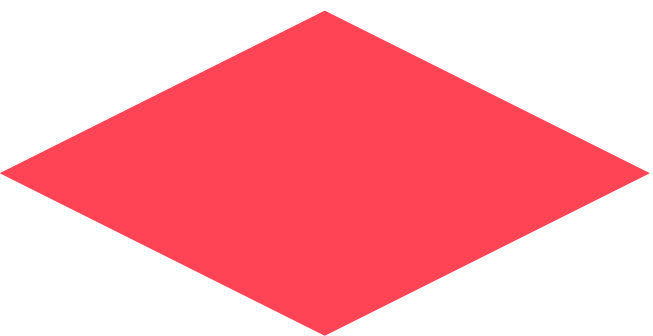


# FILE



# São Luís



**Centro  
Cultural Vale**  
Maranhão

**4 ABR –  
4 JUN 2017**



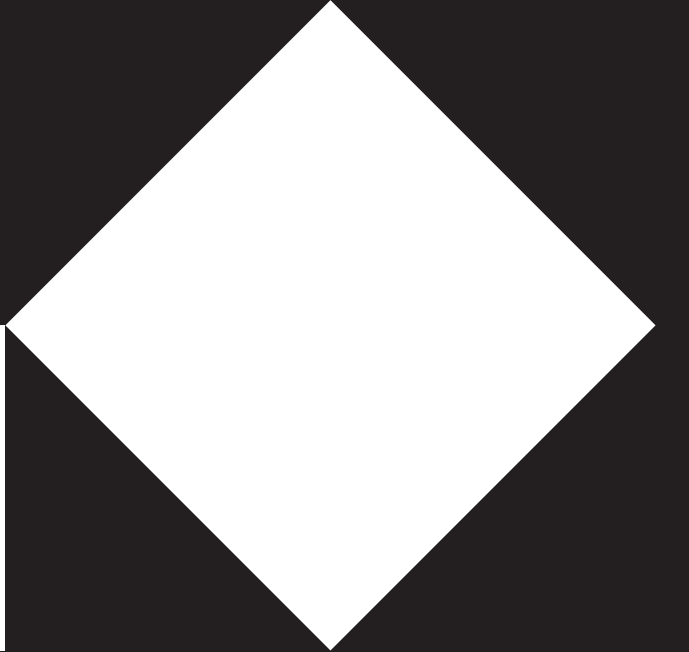
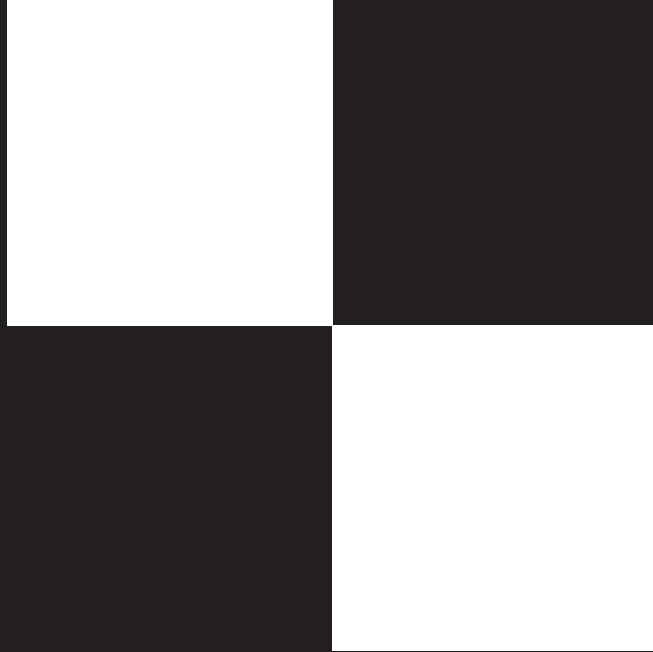
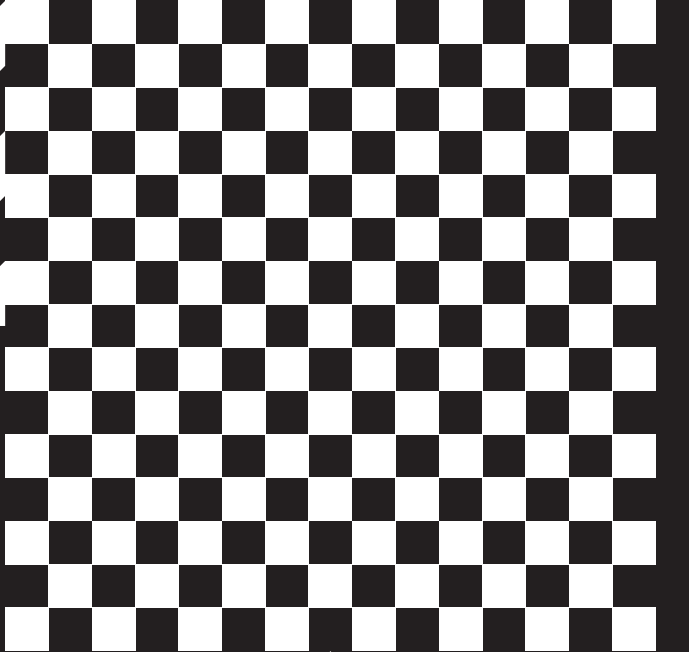
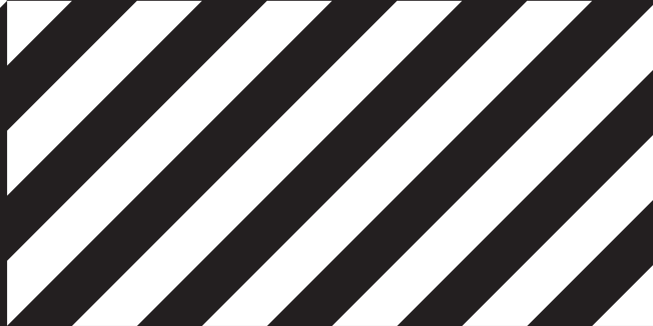
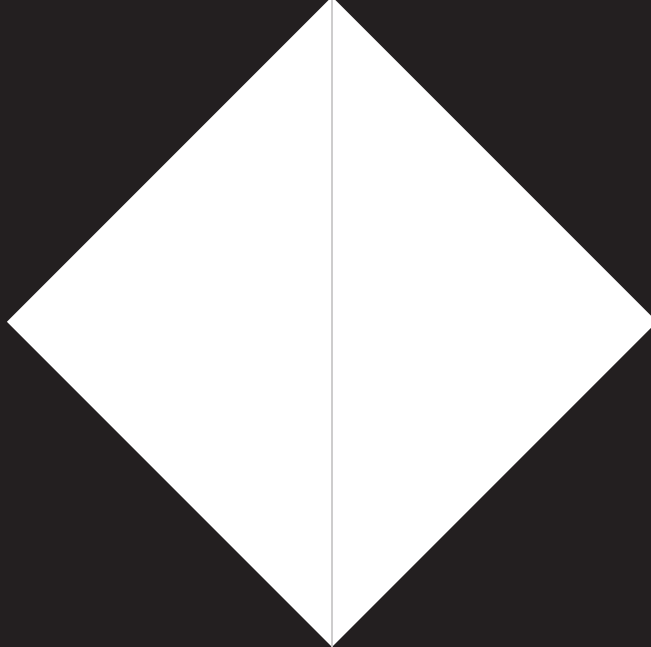
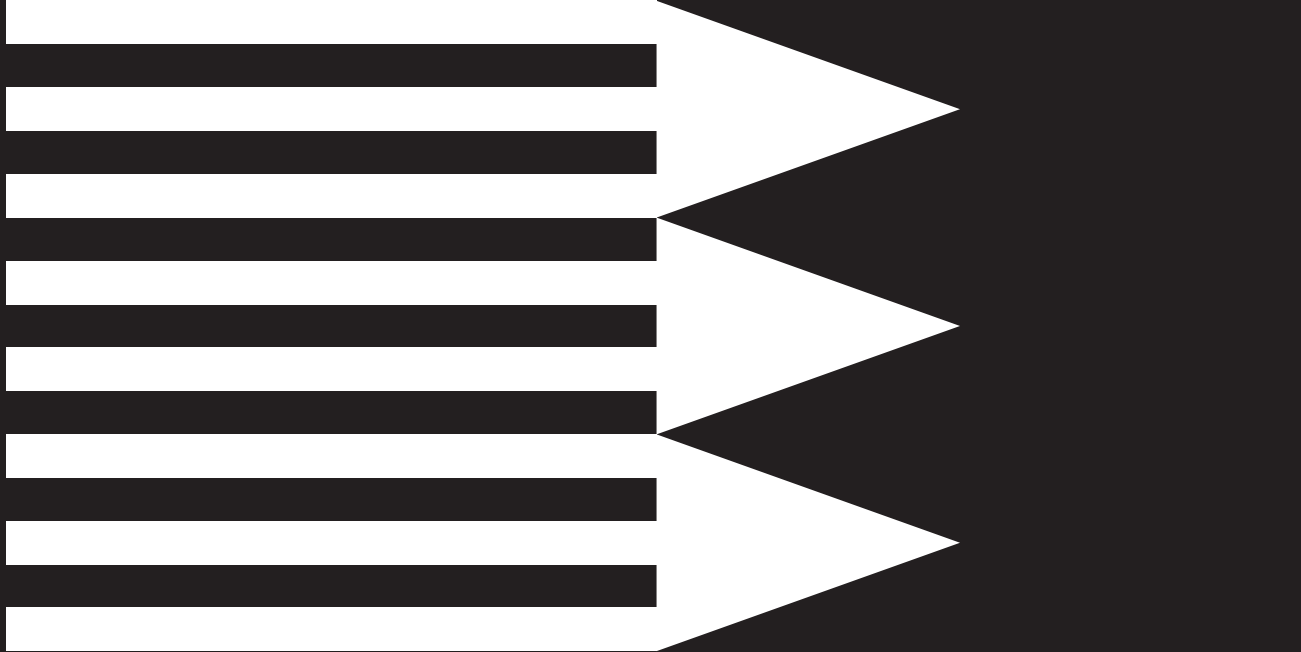
**FILE**  
**São Luís**  
**2017**

**Centro**  
**Cultural Vale**  
**Maranhão**

|    |  |
|----|--|
| 04 | FILE São Luís 2017: Não deixe essa onda passar |
| 12 | Exposição                                      |
| 14 | <i>Instalações</i>                             |
| 38 | <i>FILE Anima+Games</i>                        |
| 44 | <i>Games</i>                                   |
| 48 | <i>File Anima+</i>                             |
| 50 | <i>Animações</i>                               |
| 70 | Projeto Expográfico                            |
| 76 | Créditos                                       |

|    |   |
|----|---|
| 04 | FILE Sao Luis: Don't let the wave slip away |
| 12 | Exhibition                                  |
| 14 | <i>Installations</i>                        |
| 38 | <i>FILE Anima+Games</i>                     |
| 44 | <i>Games</i>                                |
| 48 | <i>File Anima+</i>                          |
| 50 | <i>Animations</i>                           |
| 70 | Exhibition's project                        |
| 76 | Credits                                     |

# FILE São Luís 2017





# Exposição Arte e Tecnologia: Não deixe essa onda passar

## Art and Technology Exhibition: Don't let the wave slip away

*FILE São Luís 2017* apresenta, pela primeira vez no Nordeste, um recorte do *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*, trazendo obras de realidade virtual que utilizam óculos 3D, instalações interativas e não interativas, games e animações, realizadas por 42 artistas de países como Brasil, Alemanha, Austrália, Canadá, Dinamarca, França, Eslováquia, Espanha, Estados Unidos, Grécia, Holanda, Inglaterra, México, Portugal, Sérvia e Suíça.

O FILE dialoga com a relação contemporânea entre arte e novas tecnologias. A arte sempre foi resultado da aplicação de técnicas no desenvolvimento de poéticas. As tecnologias digitais estão sendo empregadas por artistas do mundo todo na criação de experiências e visualidades, o FILE propõe-se a trazer ao Brasil e a identificar dentre os artistas brasileiros o que tem sido criado nesse campo.

Há 18 anos, o FILE promove exposições, oficinas e encontros com o objetivo de fomentar o debate sobre a interrelação arte-tecnologia. Com eventos anuais em São Paulo, exposições no Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba e Porto Alegre, além de participações em eventos internacionais, o festival constitui o maior acontecimento de arte eletrônica na América Latina.

Nesta edição em São Luís, o público tem a oportunidade de vivenciar diferentes experiências do nosso mundo ou dos mundos fictícios da realidade virtual. Parte das obras faz uso de óculos 3D. Em *Be Boy Be Girl* (Seja Homem Seja Mulher), de Frederik Duerinck & Marleine van der Werf, somos convidados a visitar uma praia no Havaí, podendo escolher estar no corpo de um homem ou de uma mulher. Em *The Night Cafe* (Café Noturno), de Mac Cauley, é possível explorar o mundo das pinturas de Van Gogh e até mesmo encontrar com o próprio pintor em uma versão animada. Já em *Swing* (Balanço), de Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen, o sonho de voar se torna reali-

dade. Sentados em um balanço, quanto maior for o movimento empregado pelo visitante, maior será a vivacidade das cores do mundo experimentado. Sem o uso de óculos 3D, a instalação do jogo *Journey* (Jornada), da That Game Company, torna possível percorrer uma jornada em meio a dunas e ruínas antigas com o objetivo de chegar ao topo da montanha, a experiência envolve descobrir quem você é e qual é seu propósito.

Além das experiências em realidade virtual, com e sem o óculo 3D, o diálogo entre o mundo físico e o mundo digital é possível através da interação do visitante por meio da palavra e do corpo. As obras dos brasileiros Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti *Fala, Túnel e Piso* são máquinas que respondem a ações como falar, caminhar em um piso ou dentro de um túnel. Na obra *Piso*, uma onda que vai e volta pode ser sentida por outros que caminham, sentam ou deitam sobre a instalação. Já em *Starry Night* (Noite Estrelada), de Petros Vrellis, o toque na tela torna possível alterar a versão animada da obra de Van Gogh.

A obra *Vídeo-Boleba*, de Celina Portella, mostra a passagem do mundo digital ao físico pelo jogo de bolas de gude que saem do plano da tela e se espalham pelo espaço da galeria. *Hardwired*, de Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck, utiliza 18.000 LEDs em uma rede física que simboliza a transferência de conhecimento que ocorre nas redes sinápticas do nosso cérebro.

A vivência de diferentes experiências no nosso mundo ou em outros mundos fictícios também é possível na mostra FILE ANIMA+GAMES, uma seleção de 4 jogos eletrônicos e 20 animações de diversos países. Unimos animações e jogos com o intuito de salientar aspectos que passam despercebidos quando são mostrados separadamente. Queremos ressaltar a mútua influência entre esses dois campos, uma influência que estabelece novas estratégias

de criação, de resolução, de fruição e de conectividade, extrapolando aquelas que se dão no âmbito próprio de cada ambiente cultural.

Esta é uma visita inédita do FILE ao Nordeste. Não deixe essa onda passar!

*FILE Sao Luis 2017* presents for the first time in the Northeast of Brazil a cut from *Electronic Language International Festival*, with virtual reality works using 3D glasses, interactive and non-interactive installations, games and animations, accomplished by 42 artists from countries such as Brazil, Germany, Australia, Canada, Denmark, France, Slovakia, Spain, United States, Greece, The Netherlands, England, Mexico, Portugal, Serbia and Switzerland.

The coming of FILE to Sao Luis indicates the close connection of the contemporary art with the new technologies. Art has always been the result of the application of techniques in the development of poetics. Nowadays, digital technologies are being applied by the artists of the whole world in the creation of different experiences and visualities, hence the proposal of the festival to bring to Brazil and identify among the Brazilian artists what has been accomplished in this field.

For 18 years, FILE promotes exhibitions, workshops and meetings whose objective is to foster the debate on the relationship between art and technology. With annual events in Sao Paulo, exhibitions in Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba and Porto Alegre, as well as the participation in international events, the festival is the biggest event of electronic art in Latin America.

In this edition in Sao Luis, the public has the opportunity to live different experiences in our world or in other fictional worlds through total immersion in virtual reality. Part of the works using 3D glasses, in *Be Boy Be Girl*, by

Frederik Duerinck & Marleine van der Werf, we are invited to visit a beach in Hawaii, choosing to be in the body of a man or a woman. In *The Night Cafe*, by Mac Cauley, it is possible to explore the world of the paintings by Van Gogh and even meeting the painter himself in an animated version. In *Swing*, by Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen, the dream of flying becomes reality. Sitting on a swing, the bigger the movement applied by the visitor, the brighter the colors of the world experienced. Without using 3D glasses, in the installation of the game *Journey*, by That Game Company, it is possible to walk through dunes and ancient ruins, with the objective of reaching the top of the mountain, but the experience involves the discovery of who you are and what your purpose is.

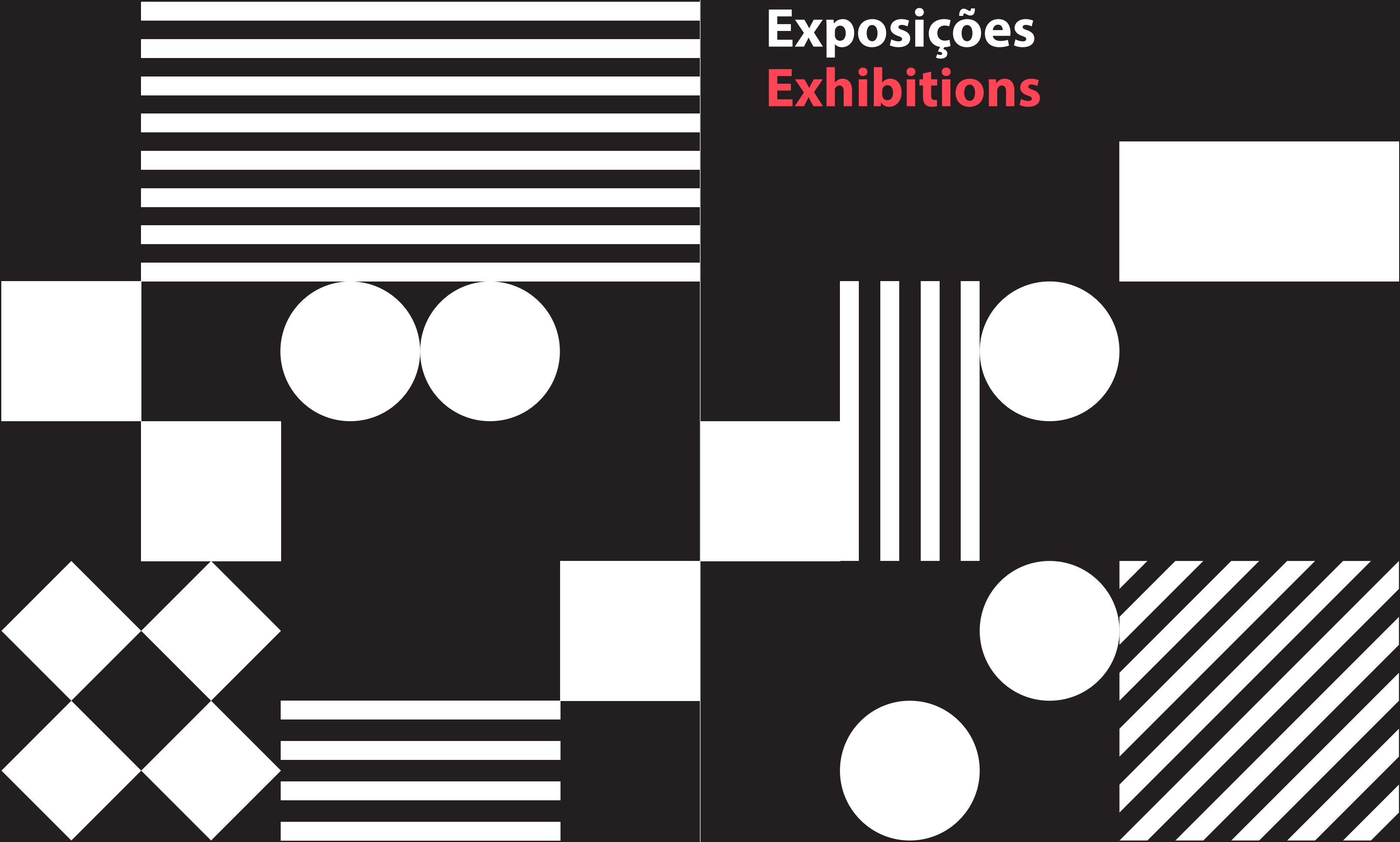
In addition to the experiences in virtual reality with or without using 3D glasses, the dialog between the physical world and the digital world is possible through different interfaces, which involve the interaction of the visitor through word and body. The works of the Brazilians Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti *Speak*, *Tunnel* and *Floor* are machines that respond to actions like speaking and walking on a floor or inside a tunnel. In the work *Floor*, a wave that goes back and forth can be felt by others who walk, sit or lie on the installation. In *Starry Night*, by Petros Vrellis, it is possible to change the animated version of Van Gogh's work, by touching the screen.

Among the non-interactive installations, *Vídeo-Boleba*, by Celina Portella, shows the passage from the digital world to the physical through the game of marbles that leave the plane of the screen and spread through the gallery's space. *Hardwired*, by Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck, consists of about 18,000 LED lights in a physical network, which symbolizes the transfer of knowledge that occurs in the synaptic networks of our brain.

The acquaintance with different experiences in our world or in other fictional worlds is also possible in the FILE ANIMA+GAMES screening, with a selection of 4 games and 20 games of several countries. We gather animations and games in the same event, with the intention of highlighting aspects that would go unnoticed if shown separately. This is to emphasize a field of mutual influence between the subjects, which establish new strategies of creation, resolution, decision, fruition and connectivity, extrapolating those that occur within each cultural environment.

This is an unprecedented visit of FILE to the Northeast of Brazil. Don't let the wave slip away!

Exposições  
Exhibitions



# Instalações

# Installations



## Vídeo-Boleba

Celina Portella (Brasil)

A instalação “Vídeo-Boleba” é composta por uma TV e um mecanismo que atira bolas de gude. No vídeo, dois meninos se revezam jogando as bolinhas que, ao sumirem do quadro, aparecem pela lateral da tela, espalhando-se no espaço próximo ao público e dando continuidade à cena no plano material.

Enquanto o vídeo busca uma representação fiel da realidade, seu desdobramento fora da tela busca reproduzir a imagem. O dispositivo criado pela artista burla o olhar do espectador, confundindo sua percepção, criando interfaces com “novos espaços” e articulando realidade material e o mundo da virtualidade.

Este projeto foi desenvolvido através do Edital de Apoio à Pesquisa e Criação Artística 2011 da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro.

### BIOGRAFIA

Celina Portella trabalha com artes plásticas e dança, investigando questões sobre a representação do corpo a partir do vídeo. Foi contemplada pelo I Programa de Fomento a Cultura Carioca e pela bolsa do Núcleo de Arte e Tecnologia da EAV Parque Lage, RJ. Participou da residência no Centre Récollets em Paris, LABMIS em São Paulo, entre outras.

Foi indicada ao prêmio de Bolsa ICCO/sp-arte 2016, ao prêmio EFG Bank & ArtNexus em 2015, ao prêmio Pipa 2013 e premiada no II Concurso de Vídeoarte da Fundaj em Recife. Participou da III Mostra do Programa de Exposições do CCSP, da Mostra Verbo na Galeria Vermelho e da Mostra SESC de Artes, entre outras exposições. Como bailarina e co-criadora trabalhou com os coreógrafos Lia Rodrigues e João Saldanha.

## Vídeo-Boleba

Celina Portella (Brazil)

The “Vídeo-Boleba” installation is composed by a TV set and a mechanism that shoots marbles. In the video, two boys take turns playing the marbles, which appear at the side of the screen when they leave the frame, scattering in the space close to the public, and giving continuity to the scene in the material world.

While the video seeks a faithful representation of reality, its unfolding outside the screen seeks to replicate the image. The device created by the artist swindles the spectator’s eye, confusing its perception, creating interfaces with “new spaces”, and articulating material reality and the virtual world.

This project was developed through Edital de Apoio à Pesquisa e Criação Artística 2011 from Secretaria de Estado de Cultura of Rio de Janeiro.

### BIOGRAPHY

Celina Portella works with visual arts and dance, investigating issues about the representation of the body through video. She was considered for the I Programa de Fomento a Cultura Carioca, and for Rio de Janeiro’s EAV Parque Lage’s Núcleo de Arte e Tecnologia scholarship. She participated in the Centre Récollets residency in Paris, the LABMIS in São Paulo, among others.

She was nominated for the Bolsa ICCO/sp-arte 2016 award, the EFG Bank & ArtNexus award in 2015, the Pipa 2013 award, and she won a prize at the II Concurso de Vídeoarte da Fundaj, in Recife. She took part on the III Mostra of the CCSP Exhibit Programme, the Mostra Verbo at Galeria Vermelho, and the Mostra SESC de Artes, among other exhibits. As a dancer and co-creator, she worked with the choreographers Lia Rodrigues and João Saldanha.





Swing  
Christin Marczinzik & Thi Binh Minh  
Nguyen (Alemanha)

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.

**BIOGRAFIA**  
Christin Marczinzik 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 é uma designer focada em Instalações de Mídia & Novos Jogos, nascida em 1987, no Vietnam, 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.

Swing  
Christin Marczinzik & Thi Binh Minh  
Nguyen (Germany)

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.

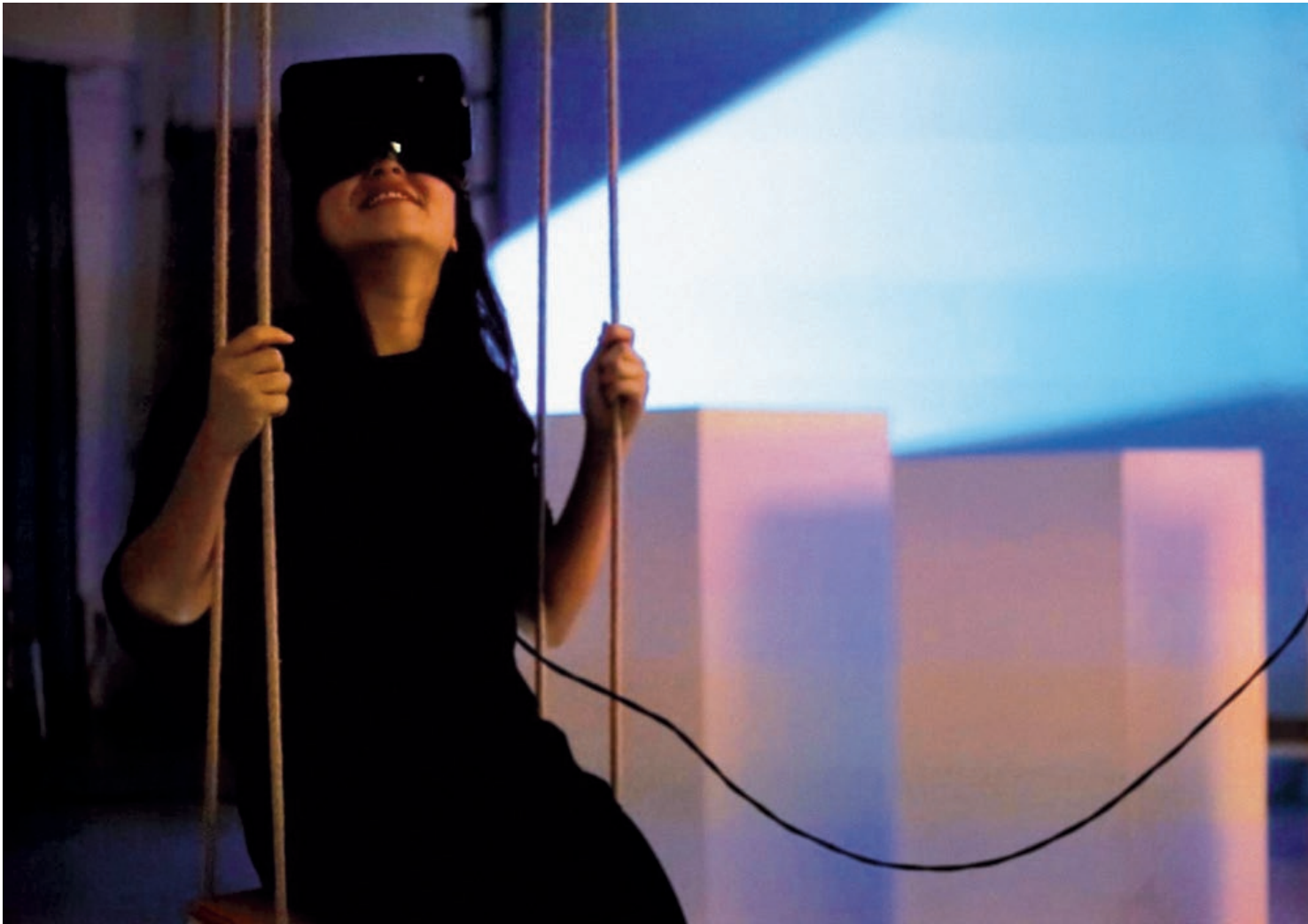
“Swing” brings these feelings back and makes a dream come true: the dream of flying. Thus, the swing becomes a physical component of an interactive installation. The use of 3D oculus enhances the swinging experience with virtual reality, creating a unique immersive adventure and sending you to a crafted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

**BIOGRAPHY**  
Christin Marczinzik 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 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.



Be Boy Be Girl

Frederik Duerinck & Marleine van der Werf (Holanda)

“Be Boy Be Girl” é um experimento multissensorial que envolve visão, audição, tato e olfato. Na experiência, nossos corpos se tornam mais do que apenas olhos e ouvidos. Eles são os veículos para experimentar e desafiar a realidade.

Na instalação, criamos uma ilusão ao ativar todos os sentidos com uma combinação de cheiro, toque (através de luz infravermelha e um ventilador), imagem (com óculos de filme 3D em 360 graus) e som omni.

O registro do material do filme 3D em 360 graus aconteceu no Havaí e foi feito com 16 câmeras sobre uma plataforma. Essa plataforma para a câmera foi colocada sobre a cabeça de diversos homens e mulheres para recriar a mesma perspectiva que nosso público terá na instalação. O áudio omni, que muda a perspectiva sonora enquanto o espectador vira sua cabeça, foi criado especialmente para a instalação.

**BIOGRAFIA**

Frederik Duerinck (Holanda, 1976) é um cineasta e artista baseado em Breda. É o designer-chefe da instalação multissensorial premiada “Famous Deaths” e coautor do livro “Sense of Smell”. Seu documentário “End of Europe” venceu o festival de arte mídia em 2003. Frederik é membro do grupo de cross mídia Polymorf. Em sua obra, Duerinck pesquisa os limites da narrativa convencional, criando relatos corporizados. Além de sua carreira como cineasta e artista, Duerinck é coordenador do programa de Design Multimídia e Comunicações em Breda (CMD – Breda). Ele também é o cofundador do CMD Netlab.

Marleine van der Werf (Holanda, 1985) é uma cineasta e artista baseada em Roterdã (Holanda). Van der Welf completou seus estudos em cinema na St. Joost Art Academy em 2010. Sua obra de graduação, “illimited”, estreou na IDFA e o filme surrealista “The Perceptionist” foi indicado para o prêmio “Rene Coelho” pelo Dutch Media Institute e é representado na coleção de distribuição do Dutch Film Institute Eye. Em sua obra, ela explora ideias sobre imaginação, subconsciente e resiliência. Em 2014, ela foi a ganhadora do Programa Stipendium para Artistas Emergentes pelo fundo Mondrian e atualmente está desenvolvendo novas obras sobre a mudança da percepção corporal.

Be Boy Be Girl

Frederik Duerinck & Marleine van der Werf (The Netherlands)

“Be Boy Be Girl” is a multi-sensory experiment that engages sight, hearing, touch, and smell. In the experience, our bodies become more than just our eyes and ears. They are the vehicles to experience and challenge reality.

In the installation, we create an illusion by activating all senses by a combination of smell, touch (through infrared light and a fan), image (with 360 degree 3D film glasses) and omni sound.

The shooting of the 360 degree 3D film material took place on Hawaii and was filmed with 16 cameras on a self build rig. This camera-rig was placed on top of the head of several man and woman to recreate the same perspective as our audience will have in the installation. The omni audio which changes perspective while the viewer turns his head was specially created for the installation.

**BIOGRAPHY**

Frederik Duerinck (NL, 1976) is a filmmaker and artist located in Breda. He is lead designer of the Award winning multi sensory installation ‘Famous Deaths’ and is co-author of the book “Sense of Smell”. His documentary ‘End of Europe’ won the media art festival in 2003. Frederik is a member of the cross media group Polymorf. In his work, Duerinck researches the boundaries of conventional storytelling, creating embodied narratives. Besides his career as filmmaker and artist, Duerinck is coordinator of the Communications and Multimedia Design program in Breda (CMD – Breda). He is also co-founder of the CMD Netlab.

Marleine van der Werf (NL/ CH, 1985) is a filmmaker and artist located in Rotterdam (NL). Van der Werf completed her studies in film at the St. Joost Art Academy in 2010. Her graduation work ‘illimited’, premiered at IDFA and the surrealistic film ‘The Perceptionist’ was nominated for the ‘Rene Coelho Prize’ by the Dutch Media Institute and is represented in the distribution collection of the Dutch Film Institute Eye. In her work she explores ideas about imagination, the subconsciousness and resilience. In 2014 she was the recipient of the Stipendium Program for Emerging Artists by Mondriaan fund and is currently developing new work about the changing body perception.





## Big Huggin' – A Bear for Affection Gaming

Lindsay Grace (Estados Unidos)

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

### BIOGRAFIA

Lindsay é um professor associado da American University e diretor-fundador do American University Game Lab e Studio. Seus designs de jogos foram premiados no Games for Change Festival como Jogo Significativo, Avanços em Entretenimento Computacional e Gamescape. Já publicou mais de 40 trabalhos, artigos e capítulos de livros sobre jogos desde 2009. Seu trabalho criativo foi selecionado para ser exibido em mais de oito países e 12 estados, incluindo Nova York, Paris, Rio de Janeiro, Singapura, Istanbul, São Paulo, Chicago e Vancouver. Ele já deu palestras na Game Developer's Conference (GDC), SXSW, Games For Change Festival/Tribeca Film Festival, no Boston Festival of Independent Games e muitos outros. Atual contato acadêmico e ex-vice-presidente (2015-2016) da Global Game Jam™, Lindsay também atuou no conselho da Digital Games Research Association (DiGRA) entre 2013-2015.

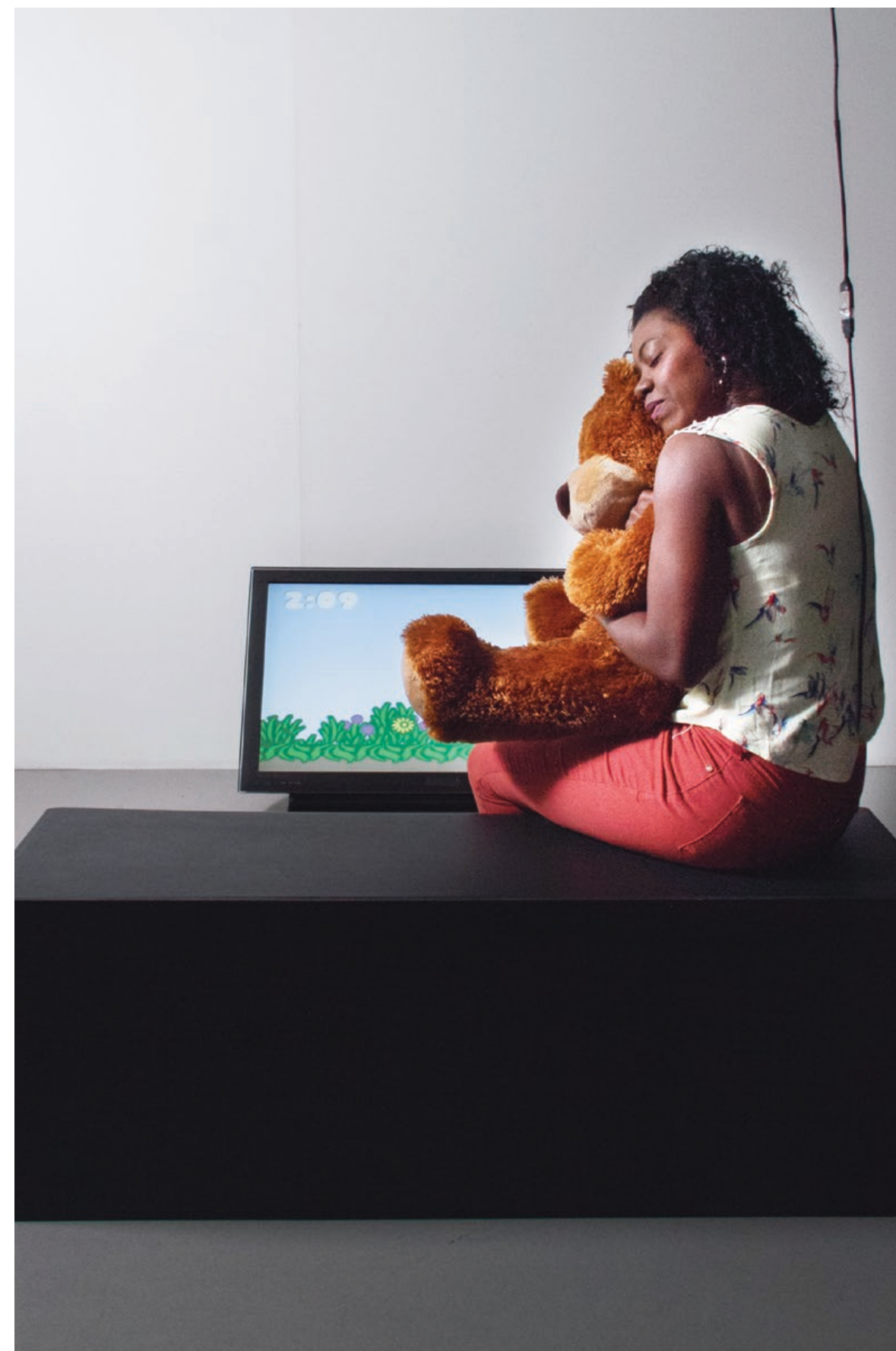
## Big Huggin' – A Bear for Affection Gaming

Lindsay Grace (United States)

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

### BIOGRAPHY

Lindsay is an associate professor at American University and founding director of the American University Game Lab and Studio. His game designs have received awards from the Games for Change Festival, Meaningful Play, Advances in Computer Entertainment and Gamescape. He has published more than 40 papers, articles and book chapters on games since 2009. His creative work has been selected for showcase in more than eight countries and 12 states, including New York, Paris, Rio De Janeiro, Singapore, Istanbul, Sao Paulo, Chicago and Vancouver. He has given talks at the Game Developer's Conference (GDC), SXSW, Games for Change Festival/Tribeca Film Festival, the Boston Festival of Independent Games and many others. Current academic liaison and former vice president (2015-2016) for the Global Game Jam™, Lindsay also served on the board for the Digital Games Research Association (DiGRA) between 2013-2015.



The Night Cafe  
Mac Cauley (Estados Unidos)

“The Night Cafe” é um ambiente imersivo de realidade virtual que permite que você explore o mundo de Vincent van Gogh em primeira mão. Reserve um momento para aproveitar seus icônicos girassóis em 3 dimensões ou andar em torno da cadeira que ele pintou em seu quarto para vê-la de outro ângulo. Adentre as cores vívidas direto da sua paleta.

BIOGRAFIA

Mac Cauley é um animador e desenvolvedor de jogos trabalhando no Brooklyn, NY. Ele começou a fazer animações quando tinha sete anos de idade, usando blocos de sua caixa de brinquedos e uma câmera de stop motion que seus pais lhe deram. Conforme foi se interessando por dar vida a personagens e mundos, ele começou a explorar uma variedade de mídias, desde animação desenhada à mão, animação computadorizada, filmagem live action e, ultimamente, realidade virtual. Ele estudou na New York University e no American Film Institute. Atualmente, está trabalhando num novo jogo para a plataforma Gear VR com a empresa que ele fundou, a Borrowed Light Studios.

The Night Cafe  
Mac Cauley (United States)

“The Night Cafe” is an immersive VR environment that allows you to explore the world of Vincent van Gogh first hand. Take a moment to enjoy his iconic sunflowers in 3 dimensions or walk around the chair he painted in his bedroom to see it from another angle. Step into the vivid colors straight from his palette.

BIOGRAPHY

Mac Cauley is an animator and game developer working out of Brooklyn, NY. He began making animated films when he was 7 using the stop motion camera his parents got him and blocks from his toy chest. As he became more interested in bringing characters and worlds to life he began exploring a variety of mediums from hard drawn animation, computers animation, live action films, and now virtual reality. He studied at New York University and the American Film Institute. Currently, he is working on a new game for the Gear VR platform with the company he founded, Borrowed Light Studios.





**Starry Night**  
Petros Vrellis (Grécia)

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

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

**Starry Night**  
Petros Vrellis (Greece)

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

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





Hardwired

POLYMORF: Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck (Holanda)

“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.

Créditos

Designer-chefes: Marcel van Brakel (POLYMORF), Frederik Duerinck (POLYMORF)

Codificação: Dominggus Salampessy, Peter Schmidt

BIOGRAFIA

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 (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 Duerinck (Holanda, 1976) é um cineasta e artista baseado em Breda. É o designer-chefe da instalação multissensorial premiada “Famous Deaths” e coautor do livro “Sense of Smell”. Seu documentário “End of Europe” venceu o festival de arte mídia em 2003. Frederik é membro do grupo de cross mídia Polymorf. Em sua obra, Duerinck pesquisa os limites da narrativa convencional, criando relatos corporizados. Além de sua carreira como cineasta e artista, Duerinck é coordenador do programa de Design Multimídia e Comunicações em Breda (CDM – Breda). Ele também é o cofundador do CMD Netlab.

Hardwired

POLYMORF: Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck (The Netherlands)

“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.

Credits

Lead designer: Marcel van Brakel (POLYMORF), Frederik Duerinck (POLYMORF)

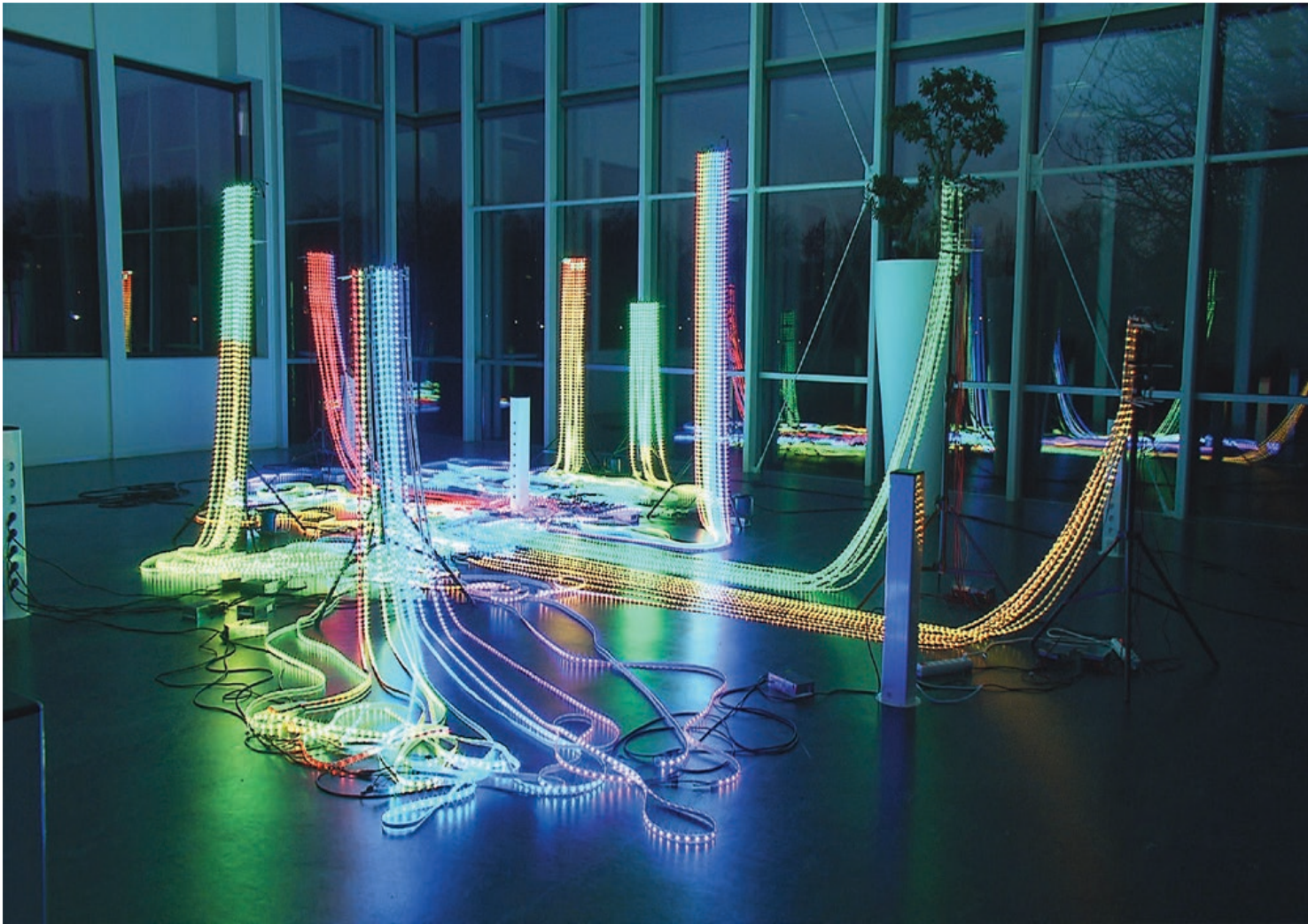
Coding: Dominggus Salampessy, Peter Schmidt

BIOGRAPHY

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 (1970) is currently artistic director of cross media group Polymorf. He works as independent media designer, play writer, librettist and film and theatre director. Marcel was co-founder of film collective FlimFilm 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 Duerinck (NL, 1976) is a filmmaker and artist located in Breda. He is lead designer of the Award winning multi sensory installation ‘Famous Deaths’ and is co-author of the book “Sense of Smell”. His documentary ‘End of Europe’ won the media art festival in 2003. Frederik is a member of the cross media group Polymorf. In his work, Duerinck researches the boundaries of conventional storytelling, creating embodied narratives. Besides his career as filmmaker and artist, Duerinck is coordinator of the Communications and Multimedia Design program in Breda (CMD – Breda). He is also co-founder of the CMD Netlab.





Fala  
Rejane Cantoni & Leonardo  
Crescenti (Brasil)

Uma máquina de falar autônoma e interativa, desenhada para estabelecer comunicação e sincronização automáticas entre humanos e máquinas, e entre máquinas e máquinas. Na instalação, um microfone faz a interface com um “coro” de quarenta celulares. Todos os aparelhos estão em estado de escuta para captar vozes e outras sonoridades. A máquina de falar autônoma analisa as informações e estabelece equivalências com sua memória. Caso positivo, a máquina gera um resultado audiovisual com um significado semântico similar ao som captado, ou seja, fala e exibe nas telas uma palavra idêntica ou semelhante ao da palavra escutada. Caixas de som e visualização de palavras nas telas dos aparelhos celulares possibilitam um “diálogo”, e aos humanos, escutar e ver a conversa maquínica.

**BIOGRAFIA**  
A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos.  
Rejane Cantoni nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação.  
Leonardo Crescenti nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

Speak  
Rejane Cantoni & Leonardo  
Crescenti (Brazil)

An autonomous, interactive speaking machine, designed to establish automatic communication and synchronization between humans and machines, and between machines and machines. In the installation, a microphone makes the interface with a “choir” of forty cellphones. The whole equipment is ready to capture voices and other sounds. The autonomous speaking machine analyzes the information and establishes equivalences with its memory. In positive cases, the machine generates an audiovisual result with a semantic meaning similar to the captured sound, i.e., it speaks and shows on the screens an identical or similar word to that of the listened word. Soundboxes and the visualization of words on the cellphone screens make a “dialogue” possible, and humans can listen and see the machines chatting.

**BIOGRAPHY**  
The two work together in the development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments.  
Rejane Cantoni born in São Paulo, has studied communications, semiotics, visualization of information systems and cinematic interfaces, in São Paulo and in Geneva (Switzerland); since 1987, researches and develops immersive installations with devices of data acquisition and manipulation in natural and/or sensorialized environments, and automation.  
Leonardo Crescenti born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes, 28 hors-concours participations and three participations in the Directors’ Fortnight at Cannes Festival.





## Piso

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti (Brasil)

“Piso” é uma interface interativa desenhada para transferir dados de força e de movimento na relação humano-humano e na relação humano-espaco-tempo. A ação de pisar em uma das extremidades do trabalho produz o deslocamento de uma onda na direção equivalente à ação. Para os outros usuários (não interatores), vale destacar que a onda em movimento levanta a chapa de aço e o conjunto levanta quem ou o que estiver em cima dela.

## Floor

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti (Brazil)

“Floor” is an interactive interface designed to transfer strength and movement data in the human-human relation and the human-space-time relation. The action of stepping on one of the two ends of the machine produces a wave that is displaced in the direction equivalent to the action. For the other users (not interactors), it is worth noting that the wave in movement lifts the steel plate and the assemblage lifts who or what is on it.





## Túnel

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti (Brasil)

"Túnel" é uma escultura cinética, imersiva e interativa, composta de 92 pórticos que se desalinham em função da posição e da massa do corpo do interator. Vários usuários podem entrar e interagir simultaneamente na máquina. Interatores agenciam a máquina via posicionamento e peso. Um exemplo de interação é: você entra no "Túnel" e se posiciona próximo a uma das paredes laterais. Nesse caso, a posição relativa e a força gravitacional do seu corpo provocam variações na altura do piso. O piso inclina em até 5°, rotaciona progressivamente os pórticos associados na direção e no ângulo correspondentes, e com isso propaga movimentos ondulatórios em toda a extensão da obra. Para o observador externo, movimentos internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos óticos cinéticos.

## Tunnel

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti (Brazil)

"Tunnel" is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor. Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. An example of interaction is: you go into the "Tunnel" and stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provoke variations of floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this propagates undulatory movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.



Journey  
That Game Company  
(Estados Unidos)

“Journey” é uma parábola interativa, uma aventura anônima online para vivenciar a passagem da vida de uma pessoa e suas interseções com a vida de outras. Você acorda sozinho cercado por quilômetros de um vasto deserto em chamas e logo descobre o vulto ameaçador do topo de uma montanha, que é seu objetivo. Desafiado por dunas de areia rolantes, ruínas antigas e ventos uivantes, sua jornada não será fácil. O objetivo é chegar ao topo da montanha, mas a experiência envolve descobrir quem você é, que lugar é esse e qual é seu propósito.

Ao criar “Journey”, os desenvolvedores buscaram construir uma experiência que evocasse sensações de exiguidade e fascínio diante do mundo retratado e que forjasse uma conexão emocional entre eles e os outros usuários anônimos encontrados durante a jornada. A música, composta por Austin Wintory, responde dinamicamente às ações do jogador e é construída sobre um único tema, que representa o arco emocional que se desenvolve durante a narrativa. O jogo foi aclamado pela crítica especializada, sobretudo por sua arte audiovisual e pelo sentimento de companheirismo criado ao se jogar com um estranho. Críticos definiram a produção como uma “experiência emocional tocante”.

“Journey” venceu vários prêmios de “jogo do ano” e recebeu muitas outras honrarias, homenagens e indicações, incluindo a “Melhor Trilha Sonora para Mídia Visual” do premio Grammy, a primeira ocasião na história da premiação em que um jogo eletrônico concorreu na categoria. Uma “Edição de Colecionador” contendo os títulos anteriores da thatgamecompany e conteúdos adicionais foi lançada em 28 de agosto de 2012.

**BIOGRAFIA**  
Jenova, também conhecido como Xinghan Chen, é o visionário criador dos premiados jogos Cloud, fLOW, Flower e, mais recentemente, Journey. Depois de obter um diploma de bacharel em Ciências da Computação em sua cidade natal Xangai, Chen se mudou para Los Angeles, onde realizou um mestrado na primeira classe da Divisão de Mídia e Jogos Interativos da Universidade do Sul da Califórnia. Depois dos estudos, ele fundou a thatgamecompany com colegas de faculdade, onde permanece como Fundador e Diretor Criativo.

Journey  
That Game Company  
(Estados Unidos)

“Journey” is an interactive parable, an anonymous online adventure to experience a person’s life passage and their intersections with other’s. You wake alone and surrounded by miles of burning, sprawling desert, and soon discover the looming mountaintop which is your goal. Faced with rolling sand dunes, age-old ruins, caves and howling winds, your passage will not be an easy one. The goal is to get to the mountaintop, but the experience is discovering who you are, what this place is, and what is your purpose.

By creating “Journey”, the developers sought to build an experience that evoked sensations of smallness and fascination before the world portrayed and that forged an emotional connection between them and the other anonymous users found during the journey. The song, composed by Austin Wintory, responds dynamically to the player’s actions and is built on a single theme, which represents the emotional arc that is developed during the narrative. The game was acclaimed by specialized critics, especially for its audiovisual art and the feeling of companionship created by playing with a stranger. Critics have defined production as a “touching emotional experience”.

“Journey” won several “Game of the Year” awards and received many other honors, homages and nominations, including the Grammy Award’s “Best Score Soundtrack to Visual Media”, the first time in the history of the Awards that an electronic game was nominated in this category. A “Collector’s Edition” containing the previous thatgamecompany titles and additional content was released on August 28, 2012.

**BIOGRAPHY**  
Jenova a.k.a. Xinghan Chen is the visionary designer of the award-winning games Cloud, fLOW, Flower, and most recently Journey. After earning a bachelor’s degree for computer science in his hometown of Shanghai, Chen moved to Los Angeles, where he got a master’s degree in the founding class of University of Southern California’s Interactive Media and Games Division. Following school, he founded thatgamecompany with fellow graduates, where he remains its Founder and Creative Director.





**FILE Anima+Games**  
**FILE Anima+Games**

## FILE ANIMA+GAMES

Depois de quase uma década realizando independentemente o FILE GAMES e FILE ANIMA+, decidimos unir ambos os festivais para criar o ANIMA+GAMES. Ao unirmos animações e jogos em um mesmo evento, podemos salientar aspectos que passariam despercebidos se mostrados na lógica própria de cada um.

Não se trata apenas de uma forma de levantar semelhanças e diferenças, mas principalmente de enfatizar os aspectos criativos que podem ocorrer na influência mútua desses dois meios. Para tal, conceituamos o que chamamos de *metanoumos*. Inspiramo-nos na noção já conhecida da teoria dos jogos: o metagame, que estabelece que qualquer estratégia ou ação, bem como metodologias usadas em games, vão além do conjunto de certas regras pré-estabelecidas. São aqueles elementos heterodoxos e externos que afetam e modificam as decisões de quem joga.

Com uma extensão bem mais ampla, por metanoumos entendemos um campo de mútua influência entre as disciplinas, que estabelecem novas estratégias de criação, resolução, decisão, fruição e conectividade, extrapolando aquelas que se dão no âmbito próprio de cada ambiente cultural. Ou seja: cada disciplina pode se influenciar externamente por todas as outras ou especificamente por uma única. Analogicamente, uma espécie de “matéria escura” invisivelmente envolve e interfere em todas as outras disciplinas, constituindo um jogo livre de influências. Diferentemente do metagame, que influencia apenas o jogador em sua decisão, o metanoumos pode influenciar múltiplos aspectos de uma disciplina ou de um meio. As disciplinas não são esferas impenetráveis, mas sim estruturas cheias de buracos por onde o metanoumos atravessa com seu campo de influência.

O ANIMA+GAMES é um evento que se propõe a mostrar e incentivar a influência mútua destes dois meios. De um lado, as animações com suas estratégias próprias de criação e produção com sua já conhecida influência do cinema, e do outro, os games, com a notória problemática entre a narratologia e a ludologia, mas também entre os games e o metagame.

O FILE ANIMA+GAMES é uma experiência a partir do metanoumos para você transcender seus limites.

*Raquel Fukuda e Ricardo Barreto*

## FILE ANIMA+GAMES

After nearly a decade carrying FILE GAMES and FILE ANIMA+ independently, we decided to unite both festivals to create ANIMA+GAMES. By joining animations and games in the same event, we can point out aspects that would go unnoticed if shown under the very logic of each one of them.

It's not about just a way to raise similarities and differences, but especially to emphasize the creative aspects that can occur in the mutual influence of both medium. To this end, we conceptualize what we call metanoumos. We are inspired by the concept already known of the games theory: the metagame, which states that any strategy or action, as well as methodologies used in games, go beyond the set of certain pre-established rules. They are those heterodox and external elements that affect and change the decision of who plays.

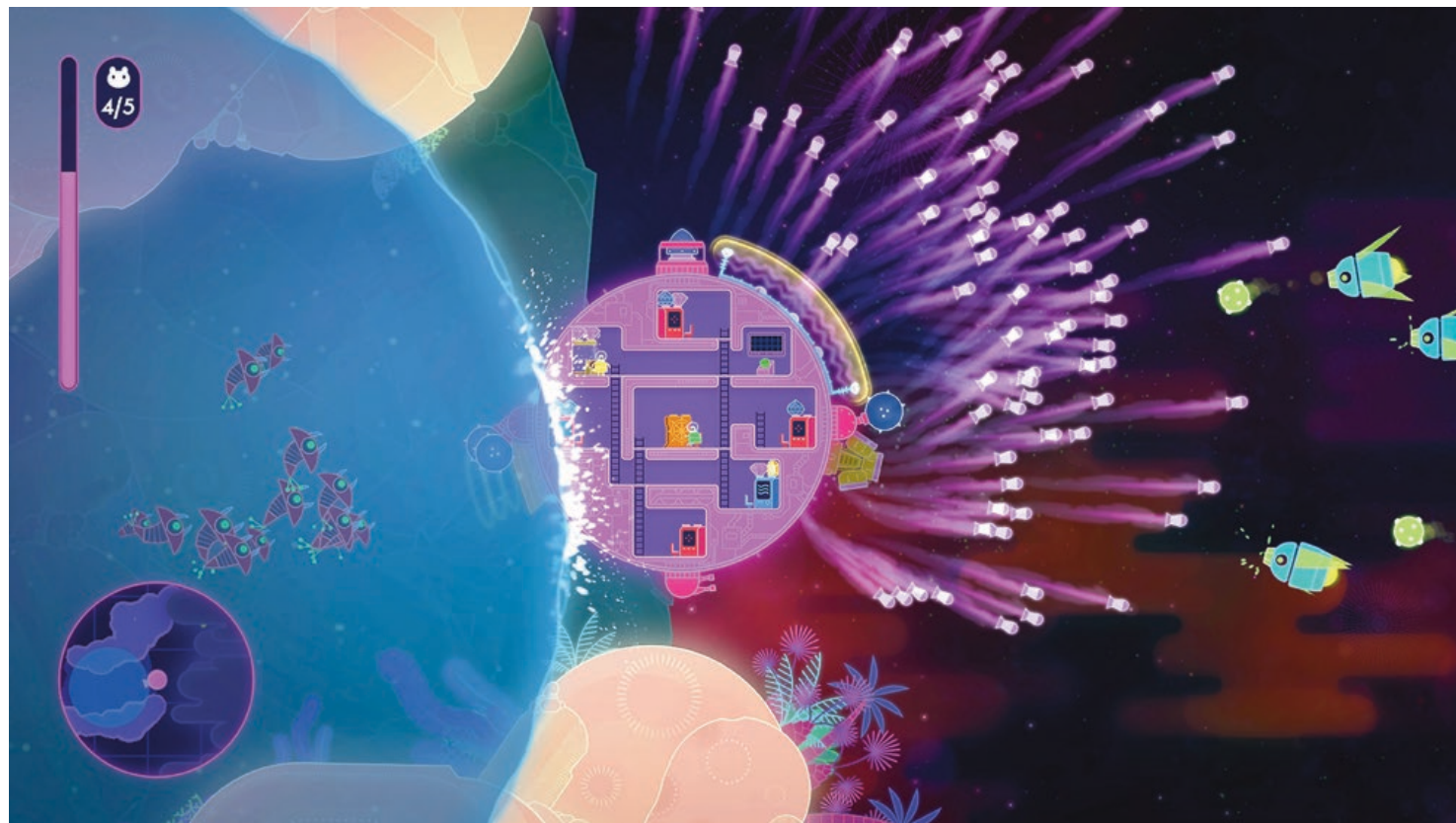
With a much wider extension, metanoumos means a field of mutual influence between the subjects, which establish new strategies of creation, resolution, decision, fruition and connectivity, extrapolating those that occur within each cultural environment. That is, each subject can be influenced externally by all the others or specifically by one of them. Analogically, a kind of "dark matter" invisibly surrounds and interferes with all other subjects, creating a game free from influences. Differently from the metagame, which only affects the player in his decision, metanoumos can influence multiple aspects of a subject or a media. The subjects are not impenetrable spheres, but structures filled with holes through which metanoumos crosses with his influence field.

ANIMA+GAMES is an event that aims to show and to encourage the mutual influence of both medium. On one hand, the animations with its own strategies of creation and production with its already known influence from cinema, and on the other, games, with the notorious problem between narratology and ludology, and also between games and metagame.

FILE ANIMA+GAMES 2016 is a metanoumos experience for you to transcend your limits.

*Raquel Fukuda and Ricardo Barreto*





## Lovers in a Dangerous Spacetime

### Asteroid Base (Canadá)

Explore uma galáxia de neon em sua própria nave espacial de guerra em “Lovers in a Dangerous Spacetime”, uma emocionante aventura cooperativa de sofá para 1 ou 2 jogadores. Apenas através do trabalho em equipe você poderá triunfar sobre as forças do mal de Anti-Love, resgatar coelhos espaciais sequestrados e evitar um destino no vácuo. O espaço sideral é um lugar perigoso, mas você não precisa enfrentá-lo sozinho.

## Lovers in a Dangerous Spacetime

### Asteroid Base (Canada)

Explore a neon galaxy in your very own battleship in “Lovers in a Dangerous Spacetime”, a thrilling 1- or 2-player couch co-op adventure. Only through teamwork can you triumph over the evil forces of Anti-Love, rescue kidnapped space-bunnies, and avoid a vacuumy demise. Deep space is a dangerous place, but you don’t have to face it alone!



## Back to Bed

### Bedtime Digital Games (Dinamarca)

Em “Back to Bed”, o jogador deve guiar o sonâmbulo Bob de seu sonolento escritório até a segurança de sua cama controlando seu guardião subconsciente Subob, cujo trabalho é guiar quanto proteger o sonâmbulo Bob. Sempre vigilante, Subob deve guiar Bob pelos perigos até sua cama.

## Back to Bed

### Bedtime Digital Games (Denmark)

In “Back to Bed”, the player has to guide the sleepwalker Bob from his sleep inducing office to the safety of his bed by controlling his subconscious guardian Subob, whose job it is to both guide and protect the sleepwalking Bob. Ever vigilant, Subob must guide Bob around dangers and back to bed.





## Push Me Pull You

House House (Austrália)

"Push Me Pull You" foi projetado com as metas conjuntas de criar um jogo esportivo profundo e competitivo focado em cooperação, e evocar a estranha fisicalidade e a comédia de corpos (não muito) humanos sendo empurrados e puxados por aí. Nós queríamos que ele fosse o jogo esportivo que qualquer um pudesse assistir, mesmo que aterrorizados.

## Push Me Pull You

House House (Australia)

"Push Me Pull You" was designed with the conjoined goals of making a competitively deep sports game focused on cooperation, while evoking the strange physicality and comedy of (not quite) human bodies getting pushed and pulled around. We wanted it to be the sports game that anyone could watch, albeit in horror.



## Tearaway Unfolded

Media Molecule (Inglaterra)

Viaje através de um mundo vibrante de papel vivo com um mensageiro valente que tem uma mensagem única para entregar – a VOCÊ! Escolha para orientar tanto "atoi" ou "iota" nesta aventura, cada um deles um bravo mensageiro com uma personalidade expressiva e uma mensagem única para você trancada dentro de sua cabeça envelope. Para conseguirem lê-la, porém, eles vão precisar da sua ajuda para entregá-la!

## Media Molecule

(England) Tearaway Unfolded

Journey through a vibrant, living papery world, with a plucky messenger who has a unique message to deliver to – YOU! Choose to guide either "atoi" or "iota" on this adventure, each a bold courier with an expressive personality and a unique message for you locked away inside their envelope head. In order to read it though, they're going to need your help to deliver it!

**FILE ANIMA+**

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.

Quem sabe o grande segredo da animação não seja necessariamente a técnica, mas sim suas linhas, suas cores, sua música, roteiro, gestos dos personagens, movimentos que são criados, pensados, e as histórias contadas quadro a quadro... Quando você se deixa envolver com esses delicados fragmentos que compõem uma animação, há uma relação direta com a obra.

Isso fortalece a ideia de que a animação é um medium muito poderoso por ter uma imensa capacidade de sintetizar ideias complexas em imagens e sons. A constante evolução dos métodos e das tecnologias abrem espaços para que se construam novas formas de narrativas, muito mais intensas e originais.

*Raquel Olivia Fukuda.*

**FILE ANIMA+**

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.

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

This reinforces the idea that animation is a very powerful medium due to its immense ability to synthesize complex ideas in images and sounds. The constant evolution of methods and technologies opens spaces for new forms of narratives which are much more intense and singular.

*Raquel Olivia Fukuda*





**A Place I’ve Never Been**  
Adrian Flury (Suíça)

Ao se obter imagens múltiplas do mesmo lugar tiradas de arquivos diferentes, este experimento em filmagem usa montagem de quadro a quadro para descobrir formas ocultas, padrões e referências, dando assim novo significado à redundância predominante dessas imagens. Os atributos visuais diferem de uma imagem para outra, mas quando rodadas juntas, elas formam uma impressão constante e consistente.

**A Place I’ve Never Been**  
Adrian Flury (Switzerland)

By sourcing multiple images of the same place from different archives this experiment in film makes use of frame by frame montage to discover hidden forms, patterns and references thereby giving new meaning to the prevailing redundancy of these pictures. The visual attributes differ in each image but when run together they form one consistent constant impression.



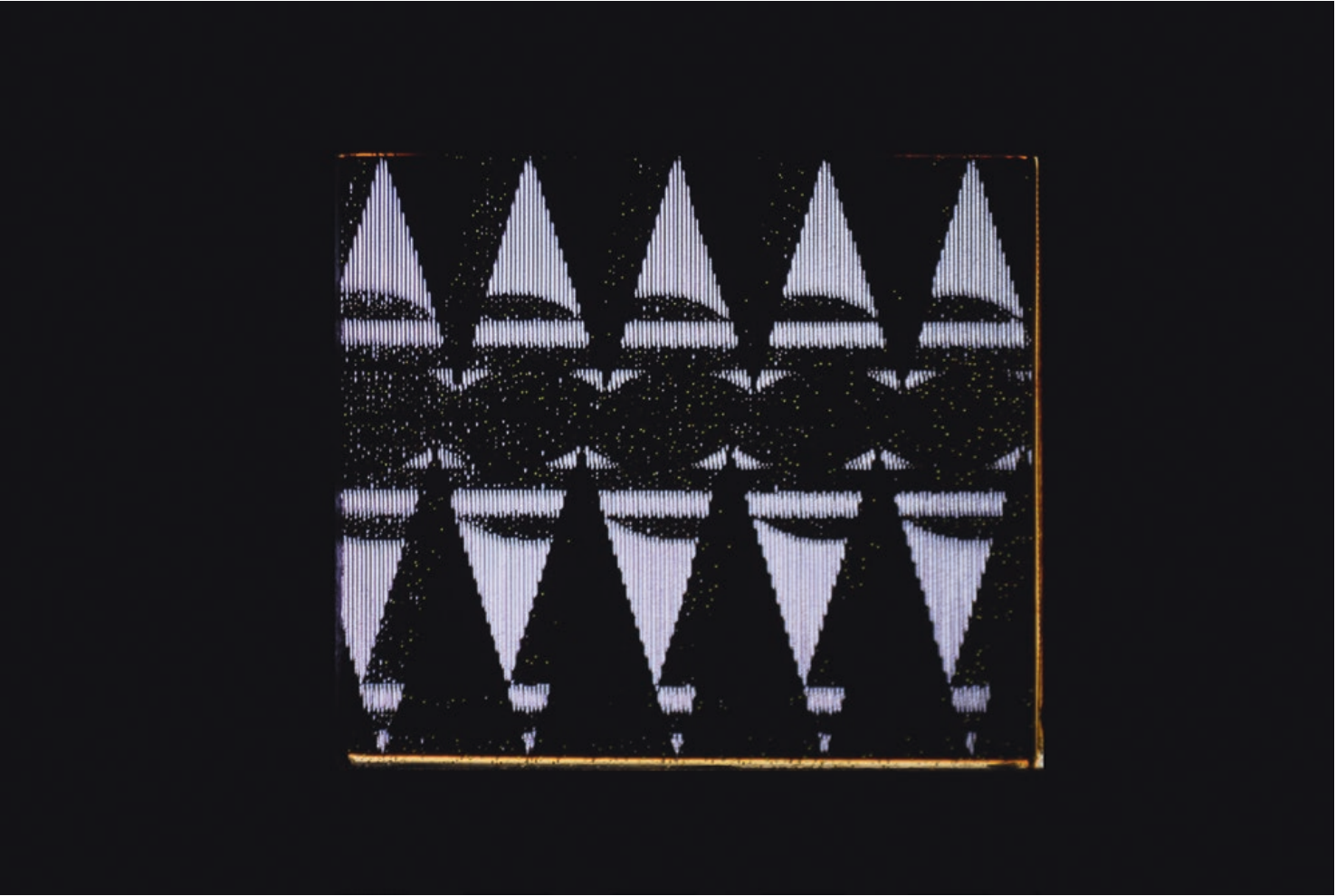
**My Last Round**  
Anthony Rousseau (França)

“My Last Round” é um vídeo que, através de um combate de boxe, lida metaforicamente com uma batalha definitiva para a Vida. Enquanto os protagonistas se engajam em uma luta amarga pela Vitória, os espectadores prendem a respiração por todo o tempo deste último round...

**My Last Round**  
Anthony Rousseau (France)

“My Last Round” is a video which, through a boxing match, deals with an ultimate battle for Life, metaphorically. While the protagonists are engaged in a bitter fight for the Victory, spectators hold their breath during the time of this last round...



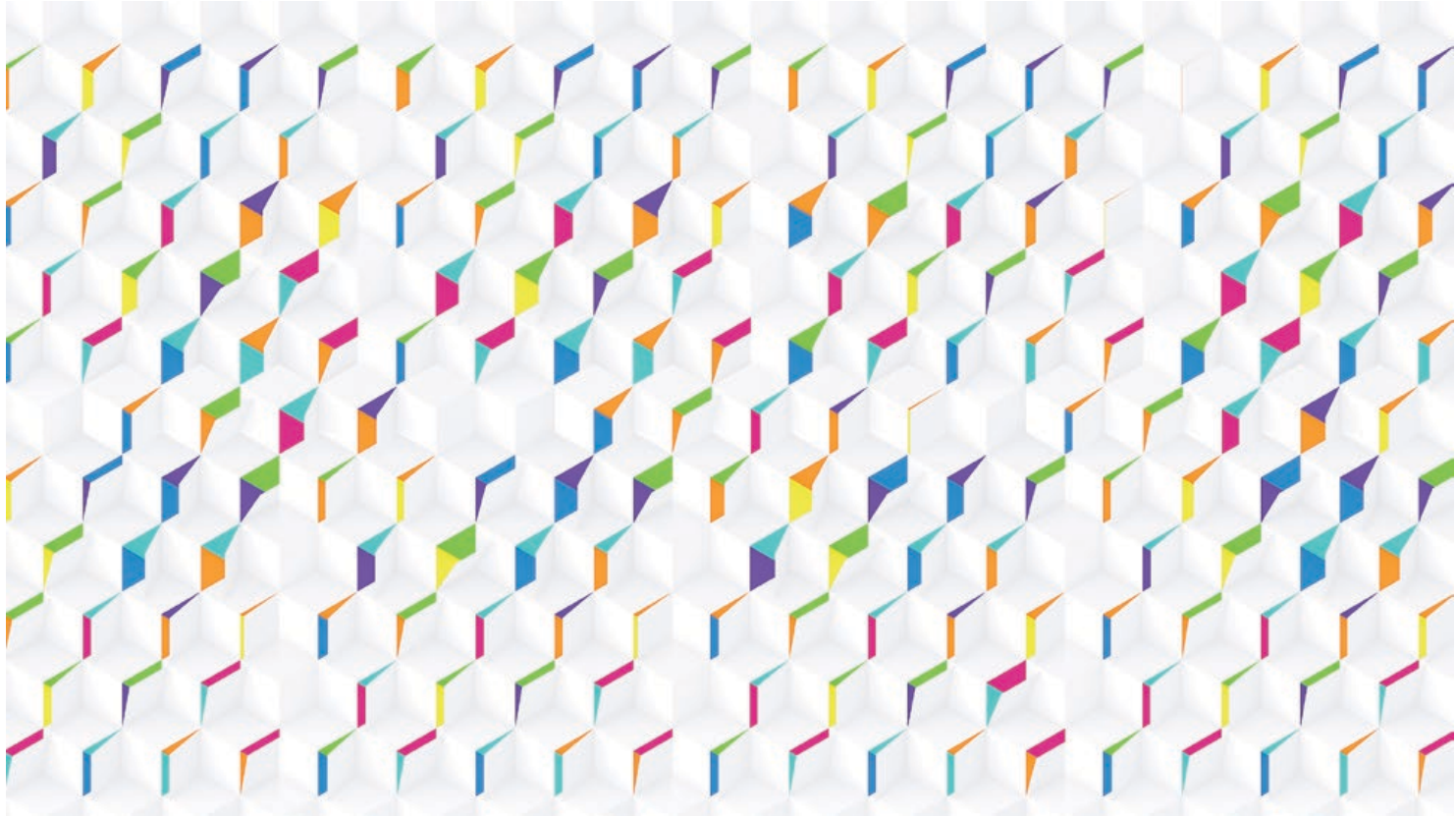


**Quimtai**  
Camilo Colmenares (Alemanha)

“Quimtai” é uma animação abstrata gravada com laser diretamente em filme preto de 35mm. Foi desenvolvida a partir de uma pesquisa em andamento sobre animação sem câmera na qual a experimentação técnica em alterar o celuloide foi central. É uma brincadeira de formas abstratas, padrões, ritmos e sons.

**Quimtai**  
Camilo Colmenares (Germany)

“Quimtai” is an abstract animation engraved directly onto 35mm black lead film with laser. It was developed from an ongoing research work on direct animation in which technical experimentation to alter the celluloid was central. It is a play of abstract forms, patterns, rhythms and sounds.



**White Cubes DLC2015**  
Christo Guelov (Espanha)

Movimento, ritmo, cor... Como eles nos mudam? Um espaço limpo, branco, estruturado e equilibrado, que contém a cor. Composição modular de cubos brancos.

**White Cubes DLC2015**  
Christo Guelov (Spain)

Light, Movement, Rhythm, Color... How do they change us? A clean, white, structured and balanced environment, which keeps the color. Modular composition of white cubes.





## Stability

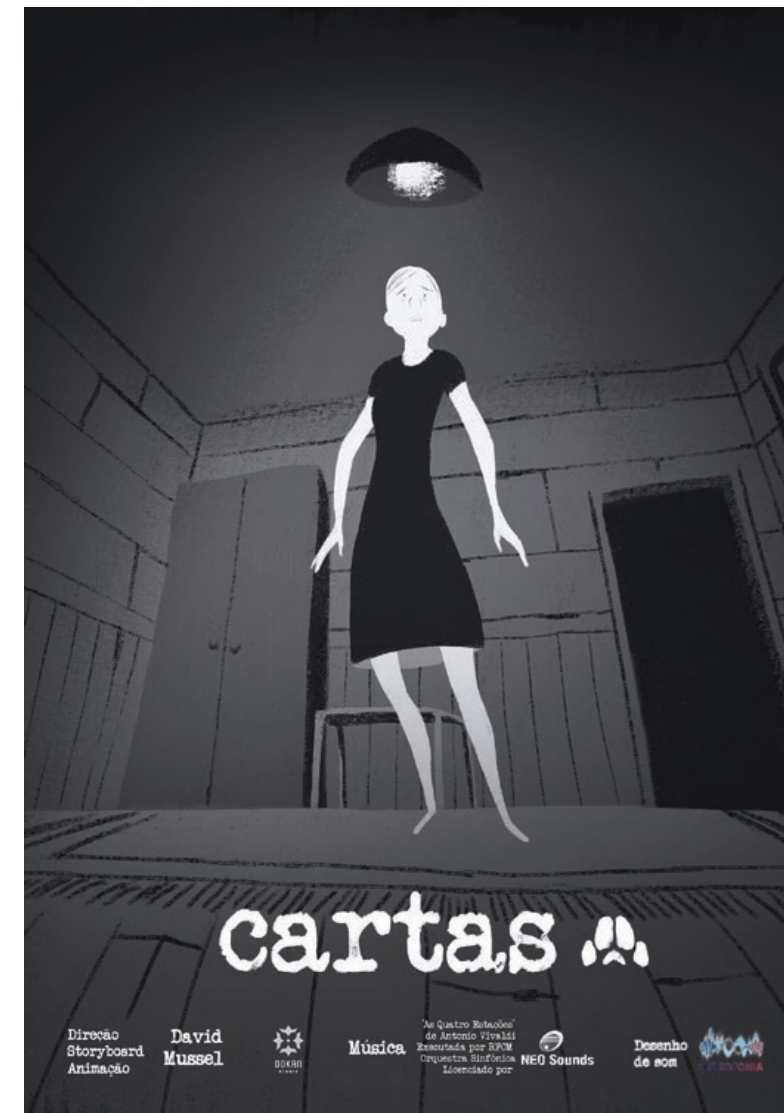
Daniela Krajcova (Eslováquia)

Ao deixar a casa dos pais, uma jovem se apaixona por um rapaz, que se torna o maior apoio dela em uma cidade estranha. Mas é esse mesmo rapaz que a detém no caminho em direção aos seus sonhos. O relacionamento desequilibrado dos dois é certamente turbulento, mas graças a esses altos e baixos, ela começa a acreditar em si mesma e encontra um meio de entender melhor seus pais.

## Stability

Daniela Krajcova (Slovakia)

After leaving her parents' house, a young girl falls in love with a boy, who becomes her great support in a foreign city. But it is the very same boy who stops her on her way into the world of her dreams. Their unbalanced relationship is certainly turbulent but thanks to its highs and lows she starts to believe in herself and finds a way to understand her parents better.



## Cartas

David Mussel (Brasil)

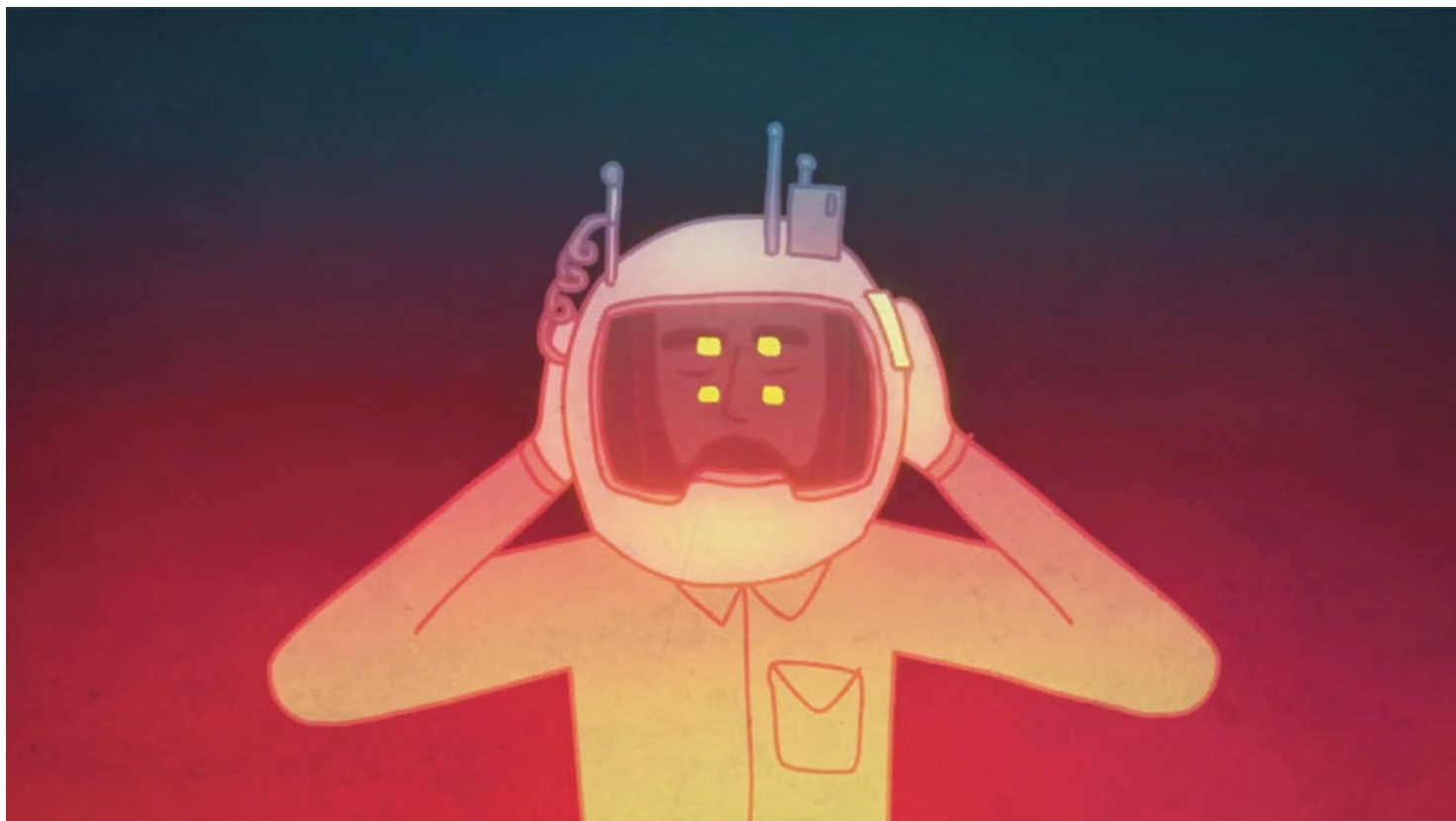
Uma mulher trancada em suas memórias recebe uma carta inesperada que a fará ter de enfrentar seus medos e seu passado.

## Cartas

David Mussel (Brazil)

A woman locked in her memories receives an unexpected letter that will force her to face her fears and her past.





## Um de nós

Fabricio Lima & Marcelo Jeneci (Brasil)

O clipe retrata diferentes etapas na recuperação de um coração partido. Neste período de transição o personagem é visitado por dois animais, que atuam como guardiões – o peixe e o pássaro – que auxiliam o personagem na transição do mundo sombrio em que ele vivia, para um momento de aceitação, de ascensão e de recuperação.

## Um de nós

Fabricio Lima & Marcelo Jeneci (Brazil)

The clip portrays different stages in the recovery of a broken heart. In this transition phase, the character is visited upon by two animals, which act as guardians – the fish and the bird – which help the character in the transition between the dark world in which she lived, and a moment of acceptance, ascension, and recovery.



## Anatomic

Henning M. Lederer (Alemanha)

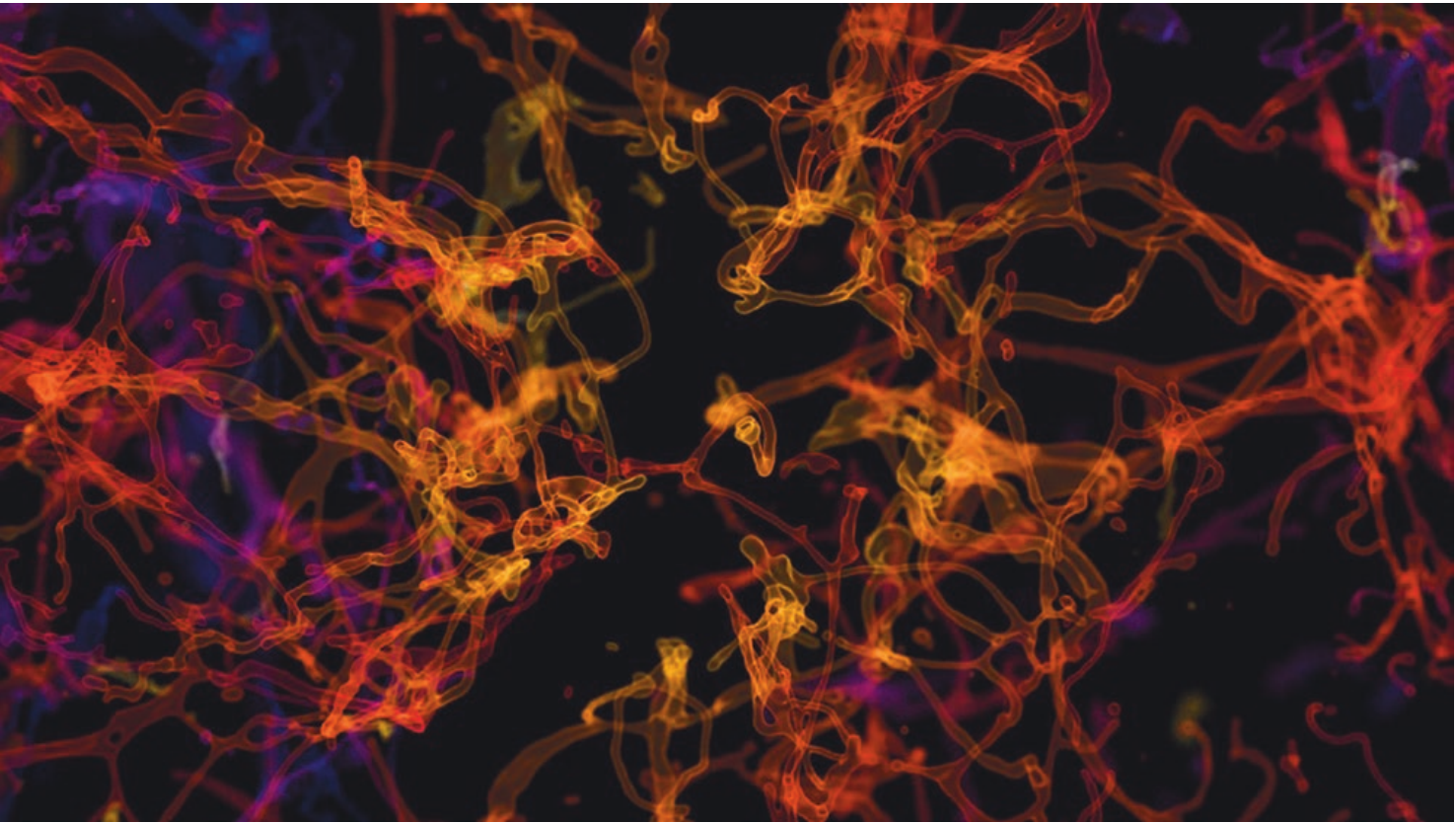
Uma jornada contínua dentro da máquina humana.

## Anatomic

Henning M. Lederer (Germany)

A continuous journey into the human machine.





**2=1(+1=n) (Cold Memories 2)**  
Jan Goldfuß (Alemanha)

Quando dois é igual a um e um é igual a muitos.  
Um poema digital abstrato.

**2=1(+1=n) (Cold Memories 2)**  
Jan Goldfuß (Germany)

When two gets one and one gets many. An abstract  
digital poem.



**Nightmare Endless**  
Jorge F. (Brasil)

Cárcere real ou ilusões infinitas de sua mente?  
Atormentado por lembranças, distinguir o mundo real  
do imaginário é um pesadelo sem fim! Esta animação de  
apenas 1 minuto traz uma narrativa perturbadora, onde  
o espectador está livre para refletir sobre as angústias  
vividas pelo personagem.

**Nightmare Endless**  
Jorge F. (Brazil)

Real prison or endless illusions of your mind? When  
plagued by memories, to distinguish the real from the  
imaginary is an endless nightmare! This animation, which  
lasts only 1 minute, brings a disturbing narrative, where  
the viewer is free to reflect on the anguish experienced  
by the character.





## O Sapato

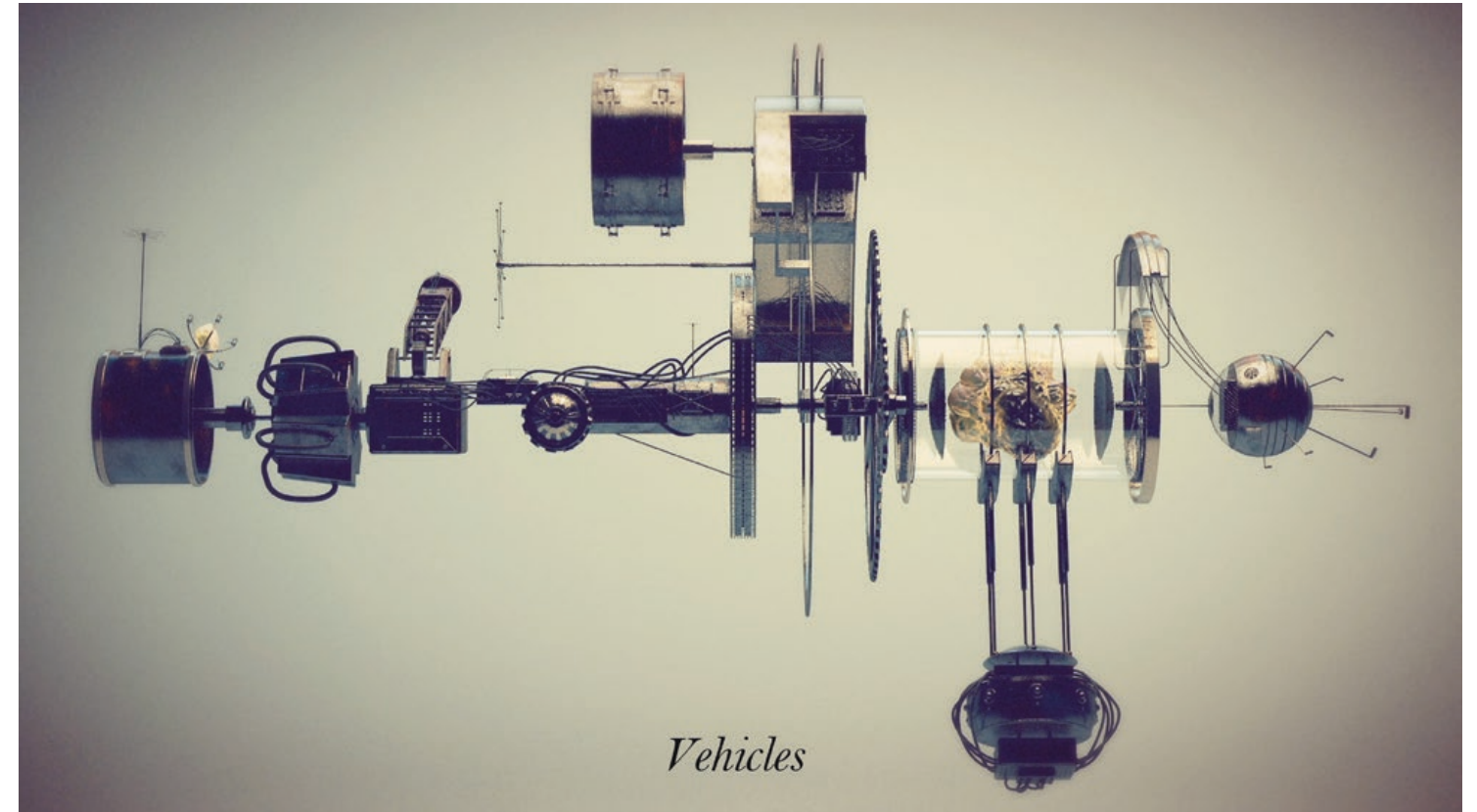
Leandro Angare (Brasil)

Utilizando sombra chinesa, conta-se a história de um ambiente medieval fantástico, os clichês são questionados. Uma princesa mandona joga um sapato para tentar ter paz de um galo que a acordou no raiar do dia e, ao tentar recuperar o seu sapato, decide que encontrou o amor de sua vida em um príncipe que só quer descansar.

## O Sapato

Leandro Angare (Brazil)

By using Chinese shadows, a story is told in a fantastic medieval setting where clichés are questioned. A spoiled princess throws a shoe, trying to get some peace from a rooster that woke her up at dawn and, when trying to recover her shoe, she believes to have found the love of her life in a prince that just wants to rest.



## Vehicles

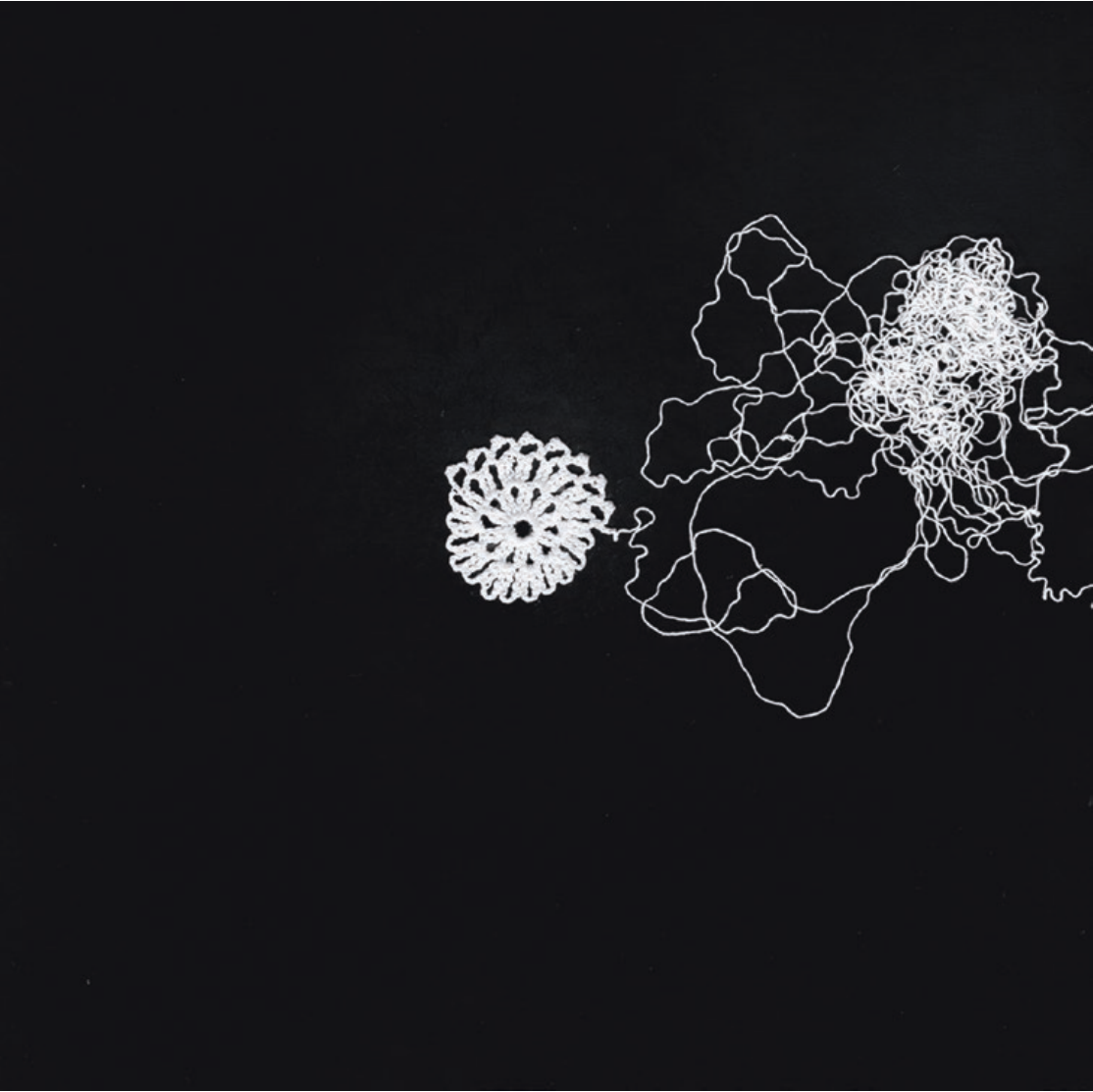
Matthew Schoen (Canadá)

"Vehicles" é uma obra de vídeo e som na qual uma estrutura imaginária se revela desde os seus menores componentes até as entidades maiores e mais complexas que eles compõem. A música e o som que acompanham o vídeo reforçam uma narrativa que abrange desde um lugar de intimidade até uma vastidão que continua crescendo. Levemente inspirado pela dissertação "Vehicles", do cibernético ítalo-austriaco Calentino Braitenberg.

## Vehicles

Matthew Schoen (Canada)

"Vehicles" is a video and sound work in which an imagined structure is revealed from its smallest components to the larger and more complex entities they compose. The accompanying music and sound reinforce a narrative ranging from a place of intimacy to a growing vastness. Loosely inspired on the essay "Vehicles", by Italian-Austrian cyberneticist Valentino Braitenberg.



**The Circle of life**  
Milan Zulic (Sérvia)

Rendas feitas pela avó de Milan Zulic e música de Adrian Portia.

**The Circle of life**  
Milan Zulic (Serbia)

Lacework by Milan Zulic's grandmother and music by Adrian Portia.



**Nina**  
Ove Pictures: Veronika Obertova & Michaela Copikova (Slovakia)

Uma história sobre um menino tímido e uma menina da floresta que estão ao mesmo tempo conectados e separados pelo medo. Eles desenvolvem um elo forte que se torna todo-poderoso em seu mundo de fantasia. Mas, quando a amizade se transforma em amor, o medo vem e ele assume uma forma inesperada.

**Nina**  
Ove Pictures: Veronika Obertova & Michaela Copikova (Slovakia)

A story of a timid boy and woodland girl who are both connected and separated by fear. They develop a strong bond which becomes almighty in their fantasy world. But as friendship turns to love, fear arrives, and has an unexpected form.





### What's the Worst that Can Happen? Peter Whittenberger (Estados Unidos)

"What's the Worst that Can Happen?" é uma reflexão abstrata sobre nossa inabilidade de controlar o tempo e como ele modela nossas vidas. Como espécie, podemos tentar nos preparar para o futuro com educação, planos de carreira, com quem usamos nosso tempo, quem amamos. No final das contas, há limite para o que podemos fazer. "What's the Worst that Can Happen?" usa diferentes iconografias para retratar o tempo, a progressão e a espera.

### What's the Worst that Can Happen? Peter Whittenberger (United States)

"What's the Worst that Can Happen?" is an abstract reflection on our inability to control time and how it shapes our lives. As a species, we can try to prepare for the future with education, career paths, who we spend time with, and who we love. Ultimately we can only do so much. "What's the Worst that Can Happen?" uses different iconography to portray time, progression, and waiting.



### Telephonophobia s-ara (Portugal)

Videogames das antigas modificados e combinados com estética baseada em imagens de computador.

### Telephonophobia s-ara (Portugal)

Old school video games glitched and combined with computer-based aesthetics.





## Auroville Dream (Tales from the City)

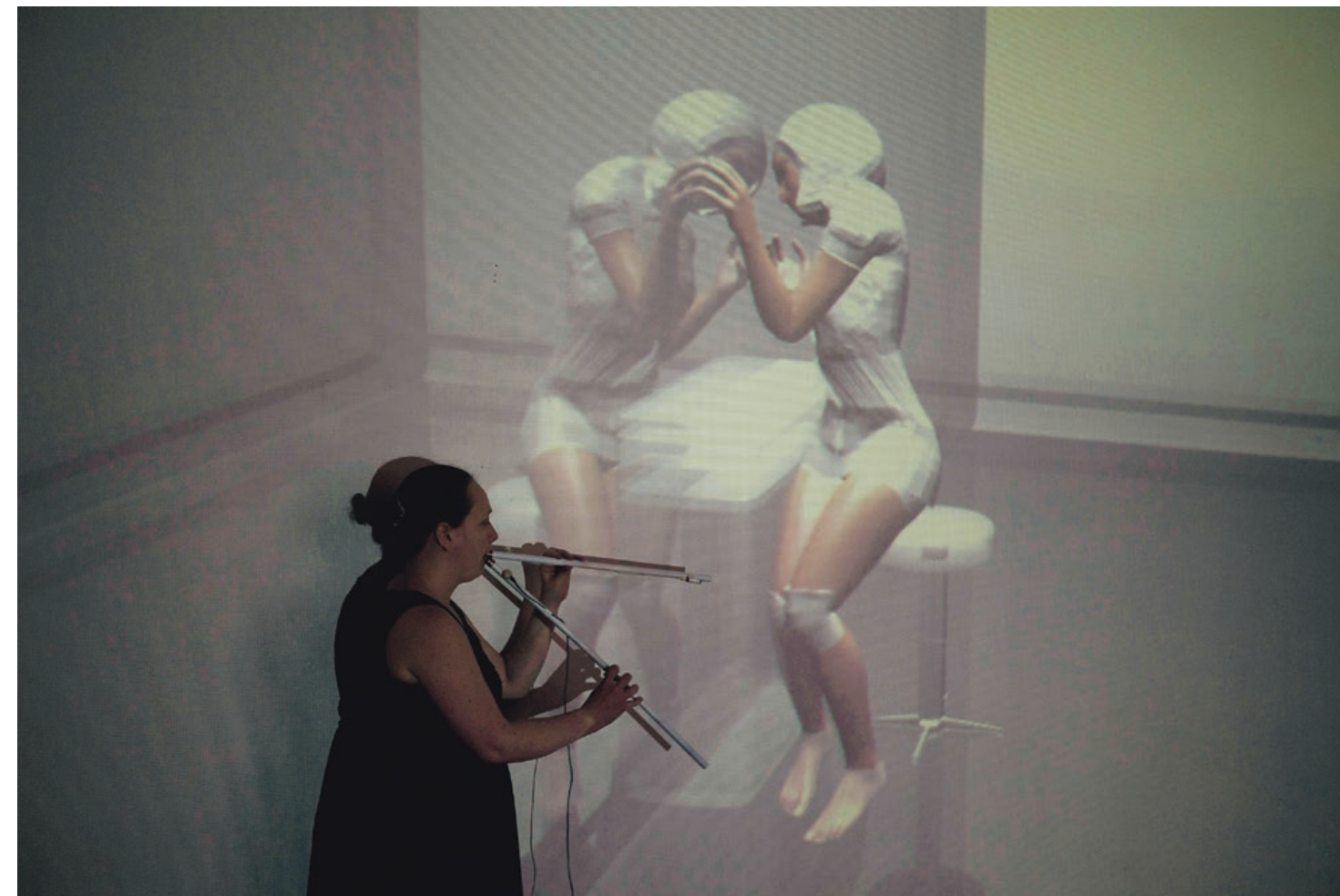
Sandra Crisp (Inglaterra)

Visuais urbanos se fundem a vídeos deslocados de YouTube; vozes sem corpo; arquitetura futurística revestida com árvores; domos geodésicas e uma complexa paisagem despovoada com uma forma central esférica ambígua. Tudo enfatiza a natureza fragmentária de material encontrado online e a saturação de imagens e informações de hoje em dia.

## Auroville Dream (Tales from the City)

Sandra Crisp (England)

Urban visuals merge with dislocated YouTube videos; disembodied voices; futuristic tree-clad architecture; Geodesic domes and a complex unpopulated landscape with an ambiguous spherical central form. All emphasize the fragmentary nature of found online material and today's saturation of images and information.



## [Play;]

Sandrine Deumier, Sonia Paço-Rocchia & Philippe Lamy (França)

"[Play;]" é a evocação de uma jornada virtual no prisma de uma navegação visual e uma história poética. É uma interrogação sobre a porosidade através da realidade e das realidades virtuais – onde o que está em jogo é se tornar seu próprio avatar.

## [Play;]

Sandrine Deumier, Sonia Paço-Rocchia & Philippe Lamy (France)

"[Play;]" is the evocation of a virtual journey in the prism of a visual navigation and a poetic story. It's an interrogation about the porosity through reality and virtual realities – where the stake is to become its own avatar.





**Perfect Houseguest**  
Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter (Estados Unidos)

Uma casa é visitada por um hóspede limpo, organizado e bem-educado.

**Perfect Houseguest**  
Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter (United States)

A house is visited by a clean, organized, well-mannered guest



**Fotosintetico**  
Uwe Heine Debrodt (Mexico)

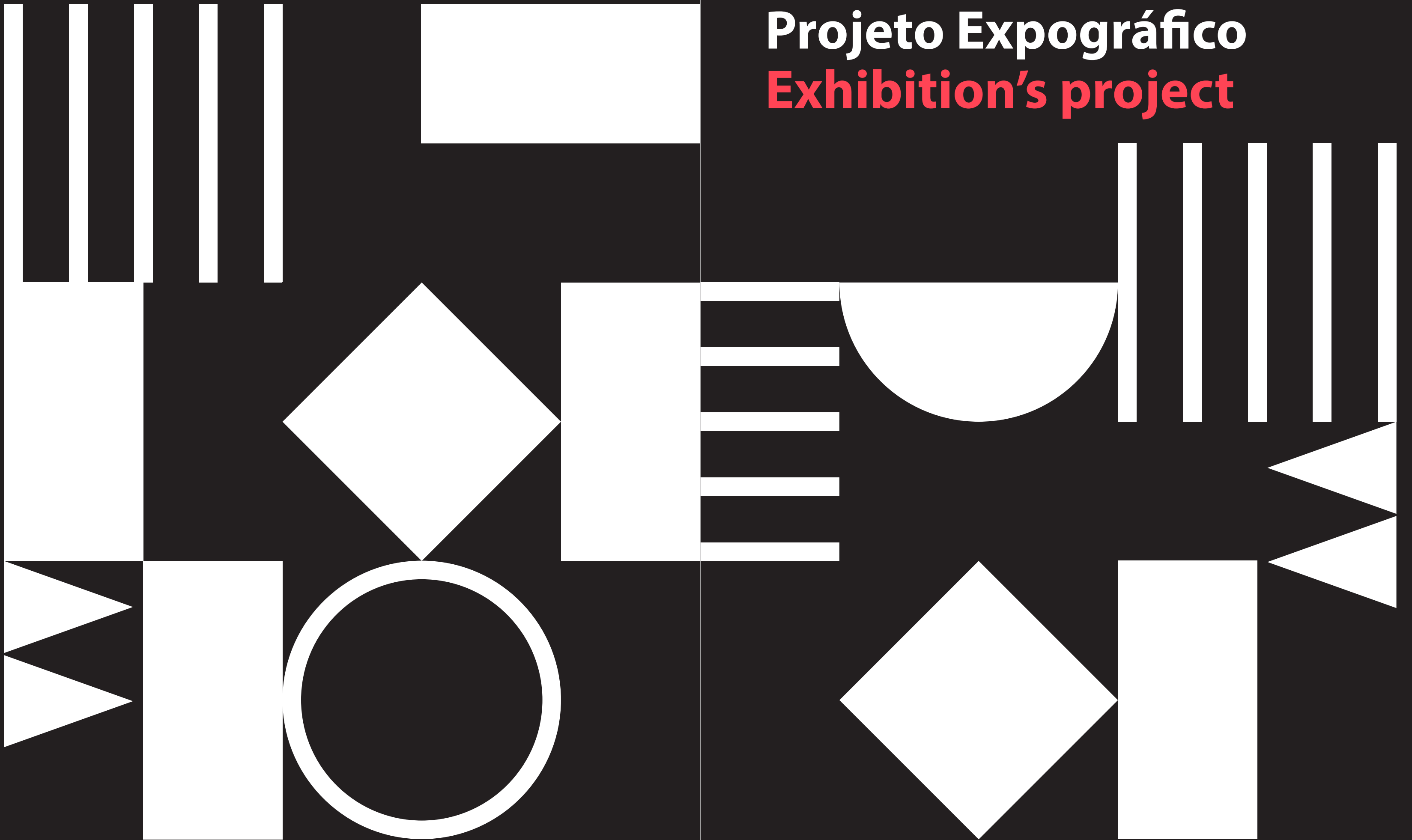
Não consigo imaginar um mundo sem vegetação ou os ecossistemas que o cercam. Cada uma das milhares de plantas é especial, cada uma tem seu próprio poder, sua própria energia que nos nutre. Cada planta, tão absolutamente ela, tem sua própria espiritualidade, evolução e consciência.

**Fotosintetico**  
Uwe Heine Debrodt (Mexico)

I can't imagine a world without vegetation nor the ecosystems that surrounds them. Each one of every million plants is very special, each one of them has its own power, its own energy which nurture us. Each plant, so absolutely her, has its own spirituality, evolution and conscience.



**Projeto Expográfico**  
**Exhibition's project**



O projeto expográfico para a edição do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em São Luís foi concebido tendo como referência as relações cinéticas e ópticas proporcionadas ao espectador por instalações interativas e ambientes virtuais imersivos como “Piso” e “Túnel”, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, “Swing”, de Christin Marczinzik e Thi Binh Minh Nguyen, e “Be Boy Be Girl”, de Frederik Duerinck e Marleine van der Werf, apresentados na mostra.

A partir de imagens de silhuetas humanas tratadas com retículas lineares e ondulações, aplicadas nas mídias e espaços expositivos, busca-se sugerir visualmente ao público a experiência de envolvimento físico e sensorial proporcionada pelos trabalhos expostos, com seu olhar sendo conduzido por linhas e grafismos dinâmicos distribuídos pelas salas.

Os textos da exposição utilizam fontes de fácil legibilidade, valorizando a leitura e apreensão das informações sobre cada obra, com títulos em destaque visíveis à distância e sinopses e dados sobre artistas próximos a cada trabalho apresentado.

The exhibition's project for the edition of FILE – Electronic Language International Festival in São Luís was conceived with reference to the kinetic and optical relations provided to the viewer by interactive installations and immersive virtual environments such as “Piso” (Floor) and “Túnel” (Tunnel), by Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti, “Swing”, by Christin Marczinzik and Thi Binh Minh Nguyen, and “Be Boy Be Girl”, by Frederik Duerinck and Marleine van der Werf, presented at the show.

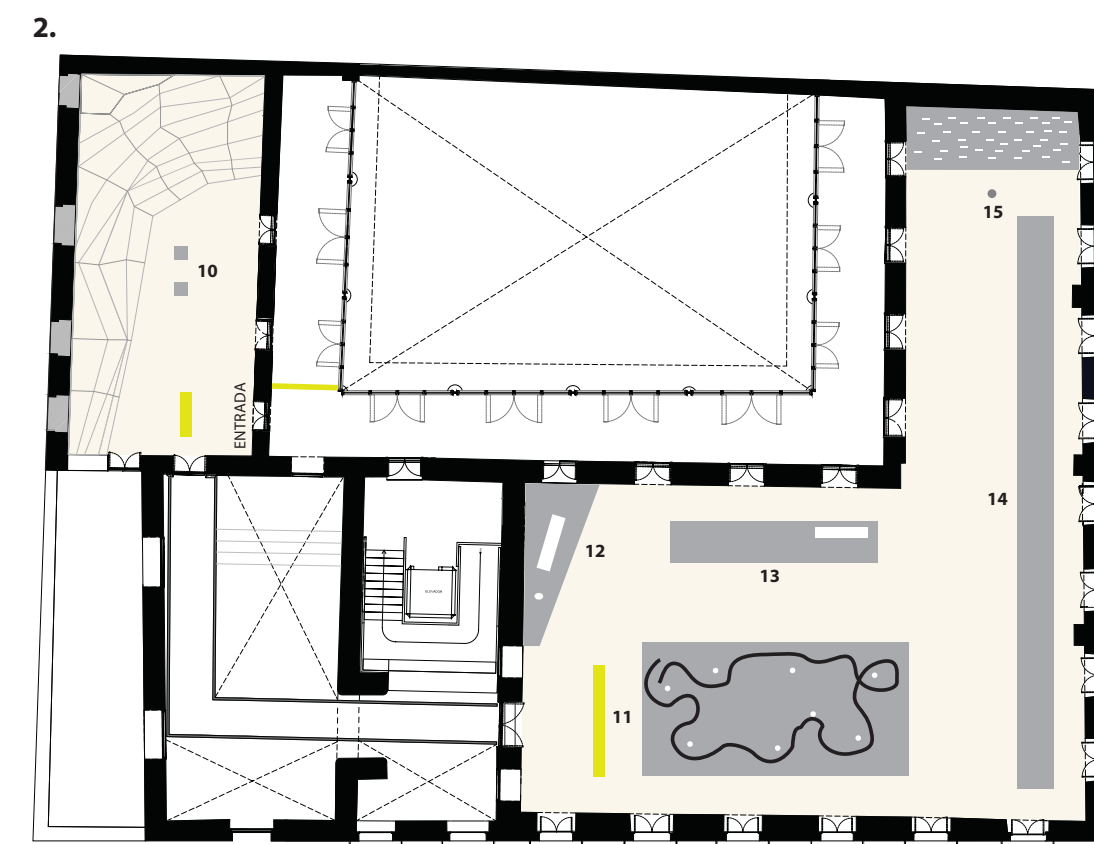
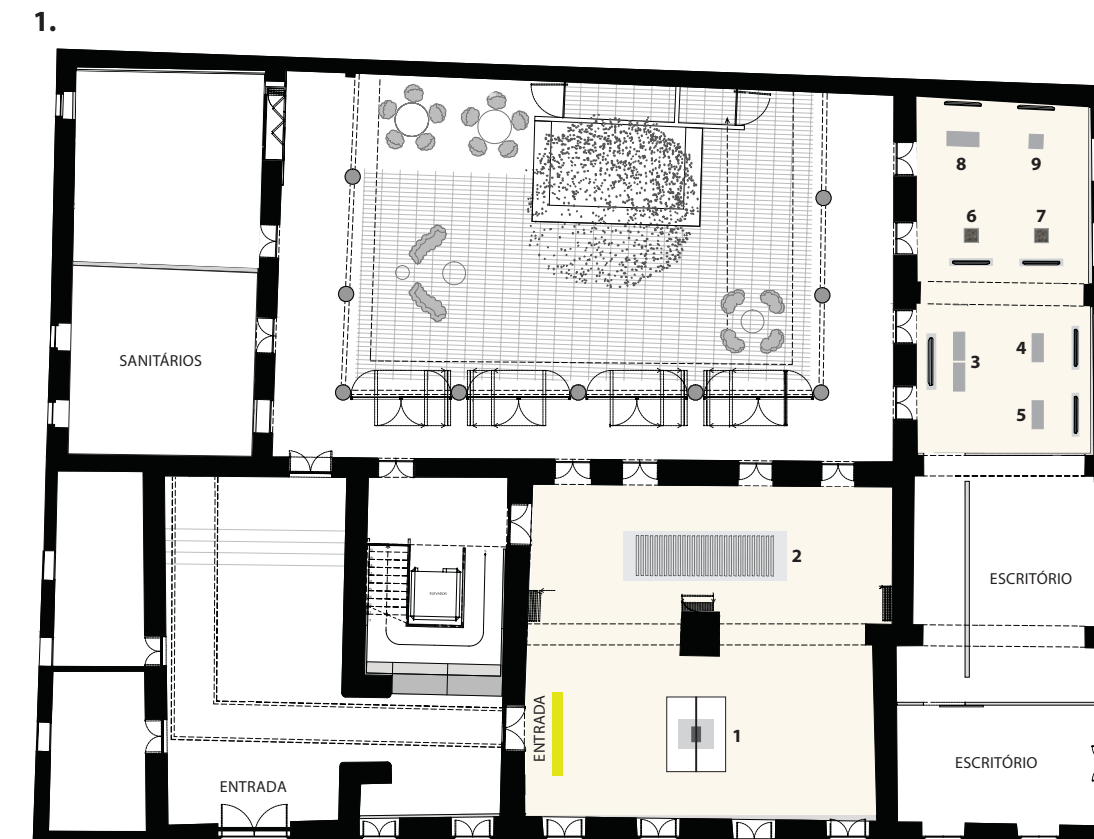
From the images of human silhouettes treated with linear gratings and ripples, applied in the media and exhibition spaces, the aim is to visually suggest to the public the

# 1. Térreo Ground floor

- 1 Swing
- 2 Túnel
- 3 Journey
- 4 Anima+ 1
- 5 Anima+ 2
- 6 Playstation 1
- 7 Playstation 2
- 8 Big Huggin
- 9 Starry Night

# 2. Primeiro andar First floor

- 10 Night Café
- 11 Hardwired
- 12 Be Boy be Girl
- 13 Vídeo-Boleba
- 14 Piso
- 15 Fala



experience of physical and sensorial involvement provided by the exposed works with their gaze being driven by lines and dynamic graphics distributed throughout the rooms.

The texts of the exhibition use sources of easy readability, valuing the reading and apprehension of information about each work, with prominent titles visible at a distance and synopses and data about artists close to each work presented.

**3.**  
**Térreo**  
**Ground floor**

Sala Expositiva 1  
(parede 13,11 m)

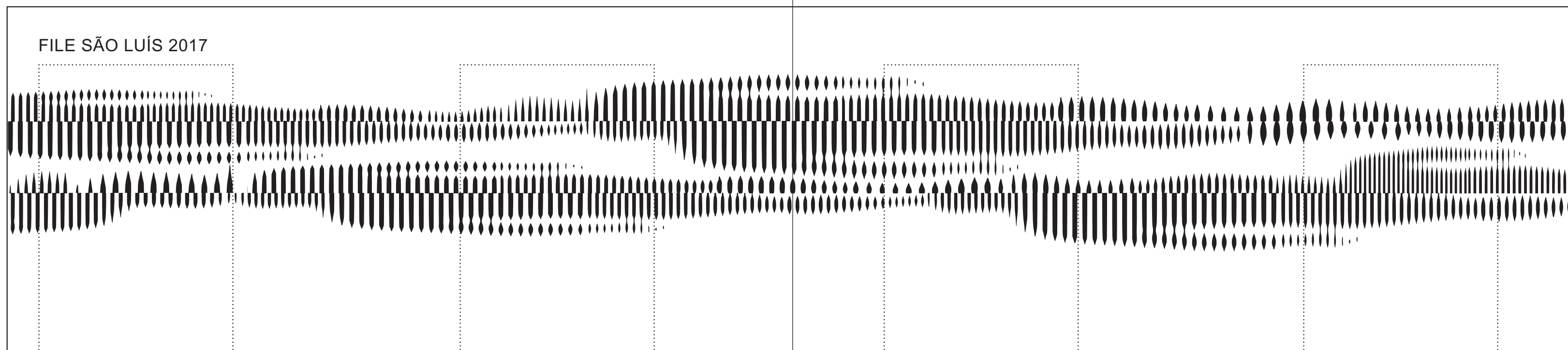
**4.**  
**Primeiro andar**  
**First floor**

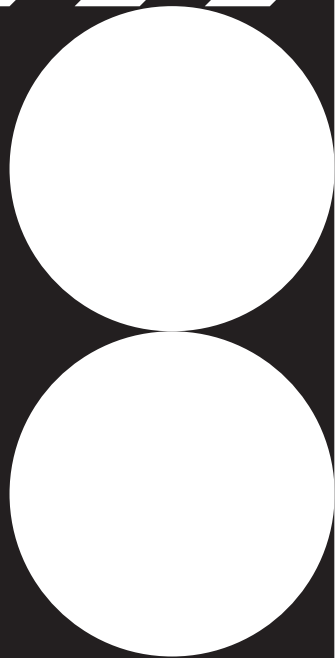
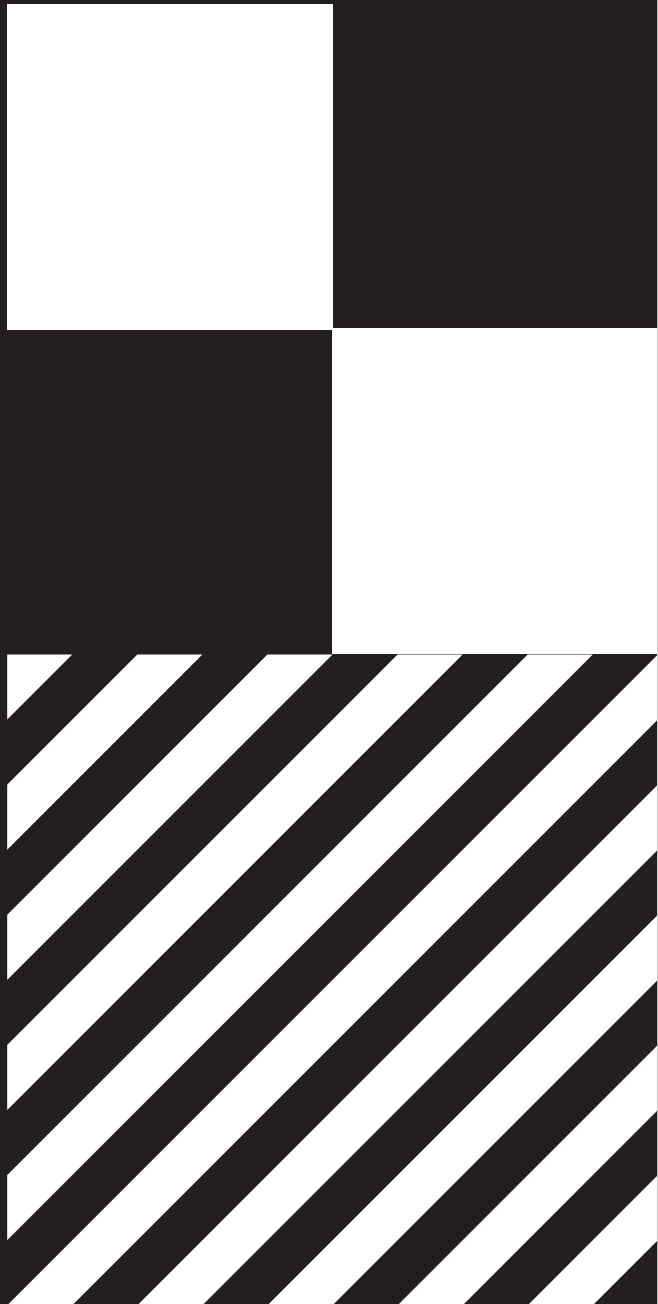
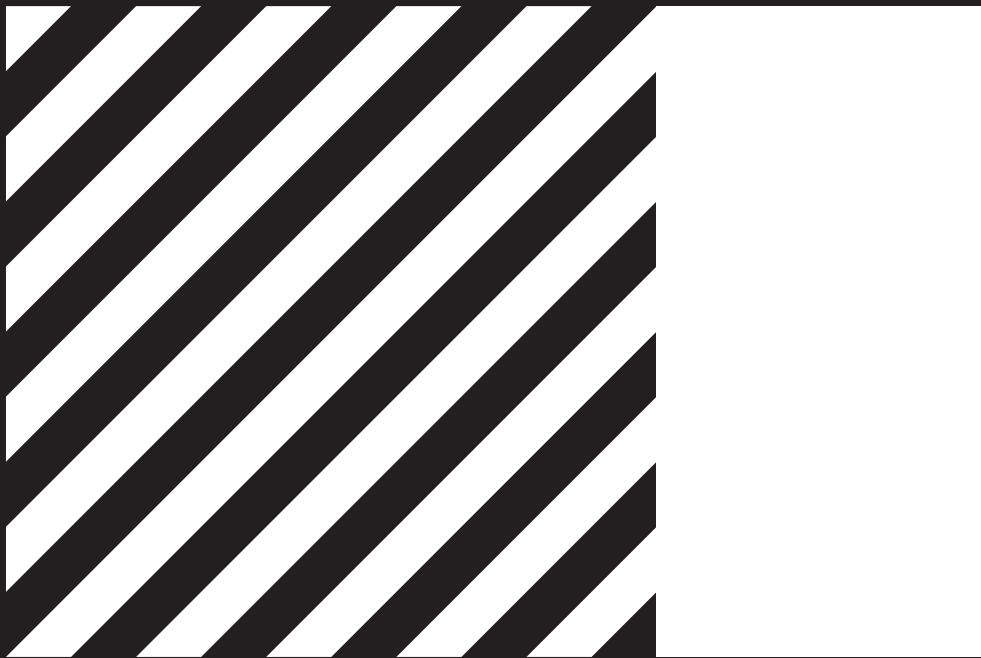
Painel de Entrada  
(2,50 x 2,45 m)

**4.**

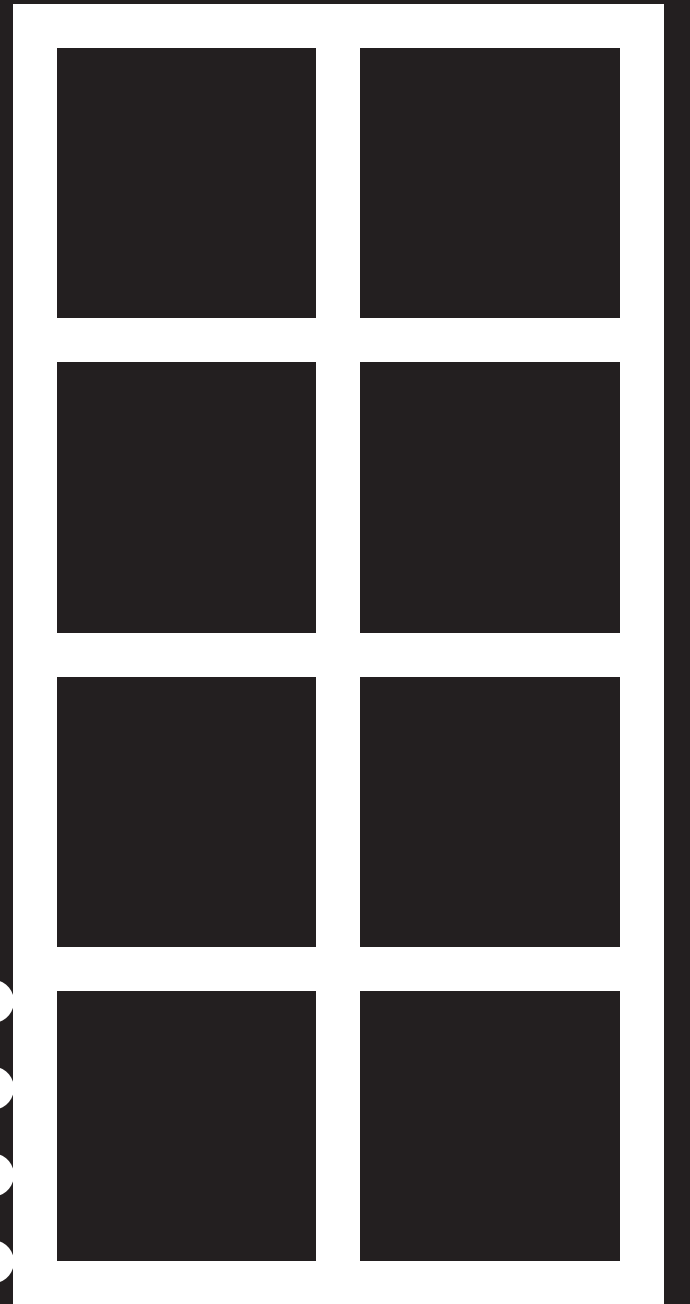
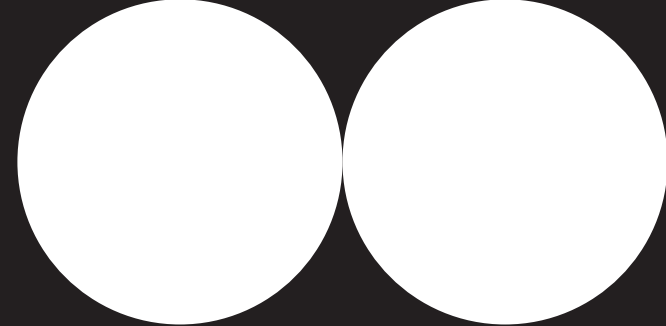
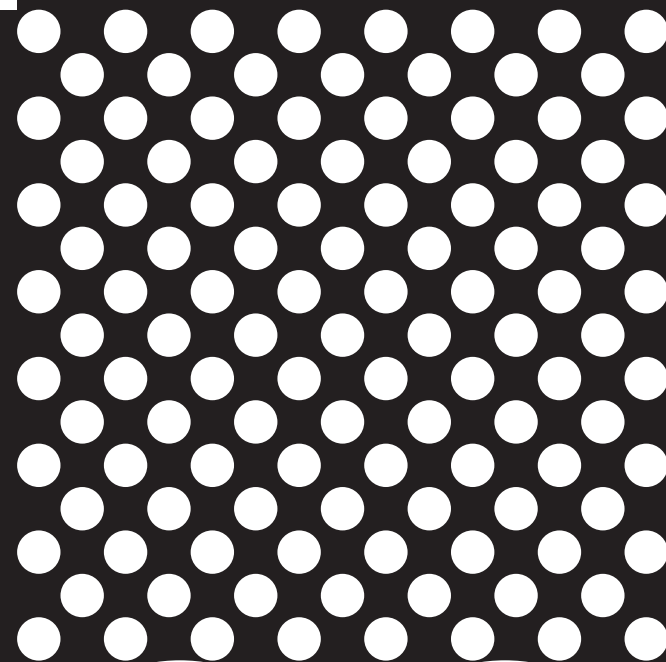


**3.**





Créditos  
Credits



# Créditos

## Credits

FILE SÃO LUÍS 2017

**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

**Coordenação do FILE**  
**Anima+Games**  
**FILE Anima+Games Coordination**  
Raquel Olivia Fukuda

**Assistente de Coordenação de Conteúdo**  
**Content Coordination Assistant**  
Murilo Ortunho

**Pesquisa de Conteúdo**  
**Content Research**  
Erika Novais

**Projeto de Comunicação Visual**  
**Visual Communication Project**  
André Lenz

**Produção Executiva**  
**Executive Production**  
Ana Carla Magna

**Produção Local**  
**Local Production**  
Fernanda da Câmara Batista Peixoto  
Natália Pereira Siqueira

**Montagem**  
**Assemblage**  
Rafael Filipe da Silveira

**Tradução e Revisão**  
**Translation and Proofreading**  
Ana Elisa Barros  
Rafael Farinaccio

**Engenheiro de Produção**  
**Production Engineer**  
Cláudio Bussotti

**Cenotecnia**  
**Set Designing**  
Márcio André Choairy Oliveira

**Técnicos da Exposição**  
**Exhibition Technicians**  
Dickfarney Rodrigues Maranhão  
Edson Gomes Rodrigues Júnior

**Assessoria de Imprensa**  
**Press Relations**  
Sw Comunicação e Conteúdo

**Mediadores**  
**Mediators**  
Adriana Costa Rego  
Amanda Paulino  
Antonio Carlos Ferreira da Silva Filho  
Caio Baldez  
Carla Caroline Silveira Durans  
Erick Ernani dos Santos Araújo  
Fabiane Costa Rego  
Isabele Lima Cutrim  
Lidya Silva Ferreira  
Nathalia Freitas do Vale  
Pedro Henrique Serrão Viegas  
Sheydson Paulino Reis Lima  
Stéfani Sofia Veras Chagas  
Tiago Ribeiro Silveira

**Agradecimentos**  
**Thanks**  
Ramiro Abdalla Passos

INICIATIVA  
INITIATIVE  
VALE

**Diretor-presidente**  
**President-director**  
Murilo Ferreira

**Diretor de Operações**  
**Logística Norte**  
**North Logistical**  
**Operations Director**  
Carlos Quartieri

FUNDAÇÃO VALE

**Diretora-presidente**  
**President-director**  
Isis Pagy

CENTRO CULTURAL VALE  
MARANHÃO

**Curadoria e Programação**  
**Curatorship and Programme**  
Paula Porta

**Direção**  
**Management**  
Gabriel Gutierrez

**Produção Executiva**  
**Executive Production**  
Sonia Nunes

**Acolhida de público**  
**Visitor's welcoming**  
Ubiratã Trindade

**Comunicação visual**  
**Visual Communication**  
ps.2 arquitetura + design

Centro  
Cultural Vale  
Maranhão



## **COLOPHON**

### **Design catálogo**

#### **Catalogue's design**

Flávia Nalon, Fábio Prata e  
Lucas Machado (PS.2)

### **Impressão**

#### **Printing**

Halley S.A. Gráfica e Editora

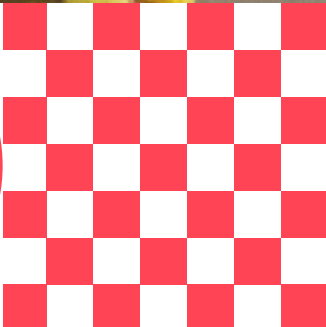
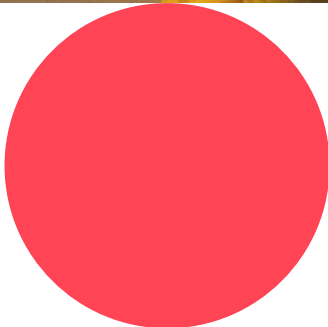
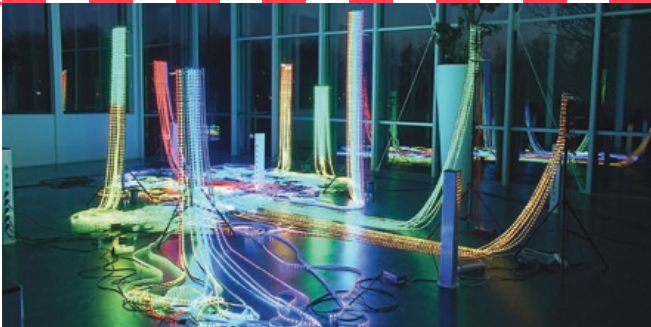
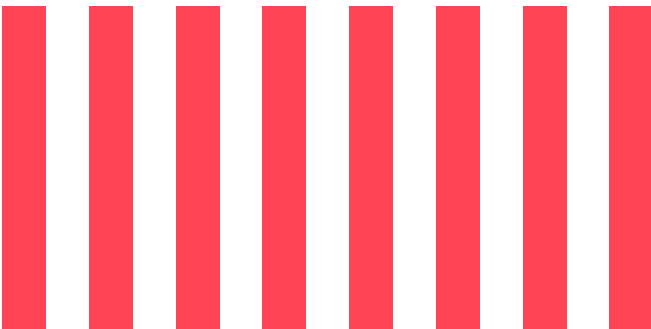
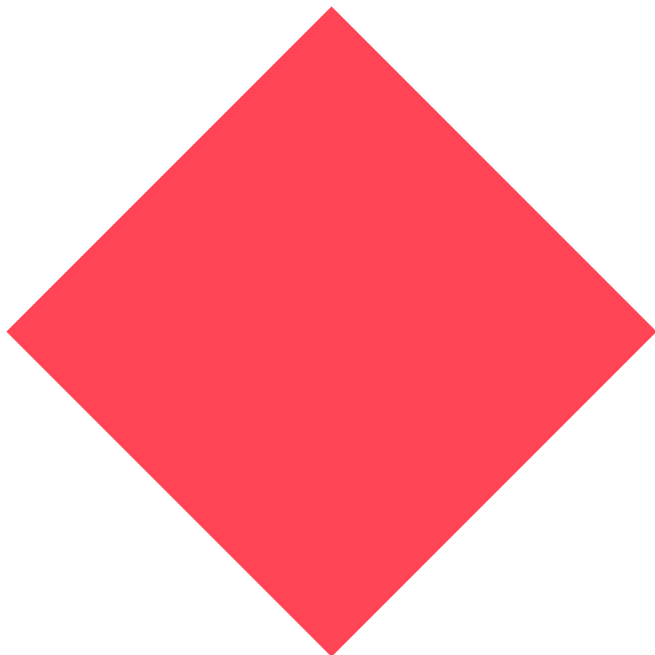
### **Tipografia**

#### **Typography**

Myriad, Robert Slimbach &  
Carol Twombly

### **Abril, 2017**

#### **April, 2017**



Iniciativa  
FUNDAÇÃO VALE



Realização  
MINISTÉRIO DA  
CULTURA

