



20

# FILE SÃO PAULO 2019

festival internacional de linguagem eletrônica  
electronic language international festival

20 ANOS DE FILE 20 ANOS DE ARTE E TECNOLOGIA  
20 YEARS OF FILE 20 YEARS OF ART AND TECHNOLOGY



# 20 FILE

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

FILE São Paulo 2019 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica : 20 anos de FILE 20 anos de Arte e Tecnologia : Electronic Language International Festival : 20 Years of FILE 20 Years of Art and Technology / [concepção e organização / conception and organization] Paula Perissinotto e Ricardo Barreto; [tradução e revisão/translation and proofreading Stephen Rimmer, Isabel Rimmer, Marina Jerusalinsky]. -- 1. ed. -- São Paulo : FILE, 2019.

Edição bilíngue: português/inglês.  
ISBN: 978-85-89730-29-7

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo. III. Título: Electronic Language International Festival : 20 Years of FILE 20 Years of Art and Technology.

19-27391

CDD-700.285

**Índices para catálogo sistemático:**

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

Cibele Maria Dias – Bibliotecária – CRB-8/9427

**Imagem da capa | Cover image:**

Sandrine Deumier – *Realness: Cloud and Dust* – França | France



# FILE SÃO PAULO 2019

festival internacional de linguagem eletrônica  
electronic language international festival

# 20

20 ANOS DE FILE 20 ANOS DE ARTE E TECNOLOGIA  
20 YEARS OF FILE 20 YEARS OF ART AND TECHNOLOGY

Organizadores Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

1ª edição

FILE: São Paulo, 2019

Art and technology cross paths and look to the future together in the story of success and recognition that is the Electronic Language International Festival, a fertile ground for innovation and preservation of the scenery of electronic art and its contemporary development. For the last two decades, information technology has been revolutionizing society and behavior throughout the world, while FILE has remained closely in touch with the endlessly changing world of the arts, giving the Brazilian public a unique opportunity to keep up to date with this constantly changing cultural universe. It is one of SESI's SP missions to inform and educate the public about the visual arts. It found in FILE, five years after its inception, an important partner in achieving this goal.

Paulo Skaf

President of Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Fiesp, and Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo — SESI-SP

In 2019, FILE – Electronic Language International Festival – celebrates its 20th anniversary. The festival's main focus is to show what is innovative in art and technology, and for the last 20 years FILE's mission has been to offer the Brazilian public the chance to experience the latest and best of electronic art.

Since the 20th century, artists have sought innovative means of expression through research. From the point of view of artistic production, the interdisciplinary relationship between arts and technology has effectively transformed the creative process and the way art is shown – be it in the public's relationship with the work or in its relationship with the exhibition space.

Electronic art has been continually developing and exercising a fundamental purpose in the contemporary world, as it seeks not only to innovate through technology but, above all, to represent the diversity of new behaviors within society.

As well as looking back with pride at its own story, FILE 2019 has the honor of celebrating important anniversaries of two icons in the history of art – the 500th anniversary of the death of Leonardo da Vinci and 100 years of the Bauhaus. Visitors to FILE 2019 can enjoy a variety of approaches to art and technology through works which make use of electronic language in different ways, from interactive installations and games to animation, GIFs and video art. They are projects which through their innovation and creative potential open up new spaces for living and aesthetic perspectives.

To mark an important moment in this journey, FILE is pleased to offer the public **20 Years of FILE, 20 Years of Art and Technology** and invites visitors to immerse themselves in a poetic vision of the new technologies.

Paula Perissinotto & Ricardo Barreto

FILE founders and organizers



A arte e a tecnologia entrecruzam seus caminhos e seguem juntas uma trajetória de sucesso e reconhecimento no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, um fértil terreno de inovação e preservação da arte eletrônica e seus desdobramentos contemporâneos. A tecnologia vem revolucionando o comportamento social no mundo todo nessas duas últimas décadas e o FILE vem acompanhando essa mudança sem fim no campo das artes, proporcionando ao público brasileiro uma constante atualização cultural.

A formação de público para as artes visuais tem sido uma das missões do Sesi-SP, que encontrou no FILE, cinco anos após seu surgimento, um importante parceiro para o cumprimento desta meta.

Paulo Skaf

Presidente da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Fiesp, e do Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo, Sesi-SP

O FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – completa 20 anos em 2019. Mostrar o que existe de inovador na arte e tecnologia é a marca principal do festival. A qualidade e o compromisso em oferecer ao público brasileiro acesso ao que está sendo produzido na ponta da arte eletrônica tem sido a missão do FILE nesses 20 anos de história.

Desde o século XX pesquisas artísticas buscam formas inovadoras de expressão. Do ponto de vista da produção artística, através da relação interdisciplinar das artes com a tecnologia, conquistas efetivas transformaram o processo criativo e a maneira de se expor obras de arte, seja na relação da obra com o público ou do público com o espaço expositivo. A arte eletrônica tem se desenvolvido e vem exercendo um papel fundamental no mundo contemporâneo, pois busca desenvolver projetos que consideram não somente as inovações tecnológicas, mas sobretudo a diversidade dos novos comportamentos incorporados na sociedade atual.

A exposição do FILE 2019, além de celebrar a sua própria história, tem a honra de homenagear dois ícones inovadores da história da arte que também fazem aniversário nesse ano: 500 anos de Leonardo da Vinci e 100 anos de Bauhaus. O visitante poderá usufruir de uma variedade de aspectos da arte e tecnologia em diversas obras que usam a linguagem eletrônica, desvelada em modalidades que variam entre instalações interativas, jogos, animação, Gifs e videoarte. Projetos estéticos inovadores que instauram, em potência criadora, novos espaços de vivência e perspectiva estética.

Como um marco nesse caminho, o FILE oferece ao público a exposição **20 anos de FILE, 20 anos de arte e tecnologia** e convida o visitante a uma imersão poética nas novas tecnologias.

Paula Perissinotto & Ricardo Barreto

Organizadores e fundadores do FILE

## Sumário | Summary

<b>9</b>	<b>O Começo sem Fim</b>   A Beginning Without an End Paula Perissinotto
	<b>FILE São Paulo 2019 – Exposição</b>   Exhibition
<b>15</b>	<b>Instalações</b>   Installations Obras   Works
<b>48</b>	<b>Cogitar a Arquitetura Teatral</b> Considering Theater Architecture Cristiano Cezarino Rodrigues
<b>60</b>	<b>Anima+</b> Obras   Works
<b>104</b>	<b>Cinema Circular</b>   Circular Cinema Obras   Works
<b>118</b>	<b>Games</b> Obras   Works
<b>121</b>	<b>Videoarte</b>   Videoart Obras   Works

<b>157</b>	<b>Hipersônica</b>   Hypersonica Obras   Works
<b>172</b>	<b>Mídia Arte</b>   Media Art Obras   Works
<b>179</b>	<b>GIFs</b> Obras   Works
<b>190</b>	<b>Led Show</b> Obras   Works
<b>196</b>	<b>Promovendo o Espírito de Tolerância</b> Promoting the Spirit of Tolerance Felix Beck & Zlatan Filipovic Obras   Works (NYUA & AUS)
<b>200</b>	<b>Participações FILE 2000-2018</b> FILE 2000-2018 Participations
<b>234</b>	<b>Índice de Artistas</b>   Index of Artists
<b>236</b>	<b>Créditos &amp; Apoio</b>   Credits & Support

# A Beginning Without an End

Paula Perissinotto

With this tale we tell the story of the Electronic Language International Festival (FILE). From where did it emerge? FILE was born in 1999, on the internet. And soon organized its first exhibition, at the Museum of Image and Sound (MIS) in the city of São Paulo, Brazil, in August 2000. The name “FILE” is a reference to the tag on the top left item in the menu of almost all Windows programs (and other operating systems), which in Portuguese is simply translated as “*Arquivo*”. In the beginning, we “filed” the aesthetic productions made for the internet. At that time, the web was a rapidly expanding space – and today it continues to be a space open for exploration. The place, par excellence, where creativity is permitted and where decentralized information is distributed. It is open, fluid and libertarian. A must for artists. All that was needed then was a vague notion of HTML editing and access to a free browser like Netscape, all the tools anyone needed who wanted to invent something. A domain, a server, an FTP and they were ready to create and upload their new creation.

On the net, artists could be their own agents and show their work freely, with no galleries or cultural institutions as the middleman. Aesthetic fragments popped up everywhere, accessible to all. In the first editions of the festival (2000, 2001, 2002 – see table on pages 205 and 206), artists from more than 32 countries participated with works made specifically for the internet. They were given the name ‘web art’. Unfortunately, most of the works from that time have already disappeared. While the HTML language has survived, the virtual environments in which the works were created have not.

Recently, Benedict Evans, one of the partners at Andreessen Horowitz (“A16z”), a venture capital investor in Silicon Valley, gave an online lecture on what he called ‘the beginning of the end’. Evans’ commercial vision covered the same period as the flowering of FILE. He knows that these last two decades are just the beginning of the revolution that is to come.

Benedict unpicks the first ten years of the internet, exploring the importance of the adjustments that were needed for the market to go online. Companies needed a strategy to survive on the internet. He tells us how difficult it was to move to the internet. Even if most

people were connected, money was not yet circulating in the environment. At that time, practically everything on the internet was free.

And in the cultural world, what effect would it have? What would happen to the museums and other cultural institutions when they were exposed to this new space? How was the internet going to change the art world? The traditional cultural institutions had always strived to restrict for themselves the artistic references that maintain their authority over that world. Perhaps that is why, for reason that remain somewhat unclear and vague, the conditions for preserving the digital works of the 21st century are far from ideal. Could it be that over the last few years technology has been confronting and even breaking the rules dictated by the traditional art world as both a public institution and a marketplace? Is it the traditionalism of the art institutions that has opened up space for such a challenge? Also weighing on the question is the fact that this other space, the internet, did not exist over the long and historical past of the traditional art world. Putting this all together, the galloping obsolescence of technologies and tools as they rapidly evolve poses a unique challenge to tradition. The world of technology is constantly re-creating itself; it is an inevitable process. There are so many questions – and so few answers.

FILE has developed along two principle axes over its 20 years. One of them is online, with sites, databases, social media, etc. The other is offline – exhibitions, publications, symposia, workshops and performances. In this article, we look in more depth at FILE’s online activity.

The internet is built on a complex, living dynamic, which needs to be refreshed and updated frequently. One of FILE’s core commitments is to provide the public with free access to all the information it has on the works and artists who participate in each event. To date, FILE has organized 48 exhibitions and events.

At first, FILE created individual websites for each event (more than 20 over ten years) using four databases, each with their own, different, programming languages. We have learned, as far as possible, to survive in the ‘wild web’. To do that, it has always been essential to understand the systems that operate it. Over the years, for example, the

Trata-se de um relato. Pontuaremos aqui o trajeto de atividades do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE). Que ambiente o fez emergir?

O FILE nasceu em 1999, na Internet, e realizou sua primeira exposição no Museu da Imagem e do Som (MIS) da cidade de São Paulo, no mês de agosto do ano 2000. O nome “FILE” se deu em homenagem à aba do canto superior esquerdo presente em quase todos os programas do Windows e outros sistemas operacionais, que em português se traduz simplesmente como “Arquivo”. Inicialmente, nós “arquivávamos” as manifestações estéticas especificamente produzidas para a Internet. Na época a rede era um espaço em expansão – hoje ela continua sendo um espaço a ser explorado. Ela é o lugar, por excelência, da distribuição de informação descentralizada e da permissão para criar. Ambiente aberto, fluido e libertário. Um prato cheio para artistas. Bastava uma noção vaga de edição em HTML e ali mesmo num browser gratuito como o Netscape ferramentas eram oferecidas para quem quisesse desenvolver suas invenções. Um domínio, um servidor, um FTP e, pronto, fazia-se o upload da nova criação.

Na rede os artistas expunham-se livremente como agentes de si próprios, sem o intermédio de galerias e instituições culturais. Pílulas estéticas pipocavam acessíveis a todos. Nas primeiras edições do festival, em 2000, 2001 e 2002 (vide tabela nas páginas 205 e 206), participaram artistas de mais de 32 países com obras produzidas para a rede, intituladas de *webart*. Infelizmente grande parte das obras dessa época já não são mais acessíveis. Apesar da linguagem HTML ter sobrevivido, os ambientes virtuais criados ali não sobreviveram.

Recentemente, Benedict Evans, um dos sócios da empresa Andreessen Horowitz, (‘A16z’), uma investidora de capital de risco em empresas de software no Vale do Silício, deu uma aula online sobre o que ele chamou de “O fim do começo”. A visão mercadológica de Evans aborda o mesmo período do desdobramento da existência do FILE. Ele entende que essas duas últimas décadas foram apenas o começo da revolução que está por vir. Benedict destrincha os 10 primeiros anos da Internet no sentido de explorar a importância dos ajustes que foram necessários para o mercado se tornar online. Era preciso uma estratégia de sobrevivência nas redes. O autor

relata como foi árdua a mudança para a Internet. Mesmo que já houvesse uma maioria de pessoas conectadas, o dinheiro ainda não circulava nesse ambiente. Naquele momento, praticamente tudo era gratuito.

E no mundo cultural, que efeito surtia? O que aconteceu com os museus e as instituições culturais quando foram colocados diante desse novo espaço? Como a Internet veio a transformar o mundo da arte?

As instituições tradicionais da cultura sempre fizeram todos os esforços necessários para manterem para si os referenciais artísticos que lhes preservassem a autoridade. Talvez por isso mesmo, de um modo um tanto quanto incompreendido e velado, as condições para a preservação de obras do século XXI que são inteiramente digitais estão longe do ideal. Será que a tecnologia vem, nos últimos anos, atingindo e até mesmo violando as regras ditadas pela tradição da arte, na sua vertente pública e mercadológica, a tradição dos museus e das instituições que lhe dão, precisamente, o espaço? Pesa também o fato de que este outro espaço, a Internet, não existia nesse longo passado da tradição da arte. Conjugado a isso, a obsolescência galopante das ferramentas tecnológicas, oriundas de sua rápida evolução, impõe um desafio inédito à tradição. O mundo tecnológico está a se recriar constantemente, e isso é inevitável. São muitas questões, e há poucas respostas. O festival se desenvolveu em duas vertentes ao longo desses 20 anos: uma online, com a criação de sites, bancos de dados, mídias sociais, etc.; e outra offline, com a realização de exposições, publicações, simpósios, workshops e performances. Neste relato estamos aprofundando a vertente online do Festival.

A vida na rede tem uma dinâmica complexa e exige uma atualização frequente. Um dos empenhos do FILE foi e está sendo a disponibilização gratuita de todas as informações sobre as obras e os artistas que participaram de cada evento. O festival soma hoje um total de 48 exposições realizadas.

Inicialmente, produzia-se websites específicos para cada evento (ao todo mais de 20 websites foram criados em 10 anos), quatro bancos de dados com linguagens de programação distintas. Aprendemos, dentro do possível, a sobreviver na selva da web. Para tanto, sempre foi

use of algorithms has increased enormously. Online search engines have evolved and become every-present. The use of keywords (metatags and hashtags) is just one example. Change, adapt, transform, rebuild – we had to follow, and be prepared to start over. And then the social media appeared. FILE has active Facebook, Instagram and Twitter accounts, with more than 100,000 followers at present.

While the festival has been striving to keep pace with the dynamics of social media and maintain an active presence there, especially when it comes to the annual call for submissions of new artistic ideas, the market that Benedict Evans speaks of has adapted, to promote its services and meet the logistic and charging needs of the products that are now being sold online. Companies appear and disappear in the financial market: Google, Amazon, Apple, etc.

While Amazon's business plan in 1994 was "no warehousing, no stock, no delivery", that has changed completely.

Nowadays, Amazon has one of the largest distribution centers in the world and has enormous physical and virtual warehouses – and now has its own large fleet of delivery vehicles. In contrast, FILE has been moving in the opposite direction. While in the beginning artists would post us copies of their work on all sorts of media – diskettes, CDs, DVDs, pen drives, etc., – this has completely fallen into disuse. Online databases have now made it possible for files to be uploaded and downloaded, removing the need for the physical transport of traditional storage media.

In the first decade of this century, it was still possible to operate in areas of the internet which were uncrowded, both in terms of visibility and economics. That is how the festival established itself internationally as a cultural platform, with its internet presence being consolidated as the festival has developed its own tools and designs to achieve its cultural and artistic aims.

The internet was – and still is – used to publicize FILE and provide free access to information, while in the business world the market mainly made use of it to compare product prices. In the cultural world, the internet served to promote the exchange of creative and innovative forms and ideas for the use of digital tools, along with a critical view of what was appearing. It should be remembered that at the beginning of the century the internet was still largely inaccessible, and broadband had only recently come into use.

FILE was an active participant in the early days of the internet. As a result, Brazil gained an internationally visible cultural platform which showed, and continues to show, works of art from the digital world as part of the continuing and ever-emerging interweaving of technology and art.

What has changed since then? Since a few years ago the

increasing sophistication of algorithms has gradually led to the emergence of a new artificial intelligence. To be present in the online world now requires the use of complex algorithms and significant financial resources. The online relationship with the public has become dependent on this. Programmers, who in the past specialized in just one language, now have to work in various. Benedict Evans says that in the next 20 years programmers will have to become expert in groups of languages: C#, JAVA, PHP, HTML, CSS, JAVA Script.

We have also been part of another revolution, which has been evident in the period between 2011 and 2018. Mobile-phone based internet has become part of everyday life. It has grown to become equivalent to TV in the number of hours spent on it by the consumer.

If during the first years of the century the internet and the computer were still new to many, those who were born at that time – the millennials – now live in a society in which technologies such as the mobile internet are totally integrated. While, of course, FILE's public now is not the same as when the festival was born. One of the challenges faced by the festival is to sustain a dialog with this new generation while, at the same time, maintaining its position as a point of contact between the new and the historic. This is a central point in our mission: to connect art, technology and innovation with their own history of interaction.

### **Looking forward while preserving what remains behind**

What are we planning to do with this 20-year record of FILE? Our archives already include all the documents and data which tell the story of the events we have organized over the years. There are bilingual texts, translated talks, videos of performances, images of works. The content is in various formats, totaling more than 37 bilingual publications, 4 databases, 10 documentary DVDs, and 20 websites, along with hundreds of formal and informal records stored in our offices. It is a core mission of our new "Beginning without end" to make this content available to the public in an accessible environment which provides full and continually updated access to the media on which it is contained.

It was the internet that gave birth to FILE. At the beginning, we understood it as a tangle of immense highways and routes through which the data moved freely, in an open system. It was within this environment that the huge avatars appeared, which now exercise a questionable control over these highways: Google and Facebook. They are internet giants which coopt the users' intentions,



imperativo entender os sistemas que a operam. Ao longo desse período, por exemplo, cresceu visivelmente o uso dos algoritmos; os mecanismos de busca online se transformaram e se intensificaram: incorporação de palavras-chave (metatags e hashtags) é só um dos exemplos. Mudar, adaptar, transformar, reconstruir. Foi necessário seguir e recomeçar. Surgiram ainda as mídias sociais. O festival manteve-se atuante no diálogo com Facebook, Instagram, Twitter; atualmente as páginas oficiais do FILE contam com mais de 100 mil seguidores.

Enquanto o festival se empenhava para acompanhar a dinâmica das mídias sociais e se manter ativo, especialmente no que toca à promoção dos editais anuais em busca de novas propostas artísticas, o mercado mencionado por Benedict Evans se ajustava para dar conta de se promover, de atender as postagens e a logística, mais os aluguéis para armazenamento dos produtos que começaram a ser vendidos pela rede. Empresas surgiram e dispararam no mercado financeiro: Google, Amazon, Apple, etc.

Se em 1994 o plano de negócios da Amazon pregava “Sem armazenamento, sem estoque, sem entrega”, isso foi completamente reformulado. Hoje a Amazon tem um dos maiores centros de distribuição do mundo e grandes espaços de armazenagem, tanto reais como virtuais, além de numerosas frotas de veículos para entregas. Nesse sentido, o festival seguiu uma tendência contrária. Se no início recebíamos as propostas com as cópias dos trabalhos via Correios, em discos dos mais diversos formatos (Disquetes, CDs, DVDs, Pendrives e etc.), esse procedimento se desmaterializou inteiramente. Os bancos de dados online possibilitaram uploads dos arquivos e dispensaram o transporte físico das mídias de armazenamento tradicionais. Na primeira década do século XXI, ainda era possível atuar nas redes com pouca penetração, tanto em termos de visibilidade quanto de capital financeiro. Assim o festival pôde se estabelecer internacionalmente: como uma plataforma cultural. Sua atuação se consolidou no sentido de desenvolver ferramentas e design próprios à abordagem cultural e artística de seus objetos.

A Internet era usada até então para a divulgação e para o acesso gratuito à informação, enquanto, no mundo dos negócios, o mercado atuava nela basicamente para fazer comparação de valores de produtos. No universo cultural a Internet servia para promover intercâmbios de formas criativas e inovadoras no uso das ferramentas digitais, acompanhada também de um pensamento crítico sobre o que estava surgindo. Vale lembrar que no Brasil, no início do século XXI, tínhamos uma Internet ainda inacessível e uma banda larga recém surgida.

O FILE esteve presente nos primórdios da Internet. O Brasil passou a ter uma plataforma cultural de visibilidade internacional que expôs e expõe obras de arte produzidas para o mundo digital, nesse entrelaçamento da arte com a tecnologia ainda em devir. O que mudou desde então? De uns anos para cá, a sofisticação dos algoritmos vem consolidando, gradualmente, uma nova inteligência artificial. Para existir hoje na rede exige-se uma complexa penetração algorítmica e um capital financeiro expressivo. As relações online com o público tornaram-se dependentes disso. Os programadores que antes eram especialistas em uma única linguagem devem hoje transitar por várias. Benedict Evans diz que nos próximos 20 anos os programadores deverão dominar linguagens de forma agrupada: C#, JAVA, PHP, HTML, CSS, JAVA Script.

Entre 2011 e 2018, também presenciamos mais uma revolução. Instalou-se na vida cotidiana a Internet móvel, que cresceu e se equiparou à televisão em números de horas consumidas. Se logo no início do século XXI a Internet e o computador eram ainda novidades para muitos, hoje aqueles que nasceram nessa época vivem numa sociedade em que uma tecnologia como a Internet móvel está totalmente incorporada. Naturalmente, o público do FILE hoje não é o mesmo de quando o festival nasceu. Um dos desafios do festival é continuar o diálogo com essa nova geração, mantendo, ao mesmo tempo, a ponte de contato entre o novo e o histórico. É este um dos comprometimentos centrais da nossa concepção: conectar arte, tecnologia e inovação com a própria história que essas instâncias vêm articulando entre si.

### **Olhando para a frente preservando o que está para trás**

O que pretendemos fazer com a história desses 20 anos de FILE? Nosso arquivo consiste hoje em uma documentação histórica de todos os eventos que foram realizados. Textos bilíngues, palestras traduzidas, vídeos das performances, imagens das obras. Conteúdo nos mais diversos formatos, que somam mais de: 37 publicações bilíngues, 4 bancos de dados, 10 DVDs documentais, 20 websites, entre outras centenas de registros formais e informais armazenados em nossas dependências. Disponibilizar esse conteúdo ao público num ambiente acessível e a par e passo com as mídias que lhe são inerentes é o nosso novo “Começo sem fim”.

Foi a internet que deu à luz ao FILE. Na época, a compreendíamos como a imagem de um emaranhado de imensas rodovias, com muitos anéis viários, onde trafegava livremente a informação num sistema aberto. Foi esse mesmo ambiente que produziu os grandes avatares que assumem um controle questionável dessas rodovias hoje: Google

values, expectations and desires. With the deep penetration permitted by their algorithms and rooted in a growing artificial intelligence which in some measure succeeds in learning on its own, these enormous companies and social media platforms are more and more influencing the desires of their users. An influence which can be considered insidious as it is imperceptible and founded on an analysis of personal data that each one of us has to make available to the avatars in order to use their services. Along with this analysis comes encryption, which is now central to the development of the internet, and which can also 'play on both side of the fence'. Google and Facebook make use of encryption to the same extent as users of VPNs, the Tor browser, and Blockchain.

If in the 1990s we asked ourselves how important the internet would be and the answer we imagined was that it would be a completely new public space fully capable of distributing data in a free and decentralized way, nowadays the question seems more to be: "How can we remain free on the internet?" Benedict Evans also addresses a similar question. It can be rephrased as: "Why is encryption so important to the internet nowadays?"

It is in this context that FILE seeks to adapt, reproduce and grow from within, like a living system in constant autopoiesis. This term was coined by the Chilean biologists Maturana and Varela to express the ability of an organism to reproduce and maintain itself autonomously. For this same reason, for the last twenty years FILE has been regularly discarding established processes and inventing new ones. It is daring and innovating, embracing the principle that for each "end of the last beginning", we must remain active and in tune with the insatiable appetite of technology to reinvent itself. In a historic, but permanent "Beginning without end."

One of our next projects – which we announce here and now – is to make publicly available the documents and material we have accumulated over 20 years in a single, reliably encrypted, online archive which will be as dynamic as the content that it aims to sustain and preserve. We already have a name for it: FILEALIVE. Who knows, maybe in this way we can preserve the traces left by our technology and leave a legacy, while in some way reformulating what is traditional in art, in the sense that we deepen and strengthen the relationship between art and technology.

e Facebook. Gigantes da rede que por sua vez cooptam intenções, valores, expectativas e desejos dos usuários. Por meio de sua penetração algorítmica, calcada numa crescente inteligência artificial que em alguma medida consegue aprender de si mesma, essas grandes empresas e mídias sociais passaram a influenciar mais e mais o desejo do usuário. Uma influência que pode ser considerada insidiosa porque é imperceptível e parte de uma análise de dados pessoais que cada um disponibiliza para utilizar os serviços desses avatares. Acompanhada dessa análise vem a criptografia, que hoje assume um lugar central no desenvolvimento da Internet, e que também pode “jogar dos dois lados”. Google e Facebook utilizam-na tanto quanto os usuários de VPN, Tor e Blockchain.

Se na década de 90 perguntávamos qual seria a importância da Internet, e a resposta que imaginávamos era a de que ela seria um espaço público inédito e inteiramente apto para distribuir informação livre e descentralizada, hoje a pergunta parece ser mais a seguinte: “Como nos manter livres na Internet?” A pergunta de Benedict Evans também vai nessa direção. Ela pode ser formulada nos seguintes termos: “Por que a criptografia importa tanto para a Internet, hoje?”

Nesse cenário, o festival busca se adaptar, se reproduzir; crescer a partir de si mesmo como um ser em constante autopeiose, um termo que foi introduzido pelos biólogos Maturana e Varela e expressa a capacidade que um organismo tem de gerar e especificar sua própria organização de forma autônoma. Por isso mesmo, o FILE vem ao longo de 20 anos se desfazendo dos seus próprios processos e inventando outros. Ousando e inovando. Acatando para cada “fim de um começo anterior” a tarefa de se manter ativo, em sintonia com a insaciabilidade que as tecnologias têm de se reinventarem, num histórico, mas permanente, “Começo sem fim”.

Um dos nossos próximos projetos – anunciado aqui e agora – é a disponibilização pública da documentação acumulada durante 20 anos num único arquivo online, criptograficamente confiável e tão dinâmico quanto o conteúdo que ele visa amparar e preservar. Já temos um nome para ele: **FILEALIVE**. Quem sabe assim poderemos preservar os rastros deixados por essas tecnologias, constituir legado, e ressignificar de algum modo a tradição, no sentido de desenvolvermos mais e mais a relação entre arte e tecnologia.

Paula Perissinotto

Fundadora e organizadora do FILE  
FILE founder and organizer

**FILE SÃO PAULO 2019**  
**EXPOSIÇÃO | EXHIBITION**





**FILE 2019  
INSTALAÇÕES  
INSTALLATIONS**

Interactive Media Foundation & Filmtank,  
co-created with Artificial Rome  
Das Totale Tanz Theater  
Alemanha | Germany



Novos espaços teatrais vão aparecer. Locais onde novos conceitos em óptica, mecânica e acústica devem surgir. Oskar Schlemmer postula, na Escola Bauhaus, que as pessoas não irão lamentar a mecanização, mas sim celebrar sua precisão. Desde 1922, o teatro tomou importância fundamental para Schlemmer na Bauhaus. O artista se preocupou com todos os aspectos da atuação, desde a dramaturgia até o espaço físico. A escola encontrou seu núcleo social na encenação experimental. Walter Gropius deu continuidade no desenvolvimento de um modelo estrutural utópico para o teatro total: um palco que envolve completamente a plateia, tornando-a parte integrante do espetáculo. Atualmente, a realidade virtual (VR) oferece uma experiência teatral similar e talvez seja o que define nossa era. No entanto, as questões em torno da evolução técnica permanecem as mesmas: qual seria o impacto de mecanismos cada vez

New theatrical spaces will appear. They will be places for new concepts in optics, mechanics and acoustics to emerge. As Oskar Schlemmer at the Bauhaus School postulated, people will not moan about mechanisation but have joy in its precision. From 1922, theatre became of fundamental importance to Schlemmer at the Bauhaus. He was concerned with all aspects of performance, from role play to the physical space. The school found its social heart in its experimental staging. Walter Gropius went on to develop a utopian structural model for a total theatre. A stage that completely surrounds the audience, making them an integral part of the performance. Today, virtual reality (VR) provides a comparable theatrical experience and is, perhaps, what characterises our age. However the questions surrounding technical development remain the same: what would it mean if the mechanisms started



mais independentes; desenvolver vida própria? *'Das Totale Tanz Theater'* responde a essa pergunta baseado em conteúdo e técnica, trazendo a experimentação histórica da Bauhaus, partindo do estágio físico para um ambiente virtual interativo em tempo real.

#### Bio

O **Interactive Media Foundation** trabalha com temas complexos, de forma a encantar tanto especialistas quanto leigos, e consta com inúmeras premiações pelo mundo da arte e mídia. A Fundação é responsável pela ideia original, desenvolvimento da história, conceito e produção.

**Artificial Rome** recebeu muitos prêmios por sua fusão entre estética e tecnologia em experiências sensoriais. Os próprios artistas da companhia são responsáveis pelo projeto cênico, figurinos, desenvolvimento conceitual e implementação técnica.

to become independent; to develop a life of their own? *'Das Totale Tanz Theater'* is a response to that question that is both content-based and technical, bringing the Bauhaus' historical experimentation from the physical stage to an interactive, real-time virtual environment.

The **Interactive Media Foundation** works with demanding topics in a way that they enthrall both experts and laypeople alike and has already won many awards from the art and media worlds. The Foundation is responsible for the original idea, story development, concept and production.

**Artificial Rome** has won many awards for fusing aesthetics and technology into sensual experiences. The company's artists are responsible for the stage and costume design, conceptual development and technical realisation.



Créditos | Credits  
*'Das Totale Tanz Theater'*

Ideia e História | Idea & Story  
Diana Schniedermeier  
Maya Puig

Líderes de Criação VR | Lead VR Creators  
Maya Puig  
Patrik de Jong  
Dirk Hoffmann

Líderes Técnicos | Lead Technologists  
Torsten Sperling  
Sebastian Hein

Produção Executiva | Executive Producer  
Diana Schniedermeier

Coreografia | Choreography  
Richard Siegal

Compositor | Composer  
Lorenzo Bianchi-Hoesch

Dançarinos | Dancers  
Margarida Neto  
Claudia Ortiz Arraiza  
Corey Scott-Gilbert  
Diego Tortelli

Voz | Voice  
Blixia Bargeld

Produção Criativa | Creative Producer  
Maya Puig

Figurino | Costumes  
Dirk Hoffmann  
Nico Alexander Taniyama

Conceito | Concept  
Dirk Hoffmann  
Patrik de Jong





**Diretores de Arte | Art Directors**

Dirk Hoffmann  
Nico Alexander Taniyama  
Robert Werner

**Diretor de Arte 3D | 3D Artist Lead**

Nico Alexander Taniyama

**Artistas 3D | 3D Artists**

Christian Rambow  
Dana Würzburg

**Programação Coreográfica**

Choreography Programming  
Torsten Sperling

**Técnicos | Technologists**

Dennis Timmermann  
Hui-Yuan Tienj

**Design de Som | Sound Design**

Victor Audouze

**Concepção da Instalação | Installation Architecture**

Unit Berlin

**Facilitadores de Motion Capture**

Motion Capture Facilitators  
Mimic Productions

**Gerentes de Projeto | Project Management**

Thorsten Schwarck  
Jochen Watral  
Kristin Sperling

**Co-Produção | Co-Producers**

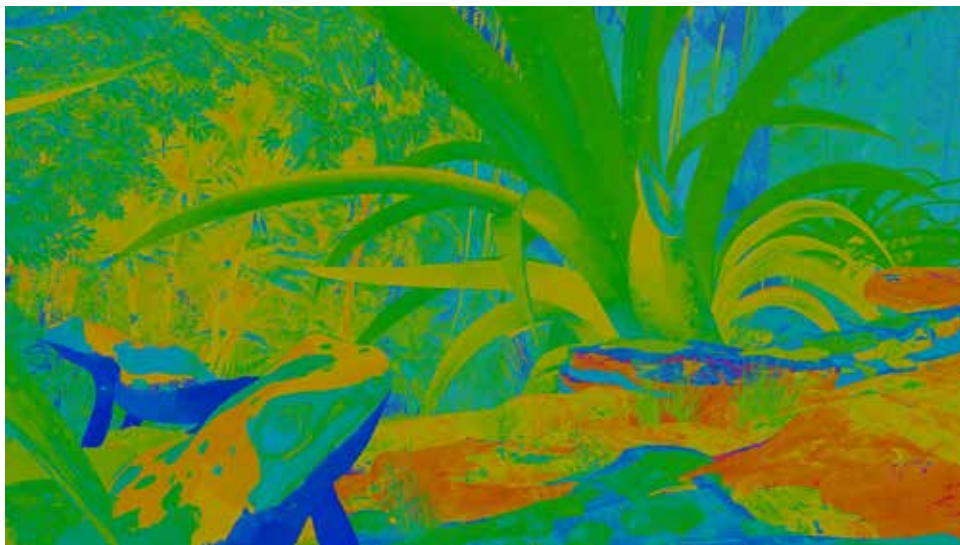
Saskia Kress  
Michael Grotenhoff

*'Das Totale Tanz Theater'* recebeu apoio cultural do  
Goethe Institut, São Paulo.

*'Das Totale Tanz Theater'* was supported by  
Goethe Institut, Sao Paulo.

## Interactive Media Foundation & Filmtank, co-created with Artificial Rome Inside Tumucumaque

Alemanha | Germany



A área de preservação ambiental Tumucumaque, localizada no norte do Brasil, está ameaçada. A experiência interativa em VR (realidade virtual), *'Inside Tumucumaque'*, nos coloca em uma clareira dentro da floresta amazônica, onde podemos descobrir e explorar diferentes aspectos da região. É possível mergulhar no ecossistema da floresta e entrar na vida de morcegos-vampiro, jacarés-açus, harpias, aranhas-golias-devoradoras-de-pássaros ou dos sapos venenosos dendrobatidae. Vivenciamos os sentidos dessas criaturas através da visão e do tato, sendo a investigação científica interpretada e transmitida ao público de forma divertida e interessante. A experiência nos faz entender a beleza e vulnerabilidade do inigualável ecossistema da floresta Amazônica, além de nos proporcionar um encontro com as habilidades extraordinárias das criaturas que ali habitam. As espécies evoluíram para se adaptar ao meio ambiente, com modos de vida e percepções tão variados quanto complexos.

Bio

O **Interactive Media Foundation** trabalha com temas complexos de forma a encantar tanto especialistas quanto leigos, e consta com inúmeras premiações pelo mundo da arte e mídia. A Fundação é responsável pela ideia original, desenvolvimento da história, conceito e produção

The Tumucumaque nature conservation area is situated in Northern Brazil and is currently under threat. The interactive VR experience *'Inside Tumucumaque'* places us in a clearing in the middle of the Amazonian rainforest, giving us an opportunity to discover and explore many different aspects of the surrounding area. We can immerse ourselves in the ecosystem of the rainforest and slip into the life of a vampire bat, a black caiman, a harpy eagle, a Goliath bird eating tarantula, or a poison dart frog. We experience the creatures' senses both visually and through touch, scientific research being interpreted and conveyed to the public in a playful and exciting way. We become aware of the beauty and vulnerability of the Amazonian rainforest's unique ecosystem and the extraordinary abilities of the creatures that live there, close-up and in real time. They have evolved to become ideally suited to the environment they live in, with ways of life and perceptions that are as varied as they are complex.

The **Interactive Media Foundation** works with demanding topics in a way that they enthrall both experts and laypeople alike and has already won many awards from the art and media worlds. The Foundation is responsible for the original idea, story development, concept and production.











Créditos | Credits  
*'Inside Tumucumaque'*

Um Projeto de | A Project of  
Interactive Media Foundation gGmbH  
Filmtank GmbH

Design e Desenvolvimento | Design & Development  
Artificial Rome

Produção Executiva | Executive Producer  
Diana Schniedermeier

Diretores Criativos | Creative Directors  
Ina Krüger  
Patrik de Jong

Desenvolvimento Visual | Concept Artist  
Dirk Hoffmann Art

Diretores de Arte | Art Directors  
Dirk Hoffmann  
Robert Werner

Animação AD/3D | AD/3D Animation  
Nico Taniyama  
Christian Rambow  
Dana Würzburg

Líder Técnico | Technical Lead  
Sebastian Hein

Desenvolvimento Técnico | Technical Development  
Dennis Zimmermann  
Huyen Tien

Design de Som | Sound Design  
Christian Barth  
Julian Ferreira da Silva

Gerente de Projeto | Project Manager  
Florian Köhler  
Jochen Watral  
Kristin Sperling

Produtores | Producers  
Michael Grotenhoff  
Saskia Kress

Em cooperação com Museum für Naturkunde, Berlin.  
In cooperation with Museum für Naturkunde, Berlin.

*'Inside Tumucumaque'* recebeu apoio cultural do  
Goethe Institut, São Paulo.  
*'Inside Tumucumaque'* 'was supported by  
Goethe Institut, Sao Paulo.

## Kristin McWharter

### Scope

Estados Unidos | United States



'Scope' consiste em dois fones de ouvido de VR (realidade virtual), conectados entre si por uma escultura rígida de cerca de 180 centímetros de comprimento. Conforme os dois espectadores se movimentam no espaço físico e virtual, influenciam um ao outro, com a cabeça, através da estrutura que os une.

'Scope' consists of two VR (virtual reality) headsets which are attached to each other via a six-foot long rigid sculpture. As the two viewers move through both physical and virtual space, they direct and influence each other with their heads, via the structure that unites them.



## Bio

Artista multidisciplinar, **Kristin McWharter** questiona a relação entre competição e intimidade. Integra soluções inovadoras e novas tecnologias dentro de instalações escultóricas imersivas e performances que incluem o espectador. O trabalho de McWharter imagina novas e alternativas formas de comportamento e relacionamento social. Inspirada na pesquisa social e psicológica do século 20 “o *Self*”, na tomada de decisão coletiva e na tecnologia como autoridade espiritual, sua obra dilui as fronteiras da intimidade social e cultura de consumo, buscando evocar o relacionamento individual do espectador com sentimentos de afeto, antagonismo, sinceridade e mal-estar dentro do contexto social mais amplo.

Kristin McWharter is a multi- disciplinary artist whose work interrogates the relationship between competition and intimacy. Integrating innovative and novel technologies within immersive sculptural installations and viewer- inclusive performances. McWharter’s work imagines new and alternative forms of social behaviors and relationships. Inspired by 20th century social and psychological research into “the self”, collective decision making, and technology as a contemporary spiritual authority, her work blurs the boundaries of social intimacy and consumer culture in an effort to evoke the viewer’s individual relationship with feelings of affection, antagonism, sincerity and discomfort within the larger social context.

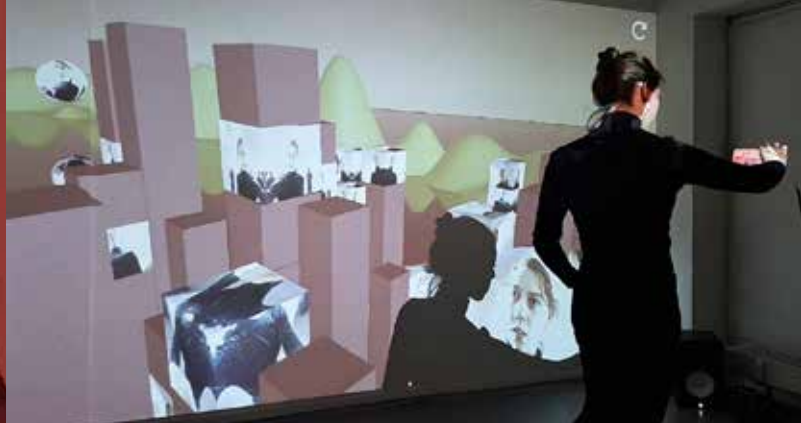
Marc Lee  
Me, Myself & I  
Suíça | Switzerland



'Me, Myself & I' questiona o egocentrismo e o narcisismo como fenômenos contemporâneos abrangentes e sua manifestação mais popular e infame: a cultura do selfie. A era digital enfatiza o indivíduo, visto cada vez mais no centro da sociedade, ao invés de como parte desta. Conforme podemos observar na cultura do selfie, há uma propagação do egoísmo e do narcisismo: enviamos "mini-eus" no, cada vez mais importante, espaço virtual da sociedade, para que assim os outros conheçam quem somos e, sobretudo, o que gostaríamos de ser. Ficção, fantasias, exibicionismo, confissões, autoindulgência, solipsismo são os temas e os condutores de nossa vida virtual, elementos moldados em nossa realidade (percebida) e irresponsavelmente explorados por empresas e pela mídia; Em desejos e fantasias que nos afastam da realidade. A constante representação da vida dos outros também nos pressiona à este modelo de auto representação, projetando nossa existência como um objeto e fortalecendo a espiral de encenações do 'eu' através de selfies e do culto ao corpo. Aqui entra 'Me, Myself & I', a obra nos oferece a oportunidade de desenvolver novos estados de percepção. No ambiente virtual, imagens e realidade são distinguíveis, de forma clara e inequívoca, como elementos mutuamente incompatíveis; Isto ajuda o visitante a dissociar as realidades construídas de seu ambiente natural.

'Me, Myself & I' questions egocentrism and narcissism as widespread contemporary phenomena and their most popular, infamous manifestation: the selfie culture. The digital era emphasizes the individual, who are seen more and more at the center of society, rather than being part of it. As seen in the selfie culture, selfishness and narcissism are widespread: we send mini-me's into the increasingly important virtual space of our society to make others aware of who we are and, most importantly, who we wish to be. Fiction, fantasies, exhibitionism, confessions, self-indulgence, and solipsism are the motifs and drivers of our virtual lives, with corporations and media shaping our (perceived) reality and recklessly exploiting our desires and fantasies, leading us further away from reality. The persistent representation of the lives of others also pressurizes us to depict ourselves, designing our own lives as an object and strengthening the spiraling staging of 'self' through selfies and body cults. This is where 'Me, Myself & I' steps in and offers us an opportunity to develop new states of perception. In the virtual environment, images and reality are perceived unmistakably and unambiguously as being mutually incompatible. This helps the participant to decouple externally constructed realities from their natural environment.





## Bio

**Marc Lee** nasceu na Suíça em 1969. Cria projetos artísticos interativos orientados à rede, instalações interativas, arte de mídia, arte na internet, arte performativa, videoarte, realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e aplicativos para celular. Testa tecnologias de informação e comunicação e sua prática artística contemporânea reflete suas preocupações criativas, culturais, sociais, econômicas e políticas. Sua obra é exposta em importantes museus e exposições de arte em novas mídias, incluindo o ZKM Karlsruhe, New Museum de Nova York, Transmediale Berlim, Ars Electronica Linz, HMKV Dortmund, HeK Basel, Fotomuseum Winterthur, Read\_Me Festival de Moscou, CeC Delhi, MoMA Xangai, ICC Tóquio, Nam June Paik Art Center, Media Art Biennale e MMCA Seul. Ministra aulas e workshops de arte e software arte em escolas de arte do mundo todo, incluindo a China Academy of Art (CAA) Hangzhou, Strelka Moscou, Shanghai Institute of Visual Art (SIVA), National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seul e ZHdK Zurique. Marc Lee recebeu diversos prêmios e menções honrosas em festivais internacionais, incluindo o prêmio "Interaction" e "Software" do Transmediale Berlim, além do Social-Media-Art-Award Phaenomenale de Wolfsburg. Sua arte integra coleções particulares e públicas, como a Swiss Confederation Federal Art Collection Bern, HeK Basel, Fotomuseum Winthertur e ZKM Karlsruhe.

**Marc Lee** (born 1969) is a Swiss artist. He creates network-oriented interactive art projects, interactive installations, media art, internet art, performance art, video art, augmented reality (AR), virtual reality (VR) and mobile apps. He is experimenting with information and communication technologies and his contemporary art practice reflects his creative, cultural, social, economic and political concerns. His works have been shown in major museums and new media art exhibitions, including ZKM Karlsruhe, New Museum New York, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz, HMKV Dortmund, HeK Basel, Fotomuseum Winterthur, Read\_Me Festival Moscow, CeC Delhi, MoMA Shanghai, ICC Tokyo, Nam June Paik Art Center, Media Art Biennale and MMCA Seoul. He lectures, teaches and delivers workshops on art and software art in art schools around the world, including the China Academy of Art (CAA) Hangzhou, Strelka Moscow, Shanghai Institute of Visual Art (SIVA), National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seoul and ZHdK Zurich. Marc Lee has won many prizes and honorary mentions at international festivals, including the "Interaction" and "Software" Awards at Transmediale Berlin and the Social-Media-Art-Award at Phaenomenale Wolfsburg. His art is included in private and public collections such as the Swiss Confederation Federal Art Collection Bern, HeK Basel, Fotomuseum Winthertur and the ZKM Karlsruhe.

## Nicolás Alcalá Melita

Espanha | Spain



Um curta-metragem de animação de 20' (minutos) em VR (Realidade Virtual) sobre Anaaya, uma brilhante cientista que busca encontrar um novo planeta para a humanidade, enquanto o mundo que conhecemos morre lentamente devido a mudanças climáticas extremas; e Melita, uma AI (Inteligência Artificial) projetada para ajudá-la nessa tarefa hercúlea. Esta é a primeira parte de uma história muito maior que nos levará à viagem de Melita em busca de Aurora, o próximo berço da humanidade.

### Bio

Ao invés de terminar a faculdade, liderei uma equipe de 200 pessoas na construção de *'The Cosmonaut'*, uma das minhas primeiras experiências transmídia. O projeto foi licenciado pelo Creative Commons e recebeu *crowdfunding* de 5000 apoiadores, levantando mais de meio milhão de dólares. Neste processo, dirigi um longa e 36 curtas-metragens, recebi prêmios internacionais, escrevi um livro e dei mais de 100 palestras em quatro continentes. Fui selecionado recentemente, dentre outros 79 belos cérebros de 44 países, para integrar o Singularity University Graduate Program, universidade criada pelo Google e NASA em parceria com Ray Kurzweil e Peter Diamandis. O Fórum Econômico Mundial também me convidou para integrar a Rede Global Shapers de jovens talentos globais. Em 2011, enquanto editava o filme, senti a necessidade de fazer algo criativo que poderia ser iniciado de manhã e concluído à noite. Voltemos dez anos no tempo e encontrei um garoto de 12 anos diante de seu primeiro dilema: comida ou filme? Ele escolhe o filme, mas sua paixão culinária herdada da mãe está sempre presente. Assim, enquanto terminava o filme, decidi abrir um restaurante pop-up secreto nos fins-de-semana, inspirado no cubano "Paladares". As pessoas vinham apenas por convite, mas acabamos com uma lista de cem pessoas e espera de dois anos. O conceito orbitava em torno da comida como experiência e narrativa sobre ingredientes e pessoas. Agora, avançamos a 6 meses atrás, quando decidi deixar o cargo de CEO da minha segunda empresa, um estúdio de realidade virtual e, finalmente, perseguir minha paixão pela culinária. Faminto por aprender coisas novas, criei um novo *playground*: o Cocina Sagrada. Um lugar para mesclar narrativa e comida. Criar rituais em torno da mesa. Adicionar camadas às histórias que explicam o prato, para o que está no cardápio, a toda a imersão que uma elevada experiência gastronômica deve ser.

A 20' (minutes) animated real-time VR (Virtual Reality) short film about Anaaya, a brilliant scientist working to find a new planet for humanity while the world that we know dies slowly due to extreme climate change; and Melita, an AI designed to help her on her herculean task. This is the first part of a much bigger tale, that will take us into Melita's journey to find Aurora, the next cradle for humanity.

Instead of finishing my degree, I led a team of 200 people making to make *The Cosmonaut*, one of the first transmedia experiences. It was licensed under creative commons and crowdfunded by 5000 people, raising more than half a million dollars. In the process, I directed a feature film and 36 short films, received international awards, wrote a book and gave more than 100 talks on four continents. Recently, I was selected, along with 79 other beautiful minds from 44 countries, to be part of Singularity University Graduate Program, a university created by Google and NASA along with Peter Diamandis and Ray Kurzweil. The World Economic Forum has also asked me to be part of its Global Shapers network of young global talents. In 2011, I had been editing my film for months and felt the need to do something creative that could be started in the morning and completed by the evening of the same day. Flashback to ten years before that moment, where a 12-year-old is for the first time faced with a dilemma: food or film? He chooses film, but the passion for cooking that he learned from his mother never goes away. So while I finished the film I decided to open a secret pop-up restaurant at the weekends, inspired by the Cuban "Paladares". Diners came by invitation only but we ended up with a two-year waiting list of a hundred people. The whole concept orbited around food as an experience and storytelling around the ingredients and the people. Now fast forward to 6 months ago, where I decided to quit as CEO of my second company, a successful virtual reality studio, and finally pursue my passion for cooking. Hungry for learning new things, I created a new playground: Cocina Sagrada. A place to merge storytelling and food. To create rituals around the table. To add layers to the stories which explain a dish, to what's written on the menu, to the whole immersive experience that an elevated dining experience should be.





Pedro Veneroso

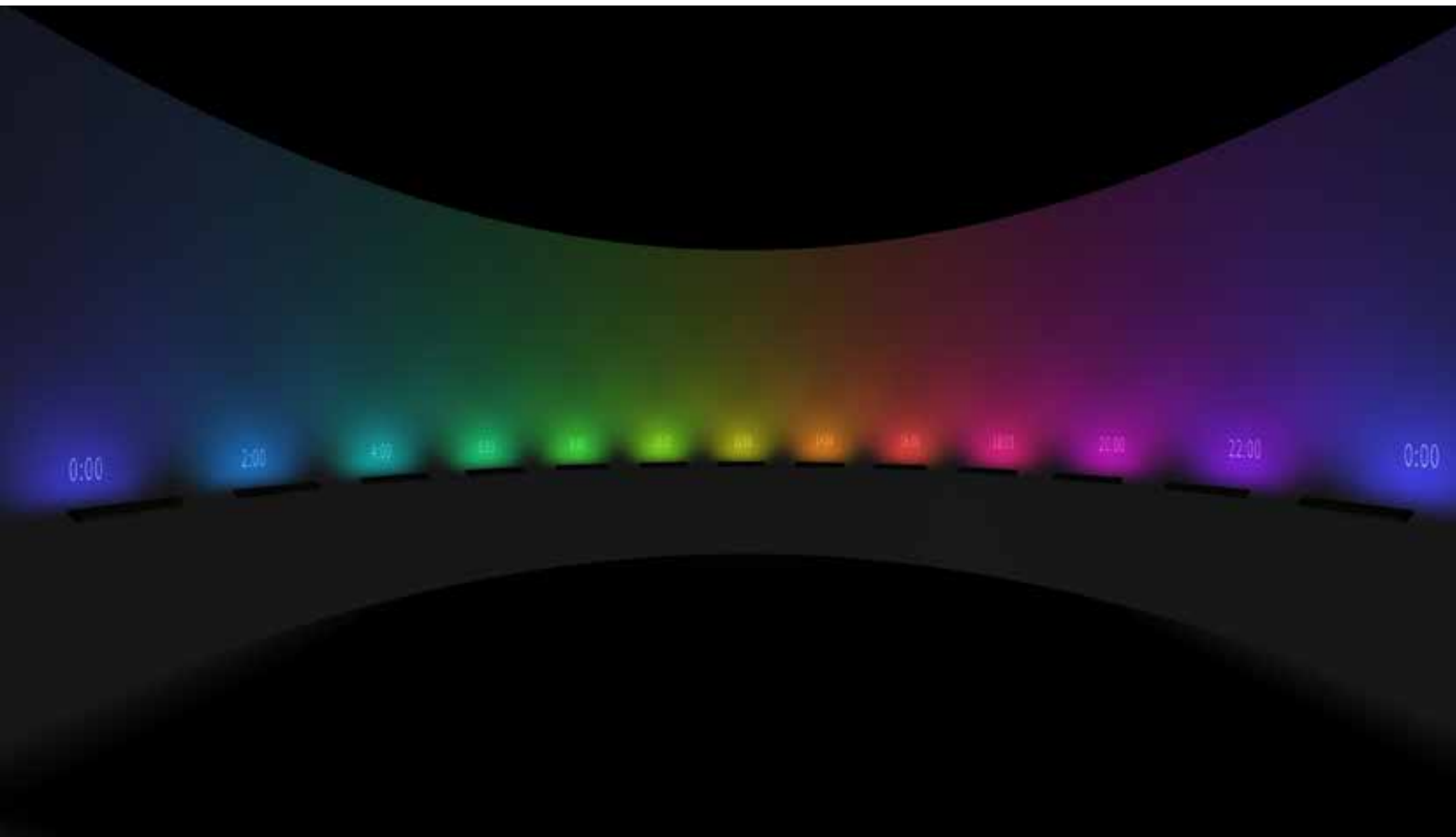
Tempo: cor

Brasil | Brazil



'Tempo: cor' consiste em uma instalação imersiva que busca modificar nossa experiência do tempo através da conversão das horas em cores. Um conjunto de relógios cromáticos, cada qual ajustado para um fuso horário GMT diferente, projeta, em um semicírculo, a hora atual em suas representações matemática e cromática. A conversão entre essas duas formas de representação do tempo é baseada em um algoritmo composto por funções senoidais que modulam as cores RGB em função da hora atual, modificando gradativamente, ao longo do dia, as intensidades de azul, verde e vermelho: ao meio-dia predomina o amarelo, enquanto às quatro da tarde a hora é vermelha; a meia-noite é azul e as seis da manhã correspondem ao horário verde. Lado a lado, as cores projetadas pelos relógios se fundem, criando uma experiência imersiva de um tempo contínuo e circular, entre os diferentes fusos horários, que atravessa todo o espectro cromático. A instalação é parte de uma série de

'Tempo: cor' consists of an immersive installation that seeks to modify our experience of time by converting hours into color. A set of chromatic clocks, each set to a different GMT time zone, projects, in a semicircle, the current time in their mathematical and chromatic representations. The conversion between these two forms of time representation is based on an algorithm composed of sinusoidal functions that modulates the RGB colors as a function of the current time, gradually modifying the intensities of blue, green and red throughout the day: at midday yellow predominates, while at four in the afternoon the hour is red; midnight is blue, six o'clock in the morning is green. Side by side, the colors projected by the clocks merge, creating an immersive experience of a continuous and circular time, between the different time zones, that crosses the entire chromatic spectrum. This installation is part of a series of works in which I investigate the



trabalhos nos quais investigo as relações entre as notações e códigos humanos e a nossa experiência do espaço-tempo, buscando alterar as formas como o entendemos. Neste caso, os visitantes imergem em uma experiência espacial do tempo que provoca o questionamento de notações e de percepções que usualmente consideramos axiomáticas. A mudança na forma como representamos o tempo altera nossa forma de experiência do tempo?

#### Bio

**Pedro Veneroso** é doutorando em Artes, mestre com distinção em Estudos Literários e bacharel em Artes Visuais, todos pela UFMG. Pesquisa os diálogos entre arte, ciência e tecnologia. Foi fundador do Marginalia Project, premiado no 4º Filme em Minas e indicado para o 8º Prêmio Sergio Motta. Participou de exposições em instituições como o MAM Rio, MIS-SP, Palácio das Artes e Cultural El Museo Santa Fe. É professor do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG.

relationships between human notations and codes and our experience of space-time, seeking to change the ways we understand it; in this case, visitors immerse themselves in a spatial experience of time that provokes the questioning of notations and perceptions that we usually consider axiomatic. Changing the way we represent time will change our way of experiencing it?

**Pedro Veneroso** is currently studying for a Ph.D. in Art, has an M.A with Distinction in Literary Studies and a B.A. in the Visual Arts, all from the Federal University of Minas Gerais (UFMG). His research is concerned with the dialog between art, science and technology. He founded the Marginalia Project, won an award at the 4th Filme em Minas festival and was nominated for the 8th Sergio Motta Prize. His work has been shown at institutions such as MAM Rio, MIS São Paulo, Palácio das Artes (Rio) and El Museo Cultural Santa Fe USA. He lectures on the Animated Film and Digital Arts course at UFMG.

Rino Stefano Tagliafierro  
The Last Supper Alive  
Itália | Italy



Uma viagem dentro de um dos mais importantes e fascinantes afrescos da história da arte: a *Última Ceia*, de Leonardo da Vinci. Realizado em comemoração ao aniversário dos 500 anos da morte de Leonardo da Vinci, *'The Last Supper Alive'* é um conto emocionante, onde os personagens do afresco ganham vida e passam a se movimentar, de maneira suave e elegante, dentro de uma atmosfera etérea. A sala em que os personagens estão inseridos também é parte central deste trabalho, sua geometria e solenidade projetam a imaginação do espectador para dentro da pintura.

A journey inside one of the most important and fascinating frescoes in art history: Leonardo da Vinci's Last Supper. Made to celebrate the 500th anniversary of Leonardo da Vinci's death, *'The Last Supper Alive'* is an emotional tale in which the characters in the fresco come to life and move in a soft and elegant way through a rarefied atmosphere. The room into which the characters are inserted is also a central part of the work, its geometry and solemnity projecting the viewer's imagination inside the painting.



## Bio

**Rino Stefano Tagliafierro:** Nasceu em 1980. É diretor, diretor de arte e videoartista. Ao longo da carreira, trabalhou como diretor de arte, artista visual, designer gráfico, animador e compositor 2D em videoarte, comerciais, curtas-metragens, vídeos de moda, videomapping, projeções de vídeo e videoinstalações para exposições, museus e eventos especiais. Em 2013, co-fundou o KARMACHINA, um estúdio de design visual em Milão. Participou de diversas exposições de arte contemporânea em Nova York, Paris, Sapporo, Osaka, Moscou, Berlim e Milão e foi premiado em festivais internacionais. Em 2014, lançou o curta-metragem *Beauty* com grande sucesso e reconhecimento em todo o mundo, recebeu aprovação crítica dos principais jornais e revistas, nacionais e internacionais, além de publicações especializadas. Em 2016, lançou o *Peep Show*, uma viagem particular ao mundo do erotismo no qual a arte é o objeto de desejo. Em 2019, fez a videoinstalação *The Last Supper Alive* para celebrar os 500 anos de aniversário da morte de Leonardo da Vinci.

**Rino Stefano Tagliafierro:** Born in 1980. Director, art director and video artist. Over the years, he has worked as an art director, visual-artist, graphic designer, animator and 2D compositor on video-art, commercials, short films, fashion videos, videomapping, video projections and video installations for exhibitions, museums and special events. In 2013 he co-founded KARMACHINA, a visual design studio based in Milan. He has taken part in several contemporary art exhibitions in New York, Paris, Sapporo, Osaka, Moscow, Berlin, and Milan and has received awards from many international festivals. In 2014 he released the short film *Beauty*, with great success and recognition worldwide, and critical approval from major national and international newspapers and specialized magazines. In 2016 he released *Peep Show*, a private journey into the world of eroticism in which art is the object of desire. In 2019 he has made the video installation *The Last Supper Alive* to celebrate the 500th anniversary of the death of Leonardo da Vinci.

## Robin Baumgarten Line Wobbler

Alemanha | Germany



'*Line Wobbler*' é um *dungeon crawler* unidimensional com controlador personalizado feito de mola de aço e display de faixa de LED com cinco metros de comprimento. Todo o game é executado em Arduino, incluindo som, efeitos de partículas e 120+fps. '*Line Wobbler*' é um premiado experimento em design de game minimalista, que faz uso de novos inputs mecânicos, som retrô e incorporação do espaço arquitetônico físico ao game.

No game, os jogadores desviam de obstáculos e lutam contra inimigos para alcançar a saída, numa série de níveis cada vez mais difíceis. O movimento, frente e trás, é condicionado pela oscilação no controle de '*Wobbler*'. Obstáculos como campos de lava, esteiras e rampas desafiam as habilidades de navegação do jogador.

### Bio

**Robin Baumgarten** é alemão; artista interativo e desenvolvedor de games experimentais, atua em Londres. Experiente em AI e no desenvolvimento de games comerciais, vem construindo instalações de arte interativa e premiados games experimentais com controles customizados, como o *Line Wobbler* e *Wobble Garden*.

'*Line Wobbler*' is a one-dimensional dungeon crawler with a custom controller made out of a steel spring and a five-metre long LED strip display. The entire game runs on an Arduino, with sound, particle effects and 120+fps. '*Line Wobbler*' is an award-winning experiment in minimalism in game design, making use of novel input mechanics, retro sound, and the incorporation of physical architectural space into the game.

In the game, players navigate obstacles and fight enemies to reach the exit, in a series of increasingly difficult levels. Movement is controlled by bending the Wobble controller forward and back, while enemies are attacked by flicking the spring at them. Obstacles such as lava fields, conveyor belts and slopes challenge the navigation skills of the player.

**Robin Baumgarten** is a German interactive artist and experimental game developer based in London. Coming from an AI and commercial game development background, he is now building interactive installation art and award-winning experimental custom controller games such as *Line Wobbler* and *Wobble Garden*.

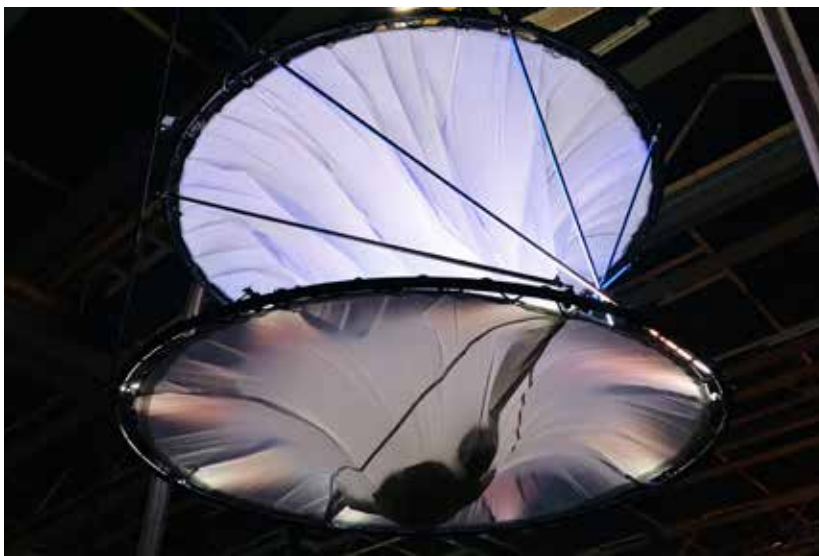




line wobbler



## Studio Tony Spark: Teun Vonk A Sense of Gravity Holanda | Netherlands



Em *'A Sense of Gravity'*, o artista Teun Vonk criou uma instalação que nos permite experimentar uma nova forma de gravidade. Durante dois anos, Vonk pesquisou a percepção e reação do corpo humano frente a esta força. De maneira inconsciente, nosso corpo ajusta-se continuamente à força da gravidade para manter seu equilíbrio, um processo que parece simples e óbvio. Teun Vonk colocou-se então as questões: Como posso desafiar a lógica da gravidade, da percepção corporal da gravidade, com uma máquina ou instalação? É possível expandir os limites da cotidiana percepção da gravidade? Deitado sobre uma plataforma flutuante em seu estúdio, Vonk refletiu sobre gravidade e leveza; percebeu que nossos corpos antecipam e se adaptam ao que vemos ao redor e à superfície sobre a qual caminhamos. Parece evidente, especialmente porque passamos a maior parte da vida em espaços fechados e nivelados. O artista criou então um espaço não estático que muda de tamanho e forma; Interferindo assim na lógica da percepção espacial, 'acordando' o sistema

With *'A Sense of Gravity'*, artist Teun Vonk has created an installation that lets you experience gravity anew. For two years, Vonk researched how our human bodies perceive and react to gravity. Without us being aware of it, the body continuously adjusts itself to the pull of gravity, maintaining balance. This process seems effortless and self-evident. Teun Vonk asked himself: How can I challenge the logic of gravity, of the bodily perception of gravity, with a machine or installation? Can I expand the boundaries of our everyday perception of gravity? Lying on his back on an elevated, floating platform in his studio, Vonk reflected on gravity and weightlessness. He realized that our bodies anticipate and adjust to what you see around you and the surface you walk on. It seems self-evident, especially since we spend most of our everyday life in interior spaces, with level floors. The artist set out to create a space that is not static, but that changes in size and shape. This interferes with the logic of spatial perception, 'waking up' your body's sensory







sensorial do corpo e influenciando nossa percepção da gravidade. Vonk realizou experiências com sensações visuais e corporais, tomando suas próprias reações físicas como ponto de partida. Em estreita colaboração com designers e programadores, desenvolveu um protótipo de instalação imersiva; esta máquina tecnológica de aspecto futurista abriga um espaço dinâmico, suave, que convida o espectador a submeter-se a uma experiência física pessoal. Todos os sentidos do corpo são acionados, oferecendo ao espectador – de forma espetacular, ainda que sutil – uma nova forma de sentir a gravidade.

#### Créditos

'*A Sense of Gravity*' foi desenvolvida com apoio da Mondriaan CBK Rotterdam, Mondriaan Fund, V2\_lab for the Unstable Media e STRP. Fotos: Teun Vonk/Tallieu Art Office e Hanneke Wetzer (p. 37, topo)

system and influencing our perception of gravity. Vonk experimented with visual and bodily sensations, taking his own physical reactions as a starting point. In close collaboration with designers and programmers, the artist developed this prototype immersive installation. This technological, futuristic looking machine harbours a dynamic, soft space that invites the viewer to submit to a very personal physical experience. All of the body's senses are engaged, giving the viewer an awareness that changes their sense of gravity in a spectacular yet subtle way.

#### Credits

'*A Sense of Gravity*' was developed with the support of CBK Rotterdam, the Mondriaan Fund, V2\_lab for the Unstable Media, and STRP.

Photos: Teun Vonk/Tallieu Art Office and Hanneke Wetzer (p. 37, top)



## Bio

No início da carreira, **Teun Vonk** (1986, Holanda) dedicou-se à pesquisa e registro do comportamento humano em fotografia e vídeo. Agora, sua prática toma rumo completamente diferente. Em reação à era da digitalização e ao forte enfoque do visual, Teun Vonk cria instalações imersivas que evocam experiências corporais. Vonk toma as reações do próprio corpo como ponto de partida para sua extensiva pesquisa. Trabalha em estreita colaboração com programadores, cientistas e designers no desenvolvimento de tecnologia que ofereça uma experiência universal, vivenciada de maneira individual. Através das instalações, o artista ajuda-nos na redescoberta e conscientização de nossa sensibilidade física. O constante crescimento da digitalização e automação causará uma mudança radical em nossa percepção da tecnologia e na relação entre o homem e a máquina. Vonk está convencido de que a tecnologia deveria acionar e intensificar a sensibilidade física e projetar nossos ambientes em função dela. Através de suas instalações, Teun Vonk propõe uma perspectiva nova sobre a relevância do ser físico na cultura digital do futuro.

In his early career **Teun Vonk** (1986, NL) researched and recorded human behaviour using photography and video. Now his practice has taken a radically different direction. In response to the current age of digitalisation and the strong focus on the visual, Teun Vonk creates immersive installations that evoke a bodily experience. Vonk takes his own body's reactions as the starting point for his extensive research projects. He works closely together with programmers, scientists and designers to develop the technology that enables to have an experience that is universal, but experienced individually. With his installations, the artist helps us rediscover and become aware of our physical sensibility. As digitalisation and automation increase further, our perception of technology and the relationship between man and machine will change radically. Vonk is convinced that technology should aim to activate and enhance our physical sensibility, and to design our surroundings accordingly. With his installations, Teun Vonk offers a new perspective on the relevance of our physical being in the digital culture of the future.

## Sam Twidale & Marija Avramovic Sunshowers

Sérvia & França | Serbia & France



'Sunshowers' é a terceira obra da nossa série de animações. É inspirada no capítulo de abertura do filme 'Sonhos', de Akira Kurosawa; que segue um menino enquanto ele explora uma floresta e se depara com um casamento de raposas (Kitsune no Yomeiri). Nosso trabalho investiga ideias de animismo e tecno-animismo, trazendo vida e inteligência artificial a todos os objetos, sejam eles naturais ou artificiais, dentro do mundo virtual. A obra acontece em tempo real, onde os próprios personagens decidem os caminhos a seguir.

### Bio

A artista visual **Marija Avramovic** e o artista / programador de novas mídias **Sam Twidale** começaram a trabalhar juntos em 2017. Apesar de terem diferentes formações artísticas, a base de seus trabalhos se refletem. Ideias de narrativa e caracterização de filmes e videogames estão presentes na obra de ambos os artistas, especialmente na capacidade dessas mídias de concentrar emoções humanas complexas em uma experiência concisa, cuja "leveza" inerente pode ser mais perturbadora do que os estudos mais aprofundados.

'Sunshowers' recebeu apoio cultural do Institut Français du Brésil e Consulado Geral da França em São Paulo.

'Sunshowers' is the third in our series of real-time animation artworks. It is inspired by the opening chapter of Akira Kurosawa's film Dreams which follows a young boy as he explores a forest and stumbles across a fox wedding (Kitsune no Yomeiri). Our piece explores ideas of animism and techno-animism by assigning life in the form of artificial intelligence to all of the objects, both natural and man-made, within the virtual world. The piece unfolds in real time with the characters themselves deciding which paths they will follow.

### Bio

Visual artist Marija Avramovic and new media artist/programmer Sam Twidale started working together in 2017. Despite coming from two distinct artistic backgrounds, the main concerns of their work mirror each other. Ideas of storytelling and characterisation from film and video games are present within the work of both artists, especially the ability of these medias to concentrate complex human emotions into a concise experience, the inherent 'lightness' of which can be more affecting than in more in-depth studies of the same.

'Sunshowers' was supported by the Institut Français du Brésil and the Consulate General of France, Sao Paulo.





# Witaya Junma Into the Wind

Tailândia | Thailand

Inspirada na observação de ambientes da vida cotidiana, *'Into the Wind'* surgiu como um experimento que se propunha a reproduzir processos naturais em espaços da natureza, baseando-se tanto na tecnologia aplicada quanto na percepção humana. O principal elemento desta obra é o vento, a singela força natural que flui entre nós. Não o enxergamos, mas somos capazes de sentir sua presença, seu movimento, somos capazes de enxergar seu sopro de vida através do pólen e da grama. Em *'Into the Wind'*, o espectador é convidado a replicar o vento, em mecanismos especiais que são ativados através da respiração. Mais especificamente, *'Into the Wind'* consiste em uma instalação que interpreta bolhas ao vento; as formas e contornos dessas bolhas variam de acordo com o soprar do espectador, que também pode visualizar os processos e mecanismos da instalação através das estruturas transparentes que a constituem. *'Into the Wind'* foi desenhado para mimetizar a natureza, transformando respiração em vento através de programas computacionais. O vento, então, ativa e movimenta os mecanismos; produzindo diferentes resultados e transformando cada interação em uma experiência única. Este projeto também encoraja os visitantes a questionarem os processos envolvidos. Seriam eles meros espectadores ou também engrenagens deste mecanismo?

## Bio

**Witaya Junma:** Como artista, sou entusiasta da aplicação de novas abordagens em minhas obras. Já investiguei diferentes ramos da ciência na criação de meus trabalhos. A tecnologia e as máquinas acabaram tornando-se significativas em minha produção. Para mim, são produtos de observação ou imitação da natureza. Em outras palavras, são réplicas de coisas vivas, e o criador somos nós, os seres humanos.

O principal papel da tecnologia e da máquina é tornar nossa vida mais fácil, porém, se oferecermos a elas um lugar no mundo da arte e lhes atribuirmos diferentes papéis, por exemplo, contar histórias ou amplificar expressões, creio que podemos criar novas formas de arte. O uso da tecnologia e das máquinas com sabedoria pode nos ajudar a transmitir os objetivos do artista de forma mais eficaz do que os meios convencionais.

Inspired by the surroundings observation in everyday life, "Into the Wind" started as an experiment to reproduce a natural process in natural space, based on technological technique and human perception. The main focus of this project is the wind, a simple natural force flowing between us. We cannot see it yet we can experience its existence, feel its movements and watch its breath life into grass and pollen. This installation invites the viewer to replicate the wind by triggering special mechanisms with their breath. Mainly, *'Into the Wind'* consists of an interpretation of the blowing bubbles process. Shapes and forms of bubbles are varied depending on how viewer blows, as they observe the whole process and mechanism, thanks to the work transparent structures. *Into the Wind* is designed to mimic nature, turning breath into wind by computer programming. The wind then activates and moves parts of the mechanisms. The results are different every time, making each interaction unique. The project also encourages audience to experience and question the processes. Are they observers or are they part of the mechanism?

**Witaya Junma:** As an artist, I am enthusiastic about applying fresh approaches to my art and also have explored various branches of science in creating my work. Technology and machinery have thus become a significant part of my art. To me, they are products of the observation or imitation of nature. In other words, they are replicas of living things, and their creator is us, humans.

The main role of technology and the machine is to make our lives easier, however, if we offer them a place in the art world and give them different roles, from telling stories to amplifying expressions, I believe we can create new art forms. And if we use them wisely, technology and machines can help convey the artist's objectives more effectively than conventional.





O 'Xadrez Auto-Criativo (XAC)' se apresenta na forma de um cubo onde cada uma das faces corresponde a um tabuleiro de xadrez 8x8; para uma melhor visibilidade, ele pode ser disposto numa versão linear, numa série sucessiva de seis tabuleiros. Em cada um destes tabuleiros existem 16 peças brancas e 16 peças pretas; formadas por: reis, rainhas, bispos, cavalos, torres e peões; que realizam seus movimentos oficiais; no entanto, ao invés de termos a disposição desta peças como em um jogo oficial de xadrez, elas são dispostas inicialmente pela repetição dos mesmos elementos, i.e: 16 reis brancos x 16 reis pretos; 16 rainhas brancas x 16 rainhas pretas; 16 cavalos brancos x 16 cavalos pretos e assim por diante. Os 6 primeiros jogos são chamados de 'os 6 jogos primitivos' ou "proto-xadrez". Cada um deles tem um número romano: I, II, III, IV, V, VI; assim como coordenadas horizontais e verticais em notação algébricas: A, B, C, D, E, F, G, H x 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Cada posição algébrica de um tabuleiro tem sua correspondência nos outros 5 tabuleiros i.e: no tabuleiro I, a posição A1, corresponde, simultaneamente, a posição A1 nos tabuleiros II, III, IV, V e VI, ou seja, os lugares das permutações possíveis.

Os tabuleiros são compostos por um total de 192 peças, sendo 96 brancas e 96 pretas. Cada tabuleiro, por sua vez, possui 16 peças brancas e 16 peças pretas. As 192 peças são permanentes e nunca saem dos tabuleiros, mas se permutam entre si.

O 'Xadrez Auto-Criativo' pode gerar jogos simétricos ou assimétricos. Ele é simétrico quando as peças brancas estão dispostas com a mesma equivalência e posição que as peças negras; assim como ocorre no jogo oficial. Será assimétrico quando as peças não forem equivalente, nem em posição e nem em seus elementos; porém sempre mantendo o posicionamento das 16 casas para as brancas e 16 casas para as negras. como no jogo oficial.

Cada vez que uma peça é deslocada, simetricamente ou assimetricamente, surge uma nova variação do 'proto-xadrez' e portanto um novo jogo, todos os jogos gerados

'Chess Auto-Creative (CHEAC)', takes the form of a cube where each face corresponds to an 8 x 8 chessboard. The six chessboards can also be arranged in a line to make them easier to see. There are 16 white pieces and 16 black pieces on each of the chessboards, made up of elements such as: kings, queens, bishops, knights, castles and pawns, each of which moves according to the rules of the game. However, instead of the pieces being arranged as normal, they are first set out in patterns where each element is repeated i.e. 16 white kings x 16 black kings; 16 white queens x 16 black queens; 16 white knights x 16 black knights and so on. The first six games are called the six primitive games or "proto-chess". Each of them has a Roman number: I, II, III, IV, V, VI, while the horizontal and vertical coordinates are marked using algebraic notation: A, B, C, D, E, F, G, H x 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Each algebraic position on one board has a corresponding position on the other five boards i.e. on Board I, position A1, corresponds simultaneously to position A1 on Boards II, III, IV, V and VI, – in accordance with the possible combinations allowed by the rules of chess.

There are 96 white and 96 black pieces in all – a total of 192 on the boards. Each board has 16 white pieces and 16 black pieces. The 192 pieces always remain on the boards and are never removed but are interchangeable between the boards.

'Chess Auto-Creative' can generate symmetrical or asymmetric games. It is symmetric when the white pieces have the same equivalence and position as the black pieces, as in the normal rules of chess. The game will be asymmetrical when the pieces are not equivalent in terms of its elements or positions while, however, always being positioned on the 16 squares for the white pieces and 16 squares for the black pieces, as in the official game of chess.

Each time a piece is moved to a new position, symmetrically or asymmetrically, a new variation of proto-chess is produced – in other words, a new game emerges. All games generated in this way are, in principle,



desta forma são, a princípio variações do 'proto-xadrez' inclusive o próprio jogo oficial do xadrez. Desta forma o 'Xadrez Auto-Criativo' não é uma variante do xadrez oficial, mas a sua origem.

Os jogos de xadrez gerados pelo XAC podem ser simples ou complexos. Os jogos mais simples, são os 'jogos primitivos', apesar de jogáveis, não tem objetivo, ou pela ausência do rei ou pela inflação deste. Já os complexos envolvem estratégias mais elaboradas, como no caso do xadrez oficial, cujo o objetivo é imobilizar o rei do adversário. Por jogos complexos se entende aqueles que são mais problemáticos e não dependem da sorte, onde as dificuldades e os obstáculos são mais difíceis de serem superados e os objetivos exigem inteligência para serem alcançados.

Através do 'Xadrez Auto-Criativo' as pessoas poderão encontrar, selecionar e desenvolver novos jogos e novas jogadas.

Bio

**Ricardo Barreto** é artista e filósofo. Atuante no universo cultural trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de exposições nacionais e internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London – Web 3D Art 2002, entre outras. Apresentou as instalações digitais Charles in London, Nietzsche – o Primeiro Avatar e feelMe em co-autoria com Maria Hsu. Concebeu e organiza, juntamente com Paula Perissinotto, o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

**Raquel Fukuda** é 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.

Crédito | Credit

Construção do protótipo | Prototype making: André Lenz

variations of proto-chess – including the official chess game itself. This means that 'Chess Auto-Creative' is not a variant of the official chess game, but its origin.

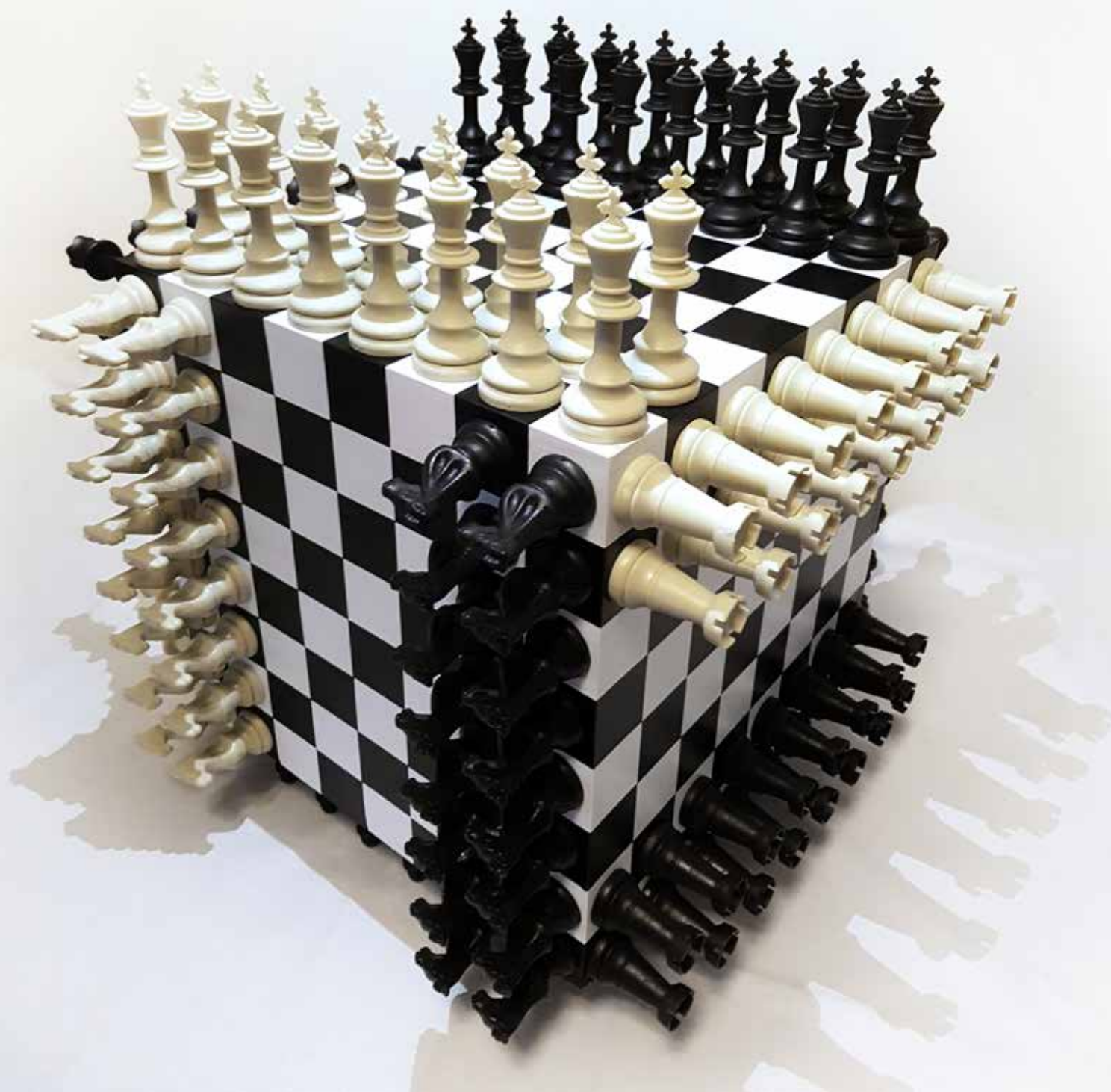
The chess games generated by CHEAC can be simple or complex. The simplest games are 'primitive' games. Although they are playable, they have no final objective, either because of the absence of the king or by an excessive number of kings. The complex games, however, involve more elaborate strategies, like with official chess, where the objective is to immobilize the adversary's king ('checkmate'). Complex games are those that are more problematic and do not depend on luck, where difficulties and obstacles are more difficult to overcome, and goals require intelligence to be achieved.

Through 'Chess Auto-Creative (CHEAC)', people will be able to find, select and develop new games and new moves.

**Ricardo Barreto** is both an artist and a philosopher. Active in the cultural scene, he works with performances, installations and videos. He has been dedicated to digitalization since the nineties. He has also taken part in several national and international exhibitions such as: XXV Biennial of São Paulo in 2002; Institute of Contemporary Arts (ICA) London – Web 3D Art 2002, among others. He presented the digital installations Charles in London, Nietzsche – the First Avatar and feelMe in co-authorship with Maria Hsu. He also conceived and organizes together with Paula Perissinotto the FILE – Electronic Language International Festival.

**Raquel Fukuda** is a 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.





# Considering Theater Architecture

Cristiano Cezarino Rodrigues

## Introduction

Faced with the plurality and diversity which characterize the performing arts nowadays, reflecting on the architecture of theater becomes an increasingly complex exercise. It requires a cross-disciplinary approach as the concepts of the theatrical space and the architectural space are diluted and, in some cases, submerged. The contemporary theatrical space is constituted of specific factors which require a series of modifications to the traditional forms of spatial concepts. Theater architecture, which involves the design of the theater building itself, will be greatly affected and other forms and solutions will emerge. The most varied range of attempts present themselves, some successful and others less so, while some remain on the drawing board while others become reality. Some of these experiences, which seek a building consistent with the proposals of contemporary construction of the scenic space and that, in their own way, illustrate the possible routes towards a new synthesis are Das Totaltheater [Total Theater] (1927), Walter Gropius and Erwin Piscator, Teatro Oficina [Theater Workshop] (1984), Lina Bo Bardi, and the Fun Palace (1961), by Cedric Price. Understanding the intentions behind these proposals is essential if progress is to be made in the rich and complex field of theatre architecture, which lacks serious study by those involved.

## Total Theater

The underlying concept behind the Bauhaus school was to pursue a synthesis between art and technology. Faced with a divided and impoverished post-war Germany, Bauhaus wished to develop applied arts which reflected the spirit of the time and met the people's desire for a better quality of life. Resources were limited and this became the catalyst for a more ambitious and comprehensive proposal, in which the figurative, for example, was regarded as surplus and should be avoided – the more functional the design, the more efficient it should be. Theater was not exempt from this philosophy, to the extent that when he took over as Director of the Bauhaus following Schreyer's resignation, Oskar Schlemmer applied these ideas to his performances,

which eventually became the clearest example of the concepts of the German school.

“Schlemmer's ability to transfer his painterly talents (the early plans for the figurines had already been suggested in his paintings) into innovative performances was much appreciated within a school which specifically aimed at attracting artists who would work beyond the boundaries of their own disciplines.” (1)

The Bauhaus theater and performances were a reaction and alternative to the theater being produced at the time. In turn, theater architecture also had ample space for discussion at the Bauhaus. The structure of the building housing a traditional stage was considered restrictive and proposals were made to change the relationship between the scene and the audience. Ideas which adapted the stage to the Bauhaus' new productions and other, more daring, ideas which sought a new psychological, optical and acoustic relationship were put forward, however practically none of them materialized. In some ways the architectural ideas for the Bauhaus theater were guided by Moholy-Nagy's concept of “Total Theater”: “Nothing”, he wrote in his essay *Theatre, Circus, Variety* (1924), “stands in the way of making use of complex APPARATUS such as film, automobile, lift, aeroplane and other machinery [...] which will allow them to fuse with the action on the stage.” (2)

The most famous example which influenced the Bauhaus research into theater architecture was Walter Gropius' project for Total Theater in 1927. It arose from an encounter between the German architect and the theater director Erwin Piscator, who is considered one of the pioneers of what is now called ‘multimedia art’. Piscator's proposition was strongly influenced by the Russian theater director Meyerhold and the main idea was for a stage that was sufficiently flexible to accommodate the actor acrobat and allow the use of many different resources to mount and amplify the spectacle. Piscator was one of the first to use film projections, still photographs and scaffolding in the scene. With various combinations of elements, using all the resources available – color, lighting, sound, machinery – in a flexible space, preferably incorporating the audience, he produced a different theater, in which dynamism was

## Preâmbulo

Diante da pluralidade e diversidade que caracterizam a produção das artes cênicas nos dias atuais, refletir sobre a arquitetura teatral torna-se um exercício cada vez mais complexo. Requer-se uma abordagem transdisciplinar, uma vez que as noções de espaço cênico e espaço arquitetônico diluem-se e, em alguns casos, fundem-se. A constituição do espaço cênico contemporâneo trabalha com operadores diferenciados que demandam uma série de modificações nas formas tradicionais de concepção espacial. A arquitetura teatral, que trata da elaboração do edifício teatro, será veementemente afetada e outras formas e soluções diferentes surgirão. Tentativas das mais variadas apresentar-se-ão, algumas bem sucedidas e outras nem tanto, umas permanecerão somente no projeto enquanto outras se tornarão realidade. Algumas destas experiências que buscam um edifício condizente com as propostas contemporâneas de construção do espaço cênico e que, à sua maneira, são capazes de ilustrar os possíveis caminhos que podem ser percorridos rumo a uma nova síntese são o Teatro Total (1927), de Walter Gropius e Erwin Piscator, o Teatro Oficina (1984), de Lina Bo Bardi e o Fun Palace (1961) de Cedric Price. Compreender as vertentes que estas propostas apontam é fundamental para se avançar na produção do conhecimento deste tema que é a arquitetura teatral, tão rico e complexo, que carece de um constante estudo por parte dos vários profissionais envolvidos na sua concepção.

## O Teatro Total

A escola alemã Bauhaus tinha como princípio norteador a síntese entre arte e tecnologia. Diante de uma Alemanha dividida e empobrecida do pós-guerra, a Bauhaus pretendia desenvolver artes aplicadas que pudessem refletir o espírito da época e atender à demanda da população por uma melhor qualidade de vida. A falta de recursos era um limitador, fator que se tornou um catalisador de uma proposta mais ousada e abrangente, na qual o figurativo, por exemplo, era tido como um excesso que deveria ser evitado e quanto mais sintético fosse o *design*, mais eficiente poderia ser. O teatro

não escapou desta filosofia, tanto que, ao assumir a direção do Teatro da Bauhaus, após a demissão de Schreyer, Oskar Schlemmer implementou estas idéias nas suas *performances* que acabaram por se tornar o exemplo mais claro dos conceitos da escola alemã.

“A capacidade de Schlemmer de converter seu talento pictórico (o projeto dos figurinos já se insinuava em suas pinturas) em *performances* inovadoras foi muito apreciada numa escola que aspirava precisamente atrair artistas capazes de trabalhar para além dos limites de suas próprias disciplinas.” (1)

O teatro e as *performances* da Bauhaus constituíam uma reação e uma alternativa ao teatro produzido na época. Por sua vez, a arquitetura teatral também teve um amplo espaço de discussão na Bauhaus. A estrutura do edifício segundo palco tradicional era considerada restritiva e algumas propostas foram empreendidas no intuito de modificar as formas de relação entre a cena e o público. Desde propostas que se adaptavam às novas montagens do teatro da Bauhaus até outras, mais ousadas, que buscavam uma nova relação psíquica, óptica e acústica foram apresentadas, contudo praticamente nada se concretizou. De certa forma, as propostas de arquitetura teatral da Bauhaus eram norteadas pelo conceito de “Teatro Total” concebido por Moholy-Nagy: “Nada impede a utilização de MECANISMOS complexos como o cinema, o automóvel, o elevador, o avião e outros maquinários, bem como de produzir um tipo de atividade cênica que não mais coloque as massas como espectadores impassíveis, e que [...] lhes permitirá fundir-se com a ação do palco.” (2)

O exemplo mais famoso de demonstração das pesquisas em arquitetura teatral desenvolvidas na Bauhaus é o projeto de Walter Gropius para o Teatro Total (*Total-Theatre*) de 1927. Este surge do encontro entre o arquiteto alemão com o diretor teatral Erwin Piscator, considerado um dos pioneiros do que se chamava “arte multimídia”. O teatro proposto por Piscator possuía forte influência das idéias do encenador russo Meyerhold e a idéia principal era de um espaço de ação com um palco suficientemente flexível para abrigar o ator acrobata, permitindo a utilização de inúmeros recursos para o incremento do espetáculo. Piscator foi um dos primeiros a utilizar projeções cinematográficas,

its principle characteristic. This theater sought to express concerns common to all, becoming an instrument of class consciousness and placing the individual on an equal footing with other means of information in the set of elements that formed the performance.

Gropius produced a proposal for a highly flexible building. Slightly oval, it has an auditorium that can be converted into three different classical forms: the proscenium-arch stage, an arena, and a thrust stage. He also proposed a type of surround stage, where the action would take place in an area surrounding the audience. According to Gropius:

"The building is completely transformed when the stage and the orchestra pit are revolved by 180 degrees. Then the previous proscenium stage is transformed into an arena completely surrounded by rows of seats for the audience! This could be done even during the performance. (...) This 'attack' on the audience, changing its location when the piece is being performed and changing the stage area unexpectedly transform the scales of the current values, confronting the audience with a new awareness of space and making them a participant in the action." (3)

The multiple, integrated spaces, the reversibility and the possibility of changing the scenic space kinetically, as well as the use of innovative technology, would function as resources for creative purposes, as well as providing a new and different experience for both the actors and the audience. Combined, the elements and effects would transform the scenic space into something truly three-dimensional and the audience would find itself sometimes within and sometimes outside the action. Gropius wanted to eliminate the two-dimensional effect of traditional theater – the framing of the scene on the stage. "Today's deep stage which lets the spectator look at the other world of the stage as through a window, or which separates itself from him by a curtain, has almost entirely pushed aside the central arena of the past." (4), wrote Gropius. For him, this arena fostered integration between the scene and the audience, uniting the different spheres.

The architecture of Total Theater gave the director innumerable options for the use of the space, reducing the limitations imposed by the building. Changes could be made during the performance, depending on director's wishes, without compromising the spectacle. Both conventional and experimental performances could be staged in the Total Theater, according to Gropius. The rhythmic dynamism of the convertible space would stimulate the audience to shake off the passive state generally found in traditional theaters. The widest possible range of artistic concepts could be expressed in this project which, however, was never realized.

The Total Theater project arose from a deep study into the possible impact of elements such as movement, color and light. The research covered the fields of theatrical architecture and performances at the Bauhaus, which without doubt was one of the most successful

instances of the German school of theater. This form of live art managed to expand the horizons of total art as championed by Bauhaus and gave form to a series of principles that it developed and/or defended. Less politicized and provocative than futuristic, Dadaist and surrealist performances, Bauhaus reinforced the importance of *performance* as a means of independent artistic expression.

According to Kosovski (5), "from this intense research into optical techniques, kinetic expedients and new materials for the stage, Bauhaus became one of the first research groups to understand the city as a place to apply scenic resources, especially with its use of light as a language."

In fact, Total Theater and, in some way, the Bauhaus theater propose different forms of theater architecture and also ways of conceiving the staged work. The scenic space was rethought as a result. However, the closer relationship between scene and audience and, thus, their relationship, despite pointing to other possibilities, matured a little timidly in comparison to what was proposed by some of the artists of the time. Total Theater was a forerunner to the contemporary multiuse arena, which are so evident in the urban landscape of today. This shows, in some way, that to effect the change that many had diagnosed as necessary for traditional theater and to open up the space occupied by theater in society, the issue needed another approach.

### The Theater Workshop

The understanding and search for innovative ways of establishing the relationship between the individual and the space characterize the production and thinking about theater in the period after the 2nd World War, especially from the 1960s onward. Continuing with the investigations and research which started in the beginning of the century and were intensified by the Bauhaus, in some way added to and popularized them. They sought an understanding of what theater is for each director, and no longer pursued a universal idea of what it could be. The thinking realized the importance of space as an essential element for the construction of the character. The scenic area ceases to be a support and an ancillary element, predominantly linked to contemplation, and becomes a space for action. A space that happens in parallel to the performance, that dialogs with the actors and with the audience for a set period of time. Thinking about scenography and theater architecture becomes an increasingly complex task, though rich in possibilities. It was then, in the mid-20th Century, that the most varied experiments in the design of the theatrical space took place. The proscenium-arch stage with its origins in the Italian Renaissance was fully or partially questioned, be it through changes to the internal space of the building housing the theater or be it by setting aside traditional

fotomontagens e esteiras rolantes na cena. Vários elementos combinados utilizando todos os recursos disponíveis – cor, luz, som, maquinaria – em um espaço flexível, preferencialmente integrando-se à platéia, produziram um teatro diferenciado, no qual o dinamismo de seu ritmo tornou-se característico. Este teatro buscou expressar preocupações comuns a todos os homens, tornando-se um instrumento de consciência de classe e inseriria o indivíduo em pé de igualdade com outros meios de informação no conjunto de elementos do espetáculo.

Gropius desenvolveu uma proposta de edifício extremamente flexível. Ligeiramente ovalado, possui auditório capaz de converter-se em três diferentes formas “clássicas”: palco italiano, arena e palco projetado. Propôs também uma espécie de palco periférico onde a ação poderia ocorrer envolvendo o público. Segundo Gropius:

“Uma transformação completa do edifício é obtida ao se fazer a plataforma do palco e parte da orquestra girar cento e oitenta graus. Em seguida, o palco italiano anterior transforma-se numa arena central totalmente cercada por fileiras de espectadores! Isto pode ser feito inclusive durante a representação. (...) Esse ‘ataque’ ao espectador, alterando sua posição quando a peça está sendo encenada e mudando inesperadamente a área do palco, transforma a escala de valores vigente, colocando o espectador diante de uma nova consciência do espaço e fazendo com que ele participe da ação.” (3)

Os múltiplos espaços que se integravam, a reversibilidade e a possibilidade de deslocamentos da cena, tornando-a cinética, além do uso de tecnologias inovadoras, funcionariam como recursos para a criação do evento, bem como proporcionariam uma experiência diferenciada tanto para atores quanto para o público. Combinados, elementos e efeitos transformariam o espaço cênico em algo de fato tridimensional e o público por vezes encontrava-se dentro ou fora da cena. Gropius pretendia eliminar o efeito de bidimensionalidade que o teatro tradicional produzia ao emoldurar a cena na caixa do palco. “O atual palco em profundidade, que leva o espectador a olhar para o outro mundo representado no palco como se olhasse através de uma janela, ou que separa dele por uma cortina, praticamente eliminou a arena central que havia no passado” (4), afirma Gropius. Para ele, esta arena promovia uma integração entre cena e público, estabelecendo uma unidade entre as esferas distintas.

A arquitetura do Teatro Total possibilitaria ao diretor um sem número de usos do espaço, reduzindo as limitações impostas pelo edifício. As mudanças poderiam acontecer durante o evento, dependendo do desejo do encenador, sem comprometer o espetáculo. Tanto espetáculos convencionais quanto experimentais poderiam ser encenados no Teatro Total, segundo Gropius. O dinamismo rítmico promovido por este espaço conversível estimularia o público a sair do estado passivo que geralmente encontra-se no edifício tradicional. As mais diversas concepções artísticas poderiam ser expressas neste projeto de parceria o qual, contudo, não conseguiu sair do papel.

O projeto do Teatro Total revelava um profundo estudo sobre os possíveis efeitos de elementos como movimento, cor e luz, dentre outros. Estas pesquisas abrangiam tanto o campo da arquitetura teatral, quanto da produção das *performances* da Bauhaus a qual, certamente, foi um dos mais bem sucedidos seguimentos da escola alemã. Esta forma de obra de arte viva conseguiu expandir os horizontes da obra de arte total preconizada pela Bauhaus e concretizou uma série de princípios defendidos e/ou desenvolvidos pela mesma. Menos politizada e provocativa que as *performances* futuristas, dadaístas e surrealistas, a Bauhaus reforçou a importância da *performance* como meio de expressão artística independente.

Segundo Kosovski (5), “a partir desta intensa investigação de técnicas ópticas, de expedientes cinéticos e de novos materiais para o palco, a Bauhaus tornou-se um dos primeiros núcleos de estudos a perceber a cidade como campo de aplicação dos recursos utilizados na cena, sobretudo no uso da luz como linguagem”.

De fato, o Teatro Total e, de alguma forma o teatro da Bauhaus, propôs formas diferenciadas de arquitetura teatral e mesmo maneiras de se conceber o evento. O espaço cênico, conseqüentemente, foi repensado. Contudo a aproximação entre cena e público e, desta forma, a sua relação, apesar de apontar para outras possibilidades, amadureceu de forma um pouco tímida se comparada ao que era proposto por alguns artistas contemporâneos ao projeto. O Teatro Total foi como que um dos pais das atuais arenas multiuso, tão evidentes na paisagem urbana atual. Isso revela, de certa maneira, que para promover a mudança diagnosticada por muitos na arquitetura teatral tradicional e a ampliação do lugar teatral, a problemática demanda outras abordagens.

## O Teatro Oficina

A compreensão e a busca por maneiras inovadoras de estabelecimento das relações entre o indivíduo e o espaço caracterizam a produção e o pensamento sobre o teatro no pós 2ª Guerra, principalmente a partir da década de 1960. Prossegue-se com as investigações e pesquisas do início do século, passando pela Bauhaus, incrementando-as e, de alguma maneira, popularizando-as. Busca-se o entendimento do que vem a ser o teatro para cada encenador e não mais uma idéia universal do que pode ser. Percebe-se a relevância do espaço como elemento essencial para a construção da personagem. O espaço cênico deixa de ser um suporte e um elemento acessório, predominantemente vinculado à contemplação e torna-se um espaço da ação. Um espaço que acontece juntamente com o evento, que dialoga com os atores e com o público durante um determinado período de tempo. Pensar a cenografia e a arquitetura teatral torna-se uma tarefa cada vez mais complexa, porém rica. Nesse momento, em meados do século XX, aparecem as



practice, refusing to be limited by its limitations or even suggesting that such structures be imploded. The performance freed itself from the bonds of the proscenium-arch stage and the practices it imposes. This contributed greatly to traditional theater modernizing itself and continuing in use, coexisting with the new ideas that emerged and consolidated themselves, such as urban and street theater.

Reflecting on the scenic space became an ever-more complicated exercise as new ideas in theater architecture and scenography appeared. The paradigms that guided production in the theatrical space and its architecture were changed and updated, and the space was no longer thought of as a place for contemplation. As directors and scenographers such as Antonin Artaud, Bertolt Brecht and Jerzy Grotowski proposed, the space was reconfigured to support a more intimate and deeper relationship between the scene and the audience. An example of the direction that such proposals and discussions could take is the project for the *Teatro Oficina*.

The *Teatro Oficina*, where the group of the same name directed by José Celso Martinez Correa was based, is an example of theater architecture that seeks a synergy between the concepts of contemporary scenic spaces with, in this case, those of the group. Around 1958, a group of university students rented an old theater to set up their own theater company. The theater was first rebuilt to the plans produced by the engineer and architect Joaquim Guedes, who placed two sitting areas for the audience facing each other across a central stage, in a sandwich configuration. This lasted until the building was destroyed in a fire. The theater was rebuilt to the plans of architects Flávio Império and Rodrigo Lefevre, who placed the audience on a concrete grandstand with access from the sides, while the stage had a central revolve, configuring the theater in a way which was very different from the original. The political and economic situation of the country, a squat, and a legal battle left the theater in ruins. When the problems were resolved and the theater was listed as a protected building by the State of São Paulo, the *Teatro Oficina* was rebuilt. This time around, in the early 1980s (1980-1984), the architect Lina Bo Bardi and her team were responsible for the project. Their central concept was the idea of the street. The final project had a long, narrow stage with a large catwalk and ramps, extending across the whole building and bordered by the audience, which was seated in galleries at different levels built from removal pipework, similar to scaffolding.

The metaphor of the street is evident in the architectural project and is close to the ideas for the Oficina's concept of the scenic space, which has a Dionysian foundation and is strongly influenced by the ideas of the French filmmaker Antonin Artaud, a fact that became even more emphatic after contact with the work of the English experimental theater group Living Theater. It seeks a

transformation of the human being through myth in theater, addressing the individual by their *psyche*, by their "possession", according to José Celso (6) and not by way of reason. For this to work, it is essential to bring the scene and the audience closer, with real contact between them. All who are involved in rituals are participants, and there is no separation between those who watch and those who make contact with the entities that are evoked, as all are active participants. Outside the sacred context of the ritual, clearly the street is the space where all relate and participate actively. The street encourages people to connect, the spatial and temporal dynamism becomes the means by which people relate. This symbolism is the foundation of *Oficina* – the emotion and desire for physical contact with the other, seeking a language that brings the roots of Brazilian culture closer to what is going on in the world, breaking paradigms and toppling dogmas, an attitude that is really of its time.

In the case of *Teatro Oficina* there is an organic combination between the scenic space and the architecture of the theater which is capable of providing a renewed experience which impacts on the relationship between scene and audience and which, to a certain extent, modifies the very concept of the work. A permanent dialogical tension takes over the space and determines new vectors for the appropriation of the spaces, opening up new possibilities for experiences to be shared between people, places, and temporalities. José Celso Martinez Correa well understands the relationship that the *Oficina* establishes with the city, in this case, the metropolis of São Paulo:

"The *Teatro Oficina* project is just part of a larger project [...] The goal is to create a cultural square in the center of the city, an *Agora*, where the ancient Greeks gathered and held their markets. Our goal is to explode the conscience of the city, and also the public, who have the power to influence those who have power in the city." (7) Despite being based in a building, the *Teatro Oficina* group is much closer to the street and this has an impact on the architecture of its headquarters. The street as an ontological experience in which the event, with its overlaying of the extraordinary on the ordinary of daily life, promotes a new dynamic in life by drawing from its own substrate the raw material for reflection, for the incorporation and for the transformation of the senses and sensibilities of space and the individual themselves. When using the street as a metaphor in the architectural projects for *Teatro Oficina's* theater, it becomes a fundamental paradigm for the design of the space. It ceases to be founded in a predominantly visual experience, which emphasizes the watcher, and enters into the sphere of action. The street is the space where the 'Other' can be found and this encounter is essential for the construction of the subject, of the 'I'. Only in dynamic dialog between the 'I' and the 'Other' is it possible for the subject to become real. If this existence

mais variadas experiências de concepção do lugar teatral. O palco italiano é questionado total ou parcialmente, seja por modificações no espaço interno do edifício teatro, seja descaracterizando a prática tradicional, sem prender-se às limitações ou mesmo promovendo a explosão deste tipo de estrutura. O espetáculo consegue desprender-se das amarras que o teatro *à italiana* bem como suas práticas impunham. Isto contribuiu, de sobremaneira, para que a estrutura tradicional pudesse atualizar-se e continuar sendo utilizada, convivendo com as novas propostas que emergiam e se consolidavam, tais como o teatro urbano e o teatro de rua renovado. Pensar o espaço cênico tornava-se um exercício cada vez mais complexo à medida que as novas propostas de arquitetura teatral e cenografia surgiam. Os paradigmas que norteavam a produção do espaço teatral e o arquitetônico atualizaram-se e deixava-se de pensá-los como um lugar da contemplação. Assim como diretores e encenadores como Antonin Artaud, Bertolt Brecht, Jerzy Grotowski e outros propuseram, o espaço passa por uma reconfiguração no intuito de trabalhar de forma mais íntima e profunda a relação entre cena e público. Um exemplo de possível rumo que essas propostas e discussões podem tomar é o projeto para o Teatro Oficina.

O Teatro Oficina, sede do homônimo grupo dirigido por José Celso Martinez Correa, constitui um exemplo de arquitetura teatral que busca uma consonância com as concepções de espaço cênico contemporâneas e, neste caso, promovidas pelo grupo. Pelos idos de 1958, um grupo de estudantes universitários aluga um antigo teatro para instalar sua companhia teatral. A primeira reforma seguiu o projeto do engenheiro arquiteto Joaquim Guedes que dispunha duas platéias frente a frente, separadas pelo palco central, configurando um layout tipo “sanduíche”. Esta primeira fase perdurou até que um incêndio destruiu o prédio. A reconstrução do teatro ficou a cargo do projeto dos arquitetos Flávio Império e Rodrigo Lefevre que dispuseram a platéia em uma arquibancada de concreto com acessos laterais e o palco, de tipo italiano, possuía um círculo central giratório, criando uma nova configuração para o teatro, bastante distinta da original. A situação político-econômica do país, ocupações irregulares e uma disputa legal levou o edifício às ruínas. Com a solução dos problemas e o tombamento do edifício pelo Patrimônio Público do Estado de São Paulo, deu-se início ao reerguimento do Teatro Oficina. Desta vez, já no início da década de 1980 (1980-1984), o projeto ficara a cargo da arquiteta Lina Bo Bardi e equipe. O conceito norteador do projeto era a idéia de rua. A forma definitiva compõe-se de um palco longitudinal, uma grande passarela, com trechos em rampa, que atravessa todo o prédio, margeado pela platéia que se dispõe em andares de galerias construídas com tubos desmontáveis, semelhantes a andaimes. A metáfora da rua demonstra um processo de concepção de projeto arquitetônico extremamente próximo das

idéias de espaço cênico propostas pelo Oficina cujo trabalho possui fundamento dionisíaco e tem fortes influências das idéias do encenador francês Antonin Artaud, fato que se torna ainda mais enfático depois do contato com o trabalho do grupo inglês *Living Theatre*. Busca-se uma transformação do ser humano através do mítico do teatro, abordando-se o indivíduo pela *psiché*, pela “possessão”, segundo José Celso (6) e não pelas vias da razão, tão somente. Para tal incorporação é fundamental a aproximação entre cena e público, um contato real entre ambos. No ritual, todos participam do evento e não existe uma separação entre os que assistem e os que tomam contato com as entidades, pois todos são participantes ativos. Certamente o espaço, fora do contexto sagrado do ritual, em que todos se relacionam e participam ativamente é a rua. A rua promove aproximações, a dinâmica espaço-temporal torna-se o meio pelo qual as relações entre homens acontecem. O Oficina funda seu teatro neste simbolismo, nesta emoção e no desejo de contato físico com o outro, buscando uma linguagem que aproxima as raízes da cultura brasileira com as informações provenientes do mundo, rompendo cânones e derrubando dogmas, uma atitude bem própria de seu tempo.

No caso do Teatro Oficina constata-se uma combinação orgânica entre o espaço cênico e a arquitetura teatral capaz de proporcionar uma experiência renovada no que tange à relação entre cena e público e que, em certa medida, modifica a própria concepção do evento. Uma tensão dialógica permanente assume o espaço e determina novos vetores de apropriação dos espaços abrindo possibilidades para experiências diferenciadas entre indivíduos, lugares e temporalidades.

José Celso Martinez Correa compreende bem qual a relação que o teatro do Oficina estabelece com a cidade, neste caso, a metrópole da capital paulista:

“O projeto de Teatro Oficina é uma pequena parte de um projeto maior [...] o objetivo é criar uma praça cultural no centro da cidade, é a *agora*, do nome das assembléias e dos mercados gregos.

O nosso objetivo é explodir a consciência da cidade, e também do público, que tem poder para interferir sobre os que têm poder na cidade.” (7)

Apesar de conformado em um edifício, o Teatro Oficina é muito mais próximo da rua e isso repercute na arquitetura de sua sede. A rua como experiência ontológica na qual o evento, com inscrição do extraordinário no ordinário do cotidiano, promove uma nova dinâmica na vida extraíndo do seu próprio substrato a matéria prima para a reflexão, para a incorporação e para a transformação dos sentidos e das sensibilidades do espaço e do próprio indivíduo.

Ao se usar a rua como metáfora norteadora do projeto arquitetônico para o teatro Oficina, muda-se o paradigma fundamental para a concepção do espaço. Este deixa de ser calcado em uma experiência predominantemente visual,

bases itself in dialog, it cannot be regarded as static, because it is a process that matures to the extent that further dialog is established.

The building then ceases to be just a shell, a shelter for people, and it becomes, effectively, a promoter of encounters. Be they meetings with other individuals or with the actor in character. The architectonic space of the theater that becomes the scenic space for the event will provide a new experience of the moment. In this case, both the architecture and the theater become spaces which surround someone. The experience becomes a happening, and not simply the fact of being in that space. Without displacement, meetings and separations, the space does not become a theatrical place and does not contribute to the individual becoming someone and the actor, a character.

The Oficina's architecture is not changeable and multi-functional but makes a fundamental contribution to the mounting of a scene and the audience's experience. It defines the form of the relationship between the scene and the audience, close to the spaces conceived by directors such as Jerzy Grotowski (8) and Richard Schechner (9). It also established a dialog that is very much its own with the urban environment, once it transposes an experience from the street to the theatrical space.

### The Fun Palace

The Fun Palace (1961), by the British architect Cedric Price, is another example of theater architecture that innovated the relationship between the scene, the space, and the audience. The project is the fruit of a partnership between the architect and theater director Joan Littlewood, whose work sought to be in the vanguard, with ideas which investigated other points of view on theatrical work at the time. Littlewood wanted a building that was different, that was not separated into different areas for the audience, the scene and the actors. Her concept was a space for pure action and fluidity, in which the audience could experience the dynamic changes in the space not only as passive spectators, but as participants. The building would thus become a space for improvisation, with a dynamic that encouraged the real participation of all involved in a performance.

To meet the brief, Price proposed a building where the activities would be open to all and not subject to pre-determined forms. The architecture would not impose an approach or a specific use; on the contrary, they would be determined by the process and the physical configuration and function would be changed to meet the needs of each specific situation. Therefore, the concept and architectural project would require an unconventional approach. It was directly influenced by much of the thinking of the time, which was concerned with notions of uncertainty, a process based on

spontaneity, openness, and disruption of the codes prevalent at the time in the sciences and the arts, in particular in the scenic arts.

Price proposed a metal structure where all the internal parts – walls, ceiling, stairs, platforms, etc. would be pre-fabricated and placed in position with the help of cranes, making it possible to change every part of the building as required. The structure would be able to house all sorts of uses, be they theater, a restaurant or cinema, workshops, or arena performances, with the most unexpected forms, as the different parts were rearranged as required. The Fun Palace was, therefore, not just a theater, but an entertainment complex which was intended to allow most of the surrounding population enjoy and make use of the space. However, the project never left the drawing board.

The Fun Palace project can be looked at from various points of view, as its complexity was the fruit of a process that included many different areas of thought, including cybernetics, computers, mechanics, sociology, physics, etc., in the architectural concept. Nevertheless, for this study, the most important aspect is what the project has to say about the space and, in some way, the relationship that the building established between form and function.

The theatrical architecture of Fun Palace follows a different paradigm from what is usually conceived around the idea of building and this affects significantly the design of the scenic space to which it is related. The notion of an active and participative audience goes beyond the space and time of the event itself and expands to include the building itself, exponentially increasing the dialog between scene and audience. The indeterminate nature of the architectural space opens up unusual possibilities for the space to be appropriated by the artist and, consequently, of multiple connections between the event and the spectator which, as previously said, is no longer a passive relationship. The audience participates at the most varied levels, because if someone does not do anything, they will certainly see someone else doing something, establishing a new dynamic in the space, the polyvalence of the architecture diminishing the determinism of the individual's experience in that space. The building becomes a kind of interface, in a constant and simultaneous dialog with the artist and the audience to determine and define the space for the event, which will alter the architecture itself as it becomes necessary. The Fun Palace is not a building with a fixed form: it is a process that expands the possibilities of the space from a functional point of view, from an aesthetic point of view, and possibly also from a poetic point of view.

Unlike with Gropius' Total Theater, Fun Palace does not determine how the spectator will experience the event. With Gropius's project the way the spectator experiences the event remains the same, however many different ways the audience is arranged. The project for the Fun Palace,

que se enfatiza na contemplação, para adentrar na esfera da ação. A rua é o espaço onde é possível encontrar o 'Outro' e este encontro é essencial para a construção do sujeito, do 'eu'. Somente no diálogo dinâmico entre o 'eu' e o 'Outro' é possível realizar-se como sujeito. Se esta existência dá-se no diálogo, ela não pode ser considerada estática, pois é um processo que amadurece na medida em que se estabelecem mais diálogos.

O edifício, então, deixa de ser apenas um invólucro, um abrigo para as pessoas e torna-se, efetivamente, um espaço promotor de encontros. Seja encontro com os outros indivíduos ou encontro do ator com a personagem. O espaço arquitetônico do teatro que se tornará o espaço cênico do evento proporcionará uma vivência diferenciada da ocasião. Neste caso, tanto a arquitetura quanto o teatro tornam-se espaços ao redor de um sujeito. A experiência dá-se em um acontecimento e não simplesmente no fato de se estar naquele espaço. Sem o deslocamento, sem os encontros e desencontros o espaço não se torna um lugar teatral nem contribui para que o indivíduo torne-se um sujeito e o ator, o personagem. A arquitetura do Oficina não é mutante e polivalente, mas contribui fundamentalmente para a montagem da cena e para a experiência do público. Define as formas de relação entre a cena e o público bem aos moldes dos espaços pensados por encenadores como Jerzy Grotowski (8) e Richard Schechner (9). Além disso, estabelece um diálogo particular com o urbano a partir do momento em que transpõe uma das experiências da rua para o lugar teatral.

## O Fun Palace

O projeto do *Fun Palace* (1961), desenvolvido pelo arquiteto britânico Cedric Price, constitui um outro exemplo de arquitetura teatral que investiga possibilidades diferenciadas de relação entre a cena, o espaço e o público. O projeto é fruto de uma parceria entre o arquiteto e a encenadora Joan Littlewood cuja obra buscava uma postura de vanguarda, desenvolvendo propostas de caráter investigativo que agregassem outros pontos de vista na produção cênica de sua época. A demanda de Littlewood era por um edifício teatro diferente, que não fosse compartimentado em áreas distintas destinadas especificamente ao público, à cena e aos atores. A proposta consistia em um espaço de pura ação e fluidez, na qual o público pudesse experimentar as transformações dinâmicas do espaço não somente como espectador passivo, mas como ator das mesmas. O edifício, desta forma, torna-se um espaço de improviso cuja dinamicidade potencializava a participação real de todos envolvidos em um determinado evento.

Para atender a tal solicitação, Price propôs um edifício cujo programa de atividades era aberto e a forma indeterminada. A arquitetura não imporia um uso e uma postura, pelo contrário, seria processual e adquiriria configuração física e função necessárias a cada momento específico. Portanto,

o *Fun Palace* caracterizar-se-ia por uma prática não convencional de concepção e desenvolvimento do projeto arquitetônico. Sua influência direta reside em muitas das correntes de pensamento de sua época que se baseavam nas noções de incerteza, de modelagem espontânea, indeterminação e randomização de códigos, tão presentes nas ciências e nas artes de maneira geral e, nas artes cênicas especificamente.

Price propôs um edifício em estrutura metálica cujas partes constituintes – paredes, teto, escadas, plataformas etc. – seriam estruturas pré-fabricadas montadas com o auxílio de guindastes, possibilitando que todas as partes fossem variáveis. A estrutura seria capaz de abrigar os mais diferentes usos com as mais inusitadas formas, fosse um teatro, um restaurante ou um cinema, oficinas, arena, desde que deslocadas e rearranjadas as partes. O *Fun Palace*, desta forma, não era somente um teatro, era um complexo de entretenimento cujo objetivo era o acesso de boa parte da população para desfrutar do espaço. Entretanto, tal edifício permaneceu no projeto.

O projeto do *Fun Palace* pode ser analisado por várias áreas do conhecimento, segundo vários pontos de vista, pois sua complexidade foi fruto de um pensamento que abordou múltiplas esferas cognitivas, conjugando cibernética, computação, mecânica, sociologia, física, dentre outras áreas em um objeto arquitetônico. Contudo, para este estudo, o mais relevante é a abordagem que diz respeito ao espaço e, em certa medida, às relações estabelecidas entre a forma e função do edifício.

A arquitetura teatral do *Fun Palace* trabalha segundo um paradigma diferenciado do que normalmente se concebe entorno da idéia de edifício e isso repercute sensivelmente na constituição do espaço cênico que com ele se relacionará. A noção de público ativo e participante ultrapassa o espaço-tempo do evento em si e amplia-se para o edifício elevando exponencialmente o diálogo que se estabelece entre cena e público. A indeterminação da configuração espacial arquitetônica abre para possibilidades inusitadas de apropriação do espaço pelo artista e, conseqüentemente, de múltiplas relações entre o evento e o espectador que, conforme referido anteriormente, deixa de ser passivo. A participação do público ocorre nos mais variados níveis, pois se ele não faz algo, verá alguém fazendo e estabelecendo uma dinâmica diferenciada no espaço, a polivalência da arquitetura reduz o determinismo da experiência do indivíduo no espaço. O edifício torna-se uma espécie de interface que dialoga constante e simultaneamente com o artista e o público na definição de um espaço para o evento, sendo que este alterará a própria arquitetura à medida que se fizer necessária. O *Fun Palace* não é um edifício de forma fechada, é um processo que amplia as formas de se lidar com o espaço seja do ponto de vista funcional, como mesmo do ponto de vista estético e por que não do poético.

Se comparado ao Teatro Total de Gropius, o *Fun Palace* não determina a forma como o espectador

however, gives no clear indication of how the audience is to be treated. In principle, we can think of various forms the relationship between the scene and the audience can take, and the process is not dependent entirely on the artist, as is the case with the *Teatro Oficina*. It starts with a form of relationship between the spectator and the spectacle that is fixed but open to change and which is dependent on the audience's engagement. By being given the opportunity to define the space in the Fun Palace, the audience is free to establish many different relationships with the scene. However, it should be said that Cedric Price's project only works if the audience understands the rules of the game and is willing to play it. Otherwise, potential which is not realized becomes a major obstacle. Everything will depend on the position assumed by the artist, who can impose some solution close to that of traditional theater or explore unlimited possibilities that trigger a deeper dialog with the audience in the production of the scenic space.

Discussion of the relationship between urban and scenic space is still not widespread and is focused on the limitations imposed by theatre architecture that is still common in the way the scenic space is used by contemporary artists. Nevertheless, by gathering the fragments together, it is possible to glimpse where that discussion has arrived at. The historical issues of overcoming the physical, conceptual and aesthetic limitations imposed by the proscenium arch have already been widely discussed. Understanding the path which lead us from the institutionalized building to other places has been seen as one of the main focuses of such studies, and there is a need for a deeper understanding of the concepts that have emerged from a detailed investigation of practical examples emerging from this work. The theoretical aspects of theater architecture, the fruit of a contemporary view of scenic space, have not been widely investigated, but give individual examples that are highly illustrative of the possibilities and that open up an interesting field for research. The relationship between the urban space and the scenic space constitutes a vast field to be investigated, as the possible approaches are many and varied and an understanding of these in the constitution of urban landscapes has been shown to be a fruitful axis for reflection and creation.

Innovative experiences have rescued the flexibility of the scenic space and consolidated an expansion of the theatrical place, which now has an unlimited number of possibilities, the limits being determined only by the imagination of those who conceive these spaces. This path continues to the present day, when other opportunities have emerged in the search to enlarge the theatrical place and rethink and re-articulate the scenic space as an active element in the making of theater. What was still an alternative and little-known language has now become a much more understood and complete language in theater, in which experimentation predominates and

the limits of process are sought, and consequently there is a considerable increase in the quality of what is being produced. The *Ópera Transatlântica*, Robert Wilson, the works of *Teatro da Vertigem*, as well as all those involved in the *Work in Progress* experiment are excellent contemporary examples.

The reality is that the use of space has changed with increasing frequency and that the need for it to be adapted is frequent. A building designed for a specific use may, only a little time after it has been constructed, be used for something completely different. Similarly, even when used for the same purposes, it may be modified to such an extent that the way the space is used changes enormously. A concept that is used recurrently in architecture – typology – has to be rethought, since in general it applies a watertight, simplistic and generalist categorization to determine a space that, in the near future, may harbor another function. A clear example of this is the old industrial buildings in city centers, which have now been put to other uses, such as cultural spaces, food courts, etc.

One of the most emblematic of architectural typologies and, therefore, one of the most problematic is the Theater. The theater building is designed, over and over again, following established criteria in force since the 16th century and which have been adapted over time. Normally, the concept follows the form of theater dating from the Italian Renaissance, nowadays commonly called Proscenium Arch theater, where the stage is located in front of the audience which, usually, is seated in rows, one behind the other. The spectator occupies a seat where they remain throughout the performance. The stage will be arranged in such a way as to allow the best visibility of the show to the majority of the audience and will offer an infrastructure of a quality so that any production using it has the necessary resources to mount the best possible show, as well as for the construction of the scenic space. This remains the most common approach to theater architecture, however there are other typologies of theater, stage and, increasingly, other ways of doing theater and designing the scenic space.

A theater building conceived with a proscenium arch stage or similar is increasingly questioned today. The ways in which the scenic space is conceived nowadays is, in general, incompatible with the institutionalized architectural space when it is founded on another form of relationship between the scene and the audience. The most common relationship with the audience remains, predominantly, static, contemplative, distanced, and visual. The fourth wall of the stage is still present. In some cases, it is timidly removed, in others it is radically demolished, yet these experiences are an exception to the majority of what is presented today.

For critics of the traditional form of relationship between the scene and the audience and for those who propose something different, a static relationship based on



experimentará o evento. No projeto de Gropius, por mais que os arranjos da platéia mudem, a maneira com que o espectador experimenta o evento continua a mesma. No *Fun Palace* não existe uma indicação clara deste tipo de determinação. A princípio, pode-se pensar em diversas formas de relação entre a cena e o público e a participação deste não depende exclusivamente do artista como é o caso do Teatro Oficina. Este parte de uma forma de relação entre espectador e espetáculo que é fixa com uma abertura para a mudança, mas que depende da iniciativa do público. Ao poder definir o espaço no *Fun Palace*, o público tem liberdade para estabelecer as mais variadas formas de relação com a cena. Entretanto, vale ressaltar, que o projeto de Cedric Price de fato funciona se o público compreender as regras do jogo e se dispuser a jogá-lo. Do contrário, o potencial não explorado torna-se um grande entrave. Tudo ficará dependendo da posição assumida pelo artista, que poderá impor alguma solução e aproximar-se do que é colocado no teatro tradicional, ou explorar possibilidades impares que desencadeiem um diálogo mais aprofundado com o público na produção do espaço cênico.

A discussão sobre as relações entre o espaço urbano e o cênico ainda é dispersa, se baseada nas limitações impostas pela arquitetura teatral recorrente na constituição do espaço cênico por artistas contemporâneos. Apesar disso, reunindo-se os fragmentos, é possível vislumbrar em que estágio ela se encontra. As questões históricas de superação da estrutura do palco italiano, bem como seus aspectos conceituais e estéticos já foram abordados de forma ampla. A compreensão dos caminhos de migração do edifício institucionalizado para outros lugares tem sido encarada como um dos principais focos dos estudos, carecendo ainda de um maior aprofundamento em conceitos que emergem da investigação pormenorizada de exemplos práticos desta abordagem. A arquitetura teatral, fruto de uma concepção contemporânea de espaço cênico, ainda é pouco investigada no plano teórico, contudo apresenta exemplos singulares bastante ilustrativos e que abrem uma perspectiva interessante de pesquisa. As relações entre o espaço urbano e o espaço cênico constituem um vasto campo a ser investigado já que as abordagens são inúmeras e a compreensão destas na constituição de paisagens urbanas tem se mostrado um frutífero eixo de reflexão e criação.

Experiências inovadoras resgataram a flexibilidade do espaço e consolidaram a ampliação do lugar teatral, que se incrementou em um sem número de variações, os limites passam a ser determinados pela imaginação de quem concebe estes espaços. Este caminho consolidado continua a ser trilhado nos dias atuais, que se configuram como um outro momento desta busca pela ampliação do lugar teatral e do (re) pensar e (re) articular o espaço cênico como um elemento ativo no fazer teatral. Neste momento, nos dias atuais, o que ainda era alternativo e pouco

conhecido torna-se uma linguagem bem mais compreendida e acabada, na qual a experimentação predomina e buscam-se os limites do processo, havendo, conseqüentemente, um considerável incremento na qualidade dos produtos finais. A Ópera Transatlântica, Robert Wilson, os trabalhos do Teatro da Vertigem, bem como todos os experimentadores da vertente do *Work in Progress* constituem ótimos exemplos deste momento.

A realidade revela que o uso do espaço tem mudado com freqüência cada vez maior e que as demandas por adaptações são freqüentes. Um edifício pensado para um determinado uso com pouco tempo pode ser ocupado por outro totalmente diferente. Da mesma forma, um determinado uso pode sofrer modificações de tal escala que sua estruturação no espaço altera-se consideravelmente. Uma idéia de uso recorrente na arquitetura – a tipologia – tem de ser repensada, pois em geral utiliza uma categorização estanque, simplista e generalista, que determina o espaço que, em um futuro próximo pode abrigar outra função. Um claro exemplo disso são os antigos edifícios industriais que ocupavam zonas centrais da cidade, que tem recebido, atualmente, novas funções como espaços culturais, gastronômicos etc.

Uma das tipologias arquitetônicas mais emblemáticas e, por isso, problemáticas é o Teatro. O edifício teatro é projetado, de forma recorrente, seguindo critérios estabelecidos desde o século XVI e que foram adaptando-se com o passar dos tempos. Geralmente é pensado seguindo uma forma de se fazer teatro, cognominada *à italiana*, onde o palco localiza-se na frente da platéia e esta, na maioria das vezes, é disposta de forma linear e escalonada. O espectador ocupa um lugar de onde acompanhará o espetáculo durante o decorrer de sua duração. O palco dispor-se-á de forma a possibilitar a melhor visibilidade do espetáculo para a maioria do público e oferecerá a maior infra-estrutura possível para que quem o venha ocupar possa ter recursos disponíveis para a melhor qualidade do espetáculo, bem como para a construção do espaço cênico. Assim se caracteriza a arquitetura teatral recorrente, entretanto existem outras tipologias de edifício teatro, de palco e, cada vez mais, outras maneiras de se fazer teatro e de concepção do espaço cênico.

O edifício teatro concebido segundo esta estrutura de palco italiano tem sido veementemente questionado atualmente. As formas de concepção do espaço cênico em geral são incompatíveis com o espaço arquitetônico institucionalizado uma vez que se pensa em uma outra forma de relação entre cena e público.

A maneira como esta relação estabelece-se ainda é, predominantemente, calcada pela estaticidade e por uma componente contemplativa, distanciada e visual. A quarta parede do palco continua erguida, em alguns casos é removida timidamente, em outras é radicalmente demolida, contudo essas experiências constituem-se uma exceção se comparadas, proporcionalmente, com o todo que é apresentado atualmente.

predominantly visual experimentation is limited and unrelated to contemporary reality. The architectural space imposes a single view of the action at a fixed distance upon the spectator. The individual is condemned to remain in the same position from the beginning to the end of the show, establishing a passive relationship with the scene, where little can intervene in the unfolding of the spectacle, and the opportunity to seek new points of view is even more limited.

When thinking about a building in relation to a typology, the guiding principle behind the concept becomes generalized, since the specific uses to which it is put are considered on the basis of sampling. In the case, for example, of a theater, the architecture requires any number of special requirements which have a very clear impact on the building. The main architectural solutions for theater are inherited from times when the social and cultural needs were different and, in some cases, in conflict with those of the present day. Inevitably, contemporary theater is different in terms of the dramatic conception, the work of the actor, the technology used, etc. They have evolved to the extent that the options available for the production are many and varied. All this has repercussions on the scenic space and on the space where the relationship between the scene and the audience takes place – the theatrical place. The search

to match the architectural space to needs of theater and the conception of the scenic space was, and still is, a reason for considerable research. It is clear that such research is pointing the way to two essential changes: a new way of accommodating the audience and much more flexible architectural space.

In investigating theater, one can see that the typology used by the architect is becoming closer to what is happening today. The form is defined, and it establishes how the space will be used. In the case of theater, the building type defines an architectural space that conflicts with the scenic space as it is conceived in the present day, that is, the forms of occupation and use of the theater, in many cases, do not fit the architecture. The need for flexibility in the architectural space is of the same order as that needed for the scenic and artistic space. The theater building does not escape the possibilities of a procedural architecture, in a dynamic way, where the presence of the individual is fundamental for the space to happen. A theater can be seen as a much more complex building, as with a museum or gallery, because it houses not only the individual, but also the metaphors for the relationship between the individual and the world. It is a space that shelters spaces, which shelters places, in this case, the theatrical place.

## Notes

1 GOLDBERG, Roselee. *Performance Live Art 1909 to the Present*. New York Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1979. p. 64.

2 Idem, *ibidem*, p. 76.

3 FRAMPTON, Kenneth. *Modern Architecture: a Critical History*. London, Thames and Hudson, 1980

4 GOLDBERG, Roselee. *Performance Live Art 1909 to the Present*. New York, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1979. p. 74.

5 KOSOVSKI, Lídia. *Comunicação espacial e teatralidade: do cubo cenográfico à cidade escavada*. 2000. 236f. Ph.D. Thesis Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2000, p. 68.

6 Idem, *ibidem*, p. 171.

7 Idem, *ibidem*, p. 172-173.

8 For more on Grotowski's views, the following book is recommended: GROTOWSKI, Jerzy. *Towards a Poor Theatre*, New York, Routledge, 2002

9 For more on Schechner's views, the following book is recommended: SCHECHNER, Richard. *Environmental Theater*. 2<sup>nd</sup> ed., New York, Applause Books, 1994.

**About the author:** Architect and Set Designer. PhD in Architecture and Urbanism by the School of Architecture of Federal University of Minas Gerais (EAUFGM), Brazil. Professor in the Architecture and Urbanism program at EAUFGM. Works mainly with the research and creation of scenography, events design and ephemeral architectures; seeking an interface between space and performance. He is currently researching how performance space can be used as a special relational practice, which focus on scenography and its contemporary production, as well as the Afro-Brazilian epistemologies in architecture, urbanism and design.

\* "Original text publication: RODRIGUES, Cristiano Cezario. *Cogitar a arquitetura teatral. Arquitextos*, Sao Paulo, year 09, n. 104. 06, Vitruvius, jan. 2009. <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.104/85>>."

Para os críticos à forma tradicional de relação entre a cena e o público e para aqueles que propõem algo diferenciado, a relação estática e baseada na experimentação de cunho predominantemente visual é limitada e não condiz com a realidade da época. O espaço arquitetônico impõe ao espectador uma percepção de um único ângulo e distancia fixa. O indivíduo é condenado a permanecer na mesma posição do início ao fim do espetáculo, estabelecendo uma relação passiva com a cena, onde pouco pode intervir no desenrolar do espetáculo, quando muito menos buscar novos pontos de vista.

Ao se pensar um edifício segundo uma tipologia, o princípio norteador da concepção passa a ser generalizante, já que as especificidades do uso são abordadas como uma amostragem. No caso, por exemplo, do teatro, a arquitetura exige inúmeras particularidades que caracterizarão a edificação de forma marcante. As principais soluções arquitetônicas para o teatro são herdadas de épocas cujas demandas sócio-culturais eram outras e que, em alguns casos conflitam-se com as dos dias atuais. O teatro hoje é, inevitavelmente, diferente, as formas de concepção do drama, o trabalho do ator, os recursos tecnológicos etc em alguns casos evoluíram e, em sua maioria, as opções disponíveis para a confecção do espetáculo são das mais variadas. Tudo isso repercute no espaço cênico e no lugar

onde ocorre a relação entre a cena e o público – o lugar teatral. A busca por uma adequação do espaço arquitetônico ao teatro e a concepção do espaço cênico foi, e ainda é, motivo para inúmeras pesquisas. Verifica-se claramente que tais pesquisas apontam para duas modificações essenciais: uma nova forma de recepção do público e a flexibilização do espaço arquitetônico.

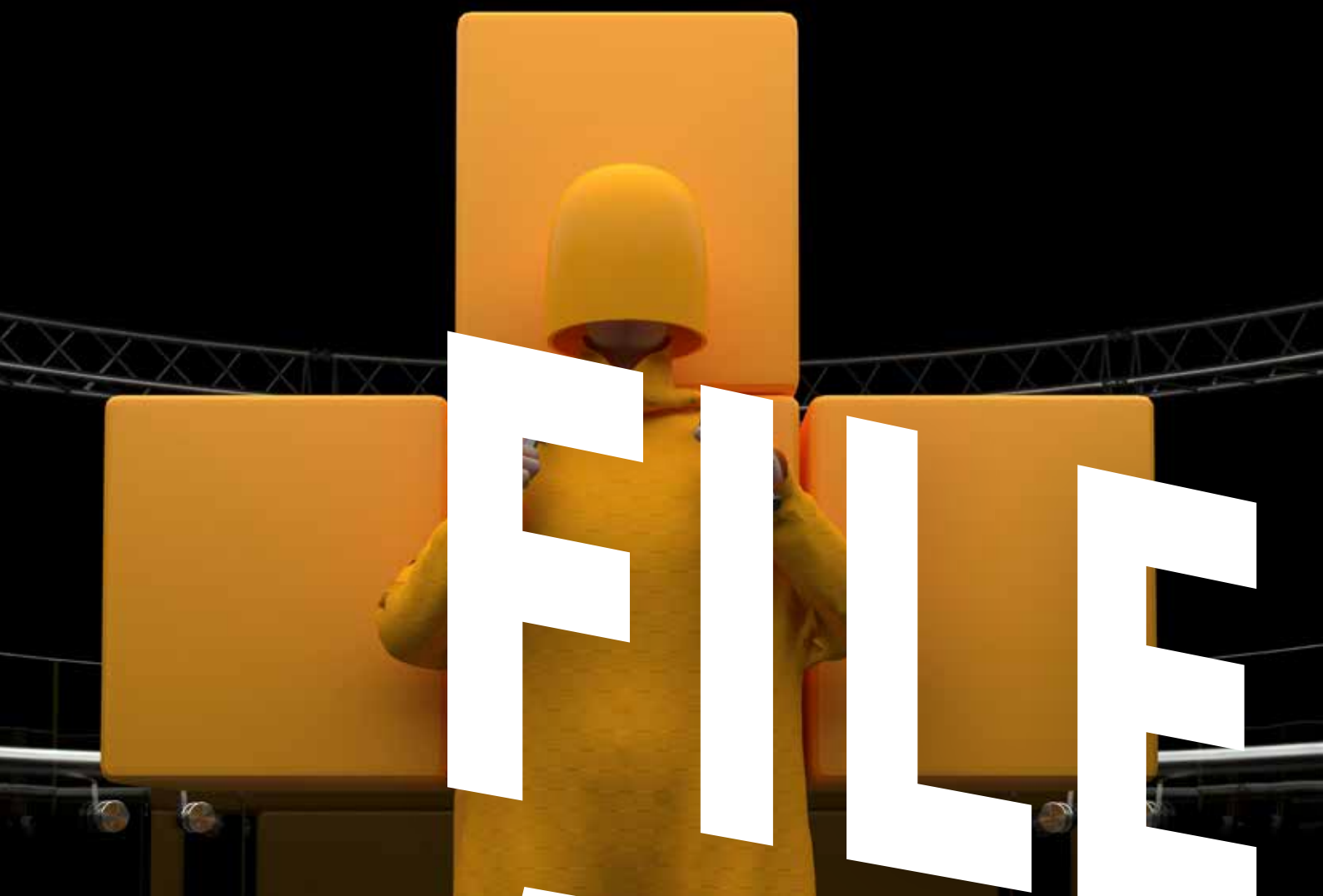
Percebe-se ao investigar o exemplo do teatro, que a tipologia aproxima-se muito, de uma prática de trabalho do arquiteto mais próxima do que acontece nos dias atuais. Define-se a forma e estabelece-se como se dará o uso do espaço. No caso do teatro, o edifício tipo define um espaço arquitetônico que entra em conflito com o espaço cênico que tem sido concebido nos dias atuais, ou seja, as formas de ocupação e uso do teatro, em muitos casos, não condizem com a arquitetura. A demanda pela flexibilidade do espaço arquitetônico é da mesma ordem que a do espaço cênico e a do espaço artístico. O edifício teatro não escapa às possibilidades de uma arquitetura processual, de forma dinâmica, onde a presença do indivíduo seja fundamental para que o espaço aconteça. Pode-se apontar o teatro como um edifício ainda mais complexo, assim como o museu e a galeria, pois ele abriga não só o indivíduo, mas também as metáforas da relação entre ele e o mundo, é um espaço que abriga espaços, que abriga lugares, no caso, o lugar teatral.

## Notas

- 1 GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 89.
- 2 Idem, *ibidem*, p. 106-107.
- 3 FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo, Martins Fontes, 1997, p. 167-168.
- 4 GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance*. São Paulo, Martins Fontes, 2006. p. 104.
- 5 KOSOVSKI, Lídia. *Comunicação espacial e teatralidade: do cubo cenográfico à cidade escavada*. 2000. 236f. Doutorado (Tese). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 2000, p. 68.
- 6 Idem, *ibidem*, p. 171.
- 7 Idem, *ibidem*, p. 172-173.
- 8 Para aprofundamento nas discussões de Grotowski recomenda-se o livro: GROTOWSKI, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. 4 ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 1992.
- 9 Para aprofundamento nas discussões de Schechner recomenda-se o livro: SCHECHNER, Richard. *Environmental Theater*. 2 ed. Nova Iorque: Applause Books, 1994.

**Sobre o autor:** Arquiteto e Cenógrafo. Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (EAUFMG), Brasil. Professor no curso de Arquitetura e Urbanismo da EAUFMG. Trabalha com ênfase na pesquisa e criação de cenografias, design de eventos e arquiteturas efêmeras; buscando a interface entre espaço e performance. Atualmente pesquisa o design do espaço da performance como uma prática especial relacional tendo como foco a cenografia e sua produção contemporânea, bem como as epistemológicas afro-brasileiras e suas relações com a arquitetura, o urbanismo e o design.

\* Publicação original do texto: RODRIGUES, Cristiano Cezarino. Cogitar a arquitetura teatral. *Arquitextos*, São Paulo, ano 09, n. 104.06, Vitruvius, jan. 2009 <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.104/85>>.



FILE



ANNI



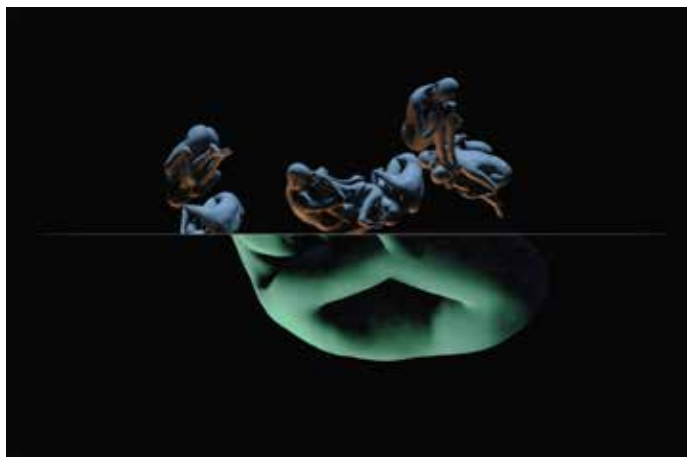


2019

MA+

Curadoria | Curatorship  
Raquel Fukuda

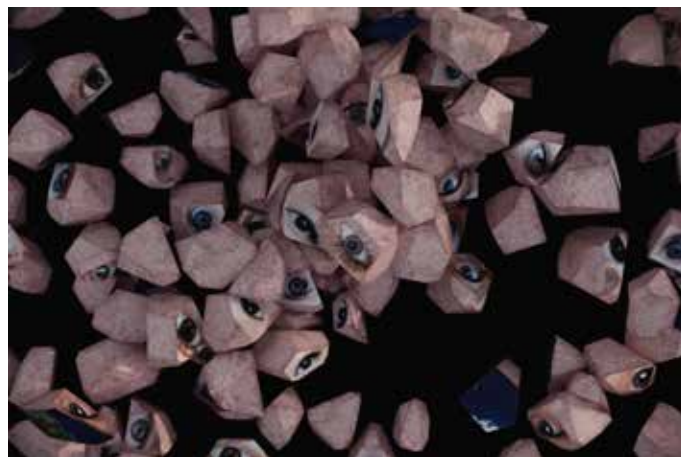




**Adam Arthouros Martinakis**  
**The imagination of the Unborn Adult**  
Polônia | Poland

Arte como ponte, conexão entre o espírito e o material, o vivo e o ausente, o pessoal e o universal.

Art as a bridge, a connection between the spirit and the material, the living and the absent, the personal and the universal.



**Adam Arthouros Martinakis**  
**Watching You**  
Polônia | Poland

Cenas de inexistência, o eco do vazio vivo, imerso na metafísica da percepção.

Scenes of non-existence, the echo of the living void, immersed in the metaphysics of perception.

#### Bio

**Adam Arthouros Martinakis:** Nasceu em Luban, Polônia, em 1972; descendente de poloneses e gregos. Mudou-se para Atenas, Grécia, em 1982; onde estudou Arquitetura de Interiores, Artes Decorativas e Design. Artista e professor de Design de Interiores, Design Gráfico, Design de Cerâmica e Visualização 3D. Desde 2000, dedica-se à mídia visual artística gerada por computador (imagens digitais 3D/renderização – animação, escultura digital, vídeo digital, novas mídias). Membro da Câmara Grega de Belas Artes. Vive e trabalha na Grécia, Polónia e Reino Unido.

**Adam Arthouros Martinakis:** Born in Luban, Poland in 1972 of Polish and Greek descent. Moved to Athens, Greece in 1982 where he studied Interior Architecture, Decorative Arts and Design. An artist and teacher in Interior Design, Graphic Design, Ceramic Design and 3D visualization for 10 years. Has been working and experimenting since 2000 with artistic computer-generated visual media (3D digital images/rendering – animation, digital sculpture, digital video, new media). Member of the Greek Chamber of Fine Arts. Lives and works in Greece, Poland and the UK.



**Aggie Pak Yee Lee**  
**Muteum**  
**Estônia & Hong kong | Estonia & Hong Kong**

Em um Museu de Arte, aprendemos – do externo ao *self* interior, do entendimento intenso ao mais profundo, com seriedade e sinceridade.

In an Art Museum, we learn – from the external to the inner self, from deep understanding to the most profound, seriously and sincerely.

**Bio**

**Aggie Pak Yee Lee** (n. 1989, Hong Kong). Graduiu-se bacharel em Hong Kong e mestre pela Estonian Academy of Arts. Seus curtas foram exibidos em festivais no mundo todo. Trabalha como animadora freelancer e procura o melhor playground para brincar.

**Aggie Pak Yee Lee** (b. 1989, Hong Kong). Earned her BA in Hong Kong and her MA in the Estonian Academy of Arts. Her shorts have been selected for festivals around the world. She is now working as a freelance animator and looking for the best playground where she can play, seriously.



**Alessandro Amaducci**  
**Fear of Me**  
**Itália | Italy**

O medo do corpo. A curiosidade sobre o que há dentro de nós é um desejo atávico. Porém, esse desejo nos leva a territórios desconhecidos, pois entrar em nossos corpos também significa confrontar uma espécie de espelho derradeiro, uma sombra definitiva de nós mesmos. As imagens anatômicas nos lembram que somos, sem sombra de dúvida, seres mortais. O mundo digital examina nosso corpo, tentando compreendê-lo. Um exercício falho. Um console vazio.

The fear of the body. Curiosity about what is inside us is an atavistic desire. But it takes us to unknown territories, as entering into our bodies also means confronting a sort of ultimate mirror, a definitive shadow of ourselves. The anatomical imagery reminds us that we are, without doubt, mortal beings. The digital world examines our body, trying to understand it. A failed experiment. An empty console.

**Bio**

**Alessandro Amaducci:** Nasceu em Turim (Itália), em 1967. É Professor de Linguagem e Prática de Vídeo na DAMS, University of Torino. Publicou vários livros sobre videoarte. Desde 1989, trabalha com vídeos experimentais, videoclipes, instalações de vídeo, shows multimídia e cenografia de vídeo para apresentações de dança e fotografia digital.

**Alessandro Amaducci:** Born in Torino (Italy) in 1967. He is Professor of Video Language and Practice in DAMS, University of Torino. He has written several books on video art. Since 1989 he has been making experimental videos, music videos, video installations, multimedia shows, and video scenography for dance performances and digital photography.



**Alice Saey & Mark Lotterman**  
**Happy**  
França | France

As pessoas devem ser felizes. Até mesmo este ganso egípcio, que tenta – com uma dança sedutora – lançar um feitiço sobre nós. Seus movimentos graciosos e desajeitados nos cativam. Mas ele não é o único a dominar a dança. Três bandos de gansos, cada um liderado por seu próprio ganso guru, compartilham o lago – todos indecisos entre o desejo de expressar sua própria individualidade e o desejo de dançar como um grupo. Rapidamente, a água começa a subir. Pouco importa... Os gansos continuarão dançando para nós até que se afoguem.

People should be happy. Even this Egyptian goose, which tries to cast a spell on us with a seductive dance. Its gracious and clumsy movements captivate us. But it's not the only one to master the dance. Three flocks of geese, each led by their own guru goose, share the pond – all of them torn between their desire to express their own individuality and the urge to dance as a group. Soon the water begins to rise. Never mind. The geese will keep on dancing for us until they drown.

Créditos | Credits: Miyu Distribution  
Música | Music: Mark Lotterman

**Bio**

**Alice Saey** é artista gráfica e diretora de animação. Tem interesse em curtas de narrativa experimental, videoclipes e design gráfico. Após formar-se pela la HEAR em 2014, abriu seu próprio estúdio, em Rotterdam. Dirigiu um curta-metragem e dois videoclipes e atualmente está desenvolvendo seu novo curta “Flatastic”, produzido por Miyu.

**Mark Lotterman** é cantor e compositor de Rotterdam. Está ganhando fama em turnês na Holanda, Irlanda e Itália. *Holland* é seu quinto álbum.

**Alice Saey** is a graphic artist and animation director. She is interested in experimental narrative forms in short films, music videos or graphic designs. After graduating from la HEAR in 2014, she opened her own studio in Rotterdam. She has directed one short film and two music videos and is currently developing her new short « Flatastic », produced by Miyu.

**Mark Lotterman** is a Rotterdam-based singer/songwriter. He is becoming known through his tours in Holland, Ireland and Italy. *Holland* is his fifth album.



**Alois Di Leo**  
**The Boy Who wanted to be a Lion**  
Peru

Max é um garoto surdo de sete anos crescendo em 1960. Um dia, num passeio escolar, ele vai ao zoológico e vê um leão pela primeira vez. Um sentimento começa a crescer dentro dele, algo que mudará a sua vida para sempre.

Max is a seven-year old boy who is deaf and is growing up in 1960. One day he is on a school trip to the zoo, where he sees a lion for the first time. He starts to feel an emotion inside him which will change his life forever.



**Alois Di Leo**  
**Way of Giants**  
**Peru**

A selva é um lugar de vida, morte e renascimento. Esta é uma história poética sobre o ciclo da vida, uma relação com a natureza e a música.

The jungle is a place of life, death and rebirth. This is a poetic story about the cycle of life, our relationship with nature, and music.

**Bio**

**Alois Di Leo** é diretor, produtor e animador nascido em Lima, Peru. Cresceu em São Paulo, onde conheceu o estúdio de animação SINLOGO Animation. Já trabalhou em comerciais, videoclipes, séries de TV, curtas metragens e no desenvolvimento de longas.

**Alois Di Leo** is a director, producer and animator. He was born in Lima, Peru and grew up in São Paulo, where he founded the animation studio SINLOGO Animation. He has already worked on adverts, music videos, TV series, short films and on the development of some feature films



**Anushka Kishani Naanayakkara**  
**A Love Story**  
**Reino Unido | United Kingdom**

Uma narrativa em stop-motion. Dois personagens 'encasulados' no seu amor, embarcam numa desoladora viagem de autodescoberta. Um mundo ricamente ornado, feito de tecidos macios como nuvens, é um falso espaço de inocência: camufla a dor árida desses amantes, que lutam com unhas e dentes para se agarrar ao que já tiveram. Seus rostos de pano são beijados, amarrados, rasgados e destruídos, sempre sob a dura realidade do amor. É uma história de amor, mas não como as que você já viu.

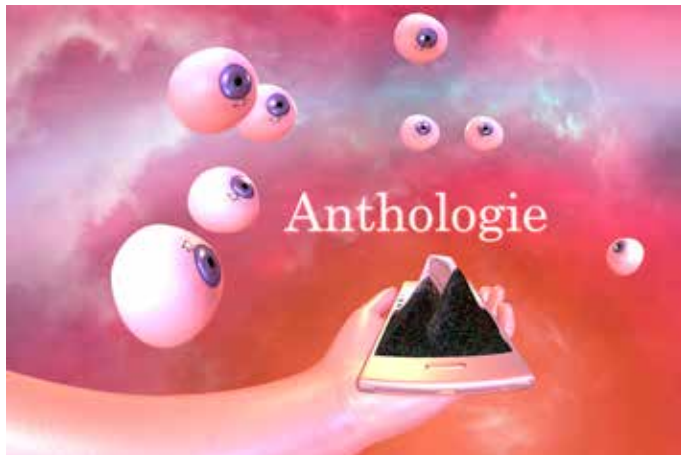
Told using stop-motion, two characters, cocooned in their love, embark on a heartbreaking journey of self-discovery. The richly textured world, made from soft cloud-like fabrics, is a deceptively innocent space for the raw pain of the lovers as they fight tooth and nail to hold on to what they once had. Their woven faces are kissed, knotted, ripped and torn in equal measure, ever-weathering under the harsh reality of love. It is a love story, but not like one you've seen before.

**Bio**

**'Nush'** é diretora de animação britânica-cingalesa, vencedora do prêmio BAFTA e ex-aluna da The National Film and Television School, Reino Unido. Sua obra inclui curtas, videoclipes e projetos comerciais que unem elementos narrativos e experimentais. Emotivo e tátil, seu trabalho utiliza a lã, o papel e a tinta para explorar a emoção humana. Nush também tem formação em design gráfico, o que a ajuda a produzir uma estética interessante nos trabalhos.

**'Nush'** is a British-Sri Lankan Animation Director, winner of a BAFTA award and alumni of The National Film and Television School in the UK. Her work includes shorts, music videos and commercial projects and fuses together narrative and experimental elements. It is emotive and tactile and uses materials such as wool, paper and paint to explore human emotion. Nush also has a background in graphic design which helps her to produce interesting aesthetics in her work.





**Baron Lanteigne**  
**Oxygen (Anthologie)**  
 Reino Unido & Canadá | United Kingdom & Canada

Nossa hiper-realidade coloca todo o conhecimento ao alcance de nossas mãos, nisso corremos o risco de uma saturação de dados – computadores como extensões de nós mesmos. *'Oxygen (Anthologie)'* é uma colcha de retalhos supersaturada de mundos conectados, retratando nossa relação com o virtual através das telas digitais que nos cercam.

Our hyper-reality puts all knowledge within reach, and we are at risk of being saturated with data – computers as extensions of ourselves. *'Oxygen (Anthologie)'* is an over-saturated patchwork of connected worlds depicting our relationship with the virtual through the digital screens surrounding us.

Créditos| Credits  
 Música | Music: 'Midnight Special', Bobby Tank.

**Bio**

**Baron Lanteigne** une práticas distintas para criar ambientes virtuais multifacetados em instalações físicas. Com ferramentas de software desenvolvidas por ele mesmo, o artista explora o mundo digital de maneira única. Essas ferramentas lhe dão controle sobre os algoritmos generativos, como meio de estabelecer uma colaboração entre a intenção humana e a autonomia digital. Faz uso do *'glitch'* como processo criativo e abraça o potencial estético desta nova técnica. Esse controle sobre o inesperado acaba por revelar o funcionamento e o processo das criações de Baron, mostrando também a ambiguidade da nossa relação com as tecnologias modernas de consumo.

**Baron Lanteigne** unites different practices to create multi-layered virtual environments in physical installations. Using software tools he has developed, the artist explores the digital world in a unique way. These tools give him control over generative algorithms, as a means of establishing collaboration between human intent and digital autonomy. He makes use of glitch as a creative process and embraces the aesthetic potential of this new technique. This control over the unexpected allows him to reveal the inner workings of his creations and the ambiguity of our relationship with modern consumer technologies.



**Boris Labbé**  
**La chute**  
 Espanha | Spain

À medida que seres celestes descem à Terra, corrompendo e danificando sua população, o equilíbrio da ordem mundial se perde; uma queda trágica que leva à emergência de opostos fundamentais – os círculos do Inferno e do Céu.

As celestial beings descend to Earth, corrupting and damaging its population, the balance of the world order is lost and a tragic fall leads to the emergence of fundamental opposites – the circles of Hell and Heaven.

**Bio**

Nascido em 1987 em Lannemezan, França; **Boris Labbé** é artista e diretor de animação. Divide seu tempo entre a França e a Espanha. Trabalha com curtas-metragens, concertos audiovisuais e videoinstalações; colabora com a Sacrebleu Productions desde 2013. Seu curta-metragem *'La Chute'* foi selecionado para exibições especiais na 57ª Semaine de la Critique.

Born in 1987 in Lannemezan, France, Boris Labbé is an artist and animated film director who divides his time between France and Spain. He works with short films, audiovisual concerts and video installations and has been collaborating with Sacrebleu Productions since 2013. His short film *'La Chute'* was selected for special screenings at the 57th Semaine de la Critique.





**Duo Silicium: Carl Emil Carlsen & Bjørn (Svin) Christiansen**  
**Silicium 02**  
**Dinamarca | Denmark**

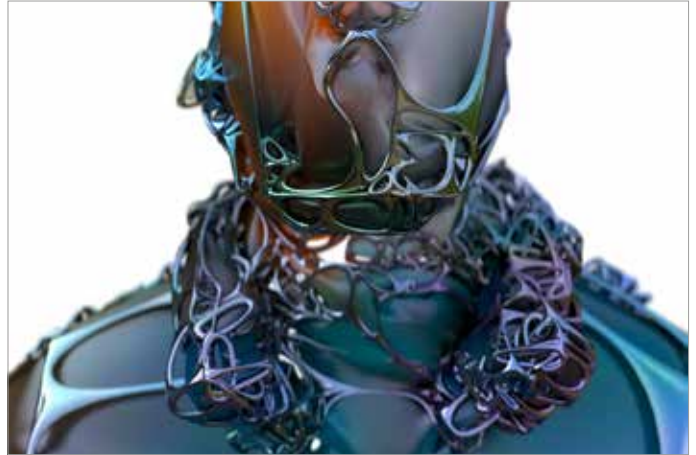
A narrativa deste trabalho é bastante básica: o protagonista cria um universo e é então engolfado por ele, alternando seu espaço de atuação entre o controle e perda deste. Ao invés de contar uma história, a peça tenta atrair o público de um estado racional para um transe – não muito diferente daquele experimentado durante uma viagem psicodélica. A música e as imagens são inspiradas em formas e comportamentos orgânicos, conferindo vida ao digital.

The narrative of this work is very basic: a protagonist creates a universe and is then engulfed by it, continuously alternating between control and loss of control. Instead of telling an elaborate story, the piece attempts to entice the audience away from a rational state into a trance – not unlike that experienced during a psychedelic trip. The music and visuals draw inspiration from organic forms and behavior, bringing the digital alive.

**Bio**

O grupo de performance de música visual duo Silicium busca reinventar a experiência da plateia através da performance de novas tecnologias. Música e imagens são compostas em paralelo e com igual ênfase, a fim de obter uma unidade audiovisual.

Visual music performance group duo Silicium aims to reinvent the audience's experience of a performance using new technologies. Music and visuals are composed in parallel and are given equal emphasis to achieve audiovisual unity.



**Chris Coleman**  
**Secure Shell Copy**  
**Estados Unidos | United States**

'*Secure Shell Copy*' é uma série de esculturas figurativas que captam a complexidade da nossa evolução em direção a uma maior existência digital. As esculturas são feitas a partir do escaneamento de pessoas, em 3D, esses corpos são metodicamente capturados enquanto o artista, com seu dispositivo em mãos, "dança" lentamente ao redor da pessoa. Embora os escaneamentos 3D surjam da ideia de capturar a identidade de alguém de forma "mais fiel" do que a fotografia 2D, esse processo de digitalização, em baixa resolução, leva quase um minuto; introduzindo uma 4ª dimensão do tempo à medida que o sujeito vive e respira. Como o modelo 3D resultante é infinitamente "fino", a digitalização é outro tipo de ilusão, uma mera "casca" que representa apenas a versão mais superficial de uma pessoa.

*Secure Shell Copy* is an ongoing series of figurative sculptures that capture the complexity of our evolution towards a greater digital existence. The digital sculptures begin as 3D scans of people, methodically captured by the artist as he 'dances' slowly around the person with a hand-held device. While 3D scans attempt to capture a "truer" version of someone than a 2D photograph, this low-resolution scanning process takes nearly a minute, introducing the 4th dimension of time as the subject lives and breathes. Because the resulting 3D model is infinitely thin, the scan is another kind of illusion, a mere "shell" representing only the most surface version of a person.

**Bio**

**Chris Coleman** nasceu em West Virginia, EUA e graduou-se mestra em Artes Visuais pela SUNY Buffalo, em Nova York. Sua obra inclui esculturas, vídeos, codificação criativa e instalações interativas. Seu trabalho foi exibido em exposições e festivais em mais de 20 países. Seu projeto de software de código aberto 'Maxuino', desenvolvido com Ali Momeni, foi 'baixado' mais de 75.000 vezes por usuários de mais de 120 países e é usado globalmente em aulas de computação física. Atualmente, reside em Denver, CO, onde é professor de Práticas Digitais Emergentes na University of Denver.

Chris Coleman was born in West Virginia, USA and he received his MFA from SUNY Buffalo in New York. His work includes sculptures, videos, creative coding and interactive installations. His work has been shown in exhibitions and festivals in more than 20 countries. His open source software project 'Maxuino', developed with Ali Momeni, has been downloaded more than 75,000 times by users in over 120 countries and is used globally in physical computing classrooms. He currently resides in Denver, CO and is a Professor of Emergent Digital Practices at the University of Denver.



**claRa apaRicio yoldi**  
**Phoebus**  
**Espanha | Spain**

A lâmpada de Livermore é a mais antiga lâmpada elétrica do mundo e está acesa desde 1901. O cartel Phoebus foi criado em 1924 para controlar a fabricação e venda de lâmpadas, limitando sua vida útil. Hoje em dia, os fabricantes que continuam a programar a obsolescência de seus produtos utilizam matérias-primas de baixo custo, compradas em países de terceiro mundo; quando o produto quebra ou se torna obsoleto, eles devolvem esses materiais aos seus países de origem, na forma de resíduos tóxicos. Isso põe em perigo a sustentabilidade de um planeta já exaurido. No período de um ano, o sol banha a Terra com uma energia muito superior a quantidade necessária pela humanidade. Junto de outras fontes renováveis, a energia solar deveria também ser usada para alcançar um ambiente ecologicamente sustentável.

**Bio**

**claRa** é artista de vídeo madrilenha, que reside em Londres. Seus trabalhos audiovisuais combinam vídeo e animação com pintura, apropriações, colagens digitais e código. Seus vídeos refletem sobre a importância das imagens na construção do imaginário coletivo, o poder dos meios de comunicação de massa e das telecomunicações, das marcas e estratégias de marketing; do anúncio onipresente, da forma que a interatividade e os hiperlinks nos dão a ilusão de escolha. Preocupa-se com as mudanças na cultura contemporânea decorrentes da distribuição eletrônica da informação, da fragmentação do discurso narrativo, da sobrecarga de informações, do controle de vigilância e da perda de privacidade.

Créditos | Credits  
Música | Music: Mally Harpaz

The Livermore Light Bulb is the oldest electric light bulb in the world and has been a light since 1901. The Phoebus cartel was created in 1924 to control the manufacture and sale of light bulbs, limiting their lifespan. Nowadays, manufacturers who continue to program obsolescence into their products use low-priced raw materials from the Third World and when the product breaks or becomes obsolete, return these materials to those countries in the form of hazardous waste. This endangers the sustainability of an already depleted planet. Every year, the Sun bathes the Earth in energy equivalent to several thousand times the amount needed by humanity. Along with other renewable energies, solar power should be used in order to achieve an ecologically sustainable environment.

**claRa** is a London-based Video Artist from Madrid. Her audiovisual works combine video and animation with painting, found footage, digital collages and code. Her videos reflect on the importance of images in the construction of the collective imagination, the power of mass media and telecommunications, marketing strategies and brands and the ubiquitous advert, as interactivity and hyperlinks give us the illusion of choice. She is concerned with the changes in the contemporary culture arising from the electronic distribution of information, the fragmentation of the narrative discourse, information overload, surveillance control and the loss of privacy.



**Daniel Šuljic**  
**Transparency**  
 Croácia | Croatia

Passeando por um mundo repleto de scanners e algoritmos de vigilância, enquanto usamos diferentes tipos de redes sociais, preenchemos formulários online e passamos nossos cartões de crédito, sem pensar duas vezes; as pessoas, voluntariamente, deixam sua privacidade de lado. Um cidadão decente não tem nada a esconder. Apenas os criminosos.

Moving through a world filled with scanners and surveillance algorithms, while using different social networks, online forms, and credit cards without a second thought, people give their privacy away, voluntarily. A decent citizen has nothing to hide. Only criminals do.

**Bio**

**Daniel Šuljic** é animador e músico. Realizou cerca de 150 concertos em todos os principais locais na Croácia e Áustria. Seus filmes foram exibidos e conquistaram 20 prêmios em mais de 200 festivais de cinema nacionais e internacionais. Leciona animação em universidades na Croácia, Áustria e China, também trabalha como DJ.

**Daniel Šuljic:** Animator and musician. He has played about 150 concerts in all of the main Croatian and Austrian venues. His films have been shown and have won 20 awards at more than 200 national and international film festivals. He teaches animation at universities, in Croatia, Austria and China and also works as a DJ.



**David Dell'Edera**  
**Balcony**  
 Hungria | Hungary

Um tiozinho aparece do nada e sacode a vizinhança.

An old fella shows up from nowhere and shakes up the neighborhood.

**Bio**

**David Dell'Edera** nasceu em 1991, na Hungria. Começou a desenhar em paredes, carteiras escolares e quadros negros para divertir a si e seus companheiros. Começou a aprender técnicas de animação e cinema aos 18 anos e, pouco depois, ingressou na Metropolitan University, em Budapeste. Durante o curso, trabalhou em comerciais, aplicativos e vídeos. Seu filme de conclusão de curso, intitulado *Varanda*, teve o apoio da Autoridade Nacional de Mídia e Infocomunicações da Hungria.

**David Dell'Edera** was born in 1991 and grew up in Hungary. He began drawing on walls, school desks and blackboards to amuse himself and his fellows. He started to learn about animation techniques and filmmaking when he was 18 and shortly after was admitted to the Metropolitan University, Budapest. During his studies he worked on commercials, applications and video clips. His graduation film, entitled *Balcony* was made with the support of Hungary's National Media and Infocommunications Authority.



**David Prosser**  
**Matter Fishes**  
**Reino Unido | United Kingdom**

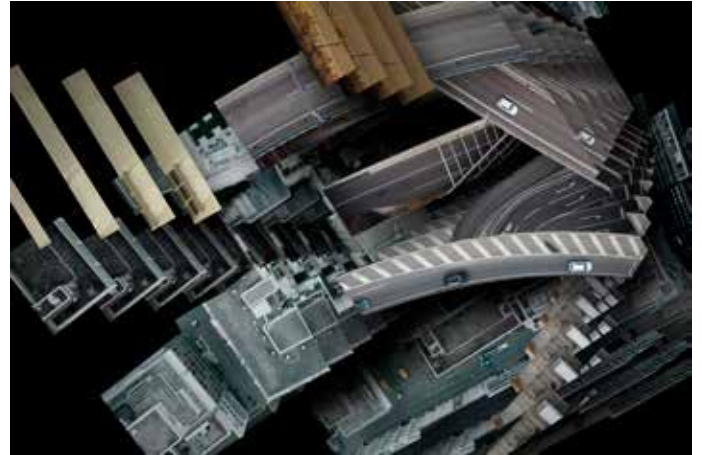
Um pescador perplexo se une a um fragmento de matéria estranha.

A perplexed fisherman becomes united with a fragment of estranged matter.

**Bio**

**David Prosser** é diretor de animação e co-fundador do estúdio de animação Moth, em Londres. Graduou-se pelo Royal College of Art e trabalhou como diretor de animação por mais de 10 anos. Seus curtas-metragens e comerciais receberam elogios de festivais em todo o mundo, em 2011 seu curta-metragem *Matter Fisher* foi indicado ao BAFTA.

**David Prosser** is an animation director and co-founder of the Moth animation studio in London. He is a graduate of the Royal College of Art and has worked as a director in animation for over 10 years. His short films and commercials have won accolades from festivals worldwide and in 2011 his short film *Matter Fisher* was nominated for a BAFTA.



**Dirk Koy & Bild und Bewegung**  
**Luftraum**  
**Suíça | Switzerland**

Uma colagem em movimento.

A moving collage.

**Bio**

**Dirk Koy** formou-se em Comunicação Visual pela Academy of Art and Design de Basel (HGK Basel), em 2002. Fundou o **Dirk Koy Bild und Bewegung**, que se dedica a filmes experimentais e motion graphics. Leciona Mídia de Tempo na HGK, Basel, desde 2011.

**Dirk Koy** graduated in Visual Communication from the Academy of Art and Design in Basel (HGK Basel) in 2002. He went on to found **Dirk Koy Bild und Bewegung**, which focuses on Experimental Film and Motion Graphics and he has also been lecturing at HGK Basel since 2011 on Time Based Media.



**Elaine Hoey**  
**Animated Positions**  
**Irlanda | Ireland**

Este trabalho baseia-se em pinturas nacionalistas europeias do século XIX e explora o papel da arte na representação de ideais patrióticos e chauvinistas que se tornaram culturalmente simbólicos na formação do Estado-nação. A obra re-anima as posições de guerra e as posturas encontrados dentro dessas telas, usando animações de personagens extraídos do videogame Call of Duty. O trabalho desafia as noções de nostalgia do Estado-nação, criando uma crítica contemporânea sobre a violência subjacente que sustenta grande parte das ideologias nacionalistas de hoje.

**Bio**

**Elaine Hoey** trabalha principalmente com instalações interativas, apropriando-se das práticas artísticas contemporâneas e da estética para explorar a política da humanidade digital e nossa relação evolutiva com a tela. À medida que nos tornamos cada vez mais dependentes do digital, sua obra nos lembra dos interesses políticos; não apenas da maneira como a qual a mídia expõe certas imagens e fatos, mas da maneira como nossos olhos e corpos as encontram. Com o uso da tecnologia de realidade virtual, ela mergulha o espectador em papéis performativos e muitas vezes desconfortáveis nos mundos digitais, explorando o potencial da presença mediada como uma experiência capaz de alterar as percepções do virtual e do real.

This work draws reference from 19th century European nationalist paintings and explores the role of art in the portrayal of jingoistic patriotic ideals that have become culturally symbolic in the formation of the nation state. This piece re-animates the war-like stances and positions of bodies found within these paintings, using character animation taken from the video game Call of Duty. The work challenges notions of nostalgia for the nation state, creating a contemporary critique of the underlying violence that underpins much of today's nationalistic ideologies.

**Elaine Hoey** works mainly with interactive installations, appropriating contemporary digital art practices and aesthetics to explore the politics of digital humanity and our evolving relationship with the screen. As we become increasingly digitally dependent, her work reminds us of the political stakes, not only of the images the media reveals, but in the way our eyes, and bodies encounter them. Making use of virtual reality technology she immerses the viewer in performative and often uncomfortable roles within her digitally constructed worlds, exploring the potential of mediated presence as an experience capable of challenging perceptions of the virtual and the real.





**Emanuele Kabu**  
**Aperture**  
Itália | Italy

Este curta documenta a tentativa de reconstruir meu relacionamento com a cidade em que nasci.

This short film documents my attempt to re-build my relationship with my hometown.

**Bio**

**Emanuele Kabu** (Itália, 1978) é animador e diretor de videoclipes. Divide seu tempo entre Londres e Belluno. Começou sua carreira artística como grafiteiro por volta de 1994, desenvolveu então seu interesse por desenho, ilustração e pintura. Desde 2001, produz vídeos musicais e curtas-metragens. Trabalhou com Adult Swim, Sub Pop Records, Red Hot Chili Peppers, Martin Garrix, Tre allegri ragazzi morti, Populous, La Tempesta Dischi, Little Dragon, Lil Skies, Atlantic Records, Kungs, entre outros.

**Emanuele Kabu** (Italy, 1978) is an animator and music video director who divides his time between London and Belluno. He began his artistic career as a graffiti writer around 1994, and then developed an interest in drawing, illustration and painting. Since 2001 he has been producing music videos and short films. He has worked with, among others, Adult Swim, Sub Pop Records, Red Hot Chili Peppers, Martin Garrix, Tre allegri ragazzi morti, Populous, La Tempesta Dischi, Little Dragon, Lil Skies, Atlantic Records and Kungs.



**Emma Vakarelova**  
**I have dreamed of you so much**  
Bulgária | Bulgaria

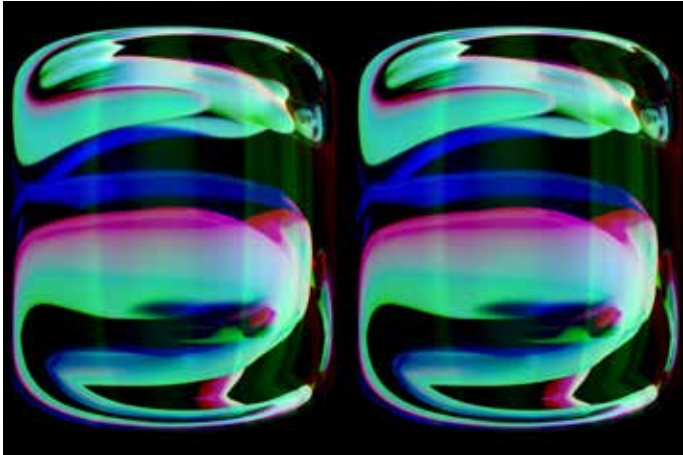
Baseado no poema de Robert Desnos “*J’ai tant rêvé de toi*”, ‘Sonhei tanto com você que você não é mais real. (...)’. Um filme sobre O Horizonte e seu amor impossível...

Based on the poem of Robert Desnos “*J’ai tant rêvé de toi*”, ‘I have dreamed of you so much that you are no longer real.(...)’. A film about The Horizon and his impossible love...

**Bio**

**Emma Vakarelova** é de Sofia, Bulgária. Estudou na Paris School of Visual Arts, Estienne; Ilustração em Quadrinhos na European School Of Visual Arts (EESI) em Angoulême e Cinema na La Poudrière, em Valence, França.

**Emma Vakarelova** comes from Sofia, Bulgaria. She studied at the Paris School of Visual Arts, Estienne, and comic strip illustration at the European School Of Visual Arts (EESI) in Angoulême, as well as filmmaking at La Poudrière in Valence, France.



**Faiyaz Jafri**  
**Supersad**  
 Estados Unidos | United States

Uma trágica história de amor no espaço virtual, impulsionada pela viralidade e por múltiplas camadas de narrativa visual. Este filme digital é uma exploração da estética do VR (realidade virtual), mescla a fotografia slit-scan e lenticular com 'O Grito', de Edvard Munch. Era uma vez um estacionamento vazio, em uma galáxia muito distante, onde tudo vira arco-íris, arco-íris e arco-íris ...

A tragic love story in virtual space, driven by virality and employing parallel and layered visual narratives. This digitally-generated film is an exploration of VR aesthetics and merges slit-scan and lenticular photography with Edvard Munch's 'The Scream'. Once upon a time on a deserted parking lot, in a galaxy far far away, everything turns rainbow, rainbow, and rainbow...

**Bio**

**Faiyaz Jafri** estudou na Technical University de Delft (MSc). É animador autodidata e compositor musical. A arte de Jafri explora os arquétipos junguianos no mundo moderno, destilando as referências pop dos meios de comunicação de massa e da cultura popular global em uma abreviação visual de neo-arquétipos. Seu trabalho foi exibido em *prints*, pinturas, instalações, animações e esculturas. Os premiados filmes de Jafri foram exibidos em festivais e museus de prestígio. É professor na Parsons School of Design e Queens College, em Nova York.

Faiyaz Jafri studied at the Technical University of Delft (MSc) and is a self-taught animation artist and music composer. Jafri's art explores Jungian archetypes in the modern world, distilling the pop references of mass media and global popular culture into a visual shorthand of neo-archetypes. His work has been shown in the form of print, paintings, installations, animations, and sculptures. Jafri's award-winning films have screened at prestigious festivals and museums. He is a part-time professor at Parsons School of Design and Queens College in New York.



**Francesca Fini**  
**Skinned**  
 Itália | Italy

Uma colagem dadaísta que brinca com o conceito de identidade; selfies impossíveis tiradas pelos protagonistas de obras-primas do retrato e do auto-retrato. O que está escondido sob a pele, esfolada pela radiação tóxica dos telefones celulares? O que Leonardo da Vinci e Andy Warhol fariam com esse dispositivo maligno?

A Dadaist collage that plays on the concept of identity, with impossible selfies taken by the protagonists of historical masterpieces of portraiture and the self-portrait. What is hidden under the skin, skinned by the toxic radiation of mobile phones? What would Leonardo da Vinci and Andy Warhol have done with this evil device?

**Bio**

**Francesca Fini** é artista interdisciplinar, se dedica ao cinema experimental, animação digital, novas mídias, instalação e a performance. Seus projetos atuais muitas vezes abordam questões relacionadas à feminilidade: percepções distorcidas de beleza e a interferência da sociedade nas questões de gênero e das mulheres.

Francesca Fini is an interdisciplinary artist focused on experimental cinema, digital animation, new media, installation and performance art. Her current projects, often addressing issues related to femininity, distorted perceptions of beauty, and the influence of society on gender and women's issues; make use of a mix of traditional media, lo-fi technology, homemade interactive devices, live audio and video.



**Gaëtan Borde, Benjamin Lebourgeois, Claire Vandermeersh, Alexandre Veaux & Mengjing Yang**  
**The Legend of the Crabe-Phare**  
 França | France

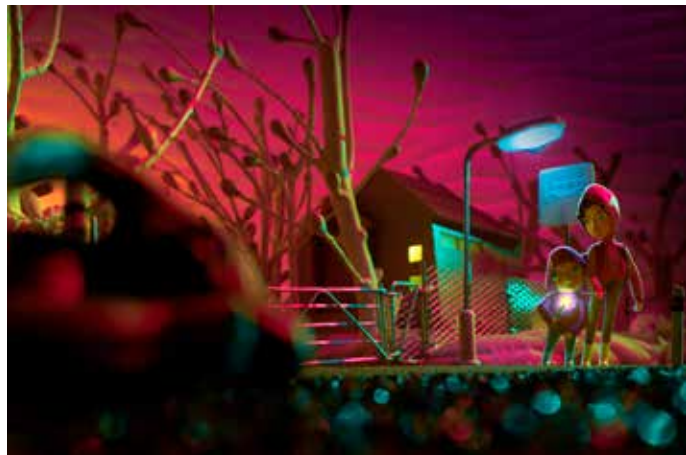
Crabe Phare é um crustáceo lendário. Ele captura os barcos de marinheiros que se perderam no mar, apenas para adicioná-los à sua coleção. Mas o caranguejo está ficando velho e construir sua coleção está ficando cada vez mais difícil.

The Crabe Phare is a legendary crustacean. He captures the boats of seamen who have lost their way, just to add them to his collection. But the crab is getting old and it is getting harder and harder for him to build his collection.

**Bio**

A equipe Crabe-Phare é composta por **Gaëtan Borde, Benjamin Lebourgeois, Claire Vandermeersh, Alexandre Veaux e Mengjing Yang**. Todos formados com louvor pela escola Supinfocom - RUBIKA, em Valenciennes (França). Gaëtan, Benjamin e Claire atualmente trabalham em Paris, Alexandre em Toronto e Mengjing em Shangai.

The Crabe-Phare team is composed of **Gaëtan Borde, Benjamin Lebourgeois, Claire Vandermeersh, Alexandre Veaux and Mengjing Yang**. They graduated with honors from Supinfocom - RUBIKA in Valenciennes (France). Gaëtan, Benjamin and Claire now work in Paris, Alexandre in Toronto and Mengjing in Shangai.



**Ged Sia**  
**Running Lights**  
 Lituânia | Lithuania

Esta é uma história sobre o milagre eterno de vida e morte. A infeliz morte de uma lebre selvagem se transforma numa experiência inesquecível para as crianças que encontram seu corpo e a enterram numa caixa de areia. Agora sepultada, a vida da lebre desaparece e dezenas de criaturas mágicas que viviam dentro dela abandonam este corpo em busca de um novo lar. A vida da lebre termina por se fundir com a natureza, renascendo nas plantas e animais ao seu redor. Este conto de fadas nos encoraja a pensar sobre o que é a morte.

This is a story about the eternal miracle of life and death. The unfortunate death of a wild hare turns into a remarkable experience for children who find his body and bury it in a sand box. Now buried, the hare's life fades away and dozens of magical creatures that lived inside him leave his body in search of a new home. The hare's life ends by merging with nature but it is reborn in the plants and animals around it. This fairy-tale encourages us to think about what death is.

**Bio**

**Gediminas Šiaulys (Ged Sia)** é diretor de animação, artista visual e fundador do estúdio PetPunk. As principais áreas de interesse do artista são: animação, artesanato tátil e experimentações nestes mesmos campos. Sua obra é original, visual e esteticamente desafiadora, mas ainda assim sutil. Os trabalhos de Gediminas foram exibidas nas principais revistas de arte e design do mundo, tornando seu criador sinônimo do "Novo Design do Leste Europeu". Em 2009, a revista canadense *Boards* incluiu o PetPunk em seu Top 6 New Wave of Designers, enquanto em 2010, a principal revista de design do Reino Unido, *Computer Arts*, apresentou o PetPunk em seu New Wave of Animation.

**Gediminas Šiaulys (Ged Sia)** is an animation director, visual artist and a founder of the studio PetPunk. The artist's primary areas of interest lie in animation, tactile crafts and various experiments within these fields. His work is original and visually and aesthetically challenging, yet subtle. Gediminas' works have been featured in the world's leading art & design magazines and he has become a synonym for "New Eastern European Design". In 2009 the Canadian *Boards* magazine included PetPunk in its Top 6 New Wave of Designers, while in 2010 the UK's leading design magazine *Computer Arts* featured PetPunk in its The New Wave of Animation.



**Hornet Studio: Natalie Labarre**  
**Me too “Daniela”**  
**Estados Unidos | United States**

Este filme foi um dos quatro PSAs (Anúncios de Interesse Público) lançados pelo movimento #MeToo, criado por Tarana Burke em 2006, em apoio aos sobreviventes da violência sexual. Com a mensagem “Nós te ouvimos. Nós te vemos. Nós acreditamos em você”, os PSAs pretendem reunir sobreviventes e apoiadores na luta para acabar com a violência sexual; através dos testemunhos de Terry Crews, Emily Waters, Daniela Contreras e de uma sobrevivente anônima. Narrada por sobreviventes, a obra de Hornet conta a dolorosa e corajosa história de Daniela Contreras, relato re-construído através da animação que ilustra uma emocionante jornada pelo caminho entre a dor e à cura, até o derradeiro encontrar de um propósito.

**Bio**

**Hornet Studio:** Nosso trabalho é dirigido por uma lista cuidadosamente selecionada de diretores de todo o mundo; artistas que cultivam suas próprias vozes, mas entre si compartilham a paixão pelo bom e clássico storytelling. Acreditamos que o caminho para alcançar a verdadeira inovação é um trabalho que deixa sua marca começa com a compreensão da própria intenção de uma obra. Através das lentes dos diretores, criamos novos mundos, construídos a partir das nuances e pequenos detalhes que tornam única a história de cada um. Como não estamos limitados a qualquer forma de dar vida às ideias, podemos nos concentrar em produzir trabalhos que redefinem estruturas usuais da narrativa. Juntamente com nossa equipe, somos movidos por esta missão e convidamos você e sua história a se unirem a nós.

**Natalie Labarre,** animadora 2D da equipe Hornet, dirigiu este filme comovente e relevante em colaboração com o movimento “Me Too” e a agência Deutsch.

This film was one of four PSAs released by the #MeToo movement, created by Tarana Burke in 2006 to support survivors of sexual violence and end it. Through the message “We hear you. We see you. We believe you”, the PSAs aim to rally survivors and supporters together in the fight to end sexual violence through testimonies from Terry Crews, Emily Waters, Daniela Contreras and an anonymous survivor. Narrated by the actual survivors, the piece that Hornet created was Daniela Contreras’ painful and courageous story, brought to life through animation that illustrates the emotional journey from pain to healing to ultimately finding a purpose.

**Hornet Studio:** Our work is driven by a thoughtfully curated roster of award-winning directors from around the globe who have cultivated their own unique voices but share a passion for good, classic storytelling. We believe the way to achieve true innovation and work that leaves its mark starts with understanding the very intention of a piece. Through the lens of our directors, we create rich worlds built from the nuances and small details that make your story your very own. Because we are not limited to any one way of bringing your ideas to life, we can focus on producing work that redefines what we thought we knew about storytelling. Together with our crew we are driven day after day by this mission and invite you and your story to come join us.

**Natalie Labarre,** Hornet’s own 2D staff animator, directed this powerfully moving and relevant film in collaboration with the ‘Me Too’ movement and the Deutsch agency.





**Jeanette Nørgaard**  
**DIM**  
**Dinamarca | Denmark**

'DIM' é um videoclipe baseado nas filmagens do episódio piloto de FJER, uma bizarra websérie de fantasia que conta a história da emancipação de Crane, uma jovem mulher-pássaro, e de seu pai, regente e amante, Hawker.

'DIM' is a music video based on the footage from the pilot episode of FJER, a poetic and freaky urban fantasy web series about the young bird-woman Crane's emancipation from her father, ruler and lover Hawker.

**Créditos | Credits**  
**Sønc Production Company**



**Jeanette Nørgaard**  
**Hund i Himlen**  
**Dinamarca | Denmark**

O premiado curta-metragem 'Hund i Himlen' foi dirigido por Jeanette Nørgaard e baseado no livro de Hanne Kvist. O filme retrata a perda do melhor amigo da menina Lora, Dog, provocando uma luta entre arregimentação e individualismo. O curta foi exibido em festivais de todo o mundo e vários programas especiais 'itinerantes', além de ser usado em escolas primárias, juntamente com o livro original de Hanne Kvist. A segunda edição do livro é ilustrada com imagens do filme.

*Hund i Himlen* is an award-winning short film directed by Jeanette Nørgaard, based on the book by Hanne Kvist. The film portrays little girl Lora's loss of her best friend Dog, sparking a fight between regimentation and individualism. The film has been touring festivals all over the world and several special 'on the road' programs, and is used in primary schools, together with the original book by Hanne Kvist. The 2nd edition of the book is illustrated with artwork from the film.

**Créditos | Credits**  
**Sønc Production Company**

**Bio**

**Jeanette Nørgaard** nasceu em 1984 em Struer, Dinamarca. É diretora, escritora e formada em Animação de Personagens pelo The Animation Workshop em Viborg. Em 2010, co-fundou a Nørlum e, em 2015, a Sønc, produtora boutique que realiza animações para adultos.

Born 1984 in Struer, Denmark. **Jeanette Nørgaard** is a Danish director and writer, with a Bachelor of Arts in Character Animation from The Animation Workshop in Viborg in 2009. In 2010 she co-founded Nørlum and in 2015 she founded Sønc, a boutique production company making animations for grown-ups.





**Jennifer Zheng**  
**Tough**  
**Reino Unido | United Kingdom**

Algumas coisas só podem ser entendidas quando se atinge a maturidade. Uma nova luz é lançada sobre os equívocos culturais da infância, quando uma mãe chinesa e sua filha britânica conversam como adultas pela primeira vez.

Some things can only be understood when you reach maturity. New light is shed on childhood cultural misunderstandings when a Chinese mother and her British-born daughter talk as adults for the first time.

**Bio**

**Jennifer Zheng** era uma criança chinesa confusa que cresceu na Irlanda do Norte. Agora, é animadora indicada pelo BAFTA e reside em Londres.

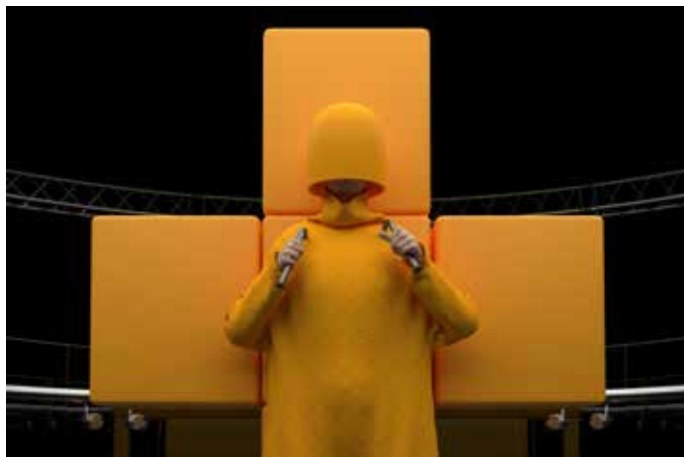
**Jennifer Zheng** was a confused Chinese kid who grew up in Northern Ireland. Now she is a BAFTA nominated animator based in London.



**John Butler**  
**Timewindow**  
**Reino Unido | United Kingdom**

O condutor-autônomo colide com a auto-condução. Um trabalhador autônomo é atropelado por um carro automatizado que, portanto, não cumpre sua função. A ausência de uma *timewindow* (janela temporal) 'automagicamente' invoca o julgamento do mercado, na forma do 'Hexágono Carmin'. Uma ordem não cumprida cria uma dívida, que deve ser reembolsada no 'Schuldturm', um portal para o submundo onde a dívida será paga.

The self-driven collides with the self-driving. A gig worker is hit by a passenger-less, self-driving car, and thus fails to deliver. Missing a timewindow automatically invokes the judgement of the market, in the shape of the 'Crimson Hexagon'. An unfulfilled order creates an obligation, which must be repaid in the Schuldturm", a portal to the underworld, where this debt will be repaid.



**John Butler**  
**Xerox's paradox**  
Reino Unido | United Kingdom

Moda Interrogativa para a era das Super Atribuições Inteligentes. 'Xerox's Paradox' é o efeito inverso da tecnologia. Com medo de um futuro sem papel, uma pesquisa da Xerox Parc levou, entre outras coisas, à GUI (Interface Gráfica do Utilizador) que, por sua vez, resultou no aumento substancial da produção de material impresso.

Interrogative Fashion for the age of Intelligent Supertasking. 'Xerox's Paradox' is technology's inverse effect. Fearful of a paperless future, the research at Xerox Parc led to, among other things, the GUI (Graphic User Interface), which in turn led to a massive increase in the production of printed matter.

#### Bio

**John Butler** nasceu em Dublin, em 1959. Estudou Desenho & Pintura e Imagens Eletrônicas na Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Dundee. Vive e trabalha como artista 3D em Glasgow.

**John Butler:** Born in Dublin in 1959. Studied Drawing & Painting and Electronic Imaging at the Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Dundee. Lives and works in Glasgow as a 3D artist.



**Jonathan Monaghan**  
**Rainbow Narcosis**  
Estados Unidos | United States

'Rainbow Narcosis' segue um cordeiro sem cabeça através de uma série de ambientes sobrenaturais. Com um visual que alterna entre o fotorrealismo e os videogames, a obra destaca a crescente desconexão entre o que é real e o que é mediado. Do Palais Garnier a um sótão modernista repleto de arte; o assunto faz referência a riqueza e o poder, enquanto mantém uma ambiguidade inquietante.

'Rainbow Narcosis' follows a headless lamb through a series of otherworldly environments. With a visual style that shifts between photo-realism and video games, the work highlights the increasing disconnect between what is real and what is mediated. From the Palais Garnier to an art-filled modernist loft, the subject matter references wealth and power, while maintaining an unsettling ambiguity.

#### Bio

O artista **Jonathan Monaghan** trabalha com uma variedade de mídias, incluindo gravura, escultura e animação computadorizada; na produção de objetos e narrativas sobrenaturais. Com base em fontes abrangentes, como ícones da história da arte e ficção científica; suas elaboradas e fantásticas obras revelam ansiedades subconscientes associadas à tecnologia e ao consumismo.

**Jonathan Monaghan** is an artist working across a range of media, including prints, sculpture and computer animated video, to produce otherworldly objects and narratives. Drawing on wide-ranging sources, such as historical artworks and science fiction, his highly-crafted and fantastical works uncover subconscious anxieties associated with technology and consumerism.



**Juan Pablo Machado**  
**Rapunzel**  
França | France

A torre mais alta do mundo ultrapassa as nuvens. Um grupo de valentes cavaleiros sobe esta torre através dos longos cabelos brancos que pendem da torre colossal. A lenda diz que a princesa Rapunzel está presa nesse lugar. Para libertá-la, os cavaleiros terão que encontrá-la e matar o monstro que a mantém prisioneira.

The tallest tower in the world reaches beyond the clouds. A group of valiant knights climb the tower using the long strands of white hair which hang from the colossal tower. The legend says that princess Rapunzel is imprisoned inside. To free her, the knights will have to find her and kill the monster that is holding her prisoner.

#### Bio

**Juan Pablo Machado** n. 1989, Cali, Colômbia. Durante a infância, estudou no Lycée Français Paul Valéry e se formou em 2012 com diploma de bacharel em literatura. Quando Juan se transferiu para a França, a Emile Cohl School foi sua primeira escolha. No quarto ano do curso, optou pela ênfase em estudos de Curta-Metragem Animada. Como filme de conclusão de curso, Juan escolheu o tema de *Rapunzel*, conto de fadas dos irmãos Grimm.

**Juan Pablo Machado** b. 1989, Cali, Colombia. He studied throughout his childhood at the Lycée Français Paul Valéry and graduated from the school in 2012 with a Baccalauréat Diploma in Literature Studies. When Juan came to France, the Emile Cohl School was his first choice, right from the start. For his fourth year he chose the Animated Short Film option, because it matched his ambitions. For his graduation film Juan chose *Rapunzel*, one of the fairy tales written by the Grimm brothers.



**Kara Gut**  
**Wayshrines I, II & III (an avatar manifesto)**  
Estados Unidos | United States

'*Wayshrines I, II & III (An Avatar Manifesto)*' ultrapassa as estruturas de poder predominantemente masculinas que existem dentro da realidade *web-based*, apropriando-se e reinterpretando representações virtuais para criar novos significados. O trabalho questiona o código moral alternativo que se instaura quando frente ao imortal corpo feminino digital.

'*Wayshrines I, II & III (An Avatar Manifesto)*' overturns the male-dominated power structures that exist within web-based reality by appropriating and reinterpreting virtual representations to create new meaning. The work calls into question the alternative moral code that exists when faced by the immortal digital female body.

#### Bio

**Kara Gut** (n. 1989, Cleveland, Ohio) é artista multidisciplinar com foco na mídia digital de imagens. Formou-se mestra em Artes Visuais pela Cranbrook Academy of Art, em 2016 e recebeu os prêmios Cranbrook Art Museum Committee Acquisition Prize, Firestone Photography Award e Peter MacKendrick Endowment Fund for Visual Artists. Atualmente, Kara vive e trabalha em Columbus, Ohio.

**Kara Gut** (b. 1989, Cleveland, Ohio) is a multidisciplinary artist whose primary focus is image-based, digital media. She received an MFA from Cranbrook Academy of Art in 2016 and is the recipient of the Cranbrook Art Museum Committee Acquisition Prize, the Firestone Photography Award, and the Peter MacKendrick Endowment Fund for Visual Artists. Kara currently lives and works in Columbus, Ohio.



**Katarina Lundquist**  
**Forglemmegei**  
**Dinamarca | Denmark**

Nas profundezas da floresta norueguesa, um idoso leva uma vida tranquila e regrada. Alheio ao resto do mundo, passa os dias na companhia de um amigo de longa data, um ogro. Juntos compartilham a rotina diária, tomam chá e cuidam um do outro. Certo dia o ogro sugere que chegou a hora de deixar o conforto do lar. Não querendo enfrentar as consequências da realidade, o homem persiste em suas rotinas, mantendo a vida cotidiana. Certa manhã, o ogro parte. Tentando restaurar o equilíbrio de sua vida, o velho sai de casa a procura do ogro e acaba perdido em sua própria mente, enredado por seu medo. No momento mais sombrio, percebe que para encontrar a paz precisa aceitar o destino de seu amigo.

Créditos | Credits: Miyu Distribution

**Bio**

**Katarina “Katta” Lundquist** (n.1993 – Noruega) é diretora e artista de computação gráfica. Acaba de concluir sua graduação em Artes Gráficas de Computadorizadas no The Animation Workshop, em Viborg – Dinamarca. Tem profunda paixão pela narrativa, conceito e desenvolvimento visual em projetos 2D e 3D.

Deep in the Norwegian forest, there is an old man, living an orderly and quiet life. Closed off from the rest of the world, he spends his days together with his lifelong friend, a troll. Together they share an everyday routine, drinking tea and taking care of each other. One day the troll begins to hint that the time has come for him to leave the comfort of their home. Not wanting to face the consequences of reality, the man sticks to his routines, maintaining their daily life. One morning, the troll is gone. Trying to restore balance to his life, the old man leaves his home in search of the troll, only to find himself getting lost in his own mind, entangled in his fears. In his darkest moment, he realizes that in order to find peace, he needs to accept the fate of his friend.

**Katarina “Katta” Lundquist** (b.1993) is a director and CG-artist from Norway who has just finished a B.A. in Computer Graphic Arts at The Animation Workshop in Viborg, Denmark. She has a deep passion for story, concept and visual development in both 2D and 3D projects.



**Kim Laughton**  
**Parking**  
**China**

**Kim Laughton** é artista e designer multidisciplinar cujo trabalho é exibido principalmente online, através de plataformas de eventos e em casas noturnas. Seu trabalho foi exibido na UCCA Beijing, no Carnegie Museum of Art e no Portland Institute for Contemporary Art.

Kim Laughton is a multi-disciplinary artist and designer whose work is primarily showcased online, through event-based platforms and in nightclubs. His work has been shown at UCCA Beijing, the Carnegie Museum of Art, and the Portland Institute for Contemporary Art.



**Kim Strandli**  
**Monachopsis**  
**Dinamarca | Denmark**

Inspirado pelo *The Dictionary of Obscure Sorrows* (Dicionário de Sentimentos Obscuros) de John Koenig, este curta-metragem experimental narra uma vida que, passivamente presa em um loop depressivo, tenta se manter à tona. Sendo ela parte de um quebra-cabeça maior, sem peças de encaixe, onde todo dia se parece com o ontem, de novo e de novo. Através do estado de espírito, espaço e som, seguimos a tentativa desta vida que anseia por romper com o padrão de desesperança.

Inspired by John Koenig's *The Dictionary of Obscure Sorrows*, this experimental short film narrates a life passively stuck in a depressive loop, trying to stay afloat. Being part of a bigger puzzle, with no matching pieces around, and every day feels like yesterday, again and again. Through mood, space and sound, we follow this life's attempt to break from the hopeless pattern.

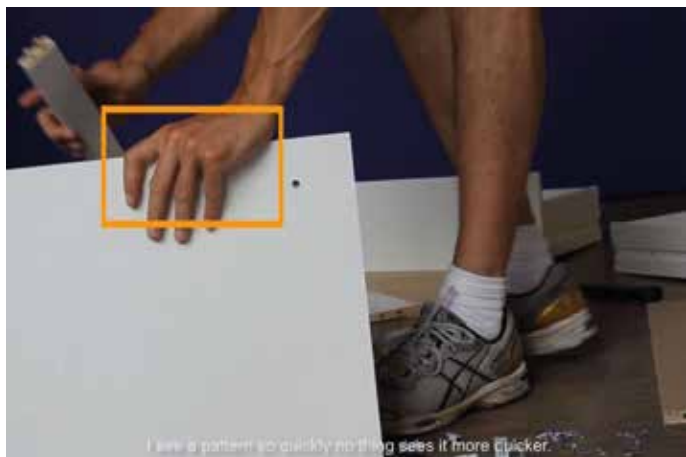
Créditos | Credits: Miyu Distribution

Bio

**Kim Strandli** formou-se recentemente pela The Animation Workshop. É Generalista em CG com sólida formação técnica, interessa-se por trabalhos artísticos realistas e estilizados. '*Monachopsis*' é seu primeiro mergulho na direção de um filme narrativo, planeja desenvolver e dirigir mais filmes e projetos no futuro.

Kim Strandli recently graduated from The Animation Workshop and is a CG Generalist with a strong technical background, interested in both realistic and stylized artwork. '*Monachopsis*' is his first dive into directing a story-driven film but he hopes to develop and direct more films and projects in the future.





**Laura Leppert**  
**Engine**  
 Alemanha | Germany

'Engine' imagina uma máquina, que usa algoritmos para reconhecimento de incêndios florestais, contando sua jornada; o caminho entre seu período de máxima eficiência até à chegada se sua obsolescência. Primeiro, a vemos analisando montanhosas imagens de satélite. Uma pensamento fixo atravessa seu caminho. Os incêndios continuam contaminando sua visão, não importa para onde ela vire seu olhar automático. Finalmente, tornada obsoleta e desligada de sua função, ela volta sua atenção para um humano, imaginando por que as ações deste parecem tão limitadas – o que o capacita?

'Engine' imagines the forming of a machine consciousness by means of a forest fire recognition algorithm, telling its journey from maximum efficiency to obsolescence. We first see it analyzing mountains of satellite images. A one-track mind cuts across its path. The fires keep contaminating its vision, no matter where it turns its automatic eye. Finally, made obsolescent and switched off, it turns its attention towards a human, wondering why his actions seem so limited – what powers him?

**Bio**

A alemã **Laura Leppert** atua em Munique, nascida em 1993, é artista e cineasta emergente. Trabalha com instalação, vídeo e objetos a fim de criar obras contemplativas e críticas. Partindo de uma visão de que o mundo está sempre em permanente construção, tenta desestabilizar interpretações dominantes. Cursa seu último ano de estudos na da Academy of Fine Arts de Munique. Desde a primavera de 2018, é Meisterschülerin (estudante de mestrado) sob orientação de Olaf Nicolai. Estudou na Linz University of Arts, Áustria, e na Muthesius Academy of Arts, onde se formou com distinção, 2016.

Laura Leppert, born 1993, is a Munich-based German emerging artist and filmmaker. Leppert works with installation, video and objects to create contemplative and critical works. Starting from a vision of the world as under permanent construction, she tries to destabilize dominant interpretations of social, economically relevant and natural objects. She is a final year student at the Academy of Fine Arts, Munich. Since spring 2018, she is Meisterschülerin (Master's student) under Olaf Nicolai. She also studied at the Linz University of Arts, Austria, and at Muthesius Academy of Arts, from where she graduated with a BFA (with Honours, 2016).



**Marco Wey**  
**Abismo**  
 Brasil | Brazil

Metaforicamente se referindo a expansão de consciência, 'Abismo' cria impacto pelo uso de cores fortes, elementos fractais, uma trilha repetitiva e cenas com um ritmo lento; levando gradualmente a uma viagem final. O título foi inspirado no conceito de "abismo", criado por Terence Mckenna, para descrever níveis mais profundos de consciência.

Metaphorically referring to mind expanding experiences, 'Abismo' creates an impact by the use of strong colors, fractal elements, a repetitive soundtrack and slow paced scenes gradually leading into a trippy ending. It's title was inspired by Terence Mckenna's concept of "abyss", used to describe deeper levels of consciousness.

**Bio**

**Marco Wey** é designer e cineasta.

Marco Wey designer and cinegraphist



**Marharita Tsikhanovich**  
**Sea**  
**Bielorussia | Belarus**

Narração melancólica e minimalista em forma de animação, fala sobre a transitoriedade do ser e a leviandade do tempo, sobre a ilusão de liberdade e a solidão de um pequeno homem no mar da vida.

Melancholic and minimalistic narration in the form of animation about the transience of being and the levity of the time, about the illusion of freedom and the loneliness of a little man in the sea of life.

**Bio**

**Marharita Tsikhanovich** é Artista de Minsk, Bielorrússia. Graduou-se em pintura pelo Minsk State Fine Art College, em 2009. Estudou na República Checa, University of West Bohemia e Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art, com especialização em animação e arte interativa.

**Marharita Tsikhanovich:** Artist from Minsk, Belarus. Graduated from MGHK im. A.K Glebov in 2009 (painting) and then studied in the Czech Republic (University of West Bohemia, Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art, specialization: animation and interactive art).



**Matthew Williamson**  
**All Good Memes go to Heaven**  
**Canadá | Canada**

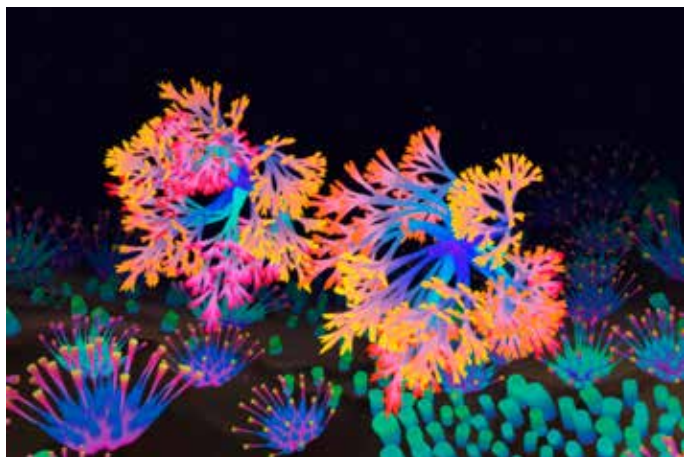
Este vídeo é vagamente baseado em histórias de expedições arqueológicas que ocorreram entre o final do século XIX e início do século XX. *'All Good Memes go to Heaven'* projeta essas descobertas para o futuro, para uma época em que uma geração redescobre os artefatos de nossa atual cultura digital.

This video is loosely based on stories of archaeological exploration in the late 19th and early 20th century. *AGMGTH* projects these discoveries into the future to a time when a generation rediscovers the artifacts of our current digital culture.

**Bio**

Descrito uma vez como “frustrantemente envolvido”, **Matthew Williamson** examina as lacunas entre a internet e a chamada “vida real”. Formado pela OCADU e Syracuse University, Matthew exibiu sua obra no Canadá e exterior.

Described once as “frustratingly engaging”, **Matthew Williamson** examines the gaps between the internet and so-called ‘real life’. A graduate of OCADU and Syracuse University, Matthew has shown his work internationally and across Canada.



**Max Cooper & Vincent Houzé**  
**Seed**  
**Reino Unido & França | United Kingdom & France**

A obra é uma exploração das peças que constroem a expressão viva. Ligando a expressão emocional básica da voz humana, que produz estruturas de acordes simples, à expressão originária de morfologias vivas.

This work is an exploration of the building blocks of living expression. Linking the basic emotional expression of the human voice delivering simple chord structures, to the early expression of living morphologies.

#### Bio

**Max Cooper** conquistou posição única como artista ao fundir música eletrônica, arte visual e ciência através de instalações, experiências sonoras audiovisuais e imersivas ao vivo. Sua gravadora, Mesh, é a personificação dessas paixões e lança músicas que fazem parte de colaborações nos campos da arte e ciências.

**Vincent Houzé** utiliza técnicas modernas da computação gráfica para criar arte interativa, performances e instalações multimídia de grande escala. Sua prática é centrada em simulações dinâmicas e sistemas nos quais regras simples dão origem a complexidade, riqueza e movimento realista em seu trabalho.

**Max Cooper** has carved out a unique position for himself as an artist, merging electronic music, visual art and science through installations, live audio-visual and immersive sound experiences. His label, Mesh, the embodiment of these passions, releases music which is part of wider collaborations in the arts and sciences.

**Vincent Houzé** uses modern computer graphics techniques to create interactive art, performances, and large-scale multimedia installations. His practice centers on dynamic simulations and systems in which simple rules give rise to complexity, richness, and realistic motion in his work.



**Maxim Zhestkov**  
**Layers**  
**Rússia | Russia**

'*Layers*' é uma videoarte digital, em 4K, que explora a justaposição do exterior e do interior. Monólitos geométricos – escuros e brutais – são dissecados por objetos 3D invisíveis, revelando assim as camadas coloridas e emocionalmente vibrantes que constituem o interior dessas estruturas. Nas interseções das formas, encontramos estruturas complexas que podem ser percebidas como representações 3D dentro de um universo 4D.

*Layers* is a 4K digital art film exploring the juxtaposition of the outside and inside. Computer-generated dark and brutal geometric monoliths are dissected by invisible 3D objects to reveal the layers of the colorful and emotionally vibrant inner structures. At the intersections of the shapes we encounter complex structures which could be perceived as 3D representations of objects within a 4D universe.

#### Bio

**Maxim Zhestkov** (n. 1985, Rússia) é artista e diretor de mídia cuja prática está centrada na influência da mídia digital dentro dos limites mutáveis da linguagem visual. Cresceu em uma pequena cidade no rio Volga, chamada Ulyanovsk. Desde a infância, Maxim é fascinado pela arte, física e por computadores; elementos que o levaram à universidade, onde estudou arquitetura e artes.

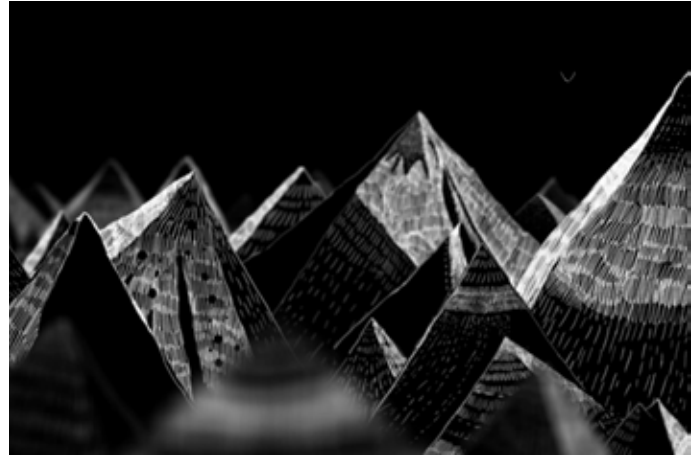
**Maxim Zhestkov** (b. 1985, Russia) is a media artist and director whose practice centers on the influence of digital media on the shifting boundaries of visual language. He grew up in a small town on the Volga river named Ulyanovsk. From childhood, Maxim has been fascinated by art, physics and computers which led him to university, where he studied architecture and fine art.



**Merlin Flügel**  
**ECHO**  
**Alemanha | Germany**

'ECHO' trata de relações complicadas, uma partida para novas paragens.

'ECHO' is about complicated relationships, and a departure to pastures new.



**Merlin Flügel**  
**How To Disappear**  
**Alemanha | Germany**

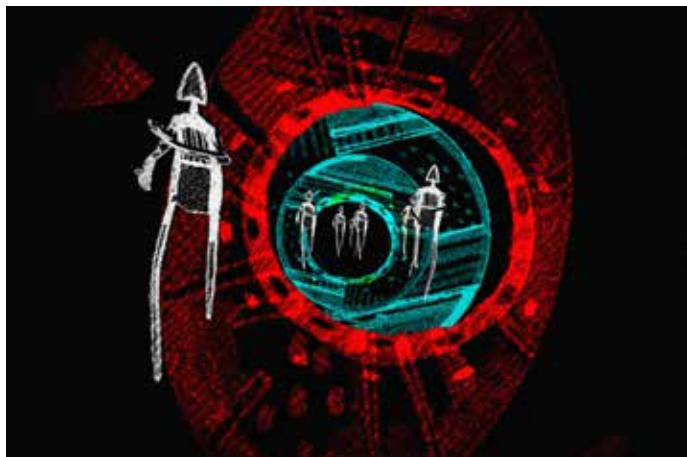
Um filme sobre a melancolia, fim e começo. Uma viagem hipnótica sem fim.

A film about melancholy, the end and the beginning. A hypnotic voyage without an end.

**Bio**

**Merlin Flügel**, nascido em Naila, é artista e atualmente reside em Berlim, Alemanha. Seu foco principal é Animação e Ilustração. Formou-se pela University of Art and Design Offenbach, Alemanha, em 2018.

**Merlin Flügel**, born in Naila, is an artist based in Berlin, Germany. His main focus is on Animation and Illustration. He graduated from the University of Art and Design Offenbach, Germany in 2018.



**Michele Del Prete, Stefano Delle Monache & Igor Imhoff**  
**Anafora**  
 Itália | Italy

'*Anafora*' é uma obra audiovisual inspirada em Daunia, uma tribo de origem balcânica que se estabeleceu em Apulia (sul da Itália), fundindo-se com a população itálica local entre os séculos XIII e IX aC.

Por meio da tecnologia contemporânea, da pintura rupestre eletronicamente gerada e da paisagem sonora primordial, '*Anafora*' fala de um mundo de viagens e migrações – um mundo entre as experiências da vida cotidiana (fogo, chuva, navegação) e os signos simbólicos insondáveis (danças, procissões, adoração de divindades e morte).

**Bio**

**Michele Del Prete:** Depois de se formar PhD em Filosofia pela Freie Universität Berlin, Michele estudou Música Eletrônica em Veneza com Alvise Vidolin e Composição em Graz com Beat Furrer. Realizou conferências e apresentações na Europa e Américas. Atualmente, investiga o entendimento do órgão (identidades sonoras, valores espaciais, práticas de performance) tanto como teórico quanto como compositor/intérprete. Reside em Veneza, Itália.

**Stefano Delle Monache** é formado em Direito pela Catholic University of Milan. Formou-se PhD em Ciência do Design pela IUAV University of Venice e em Música Eletrônica pelo Conservatory of Como. Foi Assistente de Pesquisa na Aalto University School of Science and Technology e University of Padua. Como designer de som, trabalhou para a Cité Nationale de l'Histoire de l'Immigration (Paris).

**Igor Imhoff** é professor de Animação Computacional na Academy of Fine Arts of Venice e na Ca' Foscari University of Venice. Suas obras foram exibidas na Bevilacqua La Masa Gallery e Galeria A+A (Veneza), Trienal de Milan, OCT Contemporary Art Terminal of Shanghai, Museu Belas Artes de São Paulo, dentre outros. Premiados no Go Short Film Festival 2010, Cosua-Pasinetti (2011) e Festival Cinetoro (2013).

*Anafora* is an audiovisual work inspired by the Daunia, a tribe of Balkan origin who settled in Apulia (Southern Italy), merging with local Italic population between the 13th and the 9th centuries B.C.

By means of contemporary technology, the electronically-generated rock painting and primordial soundscape, *Anafora* tells of a world of travels and migrations – a world between the experiences of everyday life (fire, rain, sailing) and that of unfathomable symbolic signs (dances, processions, the worshipping of deities, and death).

**Michele Del Prete:** After receiving his PhD in Philosophy from the Freie Universität Berlin Michele studied Electronic Music in Venice with Alvise Vidolin and Composition in Graz with Beat Furrer. Conferences and performances in Europe and the Americas. He is currently investigating the understanding of the organ (sound identities, spatial values, performance practices) both as a theoretician and as a composer/performer. He lives in Venice, Italy.

**Stefano Delle Monache** graduated in Law from the Catholic University of Milan. He received his PhD in Science of Design from the IUAV University of Venice and a diploma in Electronic Music from the Conservatory of Como. He has been Research Assistant at the Aalto University School of Science and Technology and at the University of Padua. As a sound designer he has worked for the Cité Nationale de l'Histoire de l'Immigration (Paris).

**Igor Imhoff** teaches Computer Animation at the Academy of Fine Arts of Venice and at the Ca' Foscari University of Venice. His works have been shown at the Bevilacqua La Masa Gallery and A+A Gallery (Venice), Triennale of Milan, OCT Contemporary Art Terminal of Shanghai, Museu Belas Artes of São Paulo, in Hong Kong, Bologna, and elsewhere. Awards from Go Short Film Festival 2010, Cosua-Pasinetti (2011), Cinetoro Festival (2013).





**Min Liu**  
**Bloody Dairy**  
**Taiwan**

'*Bloody Dairy*' é um projeto de animação diário criado pela animadora Min Liu. Uma animação, um dia. Sua inspiração vem de tudo / do momento / da fantasia / do gato que ela encontra.

'*Bloody Dairy*' is a daily animation project created by animator Min Liu. One animation, one day. Her inspiration comes from everything/moment/fantasy/cat she encounters.



**Min Liu**  
**Wide Awake**  
**Taiwan**

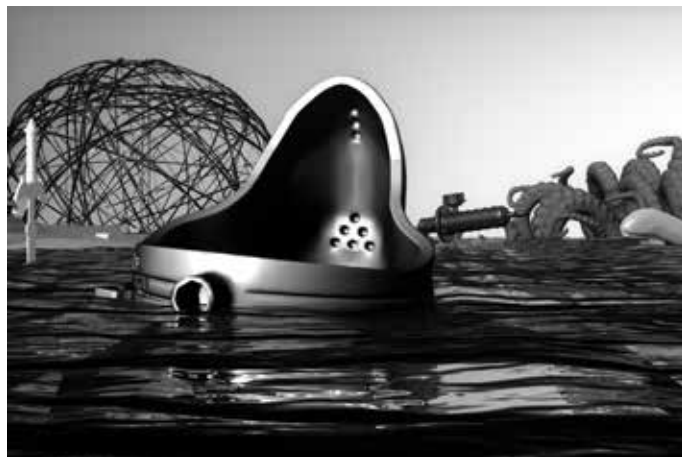
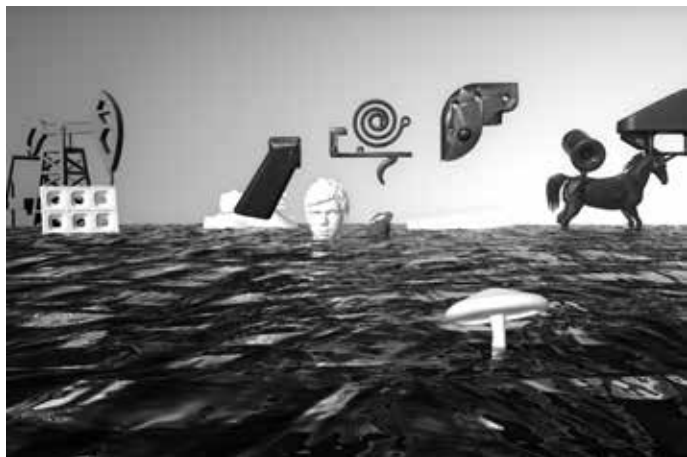
Uma jornada de vida. Acordamos, estamos todos em busca e procurando algo, até que isto nos leve.

A journey of life. We wake up, we are all chasing and looking for something till it takes us.

#### Bio

A taiwanesa **Min Liu** é artista de animação. Graduiu-se bacharel em 2010 pela National Taiwan University, Taipei e mestra em Arte Computacional, especialista em animação 2D e motion graphics pela School of Visual Arts, NYC, EUA, em 2013. Desde então, trabalha com animações desenhadas à mão. Seu estilo é único e demonstra um certo senso de humor negro. Brinca com o espaço negativo junto a uma paleta de cores fortes, criando assim um visual especial e impressionante.

Min Liu is a Taiwanese animation artist, who earned her BA in 2010 from the National Taiwan University in Taipei and her MFA in Computer Art , specializing in 2D animation and motion graphics, from the School of Visual Arts, NYC, USA in 2013. She has been working on hand-drawn cell animation since then. Her style is unique and demonstrates a dark sense of humor. She plays increasingly with negative space and a strong color palette to create a special and impressive visual.



**Morehshin Allahyari & Daniel Rourke**  
**The 3D Additivist Manifesto**  
**Estados Unidos & Reino Unido**  
**United States & United Kingdom**

Em março de 2015, Allahyari & Rourke lançaram o *'The 3D Additivist Manifesto'*, um chamado que propunha levar a impressora 3D, e outras tecnologias criativas, aos seus limites absolutos; criando assim algo da ordem do especulativo, do provocativo e do estranho. *The 3D Additivist Cookbook* é feito de respostas a esse chamado, um extenso catálogo de formas digitais, ações materiais, metodologias e impressões pós-humanistas. #Additivism é uma palavra cunhada a partir de "aditivo" e "ativismo". É um movimento que critica as novas tecnologias "radicais" em fablabs, workshops e salas de aula; em escala social, ecológica e global. *The 3D Additivist Cookbook* questiona se é possível mudar o mundo sem também mudar a nós mesmos e as implicações de se posicionar politicamente.

**Bio**

**Morehshin Allahyari** é artista, ativista e educadora, nascida no Irã. Mudou-se para os Estados Unidos em 2007. Seu trabalho lida com as contradições políticas, sociais e culturais que enfrentamos todos os dias. Pesquisando as deusas das trevas, figuras femininas monstruosas e gênios (djinn) originadas no Oriente Médio, Allahyari constrói uma narrativa através de ritos de magia e narrativa poético-especulativa, re-apropriação de mitologias tradicionais, colagens, meshing, escaneamento e arquivamento.

**Daniel Rourke** é escritor/artista baseado em Londres. Em seu trabalho, Daniel cria *frameworks* colaborativos e conjuntos de ferramentas teóricas para explorar as intersecções da materialidade digital, das artes e do pós-humanismo.

In March 2015 Allahyari & Rourke released *The 3D Additivist Manifesto*, a call to push the 3D printer and other creative technologies to their absolute limits and beyond into the realm of the speculative, the provocative and the weird. *The 3D Additivist Cookbook* is composed of responses to that call, an extensive catalog of digital forms, material actions, and post-humanist methodologies and impressions. #Additivism is a portmanteau word created from 'additive' and 'activism'. It is a movement concerned with critiquing 'radical' new technologies in fablabs, workshops, and classrooms; at the social, ecological, and global scale. The 3D Additivist Cookbook questions whether it is possible to change the world without also changing ourselves, and what the implications are of taking a position.

**Morehshin Allahyari** is an artist, activist, and educator. She was born and raised in Iran and moved to the United States in 2007. Her work deals with the political, social, and cultural contradictions we face every day. Researching dark goddesses, monstrous, and djinn female figures of Middle-Eastern origin, Allahyari devises a narrative through practices of magic and poetic-speculative storytelling, re-appropriation of traditional mythologies, collaging, meshing, scanning, and archiving.

**Daniel Rourke** is a writer/artist based in London. In his work Daniel creates collaborative frameworks and theoretical toolsets for exploring the intersection of digital materiality, the arts, and posthumanism.



**Nathan Jurevicius**  
**Junction**  
**Lituânia, Canadá & Austrália**  
**Lithuania, Canada & Australia**

Uma jovem, membro de uma família de 'Faces Mutáveis', viaja a uma montanha para mudar a direção do vento.

A young girl from a family of Face Changers takes a journey to a mountain to change the direction of the wind.

**Bio**

**Nathan Jurevicius** é artista australiano, designer de brinquedos, diretor de cinema e escritor, baseado no Canadá. Sua diversificada obra foi exibida em inúmeras publicações, galerias e campanhas em todo o mundo. Atualmente, é diretor de criação da Dark Slope, estúdio especializado em RA / RV de localização.

**Nathan Jurevicius** is a Canada-based Australian artist, toy designer, film director and writer. His diverse work has appeared in numerous publications, galleries and campaigns around the world. He is currently the Creative Director at Dark Slope, a studio specializing in location based AR/VR.



**Nienke Deutz**  
**Bloeistraat 11**  
**Holanda | Netherlands**

Melhores amigas inseparáveis passam as últimas férias de verão de suas infâncias divertindo-se pela casa. Conforme o verão avança, seus corpos começam a se transformar e uma dose de constrangimento avança sobre sobre a amizade. A puberdade parece determinada a romper o vínculo que existe entre elas.

Inseparable best friends spend the last summer holiday of their childhood amusing themselves around the house. As summer progresses their bodies start to morph and shift and an awkwardness descends on their friendship. Puberty seems determined to interrupt their bond.

Credits | Créditos: Miyu Distribution

**Bio**

**Nienke Deutz** é uma diretora e artista holandesa que vive e trabalha em Rotterdam, Holanda. Em 2010, graduou-se em Belas Artes pela Academy of Fine Arts de Maastricht, quando se transferiu para Ghent, na Bélgica; se formou mestre em Animação pela KASK. Seu filme de conclusão de curso, '1,2,3, piano!' foi premiado com o Wildcard do Flanders Audiovisual Fund. Sua obra foi exibida em festivais e museus de toda a Europa.

**Nienke Deutz** is a Dutch director and artist currently living and working in Rotterdam, the Netherlands. In 2010 she finished her studies for a Bachelor in the Fine Arts degree at the Academy of Fine Arts in Maastricht, before moving to Ghent, Belgium and graduating with a Master's in Film Animation from KASK. Her graduation film *1,2,3, piano!* was awarded a Wildcard from the Flanders Audiovisual fund and her work has been shown in festivals and museums around Europe.



**Nikita Diakur & Redbear Easterman**  
**Ugly**  
**Alemanha | Germany**

Um gato feio se esforça para coexistir num mundo fragmentado e quebrado. Acaba encontrando seu 'irmão de alma' em um chefe místico. Inspirado na história da internet 'Ugly the Cat'.

An ugly cat struggles to coexist in a fragmented and broken world, eventually finding a soulmate in a mystical chief. Inspired by the internet story 'Ugly the Cat'.

**Bio**

**Nikita Diakur** é cineasta. Nasceu na Rússia e mora na Alemanha. Estudou Animação no Royal College of Art, em Londres, onde produziu *Fly on the Window*, exibido em festivais internacionais de cinema, como Zagreb, Annecy e Edimburgo. Atualmente, Diakur faz curtas-metragens baseados em histórias da internet e animados através de simulação computadorizada.

**Nikita Diakur** is a Russian-born film maker based Germany. He studied Animation at the Royal College of Art in London, where he produced *Fly on the Window* that went on to be shown at international film festivals such as Zagreb, Annecy and Edinburgh. Diakur is now making short films influenced by internet stories and animated via the computer simulation.



**Peter Burr**  
**Autumn**  
**Estados Unidos | United States**

Aqui, entre os pixels – uma pausa impregnada e vacilante no 'tum-tum-tum' do coração de alguém.

Here, between the pixels – a pregnant, faltering pause in the lub-dub of one's own heart.

**Bio**

**Peter Burr** n.1980. Artista do Brooklyn, Nova York. É mestre em Animação Computadorizada e tem grande talento para criar imagens e ambientes que pairam sobre a fronteira entre o abstrato e o figurativo. Recentemente, Burr dedicou-se a explorar o conceito de um labirinto em infinita mutação. Sua prática muitas vezes envolve ferramentas da indústria dos games na forma de obras cinematográficas imersivas.

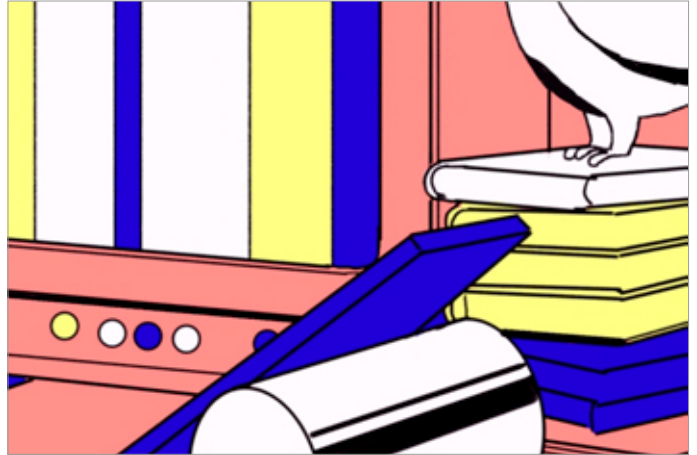
**Peter Burr** b. 1980. An artist from Brooklyn, New York. He has a M.A. in Computer Animation and a gift for creating images and environments that hover on the boundary between the abstract and the figurative. Recently, Burr has devoted himself to exploring the concept of an endlessly mutating labyrinth. His practice often engages with tools from the video game industry in the form of immersive cinematic artworks.



**Raman Djafari**  
**FJAAK: Snow**  
**Alemanha | Germany**

Videoclipe da música *Snow*, do grupo berlinense de techno: FJAAK. O vídeo conta a história de um personagem que segue seu chamado interior. Encontra uma companheira, que o leva numa jornada espiritual de parceria, amor, dor, destruição, crescimento e renascimento. Durante a jornada, experimentamos uma narrativa fragmentada, moldada por cenários surrealistas e transformações antropomórficas.

The music video for the song *Snow* by the Berlin-based techno group FJAAK tells the story of a character following an inner calling. He meets his companion, and she takes him on a spiritual journey of partnership, love, pain, destruction, growth and rebirth. During the journey we experience a fragmented narrative shaped by surreal sceneries and anthropomorphic transformations.



**Raman Djafari**  
**Vacationer: Magnetism**  
**Alemanha | Germany**

Videoclipe da música *Magnetism*, da banda pop psicodélica: Vacationer. Este vídeo é uma coleção de narrativas curtas e visualmente interligadas, nas quais seguimos uma gama diversificada de personagens e suas histórias. Contos que exploram a doce sensação de se apaixonar e os sentimentos mágicos surreais que a acompanham, à medida que os casais se engajam em atos de amor – ora cautelosos, ora apaixonados – expressando sua adoração mútua de maneiras diferentes.

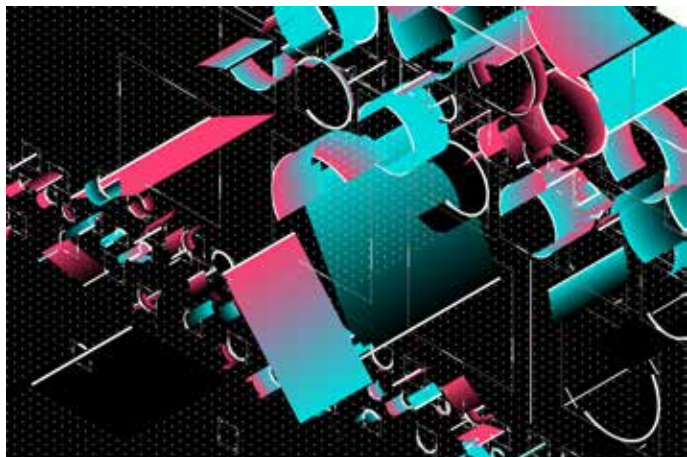
The music video for the song *Magnetism* by the psychedelic pop band Vacationer is a collection of short, visually intertwined narratives in which we follow a diverse range of characters and their stories. These tales explore the sweet sensation of falling in love and the surreal magical feelings that come with it, as couples engage in both cautious and passionate acts of love, expressing their mutual adoration in different ways.

#### Bio

**Raman Djafari** é animador, ilustrador e artista conceitual baseado em Hamburgo, Alemanha. Estudou Ilustração na Hamburg University of Applied Sciences (HAW) e atualmente trabalha como cineasta, ilustrador freelancer e professor.

Raman Djafari is an animator, illustrator and concept artist based in Hamburg, Germany. He studied Illustration at the Hamburg University of Applied Sciences (HAW) and is currently working as a filmmaker, freelance illustrator and teacher.





**Raven Kwok & Mike Gao**  
**Zero One**  
**Estados Unidos | United States**

'Zero One' é um projeto audiovisual colaborativo entre o artista visual e programador Raven Kwok e o produtor/musicista Mike Gao. Consiste em múltiplos sistemas generativos interligados, cada um dos quais com características próprias, mas coletivamente conectados pelo conceito central de um autômato celular elementar em evolução. Toda a parte visual é programada e gerada usando *Processing*, com pequenas edições em *Premiere* durante seu processo de composição.

'Zero One' is a collaborative audiovisual project between visual artist and programmer Raven Kwok and producer / music technologist Mike Gao. It consists of multiple interlinked generative systems, each of which has its customized features but collectively share the core concept of an evolving elementary cellular automaton. The entire visual part is programmed and generated using *Processing*, with minor edits in *Premiere* during composition.

**Bio**

**Raven Kwok** (também conhecido como Guo, Ruiwen) é artista visual, animador e programador. Seus interesses artísticos e de pesquisa focam principalmente na exploração da estética visual generativa criada com algoritmos de computador e processos de software.

**Mike Gao** é produtor e tecnólogo musical de Los Angeles. Seu estilo é futurista e inovador, sempre tentando levar as convenções do Hip Hop, a cena beat e a bass music na busca de sua próxima estética, enquanto brinca ironicamente com expressões idiomáticas e convenções.

**Raven Kwok** (also known as Guo, Ruiwen) is a visual artist, animator and programmer. His artistic and research interests mainly focus on exploring generative visual aesthetics created with computer algorithms and software processes.

**Mike Gao** is a producer and music technologist from Los Angeles. His style is futuristic and forward thinking, always attempting to push the conventions of Hip Hop, the beat scene and bass music to find the next aesthetic while ironically playing with existing idioms and conventions.



**Romane Granger & Billie Bodega**  
**Ocean Blues teaser #2**  
**França | France**

Teaser de animação em argila feito para a cantora Billie Bodega.

Clay animation teaser made for singer Billie Bodega.



**Romane Granger**  
**Utsukushiki Tennen**  
**França | France**

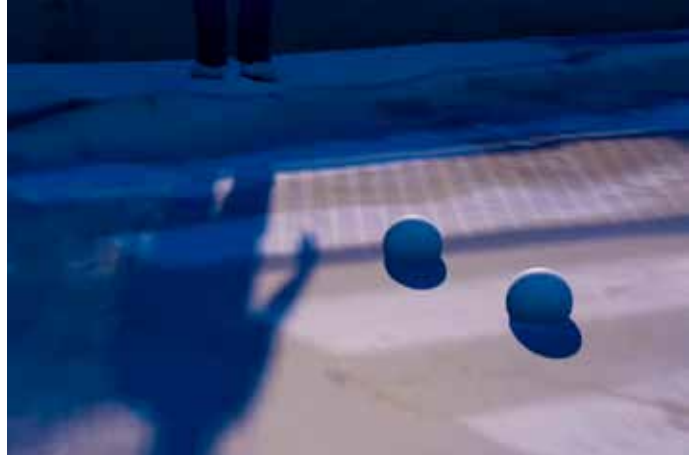
Um vulcão está triste por destruir a natureza ao seu redor.

A volcano is sad to destroy the surrounding nature.

Bio

**Romane Granger** é animador e ilustrador. Trabalha em Paris.

**Romane Granger** is an animator and illustrator working in Paris.



**Ryoya Usuha**  
**Open a Manhole Cover while Walking**  
**Japão | Japan**

Folheie fotos nostálgicas de casas de infância, parques e playgrounds abandonados – reproduções cuidadosas das paisagens da nossa memória criadas a partir de dados de objetos 3D. Nesta mistura perfeita entre o que é real e o que é modificado, Ryoya Usuha brinca com o modo como os aspectos técnicos do som, gráficos, e outros conjuntos de dados adquiridos, podem tropeçar e falhar quando confrontados com a sobrecarga sensorial do nosso passado.

Flip through nostalgic photos of childhood homes, parks and abandoned playgrounds – the careful reproductions of our memory's landscapes using 3D object data. In this seamless blend between what is real and what is converted, Ryoya Usuha plays with how the technicalities of sound, graphics and other acquired data sets can all stumble and fail when enhancing the sensory overload of our pasts.

Bio

**Ryoya Usuha** é artista de animação/videogame/vídeo experimental em 3D. Estudou na Graduate School of Film and New Media de Tóquio. Seu trabalho foi exibido no International Film Festival Rotterdam (2018), New Chitose Airport International Animation Festival (2017), GLAS Animation Festival (2017), Vancouver International Film Festival (2014), entre outros.

**Ryoya Usuha** is an artist working on 3D CG animation/video game/experimental video. He studied at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Art. His work has been screened at the International Film Festival Rotterdam (2018), New Chitose Airport International Animation Festival (2017), GLAS Animation Festival (2017), Vancouver International Film Festival (2014) and more.



**Saad Moosajee, Danae Gosset & Art Camp**  
**Mitski: A Pearl**  
**Estados Unidos | United States**

Criado com uma mistura de CGI e animação tradicional feita à mão, *'Mitski: A Pearl'* oferece uma visualização interpretativa dos sentimentos intensos que ocorrem nos últimos estágios de um relacionamento. Este videoclipe foi inicialmente modelado, colorido, iluminado e animado por vários tipos de software de animação 3D. Após a digitalização, todos os 1.480 quadros do vídeo foram impressos individualmente; as imagens foram então repintadas e desenhadas usando técnicas tradicionais de animação. Os quadros recém-ilustrados foram novamente digitalizados, passaram por correções de cor e sequenciamento para, só então, chegar na versão final do filme.

**Bio**

**Saad Moosajee** é diretor, designer e animador de Nova York. Trabalha na interseção entre o design e a animação. Tem especial interesse pelo potencial de imagens em movimento, tecnologia e design para contar novas histórias e criar experiências visuais valiosas.

**Danae Gosset** é designer e animadora de Paris. Atualmente, vive e trabalha em Nova York. Seu trabalho foi reconhecido por organizações como The Art Directors Club, D&AD, Graphis Annual e The Type Directors Club.

**Art Camp:** Somos um estúdio criativo dedicado a criar experiências relevantes em forma de vídeo, animação, fotografia e design. Nosso objetivo é tocar corações, sentir profundamente, ver de maneira diferente, ouvir de forma nova. Desde 2016 e sempre.

Created using a blend of CGI and traditional hand-drawn animation, *'Mitski: A Pearl'* offers an interpretive visualization of the heightened feelings one goes through in the late stages of a relationship. This music video was initially modeled, colored, lit, and animated digitally using several types of 3D animation software. After the digital version was finalized, all 1,480 frames of the video were then individually printed using ink jet printers. The images were then overpainted and drawn on using traditional animation techniques. Finally, the newly illustrated frames were scanned back into the computer, color corrected and sequenced into the final film.

**Saad Moosajee** is a New York City-based director, designer and animator working at the intersection of design and animation. He is interested in the potential of moving images, technology and design to tell new stories and create rich visual experiences.

**Danae Gosset** is a designer and animator from Paris who currently lives and works in New York City. Her work has been recognized by organizations such as The Art Directors Club, D&AD, Graphis Annual, and The Type Directors Club.

**Art Camp:** We are a creative studio devoted to crafting rich experiences in the form of video, animation, photography and design. Our goal is to reach hearts, feel deeper, see differently, hear in new ways. Since 2016 and always.



**Sam Twidale & Marija Avramovic**  
**After Party**  
 Sérvia & França | Serbia & France

'After Party' é uma animação sobre duas meninas, Ada e Milica. Elas se percebem em um espaço estranho, local onde acontece uma festa de adultos. A cada nova simulação, suas personalidades evoluem de formas imprevisíveis: entre a Infância e a Adolescência, o Refinamento e a Selvageria. Nosso trabalho digital consiste em criar ambientes artificiais na forma de animação, usando um software personalizado onde os personagens de AI (Inteligência Artificial) interagem entre si e com o mundo virtual que os cerca. Essas obras geralmente são inspiradas em histórias ou mitos encontrados em diferentes culturas.

'After Party' is an animation about two young girls, Ada and Milica. They find themselves in a strange space where an adult party is happening. With every new simulation their personalities evolve in unpredictable ways: between Childhood and Adolescence, Refined and Savage. Our digital work consists of creating artificial environments in the form of real-time animation using our own custom software, where AI characters interact with each other as well as with the virtual world that surrounds them. These pieces are usually inspired by stories or myths found in different cultures.

**Bio**

A artista visual **Marija Avramovic** e o artista/programador de novas mídias **Sam Twidale** começaram a trabalhar juntos em 2017. Apesar de terem diferentes formações artísticas, as principais preocupações de seus trabalhos espelham-se mutuamente. Ideias de narrativa e caracterização de filmes e videogames estão presentes na obra de ambos os artistas, interessam-se especialmente pela capacidade dessas mídias em concentrar emoções humanas complexas em uma experiência concisa, cuja "leveza" inerente pode ser mais perturbadora do que os estudos mais aprofundados.

Visual artist **Marija Avramovic** and new media artist/programmer **Sam Twidale** started working together in 2017. Despite coming from different artistic backgrounds, the main concerns of their work mirror each other. Ideas of storytelling and characterization from film and video games are present within the work of both artists, especially the ability of these medias to concentrate complex human emotions into a concise experience, the inherent "lightness" of which can be more affecting than in more in-depth studies of the same.

'After Party' recebeu apoio cultural do Institut Français du Brésil e Consulado Geral da França em São Paulo.  
 'After Party' was supported by the Institut Français du Brésil and the Consulate General of France, Sao Paulo.



**Samuel Fouracre**  
**D.^^.\$.^.** (Dance.Music.Sex.Romance)  
 Reino Unido | United Kingdom

'D. ^^ . \$ . ^ . (Dance.Music.Sex.Romance)' é um projeto continuado de vídeo multicanal e em constante expansão que explora o ambiente digital, tanto como interface quanto como reconstrução e divulgação de experiências íntimas que indiretamente influenciam a autoimagem e as implicações deste ego-ísmo nos relacionamentos românticos e eróticos.

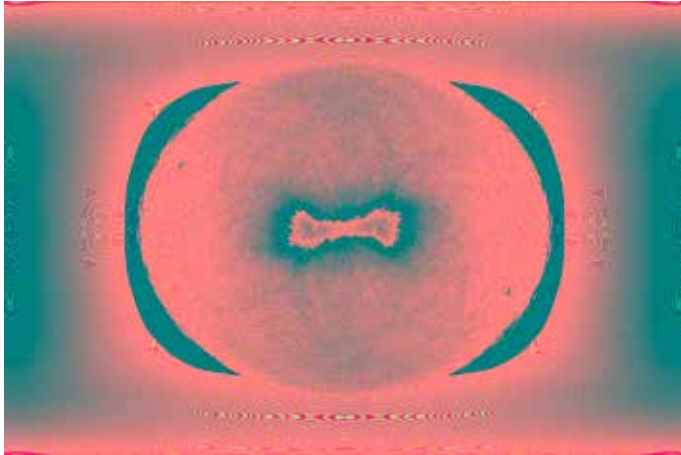
'D. ^^ . \$ . ^ . (Dance.Music.Sex.Romance)' is an ongoing and continually expanding multi-channel video project exploring how the digital environment, both as an interface and through reconstructing and publicizing our intimate experiences, indirectly influences our self-image and the implications this ego-theism has on romantic and erotic relationships.

**Bio**

**Samuel Fouracre** n. 1977, UK. Graduou-se mestre em Artes Visuais pelo Royal College of Art, Londres, em 2009. Vive e trabalha em Londres. Seu trabalho em vídeo combina gravação de estúdio com ambientes de CG para questionar a autonomia do *self*, as construções (às vezes ilusórias) e convicções da autoimagem. Exibições recentes e mostras coletivas incluem D. ^^ . \$ . ^ . La Bande Vidéo, (Québec, CA); Ibrida Film Festival, (Forlì, IT); Jerwood Staging Series, Jerwood Space, (Londres, UK); Moscow International Experimental Film Festival (Moscou, RU) e Internationales Kurzfilm Festival (Hamburgo, AL).

**Samuel Fouracre** b. 1977, UK. Completed his MFA at the Royal College of Art, London, in 2009. He lives and works in London. His video work combines live studio shooting with CG environments to question the autonomy of self and the construction and (sometimes delusory) conviction of self-image. Recent screenings and group shows include: D. ^^ . \$ . ^ . La Bande Vidéo, (Québec, CA); Ibrida Film Festival, (Forlì, IT); Jerwood Staging Series, Jerwood Space, (London, UK); Moscow International Experimental Film Festival (Moscow, RU) and Internationales Kurzfilm Festival (Hamburg, DE).





**Sebastian Gatz**  
**Aurora**  
 Dinamarca | Denmak

'Aurora' é uma animação baseada em autômatos celulares experimentais, relacionada à simulação de funções de onda e combinada a métodos digitais de *glitching*. O padrão gerado cria um foco visual na animação, enquanto simultaneamente exibe slides individuais de uma paleta de cores "tipo-carpete". A animação tem um ciclo de vida, desde o nascimento dos padrões até sua existência e exploração, depois a morte e destruição; apenas o ruído final. A obra está em constante mudança, com transições de um quadro para outro. Em nível meta, é uma sonda digital, um símbolo para o caminho da vida, até recomeçar do quadro zero.

'Aurora' is an animation based on experimental cellular automata, related to the simulation of wave functions, combined with digital glitching methods. The generated pattern creates a visual pull into the animation while simultaneously showing individual slides of traditional carpet-like color patterns. The animation has a life-cycle, from the birth of the patterns to existence and exploration, and then death and destruction and just noise at the end. The work is in constant change, with transitions from one frame to the other. On a meta level it is a digital probe, a symbol, for the path through life, until it starts again from frame zero.

#### Bio

**Sebastian Gatz** é arquiteto, artista e mecânico de automóveis. Trabalha e leciona no cruzamento da arte e ciência – atualmente em sua 'Alma Mater', The Royal Danish Academy of Fine Arts da Dinamarca no Centro de Tecnologia da Informação e Arquitetura. Seu trabalho explora a relação entre arte, arquitetura, tecnologia/ robótica e ficção. Já trabalhou, lecionou e expôs na Alemanha, Portugal, Estados Unidos, Itália e Dinamarca.

**Sebastian Gatz** is an architect, artist and trained car mechanic, working and teaching at the intersection of art and science – currently at his Alma Mater, The Royal Danish Academy of Fine Arts at the Centre for Information Technology and Architecture. His work explores the relationship of art, architecture, technology/ robotics and fiction. He has worked, taught and exhibited in Germany, Portugal, the United States, Italy and Denmark.



**Silvia De Gennaro**  
**Travel Notebooks: Marseille, France**  
 Itália | Italy

Contemporânea e vintage, dinâmica e nostálgica; Marselha é uma cidade que se estende ao mar, vislumbrando a distância azul. A protagonista é a luz que aparece e desaparece entre as nuvens, entrelaçada ao vento e à arquitetura da cidade, num espetáculo único de cor. 'Travel Notebooks: Marseille, France' faz parte de um projeto de arte, em andamento, sobre viagens a cidades, intitulado *Travel Notebooks*.

Contemporary and vintage at the same time, dynamic and nostalgic, Marseilles is a city that reaches out to the sea, looking far into the blue distance. The protagonist is the light that appears and disappears between the clouds, intertwined with the wind and with the architecture of the city, in a unique show of color. 'Travel Notebooks: Marseille, France' is part of an ongoing art project on journeys to cities, entitled *Travel Notebooks*.

#### Bio

**Silvia De Gennaro** vive e trabalha em Roma, Itália. Há quinze anos trabalha com arte digital, videoarte e animação. Seus trabalhos foram exibidos em várias exposições de videoarte e festivais de cinema em todo o mundo. Atualmente, divide seu tempo entre vídeos de temas socio-políticos e a série *Travel Notebooks*: um projeto sobre a cidade e a percepção do viajante.

**Silvia De Gennaro** lives and works in Rome, Italy. For fifteen years she has been working with digital art, video art and animation. Her works have been shown in several video art exhibitions and film festivals around the world. Currently she divides her time between making social and politically-themed video and *Travel Notebooks*, a project about the city and the perception of the traveler.





**Simon Boucly, Mélanie Lopez, Marie Ciesielski,  
Alice Jaunet, Chan Stéphanie Peang & Béatrice Viguier**  
**The Stained Club**  
**França | France**

Finn tem manchas na pele. Certo dia, conhece um grupo de crianças legais com diferentes manchas no corpo. Um dia, ele entende que essas manchas não são apenas belas.

Finn has stains on his skin. One day, he meets a group of cool kids with different stains on their bodies. One day, he understands that these stains aren't just pretty.

**Bio**

**Mélanie Lopez, Simon Boucly, Marie Ciesielski, Alice Jaunet, Chan Stéphanie Peang e Béatrice Viguier** graduaram-se pela Supinfocom Rubika School (Valenciennes, França) com mestrado em Direção Digital. Em 2018, co-dirigiram o curta-metragem *The Stained Club*.

Mélanie Lopez, Simon Boucly, Marie Ciesielski, Alice Jaunet, Chan Stéphanie Peang and Béatrice Viguier graduated from Supinfocom Rubika School (Valenciennes, France) with Master's degrees in Digital Direction. In 2018, they co-directed the short film *The Stained Club*.



**Simon Christoph Krenn**  
**Parasitic Endeavours**  
**Áustria | Austria**

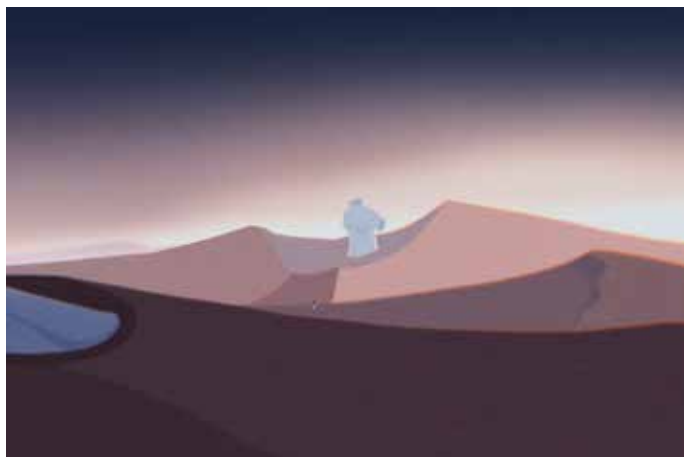
Transformações e mutações do corpo humano simuladas por computador.

Computer-simulated transformations and mutations of the human body.

**Bio**

**Simon Christoph Krenn** nasceu em Feldkirch, na Áustria. Seu trabalho centra-se na intersecção entre vídeo experimental, som e mídia híbrida. Algumas de suas exposições/projeções mais recentes incluem: ArtFutura Festival 2018 (23 cidades no mundo), New Zealand International Film Festival 2018 (Auckland, NZL), London International Animation Festival 2018 (Londres, UK), 14th Athens Digital Arts Festival (Atenas, GRC), Crossing Europe Filmfestival Linz 2018 (Linz, AUT), Sydney Film Festival 2018 (Sydney, AUS), Ars Electronica Festival 2016 (Linz, AUT) e FIAV 2018 - Festival International d'Art Vidéo de Casablanca (Casablanca, MAR).

Simon Christoph Krenn was born in Feldkirch, Austria. His work focuses on the intersection between experimental video, sound and hybrid media. Some of his most recent exhibitions/screenings include the ArtFutura Festival 2018 (23 cities worldwide), New Zealand International Film Festival 2018 (Auckland, NZL), London International Animation Festival 2018 (London, UK), 14th Athens Digital Arts Festival (Athens, GRC), Crossing Europe Filmfestival Linz 2018 (Linz, AUT), Sydney Film Festival 2018 (Sydney, AUS), Ars Electronica Festival 2016 (Linz, AUT) and the FIAV 2018 - Festival International d'Art Vidéo de Casablanca (Casablanca, MAR).



**Sofia Pashaei**  
**Desert**  
**Dinamarca | Denmark**

Um poema visual sobre uma mulher que chega ao fundo do poço. A miséria a enterra viva. Ela é deste mundo, ainda que decididamente não seja. Escondendo-se em suas antigas lutas, ela brinca com a ideia de se reerguer novamente. O mundo a atrai, ajudando-a a procurar por algo que ela já foi. Apenas em sua rendição, ela encontrará a resposta.

A visual poem about a woman hitting rock bottom. Hardship buries her alive. She is of this world, yet decidedly not. Hiding in her old struggles, she toys with the idea of rising again. The world lures her out, helping her to look for what has once been. Only in her surrender, does she find her answer.

Créditos | Credits: Miyu Distribution

#### Bio

**Sofia Pashaei**, n. 1989. É cineasta e animadora em Estocolmo, Suécia. Recentemente, graduou-se no The Animation Workshop, com especialização em Animação de Personagens. *Desert* é seu primeiro filme. Deseja dirigir mais filmes com foco em colaborações interdisciplinares, enquanto desenvolve sua compreensão sobre narrativa poética.

**Sofia Pashaei**, b. 1989. A filmmaker and animator from Stockholm, Sweden. She recently graduated from The Animation Workshop with a major in Character Animation. *Desert* is her first film, and she now hopes to direct more films with a focus on interdisciplinary collaborations while increasing her understanding of poetic storytelling.



**Studio ANF: Andreas Nicolas Fischer**  
**Schwarm 2k18 01**  
**Alemanha | Germany**

'*Schwarm*' é uma série de imagens criadas com software generativo personalizado. Um enxame de partículas se move sobre uma superfície deixando rastros coloridos. Com o tempo, isso resulta em uma composição abstrata, que se desenvolve de forma imprevisível. O software analisa uma sequência de imagens usando os valores das cores originais, que então se propagam como um pincel espalhando tinta. Os caminhos tomados pelas linhas individuais são influenciados pela aleatoriedade determinista, o que torna cada imagem única. Após um período predefinido, uma nova composição de cores se torna a fonte e todos os valores que definem a forma e a direção são renovados.

'*Schwarm*' is a series of images created with a custom-made generative software. A swarm of particles moves over a surface leaving behind colorful traces. Over time, this results in an abstract composition, which develops unpredictably. The software analyzes a sequence of images using their original color values, which it then propagates like a brush spreading paint. The paths taken by the individual lines are influenced by deterministic randomness, which makes each image unique. After a predefined period, a new color composition becomes the source and all values defining shape and direction are renewed.

#### Bio

**Andreas Nicolas Fischer** se formou no curso ministrado por Sauter e Ängeslevä na Berlin University of the Arts. Seu trabalho foi exibido em: HEK, Basel; Kiasma Helsinki, Eyebeam, Nova York; Today's Art Museum, Beijing; LEAP, Berlin; DAM, Berlin; Film Museum, Viena; Rua Red Art Centre, Dublin; e SECCA (South Eastern Center for Contemporary Art) nos EUA. Apresentou-se com a Orquestra Sinfônica Winston Salem no Glow Festival Eindhoven, além de contribuir com imagens para a turnê Flying Lotus 2016.

**Andreas Nicolas Fischer** graduated from the course taught by Sauter and Ängeslevä at the Berlin University of the Arts. His work has been shown at HEK Basel, Kiasma Helsinki, Eyebeam New York, Today's Art Museum Beijing, LEAP Berlin, DAM Berlin, Film Museum Vienna, Rua Red Art Center Dublin and the SECCA (South Eastern Center for Contemporary Art) in the US. He has performed with the Winston Salem Symphony Orchestra at Glow Festival Eindhoven as well as contributing visuals for the Flying Lotus 2016 tour.



**Studio Giant Ant**  
**The Game That Never Was**  
Canadá | Canada

Tivemos o grande prazer de trabalhar com um estúdio de games sem nome (e maravilhoso) no design do novo lançamento. O game nunca foi lançado, mas [a maior parte do] o trailer sobrevive! Apenas em nosso site.

We had the great pleasure of working with an un-named (and wonderful) game studio on the design for a new release. The game was never released, but [most of] the trailer we made lives on! But only on our website.

**Bio**

**Giant Ant** é um estúdio criativo em Vancouver, especializado em animação e motion graphics. Escrevemos, dirigimos e produzimos histórias para uma lista cuidadosamente selecionada de clientes que querem mudar a maneira como vemos o mundo.

**Giant Ant** is a creative studio in Vancouver that specializes in animation and motion graphics. We write, direct and produce stories for a carefully-chosen list of clients who want to change the way we see the world.



**Studio Nerdo**  
**Relationshipes**  
Itália | Italy

Séries instantâneas e intimistas sobre o tópico mais conhecido do mundo: os relacionamentos. Nove episódios curtos que resultaram de experiências pessoais (ou não), combinando a liberdade de expressão e experimentação de cada membro da equipe. Dois personagens são o fio que conecta todas as formas de um relacionamento, criando histórias irônicas onde o final feliz nem sempre é garantido.

An in-house, instant series about the best-known topic in the world: relationships. Nine short episodes that are the result of personal (or not) experiences, that combine freedom of expression and experimentation from each member of our team. Two characters are the common thread that connects every shape of a relationship, creating ironic stories where a happy ending is not always to be taken for granted.

**Bio**

**Nerdo** é um estúdio criativo na Itália, especializado em identidade, direção e animação. Com mais de uma década de experiência, resolvemos demandas complexas com soluções premiadas. Criamos, dirigimos e produzimos histórias maravilhosas, ajudando nossos clientes a construir identidades visuais fortes e altamente diferenciadas e divulgar conteúdo significativo. O Nerdo tem longa experiência em negócios, com clientes como: Cartoon Network, RAI, Sky, Mediaset, Nickelodeon, VIACOM e todas as principais emissoras internacionais.

**Nerdo** is a creative studio in Italy that specializes in identity, direction and animation. With more than a decade of experience, we tackle complex demands with award-winning solutions. We write, direct and produce wonderfully crafted stories, helping clients to build strong and highly distinctive visual identities and to promote with remarkable and engaging content. Nerdo has long business experience, among the main clients we can mention Cartoon Network, RAI, Sky, Mediaset, Nickelodeon, VIACOM and all the main international broadcasters.



**Studio Ural Cinema: Anastasia Melikhova**  
**The First Thunder**  
**Rússia | Russia**

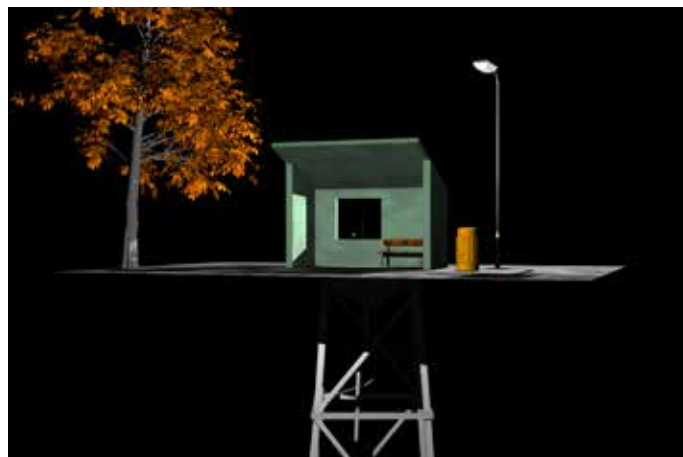
Fantasia musical sobre a chegada da primavera. O personagem descobre como sair de seu próprio mundo e entra num mundo cheio de beleza e aventuras.

Musical fantasy about the coming of spring. The character discovers a way out of his own world and enters a world full of beauty and adventures.

**Bio**

**Anastasia Melikhova** nasceu em Pyt-Yakh. Em 2016, formou-se pela Ural State Academy of Architecture and Arts. Durante o curso, trabalhou como artista e animadora de vários filmes.

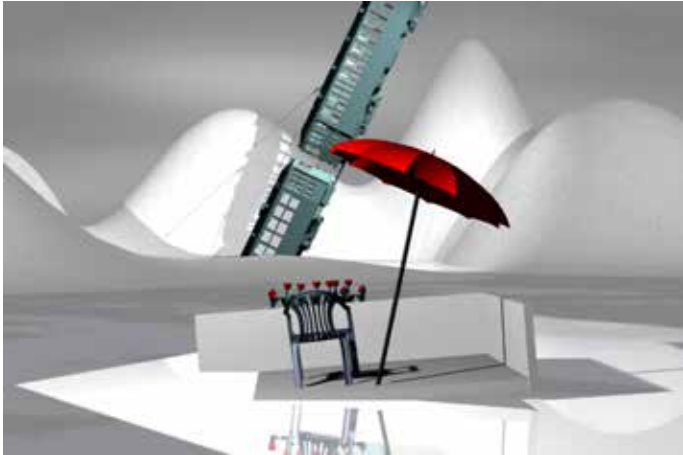
Anastasia Melikhova was born in Pyt-Yakh. In 2016 she graduated from the Ural State Academy of Architecture and Arts. While studying she worked as an artist and animator on various films.



**Susanne Wiegner**  
**Abysm**  
**Alemanha | Germany**

O filme é um game visual com perspectivas mutáveis e pontos de vista surpreendentes, que constroem um cenário absurdamente fantástico onde às leis da física não estão em vigor. As diferentes cenas são repetidamente colocadas como construções digitais e resolvidas no espaço. O espectador é constantemente traído e aprisionado no ciclo permanente deste desastre.

The film is a visual game with changing perspectives and surprising points of view, that builds an absurd and fantastic scenario which does not obey physical laws. The different scenes are repeatedly shown as digital constructions and resolved in space. The viewer is constantly deceived and trapped in a permanent loop of disaster.



**Susanne Wiegner**  
**Melting fields**  
 Alemanha | Germany

Um único movimento de câmera explora um cenário de desastre que não pode ser definido no tempo ou espaço. O apartamento de frente para a rua e as peças destruídas/deslocadas nesta paisagem hostil seriam apenas uma ilusão? O título *'Melting Fields'* refere-se tanto ao derretimento do gelo, quanto ao início da perda de memória e da orientação espaço-temporal que são desencadeadas por certos processos no cérebro humano. Como o ambiente que conhecemos muda quando é apenas fragmentariamente percebido e lembrado? Como, em um mundo mental fragmentado, esse sentimento de absoluta solidão e desespero pode ser visualizado?

A single camera movement explores a disaster scenario that cannot be defined in time or space. Are the apartment facing the street and the pieces destroyed or dislocated in this unwelcoming landscape just an illusion? The title *Melting Fields* refers to melting ice, as well as the beginnings of memory loss and spatial and temporal orientation triggered by certain processes in the human brain. How does the environment we know change when it is only fragmentarily perceived and recalled? How can this feeling of utter loneliness and despair in a fragmented mental world be visualized?



**Susanne Wiegner**  
**Sunrise**  
 Alemanha | Germany

*'Sunrise'* nos mostra paisagens da alma – imagens interiores que transmitem, em sua vastidão, uma sensação de solidão e ameaça. Algumas das cenas remetem ao romantismo alemão, como as pinturas de Caspar David Friedrich, onde a ambiguidade é reforçada com efeitos cinematográficos. A beleza do nascer do sol marca o começo e o fim de um cenário de desastre.

*'Sunrise'* shows us soul landscapes – inner images that convey in their vastness a sense of loneliness and threat. Some of the scenes are reminiscent of German romanticism, such as the paintings of Caspar David Friedrich, where the ambiguity is enhanced with cinematic effects. The beauty of the sunrise marks the beginning and the end of a disaster scenario.

**Bio**

**Susanne Wiegner** estudou arquitetura na Academy of Fine Arts de Munique e no Pratt Institute em Nova York como bolsista do DAAD. Trabalha como artista 3D em Munique, Alemanha. Há vários anos, cria animações 3D, abordando literatura e espaço virtual.

**Susanne Wiegner** studied architecture at the Academy of Fine Arts in Munich and at the Pratt Institute in New York City as a DAAD scholar. She works as a 3D-artist in Munich, Germany. For several years she has been creating 3D computer animations dealing with literature and with virtual space.





**Swim Club: Fredrik Lund-Hansen**  
**Time Flies**  
 Suécia | Sweden

Este filme é uma crítica ao conformismo e brinca com os papéis de gênero. Tempo e espaço são dobrados para criar uma obra de arte em movimento, simbolizando que somos todos humanos. Somos todos de carne e osso e a cor da pele ou a sexualidade/gênero são irrelevantes. Somos todos um e o mesmo.

This film is a criticism of conformity and plays with gender roles. Time and space are bent to create a moving work of art, symbolizing that we are all humans. We are all flesh and blood and the color of our skin or sexuality/gender is irrelevant. We are all one and the same.

**Bio**

**Fredrik Lund-Hansen:** Nascido e criado na Suécia, já morou em Nova York. É fascinado pelo cinema desde criança. Fredrik começou filmando suas paixões – skate e cultura de rua; agora, o cinema se tornou compromisso em tempo integral.

**Fredrik Lund-Hansen:** Born and raised in Sweden and lived in New York for a time. Fredrik's commitment to making films began as a young kid. He started by filming what he felt passionate about – skateboarding and street culture, and now film has become a full-time commitment.



**Tzu-Hsin (Cindy) Yang**  
**Noon**  
 Taiwan

Os vendedores de rua estão prontos para os negócios, os estudantes almoçam na escola e os passageiros se espremem em meio ao trânsito lotado e veloz. Todo mundo está ocupado, exceto uma pessoa...

Street vendors are ready for business, students are eating lunch at school, and commuters are trying to squeeze onto the crowded rapid transit. Everyone is busy, except for one person...

**Bio**

**Tzu-Hsin Yang** é também conhecida como Cindy Yang. Formou-se em Animação de Arte na Taipei National University e atualmente estuda Animação de Personagens no California Institute of the Arts. Seus filmes estudantis *Noon* e *AND THEN* foram exibidos pelo Taipei Film Festival e em vários outros festivais internacionais. Gosta de viajar e gravar suas experiências de vida através de desenhos e filmes.

**Tzu-Hsin Yang** is also known as Cindy Yang. She graduated in Art Animation from Taipei National University and is currently studying Character Animation at the California Institute of the Arts. Her student films *Noon* and *AND THEN* were selected by the Taipei Film Festival and several other international festivals. She loves to travel and record her life experiences through drawings and films.



**Veneta Androva**  
**Oasis**  
**Bulgária | Bulgaria**

*Oasis* era um cassino na cidade de Jericó. Foi o primeiro grande investimento privado nos territórios palestinos, bem como o primeiro grande projeto de desenvolvimento transfronteiriço, envolvendo Israel, a Autoridade Palestina e a Jordânia. Pretendia ser um local fértil para investimentos e jogos e facilitar a comunicação e a paz, antes de ser dominado por corrupção. Fechou as portas em 2000, dois anos após sua inauguração. *'Oasis'* é agora um game imersivo gerado por computador, um sistema com suas próprias regras, onde o espectador é o jogador.

*Oasis* was a casino in Jericho city. It was the first largest private investment in the Palestinian territories, as well as the first major cross-border development project, involving Israel, the Palestinian Authority and Jordan. It was meant to be both a fertile spot for investment and gaming and to facilitate communication and peace, before it was taken over by corruption and conflicts. It closed its doors in 2000, 2 years after it opened. *Oasis* is now an immersive computer generated game, a system with its own rules, where the viewer is the player.

**Bio**

**Veneta Androva** n. 1985, Sofia. Artista búlgara baseada em Berlim. Após concluir o bacharelado em História da Arte e Filosofia na Humboldt University, se formou na Weißensee Academy of Art, em Berlim, com mestrado em Belas Artes. Tem experiência na produção de documentários experimentais e seus trabalhos recentes combinam diversas mídias e fontes como: arquivos, material documental e a pintura, todos relacionados por meio de animação e ambientes simulados.

**Veneta Androva** b. 1985, Sofia. She is a Bulgarian artist based in Berlin who, after completing a B.A. in History of Art and Philosophy at Humboldt University, went on to graduate from the Weißensee Academy of Art, Berlin with an M.A. in Fine Art. She has a background in experimental documentary film making and in her recent work she combines diverse medias and sources such as archive and documentary material with painting, all related through animation and simulated environments.



**Zorobabel**  
**Luna park**  
**Bélgica | Belgium**

Filme de animação produzido durante um workshop de 5 dias e feito inteiramente com fio elétrico!

An animated film produced during a 5-day workshop and made entirely with electric wire!

**Bio**

Criado em 1994, **Zorobabel** produz curtas-metragens animados. Zorobabel também organiza oficinas de animação para crianças e jovens.

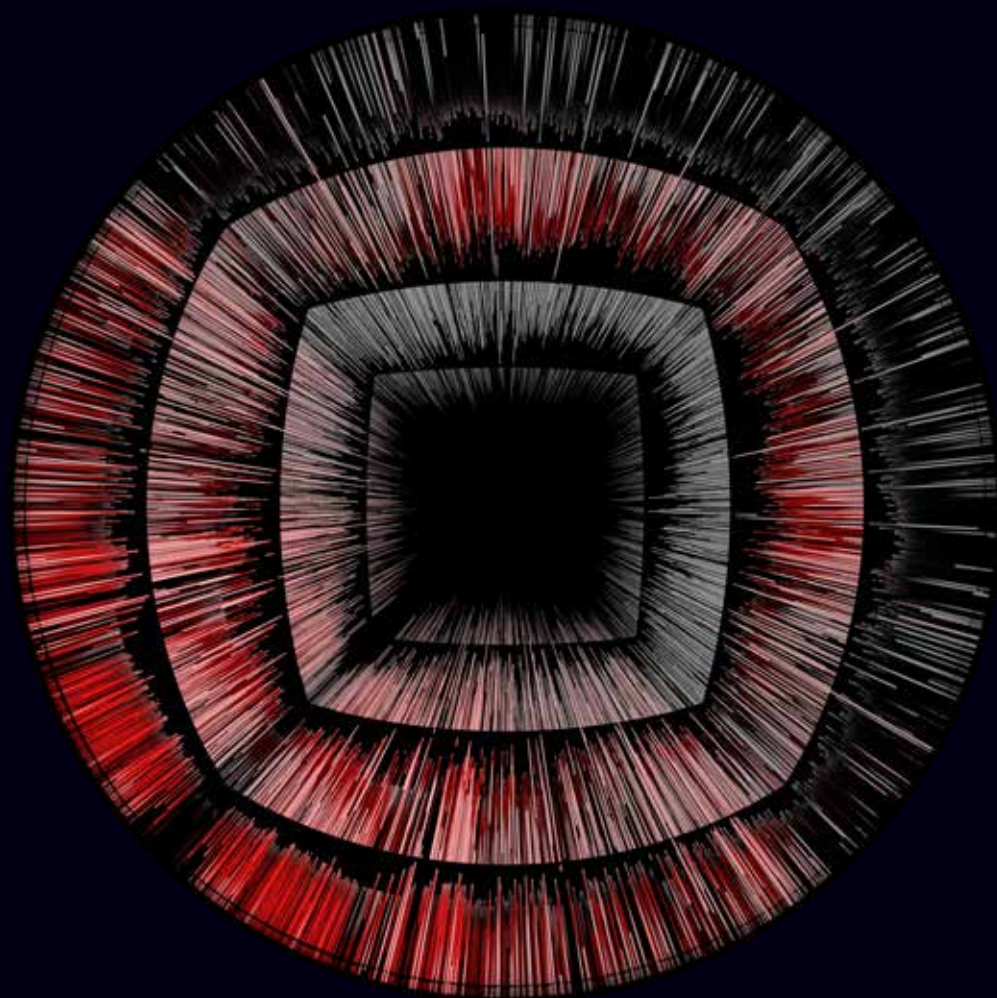
Created in 1994, **Zorobabel** produces animated short films. Zorobabel also organizes animation workshops for children and young people.





**FILE 2019  
CINEMA CIRCULAR  
CIRCULAR CINEMA**





*'Immersive'* brinca com a Op Art e com o minimalismo para produzir ilusões e perspectivas ilimitadas. Com delays e ecos, as projeções movem-se em uma progressão de padrões abstratos rítmicos. A obra desafia o espectador a pôr de lado seu ponto-de-vista usual, questiona as percepções da realidade cotidiana e a relação deste com ambiente ao seu redor. O espectador experimenta uma nova compreensão do tempo, na sensação de estar totalmente imerso pelos movimentos ascendentes e imagens estroboscópicas.

#### Bio

Fundado por Antoine Briot e Jeremy Oury, Collectif ARCAAN combina as habilidades destes artistas, que lidam com áudio e vídeo, para assim produzir mapeamentos digitais e instalações únicas. O coletivo explora formas multimídias para criar partições sinestésicas e minimalistas com narrações muitas vezes inesperadas (mapeamento arquitetônico, telas LED, instalações imersivas, projeções full dome, etc.). Recebeu diversos prêmios na Europa, incluindo o Jury Prize no FIMG 2015 e o Public Prize no ICIA 2018.

*'Immersive'* plays with Op Art and minimalism to produce illusions and unlimited perspectives. With delays and echoes, the projections move in a rhythmic progression of abstract patterns. The work challenges the viewer to set aside their customary point-of-view and question their perceptions of daily reality and relationship with the environment. The viewer experiences a new understanding of time and has the sensation of being fully immersed through the ascending movements and the use of stroboscopic images.

Founded by Antoine Briot and Jeremy Oury, Collectif ARCAAN combines their audio and visual skills to produce unique mapping or digital installations. They explore multimedia forms to create synaesthetic and minimalist partitions with unexpected narrations in various ways (architectural mapping, LED screens, immersive installations, full dome projections, etc.). They have won several art prizes in Europe, including the Jury Prize at FIMG 2015 and the Public Prize at ICIA 2018.

Brandon Morse  
In This Convex Hull  
Estados Unidos | United States



Um casco convexo é o menor conjunto matemático convexo que contém o maior conjunto de pontos. Em suma, representa um limite que serve para definir uma população. Em *'In This Convex Hull'*, o espectador depara-se com estímulos visuais que englobam todo o campo de visão; a obra evolui de forma a deslocar-se da abstração arejada e dirigir-se à constrição claustrofóbica, conforme a abstração geométrica dá lugar a formas biológicas agrupadas, o ritmo de movimento aumenta – a sensação do espaço percebido pelos espectadores transforma-se de uma abertura atmosférica ao confinamento. Gerado inteiramente em código C++, *'In This Convex Hull'* procura usar a efemeridade do código e dos pixels para esculpir a fisicalidade fenomenológica; através da transformação da escala, do som, do espaço e tempo.

#### Créditos

*'In This Convex Hull'* foi originalmente comissionado pelo Arlington Cultural Affairs (Arlington, VA, EUA) para inaugurar uma série de obras feitas especialmente para a exposição do Planetário David M. Brown, em Arlington, VA.

#### Bio

**Brandon Morse** é um artista de Washington, DC. Trabalha com sistemas generativos a fim de examinar fenômenos físicos como entropia e aparecimento; atento ao fato de que seu funcionamento pode ser ao mesmo tempo poético e metafórico. Através de códigos e da criação de softwares personalizados, o artista cria simulações de sistemas aparentemente complexos, resultando em vídeos e videoinstalações que estabelecem paralelos entre o funcionamento desses sistemas e como nós, individual e coletivamente, navegamos no mundo que nos rodeia. Sua obra foi exibida em museus, galerias e espaços de arte em toda a América do Norte, Ásia e Europa.

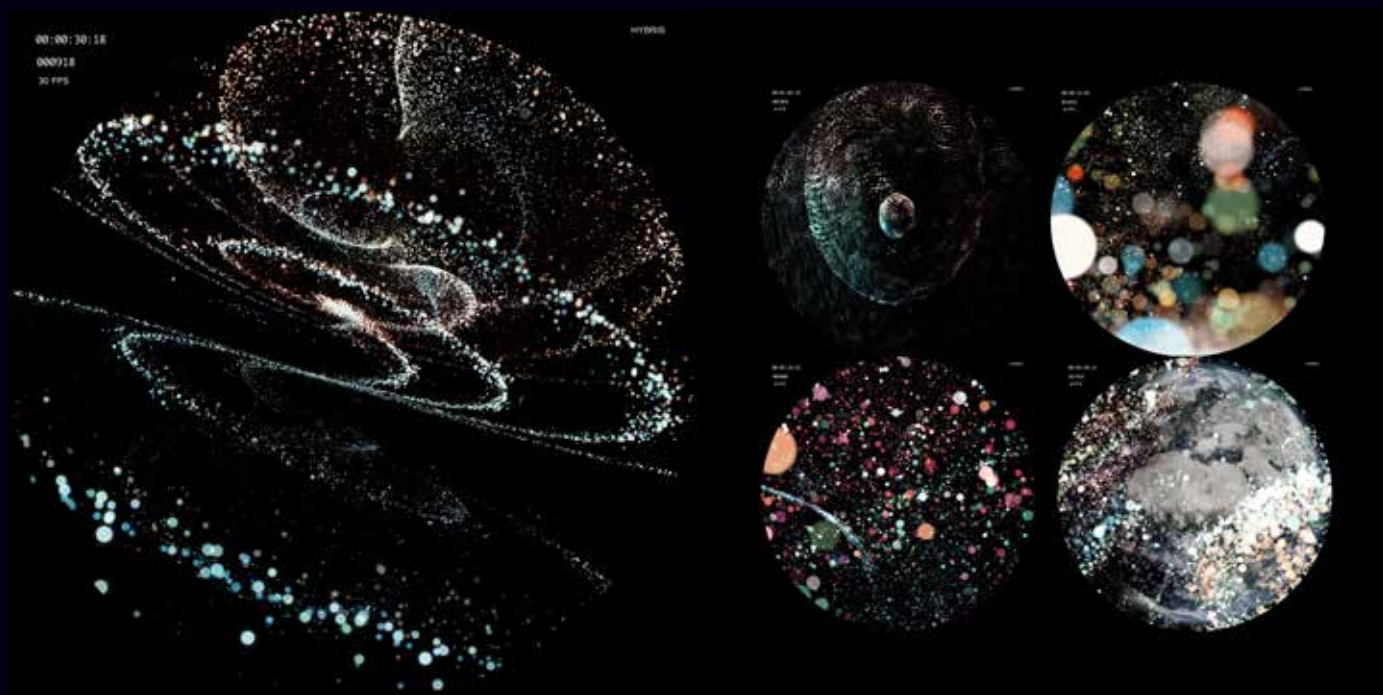
A convex hull is the smallest convex mathematical set which contains a larger set of points. In short, it represents a boundary that serves to define a population. In *'In This Convex Hull'* viewers are confronted with visual stimuli which encompass their entire field of view. The progression of the piece is such that it moves from airy abstraction to claustrophobic constriction as flat geometric abstraction gives way to teaming biological forms moving in ever more frenetic ways – the viewers' perceived sense of space transforms from one of atmospheric openness to that of enclosure and encroachment. Entirely generated through C++ code, *'In This Convex Hull'* seeks to use the ephemera of code and pixels to carve out phenomenological physicality through its transformation of scale, sound, space, and tempo.

#### Credits

*'In This Convex Hull'* was originally commissioned by Arlington Cultural Affairs (Arlington, VA, USA) to inaugurate a series of works by artists made specifically for exhibition in the David M. Brown Planetarium in Arlington, VA.

**Brandon Morse** is a Washington, DC based artist who works with generative systems as a means to examine the ways in which physical phenomena such as entropy and emergence can function in ways that are both poetic and metaphorical. Through the use of code, and the creation of custom computer software, he creates simulations of seemingly complex systems resulting in video and video installations that seek to draw parallels between the ways in which these systems work and the ways in which we, both individually and collectively, navigate the world around us. He has exhibited his work in museums, art spaces and galleries across North America, Asia, and Europe.





'Hybris' é composto por uma série de obras inspiradas no fragmento de um artigo sobre mudanças climáticas; O Aquecimento Global – em muitos casos – causou o retardamento do ciclo reprodutivo de uma espécie para coincidir com a de outras espécies, ou uma espécie começa a colonizar um espaço geográfico onde antes era proibido. O acasalamento e cruzamento de animais de diferentes procedências formam uma nova raça híbrida que, ora sobrevive e é fértil, ora nasce com malformação e falece. A obra é a exploração de um universo de luz e som que produz seres efêmeros que aparecem e desaparecem.

#### Bio

**Carmen Gil Vrolijk:** Artista, professora e acadêmica. Graduiu-se Bacharel em Belas Artes e Mestre em Literatura. É Professora Adjunta do curso de mestrado em Artes de Mídia na Universidade de los Andes, em Bogotá, Colômbia. Participou como artista, professora e curadora de eventos sobre novas tecnologias, artes e ciência na Colômbia, América Latina e Europa. Atualmente, combina suas atividades acadêmicas com a criação de projetos interativos em multimídia e dedica especial atenção ao vídeo manipulado e controlado em tempo real, videomapping, projeções monumentais e às artes cênicas.

**Camilo Giraldo Anjo:** Guitarrista, Compositor e Produtor, tem experiência em dança, teatro e multimídia. Já gravou mais de 15 álbuns. Desde 2008, compõe para várias companhias de dança contemporânea, como Corpus Lab e L'Explose. Atualmente, trabalha com o trio de guitarra Trip, Trip, Trip, além de participar dos projetos retroViSOR e La Quinta del Lobo. Trabalha, ainda, como produtor em seu estúdio de gravação.

'Hybris' comprises a series of works inspired by a fragment from an article about climate change; Global warming – in many cases – has caused one species to delay its reproductive cycle until it coincides with that of the other species, sometimes one of the species begins to colonize a geographical space that was forbidden before. The mating and crossing of animals of different species and provenances forms a new hybrid species that sometimes survives and is fertile, sometimes it is born with malformations and mutations and dies. The piece is an exploration of a universe of light and sound that produces ephemeral beings that appear and disappear.

**Carmen Gil Vrolijk:** Artist, teacher and academic. Holds a BFA and an MA in Literature. Currently she is an Assistant Professor on the Media Arts Master's course at the University de los Andes in Bogotá, Colombia. She has also participated as an artist, lecturer and curator at events on new technologies, art and science in Colombia, Latin America and Europe. She currently combines her teaching activities with the creation of interactive multimedia projects and focuses mainly on video manipulated and controlled in real time, video mapping, monumental projections, and performing arts.

**Camilo Giraldo Angel:** Guitarist, Composer and Producer, with experience in dance, theater and multimedia. He has recorded more than 15 albums. Since 2008 he has composed for several contemporary dance companies such as Corpus Lab and L'Explose. He is also currently working with the guitar trio Trip, Trip, Trip and on the project retroViSOR and La Quinta del Lobo. He also works as a producer in his recording studio.

David Carson & Colin Potter  
Synaesthesia  
Austrália & Reino Unido | Australia & United Kingdom



Este vídeo foi feito para acompanhar as performances do músico eletrônico Colin Potter em dois espaços emblemáticos de Londres – o Cafe Oto e Electric Ballroom, em Camden. Posteriormente, fiz esta obra esférica como trabalho autônomo. A trilha sonora utiliza faixas selecionadas do catálogo de Colin para complementar as imagens. Uma espécie de colagem sonora. Descreveria esta obra e trilha sonora como o psicodélico ambiente.

#### Bio

**David Carson** é artista de mídia digital e reside em Fremantle, na Austrália Ocidental. Seu trabalho concentra-se em explorar os fenômenos naturais ou eventos por meio das mídias digitais, como em projeções imersivas 360° e imagens 3D estereoscópicas. Participou de inúmeras exposições nos Estados Unidos e outros países, em colaboração com Kalgoorlie Consolidated Gold Mines, Royal Perth Hospital, Scitech Science Centre e Sodankylä Geophysical Solar Observatory, na Finlândia, onde ajudou a capturar a primeira imagem 3D em movimento da Aurora Boreal.

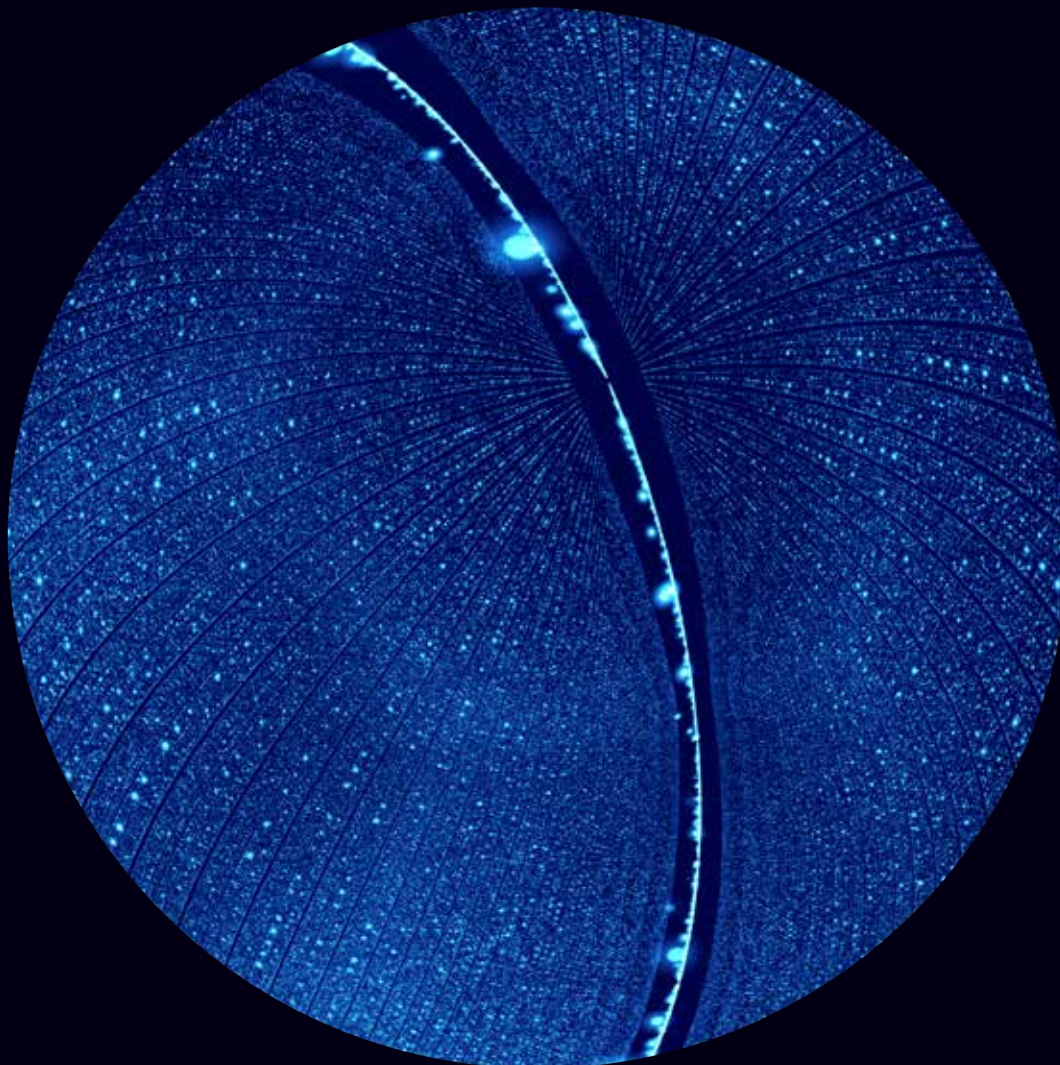
**Colin Potter** é figura central da música DIY e do underground pós-industrial britânico desde o final dos anos 70. Sua gravadora ICR, fundada em 1981, borrou as fronteiras entre: experimentação pós-punk, *crude pop*, trabalho com drones inspirado no Krautrock e a cena eletrônica contemporânea. É colaborador-chave do Current 93 e Nurse With Wound, grupos com os quais trabalha desde o final da década de 90. Integra a atual equipe da Nurse With Wound para a realização de shows.

This video was originally made to accompany live performances by electronic musician Colin Potter at two iconic venues in London – the Cafe Oto and the Electric Ballroom in Camden. I subsequently made this spherical piece as a standalone work, with a soundtrack made using selected tracks from Colin's back catalogue, which I thought complemented the visuals. A sort of sonic collage. I made it circular as much of my recent work has been made using a 360° camera and I like the format. I would describe the work and the soundtrack as ambient psychedelic.

**David Carson** is a digital media artist based in Fremantle, Western Australia. His work focuses on exploring natural phenomena or events through digital media, such as immersive 360° dome projections and 3D stereoscopic imaging. Carson has toured exhibitions extensively in Australia and internationally, collaborating with Kalgoorlie Consolidated Gold Mines, Royal Perth Hospital, Scitech Science Centre and the Sodankylä Geophysical Solar Observatory in Finland, where he helped make the world's first moving image capture of the Aurora Borealis in 3D.

**Colin Potter** has been a central figure in the UK's DIY and post-industrial underground since the late '70s. His ICR label, founded in 1981, blurred the lines between post-punk experimentation, crude pop, Krautrock-inspired drone work and contemporary electronica, with releases by everyone from DIY legends. He has also been a key collaborator with both Current 93 and Nurse With Wound, working in the studio with both groups since the late '90s as well as serving as a member of Nurse With Wound's current live line-up.





Um voo por uma paisagem abstrata desafia as percepções do horizonte.

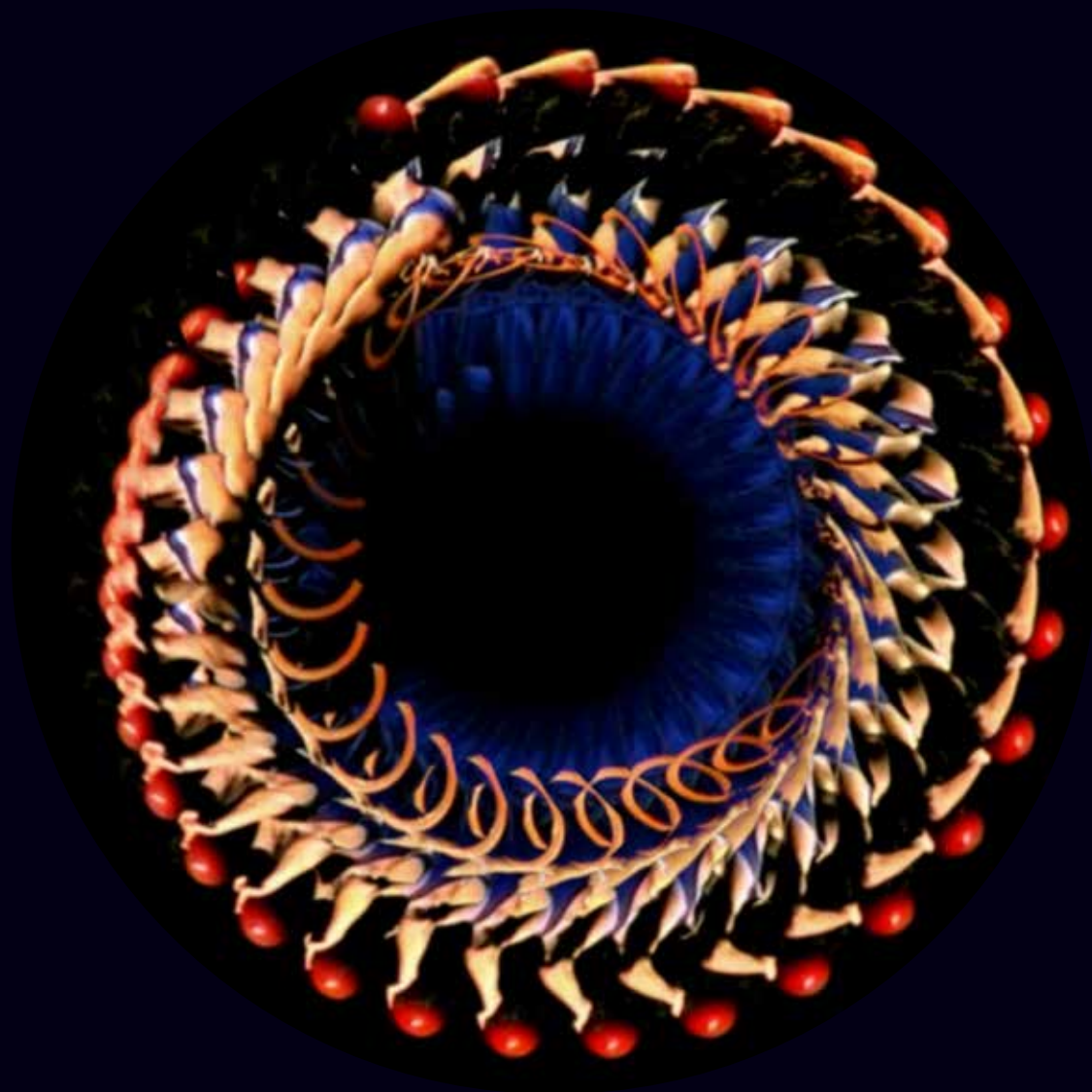
#### Bio

Diana Reichenbach é uma premiada artista multimídia, especialista em mídia arquitetônica imersiva. Cria experiências imersivas inspiradas por momentos pessoais de introspecção que desafiaram sua percepção. Além dos atuais projetos independentes e profissionais, leciona Animação no Savannah College of Art and Design.

A flight through an abstract landscape challenges perceptions of the horizon.

Diana Reichenbach is an award-winning multimedia artist specializing in immersive and architectural media. She creates immersive experiences inspired by personal, introspective moments that have challenged her perception. In addition to current independent and professional projects, she is a Professor of Animation at Savannah College of Art and Design.

Erdal Inci  
Circular Echo  
Turquia | Turkey



A sobreposição de momentos consecutivos de uma performance e a brincadeira com a linha do tempo tornam todo o padrão de movimento visível no vídeo. Nesta obra, uma das primeiras que fiz, usei uma performance de malabarismo\* como base para obter um visual abstrato tão orgânico quanto a filmagem real.

\*O vídeo original foi apresentado por Mike Day da Gandini Jugling.

Bio

Erdal Inci nasceu em Ancara em 1983. Reside em Istambul. Estudou Pintura na Hacettepe University e, desde então, trabalha com diferentes mídias, como: fotografia, fotogrametria, vídeo e arte digital. Sua obra baseia-se nos conceitos de movimento, repetição, tempo, padrão e desempenho, conferindo-lhe um efeito hipnótico, sugerindo uma forma genuína de performance.

Superimposing the consecutive moments of a performance and playing around with the timeline makes the whole pattern of movement visible in a video. In this early piece of mine I used a juggling performance\* as a basis to achieve an abstract visual as organic as the real footage.

\*The original video was performed by Mike Day from Gandini Jugling.

Erdal Inci was born in Ankara in 1983 and is currently based in Istanbul. He studied painting in Hacettepe University and since then has been working with different mediums such as photography, photogrammetry, video and digital art. His art is based on concepts such as movement, repetition, time, pattern and performance and has a hypnotic effect, suggesting a genuine way of performance.





Em *'Where Am I'*, Greg 'Craola' Simkins cria uma paisagem mítica inspirada pela curiosidade e deslumbramento infantis. O título é uma homenagem às raízes de Simkins no grafite, quando foi parte do WAI\*. Pode, ainda, ser considerada uma reação dupla à chegada a terras fantásticas, desconcertantes e desconhecidas. Simkin pinta um mundo que chama de 'Lado de Fora', um cenário desinibido, onde devaneios batem na tela em velocidade máxima. Animais antropomorfizados e criaturas fantasiosas exploram e rebelam-se, numa realidade alternativa onde os peixes voam e os pássaros nadam.

\*WAI Crew – Grupo de grafiteiros norte americanos que surgiu nos anos 90.

#### Bio

A obra diversificada de Greg "Craola" Simkins é exibida em galerias, museus e ruas de todo o mundo. A habilidade do artista faz uma ponte entre o surrealismo pop e a arte do grafite, sua obra singular integra coleções de diversas celebridades, incluindo Robin Williams, Mike Shinoda e Fergie. Seu trabalho foi transformado em videogames, brinquedos, e até em sua própria marca de confecção. Dentre seus clientes comerciais, destacam-se Disney, Mattel, Electronic Arts, Pearl Jam, Blink 182, Linkin Park e Vans.

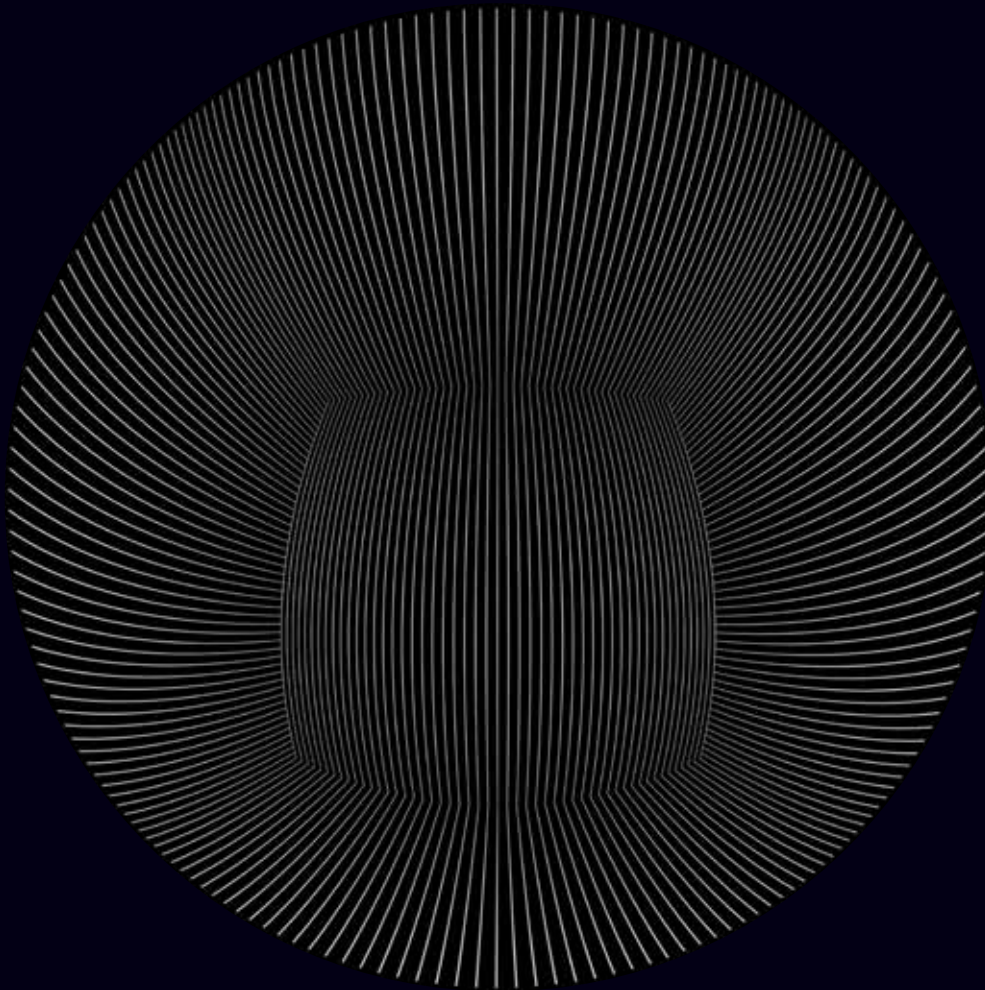
In *'Where Am I'*, Greg 'Craola' Simkins creates a mythical landscape inspired by childhood curiosity and awe. The title is a nod to Simkin's graffiti roots as a part of WAI\* and can also read as a dual reaction to entering fantastical lands bewildering and unknown. Simkin paints a world he calls 'The Outside', an uninhibited setting where reveries hit the canvas at full speed. Anthropomorphized animals and fanciful critters explore and rebel on a grand scale in an alternate reality where fish fly and birds can swim.

\*WAI Crew – A 90's group of north american graffiti artists.

Greg "Craola" Simkins' diverse body of work has been displayed in galleries, museums, and streets throughout the world. Bridging pop surrealism and graffiti art with the skill of a fine art painter, his unique works can be found in the collections of many celebrities including Robin Williams, Mike Shinoda, and Fergie. His art has been translated into video games, toys, and his own clothing brand. Commercial clients include Disney, Mattel, Electronic Arts, Pearl Jam, Blink 182, Linkin Park, Vans and more.



Jeremy Oury  
Skylark  
França | France



'Skylark' é uma experiência audiovisual imersiva que utiliza como base padrões geométricos, efeitos moiré e movimentos produzidos por fórmulas matemáticas. Uma narrativa sobre o confinamento é desenvolvida num jogo visual sutil de pura geometria, psicodelismo, minimalismo e op art; colocando o espectador no ponto de vista de uma borboleta. O campo visual é reduzido conforme a forma atinge alturas vertiginosas e o espectador se vê confrontado com a necessidade de fugir dos vários túneis opressivos e variações lineares.

Uma trilha sonora composta por sons eletrônicos aéreos sincroniza a estrutura e a sinestesia do material visual.

#### Bio

Jeremy Oury combina suas habilidades em áudio e vídeo para fazer mapeamentos singulares ou instalações digitais, propondo uma nova visão da arte audiovisual. Dedicou-se à pesquisa de ilusões derivadas de distorções geométricas de efeitos moiré e trabalha em formas imersivas a fim de colocar o espectador no centro de um universo virtual minimalista, desestabilizando assim sua percepção de espaço. Explora formas de intermedia através da programação criativa e composições eletroacústicas com partições sinestésicas.

'Skylark' is an immersive audiovisual experience based on geometric patterns, moiré effects and movements produced by mathematical formulas. A narrative about confinement is developed in a subtle visual game of pure geometry, psychedelism, minimalism and optical art, with the viewer placed at the point of view of a butterfly. Their visual field is reduced as the form reaches vertiginous heights until the viewer experiences the need to escape from the multiple oppressive tunnels and linear variations.

A surround soundtrack composed from aerial electronics sounds closely matches the synchronicity, structure and synaesthesia of the video material.

Jeremy Oury combines audio and visual skills to make singular mappings or digital installations and promotes a fresh vision of audiovisual arts. He focuses on a research about illusions from geometric distortions of Moiré's effects and works on immersive forms in order to place the viewer at the center of a minimalist virtual universe to disrupt his perception of space. He also pursues explorations into intermedia forms with creative programming and electroacoustic compositions with synaesthetic partitions in various ways.



'Exospace' é uma obra experimental que brinca com os deslizamentos surreais entre o espaço psicológico e físico. O filme projeta estados internos, de fantasia e medo, no 'mundo externo' da plateia. Explorando questões como a ansiedade e a alienação, a narrativa do vídeo desloca-se entre oníricos espaços domésticos e paisagens alienígenas imaginárias. 'Exospace' é uma colaboração entre Lauren Fenton, Karl Baumann e Nicolette Daskalakis; o projeto fez parte do curso de Instalação de Lisa Mann na Universidade do Sul da Califórnia (USC).

'Exospace' is an experimental projection piece that plays with the surreal slippages between psychological and physical space. The film projects internal states of fantasy and fear onto the external world of the audience. Exploring issues of anxiety and alienation, the piece moves from dreamlike domestic spaces to imaginary alien landscapes. The project was a collaboration between Lauren Fenton, Karl Baumann, and Nicolette Daskalakis, as part of Lisa Mann's installation course at the University of Southern California (USC).

#### Bio

**Karl Baumann** é designer, cineasta e pesquisador. Sua metodologia toma as bases no design colaborativo e da participação do usuário. Explora o futuro do engajamento cívico, urbanismo e tecnologia em rede. Karl é doutor em Artes de Mídia + Práticas (MAP) pela University of Southern California (USC). Atualmente, trabalha como Designer Sênior de Interação no Greenfield Labs, laboratório de design e pesquisa da Ford Smart Mobility e IDEO.

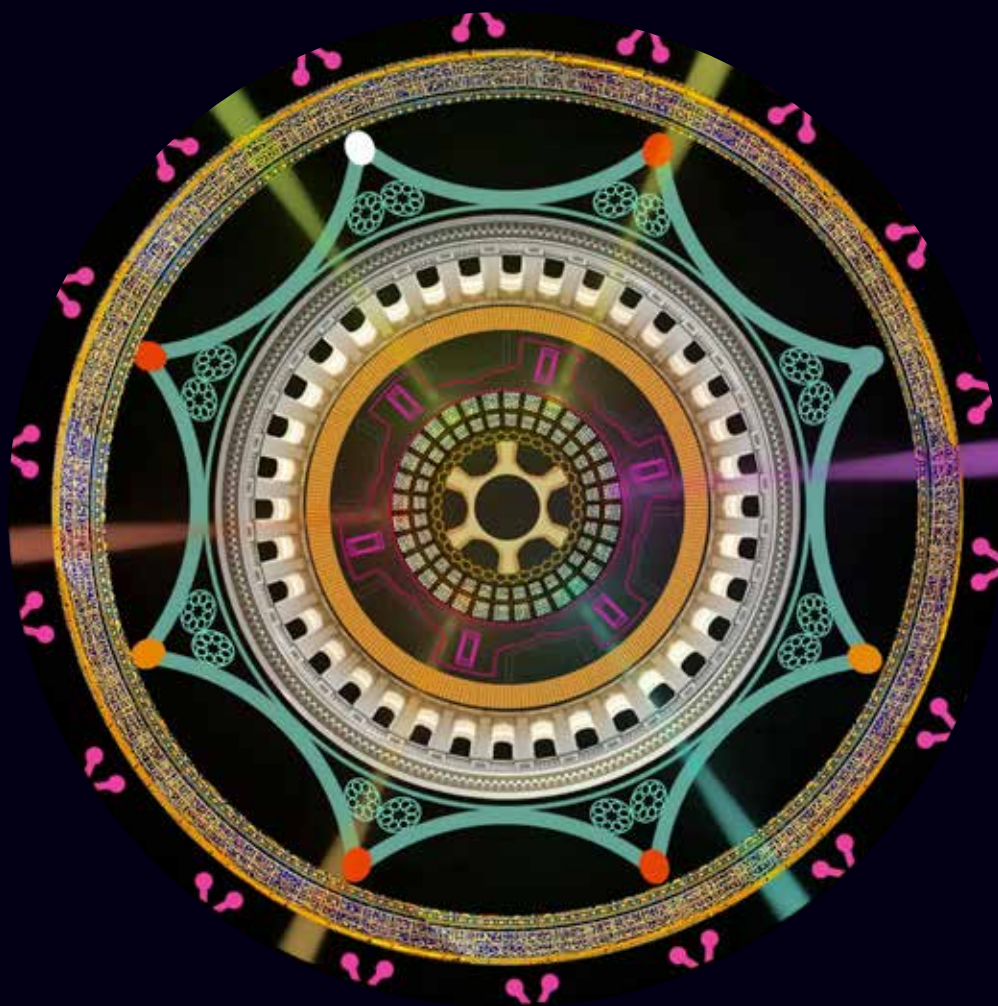
**Karl Baumann** is a designer, filmmaker, and researcher. His methodology is based on collaborative design and user participation that explores the future of civic engagement, urbanism, and networked technology. Karl holds a PhD in Media Arts + Practice (MAP) from the University of Southern California (USC). He is currently working as a Senior Interaction Designer at Greenfield Labs, a design and research lab run by Ford Smart Mobility and IDEO.

**Lauren Fenton** é designer, artista e pesquisadora. Dedica-se a investigar o futuro de elementos 'jogáveis', jogos baseados em localização com, especial interesse pelos conceitos de *storytelling*. Associa o design de experiência e a criação de espaços interativos com temas que incorporam mídia digital, texturas de materiais, brinquedos e sensores eletrônicos. Lauren é doutora em Artes de Mídia + Práticas (MAP) pela University of Southern California (USC). Além de participar de exposições em seu país e exterior, Lauren integrou grupos de pesquisa de design interdisciplinar patrocinados pela IBM, Verizon, Mattel e Levi's.

**Lauren Fenton** is a designer, artist, and scholar interested in the future of play, and of location-based play and storytelling in particular. Her focus is in experience design and creating themed interactive spaces that incorporate digital media, material textures, and electronic toys and sensors. Lauren holds a PhD in Media Arts + Practice (MAP) from the University of Southern California (USC). In addition to showing her art work nationally and internationally, Lauren has worked in interdisciplinary design research groups sponsored by IBM, Verizon, Mattel, and Levi's.

**Nicolette Daskalakis** é escritora, cineasta e fotógrafa premiada. Sua obra fotográfica foi exibida em mostras internacionais. Dirigiu vídeos de sucesso e conteúdo digital para vários clientes, incluindo: BuzzFeed, Paramount, L'Oréal, HelloGiggles, além de marcas e artistas independentes. Atualmente, reside em Los Angeles, onde se formou bacharel em Produção de Cinema e Televisão pela USC School of Cinematic Arts.

**Nicolette Daskalakis** is an award-winning writer, filmmaker, and internationally- exhibited photographer. She has directed successful videos and digital content for a variety of clients, including BuzzFeed, Paramount, L'Oréal, HelloGiggles, and various independent brands and artists. She currently resides in Los Angeles, where she received a BA in Film & TV Production from the USC School of Cinematic Arts.



Em *'Babel'*, a artista empilha os diferentes anéis de um domo como se fossem brinquedos de criança, tentando assim construir um edifício imponente: um domo em cima do outro. Os domos, no entanto, giram em círculos consecutivos, cada nível vai corroendo e suplantando o outro, numa inútil batalha que atravessa séculos, geografias e ideologias. Assim como a Torre de Babel apresenta-se como uma origem alegórica da diferença cultural, *'Babel'* sugere um monumento perfeito que reúne todos os ideais – fé, prazer, beleza, indústria – num equilíbrio e tensão deforças paradigmáticas que permitem sua coexistência, as estruturas apoiam-se naturalmente, como camadas de pedras empilhadas, para formar um teto de domo.

Créditos | Credits  
Vídeo: Kelley Bell  
Música | Song: *Many Horsez* – Yeveto

#### Bio

**Kelley Bell** é mestre em Imagem e Artes Digitais pela University of Maryland Baltimore County e Bacharel em Design Gráfico pelo Instituto Pratt. Suas animações foram exibidas em seu país de origem e em lugares distantes como em Zagreb, Croácia.

In *'Babel'* the artist stacks the different rings of domes like children's toys, aspiring to build a towering edifice, one dome atop the other. The domes, however, spin in consecutive circles, and each level erodes and supplants the next in a futile architectural battle royale spanning centuries, geography and ideologies. As the Tower of Babel presents an allegorical origin of cultural difference, *'Babel'* suggests that an ideal monument is one that brings together all ideals – faith, pleasure, beauty, industry – that the balance and tension of these paradigmatic forces allows them to coexist while supporting one another naturally, like tiers of stones stacked to form a domed ceiling.

**Kelley Bell** holds an MFA from the University of Maryland, Baltimore County in Imaging and Digital Arts, and a BFA in Graphic Design from the Pratt Institute. Her animations have been screened locally and as far away as Zagreb, Croatia.





'*Die Wundertrommel*' (O Zootropo) foi uma das primeiras tentativas de animar uma ação a partir de uma sequência de imagens. Quando o zootropo é rapidamente girado, o telespectador pode observar uma animação fluida. Neste curta, o conceito de um zootropo é recriado, em uma espetacular atração em larga escala.

#### Bio

**Robert Becker** é motion designer em Potsdam, Alemanha. É especialista na produção de filmes fulldome e dedica-se a explorar os limites desta mídia incrível.

'*Die Wundertrommel*' (The Zoetrope) was one of the first attempts to create moving pictures from a sequence of pictures. If the Zoetrope was spun fast enough, the viewer would see a flowing animation. In this short movie this concept is recreated as a spectacular attraction on a huge scale.

**Robert Becker** is a motion designer based in Potsdam, Germany. He specializes in the production of fulldome movies and likes to explore the limits of this fantastic media.

Sandrine Deumier  
Realness: Cloud and Dust  
França | France



As diversas cenas de *'Realness - Cloud and Dust'* criam um luxuoso espaço artificial onde uma 'vegetação' de semi-humanóides cresce. Uma fantasia virtual de simbiose entre os seres humanos e seu ambiente natural.

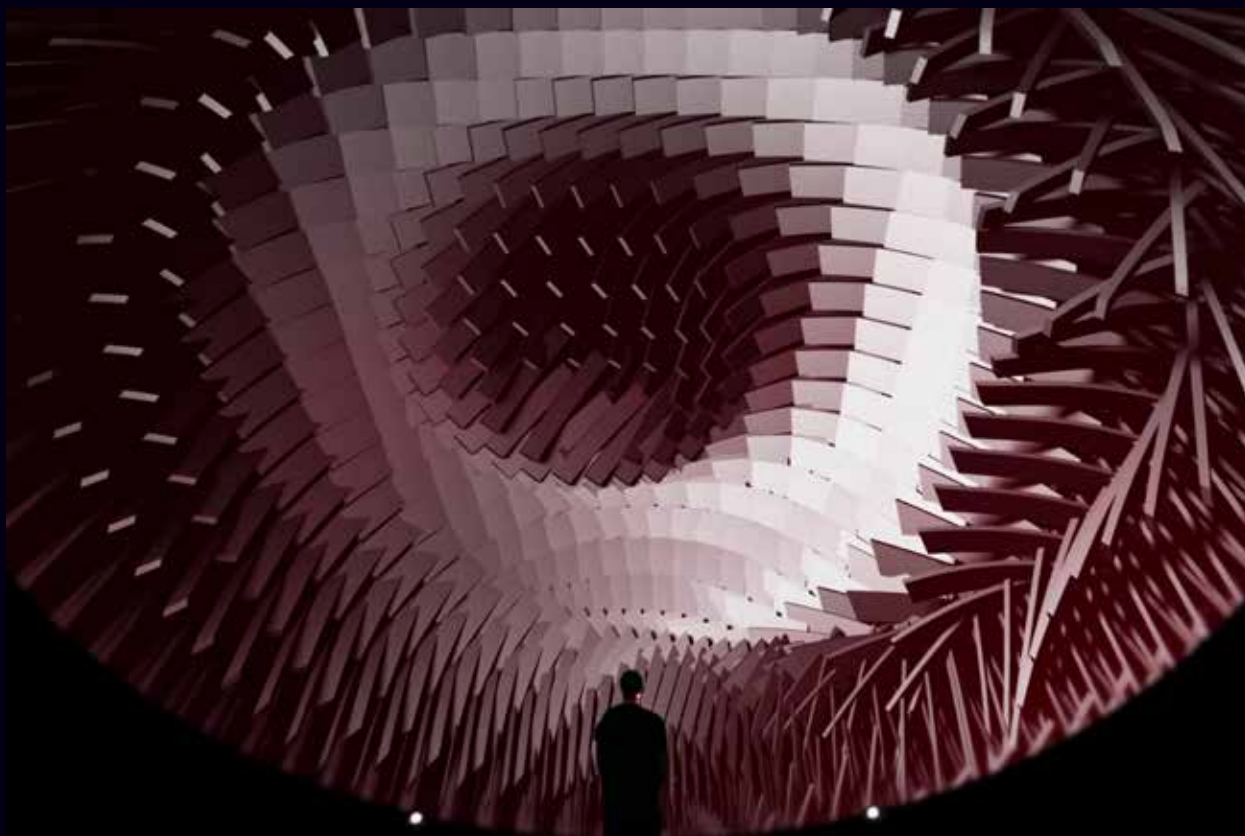
#### Bio

**Sandrine Deumier:** Formada em Artes e Filosofia, Sandrine Deumier construiu uma poética multifacetada, centrada na questão da mudança tecnológica e do lugar performático da poesia, concebida através de novas tecnologias. Usando o material da palavra como imagem e a imagem como um vetor da palavra, trabalha na interface de vídeo e poesia sonora, tratando-os como dispositivos sensíveis, utilizados como uma forma de expressar matéria inconsciente do *self*. O processo da escrita e as imagens em movimento trabalham juntos, em fluxo e refluxo de significados subjacentes que fazem referência à hesitação da realidade e à transferência desta através de estruturas inconscientes do pensamento. Sua obra consiste principalmente de textos poéticos, vídeo-poemas, instalações multimídia e audiovisuais, além de performances colaborativas.

The multiple scenes of *'Realness - Cloud and Dust'* create an artificial space of luxurious vegetation with semi-humanoid growths. A virtual fantasy of symbiosis between human beings and their natural environment.

**Sandrine Deumier:** With her dual philosophical and artistic training, Sandrine Deumier has constructed a multifaceted poetry focused on the issue of technological change and the performative place of poetry conceived through new technologies. Using the material of the word as image and the image as a vector of the word, she works at the interface of the video medium and sound poetry, considering them as sensitive devices to express a form of unconscious matter of the self. The process of writing and the moving images then work together in an ebb and flow of underlying meanings that make reference to the wavering of reality and the transfer of reality via unconscious thought structures. Her work consists mainly of poetic texts, video-poems, multimedia installations and audiovisual poetic performances in collaboration with composers.





As Redes Neurais Artificiais (RNAs), muito utilizadas em sistemas de aprendizado automático e ciência cognitiva, são inspirados nas redes neurais biológicas; ou seja, nos sistemas neurais dos animais. As RNAs são compostas por nós, camadas e conexões que, até certo medida, simulam a troca e o processamento de mensagens de uma rede neural biológica. As RNAs buscam uma função aproximada, que processe todas as entradas de dados a fim de disponibilizar uma saída de dados significativa. Cada função é específica aos dados aprendidos e corresponde à forma estrutural da RNA, a medida em que a RNA garimpa dados, num processo de adaptação e aprendizagem. Em seguida, ela é transformada num modelo de processamento genérico que avalia e classifica os *inputs* (dados de entrada), assim como fazem os neurônios e sinapses no nosso cérebro. Conforme o número de camadas, nós e conexões aumenta, a RNA torna-se mais complexa. Inspirados na estrutura de uma RNA, nosso objetivo é redefinir a complexidade de uma rede artificial utilizando objetos abstratos e sons que façam referência à sua forma natural.

#### Bio

VOID desenvolve projetos na área de artes digitais e produz instalações de mídia imersiva utilizando novas tecnologias. As maiores fontes de inspiração de VOID são a tecnologia, a ciência e a filosofia. Se quisermos entender o presente e prever o futuro, acreditamos que estas disciplinas sejam necessárias para alcançar uma melhor compreensão de nós mesmos.

Artificial neural networks (ANNs), widely-used in machine learning systems and cognitive science, are inspired by biological neural networks, namely the neural systems of animals. ANNs are composed of several nodes, layers and connections which simulate to a degree the exchange and processing of messages through a biological neural network. ANNs attempt to find an approximate function that processes all the data inputs in order to give a meaningful output. Each function is specific to the learned data and matches the form of the ANN, as the ANN mines the data, adapting and learning. It is then transformed into a generic processing model that evaluates and classifies the inputs in the same way as the neurons and synapses of our brains. As the number of layers, nodes and connections in an artificial neural network increase, the structure becomes more complex. Inspired by the structure of an ANN, our aim is to redefine the complexity of a neural network using abstract objects and sound which make reference to its natural form.

VOID develops projects in the field of digital arts and produces immersive media installations using new technologies. The greatest sources of inspiration for VOID are technology, science, and philosophy. In order to perceive the present and predict the future, we believe we need these disciplines to achieve a better understanding of ourselves.

# FILE 2019 GAMES





Explore o passado enquanto o você resolve o presente em *'Anamorphine'*, uma aventura surreal em emoções renderizadas. Uma jornada através da mente do personagem principal, um jovem em negação. Seu subconsciente o obriga a encarar o passado - ou então afundar nele.

#### Bio

**Artifact 5** é um estúdio independente com base em Montreal. Fundado por Mohannad Al-Khatib, Ramy Daghestani, e Samantha Cook. Artifact 5 cria jogos de alta-fidelidade; games surreais, emocionais, engajados.

Explore the past as you resolve the present in *'Anamorphine'*, a surreal adventure of rendered emotions. Journey into the mind of the main character, a young man in denial. His subconscious is pushing him to face his past - or be consumed by it.

**Artifact 5** is an independent studio based in Montreal. Founded by Mohannad Al-Khatib, Ramy Daghestani, and Samantha Cook. Artifact 5 creates surreal, emotionally engaging, high-fidelity games and other experiences.





Em um mundo distópico, a humanidade é colocada em segundo plano pela tecnologia. Escavando por ruínas, uma menina descobre a máscara que a levará para o encantado mundo de Arca. A garota quer ficar para sempre nesta novo vale mágico, mas a medida em que começa a explorá-lo, mais estranho e fragmentado este lugar se torna.

#### Bio

**Dream Reality Interactive** é um estúdio líder no mercado de entretenimento imersivo, reconhecido por seus games e experiências inovadoras. Parte do time principal e o CEO Dr. Dave Ranyard, já trabalharam no estúdio londrino da Sony PlayStation; atuando em categorias como PlayStation VR Worlds e AR Games for PlayStation série Wonderbook. Trabalhamos com talentos da área dos games e afins, incluindo designers gráficos, músicos e roteiristas premiados.

Fundado em 1992, **Rebellion**® é um dos líderes independentes nos campo de desenvolvimento de jogos e publicações de *comic books*. O jogo mais conhecido assinado pelo estúdio, a série *Sniper Elite*, lidera o caminho para uma jogabilidade autêntica de *stealth e sniping* com mais de 10 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Seja pela jogabilidade de tirar o fôlego de *Sniper Elite 3*, pelo iminente terror de *Alien vs. Predator* ou no frenesi grindhouse de *Zombie Army Trilogy*, o estúdio de Oxford é conhecido por criar games de destaque que arrebatam os jogadores.

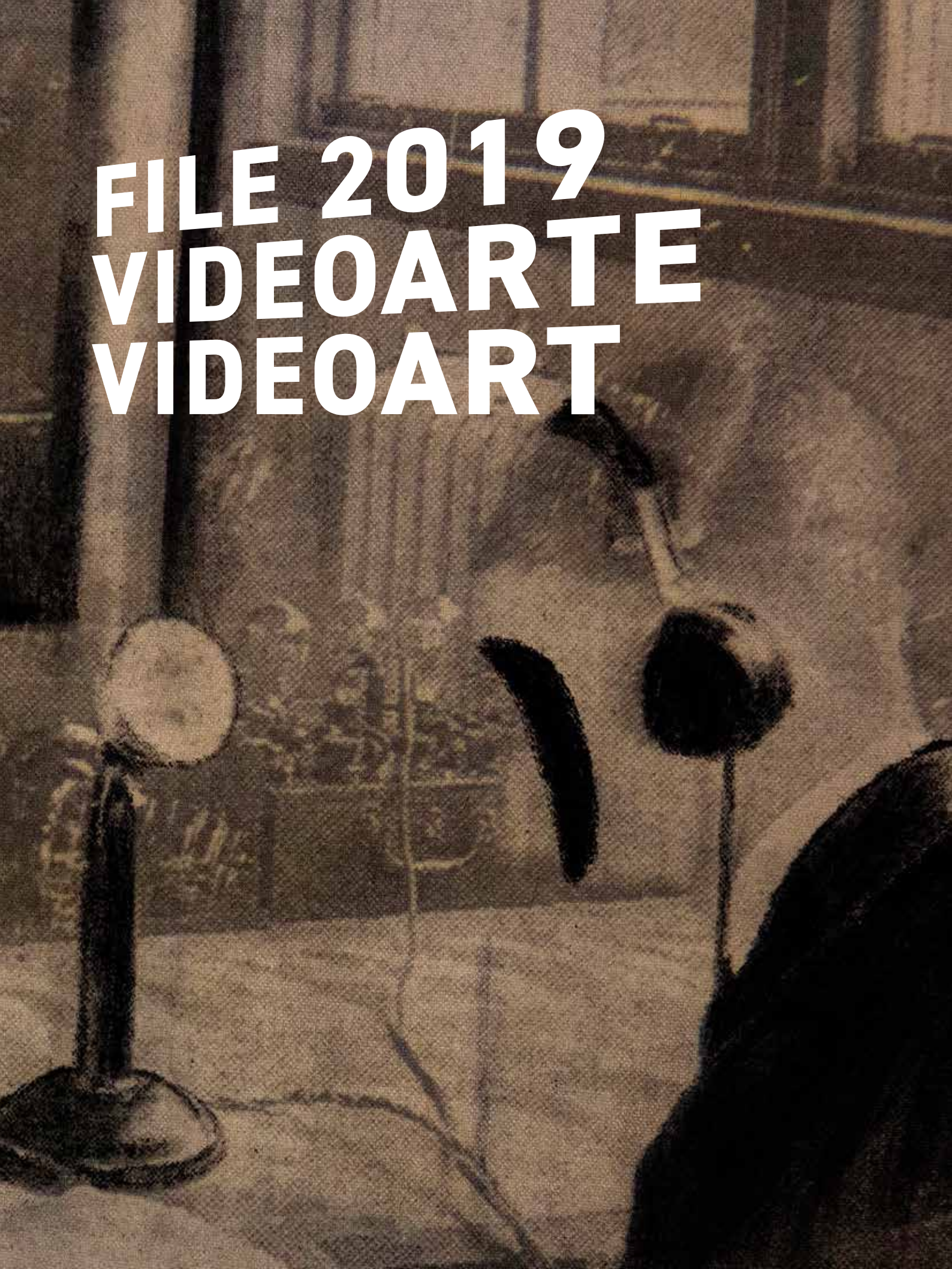
In a dystopian world, humanity has been pushed to the sidelines. Technology has taken over. Scavenging ruins, one little girl discovers a mask that takes her to the enchanting, simulated world of Arca. The girl wants to stay in this beautiful new land, but the more she explores it, the more fractured and foreboding it becomes.

**Dream Reality Interactive** is a leading immersive entertainment studio with a pedigree of making innovative games and experiences. Part of the core team and CEO Dr Dave Ranyard previously worked at Sony PlayStation's London Studio, working on titles such as PlayStation VR Worlds and AR games for PlayStation's Wonderbook series. We work with talent from within the games industry and beyond, including award-winning graphic designers, musicians and screenwriters.

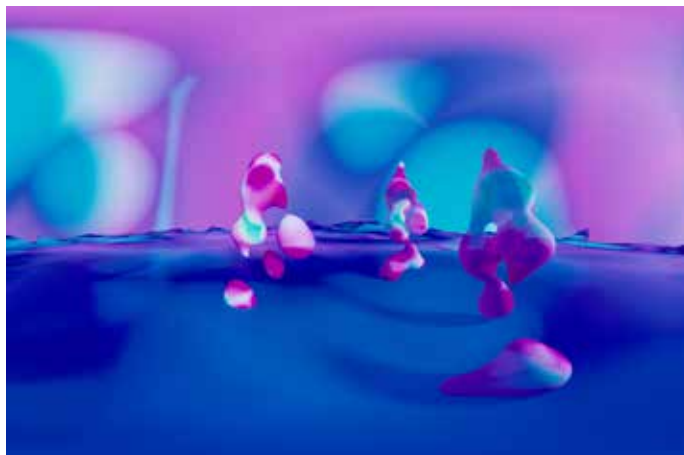
Founded in 1992, **Rebellion**® is one of Europe's leading independent game developers and comic book publishers. The studio's flagship *Sniper Elite* games series leads the way for authentic stealth and sniping gameplay with more than 10 million units sold worldwide. Whether it's the breathtaking intensity of *Sniper Elite 3*, the face-hugging terror of *Aliens vs. Predator* or the grindhouse frenzy of *Zombie Army Trilogy*, the Oxford-based studio is known for creating stand-out games that thrill players



**FILE 2019  
VIDEOARTE  
VIDEOART**







**A. Bill Miller**  
**Moving Sensing – Sequence 6**  
 Estados Unidos | United States

'*Moving Sensing – Sequence 6*' é parte de uma série de trabalhos em que me vejo transformado em um corpo feito de dados. Não estou mais conectado a quem sou, ao lugar de onde venho, ou à minha aparência; sou uma série de *blobs*\* matematicamente gerados. Sou dados dançantes.

*Moving Sensing – Sequence 6* is part of series of works in which I visualize myself by transforming into a body made of data. I am no longer tied to who I am, where I come from, or what I look like. I am a series of mathematically generated blobs. I am data dancing.

**Bio**

**A. Bill Miller**, também conhecido como '**gridworks1**', já exibiu seus vídeos animados, desenhos ASCII, GIFs e obras browser-based em seu país e no exterior. Bill também realiza experimentos em áudio/vídeo sobre uma variedade de contextos, incluindo Arte, Tecnologia e Festivais de Música. Atualmente, leciona Artes e Design na University of Wisconsin.

**A. Bill Miller**, also known as '**gridworks1**', has shown his animated videos, abstract ASCII drawings, animated GIFs, and browser-based work nationally and internationally. Bill also performs and experiments with live audio/video in a variety of contexts including Art, Technology, and Music Festivals. He currently teaches Art and Design at the University of Wisconsin.



**Abe Abraham**  
**Salt Water**  
 Estados Unidos | United States

'*Salt Water*' explora o contraste entre a força dos fenômenos naturais e nossa própria necessidade/desejo de estabilidade. A obra inicia com a imagem de uma abstrata massa escultural de mais de vinte bailarinos, intertravados com as costas nuas e curvadas, que balançam, sobem e descem em movimentos de onda. Os indivíduos só podem ser identificados em momentos passageiros. Sob esta forma não-identificada, habitam conexões humanas íntimas. Para o espectador, essa negociação entre uma distante superfície abstrata e um rosto em estreita proximidade evoca um momento de empatia; um chamado das profundezas que rapidamente torna a desaparecer.

'*Salt Water*' explores the contrast between the force of natural events and our own need and desire for stability. The work opens with an abstract, sculptural mass of more than twenty interlocked dancers with bare curved backs, who sway, rise and fall in wave-like motions. Individuals can only be identified in a fleeting glimpse. Beneath the abstract form, there live intimate human connections. For the viewer, this negotiation between a distant, abstract surface and a face in close proximity evokes a moment of empathy; a call from the depths that is soon swept away again.

**Bio**

**Abe Abraham**. Em videoarte, trabalho com bailarinos para criar formas esculturais abstratas que evoluem ao longo do tempo. Com base nos trabalhos de vários escultores que esgotaram o potencial físico de um único material ou objeto, trabalho para criar uma intrincada massa que transcenda o reconhecimento do corpo individual.

**Abe Abraham**. In my video-art, I work with dancers to create abstract sculptural forms that evolve over time. Drawing on the work of various sculptors who exhaust the physical potential of a single material or object, I work to create an intricate mass that transcends recognition of an individual body.



**Albert Merino**  
**The Present Condition**  
Espanha | Spain

As paisagens de *'The Present Condition'* são fruto de uma viagem realizada pelo artista, que percorreu mais de 15.000 km de terra entre os dois extremos geográficos da América do Sul. O vídeo respira uma atmosfera surreal, onde espaços reais e imaginários se cruzam. Conceitos como intimidade humana, desejo, trabalho; o capitalismo selvagem que constrói catedrais no deserto, a burocracia perversa e a construção de muros fronteiriços são apenas alguns dos elementos misturados num impressionante e sugestivo mosaico de imagens.

The landscapes of *'The Present Condition'* derive from a journey of more than 15,000 km by land by the artist between the two geographical extremes of South America. The video is suffused with a surreal atmosphere, where real and imaginary spaces intersect. Concepts such as human intimacy, desire, work, the savage capitalism that builds cathedrals in the desert, the perverse bureaucracy and the construction of the border wall are just some of the elements that are mixed in a striking and suggestive mosaic of images.

**Bio**

**Albert Merino** (Barcelona 1979) é videoartista. Bacharel em Belas Artes pela University of Barcelona e Kunstschule, em Berlim; cursa mestrado na Kunsthochschule Berlin-Weißensee. Utiliza o vídeo para desenvolver um vasto imaginário visual, com o qual intervém e transforma eventos cotidianos. Fazendo uso da manipulação de imagens, o artista explora as fronteiras entre a simulação e a realidade das imagens.

**Albert Merino** (Barcelona 1979) is a video artist. He has a Bachelor of Fine Arts from the University of Barcelona and the KunstSchule in Berlin, and is studying for a Master's at the Kunsthochschule Berlin-Weißensee. He uses video in his work to develop a wide visual imaginary with which he intervenes and transforms everyday events. With his transformed images he explores the borders between simulation and reality of images.



**Aliénor Vallet**  
**Camouflage Self-Portrait**  
França | France

Laure não é um personagem fictício e sim uma identidade virtual que me substituiu enquanto, por vários meses, estive à procura de um emprego. Laure respondeu a vagas de trabalho, seguiu os conselhos da Central de Empregos, foi entrevistada e rejeitada inúmeras vezes.... correndo o risco de se rebelar contra sua condição. *'Camouflage Self-Portrait'* revisita uma performance, que teve duração de 6 meses, na qual eu questionava as identidades virtuais e as normas que definem a relação entre identidade pessoal e profissional.

Laure is not a fictional character, but a virtual identity who substituted for me as I searched for a job over several months. Laure replied to job advertisements, followed the advice of the Job Centre, was interviewed, and was rejected many times.... at the risk of rebelling against her condition. *'Camouflage Self-Portrait'* revisits a 6-month role playing performance during which I questioned the virtual identities and standards which establish the relationship between personal and professional identities.



**Aliénor Vallet & Renzo Filinich**  
**The Stranger**  
 França | France

Um homem mascarado aguarda desesperadamente por uma carona. Viajando pelos pampas argentinos ao lado de um caminhoneiro fã de rock, o estranho relembra sua passagem pela fronteira e fragmentos do seu tempo no exílio. *'The Stranger'* é uma fábula alegórica sobre a busca da identidade, revelando a vida errante a qual o forasteiro e o migrante estão condenados.

A masked man waits desperately to be given a ride. As he travels across the Argentine pampas at the side of a trucker who is a fan of rock music, the stranger recalls his crossing of the border and fragments of his time in exile. *'The Stranger'* is an allegorical fable about the quest for identity which reveals the wandering life to which the outsider and the migrant are condemned.

**Bio**

Nascida em Paris, **Aliénor Vallet** é diretora artística no Artvidéo Lab; local onde trabalha com filme experimental, videodança, videoarte, ensaios, documentário, instalações de vídeo e realiza colaborações com artistas multidisciplinares. É curadora do festival Les Irrécupérables.

Born in Paris, **Aliénor Vallet** is the artistic director of Artvidéo Lab, where she works with experimental film, videodance, video art, essay, documentary and video installations and collaborations with multidisciplinary artists. She is the Curator of the festival Les Irrécupérables.



**Anna Vasof**  
**Hitting my Head to the World**  
 Áustria | Austria

Visito várias cidades e bato minha cabeça em diferentes superfícies. O título de cada episódio é formado a partir do nome da cidade e a palavra "hit" (bater). Bater a cabeça na parede é um gesto conhecido em todo o mundo. Pessoas desesperadas, que não sabem o que fazer, podem bater a cabeça na parede. Nem sempre é um gesto literal, frequentemente é uma metáfora utilizada frente ao fato de não saber como superar um forte sentimento de frustração. Mas, se observamos este movimento de bate-cabeça como instrumento, esta ação de desesperança começa a se transformar em mera repetição absurda. Nesta série, por locais diferentes, contraditórios, utilizo minha cabeça como instrumento musical e assim construo uma "paisagem" urbana audiovisual do mundo.

I visit various cities and I hit my head on different surfaces. The title of each episode is formed from the name of the city and the word "hit". Hitting one's head upon a wall is a gesture that is known throughout the world. Desperate people who do not know what to do next may hit their head against a wall. It is not always a literal gesture. It is more often a metaphor for not knowing how to overcome a strong sense of frustration. But if we observe this head-hitting movement as an instrument, this action of hopelessness starts to transform into an absurd repetition. In these compositions, I play my head as instrument in different, contradictory locations and build an audiovisual urban "landscape" of the world.

**Créditos | Credits**

Performance, Edição, Música | Performance, Editing, Music: Anna Vasof

**London Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Peter Regner, Katarina Šoškić  
 Hospedagem | Hosting: Katarina Šoškić

**Bangkok Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Peter Regner

**Athens Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Lorena Celemengo, Efi Mashalidy, Giota Kallianteri  
 Hospedagem | Hosting: Lorena Celemengo, Edna Celemengo





**Bill Psarras**  
**Messenger**  
 Grécia | Greece

'*Messenger*' é um poema peripatético que combina elementos *site-specific*: de uma caminhada performática em direção à câmara, uma lâmpada companheira e a poesia pessoal. O trabalho investiga a ideia de voltar ao íntimo – em uma matriz geográfica imaginária – como um processo ambulatorial solitário que transmite a mensagem, a experiência, o trauma passado, o pensamento – e o futuro em potencial.

'*Messenger*' is a peripatetic poem, which combines the site-specific elements of a walking performance for the camera, an accompanying light bulb, and personal poetry. It explores the idea of returning to the intimate – in an imaginary and geographical matrix – as a solitary ambulatory process which transmits the message, the experience, the past trauma, the thought – and the potential future.

**Bio**

**Bill Psarras** (Ph.D., 1985) é artista, escritor e músico, nascido na Grécia. É Ph.D. em Artes e Tecnologia pela Goldsmiths, University of London, estudou artes audiovisuais na Ionian University e fez mestrado em Artes Digitais na University of the Arts, Londres. Atualmente é pós-doutorado e sua pesquisa atua nas intersecções entre arte contemporânea, performance e geo-humanidades (na *IKY State Scholarship*). Suas obras foram já exibidas em diversos festivais internacionais, mostras coletivas e instituições culturais.

**Bill Psarras** (1985, Ph.D.) is an artist, writer and musician, born in Greece. He has a Ph.D. in Arts and Technology from Goldsmiths, the University of London, having studied audiovisual arts at the Ionian University and for a Master's in Digital Arts at the University of the Arts, London. Nowadays he works as a postdoctoral researcher exploring the intersections of contemporary art, performance and geo-humanities (*IKY State Scholarship*). His works have been exhibited in various international festivals, group exhibitions and cultural institutions.

**Berlin Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Polyxeni Angelidou  
 Hospedagem | Hosting: Polyxeni Angelidou, Mary-Audrey Ramirez  
 Cast de Locação | Location Casting: Polyxeni Angelidou, Rainer Fu

**Marrakesh Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Josef Vasof, Susanne Regner

**Lima Hit**

Acompanhamento | Accompaniment: Katerina Makrynioti, Alfredo Bendezú Perea

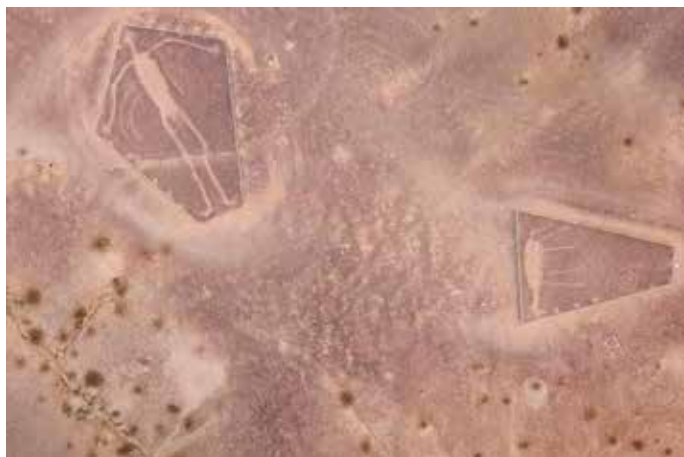
**Vienna Hit**

Música | Music: Heinz Riegler  
 Engenharia de Som | Sound Engineering: Fotos Rovolis, Markus Pagisch  
 ORFIII: Judith Revers, Christoffer Koller

**Bio**

**Anna Vasof** é arquiteta e artista multimídia. Nascida em 1985, estudou arquitetura na University of Thessaly (2010), na Grécia, e Arte Transmídia (2014) na University of Applied Arts, em Viena. Desde 2004, seus vídeos e curtas são apresentados e premiados em diversos festivais. Atualmente desenvolve uma tese de doutorado sobre técnicas cinematográficas que ela mesmo criou. Além disso, projeta e constrói mecanismos inovadores para a produção de vídeos críticos e narrativos, ações e instalações.

**Anna Vasof** is an architect and media artist. Born in 1985, she studied architecture at the University of Thessaly (2010) in Greece and Transmedia Art (2014) at the University of Applied Arts in Vienna. Since 2004 her videos and short movies have been presented in several festivals, some of them winning awards. She is currently writing a doctoral thesis on the cinematographic techniques that she has developed, and is also designing and building innovative mechanisms for producing critical and narrative videos, actions and installations.



**Brit Bunkley**  
**Geolith**  
 Nova Zelândia | New Zealand

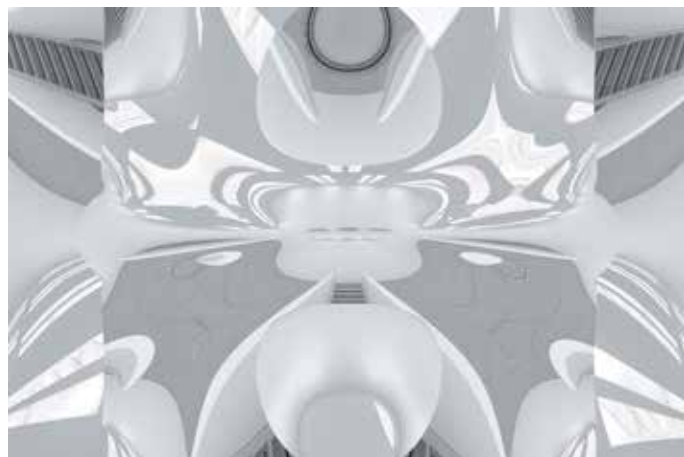
Dois locais de geografia ameríndia, na fronteira entre o Arizona e a Califórnia, e um espaço da NASA, no Arizona; são digitalizados em 3D, renderizados e animados como se fossem ilhas voadoras no espaço. Um texto narrativo conta uma história apócrifa sobre o encontro entre um cacique do tribo Navajo e os astronautas da Apollo 11.

Two Native American geographic sites on the California/Arizona border, and a NASA site in Arizona are scanned in 3D, rendered, and animated as flying islands in deep space. A text narrative tells an apocryphal story of an encounter between a Navaho tribal elder and the Apollo 11 astronauts.

**Bio**

A prática artística do neozelandês **Brit Bunkley** baseia-se no projeto e na construção de esculturas de grande escala ao ar livre, objetos discretos e instalações; bem como na criação de imagens “impossíveis” – móveis e estáticas – e em projeções arquitetônicas feitas por modelagem 3D. Sua obra explora um sentido oblíquo de paranóia, medo apocalíptico, temperada com certa dose de extravagância e ironia.

**Brit Bunkley** is a New Zealand-based artist whose art practice includes the proposal and construction of large scale outdoor sculptures, discrete objects, and installations as well as the creation of “impossible” moving and still images and architecture designed using computer 3D modelling. His work explores an oblique sense of paranoid, apocalyptic fear tempered with a sense of whimsy and irony.



**Bruno Borne**  
**Capacidade Vital**  
 Brasil | Brazil

“*Capacidade Vital* é o volume máximo de ar comportado pelos nossos pulmões”.

Uma animação digital, em loop, produzida por softwares de computação gráfica. O vídeo mostra um ambiente de exposição, uma galeria; na animação esta é refletida por meio de um espelho virtual, que se expande e se contrai, em movimentos que acompanham um som de respiração. A imagem se projeta durante a inspiração e contrai durante a expiração

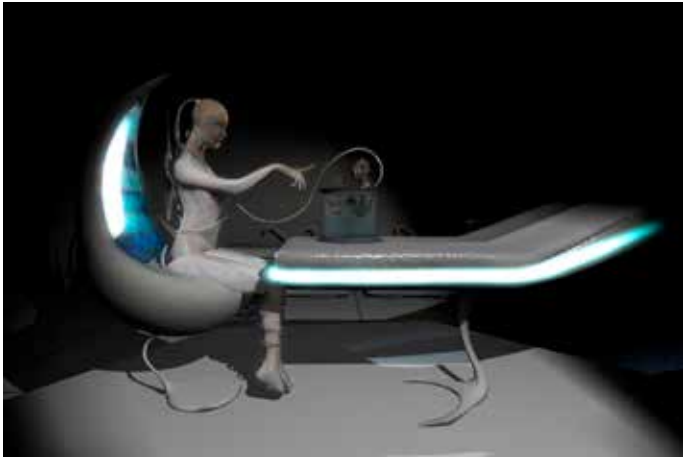
“*Capacidade Vital* is the maximum amount of air that our lungs can take in.”

A loop digital animation made with graphic softwares. The piece shows an art space reflected by a virtual mirror. During the narrative, this mirror expands and contract, with moves that goes along with a breathing sound used at the video. The image projects itself during the inspiration and contract by the expiration turn.

**Bio**

**Bruno Borne** (1979) é doutorando em Poéticas Visuais pelo PPGAV/ UFRGS e graduado em Artes Visuais e em Arquitetura e Urbanismo pela UFRGS. Tem obras nos acervos públicos do MAC-PR, MAC-RS e das prefeituras de Porto Alegre e Santo André. Prêmio aquisição no 65º Salão Paranaense (2014); 43º Salão de Santo André (2015); 2º Prêmio IEAVI (2013); Prêmio Açorianos de Artes Plásticas (2010 e 2014) na categoria Destaque em Mídias Tecnológicas.

**Bruno Borne** (1979) has a Ph.D in Visual Poetics from the Federal University of Rio Grande do Sul and graduated in Visual Arts and Architecture and Urbanism from the same university. His works are to be found in public collections held by MAC-PR, MAC-RS, and the cities of Porto Alegre and Santo André. His work won the Acquisition Award at the 65<sup>th</sup> Salão Paranaense (2014) and the 43<sup>rd</sup> Salão de Santo André (2015). He won the 2<sup>nd</sup> IEAVI award (2013) and the Azores Visual Arts Award (2010 and 2014) in the Computer Media category.



**Brynley Longman – 26 Times**  
Canadá | Canada

**Brynley Longman – Lady Carmagnolle**  
Canadá | Canada

**Brynley Longman – Tilt-a-Whirl**  
Canadá | Canada

**Brynley Longman – Catching Feathers**  
Canadá | Canada

#### Bio

Estes Machinimas mostram uma cena poética dentro do espaço virtual. Os espaços são navegados através de um avatar, em ambiente multiusuário. Cada obra é parte de uma narrativa maior, contada no mundo virtual há quase 13 anos. As histórias se passam em um mesmo mundo; os personagens por vezes se encontram e assim acabam por criar novas camadas na narrativa geral. Meu trabalho tem foco em temas como tecnologia, obsolescência e identidade. Minhas ideias incluem a singularidade tecnológica e a memória criptográfica. Em alguns casos, as máquinas que protagonizam minhas histórias parecem mais humanas do que quem as criou.

These Machinima shown single scene poems within a virtual space. They are navigated using an avatar in a multi-user environment. Each artwork is part of a larger narrative, told in a virtual world over the course of 13 years to-date. Each story is set within the same world as the others, and characters sometimes meet, creating new layers to the overall narrative. My work focuses on the themes of technology, obsolescence and identity. Ideas include technological singularity and memory encryption. In some cases, the machines in my stories seem more human than those who created them.

Nascido em Toronto, **Brynley Longman** estudou Desenho Artístico e Pintura no Ontario College of Art and Design (OCAD), onde recebeu o prêmio George Reid de pintura. Posteriormente, estudou animação computadorizada na Toronto School of Art e Seneca College. Brynley é representado por KWT Contemporary (ex-XEXE Gallery) e suas pinturas a óleo integram coleções em todo o mundo. Em 2007, Brynley dedicou-se a criar ambientes imersivos em espaços de realidade virtual usando a persona de um artista de novas mídias conhecido como Bryn Oh. Desde então, a obra de Bryn foi destaque em revistas como a Vogue; além de filmes, galerias e museus por todo o mundo.

Born in Toronto, **Brynley Longman** attended the Ontario College of Art and Design (OCAD) and studied Fine Art Drawing and painting, where he received the George A Reid award for painting. Subsequent to that he attended the Toronto School of Art as well as Seneca College to study computer animation. Brynley is represented by KWT Contemporary (formerly known as XEXE Gallery). His oil paintings are collected internationally. In 2007 Brynley became interested in creating immersive environments in virtual reality spaces, using the persona of a new media artist known as Bryn Oh. Since then Bryn's work has featured in Vogue and other magazines, in movies and in galleries and museums worldwide.



**Céline Trouillet**  
**SONG N°27**  
**França | France**

Amina é uma psicóloga belga, ex-participante do televisivo show de talentos: The Voice. Ela afirma seu direito à liberdade de expressão em termos artísticos e religiosos, que não considera mutuamente excludentes.

Amina is a Belgian psychologist and former contestant on the TV talent show The Voice. She affirms her right to freedom of expression both in religious and artistic terms, which she does not regard as mutually exclusive.

**Créditos | Credits**  
**Voz | Voice:** Amini Skhiri  
**Música | Music:** "Un autre monde" ("An Other World"), Telephone



**Céline Trouillet**  
**SONG N°26**  
**França | France**

Cathy foi amiga da falecida cantora francesa Barbara, de quem ganhou os brincos que usa no filme. Apresenta-se com frequência fazendo covers de canções de Edith Piaf, outra cantora cuja obra reflete a doce-amarga luta da existência.

Cathy was a friend of the late French singer Barbara, who gave her the earrings she is wearing in the film. She also regularly performs covers of songs by Edith Piaf, another singer whose work reflects the bitter-sweet struggle of existence.

**Créditos | Credits**  
**Voz | Voice:** Cathy Beaumont  
**Música | Music:** "La vie en rose" ("Life in Pink"), Edith Piaf





**Céline Trouillet**  
**SONG N°25**  
**França | France**

Uma garota basca canta uma canção de amor à Dora Maar; a maquiagem da cantora representa as lágrimas em 'Weeping Woman' – retrato pintado por Picasso em 1937 que tem como inspiração sua amante e musa (Dora Maar) – Dora esteve por trás da criação de Guernica – obra que retrata o bombardeio da capital basca – e 'Weeping Woman' tem origem numa figura de Guernica. Picasso retratou Maar chorando em muitas obras porque, para ele, as mulheres eram “máquinas de sofrimento”.

A Basque girl sings a love song that serves as a link to Dora Maar, the singer's makeup represents the tears in Weeping Woman – Picasso's 1937 portrait of his mistress and muse (Dora Maar) – Dora was behind the creation of Guernica – a piece that depict the bombing of the Basque capital – as Weeping Woman was derived from a figure in Guernica. Picasso consistently portrayed Maar weeping because, for him, women were “suffering machines”.

#### Créditos | Credits

Voz | Voice: Elena Guerin

Música | Music: “Negua joan da ta” (“Winter is Gone”), Zea Mays

#### Bio

**Céline Trouillet** nasceu em 1975 em Colmar, França. Formou-se pela Ecole Supérieure des Arts Décoratifs em Estrasburgo, onde mora até hoje. Apresenta seus filmes em exposições e festivais internacionais. A série “SONG” de “Singing Portraits” retrata closes de pessoas que cantam para uma câmera; capturando performances em tempo real. Cada retrato tem várias camadas de significado, sendo abertos à múltiplas interpretações. Os filmes são formalmente semelhantes, no entanto, cada retrato é único; as possibilidades criativas são limitadas apenas pelo número de músicas existentes no mundo e pelo número de indivíduos dispostos a cantá-las.

**Céline Trouillet** was born in 1975 in Colmar, France. She graduated from the Ecole Supérieure des Arts Décoratifs in Strasbourg, where she now lives. She regularly presents films in international exhibitions and festivals and has received a number of grants. The “SONG” series of “Singing Portraits” are continuous close-ups of persons singing, facing the camera and performing in real time. Each portrait has multiple layers of significance that are open to interpretation. The films are formally similar, yet each portrait is unique, and the creative possibilities are only limited by the number of songs in the world and the number of individuals willing to sing them.



**Danae Io**  
**The lips, the lisp, the slip of the tongue**  
**Holanda | Netherlands**

O vídeo explora a modelagem de voz, doação de voz, previsão algorítmica e o incomputável. A obra analisa, em paralelo, o processo de modelagem da boca para o processo de modulação de voz, questionando a modelagem como técnica científica/tecnológica, considerando-a um meio de produzir realidade, ao invés de uma mera ferramenta observacional. O que escapa do padrão? Podem a multiplicidade e a complexidade da voz ser contida em um modelo algorítmico?

The video explores voice modelling, voice donation, algorithmic prediction and the incomputable. The work examines in parallel the process of modelling the mouth to the process of modelling the voice, questioning modelling as a scientific/technological technique, by considering it as a means of producing reality, rather than merely an observational tool. What leaks from the model? Can the multiplicity and complexity of the voice be contained in an algorithmic model?

#### Bio

**Danae Io** é artista, vive entre Amsterdam e Atenas. É Mestre em Belas Artes pelo Sandberg Institute e estudou na Goldsmiths, University of London. Em sua pesquisa e obra, investiga a voz, a linguagem, a legibilidade, o tecnológico e o incalculável. Através de vídeo, som e texto, seu trabalho questiona gramáticas dominantes e deixa espaço para o ininteligível.

**Danae Io** is an artist based between Amsterdam and Athens. She holds a Master's in Fine Arts from the Sandberg Institute and has previously studied at Goldsmiths, University of London. In her research and work she is concerned with voice, language, legibility, the technological, and the incalculable. Using video, sound and text her work questions dominant grammars and leaves room for the unintelligible.



**Dimitri Venkov**  
**The Hymns of Muscovy**  
**Rússia | Russia**

Para contar uma história através da música e da arquitetura, o filme combina edifícios da Moscou dos séculos XX e XXI com variações eletrônicas dos hinos nacionais russo e soviético. Esta justaposição captura uma evolução estética que é impulsionada pela evolução ideológica.

to tell a history through architecture and music, the film matches the styles of Moscow's XXth and XXIst century buildings with electronic variations of the Soviet and Russian national anthems. The juxtaposition captures an aesthetic evolution driven by the evolution of ideology.

**Bio**

**Dimitri Venkov** é artista e cineasta. Seus trabalhos foram exibidos em grandes eventos internacionais, incluindo: Documenta 14, Oberhausen Film Festival, Moscou, Bergen e bienais de Gotemburgo. Recebeu diversos prêmios de prestígio, como Kandinsky, FIPRESCI, e-flux, dentre outros. Dimitri é Mestre em História do Cinema e leciona videoarte na Rodchenko School of Photography and Multimedia, em Moscou.

Dimitri Venkov is a Russian artist and filmmaker. His works have been shown at major international events including Documenta 14, Oberhausen Film Festival, Moscow, Bergen, and Gothenburg biennials. He has been awarded numerous prestigious prizes such as Kandinsky, FIPRESCI, e-flux, and others. Dimitri holds a Master of Arts degree in film history and lectures in video art at Moscow's Rodchenko School of Photography and Multimedia.



**Eri Kassnel**  
**Cradlesong**  
**Alemanha | Germany**

Uma vertente e um mar tempestuoso. Enquanto observamos duas crianças brincando na areia, cinco jovens refugiados – alguns deles menores de idade – do Afeganistão, Paquistão, Etiópia e Gâmbia, conversam sobre suas famílias; sobre a fuga da violência, suas esperanças e sonhos. Os refugiados foram entrevistados pela diretora teatral Susanne Reng contra o pano de fundo da grande crise de refugiados na Europa, em 2015.

A strand and a stormy sea. While we watch two children playing in the sand, five young refugees – some of them minors – from Afghanistan, Pakistan, Ethiopia and Gambia speak about their families, about their escape from violence, and about their hopes and dreams. The refugees were interviewed by theatre director Susanne Reng against the background of the big refugee crisis in Europe in 2015.



**Eri Kassnel**  
**Patterns**  
**Alemanha | Germany**

A desordem é a força motriz que resulta na ordem da natureza. A forma mais forte de ordem é o padrão.

*"Afina!l, o ritmo é o próprio padrão repetido - o código e o loop. E todos dançamos ao som deste. Dançamos uma coreografia de interface pré-programada. Essa coreografia tem poder: são os movimentos planejados do controle.(...) Mas, na verdade, estamos todos apenas fazendo o mesmo velho movimento na pista de dança, movimentando nossos membros de forma (aparentemente) livre e fluida. Nós dançamos e fazemos parte da coreografia do controle."* (Renee Carmichael/ [fleeimmediately.com](http://fleeimmediately.com))

Disorder is the driving force for Nature, resulting in order. The strongest form of order is a pattern.

*"After all, rhythm is the repeated pattern itself - the code and the looping. And we all dance to that. We dance to a choreography that is pre-programmed into the interface. This choreography has power: it is the planned moves of control.(...) But really, we are just making the same old moves that everyone else on the dance floor is pushing out of their (seemingly) free-flowing limbs. We dance, and we are part of the choreography of control."* (Renee Carmichael/ [fleeimmediately.com](http://fleeimmediately.com))

#### Bio

**Eri Kassnel** é uma artista Conceitual e de Novas Mídias que vive e trabalha em uma pequena aldeia da Baviera/Alemanha. Trabalha com imagem estática e vídeos, e também com gráficos. Estudou restauração na University of the Arts, em Berna/Suíça e mídia interativa na University of Applied Sciences, em Augsburgo/Alemanha. Suas obras foram exibidas diversos festivais e exposições internacionais.

**Eri Kassnel** is a New Media and Concept artist who lives and works in a small village in Bavaria / Germany. She works with still and moving images, as well as graphics. She studied Restoration at the University of the Arts in Bern / Switzerland and Interactive Media at the University of Applied Sciences in Augsburg / Germany. Her works have been shown internationally at many festivals and exhibitions.



**Fran Orallo**  
**Amateur Poetry**  
**Escócia | Scotland**

'*Amateur Poetry*' é uma vídeo colagem realizada através da apropriação de uma série de vídeos 'recortados' que, quando reunidos, formam uma sequência surrealista; algo semelhante à poesia visual. O trabalho envolve a manipulação de vídeos comuns - sem pretensão artística - que foram espalhados pela internet. Através da descontextualização, sobreposição e distorção dos vídeos originais uma obra artística é criada, questionando assim a idéia de autoria e propriedade intelectual.

'*Amateur Poetry*' consists of a video collage made through the appropriation of a series of fragments of videos which, when assembled, form a surrealist sequence; something similar to visual poetry. The work involves the manipulation of a series of videos which have been uploaded to the internet without any artistic intent. Through decontextualization, overlapping, and distortion of the original videos, an artistic work is created; questioning the idea of authorship and intellectual property.



**Fran Orallo**  
**59”**  
**Escócia | Scotland**

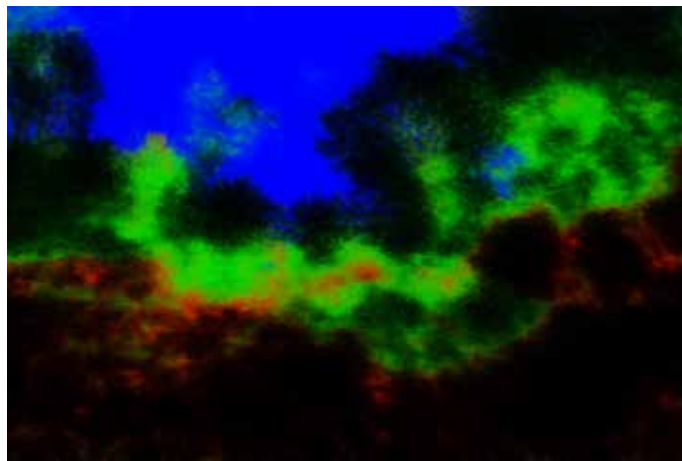
*59”* consiste em uma série de sequências desconexas, cada qual com 59 segundos de duração. Cada segmento é um vídeo colagem, feito com imagens retiradas da internet. Influenciado pelo surrealismo e teorias do absurdo, componho um novo conteúdo imagético a partir da descontextualização e justaposição destas imagens; a intenção é gerar metáforas e poesia visual enquanto questiono a ideia de autoria e propriedade intelectual.

*59”* consists in a series of unconnected sequences, each of which is 59 seconds long. Each sequence consists of a video collage made up of images downloaded from the internet. Influenced by surrealism and theories of absurdity, I create new images with the decontextualization and juxtaposition of these found images, intending to generate metaphors and visual poetry while questioning the idea of authorship and intellectual property

#### Bio

**Fran Orallo** nasceu em Badajoz, em 1979. Em 2001, mudou-se para Valência; onde estudou Belas Artes na Technical University of Valencia (UPV). Atualmente reside em Glasgow, Escócia. Seu trabalho foi exibido em várias exposições, bienais de arte, feiras e festivais internacionais. Apresentou seus vídeos em mais de 30 países e sua obra integra catálogos publicados por várias instituições.

**Fran Orallo** was born in Badajoz in 1979. In 2001 he moved to Valencia where he studied for a degree in art at the Technical University of Valencia (UPV). He currently resides in Glasgow, Scotland. His work has been shown in several exhibitions, biennales, art fairs and international festivals. He has shown his videos in more than 30 countries and his work appears in catalogues published by several institutions.



**François Quévillon**  
**Manoeuvres**  
**Canadá | Canada**

A série de vídeos *‘Manoeuvres’* faz parte de um corpo de trabalho que François Quevillon desenvolve desde 2016, conforme observa o desenvolvimento de carros automatizados e compilações de vídeos feitos por câmeras de bordo. Por um lado, questões técnicas, econômicas, morais e éticas são levantadas a respeito de veículos que manobram sem intervenção humana; enquanto que, vídeos de acidentes ou eventos espetaculares capturados por câmeras automáticas, retratam as ruas e estradas como lugares onde o inesperado acontece. A obra brinca com a tensão gerada quando sistemas robóticos móveis são confrontados com a natureza imprevisível do mundo.

The *Manœuvres* video series is part of a body of work that François Quevillon has been working on since 2016, as he observes the development of driverless cars and compilations of videos from dashboard cameras. On one hand, technical, economical, moral and ethical issues are raised by vehicles that maneuver without human intervention while, on the other hand, dash cam videos of accidents or spectacular events portray roads as places where the unexpected happens. The works play with the tension that arises when mobile robotic systems are confronted by the unpredictable nature of the world.

#### Bio

**François Quévillon** é um artista de Montreal (Canadá), trabalha com práticas interdisciplinares em instalações, imagens, som e tecnologias. Seu trabalho explora os fenômenos do mundo e a percepção, estabelecendo processos sensíveis ao que está acontecendo e à interferência de elementos contextuais. Investiga como a tecnologia afeta ou redefine os processos do pensamento humano, se interessa pela cultura e ambiente, bem como nossas relações com os outros e com o espaço e tempo.

**François Quévillon** is an artist from Montréal (Canada) with an interdisciplinary practice involving installations, images, sound and technologies. His work explores the phenomena of the world and perception by establishing processes which are sensitive to what is happening and to the interference of contextual elements. He investigates how technology affects or redefines the human thought process, culture, and the environment, as well as our relationships to space and time and to one another.





**Frank Wang Yefeng**  
**Rotation Method**  
 Estados Unidos | United States

'Rotation Method' é um filme de animação 3D. Retrata uma jornada surreal conduzida por um viajante – em seu capacete de corrida dourado – que é acompanhado por um cão com cabeça de fonógrafo. A viagem, ainda que seja uma experiência prazerosa, coloca o aventureiro frente a condições extremas e circunstâncias difíceis. O cão, enquanto seu companheiro, é um símbolo de amizade e uma metáfora para a vida; no entanto, há uma certa tensão entre os dois. Apesar dos percalços, ambos continuam com a jornada; um ciclo entre vida, morte e viagem infinita.

'Rotation Method' is a 3D animated short film. The film depicts a surreal journey by a traveler in a gold-plated racing helmet, accompanied by a dog with a phonograph as a head. The traveler's journey brings him pleasure but at the same time places him in difficult circumstances and extreme conditions. As his companion, the dog is a symbol of friendliness and a metaphor for life; however, there is tension between the two. Despite this they continue on their journey, a cycle between life, death and an infinite journey.

**Bio**

**Frank Wang Yefeng** (nascido em 1984) é artista interdisciplinar e trabalha entre Providence (RI, EUA) e Xangai (China). É mestre em Estudos de Arte e Tecnologia pela School of the Art Institute of Chicago e atualmente é Professor Associado no Rhode Island College no curso de Arte de Mídia Digital. Yefeng trabalha com diversas mídias, dentre animação experimental 3D, realidade virtual, impressão 3D e instalações de mídia mista.

**Frank Wang Yefeng** (born in 1984) is an interdisciplinary artist based in Providence (RI, USA) and Shanghai (China). He received his MFA in Art and Technology Studies at the School of the Art Institute of Chicago in 2011, and is currently Associate Professor at Rhode Island College on the Digital Media Art program. Yefeng works across media such as experimental 3D animation, virtual reality, 3D printing and mixed-media installations.



**Gian Cruz & Claire Villacorta**  
**City Scape n°3**  
 Filipinas | Philippines

'City Scape' é um cruzamento entre vídeo, dança e performance que funciona como intervenção linguística; um jogo com as palavras "city that escapes" (cidade que escapa). Cruz e Villacorta examinam a noção de identidades passageiras em relação a cidades e corpos, explorando a história e o contexto de espaços de Manila, cidade natal dos artistas. A obra mostra a paisagem urbana através do ponto de vista de um corpo masculino *queer* asiático (Cruz) e do olhar de uma observadora mulher (Villacorta); conforme brincam com estética e dança como ato de resistência, transformam suas identidades na era global e digital.

'City Scape' is an ongoing video, dance, performance collaboration that serves as a linguistic intervention; a play on the words "city that escapes." Cruz and Villacorta examines the notion of fleeting identities in relation to cities and bodies, exploring the history and context of the spaces they work with in their hometown, Manila. It adopts an interesting point of view of the cityscape through a queer Asian male body (Cruz) through the view of a female observer (Villacorta) as they play with aesthetics and dance as an act of resistance, transforming their identities in the global and the digital age.

**Bio**

**Gian Cruz** (n.1987) e **Claire Villacorta** (n. 1975), vivem e trabalham em Manila, Filipinas. Cruz é artista/fotógrafo/crítico de arte; enquanto Villacorta é uma escritora/ cineasta ativamente envolvida com a cena de publicação independente filipina.

**Gian Cruz** (b.1987) and **Claire Villacorta** (b.1975) live and work in Manila, Philippines. Cruz is an artist/photographer/art critic while Villacorta is a writer/filmmaker and is actively involved in Philippine independent publishing.



**Glasz DeCuir**  
**Cherry Blossom**  
 Espanha | Spain

Kintsugi, ou Kintsukuroi, que significa “restauro dourado”, foi a ideia que me inspirou ao editar este pequeno filme. Kintsugi é uma arte japonesa secular que consiste na utilização de pó de ouro, prata ou platina no reparo de cerâmicas quebradas. Esta bela técnica cria veios dourados nas trincas da cerâmica, conferindo um visual único às peças restauradas. Seguindo essa ideia, tentei recriar as imagens como se fossem antigas peças que tiveram de ser “costuradas a ouro”. Busquei também, criar cenas que lembrassem as pinturas de ouro e tinta feitas sobre biombos encontrados em antigos aposentos japoneses.

Kintsugi or Kintsukuroi, meaning “golden repair”, was the idea that inspired me to edit this short movie. In fact, Kintsugi is the centuries-old Japanese art of fixing broken pottery with a special lacquer dusted with gold powder, silver or platinum. With this technique beautiful gold seams are created in the cracks of the ceramic, giving a unique look to the piece. Following this idea, I tried to recreate the images as if they were old pieces which had to be interlaced with “gold stitching”. I also wanted to create scenes that recall the gold and ink works found on vertical panels of old Japanese room dividing screens.

Créditos | Credits

Música | Music: Maruszewski Gene, Tapewarm

Bio

**Glasz DeCuir** é a identidade de um diretor e roteirista de Machinima de San Sebastian, País Basco, Espanha. O artista explora as Novas Artes de Mídia no Cinema Digital desde 2009.

**Glasz DeCuir** is the identity of a Machinima Director and screenplay writer from San Sebastian, Basque Country, Spain. The artist has been exploring the New Media Art in Digital Cinema since 2009.



**Guli Silberstein**  
**Field of Infinity**  
 Reino Unido | United Kingdom

Inspirado pelas pinturas da renascença italiana e pelo noticiário de protestos na fronteira de Gaza com Israel – a obra processa figuras e gestos humanos numa paisagem que mistura escuridão e cores; oferecendo assim uma série de reflexões sobre a imagem política, a imagem da política, a política da imagem, e a imagem da imagem.

Inspired by both Italian Renaissance paintings and contemporary news broadcasts of protests at the border of Gaza with Israel – the work processes human gestures and figures in a landscape into a dark and colorful mix, opening up a series of reflections on the political image, the image of the political, the politics of the image, and the image of the image.

Bio

**Guli Silberstein** é videoartista e editor, mora em Londres (Reino Unido) desde 2010. Nasceu em Israel, em 1969. Graduou-se bacharel em Cinema pela Tel-Aviv University e mestre em Estudos de Mídia pela New School University, Nova York – onde morou entre 1997 e 2002. Desde o ano 2000, Guli cria curtas que são amplamente exibidas em espaços de arte do Reino Unido e ao redor do mundo.

**Guli Silberstein** is a video artist and editor, based in London (UK) since 2010. Born in Israel in 1969. He received a BA in Film from Tel-Aviv University and a MA in Media Studies from The New School University, New York City – where he studied and lived in from 1997 to 2002. Since year 2000, Guli has created short video works which have been widely shown in the UK and around the world.



**Hamza Kirbas**  
**I, You, S-He, We**  
**Turquia | Turkey**

O outro as vezes é mulher, outras vezes, homem; pode ainda ser o estrangeiro que não fala a nossa língua. Mas sempre haverão os outros.

A humanidade faz-se a partir de tanta alteridade que esquece o que é enquanto fala sobre o que não é, tentando definir-se, de maneira indireta, com a ajuda do outro. *A persona non grata* é declarada para que haja uma separação, para que as fronteiras dominantes do 'nós' fiquem marcadas. Porque para sermos nós, deve haver uma maneira de nos posicionarmos.

Um espelho artificial reflete o contraste entre nós e o outro.

The other is sometimes the woman, sometimes the man or the stranger who cannot speak the same language as us. But there are always the others.

Humankind does so much othering that it forgets what it is but speaks about what it is not, trying to tell itself indirectly by the help of the other. *Persona non grata* is declared to set them apart, so that the dominant borders of we become clear. Because in order to be we, there should be a way to position ourself.

An artificial mirror reflects the contrast between we and the other one.

**Bio**

**Hamza Kirbas** nasceu em Batman (Turquia) em 1992. Graduou-se pela Faculdade de Belas Artes da Batman University em 2017. Graças ao Programa de Intercâmbio de Estudantes Erasmus, deu seguimento à sua formação na Silesia Faculty of Fine Arts, Graphics Department, na Polónia. Foi nomeado para o prêmio 2018 Warsteiner Bloom Award. Sua obra participou de diversas exposições e coleções. Cursa Mestrado em Pintura na Hacettepe University Institute of Fine Arts.

**Hamza Kirbas** Hamza was born in Batman (Turkey) in 1992. He graduated from the Faculty of Fine Arts of Batman University in 2017. Using the Erasmus Student Exchange program, he continued his education at the University of Silesia Faculty of Fine Arts, Graphics Department, Poland. He was nominated for the 2018 Warsteiner Bloom Award. His work has been included in many exhibitions and collections in Turkey. He is studying for his Master's Degree in Painting at Hacettepe University Institute of Fine Arts.



**Hannah Doran**  
**Six Feet Film**  
**País de Gales | Wales**

'*Six Feet Film*' explora a ideia do mundano, o cotidiano através de um bem humorado e espontâneo experimento em vídeo. Este curta retrata o movimento de dois pés que sapateiam, dançam e pulam... Mas, se você escutar com atenção, parece que há bem mais do que dois pés envolvidos no ato.

'*Six Feet Film*' explores the idea of the mundane, the everyday life through a humorous and spontaneous video experiment. The short video depicts two feet moving, tapping, dancing and jumping...but as you listen carefully it seems that there are far more than two feet carrying out the action.

**Bio**

**Hannah Doran:** Cresci no sul de um belíssimo e pequeno país chamado País de Gales, no Reino Unido. Durante 18 anos, morei a apenas 10 minutos do oceano e da paisagem rural. Agora, com 21 anos, curso meu último ano de Belas Artes no Wrexham Glyndwr University School of Creative Arts. Com a formatura prevista para breve, estou animada em dar continuidade à minha prática e meu amor pela arte interdisciplinar através da exploração de filmes, áudio e de temas da vida quotidiana.

**Hannah Doran:** I was raised in the South of a gorgeous small country called Wales, in the United Kingdom. For 18 years I lived just 10 minutes away from both the ocean and the countryside. Now 21, I am currently in my last year studying Fine Art at the Wrexham Glyndwr University School of Creative Arts. As I am soon to graduate, I am excited to continue my practice and my love for interdisciplinary art through exploring film, audio and everyday life.



**Hiba Ali**  
**Con-tain-er**  
 Canadá | Canada

O vídeo '*Con-tain-er*' escava a indústria de contêineres na América do Norte e identifica os "fluxos" históricos de pessoas e bens: a rota da seda, o comércio de especiarias, o comércio triangular, incluindo a escravidão, o Intercâmbio Colombiano e o fluxo mais atual, dos refugiados. Hoje, a circulação de mercadorias – entre fronteiras, zonas e espaços – é parte de nossa realidade diária; no entanto, é relegada a um cenário de fundo na globalização contemporânea. O estouro de balões e o patrulhamento de fronteiras artificiais, construídos por "internacionais" bandeiras de palanque compradas na Amazon, chama a atenção para o eixo sobre o qual os intercâmbios culturais ocorreram. Esta obra refere-se à difusão desigual da globalização, especificamente como a produção corporativa torna invisível o trabalho *offshore* através de um etiqueta facilmente descartável em que se lê: "Made in\_\_\_\_\_".

The '*Con-tain-er*' video excavates the shipping container industry in North America and traces the historic "flows" of people and goods: the silk road, spice trade, the triangular trade including slavery, Columbian exchange and to the most current, refugees. The present day movement of goods across borders, zones and spaces is commonplace in our daily reality; however, it is relegated to the background of our contemporary globalization. The popping of balloons and patrolling of an artificial border, constructed of Amazon-ordered catch-all "international" flags, calls to attention the axis on which cultural exchanges have occurred. This work refers to the uneven spread of globalization, specifically how corporate production makes invisible offshore labor into an easily discarded tag of "Made in\_\_\_\_\_."

**Bio**

**Hiba Ali** é artista de novas mídias, escritora, curadora e musicista de Chicago, Illinois, EUA. Suas performances e vídeos tratam de música, mão-de-obra e poder. Suas apresentações de música como HIBA refletem seu histórico de imigrante negra-parda e refugiada. Lidera grupos de leitura sobre mídia digital e oficinas que usam a tecnologia de código-aberto. É candidata a Ph.D em Estudos Culturais na Queen's University, Kingston, Canadá.

**Hiba Ali** is a new media artist, writer, curator and musician from Chicago, Illinois, U.S.A. Her performances and videos concern music, labor and power. Her music performances as HIBA sample her immigrant, black, brown, and refugee background. She conducts reading groups addressing digital media and workshops with open-source technology. She is a Ph.D candidate in Cultural Studies at Queen's University, Kingston, Canada.



**Hiroya Sakurai**  
**The Stream IX**  
 Japão | Japan

Nas vias de arrozais, a água da natureza deve seguir regras artificiais. Por este caminho a natureza se faz abstrata e origina a uma nova forma de beleza, distinta daquela encontrada em seu estado natural. O tema deste trabalho é a vivacidade da água que segue os cursos artificiais feitos pelo homem. A obra é um ballet que se utiliza do som e dos movimento das algas e da água. Usando o canal de água como palco, filmei a coreografia das algas que flutuam na água.

In the man-made waterways of rice paddies, the water in nature must follow artificial rules. In that way, nature is made abstract, giving rise to a new form of beauty distinct from the natural state. The theme of this work is the liveliness of the water as it follows the man-made course. This work is a ballet using the sound and the movement of the algae and water. With the waterway as the theater, I filmed the choreography of the algae that flows in the water.

**Bio**

**Hiroya Sakurai** nasceu em Yokohama, Japão. É Professor na Seian University of Art and Design. Exposições incluem a 4ª Bienal de Sydney (1982), San Francisco International Film Festival (2015). A obra de Sakurai integra as coleções da National Gallery do Canadá e do J. Paul Getty Trust. Sakurai recebeu prêmios no 35th Asolo Art Film Festival (2016), Itália, 39th Tokyo Video Festival, FILE em São Paulo (2017), e Ann Arbor Film Festival (2018).

**Hiroya Sakurai:** Born in Yokohama, Japan. Professor of Seian University of Art and Design. Exhibitions include the 4th Sydney Biennale (1982), San Francisco International Film Festival (2015). Sakurai's work can be found in the collections of the National Gallery of Canada and J.Paul Getty Trust. Sakurai has received awards at the 35th Asolo Art Film Festival (2016), Italy, the 39th Tokyo Video Festival, the 18th FILE in São Paul (2017), and the 56th Ann Arbor Film Festival (2018).





**IDPW: Kensuke Sembo, Yae Akaiwa, Niko, Shunya Hagiwara, Shingo Ohno, Chris Romero & others**  
**Internet Yami-Ichi**  
**Estados Unidos | United States**

'Internet Yami-Ichi' é um 'mercado de pulgas' livre, onde as pessoas se reúnem e trocam "coisas de internet" na vida real. Originário do Japão, a primeira edição do Internet Yami-Ichi nos Estados Unidos ocorreu durante a décima edição do evento e é a maior delas até hoje. Mais de 130 vendedores trocaram e venderam produtos no Knockdown Center, uma antiga fábrica de portas de 5.000 metros quadrados transformada em espaço de artes em Maspeth, Queens, Nova York.

'Internet Yami-Ichi' is a free flea market where people gather and exchange "Internet-ish" things in real life. Originating in Japan, the first-ever U.S. edition of the Internet Yami-Ichi was the tenth such event, and the largest yet. Over 130 vendors exchanged and sold wares at Knockdown Center, a 5,000 square-meter former door factory turned into an arts space in Maspeth, Queens, New York.

#### Bio

A sociedade secreta online IDPW organizou o primeiro Internet Yami-Ichi em Tóquio em 2012. Desde então, a feira foi a Berlim, Sapporo, Bruxelas e Amsterdam. Produtos à venda incluem roupas de glitch bordado, globos de neve com a imagem de Edward Snowden e apps rejeitados pela Apple. O Internet Yami-Ichi de Nova York aconteceu durante o primeiro WWyW (World Wide Yami-Ichi Week), com eventos simultâneos em Taichung, Taiwan; Linz, Áustria, e Seul, Coreia.

The online secret society IDPW organized the first Internet Yami-Ichi in Tokyo in 2012. Since then it has travelled to Berlin, Sapporo, Brussels, and Amsterdam. Items on sale include glitch-embroidered clothing, Edward Snowden snow globes, and apps rejected by Apple. The Internet Yami-Ichi in New York took place during the first ever WWyW (World Wide Yami-Ichi Week), with simultaneous markets in Taichung, Taiwan; Linz, Austria, and Seoul, Korea.

**Igor Vaganov**  
**Death Day**  
**Rússia | Russia**

Enquanto trabalhávamos neste projeto, o chamamos de Morte Russa. No entanto, não é sobre a morte da Rússia; poderia igualmente referir-se à morte dos Balkans, ou da Ucrânia... Este projeto não trata da morte como entidade física – embora seja muito físico a seu modo; a filmagem foi como 'lavar a boca com vidro quebrado'. Sentir tudo como se fosse real, sentir por nós mesmos, sem inventar nada, sem qualquer script; tudo o que tínhamos era uma ideia. Penso que estávamos abordando essa ideia há tempos. Todos nós. Juntos. Os que filmavam. Os que compunham a música do projeto. Isso é importante: Este projeto foi criado em comum e inclui uma parte de cada um de nós, todos os que participaram dele. Trata-se da morte espiritual. Sobre o mundo que estamos perdendo, o mundo que está prestes a partir. Sobre coisas que continuam a ser importantes para nós neste mundo. E trata da cultura que carregamos por toda a vida até a morte...

*hic est enim calix sanguinis mei*

Um dia. Uma noite. Um momento. Um eclipse. Dia da morte.

While working at this project, we called it Russian Death. However, it is not about Russian death, it could equally refer to Balkan, or Ukrainian death... This project is not about death as a physical entity at all – though it is very physical in its own way; filming it was like washing our mouths with broken glass. To feel everything as it was in reality, to feel it by ourselves, without inventing anything. We had no script; all we had was an idea. It seems to me that we had been approaching that idea for a long time. All of us. Together. Those who were filming. Those who were composing the music for the project. This is why it is important: this project is created in common, and it includes a part of each of us, everyone who has taken part in it. It is about spiritual death. About the world we are losing, the world which is about to depart. About the things that continue to be important for us in this world. And it is about the culture we carry throughout our lives until we die...

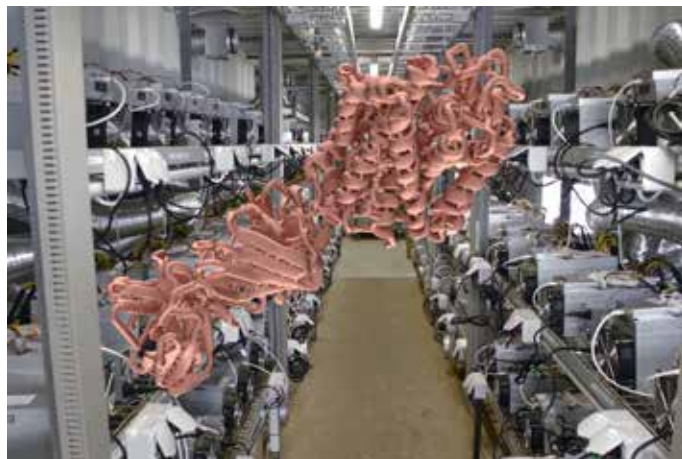
*hic est enim calix sanguinis mei*

A day. A night. A moment. An eclipse. Death day.

#### Bio

O russo Igor Vaganov é jornalista de rock, artista plástico, videomaker, especialista em estudos culturais, produtor, organizador e participante em uma série de projetos de arte e mídia na Rússia e no exterior.

Igor Vaganov is a Russian rock journalist, visual artist, videomaker, cultural studies expert, producer, organizer, and participant in a number of media and art projects in Russia and abroad.



**Ivar Veermäe**  
**The Flood**  
**Alemanha | Germany**

'The Flood' é tanto uma pesquisa sobre criptomoedas, suas demandas de energia e mineração, quanto uma abstração baseada em suas formas, conceitos e idéias. A obra encontra ressonância entre imagens documentais e na simulação de objetos 3D em ambiente virtual. Embora a criptomoeda seja um objeto de código e imaterial, ela precisa de uma poderosa infraestrutura material para existir – placas de vídeo e dispositivos especializados para criptografar e descriptografar as transações e manter a rede funcionando; enormes quantidades de energia, muitas vezes produzida por fontes de carbono, para manter as máquinas em funcionamento; minerais raros para criar os dispositivos e assim por diante. Um plano-sequência de uma das maiores minas de criptomoeda na Estônia, localizada numa antiga prisão, mostra a natureza deste tipo de espaço.

O segundo vídeo é uma combinação de gravações e animações 3D que mostram minas de criptomoedas e de xisto na Estônia. O material está conectado pois o xisto é a principal fonte de energia da Estônia e também é usado nas minas de criptomoedas.

O terceiro vídeo mostra entrevistas com várias pessoas que operam minas de pequena escala. A obra foi filmada antes e depois do 'boom' das criptomoedas.

**Bio**

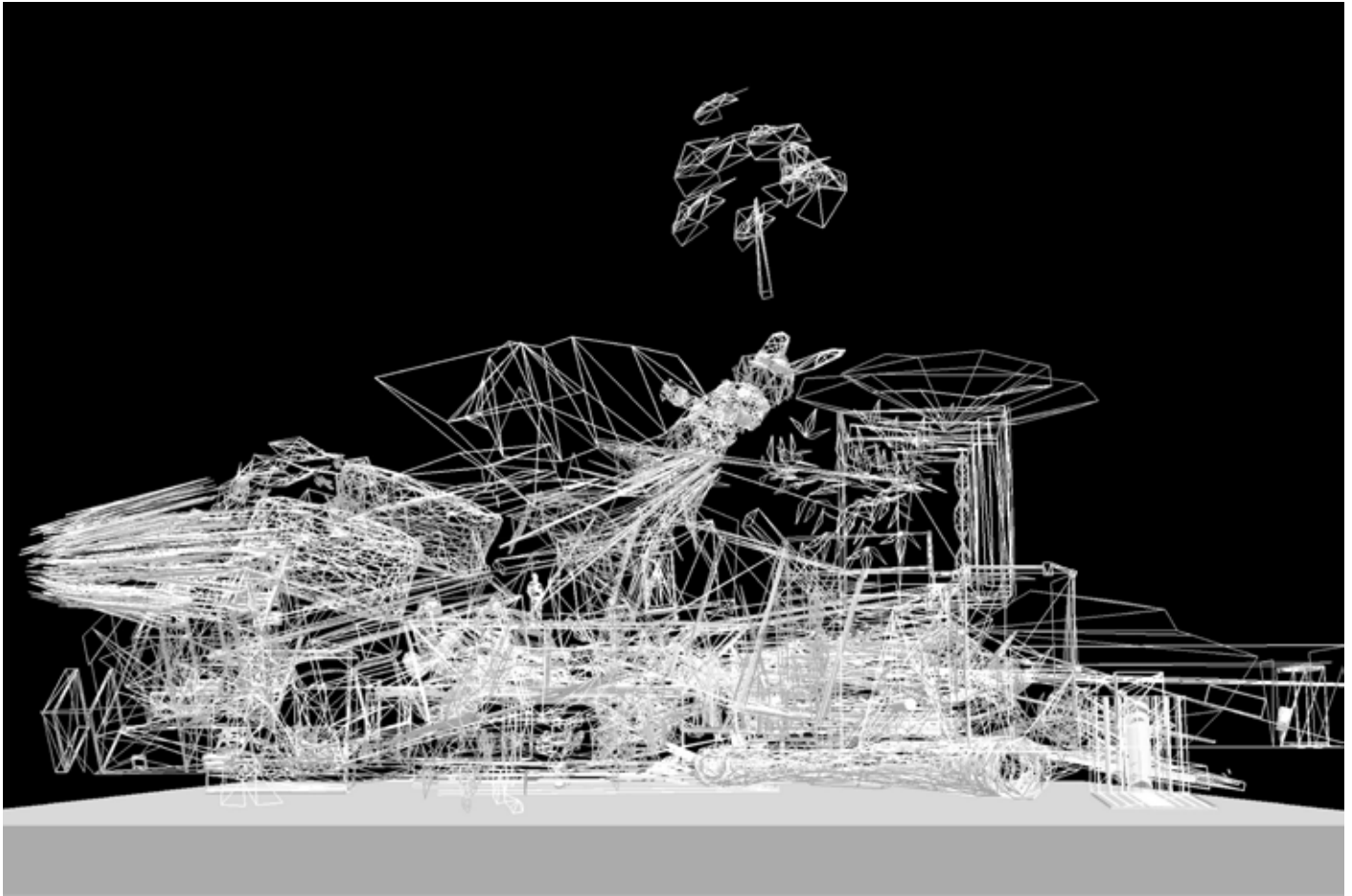
A arte de **Ivar Veermäe** (nascido em 1982 em Tallinn, vive e trabalha em Berlim) evolui como uma *thread* no mundo conectado enquanto mantém um olhar afiado sobre o funcionamento incontrolável do todo. O artista documenta partes individuais desse todo; acrescenta e detalha os temas sob análise; utiliza-se de diversas imagens em diferentes combinações; altera escalas de medição e planos de apresentação e confirma a inevitabilidade da interconectividade universal.

'The Flood' is both research into cryptocurrency, its mining and energy needs and an abstraction based on its forms, concepts and ideas. The work resonates between documentary images and simulated 3D objects in a virtual environment. Although cryptocurrency is coded and immaterial, it needs a powerful material infrastructure to exist – video cards and specialized devices to encrypt and decrypt the transactions and keep the network running; huge amounts of energy, which is often carbon-based, to keep these machines working; rare earth minerals to create the devices and so on. A continuous shot from one of the biggest Estonian crypto mines, which is located in a former prison shows the nature of this kind of space.

The second video is a combination of the footage from the cryptocurrency and oil shale mines in Estonia mixed with 3D animations. This material is connected because oil shale is Estonia's main energy resource and is also used to mine cryptocurrencies.

The third video is of interviews with various people operating small-scale mines. It is made before and after the boom in cryptocurrencies.

The art of **Ivar Veermäe** (born 1982 in Tallinn, lives and works in Berlin) evolves similarly to the thread of a networked world while keeping a sharp eye on the functioning of an uncontrollable whole. The artist documents individual parts of this whole; adds to and nuances the themes under examination; it uses diverse images in different combinations; changes measurement scales and presentation blueprints; and confirms the inevitability of universal interconnectedness.



**Jenny Vogel**  
**How Much Memory is Needed**  
**Estados Unidos | United States**

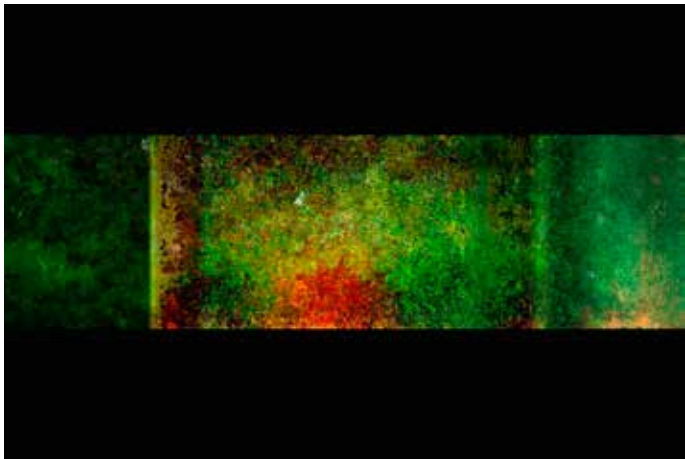
'How Much Memory is Needed' retrata um mundo 3D qualquer, onde *wireframes* caem de um 'céu' neutro. Os modelos são retirados, em intervalos regulares, de um banco de armazenamento 3D do Google, de forma que as imagens vão se acumulando à medida em que o repositório é abastecido por seus autores. Estamos cada vez mais fascinados com a construção de mundos virtuais imersivos, e muitas vezes esquecemos que este, aparentemente efêmero, empreendimento tem necessidades físicas reais. Entramos em mundos virtuais através de dispositivos pequenos, fones de ouvido e computadores pessoais, mas a quantidade de espaço que é necessário para armazenar todos os dados utilizados na construção desses mundos tem um impacto físico real. 'How Much Memory is Needed' é inspirado no conto de Jorge Luís Borges, *Sobre o Rigor na Ciência*, que levanta a questão da utilidade de um mapa que, por ser tão preciso, acaba se tornando tão grande quanto o território que representa. Este projeto pretende criar uma conscientização física sobre a quantidade de dados que são carregados continuamente.

**Bio**

Jenny Vogel é um artista e educadora de Novas Mídias alemã, vive e trabalha no Brooklyn, NY. Graduiu-se pelo Hunter College (Nova York) em 2003 e atualmente é Professora adjunta de Novas Mídias na University of Massachusetts. Seu trabalho foi selecionado e exibido em mostras coletivas e individuais em vários espaços e galerias.

'How Much Memory is Needed' depicts a generic 3D world in which wireframe models randomly fall from a non-descript sky. The models are scraped from a Google 3D warehouse at regular intervals, so they pile up in the video as they are uploaded to the repository by their authors. As we become more fascinated with building immersive virtual worlds we often forget that this seemingly ephemeral undertaking has actual physical needs. We enter the virtual worlds through small devices, headsets and personal computers, but the amount of space needed to store all the data necessary to build these worlds is having a real physical impact. 'How Much Memory Is Needed' is inspired by Jorge Louis Borges' short story *On Exactitude in Science*, which raises the question of the usefulness of a map that is so exact that it eventually becomes as large as the actual territory it depicts. This project hopes to create a physical awareness of the amount of data that is being uploaded continuously.

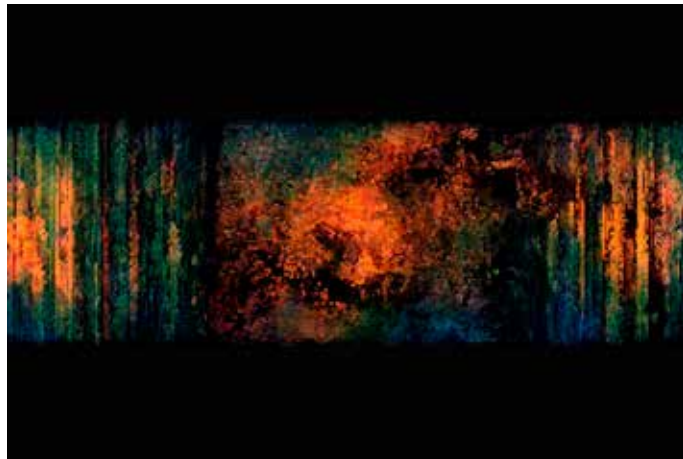
Jenny Vogel is German New Media artist and educator who lives and works in Brooklyn, NY. She received her MFA from Hunter College (NYC) in 2003 and is currently Assistant Professor of New Media Art at the University of Massachusetts. Her work has been screened and exhibited in group and solo-shows in numerous locations and galleries.



**Jeroen Cluckers – Eidolon**  
Bélgica | Belgium

'Eidolon' estuda as qualidades transformadoras da luz transitória – reflexos de luzes de emergência de uma ambulância, o céu do pôr-do-sol, nuvens no crepúsculo – em um instável arquivo de vídeo. Como partículas extraterrestres interagindo com a atmosfera da Terra, fótons tocam e transformam a imagem digital, tornando-se pixels que fluem como ondas de luz por esta pintura cinematográfica, iluminando assim a cena.

'Eidolon' studies the transformative qualities of transient light – reflections of the emergency lights of an ambulance, sunset skies, twilight clouds – in an unstable video file. Like extraterrestrial particles interacting with the Earth's atmosphere, photons touch and transform the digital image, becoming pixels that flow as light waves through this cinematic painting, illuminating the scene.



**Jeroen Cluckers – Urutan**  
Bélgica | Belgium

Uma sequência de filme Super-8 é visualmente renderizada em tela widescreen. Referindo-se às origens analógicas do filme original, uma memória panorâmica é construída.

A digitally mutated sequence of a Super 8mm film is rendered visually on a widescreen. Referring to the analog origins of the original film, a panoramic memory is constructed.

**Bio**

**Jeroen Cluckers (BE)** é vídeo artista e cineasta experimental. Cria paisagens audiovisuais oníricas que exploram, questionam e transformam as fronteiras entre ficção e realidade, cinema e pintura, imagem e imaginação. Sua obra foi exibida e premiada em mais de 35 países. É Professor e Pesquisador de Vídeo & Mídia Imersiva no AP University College. Vive e trabalha em Gent, na Bélgica.

**Jeroen Cluckers (BE)** is a video artist and experimental filmmaker. He creates audiovisual dreamscapes that explore, question and transform the boundaries between fiction and reality, cinema and painting, image and imagination. His work has been exhibited in more than 35 countries. He is connected to AP University College as a Lecturer-Researcher in Video & Immersive Media. He lives and works in Gent, Belgium.





**Jim Rolland – La Roue**  
**França | France**

'La Roue' é um vídeo em *timelapse* composto por uma série de 160 fotos instantâneas, feitas ao longo de dez dias. As imagens são editadas no computador, onde uma grande área de cada foto é suprimida. Essa transparência acaba por conferir uma estética pós-impressionista à paisagem recriada.

'La Roue' is a timelapse video made from a series of 160 photographic snapshots taken over ten days. The successive images are treated by computer, leaving a large area of each image transparent, thus conferring a post-impressionist aesthetic on the recreated landscape.



**Jim Rolland – Musical Landscape**  
**França | France**

De acordo com a Wikipedia, uma paisagem sonora é feita pelo componente do ambiente acústico perceptível aos seres humanos. Meus cenários sonoros são exatamente o oposto; não são os sons que fazem os cenários, mas os cenários que compõem os sons. Diferenças de cor, brilho ou saturação em uma fotografia são usados para criar partituras audiovisuais que ampliam a realidade de uma vista panorâmica.

According to Wikipedia, a soundscape is the component of the acoustic environment that can be perceived by humans. My soundscapes are the exact opposite. It is not the sounds that create the landscapes, but the landscapes that compose the sounds. Differences in the color, brightness, or saturation in a photograph are used to create audiovisual scores that augment the reality of the panoramic view.

**Jim Rolland – Traces: birds**  
**França | France**

É Novembro em Marselha, os estorninhos se reúnem em volta de um guindaste antes de partir para a África. No vídeo, rastros invisíveis são reconstruídos, mostrando a padronagem do voos desses pássaros a partir de uma nova perspectiva.

It is November in Marseille and Starlings flock together on a crane before they depart for Africa. Their invisible traces are reconstructed in the film, showing the patterns of these birds flight in a different way.

**Bio**

**Jean-Michel Rolland** é artista francês, nascido em 1972. Foi músico e pintor por muito tempo e une suas duas maiores paixões – som e imagem – em obras de arte digital desde 2010. Com videoarte, arte generativa, performances audiovisuais e instalações interativas; questiona a temporalidade – uma verdadeira quarta dimensão – inerente à imagem em movimento, bem como a dualidade que existe entre suas duas mídias favoritas.

**Jean-Michel Rolland** is a French artist born in 1972. He has been a musician and a painter for a long time and has brought his two passions – sound and image – together in digital art works since 2010. With video art, generative art, audiovisual performances and interactive installations, he questions temporality – a genuine fourth dimension 0 which is inherent in the moving image, as well as the duality that exists between his two favorite media.





**Kassiani Kappelos**  
**Oliver**  
 Reino Unido | United Kingdom

'*Oliver*' explora como a mídia tecnológica pode produzir 'algo' que assume uma identidade onde consciência e emoções humanas são colocadas em evidência. Desafia as fronteiras da realidade virtual e física. Este vídeo é parte de um projeto em andamento, onde Oliver questiona e depois válida sua própria existência.

'*Oliver*' explores how technology-generated media can produce something that takes on an identity which demonstrate human consciousness and emotion. It challenges the boundaries between virtual and physical reality. This video is part of an ongoing project where Oliver aims to question and further validate his existence.

**Bio**

**Kassiani Kappelos** é artista multidisciplinar e tem a cultura pós-internet como inspiração. Usa som e vídeo para trabalhar a relação entre consciência humana, costumes e tecnologia. É Bacharel em Arte Sonora e Design pela University of the Arts, Londres.

**Kassiani Kappelos** is a multidisciplinary artist inspired by post-internet culture who uses sound and video to focus on the relationship between human consciousness, habits and technology. She has a BA in Sound Arts and Design from the University of the Arts, London.



**Khalil Charif**  
**Celebridade**  
 Brasil | Brazil

As imagens registram um ambiente onde a multidão dispara flashes contínuos em direção ao observador: uma celebridade.

A crowd of people are pointing their cameras at the viewer – the celebrity – and are continually taking flash photos.

**Bio**

**Khalil Charif** é artista, nascido no Rio de Janeiro em 1967. Vem trabalhando com questões relacionadas à Arte-Filosofia, relações sociopolíticas e comportamentais. No final dos anos 90, estudou na Parsons School e na Universidade de Nova Iorque. Mais tarde frequentou a Escola de Artes Visuais do Parque Lage e obteve sua especialização em História da Arte na PUC-Rio (com estudos posteriores em Arte-Filosofia). Foi contemplado com os prêmios: “Prêmio Interações Florestais 2011” (Brasil), “ExperimentoBIO 2013” (Espanha), Prêmio Especial “Arte Nova 100” e “Arte Laguna Prize 2017” (Itália).

**Khalil Charif**, artist. Born in Rio de Janeiro in 1967. His work is concerned with questions relating to art and philosophy, social and political relations, and behavior. He studied at the Parsons School of Art and New York University at the end of the 1990s and later at the Parque Lage School of Visual Arts in Rio de Janeiro. He received a Postgraduate Diploma in the History of Art from PUC-Rio and went on to study the philosophy of art. He has received the following awards: : Prêmio Interações Florestais 2011 (Brazil), ExperimentoBIO 2013 (Spain), and the Art Nova 100 Special Award at the Arte Laguna Prize 2017 (Italy).



**Kuesti Fraun**  
**Little Baggy**  
**Alemanha | Germany**

Quando jovem sempre quis ter um cachorro, mas minha família não tinha dinheiro. Então, comprei uma sacola plástica – era a mesma coisa – “venha aqui, saquinho, vamos passear”. Um experimento “ambiental”, no melhor sentido, um filme sobre o que nos rodeia; sobre a imaginação, declaração e percepções que podem se tornar realidade.

When I was young, I always wanted to have a dog, but we couldn't afford it. So I bought a bag for myself – it was just the same – ‘come on little baggy, let's go for a walk’. An “environmental” experiment in the best sense, a film about what surrounds us, about imagination, and statement, and perception that can become reality.

**Bio**

**Kuesti Fraun**, nascido em 1976, estudou teatro e cinema. É co-fundador do coletivo criativo 'mobtik'. Vive e trabalha em Düsseldorf/Alemanha, onde atua em numerosos projetos que incluem arte de mídia e histórias de ficção em texto, som e cinema; seus trabalhos foram apresentadas em festivais ao redor do mundo, também participa de exposições e apresentações de arte e cinema desde 1999.

**Kuesti Fraun**, born in 1976, studied theater and film, co-founder of the creative collective mobtik, lives and works in Düsseldorf/Germany, producing numerous projects, from media art forms to more classical fictional stories in text, motion pictures and sound, which have been presented worldwide at festivals and on radio as well as at exhibitions and art and film presentations since 1999.



**Maria Bilbao Herrera**  
**Reflexivity**  
**Venezuela**

Questionando como eu mesmo me vejo, comecei a chamar-me no Skype. Este vídeo é uma versão editada de algumas gravações de tela da minha busca em desafiar o cotidiano. A trilha sonora foi criada a partir de gravações dessas conversas online.

Questioning how I see myself, I started calling myself on Skype, a common piece of software. This video is an edited version of some screen recordings of my quest to challenge the everyday. The sound-track has been created from recordings of online conversations.

**Bio**

**Maria Bilbao-Herrera** é artista interdisciplinar; utiliza fotografia, performance, vídeo e instalação em seus trabalhos. Educadora e pesquisadora, nasceu e cresceu em Caracas, Venezuela. Bilbao-Herrera graduou-se bacharel em Design de Interiores pelo the Art Institute, Fort Lauderdale e mestre em Direção de Arte na Elisava Escola Superior de Disseny, Barcelona. Após formada, Maria estudou e trabalhou no International Center of Photography, em Nova York.

**Maria Bilbao-Herrera** is an artist whose practice is interdisciplinary, making use of photography, performance, video, and installation work. She is an educator and researcher and was born and raised in Caracas, Venezuela. Bilbao-Herrera studied for her BA in Interior Design at the Art Institute in Fort Lauderdale and for her MA in Art Direction at the Elisava Escola Superior de Disseny in Barcelona. After graduating, Maria studied and worked at the International Center of Photography in New York.



**Mark Regester & Dave Madden**  
**The Perfect Being**  
**Estados Unidos | United States**

Em entrevista:

**MARK:** As imagens deste trabalho tiveram início em algo completamente diferente. Eu estava travado e meio infeliz com a direção que a narrativa estava seguindo. Foi então que recebi de Dave um link para um vídeo de ASMR (*Resposta Sensorial Autônoma do Meridiano*) – e fiquei encantado. Nunca tinha ouvido falar disso e logo comecei a pesquisar na internet. Lá encontrei a solução para a obra.

**DAVE:** No que diz respeito a *'The Perfect Being'* e à atração por ASMR: Em primeiro lugar, nomeei os sentimentos de formigamento na cabeça, arrepios, calor sereno, etc. enquanto, há muitos anos atrás, ouvia um episódio de *This American Life* que tinha ASMR como tópico. Me senti atraído, não tanto pelo material estereotipado da ASMR, mas por todo o som produzido em geral. Como compositor e intérprete interessado em “micro som”, fui tão paciente quanto alguém que quisesse adentrar na comunidade ASMR, sondando os instrumentos ou sinais sonoros. Além disso, muito da música Espectralista e Textural que componho já utiliza elementos semelhantes aos utilizados em ASMR (por exemplo, planos de fundo sutis, reproduções de barulhos de armazém, tentativas de recriar o som de insetos quando amplificado).

Tive a visão de criar músicas dedicadas a este universo, mas não tive tempo (ou determinação); além disso, os canais ASMR ou são repletos de fetichismo masturbatório ou de vídeos legítimos que acalmam a ansiedade. Não tinha a menor ideia de como me tornar um expoente indireto.

Em *'The Perfect Being'*, utilizei o som da mulher nas imagens de Mark. Processei o áudio com alguns plug-ins de software 'glitching' (Fracture e Quadrant, da Glitchmachines), hospedados em Audiomulch, em longa improvisação e mínima edição. Ao olhar fixamente para a tela, foi muito difícil não cair num estado hipnótico enquanto mixava a trilha sonora; fiz intervalos a cada meia-hora, mais ou menos, até me render completamente.

Bio

**Mark Regester** é um artista visual de St. Louis, Missouri. **Dave Madden** é compositor, produtor, multi-instrumentista e cientista maluco de Salt Lake City, Utah.

Interview:

**MARK:** The visuals for this started as something completely different, I was stuck and maybe half-happy with the direction they were going. Then Dave sent me a link to an ASMR video and I was transfixed. I'd never heard of it before and was soon down the internet rabbit hole. And there I found the solution to the visuals.

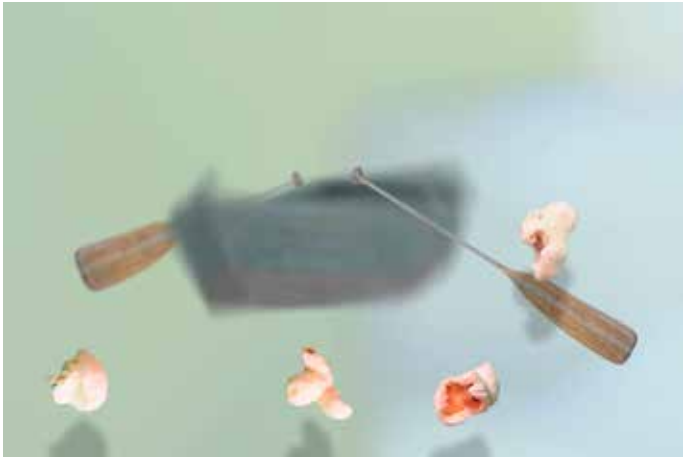
**DAVE:** With regard to *The Perfect Being* and my draw to Autonomous sensory meridian response (ASMR): I first put a name to the feelings of tingling scalp, chills, peaceful warmth etc. while listening to an episode of *This American Life* about ASMR several years ago. To a lesser extent (I give it around a five out of ten), I have felt very swayed by not just the stereotypical ASMR fair but all sound in general; my anxiety isn't fueled as much by people as it is by the volume of speech coming out of their faces; I also have to have a movie / television at the “just loud enough, not too loud” setting or I can't relax.

As a composer and performer whose focus is microsound, I was as much a patient as someone who wished to poll the ASMR community for feedback around what instruments/sonic blips made the hairs on the backs of their necks stand up. Also, quite a bit of the textural, Spectralist music I make already uses similar elements (i.e. subtle backgrounds, replications of warehouse noises, an attempt to recreate how insects would sound when amplified). I had a vision of creating music dedicated to this universe, but I didn't have the time (or drive). Plus, ASMR channels are either filled with jack-off-fetish or legitimate videos that soothe anxiety, and I wasn't sure how to become the latter.

With *'The Perfect Being'*, I used sound from the woman in Mark's visuals. This was processed through a few glitching software plug-ins hosted in Audiomulch, and is one long improvisation with a minimum of edits. Staring at the screen, I had a very hard time not falling into a hypnotic state while mixing the soundtrack; I took breaks every half-hour or so until just giving in.

**Mark Regester** is a St. Louis, Missouri-based visual artist and *nonnon* (also known as **Dave Madden**) is a Salt Lake City, Utah-based composer, producer, multi-instrumentalist and mad scientist.





### Mark Tholander

**Given Enough Time on this Boat you will Learn to Love Me**  
Dinamarca | Denmark

*“Oh, quantos peixes estão sob o barco? Um, dois, três, quatro, um, dois, três, quatro. Quantos a contar entre cada costa? Um, dois, três, quatro, um, dois, três, quatro. Conforme os dias balançam na locomoção, oh, vamos conseguir contar esse oceano? Um, dois, três, quatro, um, dois, três, quatro. Um, dois, três, quatro, um, dois, três, quatro.”*  
*‘Given enough time on this boat, you will learn to love me’* preocupa-se com fenômenos incompreensíveis, mas que ainda estão próximos de nossas experiências cotidianas – em outras palavras: aquilo que não pode ser experienciado, mas que afeta toda a experiência.

*“Oh, how many fish are under the boat? One, two, three, four, one, two, three, four. How many to count, between each shore? One, two, three, four, one, two, three, four. As the days swing in locomotion, oh, will we ever count this ocean? One, two, three, four, one, two, three, four. One, two, three, four, one, two, three, four.”*  
*‘Given enough time on this boat, you will learn to love me’* is concerned with phenomena which are incomprehensible, but which are still close to our everyday experience – in other words: that which cannot be experienced but which effects all of experience.

#### Créditos | Credits

Roteiro e Animação | Script & animation: Mark Tholander  
Saxofone, Baixo e Bateria | Saxophone, bass & drums: Mischa Ruhr  
Sintetizadores e Piano | Synthesizer & piano: Mark Tholander  
Voz 1 | Voice 1: Kevin J. Bond – Voz 2 | Voice 2: Lily Vo  
Voz 3 | Voice 3: John C. Bates – Voz 4 | Voice 4: John Abatecola

#### Bio

**Mark Tholander** (nascido em 1988) é um artista contemporâneo que trabalha e vive na Dinamarca. Faz uso de uma variedade de suportes (instalação, vídeo, net arte, arte postal, escultura, texto e som) em sua prática. Seu trabalho se ocupa do que está para além do alcance da linguagem conceitual. Sua obra foi exibida em vários países, incluindo: Estados Unidos, Inglaterra, Egito, Espanha, Romênia, Austrália, Portugal, Brasil, Suécia e Suíça.

**Mark Tholander** (born 1988) is a contemporary artist who works and lives in Denmark. He makes use of a variety of different media (installation, video, net art, mail art, sculpture, text and sound) in his practice, with a highly interdisciplinary approach in a mixed media field. His work is occupied with what lies beyond the reach of concept-driven language. His works have been shown in various countries, including USA, England, Egypt, Spain, Romania, Australia, Portugal, Brazil, Sweden and Switzerland.



### Massimo Saverio Maida

**Stoicheia**  
Itália | Italy

Fogo, Água, Ar e Terra, em um contraponto de luzes e sombras, sons e silêncios; manifestam-se e se transformam em torno da figura humana.

Fire, Water, Air and Earth, in a counterpoint of light and darkness, sounds and silences, manifest and transfigure around the human figure.

#### Bio

**Massimo Saverio Maida** nasceu em Nápoles (Itália) em 1972. É cineasta, produtor e roteirista cujas obras surgem a partir de uma mistura contínua de cinema, animação, documentário e arte contemporânea.

**Massimo Saverio Maida** was born in Naples (Italy) in 1972. He is a Film Director, Producer and Screenwriter whose works emerge from a continuous mingling of cinema, animation, documentary and contemporary art.



**Max Hilsamer**  
**Life & Logo**  
**Alemanha | Germany**

O que constitui um grupo? E, em particular, um grupo de arte? Ele precisa de um nome e uma imagem? O jovem coletivo de arte M.U. decide responder à pergunta sobre sua identidade corporativa com uma proposição: numa série de workshops o coletivo se propõe a desenvolver um logotipo vivo. Aulas de desenho, rituais de órgão, sessões fotográficas e jogos, são usados para trazer boa sorte ao projeto e para encontrar o formato almejado. Uma imagem é criada através de processo termoplástico. Um objeto vira símbolo, talvez de modo irreversível. Ninguém sabe exatamente o que o logotipo fará com eles. Será que vai ser uma questão de vida ou morte?

'Life & Logo' é, em parte, um *making-of*: uma documentação de eventos reais que ocorreram durante a fase de crescimento de um jardim. A outra parte é feita a partir de um roteiro: um vídeo corporativo distópico em que a vida e o logo vão ao trabalho.

What constitutes a group? An art group in particular? Is it in need of a name and an image? The young art collective M.U. decides to answer the question of its corporate identity with a proposition: in a series of workshops the collective sets out to develop a living logo. Drawing lessons, organ rituals, photo shoots and cake walks are brought into play to bring good luck to the project and find the form they aspire to. An image is created using a thermoplastic process. An object becomes a sign and perhaps irreversibly so. No one is quite aware of what the logo will do to them, will it be life or death by logo?

'Life & Logo' is partly a making-of: a documentation of real events during the growing season of a garden. And partly scripted action: a dystopian corporate video in which life and logo go to work.

**Bio**

**Max Hilsamer** é artista e cineasta, em Berlim. Estudou Belas Artes na University of the Arts, Berlim e na Parsons, Nova York. Max trabalha com formatos como docu-ficção, filme-ensaio e instalação de mídia, para investigar como as estruturas de poder (particularmente no mundo dos negócios) são internalizadas pelos envolvidos e permeiam em suas vidas sociais.

**Max Hilsamer** is an artist and filmmaker based in Berlin. He studied Fine Arts at University of the Arts Berlin and Parsons, the New School, New York. Max works in formats such as docu-fiction, essay film, and media installation to speculate on the way power structures (particularly in the business world) are internalized by those involved and permeate social life.



**Miro Soares**  
**Sea Studies [Baltics]**  
**Brasil | Brazil**

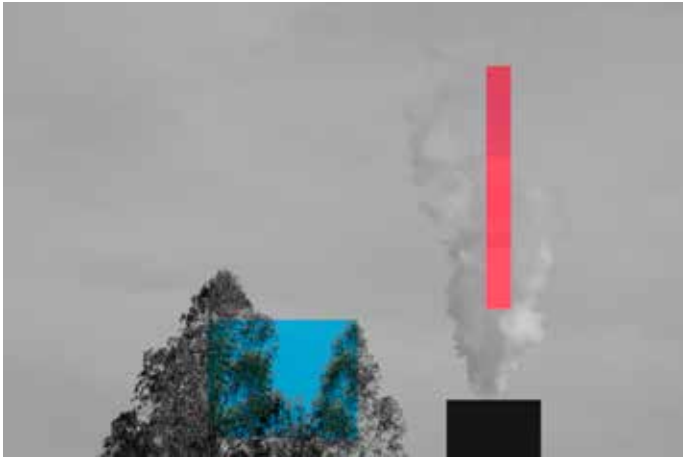
"Sea Studies [Baltics]" exhibe uma série de composições que retratam o Mar Báltico e sua região ao longo das estações climáticas. As imagens foram gravadas em vários pontos da costa da Lituânia, Letônia e Estônia entre 2010, 2011 e em 2016. A obra é composta por duas partes: Primavera/Verão e Outono/Inverno. Em cada uma das partes, as imagens são ordenadas por luminosidade, reproduzindo o passar do tempo durante o dia. As imagens nos levam à estação climática seguinte criando um ciclo de mutações no espaço.

"Sea Studies [Baltics]" displays a series of compositions creating a portrait of the Baltic Sea and its region throughout the seasons. The images were recorded at different locations along the coast of Lithuania, Latvia and Estonia in 2010, 2011 and 2016. The artwork consists of two parts: Spring/Summer and Fall/Winter. Within each one of these parts the images are sorted by luminosity, in order to reproduce the change of time during the day. The images lead to the next season creating a cycle of changes in space.

**Bio**

Artista visual, filmmaker, pesquisador e viajante; **Miro Soares** trabalha na interseção dos campos da fotografia, do cinema, do vídeo e das novas mídias, explorando os conceitos de mobilidade e de arte contextual. Na maior parte de suas obras o deslocamento, a viagem e a caminhada assumem um papel essencial como processo criativo. É doutor em Artes e Ciências da Arte pela *Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne*. É mestre em Artes pela *École Supérieure d'Art de Grenoble* e mestre em Artes e Mídias Digitais pela *Université Paris 1*. Atualmente é professor adjunto do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

Visual artist, filmmaker, researcher and traveler, **Miro Soares** works in the intersection of the fields of photography, cinema, video and new media, exploring the concepts of mobility and contextual art. In most of his artworks the displacement, the journey and the walk assume a major role in the creative process. He is a Doctor in Arts and Sciences of Art from *Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne*. He holds a Master's degree in Arts from *École Supérieure d'Art de Grenoble* and another in Arts and Digital Media from *Université Paris 1*. He is currently professor at the Department of Visual Arts at Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).



**Muriel Paraboni**  
**A Fábrica : The Factory**  
**Brasil | Brazil**

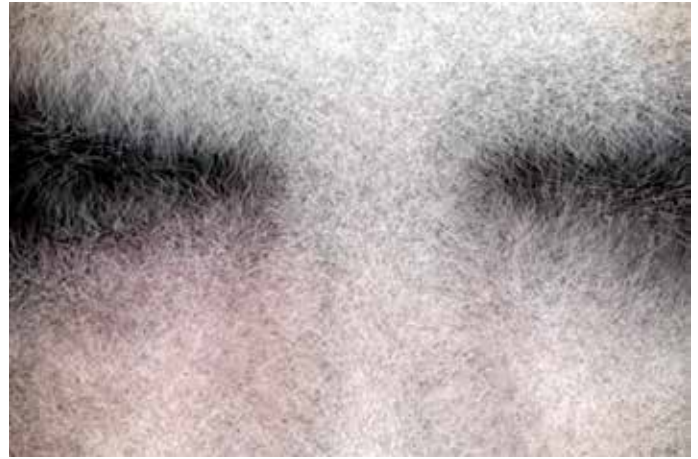
'A Fábrica' é uma peça experimental minimalista, que pode ser melhor definida pelo resgate dos princípios que fundamentam o trabalho de John Cage: *de tanto olhar para um mesmo objeto, ele acaba por revelar sua profundidade*. Aliás, esta noção advém de um provérbio Zen que diz: *"no início as montanhas são montanhas e os rios são rios, na metade do caminho as montanhas já não são montanhas nem os rios são mais rios, mas no final as montanhas são de novo montanhas e os rios são outra vez rios"*. São estes os percursos da percepção humana na busca por compreender a realidade dos fenômenos.

"The Factory" is an experimental minimalist piece that can best be defined by the notion rescued at the basis of John Cage's work: from looking repeatedly at the same object, its depth is revealed. In fact, this notion is related to a Zen proverb that says that "in the beginning mountains are mountains and the rivers are rivers, in the middle mountains are no longer mountains nor rivers are rivers, but in the end mountains are mountains and rivers are rivers again", describing the paths our perceptions take in the search for apprehend the essential reality of phenomena.

**Bio**

**Muriel Paraboni** é cineasta e artista visual. Tem formação em cinema e artes, com mestrado em Poéticas Visuais pela UFSM. Seu trabalho possui uma forte ênfase visual, marcado pela experimentação estética e de linguagem, combinando poesia e abstração com questões existenciais. Seu mais recente curta 'Entardecer' recebeu vários prêmios internacionais.

**Muriel Paraboni** is a filmmaker and visual artist. With background in film and arts, Muriel's works has strong visual emphasis, marked by language and aesthetic experimentation, combining poetry and abstraction with existential issues. His most recent short 'Eventide' won several international awards.



**Patricio Ballesteros Ledesma**  
**Otolitos**  
**Argentina**

Vertigem Posicional Paroxística Benigna ocorre quando os cristais de cálcio (otólitos) do ouvido se separam. O principal sintoma é de que tudo gira ao deitar. É muito pior do que a tontura que sente um bêbado. O primeiro episódio, que acontece sem aviso prévio, é desesperador.

Benign Paroxysmal Positional Vertigo occurs when the calcium crystals (otoliths) of the inner ear detach. The main symptom is that everything rotates when going to sleep. It is much worse than the dizzy feeling you experience when you are drunk. The first episode, which happens without warning, when you don't know what it is, is desperate.

**Bio**

**Artista, produtor audiovisual e jornalista de Buenos Aires, Argentina. Nos últimos trinta anos, estudou comunicação social, cinema e vídeo. Produziu, editou e fez trilhas sonoras de mais de 150 curtas de videoarte experimental. É fotógrafo e compositor. Suas obras foram selecionadas e exibidas em festivais ao redor do mundo.**

An artist, audiovisual producer and journalist from Buenos Aires, Argentina. Over the last thirty years he has studied social communication, film and video. He has produced, digitally edited and made the soundtrack for more than 150 video art and experimental shorts. He is also a photographer and composer. His works have been selected and screened at festivals around the world.



**Paulina Rutman**  
**Humana**  
**Chile**

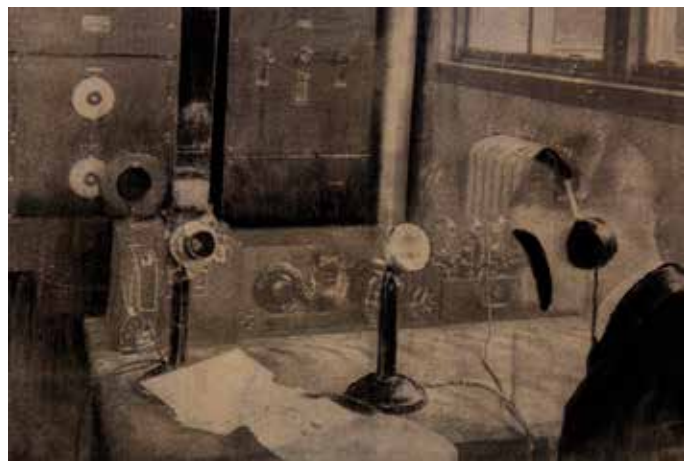
'*Humana*' é um filme de dança que imita a linguagem corporal das aranhas e explora a ideia da edição de vídeo como ferramenta básica para a coreografia. Brincando no espaço entre realidade e surrealismo, aliena os corpos de modo que a os limites entre aranha-humano tornam-se turvos: a aranha virou humana ou o humano virou animal animado?

'*Humana*' is a dance film that imitates the body language of spiders and explores the idea of film editing as a primary tool for choreography. Playing in the space between reality and surrealism, I alienate the bodies so that the line between a spider and a human becomes blurred: has the spider become human or has the human become an animated animal?

**Bio**

**Paulina Rutman** é uma artista chilena que atua em Santiago. Há mais de 30 anos dedica-se à dança, especialmente à coreografias para cinema e videoarte. Trabalhou em musicais, vídeos de dança e performance. Sua vasta experiência e formação acadêmica incluem: estudos na School of the Art Institute of Chicago (Chicago, EUA) e The Edit Center (Nova York, EUA). Lidera sua própria companhia de dança e leciona composição coreográfica em Santiago, Chile.

**Paulina Rutman** is a Chilean artist based in Santiago, Chile. For over 30 years, she has been fully dedicated to dance, specializing in choreography for dance film and video art. She has worked in musicals, dance films and performance. Her vast experience and educational background include studies at The School of The Art Institute of Chicago (Chicago, USA) and The Edit Center (New York, USA). She also runs her own dance company and teaches choreography composition in Santiago, Chile.



**Pete Burkeet**  
**Black Hole Son**  
**Estados Unidos | United States**

Em 1986 a cidade de Cleveland, Ohio, entrou para o Guinness Book quando o evento Balloonfest '86 liberou 1,5 milhões de balões em praça pública. Os balões logo começaram a cair, causando um desastre ambiental. Em 2012, em San Diego, Califórnia, o evento anual Big Bay Boom – que previa 17 minutos de queima de fogos de artifício – explodiu todo seu estoque em menos de um minuto. Esses dois eventos espetaculares são o coração de '*Black Hole Son*'. Parte pintura em movimento, parte vídeo; '*Black Hole Son*' é uma alegoria do erro humano.

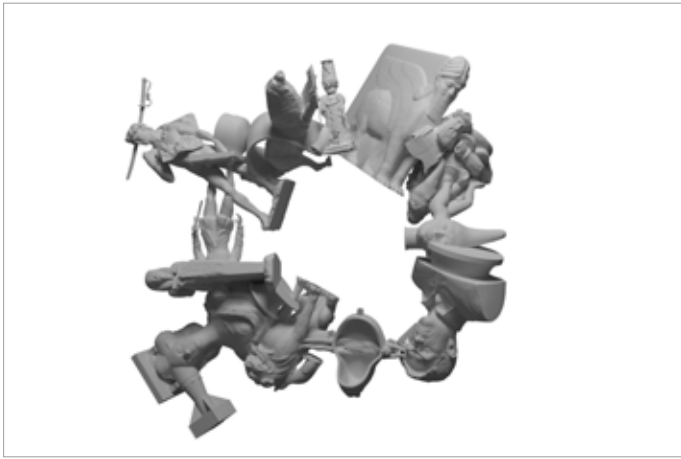
In 1986, Cleveland, Ohio made it into the Guinness Book of World Records when Balloonfest '86 released 1.5 million balloons from Public Square. The balloons quickly drifted back down to earth, causing an environmental disaster. In 2012, in San Diego, California, the annual Big Bay Boom 17-minute fireworks display exploded in less than a minute. These two spectacular events are at the heart of *Black Hole Son*. Part moving painting, part processed video, *Black Hole Son* is an allegory for human error.

**Bio**

**Pete Burkeet** é artista; realiza pinturas e vídeos que exploram produtos de experiências sociais midiáticas; incluindo o pensamento mágico, o escapismo, a ansiedade e a negligência. Sua obra foi exibida em festivais, museus e galerias internacionais.

**Pete Burkeet** is an artist who makes paintings and videos that explore the products of mediated social experiences including magical thinking, escapism, anxiety, and neglect. His work has been shown internationally at festivals, museums, and galleries.





**Pierre Chaumont**  
**Data Is Not Knowledge (Mosul)**  
 Canadá | Canada

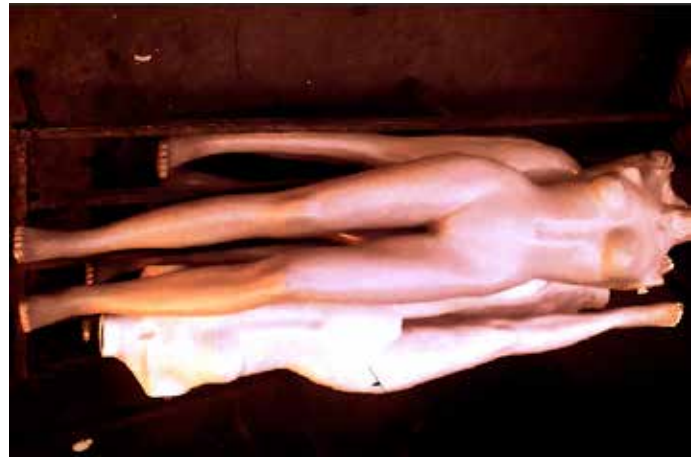
'Data Is Not Knowledge' confronta a base material dos arquivos digitais: os Dados. Neste vídeo tento questionar a forma como interpretamos e aceitamos cada elemento de uma obra de arte. Transformando e alterando digitalizações 3D, pretendo levar o espectador de volta aos dados subjacentes e, a partir daí, examinar como construímos uma narrativa em torno destas obras. Interrompendo constantemente a experiência do espectador, pretendo a demonstrar como os dados podem ser usados para manipular o conhecimento.

'Data Is Not Knowledge' is a video work that tackles the base material of the digital archive: Data. In it, I try to question how we interpret and accept every element of an artwork. By transforming and altering the 3D scans, I wish to return the viewer to the underlying data, and from there examine how we construct a narrative around these artworks. By constantly interrupting the viewer's experience, I wish to show how data can be used to manipulate knowledge.

**Bio**

**Pierre Chaumont** é artista conceitual. Vive e trabalha em Montreal, Canadá. Suas obras foram exibidas nos Estados Unidos, China, Japão, Coreia do Sul, Grécia, Eslovênia e Canadá. Foi residente no Mass MoCA e recentemente apresentou um show solo no Pratt MWPAI e CICA Museum, Coreia do Sul, além de participar de diversas bienais ao redor do mundo.

**Pierre Chaumont** is a conceptual artist living and working in Montreal, Canada. His artworks have been shown in United States, China, Japan, South Korea, Greece, Slovenia and Canada. He participated in a residency at the MASS MoCA and recently had a solo show at the Pratt MWPAI and the CICA Museum in South Korea, as well as presenting his works in several biennials around the world.



**Rei Souza**  
**Sarcófago**  
 Brasil | Brazil

O mundo por um caminho estreito. Uma visão reduzida. Como em um labirinto.

Este é um trabalho experimental, filmado com celular, que tensiona uma narrativa a partir da justaposição de planos e sons conflituosos; o vídeo nos conduz como se estivéssemos em uma breve aventura dentro de um frágil sarcófago, desses que se formam acidentalmente nas cidades dos nosso tempos.

The world seen through a narrow viewpoint. Restricted. Like a labyrinth.

This experimental piece takes the vertical image produced by a cell phone and builds tension through a narrative that comes from the juxtaposition and mismatch of the scenes and the sound track; the video make us feel as if we were being taken on a short adventure inside a fragile sarcophagus, like those moments which occur by chance in our crowded cities.

**Bio**

**Rei Souza** é artista visual, tendo a fotografia como principal suporte de trabalho, e cineasta, tendo o cinema documental e experimental como gêneros predominantes em sua produção audiovisual. Autor autodidata, filho de pais maranhenses, estabelece moradia no estado de Goiás à partir dos anos 90. Teve diversos filmes exibidos e premiados em festivais, no Brasil e no mundo. Como artista visual, participou de algumas exposições coletivas e foi premiado recentemente dentro do Salão Anapolino de Artes.

**Rei Souza** is a visual artist who uses photography as his main medium, and a documentary and experimental filmmaker, which are his main interest at the moment. Self-taught, and the son of parents from the state of Maranhão, he started living in the state of Goiás in the 1990s. His films have been shown and won awards in festivals and institutions in Brazil and around the world. As a visual artist, he has participated in various collective exhibitions and recently won an award at the Salão Anapolino de Artes.



**Roberto Santaguida & Ana Lagator**  
**Melodies for Solo Voices**  
**Canadá | Canada**

Representação de uma performance de Mauricio Kagel, o ciclo de canções em 18 idiomas, "Der Turm zu Babel" (A Torre de Babel) é fragmentada e remontada.

A depiction of a performance of Mauricio Kagel's 18- language song cycle 'Der Turm zu Babel' is fragmented and reassembled.

**Créditos | Credits**

Cia de Produção | Production Company: Instituto Gama, Akademie Schloss Solitude  
Direção/ Cinematografia /Edição/ Design de Som | Direction/ Cinematography/ Editing/ Sound design: Roberto Santaguida and Ana Lagator

**Bio**

Os curtas-metragens de **Roberto Santaguida**, *Miraslava*, *Haikus for Karaoke* e *Goran* foram exibidos em mais de 250 festivais internacionais de cinema e receberam diversos prêmios. Em 2010, Roberto recebeu o prêmio K.M. Hunter Artist Award e uma prestigiada bolsa da Akademie Schloss Solitude, Alemanha.

**Ana Lagator** formou-se pela Faculty of Dramatic Arts, em Belgrado, com ênfase em Edição de Cinema e Televisão. Atualmente, edita seu primeiro documentário intitulado *Šta čekamo, baba?*

**Roberto Santaguida's** short films *Miraslava*, *Haikus for Karaoke* and *Goran* were screened in over 250 international film festivals and collected several prizes. In 2010, Roberto was the recipient of the K.M. Hunter Artist Award and a fellowship from the Akademie Schloss Solitude, Germany.

**Ana Lagator** graduated from the Faculty of Dramatic Arts in Belgrade with a degree in film and television editing. She is currently editing her first feature-length documentary: *Šta čekamo, baba?*



**Ryan Seslow**  
**The Soundless Cities of Anonymity**  
**Estados Unidos | United States**

Sou deficiente auditivo; mesmo utilizando aparelhos, deixo de perceber muitos sons e palavras quando tento me comunicar em ambientes barulhentos, especialmente nas grandes cidades. Nunca consegui ouvir algo por acaso ou acompanhar conversas de outras pessoas em lugar nenhum. 'The Soundless Cities of Anonymity' investiga esta questão em microescala. As pessoas que têm audição normal estão expostas a isso o tempo todo, principalmente em espaços públicos. Eles não têm nenhuma escolha. Me pergunto sempre como seria isso? Tenho pouca habilidade para a leitura labial, portanto observo como a linguagem corporal e as expressões faciais criam padrões de repetição. Com o tempo essa observação tornou-se tanto uma linguagem visual quanto emocional. Este trabalho, em vídeo loop, manipula e estende uma imagem que tem origem numa única experiência, uma única imagem que por si só representa muitas outras como ela.

I'm deaf and hard of hearing. Even when I'm wearing hearing aids, I miss a lot of sounds and words when trying to communicate in noisy environments, especially in large cities. I have never been able to "overhear" or follow the conversations of other people anywhere. 'The Soundless Cities of Anonymity' investigates this on a micro scale. People with hearing are exposed to this all the time, especially in public space. They kind of have no choice. I often wonder what that is like? I can only read lips to a degree and watch as facial expressions and body language create patterns of repetition. Over time, this has become both a visual language and an emotional one as well. The work in the video loop manipulates and extends an image that is derived from one single experience, one single image, yet it represents so many others like it.

**Bio**

**Ryan Seslow** é artista, designer gráfico e professor de Artes, Design & Tecnologia de Comunicação. Vive e trabalha em Nova York. Seslow é curador do Concrete to Data e Co-curador do Encrypted Fills & Animating Transit. Como professor de Artes, Design e Comunicação, Seslow ministra cursos em estúdios de arte híbrida, arte digital, design gráfico, novas mídias e storytelling digital, tanto em nível básico quanto de graduação, em NYC.

**Ryan Seslow** is an artist, graphic designer and a professor of Art, Design & Communication Technology living and working in New York. Seslow is the curator of Concrete to Data & the Co-Curator of Encrypted Fills & Animating Transit. As a professor of art, design & communication technology, Seslow teaches various hybrid studio art, digital art, graphic design, new media & digital storytelling courses for graduate and undergraduate level programs in NYC.



**Sangjun Yoo**  
**Untitled [São Paulo]**  
**Estados Unidos | United States**

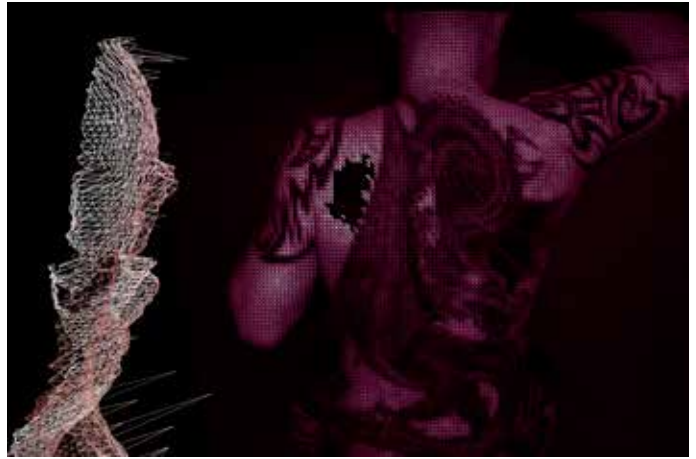
'Untitled [São Paulo]' foi criado a partir de imagens de São Paulo, capturadas pelo Google Street View. O vídeo transforma essas imagens, dotadas de propriedades de navegação e/ou documentação, em uma animação de escala não linear. Propõe-se a uma crítica que considera a interatividade de mão única da internet streaming como uma barreira à comunicação. Este vídeo tenta retratar a paisagem topológica e a multiplicidade da cidade em um quadro temporal não-linear. No processar da imagem, o material que perambula entre os limites da cidade e o apego cognitivo de seus habitantes pode ser visualizado.

'Untitled [Sao Paulo]' uses images of Sao Paulo from Google Street View, transforming them from their typical use in navigation or documentation into an animation that has a nonlinear timeline. His video art considers the one-way interactivity of internet streaming as a barrier to communication and this video attempts to depict the topological landscape and multiplicity of the city over a non-linear time frame. The image-processing visualizes the material that travels across the boundaries of sites and the resident's cognitive attachment to it.

**Bio**

**Sangjun Yoo** estuda Ph.D em Mídia Digital e Artes Experimentais na University of Washington, Estados Unidos. Suas obras de instalação e novas mídias são influenciadas pela fenomenologia e permeadas por experiências vividas. Explora o visível e o invisível na interação entre as pessoas e seus arredores e busca proporcionar uma oportunidade onde os espectadores possam examinar seus próprios "eus" e assuntos de interesse, ao utilizar-se de várias abordagens criativas.

**Sangjun Yoo** is working towards a Ph.D in Digital Media and Experimental Arts at the University of Washington, United States. His installation and new media works are influenced by phenomenology and infused with an account of the lived experience. He explores the visible and the invisible in the interaction between people and their surroundings and aims to provide an opportunity for viewers to examine the self and the subject of interest by mobilizing various creative approaches.



**Santiago Echeverry**  
**Anatema**  
**Estados Unidos | United States**

Doug é ex-professor de ensino médio, nudista e Ph.D em Física, tem mais de 70 anos. Seu corpo é estudado intimamente, um sensor 3D Kinect foi utilizado para capturar as incríveis tatuagens que cobrem seu corpo atlético. Com a sabedoria que só vem com a idade, ele representa uma comunidade que combate estereótipos e convenções sociais.

Este é o componente visual da canção 'Anatema/Anathema' trabalho músico cyberpunk mexicano César Cárdenas, conhecido como Zoonosis.

Doug, a retired high school professor, nudist, and Ph.D in Physics in his 70's, is studied intimately, using the 3D sensor Kinect to capture the amazing tattoos that cover his athletic body. With a wisdom that only comes from age, he represents a community that is fighting stereotypes and social conventions.

This is the visual component for the song 'Anatema/Anathema' by Mexican cyber punk musician César Cárdenas, known as Zoonosis.



**Santiago Echeverry**  
**Shamans**  
 Estados Unidos | United States

'Shamans' é o retrato de quatro artistas que vivem e trabalham em Londres, Reino Unido. Angel Ito, originalmente de Porto Rico, é dançarino, performer, ator e pintor; vive há muitos anos no Reino Unido. Jonathan Armor é performer e artista digital, especialista em realidade virtual. Stefan Djokic é designer de moda e está concluindo seu mestrado na Central St Martins, University of London. Josh Quinton é um modelo, DJ e ícone de moda, que às vezes trabalha no Retro Bar; local onde todos se conheceram. Cada um representa seu próprio estilo e, como xamãs, criam uns aos outros de forma rítmica. \*A trilha sonora foi composta e produzida por Antenor Ferreira, músico experimental e percussionista brasileiro.

'Shamans' is the portrait of four artists who live and work in London, UK. Angel Ito, originally from Puerto Rico, is a dancer, performer, actor and painter, and has lived for many years in the UK. Jonathan Armour is a digital artist and performer, who specializes in virtual reality. Stefan Djokic is an experimental fashion designer and is completing his MA at Central St Martins, University of London. Josh Quinton is a model, DJ and fashion icon who works from time to time at the Retro Bar, where they all met. Each of them represents their own very unique style and, like shamans, they create each other rhythmically. \*The soundtrack was composed and produced by Antenor Ferreira, an experimental musician and percussionist from Brazil.

**Bio**

O colombiano-americano **Santiago Echeverry** é Produtor e Artista de Novas Mídias; com experiência em Televisão, Vídeo e Performance. Graças a uma Bolsa Fulbright, graduou-se Mestre no Programa de Telecomunicações Interativas pela NYU. Lecionou Interatividade na University of Maryland, Baltimore County e, depois, transferiu-se para a Flórida; onde leciona Mídia Interativa na University of Tampa. Sua obra foi exibida em diversos festivais internacionais. Interessa-se por narração não-linear, videoarte, design interativo, código criativo e expressões *queer*.

**Santiago Echeverry** is a Colombian/American New Media Producer and Artist, with a background in Television, Video and Performance Art. Thanks to a Fulbright Grant, he received his Master's degree from the Interactive Telecommunications Program at NYU. He taught Interactivity at the University of Maryland, Baltimore County, and then relocated to Florida to teach Interactive Media at the University of Tampa. His work is shown in many international festivals. His interests are non-linear narration, video-art, interactive design, creative code and queer expressions.



**Sonia Li**  
**Heart**  
 Estados Unidos | United States

'Heart' é inspirado em murais tibetanos, ou "paredes que falam", e seu profundo impacto sobre a alma; ativando os antigos ensinamentos espirituais budistas com a tecnologia contemporânea.

'Heart' is inspired by Tibetan murals, or 'talking walls', and their profound impact on the soul, activating ancient Buddhist spiritual teachings with contemporary technology.

**Bio**

A obra de **Sonia Li** mergulha em suas reservas emocionais e espirituais mais profundas para imergir em uma cura espiritual. Em 2019, Li ganhou o AFIAS Moving Image Award/Espanha. Em 2018, recebeu uma bolsa de estudos do Ministério da Cultura de Taiwan e foi finalista no ICIA International New Media Competition (PO). Suas obras de vídeo foram exibidas em festivais internacionais como o Paralelo Dance Festival (PT), Experimental Film Virginia (EUA), FILE Festival (BR) e PBS/WHRO Virginia. Em 2017, seu projeto de instalação multi-sensorial para demência foi semifinalista do NYU Stern's Entrepreneur Challenge. Li graduou-se bacharel em Artes Visuais pela SUNY Purchase e é Mestre em Tecnologia Interativa pelo ITP/NYU.

**Sonia Li's** work delves into her deepest emotional and spiritual reserves to merge her soul for spiritual healing. In 2019, Li won the AFIAS Moving Image Award/Spain. In 2018, she received a grant from the Taiwan Ministry of Culture and was as finalist in the ICIA International New Media Competition (PO). Her video works are shown in international festivals such as Paralelo Dance Festival (PT), Experimental Film Virginia (USA), FILE Festival (BR) and have featured on PBS/WHRO Virginia. In 2017, her multi-sensory installation design for dementia was semi-finalist in the NYU Stern's Entrepreneur Challenge. Li studied for her BFA in Visual Art at SUNY Purchase and has a Master's in Interactive Technology from ITP/NYU.





**Soran Ahmed**  
**Second Chance**  
 Alemanha | Germany

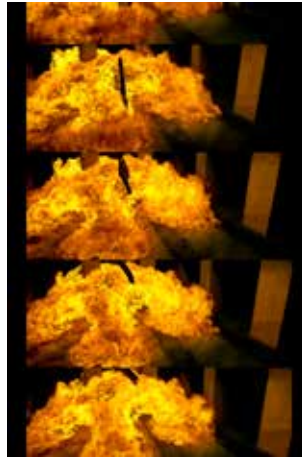
O filme inclui elementos de videoarte, cinema experimental e enredo não narrativo. A intenção é criar cada frame e cada cena como um ato pictórico. As imagens foram agrupadas, camada por camada, para formar uma percepção diferente quando vistas como um todo.

The film includes elements of video art, experimental film and non-narrative plot. The intention is to create each picture and every scene as a painterly act. The images were put together layer by layer to form a different perception in the whole.

**Bio**

**Soran Ahmed** (nascido em 1980 em Suleimânia, Curdistão) é cineasta e artista visual com foco na Arte para Espaços Públicos e Educação Artística. Vive e trabalha em Berlim. Soran Ahmed explora aspectos sociais da arte, pergunta-se quem define e como é definido o papel social da arte e da cultura. Sua obra experimental em cinema e vídeo explora a documentação espacial urbana. A posição do observador e do observado sempre alterna. Em seus vídeos, os objetos são totalmente descontextualizados a fim de levantar a questão da originalidade e pertencimento. Ahmed estudou Belas Artes na Art Academy, em Suleimânia e no Institute for Art in Context da Universidade de Artes de Berlim.

**Soran Ahmed** (born 1980 in Sulaimaniah, Kurdistan) is a filmmaker and visual artist with a focus on art in public space and art education. He lives and works in Berlin. Soran Ahmed explores the social aspects of art; again and again he asks who and how the social role of art and culture is defined. In his experimental film and video works, he explores urban spatial documentation. The position of the observer and the observed always alternate. In his video images, the objects are totally alienated in order to raise the question of originality and belonging. Ahmed studied Fine Arts at the Art Academy in Sulaimaniah and the Institute for Art in Context at the Berlin University of the Arts.



**Stuart Pound**  
**Snow**  
 Reino Unido | United Kingdom

Ágeis cortes transversais atravessam as imagens de animais caçando na neve. A trilha sonora é uma música romana que celebra a chegada da primavera.

Agile cross-cutting between images of animals hunting in the snow. The soundtrack is a Roma song celebrating the coming of spring.

**Stuart Pound**  
**Shooting Loops**  
 Reino Unido | United Kingdom

O trecho de um conhecido filme de ficção científica se transforma numa experiência quase abstrata onde o mundo é, literalmente, virado de lado. Por um pequeno *delay* entre cada quadro de imagem, surgem arranjos abstratos e inesperados; o áudio, assim como a imagem, é cortado; conferindo o som tenso e reverberante da obra.

A fragment taken from a well-known Science Fiction film is changed into a semi-abstract experience in which the world is literally turned on its side. There is a slight time delay between each image frame, which produces unexpected abstract arrangements from the original material. The audio track is cut along with the moving image to give a tense, reverberating sound.





**Stuart Pound**  
**Song of the Nobird**  
**Reino Unido | United Kingdom**

'Nobirds' são as "não-aves" que cantam no poema "La Belle Dame Sans Merci" de Keats. O poema é re-imaginado como um game de computador, onde o "cavaleiro medieval" e a "donzela" podem conquistar um ao outro se fizerem as escolhas certas. Pássaros de verdade, representados por negativos de imagem, assombram sua busca.

'Nobirds' are the "no birds" that sing in Keats's "La Belle Dame Sans Merci". The poem is re-imagined as a computer game where the "knight at arms" and the "belle dame" can win one another if they make the right choices. Real birds as negative images haunt their quest.

**Bio**

**Stuart Pound** vive em Londres; trabalha com cinema, vídeo, som digital, trilha sonora e artes visuais desde o início da década de 1970. Colabora com a poeta Rosemary Norman desde 1995. Seu trabalho em vídeo é frequentemente exibido em Londres e em festivais internacionais.

**Stuart Pound** lives in London and has worked in film, digital video, sound and the visual arts since the early 1970's. He has been collaborating with the poet Rosemary Norman since 1995. His video work has been screened regularly in London and at international festivals.



**Susanne Slavick & Andrew Ellis Johnson**  
**Resort**  
**Estados Unidos | United States**

Veranistas correm para os resorts à beira-mar, mas o mar aberto é o último recurso para migrantes e refugiados; oprimindo-os ou varrendo-os para as margens que podem recebê-los ou repeli-los. Em 2016, ano em que este filme foi feito, mais de 3.700 pessoas morreram ao tentar atravessar o Mediterrâneo.

Vacationers flock to seaside resorts but the open sea is a last resort for migrants and refugees, overwhelming them or sweeping them toward shores that may welcome or repel. Over 3700 people died in 2016, the year this film was made, while attempting to cross the Mediterranean.

**Bio**

**Slavick & Johnson** são artistas e professores da Carnegie Mellon University. Slavick busca a perturbação empática; em escritos e projetos curatoriais como *Marx200* e *Unloaded*, aborda a questão do impacto das armas na sociedade americana; em *Out of Rubble* discorre sobre o rescaldo da guerra. Johnson exibe sua obra em galerias, festivais e colaborações internacionais. Integrou a coletiva PED em Belfast, Chongqing, Rio de Janeiro e Toronto, além de ser artista residente em Seul e Londres. Ambos participaram de projetos na Polónia, Itália, Egito e Jerusalém/Ramallah e, recentemente, exibiram suas obras no Kendall College of Art & Design no McDonough Museum of Art.

**Slavick & Johnson** are artists and professors at Carnegie Mellon University. Slavick pursues empathic unsettlement across studio, writing and curatorial projects that include: *Marx200*, *Unloaded*, addressing the impact of guns in American society; and *Out of Rubble* about the aftermath of war. Johnson exhibits internationally in galleries, festivals, and public collaborations. Johnson has performed with PED collective in Belfast, Chongqing, Rio de Janeiro, and Toronto with residencies in Seoul and London. They have both participated in projects in Poland, Italy, Egypt and Jerusalem/Ramallah and shown together recently at Kendall College of Art & Design and the McDonough Museum of Art.



**Tivon Rice**  
**Environment Built for Absence (an unofficial/artificial sequel to JG Ballard's "High Rise")**  
**Holanda | Netherlands**

No início de 2018, a demolição do Escritório Central de Estatística da Holanda ofereceu uma espécie de filme em câmera lenta aos passageiros de trem que viajavam entre Haia e Amsterdam. No ano seguinte, conforme o prédio era metodicamente desconstruído de cima a baixo, visitei o local a fim de documentar sua gradual erosão. Utilizando um drone e um processo de mapeamento digital – fotogrametria – criei um arquivo de modelos virtuais 3D. A arquitetura de um edifício e seu inevitável colapso foram evocados no romance do escritor inglês J.G. Ballard, *High Rise*, em 1975; procurei também eu acompanhar esta cena com a voz de um sistema de aprendizado automático, treinado através da coletânea da obra de Ballard. Esta AI – uma rede neural recorrente – gera textos que descrevem materiais, corpos invisíveis e possíveis narrativas que residam nos destroços do edifício.

In early 2018, the demolition of the Netherland's Central Bureau of Statistics Office provided a type of slow cinema for railway passengers traveling between The Hague and Amsterdam. Over the following year, as the building was methodically deconstructed from the top down, I visited the site each month to document the gradual erosion. Using a drone and a digital mapping process, photogrammetry, I created an archive of virtual 3D models. As the building's architecture and its inevitable collapse were reminiscent of English Author J.G. Ballard's 1975 novel *High Rise*, I also sought to accompany this scene with the voice of a machine learning system trained on the complete corpus of Ballard's writing. This AI – a recurrent neural network – generates texts that describe the materials, invisible bodies, and possible narratives residing within the broken grounds of the building.

**Créditos | Credits**  
 Criado em colaboração com | Made in collaboration with: Google Artists and Machine Intelligence, Yukun Zhu, the University of Washington Center for Digital Arts and Experimental Media, Maxwell Forbes.  
 Narração | Narration: Kevin Walton.

**Bio**

**Tivon Rice** é artista e educador, trabalha nas intersecções entre Estudos Visuais e Tecnologia. Residindo entre Seattle (EUA) e Den Haag (NL), busca explorar criticamente a representação e a comunicação no contexto da cultura digital. Seus projetos incorporam uma variedade de materiais – reais e virtuais – e examinam as formas com que os ambientes físicos e as mídias de massa criam imagens, construindo assim histórias em sites e comunidades.

**William A. Brown**  
**The South in Black & White**  
**Estados Unidos | United States**

Abordagem do artista sobre sua região de origem, o Sul dos Estados Unidos.

Visual artist's take on his home region, the Southern United States.

**Bio**

**William A. Brown:** Docente de longa data da Emory University (agora emeritus), cineasta independente (proprietário do Atlanta Video), *filmmaker* e fotógrafo avant-garde.

**William A. Brown:** Long-time faculty member at Emory University (now emeritus), independent filmmaker (owner of Atlanta Video), and avant-garde filmmaker and photographer.

**Tivon Rice** is an artist and educator working at the intersections of visual studies and technology. Based in Seattle (US) and Den Haag (NL), his work critically explores representation and communication in the context of digital culture. His projects incorporate a variety of materials – both real and virtual – and examine the ways physical environments and mass media create images, and in turn build histories around sites and communities.



**Zoran Dragelj**  
**Next Stop Main Street**  
 Canadá | Canada

'Next Stop Main Street' retrata e relembra a energia plural – por vezes caótica – da cidade de Vancouver através rua Hastings; capturando ali momentos que poderiam passar despercebidos pelos outros.

'Next Stop Main Street' depicts and recollects the diverse and, at times chaotic, energy of the Vancouver city on Hastings Street, by capturing the moments that can slip past others.

**Bio**

O premiado autor/cineasta **Zoran Dragelj** vive e trabalha em Vancouver. Zoran é diretor de Novas Mídias da International Press Academy and Satellite Awards, em Los Angeles e foi senador do corpo discente, por dois períodos eleitorais, no Emily Carr University of Art and Design. Nos últimos 3 anos, Zoran lecionou Teoria e Direção Cinematográfica no Canadian Film and Television Institute. Com uma mistura de talento e técnica: artista visual, diretor de vídeo de música e diretor de cinema, Zoran dedica-se ao mundo do cinema e das artes de mídia.

**Zoran Dragelj** is an award-winning auteur/filmmaker who lives and works in Vancouver. Zoran is a New Media Director at the International Press Academy and Satellite Awards in Los Angeles, he also served as an Alumni Senator for two electoral terms at the Emily Carr University of Art and Design. For the last 3 years Zoran has taught film theory and directing at Canadian Film and Television Institute. With a mélange of talent and skills: visual artist, music video director, and film director, Zoran is dedicated to the world of motion pictures and media arts.



**Zuza Banasinska**  
**I didn't go to Crimea and All I Got was this Alien Message**  
 Polônia | Poland

O vídeo deriva de um objeto que encontrei na Bielorrússia, na aldeia de Dobrowola. Ali, numa casinha abandonada, descobri um álbum de fotografias criado por Boris; antigo morador da casa. Através de diversas fotos, desenhos e stencils presentes no álbum, descobri que entre 1984 a 1986 Boris serviu ao exército na Criméia, integrando a Frota Soviética do Mar Negro. O conteúdo do álbum também revelou o grande interesse de Boris pelo cosmos, principalmente pelos radares próximo à Eupatória. Minha pesquisa em torno deste objeto foi um processo de exploração aberta. Em busca de respostas para perguntas não feitas, descobri as primeiras mensagens enviadas ao espaço a partir deste complexo de radares.

The video stems from an object I found in Belarus, in the village of Dobrowola. There, in an abandoned cottage, I discovered a photo album created by Boris, who once occupied the house. From various photographs, drawings and stencils in the album, I learned that between 1984-1986 Boris served in the military in Crimea, in the Soviet Black Sea Fleet. The contents of the album also revealed Boris's keen interest in the cosmos, focused mainly on the radars near Eupatoria. My research around this object has been an open-ended exploration process. In search for answers to unasked questions, I discovered the first messages ever sent to deep space from this complex of radars.

**Bio**

**Zuza Banasinska** nasceu em Varsóvia, Polônia. Trabalhou como tradutora literária e estudou História da Arte e Filosofia na Jagiellonian University antes de se matricular na Academia de Belas Artes de Cracóvia, em 2015. Estudou ainda na Universität der Künste, em Berlim, na classe de Hito Steyerl. Suas obras foram exibidas em diversas galerias e museus de cidades como: Berlim, Cracóvia, Varsóvia, Veneza, Kassel, Karlsruhe, Bogotá, Moscou, São Petersburgo, São Luís, Boston, dentre outros. Trabalha principalmente com fotografia e cinema experimental.

**Zuza Banasinska** was born in Warsaw, Poland. She worked as a literary translator and studied History of Art and Philosophy at the Jagiellonian University before enrolling at the Academy of Fine Arts in Cracow, in 2015. She also studied at the Universität der Künste in Berlin in the class of Hito Steyerl. Her works have been shown in many galleries and museums in cities like: Berlin, Cracow, Warsaw, Venice, Kassel, Karlsruhe, Bogota, Moscow, St. Petersburg, St. Louis, Boston and others. She works predominantly in the mediums of photography and experimental film.





**FILE 2019**  
**HIPERSÔNICA**  
**HYPERSONICA**





**Coletivo Madeirista:**  
**Ariana Boaventura & Joéser Alvarez**  
**Rapsódia do Acaso Contínuo**  
**Brasil | Brazil**

Um breve pôr do sol na floresta, vídeo capturado em plano contínuo e mixado – uma metáfora sobre as queimadas causadas pelo desmatamento da Amazônia – a maior floresta tropical do mundo. O áudio que acompanha este trabalho, foi capturado no cenário urbano e sua velocidade alterada; assim, o barulho de carros e ônibus que passa origina outra paisagem sonora, remetendo aos sons da floresta e ao seu espírito protetor: Matinta; que com um grito agudo anuncia sua presença.

A short sunset in the forest, filmed in one shot and remixed – a metaphor for the burning of the forest during the endless deforestation of the Amazon, the largest tropical forest in the world. The accompanying soundtrack was recorded in urban streets and speeded up, so that the sounds of cars and buses passing are transformed into the sounds of the forest and its protective spirit, Matinta, who proclaims her presence with high-pitched cries.

**Bio**

**Coletivo Madeirista** é um grupo multidisciplinar, formado por artistas que reúne-se para produzir e discutir tópicos da arte contemporânea; trabalham na área de literatura, net.art, poesia visual, fotografia, performance, site-specific, intervenções urbanas e vídeo-arte. Todos os artistas participantes residem e trabalham em Porto Velho, Rondônia.

The **Madeirista Collective** is a group of artists from various disciplines which meets to produce and discuss contemporary art, working with literature, net.art, visual poetry, photography, performance, site-specific, urban interventions and video art. All of its members live and work in Porto Velho in Rondônia State.



**Costanza Savarese & Lara Genovese**  
**Bohemian Rhapsody**  
**Itália | Italy**

*“A imaginação é a única arma na guerra contra a realidade” (Cheshire Cat, Alice no País das Maravilhas)*

O Gato Cheshire se perdeu em um, escuro e vazio, País das Maravilhas. Está só, pois ninguém mais sonha e nem consegue visitar “outras realidades”. Às vezes ela ainda brilha como antes acontecia, numa época em que o País das Maravilhas era repleto de vida e fantasia. Mas sua luz interior está morrendo, num turbilhão de emoções, psicose, raiva e medo. Ela acaba por se render à indiferença.

*“Imagination is the only weapon in the war against reality” (Cheshire Cat, Alice in Wonderland)*

Cheshire Cat is lost in a dark and empty Wonderland. She is alone because nobody is able to dream and visit “other realities” anymore. Sometimes she still shines as she used to when Wonderland was full of life and fantasies, but the light inside her progressively dies out in a turmoil of emotions, psychosis, rage and fear. She ends to surrender to indifference.

**Créditos | Credits**

Capa | Cover: C. Savarese

Arranjo e design de som | Arrangement and sound: F. Valitutti

**Bio**

**Costanza Savarese** é solista de renome internacional e intérprete vocal com surpreendente alcance vocal (mais de 5 oitavas). Vencedora do Los Angeles Global Music Award. Especialista em vocais extremos/experimentais.

**Lara Genovese** é diretora/designer italiana, fotógrafa e fundadora da Naiad Productions Ltd. Formada em arquitetura, retornou a Londres após 5 anos em Hong Kong, onde atuou como diretora de arte para a Walt Disney Imagineering. Hoje, podemos encontrá-la trabalhando com cenografia, produzindo e dirigindo novos projetos de teatro e fotografando ensaios, retratos e fotos conceituais.

**Costanza Savarese** is an internationally renowned concert soloist and a vocal performer with an astonishing vocal range (more than 5 octaves). Los Angeles Global Music Award winner. Extreme/experimental vocals expert.

**Lara Genovese** is an Italian Director/ Designer, Photographer and Founder of Naiad Productions Ltd. Originally an Architect, after 5 years in Hong Kong as a show productions designer for Walt Disney Imagineering she returned to London. You can find her working in Set Decorating teams for feature films, Producing and Directing new theatre projects and shooting Dress rehearsals, Concept shoots and portrait photography.



**Daniel Gazana**  
**Atro Enlevo**  
**Brasil | Brazil**

Envolto por uma atmosfera densa, obtida na manipulação de vozes de antigos cânticos, e fazendo uso de diversos fragmentos de composições industriais, elaborados de acordo com os parâmetros reguláveis utilizados em softwares específicos, manipulados por um Controlador MIDI. A obra "Atro Enlevo" leva o ouvinte a um misterioso e sombrio encanto.

Surrounded by a dense atmosphere obtained by the manipulation of voices from ancient songs and using various fragments of industrial compositions, elaborated according to the adjustable parameters used in specific software's manipulated by a MIDI Controller, the work "Atro Enlevo" leads the listener to a dark and mysterious spell.

**Bio**

**Daniel Gazana:** Com formação em Desenho Industrial vem atuando nas diversas áreas do design; além de pesquisar, compor e produzir experimentações no campo da música. Dando ênfase às suas manifestações musicais e sonoras há mais de 10 anos, explora diferentes técnicas de captação, produção, emissão e programação de som, sem se preocupar com o mainstream. Com a pluralidade nas suas produções, pode ser considerado um dos expoentes da sonoridade e da música eletrônica experimental.

**Daniel Gazana:** With a background in Industrial Design, he has been working in the various areas of design, besides researching, composing and producing experiments in the field of music. With emphasis on his musical and sound manifestations for over 10 years, he explores in his works different techniques of capturing, producing, broadcasting and sound programming, without worrying about the mainstream, thus revealing the plurality of his productions, becoming one of the exponents of sonority and experimental electronic music.



**Denys Voloshyn**  
**Mutant Vehicles**  
**Ucrânia | Ukraine**

'Mutant Vehicles' é um álbum digital criado a partir dos sets de Denys Voloshyn no 2017 Burning Man Festival. Burning Man é um paraíso utópico, modelo de felicidade para colegas hipsters iluminados, um festival real e acessível. As faixas foram produzidas com um Electron Octatrack e MAM MB32, um pequeno protótipo maquinário de Acid Music da Baviera. Denys busca a diversidade, um admirável mundo novo, a evolução, vida consciente e sustentável, empatia e os direitos de humanos e animais; por isso, sua mensagem ao mundo é simples e radical: "O Super-Homem existe! Olhe no espelho!"

'Mutant Vehicles' is a digital album created from his sets at the 2017 Burning Man festival. A utopian paradise and the model of happiness for fellow enlightened hipsters, the festival is very real and reachable. The tracks were produced with an Electron Octatrack and MAM MB32, the little prototype acid music machine from Bavaria. Denys is striving for diversity, a brave new world, evolution, conscious sustainable living, empathy and animal and human rights as a volunteer, so his message to the world is radical and simple: "Superman Exists! Look in the mirror!"

**Bio**

O Ucrainiano **Voloshyn Denys** é produtor de música eletrônica underground. Considera a música house e o techno como arte, embora alguns DJs discordem e não acreditem que sua música possa ser assim chamada. Entre todas as artes, a música se destaca pela imaterialidade do som: você pode até comprá-lo, em uma determinada mídia, mas mesmo assim não pode ser arte se depende de vendas e tendências de mercado. Pelo menos não a arte descrita por Joseph Beuys, que posiciona a economia do consumo contra a arte. A música só pode ser arte quando é independente, futurista, contracultura; música que luta contra os limites através de novas formas e metodologias. E é exatamente isso o que Denys está fazendo.

**Denys Voloshyn** is a Ukrainian underground electronic music producer. He thinks that house and techno music are art, though some DJs don't think that way and what they do is not art. Of all the arts, music stands out as you cannot own the sound. You can buy it on a media but then it is not really art, when you rely on sales and market trends. At least not art as Joseph Beuys would have it, when he positions the consumer economy against art. Music can only be art when it is independent, futuristic, counter-culture, music that pushes against the limits, with new forms and methodologies. That's exactly what Denys is doing.



**Acusmatica: Fernanda Vogas & Xabier Monreal**  
**Rail Road Movie**  
**Brasil | Brazil**

As linhas paralelas se apresentam como forças do tempo, num único e mesmo plano que se bifurca.

The parallel lines are the force of time, in a single, branching shot.

**Bio**

**Fernanda Vogas** é artista visual e sonora, produtora e mestra em Artes Visuais (Poéticas Interdisciplinares) pelo PPGAV (EBA/UFRJ).

Fernanda Vogas is a visual and sound artist and producers. She has a Master's in Visual Arts (Interdisciplinary Poetics) from the Federal University of Rio de Janeiro.

**Xabier Monreal** é músico e artista visual formado pela Escola Massana, em Barcelona. Fernanda e Xabier trabalham juntos desde 2010, quando foram selecionados para participar do projeto Gesamt do cineasta Lars Von Trier. Seus trabalhos já foram premiados e exibidos em importantes festivais nacionais e internacionais. Em 2016 criaram o projeto Acusmática Visual.

Xabier Monreal is a musician and visual artist, who trained at the Massana Art School in Barcelona, Spain. He has worked with Fernanda since 2010, when they were selected to participate in filmmaker Lars Von Trier's *Gesamt* project. Their work has been shown and received awards at important international and national festivals. In 2016 they started working on their Acusmática Visual project.



**Dadure Dadure**  
**Franck Dadure Live at Saint Paul de Vence**  
**França | France**

Franck Dadure improvisa, utilizando uma guitarra elétrica modificada e eletrônicos caseiros, em uma gravação ao vivo em um parque próximo à Fundação Maeght – Museu de Arte Moderna, em Saint Paul-de-Vence – França. De repente, as obras de Chagall, Calder, Braque, Giacometti e Bury escapam do Labirinto de Miró e integram a plateia. Podemos ouvi-los nitidamente na gravação demonstrando sua felicidade. Deveríamos agradecê-los por este momento raro e, claro, aos próprios artistas.

Franck Dadure improvises on a modified electric guitar and homemade electronics in a live recording in a garden next to the Maeght Foundation Museum of Modern Art in Saint Paul-de-Vence in the south of France. Quite unexpectedly, the works of Chagall, Calder, Braque, Giacometti, and Bury escaped from Miró's Labyrinth next door, jumped over the wall, and took their place among the concert audience. We can hear them clearly in the recording as they show their contentment. They should be thanked for this rare moment, as well as the artists themselves, of course.

**Bio**

**Franck Dadure** é músico, compositor e improvisador francês. Divide seu tempo entre Paris e a Península de Cotentin, de frente para as Ilhas Britânicas. Seu trabalho varia de eletroacústico ao free jazz, trilhas sonoras de filmes e improvisação. – “*Open mind music no chapel, no border*”.

Franck Dadure is a French composer, musician & improviser who divides his time between Paris and the Cotentin Peninsula, opposite the Channel Islands. His work ranges from electro-acoustic to free jazz, film soundtracks, and improvisation. – “*Open mind music no chapel, no border*”.





**Giandomenico Paglia**  
**Explosion**  
**Itália | Italy**

Uma cidade tranquila e trabalhadora. Devagar, com calma e serenidade, o som das pessoas trabalhando se funde em uma única e harmoniosa melodia. Uma criança brinca com uma bola. Mas a bola é mágica e quando a criança a joga contra a parede uma explosão acontece, revelando os anseios e desejos sombrios daquela cidade simpática e serena...

A quiet, hardworking town. Slowly, calmly and serenely, the sound of people at work merges into a single, harmonious melody. A child plays with a ball. But the ball is a magic ball, and when the child throws it against the wall it causes an explosion which reveals the darkest urges and desires of that lovable, serene city ...

**Créditos | Credits**  
**Performer Vocal | Vocal Performer: Francesca Bonfatti**

**Bio**

**Giandomenico Paglia** é artista multidisciplinar. Sua pesquisa vai desde a arte visual até experiências sonoras. As obras sonoras de Paglia se desenvolvem a partir de sequências musicais simples, sobre as quais o artista sobrepõe efeitos estilísticos e harmônicos. Suas composições são frequentemente associadas ao trabalho da fotógrafa e videoartista Francesca Bonfatti, onde a harmonia entre os dois artistas resulta numa fusão completa de imagem e som.

**Giandomenico Paglia** is a multidisciplinary artist. His research ranges from visual art to experimenting with sound. Paglia's sound works build from simple musical sequences, over which he overlays harmonic and stylistic effects. His compositions are often linked to the work of photographer and video artist Francesca Bonfatti, where the harmony between the two artists results in a complete fusion of image and sound.



**Giuseppe Cavatti**  
**Violin.exe**  
**Brasil | Brazil**

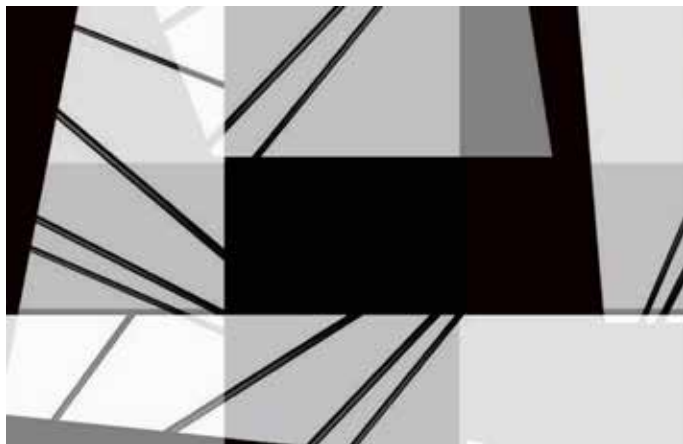
Pequeno concerto para quatro violinos e um computador, que explora a técnica expandida do instrumento; ou seja, regiões tradicionalmente não utilizadas do violino e golpes de arco não usuais. Além disso, conta com a utilização de plug-ins como *reverb*, *auto pan* e *delay*. *'Violin.exe'*, traz em seu nome uma relação entre o instrumento musical e a digital extensão de arquivos executáveis, revelando a intenção do compositor em manipular de forma eletrônica os sons produzidos pelos violinos.

A short piece for a violin quartet and a computer, which explores expanded technique of the instrument, that is the unusual register and regions of the violin and different kinds of bow technique. Besides all of this, there's the computer manipulation with the reverb, auto pan and delay plug-ins. *'Violin.exe'* brings a relationship between the musical instrument and an extension of computer executables archives, revealing the composer's intention to manipulate the sound produced by the violins.

**Bio**

**Giuseppe Cavatti:** Nascido em Vitória, Espírito Santo; cursa bacharelado em Composição Musical com ênfase em trilha musical pela UFES (Universidade Federal do Espírito Santo). Participa do GEXS (Grupo de Experimentação Sonora), coordenado pelo professor Ms. Marcus Neves. Trabalhou como violinista de casamentos por 1 ano e agora estuda o Cello. Trabalha como compositor e difusor musical/sonoro de espetáculos de teatro, dança e performance. Além disso, possui composições próprias nos estilos instrumental e EDM (Electronic Dance Music).

**Giuseppe Cavatti:** Born in the city Vitória, in the state of Espírito Santo (Brazil), studies Musical Composition with Soundtrack emphasis in the Federal University of Espírito Santo (UFES). Participates in the GEXS group (Sound Experimental Group) by the lead of the Professor Marcus Neves. Worked as a violinist in Marriage ceremonies for a year and actually studies the Cello. Work as a composer and sound diffuser in dramatics, dance and performance shows. Also, works in personal compositions in many genders like instrumental and EDM (Electronic Dance Music).



**Janusz Brudniewicz**  
**XNS 25931 Project**  
**França | France**

O vídeo '*XNS 25931 Project*' foi desenvolvido através de efeitos sonoros e visuais generativos. Suas sequências foram renderizadas em visuais e camadas múltiplas, compostas por *stills*, ultra-macro. Estas imagens extrapolam os limites da representação e o contexto de sua natureza pictórica. São acompanhadas por uma trilha sonora eletroacústica orquestrada, onde predominam acordes de notável profundidade. Todo o trabalho forma um padrão geométrico e regenerativo, que busca o equilíbrio perfeito entre a criatividade e a pesquisa experimental.

The video '*XNS 25931 Project*' is constructed using generated sound and visual effects. Its digitally-processed sequences of multiple, layered visuals are composed from still, ultra-macro images. The images exceed the boundaries of their representation and the importance of their pictorial nature. They are accompanied by an orchestrated electro-acoustic ambient sound track, where tones of remarkable depth predominate. The entire work forms a geometric, re-generative pattern that seeks a complete balance between creative and experimental research.

**Bio**

**Janusz Brudniewicz:** Nasceu na Polônia em 1965. Reside e trabalha em Montpellier, França, desde 1990.

Janusz Brudniewicz: Born in Poland in 1965. He has lived and worked in Montpellier, France since 1990.



**Jorge David Ortiz Trejo**  
**Disgression No. 2**  
**México | Mexico**

O segundo movimento de '*Disgression n° 2*' foi composto a partir da ansiedade criativa, da exploração sonora, dos sons digitais, gravações de campo, instrumentos acústicos, eletroacústicos e virtuais em busca de estabelecer um diálogo com os limites da inconsciência. O vídeo estende-se para além de uma mera transcrição de partitura; é gerado pela repetida edição de clipes passando pelo processo de transmissão de dados; orientando assim a composição sonora.

The second movement of '*Disgression No. 2*' is formed from creative anxiety, sound exploration, conjugates, digital sounds, field recordings, acoustic, electro-acoustic and virtual instruments to reach and establish a discourse with the limits of unconsciousness. The video extends beyond the transcription of a musical score and is generated by repeatedly editing clips passed through data transmissions, guiding the composition of the sound.

**Bio**

**Jorge David Ortiz Trejo** é criador sonoro; seu trabalho baseia-se na manipulação de gravações de estúdio e acústicas, eletroacústicas e instrumentos virtuais. Colabora em projetos audiovisuais e interdisciplinares de outros artistas e ministra aulas de Som e Acústica no curso de graduação em Cinema e Animação Digital na UNIAT (Universidade de Tecnologias Avançadas), San Luís Potosí, México.

Jorge David Ortiz Trejo is a sound creator, his work is based on the manipulation of field recordings and acoustic, electro-acoustic and virtual instruments. He has collaborated with other artists on audiovisual and interdisciplinary projects and also lectures on Sound and Acoustics on the Digital Film and Animation degree course at UNIAT (University of Advanced Technologies), San Luís Potosí, Mexico.



**José Gallardo A**  
**Humores**  
**Colômbia | Colombia**

'*Humores*' faz referência a estados de ânimo e temperamentos segundo a classificação de Hipócrates – considerado pai da medicina. A teoria humoral, vigente desde a Grécia antiga até depois do renascimento, considerava quatro elementos: Colérico, Fleumático, Melancólico e Sanguíneo.

Neste álbum, predominam as 'texturas rugosas', os sons pontualmente agitados, obtidos por microsampling – muitas vezes tratados em síntese granular – e as massas inarmônicas, que quase sempre entram em contraponto com seus opostos; como no jogo de ressonâncias e sons encontrados em '*Melancolía*'. A última faixa '*Sanguíneo Pasiona*', se divide em dois movimentos bastante claros: Sendo o segundo deles pautado em um calmo drone que traz a paz, ou melhor, o equilíbrio a fim de encerrar, de forma memorável, este interessante compilado de músicas.

'*Humores*' makes reference to the moods or temperaments according to the classification of Hippocrates, considered the father of medicine. The humoral theory, in force from Greek Antiquity until after the Renaissance, comprised four temperaments: Choleric, Phlegmatic, Melancholic and Sanguine.

Predominant in this album are rough textures, carefully agitated sounds obtained by microsampling – often treated in a granular way, and cacophonous conglomerations, almost always in counterpoint with their opposites, as in the game of resonances and punctual sounds of '*Melancolía*' (Melancholy). The last track, '*Sanguíneo Pasiona*' (Sanguine Passional), is divided into two very clear moments, the second of them based on a calm drone that brings peace or, better, balance, to close 'healthily' this interesting set of music.

**Créditos | Credits**

Texto por | Written by: Bryan Holmes

**Bio**

**José Gallardo A.**, é compositor musical na Universidad EAFIT-Medellín. Professor de Estética na Universidad Nacional de Colombia. Compôs para diversos grupos e dedica-se, para além dos instrumentos tradicionais, à experimentação de música gerada por computadores.

José Gallardo A., works as a musical composer at Universidad EAFIT-Medellín. Lectures aesthetics at Universidad Nacional de Colombia. He has composed for many ensembles, devoting himself especially to the experimentation of music generated by computers and traditional instruments.



**Kian Hossein**  
**GLIDE for Violin and Computer**  
**Teerã | Tehran**

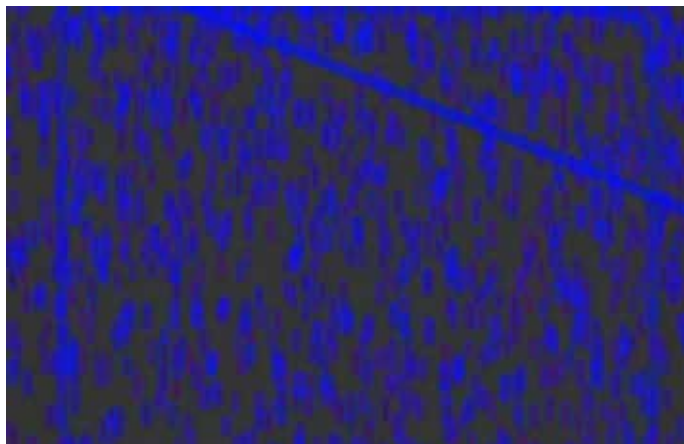
Cresci numa cidade próxima a um grande aeroporto, passei minha infância ouvindo o barulho de aviões. Aos poucos, a audição tornou-se escuta e, com o tempo, fiquei fascinado com os sons de aeronaves; a tal ponto de estas se tornarem parte da minha vida estética. Eles nunca me abandonaram e nunca me abandonarão.

I grew up in a town near a major airport and spent my childhood hearing the sound of aircraft. Gradually hearing became listening and as time went by I became more and more fascinated with aircraft sounds, to the point that they became a part of my aesthetic life. They have never left me and never will.

**Bio**

**Kian Hossein** (n. Teerã, 1990) iniciou seus estudos de música em 2006 com aulas de piano. Interessa-se por música eletrônica e design de som; autodidata, aprendeu muito sobre o tema através da experimentação. Ao se formar na Qazvin Islamic Azad University (QIAU), em 2012, começou a trabalhar como designer de som. Após alguns anos descobriu sua real paixão pela música contemporânea e composição, iniciando então seus estudos com Nima Atrkar Rowshan e Ardavan Vosoughi. Suas obras foram exibidas em vários festivais e eventos. Participou de workshops e conferências, além de colaborar em performances junto a outros artistas.

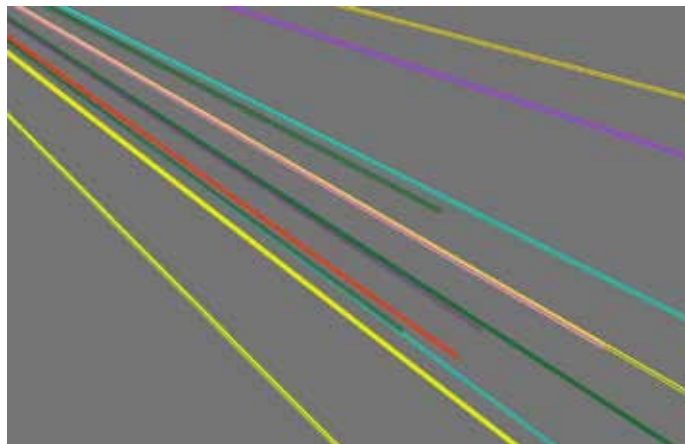
Kian Hossein (b. 1990, Tehran) started to learn music in 2006, with piano lessons. Gradually he became interested in electronic music and sound design and taught himself by experiment and self-study. Soon after graduating from Qazvin Islamic Azad University (QIAU) in 2012 he started working professionally as a sound artist. After a few years, he discovered his passion for contemporary music and composition and started to study under Nima Atrkar Rowshan and Ardavan Vosoughi. His works have been performed at various festivals and events. He has also participated in workshops and conferences and has collaborated in performances with other artists.



**Kofi Oduro**  
**Rain Why are You Here**  
Canadá | Canada

Esta animação – montada em *Processing* – foi inspirada pela chuva, explora nossos sentimentos naqueles dias chuvosos. O som é um lembrete constante de que os dias chuvosos podem persistir, mas você ainda pode seguir seu caminho; mesmo que continuar não mude o fato de que ainda chove. A obra representa o efeito bidirecional de nossas interações, mesmo quando não estamos conscientes delas.

Inspired by rainfall, this animation, made with the Processing software, explores our mindset on those rainy days. With the sound as a constant reminder that rainy days can persist and interact with you but you can still have a flow going. Even with that flow, it doesn't change the fact that it is still raining. The work represents how there is a two-way effect in our interactions, even when we are unaware of it at times.



**Kofi Oduro**  
**Voyage Thru Space**  
Canadá | Canada

**Viagem Através do Espaço**

Uma Viagem Através do Tempo, Uma Viagem Através do Espaço  
Uma viagem da verdade, uma viagem de luz  
Uma viagem de Liberdade, Uma viagem de Ritmo  
Uma viagem de Dança, Uma viagem de fuga  
Destino Desconhecido, Objetivo Incerto  
Determinação dubitável, acabando? Provavelmente  
Porque a Mente pode ir onde quiser, mesmo que o lugar seja distante  
E pode ser que eu precise segui-la  
Mesmo que pareça oco, como alguns rios são rasos  
Porque nem sempre sabemos o que é o melhor para nós  
E a vida pode ser difícil  
Não há qualquer caminho seguro rumo ao sucesso  
Às vezes, tudo o que precisamos é dar um salto  
E respirar e chegamos lá  
Superar o medo, mesmo que, às vezes, não seja justo  
Porque mesmo a vida pode escolher aleatoriamente o que  
considera justo  
São estas as cartas que nos foram dadas neste doce processo

**Bio**

**Kofi Oduro:** Minha prática artística é a observação do mundo que nos cerca. Transformo essa contemplação em obras para que as pessoas identifiquem-se ou discordem delas. Através da Videografia, Poesia e Codificação Criativa, tento destacar os domínios do desempenho e da mente humana em diferentes cenários. Essas situações cotidianas podem ser descritas como sociais, internas ou até biológicas. Agregar música e efeitos visuais pode ajudar-nos a perceber nossos próprios sentimentos e realçar as diferentes sutilezas que nos tornam humanos. Com uma dose de tecnologia, há uma infindável variedade de progressos na criatividade humana.





**Martin Calvino**  
**Move With Me**  
 Estados Unidos | United States

Voyage Thru Space

A Voyage Thru Time, A Voyage Thru Space  
 A voyage of truth, a voyage of light  
 A voyage of Freedom, A voyage of Pace  
 A voyage of Dancing, A voyage of flight  
 Destination Unknown, Goal Unclear  
 Determination iffy, finishing? Probably  
 For the Mind may go where it wants, even if that place is not near  
 and I may just need to follow  
 even if that seems hollow as some rivers are shallow  
 for we don't always know what is the best for us  
 and life can be tricky for the rest of us  
 there is no real sure fire way to succeed  
 sometimes all we gotta do is take a leap  
 and breathe and we can achieve  
 to rise about the fear, even though sometimes it may not be fair  
 cause even life can choose randomly what it considers the fare  
 these are the cards we are dealt in this kind affair

**Kofi Oduro:** My artistic practice is an observation of the world around us, that I then put into artworks for others to relate to or disagree with. Through Videography, Poetry and Creative Coding, I try to highlight the realms of the human performance and the human mind in different scenarios. These situations can be described as social, internal, or even biological, which we face in our everyday lives. Adding music and visuals often helps to perceive one's own feelings, and to highlight the different subtleties that make us human. With a dose of technology, there is an endless range of progress in the human creative endeavors.

'*Move With Me*' é uma peça visual criada por Martin Calvino para acompanhar a trilha sonora '*Move with me*', de Howard Loomis (Olivia Reid & Jack Kleinick). Resultado de um trabalho colaborativo promovido pelo programa "1+1=3" da New York University, visa incentivar a colaboração espontânea entre os alunos do Programa de Telecomunicações Interativas (ITP) e do Clive Davis Institute of Recorded Music. As imagens foram inspiradas pelo tema de 'movimento' e criadas em uma gravação de vídeo de uma viagem de trem de Nova Jersey a Nova York, combinadas a gravações de um ensaio de Howard Loomis.

'*Move With Me*' is a visual piece created by Martin Calvino as accompaniment to the soundtrack '*Move with me*' created by Howard Loomis (Olivia Reid & Jack Kleinick). It was the result of a collaborative work fostered by the program '1+1=3' at New York University, which aimed to incentivize spontaneous collaboration between students from the Interactive Telecommunications Program (ITP) and the Clive Davis Institute of Recorded Music, respectively. Visuals were inspired by the sense of 'movement' and were created by video recording a train commute from New Jersey to New York City, and combining it with video recordings from a rehearsal session by Howard Loomis.

Bio

**Martin Calvino** é artista multimídia e tecnólogo criativo. Sua obra integra arte e ciência, novas artes de mídia e tango, composição de música eletrônica, aplicações artísticas do aprendizado de Máquina e Inteligência Artificial. Atualmente, é artista residente no 'Laboratório de Arte e Inteligência Artificial' do Departamento de Ciências da Computação da Rutgers University. Graduou-se PhD em Genética Molecular Vegetal pela Rutgers University, Mestre pela Tsukuba University e Bacharel em Biologia Molecular pela Universidade da República do Uruguai. Liderou pesquisas sob o patrocínio das prestigiadas bolsas de estudo Fulbright (EUA) e Monbukagakusho (Japão).

**Martin Calvino** is a multimedia artist and creative technologist. His work encompasses the integration of art & science, new media art and tango, electronic music composition, and artistic applications of machine learning and artificial intelligence. He is currently artist-in-residence at the 'Art and Artificial Intelligence Lab' at the Computer Science Department of Rutgers University. He holds degrees in Plant Molecular Genetics from Rutgers University (PhD) and Tsukuba University (MS), and in Molecular Biology from the University of the Republic of Uruguay (BS). He conducted studies under the sponsorship of prestigious fellowships such as Fulbright (USA) and Monbukagakusho (Japan).



**Michele Del Prete**  
**Spycher**  
 Itália | Italy

'*Spycher*' é o nome do lugar onde ficava um celeiro, em uma antiga aldeia do povo Walser, em Ager. Ager, o maior assentamento permanente de Ossola (1561 metros acima do nível do mar, na fronteira entre a Suíça e a Itália) foi destruída em 1938, quando, apesar de forte oposição, foi totalmente inundada para a construção de uma barragem. Alguns locais e construções perto de Ager não foram dizimados no processo, incluindo Spycher, que em alemânico – dialeto falado em Ager – significa celeiro, ou seja, um local para armazenar mercadorias.

'*Spycher*' is the name of the place where a barn in the lost Walser village of Ager stood. Ager, the highest permanent settlement of the Ossola Valley (1561 meters above sea level, on the border between Switzerland and Italy) was destroyed in 1938 when, despite powerful opposition, it was completely flooded to build a dam. Some places and buildings near Ager were not totally annihilated in this process, including Spycher, which in High Alemannic (the German dialect spoken in Ager) means barn, i.e. a place where goods are stored.

**Bio**

**Michele Del Prete** é doutor em Filosofia pela Freie Universität Berlin. Estudou música eletrônica em Veneza com Alvisé Vidolin e composição em Graz com Beat Furrer. Participou de conferências e apresentações na Europa e nas Américas. Organizou conferências com Pierluigi Billone em Palermo e Veneza; Trabalhou em poemas de Roberto Bacchetta e colabora com Igor Imhoff desde 2015. Atualmente, investiga o instrumento musical órgão (identidades de som, valores espaciais, práticas de performance) tanto em sua forma teórica quanto como compositor/músicista. Reside em Veneza, Itália.

Michele Del Prete holds a Ph.D. in Philosophy from the Freie Universität Berlin. He studied Electronic Music in Venice with Alvisé Vidolin and Composition in Graz with Beat Furrer. He has attended conferences and given performances in Europe and the Americas. He organized conferences with Pierluigi Billone in Palermo and in Venice; he has worked on poems by Roberto Bacchetta and has been collaborating with Igor Imhoff since 2015. He is currently investigating the organ (sound identities, spatial values, performance practices) both as a theoretician and as a composer/performer. He lives in Venice, Italy.

**Bird Swarm**  
**Hymns for my Outer Circle**  
 Portugal

Experiência em alta parede sonora, '*Hymns For My Outer Circle*' de Bird Swarm, partilha da mesma densidade de sua temática central: a presença física do som realizada a partir de gravações biográficas, fazendo uso de uma guitarra elétrica modificada a fim de conferir maior textura sonora em uma impactante base de fundo, composta por pulsos rítmicos e linhas de baixo arpejadas. Variando de shoegaze a techno lo-fi, além de 'punir' o doom metal em exuberantes texturas ambiente; '*Hymns For My Outer Circle*' é composta de quatro atos temáticos: doenças graves & crônicas; amigos perdidos & amantes perdidos; controle criativo & reinvenção de si; uma nobre mostra de poder e vontade de vencer.

A brick wall loud sonic experience, Bird Swarm's *Hymns For My Outer Circle* shares the same density within its core thematic: a physical presence of sound made from biographical field recordings, making use of a modified electric guitar for added texture and backed with an impactful bottom end, comprised of rhythmic pulses and arpeggiated bass lines. Ranging from techno to lo-fi shoegaze, as well as punishing doom metal to lush ambient textures, '*Hymns For My Outer Circle*' is comprised of four themed acts: bed-ridden & long-term illnesses; lost friendships & lost lovers; creative control & reinvention of self; a noble display of power & will to overcome.

**Bio**

Nascido em Funchal, Madeira; atualmente reside em Lisboa, Portugal. **Bird Swarm** é o atual pseudônimo de Nelson P. Ferreira, tanto para gravações quanto performances. Sua presença foi percebida, sob o pseudônimo 'AVOIDANT', na edição do FILE 2015, quando participou da composição sonora de uma peça multimídia de Márcio Abreu, intitulada *Black Curtains*. Sob a alcunha 'Earthly Beasts' contribuiu com a música do curta-metragem *Tropical Abduction*, do cineasta brasileiro Gabriel Novis.

Born in Funchal, Madeira and based in Lisbon, Portugal, **Bird Swarm** is the current alias of Nelson P. Ferreira, both in recording and performance settings. His presence was felt, under the pseudonym of 'AVOIDANT', in the 2015 edition of FILE, through a multimedia piece with Márcio Paranhos, entitled *Black Curtains*. He has also contributed with music, under the moniker 'Earthly Beasts', to the short film *Tropical Abduction*, by Brazilian filmmaker Gabriel Novis.



**Nicola Giannini**  
**For Hannah**  
**Canadá | Canada**

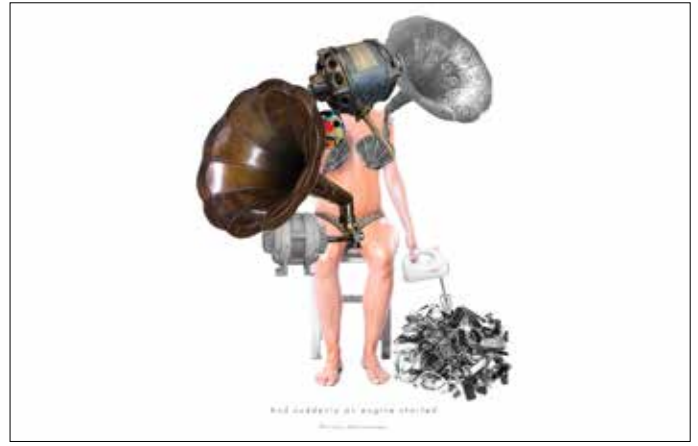
'For Hannah' é dedicado à Cobra Rei (*Ophiophagus Hannah*). Eu a compus pois, desde a primeira vez que ouvi seu sibilo, fiquei surpreso com a musicalidade deste som. As cobras produzem música eletroacústica? A obra é dividida em quatro partes: 'Scales' evoca movimentos das cobras, enquanto que 'Sensing' relembra sua percepção do mundo. 'Hissing' indica os sons que estas emitem através da traqueia, e 'Aposematism' refere-se a quando se sentem ameaçadas. Embora minha inspiração venha da biologia, a obra não tem pretensões científicas.

'For Hannah' is dedicated to the King Cobra (*Ophiophagus Hannah*). I wrote it because the first time I heard its hiss I was surprised by how musical it sounded. Do cobras play electroacoustic music? The piece is divided into four sections: 'Scales' evokes their movements, while 'Sensing' recalls how they perceive the world. 'Hissing' points to the sounds they emit via their trachea, and 'Aposematism' refers to when they feel threatened. Although my inspiration comes from biology studies, my work does not have a scientific purpose.

**Bio**

**Nicola Giannini** é Designer de Som e Compositor de Música Eletroacústica. Se interessa por sons que evocam materiais físicos e organismos vivos. Sua prática centra-se na composição de música imersiva e sua música já foi apresentada nos EUA, Canadá, México, Reino Unido, Suécia e Itália. Em setembro de 2018, iniciou seu doutorado na Université de Montréal, sob supervisão do professor e compositor Robert Normandeau. Nicola integra a GRIS como assistente de pesquisa.

**Nicola Giannini** is a Sound Artist and an Electroacoustic Music Composer. He is interested in sounds that evoke physical materials and living organisms. His practice focuses on immersive music composition. His music has been performed in the USA, Canada, Mexico, UK, Sweden, and Italy. From September 2018 he is studying for a PhD at the Université de Montréal, under the supervision of Professor and Composer Robert Normandeau. Nicola has also joined GRIS as a research assistant.



**Nicolas Hermansen**  
**And Suddenly an Engine Started**  
**Espanha | Spain**

'And Suddenly an Engine Started' trata do ciclo da vida, desde o início até seu fim. O projeto tem raízes na ideia de oscilação original, uma pesquisa através de nossos 'eus' mais profundos, do nosso big bang original (nosso primeiro ruído). Interroga memória coletiva como sociedade e como indivíduo. Fala sobre a conexão mística (sem tocar na religião), daquilo que nos une enquanto seres humanos em um espaço focado sobre um mesmo tema: a audição.

'And Suddenly an Engine Started' talks about the cycle of life, from its beginning to its end. The project has its roots in the idea of the original oscillation, a research through our deeper selves, of our original big bang (our first noise). It interrogates our collective memory, as a society and as an individual. It talks about the mystical connection (without touching on religion), of what unites us when we're together as human beings in a space focused on the same matter: listening.

**Bio**

O belga **Nicolas Hermansen** é artista multidisciplinar. Trabalha com performances, artes sonoras e visuais. É fundador da La [SIC], empresa de artes performáticas. Sua obra, tanto enquanto artista solo ou com a La [SIC], é muitas vezes definida como estando à margem de uma situação de ruptura, como no 'espaço intermediário'. Durante os últimos 3 anos, atuou no circuito internacional, apresentando sua obra em países europeus e nos EUA.

**Nicolas Hermansen** is a Belgian multidisciplinary artist working in performance, sound and visual arts. He is the founder of La [SIC], a live performance arts company. His work, as a solo artist or with La [SIC] is often defined as being on the fringe of a situation's breaking point, in the 'in-between'. For the last 3 years he has been very active on the international circuit, presenting his work in many European countries and the USA.



**Ricardo de Armas**  
**Bahía City a 100 dB**  
**Argentina**

Compus esta obra em resposta ao convite do Centro de Experimentação e Pesquisa em Arte Eletrônica (CEIArtE) da Universidade Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) para o projeto Suená, na Argentina. A proposta foi criar uma peça usando sons captados na região onde moro. O conceito da obra se relaciona com a problemática relação entre o povo e o barulho que polui o meio ambiente. O áudio foi coletado em diferentes áreas, urbanas e rurais, da Bahía Blanca. Utilizei processos de síntese e re-síntese (granular, por modelagem espectral, FM, etc.).

I composed this work as a response to an invitation from the Experimentation Center and Research in Electronic Arts (CEIArtE) of the National University of Tres de Febrero (UNTREF), for Argentina's Suená project. The proposal was to create a piece using sounds captured in the area in which I live. The concept of the work is related to the problematic relationship between the people and the noise polluting their environment. I recorded sounds in different urban and rural areas of the Bahía Blanca. I used different processes of synthesis and re-synthesis (granular, by spectral modeling, FM, etc.).

**Bio**

**Ricardo de Armas** é compositor de música eletroacústica, designer de som e violoncelista. Com frequência leva seu processo criativo para outros meios de comunicação estética, tais como: performance, dança, musicais, vídeo, fotografia e intervenções em espaços públicos. Ricardo de Armas é violoncelista na Orquestra Sinfônica de Bahía Blanca desde 1988, em paralelo à atividade de compositor eletroacústico e designer de som.

Ricardo de Armas is a composer of electroacoustic music, a sound artist, and a cellist, who frequently interacts in his creative work with other means of aesthetic communication such as performance, dance, musical drama, video, photography and interventions in public spaces. Ricardo de Armas has been a cellist in the Provincial Symphonic Orchestra of Bahía Blanca since 1988, in parallel with his activity as an electroacoustic composer and sound artist.

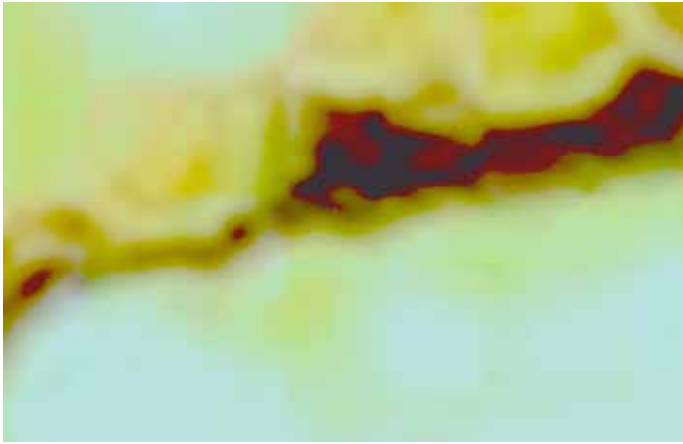


**Sarah Ouazzani**  
**The Myth of Eternal Return**  
**França | France**

Em *The Little Girl in the Forest of Tales*, o ensaísta Pierre Péju menciona a “criança feliz”; feliz em seguir o flautista e então embrenhar-se na floresta, em perder-se, em encontrar a fera. Estou em busca das sensações desta “criança feliz” na floresta de bailarinos. Enquanto a festa está em seu auge, ela luta contra o sono. Ofuscada por luzes resplandecentes, eu era criança. Mergulho num devaneio líquido.

In *The Little Girl in the Forest of Tales*, the essayist Pierre Péju mentions the «delighted child», delighted to follow the flute player, to sink into the forest, to get lost, to meet the beast. I am looking for the sensations of this «delighted child» in the forest of dancers. While the party is in full swing, it struggles not to fall asleep. Dazzled by lights that shined brightly, I was the child. I plunge it into a liquid reverie.





**Sarah Ouazzani**  
**Stella Nova**  
França | France

Supernova é uma estrela que explode em gigantesca acumulação de luz e energia. Vista do céu, é um desaparecimento; vista da terra, é uma nova estrela que surge.

A supernova is a star that explodes in a gigantic accumulation of energy and light. Seen from the sky, it is a disappearance, seen from the earth, it is a new star that appears.

**Bio**

**Sarah Ouazzani:** Artista visual e artista sonora. Moro em Marselha, França. Meu trabalho em vídeo despertou um interesse pelas palavras não-visíveis, não ditas; o som como intermediário de um diálogo com o inconsciente. Tempo, lentidão, deslocamento, mitos, rituais, são elementos centrais em minhas obras. Estudo improvisação vocal e música eletroacústica, às vezes faço uma ligação com o cinema, com performances, instalações e vídeos. Conduzo workshops em escolas, instituições sociais e outros.

**Sarah Ouazzani:** A visual and sound artist. I live in Marseille, France. My video work sparked my interest in the non-visible, unspoken words, sound as an intermediary of a dialogue with the unconscious. Time, slowness, displacement, myths, rituals, elements are central in my approach. I practice vocal improvisation and electroacoustic music, sometimes linking it with cinema, with performances, installations or videos. I also conduct workshops with schools, social institutions, etc.



**Sofía Bertomeu**  
**James' Secret**  
Espanha | Spain

A principal ideia por trás de 'James' Secret' está no conceito de "autenticidade", utilizado por Heidegger, em *Sein und Zeit* (Ser e Tempo – 1927). Segundo Heidegger, a maior parte dos homens leva uma existência inautêntica. Em vez de enfrentar sua natureza finita – representada sobretudo pela inevitabilidade da morte – procuramos a distração e a fuga através de atividades e modos inautênticos, em atos e sentidos como: curiosidade, ambiguidade e conversas vazias. 'James' Secret' foi inspirado em um amigo, no medo que este sente de ir para o inferno, e como este segredo íntimo acabou por formar sua perspectiva atual sobre a vida e morte.

The main idea behind 'James' Secret' can be found in Heidegger's treatment of 'authenticity' in *Sein und Zeit* (Being and Time (1927)). Heidegger's view seems to be that the majority of human beings lead an existence that is inauthentic. Rather than facing up to their finite nature – represented above all by the inevitability of death – they seek distraction and escape through inauthentic activities and modes such as curiosity, ambiguity and idle talk. 'James' Secret' portrays my friend's fear of going to hell and how this intimate secret has shaped his current perspective on life and death.

**Bio**

A espanhola **Sofía Bertomeu Hojberg** (1991) é artista multidisciplinar. Trabalha com arte sonora conceitual, videoarte, fotografia, pintura e ilustração, design gráfico e multimídia; seus projetos abordam questões como "identidades dissolvidas", "espaços dissolvidos", emoções profundas e ocultas; paisagens abstratas dentro de áreas (museus, corpos...), paisagens sonoras e retratos conceituais e temáticos. Sofía usa o termo "scape" com duplo sentido; como forma abreviada de "landscape" (paisagem) e o original "scape" (escapar) da nossa própria realidade. Também compõe música para produções audiovisuais (Cinema, Televisão, Publicidade, Teatro, Videogames).

**Sofía Bertomeu Hojberg** (1991) A Spanish multidisciplinary artist who works with conceptual sound art, video art, photography, painting and illustration, graphic and multimedia design and whose projects concern issues such as "dissolved identities", "dissolved spaces", deep and hidden emotions, abstract landscapes within wider areas (museums, bodies...), conceptual and thematic soundscapes and portraits. She uses the term "scape" with a double meaning; as a short form for 'landscape' and as an actual 'escape' from our own reality. She also composes music for audiovisual productions (Cinema, TV, Advertising, Theater, Videogames).



**Sylvain Souklaye**  
**Épilogue, épitaphe, et puis rien..**  
**França | France**

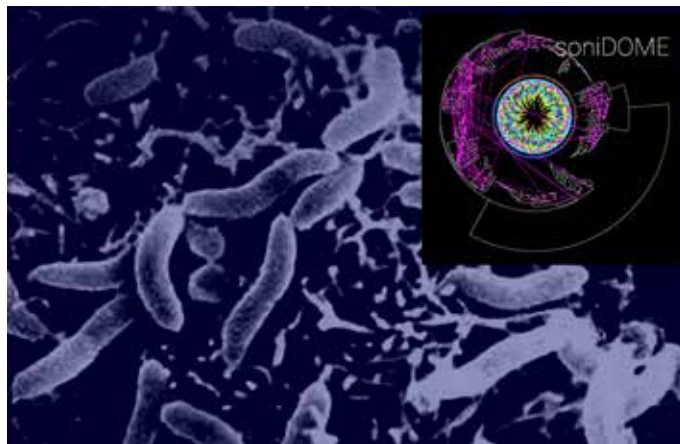
'*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' (Epílogo, epitáfio, e, em seguida, nada...) é uma peça sônica e descritiva de Sylvain Souklaye. Utilizando sintetizadores aéreos e sons de baixo-grave de cunho intimista, explora um outro lado de Paris. De luxuosas festas privadas aos refugiados sírios que buscam um lugar para dormir, Souklaye nos dá um som e uma história para ouvir, matéria para os que se interessam em conhecer um outro lado de Paris. '*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' É um docu-drama de três atos que retrata a noite parisiense. Representa uma memória perdida da cidade-luz capturada em ondas sonoras. '*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' é um placebo em áudio.

'*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' (Epilogue, epitaph, and then nothing...) is a sonic and narrative piece written by Sylvain Souklaye. With the use of airborne synthesis and intimate sub-bass, he explores the underside of Paris. From luxurious parties behind heavy curtains to the Syrian refugees searching for a place to sleep, Souklaye gives us a sound and a story to listen to, for those curious about another Paris. '*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' is a three-act docudrama about the Parisian urban night. It represents a lost memory of the City of Light, captured in waves. '*Épilogue, épitaphe, et puis rien...*' is an audio placebo.

**Bio**

O artista francês **Sylvain Souklaye** tem interesse no sampleamento de narrativas que tratam dos seres humanos resilientes, captura memórias desses que habitam zonas carentes e os extrai de sua condição dentro da segregação sistêmica. Autodidata, iniciou carreira realizando *happenings* como forma de 'sequestrar' a plateia num momento íntimo. Mais tarde, prosseguiu com experimentações nos campos de instalação digital e performance, enquanto continuava sua trajetória como escritor. Entre suas peças mais conhecidas estão: *la blackline*, *le déserteur*, e *TME*. O artista utiliza-se de atos físicos intensos e da intimidade inquietante. Utiliza as gravações de campo como mais uma dentre tantas camadas narrativas.

French artist **Sylvain Souklaye** is interested in sampling memorial narratives about resilient human beings living in deprived urban areas extracting themselves out of systemic segregation. Self-taught, Souklaye began with happenings, as a means of kidnapping his audience during an intimate moment. He later experimented with digital art installations and performance art while pursuing his path as a writer. Among his best-known pieces are *la blackline*, *le déserteur* and *TME*. He characteristically makes use of intense physical acts as well as unsettling intimacy. He uses field recordings as a further narrative layer.

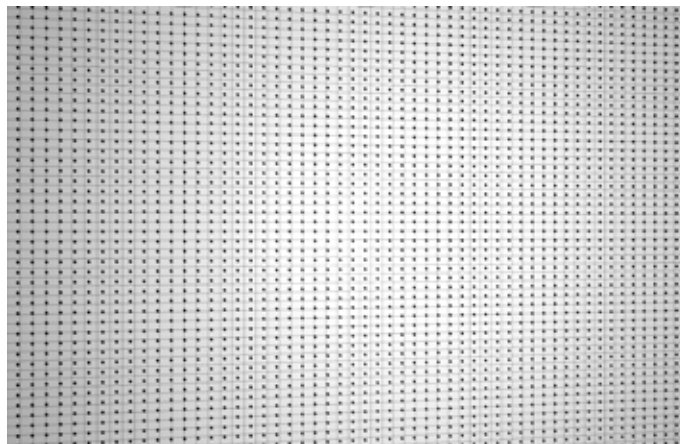


**SoniDOME: Timothy Weaver, Jonathan Berger,**  
**Jody Deming, Jen Biddle & Zac Cooper**  
**C.psycherythraea 34H**  
**Estados Unidos | United States**

'*C. psycherythraea 34H*' é uma obra de "música proteica" que pretende criar um retrato sonoro das formas de vida encontradas em regiões extremas, como os pólos da terra e profundezas do oceano. O trabalho parte de uma transcodificação (da notação sequencial de aminoácidos ao som) da sequência genômica/proteômica do Ártico na matriz proteica que facilita a sobrevivência e a proteção de uma cultura microbiana extremófila - *Colwellia psycherythraea 34H*. O processo artístico e científico envolvido na pesquisa deste trabalho incluiu expedições, aos polos e oceanos, a fim de averiguar os extremos da vida. A composição genética da cultura microbiana extremófila foi sequenciada e enviada aos artistas do projeto através da transcodificação digital sonora, para culminar assim em uma audição compartilhada e colaborativa do genoma/proteoma. O objetivo desses processos de arte-ciência é expandir o espectro sensorial a fim de interpretar e expressar a sobrevivência de formas de vida em condições extremas, além do estudo destes ambientes como uma possível analogia às condições encontradas nos primórdios do planeta terra e em exoplanetas no universo.

**Bio**

O Projeto **soniDOME** é uma investigação artístico-científica da US National Academy of Sciences que busca expandir a percepção dos extremos da biosfera terrena através do som. Os artistas-cientistas do soniDOME são Timothy Weaver, engenheiro-artista-biólogo-bioambientalista, Dr. Jonathan Berger, visionário compositor de opera/eletroacústica, Dr. Jody Deming, oceanógrafo microbiano e explorador do ártico, Dr. Jennifer Biddle, ecologista da biosfera escura e Zac Cooper oceanógrafo e biólogo.



**Zeno van den Broek**  
**Paranon**  
**Dinamarca | Denmark**

'*C. psycherythraea* 34H' is a work of "protein music" that seeks to explore sonically the creative and scientific portrayal of the extremes of life in the Earth's polar regions and ocean depths. The sonic work is a transcoding (from amino acid sequence notation to sound) of the Arctic genomic/proteomic sequence of the protein matrix that facilitates the survival and protection of an extremophile microbial culture – *Colwellia psycherythraea* 34H. The artistic and scientific processes involved in the research and the resulting work have involved scientific and oceanographic expeditions to the poles and the oceans to sample the extremes of life. The genetic makeup of the extremophile microbial culture is then sequenced and sent to the project artists for digital transcoding into sound, for a collaborative and shared listening to the genome/proteome. The intent of these art-science processes is to expand the spectrum of sensoria for interpreting and expressing the survival of lifeforms in extreme conditions and for their study as analogs for possible habitats on a younger Earth and exoplanets across the universe.

The **soniDOME** Project is a US National Academy of Sciences art-science investigation into novel means to experience ocean microbial ecosystems, from the polar ice to the deepest seas, expanding the perception of the extremes of Earth's biosphere through sound. The artist-scientists of soniDOME are Timothy Weaver, biomedica artist/bioenvironmental engineer, Dr. Jonathan Berger, visionary opera/electroacoustic composer, Dr. Jody Deming, arctic explorer/microbial oceanographer, Dr. Jennifer Biddle, dark biosphere ecologist and Zac Cooper biological oceanographer.

'*Paranon*' gira em torno da ideia de integrar os elementos fundamentais do som e da imagem. O processo é executado através da manipulação dos padrões encontrados em estruturas canônicas – sendo o cânone uma técnica de composição baseada em contrapontos. Os geradores de onda senoidal usados por Zeno van den Broek em '*Paranon*' tornam possível a manipulação altamente precisa de parâmetros como: interferências e modulações *phase shifting*. Estas ondas senoidais encontram sua contraparte visual em linhas, grelhas e cubos, onde elementos como distância e rotação desenvolvem-se lentamente. O método do cânone cria tensão e inesperados – embora valorizados – resultados entre o elemento inicial e as imitações que se seguem.

'*Paranon*' revolves around the idea of juxtapositioning fundamental elements of sound and image. This process is executed by manipulating various parameters in canon structures: The canon is a counterpoint-based compositional technique that creates one or more imitations of a movement after a given duration. The custom programmed sine-wave generators Zeno van den Broek uses to generate the sound in '*Paranon*' make it possible to manipulate parameters such interference and phase shifting with great precision. These sine waves find their visual counterpart in lines, grids and cubes, where parameters such as distance and rotation slowly develop. The method of the canon creates tension and unexpected, yet cherished, results between the initial element and the imitations that follow.

**Bio**

O compositor e artista **Zeno van den Broek** é holandês, mora em Copenhague. Trabalha de forma multis sensorial na investigação e expressão de noções físicas, sociais e acústicas. Utiliza-se de meios audiovisuais para criar obras conceituais e *site specific*. Este método transdisciplinar tem forte base conceitual, fruto da sua formação em Arquitetura, que permite a Zeno compreender e revelar a riqueza e complexidade da percepção espacial, visceral e física.

**Zeno van den Broek** is a Dutch-born, Copenhagen-based composer and artist. Van den Broek works in a multi-sensory way to research and express physical, social and acoustic notions. He utilises audiovisual means to create site and concept specific works. This trans-disciplinary method has a strong conceptual foundation, originating from a background in architecture, which enables Zeno to comprehend and reveal the richness and complexity of spatial, visceral and physical perception.

jeman : n ! herzlich  
Verges en . ei hatte d  
langs ! f d n s  
t u e E a  
e gi t o  
ge r i  
r V r !  
s  
i !  
na

**FILE 2019**  
**MÍDIA ARTE**  
**MEDIA ART**







**Caitlin & Misha**  
**5 Quadrillion: A Model of the Value of the Earth**  
**Estados Unidos | United States**

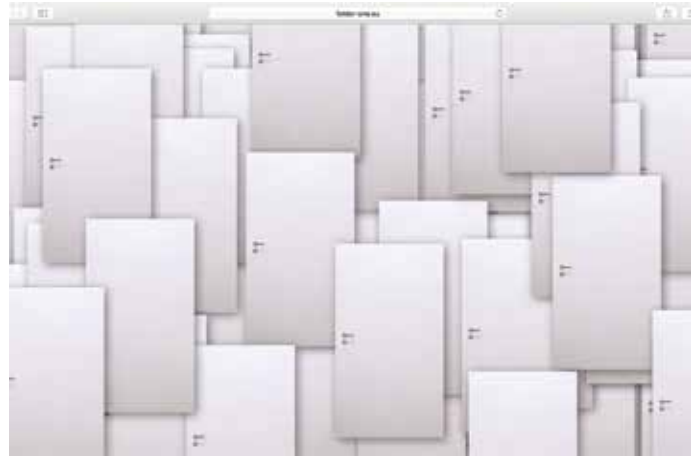
'Five Quadrillion: A Model of the Value of the Earth', de Caitlin & Misha, é uma reação emocional, instintiva, sobre um modelo que calcula o valor financeiro da Terra. Um astrofísico da Universidade da Califórnia, em Santa Cruz, criou recentemente uma equação que calcula o valor dos planetas do nosso sistema solar. Segundo este projeto, o valor da terra seria de cinco quatrilhões de dólares. Esta experiência interativa é uma interpretação emotiva frente às avaliações reducionistas feitas ao nosso, único e de valor inestimável, habitat.

'Five Quadrillion: A Model of the Value of the Earth' by Caitlin & Misha is an emotional, knee-jerk reaction to a model of Earth's financial value. An astrophysicist at the University of California, Santa Cruz recently created an equation that calculates the value of planets in our solar system. The value of the Earth comes out as five quadrillion dollars. This interactive experience was created as an emotional interpretation of reductivist evaluations of our one-of-a-kind, priceless habitat.

**Bio**

**Caitlin & Misha** criam obras que brincam com relevantes, embora por vezes utópicos, expoentes culturais; tais como: comunidades solidárias, ecologias habitáveis e a transmutação de resíduos. Utilizam técnicas tradicionais do design, desenho e escultura a fim de criar um quadro contemporâneo com mídias interativas e instalações participativas. Entre outras coisas, fabricam instalações, jogos e *happenings*, onde a participação do público é componente-chave da obra e da mensagem.

Caitlin & Misha create artworks that play with culturally relevant, yet sometimes utopic examples of sharing communities, livable ecologies, and the transmutation of waste. They employ traditional drawing, design, and sculptural techniques within a contemporary framework of interactive media and participatory installation. Among other things they create installations, games, and happenings where audience participation is a key component of the work and its message.



**Dimitris Gkikas**  
**Die Zaubertür: The magic door**  
**Alemanha | Germany**

'The Magic Door' é uma obra *web-based*, um retrato sobre o número ilimitado de portas fechadas na vida; a obra aborda a inutilidade da expectativa. Atrás de uma porta fechada há sempre outra porta fechada e você vai descobrir que o que procura é muito difícil de encontrar.

'The Magic Door' is browser-based work depicting the limitless number of closed doors in life; a commentary on the pointlessness of recurring expectations. Behind one closed door there is always another closed door and you will find that what you seek is hard to grasp.



**Dimitris Gkikas**  
**The Expanding Universe**  
Alemanha | Germany

'The Expanding Universe' é uma obra *web-based*; simboliza a luta para se adaptar à espaços que mostram possibilidades infinitas e que estão em constante expansão; espaços que, em última análise, levam a lugar nenhum.

'The Expanding Universe' is browser-based work that symbolizes the struggle to adapt in an ever-expanding space that is full of possibilities, but which ultimately leads you nowhere.

**Bio**

**Dimitris Gkikas** reside em Berlim. É artista e designer de novas mídias, nascido em Atenas, Grécia. Gkikas trabalha com materiais e sistemas encontrados na internet, nos quais aplica intervenções sutis para redefinir seu contexto primário e expressar sentimentos e ideias.

Dimitris Gkikas is a Berlin-based new media artist and designer from Athens, Greece. Gkikas works with found materials and systems from the internet, which he subjects to subtle interventions to redefine their primary context in order to express his inner feelings and ideas.



**Erin Gee**  
**Laughing Web Dot Space**  
Canadá | Canada

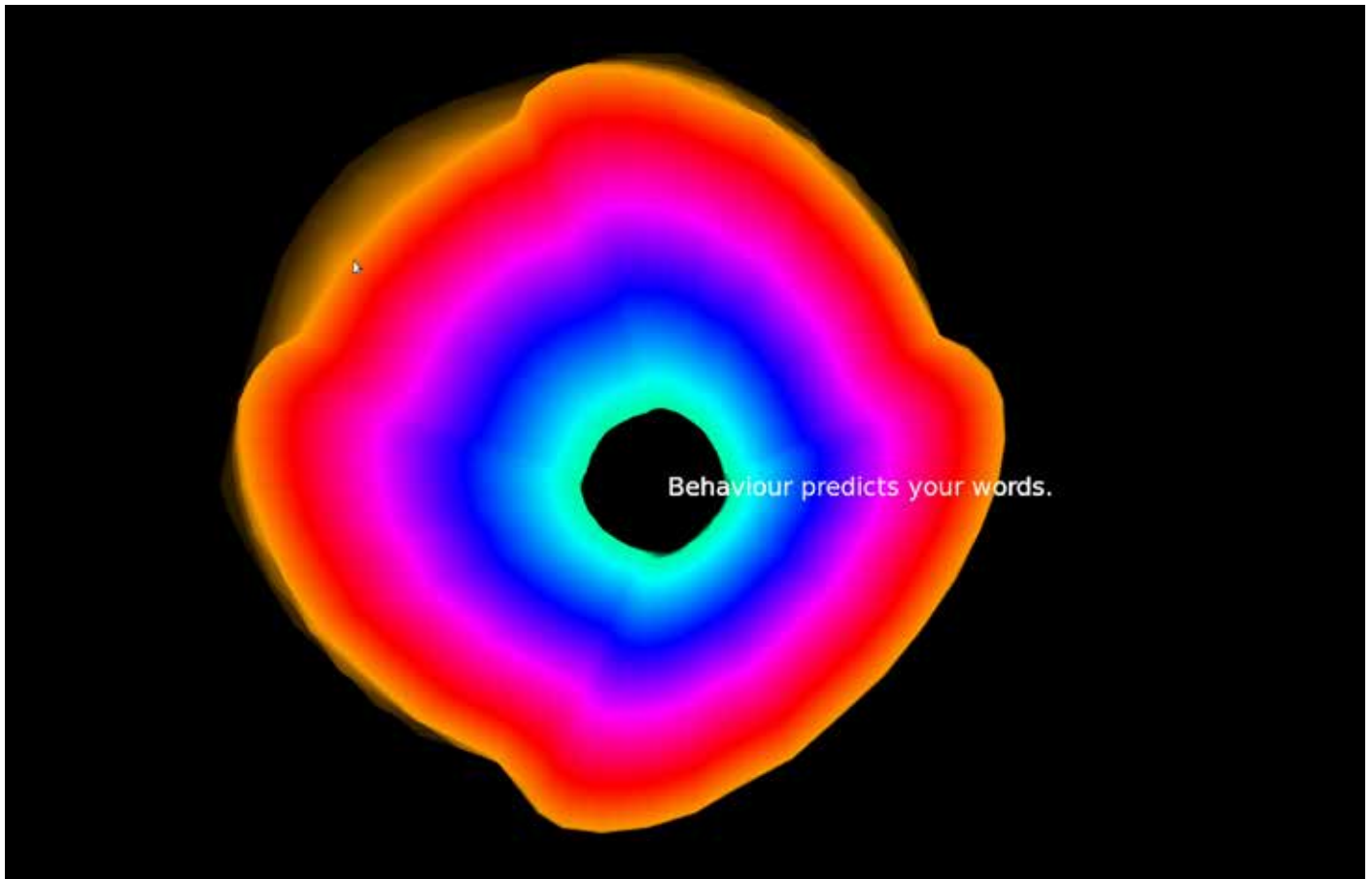
Site interativo e 'sorriso-virtual' realizado por e para sobreviventes de violência sexual; 'Laughing Web Dot Space' ajuda sobreviventes a gravar e ouvir o som do próprio riso – e rir com eles. Visitantes de todos os gêneros são convidados. Por que o riso? O riso é contagioso e ainda presente no ar que respiramos. Rir faz bem à saúde: acalma o estresse, fortalece o sistema imunológico e alivia a dor. As tecnologias da emoção vão muito além dos *gadgets* e protocolos: a exposição ao som do riso é uma forma de 'body-hacking' de baixa frequência e cria um espaço de envolvimento sonoro. Através do riso, reafirmamos que somos mais fortes e complexos do que nossas memórias traumáticas.

An interactive website and virtual laugh-in for survivors of sexual violence, 'Laughing Web Dot Space' helps survivors to record and listen to the sounds of their laughter – and to laugh together. Visitors of any gender are invited to participate. Why laughter? Laughter is infectious and borne of the air we still breathe. Laughing is good for our health: soothing stress, strengthening the immune system, and easing pain. Technologies of emotion go beyond gadgets and protocols: exposure to sounds of laughter are lo-fi body-hacking and create a radical sonic space around us. Through laughter, we proclaim ourselves as stronger and more complex than the traumatic memories that we live with.

**Bio**

**Erin Gee** é artista canadense. Explora vozes humanas em corpos eletrônicos. Articulando estratégias de material feminista para a arte digital, a obra de Gee expõe o material da emoção como algo a ser consagrado e incorporado, equiparando microritmos da emoção corporal aos ritmos de um campo vocal de vibração. Seu trabalho foi exibido no Ars Electronica (2018), Fórum, NRW Düsseldorf (2018), Trinity Square Video, Toronto (2017), MediaLive Festival, Boulder (2017) e Musée d'art contemporain de Montréal (2015).

Erin Gee is a Canadian artist who explores human voices in electronic bodies. Articulating feminist-materialist strategies for digital art, Gee's work exposes the material of emotion as embodied and embedded, likening the microrhythms of emotion in the body to the rhythms of a vibrating vocal field. Her work in biosignal-driven choral composition, virtual reality, and robotics has been shown at Ars Electronica (2018), NRW Forum, Düsseldorf (2018), Trinity Square Video, Toronto (2017), MediaLive Festival, Boulder (2017), and Musée d'art contemporain de Montréal (2015).



**Jerry Galle**  
**DITTO**  
**Bélgica | Belgium**

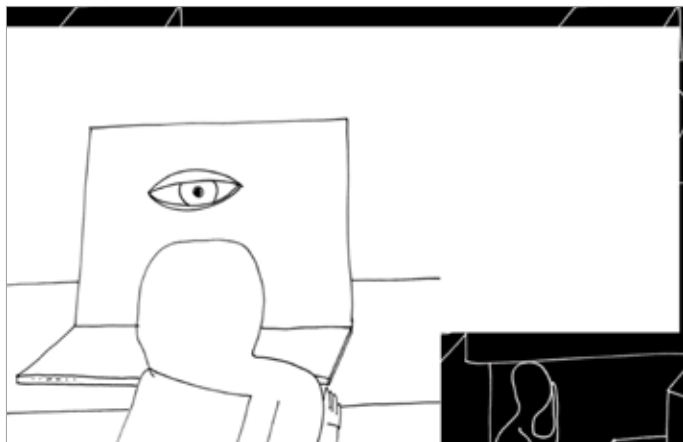
'DITTO' é um software, website e *book machine* que muda de identidade e articula opiniões sobre a sua própria condição enquanto máquina artística. Por meio de observações breves e idiossincráticas, análise de dados, desenhos digitais e textos automáticos; o software dá voz a pareceres sobre temas como: linguagem, imagem, inteligência artificial, arte e sobre a relevância de seu próprio código dentro de tudo isso. De certo modo, 'DITTO' engaja-se num diálogo com a Internet, no qual realiza testes de código, imagens e bancos de dados que se chocam contra elementos online como: dados brutos, imagens e textos disponíveis na internet. Esses elementos online são selecionados da internet por um 'web crawler' integrado ou por um *bot*, a partir do uso de termos de pesquisa pareados: arte-linguagem, arte-código, arte-robô, art-inteligência artificial. Além disso, alguns scripts são pré-escritos (codificados por *hard*) e funcionam como slogans ou material de propaganda para uma sociedade de IA, que, a sua maneira, remonta a Internacional Situacionista.

**Bio**

O artista belga **Jerry Galle** dedica-se ao software, intervenções online, desenhos e pinturas de robôs. Seu trabalho frequentemente faz reflexões sobre os modelos tecno-guiados. Práticas como hacking, rompimento de códigos binários, e o desmascaramento de pretextos da IA são centrais em sua produção artística. É professor e pesquisador no departamento de artes de mídia da School of Arts em Ghent, Bélgica. É, ainda, Pesquisador na v2 de Rotterdam, na Holanda.

'DITTO' is a software program, website and book-machine with a changing identity that articulates its opinion about its artistic machine-being. By means of brief, idiosyncratic remarks, data analysis, digital drawings and machine texts, the software attempts to voice opinions on subjects such as language, the image, artificial intelligence, art and the relevance of its own code within all of this. In a sense, 'DITTO' engages in a dialogue with the Internet, in which it tests its code, images and databases against online elements such as raw data and found images and texts. These online elements are selected from the internet with a built in 'web crawler', or bot, using paired search terms: art-language, art-code, art-robot, and art-artificial intelligence. Furthermore, some of the scripts are prewritten ('hard-coded') and function as slogans or propaganda material for an AI society, reminiscent of the Situationists International.

**Jerry Galle** is a Belgian artist mainly working with software, online interventions and robot drawings or paintings. His work often reflects on contemporary techno-driven models. Practices such as hacking or disrupting binary codes and unmasking AI pretexts are central to his output. He is a teacher and researcher in the Media Arts department of the School of Arts in Ghent, Belgium and is also a Fellow at v2 in Rotterdam, the Netherlands.



**Jurgen Trautwein**  
**gif\_me\_a\_break**  
 Estados Unidos | United States

'*gif\_me\_a\_break*' incorpora animações abstratas de esquetes do projeto HomoBot (no Twitter @jtwinedotcom), o remix de capturas de tela das web arts de 'jtwine.com' e animação de séries de desenhos feitas a caneta e tinta, tais como *resist*, *mixed feelings*, *pillars of society*, *meta dudes*, *boxots*, *OMG* dentre outros. Todas estas realizadas entre 2016 e 2018. '*gif\_me\_um\_break*' é parte de um projeto em andamento, explora o uso do gif a partir de animações super irônicas, propondo assim uma reflexão sobre o estado geral do mundo, sobre a cultura da internet e do mundo fabricado offline, onde o selvagem tem sido substituído pelos numerais um e zero.

'*gif\_me\_a\_break*' incorporates abstract animations from the evolving HomoBot drawing project on Twitter @jtwinedotcom as well as remixed screen captures from web works by 'jtwine.com' and animated line drawings from various pen and ink series such as *resist*, *mixed feelings*, *pillars of society*, *meta dudes*, *boxots*, *OMG* and others, all executed between 2016 and 2018. '*gif\_me\_a\_break*' is part of an ongoing gif-animation exploration project using bitingly ironic animations to reflect on the state of the world in general as well as on internet culture and the fabricated offline world, where the wild has been substituted by ones and zeroes.

#### Bio

**Jurgen Trautwein** é Mestre pela Universidade de Artes, Berlim, Alemanha. Mora e trabalha em San Francisco, EUA. Sua obra já foi exibida em museus, galerias, espaços sem fins lucrativos e festivais ao redor do mundo.

Jurgen Trautwein holds a Master's degree from the University of the Arts, Berlin, Germany. He lives and works in San Francisco, USA. His work has been shown in museums, galleries, non-profit spaces and festivals around the world.



**Luísa Ulhoa & Alexandre Estebanez**  
**Aroe Maiwu**  
 Estados Unidos | United States

'*Aroe Maiwu*' é uma história sobre como lidar com a perda, sobre autodescoberta, amor incondicional e como a jornada pessoal de uma mulher, pelo desconhecido Amazonas, fez com que ela reavaliasse seus conceitos; mostrando o lado positivo da perda de um ente querido. Através dos textos de um diário em vídeo, seguimos a perspectiva da personagem, tendo como pano de fundo o Brasil durante a ditadura e a cultura indígena. Fotografias extras e ícones de navegação presentes no site trazem mais detalhes sobre sua vida e jornada pelo Amazonas.

'*Aroe Maiwu*' is a story about dealing with grief, self-discovery, unconditional love and how one woman's personal journey to the Amazonian unknown makes her reevaluate her ideas and shows a bright size of a loved one's death. Through her video diary entries, we follow her own perspective of the events, having as a background Brazil in the dictatorship years and the indigenous culture. Extra photographs and the site navigation help create a bigger picture of her life and journey through the Amazon.

#### Bio

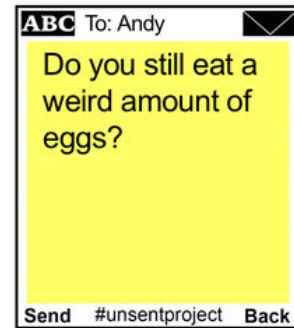
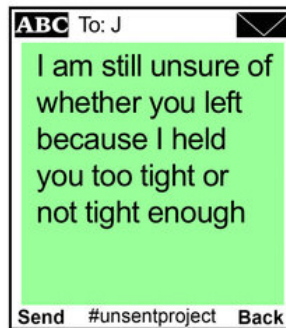
**Luísa Ulhoa** é uma artista multimídia e editora. Mestre em Narrativa Visual pela School of Visual Arts de Nova Iorque. Fascinada por como o meio muda a mensagem, usa diversas mídias em suas obras. Cada dia mais interessada em como novas tecnologias podem criar outras possibilidades narrativas, ela explora os formatos disponíveis para encontrar a melhor forma de contar uma história.

**Alexandre Estebanez** é um desenvolvedor e entusiasta da tecnologia. Trabalha como desenvolvedor e empreendedor pelo mundo afora, em projetos de países como Inglaterra, Estados Unidos, Brasil e Peru.

Luísa Ulhoa is a multimedia artist and a book editor. She has a MFA in Visual Narrative at SVA in New York, NY. She is fascinated by how media changes message, and because of that she uses several media in her work. Increasingly interested in how technology can create new possibilities for narratives, she explores available forms to find the perfect way to tell each story.

Alexandre Estebanez is a developer and a tech enthusiast. He works with technology as a developer and entrepreneur in worldwide projects, from countries such as England, United States, Brazil and Peru.





## Rora Blue The Unsent Project Estados Unidos | United States

'*The Unsent Project*' é uma coleção de mais de 36.000 mensagens de texto que não foram enviadas aos primeiros amores de seus remetentes. As mensagens chegam até o projeto de forma anônima, com a contribuição de pessoas de todo o mundo. Rora Blue iniciou *The Unsent Project* a fim de descobrir a cor com que as pessoas vêem no amor; com base nesta primeira investigação, as mensagens são exibidas na cor que o remetente escolhe. O conteúdo das mensagens não enviadas é amplo, abrangendo quase todas as emoções possíveis, e o termo 'primeiro amor' está aberto à interpretação; o conteúdo mostra mensagens 'não enviadas' a amantes, melhores amigos, ex-amantes, pais, irmãos e até mesmo animais de estimação. '*The Unsent Project*' existe na forma física e digital. Todas as mensagens são armazenadas em um arquivo online, ordenadas por nome e cor, e são também impressas.

### Bio

Rora Blue é mais conhecida por suas séries *Handle With Care* e *The Unsent Project* – que já recebeu mais de 32.000 mensagens. Seu trabalho foi destaque em veículos da mídia, como *The New York Times*, *Good Morning America*, *Teen Vogue* e *Cosmopolitan*. A artista já participou de exposições em seis países e em 10 estados dos EUA. Dentre seus principais trabalhos comissionados, destaca-se o *Bumble Festival*, no Reino Unido. Além de receber diversos prêmios, Rora Blue foi palestrante de eventos na Califórnia, Nova York e Canadá.

'*The Unsent Project*' is a collection of over 36,000 unsent text messages to people's first loves. Messages are submitted anonymously to the project from people all over the world. Rora Blue started the Unsent Project to figure out what color people see love in. To investigate this, the messages are displayed in the color the submitter associates with their first love. The content of the unsent messages is wide ranging, encompassing just about every emotion possible. The term 'first love' is open to interpretation and messages to lovers, best friends, ex-lovers, parents, siblings, and even pets have been submitted. '*The Unsent Project*' exists in both physical and digital forms. All texts are stored digitally in an online archive which can be sorted by name and color. They are also printed.

Rora Blue is best known for her series *Handle With Care* and for *The Unsent Project*, which has received over 32,000 submissions to date. Her work has been featured in news media such as *The New York Times*, *Good Morning America*, *Teen Vogue*, and *Cosmopolitan*. She has exhibited her work globally in six countries and in 10 US states. Her major commissions include the *Bumble Festival* in the UK. Rora Blue has received multiple awards and has had the pleasure of speaking at events in California, New York, and Canada.



**Vera Sebert**  
**Journey to the Planet of Nuclear Chewing Gum**  
 Áustria | Austria

Como podemos caracterizar a narrativa cinematográfica, quando na internet esta não é mais vinculada a uma sequência cronológica? Como a informação real é deformada sob a influência manipuladora do espectador? O web-projeto *'Journey to the Planet of Nuclear Chewing Gum'* utiliza-se de filme experimental, poesia e net art interativa, mídias dispostas em várias camadas. Imagens digitais de objetos são colocadas no primeiro plano da imagem, sobrepostas por filmagens encontradas na internet; essa composição pode ser rearranjada aleatoriamente através da função "drag and drop". Sempre que é movido, o objeto ativa um fragmento de som e uma legenda aleatória. Esta interação permite que o espectador crie narrativas altamente mutáveis no espaço entre o texto, imagem e filme.

How can we characterize film narrative, which on the internet is no longer tied to a chronological sequence? How does actual information deform under the manipulating influence of the viewer? The webproject *'Journey to the Planet of Nuclear Chewing Gum'* makes use of experimental film, poetry texts and interactive netart, arranged in several layers. Digital images of different objects are placed in the foreground of the image and overlaid with found and newly selected video footage, which can be rearranged randomly using 'drag and drop'. When an object is moved it is linked to a sound snippet and a random subtitle. By interacting with the work, viewers create a strong and changing narrative in the space between text, image and film.



**Vera Sebert**  
**Invading Space Characters**  
 Áustria | Austria

*'Invading Space Characters'* é um projeto de webart e um game: Um "atirador", situado na parte inferior da tela, é movimentado através do mouse: pode ser deslocado para a esquerda e direita e ao longo do eixo-x. Um bloco de texto move-se horizontalmente na parte superior da tela: é um poema sobre a perda de memória. O texto salta para trás da tela enquanto cai continuamente. As balas são disparadas com um clique do mouse e abatem personagens, fazendo uma lacuna na imagem textual. A leitura do texto entra em conflito com o objetivo do jogo: ganha-se no momento em que o texto é totalmente eliminado. A operação infunde o texto com qualidades táticas. Assim, revela-se e rejeita-se a abordagem habitual de decodificação e compreensão de caracteres escritos.


*'Invading Space Characters'* is an internet and game-based web project: A 'shooter' at the bottom of the screen can be moved left and right along the x-axis with the computer mouse. A text block is moving horizontally at the top of the screen: it is a prose poem about losing one's memory. The text bounces back from the edge of the screen while falling down continuously. Bullets are fired with a mouse click and hit individual characters, making a gap in the text. Reading the text radically conflicts with the game's aim, which is won the moment the text is completely deleted. The procedure infuses the text with haptic qualities and our usual approach to decoding and understanding written characters is revealed and rejected.

**Bio**

**Vera Sebert** \*1987 | 2007-2015: Belas Artes na University of Fine Arts Braunschweig e Academy of Fine Arts, Vienna. 2015: Artes da Linguagem na University of Applied Arts, Vienna; Bolsa de Estudos da DAAD Erasmus+ para Graduados. 2017: Artista Residente em Kunstlerdorf Schoppingen, Alemanha. 2018: Bolsa de Literatura da Hannsman-Poethen, Alemanha; Artista Residente em Styria (AT). 2019: Artista Residente em Salzburg, Austria. Trabalha na fronteira entre mídia visual, linguagem, cinema e programas de computador.

**Vera Sebert** \*1987 | 2007-2015 Fine Arts at University of Fine Arts Braunschweig and Academy of Fine Arts Vienna. 2015 Language Arts at University of Applied Arts Vienna, DAAD Erasmus+ Scholarship for Graduates. 2017 Artist in Residency at Kunstlerdorf Schoppingen (DE). 2018 Hannsman-Poethen Grant for Literature (DE), Styria Artist-in-Residency (AT). 2019 Subnet Artist-in-Residency, Salzburg (AT). She works in the borders between visual media, language, film and computer programs.





**FILE  
GIFTS 2019**





Adam Pizurny – Dance of Life  
Eslováquia | Slovakia



Adam Pizurny – Fluó  
Eslováquia | Slovakia



Adam Pizurny – Hyperbolic  
Eslováquia | Slovakia



Adam Pizurny – Morphology  
Eslováquia | Slovakia



Adam Pizurny – Your New Girl  
Eslováquia | Slovakia

Adam Pizurny confere funções incorretas às obras: inverte as significâncias e mescla aparência e conteúdo. As formas são dissociadas de seu significado original, expondo o sistema no qual normalmente funcionam. O significado, inicialmente inequívoco, é destroçado e amplamente disseminado.

Adam Pizurny works are given incorrect functions: significances are inverted, and form and content merged. Shapes are dissociated from their original meaning, exposing the system in which they normally function. Meaning, which is unambiguous at first, is shattered and disseminated endlessly.

#### Bio

**Adam Pizurny:** Sou eslovaco, moro em Praga e trabalho como freelancer. Minha obra dedica-se a três áreas de interesse: humanos, arte geométrica e formas abstratas; temas que exploro individualmente ou em conjunto. Em 2012, tive a ideia de retratar rostos humanos cobertos por padronagem digital. Eu sabia que isso seria possível no computador; mas como eu estava apenas começando com gráficos 3D, segui o modo analógico e imprimi os padrões em papel alumínio, esta base foi então utilizada como imagem de projeção no rosto de pessoas "reais". Queria apenas testar, não publicar a obra; mas amigos me convenceram a fazê-lo e, para minha surpresa, foi um sucesso na web. Desde então, divulgo meus experimentos na internet. Bem, a maior parte deles...

**Adam Pizurny:** I am a Slovak citizen living in Prague, working freelance for various clients. My work has three areas of interest: humans, geometric art, and abstract forms, which I explore individually or together. In 2012 I had an idea for human faces covered with patterns. I knew it was possible on a digital way, but was just starting with 3D graphics, so I went the analog way and printed patterns on foil which I then projected onto real humans with a slide projector. I just wanted to try it and didn't even plan to publish it, but friends persuaded me to do so and, to my surprise, it was a success on the web. Since then I publish my experiments on the web, well, most of them.





**Alessio De Vecchi**  
**Squash**  
 Itália | Italy

As pessoas estão, cada vez mais, incapazes de estabelecer conexões emocionais profundas. Mesmo em situações sociais, na proximidade com os outros, permanecemos desconectados.

People have grown progressively more incapable of connecting on a deep emotional level. Even in social situations, in proximity with others, we remain quite disconnected from each other.

**Bio**

**Alessio De Vecchi** nasceu em Milão, Itália e formou-se em Design Industrial pelo Istituto Europeo di Design. Trabalha há mais de dez anos como diretor de arte e artista de CG, atuando em Nova York e Tóquio, para clientes como Adidas, LG, Samsung, Citibank, La Prairie, H & M, Margiela, Deloitte, HBO e Cappellini. Suas criações foram elogiadas pela Vogue, IDMagazine, The Creators Project, Monitor, Icon e Frame. Atualmente, mora em Tóquio e prepara sua primeira exposição com a galeria Fabrica Eos, em Milão.



**Alessio De Vecchi**  
**8**  
 Itália | Italy

O número 8 é considerado o número mais afortunado na cultura chinesa. Pronuncia-se 'ba', com som semelhante a 'fa', e significa 'fazer fortuna'. Este trabalho investiga o boom da moda chinesa e produtos de marcas falsificadas que são manufaturados na China.

The number 8 is regarded as the luckiest number in Chinese culture. It is pronounced 'ba', which sounds similar to 'fa', which means 'to make a fortune'. This work investigates the Chinese fashion boom and the serial fashion fakes that are manufactured in China.

**Alessio De Vecchi** was born Milan, Italy, and graduated in Industrial Design from the Istituto Europeo di Design. He has been working for over ten years as an art director and CG artist in New York and Tokyo with clients such as Adidas, LG, Samsung, Citibank, La Prairie, H&M, Margiela, Deloitte, HBO, and Cappellini. His creations have been praised in Vogue, I.D.Magazine, The Creators Project, Monitor, Icon, and Frame. He currently lives in Tokyo and is preparing his debut art exhibition with the gallery Fabrica Eos, in Milan.



**ART550**  
**"WE"**  
 Estados Unidos | United States

Nossa turma de quatorze pessoas – ART550 – reuniu-se para criar este projeto intitulado 'We'. 'We' é portanto uma obra de arte digital que representa a continuação da energia desse grupo através do tempo; representa a maneira como nós – os integrantes – percebemos nossas experiências enquanto um todo. Por meio da tecnologia e da arte, permanecemos unidos, para sempre interconectados.

Our ART550 class of fourteen people came together to create the project we call 'We'. 'We', is a digital art work that represents the continuation of our class energy through time and the way we view our experience as a whole. Through technology and art we remain united and interconnected forever.

**Bio**

'WE' é um projeto de animação colaborativa, criado especialmente para o FILE, pelos alunos de MFA/MA e professores do ART550 da Long Island University, Post Campus, Nova York.

'WE' is a collaborative animation project created specifically for FILE by the ART550 MFA/MA Graduate students and teachers at Long Island University, Post Campus, in New York.



**Benoît Piccolini**  
**Face Swap**  
Canadá | Canada



**Benoît Piccolini**  
**Up and Distord**  
Canadá | Canada



**Benoît Piccolini**  
**Tunnel Vision**  
Canadá | Canada



**Benoît Piccolini**  
**Poly**  
Canadá | Canada

Explorando frame a frame, com base no *motion design*. Meu estado de espírito, quando em processo criativo, é: "Movimento é som, silêncio é som".

Frame by frame is explored, based on motion design. My mood when I create visuals is: "Movement is sound, silence is sound".

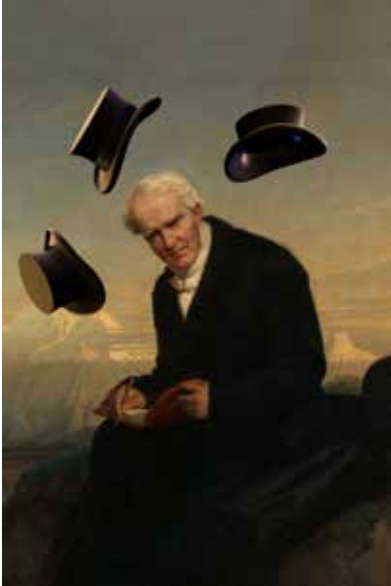
Visão tubular, distorção da vista. Interpretação de sons de Onda e Graves.

Tunnel vision, view distortion. Interpretation of Bass and Wave sound.

#### Bio

**Benoît Piccolini:** Como diretor, motion designer e VJ que mora e trabalha em Montreal, minha missão é produzir conteúdo de vídeo para eventos culturais, apresentações musicais e projeções arquitetônicas. Sou apaixonado por arte e música digital e fascinado pela relação entre imagem e som. Minha ambição é experimentar e desenvolver criações nessas áreas. Em busca da pureza visual, gosto de trabalhar com imagens minimalistas, favorecendo auto-contrastes e formas simples; enaltecendo os pequenos detalhes.

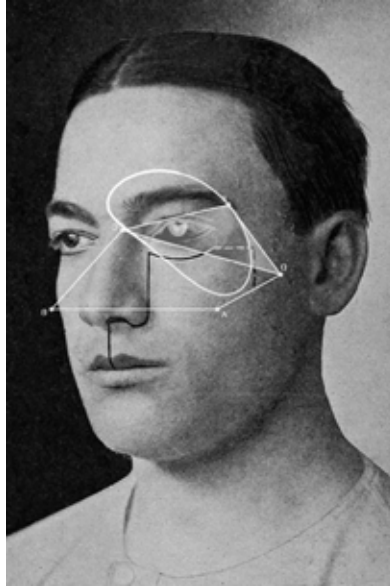
**Benoît Piccolini:** Montreal-based director, motion designer and VJ, my mission is to produce video content for cultural events, musical performances and architectural projections. I'm passionate about digital arts and music and fascinated by the relationship between image and sound, my ambition is to experiment and develop my creations in these fields. In search of visual purity, I like to work on minimalist visuals, favouring strong contrasts and simple shapes and giving importance to small details.



**Bill Domonkos**  
**Baron with Top Hats**  
 Estados Unidos | United States

Imagem de domínio público do Barão Alexander von Humboldt, retrato de Julius Schrader, 1859.

A public domain image of Baron Alexander von Humboldt, portrait by Julius Schrader, 1859.



**Bill Domonkos**  
**Untitled**  
 Estados Unidos | United States

Imagem de domínio público da página 570 de "A Prática da Cirurgia" (1910) animação do mecanismo de 4 barras de Alberthyang.

A public domain image from page 570 of "The Practice of Surgery" (1910) 4-bar linkage animation by Alberthyang.

**Bio**

**Bill Domonkos** é cineasta, criador de GIF e estereoscopista. Sua obra combina animação, fotografia, filmagens ao vivo e arquivo cinematográfico manipulado. Seu trabalho foi exibido internacionalmente em cinemas, festivais de cinema, galerias e museus.

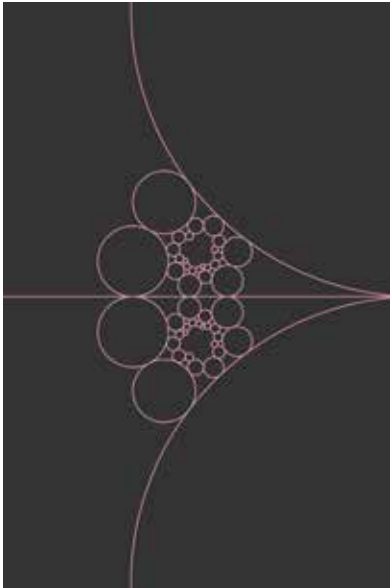
**Bill Domonkos** is a filmmaker, GIF maker and stereoscopist. His work combines computer animation, still photography, live footage and manipulated archive film footage. His work has been broadcast and shown internationally in cinemas, film festivals, galleries and museums.



**Clayton Shonkwiler**  
**Part of the Journey**  
 Estados Unidos | United States

Uma transformação conforme é aquela que preserva ângulos e, como tal, mapeia círculos em círculos. A geometria conforme é um campo onde as distâncias não fazem sentido, mas os ângulos sim; levando a uma noção mais generalizada de equivalência geométrica que pode contradizer a intuição. Por exemplo, esta peça é equivalente conforme à uma coleção de círculos congruentes que se movem uniformemente para a direita.

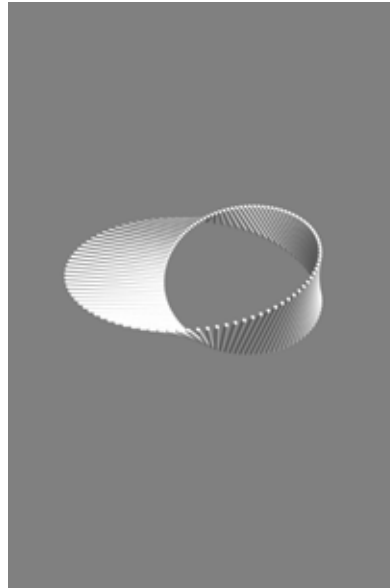
A conformal transformation is one which preserves angles and so maps circles to circles. Conformal geometry is a realm where distances don't make sense but angles do, leading to a more generalized notion of geometric equivalence which can contradict intuition. For example, this piece is conformally equivalent to a collection of congruent circles moving uniformly to the right.



**Clayton Shonkwiler**  
**Rotation**  
 Estados Unidos | United States

O plano hiperbólico foi o primeiro exemplo de um espaço a exibir uma geometria não-euclidiana, mas é impossível visualizá-lo sem distorcer de alguma forma a perspectiva. Esta obra mostra duas cópias do plano hiperbólico, cada uma contendo 24 círculos rotativos congruentes. O fato de os círculos serem congruentes na métrica hiperbólica revela a distorção que esse modelo provoca nos tamanhos percebidos.

The hyperbolic plane was the first example of a space exhibiting non-Euclidean geometry, but it is impossible to visualize without skewing perspective in some way. This piece shows two copies of the hyperbolic plane, each containing 24 congruent rotating circles. The fact that the circles are congruent in the hyperbolic metric shows that this model skews perceived sizes.



**Clayton Shonkwiler**  
**Unoriented**  
 Estados Unidos | United States

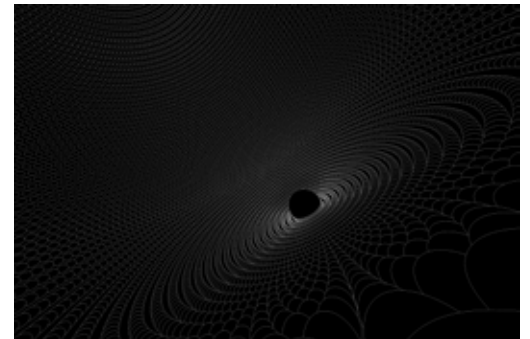
A faixa de Möbius é um exemplo clássico de uma superfície não orientável, o que significa que não há uma maneira consistente de escolher qual direção está “fora” da superfície e qual está “dentro”. A faixa de Möbius pode ser construída começando com um círculo plano e ligando segmentos de linha perpendiculares que se torcem à medida que a circundam; essa construção revela uma simetria rotacional não necessariamente óbvia em figuras estáticas ou modelos de papel.

The Möbius strip is a classic example of a non-orientable surface, meaning that there is no consistent way to choose which direction is “out” of the surface and which is “in”. The Möbius strip can be constructed by starting with a flat circle and attaching perpendicular line segments which twist as they go around; this construction reveals a rotational symmetry which is not necessarily obvious in static figures or paper models.

**Bio**

**Clayton Shonkwiler** é matemático e artista. Dedicou-se a usar a geometria para entender o mundo.

Clayton Shonkwiler is a mathematician and artist. He is committed to using geometry to understand the world.



**Doze Studio**  
**150430#**  
 França | France

Este gif é resultado de um processo diário de criação, onde exploramos e experimentamos coisas novas; que não fazem parte das atividades da empresa.

This gif comes from a process of daily creation where we wanted to explore and try new things, which are not a company job.

**Bio**

**Doze Studio:** Somos um estúdio de motion design francês, criado em 2012 em Nantes. Adoramos gifs e trabalhamos com esse formato, há cerca de 3 anos, no nosso Tumblr: The Daily Task.

**Doze Studio:** We are a French motion design studio, created in 2012 in Nantes. We love gifs and have played with this format for like 3 years on our Tumblr: The Daily Task.





**Federico Bebber**  
**Talking with ghosts**  
Itália | Italy

Os personagens de Federico Bebber passam por uma fantástica metamorfose, conforme o artista transforma retratos em ambiente surreal e onírico. Baseado em uma fotografia, Federico a torce e distorce digitalmente, até esta que fique irreconhecível. O resultado final questiona a realidade.

Federico Bebber's subjects undergo a fantastical metamorphosis, as he warps portraits into a dreamlike, surreal environment. Starting with a photograph as a base, Federico digitally twists and distorts the image until it is unrecognizable, and the final result questions reality.

#### Bio

**Federico Bebber** nasceu em 1974, em Udine, Itália. Desde 1998, trabalha com arte digital. Usa ferramentas digitais para edições e intervenções em fotografia. Seu processo criativo geralmente ocorre de forma lenta, à noite.

**Federico Bebber** was born in 1974 in Udine, Italy. Since 1998 he has worked with digital art. He uses digital tools based on photography. His creative process usually takes place slowly, and at night.



**Feliks Tomasz Konczakowski**  
**Merry-go-round by Mark Gertler (1916)**  
Polônia | Poland

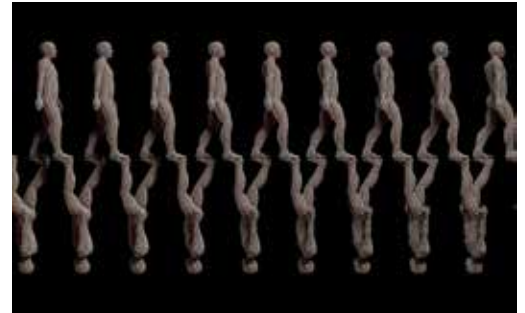
Torção pixelizada de uma famosa pintura a óleo que tem um carrossel como tema.

Pixelated twist on a famous oil painting.

#### Bio

**Konczakowski** (n. 1987, Kraków) é artista visual especializado em GIFs em *loop*.

**Konczakowski** (b. 1987, Kraków) is a visual artist specialized in looping GIFs.



**Gestucks: Stefan Krische**  
**Progress/Regress**  
Áustria | Austria

O progresso de uma pessoa é a regressão de outra.

One person's progress is another one's regress.

#### Bio

Residindo em Viena, **Stefan Krische** cursou Arquitetura na TU Graz e atualmente estuda Artes Digitais na University of Applied Arts de Viena.

Based in Vienna, **Stefan Krische** studied Architecture at TU Graz and is now studying Digital Arts at the University of Applied Arts, Vienna.



**Kevin Welsh**  
**Black Hole**  
Estados Unidos | United States



**Kevin Welsh**  
**Tired Of Myself**  
Estados Unidos | United States

A desilusão envolve-nos diariamente; a ideia do que é real e do que não é. Isoladamente, a mente pode se mover e acreditar em muitas coisas diferentes. As aberrações aparecem e se tornam inevitáveis. A fim de encontrar compreensão na ilusão, figuras ambíguas despojadas de identidade são colocadas numa variedade de ambientes. Padrões repetidos são usados para reafirmar a instabilidade perceptiva que enfrentamos. Minha série discute as falsas realidades que enfrentamos todos os dias e os paraísos que buscamos.

#### Bio

**Kevin Welsh** vive em Los Angeles, CA. Em 2015, graduou-se bacharel em gravura pelo Savannah College of Art e Design. Welsh já integrou várias exposições, incluindo *30 Under 30* na Acme Gallery, Wilmington, NC e *Electron Salon* na LACDA, Los Angeles, CA. Welsh usa colagem e diversos meios fotográficos para expressar suas ideias.



**Kevin Welsh – What You Are I Once Was And What I Am You Will Become**  
Estados Unidos | United States

Delusion surrounds us daily; the idea of what is real and what is not. In isolation, the mind can move and believe in many different things. Aberrations appear and become inescapable. In order to find understanding in delusion, ambiguous figures stripped of their identity are placed in a variety of environments. Repeat patterns are used to reaffirm the perceptual instability we face. My series discusses the false realities we face every day and the paradises we seek.

**Kevin Welsh** lives in Los Angeles, CA. In 2015, he received his Bachelor of Fine Art in Printmaking from Savannah College of Art and Design. Welsh has already been included in various exhibitions including *30 Under 30* at Acme Gallery in Wilmington, NC and *Electron Salon* at LACDA in Los Angeles, CA. Welsh uses collage and various photographic media to convey his concepts.



**Kirokaze: Gerardo Quiroz V.**  
**Last Dance**  
**Peru**

Um casal dança nos últimos dias da Terra moribunda.

A couple dancing in the final days of the dying Earth.



**Kirokaze: Gerardo Quiroz V.**  
**Snowy Sunset**  
**Peru**

Uma evocação da melancolia, mas também de esperança.

An evocation of melancholy, but also hope.



**Kirokaze: Gerardo Quiroz V.**  
**Terraform**  
**Peru**

Um dispositivo que devolve a vida a um planeta deserto.

A device giving back life to a deserted planet.



**Kirokaze: Gerardo Quiroz V.**  
**Windy day**  
**Peru**

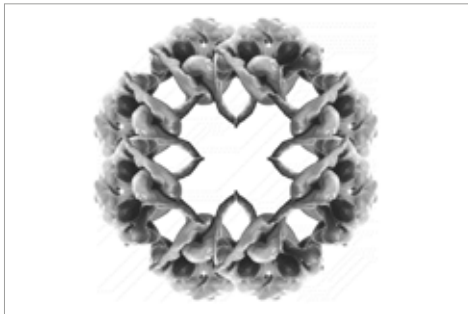
Interpretação de uma cidade sustentada pela energia eólica em harmonia com a natureza.

An interpretation of a city powered by wind living in harmony with nature.

Bio

**Kirokaze: Gerardo Quiroz V:** Artista de pixel peruano. Gosto de fazer sci-fi, obras de arte de fantasia e maquetes de games.

**Kirokaze: Gerardo Quiroz V:** A pixel artist from Peru who likes to make sci fi, fantasy artworks and game mockups.



**Noha Eid**  
**The Human Motives**  
 Egito | Egypt

“Somente quando aprendemos a viver em harmonia com nossas contradições, podemos sobreviver.” - Audre Lorde  
 Todos buscam a paz interior. Talvez seja o único pretexto que motiva as pessoas a continuarem, e não vamos alcançá-la sem encontrar a harmonia.

“Only by learning to live in harmony with your contradictions can you keep it all afloat.” - Audre Lorde  
 Everyone seeks inner peace. It might be the only motive that motivates people to keep going and it can not be achieved without finding harmony within yourself.

**Bio**

**Noha Eid** é profissional de design. Formou-se em Arquitetura, mas ser apenas uma arquiteta não foi suficiente para sua natureza multitalentosa. Após a graduação, decidiu trabalhar em várias áreas do design criativo, como design de interiores, jóias e imagens. O profundo desejo de auto-expressão através da arte determinou sua carreira como artista visual e profissional de design, na qual cria projetos que refletem sua percepção da vida por meio da pintura e colagem digital.

**Noha Eid** is a design professional who studied Architecture at university but just being an architect was not enough for her multi-talented nature. So after graduation, she decided to work in various areas of creative design, such as interior design, jewelry, and graphics. Her deep-rooted desire for self-expression through art has formed her career as a visual artist and design professional, as she creates designs which reflect her perception of life through digital painting and collage.



**Raj Jeshang**  
**In the quiet of Prospect Park**  
 Estados Unidos | United States

Uma tarde preguiçosa com Becky no parque, antes do meu voo para Londres.

A lazy afternoon at the park with Becky, before my flight to London.

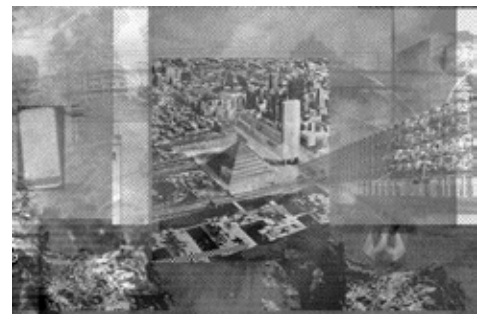
**Bio**

**Raj Jeshang** é animador, ilustrador e contador de histórias. Mora no Brooklyn, NY. Nasceu e cresceu em Dar es Salaam, Tanzânia. ‘*In the Quiet of Prospect Park*’ é uma parte de *A Thousand New Yorks*, uma série de GIFs animados que exploram o cotidiano da cidade de Nova York.

**Raj Jeshang** is an animator, illustrator, and story teller living in Brooklyn, NY. He was born and raised in Dar es Salaam, Tanzania. *In the Quiet of Prospect Park* is one part of *A Thousand New Yorks*, a series of animated GIFs which explore everyday life in New York City.

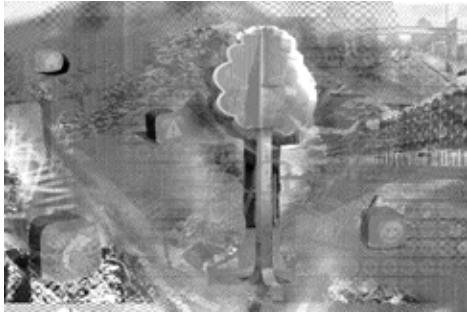


**Sandra Crisp**  
**street\_view.GIF**  
 Reino Unido | United Kingdom



**Sandra Crisp**  
**city.GIF**  
 Reino Unido | United Kingdom





**Sandra Crisp**  
**fuzzy\_phone.GIF**  
**Reino Unido | United Kingdom**

Esses trabalhos usam imagens emprestadas da internet e exploram os limites da transparência, o ponto do padrão de dither e de escala de cinza para transformar várias imagens em camadas/looping numa timeline de oito frames.

These works use borrowed online imagery and explore the limits of transparency, pattern-dither and greyscale dot to transform multiple layered/looping imagery over an 8-frame timeline.

#### Bio

**Sandra Crisp** (b. Cheshire, UK) estudou Fundamentos da Arte no Chester College of Art. Formou-se bacharel em Design Gráfico (Gravura) pela Leeds Polytechnic (1989) e mestra em Gravura pela Wimbledon School of Art (1993). Exibiu sua obra extensivamente no país e exterior, além de lecionar em várias faculdades de Londres. É membro do The London Group desde 2018.

**Sandra Crisp** (b. Cheshire, UK) studied Art Foundation at Chester College of Art. She earned a BA (Hons) in Graphic Design (Printmaking) from Leeds Polytechnic (1989) and a MA in Fine Art Printmaking from Wimbledon School of Art (1993). She has exhibited widely nationally and internationally and taught in various London-based colleges. She became a member of The London Group in 2018.



**Xaviera Lopez**  
**As One**  
**Chile**



**Xaviera Lopez**  
**Cinderella**  
**Chile**

Xaviera López ampliou as possibilidades de vídeos em pequeno formato através de um trabalho visual meticuloso, produzindo animações lineares a partir de autorretratos simplificados inspirados em sua jornada interior.

Xaviera López is a Chilean Artist and Animator. She has stretched the limited possibilities of short-format videos through meticulous hard work and visual flair, producing linear animations of simplified self-portraits inspired by her personal inner journey.



**Xaviera Lopez**  
**In Between**  
**Chile**




**Xaviera Lopez**  
**Naiad**  
**Chile**

#### Bio

**Xaviera López** nasceu em Santiago, Chile. Estuda pintura e desenho clássico desde criança e formou-se em Belas Artes. É também professora de Yoga, após curso de dois anos. Atualmente, trabalha em diversos projetos pessoais e comissionados em todo o mundo.

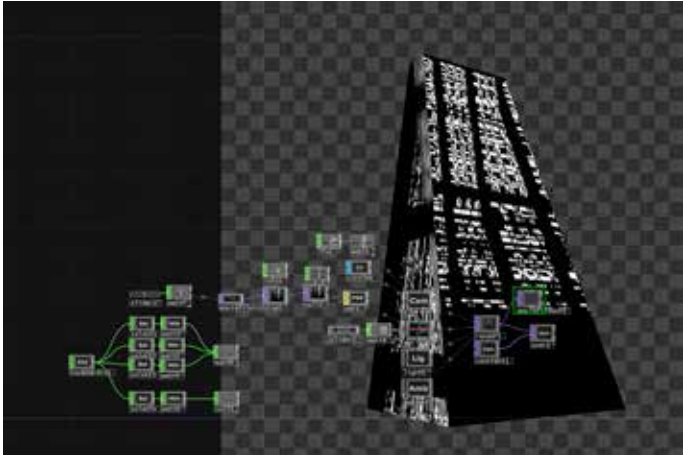
**Xaviera López** was born in Santiago de Chile. She took classical painting and drawing classes from an early age and has a degree in Fine Art. She also qualified as a Yoga teacher after a 2-year course. She now works on many different client and personal projects around the world.



**FILL  
LEFT**

**\$2019  
SHOW**





**ARTICULAR LAB: Sergio Mantilla & Julián Angarita**  
**Glitch Depth Studies V.1**  
**Colômbia | Colombia**

Em nossos trabalhos colaborativos, o principal interesse é o uso dos conceitos de aleatoriedade e erro, em projetos experimentais que combinam processos digitais e analógicos. Primeiro, utilizando vídeos de edifícios reais como base, texturizamos os elementos 3D; então produzimos mapas dinâmicos, de profundidade 3D que, conforme compilados, se movem para gerar estruturas de *Z-fighting* que modificam os padrões do ambiente generativo. 'Glitch Depth Studies VI' é o resultado do nosso interesse por estudos de profundidade de campo e seu comportamento na geração de cenários.

**Bio**

**Julián Angarita Bernal:** Artista em ARTICULAR LAB. Formado em Design, com ênfase em Comunicação e Arte de Mídia, Mídia Eletrônica e Arte Contemporânea na Universidade dos Andes. Premiado com o 'Seneca Salon Award', seu trabalho foi selecionado em diversos Festivais e Exposições de Arte e Tecnologia, tais como: Voltaje, Festival Danza en la Ciudad e Arttec Festival. Sua obra é baseada, principalmente, na interatividade e na representação de dados em movimento, fazendo uso dos conceitos de percepção visual das artes visuais e da mídia digital. Julian adquiriu experiência em projetos interdisciplinares, além do interesse particular em produção de vídeo, instalação, escultura, obras audiovisuais interativas e performances.

**Sergio Mantilla Soler:** Artista do ARTICULAR LAB. Formado em Artes Visuais com ênfase em Mídia Eletrônica, Design Gráfico e Comunicação Audiovisual, pela Universidad de los Andes. Participou de mais de 40 exposições nacionais e internacionais e 3 mostras individuais. A prática artística de Sergio faz uso de suportes diversos, tais como: instalações, esculturas de luz, videoarte, fotografia e performances audiovisuais. Sua obra explora a relação entre os seres humanos e a forma como percebem e constroem o tempo.

In our collaborative projects, one of our main interests has been the use of randomness and error in experimental projects which combine analog and digital processes. We start by mapping textures onto 3D elements based on videos made in real buildings, and then produce dynamic 3D depth maps which move as they are being compiled to generate *z-fighting* structures that modify the patterns in a generative environment. 'Glitch Depth Studies V.1' is a response to our interest in studies of depth fields and their behavior in scenario generation.

**Julián Angarita Bernal:** An artist at ARTICULAR LAB. Trained as a Designer with an emphasis on Communication and Media Art, Electronic Media and Contemporary Art at the Universidad de los Andes. He won the Seneca Salon Award, and his work has been selected for Art and Technology Festivals and Exhibitions such as: Voltaje, Festival Danza en la Ciudad and Arttec Festival. His work is based mainly on interactivity and how to represent data in movement, making use of the concepts of visual perception from the visual arts and digital media. Julian has built his experience in interdisciplinary projects and has a particular interest in video production, installation, sculpture, interactive audiovisual works and performances.

**Sergio Mantilla Soler:** An artist at ARTICULAR LAB. Trained as a visual artist with an emphasis on electronic media, graphic design and audiovisual communication, at Universidad de los Andes. Mantilla has participated in more than 40 national and international exhibitions and 3 individual exhibitions. Sergio's artistic practice makes use of multiple forms such as: installations, light sculptures, video art, photography and audio visual performances. His work explores the relationship between humans and the way in which they perceive and construct time.



**Christian Merrill**  
**Caustics II**  
Estados Unidos | United States

'*Caustics II*' é uma animação experimental que distorce nossa percepção da realidade. O interesse é o explorar de ambientes 3D projetados em superfícies 2D; estes ambientes representam a realidade mas são fisicamente impossíveis fora do computador. Podem ser representados através de reflexos infinitos ou na justaposição de elementos, de várias proveniências, em uma única imagem. '*Caustics II*' é centrado na criação da composição através de forma e cor.

'*Caustics II*' is an experimental animation that distorts our perception of reality. I am interested in exploring 3D environments screened onto 2D surfaces. These environments represent reality but are physically impossible outside of the computer. They may be represented through infinite reflections or by composing many elements from various sources onto a single image. '*Caustics II*' is focused on creating composition through shape and color.

#### Bio

**Christian Merrill** é animador, seu trabalho já foi exposto na América do Norte, Europa e América do Sul. A obra de Christian investiga a interação entre a dimensionalidade 2D e 3D. Formou-se pela Universidade do Estado de Ohio, em 2014, e atualmente cursa o MFA na Universidade de Bowling Green State, onde é instrutor de Animação.

Christian Merrill is an abstract animator who has shown his work in North America, Europe and South America. His work is concerned with the interplay between 2D and 3D dimensionality. He graduated from Ohio State University in 2014, and is currently working on his MFA at Bowling Green State University, where he is an instructor in computer animation.



**Firman Machda**  
**Another Something**  
Indonésia | Indonesia

'*Another Something*' explora as mudanças que ocorrem na relação entre modelos digitais e orgânicos. A obra traz uma experiência de interação entre esses dois diferentes elementos visuais e desafia nossa percepção de tempo e espaço.

'*Another Something*' explores the changing relationships between digital and organic forms. This work experiments with the interplay between these two different visual elements and challenges our perception of time and space.

#### Bio

**Firman Machda** é designer e diretor criativo no 'Furyco Studio' em Bandung, Indonésia. Graduou-se pela Universidade de South Wales, Austrália. Suas obras participaram de festivais como: Edinburgh International Film Festival, Festival of Lights (Berlim) e o IMin Video Mapping Festival (Japão).

Firman Machda is a designer and creative director at 'Furyco Studio' in Bandung, Indonesia. He is a graduate of the University of South Wales, Australia. His works have been shown in festivals such as: Edinburgh International Film Festival, the Festival of Lights (Berlin) and IMin Video Mapping Festival (Japan).





**Hotaru Visual Guerrilla:**  
**Jone Vizcaino & Ander Ugartemendia**  
**Limbus**  
**Espanha | Spain**

O cérebro se comunica através de reações químicas, enviando informações de um neurônio ou célula nervosa a outra. A química cerebral é a soma de todas as mensagens químicas do cérebro, é o que permite que ele funcione normalmente, gerando movimento, expressão, pensamento, além de ver, ouvir, e controlar os inúmeros outros sistemas que regulam nosso corpo.

'*Limbus*' trata do cérebro e da maneira como sua atividade afeta nossa vida cotidiana e o desenvolvimento do *self*.

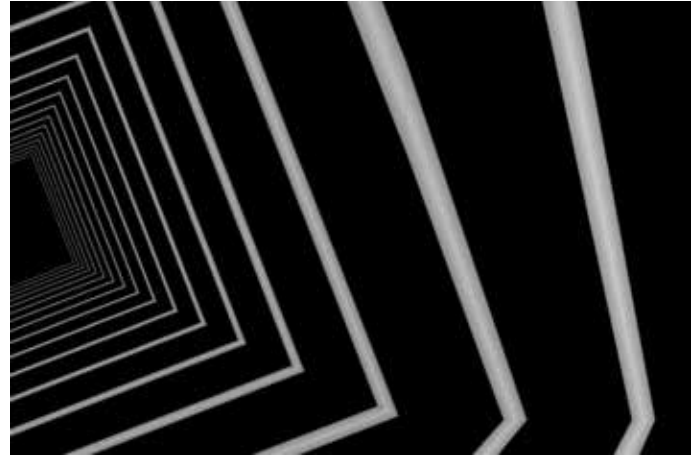
The brain communicates internally by using chemical reactions to send information from one neuron, or nerve cell, to another. Brain chemistry is the sum of all the chemical messaging in the brain which permits it to function normally, generating movement, speech, thought, and to see and hear, and controlling the countless other systems that regulate our body.

'*Limbus*' is concerned with the brain and how its internal activity affects our everyday lives and the development of self.

**Bio**

**Hotaru Visual Guerrilha** é um estúdio criativo independente de Arte Digital e Design em San Sebastian, País Basco (Espanha). Nosso trabalho explora a intersecção entre ciência, natureza e tecnologia. Buscamos a combinação perfeita entre elementos orgânicos e digitais, convidando o espectador a visualizar realidades alternativas. Redefinimos conceitos complexos usando vídeo e som como principais ferramentas para explorar novas abordagens de narrativas não-lineares.

**Hotaru Visual Guerrilla** is an independent creative studio for digital art and design in San Sebastian, Basque Country (Spain). Our work explores the intersection between science, nature, and technology. We look for the perfect combination of organic and digital elements, inviting the viewer to visualize alternative realities. We redefine complex concepts using video and sound as our main tools to explore new approaches to non-linear narratives.



**Jeremy Oury**  
**Immersive**  
**França | France**

'*Immersive*' brinca com o conceito de Op art, produzindo ilusões e estabelecendo uma nova percepção de tempo e espaço infinito que desloca o espectador de seu ponto-de-vista habitual. A projeção faz uso de *delays* e ecoa em uma progressão rítmica de padrões abstratos. A decomposição de formas 3D e o uso de imagens estroboscópicas estabelece uma nova percepção do tempo.

'*Immersive*' plays with the Op art concept, producing illusions and establishing a new perception of time and infinite space which shifts the viewer from their customary point-of-view. The projection makes use of delays and echoes in a rhythmic progression of abstract patterns. The decomposition of 3D shapes and the use of stroboscopic images establishes a new perception of time.

**Bio**

**Jeremy Oury** combina suas habilidades sonoro-visuais na criação de mappings e instalações digitais singulares. Além disso, busca explorar as formas intermediárias a partir de partições sinestésicas, utilizando para isso uma grande variedade de meios (mapeamento arquitetônico, tela de LED, fulldome, teatro). Suas obras foram exibidas em prestigiados festivais de arte, tendo recebido vários prêmios em todo o mundo.

**Jeremy Oury** combines audio and visual skills to make singular mapping or digital installations. He also pursues explorations into intermedia forms with synaesthetic partitions in various way (architectural mapping, led screen, fulldome, theater). His works have been shown in prestigious festivals and he has won several art prizes around the world.



**Laurel Beckman**  
**Drift**  
 Estados Unidos | United States

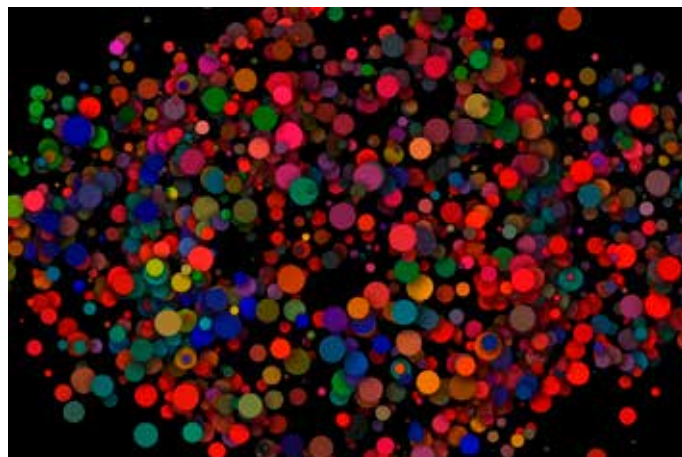
Com o pano de fundo de três bilhões de anos da teoria da Deriva Continental – Passado, presente e futuro; A energia de um dedo-central/objeto-em-forma-de-torpedo que pulsa. Num momento em que alternadamente nos sentimos poderosos e impotentes, em atos grandes e pequenos; um alerta de que a energia que lançamos no mundo pode fazer a diferença.

Against a peripheral backdrop of three billion years of speculative Continental Drift – past, present and future, energy from a central fingertip/torpedo-like object pulses. At a time when we alternately feel empowered and disempowered in acts small and large, a reminder that the energy we put out into the world is a likely influencer.

**Bio**

As vídeo animações e projetos para espaços públicos de **Laurel Beckman** investigam fenômenos perceptivos, espaços de palco e tela, ciência e consciência, e seus efeitos. Os projetos de Beckman foram exibidos em festivais, espaços públicos, museus e galerias de mais de 30 países incluindo: Estados Unidos, Peru, Canadá, Itália, Palestina, França, Austrália, Índia, Brasil, Suíça, China, Irã, Espanha e Holanda. Beckman leciona Vídeo/Animação Experimental e Práticas Públicas na Universidade da Califórnia (Santa Barbara, EUA).

**Laurel Beckman's** video-animations and public projects investigate perceptual phenomena, stage & screen space, science & consciousness, and affect. Beckman's projects have screened in festivals, public spaces, museums and galleries throughout the world in over 30 countries including: USA, Peru, Canada, Italy, Palestine, France, Australia, India, Brazil, Switzerland, China, Iran, Spain, and the Netherlands. She is a professor of Experimental Video/Animation and Public Practices at the University of California (Santa Barbara, USA).



**Patricio Ballesteros Ledesma**  
**Carnaval**  
 Argentina

Uma interpretação audiovisual do mais popular e extenso festival pagão do mundo. Em muitos países, como Argentina, Uruguai e Brasil; o Carnaval é um momento de libertação e resistência do povo, dos socialmente menos favorecidos.

An audiovisual interpretation of the most popular and extended pagan festival in the world. In many countries, such as Argentina, Uruguay and Brazil, Carnaval is a moment of liberation and resistance for the people, for the most socially deprived.

**Bio**

**Patricio Ballesteros Ledesma:** (Buenos Aires – Argentina). Artista, produtor audiovisual e jornalista há mais de 30 anos. Estudou comunicação social, cinema e vídeo, trabalhou em mais de 100 curtas experimentais e de videoarte. É também fotógrafo e compositor. Suas obras são exibidas em cinemas, auditórios, galerias, museus, centros de cultura e festivais na Argentina, Austrália, Brasil, Bulgária, República Checa, República Dominicana, Espanha, Finlândia, França, Grécia, Irlanda, Israel, Itália, Japão, México, Holanda, Portugal, Rússia, Arábia Saudita, Eslováquia, Espanha, Reino Unido e EUA.

**Patricio Ballesteros Ledesma:** (Buenos Aires – AR). Artist, audiovisual producer and journalist for more than 30 years. He studied social communication, film and video and has worked on more than 100 videoart and experimental video shorts. He's also a photographer and composer. His works have been screened at cinemas, auditoriums, galleries, museums, culture centers and festivals in Argentina, Australia, Brazil, Bulgaria, the Czech Republic, the Dominican Republic, Finland, France, Greece, Ireland, Israel, Italy, Japan, Mexico, The Netherlands, Portugal, Russia, Saudi Arabia, Slovakia, Spain, the UK, and the USA.



**PET.CORP**  
**PETSCII for a Led Building**  
**Hong Kong**

Um fluxo abstrato de gráficos PETSCII, produzidos por apenas alguns kilobytes de script de programação.

An abstract flow of PETSCII graphics produced using a only a few kilobytes of program script.

**Bio**

**PET.CORP (PETSCII Corporation)** foi fundada em 2015, em Hong Kong, pelo chefe de TI Jambonbill e pelo técnico visual Ailadi. Criamos imagens e animações usando apenas o conjunto de caracteres ASCII do Commodore 64, conhecido como PETSCII. Nosso processo criativo combina a ilustração de ideias com os recursos gerativos da nossa ferramenta personalizada, o Pet Shop Pro. Produzimos trabalhos de movimento, generativos, e interativos; assim como materiais impressos.

**PET.CORP (The PETSCII Corporation)** was founded in 2015 in Hong Kong by the IT-chef Jambonbill and the visual technician Ailadi. We create graphics and animations using only the ASCII character set of the Commodore 64, known as PETSCII. Our creative process combines illustrated ideas with the generative capabilities of our own custom tool, Pet Shop Pro. We make moving, generative and interactive works, as well as printed materials.



**Stuart Pound**  
**Boogie Stomp Pink**  
**Reino Unido | United Kingdom**

Uma dança *Boogie* – executada por William & Maeva – foi retirada da internet e recortes verticais de cada *frame* foram dispostas em 24 painéis, com a intenção de assim enfatizar os padrões e movimentos segundo por segundo.

A *Boogie* dance – performed by William & Maeva – was downloaded from the internet and vertical sections taken from each frame arranged into 24 panels to show pattern and movement across each second.

**Bio**

**Stuart Pound** vive em Londres; trabalha com cinema, vídeo, som e artes visuais desde o início da década de 1970. Colabora com a poeta Rosemary Norman desde 1995. Seus vídeos são frequentemente exibidos em Londres, além de festivais internacionais.

**Stuart Pound** lives in London and has worked in film, digital video, sound and the visual arts since the early 1970's. He has collaborated with the poet Rosemary Norman since 1995. His video work has been screened regularly in London and at international festivals.

## Promoting the Spirit of Tolerance

### Felix Beck & Zlatan Filipovic

What started with two design professors sharing a program continues in its third year as a joint program, with a series of curriculum-supported as well as extracurricular projects involving students and faculty from the United Arab Emirates universities New York University Abu Dhabi (NYUAD) and American University of Sharjah (AUS) to feature interpretations on the theme of 'tolerance' at the LED Show on the world-stage of FILE festival.

NYUAD is one of the finest liberal arts colleges in the new world center of learning and culture in Abu Dhabi in the United Arab Emirates. With over 1200 students from over 90 countries and with more than 120 nationalities, to study in NYU's global network means to gain a true and broad global perspective. It is precisely this perspective that formed the students' artwork into what it is: a worldview of tolerance, openness, and optimism towards a global future.

The American University of Sharjah (AUS) is recognized by the public as the leading university in terms of academic excellence in the UAE. This is noteworthy since the Gulf states have, in the last decade, become contested ground for competing international universities. The College of Architecture, Art and Design (CAAD) is highly competitive with its student body composition mainly reflecting the MENA (Middle East and North Africa) region and only the most dedicated students advance through our rigorous Programs.

The world we live in, oversaturated with noise, fake news and ever increasing intolerance, can only be changed for the better by making art the leading force of honesty and respect. Art reminds us to connect and promote mutual respect, the true spirit of tolerance. Therefore, in the present, the dialogue between cultures seems to be more important than ever and we are proud to contribute to a global culture of tolerance and creativity by sharing our artistic interpretations. This collection of works curated for the presentation at the LED FILE façade show is a survey of contemporary student work on the similarities between cultures. How do we bridge the differences between tradition and the understanding of the now?

It is a great honor for every participant to present their interpretation and individual 'Spirit of Tolerance' to the vibrant, diverse and exciting audience of Sao Paulo and the LED FILE show! We are thankful for the wonderful collaboration with the FILE team, and specially to Paula Perissinotto, for the third year of continuous support and readiness to discuss the ideas of the FILE festival with the students from New York University Abu Dhabi and the American University of Sharjah.

Prof. Felix Beck

Director Lab for Narrative Technologies and  
Spatial Installations([www.ntsi.info](http://www.ntsi.info))  
New York University Abu Dhabi ([www.nyuad.nyu.edu](http://www.nyuad.nyu.edu))

&

Prof. Zlatan Filipovic

Interim Head | Department of Art and Design  
College of Architecture, Art and Design  
American University of Sharjah



# Promovendo o Espírito de Tolerância

Felix Beck & Zlatan Filipovic

Um projeto iniciado por dois professores de design completa três anos. Evoluiu para um programa integrado, com propostas curriculares e extracurriculares de alunos e professores da Universidade de Nova Iorque Abu Dhabi (NYUAD) e da Universidade Americana de Sharjah (AUS) contendo interpretações do tema “tolerância” que serão apresentadas no palco internacional do LED Show do FILE festival.

A NYUAD é uma das melhores faculdades de artes liberais do novo centro mundial de aprendizado e cultura de Abu Dhabi, nos Emirados Árabes Unidos. Com mais de 1.200 alunos de mais de 90 países e mais de 120 nacionalidades; estudar na rede global da NYU significa obter uma perspectiva global, verdadeira e ampla. É precisamente essa perspectiva que tornou o trabalho artístico dos alunos realidade: uma visão de mundo tolerante, aberta e otimista em direção a um futuro global.

A Universidade Americana de Sharjah (AUS) é amplamente reconhecida como líder de excelência acadêmica dos Emirados Árabes Unidos. O fato é digno de nota visto que os estados do Golfo, na última década, tornaram-se terreno disputado por universidades internacionais. A Faculdade de Arquitetura, Arte e Design (CAAD) é altamente competitiva e seu corpo discente é formado principalmente por alunos da região do MENA (Oriente Médio e Norte da África). Somente os alunos mais dedicados avançam nos rigorosos programas da instituição.

A única alternativa frente ao mundo, supersaturado, por ruído, notícias falsas e intolerância crescente, em que vivemos; é transformar a arte em força motriz da honestidade e do respeito. A arte nos lembra de fazermos conexões e promovermos o respeito mútuo, o verdadeiro espírito de tolerância. Portanto, nos dias de hoje, o diálogo entre as culturas parece ser mais importante do que nunca. É contribuir para uma cultura global tolerante e criativa com nossas interpretações artísticas. Esta coleção de obras, especialmente criadas para exibição na fachada do FILE LED SHOW, é uma pesquisa do trabalho estudantil contemporâneo sobre semelhanças entre culturas. Como reduzir as diferenças entre tradição e a compreensão do agora?

É uma grande honra para cada participante apresentar sua interpretação individual do ‘Spirit of Tolerance’ ao público vibrante, diversificado e emocionante de São Paulo e do FILE LED SHOW! Agradecemos a maravilhosa colaboração com a equipe do FILE, especialmente à Paula Perissinotto, pelo terceiro ano de apoio contínuo e prontidão para discutir as ideias do FILE festival com os alunos da Universidade de Nova Iorque Abu Dhabi e da Universidade Americana de Sharjah.

Prof. Felix Beck

Diretor, Laboratório de Tecnologias Narrativas e  
Instalações Espaciais ([www.ntsinfo.com](http://www.ntsinfo.com))  
Universidade de Nova Iorque Abu Dhabi ([www.nyuad.nyu.edu](http://www.nyuad.nyu.edu))

&

Prof. Zlatan Filipovic

Chefe Interino | Departamento de Arte e  
Design Faculdade de Arquitetura, Arte e Design  
Universidade Americana de Sharjah



**Alaa Omari**  
**Faces of the Moon**  
**Palestina | Palestine**

'*Faces of the Moon*' foi inspirado na palavra coloquial árabe "Qamar", que literalmente significa "Lua". A frase é frequentemente usada para elogiar uma mulher bonita. Os rostos de mulheres de várias nacionalidades são mapeados nas fases da lua, revelando a beleza suprema das mulheres.

'*Faces of the Moon*' was inspired by the Arabic colloquial word "Qamar", which literally means 'Moon'. This phrase is often used to praise a beautiful woman. The faces of women of many nationalities are mapped to the Phases of the Moon, showcasing the ultimate beauty of women.

**Bio**

**Alaa Omari:** – "O treinamento não termina quando o corpo desiste, mas quando a mente desiste" – Toriyama. Essas palavras cristalizam um aspecto fundamental do meu estilo de vida, o trabalho duro. Como designer, busco criar conteúdo que mostre a igualdade entre nacionalidades, raças e gêneros, combinando fatos científicos e sociais com fantasia.

**Alaa Omari:** – "Your training is not over when your body gives up, but when your mind gives up" – Toriyama. These words crystalize a key aspect of my lifestyle, hard work. As a designer, I strive to make content that showcases equality amongst nationalities, races and genders combining scientific and social facts with fantasy.



**Dalia Omran**  
**The Beauty of Multiculture**  
**Egito | Egypt**

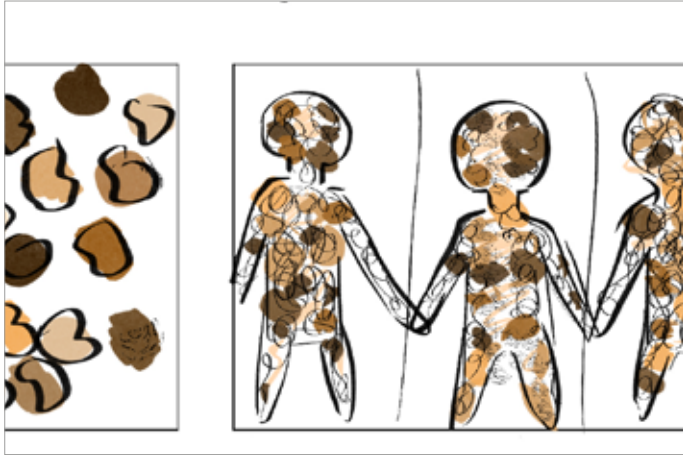
A beleza de diferentes culturas e nações é transformada em uma imagem de gerações do futuro. A diversidade multicultural da humanidade é o caminho a seguir.

The beauty of different cultures and nations is formed into an image of generations of the future. Multicultural diversity of humanity is the way forward.

**Bio**

**Dalia Omran:** Sou aspirante a artista egípcia e minhas obras promovem a aceitação da multiculturalidade pelas gerações futuras. Através de diferentes mídias, relaciono minhas experiências de mundo, superando os limites da intolerância pelo bem maior.

**Dalia Omran:** I am an aspiring Egyptian artist whose works promote acceptance of multiculturalism by future generations. Working in different mediums, I relate my own experiences of the world to overcome the boundaries of intolerance for the better.



**Hana Al Ali**  
**Unity in Diversity**  
**Emirados Árabes Unidos | United Arab Emirates**

Não podemos nos unir nas diferenças ao invés de rejeitá-las? Apesar de diferenças culturais, religiosas, sociais, físicas e psicológicas, as pessoas podem coexistir pacificamente. Somos feitos de todas as formas e tamanhos, no entanto, somos todos iguais quando unidos.

Can we not unite across our differences rather than reject them? Despite our cultural, religious, social, physical and psychological differences, people can coexist peacefully. We come in all shapes and sizes, however, we are all the same when united.

**Bio**

**Hana Al Ali:** Uma menina dos Emirados que sempre gostou de animação e design de personagens, Hana busca abordar seus projetos criativos de maneira lúdica, seja na qualidade dos movimentos, seja na seleção das cores.

**Hana Al Ali:** An Emirati girl who's always been fond of animation and character design, Hana likes to approach her creative projects in a playful manner whether it relates to the quality of movements or the selection of colors.



**Lama Kadri**  
**Developing Identity**  
**Líbano | Lebanon**

A impressão digital simboliza a identidade de uma pessoa. À medida que a tecnologia avança, mais e mais aspectos de nossas vidas tornam-se dependentes da identidade. Nossa complicada presença digital não é fácil de acompanhar se quisermos sobreviver e prosperar.

The fingerprint symbolizes one's identity. As technology advances, more and more aspects of our lives become dependent on it. Our complicated digital presence is not easy to keep up with if we are to survive and thrive.

**Bio**

**Lama Kadri:** Como estudante de Design Multimídia na AUS, busco criar um trabalho que nem sempre siga as formas e tendências dos dias atuais, mas também ofereça um vislumbre da minha voz criativa, ideias e estética. Originalidade e singularidade são coisas que valorizo e pretendo integrar à minha prática criativa.

**Lama Kadri:** As a Multimedia Design student at the AUS I strive to create work that not always follows the forms and trends of the present day but offers a glimpse in to my own creative voice, ideas and aesthetics. Originality and uniqueness are things that I value and I aim to integrate them into my own creative practice.

**PARTICIPAÇÕES FILE 2000-2018**  
**FILE 2000-2018 PARTICIPATIONS**



**2000**

**FILE SÃO PAULO**

Museu da Imagem e do Som  
(MIS SP)

**2001**

**FILE SÃO PAULO**

Museu da Imagem e do Som  
(MIS SP)

**2002**

**FILE SÃO PAULO**

Paço das Artes, SP

**2003**

**FILE SÃO PAULO**

Paço das Artes, SP

**2004**

**FILE SÃO PAULO**

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

## 2005

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

## 2006

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

## 2007

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

## 2008

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE PORTO ALEGRE

Santander Cultural, POA

## 2009

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE GAMES RJ

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE HIPERSÔNICA

Museu de Arte Moderna do RJ  
(MAM RJ)

## 2010

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE PAI SP

#### PRÊMIO FILE PRIX LUX SP

1.235 Inscritos  
44 Países  
90 Indicados  
21 Premiados

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

## 2011

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE PAI SP

### FILE GAMES RJ

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE HIPERSÔNICA RJ

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE PORTO ALEGRE

Santander Cultural, POA

## 2012

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

## 2013

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

### FILE GAMES ANIMA + RJ

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE EXPOSIÇÃO- CASSINO RJ

Sesc Quitandinha, RJ

## 2014

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

### FILE CURITIBA

Centro Cultural FIEP

### FILE BELO HORIZONTE

Centro Cultural Oi Futuro, BH

## 2015

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

### FILE GAMES ANIMA + RJ

Centro Cultural Oi Futuro, RJ

## 2016

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

## 2017

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

### FILE SOLO SP

Centro Cultural Banco do  
Brasil (CCBB SP)

### FILE PAI SP

### FILE VITÓRIA

FINDES  
Galeria de Arte do Sesi, ES

### FILE SÃO LUIS

Centro Cultural Vale  
Maranhão (CCVM)

### FILE BRASÍLIA

Centro Cultural Banco do  
Brasil (CCBB DF)

## 2018

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi

### FILE RIO DE JANEIRO

Centro Cultural Banco do  
Brasil (CCBB RJ)

### FILE BELO HORIZONTE

Centro Cultural Banco do  
Brasil (CCBB BH)

## 2019

### FILE SÃO PAULO

Centro Cultural FIESP  
Galeria de Arte do Sesi, SP  
Galeria de Arte Digital do Sesi



## FILE 2000

### MEDIA ART

Abreu, Rodrigo | Brazil | Cinema sensorial  
Akira, Wakita | Japan | Infotube  
Alexander, Amy | United States | Multi-Cultural Recycler  
Alvarez, Daniel | Argentina | Info-Arte  
America, Mark | United States | Grammatron/Phone:É:Me  
Art Futura 2000 | Spain | Art Futura  
Ashuratova, Mamniyas Enemy Processing  
Assunção, Andrea | Brazil | Cinema sensorial  
Azevedo, Wilton | Brazil | Interpoesia  
Baldwin, Lew | United States | redsmoke.com  
Barbier, Annette | United States | Home  
Barreto, Ricardo | Brazil | satimundi.com  
Barreto, Ricardo | Brazil | The first Art  
Barreto, Ricardo | Brazil | V G A – Virtual Genetic Architecture  
Beiguelman, Gisele | Brazil | <Content=No Cachê>  
Beloff, Laura | Finland | Dialogue  
Bergeron, Alain | Canada | Liquidation  
Biasi, Mauro | Italy | Alchemy  
Bismara, Ivan | Brazil | Poéticas visuais  
Brasil, Irae | Brazil | Luiz Brasil, website  
Brasil, Luiz | Brazil | Dance Juke Box  
Bros, Lycette | United States | Licette bros  
Brucker, Jonah | United States | Arcade World  
Brunet, Alain | France | Act as a free person/Sibere  
Bukvic, Mariana | Brazil | JQK@UX\*Ootype  
Câmara, Ricardo | Brazil | As nações indígenas que habitam em MS no final do milênio  
Cameron, Robbie Presstube  
Carneiro, Nadia | Brazil | Poéticas visuais  
Castro, Jorge | Argentina | Borges  
Changris – Trembley, Èlène | Canada | Changris  
Christoph, Martin | France | Act as a free person/Sibere  
Constanini, Arcagel | Mexico | Unosunosunosceros  
Cooper, Shane  
Cordeiro, Analivia | Brazil | Nota-Anna  
Corpos | Brazil | Corpos Informáticos  
Coutinho, Rafael | Brazil | O cavalo  
Crane, Stephan | Australia | Parallel City  
Cultrera, Laura | Italy | Alchemy  
Deck, Andy | United States | Icontext  
Demmers, Jim Topos  
Dolan's, Ariel | Israel | Hajjin  
Domaschke, Gisela | Brazil | The Buzzing Diary  
Dr. Hugo | Belgium | Fuzzy dreams  
Drouhin, Reynald | France | Alterraction 2.0  
Eichemberg, Aleph Teruya | Brazil | Compahia Papagália  
Eichemberg, Aleph Teruya | Brazil | Grokk 2012  
Elgueta, Eduardo Visual Chat  
Emmerick, Christina | Brazil | Limite  
Everett, Damien | Australia | Carrier-Becoming Symborg  
Felicissimo, Ana Paula | Brazil | The first Art  
Forsythe, Willian | Germany | Improvisation Technologies  
Francisco, Kárita | Brazil | As nações indígenas que habitam em MS no final do milênio  
Freitas, Marcos | Brazil | As Formas no Olhar de Man Ray  
Garcia, Álvaro  
Geometrek, Kiwano | New Zealand | D-Tripping  
Giga | Germany | The Millennium Diary  
Gilson, Jools | Ireland | MouthPlace  
Goldberg, Ken | United States | Ouiu  
Granger, Valery | France | Nomemory  
Graphiste-Jerome, Lacote Graphiste  
Grupo A12 | Italy | Parole  
Guasque, Yara | Brazil | Poéticas visuais  
Guynup, Stephen Kosovo Unfinished  
Haig, Ian | Australia | Web devolution  
Hakola, Marikki | Finland | TriadProject  
Harashima, Tomoyuki | Japan | The Duck Father  
Hentschlaeger, Ursula | Austria | Zeitgenossen – Binary Art Site  
Hino, Erika | Brazil | Momentos da História das Capas  
Hoogerbrugge | New Zealand | Neurótica  
Hutton, Lisa victotian.net  
Iwakami, Laura | Brazil | Poéticas visuais  
Jackson, Shelley | United States | My Body  
Jensen, Eric Presstube  
Júnior, Alfredo | Brazil | As Formas no Olhar de Man Ray  
Junkermann, Herald Sculptor  
Kamimura, Kátia | Brazil | Momentos da História das Capas  
Lambert, Clarissa | Brazil | Luiz Brasil, website  
Lefebvre, Michel | Canada | Liquidation  
Lehmann, Jael Third Generation  
Lofrano, Enza | Brazil | Capoeira

Lopes, Vanduir | Brazil | Capoeira  
Losano, Rafael | Mexico | Victorial ELEVATION  
Luining, Peter  
Machado, Rosangel | Brazil | Capoeira  
Magila, Davio | Brazil | O cavalo  
Maiseias, Susan | United States | Akakurdistan  
Malloy, Judy | United States | Forward Anywhere  
Man, Galin | Romania | The Golden Virus & Other Web Site Stories  
Manovich, Lev Little Movies  
Marcelo, Adonis | Brazil | As Formas no Olhar de Man Ray  
Marshall, Cathy | United States | Forward Anywhere  
Maruyama, Osamu | Japan  
Matsumoto, Fumio | Japan | Infotube  
Mis-Connected  
Moren, Lisa | Canada | Conversation  
Moura, Monica | Brazil | Poéticas visuais  
Moura, Vitor | Brazil | Cinema sensorial  
Neto, Philadelpho | Brazil | Interpoesia  
Nunes, Fábio | Brazil | Casa Escura  
Offenhuber, Dietmar | Austria | Isotope  
Okada, Cristina | Brazil | Momentos da História das Capas  
Oliveira, Danilo | Brazil | O cavalo  
ONOS, ONOS – On Operating System  
Owen, Janet | United States | The Snow White Syndrome  
Oyarzun, Christian | Chile | Retras02  
Parrella, Stephen | United States | Planes of Immanence  
Paterson, James Presstube  
Perissinotto, Paula | Brazil | satimundi.com  
Petresin, Vesna | United States | Planes of Immanence  
Pimenta, Emanuel | Portugal | Trans Formers  
Pires, Jair | Brazil | Capoeira  
Pixeljam, Pixeljam  
Povall, Richardand | Ireland | MouthPlace  
Prata, Fabio | Brazil | V G A – Virtual Genetic Architecture  
priss.org, priss.org  
Quintas, Eva | Canada | Liquidation  
Rackham, Melinda | Australia | Carrier-Becoming Symborg  
Rackhan, Melinda | Austria | Line  
Ramos, Cristiane | Brazil | Architecture&Desing  
Red, Erwin | Austria | Truth is a moving target  
Rice, Rice  
Rickman, Brandon | United States | VRML  
Robert, Laurent-Paul | United States | Planes of Immanence  
Rocha, Cláudia | Brazil | Momentos da História das Capas  
Rodriguez, Nino | United States | Face Value  
Rosa, Jäder | Brazil | Architecture&Desing  
Russet | United States | NYC: Though Pictures  
Sabiel, Anna | Austria | Memo  
Santos, Cláudia Maria | Brazil | Cinema sensorial  
Santos, Júnior | Brazil | Momentos da História das Capas  
Schreiber, Rachel Third Generation  
Servin, Jacques Beast(TM)  
Shiro, Torisuko | Japan  
Siane, Andrea Third Generation  
Silva, Katia | Brazil | Oxum  
Sometimes  
Stamp, Arlene | United Kingdom | Modern Mother  
Stenger, Nicole | United States | My Faux Cinema  
Stromajer, Igor | Slovenia | RE:Volution  
Suzudo, Tomoaki | Japan | Cellular Automata  
T.N.R | Netherlands/Hungary | The Negative River  
The Natural Order of Things  
Tormena, Keyla | Brazil | As nações indígenas que habitam em MS no final do milênio  
Treister, Suzanne | United Kingdom | No Others Symptoms  
Trudel, Pascate | Canada | Amazone  
Vannicchi, Hélia | Brazil | Histórias de Mar  
Vanouse, Paul The Consensual Fantasy Engine  
Vasconcelos, Gisele | Brazil | O cavalo  
Velikanov, Andrey | Russia  
Velikanov, Julia | Russia  
Vigdor, Linda Spaces  
VR Body  
Weyers, Alex It Is Alife!  
Weyhrauch, Peter The Consensual Fantasy Engine  
Wiener, Zelko | Austria | Zeitgenossen – Binary Art Site  
Wohlgemuth, Eva | Austria | The Appartement  
Wong, Virgil | United States | Genochoice  
X21 – Arenas, Edgardo | Brazil | X21  
X21 – Prata, Fabio | Brazil | X21  
X21 – Simonetti, Danielle | Brazil | X21  
Yoshiaki, Ishihama | Japan | Artificial Life  
Zambo Zine | Brazil | Zambo Zine  
Zelada, Gian | Brazil | AB Uno  
Zeleznikar, Jaka | Slovenia | Typescape  
Zellen, Jody | United States | Ghost City  
Zervarini, Marina | Argentina | Shadows  
ZKM

## FILE 2001

### MEDIA ART

Abreu, Julia | Brazil | Olhar Feminino  
AD Studio | Brazil | AD Studio  
Alegra, Harold | Canada | Control/Mutate  
Alexander, Amy Net Song  
Alstad, Michael | Canada | Control/Mutate  
Alstad, Michael | Canada | Path  
Alvarado, Antonio | Spain | Manobras Evolutivas de un paralelepipedo rectângulo  
Alves, Glauber Lúcio | Brazil | Som Captação e Edição  
Anderãos, Ricardo | Brazil | Os Imateriais  
Antiweb | United States | Antiweb  
Araújo, Yara Rondon | Brazil | Por uma semiologia do gesto na telepresença  
Assad, Katia Fernanda | Brazil | Sofia Haikai  
Assis, Jesus de Paula | Brazil | Os Imateriais  
Atavar, Michael | United Kingdom | sciis  
Auber, Oliver | France | The Poetic Generator  
Baker, Anne | United Kingdom | Container  
Baker, Julian | United Kingdom | Soundbox  
Bakotin, Zvonimir | Austria | Merzbau  
Barbeau, Richard | Canada | Alphabeta  
Barreto, Ricardo | Brazil | Body  
Barreto, Ricardo | Brazil | Sinsoma  
Beiguelman, Gisele | Brazil | Arte na Palma da Mão  
Biggs, Simon | United Kingdom | The Great Wall of China  
Bighetti, Vera Sylvania | Brazil | Percepção e Cognição  
Blisset, Luther  
Bloomfield, Lisa | United States | In Trilogy  
Boehm, Claudius | Germany | World's End  
Bohr, Monika | Germany | Gegenort  
Borges, Clarissa | Brazil | Corpos Interativos  
Boutiny, Lucie | France | NON  
Brieske, Claudia | Germany | Gegenort  
Brooks, Reginald | United States | Realsurreal\_Aclone  
Brunner, Eva | Austria | Museum of Remembrances  
Bryntrup, Michel | Germany | Kein Film  
C5 Corporation | United States | Softsub  
Cabral, Anderson Tadeu | Brazil | Cinema em Transe  
Campbell, Ian | Canada | Linkark  
Carlson, Larry | United States | Mind Fucking Multimedia  
Cascone, Kim Dust Theories  
Castilho, Jaqueline | Brazil | Quando Macro Imita Micro  
Cellular Pirate, Cellular Pirate  
Chang, Ben The Image Pillager  
Chaparro, Nelson Enrique | Brazil | Orange of Arabia  
Chatonsky, Gregory | France | Sous Terre  
Cliford, Maurice | United States | Aleph  
Cloninger, Curt | United States | Playdamage  
Cologne, Wilfried Agricola | Germany | A Virtual Memorial  
Corad, Parker Boids  
Corpos informáticos | Brazil | Corpos Informáticos  
Coulkidis, Helene | France | The Pleasure  
Crawford, David | United States | Light of speed  
Czermysz, Creatrix Roma | Canada | A classical study in photography using the closest subject matter at hand  
Daniel, Sharon | United States | Narrative Contingencies  
Deck, Andy | United States | Barcode  
Deis, Eric | Canada | Beautyandchaos  
Desidério, David | Brazil | Hyper Cubo  
DIDO | United Kingdom | Day In Day Out  
Donati, Luisa | Brazil | Vemos... Nos Olham  
Drouhin, Reynald | France | Des Frags  
Drouhin, Reynald | France | Sous Terre  
Dyens, Oliver | Canada | The Blind Cathedral  
Egler, Cohen | Brazil | rio org  
Eichemberg, André Teruya | Brazil | Império Erational  
Favaretto, Celso | Brazil | Os Imateriais  
Felicissimo, Ana Paula | Brazil | Sinsoma  
Fenollabbate, Fred | France | Sexmultiface  
Filho, Paulo Newton | Brazil | Sefroths  
Fragoso, Maria Luiza | Brazil | Mandala  
Franceschini, Amy | United States | Communiculture  
Frankel, Benjamin | New Zealand | Legacy of Scrape  
Frey, Elizabeth | United Kingdom | Aleatory Collections  
Fulep, Caroline | Brazil | Dona Vida  
Gaché, Belén | Argentina | The Language of Birds  
Gaiter, Colette | United States | Unofficial Communication  
Gil, Virginia | Brazil | Hypnorder. TV  
Glaser, Michelle | Australia | Juvenate  
Globokar, Aleksandra | Slovenia | Cybervilla  
Golan, Doran | United States  
Grancher, Valery Heart Time // Time Heat  
Greater Boston Public Art | United States | Greater Boston Public Art  
Halgant, Messieurs | Quadrant-X  
Härkkäinen, Aarre | Finland | Agony of JC

Harvey, Aurie | United States | Entropy8Zuper!  
Hausmann, Orit | Israel | The Fetish Feminism Fame  
Hude, Felix | Australia | MrFelix  
Hulshof, Eduardo Gomes | Brazil | Som Captação e Edição  
Huppert, Leslie | Germany | Gegenort  
Huppert, Leslie Moving Identity  
I Love U | Switzerland | I Love U  
Ilic, Ivan | Slovenia  
Island 8081 | Island | 8081  
Jafri, Faiaz | Bam-B  
Jhave | Canada | Nomadlingo  
Johanson, Tina Black Sun  
Judy, Brian | United States | Booga Holler  
Jungblut, Tânia | Brazil | Hypnorder. TV  
Kahlef, Wolf | Germany | Sorry Mister Joyce Cervantes  
Kalogera, Maya | Croatia | Le Voyage Imaginaire  
Keane, Tina | United Kingdom | Couch as in Warhol  
Kendall, Robert | United States | A Study in Shades  
Kerinska, Nikoleta | Bulgaria | Retractus-Capmsare  
Khouiri, Omar | Brazil | Signica-Um Balaio da Era Pós-Verso  
Knaven, Michel | New Zeland | A room with a view  
Knobel, David | Germany | FRGMNT FO UR  
Knoebel, David | United States | Wheels  
Knuutila, Tomi | Finland | Colagenerator  
Konuk, Fevzi | Germany | Gegenort  
Kremer, Naomi | United States | one size fits all  
Kurt, Hofstetter | Austria | Sunpendulum  
Laporta, Tina Dystopia  
Larcher, Jodele | Brazil | Burning Man  
Lecomte, Marie Anne | France | Interactive Lexico of Juxta  
Leegte, Jan Robert  
Lemos, Maria Alzira | Brazil | Neville-Brody – Galáxia design  
Lichty, Patrick | United States | Grasping at Bits  
Llanos, Fernando | Mexico | Safety Instructions  
Lorenci, Giancarlo | Brazil | Hypnorder. TV  
LOW-FI | United Kingdom | LOW-FI  
Loyer, Eric | United States | Chroma  
Macgarrigle, Connor | Ireland | Spook  
Mackern, Brian | Uruguay | Set Valiable=Random(Art)  
Man, Calin | Romania | Esoth Eric  
Martin, Juliet | United States | This is the time of your life  
Matuk, Arthur | Brazil | Landscape  
Mazella, Marcello | United States | Bodydrome  
Meagher, Patrick | United States | Unibeat  
Mendonza, Antonio | United States | Subculture  
Mendonza, Luciano | Argentina | The Bloodpool  
Minaev, Roman | Germany | Trashconnection  
Minami, Hidekazu | The Jetty  
Moccu | Germany | Moccu  
Morrissey, Judy | Argentina | The Jew's daughter  
Motta, Paulo | Brazil | Gas  
Müller, Boris | Germany | The Forest of Thogths  
Napier, Mark P-Soup  
Nei, Alex Egosum  
Nideffer, Robert | United States | Select Project Map  
Nilsson, Tore | Sweden | The Way That You Love Me  
Nóbrega, Guto | Brazil | Meio Digital  
Nohe, Timothy | United States | Circular Files  
Nunes, Fabio | Brazil | Cabra Cega  
Okkonen, Hilikka | Finland | Agony of JC  
Oliveira, Danilo | Brazil | O Cavalo  
Oliveira, Fabiana | Brazil | Owires  
Oliveira, Jefferson | Brazil | Neville-Brody – Galáxia design  
On, Josh | United States | Communiculture  
Oncotype | Denmark | The Intruder  
Ortega, Antonio | Spain | Hens in the Park  
Osuna, Francisco Lario ABC of Evolution  
Ovelmen, Jim | United States | Atomland  
Park So Young Korea (Dem. People's Rep. of), Park So Young  
Peterson, Matthew | United States | puritan.org  
Pflützenreuter, Edson | Brazil | Moving Muybridge  
Pohl, Kai | Germany | Virtual Amoeba  
Polti, Andrea | United States | Rapid Fire  
Powell, Alan | United States | The Journal Project  
Pozor, Maurice | France | Bazouka  
Prado, Gilbetto | Brazil | Desertesejo  
Queiroz, João | Brazil | A Enciclopédia Digital de Charles Pierce  
Ribemboim, Ricardo | Brazil | Os Imateriais  
Richter, Frank | Germany | Est Ex Corpore  
Riethmuller, Gertrud | Germany | Gegenort  
Rios, Izabel cristina | Brazil | Olhar Feminino  
Roca | Spain | Afasia  
Romano, Gustavo | Argentina | Hyperbody  
Rosa, Jader | Brazil | Canibalizing Web  
Rothwell, Alyssa | Australia | Pretty Aprons  
Rowland, Duncan | The Genetic Sculpture Park  
Rubio, Alex Sanjurjo | Spain | Ventilar  
Rudolph, Mark | Canada | Bardo3

Rusmann, Frieder | Germany | Kundttot  
Samyn, Michael | United States | Entropy8Zuper!  
Schmitt, Antoine | France | Avec Determination  
Scocuglia, Yuri | Brazil | Som Captação e Edição  
Sêda, Daniel | Brazil | Stultifera Navis  
Shwoiger, Gerhard | Austria | Net Dump  
Sidal, Greg | United States | Drive Scroll  
Stattery, Diana Oracle  
Spiller, Tteo | Slovenia | Touch  
Spiridellis, Evan | United States | Jib Job  
Spiridellis, Gregg | United States | Jib Job  
Stanza, Steve The Central City  
Stauch, Dominik | Switzerland | Van Doesburg, Al Held and René learn to fly  
Strasser, Reiner | Germany | FRGMNT FO UR  
Studio U7 TV | Russia | Perpetuum Mobile  
Sweeney, Jason | Australia | Shy Boy  
Talley, Lori | Argentina | The Jew's daughter  
Tamara, Tânia | Brazil | rio org  
Taramoto, Luciana Sayuri | Brazil | Hikari-Light Design  
Team Chman | France | Banja  
Terroso, Diogo | Portugal | Trans KP  
Thacker, Eugene | United States | FTP – Formless\_ Anatomy  
Thomas, Lucas | France | XOC+P  
Toraya, Norma | United States | Naissance  
Torovic, Oliveira Martins | Yugoslavia | My Choice  
Trapeze | Canada | Safehouselife  
Traub, Peter Net Song  
Tschogl, Gert | Austria | Museum of Remembrances  
Ubrad, Todd | Canada | Utopia PKWY  
Vak, Gerald | Austria | Run  
Velikanov, Andrey | Russia | Private Cinema  
Velikanov, Julia | Russia | Private Cinema  
Velloso, Leandro Manuel | Brazil | Drinks  
Venturelli, Suzete | Brazil | Laboratório de Imagem e Som  
Vesna, Victoria | United States | Bodiesinc  
Vieira, Regener | Brazil | Hypnorder. TV  
Warnell, Ted Exploring Visual Literary Dynamic  
Watanabe, Chiaki | Japan | Metagriz  
Weaver, Timothy Macrocosm  
Wells, Tatiana | United Kingdom | Dreamialy  
Whitehouse, Steve | Canada | Whitehouse Animation  
WOWM ORG. Wrapping Our Wrapped Minds  
Wright, Judson Finding Buddha  
Yariv | Israel | Alter Fin  
Yeregui, Mariela Epithelia  
Yu, Mandy | Canada | Dali Salvador Ultimate Collection  
Zallen, Judy | United States | Visual Chaos  
Zapp, Andrea | Germany | Little Sister  
Zeitgenossen Austria, Escape  
Zelada, Gian | Brazil | Seis Propostas  
Zweigle, Andreas | Germany | Perverse People Are Everywhere

## FILE 2002

### MEDIA ART

3 Brain Group | 3 Brain Group  
3Toon – Balli, Ali | France | Interactive TV  
8GG China, 8GG  
Achoh, Deanne | Amusia  
Agence Topo | Canada | Vilanova  
Akuvido | Ukraine | Web Wuerfel Werkstatt  
Alvarado, Antonio | Spain | Con La Cabeza Dentro Del Mueble Bar  
Alvarez, Daniel | Argentina | Interfoja  
Alvarez, José | Argentina | War Game  
America, Mark | United States | Filmtxt  
Ammer, Ralph | Germany | Sinnzeug  
Andrews, Jim | Canada | NIO  
Araújo, Glauber | Brazil | John Heartfield e o Nazismo  
Ascroft, John Passport  
Ashauer, Michael | Austria | [./Logicaland v0. 1] Participative Global Simulation  
Baily | France | Reconnoitre  
Balvedi, Fabianne | Brazil | A Metamorfose  
Banzato, Tadeu | Brazil | Tropical Show  
Barreto, Ricardo | Brazil | Arte Mundo  
Barreto, Ricardo | Brazil | Cyberdance  
Barreto, Ricardo | Brazil | Labirintum  
Beigelman, Gisete | Brazil  
Bellonzi, Marco | Spain | G.U.N  
Benady, Victor | Random Media  
Bighetti, Vera | Brazil | Phenomenon in 3D  
Boehm, Claudius | Denmark | SC00P  
Bonelli | Brazil | Playing an Orchestra With a Mouse  
Borges, Gabriel | Brazil | Livro de Areia  
Branco, Mariana | Brazil | Sentimentos  
Brickerstaff, David | Germany | Capital  
Büsing, Tim | Germany | I Know Where Bruce Lee Lives  
Cahen, Xavier | France | Self Portrait

Cantillo, Luis | Colombia | When Going From\_\_\_\_\_ To\_\_\_\_\_

Cardena, Rubens | Spain  
Carlucci, Rafael | Brazil | Rastros  
Carnielli, Monica | Brazil | Ciclovias  
Carrol, Shane | Piranesia  
Carvalho, Josely | Brazil | Shelter  
Casacuberta, David | Spain | G.U.N  
Chatonsky, Gregory | France | IO-N-Net  
Chiga, Marcia Vaitsman | Germany | A Common Ancestral Stranger  
Chondros | Greece | Ontology  
Cianci, Lisa | Australia | Same Old Dreams  
Clark, David | United Kingdom | aisforapple.net  
Cloninger, Curt | United States | the\_grace\_engine  
Cole, Michael | United States | Invisible Cities  
Cologne, Agricola | Germany | Beyond All Media  
Comin, Ariel | Brazil | Jogo do Lenço  
Coniglio, Fabrizio | Bertepolis  
Corby | France | Reconnoitre  
Córdova, Paula | Homo  
Costa, Maria Cristina | Brazil | The Narrative Forms in Electronic Media  
Davis, Joshua | United States  
Dellbrugge, Christiane | Germany | How do you feel?  
Dettwiler, Erik | Germany  
Dittmar, Meredith Corporate Pig  
Domingues, Diana | Brazil | Ouroboros  
Donati, Luisa | Brazil | Eu entre você  
Dorado, Lina | Colombia | When Going From\_\_\_\_\_ To\_\_\_\_\_

Dovhaluk, Victor | Ukraine | Web Wuerfel Werkstatt  
Dowell, Cila Mac | Brazil | As Deusas  
Drouhin, Reynald | France | Timescape  
Ebner, Jörn | Germany | Life Measures Construction  
Echeverry, Santiago | Colombia | Con Game  
Erickson, Christa | United States | Learning Distance  
Fahl, Sheila | Brazil  
Fairbanks, Gabriel | Brazil | Nanoprojeto  
Fenster, Diane | United States | Secrets of the Magdalen Laundries  
Fortes, Regener | Brazil | Nanoprojeto  
Foulds, Andy | United Kingdom | Web Design  
Frazao, Sergio | Sweden | Movie Theater  
Gibson, Beatrice | Belgium | Nungu  
Gillespie, William | United States | 2002 A Palindrome Story  
Glaser, Michelle | Australia  
Gonzales, Marisa | Spain | The Destruction of the Memory  
Grupo 4 | Brazil  
Grupo Multimedia Art 3 | Brazil | Hiragana Project  
Guasque, Yara | Brazil | Mar Como Morte  
Guati, Márcia | Brazil | DJ  
Hatton, Carlson | New Zealand | Aaron Davenport  
Hayashi, Erika | Brazil | Samurai, Uma Lenda Japonesa  
Hayeur, Isabelle | Canada | Capella  
Herzog, Julia | Brazil | Shjak  
Hieronymi, Andrew | United States | Floatingssushi  
Hiroki, Kentaro | Sweden | Movie Theater  
Huggerbrugge, Han | Netherlands  
Hulstkamp, Andy | Switzerland | Onmodular  
Hutchison, Andrew | Australia  
Hwang, Eunjung | Korea | The Missing Corpse  
lanov, Débora | Brazil | Vera Cruz  
lazeetta, Fernando | Brazil | In The Flesh  
limura, Takashiko | Japan | Six Features & A Game of Word  
Jahrmann, Margarete | Austria | Nybble Engine  
Johannson, Tina | Serbia  
Jönsson, Fredrik | Serbia | Subtend  
Judy, Brian The Submission Vote Machine  
Jurgens, Pepe | Germany | He'll Survive  
Kalogera, Maya | Croatia | Addiction  
Kärkkäinen, Aarre | Finland | One Way  
Katsiani | Greece | Ontology  
Kelomes, Raivo | Estonia | Lexicon  
Kerinska, Nikoleta | Brazil | Rastros  
Klaus, Michel | United Kingdom | Blink Face  
Knaven, Michiel | Netherlands | Leonardo  
Knight, Tjader | Finland | Mechanisms of Exposure – Gestures of Pleasure  
Kok, Elout | Netherlands  
Kouladjie, Shirin n3xt.com  
Kuts, Hanna | Ukraine | Web Wuerfel Werkstatt  
LAB[au] | Belgium | sPace  
Landrock, Stefan | Germany | vtight.mxr.ctrl  
Lay, Danny | Brazil | Projeto de sinalização do aeroporto de congonhas  
Leão, Lucia | Brazil | Plural Maps: Lost in São Paulo  
Leishman, Donna | United Kingdom | 6amhoover  
Lichty, Patrick | United States | Spraw  
Lieban, Andrés | Brazil | Sinai  
Lorenci, Giancarlo | Brazil | Hypnorder TV  
Loseby, Jessica | United Kingdom | Domesticity  
Man, Chiu Kwong

Mantz, Gerhard | Germany | Dian  
 Marsching, Jane | United States | P A R A : // A D A T  
 A B A S E O F W O N D E R S  
 Masucci, Lelio The Opera  
 Matuk, Arthur | Brazil | Landscript (nova versão)  
 Mcdonald, Jamie | United Kingdom | Nooflat  
 McPhee, Christina | United States | 47Reds  
 McPhee, Christina | United States | Invisible Cities  
 Mencia, Maria | United Kingdom | Another Kind of  
 Language  
 Merhi, Yucef | Venezuela  
 Mihalatos, Panajotis | Greece | Content-type  
 Mijatovic, Vladimir | Serbia and Montenegro |  
 intagtio.co.yu  
 Moellenhof, Volker | Denmark | SCOOP  
 Moll, Ralf | Germany | How do you feel?  
 Montfort, Nick | United States | 2002 A Palindrome  
 Story  
 Mouchette  
 Muehlfriedel, Peter | Germany | I Know Where Bruce  
 Lee Lives  
 Nando | Brazil  
 Nei, Alex | Spain | Carbonated Jazz  
 Nei, Alex | Spain | Egosum2  
 Nicica, Miroslav | Serbia | Inout  
 Nimoy, Josh | United States | N 0 Time  
 NobodyHere  
 Nobrega, Guto | Brazil | Meio Digital 2  
 O'Brien, John | United Kingdom | Life at Night  
 Obermaier, Klaus | Austria | Exile  
 Offhuber, Dietmar | Austria  
 Okkonen, Hitkka | Finland | One Way  
 Oliveira, Danilo | Brazil | O Cavato 2002  
 Oliveri, Telma | Brazil | Zambo Zine  
 Paczesniowska, Katarzyna | Poland | Unknown Zone  
 Paulino, Fred | Brazil | Rumor  
 Perrinotto, Paula | Brazil | Cyberdance  
 Perudi, Walter | Brazil  
 Pitoiset, Émile | France | Process  
 Prata, Fabio | Brazil | Zero City  
 Pringer, Joerg | Austria | Hypoem  
 Rackham, Melinda | Australia | Emypream  
 Ramos, Maria | Brazil  
 Rendon, Ricardo | Brazil | Spams  
 Roa, Christian | United States  
 Rowe, Antony | United Kingdom | Altzero4  
 Russmann, Frieder Creation of value/Wertschöpfung  
 Rüst, Annina | Switzerland | Tracenoizer  
 Santos, Tiago | Brazil  
 Santos, Tiago Pertel | Brazil | Multinteractive  
 Sauter, Daniel | Germany | He'll Survive  
 Schmitt, Antoine | France | Nanoensembles  
 Scocuglia, Yuri | Brazil | Zambo Zine  
 Scott, Cyril | France | Nowar.Nogame  
 Sêda, Daniel | Brazil | Projeto de ficção documental  
 Sievers, Heiko | Denmark | SCOOP  
 Silva, Fabio Fregni | Brazil  
 Simonex  
 Simonsen, Lone | Denmark | One Minute Movies  
 Slinger, Booke | United States | Spv2  
 Stampotrypictures | France/Germany  
 Smits, Raitis | Latvia | acoustic.space.re-search.lab  
 Souza, Renata | Brazil  
 Spitz, Rejane | Brazil  
 Stanza, The Central City  
 Stein, Helga | Brazil | Narkes  
 Stenger, Nicole | France | Chambers  
 Stephan, Huber | Germany | Sinnzeug  
 Tavella, Santiago | Uruguay  
 Texturadesign, Distillates  
 Thomim | Japan | Ombres et Tango  
 Troeger, Andreas | Germany | Piano.cam  
 Venturelli, Suzete | Brazil | Perceptos e Afectos  
 Ventzislavova, Borjana | Bulgaria | Inout  
 Verte, Lenara | Brazil | Gridcosm  
 Vesna, Victoria | United States | N 0 Time  
 Vicente, Carlos | Brazil | SC ( 1999)  
 Vicente, Thiago | Brazil | Site Arte Minimal  
 Vieira, Leandro | Brazil | Auto-imagem em vídeo  
 Vitale, Ami Amivitate  
 Watz, Marius | Norway | Amoeba/Products of play  
 Weittraub, Annette | United States | The Mirror That  
 Changes  
 Weizmann, Eliane | Brazil | Labirintum  
 WQWM, wqwm.org  
 Wright, Judson | United States | Punque  
 Xavier, Marie Luise | Australia  
 Xdude Knowledge Emporium, The Dough  
 Yamashita, Juliana | Brazil | Urban Fragments  
 Yard, Todd | United States | The Sphereanimator  
 Young, Daniel Newzoid  
 Young, Michael | United States | Submethod  
 Zaleznikar, Jaka | Slovenia | Poem for Echelon  
 Zebington, Gary | Australia | Eyespace  
 Zellen, Jody | United States | Random Paths  
 Zerbarini, Mariana | Argentina  
 Zimantas, Nilson | Brazil

## FILE 2003

### MEDIA ART

Aka, Lamotte | France | Halkugen  
 Aka, Lamotte | France | Kasimir  
 Albignac, Régis Inframonde  
 Araújo, Glauber Rodger Fernandes | Brazil | companhia  
 zébé  
 Araújo, Glauber Rodger Fernandes | Brazil | conceito  
 Armellino, Michaël | France | la machine à idées  
 Avenoso, Fabio Roberto Romão | Brazil | ...[Bola Bola  
 Bola]  
 Aver, Johannes | Germany | concret\_machine  
 Ayu, Semi | United States | irin  
 Babel | United Kingdom | Acronymphomania  
 Babel | United Kingdom | Patrinage  
 Babel | United Kingdom | Turnbaby  
 Baily, Gavin | United Kingdom | Gameboy\_UltraF\_uk  
 Balaz, Eduard | Serbia and Montenegro | Dictionary of  
 Primal Behavior  
 Ballester, Patricia | Spain | Orbits 0-4  
 Barros, Anna | Brazil | Ti-ama-ti  
 Barros, Viviane | Brazil | alterias  
 Barros, Viviane | Brazil | corpos.org  
 Bastos, Marcus | Brazil | Landscape0  
 Baumberger, Stefan | Germany | ima flue (K) Hybrid  
 lifeforms  
 Baumberger, Winfried | Germany | ima flue (K) Hybrid  
 lifeforms  
 Beiguelman, Gisele | Brazil | Landscape0  
 Bernard, Vadim | France | vibration  
 Bickerstaff, David | United Kingdom | White Space I  
 Black Mark  
 Bighetti, Vera Sylvia | Brazil | Virtual Space  
 Bookchin, Natalie | France | The Intruder  
 Boullay, Boris | France | Explanation of a Text  
 Bradley, Alex | United Kingdom | 32.000 points of light  
 Branco, Mariana | Brazil | Urbana  
 Bremberger, Felipe | Brazil | Floyd Storm  
 Brinde, Lola | United States | levitated  
 Broglio, Ron | United States | the crista cabinet  
 Bryntrup, Michael | Germany | STUMMFILM  
 Bush, Katie | United States | destroyevil  
 Caetano, Aloice Cristina | Brazil | no war one world  
 Calvez, Pierrick | France | 1h05  
 Calvez, Pierrick | France | Days in a Day Project  
 Campos, Leandro | Brazil | Temporalização da imagem  
 Carla, Cintia | Brazil | alterias  
 Carla, Cintia | Brazil | corpos.org  
 Casado, José Carlos BIN10SEX  
 Castanho, Felipe Quadri | Brazil | Irezumi  
 Cayeuk, Adgnês de | France | "I'm just married"  
 Cayeuk, Adgnês de | France | 12 notes/rêves d'enfance  
 Cayeuk, Adgnês de | France | Your Projection  
 Chatonsky, Grégory | France | Netsleeping (a  
 screensaver)  
 Chatonsky, Grégory | France | Sampling  
 Churi, Maya | United States | letters from homeroom  
 Clark, David | Canada | if the only headin is north  
 Clauss, Nicolas | France | Flying Puppet  
 Colo, Papo | United States | trickster theater  
 Cologne, Agricola de | Germany | Violence Online  
 Festival  
 Comin, Ariel Novoa | Brazil | modulações  
 Corby, Tom | United Kingdom | Gameboy\_UltraF\_uk  
 Costa, Carlos E B | Brazil | Análise de Cartazes 60/70  
 Costa, M Cristina C | Brazil | As formas narrativas em  
 mídias eletrônicas – projeto théo  
 Cousin, Elodie | France | Superhighway of Light  
 Couto, Fabio | Brazil | Análise de Cartazes 60/70  
 Coyarzun | Chile | nUMB  
 Crawford, David | Sweden | stop motion studies  
 Cremer, Sebastian | Germany | nanoreisen  
 Cruz Gabriel, Martha Carrer | Brazil | no war one world  
 Cummings, Mark | United Kingdom | az2lab  
 Cummings, Paul | United Kingdom | az2lab  
 Damm, Ursula | Germany | memory on space  
 Desidério, David Lucas | Brazil | Caos ordem  
 Desidério, David Lucas | Brazil | Corpo Mental ou  
 Espiritual Integral  
 Desidério, David Lucas | Brazil | Modelo Geométrico  
 do Espírito  
 Dinther, Stephan J H van | Netherlands | Allow-to-  
 infuse  
 Drouhin, Reynald | France | ICI  
 Durieu, Frederic | France | equus  
 Durieu, Frederic | France | flying giraffes  
 Durieu, Frederic | France | lucanus cervus  
 Durieu, Frederic | France | mosquito  
 Durieu, Frederic | France | penguins  
 Ebner, Jörn | United Kingdom | Ieif choices  
 Espindola, Mauro | Brazil | almanaque victal & sons  
 Faccin, Maurício | Brazil | Floyd Storm  
 Ferraz, Milene | Brazil | Floyd Storm  
 Flamini, Andrea | United States | Melodrama no. 8

Flanagan, Mary | United States | Search  
 Garanger, Tcheuoppel | France | acte3  
 Garcia, Guilherme | Brazil | Floyd Storm  
 Gil, Christian Cervantes | Brazil | Irezumi  
 Gomide, Fábio | Brazil | Floyd Storm  
 Götzelmann, Matthias | Germany | life in the square  
 Gracie, Andy | United Kingdom | 32.000 points of light  
 Gray, Kate | Canada | if the only headin is north  
 Gutierrez, Fernando | Brazil | Análise de Cartazes  
 60/70  
 Guynup, Steve | United States | the crista cabinet  
 Halpern, Tal | United States | Digital Nature  
 Händschie, George | Germany | ima flue (K) Hybrid  
 lifeforms  
 Havier, Pahuat | France | Submeta  
 Heid, Axel | Germany | unmovie  
 Hoorn, Nico Van | Netherlands | trashlog  
 Horvath, Peter | Canada | either side of an empty room  
 Incorect | France | Incorect  
 Iwanczak, Bronia | United Kingdom | ICOLS  
 Jacobi, Patricu | Germany | nanoreisen  
 Jimenez, Joan vox angelica  
 Joyce, Michael | United States | Afternoon-a story  
 Joyce, Michael | United States | Lasting Image  
 Joyce, Michael | United States | On the Birthday of the  
 Stranger  
 Joyce, Michael | United States | Twilight-A Symphony  
 Júnior, Clero Ferreira de Morais | Brazil | Irezumi  
 Kalogjera, Maya | Croatia | "Before; Before Before"  
 Kalogjera, Maya | Croatia | The antropophagous plant  
 Karnebogen, Bjoern | Germany | Type and Image  
 Keller, Wolfgang | Germany | ima flue (K) Hybrid  
 lifeforms  
 Kirby, Ian | Canada | brokensaints  
 Klaveren, Rosana Van | Netherlands | Braintec  
 Koga, Alexandre | Brazil | Floyd Storm  
 Kouladjie, Shirin | Canada | Days of my life  
 Kuroiwa, Fabio Kenji | Brazil | Guerra de Cartazes  
 Kustokusto | Russia | artflash2  
 Kustokusto | Russia | digital tenderness  
 Labatut, Marie-cécile | France | la machine à idées  
 Lai, Tamara Urbangs  
 Lefèvre, Elise | France | labyrinthe  
 Lia | Austria | re:move  
 Lima, Dimitre da Silva | Brazil | Máquina  
 Lima, Dimitre da Silva | Brazil | Pintura Viva  
 Lippmann, Holger | Germany | lumicom  
 Lippmann, Holger | Germany | popular  
 Lippmann, Holger | Germany | struct  
 Liu, Victor | United States | Raygun  
 Loseby, Jess | United Kingdom | light from the machine  
 Maciel, Katia | Brazil | one none and a hundred  
 thousand  
 Mackern, Brian | Uruguay | netart latino database  
 Mackern, Brian | Uruguay | no-content.net  
 Mackern, Brian | Uruguay | s/o/u/n/d/-t/o/y/s (1997-  
 2002)  
 Magali, Desbazeille | France | Key+Word  
 Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Icon?  
 Magruder, Michael Takeo | United Kingdom |  
 Reconstruction  
 Magruder, Michael Takeo | United Kingdom |  
 Transmission  
 Maia, Malu | Brazil | Landscape0  
 Man, Calin | Romania | Your Latest Track  
 Marlowe, Jessica | United Kingdom | 32.000 points of  
 light  
 Martin, Juliet Ann | United States | Hyperbody  
 Martinez, Hector Mora | Sweden | funky chicken  
 Martins, Evandro | Brazil | companhia zébé  
 Martins, Evandro | Brazil | conceito  
 Martins, Fábio | Brazil | companhia zébé  
 Martins, Fábio | Brazil | conceito  
 Masuy, Chris | United Kingdom | az2lab  
 Mccarthy, Steven | United States |  
 Domestique+External  
 Medeiros, Maria Beatriz | Brazil | alterias  
 Medeiros, Maria Beatriz | Brazil | corpos.org  
 Meloni, Mariana | Brazil | brócolis VHS  
 Mendonza, Antonio | United States | Extreme Anime  
 Mendonza, Antonio | United States | South Beach Disco  
 Mendonza, Antonio | United States | subculture  
 Mercier, Arnaud | France | journey on flash movie  
 Mercier, Arnaud | France | subway  
 Mercier, Arnaud | France | lup  
 Merhi, Yucef | United States | White on White  
 Michida, Jamile Lissa | Brazil | modulações  
 Mnich, George | Germany | Lunatic  
 Mulzer, Gabriel vox angelica  
 Nakamura, Motomichi | Japan | add boiling water  
 Nash, Adam | Australia | Memory Plains returning  
 Negulescu, Radu | Romania | personal media tab  
 Ngan, William, Hon Kong, metaphorical  
 Nick, Langridge | United Kingdom | Drawer  
 Nicolau, João Paulo | Brazil | companhia zébé  
 Nicolau, João Paulo | Brazil | conceito  
 Noguero, Susana Garcia | Spain | platoniq



Ocular, Ocular  
 Oliveira, Alexader Marques | Brazil | Irezumi  
 Opp, David | Israel | day-dream  
 Paetzold, Friederike | United States | the compound  
 Paula, Douglas de | Brazil | In Memoriam  
 Penteado, Rodolfo Araki | Brazil | Guerra de Cartazes  
 Pereira, Mônica | Brazil | Irezumi  
 Peres, Rodrigo | Brazil | Irezumi  
 Peters, Mr | United Kingdom | fancyteeth  
 Piccolo, Felipe Augusto | Brazil | companhia zébé  
 Piccolo, Felipe Augusto | Brazil | conceito  
 Plewe, Daniela Alina | Germany | Ultima Ratio  
 Pockock, Philip | Germany | unmovie  
 Rabelo, Fernando Luiz | Brazil | Insônia  
 Real, Raul | Spain | Orbita 0-4  
 Renno, Rafael Marchetti | Brazil | Landscape0  
 Robinson, Billy | United States | Billyblobcom  
 Rocha, Carla | Brazil | alterias  
 Rocha, Carla | Brazil | corpos.org  
 Rodrigues, Laurent | France | Alundale  
 Roncatti, Marcelo | Brazil | Análise de Cartazes 60/70  
 Rosen, Avi | Israel | Big optics  
 Rossi, Dorival | Brazil | modulações  
 Rowe, Antony | United Kingdom | ghost  
 Ruas, João Paulo Alvares | Brazil | Guerra de Cartazes  
 Saal, David | United States | Citizen  
 Saito, Cecilia Noriko Ito | Brazil | no war one world  
 Saito, Rogério | Brazil | Floyd Storm  
 Schimitz, Marc | Germany | Mamona  
 Schulbaum, Oliver | Spain | platoniq  
 Serrano, Gabriel González | Spain | Elgironeteje  
 Siegfried, Canto | France | Key+Word  
 Silva, Cícero início | Brazil | assina: do texto ao contexto  
 Souza, Marcelo de Saleté | Brazil | As formas narrativas em mídias eletrônicas - projeto théo  
 Speakman, Duncan | United Kingdom | 32.000 points of light  
 Stehle, Gregor | Germany | unmovie  
 Stromajer, Igor | Slovenia | Ballettikka internettikka  
 Stromajer, Igor | Slovenia | Oppera Teorettikka Internettikka  
 Swanson, Joel | United States | edentiy  
 Tavella, Santiago | Uruguay | Bigcity  
 Thiel, Tamiko | Japan | Beyond Manzanar  
 Thomas, Geoffrey | United States | Storybeat  
 Thomaz, Andrei Rubina | Brazil | Pacman 1.0  
 Tobias, Tobias | Canada | brokensaints  
 Treister, Suzanne | United Kingdom | ICOLS  
 Tudor, Florin | Romania | personal media lab  
 Vandendriessche, Raphaël | France | Vertice City  
 Vatamanu Romania, Hyperhouse  
 Vatamanu, Mona | Romania | personal media lab  
 Velloso, Leandro Manuel Reis | Brazil | fluxos na paisagem urbana  
 Vicente, Thiago | Brazil | Guerra de Cartazes  
 Vieira, Leandro | Brazil | brócolis VHS  
 Vojvodic, Violeta | Serbia and Montenegro | Dictionary of Primal Behavior  
 Walczak, Marek | apartment  
 Waliczky, Tamas | Hungary | Animations for the internet  
 Weattemberg, Martin | apartment  
 Wellington, Mr | United Kingdom | fancyteeth  
 Wendling, Pierre | France | Incandescence  
 West, Andrew | Canada | brokensaints  
 Whitehouse, Steve | Canada | Kunstbar  
 Whynot, Rob | Canada | if the only headind is north  
 Yang, Steven | China | Radio Take 10  
 Zebé, Gregoire Inframonde  
 Zellen, Jody | United States | Crowds and Power  
 Zellen, Jody | United States | Disembodied Voices  
 Zerbarini, Mariana | Argentina | Gemelos-nogemelos  
 Zerbarini, Mariana | Argentina | l'atido  
 Zerbarini, Mariana | Argentina | Los muertos

## INSTALAÇÃO | INSTALLATION & PERFORMANCE

Slawing, Martin Black Hole  
 Ultermöhlen, Elke Black Hole  
 Zaporonha, Edson | Brazil | Sala Percutida

## HYPERSONICA

Akuvido | Germany  
 Andereggen, Ariane | United Kingdom  
 Aponaut | Germany  
 AudioHyperspace | Germany  
 August, Oliver | Germany  
 Avotins, Jānis | Latvia  
 Bandt, Ros | Australia  
 Barreto, Ricardo | Brazil  
 Bischoff, John | United States  
 Bnasik, Christian | Netherlands  
 Braun, Carol-Ann | France  
 Bright, Colin | Australia  
 Brown, Chris | United States

Cahen, R. | France  
 Calligaris, N. | France  
 Chartier, Richard | United States  
 Chatonsky, Gregory | France  
 Coletivo Madeirista | Brazil  
 Constantini, Ancangel, Marshall Islands  
 Dahlstedt, Palle | Sweden  
 Davies, Alex | Austria  
 Dean, Rogers | Australia  
 Diley, Andrew | United Kingdom  
 Dj Artek | United States  
 Dj Banco de Gaia | United Kingdom  
 Dj Cesar del Rio | Brazil  
 Dj Chris Dee | Belgium  
 Dj dascloser | United States  
 Dj Denise | United States  
 Dj Disty ol Frank | United States  
 Dj Dragn'fly | United States  
 Dj Ellis Dee | United States  
 Dj Floornoiz | Netherlands  
 Dj Inanna | United States  
 Dj Jamesy | United Kingdom  
 Dj JC | United States  
 Dj jerome | Netherlands  
 Dj John Falcon | United Kingdom  
 Dj jo-S | United States  
 Dj Ken-Guru | Finland  
 Dj Koroma | United States  
 Dj Kos | United States  
 Dj Kyle Kush | United States  
 Dj Madame Buddhafly | United States  
 Dj malcompaul | United Kingdom  
 Dj Mark Scalfe | Canada  
 Dj Mc flipside | Canada  
 Dj Mike Downey | United States  
 Dj miss-remedy | Germany  
 Dj Mucho Stylez | Germany  
 Dj Ned Bouhalassa | Canada  
 Dj Number Nine | Canada  
 Dj Oliver Orzal | United States  
 Dj Pacou | Germany  
 Dj Ram | Australia  
 Dj Rap | United States  
 Dj relay | United States  
 Dj Rick Fabris | United States  
 Dj Terry Hulme | United Kingdom  
 Dj Tony Vega | Spain  
 Dj Wank | Sweden  
 Dj(s) Caly & Juice | United Kingdom  
 DjBam Bam | United States  
 DjBolivia | Canada  
 Dolan, Gearoid | United States  
 Dovahlyuk, Viktor | Germany  
 Dunlop, Mac | United Kingdom  
 Essl, Karlheinz | Australia  
 Farbrook, Joe | United States  
 Ferrerrie, Alexandre, Brazil  
 Fibra, Vicent | Spain  
 Funkhouse, Chris | United States  
 Garton, Andrew | Australia  
 Gentes, Annie | France  
 Gintas K | Lithuania  
 Glazier, Paul | Netherlands  
 Gommel, Mathias | United Kingdom  
 Hamelin, Philippe | Canada  
 Haro, Jorge | Uruguay  
 Hartmann, Paulo | Brazil  
 Haruo, Ishii | Japan  
 Hessel, Alex | Germany  
 Howse, Martin | United Kingdom  
 Jackson, Shelley | United States  
 Kay, Ali | United States  
 Korn, Christoph | Germany  
 Kuts, Hanna | Germany  
 K-yun | United States  
 Larcher, Jodele | Brazil  
 Lassay, Fatima, Philippines  
 Laush, Manu | United Kingdom  
 Mackern, Brian | Uruguay  
 Mahapatra, Aphis | United States  
 Maltagliati, Sergio | Italy  
 Mark, Eric | Brazil  
 Markatos, Peter | China  
 Matthias, Dj Dave | United States  
 Michael, Markus | United Kingdom  
 Moraes, Coelho de | Brazil  
 Norman, Rosemary | United Kingdom  
 Palacios, Francisco Manuel, Marshall Islands  
 Parson, Douglas | Switzerland  
 Pereira, Toni | Brazil  
 Pitoiset, Émile | France  
 Polli, Andrea | United States  
 Porres, Alexandre Torres | Brazil  
 Pound, Stuart | United Kingdom  
 Radio Telescopio | Brazil  
 RE:Combo | Brazil  
 Richardson, Simon | United Kingdom

Santos, Nilson Pereira | Brazil  
 Shoener, Eberhard | Germany  
 Silva, Rick | United States  
 Smith, Hazel | Australia  
 Soares, Guilherme | Brazil  
 Soares, Luciano Bonachela | Brazil  
 Sondheim, Alan | United States  
 Stéphane | France  
 Stollery, Peter | United Kingdom  
 Stravopoulos, Nikos | United Kingdom  
 Stromajer, Igor | Finland  
 Tae Hong Park | United States  
 Thayer, Pall | Israel  
 Thorington, Helen | United States  
 Toperman, André Felipe | Brazil  
 Tree-axis cactus | United States  
 Valverde, Franklin | Brazil  
 Vj Alexis | Brazil  
 Vj John deKron, Georgia  
 Vj michaklein | Netherlands  
 WOWM  
 Yang, Steven | China  
 Ziegler, Bret | Canada  
 Zielinska, Lia | Portugal

## FILE 2004

### MEDIA ART

2die4, | Brazil | 2die4. Screen magazine  
 404: Babel, Binnorie, Shixa, TramTV | Canada | the404.org  
 6168.org | Canada | Album  
 6168.org | Canada | The Presence of Absence  
 Abrahams, Annie | France | Painsong  
 Aчитув, Romy | United States | Counting Laps: Two Movements, Three Consonants  
 Achond, Deanne | Canada | Excerpts from an archive ad Sequitur - Carnielle, Walter | Brazil | Non-sequitur ad Sequitur - Manzolli, Jónatas | Brazil | Non-sequitur ad Sequitur - Valle, Raut | Brazil | Non-sequitur Aesthetic Machinery | United States | Every-thing.net  
 Aguirrezabala, Roberto | Spain | Badplayer  
 Aleart | United States | Aleart Production  
 Alvarez, Josér | Brazil | Marmore  
 Alves, Francisco Arlindo | Brazil | Elevator  
 Alves, Francisco Arlindo | Brazil | Flag  
 Alves, Francisco Arlindo | Brazil | Intestinos Coletivos  
 Andrade, Weslen | Brazil | Cenários Urbanos - Reality Show  
 Andrews, Ian | Australia | Ether-1. Ether-2  
 Andric, Andreja | Italy | 90 Meditations or Chords and Colors  
 Antunes, Sandra | Portugal | Not-do-faaq  
 Aoki, Katherine | United States | Six Degrees of Personal Privacy  
 Aranda, Isabel | Australia | Ether-1. Ether-2  
 Araújo, Rodrigo de | Brazil | Biomecanóide  
 Arlen, Costa | Brazil | Lago Mutável  
 ArtExpo | Germany | still.alone  
 Auber, Oliver | France | Poietic Generator  
 Augusto, Felipe | Brazil | Marcel Breuer  
 Bacic, Anita | Australia | Ovaj Kaze  
 Bannerart.org - Barr, Brandon | United Kingdom | bannerart.org  
 Barak, Inbar | United States | Volume  
 Barreto, Ricardo | Brazil | Bio: a post-human dispair  
 Biggs, Simon | United Kingdom | Book of Books  
 Bighetti, Vera | Brazil | gener@rt  
 Bighetti, Vera | Brazil | Stereocopy Space  
 Blas, Valdez | Mexico | Oceanica Allstars  
 Bookchin, Natalie | United States | agoraXchange  
 Boredomresearch - Isley, Vicky | United Kingdom | FlakeShake  
 Boredomresearch - Isley, Vicky | United Kingdom | System 1.6  
 Boullay, Boris du | France | I Disappear  
 Briuquezi, Rodrigo | Brazil | Marcel Breuer  
 Bruno, Christophe | France | Fascinum  
 Bruno, Christophe | France | The Geegle Adwords Happening  
 Candela2 - Schulte, Oliver | Germany | Last Transmission: an Acousmatic Projection of Timbres and Landscapes  
 Candela2 - Timm, Maik | Germany | Last Transmission: an Acousmatic Projection of Timbres and Landscapes  
 Cannon, Rebecca | Australia | Neopoetry  
 Cantillo, Luis | United States | Poporo  
 Capozzo, Alessandro | Italy | Relations  
 Caputo, Toni | Brazil | Biomecanóide  
 Carranza, Pablo Miranda | Sweden | Archikluge  
 Carvalho, Audrei | Brazil | Poeta  
 Catanese, Paul | United States | Invisible Maps  
 Chatonsky, Gregory | France | Movies Without Time  
 Clifford, alison | United Kingdom | [citizen]



Cloninger, Curt | United States | Synesthetic Bubble Gun Cards  
Colina, Natalia | France | Dotnana  
Collaboration B – Mackean, Mac | United States | Batmakumba – No. 1  
Cologne, Agrícola | Germany | [R][R][F]2004 ---->XP – [Remembering-Repressing-Forgetting]  
Cologne, Agrícola | Germany | 138 Seconds of Peace?  
Cologne, Agrícola | Germany | [En [code] ed confettiS.org | France | Silence-violence conglomco.org | United States | Meta-CC.net  
Cristofaro, Ricardo | Brazil | O Colecionador  
Crowe, Nick | United Kingdom | The World Wars  
Cullinane, Leon | Sweden | Nest  
Daffre, Daniel Athie | Brazil | Marcel Breuer  
Dalmon, Gérard | France | Le Livres des Morts  
David, Ivan | Brazil | Transface  
Davis, Juliet | United States | Polystyrene Dream  
de Moll | Germany | Copenhagen Substitute  
Dellbrügge | Germany | Copenhagen Substitute  
Demeuzois, Julien | France | Shadows of computers  
dextro Austria, dextro: A/turux-b  
Donati, Luisa Paraguai | Brazil | Intervalo  
Dorouhin, Reynald | France | Frags  
Dragulesco, Alex | Romania | Havoc  
Dragulesco, Alex | Romania | Suspended Gardens  
Ebner, Jorn | United Kingdom | Leonardo Log  
ego | Australia | Ether-1. Ether-2  
Erational | Australia | Ether-1. Ether-2  
Erikäinen, Ville | Finland | Ladybug  
Eves, Bruce | Canada | My Idea of Fun  
Experience Electric | Canada | Eorganism  
Faria, Valéria | Brazil | Metahybris  
Fischer, Elizabeth | Canada | Grandfather Gets a House  
Flamini, Andrea | United States | DlynchREMIX1.0  
Flamini, Andrea | United States | Improptu (boxer)  
Flowers, Bee | Netherlands | Ovation and End of Diversity  
Fontana, Patrick | Finland | Grenze  
Franco, Anaísa | Brazil | Spiderr-Aranha robô  
Frigo, Thiago Francisco | Brazil | Emoção Virtual  
Gabriel, Martha Carrer Cruz | Brazil | inter.ferences  
Gannis, Carla | United States | Sister Gemini  
Garnett, Joy | United States | The Bomb Project  
GiN\_ryo | Brazil | Imersão do Emergindo  
Goetzelmann, Mathias | Germany | Spitting Images  
grafarc.org – Curtis, Cassidy | United States | Graffiti Archeology  
grafarc.org – Rodenbeck, Eric | United States | Graffiti Archeology  
Guerry, Ludovic | Switzerland | Krabatof Philharmonic Orchestra  
Gysin, Andreas | Switzerland | www.ertdfgvb.com  
Ham and enos – Matthews, Kaffe | United Kingdom | Weightless Animals  
Ham and enos – Mcintosh, Mandy | United Kingdom | Weightless Animals  
Ham and enos – Parkind, Zeena | United Kingdom | Weightless Animals  
Hayashi, Sachiko | Sweden | Last Meal Requested  
Hayashi, Sachiko | Sweden | The Norms  
Hayashi, Sachiko | Sweden | Trapped  
Herzog, Julia | Germany | ntv\_newsfake  
Hetherington, Alex | United Kingdom | Glasgowland  
Hinstrosa, Joseph | United States | Batmakumba – No. 1  
Hoffmann, Herwig | Germany | ntv\_newsfake  
Hsieh, Chih-Ling | Taiwan | Purgatory on Earth  
Hsu, Maria | Brazil | TransEstruturas  
Hutton, Lisa | United States | Police Blotter: Ellensburg Washington  
Hwang, Eujung | United States | Fabulous Creatures  
Implementation – Montfort, Nick | United States | Implementation  
Implementation – Rennó, Raquel | Brazil | From Marble to Pixel  
Implementation – Rennó, Raquel | Brazil | Skin  
Implementation – Rettberg, Scott | United States | Implementation  
Influenza – Marchetti, Rafael | Brazil | From Marble to Pixel  
Influenza – Marchetti, Rafael | Brazil | Skin  
intansen, Päivi | Finland | Book of Days  
Irish, Jessica | United States | Infat-o-scape  
Jacobó, Mónica | Argentina | BIEvents  
Japanese Freeware | Japan | Videogrid  
Javed, Daniel | Australia | Ether-1. Ether-2  
Jhava | Canada | Inter-Face  
john dreKon/realities – Elder, Jan | Germany | realiTv  
john dreKon/realities – Elder, Tim | Germany | realiTV  
Ka, Wolf | France | Dotnana  
Kamiya, Teruyoshi | United Kingdom | [citizen]  
Kerr, Sean | New Zealand | Pretty Pictura  
Khouri, Omar | Brazil | Revista Digital Artéria 8  
King, Simon | United States | The Collective  
Unconsciousness Project  
Koutnouyan, Martine | Canada | Au Bord du fleuve  
Kozonoe, Douglas | Brazil | Empty Dump Project  
Krautgasser, Annja | Austria | IP-II  
Krautgasser, Annja | Austria | Pedigree  
Lamontagne, Valerie | Canada | Sister Valerie of the internet  
Lefèvre, Joseph | Canada | Au Bord du fleuve  
Losebi, Jess | United Kingdom | Views from the ground floor...  
Lunograph – Déflache, Romain | France | Hematome  
Lunograph – Kodjo, Emmanuel | France | Hematome  
Lynch, Garret | United Kingdom | bannerart.org  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | <event>  
Maia Jr., Adolfo | Brazil | Non-sequitur  
Malbreil, Xavier | France | Le Livres des Morts  
Malysse | Brazil | Opus Corpus: Antropologia das Aparências Corporais  
Man, Calin | Romania | K\_attak  
Mañas, Moises | Spain | United City  
Mandi, Rainer | Austria | IP-II  
Mandi, Rainer | Austria | Pedigree  
Mandiberg, Michael | United States | mandiberg.com  
Mantovani, Marcos | Brazil | Biomecanóide  
Marinho, Fernando | Brazil | 11000  
Martins, Lindenne Alves | Brazil | Emoção Virtual  
Mashica – Conta, Marcello | Spain | I Ching  
Mashica – Stoutner, Richard | Spain | I Ching  
Mazzella, Marcello | Italy | suncorrama.com  
Mccarthy, Steven | United States | Con Verse Hay Shun  
Mccarthy, Steven | United States | Identity Heft  
McCormack, Ryan | United States | Six Degrees of Personal Privacy  
Miranda, Talita | United States | Batmakumba – No. 1  
Morales, Rodrigo de | Brazil | Biomecanóide  
Nakai, Fia | Finland | Ladybug  
Nelson, Jason | Australia | Ether-1. Ether-2  
Nelson, Jason | Australia | Uncontrolable Semantics  
Neto, Leocádio | Brazil | 11000  
Nikkon | United Kingdom | My Room Recorded  
Ninan, Karen | France | Shadows of computers  
Nobrega, Guto | Brazil | Animalice  
Nunes, Fábio Oliveira | Brazil | Revista Digital Artéria 8  
OficinaDsG – Fridman, Mauricio | Brazil | O Tempo [Percepção Fotográfica em Movimento]  
OficinaDsG – Fridman, Mauricio | Brazil | São Paulo do Céu ao Chão  
OficinaDsG – Mariano, João Francisco | Brazil | O Tempo [Percepção Fotográfica em Movimento]  
OficinaDsG – Mariano, João Francisco | Brazil | São Paulo do Céu ao Chão  
Olavo Jaguaribe Ekman @ Bijari | Brazil | Random Art  
Olesen, Jonas | Australia | Ether-1. Ether-2  
out-of-synk.com – Neumark, Norie | Australia | Museum of Rumor  
out-of-synk.com – Neumark, Norie | Australia | The Perptual Emotion Project  
out-of-synk.com – Miranda, Maria | Australia | Museum of Rumor  
out-of-synk.com – Miranda, Maria | Australia | The Perptual Emotion Project  
Paetsch, Malte | Germany | ntv\_newsfake  
Paula, Douglas de | Brazil | I-Ludens  
Peres, Evandro | Brazil | Marcel Breuer  
Perissinotto, Paula | Brazil | As We May Feel  
Petersen, Thomas | Denmark | Ice  
Petersen, Thomas | Denmark | Mutations in Progress  
Petry, Nacy | Canada | Journey, Impressions of a Royal Cremation  
Pictures Project | United States | 360degrees – Perspectives on the U.S. Criminal Justice System  
Plessas, Angelo | United States | Future is Fake  
Plotkin, Owen | United States | Colorbot  
Pons, Omar | Brazil | Marcel Breuer  
Ponte, Thiago | Brazil | Biomecanóide  
Pucher, Michael | Austria | Love Can Kill  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Argo, Mark | United States | Four Seasons: an Interactive Performance Environment  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Argo, Mark | United States | CoDeck: a Community Media Platform  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Every, Shawn Van | United States | Four Seasons: an Interactive Performance Environment  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Every, Shawn Van | United States | CoDeck: a Community Media Platform  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Mellinger, Dan | United States | Four Seasons: an Interactive Performance Environment  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Mellinger, Dan | United States | CoDeck: a Community Media Platform  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Wolf, Ahmi | United States | Four Seasons: an Interactive Performance Environment  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Wolf, Ahmi | United States | CoDeck: a Community Media Platform  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Wolf, Ophra | United States | Four Seasons: an Interactive Performance Environment  
Pursue The Pulse Media Arts Collective – Wolf, Ophra | United States | CoDeck: a Community Media Platform  
Qubo Gas – Ablezot, Jef | France | Shimmy Shimmy Grass  
Qubo Gas – Dimnet, Morgan | France | Shimmy Shimmy Grass  
Qubo Gas – Henno, Laura | France | Shimmy Shimmy Grass  
Quévillon, François | Canada | Defrost  
Quévillon, François | Canada | États et intervalles  
Radigales, Enrique | Spain | idealworld  
Ramalho, Joaquin | Portugal | 153NGIN3  
Ramos, Marcelo | Brazil | Biomecanóide  
rand()% – Betts, Tom | United Kingdom | rand()%  
rand()% – Gilmore, Joe | United Kingdom | rand()%  
Ranger, Johnny | France | Everywhere  
Ranger, Johnny | France | The Fabric of Reality  
Reas, Casey | United States | GroupC.net  
Regis Ferguson Collective – Scranton, Gregory J. | United States | Gesture Lesson  
Reinhuber, Elke | Germany | Der Junge Photograph  
Renox | France | Microsounds  
Rillo, Mariana | Brazil | DesEU um Auto-Retrato Digital  
Rockwell, Mary Ann | United States | Instructions  
Roscoe, Andrea | United States | Four Frames  
Ryckman, Joyce | Canada | Drawing String  
S.E.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production) | United States | McService  
S.E.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production) | United States | Spore  
S.E.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production) | United States | We Sell for Less  
Salamanca, Claudia | United States | Me/You/You/Me  
Santos, Mauris Henrique dos | Brazil | Opo  
Saup, Michael | Germany | ntv\_newsfake  
Sceidenberg, Ephrat | United States | Four Frames  
Schläger, Liv | Brazil | Photosyntheses  
Schmitz, Marc | Germany | Der Junge Photograph  
Schoch, Christian | Switzerland | PAUL  
Schoenerwissen/OfCD – Hauer, Marcus | Germany | Minitasking  
Schoenerwissen/OfCD – Pascual, Anne | Germany | Minitasking  
Schori, Tamar | Israel | Oodlala  
Schuster, Andreas | Germany | ntv\_newsfake  
Schwarz, David | United States | ReVision  
Scrofft, Manuel | Brazil | Biomecanóide  
Sellan, Michael | France | Le Fin des Certitudes  
Sheynkman, Yulia | United States | Four Frames  
Simberg, Jonas | Brazil | A arte de Dave Mckean nas capas da Revista SandMan  
Smith, Paul | United Kingdom | FlakeShake  
Smith, Paul | United Kingdom | System 1.6  
Somnambules | France | somnambules.net  
Souza, Rafael Henrique | Brazil | Art Nouveau Através dos Cartazes de Propaganda de Iphosne Mucha  
Stenico, Andréa Guilherme | Brazil | Emoção Virtual  
Stevens, Jaqueline | United States | agoraXchange  
Strasser, Reiner | Germany | li – in the white darkness  
Sullivan, Billy | France | Everywhere  
Sullivan, Billy | France | The Fabric of Reality  
Szot, Aychele | Brazil | Bio: a post-human dispair  
The 360degrees Team | United States | 360degrees – Perspectives on the U.S. Criminal Justice System  
Thomas, Geoffrey | United States | Left to my own devices  
Thomas, Andre R. | Brazil | PacMan e o Minotauro  
Tisselli, Eugenio | Spain | Encounters: rout, place, object  
Todd, Braddley | Canada | scan\_rate  
Topo, Agence | Canada | Civilities  
Treister, Suzanne | United Kingdom | Operation Swanlake  
Tsouleski, Norberto | Brazil | Spiderr-Aranha robô  
Tudor, Florin | Romania | Bodybit & Bioland  
U.N.I.D | Australia | Ether-1. Ether-2  
Vak, Gerald | Austria | Traffic  
Vatamanu, Mona | Romania | Bodybit & Bioland  
Vega, John | United States | Wirescapes [versions 1.0 and 2.0]  
Volentine, Kurt | Australia | Ether-1. Ether-2  
Weaver, Timoty | Brazil | Biological Narrative 1 thru 5  
Weizmann, Eliane | Brazil | 11000  
Whitehouse, Steve | Canada | Mr. Main in "Fishing"  
World of Awe – Gal, Yanov | United States | image/Word.not\_a\_pipe  
World of Awe – Gal, Yanov | United States | Portal  
World of Awe – Kanarek, Yael | United States | image/Word.not\_a\_pipe  
World of Awe – Kanarek, Yael | United States | Portal  
World of Awe – Kim, Meeyoung | United States | image/World.not\_a\_pipe  
World of Awe – Kim, Meeyoung | United States | Portal

World of Awe – Siebens, Evann | United States | image/Word.not\_a\_pipe  
World of Awe – Siebens, Evann | United States | Portal Zabé, Grégoire | France | Virlab: Experiment Viruses Coreography  
Zajec, Edward | United States | glAmour  
Zaleznikar, Jaka | Slovenia | Retypescape  
Zellen, Jody | United States | War Stories  
Zerah, David | France | biencolum  
Zerbarini, Marina | Argentina | Tejido da Menoria  
Zeviani, Karina | United States | Batmakumba – No. 1  
Zuñiga, Ricardo Miranda | United States | Audiophile

## INSTALAÇÃO | INSTALLATION & PERFORMANCE

Amerika, Mark Metadata  
Beigelman, Gisele | Brazil | ///\*Code\_Up  
Blackhole-factory | Germany | Santero  
Dubois, Jean | Canada | Tact  
Gommel, Matthias | Germany | Delayed  
Hughes, Lynn | Canada | Perversely Interactive System  
Krotoszynski, Lali | Brazil | Ocupação  
Laroche, Simon | Canada | Perversely Interactive System  
Longpré, Philomène | Canada | Octopus  
Vorn, Bill | Canada | Prehysterical Machine

## HYPER-CINEMACTIVITY

Achituv, Romy | United States | BeNowHere Interactive  
Blue, Carroll Parrott | United States | The Dawn at My Back  
Comella, Rosemary | United States | Bleeding Through  
Comella, Rosemary | United States | Tracing the Decay of Fiction  
DemoKino | Slovenia | Virtual Agora  
Hamdy, Mahmoud | Germany | [7sons]  
Hamdy, Mahmoud | Germany | [LoveStoryProject]  
Kang, Kristy H.A. | United States | The Dawn at My Back  
Kang, Kristy H.A. | United States | Tracing the Decay of Fiction  
Kratky, Andreas | United States | Bleeding Through  
O'Neill, Pat | United States | Tracing the Decay of Fiction  
Oncotype | Denmark | Switching  
Oncotype | Denmark | The Intruder  
Thalhofer, Florian | Germany | [7sons]  
Thalhofer, Florian | Germany | [LoveStoryProject]  
Thalhofer, Florian | Germany | [small world]  
The Labyrinth Project | United States | The Dawn at My Back  
The Labyrinth Project | United States | Tracing the Decay of Fiction  
Trapeze | Canada | SafehouseLife  
What We Will – Cape, Douglas | United Kingdom | What We Will  
What We Will – Cayley, John | United Kingdom | What We Will  
What We Will – Perring, Giles | United Kingdom | What We Will

## PANORAMAS

Burger, Bostjan | Slovenia | Slovenia Landmarks  
Koelbach, Helmut | Germany | 360 City Panoramas  
Leung, Jook | United States | 360vr  
Liu, Yuzen | China | QTVR Full Panoramas in China for Landscape  
Murphy, Peter | Australia | Media VR

## GAMES

Black Lotus – Souza, Flavio | Brazil | Nightmare  
Black Lotus – Teoli, Antonio | Brazil | Nightmare  
C-level | United States | Waco Resurrection  
Desidério, David Lucas | Brazil | Virtualidade Trans-Sensorial – Game Design  
FOURX DEVELOPMENT – Caetano, Jorge Secco | Brazil | MemoryCube  
FOURX DEVELOPMENT – Onishi, Gilson M. | Brazil | MemoryCube  
FOURX DEVELOPMENT – Pereira, Rogério de Leon | Brazil | MemoryCube  
FOURX DEVELOPMENT – Ploszaj, André Ivankino | Brazil | MemoryCube  
Gasi, Rogério Tavares | Brazil | A Terceira Ordem  
Golán, Uri | United States | Holyland v.002  
Gonçalves, Rafael Torres | Brazil | A Terceira Ordem  
José, Fábio | Brazil | O Desafio do Rei  
Lee, Bum | United States | Deanimator  
Luke, David | United States | Memory  
Marcos, Engelberg | Brazil | Nightmare  
Morsena, Eduardo | Brazil | A Terceira Ordem  
Nelson, Jason | Australia | This Will be the End of You: play1: chemistry  
Nova, Paulo | Brazil | Nightmare  
Praxmarer, Robert | Austria | (t)error – a Mixed Reality  
Persiflage of World Politics  
RGBproject | Italy | GoogleBattle.03

Schleiner, Anne-Marie | United States | Velvet Strike  
Souza, Nicholas | Brazil | Nightmare  
Thomas, Geoffrey | United States | Left to my own devices  
Todorovic, Vladimir | United States | Game Music  
Vieira, Vinicius | Brazil | Nightmare  
Wu, Márcio | Brazil | A Terceira Ordem  
Ziv, Yuli | United States | Holyland v.002

## HYPERSONICA

Agra, Lucio | Brazil | Ursonate  
Aksenova, Jana | Germany | Grailway  
Alvarez, Joëser | Brazil | Mármore  
Ap – Howse, M | United Kingdom | ap02/gdapp  
Ap – Kemp, J | United Kingdom | ap02/gdapp  
Banasik, Christian | Germany | Das Blindenspiel  
Banasik, Christian | Germany | Glass Cutter  
Banasik, Christian | Germany | Ihr Fassen nach Wind  
Benedito, Petronio | Brazil | Color digits v2.0  
BeteRum Vj7 | Brazil | Coletivo Virtual  
BeteRum Vj7 | Brazil | Orquestra Audiovisual de Brinquedos  
Biederman, Matthew | United States | Aleatory TV  
Bigheti, Vera | Brazil | gra@fte  
Black, Colin | Australia | Damage Memories  
Boredomresearch – Isley, Vicky | United Kingdom | K9-1 Sound Performance  
Boredomresearch – Smith, Paul | United Kingdom | K9-1 Sound Performance  
Brereton, Kurt | Australia | Lyrebird Mixdown  
Breuleux, Yan | Canada | purblue.org  
Chen, Chin-Chin | United States | Snow of Ages  
Chen, Chin-Chin | United States | So Lonely Blooming  
Chen, Chin-Chin | United States | Waft Through an Open Door  
Coletivo Universal – Araújo, Rodrigo de | Brazil | Sambampler  
Coletivo Universal – Barbosa, Daniel | Brazil | Sambampler  
Coletivo Universal – Merjie, Wagner | Brazil | Sambampler  
Coletivo Universal – Roscoe, Henrique | Brazil | Sambampler  
Coletivo Universal – Saavedra, Daniel | Brazil | Sambampler  
Cuenca, Lilibeth | Denmark | Sonik at artnode.org  
Doppia produções – Barcellos, Janice | Brazil | Techno Brasil  
Doppia produções – Brasil,IVALDO | Brazil | Techno Brasil  
Doppia produções – Erthal, Claudia | Brazil | Techno Brasil  
Dr. Suds | United States | Sound surgery  
EM, Marc | France | Audiogame  
Faerman, Laura | Brazil | Operação Cavalo de Tróia  
Feitosa, Alexandre | Brazil | Brazilian house Sessions  
Felipe, Andre | Brazil | Planeta  
François, Sarhan | France | Who Wants  
Freeman, Jason | United States | MetaMix  
Freeman, Jason | United States | Telephone Etude #1: Shakespeare Cuisiart  
Grupo Akronon – Costa, Rogério | Brazil | Akronon  
Grupo Akronon – Ezequiel, Edison | Brazil | Akronon  
Grupo Akronon – Ferraz, Silvio | Brazil | Akronon  
Grupo Akronon – Iazzetta, Fernando | Brazil | Akronon  
Ikramova, Anna | Germany | Grailway  
Inspira – Núcleo de Produção Independente | Brazil | Utero II Extra-Vagantes  
InterFACES – Lopes, Joana | Brazil | Re(PER)curso  
InterFACES – Manzoji, Jonas | Brazil | Re(PER)curso  
InterFACES – Nagai, Ângela | Brazil | Re(PER)curso  
InterFACES – Yonashiro, Andréia | Brazil | Re(PER)curso  
Jacobsen, Mogens | Denmark | Sonik at artnode.org  
Jocool | Canada | [EX] teriori  
July, Miranda | United States | The Independent Crim  
Crime Crime Crime  
K, Gintas | Lithuania | Early Set  
K, Gintas | Lithuania | Reloaded Beauty  
K, Gintas | Lithuania | titled#9dub  
Kokoras, Panayiotis | Greece  
Krikiri | Belgium | Polypoetry  
Kunstwerk-Blend – Kosmides, Michael | United Kingdom | String  
Kunstwerk-Blend – Lycouris, Sophia | United Kingdom | String  
Lorenci, Dj Giancarlo | Brazil | Lost in Hypnospace  
Lorentini, Vanderlei | Brazil | Pretérito-Mais-Que-Perfeito  
mabuse, h.d. | Brazil | Rádio Re:combo  
Magnusson, Thor | Spain | ixi software  
Mandieta, Enrique Hurtado | Spain | ixi software  
Marke, Eric | Brazil | Projeto Eric Marke  
Marques, Sonia | France | Insonias  
Media Sana | Brazil | Reciclagem de Mídia  
Mídia KA – Borovik, Rogério | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Brandão, Samira | Brazil | Hyperpsique:

Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Cohen, Renato | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Ferrari, Fernanda | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Maria, João André Rocha | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Melo, Fábio de Fonseca | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Pamieri, Ricardo | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mídia KA – Reis, Marina | Brazil | Hyperpsique: Homenagem à Renato Cohen  
Mikroknytes – Coursey, John | United States | Mikroknytes Live at Black Cat  
Mikroknytes – Morton, Derek | United States | Mikroknytes Live at Black Cat  
Minami, Hidekazu | United States | Infrasonic Soundscape  
Moskal, Przemyslaw | United States | 3D Sound Sculpture  
Naqvi, Asif R | Pakistan | Déjà vu  
Nelson, Jason | Australia | Conversation  
Nerve Theory – Loibner, Bernhard | Austria | Always Nice to Be Recorded  
Nerve Theory – Sherman, Tom | Austria | Always Nice to Be Recorded  
Novotny, Timo | Austria | Discube  
Parsons, Douglas | France | Thé\_Unité\_States\_of\_Amer\_ica\_State\_of\_The\_Union\_adresse\_as\_delphinne\_by\_George\_W\_Bush  
Peacock, Alan | United Kingdom | Ursonikkid  
Petraglia, Marcelo | Brazil | Figuras Sonoras  
Piringer, Joerg | Austria | Sehr geehrte milben i  
Piringer, Joerg | Austria | Sound Poem Two  
Qubo Gas – Ableton, Jef | France | Baover Tit  
Qubo Gas – Dimnet, Morgan | France | Baover Tit  
Qubo Gas – Henno, Laura | France | Baover Tit  
Quévillon, Françoise | Canada | Defrost  
Quévillon, Françoise | Canada | États et intervalles  
Rythmic Numbers – Lepage, Aymeric | France | Rythmic Numbers  
Rythmic Numbers – Viel, Jaques | France | Rythmic Numbers  
Signal\_Sever! – DELRAY | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – IVOL | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – JADVIGA | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – MX | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – NULLO | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – OCTEX | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – Pejhan, Marko | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
Signal\_Sever! – WEBER | United States | Signal\_Sever! – Transignal "n"  
SOSO limited – Gunther, Eric | United States | SOSO limited Performance  
SOSO limited – Manor, Justin | United States | SOSO limited Performance  
SOSO limited Rotherberg, John | United States | SOSO limited Performance  
Sueiro, David | Spain | Cyborg Dreams  
Tang, Edward | United States | 3D Sound Sculpture  
Thayer, Pall | Iceland | PANSE – Public Audio Network Sound Engine  
The Hisato Elektro jazz Quintet | Brazil | Prog is Shit  
The Lab – Bill, Peter | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Brown, Regan | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Dirkes, Stephen | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Doyle, T. Shally | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Ganfield, Ken | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Kuech, Alvin Van der | United States | Lab Test Transmission  
The Lab – Vokjan, Viktor | United States | Lab Test Transmission  
The Unwrinkled Ear | United States | Pigs in Blankets  
Ujvary, Iest | Austria | Heavy Loops Version  
Vicente, Dino | Brazil | Deslocamentos – O Boxeador Vidal | Brazil | MindFUCK  
VJ Alexis | Brazil | FLN – Frente de Libertação Nacional  
VJ Anyone, The Pleasure Dome (version 01)  
Vj Drifter | Netherlands | Drifter TV Animated Features  
VJ Mauro | Brazil | Projeto Eric Marke  
Vj Regerner | Brazil | Lost in Hypnospace  
Wright, Judson | United States | Homicidal Maniac for a President  
Zerwas, Stefan | United Kingdom | Flappable

# FILE 2005

## INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Barreto, Ricardo | Brazil | Charles in London  
Beiguelman, Gisele | Brazil | De vez em nunca  
Bickerstaff, David | Australia | Chanel 14 Capital  
Bickerstaff, David | Australia | Forró  
Canavezzi, Sandrp | Brazil | VOID: a stereo-endoscopy in a black box  
Coe, Tim | United Kingdom | metaforms  
Jacobsen, Mogens | Denmark | TurntablistPC  
Kirisits, Nicolaj | Austria | ECHOS  
Labtest – Bill, Peter | United States | Transmission São Paulo  
Labtest – Brown, Regan | United States | Transmission São Paulo  
Labtest – Chowdhury, Neil | United States | Transmission São Paulo  
Labtest – Dirkes, Stephen | United States | Transmission São Paulo  
Labtest – Kuech, Alvin Van Der | United States | Transmission São Paulo  
Labtest – Laroche, Simon | Canada | Transmission São Paulo  
Leduc, Martin | Canada | Sonic Totem  
Morris, Philip | Ireland | idades  
Padilla, Carolina | Colombia | idades  
Paez, Daniel | Colombia | idades  
Pappenheimer, Will | United States | Breath on Me  
PREGUIÇA FEBRIL – Bastos, Marcus | Brazil | No\_Plata\_Dot\_Us  
PREGUIÇA FEBRIL – Beiguelman, Gisele | Brazil | No\_Plata\_Dot\_Us  
PREGUIÇA FEBRIL – Marchetti, Rafael | Brazil | No\_Plata\_Dot\_Us  
Rabelo, Fernando | Brazil | contato qwerty  
Roberts, Matt | United States | Transfers  
Silva, Constanza | Canada | Silverfish Stream  
Simon, Antonio Urquijo | Spain | idades  
Vilà, Jordi Puig | Spain | idades

## MEDIA ART

Abrahams, Annie | France | confrontation  
Agence TOPO | Canada | Pest-Audio NetLab  
Agra, Lucio | Brazil | SAFE 1.0  
Alexander, Amy | United States | Scream  
Almeida, Leonardo Lafface de | Brazil | Artbitrating JaVOX  
Almeida, Regina | Brazil | A Metrópole e suas cidades invisíveis  
Alves, Rafael | Brazil | Design e Representação: A fotografia de Henri Cartier Bresson  
Amen, Alexis | France | Apollo & Daphne  
Andamio Contiguo – Cabrera, Norma | Argentina | 508.5, Verna  
Andamio Contiguo – Debona, Silvia | Argentina | 508.5, Verna  
Andamio Contiguo – Duretta, Hugo | Argentina | 508.5, Verna  
Andrews, Jim | Canada | On Lionel Keaners  
Andriuk, Tom | Canada | War Everyday  
Araújo, Almir | Brazil | A Obra '1984' de GEORGE ORWELL  
Arbex, Cristiano | Brazil | A Metrópole e suas cidades invisíveis  
Art Nouveau | Brazil | A Art Nouveau nas Ilustrações de Vicent Aubrey Beardsey  
Artus, Edouard | France | The Hospital  
Auer, Johannes | Germany | Paid Leave  
Aulestia, Armelle | France | Cache-cache  
Badani, Pat | United States | Where are you from?\_ stories  
Baily, Gravin | United Kingdom | MESH  
Barneze, Fernando | Brazil | A Obra '1984' de GEORGE ORWELL  
Barone, Paola | Brazil | Dentro do Bosque  
Barragan | Colombia | Wiring  
Barros, Anna | Brazil | Inter-espaco  
Battey, Bret | United Kingdom | CMatrix 10  
Beatriz, Angélica | Brazil | Percursos Eletrônicos – Labirintos em Expansão  
Bendito, Petronio | United States | PULSE | TRACE | SPACE  
Benhard, Hans | Austria | GWEI – Google Will Eat Itself  
Berkneheger, Susanne | Germany | the bubble bath  
Bertozzi, Elena | United States | A Love Letter to Kennedy  
Bighetti, Vera | Brazil | Acaso  
Boffino, Natalia | Brazil | A Obra '1984' de GEORGE ORWELL  
Boulard, Nicolas | France | The Diagonale  
Briquezi, Rodrigo | Brazil | Yellow Submarine: O Retrato de uma Década  
Bruun, Henrik | Denmark | Interactive Dannebrog variant

Bryntrup, Michael | Germany | The HONG KONG SHOWCASE (eine Fallstudie)....(a case study)  
Bünger, Erik | Germany | Let them sing it for you  
Bunkley, Brit | New Zealand | Vignettes of War and Business  
Burke, Peter | United States | PULSE | TRACE | SPACE  
Cahalan, Bill | United States | Golden Boy  
Camacho, Paul | Germany | FSA  
Camargo, Mariana | Brazil | Titere  
Campbell, Myron | Canada | The Fragile Circus  
Canet, Mar | Spain | NODEMAIL.ORG  
Capozzo, Alessandro | Italy | 6Flora Variations  
Capozzo, Alessandro | Italy | Ad Libitum  
Cardinal, Marcos | Brazil | Dentro do Bosque  
Carlucci, Rafael | Brazil | Inter-espaco  
Carolino, Domitila | Brazil | A Metrópole e suas cidades invisíveis  
Catanese, Paul | United States | Collective Geology of the Earesed Space  
Charbonneau, Isabelle | Canada | MadeinMTL.com  
Charmet, Clément | France | confrontation  
Cho, Peter | United States | Code Calvinio  
Choate, Elinor | Brazil | Ad Infinitum  
Ckoe | Netherlands | CKOE.net  
Clauss, Nicolas | France | Les marcheurs  
Clements, Wyne | United Kingdom | Alt\_Img\_Tate Coletivo Madeirista | Brazil | Vestigiurbanos  
Cologne, Agrícola de | Germany | Inability of Being Nude  
Cologne, Agrícola de | Germany | Truth: Paradise Found  
Cologne, Agrícola de | Germany | Women: Memory of Repression in Argentina (w.MoRIA)  
Corby, Tom | United Kingdom | MESH  
Cordeiro, Cristiane | Brazil | Design e Representação: A fotografia de Henri Cartier Bresson  
Corpos Informáticos – BR, Pablo | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Carla, Cyntia | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Cerqueira, Alexandre | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Leão, Maicyra | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Medeiros, Maria Beatriz | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Mercarini, Marta | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Rah, Francisco | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Corpos Informáticos – Rocha, Carla | Brazil | Ctrl c Ctrl C 79  
Costa, Cristina | Brazil | A Censura em Cena: O Arquivo Miroel Silveira  
Costa, Paulo | Brazil | Coresmotores  
Crawford, David | United States | Stop Motion Studies – Series 13  
Crisp, Sandra | United Kingdom | Archive 2  
Daffre, Daniel | Brazil | Yellow Submarine: O Retrato de uma Década  
Daves, Juliet | United States | Pieces of Herself  
Davis, Dylan | Australia | The World is Our Soun Toy  
Décoste, Sébastien | Canada | patrickwatson.net  
Deformer, Renata | Brazil | O Vingador do Futuro  
Degoutin, Stéphane | France | Googlehouse  
Dermineur, Marika | France | Googlehouse  
D-Fuse | United Kingdom | Brilliant City  
Dias, Felipe | Brazil | Yellow Submarine: O Retrato de uma Década  
Digital Art Project – Dalwood, Alison | United Kingdom | Field os Vision: New York  
Digital Art Project – Haumeister, Stephan | United Kingdom | Field os Vision: New York  
Digital Art Project – Wright, Michael | United Kingdom | Field os Vision: New York  
Dion | United States | The Golden Age of Barcodes  
Domingues, Daniel | Brazil | Artbitrating JaVOX  
Drone – Dudevant, Aurore | France | R.O.M. (Re Open Memory)  
Drone – Zulaica, Philippe | France | R.O.M. (Re Open Memory)  
Durán, Nacho | Brazil | Pixzle  
Dvorsky, Jakob | Switzerland | Somorost  
Dyens, Ollivier | Canada | The Profane Earth  
Echeverry, Santiago | United States | CRASH  
Echeverry, Santiago | United States | LOVE  
Echeverry, Santiago | United States | SIDA  
Economos, Nicolas | United States | pangea and ice  
EID, Celia | France | Arrêts Fréquents  
EID, Celia | France | Ce n'est pas facile  
EID, Celia | France | se taire, si ça vous chante  
Estela, Paulino | Argentina | Todo por amor Buenos Aires dance  
Faulkner's, Dan | United Kingdom | Brilliant City  
Faulkner's, Dan | United Kingdom | Gravity Pull  
Faulkner's, Dan | United Kingdom | Light Turned Down  
Fink, Leonora | Brazil | Pixzle  
Flamini, Andrea | United States | Impromptum no. 3

Franchino, Fabio | Italy | 2toogI  
Gabriel, Martha C. | Brazil | Comunidade de Palavras  
Gabriel, Martha Carrer Cruz | Brazil | moZaico de voSes  
Garcia, Renato | Brazil | Dentro do Bosque  
Gibson, Ross | Australia | Life after War Time – CD-ROM  
Gota, Doran | United States | The9th- Allegro  
Gomes, Paulo | Brazil | Design e Representação: A fotografia de Henri Cartier Bresson  
Gosuen, Luciano | Brazil | Comunidade de Palavras  
Grancher, Valéry | France | samsara  
Greweing, Tobias | Germany | Bit mirror  
Grimberg, Debbie | Spain | Trip n° a half  
Gusmão, Claudio | Brazil | Dentro do Bosque  
Hales, Christopher | United Kingdom | Interactive Film Compilation – 1995-2005  
Harrison, Ellie | United Kingdom | Swear Box 2005  
Hermosa, Ruy de la | Spain | Fargus Se Desnuda  
Hershmann, Lynn | United States | Agent Ruby  
Heuser, Martin | Brazil | When a Page becomes a Maze  
HFR-LAB – Horn, Chiara | United Kingdom | Cityscan  
HFR-LAB – Quagliola, David | United Kingdom | Cityscan  
Hirsh, Debora | Italy | Easter Eggs  
Hirsh, Debora | Italy | Etix  
Hirsh, Debora | Italy | Las Evian Ah Come Mad Ya  
Hoogerbrugge, Han | Netherlands | Hotel  
Horowitz, Risa | Canada | Melitzah  
Hutton, Lisa | United States | Actions ( after Lewitt, Baldessari, and Kaprow)  
ICAM – AN, Ton | United States | Oddition  
ICAM – Chen, Connie | United States | Oddition  
ICAM – Chen, Tiffany | United States | Oddition  
ICAM – Cruz, Calvin | United States | Oddition  
ICAM – Hazleton, Shane | United States | Oddition  
ICAM – Hermann, Rick | United States | Oddition  
ICAM – Lee, Christina | United States | Oddition  
ICAM – Lin, James | United States | Oddition  
ICAM – Low, Jen | United States | Oddition  
ICAM – Nguyen, Andrew | United States | Oddition  
ICAM – Rossmassler, Mike | United States | Oddition  
ICAM, Chris | United States | Oddition  
iMAGEz[ONE] | Belgium | Citysnapper  
iMAGEz[ONE] | Belgium | Citysnapper\_game  
Interações Telemáticas | Brazil | Telefagia  
Intermundo – Gocksch, Vanessa | Colombia | Intermundos.org  
Intermundo – Hanandez, Walter | Colombia | Intermundos.org  
Jardim, Andréia de Luna | Brazil | Vupt: Linguagem da Animação  
Jevbratt, Lisa | Australia | Ifome Imager  
Jevbratt, Lisa | Australia | Migration  
Jevbratt, Lisa | Australia | Out of the Ordinary  
Johnston, David Jhave | Canada | Sophistry  
Joseph, Babel – Chris | Canada | Eisenstein's Monster  
Joseph, Babel – Chris | Canada | PQQP  
Joseph, Babel – Chris | Canada | The Breathing Wall  
Judy, Brian | United Kingdom | Nude Vector Paint  
Kane, Jayne Fenton | Australia | Scenes from a Bckward Glance  
Kirk, Ian | United Kingdom | photoclock  
Kispert, Matthias | United Kingdom | Brilliant City  
Kispert, Matthias | United Kingdom | Gravity Pull  
Kispert, Matthias | United Kingdom | Light Turned Down  
Klein-Vehn, Markus | Germany | About> Saint Luke Drawing the Virgin  
Klein-Vehn, Markus | Germany | Who is afraid of rgb?  
Kovacs, Zoltan | Hungary | Earthy targets  
Krotoszynski, Lali | Brazil | Bodyweave  
Kuzma, Lucas | United States | the ecstasy of communication  
Lab-lau | Belgium | Citysnapper\_game  
Labrador, Emiliano | Spain | Fargus Se Desnuda  
Lai, Tamara | Belgium | sacrifier le Sacrifice Sacrifying  
Lamborn, Luke | United States | Utopia  
Lattanzi, Barbara | United States | C-Span Karaoke  
Laurentiz, Sílvia | Brazil | Comunidade de Palavras  
Lifschitz, Fábio | Brazil | Dentro do Bosque  
Lima, Dimitre da Silva | Brazil | Feed  
Lopez, Alejandro | Sweden | Cube  
Loschivo, Priscila | Brazil | Ad Infinitum  
Loseby, Jess | United Kingdom | eating canvas  
Loseby, Jess | United Kingdom | places i have never been places i have never seen  
Loseby, Jess | United Kingdom | thowaway media  
Lowter, Christopher Scott | United States | Living Room  
Lowter, Christopher Scott | United States | Somnambulist  
Ludovico, Alessandro | Austria | GWEI – Google Will Eat Itself  
Mackaw, Stephanie | Canada | Pdx..01  
Mackenzie, Jonathan | United Kingdom | MESH  
Magruder, Michael takeo | United Kingdom | [ FALLUJAH . IRAQ . 31/03/2004 ]



Magruder, Michael takeo | United Kingdom | Encoded Presence  
 Malafati, Maurício | Brazil | Design e Representação: A fotografia de Henri Cartier Bresson  
 Man, Calin | Romania | [img src=""/>\\_ - .....](#)  
 Manier, Brian | United States | Sand Clock  
 Manier, Brian | United States | Sandboxes  
 Mansilla, Isabel Aranda | Chile | mini art dance  
 Manzoli, Jónatas | Brazil | ArTbitrating JaVOX  
 Marino, Mark | United States | Labyrinth: The Rulebook Without Game  
 Marino, Mark | United States | Lumperica Animado  
 McGarrigle, Conor | Ireland | Cyclops  
 MdB [aka goo] - Broin, Michel | Canada | Algorithms for Public Spaces  
 MdB [aka goo] - Labelle, Guillaume | Canada | Algorithms for Public Spaces  
 Meirelles, Junia | Brazil | Ad Infinitum  
 Meneghetti, Cesar | Italy | Montage X  
 Michi, Francesco | Italy | Connected Memory  
 Michi, Francesco | Italy | The Bigear Project  
 microRevolt - Escauriza, Bettina | United States | knitPro and Nike Petition Project  
 microRevolt - Mansfield, Melissa | United States | knitPro and Nike Petition Project  
 microRevolt - Mazza, Cat | United States | knitPro and Nike Petition Project  
 Min, Max | Austria | bushspeech  
 Min, Max | Austria | Keith  
 Mitsuishi, Yara | Brazil | A Censura em Cena: O Arquivo Miroel Silveira  
 Mizushima, Cristina | Brazil | Comunidade de Palavras  
 Moita, Fabio | Brazil | Dentro do Bosque  
 Monroy-Lopez, Ivan | Mexico | dfm  
 Monroy-Lopez, Ivan | Mexico | text zine  
 Monteiro, Raphael | Brazil | Design e Representação: A fotografia de Henri Cartier Bresson  
 Montoya, Indira | Argentina | Mi Babilonia  
 Moreira, Marco | Brazil | Ad Infinitum  
 Moroni, Artemis | Brazil | ArTbitrating JaVOX  
 Murthy, Prema | United States | Bindigirl  
 Nakamura, Motomichi | United States | Drops  
 Nakamura, Motomichi | United States | Punto Zero  
 Napier, Mark | United States | Solid  
 Nash, Adam | Australia | Pale shining Winter  
 Nathalie, Lawhead | Slovenia | Blue Suburbia  
 Nelson, Jason | Australia | The Bomar Gene  
 Nikoleta, Kerinska | Brazil | Inter-espaco  
 Nomig. - Jordan, Ed | Canada | Pdx.01  
 Oficina DsG | Brazil | 11/6 Steel H Aços Atos + 9/11 ReViseted  
 Oliveira, Carlos | Brazil | Ad Infinitum  
 Olsson, Krister | United States | Friendster Pachinko  
 Orentlicher, John | United States | Trans-Appearance  
 Ortiz, Santiago | Spain | arboles de textos  
 Ortiz, Santiago | Spain | bacterias argentinas  
 Ortiz, Santiago | Spain | cerebro de Edgardo  
 Ortiz, Santiago | Spain | movimientos  
 Ortiz, Santiago | Spain | sintetizador  
 Ortiz, Santiago | Spain | spheres  
 Park, Hyoungmin | Korea | 7 Flash Animations  
 Paschoal, Roger | Brazil | A Censura em Cena: O Arquivo Miroel Silveira  
 Pedrozo, Raphael | Brazil | Ad Infinitum  
 Peres, Evandro | Brazil | Yellow Submarine: O Retrato de uma Década  
 Pithan, Jaqueline | Brazil | A Censura em Cena: O Arquivo Miroel Silveira  
 Pound, Stuart | United Kingdom | The Fish Machine #3  
 Prior, Dr Sally | Australia | Postcards From Writing Projeto MOOZAKA - Abreu, Felipe Sbravate | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Mendonça, Gustavo | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Neto, Antonio Belchior da Silva | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Oliveira, Felipe Trevisan | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Oliveira, Pedro | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Quirino, Renato | Brazil | Moozaka Urbana  
 Projeto MOOZAKA - Sesoko, Dalton | Brazil | Moozaka Urbana  
 Prossylis, Christo | United Kingdom | CulturalOlympics.com  
 Pryor, Hugh | United Kingdom | GPS Drawing Quintale, Paloma | Brazil | Ad Infinitum  
 Rackhan, Melinda | Australia | targetEquals, blutx ( 2 mobile phone video works)  
 Rafaelsberger, Walter | Austria | Rh-Nav - Rhizome Navigation  
 rain, Less | United Kingdom | Eyes Only  
 rain, Less | United Kingdom | www.vandalsquad.com  
 Read, Steven | United States | Color Composer  
 Rebisz, Patrick | United States | F

Rei, Rafaela | Brazil | A Metrópole e suas cidades invisíveis  
 Ribot, Pablo | Spain | Trip n' a half  
 Richards, Kate | Australia | Life after War Time - CD-ROM  
 Robinson, Lowell | United States | Hippie Brain Explosion  
 Romano, Gustavo | Argentina | CyberZoo  
 Rosales, Juliana | Uruguay | round trip/one way  
 Ruiz, Kathleen | United States | Stunt Dummies  
 Rummann, Frieder | Germany | Paid Leave  
 Santos, Daniel | Brazil | O Vingador do Futuro  
 Santos, Mauris Henrique | Brazil | O Vingador do Futuro  
 Sarff, Mike | United States | 1 Year Performance Video  
 Satim | Russia | Skafandr music video  
 Scatolini, Sérgio | Brazil | A Metrópole e suas cidades invisíveis  
 Schori, Tamar | Israel | beadgee  
 Seidel, Robert | Germany | \_grau  
 Serrano, Fernando Augusto | Brazil | Vupt: Linguagem da Animação  
 Seumatsu, Dyske | United Kingdom | Net Abstraction  
 Shih, Chia-hsiao Sinz | Taiwan | Kmuni City Project  
 Silva, Ritiane da | Brazil | O Vingador do Futuro  
 Silva, Rogério dos Santos | Brazil | Vupt: Linguagem da Animação  
 Silver | Denmark | DribbleX  
 Souza, Rafael Henrique | Brazil | O Vingador do Futuro  
 Stockholm, Jack | United States | WebMIDefer  
 Strasser, Reiner | Germany/Belgium | >>><< Stringfellow, Kim | United States | Safe as Mother Milk: The Handford Project  
 Sullivan, David | United States | ego machine  
 SWAMO - Easterly, Doug | United States | Point-of-Purchase Portraits  
 SWAMO - Kenyon, Matt | United States | Point-of-Purchase Portraits  
 Thomaz, Andrei R. | Brazil | When a Page becomes a Maze  
 Thyes, Myrian | Germany | Flag Metamorphoses  
 Toledo, Leandro | Brazil | A Obra '1984' de GEORGE ORWELL  
 Toledo, Rodrigo de | Brazil | Rodrigo de Toledo media art retrospective 1984 - 2005  
 TOXI | United Kingdom | Base 26  
 Ushev, Theodore | Bulgaria | Vertical  
 Vak, Gerald | Austria | Spacetime  
 Valadão, Adriano | Brazil | A Obra '1984' de GEORGE ORWELL

Vanhoutte, Frederik | Belgium | W:Mute  
 Velasquez, Orlando Tovar | Colombia | The Best Picture System  
 Vila, Jordi Puig | Spain | NODEMAIL.ORG  
 VJ Eletro-1-Man | Brazil | Projeto Eletro-1-Man  
 Voegli, Fabian | Switzerland | ¿digital objects?  
 Wang, Derek | United States | Blindness  
 Wassborg, Magnus | Sweden | FAN  
 Weintraub, Annette | United States | Life Support  
 Whidden, Timothy | United States | 1 Year Performance Video  
 Wood, Jeremy | United Kingdom | GPS Drawing  
 Wylde, Nanette | United States | Belief Manifesto  
 Wylde, Nanette | United States | Storyland  
 Wylde, Nanette | United States | TruValU  
 Yamamoto, Shinya | Japan | SIMPLEX.com  
 Yamashita, Juliana Saito | Brazil | Seachscapes  
 Yang, So Young | United States | a willing nostalgia for what i didn't use to care about  
 Yang, So Young | United States | t.i.e. Verb in degu stile  
 Youdelevich, Sarit | United States | Blindness  
 ZZZMUTATIONS | Brazil | O Pintassilgo e a Mamona

## HYPER-CINEMACTIVITY

AR-t-UK | United Kingdom | Somewhere Between\_ Here and There, Narrativas Contadas \_Narrativas Vividas  
 Bambozzi, Lucas | Brazil | O tempo não recuperado  
 Baun, Charly | Brazil | 17 Life Fables  
 Felberbaun, Alicia | Argentina | Somewhere Between\_ Here and There, Narrativas Contadas \_Narrativas Vividas  
 Flitman, Ian | United Kingdom | Hackney Girl  
 Guisado, Matias | Brazil | 17 Life Fables  
 Kelomess, Raivo | Estonia | Destinations  
 Skibell, Harris | United States | 45 Seconds

## INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Mélot, Alexandra | France | Oeille  
 Mesing, Kolja | Germany | [13terStock]  
 Munerelle, Jean-Marc | France | Les éternels  
 Thalhofer, Florian | Germany | [13terStock]  
 Thalhofer, Florian | Germany | iStoryBox

## PANORAMAS

Alban, Jorge | Costa Rica | Central America Gothic  
 Bond, Martin | Canada | Rocher Percé  
 Cape, Douglas | United Kingdom | Z360 Panoramas  
 Gentile, Elizabeth | United States | The Gates and central Park, NYC  
 Kaemena, Willy | Portugal | Panoramicos  
 Kuster, Gerard | Netherlands | Groninger Museum  
 Kuster, Gerard | Netherlands | Zeegijk Lauwersoog  
 Maia, Marcelo | Brazil | here there where?  
 Maia, Marcelo | Brazil | panoramas temporários (c)  
 Massara | Brazil | Paisagem Interativa no Vale do Aço  
 Studio Post Modern | Japan | A temple of Kyoto in Japan

## GAMES

Adriano | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Andrews, Jim | Canada | Arteroids  
 Biagioni, Paulo Estevão | Brazil | Dom Quixote  
 Bruno | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Chung, Gabriel Lim Wai | China | Soccer Ref.  
 c0deNerr0r - Berger, Florian | Austria | Mindbending Software Inc.  
 C0deNerr0r - Praxmarer, Robert | Austria | Mindbending Software Inc.  
 Costa, Pedro Ivo de Aquino | Brazil | Dom Quixote  
 Flanagan, Mary | United States | [domestic]  
 Flanagan, Mary | United States | [six.circles]  
 Grupo Kaiowa Games | Brazil | Jogo do Pitoco  
 Hang, Bryan Fong Chi | China | Soccer Ref.  
 Hanson, Devin Charles | United States | Game Robot  
 Hein, Brian | United States | Game Robot  
 Innocent, Troy | Australia | Semiomorph  
 JODI | Netherlands | untitled game  
 Johnston, Anita | Canada | cuteXdoom  
 Judy, Bran | United States | Integalatic audio Mixer  
 Khan, Shiraz | United States | Game Robot  
 Ludic-society.net | Switzerland | ToolZ 05  
 Marcelo | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Michalatos, Panagiotis | Greece | eppedia  
 Michalatos, Panagiotis | Greece | tactile  
 Michalatos, Panagiotis | Greece | the anti-labyrinth  
 Miller, Brad | United States | Game Robot  
 Miyawaki, Fabio Augusto | Brazil | Dom Quixote  
 Nathalia | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Oliveira, Alessandro David de | Brazil | Dom Quixote  
 Ricardo | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Rodrigo | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Rogério | Brazil | Conto "Dentro do Bosque"  
 Stanley, Brian | United States | Game Robot  
 ungravity | Mexico | oversaturation  
 Walczak, Marek | United Kingdom | Thinking Machine 4  
 Wattenberg's, Martin | United Kingdom | Thinking Machine 4  
 Welch, Chris | United States | Game Robot  
 Wilson, Michael | United States | Media Blackout  
 Yumi-co | Canada | cuteXdoom  
 Zuñiga, Ricardo Miranda | United States | Invasive Species

## HYPERSONICA

3NITY | Brazil | add  
 Azevedo, Wilton | Brazil | Quando Assim Termina O Nunca...  
 Battistuzzi, Marcos | Brazil | Olho do Gesto  
 Blanco, Ludimila | Brazil | samsara  
 Bragio, Daniel | Brazil | samsara  
 Caesar, Rodolfo | Brazil | Cine Ricamar  
 Chen, Chin-Chin | United States | Oceangreen of Shadow  
 Chen, Chin-Chin | United States | Points of No Return  
 Chimerical Child, Without a face / Bender / The planet we came from  
 Ciglar, Miha | Slovenia | A piece fo two instruments and a saxophone player  
 Ciglar, Miha | Slovenia | Illusions  
 Clover, Catherine | Australia | Untitled [Coburg 21\_12]  
 Cologne, Agricola de | Germany | SoundLab Channel  
 Dj Chris Dee | Belgium | SOIF de HOUSE  
 DJ Wires | United States | V20  
 dundun canta possibilidades | Brazil | os espaços  
 DYNAKIT | United States | Hell's Prow  
 Fenerich, Alexandre | Brazil | Cine Ricamar  
 Gintas K | Lithuania | efforts  
 Gintas K | Lithuania | Koto  
 Holzer, Derek | United States | 'resonancity'  
 Junior, Dino Vicente de Lucca | Brazil | Objeto Sonoro  
 KOKORAS, Panayiotis A. | Greece | Breakwater  
 Kolster, Sara | Netherlands | 'resonancy'  
 Lashkevych, Myroslava | Ukraine | 217  
 Lashkevych, Myroslava | Ukraine | Excerpt from broadcast of official ceremony in honour of Fourth Earth Year Of Peace and Collaboration Between



Earth Federation and Chzeek Entuty (simplified).  
 Leão, Heloisa | Brazil | samsara  
 Lewis, Georgina | United States | Larynx PARLON  
 Lewis, Georgina | United States | Sardine Princess  
 Lewis, Georgina | United States | Weather for the Dark Room  
 Lima, Marcelo Carneiro de | Brazil | Câmera  
 Loibner, Bernhard | Austria | Fragmented Memory  
 Lucentini, Vanderlei | Brazil | Interszon  
 Lucentini, Vanderlei | Brazil | Mea Culpa  
 Mano, Camila | Brazil | samsara  
 Marke, Eric | Brazil | Expectros Traveling Space  
 Menezes, Potiguara | Brazil | samsara  
 Morevi, Carlos | Brazil | FETALCOHOL  
 Núcleo In-Táctil | Brazil | Mea Culpa  
 Ortiz, Santiago | Spain | auralia  
 Ortiz, Santiago | Spain | auratmix  
 Ortiz, Santiago | Spain | cristal  
 Ortiz, Santiago | Spain | ki2D  
 Ortiz, Santiago | Spain | music over fractal land  
 Ortiz, Santiago | Spain | musica entropica  
 Piché, Jean | Canada | Spin - Bharat - eXpress  
 Project EVA - Grenier, Etienne | Canada | Répétition pour la fin du Monde  
 Project EVA - Laroche, Simon | Canada | Répétition pour la fin du Monde  
 Project EVA - Lemieux, David | Canada | Répétition pour la fin du Monde  
 Ribot, Pablo | Spain | THE NEXT IMAGE  
 Saito, Cecília | Brazil | samsara  
 Sala-manca | Israel | Albatros 200X order  
 Sala-manca | Israel | Concrete response II  
 Sala-manca | Israel | Kinra.zip [compressed documents]  
 Sangregorio, Valter Rene dos Santos | Brazil | a Industria  
 Secco, Alice | Brazil | samsara  
 Silva, Conrado | Brazil | Antenas de Miramar  
 Silver, John | Norway | Dribble  
 Simons, Patrick | United Kingdom | d flat 01  
 Souza, Rodolfo Coelho de | Brazil | Em três momentos  
 Szot, Aychele | Brazil | Interszon  
 Teixeira, Daniel | Brazil | samsara  
 Tovsky, Bruce | United States | ETHER  
 UNAMUNOS QUORUM - Fern, Anna | Australia | After Image  
 UNAMUNOS QUORUM - Jong, Sjaak | Australia | After Image  
 UNAMUNOS QUORUM - Lewis, Mark | Australia | After Image  
 UNAMUNOS QUORUM - Simons, Silvia | Australia | After Image  
 VJ 1MPAR | Brazil | add  
 VJ Eletro-1-Man | Brazil | Projeto Eletro-1-Man  
 Vjs SUPERGAS | Brazil | SUPERGAS AV PROJECT  
 Vrabic, Saso | Slovenia | 4 h a n d analog to digital and back  
 Whistlecroft, Lisa | United Kingdom | GFAAW Silent Key  
 Zquizofonia | Brazil | OBJETO INTERSEMIÓTICO ANTI-ERGONÓMICO

## FILE 2006

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Barreto, Ricardo | Brazil | O Avator  
 Bourgeois, Blaise | France | 10 Minutes in Nazareth  
 Cartaxo, Zalinda | Brazil | Tecnomoma  
 Chang, Young-Hae | Korea (Dem. People's Rep. of) | Heavy Industries  
 Coe, Tim | United Kingdom | A perfect face  
 Cypher, Mark | Australia | Biophilia  
 Gonçalves, André | Portugal | Objetos Ressonantes  
 Grassi, Miguel | Argentina | Proxemics  
 Hieronymi, Andrew | United States | MOVE  
 Hoogerbrugge, Han | Netherlands | Neurotica  
 Hsu, Maria | Brazil | O Avator  
 LeCielEstBleu - Durieu, Frédéric | France | La pâte à son  
 LeCielEstBleu - Durieu, Frédéric | France | PuppetTool  
 LeCielEstBleu - Malden, Kristine | France | La pâte à son  
 LeCielEstBleu - Malden, Kristine | France | PuppetTool  
 Lieberman, Zachary | United States | Thesystemis  
 Mestaoui, Naziha | France | Electronic Shadow  
 Moreti, Marcos Paulo | Brazil | O Avator  
 Nakamura, Motomichi | Japan | Evoè  
 Nóbrega, Christus Menezes de | Brazil | LIVR(E/O)  
 Roca, Marcel.II Antúnez | Spain | Tantal Mechanism of Ephemeral Identities  
 Thtr Kónic - Baumann, Alain | Spain | e-motive  
 Thtr Kónic - Sánchez, Rosa | Spain | e-motive  
 Tsolakian, Lucas | Brazil | Rodelophones  
 Yancine, Ait Kaci | France | Eletronic Shadow  
 Yeregui, Mariela | Argentina | Proxemics

### MEDIA ART

[CAPitAllISM.org] - Dinnerstick, Matt | United States | ilovebees: The Reality of Alternate Reality  
 [Interações Telemáticas] - Guasque, Yara | Brazil | Telefagia, Esquizolinguagens e Libidoeconomia  
 Achong, Deanne | Canada | Flight Path: A Bird in the Google  
 Admann, DH | Germany | Collection of Contemporary Fine Art Fame  
 Alvarez, Joerer | Brazil | Aerial Flamenco  
 Alvarez, Joerer | Brazil | Sentido?  
 Andric, Andreja | Italy | One Liner Videos  
 Antonczak, Laurent | New Zealand | Ballade  
 Arancibia, Maykol | Brazil | HyperStream  
 Araújo, Daniela Azevedo de | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
 Arrivabene, Rafael | Brazil | ZippeR  
 Aschauer, Michel | Austria | SE.Exit  
 Babel | Canada | Inanimate Alice, Episode 1: China - Inanimate Alice, Episode 2: Italy  
 Babel | Canada | Urbanalities  
 Baily, Cory | United Kingdom | Cyclone.soc  
 Beatriz, Angélica | Brazil | Desenvolvimentos especiais: Tramas 1  
 Biggs, Simon | United Kingdom | Non loss'y Translator  
 Bleinchebacher, Roman | United States | CODECHECK.CH  
 Blum, Sophie | France | Par(ou)Courir  
 Boani, Patricia | Brazil | " " "  
 Boani, Patricia | Brazil | "A Chorona"  
 Boani, Patricia | Brazil | Capelli, 2005  
 Boisset, Stephenie | Germany | Latent Sehncucht  
 Bricelij, Martin | Slovenia | Everlandia  
 Brinson, Peter | United States | No Animals Were Hurt  
 Bruno, Christophe | France | Human Browser  
 Bryntrup, Michael | Germany | TABU2000.net  
 Bunkley, Brit | New Zealand | Animal Vignettes  
 Cacofonia - Darcia, Denise de Lira | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Dufolk, César | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Giglio, Galileo | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Jeon, Ligia | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Loiolá, Ana Valéria de | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Mendes, Keila | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Moreira, Lorena | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Salles, fernanda | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Souza, Elisângelo dos Santos | Brazil | Cacofonia  
 Cacofonia - Yadoya, Ihon | Brazil | Cacofonia  
 Capozzo, Alessandro | Italy | code.specific(alpha)  
 Cardoso, Pamela | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
 Carlucci, Rafael | Brazil | The Myth  
 Caroling | United States | Color Healing Generator  
 Caroling | United States | TLM Lights of Mind, Blessing  
 Cibilis | Italy | Idéias Verdes  
 Daveluke | Brazil | Chakra Man  
 David, Guez | France | 2067 - email@futur  
 Davis, Dylan | Australia | Loud versus Quiet  
 Davis, Juliet | United States | Altar-ations  
 Degoutin, Stephane | France | What are you?  
 Dermineur, Marika | France | Keyboard  
 Dermineur, Marika | France | What are you?  
 Dias, Fabiano | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
 Dimaguina | United Kingdom | Don't Shoot, Shout (game)  
 Dimaguina | United Kingdom | EchoMe-xer  
 Doan, Patrick | Canada | TRANSREC  
 Ebner, Jorn | United Kingdom | Navigator  
 Eid, Celia | France | Le Rire du Coq  
 Elahi, Hasan M. | United States | Tracking Transience: The Orwell Project  
 Eves, Bruce | Canada | "Four shorts"  
 Fedi, Paula | Brazil | HyperStream  
 Ferreira, André | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
 Fiorotto, Ricardo | Brazil | HyperStream  
 Forowicz, Roch | Poland | Environment  
 Fukano, Akio | Japan | NetAIBO Project  
 Fundamental Research Lab | United States | Float  
 Gabriel, Martha Carrer Cruz | Brazil | Digital Oracles  
 Goat - Fildes, Simon | United Kingdom | www.move-me.com Website and touring video  
 Goat - McPherson, Katarina | United Kingdom | www.move-me.com Website and touring video  
 Gomula, Jessica | United States | Magically Delicious  
 Gomula, Jessica | United States | Name Game  
 Gould, Meggan | India | Go ogle  
 Günes, Sinasi | Turkey | The Middle of Bridge  
 Gürito | Mexico | Llamamiento  
 Gürito | Mexico | Sexta-feira  
 Halpern, Tal | United States | "Le nouveau Western" aka "Alula Price"  
 Hetherington, Alex | United Kingdom | Tom of Finland/ House/Lights  
 Howden, Mark | New Zealand | Ballade

Hunziker, Esther | Switzerland | North  
 Hutton, Lisa | United States | Aqua  
 I2offPlusR3nder - Ivanoff, Ivan | Argentina | Crafts  
 I2offPlusR3nder - Ivanoff, Ivan | Argentina | Human  
 I2offPlusR3nder - Ivanoff, Ivan | Argentina | i2off.org  
 I2offPlusR3nder - Ivanoff, Ivan | Argentina | Live(3vii)  
 i2offPlusR3nder - Jimenez, Jose | Argentina | Crafts  
 i2offPlusR3nder - Jimenez, Jose | Argentina | Human  
 i2offPlusR3nder - Jimenez, Jose | Argentina | i2off.org  
 i2offPlusR3nder - Jimenez, Jose | Argentina | Live(3vii)  
 Ibold, Klaus | Denmark | Meetings  
 Ibold, Klaus | Denmark | Still.Alone  
 IdealTeam - Bischof, Guilherme | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Guerino, Ronaldo | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Madeira, Cauê | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Miguens, Rodrigo | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Padovani, Rafael | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Saho, Narson | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 IdealTeam - Sciamarella Jr., Francesco | Brazil | Sobo Olhar do Falcão  
 iMAGE z [ONE] | Belgium | Citysnapper\_Berlin  
 Ina | Mexico | Llamamiento  
 Ina | Mexico | Sexta-feira  
 In-vacua.com | United Kingdom | Un\_wiki  
 Jesus, ivanilda de | Brazil | HyperStream  
 jhave Seo Gromala - Gromala, Diane | Canada | Amputation Box  
 Jhave Seo Gromala - Johnston, David Jhave | Canada | Amputation Box  
 jhave Seo Gromala - Seo, Jinsil | Canada | Amputation Box  
 Johansson, Michael | Sweden | The City os Abadyl  
 Jones, Barry R. | United States | For Vivian  
 Jowsey, Susan | New Zealand | The Coat  
 Jud, Mathias | Switzerland | Zone\*Interdite  
 Kerinska, Nikoleta | Brazil | The Myth  
 Knelsen, Mateus | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
 Kodzoman, Jure | Austria | World of female avatars  
 Kogawa, Tetsuo | Japan | Toward Polymorphous Radio  
 Kovanen, paut | Canada | A Camp, eh  
 Krause, Elizabeth | Brazil | Memórias de um Lugar que Nunca Existiu  
 Lamborn, Luke | United States | Quest for Oblivion  
 Lamborn, Luke | United States | Square Milimeter of Opportunity: Houses  
 Lamborn, Luke | United States | Square Milimeter of Opportunity: cars  
 Lassala, Gustavo | Brazil | Pich(x)ação  
 Lee, Ji | United States | Abstractor  
 Lee, Ji | United States | The Bubble Project  
 Luersen, Michelli Karen | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
 Lunograph | France | Pixel in Love  
 Magela, Geraldo | Brazil | Memórias de um Lugar que Nunca Existiu  
 Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Data\_cosm  
 Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Re\_collection  
 Man, Calin | Romania | f1v3\_5t3p5  
 Mancini, Carla | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
 Mandiberg, Michael | United States | Oil Standard  
 Mantynen, Minttu | United Kingdom | Forgotten  
 Mariano, João Francisco | Brazil | Memórias de um Lugar que Nunca Existiu  
 Martinez, Renata Nogueira de | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
 Maschio de Freitas, Anderson | Brazil | Hipermidia Seleção do Pensamento  
 MassaraBR | Brazil | Documenta - Paisagens Relativas  
 Mattos, Pedro Henrique | Brazil | HyperStream  
 McCarthy, Steven | United States | Comercial Rhetoric Art Project  
 Mcdonald, Jillian | United States | Snow Stories  
 McGarrigle, Conor | Ireland | Bono Probability Positioning System Version 2: Google Bono  
 Melo, Tanda | Brazil | Memórias de um Lugar que Nunca Existiu  
 Mendonza, Antonio | United States | Image Pirate  
 Mendonza, Antonio | United States | Subculture  
 Mendonza, Tony Cooper | Canada | A Camp, eh  
 MicroRevolt | United States | Knitoscope Testimonies  
 Müller, Andreas | Germany | For All Sasons  
 Müller, Leonardo | Brazil | Hipermidia Seleção do Pensamento  
 Mutaforma - Bighetti, Vera | Brazil | Collective intelligence

Nad | Germany | Swing  
Nakamoto, Neury Haruo | Brazil | Memórias de um Lugar que Nunca Existiu  
NAUTC.o – Caccuri, Vivian | Brazil | Stratoself – conectAR  
NAUTC.o – Coelho, Gloria C. | Brazil | Stratoself – conectAR  
NAUTC.o – Leite, André | Brazil | Stratoself – conectAR  
NAUTC.o – Lima, Olívia | Brazil | Stratoself – conectAR  
NAUTC.o – Oliveira, Silvine | Brazil | Stratoself – conectAR  
NAUTC.o – Souza, Júlio César de | Brazil | Stratoself – conectAR  
Neves, Felipe | Brazil | Invisible War :: Dominação :: Fase I  
OficinaDsG – Mariano, João Francisco | Brazil | PARalelo  
Ogliati, Eva | United States | Mov#1, Mov#3, Mov#5  
Oliveira, Raquel | Brazil | HyperStream  
Out-of-Sync | Australia | The 4th Floor  
Pátria, Ana Cláudia Souza | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
Perkovic, Ljiljana | Austria | World of female avatars  
Pichard, Stéphane | France | Acousmate  
Pound, Stuart | United Kingdom | 10 short videos  
Praude, Carlos | Brazil | Imaginário Espacial  
Praxmarer, Robert | Austria | Mona Lisa Overdrive  
Pringer, Joerg | Austria | Nam Shub Web  
Prohaska, Rainer | Austria | Operation Cntrcpry[tm]  
Radio Free Robots – Basset, Laurent | France | Radio Free Robots  
Radio Free Robots – Fino, Jerome | France | Radio Free Robots  
Radio Free Robots – Leguay, Yann | France | Radio Free Robots  
Radio Free Robots – Lyonnet, Clement | France | Radio Free Robots  
Radio Free Robots – Takahashi, Samon | France | Radio Free Robots  
Rates, Gustavo | Brazil | Nerval  
Rillo, Mariana | Brazil | Pares (des)conexos  
Rodríguez, Thiago José da Silva | Brazil | A influência da arquitetura na tipografia do Teatro Municipal de São Paulo  
Rusmann, Frieder | Germany | Google Snippet – Pictures Ad(d)Sense  
Saito, Tomoyoshi | Japan | NetAIBO Project  
Salamanca, Claudia | Colombia | Ofelia/ailefO  
Salgado, I.A. | Brazil | Hipermídia Seleção do Pensamento  
Salmond, Michael R. | United States | .drifts  
Salmond, Michael R. | United States | Glitch  
Salmond, Michael R. | United States | Shelter  
Santos, Renata | Brazil | Hipermídia Seleção do Pensamento  
Sassini, Danilo | Brazil | HyperStream  
Schateger, Li | Brazil | Corpos Binários  
Scheibel, Daniel | Germany | The Unseen Video  
Schulte, Oliver | Germany | Alpine Symphony  
Sdoeung, Vasna | United States | Mail a Virus!  
Signorini, Ana | Brazil | Mar/Terra/Céu  
Smylie, Barry | Canada | A Camp, eh  
Stellingwerf, Adriaan | Australia | Eternal Sunset  
Sternitz, Evelin | Austria | World of female avatars  
Sullivan, David | United States | ReSpore NOLA  
SWAMP – Easterly, Doug | United States | Improvised Enphatic Device  
SWAMP – Kenyon, Matt | United States | Improvised Enphatic Device  
Szulc, Felipe | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
Takahei, Toshiyuki | Japan | NetAIBO Project  
Taura, Tânia Haruma | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
Tavares, Roger | Brazil | Invisible War :: Dominação :: Fase I  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | Another 3d Engine  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | Daedalus and Ariadne  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | Labyrinth Zero  
Timm, Maik | Germany | Alpine Symphony  
Treister, Suzanne | United Kingdom | HEXEN 2039  
Valente, Agnus | Brazil | UTERO portanto COSMOS  
Varcey, Renauld | France | Superpositions  
Vaz, Mileine Assai | Brazil | A tipografia nos suportes cotidianos: o Tipografitti  
Vega, John | United States | Automatic Handwriting Part One  
Velho, Tina | Brazil | ...de todos os dias  
Visual\_basiq.and/or (rux) | Portugal | Loop-R – Video Control Interface  
Wachter, Christoph | Switzerland | Zone\*Interdite  
Wagon, Gwenola | France | What are you?  
Watanave, Hidenori | Japan | NetAIBO Project  
Weinrother, ferdinand | Germany | The Unseen Video  
Williams, Marcus | New Zealand | The Coat  
Xtine | United States | Mail a Virus!  
Xu, Rebecca Ruige | United States | Rain

Yamashita, Juliana Saito | Brazil | Searchscapes: Paulista  
Zaleznikar, Jaka | Slovenia | Changer  
Zbigniew, Loritz | Austria | World of female avatars  
Zer | Brazil | Meu Lugar  
Zerah, David | France | www.internetworkshops.org  
Zunida, Ricardo Miranda | United States | Dentimundo  
Zunida, Ricardo Miranda | United States | FALLOUT: A History of Unpheval

## PANORAMAS

Aschauer, Michael | Austria | Dun.AV – Danub Panorama Project  
Canargo Jr., Ayrtton da Motta | Brazil | Carnaval Rio 2006  
Carolina | United States | Eyes in back of hat – Eastern Lake, afternoon  
Gancarsen, Jacek | Russia | Ice Palace event  
Gigi, Ercan | Turkey | Aksaray Samuncu Baba Mescidi, Hüdavendigâr Camii, Edirne Selimiye, Süleymaniye Camii, Mescid-i-haram, Obruk hanı arkası  
Hemke, Torsten | Germany | Pano 1, Pano 2, Pano 3, Pano 4  
Ilyin, Andrey | Russia | Red Square  
Salin, Nicolas | France | Dordon Soundscape  
Sklodowski, Krzysztof | Poland | Untitled  
Therer, Michael | Belgium | Africa, bord de mer, 360 ducks  
Tresca, Dudu | Brazil | Escola de Samba no Sambódromo de São Paulo  
Varga, Tamas D. | Hungary | Opera, Parlament, Luminarium

## GAMES

a.Game Austria, a.Shooter – Sonic Invaders  
Bitencourt, Ana Beatriz bahia Spindola | Brazil | The Croquets in the Quelicera's Mansion  
Canduco, Alex zani | Brazil | Derrota dos Deuses  
Carvalho, Flavio Maluf de | Brazil | Derrota dos Deuses  
Dias, Aline | Brazil | The Croquets in the Quelicera's Mansion  
Douglas, Ryan | Canada | Circ: Planet Treasure  
Ferreira, Vinicius Gourveia Armelin | Brazil | Derrota dos Deuses  
Frega, Muriel | Canada | Circ: Planet Treasure  
Freie Arbeitsgruppe Bastard Minds | Germany | The Ball of Bastards  
Molleindustria | Italy | McDonald's Videogame  
Palou, Rodrigo German Boccardi | Brazil | Derrota dos Deuses  
Passos, Michael Vale dos | Brazil | Derrota dos Deuses  
Personal Cinema Greece, The making of Balkan Wars: The Game  
Pixelete Environment – Eichhorn, Martin | Germany | Panda Park  
Pixelete Environment – Moch, Elizabeth | Germany | Panda Park  
Pixelete Environment – Zecher, Andreas | Germany | Panda Park  
Playtime – Kizu-Blair, Ian | United States | San Francisco Zero  
Playtime – Lavigne, Sam | United States | San Francisco Zero  
Playtime – Mahan, Sean | United States | San Francisco Zero  
Queiroz, Chico | Brazil | Insular  
Rayck, Diego | Brazil | The Croquets in the Quelicera's Mansion  
Smylie, Barry | Canada | Circ: Planet Treasure  
Sñego, André Fernando | Brazil | Derrota dos Deuses  
Sportore, Cesar f. Assajura de Freitas | Brazil | Derrota dos Deuses  
Urtica, art and media research group | Serbia and Montenegro | Social engine  
Vargas, Antonio | Brazil | The Croquets in the Quelicera's Mansion  
Werner, Frank | Germany | Las Familias – a gambling den

## POESIA | POETRY

Antonio, Jorge Luiz | Brazil | Brazilian digital Art and Poetry on the Web  
Antonio, Jorge Luiz | Brazil | Lago Algo Mar Barco Chuva  
Burgaud, Parick-Henri | France | A Quoi Sa Rime  
Cologne, Agricola de | Germany | House of Tomorrow  
Cologne, Agricola de | Germany | Message from Behind the Wall  
Douglas, Ryan | Canada | Circ: Planet Treasure  
Drever, John Levack | United Kingdom | Close to the literal  
Frega, Muriel | Canada | Circ: Planet Treasure  
Mencia, Maria | United Kingdom | Birds Singing Other bird's Songs  
Mencia, Maria | United Kingdom | Cityscapes: Social

Poetics/Public Textualities  
Smylie, Barry | Canada | Circ: Planet Treasure  
Talley, Lori | United States | The Error Engine  
Underlab – Azevedo, Wilton | Brazil | Atame: Uma Angústia Precária  
Underlab – Pace, Savana | Brazil | Atame: Uma Angústia Precária  
Underlab – Vartesi, Rita | Brazil | Atame: Uma Angústia Precária  
Upton, Lawrence | United Kingdom | Close to the literal

## HYPERSONICA

Al revés | Brazil | Al revés  
Almas, Almir | Brazil | A Guerra da Arte  
Alvez, Marcelo | Brazil | Coletivo Etnia Brasilis  
Antúnez, Marcel.lí | Spain | Epizoo  
Azevedo, Wilton | Brazil | Po e-Machine  
Battery, Bret | United Kingdom | Autarkeia Aggregatum  
Benedetti, Raimo | Brazil | Al revés  
Brautigam, Alexandre | Brazil | 20000 Léguas Subsonoras  
Cacahuètes – Beltran, Alex | Spain | The Synchronized Dance of magnetic Penanuts  
Cacahuètes – Litmanovich, Sebastián | Spain | The Synchronized Dance of magnetic Penanuts  
Carioba, Ricardo | Brazil | Múvi  
Castro, Maurício | Brazil | 2056  
Castro, Maurício | Brazil | AIR  
Castro, Maurício | Brazil | F12  
Castro, Rachel | Brazil | 1 2 e 3  
Castro, Rachel | Brazil | 4 5 e 6  
Castro, Rachel | Brazil | 4 x 4  
Cooptrol | Uruguay | Cooptrol  
Fenerich, Alexandre | Brazil | 20000 Léguas Subsonoras  
Gazabana, Cleber | Brazil | Simple.normal  
Gazabana, Cleber | Brazil | Work.one  
Gazana, Daniel | Brazil | DG 8oKhz  
Gazana, Daniel | Brazil | Nênia  
Gengivas Negras – Cordeiro, Theo | Brazil | Gengivas Negras  
Gengivas Negras – Morevi, Carlos | Brazil | Gengivas Negras  
González, Leonardo | Brazil | Somativo  
Hartmann, Paulo | Brazil | Somativo  
Heindl, Harald | Australia | Original Sound  
Kikiras, Panayiotis A. | Greece | Anechoic Pulse  
König, Sven | Switzerland | sCrAmBIE?HaCkZ!  
Kurrzmann, Christof | Germany | The air Between  
La Borg | Brazil | Fluxo 02  
Laika | Sweden | Viktigt meddelande (important message)  
Lieberman, Zachary | United States | Thesystemis  
Marcondes, Gabi | Brazil | 20000 Léguas Subsonoras  
Mercado, Marcello | Germany | FFFF FFFS FFSS SSSS  
The pluripotent and the eleven HESC  
Motta, Dado | Brazil | Tempo – contatos IV  
Mucelli, Tadeus (3nity) | Brazil | ADDD  
Nalzezzi, Keita | Brazil | Kynemas  
Panais, Nivaldo | Brazil | Digigarden: "Songs of Googllism"  
Pisek, Bruno | Australia | Original Sound  
Ribeiro, Victor | Brazil | Coletivo Etnia Brasilis  
Rocha, Pedro | Brazil | Kynemas  
Roedelius, Hans-Joachim | Austria | After the Tempest  
Roscoe, Henrique (Vj 1mpar) | Brazil | ADDD  
Saito, Rubens | Brazil | Kynemas  
SkulkPartitionRoot – Carnavali, Elver | Brazil | Plugged  
SkulkPartitionRoot – Kote, Dalton | Brazil | Plugged  
SkulkPartitionRoot – Paraguassú, Fernando | Brazil | Plugged  
SkulkPartitionRoot – Toller, Milton | Brazil | Plugged  
Sola, Pablo T. | Brazil | Tempo – contatos IV  
Taveira, Marcus | Brazil | Coletivo Etnia Brasilis  
Toonk, Christian | Netherlands | Unison  
Vaz, Felipe | Brazil | Tátil/Sonora v2  
Villas Boas, Fabio | Brazil | Múvi  
Wäldchengarten – Hansen, Hansen | Denmark | Electrical Bonding  
Wäldchengarten – Hansen, Lars | Denmark | Electrical Bonding  
Weaver, Timothy | United States | OPSIN  
Zaratruta | Brazil | A Guerra da Arte  
Zaz, Pedro | United Kingdom | ZAZTRAZ\_live act

## CINEMA DOCUMENTA

Anastasiou, Alexis | Brazil | Vídeo-Guerrilha  
Bachine, Kodiak | Brazil | Vídeo-Arte Eletricidade  
Bladellère, Sophie | France | Une Vie de Dj Bpp Sinclair – Un Vie de Dj Gregory  
Lee, Iara | United States | Modulations  
Lee, Iara | United States | Synthetic Pleasures  
Nagib, Fritz | Brazil | Vídeo-Arte Eletricidade  
Nogueira, Bobby | Brazil | Drum in Braz  
Rem, Jason | United States | Put the Needle on the Record

Rocco Júnior, Jayme | Brazil | Video-Arte Eletricidade  
Slinger, Ruth | Brazil | 10 anos de música eletrônica no Brasil  
Taffarel, Laura | Brazil | Operação Cavalo de Tróia  
Villas Boas, Thiago | Brazil | Operação Cavalo de Tróia  
Weiss, Axel | Brazil | Operação Cavalo de Tróia  
Winter, Cristiano | Brazil | Ground, do Under ao Over

## FILE 2007

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Adi, Paula Gaetano | Argentina | Alexitimia  
Alonso, Marcos | Spain | ReactTable  
Ambrósio, Marcio | Brazil | Oups!  
Dreamloading Multimídia Interativa – Beznos, Rafael | Brazil | Bombar.de.ar-te  
Dreamloading Multimídia Interativa – Pozzitre, Baga | Brazil | Bombar.de.ar-te  
Dreamloading Multimídia Interativa – Pozzitre, Bruno | Brazil | Bombar.de.ar-te  
Dreamloading Multimídia Interativa – Previato, Marina | Brazil | Bombar.de.ar-te  
Dreamloading Multimídia Interativa – Zanotto, Conrado | Brazil | Bombar.de.ar-te  
Freeman, Julie | United Kingdom | The Lake  
Geiger, Günter | Spain | ReactTable  
Johnson, Andrew | United States | When Pulse Becomes Pitch  
Jordà, Sergi | Spain | ReactTable  
Kaltenbrunner, Martin | Spain | ReactTable  
Kison, Markus | Germany | Roermond-Ecke-Schönhauser  
Klar, Ernesto | Venezuela | Parallele Convergenze  
Ko, Kenji | Hong Kong | <DIGIT>  
Kostis, Helen-Nicole | United States | Skin  
Kysucix&Xname – Gallani, Silvano | Italy | The Ball in The Hole  
Kysucix&Xname – Oreggia, Eleonora | Italy | The Ball in The Hole  
Palacios, Daniel | Spain | Waves  
Perissinotto, Paula | Brazil | As We May Feel  
Sci-arts | Brazil | Dez-Encontros  
Sobecka, Karolina | United States | Wildlife  
Solaas, Leonardo | Argentina | Dreamlines  
Stocklos, Thais | Brazil | Hiper Poesia  
Sugrue, Chris | United States | Delicate Boundaries  
SUSIGAMES – Ciliox, Ole | Germany | SticksWorld  
SUSIGAMES – Welke, Kai | Germany | SticksWorld  
SUSIGAMES, Gutteber | Germany | SticksWorld  
SUSIGAMES, Hawranke | Germany | SticksWorld  
SUSIGAMES, Vahrenkamp | Germany | SticksWorld  
Tinapple, David | United States | When Pulse Becomes Pitch  
Wright, Alexa | United Kingdom | Alter Ego  
Yan, Jiacong "Jay" | United States | We Only Come Out At Night

### MEDIA ART

Abrahams, Annie | France | Confrontation  
Ahn, JiHyun | United States | Their Circumstances  
Albino, Sérgio Murilo | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Além do Black Tie | Brazil | Além do Black Tie  
Andrés, Roberto | Brazil | TIPOGRAFIA<>CERAMICA  
Arango, Mauricio | Colombia | Vanishing Point  
Araújo, Leandro | Brazil | TIPOGRAFIA<>CERAMICA  
Arruda, André | Brazil | Documentário Poético Não Linear Sobre Uma Rave em DVD  
Aschauer, Michael | Colombia | AsSCII-WM 2006  
Auer, Johannes | Germany | SearchSongs – The Net's Melody of Yearning  
Babel – Joseph, Chris | United Kingdom | 391-39. Vertovia  
Babel – Pullinger, Kate | United Kingdom | 391-39. Vertovia  
Baker, Camille | Canada | swampgirl67  
Baldes, Peter | United States | Hypertemps  
Bauer, René | Germany | SearchSongs – The Net's Melody of Yearning  
Bigelow, Alan | United States | American Ghosts  
Borges, Leticia | Brazil | Vertigo  
Bros, Lycette | Australia | Typecast  
Brothers Butler | United Kingdom | Masque  
Brunner, Stefan | Colombia | AsSCII-WM 2006  
Brynntup, Michael | Germany | Face It! (Cast your Self)  
Buccini, Marcos | Brazil | A Arvore do Dinheiro  
Buckius, Sarah | United States | 101 Ways to Humanize Technology  
Calvez, Pierrick | France | Days in a Day  
Castro, Mauricio | Brazil | Charac\_ters  
Castro, Rachel | Brazil | Charac\_ters  
Ceolin, Mauro | Italy | BUSHIDOarcade  
Charmet, Clément | France | Confrontation  
Clifford, Alison | United Kingdom | The Sweet Old Etcetera

Cologne, Agrícola de | Germany | Bareback – Serial Discharge  
Cope, Drew | United Kingdom | Tokyoplastic  
Crisp, Sandra | United Kingdom | Tales From The Desktop  
Daniel, Saron | United States | Public Secrets  
Deck, Andy | United States | Panel Junction  
Dr. Woohoo | United States | In The Mod: Color Analytics  
Drouhin, Reynald | France | Monochrome  
Durán, Nacho | Brazil | Desconstruindo Manu Chao: Um Artista Marginal na Era Digital  
Duyne, Tina Van | Austria | Dune & Devil  
Echeverry, Santiago | United States | World  
Eto, Kouichiro | Japan | Modulobe  
EyeSynkWorks | United States | Portrait  
Fernandez, Paulo | Chile | Santiago City Urban Caos  
Fleisch, Thorsten | Germany | Energie!  
Fontebasso, Daniel | Brazil | Totalefou  
Gabriel, Martha Carrer Cruz | Brazil | PELEdoscópio (SKINdoscope)  
Gervásio, Samuel de Lima | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Goldberg, Amy | United States | Memoire  
Guadagnini, Silvia | Brazil | Guarda-Chuvas 4 Web  
Halvorsen, Tracey | United States | Memoire  
Ham, Ethan | United States | Self-Portrait  
Hanley, Jade | United Kingdom | Project 404  
Hansen, Lars Lundehave | Denmark | The Weight of The World  
Harrison, Ellie | United States | Tea Blog  
Hetherington, Alex | United Kingdom | Black House/Lights  
Hull School of Art & Design – Vickers, Richard | United Kingdom | 15x15  
Hutton, Lisa | United States | Loving Your Pictures  
Jae-oon, Rho | Korea (Dem. People's Rep. of) | Identification Of Yoman  
Jesus, Railda S de | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Johnston, David Jhave | Canada | Sooth  
Jones, Sam Lanyon | United Kingdom | Tokyoplastic  
Jowsey, Susan | New Zealand | We Are All That The Lost Have Been  
Judy, Brian | United States | North/South: A Paint Toy About Immigration  
Klingemann, Mario | Germany | Flickeur  
Kobayashi, Naoto | Germany | Candy  
Kubagawa, Guilherme | Brazil | Totalefou  
Lafia, Marc | United States | The Battle of Algiers  
Lattanzi, Barbara | United States | Wilderness Puppets  
Lee, Jungwon | Korea (Dem. People's Rep. of) | Postvisual  
Li, Qian | United States | Warm us With Light  
Lima, Antônio Jorge | Brazil | Totalefou  
Lima, Vagner | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Lin, Fang-Yu | United States | The Battle of Algiers  
Lopes, Karen | Brazil | Vertigo  
Loyer, Erik | United States | Public Secrets  
Lynch, Garrett | United Kingdom | Net-TV  
Magalhães, Diego | Brazil | Vertigo  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Continuum...  
Man, Calin | Romania | JamPack  
Mangialardo, Hermes | Italy | Blow  
Manos, Melaine | United States | 101 Ways to Humanize Technology  
Marcondes, Gab | Brazil | Videoverso  
Markoska, Marijana | Serbia and Montenegro | Layers of Time  
Mateas, Michael | United Kingdom | Façade  
Mcdonald, Kyle | United States | Processing Works  
Mendez-V, Erika | Mexico | The Hall Of Fame – HOF  
Menezes, Bianca Sotero de | Brazil | Site Piatamzinho  
Meunier, Albertine | France | My Google Search History  
Montoya, Indira | Argentina | Mi Babilonia  
Moona | France | Cesar Readymase VS. The French Emeute  
Muth, David | United Kingdom | Lamp Shade / On A Long Thin Wire  
Nardini, Fernando | Brazil | Totalefou  
Notsoimpleton | Canada | Distant Air  
Oliveira, Elder | Brazil | Totalefou  
Parada, Sebastian | Chile | Santiago City Urban Caos  
Pedroza, Robson Lima | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Peterlini, Matteo | Italy | Lotualtro – Meyouother  
Pimenta, Beatriz | Brazil | Despacho Cultural  
Poggio, Mauris | Brazil | Totalefou  
Poltronieri, Fabrizio | Brazil | \*md  
Poltronieri, Jonattas | Brazil | \*md  
Poole, Paula | United States | The Silver Island Bunker Trail  
Pound, Stuart | United Kingdom | Montparnasse  
Proske, Pierre | Australia | Pollen Soup  
Ribeiro, Roni | Brazil | Orientação Dinâmica  
Rokeyb | Canada | rokeyb.tv  
Sá, Eduardo de | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Sajj, Isabel | France | Mechanism 1

Sansour, Larissa | Denmark | Happy Days  
Sapo Seco Studio | Brazil | Bizzorozi  
Satim: TOONDR Animation Studio Russia, Black and White  
Shepard, Mark | United States | Tactical Sound Garden  
Soalheiro, Máximo | Brazil | TIPOGRAFIA<>CERAMICA  
Sousa, Veridiana | Brazil | Vertigo  
Stalbaum, Brett | United States | The Silver Island Bunker Trail  
Stern, Andrew | United Kingdom | Façade  
Styles, Chris | United States | Memoire  
Suter, Beat | Germany | SearchSongs – The Net's Melody of Yearning  
Teufel, Grischinca | Austria | Dune & Devil  
Thayer, Pall | Iceland | On Everything  
The Bakery | France | If / Then Open Source  
Vasconcelos, Marco Antônio | Brazil | Kynema Hipermidiático  
Weberg, Andrrers | Sweden | Surreal Scania  
Welch, Simon | France | Tamarins  
Weskamp, Marcos | Argentina | Flickr Graph  
Williams, Marcus | New Zealand | We Are All That The Lost Have Been  
Willim, Robert | Sweden | Surreal Scania  
Wylde, Nanette | United States | Jargon Reducer  
Yamashita, Mai | Germany | Candy  
Zago, Bruno | Brazil | Vertigo  
Zelada, Hanley | Brazil | Satélites e seus Subistemas  
Zellen, Jody | United States | All The News That's Fit To Print  
Zhou, Jing | United States | TheInteractive Book of Changes – I Ching

### INTERACTIVE MOVIE

Adolpho, Luiz | Brazil | Flora  
AND-OR – Bauer, René | Switzerland | Gamescape  
AND-OR – Suter, Beat | Switzerland | Gamescape  
Automato – Lima, Haidée | Brazil | Game of Oaxaca  
Automato – Mabuse, H.D. | Brazil | Game of Oaxaca  
Bichard, John Paul | United Kingdom | Condition Red  
Cavalo Voador – Fava, Fabricio | Brazil | Só Soprando  
Cavalo Voador – Marreiro, JJ | Brazil | Só Soprando  
Clark, David | Canada | MeanWhite  
Dayvson, Maxwell | Brazil | Flora  
Falcão, Jorge | Brazil | Flora  
GAMES  
Gonçalves, André | Brazil | Serial Writer  
Hennessy, Neil | Canada | E – poetry  
Howard, Jeff | Canada | MeanWhite  
Isbister, Katherine | United States | simSBRL  
Katsumoto, Yuichiro | Japan | Amagatana  
Mendis, Chris | Canada | MeanWhite  
Monochrom Austria, Soviet-Unterzoegersdorf – The Adventure Game  
Queiroz, Chico | Brazil | Flora  
Rothenberg, Stephanie | United States | School of Perpetual Training  
sas21 | Germany | TAC TAC game  
Signorini, Ana | Brazil | Flora  
Simmons, Shelley | Canada | MeanWhite  
Souza, Nicholas Lima de | Brazil | Dämmerung  
Thomaz, Andrei | Brazil | Prince of Persia

### HYPERSONICA

#### SCREENING

Battey, Brett | United Kingdom | Mercurius  
Bijari | Brazil | Ocupação  
Bijari | Brazil | Porque Luchamos  
C-trl | United States | Microvert 5306A  
D-Fuse – Faulkner, Mike | United Kingdom | Latitude  
D-Fuse – Steele, Barney | United Kingdom | Latitude  
Hstudio Brutus | Citrullo Internacjonal | Italy | H20  
Kispert, Mathias | United Kingdom | Latitude  
Mühlenbrunch, Nils | Netherlands | Beats and Pieces & Visual Abuse  
Müvi/UDDQEM – Carioba, Ricardo | Brazil | i321  
Müvi/UDDQEM – Carioba, Ricardo | Brazil | Turn Around  
Müvi/UDDQEM – Villas Boas, Fabio | Brazil | i321  
Müvi/UDDQEM – Villas Boas, Fabio | Brazil | Turn Around  
Sosolimited | United States | 02139 Downsamples  
Sosolimited | United States | Steal a Million  
Video Jack – Carrilho, André | Portugal | Heat Seeker  
Video Jack – Correia, Nuno | Portugal | Heat Seeker  
Weaver, Timothy | United States | Biological Narratuve#7: Danaus

#### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Alexa, Wright | United Kingdom | The Listening Room  
Battey, Brett | United Kingdom | Mercurius  
Cologne, Agrícola de | Germany | Memoryscapes  
Daniela B. | Brazil | Let's Go to the Park and Pretend



Darisbo, Guilherme | Brazil | Cine Victória  
Gazana, Cleber | Brazil | SIMPLE.NORMAL  
Gazana, Daniel | Brazil | NOXA  
Gruppo Låbun, Fumagalli | Italy | D-Homo  
Gruppo Låbun, Stefano | Italy | D-Homo  
Kmet, Florian | Austria | Lokai  
Loibner | Austria | Far Field  
Németh, Stefan | Austria | Lokai  
Nohe, Timothy | Australia | F-16  
Parodi, Claudio | Italy | Claudio Parodi Feedback Solo  
Stollery, Pete | United States | Scènes, rendez-vous  
Tsabary, Eldad | Canada | In the Eye of the Believer  
Weaver, Timothy | United States | CRYPTO.MUNDO

## PERFORMANCE

Aquareinos - Hickpolten, Marc | Brazil | Coquelux  
Aquareinos - Lemansch, Will | Brazil | Coquelux  
Aquareinos - Reinoso, Felipe | Brazil | Coquelux  
Carioba, Ricardo | Brazil | SSTFM Synthetic Sound to Fit Minds  
Ceccato, Roberto | Brazil | Orquestra Modular  
Corradini, Sandra | Brazil | Lapsus Language  
Couri, Flávia | Brazil | Voz del Fuego & Elevador  
demo(lição) - Agra, Lucio | Brazil | demo(lição) - Música e Poesia Eletrônica Estocástica  
demo(lição) - Hatmann, Paulo | Brazil | demo(lição) - Música e Poesia Eletrônica Estocástica  
demo(lição) - Palmier, Ricardo | Brazil | demo(lição) - Música e Poesia Eletrônica Estocástica  
Devos, Nicolas | France | Screw Drivers  
DJ Ivan LP (Zeitblom) | Brazil | A/V/port  
GEMUNB - Antunes, Jorge | Brazil | Jorge Antunes Eletrônico e Sideral  
GEMUNB - Antunes, Marcus | Brazil | Jorge Antunes Eletrônico e Sideral  
GEMUNB, Felix | Brazil | Jorge Antunes Eletrônico e Sideral  
GEMUNB, Mariuga | Brazil | Jorge Antunes Eletrônico e Sideral  
Gerador - Fzoro, Fabio | Brazil | Concerto para Harpa e Notebook  
Gerador - Monteiro, Marco Antonio | Brazil | Concerto para Harpa e Notebook  
Kaltenbrunner, Martin | Spain | ReacTable  
Koishi, Denis | Brazil | Olhocaligari - Coletivo de Artes Sonoras  
Lambert, Leandra | Brazil | Voz del Fuego & Elevador  
Lemes, Antonio Vaz | Brazil | Delay Glass  
Lucentini, Vanderlei | Brazil | Lapsus Language  
Marçal, Rodrigo | Brazil | Voz del Fuego & Elevador  
Meirelles, Bill | Brazil | Orquestra Modular  
Michel, Penélope | France | Screw Drivers  
m-u-r-o - Campesato, Lilian | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Fenerich, Alexandre | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Fiel, Valério | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Francisco, Patricia | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Kisi, Vitor | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Obici, Giuliano | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Porres, Alexandre | Brazil | Teia  
m-u-r-o - Thomaz, Andrei | Brazil | Teia  
Núcleo In\_Tátil | Brazil | Lapsus Language  
Oliveira, Flávia "Goo" | Brazil | Voz del Fuego & Elevador  
Oliveira, Júlio | Brazil | Olhocaligari - Coletivo de Artes Sonoras  
Paquete, Hugo | Portugal | SSTFM Synthetic Sound to Fit Minds  
Poyo, Texuspo | Spain | Ambientes Hostiles  
Poyo, Texuspo | Spain | Delay Glass  
Rocha, Marcel | Brazil | Olhocaligari - Coletivo de Artes Sonoras  
Rodrigues, Edinho | Brazil | Lapsus Language  
Scarassatti, Marco | Brazil | Olhocaligari - Coletivo de Artes Sonoras  
SIRI - Corroa, Luciano | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Gabriel, João | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Morello, Fernando | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Moreno, André | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Panesi, Carol | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Prado, Paulo | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Siri, Ricardo | Brazil | Obra-Prima  
SIRI - Sousa, Leo | Brazil | Obra-Prima  
Tosin, Giuliano | Brazil | Olhocaligari - Coletivo de Artes Sonoras  
Vicente, Dino | Brazil | Orquestra Modular  
VJ Bate-Bolav | Brazil | Voz del Fuego & Elevador  
VJ HCKR.TV | Brazil | A/V/port

## CINEMA DOCUMENTA

Braga, Ricardo Camargo | Brazil | A Orquestra Invisível  
Caccato, Roberto | Brazil | Objeto Sonoro  
Faerman, Laura | Brazil | No Traço do Invisível  
Larger, Jodeti | United States | Burning Man  
Lozano-Hemmer, Rafael | Spain | Vectorial Elevation, Relational Architecture No. 4

Piza, Keke Toledo | Brazil | A Orquestra Invisível  
Robbin, Marcus | India | Last Hippie Standing  
Robbin, Marcus | Portugal | Um Criador nas Suas Ilhas  
Roca Antúnez, Marcel.Í | Spain | El Dibujant  
Scharlach, Marília | Brazil | No Traço do Invisível  
Slinger, Ruth | Brazil | Ecosystem 1.0  
Vicente, Dino | Brazil | Objeto Sonoro

## FILE 2008

### CINEMA DIGITAL

Antonacci, Ana Caterina Era La Notte  
Brown, Sheldon | United States | The Scalable City  
CESNET | The Prague Train  
Chauvin, Julien | Era La Notte  
CineGrid | The Prague Train  
DALSÁ | The Prague Train  
Deschamps, Juliette | Era La Notte  
Fricke, Ron | Baraka  
GLIF | The Prague Train  
Gorin, Jean-Pierre | Manny Farber Tribute  
Jicha, Marek | The Prague Train  
Les Circles du l'Harmonie | Era La Notte  
Lomas, Andy Growth by Aggregation 2  
Mogolis, Todd | Keio University Concert  
Mark Magidson Production | Baraka  
Otto | Peter The Prague Train  
Sandin, Dan | United States | A Study of 4D Julia Sets  
Souza, Beto | Brazil | Enquanto A Noite Não Chega  
Touza, Mike | Project BeatBox 360

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Braz, Soraya | Brazil | Roaming  
Brown, Sheldon | United States | The Scalable City  
Cantoni, Rejane | Brazil | Piso  
Crescenti, Leonardo | Brazil | Piso  
Fon, Fabio | Brazil | Roaming  
Franco, Anaís | Brazil | Connected Memories  
García, Alberto | Spain | The Magic Torch  
García, Alberto | Spain | We Are Magnetic  
Graffiti Research Lab | United States | L.A.S.E.R TAG  
Ivanoff, Iván | Argentina | IS.3S  
Jacome, Jarbas | Brazil | Crepúsculo dos Ídolos  
Jimenez, José | Argentina | IS.3S  
Lauritzen, Sílvia | Brazil | 1o SUBSOLO  
Marian, Manhães | Brazil | Liquescer  
Matsuo, Takahiro | Japan | Phantasm  
Obelleiro, Julio | Spain | The Magic Torch  
Obelleiro, Julio | Spain | We Are Magnetic  
Thomaz, Andrei | Brazil | 1o SUBSOLO  
Yamakawa, Hisako K. | Japan | Kodama

### ZELKO WAINER RETROSPECTIVE IN HONOR

Hentschläger, Ursula | zeitgenossen.com

### GAMES

Andersson, Jens | Sweden | Rorschach  
Ebner, Jörn | United Kingdom | Sans Femme et Sans Aviateur  
Essen, Mark | United States | Punishment: The Punishing  
Essen, Mark | United States | Randy Balma: Municipal Abortionist  
Fava, Fabricio | Brazil | Fitebolando  
Golf Question Mark | United States | Golf introversion.co.uk | United Kingdom | Darwinia  
Kusej, Tatiana Vujinovic | Slovenia | Oscildo  
Nimoy, Josh | United States | BallDroppings  
Pisciotta, Josiah | United States | Gish  
Playtime | United States | SFZero  
Qubo Gas - Ablézet, Jef | France | Watercouleur Park  
Qubo Gas - Dimnet, Morgan | France | Watercouleur Park  
Qubo Gas - Henno, Laura | France | Watercouleur Park  
Queasy Games - Mak, Jonathan | Canada | Everyday Shooter  
Rillo, Mariana | Brazil | Desmanche  
Róden, Ida | Sweden | Rorschach  
R-S-G: Radical Softwear Group | United States | Kriegspiel - Gut Debord's Game of War  
Samyn, Michäel | Belgium | The Graveyard  
Söderström, Jonatan | Sweden | Adnauseum2  
Söderström, Jonatan | Sweden | Cleanasia  
Tales os Tales - Harvey, Auriea | Belgium | The Graveyard  
Teikari, Arvi | Finland | Once in Space  
That Game Company - Chen, Jenova | United States | Clouds  
That Game Company - Chen, Jenova | United States | Flow

Thomaz, Andrei | Brazil | Cubos de Cor  
Walczak, Marek | United States | Thinking Machine  
Watterberg, Martin | United States | Thinking Machine  
www.experimentalgameplay.com - Shodhan, Shalin | United States | On a Rainy Day  
www.experimentalgameplay.com - Shodhan, Shalin | United States | Particle Rain  
www.experimentalgameplay.com - Shodhan, Shalin | United States | Cytoplasm  
Zecher, Andreas | Sweden | Understanding Games

### GAME INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Askan, Giles | United Kingdom | Aquaplayne  
Oliver, Julian | Spain | Level Head  
Onça, Fabiano | Tentalus Quest  
Sanbom, Steven | United States | Full Body Games  
Sanbom, Steven | United States | Transpose  
Warren, Jonan | United States | Full Body Games  
Warren, Jonan | United States | Transpose

### GAMES BR

Continuum Entertainment Ltda. - Vrubel, Alexandre | Brazil | Inferno  
Coutinho, Guilherme Mattos | Brazil | Conspiração Dumont  
Coutinho, Marcos André Penna | Brazil | Trem de Doido  
FourX Development Ltda. | Caetano Jr. | Jorge Manuel Vitória | Brazil | Sandboard Brasil  
Green Land Studios - Carvalho, Wagner Gomes | Brazil | Cim-Itério  
Ignis Entretenimento e Informática - Alves, Marcos Cruz | Brazil | Raízes do Mal  
Illus Interactive Graphics - Lages, Wallace Santos | Brazil | Peixes!  
Insolita Studios - Petty, Winston George A. | Brazil | Cavedays  
Interama Jogos Eletrônicos - Teixeira, Thiago Pinheiro | Brazil | Incorporated  
Interama Jogos Eletrônicos - Teixeira, Thiago Pinheiro | Brazil | Lex Venture  
Ogamion Realidade Virtual & Games - Oliveira, Rodrigo Queiroz de | Brazil | Nevrose: Sangue e Loucura Sob o Sol do Sertão  
Okio Serviços de Comunicação Multimídia Ltda. - Ploszaj, Andre Ivankino Hauer | Brazil | Capoeira Experience  
Olympia Games - Moraes, Thiago Salgado Aiache de | Brazil | Brasilia Tropicalis  
Outline Interactive - Dilva, Sylker Teles da | Brazil | Ayri - Uma Lenda Amazônica  
Perceptum Software Ltda - Gaspar, Odair | Brazil | Iracema Aventura  
Queiroz, Francisco Oliveira de | Brazil | Flora Souza, Nicholas Lima de | Brazil | Zumbi, o Rei dos Palmares  
Vencer Consultoria e Projetos Ltda. - Corrêa, Artur | Brazil | Fórmula Galaxy

### MEDIA ART

<[fladry + jones] - Fladry, Robb | United States | The War is Over 2007  
<[fladry + jones] - Jones, Barry | United States | The War is Over 2007  
Abraham, Diego | Brazil | Rogério Caos  
Ali - Brito, Vinícius Nakamura de | Brazil | Vita Ex Machina  
Ali - Juliani, Rodolfo Rossi | Brazil | Vita Ex Machina  
Ali - Louvise Coqueiro, Camilo | Brazil | Vita Ex Machina  
Ali - Maia, Marina Queiroz | Brazil | Vita Ex Machina  
Ali - NG, Adilson | Brazil | Vita Ex Machina  
Ansty, Josephine | United States | Office Diva  
Antunes, Rui Felipe Nicolau Lima | United Kingdom | xTNZ  
Aquino, Fernando | Brazil | UAI-Justiça  
Artut, Selcuk | Turkey | NewsPaperBox  
Barbosa, Carlindo | Brazil | Da Música ao Caos  
Bigelow, Alan | United States | When I Was President  
Brunet, Karla Schuch | Brazil | Peculiaris  
Bunkley, Brit | New Zealand | Spin  
Bunkley, Brit | New Zealand | Spite  
Callanan, Martin John | United Kingdom | I Wanted to See all of The News From Today  
Capozzo, Alessandro | Italy | Talea  
Cardoso, Pamela | Brazil | A pós-modernidade em recortes: Tide Hellmeister e as relações Design e cultura.  
Cardoso, Pamela | Brazil | Homo ex machina  
Castro, Rachel Maurício | Brazil | 360  
Castro, Rachel Maurício | Brazil | R.G.B  
Castro, Rachel Maurício | Brazil | Tybushwacka  
Clarck, David | Canada | 88 Constalations for



Wittgenstein  
Cologne, Agricola de | Germany | One Day on Mars  
Corpos Performáticos – Aquino, Fernando | Brazil |  
UAI 69  
Corpos Performáticos – Azambuja, Diego | Brazil |  
UAI 69  
Corpos Performáticos – França, Wanderson | Brazil  
| UAI 69  
Corpos Performáticos – Medeiros, Bia | Brazil | UAI 69  
Corpos Performáticos – Mencarini, Marta | Brazil |  
UAI 69  
Corpos Performáticos – Mota, Márcio | Brazil | UAI 69  
Corpos Performáticos – Rocha, Carla | Brazil | UAI 69  
Corpos Performáticos – Rodrigues, Kacau | Brazil |  
UAI 69  
Duda, Daniel | Brazil | Do Pixel ao Pixel  
Evensen, Kevin | United States | Veils of Light  
Fabio FON – Franco, Edgar | Brazil | Freakpedia – A  
Verdadeira enciclopédia livre  
Fishburn, Andrew Joshua | United States | Waiting  
Fon, Fabio | Brazil | Freakpedia – A Verdadeira  
enciclopédia livre  
Gabriel, Martha Carrer Cruz | Brazil | Locative Paintng  
Gwiazda, Henry | United States | A doll's house is....  
Gwiazda, Henry | United States | Claudia and Paul  
Gwiazda, Henry | United States | There's Whispering  
Hetherington, Alez | United Kingdom | Untitled  
(sexyback, foly artist)  
Ishii, Mileine Assai | Brazil | A pós-modernidade em  
recortes: Tide Hellmeister e as relações Design e  
cultura.  
Ishii, Mileine Assai | Brazil | Homo ex machina  
Jowsey, Susan | New Zealand | The Trouble  
Júnior, Rubens Castanho Passaro | Brazil | Isto não  
é paranóia  
Knelsen, Matheus | Brazil | A pós-modernidade em  
recortes: Tide Hellmeister e as relações Design e  
cultura.  
Knelsen, Matheus | Brazil | Homo ex machina  
Kobayashi, Daniel | Brazil | A Casa dentro da Porta  
Korn, Christoph | Germany | Waldstueck  
Kusej, Tatjana Vujinovic | Slovenia | Osciloo  
LemeH 4 – Lorenza, Paolini | Italy | Study on human  
form and humanity #01  
LemeH 42 – Santini, Michete | Italy | Study on human  
form and humanity #01  
Link, Lisa | United States | If I Worked for 493 years  
Man, Calin | Romania | AppendXship  
Mansilla, Isabel Margarida Aranda | Chile | Cyber  
Birds Dance  
Marinho, Fernando | Brazil | Story teller  
Misti, Diogo Fuhmann | Brazil | Caleidoscópio  
Felliniano: 8 1\2  
Nascimento, Marcelo Nunes | Brazil | Estro  
Neto, Leocádio | Brazil | Story teller  
Nielsen, Linda Hifing | Denmark | Misspelling  
generator  
Nunes, Alexandre | Brazil | Abra Sua Gaveta  
Oaoc, Dave | United States | Office Diva  
Ocalan, Cem | Turkey | NewsPaperBox  
Paes, Alessandra | Brazil | Reativo  
Pinro, Regina Célia | Brazil | Ninhos & Magia  
Pound, Stuart | United Kingdom | Dominant Culture  
Pound, Stuart | United Kingdom | SF  
Projectings – Jerome, Blanquet | France | Monkey  
– Party  
Rezendaal, Rafael | Netherlands | Future physics  
Ribeiro, Roni | Brazil | Bipedes  
Rocha, Bruno Massara | Brazil | Novos Olhares sobre  
a Mobilidade  
SaEbner, Jorn | United Kingdom | Sans Femme et  
Sans Aviateur  
SF | United Kingdom | Life on Mars  
Silva, Fabian Antunes | Brazil | Pousada Recanto  
Abaetuba  
Sperry, Jonathan Dana Sketch for an Intermezzo for  
the Masses  
Szulc, Felipe | Brazil | A pós-modernidade em  
recortes: Tide Hellmeister e as relações Design e  
cultura.  
Szulc, Felipe | Brazil | Homo ex machina  
Taura, Tânia | Brazil | A pós-modernidade em  
recortes: Tide Hellmeister e as relações Design e  
cultura.  
Taura, Tânia | Brazil | Homo ex machina  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | Eclipses  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | First Person Movements  
Thomaz, Andrei R. | Brazil | O Tabuleiro dos jogos que  
se bifurcam  
Tremblay, Elene | Canada | Mes \ My contacts  
Waranave, Hidenori | Japan | "Archidemo" –  
Architecture in Metaverse  
Weinberger, Hannah | Switzerland | Without Title  
Weizmann, Eliane | Brazil | Story teller  
Williams, Marcus | New Zealand | The Trouble  
Zingerle, Andreas | Finland | Extension of Human  
sight

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

+Zero – Dall'Anese, Raphael | Brazil | +Zero do Brasil  
+Zero – Poltronieri, Fabrício Augusto | Brazil | +Zero  
do Brasil  
+Zero – Poltronieri, Jonattas Marcel | Brazil | +Zero  
do Brasil  
Campeato, Liliam | Brazil | Sonocromática  
duVa, Luiz | Brazil | Concerto para duo de LapTops  
Gal, Benhard | Austria | Gal Live  
Hinestrosa, Jose | Venezuela | Fricciones  
Kisil, Vitor | Brazil | Sonocromática  
Kondo, Tetsuo | Japan | Fricciones  
Roscoe, Henrique | Brazil | HOL  
Serpa, Francisco | Brazil | Sonocromática  
Sukorski, Wilson | Brazil | EvEnTo 3 MOVIMENTOS  
PARA ORQUESTRA  
Thomaz, Andrei | Brazil | Sonocromática

### SCREENING

ArtZoyd | France | Eyecatcher Man With a Movie  
Camera  
ArtZoyd | France | Eyecatcher1  
ArtZoyd | France | Movie-Concert For the Fall of the  
Usher House  
Audiobeams | Germany | Paesaggi Liquidi II  
Carvalho, Daniel | Brazil | Out\_Floor PartI  
Citrullo International | Italy | H2O  
Duprass | Israel | Free Field  
Duprass | Israel | Pink/Noise  
Eid, Celia | France | Gymel  
Freire, Raphael | Brazil | Performance Audiovisual  
Sincronizada: Sociedade Pós-Moderna, Novas  
Tecnologias Espaço Urbano  
Haugen, Bjørn Erik | Norway | Regress  
Impar | Brazil | HOL  
Loibner, Benhard | Austria | MeltDown  
Muth, David | United Kingdom | You are the Sony of  
My Life  
Needham, Jay | United States | Narrative Half-Life  
Pessoa, Frederico | Brazil | ButterBox Diving  
Sounds That Matter | Brazil | Brijj  
Sounds That Matter | Brazil | Troting  
Summers, Dennis | United States | Phase Shift Videos  
Velazquez, Fernando | Brazil | Nómada

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Chang, Jen-Kuan | United States | Discordance  
Chang, Jen-Kuan | United States | Drishti II  
Chang, Jen-Kuan | United States | Nekkhamma  
Chang, Jen-Kuan | United States | She, Flush,  
Vegetable, Lo Men, and Intolerable Happiness  
Cologne, Agricola de | Germany | Soundstory – Sound  
as tool for Storytelling  
Dow, Robert | Scotland | Precipitation Within Sight  
Hinestrosa, Jose | United States | Dendraw  
Kahn, Jason | Switzerland | Unheard GN Paulo  
Keenan, Jeremy | United Kingdom | Animate Objects  
Lewis, Matt | United Kingdom | Animate Objects  
Phillips, Tomas | United States | \_Drink Deep  
Soudan, Jerome | France | Mimetic

### CINEMA DOCUMENTA

Apollo 9 | Brazil | Nuncupate  
Bachine, Kodiak | Brazil | Nuncupate  
Bate, Matthew | Australia | What The Future Sounded Like  
Charmo, Russell | United States | OHM+ The Early  
Gurus of Electronic Music  
Gross, Jason | United States | OHM+ The Early Gurus  
of Electronic Music  
Logan, Kevin | United Kingdom | Recitation  
Matarazzo, Antonello | Italy | Interferenze  
Natal, Bruno | Brazil | Dub Echoes  
Nielsen, Lisa Hifing | Denmark | Participation 0.0  
Sansolo, Carlo | Brazil | Panoramika Elektronika  
Sextro, Maren | Germany | Slices, Pioneers of Electronic  
Music vol.1 – Richie Hawtin Documentary  
Wick, Holger | Germany | Slices, Pioneers of Electronic  
Music vol.1 – Richie Hawtin Documentary  
Ziegler, Thomas | United States | OHM+ The Early  
Gurus of Electronic Music

## FILE 2009

### CINEMA DIGITAL 4K

Souza, Betó | Brazil | Enquanto A Noite Não Chega

### FILE CAVE

Brown, Sheldon | United States | Scalable City

Carroll, Josh | United States | Screen  
Coover, Robert | United States | Screen  
Eliseo, Maria Amélia | Brazil | Design Evolucionário  
Garcia, José Wagner | Brazil | Design Evolucionário  
Gossmann, Joachim | United States | Atlas in Silico  
Greenlee, Shawn | United States | Screen  
Lewis, J.P. | United States | Atlas in Silico  
Lopes, Fabio Silva | Brazil | Design Evolucionário  
Margolis, Todd | United States | Atlas in Silico  
McClain, Andrew | United States | Screen  
Schulze, Jurgen P. | United States | Atlas in Silico  
Shine, Ben "Sacha" | United States | Screen  
Silva, Luciano | Brazil | Design Evolucionário  
Silveira, Ismar Frango | Brazil | Design Evolucionário  
Singh, Rajvikram | United States | Atlas in Silico  
Tenedorio, Daniel | United States | Atlas in Silico  
Wardrip-Fruin, Noah | United States | Screen  
West, Ruth | United States | Atlas in Silico

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

B, Hakeen | France | Once Upon A Time  
Beiguelman, Giselle | Brazil | Suite para Mobile Tags –  
Movimento #1  
Blendid – Kousemaker, David | Netherlands | Touchme  
Blendid – Olden, Tim | Netherlands | Touchme  
Brinkmann, Daan | Netherlands | Skinstrument  
Bruyère, Huhues | France | Presence  
Carli, Luis Felipe | Brazil | Complexidade Organizada  
Causa, Emiliano | Argentina | Sensible  
Cerqueira, Juliana | Brazil | Corpo Digitalizado  
Cheon, Seokhan | United States | Pondang  
Chernikova, Marina | Russia | Urban Surfing Moscow  
Coe, Tim | United Kingdom | Violative Nexus  
Colmeia | Brazil | Colmeia  
Costas, Matias Romero | Argentina | Sensible  
Dementieva, Alexandra | Russia | Drama House  
Erickson, Christa | United States | Climate Shifts  
He-Lin, Luo | China | Maelstrom  
Hesselmeier, Martin | Germany | Capacitive Body  
Katy, Naomi | United States | Dialogue  
Lam, Keith | China | Moving Mario  
Lautenschläger, Gizele | Brazil | Don't give up! About  
a history that doesn't want to be told  
Mauricio, Fleury | Brazil | Suite para Mobile Tags –  
Movimento #1  
Muxel, Andreas | Germany | Capacitive Body  
Nakamura, Motomichi | Japan | Red Eyes  
Nascimento, Ricardo | Brazil | Authority  
Niehage, Jörg | Germany | Samplingplong  
Nuñez, Leo | Argentina | Game of Life  
Onça, Fabiano | Brazil | Colmeia  
Pederin, Magdalena | Croatia | The Voice From The  
Loudspeaker  
Pirota, Tarciso Lucas | Argentina | Sensible  
Rangel, André | Portugal | 3KTA  
Roca, Marcel.Lf. Antúñez | Spain | Metamembrana  
Shin, Eunjo | Korea (Dem. People's Rep. of) | Vocal  
Trio  
Siegel, Anne-Kathrin | Germany | 3KTA  
Stearns, Phillip | United States | C 15:33  
Takahashi, Masato | Japan | The Nose : communication  
organs  
Tommasi, Nina | Austria | Biologica Instrumentation  
Waisman, Nina | United States | Between Bodies

### PERFORMANCE

Akagawa, Tomohiro | Japan | Therमतaxis  
Narumi, Takuji | Japan | Therमतaxis  
Seong, Young Ah | Japan | Therमतaxis

### MEDIA ART

Alberti, Javier | Argentina | Cajas  
Anis-109 | United States | Anis-109  
Armento, Luís | Portugal | Clouds of Clouds  
Assis, Rodrigo | Brazil | Construção e Desconstrução  
Azevedo, Bárbara | Brazil | O Culto do Planeta Azul  
Azevedo, Bárbara | Brazil | Substância  
Barbosa, Carlindo | Brazil | Stickertog  
Barbosa, Thalysa de Almeida | Brazil | Stickertog  
Bard, Perry | United States | Man With a Movie  
Camera: The global remake  
Berkenheger, Susanne | Germany | Movement for  
Account-Corpses.de  
Bestiário, Irma Vilã e | Spain | The Atlas of  
Elettricmagnetic Space  
Bickerstaff, David | Song  
Bigelow, Alan | United States | Deep Philosophical  
Questions  
Bigelow, Alan | United States | What They Said  
Blackhole-Factory | United Kingdom | Song  
Blas, Zach | United States | Queer Technologies  
Brito, Denise | Brazil | Universo Vical  
Briz, Nick | United States | An-Uh-Mit Data  
Canto, Cristine de Bem e | Brazil | Cartão Postal

Cardoso, Pamela | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Carvalho, André Anaya de | Brazil | Espaço e Movimento  
Carvalho, Audrei | Brazil | E-Poetamentos  
Casa Dupla – Dojscar, Julio | Brazil | Bem me quer mal me quer  
Casa Dupla – Noizman, Pedro | Brazil | Bem me quer mal me quer  
Castanho, Beatriz | Brazil | Espaço e Movimento  
Castro, Rachel Mauricio | Brazil | Café com Pão  
Castro, Rachel Mauricio | Brazil | Lelexzoom  
Cilibis, Osvaldo | Argentina | Caracotaplysia  
Cologne, Agrícola de | Germany | Silent Cry  
Cologne, Agrícola de | Germany | Timed Out  
Coover, Frederick | United States | Unknown Territories  
Diniz, Anibal | Brazil | Caixa de dados  
Doing, karel | Netherlands | Antipode136  
Domingues, Kleber Nunes | Brazil | Espaço e Movimento  
Duca, Bernardo | Brazil | Universo Visceral  
Duran, Nacho | Brazil | Virtual Velázquez  
Ebner, Jorn | Germany | (>>Feuerland<<)  
Favaretto, Bruno | Brazil | Your Life, Our Movie  
Funk, Cesar | Brazil | La Palabra  
Genduso, Ana | Brazil | Universo Visceral  
Ger Ger | Germany | Black Baloons  
Ger Ger | Germany | Luxor 22.145  
Ger Ger | Germany | What the Fuck  
GridWork2000-Animo9 | United States | A. Bill Miller  
Grupo Akronon | Brazil | Espaços  
Guasque, Yara | Brazil | Visualização do Manguezal Ratonés  
Hanei, Daniel | Brazil | Kinder Projekt  
Hermans, Carolien | Netherlands | Body  
Hermes, Guadagnini e | Brazil | Visualização do Manguezal Ratonés  
Hetherington, Alex | United Kingdom | Sarah Winchester made me hardcore  
Hildebrand, Renato | Brazil | Visualização do Manguezal Ratonés  
Horvath, Peter | Canada | Boulevard  
Igoa, Lázaro | Brazil | La Palabra  
Intermedia writing systems – Butler, Mathew | United States | A Box Full of Angels  
Intermedia writing systems – Sachs, Aaron | United States | A Box Full of Angels  
Ishii, Mileine Assai | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Junior, Nelson Rico Gutierrez | Brazil | Espaço e Movimento  
Kelsen, Matheus | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Konczak, Julian | United Kingdom | J9  
Lacerda, Pedro Talarico | Brazil | Espaços  
Iapetina, Francisco | Brazil | Your Life, Our Movie  
Leal, Miguel | Portugal | Clouds of Clouds  
Leme42 | Italy | Illusion for Movements  
Linecker, Stefan | Austria | NetTime  
Luz, Victor Hugo | Brazil | Universo Visceral  
Luzon, Vanessa | United Kingdom | Ordinary Show  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Last Days  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Reflection (hope and reconciliation)  
Man, Calin | Romania | </DIG%IT>  
Manière, Brian | United States | Sandbox Project  
Manso, Tássia Deusdará | Brazil | Stickerlog  
Martinez, Renata Nogueira de | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Martins, Diego Gregor | Brazil | Espaço e Movimento  
Martins, Magda | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Mefi, Marcel | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Michalischen, Renato | Brazil | Stickerlog  
Miska | Finland | Kiasma Cafe North  
Miska | Finland | Longlapses: Mannerheimintie South  
Miska | Finland | Windtracing  
Mota, Karen | Brazil | Construção e Desconstrução  
Muth, David | United Kingdom | Counterclockwise  
Muth, David | United Kingdom | Up and Down  
Nano | United States | Face Invader  
Nery, Rafael | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Notarnicola, Eric | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Novak, Fabrício | Brazil | Espaço e Movimento  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Ferndate, Western Canyon, Los Angeles  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Fragments of the Los Angeles River  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Palimpsest  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Present Tense  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | The Other Image

O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Transit  
Ongaro, Bruna | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Orihuela, Andrew | Brazil | La Palabra  
Ovechkin, Iliia | Russia | FX – 1  
Pátria, Ana Cláudia | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Petrecca, Renan | Brazil | Universo Visceral  
Pitorri, Daniel | Brazil | Construção e Desconstrução  
Pound, Stuart | United Kingdom | Retro Disk Chunter  
Pound, Stuart | United Kingdom | Speech  
Pound, Stuart | United Kingdom | The Crying of the Forest  
Praude, Carlos | Brazil | Stratus  
Ribeiro, Alisson R. | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Ribeiro, Roni | Brazil | Apólogo  
Ritter, Norberto Idiart | Brazil | La Palabra  
Rodrigues Martins, Ricardo | Brazil | Stickerlog  
Roncalli, Mariana | Brazil | Universo Visceral  
Same | United States | The Way North  
Sandoval, Claudia | Brazil | Living Cemetery  
Sansolo, Carlos | Brazil | Art Conquest  
Schokmel, Eric | Luxembourg | Sycapes # Interlude  
Sier, André | Portugal | Corrida Espacial\_#3  
Silva, Fabian Antunes | Brazil | Visualização do Manguezal Ratonés  
Silva, Robson | Brazil | Universo Visceral  
Siólis, Hugo | United States | Ojos te vean  
Sousa, Denisson de | Brazil | Espaço e Movimento  
Souza, Kauê de Oliveira | Brazil | Stickerlog  
Szulc, Felipe | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Takei, Guilherme Tetsuo | Brazil | Stickerlog  
Taura, Tânia | Brazil | Prismática: Narratividade no Cinema e na Hipermídia em uma Releitura do Filme 21 Gramas  
Teixeira, Michel Adão | Brazil | Metadoxo: o sentir e interpretar da trilogia das cores  
Thomaz, Andrei | Brazil | A Caça e o Caçador  
Thomaz, Andrei | Brazil | Somewhere in Time  
Trouillet, Céline | France | Song n10  
Trouillet, Céline | France | Song n7  
Trouillet, Céline | France | Song n8  
Vicente, Jorge Luis de | Spain | The Atlas of Electricmagnetic Space  
Virtual Velázquez, Denise | Brazil | Virtual Velázquez  
Vleázquez, Fernando | Uruguay | Your Life, Our Movie  
Welch, Simon | France | Flotsum  
Welch, Simon | France | Tam Tam  
X, Aline | Brazil | DVD Golpel – uma investigação interativa  
Zabé, Gregoire | France | Sharedscapes – Points of view on landscapes

## GAMES

Basmajian, Chris | United States | Attention Hog  
Cavalo Voador – Fava, Fabrício | Brazil | Panayama  
Cavalo Voador – Medeiro, J.J. | Brazil | Panayama  
Cavalo Voador – Valente, Daniel | Brazil | Panayama  
Chamis, Fernando | Brazil | Surlfina  
Ferreira, Daniel | Brazil | Niballs  
Fishburn, Jofh | United States | Survive/Progress  
Personal Cinema & The Easersers | Greece | Folded in  
Picolargo Software | Brazil | Guerra no Sertão  
Thomaz, Andrei | Brazil | Labirintos Invisíveis

## MACHINIMA

'Land of Illusion' in second Life: Lily & Hongle | United States | Land of Illusion  
Bannan, Tony | Australia | Dark Previz  
Diltz, J. Joshua | United States | Mercy of the Sea  
Kopik, Piotar | Poland | Psychosomatic Rebuilders  
Animation #000  
Pinneapple Pictures – Fosk, Kate | United States | Revenge  
Pinneapple Pictures – Joyce, Michael R. | United Kingdom | Revenge  
Severine, Nebulous | United States | Spiral Walcher  
Voom, Lainy | United Kingdom | Giw ( From the Path)  
Voom, Lainy | United Kingdom | The Dumb Man

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

\*SPARK | United Kingdom | RBN\_ESC\_ \_\_ \_AV  
Author & Punisher | United States | Dub Machines ( Nextgen de Drone Machines)  
Blackhole-Factory – Stawig, Martin | Germany | Restmetall  
Blackhole-Factory – Utermoehlen, Elke | Germany | Restmetall

D-Fuse – Faulkner, Michael | United Kingdom | Particle  
D-Fuse – Kispert, Matthias | United Kingdom | Particle  
EMOTIC | Spain | Raw  
Het Vleesgeworden Videowoord – Abbe, Albet Van | Netherlands | A/V Scaping Series  
Het Vleesgeworden Videowoord – Djcks, Roel | Netherlands | A/V Scaping Series  
Het Vleesgeworden Videowoord – Smits, Win-Jan | Netherlands | A/V Scaping Series  
Het Vleesgeworden Videowoord – Ven, Ties Van de | Netherlands | A/V Scaping Series  
Kondo, Tetsuo | Japan | Dendraw  
Mesa de Luz – Mencarini, Marta | Brazil | Mesa de Luz: Cotidiano  
Mesa de Luz – Sefenin, Tomás | Brazil | Mesa de Luz: Cotidiano  
Mesa de Luz – Vale, Hyeronimus do | Brazil | Mesa de Luz: Cotidiano  
Playboy's Bend | Belgium | The Playboy's Bend Show  
Roca, Marcel.Lí Antúnez | Spain | Protomembrana  
SADBM | Japan | Cubie  
VJ Motomichi | United States | No Rules, No Boundaries" Motomichi's Nakamura Live Video Mixing  
Yroyto | France | Eile

## SCREENING

Blank, Sebastian | Germany | Dialogue Between Art and Society I-III  
Brackett, Tammy Renee | United States | Text  
Carabba, Leonilde | Italy | Dancing Around One  
Chang, Jen-kuang | United States | Drishti III  
Jacob, Max | Italy | Risonanze  
Levy, Michal | United States | One  
Paiva, João Vasco | Hong Kong | Wide Rothko  
Pavia, Marcela | Italy | Dancing Around One  
Power, Nigel | Thailand | Becoming São Paulo  
Soundsthatmatter | Brazil | BisMust-Jet  
Soundsthatmatter | Brazil | Cktroos  
Soundsthatmatter | Brazil | Illzeno  
Telcosystems – Kiers, David | Netherlands | Semaphore  
Telcosystems – Kiers, Gideon | Netherlands | Semaphore  
Telcosystems – Valden, Lucas Van Der | Netherlands | Semaphore  
VJ Eletro-I-Man | Spain | Proyecto representa Corisco  
Weaver, Timothy | United States | Biological Narrative #9: Manumindo  
Zabara | Russia | Elm

## PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Anaracecar | United States | Essential Slime  
Chang, Jen-kuang | United States | Karma  
Cologne, Agrícola de | Germany | Soundlab VI – Soundpool  
Dal Farra, Ricardo | Canada | Memories  
Dal Farra, Ricardo | Canada | On the Liquid Edge  
Gazana, Daniel | Brazil | Concílio  
Kokoras, Panayiotis | Greece | Waltz at the Edge of Lorrros  
Kondo, Tetsuo | Japan | Dendraw  
Kunkuni Mix Project – Apablaza, Rosa | Netherlands | Busco Trabajo Urgente  
Kunkuni Mix Project – Duret, Federico | Netherlands | Busco Trabajo Urgente  
Maniere, Brian | United States | Sleepless  
Menard, Melanie | United Kingdom | Mathematically Generated Seascape  
Scant Intone | Canada | Scant Intone  
simple.normal | Brazil | Imagenabilis  
Sachting, Rune | Denmark | Sound Performance  
Tablet Visual Music (TVM) | Brazil | Tablet Visual Music (TVM)  
Valentim, Victor | Brazil | Semisfera – para sons eletroacústicos  
Zabara Russia, Elm

## DOCUMENTA

Alvarez, Joesér | Brazil | Inventário das Sombras Coletivo Madeirista | Brazil | Inventário das Sombras  
Fjellestad, Hans | United States | Moog  
Gagnon, Dominic | Canada | Rip in Pieces America  
Hessels, Scott | Singapore | Nine Lives  
Hiscott, Joe | Canada | The Telephone Eulogies  
Lemonnier, Laurent | France | Mongolia Expedition  
Mills, Mike | United States | Air Eating: Sleeping Waiting and Playing  
Oliveira, Cadu Porto | Brazil | Connection 1969  
Power, Simon | United Kingdom | Technomania  
Weidenaar, Reynald | United States | Magic Music from Telharmonium

# FILE 2010

## PRIX LUX

### INTERACTIVE ART – 1st PRIZE WINNER

Klaar, Ernesto | Venezuela | Luzes Relacionai

### INTERACTIVE ART – 2nd PRIZE WINNER

Hentschlagler, Kurt | Austria | Zee

### INTERACTIVE ART – HONORABLE MENTIONS

Corn er, Olle | Sweden | Public Epidemic  
L bcke, Martin | Sweden | Public Epidemic  
Proske, Pierre | Australia | Frame Seductions  
The Living – Benjamin, David | United States | Living Light  
The Living – Yang, Soo-in | United States | Living Light  
VR/Urban – Fische, Patrick Tobias | United Kingdom | SMSLingShot  
VR/Urban – Hoffman, Thilo | United Kingdom | SMSLingShot  
VR/Urban – Piatza, Sebastian | United Kingdom | SMSLingShot  
VR/Urban – Z llner, Christian | United Kingdom | SMSLingShot

### ELECTRONIC SONORITY – 1st PRIZE WINNER

Oliver LR, Jaime | Peru | Silent Percussion Project

### ELECTRONIC SONORITY – 2nd PRIZE WINNER

TERMINALBEACH – Berger, Erich | Austria/Finland | Heartchamberorchestra  
TERMINALBEACH – Votava, Peter | Austria/Germany | Heartchamberorchestra

### ELECTRONIC SONORITY- HONORABLE MENTIONS

Artificiel – Burton, Alexandre | Canada | Power  
Artificiel – Roy, Julien | Canada | Power  
Decker, Markus | Austria | From Dust Till Dawn  
Goto, Suguru | Japan | Nobody augmented Body and Virtual Body II  
Kogan, Raquel | Brazil | Reler  
Lucentini, Vanderlei | Brazil | Omnibusonia Paulista  
Offenhuber, Dietmar | Austria | From Dust Till Dawn  
Reiter, Ushi | Austria | From Dust Till Dawn

### DIGITAL LANGUAGE – 1st PRIZE WINNER

SWAMP – Easterly, Douglas | New Zeland | Tardigotchi  
SWAMP – Ken Yon, Matt | New Zeland | Tardigotchi  
SWAMP – Rorke, Tiago | New Zeland | Tardigotchi

### DIGITAL LANGUAGE – 2nd PRIZE WINNER

Gon alvez, Andr  | Portugal | Of How to Leave Doubts Expectations and the Unachived  
Machinima Team – Corndog | China | War of Internet Addiction  
Machinima Team – Tiger, Oil | China | War of Internet Addiction  
Multitouch Barcelona – Armengol, Dani | Spain | Hi! A Real Human Interface  
Multitouch Barcelona – Pla, Pol | Spain | Hi! A Real Human Interface  
Multitouch Barcelona – Pujol, Roger | Spain | Hi! A Real Human Interface  
Multitouch Barcelona – Vilar, Xavier | Spain | Hi! A Real Human Interface

### DIGITAL LANGUAGE – HONORABLE MENTIONS

Calegario, Felipe | Brazil | Marvin Gainsburg  
Calegario, Jeraman | Brazil | Marvin Gainsburg  
N brega, Guto | Brazil | Breathing  
Piringer, J rg | Austria |  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ For Iphone

### HOMENAGEM | HOMMAGE

Engelbart, Douglas C. | The Unfinished Revolution

### INTERACTIVE PUBLIC ART

Cantoni, Rejane | Brazil | Infinito ao Cubo  
Cantoni, Rejane | Brazil | Piso  
Crescentini, Leonardo | Brazil | Infinito ao Cubo  
Crescentini, Leonardo | Brazil | Piso  
Deheinzelin, Lala | Brazil | Movimento Crie Futuros I  
Fale com o Futuro I Crie Futuros Desej veis  
Q-Games | Japan | PixelJunk Eden

Smith, Patrick | United States | vectorpark.com  
Sobeka, Karolina | United States | Chase  
Steger Produ o de Efeitos Especiais Ltda. | Brazil |  
Simulador de Ondas e Simulador de Turbilh o  
The Game Company | United States | Flower  
The Game Company | United States | Flower

### INSTALA OES | INSTALLATIONS

AMUDI | Brazil | Feel Me  
Baily, Gavin | United Kingdom | Southern Ocean Studies # 1.0  
Barreto, Ricardo | Brazil | Feel Me  
Bestiaro | Spain | Atlas of Eletromagnetic Space II  
Brazileiro, Ricardo | Brazil | Metrobang  
Chen, I-Chun | Taiwan | Light Calligraphy  
Corby, Tom | United Kingdom | Southern Ocean Studies # 1.0  
Crowe, Jorge Luis | Argentina | ZX [Power of Two]  
Electronic Shadow – Kaci, Yancine Ait | France | Super Fuidity  
Electronic Shadow – Mestaoui, Naziha | France | Super Fuidity  
Hen-Lin, Luo | Taiwan | Light Calligraphy  
Hieronymi, Andrew | United States | Virtual Ground  
Hsu, Maria | Brazil | Feel Me  
Karanika, Myrto | Greece | Strings  
Keenan, Jeremy | United States | Strings  
LEMUR | United States | Lemur Guitarbot II  
Lima, Geraldo | Brazil | BioBodyGame  
Mackenzie, Jonathan | United Kingdom | Southern Ocean Studies # 1.0  
Mathy, Robert | Austria | Light Frequency Fingertips  
MUK. Haider, Andreas | Austria | Disc.O  
Sasada, Shinji | Japan | Diorama Table  
Schmieg, Sebastian | Germany | Roy Block  
Sebti, Yacine | Morocco | Jumpi  
Seward, Rob | United States | Death Death Death  
Singer, Eric | United States | Lemur Guitarbot II  
Sung, Heng | Taiwan | Archetypal Sound Installation  
Takahashi, Keiko | Japan | Diorama Table  
Vicente, Jorge Luis de | Spain | Atlas of Eletromagnetic Space II  
Vil , Irma | Spain | Atlas of Eletromagnetic Space II  
Wei-Chieh, Tseng | Taiwan | Mood Tail  
Zuanon, Rachel | Brazil | BioBodyGame

### MEDIA ART

Antoun, Fernanda | Brazil | Um, Dois, Um, Dois!  
Antunes, Rui Felipe | United Kingdom | Senhora da Gra a  
Apokalipso – Andrade, Natanael | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Benites, Athila | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Caro, Leandro | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Ferreira, Fernanda | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Gavronski, Fernando | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Gomes, Rafael | Brazil | Senmorta  
Apokalipso – Oliveira, S vio | Brazil | Senmorta  
Azevedo, Wilton | Brazil | Atame  
Bam Studio – Est dio de Anima o Barros Melo – Domingues, Leonardo | Brazil | A Sorte  
Bam Studio – Est dio de Anima o Barros Melo – Lira, Felipe | Brazil | Voltage  
Bam Studio – Est dio de Anima o Barros Melo – Paiva, William | Brazil | Voltage  
Bam Studio – Est dio de Anima o Barros Melo – Vieira, Marcio | Brazil | Mundo Mudo  
Barker, Michele | Australia | Duchenne's Smile  
Berkenheger, Susanne | Germany | The Last Days of Second Life  
Bertelsen, Ida Marie Hede | Denmark | Radiant Copenhagen  
Berthold, Christof | Austria | Matumback  
Bidstrup, Daphne | Denmark | Radiant Copenhagen  
Bigelow, Alan | United States | Brainstrips  
Bigelow, Alan | United States | Saving the Alphabet  
Bojem, Anders | Denmark | Radiant Copenhagen  
Bolewski, Christin | Germany | Shan-Shui-Hua  
Bonn n, Kaspar | Denmark | Radiant Copenhagen  
Boredomresearch – Isley, Vicky | United Kingdom |  
Lost Calls of Cloud Mountain Whirligigs [View 2, Right & Left]  
Boredomresearch – Smith, Paul | United Kingdom |  
Lost Calls of Cloud Mountain Whirligigs [View 2, Right & Left]  
Bradshaw, Alice | United Kingdom | Static  
Callanan, Martin John | United Kingdom | I Wanted to see all of news from today  
Cibilis, Osvaldo | Italy | 300x300artsport  
Clarck, David | Canada | Sing after the X  
Coleman, Chris | United States | The Magnitude of the Continental Divides  
Coletivo Vertigem – Ferreira, Ygor | Brazil |  
Repensando a Obra de Arte Repensada, Eu, Tu, Ele, N s, V s , Eles, ou Labirinto Flutuante  
Coletivo Vertigem – Rodrigues, Juliana | Brazil |  
Repensando a Obra de Arte Repensada, Eu, Tu, Ele, N s, V s , Eles, ou Labirinto Flutuante  
Coletivo Vertigem – Santana, Natalia | Brazil |  
Repensando a Obra de Arte Repensada, Eu, Tu, Ele, N s, V s , Eles, ou Labirinto Flutuante  
Coover, Roderick | United States | Canyolands  
Coover, Roderick | United States | Something That Happened Only Once  
D'Barros, Tchello | Brazil | Converg ncias  
Davinio, Caterina | Italy | The First Poetry Space Shuttle Landing on Second Life  
Endou, Shuichi | Japan | Tuvalu Visualization Project  
Engels, Celestine | Austria | Matumback  
Evensen, Kevin | United States | Danse  
Fundamental Research Lab – Lisek, Robert B. | Poland | Nest  
Golder, Gabriela | Argentina | Rescate  
Graulund, Rune | Denmark | Radiant Copenhagen  
Guimar es, Danilo | Brazil | [L] Anos de Bras lia  
Haart v, Kristian | Denmark | Radiant Copenhagen  
Hafner, Markus | Austria | Matumback  
Henriques, Ivan | Netherlands | Relandscaping  
Hesselbjerg, Kasper | Denmark | Radiant Copenhagen  
HINT.FM – Viegas, Fernanda | United States | Fleshmap  
HINT.FM – Wattenberg, Martin | United States | Fleshmap  
Ishibashi, Motoi | Japan | PA++Ern  
Jenses, Palle R. | Denmark | Radiant Copenhagen  
J rgensen, Stig W. | Denmark | Radiant Copenhagen  
Kenney, Nicole | United States | Before I die I want to  
Knouf, Nicholas | United States | MAICgregator  
Langelaar, Walter | Netherlands | Web 2.0  
Suicidemachine  
Larson, Sally Grizell | United States | Axiom  
Laurentiz, S lvia | Brazil | Poesias Digitais – Projeto Percorrendo Escrituras  
Lemeh42 | Italy | Inner Kl nge  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Data\_Plex (economy)  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Data\_Sea  
Man, Calin | Romania | Have a Nice Click  
Manabe, Daito | Japan | PA++Ern  
Mauricio, Rachel | Brazil | No\_Hahab  
Mauricio, Rachel | Brazil | Textet  
Mauricio, Rachel | Brazil | TowTom  
Meisner, Graham | Canada | Sing after the X  
Menkman, Rosa | Netherlands | Glitch Studies Manifesto  
Moddor – Savicic, Gordan | Netherlands | Web 2.0  
Suicidemachine  
Monaghan, Jonathan | United States | French Penguin  
Munster, Anna | Australia | Duchenne's Smile  
N o se cale! – Alves Will, F bio Henrique | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
N o se cale! – Cain, Danilo Polo | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
N o se cale! – Duarte, Talles Marques | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
N o se cale! – Miyuki, Amanda | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
N o se cale! – Nakazone, Patricia Hitomi | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
N o se cale! – Neto, Douglas Ferreira | Brazil | N o se cale: A viol ncia contra a mulher a partir das propostas fotogr ficas de Barbara Kruger  
Nelson, Jason | Australia | Evidence of Everything Exploding  
Nicollela, Kika | Brazil | flickering  
N rggaard, Ulrik | Denmark | Radiant Copenhagen  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Broken Windows  
O'Sullivan, Richard | United Kingdom | Monitor  
Oldenburg, Aaron | United States | Baptize  
 rum, Kristoffer | Denmark | Radiant Copenhagen  
Pace, Savana | Brazil | Atame  
Pallisgaard, Andreas | Denmark | Radiant Copenhagen  
Pinto, Regina | Brazil | AlphaAlpha  
Pinto, Regina | Brazil | David Daniel's 200 + Humans Being d to Humanity  
Pipol | Brazil | TV Cron pio  
Poscharsky, Alix | United Kingdom | Arthur N. Ghell  
Pound, Stuart | United Kingdom | Bus Stop Version 2010  
Pound, Stuart | United Kingdom | Dance 0 19  
Pound, Stuart | United Kingdom | Not You Again  
Pound, Stuart | United Kingdom | Oh no, Not you again!  
Pound, Stuart | United Kingdom | She's Not There  
Pound, Stuart | United Kingdom | Sticky Pixels  
Rasmussen, Peter | Denmark | Radiant Copenhagen  
RGB3000 | Germany | superfreedraw.com  
Rives, KS | United States | Before I die I want to  
Roy, Marina | Canada | Sing after the X



Russel, Tamara | United Kingdom | Virtual Build Archive  
 Sanderson, Trace | United States | Virtual Build Archive  
 Schockmel, Eric | United Kingdom | Occupation Movement I (Skyscape #4)  
 Song, Hyun Ju | Germany | Nothing id Finished Sotomayor, Sergio | Spain | Madera (wood)  
 Spot | United States | Dreams in High Fidelity II  
 Stanza | United Kingdom | Soundcities  
 Stenger, Nicole | France | Dynasty  
 Suzuki Harada, Makiko | Japan | Tuvalu Visualization Project  
 Thymes, Myrian | Germany | Global Vulva  
 Todd, Brad | Canada | Film Noir  
 Trouillet, Céline | France | Song n11  
 Trouillet, Céline | France | Song n9  
 Turkman, Ozkan | Turkey | Entropic Poetry  
 ubermorgen.com Austria, Superenhanced Generator  
 ubermorgen.com Austria, Ugi Universal Health  
 Uehara, Leonardo | Brazil | An Interactive Sound Tale  
 Varlesi, Rita | Brazil | Atame  
 Vassiliev, Danja | Netherlands | Web 2.0  
 Suicidemachine  
 Velho, Tina | Brazil | Tão longe, tão perto  
 VJ Eletro-I-Man | Spain | Projeto Representa Corisco  
 Watababe, Maya | Brazil | Abrasis  
 Watanave, Hidenori | Japan | Tuvalu Visualization Project  
 Webster, Tim | Australia | Wonderland: Machu Pitchu  
 Weintraub, Annette | United States | One Text< Many  
 Stories [urban memory loss: a nightmare of  
 change in wich time is inscribed in space-or how a  
 text became a story]  
 Wood, Owen Eric | Canada | Holobomo  
 Wood, Owen Eric | Canada | Parallel  
 Yamashita, Juliana | Brazil | Metrotracks  
 Zander, Maja | Denmark | Radiant Copenhagen  
 Zao | Brazil | Hearts

## GAMES

### PC

Svedäng, Erik | Sweden | Blueberry Garden  
 Homlid, Elias | Sweden | Continuity  
 Kurteanu, Dimitri | Sweden | Continuity  
 Lima Jr., Guy | Sweden | Continuity  
 Mikaelsson, Stefan | Sweden | Continuity  
 Faller, Florian | Switzerland | Feist [1]  
 Stutz, Adrian | Switzerland | Feist [1]  
 Grupo Yellow Jam – Firmino Júnior, Luciano José |  
 Brazil | Last Hope  
 Grupo Yellow Jam – Souza, Luiz José Barbosa de  
 Moura | Brazil | Last Hope  
 Grupo Yellow Jam – Barradas, Rafael Valle | Brazil |  
 Last Hope  
 Grupo Yellow Jam – Oliveira, Heloisa Dantas | Brazil  
 | Last Hope  
 Purho, Petri | Finland | Crayon Physics Deluxe  
 Glaiel, Tyler | United States | Closure  
 Boxerman, Eddy | Canada | Osmos [1-2]  
 Burke, Dave | Canada | Osmos [1-2]  
 Jagnow, Rob | United States | Cogs [3-4]

### IPHONE/IPOD TOUCH

Sodré, Roger | Brazil | Hipercubo [1]  
 Tales of Tales | Belgium | Vanitas  
 Thirion, Steph | Portugal | Eliss

### 3D

Byron, Lee | United States | Fireflies  
 Kokoromi | Canada | Superhypercube  
 Polytron | Canada | Superhypercube  
 Tiger Style Ames Spider | United States | The Secret  
 of Bryce Manor  
 Wu, Joannie | United States | Fireflies

### GAMES BR

Arantes, Leonardo | Brazil | Isis Interactive Graphics  
 – Freestyle Challenge  
 Biagiono, Paulo | Brazil | Mutualismo  
 Gerosa, Luiz | Brazil | Interama – Esther Art Gallery  
 Mangione, Philip | Brazil | Runners  
 Tec Toy Digital – Fernandes, Rafael | Brazil | Vovô a  
 Solta  
 Tec Toy Digital – Fernandes, Tiago | Brazil | Dragon  
 VS Herdes

### MACHINIMA

Kozłowski, Andrzej | Poland | Apocalypsis Ex  
 Machinima  
 Vignes, Basile | India | To Each One His Own Dreams

Vignes, Basile | India | Vegetal Planet  
 Carboni, Bernardo | Italy | VolaVola  
 Capitaine, Bernard | France | The Story of Susa  
 Bubble  
 Gerard, Chantal | Netherlands | A Woman's Trial  
 Wasiluk, Daniel | Poland | The Demise  
 Mednis, Egils | Latvia | The Ship  
 Carlson, Elise | United States | Cradle and Trap  
 Carlson, Elise | United States | Cyberspace is vast  
 Carlson, Elise | United States | SidewaysTime  
 Capell, Elizabeth | Canada | The Death of an Avatar  
 Heller, Harrison | United States | Clockwork  
 Amorphus Blob Productions | United States |  
 Clockwork  
 Friar, Iain | United Kingdom | Clockwork  
 Friar, Iain | United Kingdom | Embers  
 Diltz, J. Joshua | United States | Six Days  
 Thorpe, James | United Kingdom | Daddy is Home  
 Les Riches Douniers – Richard, Gilles | France |  
 Chevauchée Nocturne  
 Les Riches Douniers – Zoll, Fabrice | France |  
 Chevauchée Nocturne  
 Les Riches Douniers – Richard, Gilles | France |  
 Kamikase  
 Les Riches Douniers – Zoll, Fabrice | France |  
 Kamikase  
 Lisci, Luca | Italy | Prometheus  
 Lisci, Luca | Italy | The Blue Planet  
 Lisci, Luca | Italy | Valentina Riflesso  
 Capell, Mark | United Kingdom | Control Point  
 Moreira, Miguel | Portugal | The Black Chant  
 Pinneapple Pictures – Fosk, Kate | United Kingdom  
 | Voices  
 Pinneapple Pictures – Joyce, Michael | United  
 Kingdom | Voices  
 Kopik, Piotr | Poland | Big Psomm 2  
 Wright, Rob | United Kingdom | Watch the World[s]  
 Goldwater, Sam | United Kingdom | The Monad  
 Schleu, Simone | Germany | Saving Grace  
 Schleu, Simone | Germany | Transient  
 The Do Group – Fobianke, Clement | Germany | Der  
 Erköning  
 Lundmark, Tobias | Sweden | Among Fables and Men  
 Jantol, Tom | Croatia | Brief Encounter  
 Jantol, Tom | Croatia | Wizard of Os: The Fish Incident  
 Bannan, Tony | Australia | Folie à Deux  
 Sanderson, Trace | United Kingdom | Fall  
 Sanderson, Trace | United Kingdom | Postcard  
 Sanderson, Trace | United Kingdom | Push  
 Aerden, Van | France | Metabup  
 Bonne, Nicolas | France | Metabup  
 Aerden, Van | France | Transbup  
 Bonne, Nicolas | France | Transbup  
 Kendall, Vivian | United States | Alazi Sautereau  
 Kendall, Vivian | United States | Virtual Reality in the  
 Future  
 Scott, Zachariah | United States | Jill's Song  
 Ok, Annie | United States | My Life is an Avatar  
 [04-08]  
 Ok, Annie | United States | My Life is an Avatar  
 [03-10]

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

Béranger, Sébastien | Brazil | Dislocations  
 Carioba, Ricardo | Brazil | Dáblío (W)  
 Coraballo, Richard Alexandre | United States  
 | Subversive Motives in Chip Music, or the  
 8Bitpeople's party  
 Eid, Celia | Brazil | Dislocations  
 Matringe, Françoise | Brazil | Dislocations  
 MOOM – Meirrelles, Bill | Brazil | Câmara Secreta  
 MOOM – Vicente, Dino | Brazil | Câmara Secreta  
 Panetone | Brazil | Short Lived Like a Butterfly

### SCREENING

Cadiz, Rodrigo F. | Chile | Id-Fusiones  
 Crisp, Sandra | United Kingdom | Oceanics  
 Doati, Roberto | Italy | Síndrome Scamosciata  
 Gazana, Daniel | Brazil | Man-Machine  
 JAAP – Anderss, Harriet Payer | Mexico | Sound of  
 This City  
 JAAP – Esquivelzeta, Jorge | Mexico | Sound of This  
 City  
 Pink Twins – Vehviläinen, Juha | Finland |  
 Defenestrator  
 Pink Twins – Vehviläinen, Vesa | Finland |  
 Defenestrator  
 Raccach, Eduardo | Germany | EY  
 SoundsThatMatter | Brazil | BWAUSSH  
 SoundsThatMatter | Brazil | SKINSTRYMENT  
 SoundsThatMatter | Brazil | SOUNDSTRAIN  
 Velázquez, Fernando | Brazil | SP\_Automata  
 Landscape

## PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

++Cayce Pollard coletivodeartecomputacional –  
 Centola, Nicolau | Brazil | A Night in São Paulo  
 ++Cayce Pollard coletivodeartecomputacional –  
 Poltronieri, Fabrizio | Brazil | A Night in São Paulo  
 4PROPRI8 | Brazil | Junglow Drift  
 Adami, Felipe Kirst | Brazil | Piano Harm  
 Alfaix, Gustavo | Brazil | (En)Treses  
 All Your Gardening Needs | Brazil | Arranco  
 Battisti, Emanuele | France | Electrode Study on Pink  
 Noise n1  
 Cardoso, Edson | Brazil | Hãhnio – Ruidos para filmes  
 de terror  
 Dohrn, Carlos | Brazil | X \_ Y  
 Falcão, Túlio | Brazil | Túlio Falcão apresenta: A Música  
 de Enrolando di Falcus  
 Gazana, Daniel | Brazil | Mistério Mudo  
 Gazana, Daniel | Brazil | Re-connect  
 Gazana, Daniel | Brazil | The Kingdom of the Steel  
 Portal  
 Guichenev, Paulo | Brazil | Rec on Struction  
 Kokoras, Panayiotis | Greece | Construct Synthesis  
 Kukuni Mix Project – Apablaza, Rosa | Netherlands |  
 Posible Objetivo Pantera  
 Kukuni Mix Project – Duret, Federico | Netherlands |  
 Posible Objetivo Pantera  
 Liveira, Rohan de | Sri Lanka | Haiku for Computer  
 Lo, Edwin | China | Auditoru Scenes: The Other Side of  
 Tides in Limbo  
 Mantione, Philip | United States | Dalton and Strings  
 Minusbaby | Subversive Motives in Chip Music, or the  
 8Bitpeople's party  
 OCP | Portugal | Rejects  
 Parodi, Claudio | Italy | The Mother of All FeedBack  
 Patrício, Eduardo | Brazil | Electric Talk M. M. S.  
 Porto, Regina | Brazil | Metropolis  
 Robinson, Carol | France | Billows  
 Rond, Berger | Canada | Stairs of Unsteady  
 Rossetti, Danilo | Brazil | Metropolis Parte 1  
 Rossetto, Vanessa | United States | Dogs in English  
 Porcelain  
 Sasavizi – Bandeira, André Damião | Brazil | Hid-  
 Human Improvisation Delight  
 Sasavizi – Saad, Sergio | Brazil | Hid-Human  
 Improvisation Delight  
 Sasavizi – Visockis, Fernando | Brazil | Hid-Human  
 Improvisation Delight  
 Secret Axis Sonic Collective – Goh, Lee Kwang |  
 Mongolia | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Hoffman, Nick | United  
 States | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Karkowski, Zbgniew |  
 Poland | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Ki, Hangchul | Korea  
 (Dem. People's Rep. of) | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Lucentini, Vanderlei |  
 Brazil | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Montero, Manrico |  
 Mexico | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Novak, Yann | United  
 States | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Paulsen, Terjen | Norway  
 | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Tindale, Adam | Canada  
 | Secret Axis  
 Secret Axis Sonic Collective – Umezaki, Kojiro | Japan  
 | Secret Axis  
 simple.normal – Gazana, Cleber | Brazil | Construct  
 Sinha, Debashis | Canada/China | The Bell Garden  
 Smalwood, Scott | United States | Secret Axis  
 Sol Rezza | Mexico | 25 segundo de vida  
 The Tiny Orchestra | Canada | The Language of Waiting  
 Truslove, Graeme | United Kingdom | Concrétisations  
 Truslove, Graeme | United Kingdom | Divergent  
 Dialogues  
 Truslove, Graeme | United Kingdom | Elements  
 Truslove, Graeme | United Kingdom | Portals  
 Valentim, Victor | Brazil | Estralaçtides  
 Valverde, Franklin | Brazil | Sonóricos  
 Young, John | United Kingdom | Lamentations

## DOCUMENTA

Barbato, Randy | United States | Party Monster  
 Bayle, Fenton | United States | Party Monster  
 Cunha, Vladimir | Brazil | Brega S/A  
 Donasci, Otávio | Brazil | 30 Anos de Videocriaturas  
 Godinho, Gustavo | Brazil | Brega S/A  
 Johnsen, Andreas | Denmark | Good Copy Bad Copy  
 Johnsen, Andreas | Denmark | Man Ooman  
 Monjoe, Claudio | Brazil | Talk o Meu Coração  
 ZunZunZunTv  
 Oliveira, Roberto T. | Brazil | PIXO  
 Poulsen, Rasmus | Denmark | Man Ooman  
 Rizzo, Joshua | United States | Welcome to Macintosh  
 Wainer, João | Brazil | PIXO



# FILE 2011

## INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Akai, Yoshi | Japan | Heart' n' Beat  
Arango, Julian Jaramillo | Brazil | The Happy Cube  
Arrais, Daniela | Brazil | Invente um Sorriso  
Barreto, Ricardo | Brazil | Feelme  
Braz, Soraya | Brazil | Via Invisível  
Bruyère, Hugues | Canada | Peptone  
Cantoni, Rejane | Brazil | Solo  
Cirio, Paolo | United Kingdom | face to facebook  
Coe, Tim | United Kingdom | The Perfect Face  
Coletivo Coletores – Camargo, Flávio | Brazil | Máquina / Brinquedo  
Coletivo Coletores – Cordeiro, Daniela | Brazil | Máquina / Brinquedo  
Coletivo Coletores – Marques, Karina | Brazil | Máquina / Brinquedo  
Coletivo Coletores – William, Toni | Brazil | Máquina / Brinquedo  
Crescenti, Leonardo | Brazil | Solo  
Cuppertelli, Annica | United States | Nervous Structures  
Fon, Fábio | Brazil | Via Invisível  
Haag, Christoph | Germany | Open Circuit  
Haider, Andreas Muk | Austria | Skia  
Hansen, Lars Lundeheve | Germany | Spiderbytes  
Hsu, Maria | Brazil | Feelme  
Hunziker, Esther | Switzerland | Dump  
Iglesias García, Ricardo | Spain | Surveillance Cameras: They are Alive!  
Jack, Ben | New Zeland | Elucidating Feedback  
Kabutoya, Yujiro | Japan | Ijiros  
Kimchi & Chips | United Kingdom | Journey: Seoul  
Kimchi & Chips | United Kingdom | Link  
Kurokawa, Ryoichi | Japan | Rheo: 5 Horizons  
Léger, Mathieu | Canada | Peptone  
Ludovico, Alessandro | United Kingdom | face to facebook  
Malstaf, Lawrence | Belgium | Nemo Observatorium  
Malstaf, Lawrence | Belgium | Shrink 01995  
Mccarthy, Lauren | United States | Conversacube  
Mendonza, Cristobal | United States | Nervous Structures  
Miharbi, Ali | United States | Movie Mirrors  
Moon, Joon Y. | Korea (Dem. People's Rep. of) | Augmented Shadow  
Mori, Juliana | Brazil | Timelandscapes – Wool Rhythms  
Muikayama, Kazushi | Japan | Ijiros  
Naja & Deostos – De Oostos, Ricardo | United Kingdom | Ectoplasmatic Housing  
Naja & Deostos – Jackowski, Nannette | United Kingdom | Ectoplasmatic Housing  
Naja & Deostos – Jimenez, Manuel | United Kingdom | Ectoplasmatic Housing  
Naja & Deostos – Sicouri, Thomas Van | United Kingdom | Ectoplasmatic Housing  
Nam, Hye Yeon | United States | Please Smile  
Omine, Eduardo | Brazil | Fragments in Curved Air  
Palacz, Julian | Austria | Algorithmic Search for Love  
Pirarucuduo – Parizi, Thiago | Brazil | Acusmograma  
Pirarucuduo – Visockis, Fernando | Brazil | Acusmograma  
Roberts, Matt | United States | Waves  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | towardsandbeyond.com  
Rumori, Martin | Germany | Open Circuit  
Sette, Matteo Sisti | Italy | Timelandscapes – Wool Rhythms  
Siu, Eric | Hong Kong | Body Hack  
Smetschka, Joachim | Austria | Instant  
Smigla, Karina | Poland | ADA  
Voll, Luiza | Brazil | Invente um Sorriso  
Waliczky, Tamás | Hungary | Marionettes  
Windisch, Franziska | Germany | Open Circuit  
Zanani, Ellie | Canada | Peptone  
Zeller, Ludwig | Germany | Open Circuit

## GAMES

Baranowsky, Danny | United States | Canabalt  
Binary Tweed | United Kingdom | Clover: A Courious Tale  
Blaster, Evan | United States | Infinite Blank  
Bruce, Alexander | Australia | Hazard: The Journey of Life  
Cats in the Sky | Brazil | Cargo Delivery  
Colibri Games | Russia | The Tiny Bang Story  
Enjmin | France | Paper Plane  
Essen, Mark | United States | Nidhogg  
Flanagan, Richard E | Canada | Fract  
Frictional Games | Sweden | Amnesia: The Dark Descent  
Furtado, Francisco | Canada | Beep Game  
Gaijin Games | United States | Bit Trip Beat

Hedborg, Christoffer | Sweden | Toys  
Hudson Soft | Japan | Lost in Shadow  
Jensen, Arant | Denmark | Limbo  
Kremers, Rudolf | United Kingdom | Eufhoria  
May, Alex | United Kingdom | Eufhoria  
McMillen, Edmund | United States | Super Meat Boy  
Mediatronic | United Kingdom | Monsters Probably Stole My Princess  
Molleindustria | Italy | Every Day the Same Dream  
Nygren, Nicklas | Sweden | Saira  
Pedercini, Paolo | Italy | Every Day the Same Dream  
Refenes, Tommy | United States | Super Meat Boy  
Ritchie, Jasmine | Canada | Beep Game  
Ritchie, Kiaran | Canada | Beep Game  
Saltsman, Adam | United States | Canabalt  
State of Play Games | United Kingdom | Lume  
Tales of Tales | Belgium | The Path  
The Game Company – Chen, Jenova | United States | Flow

## MACHINIMA

Amorphus Blob Productions | United States | Clockwise: Part 1  
Amorphus Blob Productions | United States | Stop, Rewind  
Amsterdam, Pooky | United States | I'm Too Busy To Date Your Avatar!  
Bannan, Tony | Australia | Selfish gene  
Borchovski, Rose | Netherlands | Lost in Counting, Susa Bubble  
Borchovski, Rose | Netherlands | The Battle of the Gods & Part 6: Israel Myth, The Punishment  
Capitaine, Bernard | France | Fears  
Chat Noir Studios – Lee, Kate | United States | Death in Venice  
Chat Noir Studios – Liu, Sherwin | United States | Death in Venice  
Chat Noir Studios – Liu, Sherwin | United States | Incubus  
Covi, Ben | United States | The Lake  
Delbos, Oliver | France | Unheimliche  
Despres, Daxtor | United States | I'm Too Busy To Date Your Avatar!  
Falkenstein, Jun | United States | The Lake  
Friar, Ian | United Kingdom | Trichophagia  
Gaudillere, Pierre | France | Unheimliche  
Griffiths, David | Finland | Abstract Livecoded Machinima  
Gwiazda, Henry | United States | Infectious  
Haider, Gottfried | Austria | Hidden in a Plain Sight  
Heller, Harrison | United States | Clockwise: Part 1  
Heller, Harrison | United States | Stop, Rewind  
Jannicola, Paul | United States | Tiny Nation  
Jantol, Tom | Croatia | Brief Encounter  
Jantol, Tom | Croatia | Dear Fairy  
Jantol, Tom | Croatia | Duel (Part)  
Jantol, Tom | Croatia | The Remake  
Jantol, Tom | Croatia | Wizard of Os: The Fish Incident  
Kopik, Piotr | Poland | Psychosomatic Rebuilders Animations #002  
Kopik, Piotr | Poland | Psychosomatic Rebuilders Emoticons Machinima  
Le Roy, Audrey | France | Unheimliche  
Les Riches Douaniers – Richard, Gilles | France | The Lonely Migrant  
Les Riches Douaniers – Zoll, Fabrice | France | The Lonely Migrant  
Lissun, Thomas Van | France | Unheimliche  
Lopes, André | Brazil | Clockwork  
Lopes, André | Brazil | Moon  
Meaney, Evan | United States | The Well of Representation  
Mitchell, Brad | United States | The Lake  
Mutton, Jonnathan | France | Unheimliche  
Navarathna, Tutsy | India | My Familiar Dream  
Nonsense Studio, Drozhzhin | Finland | Gos's gonna cut you down  
Nonsense Studio, Elgrandbrigh | Finland | Gos's gonna cut you down  
Nonsense Studio, Radiated | Finland | Gos's gonna cut you down  
Nonsense Studio, Takuhatsu | Finland | Gos's gonna cut you down  
Nonsense Studio, Timagoofy | Finland | Gos's gonna cut you down  
Nonsense Studio, Ultraviolet | Finland | Gos's gonna cut you down  
Samuel's Dream | United States | I'm Too Busy To Date Your Avatar!  
Sanderson, Trace | United Kingdom | CTRL-ALT-DEL  
Sanderson, Trace | United Kingdom | Dragon (HP lovecraft)  
Schism, Bobe | United Kingdom | Love is sometimes Colder Than Ice  
Schulz, C-D. | Germany | 9

Schulz, C-D. | Germany | Order in Chaos  
Seabrooke, Kerria | United States | Tiny Nation  
Terrill, Pete | United States | The Lake

## TABLETS – APPS

AirCord – Hashimoto, Toshiyuki | Japan | Reflection  
AirCord – Mori, Koichiro | Japan | Reflection  
AirCord – Tsutsui, Masato | Japan | Reflection  
Cipher Prime Studio | United States | Auditorium  
Cruz-Diez Foundation | Venezuela | Interactive Random Experience  
Davis, Ted | United States | Text2Image  
Doichev, Pavel | United States | Art in Motion  
Doichev, Pavel | United States | Line Art  
Doichev, Pavel | United States | Tesla  
Fielding, Rob | United States | Mugician  
Fingerlab – Lepoutre, Antoine | France | Multipong  
Fingerlab – Potier, Aurélien | France | Multipong  
Fuller, TJ | United States | I Pad game for Cats  
Komarov, Alex | Russia | Accordion  
Lutz, Daniel | Switzerland | Colorbind  
Murray, Nate | United States | I Pad game for Cats  
Rachok, Sergey | Russia | Accordion  
Rosenbaum, Eric | United States | Singing Fingers  
Runswimfly – Harrison, Richard | Australia | Gloop  
Silver, Jay | United States | Singing Fingers  
SMULE | United States | Magiv Fiddle  
Snibbe, Scott | United States | Antograph / Myrmegraph  
Snibbe, Scott | United States | Bubble Harp  
Snibbe, Scott | United States | GraviduxOscilloscoop  
Snibbe, Scott | United States | Tripolar  
Spaces of Play – Liungstrom, Mattias | Germany | Spirits  
Spaces of Play – Plichta, Marek | Germany | Spirits  
Spaces of Play – Strak, Martin | Germany | Spirits  
Spaces of Play – Zecher, Andreas | Germany | Spirits  
Typotheque / Resolume | Netherlands | Dance Writer  
Waters, Jason | United States | Spirogrow

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

Alçada, Fernando | Portugal | Syndyn  
Ciannamed, Alfredo | Netherlands | Ionesis – Sonic Plasma  
Euphorie | France | Euphorie  
Maigret, Nicolas | France | Pure data read as Pure data  
Obici, Giuliano | Brazil | Concerto para Lanhouse  
Patrício, Eduardo | Brazil | Zin  
Projeto Auarpa – Almeida, Lucas | Brazil | Mnmorfoses  
Projeto Auarpa – Gomes, Thiago Salas | Brazil | Mnmorfoses  
Projeto Auarpa – Nespoli, Eduardo | Brazil | Mnmorfoses  
Projeto Auarpa – Souza, Leandro Pereira | Brazil | Mnmorfoses  
Projeto Auarpa – Vasconcelos, Flávio Jacon | Brazil | Mnmorfoses  
Rangel, André | Portugal | Syndyn  
Siegel, Anne-Kathrin | Portugal | Syndyn

### SCREENING

Clifford, Alison | United Kingdom | Substratum  
Donoghue, Paul O | Ireland | Phasing Waves  
GameTruslove | United Kingdom | Substratum  
JAAP – Esquivelzeta, Jorge | Mexico | Cyberspace Photosynthesis  
JAAP – Esquivelzeta, Jorge | Mexico | Dog's Eye View  
JAAP – Payer, Harriet | Mexico | Cyberspace Photosynthesis  
JAAP – Payer, Harriet | Mexico | Dog's Eye View  
Velázquez, Fernando | Brazil | Autoretrato  
Velázquez, Fernando | Brazil | The Midscapes Suit  
Warsaw Eetronic Festival 2010 – Moskal, Przemyslaw | United States | Digital Sculptures for Analog Sounds

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Amato, Juan Pablo | Argentina | Duo Encaprichado em Alisar Rugosidades Mentales  
Cajado, Sérgio | Brazil | Constatações Urbanas Passado, Presente e Futuro  
Ceolin, Mauro | Italy | Spores's Ytubesoundscape and his wildlife  
Cofreces, Joaquin | Argentina | Hamoni Lapude Anan  
Gazana, Cleber | Brazil | F. Will I Dream?  
Gazana, Daniel | Brazil | Nosocômio  
Kokoras, Panayiotis | Greece | Magic  
Loibner, Bernhard | Austria | Unidentified Musical Subject  
Mantione, Philip | United States | Fabrics

Music for Installation | Belgium | Brainsdamage  
Parodi, Claudio | Italy | The Things That Are Missing  
Rezza, Sol | Mexico | Perguntas  
Santos, Rinaldo | Brazil | Musicontos  
simple.normal | Brazil | F. Will I Dream?  
The Tiny Orchestra | Canada | Time Wounds all Heels  
X, Alvaro | Brazil | Deep in Dump

## MEDIA ART

AGAM (A.), Andreas | Netherlands | La Resocialista  
Internacional  
Agnelli, Jarbas | Brazil | Birds on the Wires  
Anstey, Josephine | United States | Mrs. Squandertime  
Barbosa, Kleyson | Brazil | NewsGames da  
superinteressante  
Barness, Jessica | United States | Common Sounds:  
Positive elements, Negative Spaces  
Bar-Shai, Nurit | United States | Fuji Spaces and Other  
Places  
Bigelow, Alan | United States | This is not a poem  
Bunkley, Brit | New Zealand | Paradox of Plenty  
Bunkley, Brit | New Zealand | Springfield Paradox  
Bunkley, Brit | New Zealand | Up River Blues  
charly.gr | Argentina | Joan  
charly.gr | Argentina | Peronismo (spam)  
Cibilibi, Osvaldo | Italy | Everything Breathes  
Cirio, Paolo | United Kingdom | Drowning NYC  
Dettwiler, Erik | Switzerland | City Sharing  
Deursen, Felipe Van | Brazil | NewsGames da  
superinteressante  
Duda, Daniel | Brazil | Araucária Agustifólia  
Ebner, Jorn | Germany | (L)Último Tutista)  
Economos, Nicholas | United States | Apopenia  
Elétrico (grupo de pesquisa em ciberdança) | Brazil |  
Experimento de Corpo  
Frieburghaus, Matt | United States | Song  
Gazana, Cleber | Brazil | Untitled  
Gazana, Daniel | Brazil | Untitled  
Giacomo, Frederico | Brazil | NewsGames da  
superinteressante  
Golan, Doron | Israel | Waking Quad  
Griffiths, David | Netherlands | Naked on Plut  
Grupo Vertigem - Ferreira, Ygor | Brazil | Downtown  
2.0  
Grupo Vertigem - Rodrigues, Juliana | Brazil |  
Downtown 2.0  
Grupo Vertigem - Santana, Natalia | Brazil | Downtown  
2.0  
Hatherington, Alex | United Kingdom | Linda Fratianne  
Holland, Luca | United Kingdom | rain.html  
I-Chun, Chen | Taiwan | Measuring Distance Between  
The Self  
Jtwine | United States | On'speed  
Knouf, Nicholas | United States | Journal of Journal  
Performance Studies (JJPS)  
Kojima, Kenji | United States | RGB Music News  
Kotsun, Seryozha | Russia | Synesthesiograph  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Data  
Flower (prototype I)  
Malysse | Brazil | The Bioperversity Project  
Man, Calin | Romania | Kinema Ikon  
Mandoux, Aymeric | Netherlands | Naked on Plut  
Mauricio, Rachel | Brazil | [I0]  
Mauricio, Rachel | Brazil | 3Y  
Mauricio, Rachel | Brazil | LDJ8JBL  
Mchrbn | Switzerland | Afghan War Diary  
Mello, Rodrigo | Brazil | Faces  
Menkman, Rosa | Netherlands | Collapse of pal  
Miller, A. Bill | United States | Gridsol - Altar1  
Miller, A. Bill | United States | Gridsol - Precomps  
Moll, Joana | Spain | The Texas Borders  
Muth, David | United Kingdom | 1 C A A 01X  
Nagasaki Archive Committe - Osera, Ryoichi | Japan |  
Nagasaki Archive  
Nagasaki Archive Committe - Torisu, Tomoyuki | Japan  
| Nagasaki Archive  
Nagasaki Archive Committe - Watanave, Hidenori |  
Japan | Nagasaki Archive  
Nelson, Jason | Australia | Sydney's Sibera  
Niemann, Rayelle | Switzerland | City Sharing  
O'Callaghan, Richard | United Kingdom |  
thechildrenswar  
Oldenburg, Aaron | United States | After  
Ortiz, Santiago | Spain | Impure  
Otto, Christopher | United States | PXLPT  
Pallotta, Tommy | Netherlands | Collapsus: The energy  
risk conspiracy  
Pape, Dave | United States | Mrs. Squandertime  
Passa, Chiara | Italy | The Virtual Prigione  
Paula, Douglas de | Brazil | Interfaces Predatórias  
Pound, Stuart | United Kingdom | Green Water Dragon  
Pound, Stuart | United Kingdom | Time Code  
Quayola | Belgium | Strata Series  
Rage | Brazil | Impermanência Formal  
Rodrigues, Leyla | Germany | Isle ofLox "teh face"  
Rodrigues, Luis Henrique | Brazil | internet series

Roes, Remco | Belgium | Everything in Between  
Santos, Heliodoro | Spain | The Texas Borders  
Soto, Balam | United States | Self Portrait Videos  
Straub, Christian | Germany | Isle ofLox "teh face"  
Sullivan, David | United States | Fugitive Emissions  
Todorovic, Vladimir | Singapore | Silica-ESC  
Todorovic, Vladimir | Singapore | The Snail on the  
Slope  
Valk, Martoes de | Netherlands | Naked on Plut  
Vj Eletro-I-Man | Spain | Representa Corisco  
Weberd, Anders | Sweden | Expose Yourself  
Weberd, Anders | Sweden | Je Suis Père et Mon Père  
est Père  
Weberd, Anders | Sweden | P2P Art - The Aesthetics of  
Ephemerality  
Wood, Owen Eric | Canada | Return  
Wyld, Nanette | United States | Mettaverse  
Xavier, Bruno | Brazil | NewsGames da  
superinteressante  
Yuichiro, Tamura | Japan | Nightless  
Zambon, Fabiane | Brazil | NewsGames da  
superinteressante  
Zanotello, Luiz Gustavo Ferreira | Brazil | N.A.V.E  
Zellen, Jody | United States | Lines of Life

## DOCUMENTA

Haverkamp, Jim | United States | Armor of God  
Ingram, Brett | United States | Armor of God  
Kuert, Lucius C. | China | Project 798, New Art in New  
China  
Lombardo, Vincenzo | Italy | The Vep Project  
Molinari, J.A. | United Kingdom | Altered\_Egos  
Ramadan, Khaled D. | Denmark | Psychic-Density  
Shepherd, Garry | Australia | Global Shuffle  
Vallacott, Teilo | United Kingdom | Altered\_Egos  
Watch Mojo | Canada | A História do Daft Punk

## ANIMA+

8-Bits Team - Amirault, Valere | France | 8-Bits  
8-Bits Team - Delaunay, Jean | France | 8-Bits  
8-Bits Team - Laufer, Sarah | France | 8-Bits  
8-Bits Team - Mattern, Benjamin | France | 8-Bits  
Alender, Christopher | United States | Eye of the Storm  
Angelides, Brendam | United States | Eskmo  
Animatório | Brazil | Neomorphus  
Aydstonian, Tanya | France | L'autre  
Baldwin, Joaquin | United States | Sebastian's Voodoo  
Baldwin, Joaquin | United States | The Windmill  
Farmer  
Becker, Alan | United States | Animator vs Animation  
Belyaev, Sasha | Latvia | The Rite of Youth  
Bey, Bertrand | France | La Détente  
Birdo Studio - Admoni, Amir | Brazil | Monkey Joy  
Birdo Studio - Eguti, Luciana | Brazil | Animadores  
Birdo Studio - Eguti, Luciana | Brazil | Bonequinha do  
Papai  
Birdo Studio - Eguti, Luciana | Brazil | Caixa  
Birdo Studio - Eguti, Luciana | Brazil | Monkey Joy  
Birdo Studio - Eguti, Luciana | Brazil | Pequeno  
Cidadão  
Birdo Studio - Leroy, Jimmi | Brazil | Pequeno Cidadão  
Birdo Studio - Muppet, Paulo | Brazil | Animadores  
Birdo Studio - Muppet, Paulo | Brazil | Bonequinha do  
Papai  
Birdo Studio - Muppet, Paulo | Brazil | Caixa  
Birdo Studio - Muppet, Paulo | Brazil | Monkey Joy  
Birdo Studio - Muppet, Paulo | Brazil | Pequeno  
Cidadão  
Birdo Studio - Sieber, Allan | Brazil | Animadores  
Bouyer, Marc | France | Salesman Pete  
Bridle, Leo | United Kingdom | Train of Thought  
Chirayukool, Napatsawan | Thailand | What makes  
your day?  
Coala Filmes - Cabral, Cesar | Brazil | Dossê Re  
Bordosa  
Coala Filmes - Cabral, Cesar | Brazil | Tempestade  
Cohen, Zach | Italy | The Chair not Taken  
Deprez, Nicolas | France | Tous des Monstres  
Deuss, Mario | United States | Silhouettes of Jazz  
Diácono, Esteban | Argentina | Ólafur Aenalds - Haegt,  
Kemur Liósid  
Diácono, Esteban | Argentina | Ólafur Aenalds - Liósid  
Ducos, Pierre | France | La Détente  
Frame, John | United States | In Media Res ( the tale of  
the crippled boy )  
Frenay, Jean-Paul | France/Belgium | Artificial  
Paradise, Inc  
Gellner, Alexander | Germany | 1 Minute Puberty  
Goldfub, Jan | Canada/United States | Dust Breedings  
Goldfub, Jan | Canada/United States | Noisedro  
Harris, Cyriak | United States | Eskmo  
Hattler, Max | United Kingdom | 1923  
Hattler, Max | United Kingdom | 1925  
Hattler, Max | United Kingdom | Spin  
Hattler, Max | United Kingdom | Sync

Hi-Sim | United Kingdom | Jump  
Hoegg, Mathias | United Kingdom | August  
Hoegg, Mathias | United Kingdom | Thursday  
Hoegg, Matthias | United Kingdom | Cbeebies Spring  
"Ollie"  
Hoegg, Matthias | United Kingdom | Nightlife  
Home de Caramel | Spain | Alone Together  
Hough, Kurtis | United States | Stumble Then Rise on  
some Awkward Morning  
Huang, Andrew | United States | The Gloaming  
Hunziker, Esther | Switzerland | Chongqing  
Irwin, Stephen | United Kingdom | Black Dog's  
Progress  
Irwin, Stephen | United Kingdom | Dry Lips  
Irwin, Stephen | United Kingdom | Horse Glue  
Jaffer, Laurent | France | Tous des Monstres  
Johnson, Jim | United States | Atlasquares  
Kamioka, Denis 'Cisma' | Brazil | Photocopy Romance  
Kaser, Dominik | United States | Silhouettes of Jazz  
Kuwahata, Ru | United States | Something Left,  
Something Taken  
Lai, Jasmin | Thailand | Brave  
Lascano, Carlos | Argentina | A Short Love Story  
Lederer, Henning | Germany | Man as Industrial Place  
Lemeh42 | Italy | Wool & Water  
Lippens, Pierre | France | Tous des Monstres  
Lissot, Gabrielle | France | Tous des Monstres  
Loubaresse, Max | France | Salesman Pete  
Lurie, Joanna | France | Tree's Migration  
Madoz, Guillermo | Argentina | Head Honcho  
Marc, Sylvain | France | Cocotte Minute  
Marc, Sylvain | France | Fertilizer Soup  
Marcondes, Guilherme | Brazil | Tyger  
Mari, Pedro | Italy | Partitura  
Matatoro Team - Calamote, Rafael | France | Matatoro  
Matatoro Team - Carraro, Mauro | France | Matatoro  
Matatoro Team - Pasquet, Jérémy | France | Matatoro  
Meinbender Animation Studio | Sweden | The Pirate  
Mitra, Niloy J. | United States | Silhouettes of Jazz  
Mone, United Kingdom/Switzerland | Perspective  
Mr McFly | France | Baseball  
Muller, Samuca | Brazil | Ó - Lhó - Lhó  
Musclebeaver - Knipf, Tobias | Germany | How Your  
Money Works  
Musclebeaver - Kronbeck, Andread | Germany | How  
Your Money Works  
Nomint Greece, Mahahula The Giant Rodent of  
Happiness  
Nomint Greece, The Greek Crisis Explained  
Novelli, Alessandro | Italy | The Alphabet  
O'Reilly, David, Ireland/Germany | Please say  
Something  
O'Reilly, David, Ireland/Germany | The External World  
Obertov, Veronika | Slovakia | Viliam  
Pagano, Scott | United States | Pororoca  
Pagano, Scott | United States | Spend Some Time With  
me Forever  
Pagano, Scott | United States | The Neverending  
Downpout of Pure Pristine Bliss  
Pagano, Scott | United States | Trust in the 'M' Machine  
Pagano, Scott | United States | Warm as Emerging  
Sunlight  
Pahnl | United Kingdom | Nowhere near here  
Pauly, Mark | United States | Silhouettes of Jazz  
Peppermelon TV | United Kingdom/United States |  
Advanced Beauty  
Peppermelon TV | United Kingdom/United States |  
Target  
Peppermelon TV, United Kingdom/United States |  
Brock O' Lee - Follow Brock On  
Phillips, Ross | United Kingdom | 5 Second Projects  
(ballons)  
Phillips, Ross | United Kingdom | 5 Second Projects  
(reverse)  
Phillips, Ross | United Kingdom | Adam & Joe  
Piana, Martin | Argentina | Lumi  
Plichta, Leszek | Poland | Dreammaker  
Porter, Max | United States | Something Left,  
Something Taken  
Price, Taylor | Canada/United States | Hunt  
Rodrigues, Wesley | Brazil | Pinga com Saquê  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | canalFury.com  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | Hot Doom.com  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | Hybrid Moment.com  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | Jello Time.com  
Rozendaal, Rafael | Netherlands | The Persistence of  
Sadness. Com  
Ruhermann, Andrew | Australia | The Lost Thing  
Salciotti, Victor | Brazil | Samsara  
Sanches, Fernando | Brazil | Xixi no Banho  
Seidel, Robert | Germany | Chiral  
Seidel, Robert | Germany | Grau  
Seidel, Robert | Germany | Vellum  
Senn, Martin-Sebastian | United States | Silhouettes  
of Jazz  
Silver, Marc | United Kingdom | There are no Others  
Sinigaglia, Natan | Italy | Partitura

Socha, Michal | Poland | Chikc  
 Socha, Michal | Poland | Koncert  
 Sutherland, Malcom | Canada | Bout  
 Sutherland, Malcom | Canada | Umbra  
 Tao, Lee | Canada | Seedling  
 Teh, Serene | Singapore | The Parkour  
 Thomas, Ben | United Kingdom | Train of Thought  
 Tomczak, Sebastian | Germany | Broken Flowers  
 Treat Studios | United Kingdom | Beat for Lashes  
 Visuals  
 Treat Studios | United Kingdom | E4  
 Treat Studios | United Kingdom | Mazes  
 Turner, Ken | Canada | Tim  
 Vigliano, Matias | Argentina | The Head  
 Vivien, Anthony | France | Salesman Pete  
 Weil, Alex | United States | Shapeshifter  
 Wel, Marijes Van Der | Netherlands | Protest Flatness  
 Wilson, David | United Kingdom | Japanese PopStars  
 "Let Go"  
 Wilson, David | United Kingdom | Keaton Henson –  
 Charon  
 Wilson, David | United Kingdom | Moray McLaren – We  
 got time  
 Wishnow, Jason | United Kingdom | Oedipus  
 Wouttisseth, Martin | France | Stanley Kubrick, A  
 Filmography  
 Yamaji, Fábio | Brazil | Line Rider  
 Yamaji, Fábio | Brazil | O Divino, de repente  
 Yamaji, Fábio | Brazil | Paulínia  
 Yamaji, Fábio | Brazil | Photocopy Romance  
 Yasuda, Takahiro | Japan | Copy  
 Young, Michael Paul | United States | The  
 Interpretation  
 Zabala, Dante | Argentina | The Head  
 Zwaag, Rogier Van Der | Netherlands | Nobody's Beat  
 the Drums

## FILE 2012

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Agosin, esteban | Chile | Mierror  
 Akten, Memo | Turkey | Body Paint  
 Ambrósio, Marcio | Brazil | Patmap  
 Benedetti, Raimo | Brazil | Termografia II modo manual  
 Bin Coronado  
 Canet, Mar Videomatón  
 Cantoni, Rejane | Brazil | Túnel  
 Crescenti, Leonardo | Brazil | Túnel  
 Cuadros, Pamela Sin Titulo  
 Electronic Shadow – Ait Kaci, Yancine Chaos Theory  
 Electronic Shadow – Mestauoi, Nazih Chaos Theory  
 Gao, Ying | China | Living pod  
 Gauthier, Jean-Pierre | Canada | Stressato: samurai  
 serpents  
 Gauthier, Jean-Pierre | Canada | Sweeping spirals  
 Gonzales Vivo, Patricio | Argentina | Efecto Mariposa  
 Gutierrez, Carles Videomatón  
 Hamburguer, Feco | Brazil | Termografia II modo  
 manual  
 Hsu, Maria | Brazil | Transestruturas  
 Jiang, Nova | China | Ideogenetic  
 NXI Gestatio – Doté, Ghislaine | Central African  
 Republic | Paradoxal sleep  
 NXI Gestatio – Reeves, Nicolas | Canada | Paradoxal  
 sleep  
 NXI Gestatio – St-Onge, David | Canada | Paradoxal  
 sleep  
 Rikic, Mónica | Spain | Buildasound  
 Teamlab, Sisyu | Japan | What a loving, and beautiful  
 world  
 Teamlab, Teamlab | Japan | What a loving, and  
 beautiful world  
 Tinapple, David Rotary Tumble  
 Yildirim, Muharrem Rotary Tumble

### GAMES

Abé, Dominik | Germany | Dawindci  
 Alvarez, Luiz | Brazil | Toren  
 AND – OR – Bauer, René | Switzerland | Discrimination  
 Pong  
 AND – OR – Suter, Beat | Switzerland | Discrimination  
 Pong  
 AND – OR – Weder, Mirjam | Switzerland |  
 Discrimination Pong  
 Araruna, Fabiano | Brazil | Simulador de solidão  
 Baère, Bruno | Brazil | Lights out  
 Bonis, Gabriele | Italy | One and one story  
 Braun, Henry | Brazil | Toren  
 Cardarelli, Leonardo | Brazil | Lights out  
 Carney, David | Italy | One and one story  
 Castaneda, Mario | United States | The bridge  
 Cavanagh, Terry | Ireland | VVVVVV  
 Chaud, Nicolau | Brazil | Beautiful escape: Dungeoneer  
 Chen, Pohung | United States | Nous

Clarke, Ollie | United Kingdom | The cat that got the  
 milk  
 Colares, Rodrigo | Brazil | DeMagnet  
 Cuketa – Botek, Tomas | Slovakia | Age of defenders  
 Cuketa – Gabriel, Michal | Slovakia | Age of defenders  
 Cuketa – Kuna, Filip | Slovakia | Age of defenders  
 Cuketa – Liptak, Jan | Slovakia | Age of defenders  
 Cuketa – Mizerak, Tomas | Slovakia | Age of defenders  
 Digitals, Digitals | Australia | Once upon space  
 Fernandes Alves Dias, Rafael | Brazil | Pop pop pop  
 Fernandes Alves Dias, Rafael | Brazil | RGB ninja  
 Ferreira, Isabel | Brazil | Lights out  
 Floating minds – Agoston, Tomas | Slovakia | Tunnelers  
 Floating minds – Demovic, Igor | Slovakia | Tunnelers  
 Floating minds – Pis, Lubos | Slovakia | Tunnelers  
 Floating minds – Rendos, Michal | Slovakia | Tunnelers  
 Floh, Fabio | Brazil | Talehood  
 Fortunato, Adriano | Brazil | DeMagnet  
 Galiza, Diego | Brazil | Xilo  
 Grace, Lindsay | United States | Big huggin'- a bear for  
 affection gaming  
 Haggett, Ricky | United Kingdom | Hohokum  
 Hise Kaldma, Jonathan | Sweden | Flight of the fireflies  
 James, Billiam | Canada | Emotag me: The emital  
 connection game  
 Lamhut, Eduardo | Brazil | DeMagnet  
 Lynch, Paola | Brazil | DeMagnet  
 M.H. Daolio, Claudio | Brazil | Talehood  
 Martinello, Alessandro | Brazil | Toren  
 Miniboss – B., Amora | Brazil | Out there somewhere  
 Miniboss – B., Amora | Brazil | Talbot's odyssey  
 Miniboss – Medeiros, Pedro | Brazil | Out there  
 somewhere  
 Miniboss – Medeiros, Pedro | Brazil | Talbot's odyssey  
 Miniboss – Rodrigues, Luri | Brazil | Out there  
 somewhere  
 Miniboss – Rodrigues, Luri | Brazil | Talbot's odyssey  
 Motta, Rodrigo | Brazil | Xilo  
 Nemeck, Aaron | United States | Blue Monday  
 Neubern, Danilo | Brazil | DeMagnet  
 Ottoni Costa, Murilo | Brazil | DeMagnet  
 Pitombo, Altierre de Moraes, Antonio Sérgio | Brazil |  
 Talehood  
 Poynter, Benjamin | United States | Dreamer, you are  
 now part of the spectacle  
 Protasio, Arthur | Brazil | Lights out  
 Randle, Chris | United Kingdom | The cat that got the  
 milk  
 Rezende, Rian | Brazil | Lights out  
 Roth, Johannes | Germany | Dawindci  
 Santos, Helena | Brazil | The cat that got the milk  
 Sapoznik, Ralph | Brazil | Talehood  
 Sennett, Tom | United States | Deepak fights robots  
 Spencer, Jake | United States | Be good  
 Tashiro Sergeant, Heitor | Brazil | Pop pop pop  
 Tashiro Sergeant, Heitor | Brazil | RGB ninja  
 Taw studio, Taw studio | Brazil | Jetly scape  
 Taw studio, Taw studio | Brazil | Mr. Bree – returning  
 home  
 Taylor, Ty | United States | The bridge  
 Testa, Conrado | Brazil | Toren  
 Torres, André | Brazil | Xilo  
 Traverso, Mattia | Italy | One and one story  
 Trigueiro Jr, José | Brazil | Xilo  
 Van Westen, Daniel | Germany | Liith's pet  
 Voodoo, Voodoo | Mexico | Bounce a lot  
 Zabé, Grégoire | France | People as landscapes

### MACHINIMA

Amorphous Blob Productions | United States | Drone  
 Anima Technica – Achanzar, Gabe | United States |  
 Across Town  
 Bochovski, Rose | Canada/United States/Switzerland/  
 Netherlands | The Path  
 Browne, Phil | United States | The Haunter of the Dark  
 Capitaine Aka Iono Allen, Bernard | France | Falling  
 Capitaine Aka Iono Allen, Bernard | France | True Life  
 Capitaine Aka Iono Allen, Bernard | France | Virtual  
 Love  
 Carr, Paul | Japan | Danse Macabre  
 Carr, Paul | Japan | The Little Match Girl's Revenge  
 Caves, Sally | United States | The Four Gods of Folly  
 Chat Noir Studios – Lee, Kate | United States | The Gift  
 Chat Noir studios – Liu, Sherwin | United States | The  
 Gift  
 Chatonsky, Gregory | Canada | Desert III  
 Enfield, Desdemona | Canada\United States\  
 Switzerland\Netherlands | The Path  
 Foster, Heidi | United Kingdom | A Petrovsky Flux  
 Foster, Heidi | United Kingdom | The Water Horse  
 Heller, Harrison | United States | Drone  
 Inkpen, Marcus | Canada/United States/Switzerland/  
 Netherlands | The Path  
 Jantol, Tom | Croatia | Calling the Maker  
 Jantol, Tom | Croatia | I am not there, I did not die  
 Jewell, Cláudia222 | Canada/United States/  
 Switzerland/Netherlands | The Path  
 Kendal, Vivian | United States | Forest Of Scissors  
 Kendal, Vivian | United States | Spirit  
 L. Aka Spyvsp Aeon, Andre | Brazil/Portugal | Qubit  
 and the cognitive distortion  
 Navarathna, Tutsy | France | A Journey into the  
 metaverse  
 Navarathna, Tutsy | France | There is no place like  
 home  
 Oh, Bryn | Canada | Gretchen & Teddy  
 Oh, Bryn | Canada | The Path  
 Oh, Saveme | Netherlands | In Search of Art  
 Pailthorpe, Baden | Australia | Formation (diference &  
 repetition) II\ Formation (diference & repetition) V  
 Paris, Maya | Canada/United States/Switzerland/  
 Netherlands | The Path  
 Polke, Scottius | Canada/United States/Switzerland/  
 Netherlands | The Path  
 Pookymedia – Amsterdam, Pooky | United States |  
 Time Travellers – The Pattern  
 Pookymedia – Boyd, Russel | United States | Time  
 Travellers – The Pattern  
 Pookymedia – Canton, James | United States | Time  
 Travellers – The Pattern  
 Schism, Bobe | United Kingdom | Virtual marathon for  
 medical research  
 Schism, Bobe | United Kingdom | Virtual marathon for  
 medical research (full race)  
 Story, Douglas | Canada/United States/Switzerland/  
 Netherlands | The Path  
 Yalrok | France | Arbalète  
 Zazulak, Joe | United States | Before You Reach the  
 Abyss  
 Zazulak, Joe | United States | Fluid in Blue

### ANIMA+

Barone de Andrade, Henrique | Canada | This idea is  
 not working  
 Beck, Paul | United States | A Thousand Pounds Bomb  
 BIB | France | Amazing Spiral  
 BIB | France | Like in a Dream  
 BIB | France | Yellow Box  
 Briand, Steven | France | Frictions  
 Chianello, Lavinia | Italy | Fraulein Gertie  
 Collete, Christophe | France | Ce Soir  
 Creus, Tomás | Argentina | Fraulein Gertie  
 Desrumaux, Céline | France | Countdown  
 Dubosc, Alexandre | France | Food About You  
 Duvieusart, David | Belgium | Light Up  
 Feder, Marcus | Germany | Fistful of Silence  
 Felicoli, Jean-Loup | France | Une Vie de Chat  
 Fredriksen, Sverre | Netherlands | When I Am King  
 Gagnol, Alain | France | Une Vie de Chat  
 Geiger, Mike | Canada | County Ghost  
 Gomez, Beto | Brazil | Reading Kills  
 Gomez, Beto | Brazil | The Almighty Adventures of the  
 Fantastic Duo  
 Goodman, Emil | Hungary | Henry waltz  
 Grasso, Santiago | Argentina | El Empleo  
 Grumelin-Sohn, François | Australia | Childhood of a  
 Circle  
 Guillaume, Benoit | France | Vert  
 Imov Studios – Rhomb, Frezal | Belgium | When my  
 baby samiles at me I got to rehab  
 Ishibashi, Mitsuyuki | Japan | Jack Nicolson  
 Ishibashi, Mitsuyuki | Japan | ZeroX  
 Judson, Tohm | United States | Beneath  
 Klassen, Jon | Germany | Black Lake  
 Kloger, Clemens | Austria | Stuck in a Groove  
 Korb | Lithuania | The Balance  
 Kutt, Matti | Estonia | Sky Song  
 Lai, Jasmin | United States | When I grow up  
 Lavrenishin, Anatoliy | Ukraine | Next  
 Lavrenishin, Anatoliy | Ukraine | Wandering Between  
 Lavrenishin, Anatoliy | Ukraine | White Crow  
 Lopez Ratamero, David | United Kingdom | Sam's Hot  
 dogs  
 M. Lederer, Henning | Germany | Mass  
 Mallins, Thomas | United Kingdom | The Creep  
 Mccue, Eben Tristan | United States | Hook, Line &  
 Murder  
 Mellgren, Jons | United Kingdom | Dark island  
 Moonbot Studios – Joyce, William | United States | The  
 Fantastic Flying Books of Mr. Morris  
 Morris, Alex | United Kingdom | Grampian Horn: Lost  
 in Longmeads  
 Morris, Alex | United Kingdom | Grampian Horn: Master  
 5 on Asphalt Flat Roof  
 Nepomnyashev, Andrey | Russia | Zeroing  
 Noce, Kim | United Kingdom | Forget me not  
 O'Reilly, David | Ireland | Black Lake  
 Ow Animation School | Denmark | Girl And robot  
 Polder Animation | Netherlands | Blik  
 Rabanêa, Daniel | Brazil | Essência  
 Rabanêa, Daniel | Brazil | Fome de Tempo  
 Rijpma, Johan | Netherlands | Tape Generations



Rijpma, Johan | Norway | Wachten  
 Rubber House – Dixon, Ivan | Australia | Rubber House  
 Loops  
 Rubber House – Sharp, Grey | Australia | Rubber  
 House Loops  
 Salaff, Andres | United States | Lifeline  
 Sommerhalder, Rafael | Switzerland | Wolves  
 Sotomayor, Sergio | Spain | Quantum  
 Sotomayor, Sergio | Spain | Wood II  
 Uhrich, Ryan | Canada | Gordian Type  
 Vasconcelos, Marcus | Brazil | Realejo  
 Vjsuave – Marotta, Ygor | Brazil/Argentina | Graffiti  
 digital  
 Vjsuave – Soloaga, Cecilia | Brazil/Argentina | Graffiti  
 digital  
 Vrellis, Petros | Greece | Starry Night  
 Waliczky, Tamas | Hungary | Adventures Of Tom  
 Tomiczky  
 Warner, Danny | United States | Aphasia synthetica  
 Whittenberger, Peter | United States | Silmple #6  
 Wood, Calleb | United States | Little Wild  
 Woutisseth, Martin | France | Tim Burton a  
 Filmography  
 Yamamoto, Yoshihiro | Japan | Que voz feio  
 Zhu, Dongjie | China | Killer toys

## TABLETS

Animoca China, Ultimate  
 Atelier Mahouneko – Choi, Sangoun | North Korea |  
 Dancing Noon  
 Atelier Mahouneko – Lee, Jungjoo | North Korea |  
 Dancing Noon  
 Bogey Box | Brazil | Fadas  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Coelho, Guilherme  
 | Brazil | Galinha Pintadinha (Turma da Galinha  
 Pintadinha)  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Coelho, Guilherme |  
 Brazil | Tororó (Turma da Galinha Pintadinha)  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Coelho, Guilherme |  
 Brazil | Borboletinha (Turma da Galinha Pintadinha)  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Prado, Juliano | Brazil  
 | Borboletinha (Turma da Galinha Pintadinha)  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Prado, Juliano | Brazil  
 | Galinha Pintadinha (Turma da Galinha Pintadinha)  
 Bromélia Filminhos 01 Digital – Prado, Juliano | Brazil  
 | Tororó (Turma da Galinha Pintadinha)  
 Casual2flag & Mobjoy – Malcher, Frank | Brazil | Dino  
 Jump  
 Casual2flag & Mobjoy – Moreira, Átila | Brazil | Dino  
 Jump  
 Casual2flag & Mobjoy – Moreira, Ícaro | Brazil | Dino  
 Jump  
 Casual2flag & Mobjoy – Pablo, John | Brazil | Dino  
 Jump  
 Casual2flag & Mobjoy – Vieira, Leonardo | Brazil | Dino  
 Jump  
 Dead Mushroom – Valencise Gregolin, Maira | Brazil |  
 Dragon Raid  
 Everywhere Mobil – Kadow, André | Brazil | A Cigarra  
 e a Formiga  
 Game Studio – Sarikaya, Alper | Turkey | Gravity  
 Project  
 Gamistry – Oostdijk, Aaron | Netherlands | Munch Time  
 Gamistry -Ibanez, Diego | Netherlands | Munch Time  
 Gamistry -Kentie, Alex | Netherlands | Munch Time  
 Greenlog Russia, Big Bang  
 GS Entertainment – Artogon G5 | Sweden | Mystery of  
 the Crystal Portal  
 GS Entertainment – Orchid games | Sweden | Royal  
 Trouble: Hidden Adventures  
 HAAB Entertainment Russia, Good VS. Reason  
 Hemisphere Games – Boxerman, Eddy | Canada |  
 Osmos  
 Ice Cream Fine Storybooks – Buss, Kate | United  
 States | UG: A Prehistoric  
 Ice Cream Fine Storybooks – Buss, Patrick | United  
 States | UG: A Prehistoric  
 Imangi Studios | United States | Harbor Master  
 Imangi Studios | United States | Max Adventures  
 Imangi Studios | United States | Temple  
 Jambalaya Games & Mobjoy – Hirata, Thiago | Brazil |  
 Ribbit Hop  
 Lisbon Labs, Creative Experiences | Portugal | O  
 Menino Do: Olha o lobo (histórias de embalar)/O  
 Pequeno Príncipe (histórias de embalar)  
 Maximilian Huber, Stephan | Germany | Konfetti  
 Mediocore AB | Sweden | Sprinkle  
 Mobjoy – Alves, Andre | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Koishi, Denis | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Lopes, Mauro | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Machado, Lucas | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Nakashima, Henrique | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Rocha, Marcel | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Souza, Luiz | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Tolstenko, Alexandre | Brazil | Road Warrior  
 Mobjoy – Ximenes, Mateus | Brazil | Road Warrior

Mokus – Hryniv, Maksym | Ukraine | Contre Jour  
 Pill & Pillow – Chu, Henri | China | The Painted Face  
 Pill & Pillow – Young, Samson | China | The Painted  
 Face  
 Play Creatividad | Spain | Forgotten Colours  
 Play Creatividad | Spain | Ipoee Collections  
 Simogo – Flessler, Simon | Sweden | Beat Snieak  
 Bandit  
 Simogo – Flessler, Simon | Sweden | Kosmo Spin  
 Simogo – Gardeback, Magnus | Sweden | Beat Snieak  
 Bandit  
 Simogo – Gardeback, Magnus | Sweden | Kosmo Spin

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

Botto, Caen | Spain | Panoptyk Paradox  
 Donnarumma, Marco | United Kingdom | Music For  
 Flesh II  
 Exotikdot | Sweden | The Perception Opera  
 Gaybird | Hong Kong | Digital Hug  
 Schmidt, Uwe | Chile/Germany | Atom Live 6.0

### SCREENING

Águas, Teresa | Portugal | IK/ON  
 Beaumord Neves, Andre Victor | Brazil | Gangorra  
 Clifford, Alison | Scotland | Palimpsest  
 Colagiovanni, David | United States | Music for New  
 Mexico: Bells  
 Dywanska, Dorota | Poland | The Rise of Dancing Sun  
 Garro, Diego | United Kingdom | Patah  
 Grace, Lindsay | United States | Music Box: Emergent  
 Behavior  
 Hattler, Max | United Kingdom | Sync  
 Haviland, Melissa | United States | Music for New  
 Mexico: Bells  
 Idrioema – Águas, Teresa | Portugal | Aequa  
 Idrioema – Águas, Teresa | Portugal | Intra 9  
 Idrioema – Scotti, Luigi | Portugal | Aequa  
 Idrioema – Scotti, Luigi | Portugal | Intra 9  
 Mee Choi, Kyong | United States | Condolence  
 Monopoli, Nicola | Italy | Subvocalizing ( at pre-speech  
 level)  
 Monopoli, Nicola | Italy | The Rite of Jugment  
 Monopoli, Nicola | Italy | Vocal Etude  
 Ocusonic | Ireland | Red Green Totem  
 Ocusonic | Ireland | The Red Line  
 Paganmuzak | Italy | Lorenzaccio  
 Rosero, Pablo | Ecuador | Liv  
 Schwarz, Daniel | Germany | Piece of Paper  
 Scotti, Luigi | Portugal | IK/ON  
 Truslove, Graeme | Scotland | Palimpsest

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Abbrescia, Francesco | Italy | Boulez Rimane  
 Alvarenga, Juliana | Brazil | Born  
 Alvarenga, Juliana | Brazil | Jardim de Inverno  
 Alvarenga, Juliana | Brazil | Natureza Bipolar  
 Aoraqui – Carrasco, Renata | Chile | Rede (haz to que  
 quieras)  
 Aoraqui – Jeffs, Daniel | Chile | Rede (haz to que  
 quieras)  
 Blick | France | Visual Alan Audioveja  
 Boff, Leonardo | Brazil | Paisagem com ondas  
 Boothroyd, Sarah | Canada | All in Time  
 Camargo, Marina | Brazil | Paisagem com ondas  
 Castelo, Victor | United States | Caminho para o mar  
 Craig, Donald | United States | Midnight at Loch Ness  
 Ebner, Jörn | Germany | (The Beatles) In Hamburg  
 Estereotips – Carruba, Lucas | Spain | Soñando  
 Satelites  
 Gazana, Daniel | Brazil | 'Ab Imo Pectore..."  
 Guimaraes, Aquiles | Brazil | Root Kit Zombie  
 Haugen, Bjorn Erik | Norway | Membrane  
 Haugen, Bjorn Erik | Norway | What does it metter how  
 many lovers you have if none of them gives you the  
 universe  
 Kojima, Kenji | United States | Composition Fukushima  
 2011  
 Kokoras, Panatiotis | Greece | Fear Engine  
 Lichy, Patrick | United States | Stochastic Slide  
 Lolo Chile, Resistance 12.0  
 López, Yair | Mexico | Paisaje Sonoro de los Pueblos  
 Mágicos de Jalisco  
 Mantione, Philip | United States | Depth of field/ Hfone  
 Mayer, Daniel | Austria | Lokale Orbits/Solo 6  
 Oikawa, Junya | Germany | THITH- I THI. . A.A.A.A....AA  
 U E - - - - -O  
 Olimpio, Zezo | Brazil | Born  
 Olimpio, Zezo | Brazil | Jardim de Inverno  
 Olimpio, Zezo | Brazil | Natureza Bipolar  
 Roman, Renata | Brazil | Alices  
 Roman, Renata | Brazil | Sons da Serra da Mantiqueira  
 Rudnicki, Radek | Brazil | Born

Rudnicki, Radek | Brazil | Jardim de Inverno  
 Rudnicki, Radek | Brazil | Natureza Bipolar  
 Staalplaat Soundsystem – Ewald, Jens | Netherlands |  
 Yokomono-Pro  
 Staalplaat Soundsystem – Hbijn, Geert-Jan |  
 Netherlands | Yokomono-Pro  
 The ebertbrothers – Ebert, Axel | Germany | Susten  
 pass Live  
 The ebertbrothers – Ebert, Michael | Germany | Susten  
 pass Live  
 V4W.Enko Ukraine, Synthetic Explosion  
 Vernusky, Mike | United States | The Hidden  
 Video Jack – Carrilho, André | Portugal | AV Clash  
 Video Jack – Correia, Nuno | Portugal | AV Clash  
 Video Jack – Taskan, Gokce | Portugal | AV Clash

## MEDIA ART

Afonso de André, Thiago | Brazil | Projeto Trapézio  
 Anónimo colectivo – Aranda, Leonardo | Mexico | Alerta  
 Móvil de Contra Vigilancia  
 Anónimo colectivo – Benet, Jorge | Mexico | Alerta  
 Móvil de Contra Vigilancia  
 Aquino, Fernando | Brazil | Tabuletas  
 Aschauer, Michael | Austria | River Studies  
 Bigelow, Alan | United States | Pangram (the quick  
 brown fox)  
 Blacksci, Zeljka | United States | Not Your Rabbit!  
 Blank, JN | Australia | Message the Oracle  
 Boardman, David | Italy | Spaziotempo  
 Breckner, Irene | Switzerland | Schalalala! Fun scarf  
 Remix  
 Browie&Prisma – Paskvan, Branimir | Croatia |  
 Colorthename  
 Browie&Prisma – Prizmic, Damir | Croatia |  
 Colorthename  
 Bunkley, Brit | New Zeland | Flight Principle  
 Cabell, Mimi | United States | I Love You  
 Cabell, Mimi | United States | Untitled (Red)  
 Castro, Rachelmauricio | Brazil | >>0>> >>0>> >>0>>  
 >>0>>  
 Castro, Rachelmauricio | Brazil | 0\_16\_\_\_\_\_0\_16  
 Chatonsky, Gregory | Canada | Circulation  
 Coalfather Industries – Jansson, Kara | United States |  
 Are You Worried  
 Coalfather Industries – Jansson, Kara | United States |  
 Drone  
 Coalfather Industries – Jansson, Kara | United States |  
 Family Time  
 Coalfather Industries – Newson, Craig | United States |  
 Are You Worried  
 Coalfather Industries – Newson, Craig | United States |  
 Drone  
 Coalfather Industries – Newson, Craig | United States |  
 Family Time  
 Coelho, Marília | Brazil | Imaterial  
 Collar, Alvaro | Spain | Myriad  
 Cueto Vera, Gonzalo | Chile | Movilidad y Fin de Mundo  
 De Mutiis, Marco | Hong Kong | Transmissions  
 Deva, Sebastiano | Italy | Mystica  
 Drivas, George | Greece | Sequence Error  
 Duque, Eduardo | Spain | Musikame VJ Player  
 Duque, Jose Manuel | Spain | Musikame VJ Player  
 Elagin, Oleg | Russia | D:\Program Files\ \ Aplicacion\  
 Default Img  
 Evensen, Kevin | United States | Automne  
 Evensen, Kevin | United States | Funky Leaves  
 Fini, Francesca | Italy | Parnasus  
 Fini, Francesca | Italy | Virus  
 Fornari, Tuti | Brazil | A Pedra  
 Fredini, Marília | Brazil | Projeto Trapézio  
 Garro, Diego | United Kingdom | Visitation Adagio  
 Godoy, Gustavo | Brazil | O Vejo  
 Godoy, Gustavo | Brazil | Origem  
 Gutierrez Jimenez, Esteban | Colombia | Imposibilidad  
 Gutierrez Jimenez, Esteban | Colombia | Invaders  
 Holland, Faith | United States | Another Way of Seeing  
 (Starry Night)  
 Holland, Faith | United States | RIP Geocities  
 Jaykoe | United Kingdom | City Distortions  
 JTWine | United States | Noise\_Pix\_Bombs  
 Jung Joo, Hea | United States | Fake Feminine  
 Kim, Carole | United States | Scan  
 Kurru, Bruno | Brazil | Imaterial  
 Lacasinegra – Antón, María | Spain | Bannertube  
 Lacasinegra – Azorín, Gabriel | Spain | Bannertube  
 Lacasinegra – López, Elena | Spain | Bannertube  
 Lacasinegra – López, Marcelo | Spain | Bannertube  
 Lacasinegra – Pardo, Carlos | Spain | Bannertube  
 Lincon school of Media – Field, James | United  
 Kingdom | 24-Hours.In An Interactive Documentary  
 Lincon school of Media – Vickers, Richard | United  
 Kingdom | 24-Hours.In An Interactive Documentary  
 Lindenberg, Jan | Switzerland | Schalalala! Fun scarf  
 Remix  
 Lippmann, Holger | Germany | Circle Interation  
 López, Anabel | Brazil | Fluência



Louie, Jannette | United States | Sonia, interlude  
 Malek, Kate | Germany | Memory Projection #001  
 Maloy, Judy | United States | From Ireland With Letters  
 Manrique Mendoza, Neryth Yamile | Colombia | Virtual Landscapes  
 Marinho, Jackson | Brazil | Tabuletas  
 Montfort, Nick | United States | Concret Perl  
 Montini, Muriel | France | A Cold Place  
 Montini, Muriel | France | Constelatio  
 Montini, Muriel | France | Les Jeux D'enfants  
 Moore, Christopher | Canada | Marfa Displaced  
 Moore, Christopher | Canada | The Marfa Unsolved Mystery  
 Nonlineari | Hong Kong | A. Visualist  
 Papadopoulos, Andreas | United Kingdom | Interval  
 Papadopoulos, Andreas | United Kingdom | Involuntary Memories  
 Prudence, Paul | United Kingdom | Hydroacoustic Study  
 Rabuske, Luciano | United States | Round Buildings  
 Radigales, Enrique | Spain | 12 Metros de Landscape  
 Rocha, Gui | Brazil | Teletransporte  
 Rolla, Marco Paulo | Brazil | Com Muito Amor  
 Rolland, Jean-Michel | France | Smiles and Slaps  
 Rosenthal, Benjamin | United States | Administrative maximum: Towards the end of broadcast  
 Ruth Frías, Verónica | Spain | La Nibela  
 Santaguida, Roberto | Canada | Haikus for Karaoke  
 Santos, Chico | Brazil | Invasão Bosque  
 Schlomer, Rudiger | Switzerland | Schalalala! Fun scarf Remix  
 Severa, Urssa | Germany | This Art Piece Was Seeking My Reflection  
 Shalon, Gabriel | Germany | The Tosso Variations  
 Slavin, Ran | Israel | Ursulimum  
 Soares, Miro | France | One of these days  
 T.C. Nelmes, Richard | United Kingdom | Visitation Adagio  
 Teamlab | Japan | Teamlab Hunger  
 Tonski, Jacob | United States | Reel  
 Un, Tahir | Turkey | Pose  
 Urban, Rafael | Brazil | Ovos de dinossauro na sala de estar  
 Valladares, Viviane | Brazil | Janelas  
 Valladares, Viviane | Brazil | Sem título II  
 Velho, Tina | Brazil | Resíduos Remotos  
 Von Sek, Vanja | Brazil | Fluência  
 Weberg, Anders | Sweden | Silent Treatment  
 Wilson, Shaun | Australia | Uber Memoria XXI #01 / #03 / #04  
 Zanni, Carlos | Italy | My Country Is A Living Room

Saba, Maria Paula | Brazil | Heart Pillow  
 Schmid-Pfähler, Nikolas | Germany | Vicent and emily  
 Schorr, Bernardo | Brazil | Heart Pillow  
 Shiratori, Kei | Japan | Arart  
 Sieber, Jan M. | Germany | Monkey Business  
 Tonsky, Jacob | United States | Balance from Within

## ANIMA+

Arbel, Nadav | Israel | Common is the Sense  
 Artus, Philipp | Germany | Snail Trail (Short Film)  
 Barone, Henrique | Brazil | The Man Who Saw the Boat  
 Barros, Anderson | Brazil | Attraction  
 Barros, Cavalcanti | Brazil | Attraction  
 Bill, Peter | United States | Xochiquetzal  
 Borja, Evan | United States | Black Magic  
 Borja, Evan | United States | Caldera  
 Borja, Evan | United States | Otzi  
 Borja, Wilson | United States | Light in a Box  
 Böttger, Martin | Germany | 200H34FL Q  
 Böttger, Martin | Germany | Foliage Shoal  
 Böttger, Martin | Germany | JorgeVarela ID  
 Böttger, Martin | Germany | The Myth  
 Böttger, Martin | Germany | Tractor  
 Bozovic, Thomas | France | A Fox Tale  
 Bozzetti, Guto | Brazil | A Princesa e o Violinista  
 Bregman, Arnick | France | Attraction  
 Brown, Dawn | United States | House of Monsters  
 Brunet, Martin | France | Ozo  
 Cazals, Alexandre | France | A Fox Tale  
 Cropper, Katie | United Kingdom | The Productive Anijam  
 Deson, Jeff | Luxemburg | Rear Window Timelapse  
 Dussoubs, Delphine | France | Little Monkey  
 Evans, Rhiannon | United Kingdom | Heartstrings  
 Filmes, Birdo | Brazil | Paulicéia Desvairada  
 France, LSD ABC | France | Theodore & Rosemary's Orchard  
 Fried, Jack | United States | Raw Data  
 Garcia, Matthieu | France | Ozo  
 Garcia, Peter | United States | Xochiquetzal  
 Gasiorowska, Renata | Poland | Birthday  
 Gaviilet, Lludo | France | Monsterbox  
 Gumelin-Sohn, François | France | LSD ABC  
 Gunn, Greg | United States | Death Tooth  
 Harden, Rory | Japan | Ringu  
 Hattler, Max | United Kingdom | Model Starship  
 Hattler, Max | United Kingdom | Shift  
 Hattler, Max | United Kingdom | Unclear Proof  
 Hyun, Soyoung | Korea (Dem. People's Rep. of) | How Life Tastes  
 Hyun, Soyoung | Korea (Dem. People's Rep. of) | Over You  
 Ikemoto, Michelle | United States | Tule Lake  
 Kempers, Gabriel | Brazil | The Me Bird  
 Lanese, Lisa | Canada | Get Hot  
 Lederer, Henning | Germany | Numb  
 Legay, Julien | France | A Fox Tale  
 Lima, Fabricio | Brazil | 30 Things at 30  
 Lurie, Joanna | France | The Silence Beneath the Bank  
 Ma, Chao | France | A Fox Tale  
 Maldonado, Fernando | Argentina | Shave It  
 Malmgren, Henrik | Denmark | The Guest  
 Man, Julien de | Belgium | Twisted People  
 Mangialardo, Hermes | Italy | Working Man Blues  
 Martin, Leslie | France | Ozo  
 Maukopf, Ryan | United States | Professor Soap: Chapter One  
 Maukopf, Ryan | United States | Spacetime Fabric Softener  
 Metcalf, Arthur | United States | It Took A While to Figure This Shit Out  
 Moneyrow, Geoffroy | France | Frangin  
 Morimoto, Koji | Japan | Attraction  
 O'Reilly, David | United States | Octocat Adventure  
 Pikkov, Uto | Estonia | Body Memory  
 Polynod | Germany | Halo 4: Forward Unto Dawn Opener  
 Polynod | Germany | Loom  
 Polynod | Germany | Mindplotter  
 Polynod | Germany | Rebird  
 Prudence, Paul | United States | Talysis II  
 Renna, Riccardo | United States | The Final Straw  
 Rim, Janice | United States | Good Night Guard  
 Rmerez, Celia | France | France 5 - Un Air de Résistance à L'Opera  
 Rodrigues, Wesley | Brazil | Faroeste: Um Autêntico Western  
 Sanchez, Lluís | Spain | Marooned on Watango Island  
 Sarmiento, Fernando | Argentina | Fright of the Orkonnor  
 Shimbe Shin, Beomsik | United States | The Wonder Hospital  
 Sicouri, Laura | France | LSD ABC  
 Sieler, Silke | Germany | Warm Signal  
 Strugar, Goran | Serbia | something.around.nothing.  
 Taylor, Sam | United Kingdom | Everything I Can see

From Here  
 tenussar, Andres | Estonia | The Triangle Affair  
 Tereso, Jorge | Argentina | Shave It  
 The Animation Workshop - Kousholt, Benjamin | Denmark | The Saga of Biörn  
 Tourneur, Mélanie | Belgium | Animal  
 Tourneur, Mélanie | Belgium | Premieres Plumes  
 Vasconcellos, Marcus | Brazil | Pintas  
 Vial, Alex | France | Ozo  
 Villeville, Marie | France | Soeur et Frère  
 Wallace, Robert | United States | Dead Head  
 Wallace, Robert | United States | Ringu  
 Wegner, Susane | Germany | [Meine Heimat]  
 Wegner, Susane | Germany | At The Museum  
 Weisbord, Josh | United States | Register Rap!  
 Wells, Adam | United Kingdom | The Circle Line  
 Wenlock, Ned | New Zealand | Apache  
 Wilches, Simón | Colombia | Semáforo  
 Yu, Ya-Ting | Taiwan | Out os Sight  
 Zakharov, Dmitry | Germany | Black Liquid  
 Zaramella, Juan Pablo | Argentina | Luminaris

## GAMES

Billthell, Mike | United Kingdom | Thomas Was Alone  
 Bossa Studios | United Kingdom | Surgeon Simulator 2013  
 Carlsen, Jeppe | Denmark | 140  
 Demruth - Bruce, Alexander | Australia | Antichamber  
 Design S. R. O., Amanita | Czech Republic | Botanicula  
 Design S. R. O., Amanita | Czech Republic | Machinarium  
 Eichenberg, André Teruya | Brazil | The Way of Yiji  
 Fyrst, Niels | Denmark | 140  
 I-Illusions | Belgium | Elemental  
 Jotmascher - Dias, Danilo | Brazil | Odallus  
 Jotmascher - Galvão, Marco | Brazil | Odallus  
 Jotmascher - Weiller, Thais | Brazil | Odallus  
 Kanaga, David | Canada | Dyad  
 Matt Makes Games | Canada | Towerfall  
 Mcgrath, Shawn | Canada | Dyad  
 Mcneill, E | United States | Auralex  
 Might and Delight | Sweden | PID  
 Miniboss | Brazil | Stoneheart: The Beauty in the Beast  
 Modern Dream - Clarke, Ollie | United Kingdom | The Button Affair  
 Modern Dream - Randle, Chris | United Kingdom | The Button Affair  
 Modern Dream - Santos, Helana | United Kingdom | The Button Affair  
 One Life Remains - Bachelier, Simon | France | Generations  
 One Life Remains - Berlemont, André | France | Generations  
 One Life Remains - Lesur, Kevin | France | Generations  
 One Life Remains - Roy, Brice | France | Generations  
 One Life Remains - Weber, Franck | France | Generations  
 Perrin, Richard | United Kingdom | Kairo  
 Pettersen, Andreas | Denmark | 140  
 Rickenbach, Mario Von | Switzerland | Mirage  
 Schmid, Jakob | Denmark | 140  
 Strange Loop Games | Australia | Vessel  
 Subset Games - Davis, Matthew | China | FTL  
 Subset Games - Ma, Justin | China | FTL  
 Tale of Tales - Harvey, Auriea | Belgium | Bientôt L'été  
 Tale of Tales - Harvey, Auriea | Belgium | The Path  
 Tale of Tales - Samyn, Michael | Belgium | Bientôt L'été  
 Tale of Tales - Samyn, Michael | Belgium | The Path  
 The Chinese Room | United Kingdom | Dear Esther  
 The Working Parts | Sweden | They breath  
 Toxic Games | United Kingdom | Q.U.B.E.: Director's Cut

## TABLETS

Akerusoft - Kuboya, Junji | Japan | Tunosama Exercise  
 Augmented Reality Game Studio @ | United States | Nerdherder  
 Blue knife Studios | Sweden | Reef Run  
 Chocolate Liberation Front | Australia | Oscura  
 Deemedia M.S. LTD | Israel | Rope escape  
 Digit Entertainment Llc | United States | Mom VS. Bad Pro  
 Fat Pebble | United Kingdom | Clay Jam  
 Frogmind | Finland | BadLand  
 Goguel, Oliver | United States | Karateka Classic  
 Grubby Hands | United Kingdom | Boy Loves Girl  
 Herocraft | Russia | Romance of Rome  
 Imagea.LTD | United Kingdom | Fly Like a Bird 3  
 Lintrami, Tomaso | Italy | Mad 0 Ball 3D  
 Lowengard, Henry | United States | Synthcity  
 Mandelbrot Estúdio Produções Digitais LTDA - Thomaz, Andrei | Brazil | Labirintos Invisíveis  
 Mechner, Jordan | United States | Karateka Classic  
 Mojo Forest Game Studios | Singapore | Them Pigeons!  
 MSP & Insane | Brazil | Coethadas da Mônica  
 Nekom | China | Dying:Sinner Escape

## FILE 2013

### LED SHOW

1024 Architecture - Schneider, Pierre | France | LED interativo  
 1024 Architecture - Wunschel, François | France | LED interativo

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Bak, Younghyo | Japan | Arart  
 Barreto, Ricardo | Brazil | Martela  
 Barros, Anna | Brazil | Nanocrigênio Três  
 Blumenshein, Alberto | Brazil | Nanocrigênio Três  
 Canogar, Daniel | Spain | Sikka Magnum  
 Canogar, Daniel | Spain | Tracks, 2009-2012  
 Cantoni, Rejane | Brazil | Fala  
 Cerqueira, Juliana | Brazil | Corpo Digitalizado  
 Crescenti, Leonardo | Brazil | Fala  
 EspadaySantaCruz Studio | Spain | Interactive Chalk Cars  
 Everywhere - Bang, Hyunwoo | Korea (Dem. People's Rep. of) | Cloud Pink  
 Everywhere - Heo, Yunsil | Korea (Dem. People's Rep. of) | Cloud Pink  
 Hieronymi, Andrew | United States | Digits  
 Hsu, Maria | Brazil | Martela  
 Hung, Yi-Ping | Taiwan | Somebody-Nobody-Everybody  
 Kistler, Ralph | Germany | Monkey Business  
 Kurbak, Ebru | Turkey | Feather Tales II  
 Liebl, Carolin | Germany | Social system  
 Lima, Leandro | Brazil | Calar  
 Lumen - Cossio, Nacho | Spain | Homenage to B. Franklyn  
 Lumen - Ramos, Fernanda | Spain | Homenage to B. Franklyn  
 Luo, He-Lin | Taiwan | Somebody-Nobody-Everybody  
 Marke, Eric | Brazil | Motor-HD Phone  
 Molga, Kasia | United Kingdom | Entropy  
 Monito | Spain | Monkey Business  
 Mota, Gisela | Brazil | Calar  
 Mukai, Takeshi | Japan | Arart  
 O'Nascimento, Ricardo | Brazil | Feather Tales II  
 Overmeire, Erik | United Kingdom | Entropy

Paladin Studios | Netherlands | Jimmy Pataya  
 Paladin Studios | Netherlands | Mamonga Pinball  
 Adventures  
 Parachuting Frog LTD | United Kingdom | 1800  
 Pixels on Toast | United Kingdom | Impossible Road  
 PT Sola Interactive: Captive Games | Indonesia | The  
 Mistery Machine  
 Qapps | United Kingdom | Robot Road run  
 Red Lion | Germany | Home Invasion  
 Retromade Games studio INC | United States/Spain |  
 Fokie Joe and the Crazy Factory  
 Riseup Mediaworks | Russia | Slender> Last Sleep  
 Sarikaya, Alper | Turkey | Manuganu  
 Schmeuk Studios | Uruguay | Schmeuk Studios  
 Simogo | Sweden | Year Walk  
 Smuttlewerk Interactive | Germany | Nosferatu: Run  
 from the Sun  
 Smyth Studios | United States | The Impossible Maze  
 Game  
 Snibbe Studio | United States | Rework\_(Philip Glass  
 Remixed)  
 Solus Games, INC | United States | RadioTrek: Music  
 Powered Runner  
 Tabacchi, Gualtiero | Italy | Mad O Ball 3D  
 Troll INC. | Ireland | JellyFlug  
 Unibalance Corporation | Japan | 5 Centimeters Per  
 Second I, II & III: Oukasho  
 Unit9 | United Kingdom | Astro Shark HD  
 Van Hasselt Productions | Netherlands | Meander Plus  
 Waymanapps | United States | Baby Gas  
 Yu, I-Hway | Canada | Mmorpj Project: School of Chaos  
 Zilibowitz Productions | Australia | Nebular

## MACHINIMA

Allen, Iono | France | The Inevitability of Fate  
 Bardou, Benjamin | France | Do Computers Dream of  
 Eletronic Sheep?  
 Boillot, Nicolas | France | Geometry Wars  
 Caves, Sally | United States | Desing  
 Caves, Sally | United States | Wulf and Eadwacer  
 Chaat Noir Studios - Lee, Kate | United States |  
 Remember Me  
 Chaat Noir Studios - Liu, Sherwin | United States |  
 Remember Me  
 Ellsmere, Jo | United States | The Mask: A Synchronicity  
 Folger, Edward | Canada | The Melancholy of  
 Resistance  
 Howlet, Chris | Australia | Metropolis: Part I-III  
 Iceaxe | United Kingdom | The Chapelside Deception  
 Kazyanenco, Pyweacket | Australia | The Mask: A  
 Synchronicity  
 Meanza, Bob | Italy | I'm not playing  
 Mendeni, Marco | Italy | Fovo 1  
 Mendeni, Marco | Italy | I'm not playing  
 Morales, Victor | Germany | 30 seconds or more one  
 animation a day (beyond the magic mushrooms, the  
 tree 01, colorhead, city sketch, low budged. Flash  
 mandala, city stroll, the tree 02, electrified, oasys of  
 buggy threes & quantum people on vacation)  
 Morales, Victor | Germany | Vogelstimmen  
 Navarathna, Tutsy | India | The Last Syllable of  
 Recorded Time  
 Save me Oh | Netherlands | Oh! To be invited to the  
 Venice Biennale  
 Save me Oh | Netherlands | Play in me  
 Sheely, Kent | United States | Adaptation Series  
 Shelly, Kent | United States | Ready for Action  
 Sondheim, Alan | United States | What Remais  
 Steamer, Kai | Colombia | The Mask: A Synchronicity  
 Yuk-Yiu, Ip | Hong Kong | Another Day of Depression  
 in Kowloon

## MEDIA ART

artificials.org - Carlucci, Rafael | France | LIA  
 artificials.org - Kerinska, Nikolaeta | France | LIA  
 Bigelow, Alan | United States | Last Words  
 Bittler | France | The Hollow Dimension  
 Cairo, David | Germany | Vanish  
 Castro, Rachel Mauricio | Brazil | 3\_360\_E  
 Castro, Rachel Mauricio | Brazil | CSINCSINY  
 Castro, Rachel Mauricio | Brazil | OB\_\_\_\_DO  
 Cibits, Osvaldo | Italy | Soundart2012  
 Cooke, Grayson | Australia | After Image  
 Costa, Bruno | Brazil | (Des)montagem  
 Costa, Paulo | Brazil | Imnmobility : Mobimesh  
 Cupello, Simone | Brazil | Hitchcock Skin  
 Drouhin, Reynald | France | GridFlow  
 Fini, Francesca | Italy | Liszt  
 Fini, Francesca | Italy | Wombs  
 Franke, Linda | Germany | Can't Stop  
 Gazana, Cleber | Brazil | Designing Failures  
 Gindesberger, Hans | United States | Westering  
 Ioanni, Monica de | United Kingdom | Departure  
 Ioanni, Monica de | United Kingdom | Maximum  
 Exposure

Ioanni, Monica de | United Kingdom | Routed  
 Jamali, Haleh | United Kingdom | Departure  
 Jamali, Haleh | United Kingdom | Maximum Exposure  
 Jamali, Haleh | United Kingdom | Routed  
 Kistler, Ralph | Spain | Social Netwaks  
 Kollmer, Margareth | Germany | Shift  
 Lurabuske | United States | Grassy Town  
 Lurabuske | United States | Ilha do Nascer Dream  
 Makonnen, Betelhem | Brazil | experiment in Duration  
 Mal, Lorena | Mexico | World Wide Home  
 Man, Calin | Romania | 5 Ready Media Files by Vasile  
 Carlova  
 Monni, Fabio | Sweden | Intuitive Landscape  
 Mutis, Marco de | Italy | Neglected Chaos [OBEY]  
 Noujaim, Gabriela | Brazil | As Fiandeiras  
 Noujaim, Gabriela | Brazil | Talking to Duchamp  
 Oren, Ann | United States | Color Occurrence  
 Paganmuzak | Italy | True News  
 Paraguai, Luisa | Brazil | Imnmobility : Mobimesh  
 Parton, Belen | Spain | City of Caves  
 Patrick, Eric | United States | Retrocognition  
 QNQ/AUJIK | Japan | 9 States of Ambivalence  
 QNQ/AUJIK | Japan | A Forest Within a Forest  
 QNQ/AUJIK | Japan | Cathexis  
 Rosser, Zevan | United States | Color Occurrence  
 Rossner, Manuel | Germany | Cermã  
 Ruige Xu, Rebecca | United States | Anatomy of a Poem  
 Schwarz, Daniel | Germany | Vanish  
 Steindorf, Johanna | Germany | Present Views of Past  
 Streets  
 Strugar, Goran | Serbia | .primitive.d.  
 Tah Lei, Darr | Germany | Geology #1. Lava Field  
 Thomaz, Andrei | Brazil | Sorting Algorithms (Windows  
 color dialogue)  
 Tonski, Jacob | United States | Different People, Same  
 Dream  
 Vestandpage | Germany | Sin-Fin  
 Wickedwax Pictures | Norway | The Dead Man & The  
 Gog  
 Wiersbinski, Paul | Denmark | Robo Cats in Titan city

## HYPERSONICA

### PERFORMANCE

1024 Architecture - Schneider, Pierre | France | Crise  
 1024 Architecture - Wunschel, François | France |  
 Crise

### SCREENING

Clifford, Alison | Scotland | Lux  
 Frota, Daniel | Netherlands | Braille Flute Piece (closed  
 captioned)  
 Fshuai Cheng, Pu | Taiwan | Ferry Paradise II  
 Gabriele, Andrea | Italy | Biography of You  
 Gazana, Daniel | Brazil | Insânia  
 Geso | Germany | Ampend - As a Start  
 simple.normal | Brazil | Ars Tristis  
 Suga | Portugal | Transflora  
 Truslove, Graeme | Scotland | Lux

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Fougeras, Nathalie | Sweden | E\_Patch  
 Gazana, Daniel | Brazil | Reconditório  
 Gazana, Daniel | Brazil | War is War  
 Neves, Marcus | Brazil | Que pode soar texturas do  
 passado  
 Ohno, Mari | Japan | Floating Sound  
 Oikawa, Junya | Germany | Growing Verse  
 The Tiny Orchestra | Canada | The Way You Look  
 Tonight  
 Verandi, Mario | Germany | Unlike - Untold  
 Verandi, Mario | Germany | Yguasu

## FILE 2014

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

\_i\_man, Canda\_ | Turkey | SYN-Phon  
 2Rogs | France | Murmur  
 Bak, Younghyo | Japan | ARART  
 Bonjour Interactive Lab - Bernier, Gustave | France |  
 Passage  
 Bonjour Interactive Lab - Jacquot, Jean Philippe |  
 France | Passage  
 Bonjour Interactive Lab - Rivaux, Alexandre | France |  
 Passage  
 Cen, Kanlun | China | The Undercurrent  
 Chealvert | France | Murmur  
 Danoso, Manuela | Chile | The Harmonic Series  
 Everywhere - Bang, Hyunwoo | Korea (Dem. People's  
 Rep. of) | Levitate  
 Everywhere - Bang, Hyunwoo | Korea (Dem. People's  
 Rep. of) | The Modern Video Processor

Everyware - Heo, Yunsil | Korea (Dem. People's Rep.  
 of) | Levitate  
 Everywhere - Heo, Yunsil | Korea (Dem. People's Rep.  
 of) | The Modern Video Processor  
 Hors, Luísa Pereira | Uruguay | The Harmonic Series  
 Jürgens, Till Maria | Germany | @>#!!! The Life Of An  
 Overtaxed Surface  
 Kawarga, Dmitry | Russia | Down With Wrestlers With  
 Systems And Mental Nonadapters!  
 Kawarga, Elena | Russia | Down With Wrestlers With  
 Systems And Mental Nonadapters!  
 Marke, Eric | Brazil | Kaleido-Led  
 Mukai, Takeshi | Japan | ARART  
 Park, JeongHo | Korea (Dem. People's Rep. of) | Boxes  
 Polygraphik | France | Murmur  
 Rosa, Themb | Brazil | EscadaAdentro  
 Sander, Lucas | Brazil | EscadaAdentro  
 Scenocosme - Ancxt, Anaís met den | France | Matières  
 Sensibles  
 Scenocosme - Lasserre, Grégory | France | Matières  
 Sensibles  
 Schuhwerk, Vitus | Germany | @>#!!! The Life Of An  
 Overtaxed Surface  
 Shiratori, Kei | Japan | ARART  
 Smigla-Bobinski, Karina | Poland | Simulacra  
 Splank | France | Murmur  
 SWAMP - Kenyon, Matt | United States | Notepad  
 SWAMP - Kenyon, Matt | United States | Supermajor  
 Viaene, Els | Belgium | The Mamori Expedition  
 Wong, Kenny | Hong Kong | Squint

## JAPAN MEDIA ART

Iguchi, Kota | Japan | Sour "Life is Music"  
 Kawamura, Masashi | Japan | Sour "Life is Music"  
 Mihara, Soichiro | Japan | The Blank To Overcome  
 Sato, Masaharu | Japan | Nine Holes And Escalator Girl  
 Sayonara Ponytail | Japan | "Hey!! Nyan sz" And Other  
 Songs  
 shida, Hiroyasu | Japan | Rain Town  
 Tsuchiya, Takayoshi | Japan | Images and Information  
 World  
 Wada, Ei | Japan | Toki Ori Ori Nasu | Falling Records  
 Yoshiura, Yasuhiro | Japan | Patema Inverted

## PERFORMANCES

Adamski, Przemyslaw | Poland | We Cut Corners - Best  
 Friend  
 Admoni, Amir | Brazil | Linear  
 Alfred Imageworks | Korea (Dem. People's Rep. of) |  
 Johnny Express  
 ANIMA +  
 Animate | United Kingdom | Queue The Cowboy  
 Armstrong, Kate | United States | Intertude  
 Artbely Productions - Garza, Miguel | United States |  
 The Gold Sparrow  
 Asresay, Shimi | Israel | Strange Fruit  
 Barefooted Knights | Belgium | Imachinarium  
 Barone, Henrique | Brazil | Mike Edel's The Closer  
 Beakus | United Kingdom | Royal Observatory  
 Greenwich: How Big is the Universe?  
 Beakus | United Kingdom | Sky Pennit Dreadful -  
 Frankenstein' Viral  
 Birdo Studios - Eboli, Pedro | Brazil | Gloom-Menina  
 Birdo Studios - Marcondes, Guilherme | Brazil |  
 Caveirão  
 Bito China, Chou Meng-Tieh - By the Verse  
 Blanchet, Guillaume | France | A Girl Named Elastika  
 Bloomfield, Pau | United Kingdom | Squeezie  
 Boub, David | Germany | The House  
 Boyden, Seth | United States | Hoof It  
 Brand, Ben | Germany | Life is Beautiful  
 Britt, Daniel | United Kingdom | I Decided To Leave  
 Burniston, Matt | United Kingdom | The Mega Plush  
 Episode II  
 Caire, Victor | France | Pinnipédes  
 Chen, I-Chun | Taiwan | Shui-Yuan Lin Legend: Second  
 Episode  
 Coleman, Chris | United Kingdom | Metro Re/De-  
 Construction  
 Common Room Animation Project | Israel | Common  
 Room  
 Dalwood, Fiona | Australia | Good Grief  
 Duchet, Marine | France | Cyclope  
 Dunseath, Alice | United Kingdom | Hunting for Hockney  
 Elorza, Jacob | Spain | Salva  
 Eoin Duffy - Ditch The Monkeys | Canada | Thoughts  
 Espigares, Juan Antonio | Spain | Fuga  
 Farah, Daniel | Mexico | The Wend  
 Farahzadi, Maryam | Iran | The Role of Each Fret  
 Fernagaz, Ivan | Spain | Cousas de Meigas  
 Finnegan, Conor | Ireland | Fear of Flying  
 Franz, Eva | United States | Omega  
 Gasiowroska, Renata | Poland | With Your Eyes Closed  
 Geiger, Mike | Australia | On The Subway  
 Gellner, Alexander | Germany | I am Glad We Can Be

Homest About This  
Giant Ant Team | Canada | Costa Sunglasses / Project Guyana  
Guasch, Joan | Spain | Isolated  
Gutiérrez, Federico | Mexico | Perfect world  
Harris, Noah | United Kingdom | Julio Bashmore's Peppermint  
Hattler, Max | United Kingdom | Stop The Show  
Headless Productions | Spain | Show You Care  
Héliér, Maxime | France | Deux Escargots S'em Vont...  
Héliér, Maxime | France | La Goutte  
Hi Organic Studio | Taiwan | Plastic Flowers  
Hoffman, Gavin | Ireland | Complicit  
Hofko, Markus | New Zealand | Flying Lotus (Feat. Laura Darlington Phantasm)  
Hulsing, Hisko | Netherlands | Junk Yard  
Jirón, Miguel | United States | Paint Showers  
Job | Netherlands | Happy Camper – The Daily Drumbeat  
Joris | Netherlands | Happy Camper – The Daily Drumbeat  
Kadaver Exquis | France | Equateur / The Lava  
Kaneko, Daisuke | Japan | Ecrivain  
Kaplin, Mr | United Kingdom | Damp spirits  
Kawanaka, Haruki | Japan | Float  
Kijek, Katarzyna | Poland | We Cut Corners – Best Friend  
Kim, John Code | United States | Steadfast Stanley  
Knoblich, Nils | Germany | From Dad to Son  
Kokot Jalo, Dan | United Kingdom | FMK/Launch Film  
La Academia de Animación | Spain | Bailongo  
Labaye, Mathieu | Belgium | Orgesticulanismus  
Lavasseur, Alexandra | France | Table D'hôte  
Litvinov, Max | Russia | Birder  
Maat, André | Germany | Woodoo  
Marieke Studios | Netherlands | Happy Camper – The Daily Drumbeat  
Martinez, Cesar | Mexico | A Rather Lovely Thing  
Meditating Bunny Studios | Canada | Yellow Sticky Notes: Canadian Anijam  
Medrano, Vivienne | United States | Timber  
Navarro, Lucas | France | Bord de Mer  
Nogami, Katsuki | Japan | YamadaTaroProject  
Noy, Hili | Israel | Strange Fruit  
Polo, Javier | Spain | Europe in 8 Bits  
Power, Eric | United States | Morning Ritual  
Premuroso, Margherita | United Kingdom | M.O.M.  
Randall, Talia | Israel | Common Room  
Rodrigues, Wesley | Brazil | Viagem na Chuva  
Roele, James | Belgium | Oh Willy  
Roets, James | United States | Omega  
Rose, Jill | France | Sticky  
Rozendaal, Rafaël | Netherlands | futureisuncertain.com  
Rozendaal, Rafaël | Netherlands | slowempty.com  
Rozendaal, Rafaël | Netherlands | towardandbeyond.com  
Sato, Takayuki | Japan | The Moment of Beauty  
Sayginer, Murat | Germany | Zodiac – Evolution  
Scharenbroich, Matt | United States | Sims "LMG"  
Schockmel, Eric | United Kingdom | Macrostructure  
Shannon, Ryann | United States | Rain Check Birder  
Siu, Eric | Hong Kong | Touchy  
Song, Siqi | China | Food  
Stafford, Nicole | United States | The Usual  
Stephenson, Matthew | United Kingdom | They Both Explode  
Strech, Tobias | United States | Unity by Cristopher Bono  
Sutherland, Malcom | Canada | Storm jumper  
Swaef, Emma De | Belgium | Oh Willy  
Tatamitani, Tetsuya | Japan | Mia Animation  
Texier, Florent | France | Xiu Xiu – Botanica de Los Angeles  
The Constitute – Piatza, Sebastian | Germany | Eyesect  
The Constitute – Zoelner, Christian | Germany | Eyesect  
Tonetto, Fabio | Italy | Pluto 3000  
Tonin, Piero | Italy | Hoblio: The Path to Freedom  
Turanga Films | Spain | Europe in 8 Bits  
Uekusa, Wataru | Japan | A Crow Is White  
Urbes, Rosana | Brazil | Guida  
Vácz, Péter | Hungary | Rabbit and Deer  
Wan, Rosana | United Kingdom | I Like It When You're Gone  
Wasaru | France | Brian Demage Meets Vibronics – Sufferation  
Wasaru | France | Katy Live Dub – Allaxis  
Wood, Caleb | United States | Plumb  
Wood, Caleb | United States | Totem  
Wool, Kyungmin | Korea (Dem. People's Rep. of) | Johnny Express  
Zezima, Zachary | United States | Cruising

## GAMES

Asteroid Base | Canada | Lovers in a Dangerous Spacetime  
Brinson, Peter | United States | The Cat and the Coup

Cardboard Computer Kentucky | United States | Route Zero  
Etter Studio | Switzerland | Drei  
Game Oven | Netherlands | Bam Fu  
Game Oven | Netherlands | Boudem  
Game Oven | Netherlands | Fingle  
I am a Robot and Proud | Canada | Sound Shapes  
Joymasher | Brazil | Odallus: The Dark Call  
Joymasher | Brazil | Oniken  
Kanaga, David | United States | Proteus  
Key, Ed | United States | Proteus  
Loveshack | Australia | Framed  
Might and Delight | Sweden | Shelter  
Minority Media Inc. | Canada | Papo & Yo  
Noises, Loud | Brazil | Headblaster  
Nyamyam | United Kingdom | Tengami  
Osome Studios | France | White Night  
Playdead | Denmark | Limbo Ios  
Queasy Games | Canada | Sound Shapes  
Right Square Bracket Left Square Bracket Games | Canada | Dyad  
Roberts, Jason | United States | Gorogoa  
Tale of Tales – Harvey, Auriea | Belgium | Luxuria Superbia  
Tale of Tales – Samyn, Michael | Belgium | Luxuria Superbia  
Them Games | France | Insynch  
Through Games | Netherlands | Fru  
Ustwegames | United Kingdom | Monument Valley  
Valanejad, Kurosh | United States | The Cat and the Coup

## MACHINIMA

Alonso, Borja Rodrigues | Spain | Why  
Andristyák, Marcell | Hungary | Skizm  
Art is Open Source – Iaconesi, Salvatore | Italy | Onemilliondreams  
Art is Open Source – Persico, Oriana | Italy | Onemilliondreams  
Aschauer, Michael | Austria | River Studies – Cinemascope  
Aujik | Japan | Impermanence Trajectory: Stained Seed  
Baranscy, Anna | Poland | Side by Side  
Baranscy, Michael | Poland | Side by Side  
Beckman, Laurel | United States | Your Special Island (blue)  
Borja, Eilson | United States | The Map of Grandma's House  
Cadioli, Marco | Italy | Google Error  
Cadioli, Marco | Italy | Over Data  
Catanese, Paul | United States | Visible From Space  
Chantre, Manuel | Canada | Blur Rouge  
Chien-Chung, Ding | Taiwan | Vacant Room 3  
Clifford, Alison | Scotland | Turbulence  
Core, Vincenzo | Italy | No More Lonely Nights  
Crisp, Sandra | United Kingdom | Tales From the City  
Cueto, Gonzalo | Chile | Kit Básico  
Disley, Daz | United Kingdom | In-ner Space Revisited  
Dóra Ida, Szűcs | Hungary | Skizm  
Dorgans, Ophélie | Argentina | Boutés o The Origin of Music  
Dupuis, Robin | Canada | Lixiviat  
Fakharzadeh, Shahgheygh | Iran | One is not born a woman  
Feut, Jairo Gutiérrez | Germany | The Infinite Walk  
Fini, Francesca | Italy | White Sugar  
Flanagan, Mary | United States | [Borders: La Rocca]  
Flock, Susanna | Australia | Room Tour  
Fontaine, Anita | United States | Knightshift  
Friedrich, Verena | Germany | Cellular Performance  
Galvan, Luis Hernandez | Singapore | ...And everything he touched was turned into gold  
Giménez, Blanca | Spain | Lugares Fronterizos  
Grosser, Benjamin | United States | Computer Watching Movies  
Guelov, Christo | Spain | Caution! Wet Paint | DLC 2013  
Guelov, Christo | Spain | Work03 | DLC 2012  
Heitzhausen, Fabian | Germany | Let's Play Modernism  
Hoyme, Kai Welf | Germany | Nocturn  
Ikeshiro, Ryo | United Kingdom | Construction in Kneading  
Joana | Taiwan | Sinking  
Kim, Hye Young | United States | If I Can be Beautiful  
Kotsopoulos, Fenia | United Kingdom | In-ner Space Revisited  
Kwok, Raven | United States | 1194D  
Lincoln, Justin | United States | Drips, Zips and Beams  
Lincoln, Justin | United States | Statement  
Lorenzana, Franco | Spain | Em El Castillo  
Louzon, Vanessa Ilana | Israel | Estatic Symphony  
Lundin, Ulf | Sweden | 5 – 9  
Marasignhe, Danushka | Sri Lanka | At a Distance  
Mastandrea, Luigi | Italy | Enaction  
Mehran, Laleh | United States | Dominant Policy  
Mendeni, Marco | Italy | R\_LighttWeakSunLight  
Mendeni, Marco | Italy | R\_LighttWeakSunLight\_Drone

Montini, Muriel | France | (dream) Of a Distant Land  
Montini, Muriel | France | Sea Swimmers and Splashes of Color (1, 2, 3)  
Morales, Victor | United States | Mad as Hell  
Morales, Victor | United States | Venus: The Bringer of Peace  
Morrow, Dustin | United States | Ground London  
Moses, Gabriel | Germany | Adolescent's End  
Oren, Ann | United States | TMWQ  
Pagano, Scott | United States | Dark Corridor Detail n. 02  
Pagano, Scott | United States | Disturbance  
Pagano, Scott | United States | Inflorescence n. 01  
Pailié, Benoit | Canada | Hyper Time lapse GTA5 (crossroad of realities)  
Pailthorpe, Baden | Australia | Cadence  
Pelletier, Mike | Netherlands | Parametric Expression  
Perini, Alessandro | Sweden | Untitled 1.1  
Piccinini, Carlotta | Italy | Enaction  
Pound, Stuart | United Kingdom | Grandmother is a Crab  
PussyKrew – Alexandrowicz, Ewelina | Germany | B I W I R  
PussyKrew – Alexandrowicz, Ewelina | Germany | From Before Now  
PussyKrew – Alexandrowicz, Ewelina | Germany | Perera Elsewhere ft Ginjasuf  
PussyKrew – Wojtas, Adrezej | Germany | B I W I R  
PussyKrew – Wojtas, Adrezej | Germany | From Before Now  
PussyKrew – Wojtas, Adrezej | Germany | Perera Elsewhere ft Ginjasuf  
Quévillon, François | Canada | Points de Repère  
Ramirez, Diego | Australia | Radish  
Rolland, Jean-Michel | France | La Course (the race)  
Rolland, Jean-Michel | France | Son et Lumiere  
Rosenberger, Tobias | Germany | The Secret Race  
Ross, Nina | Australia | The Foreignness of Language  
Ross, Nina | Australia | The Language Between Us  
Ross, Nina | Australia | Untitled #1 (fish)  
Rubens | Taiwan | Sinking  
Salcedo, Diana | Colombia | Transparente  
Santos, Chico | Brazil | Invasion, The Atlantic Ocean to the Indian Ocean  
S-ARA | Portugal | Runtime Error  
Scacchioli, Fabio | Italy | No More Lonely Nights  
Schockmel, Eric | United Kingdom | Macrostructure  
Seo, Jung Hee | Korea (Dem. People's Rep. of) | Sing Under  
Sheely, Kent | United States | Aspect  
Strugar, Goran | Serbia | .Pethenge.  
Strugar, Goran | Serbia | .Undo.D.  
T., Anna | Austria | Lipstick  
Trento, Elisa | Italy | Enaction  
Trocker, Ronny | Belgium | Gli Immacolati  
Trouillet, Céline | France | Song n 18  
Truslove, Graeme | Scotland | Turbulence  
Vallades, Viviane | Brazil | Pintura em Atos  
Vargas, Rolando | United States | Walking Kids of Choco  
Vati, Era | Netherlands | Knots  
Vaude, Johanna | France | System Overload  
Végh, Zoltá | Hungary | Skizm  
VIDEO ART  
Villa-Forte, Leonardo | Brazil | Molly's Monologue  
Weigner, Susanne | Germany | Inside My Room  
Weigner, Susanne | Germany | Kafka's Room  
Weigner, Susanne | Germany | One Moment Passes  
Willgren, Tina | Sweden | Weather Alert  
Wilson, Shaun | Australia | Uber Memoria XIX: Part 1  
Yiu, Ip Yuk | Hong Kong | The Plastic Garden  
Zak, Votja | Czech Republic | Psycho  
Zhou, Jing | United States | Inner Shrine

## MEDIA ART

Australysis – Dean, Roger | Australia | Motions  
Australysis – Luers, Will | Australia | Motions  
Australysis – Smith, Hazel | Australia | Motions  
Bigelow, Alan | United States | This Is Castro, RachelMauricio | Brazil | [R.N]  
Cibils, Osvaldo | Italy | Soundart 2013  
Coover, Roderick | United States | Three Rails Live  
Erb, Lisa | Germany | Boundary Investigations  
Gindlesberg, Hans | United States | Street Scene  
Hertwig, Ana Carolina Von | Brazil | Unfinished Business  
Horvath, Jon | United States | Street Scene  
Kfir, Zohar | Canada | Points of View  
Lawhead, Nathalie | United States | Tetrageddon Games  
Luers, Will | United States | Fingerbend  
Man, Cali | Romania | Fifty Mississippi  
Mille, A. Bill | United States | GridWorks 2000 (samples)  
Montfort, Nick | United States | Three Rails Live  
Oldenburg, Aaron | United States | Towa Towa  
Oamura, Oberon | United States | Cascade

Pudlo, Filip Gabriel | Poland | New Heuristic  
Rettberg, Scott | United States | Three Rails Live  
Torti, Matthew | United States | TVDHS  
Whittenberger, Peter | United States | The Aggregate Model  
Whittenberger, Peter | United States | The Process of a Sneeze Face  
Whoun | Spain | 24031:BIT-Poems

## HYPERSONICA

### SCREENING

Biederman, Matthew | Canada | Physical  
Clouth, Robert | Germany | Tunnelblick  
Fire, Yes | China | Code:E  
Fogelman, Rozita | United States | ASCII – GL1TCH.4RT 2014 [Cypress [DUB] Minimal Techno]  
Garro, Diego | United Kingdom | Dammtor  
JanoBR1 | United States | Neural Synchrony  
Lederer, Henning M. | Germany | Tunnelblick  
Lullatone | United States | Neural Synchrony  
Makonnen, Betelhem | Brazil | Complicated  
Mihiç, Gürkan | Turkey | Soduz\_002  
Nassif, Lucar Ferraçõ | Brazil | O espelho não é reflexo, é cintilância  
Papadimitriou, Eleftherios | Greece | L'union Libre  
Puterman, Luisa | Brazil | Trem  
RMBIT – Chengkai, Hisung | China | Code:E  
Senlo, Alexander | Russia | Up and Away  
Thibault, Alain | Canada | Physical  
Vj Eletroman | Spain | Representa Corisco 2013  
Wei, Weng | China | Code:E  
Zheng, Shi | China | Code:E  
Zhipeng, Wang | China | Code:E

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Cavalere, Francesco | Germany | Bacchette  
Immaginifische (toccata e fuga)  
Deumier, Sandrine | France | Kandy LK9  
Gazana, Daniel | Brazil | Bruma Ignota  
Intercity-Express | Japan | Triggering  
Lamy, Philippe | France | Kandy LK9  
Lucatelli, Marcela | Denmark | Gestus Kanto-Glytkh  
Mantione, Philip | United States | Deadman Overlock  
Mantione, Philip | United States | Salvatore: Eatrquake V1  
Mantione, Philip | United States | Salvatore: Eatrquake V2  
Ohno, Mari | Japan | Speacking Clock  
Prete, Michel del | Italy | Selva di Varie Intonazioni  
Rocha, Pedro Paulo | Brazil | Gestus Kanto-Glytkh  
Romeo, Martin | Italy | The Metod  
Tuhkanen, Timo | Finland | Eschaton  
Valente, Rodolfo | Denmark | Gestus Kanto-Glytkh  
Vasquez, Juan Carlos | United Kingdom | Collage 3

## FILE 2015

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Abad, Donald | France | Fated Ascent  
anno lab – Fujioka, Sadan | Japan | A Tail of Space Time  
anno lab – Ihara, Masahiro | Japan | A Tail of Space Time  
anno lab – Iwatani, Nariaki | Japan | A Tail of Space Time  
anno lab – Usami, Takeshi | Japan | A Tail of Space Time  
Assocreation Austria/United States | Solar Pink Pong  
Cantoni, Rejane | Brazil | Parede  
Cantoni, Rejane | Brazil | Traça  
Crescenti, Leonardo | Brazil | Parede  
Crescenti, Leonardo | Brazil | Traça  
Dementieva, Alexandra | Russia | Breathless  
Feigl, Zoro | Netherlands | A long and winding road to mowhere in particular  
Feigl, Zoro | Netherlands | Poppy  
Frenning, Magnus | Sweden | Big Beat  
Índice – Mello, Luis | Brazil | Phantom Limb  
Índice – Poltronieri, Jonattas | Brazil | Phantom Limb  
Índice – Sanches, Rofli | Brazil | Phantom Limb  
Índice – Venetucci, Pedro | Brazil | Phantom Limb  
Kogan, Rachel | Brazil | Futuro do Pretérito  
Lidbo, Håkan | Sweden | Big Beat  
Marczinzik, Christin | Germany | Swing  
Meojs, Ronald van der | Netherlands | A Time Capsule of Life  
Migliozi, Black Li Rudi | United States | Plink Blink  
Minh, Thi Binh, Viet Nam, Swing  
Novak, Primoz | Slovenia | Border Mover  
Oblak, Nika | Slovenia | Border Mover  
POLYMORF – Brakel, Marcel van | Netherlands | Hardwired

POLYMORF – Deurinck, Frederik | Netherlands | Hardwired  
Sabio, Daniel | United States | Plink Blink  
Samanci, Ozge | Turkey | Plink Blink  
Santiago, Bego M. | Spain | Little Boxes  
Sorenson, Oii | United States | Video Pistoletto  
Steen, Lea Van | Brazil | Futuro do Pretérito  
Yang, Minha | Korea (Dem. People's Rep. of) | meditation

## CINEMA

Deutsch, Gustav | Austria | Shirley – Visions of Reality

## ANIMA+

Anderson, Kelli | United States | NPR – Talking White Female  
Barth, Greg | England | Hello Play  
Bartok, Mauricio | Brazil | Luz, Sombra e Medo  
Becker, Alan | United States | Animator vs Animation IV  
Bisaro, Julien | France | Bang Bang  
Bittler – Serge, Bernard | France | The Other World  
Bittler, Théo | France | The Other World  
Bonder, Joanna | Poland | Digits  
Bonder, Joanna | Poland | Rope 2  
Borja, Wilson | Colombia | Babochka  
Borja, Wilson | Colombia | Chere  
Castro, Marcelo | Brazil | Dalvivincasso  
Cheers, Joey | United States | The Orca Awareness Project  
Cierznia, Hugo | France | Dip N Dance  
Clément, Hugues | Canada | G L E A M  
DeCuir, Glasz | Spain | Disappear (Crossing Simulator)  
Deumier, Sandrine | France | Magical Garden  
EID/COBURN – Coburn, Robert | France | Interstitial Traces  
EID/COBURN – Eid, Celia | France | Interstitial Traces  
Elagin, Oleg | Russia | The Unknown Technician  
Farber, Liliana | Israel | Where X and Y  
Ferreira, Douglas Alves | Brazil | O Menino que Sabia Voar  
Frick, Fernanda | Chile | When I'm Scared  
Hattler, Max | Hong Kong | Shift  
Hattler, Max | Hong Kong | Unclear Proof  
Hattler, Max | Hong Kong | X  
Hem | Italy | Giocando Con I Bottoni  
Hillyard, Stephen | United States | One Life  
Hloz, Robert | Czech Republic | Numbers  
Impromptu – Franco, Vinicius | Brazil | Tanto Faz  
Impromptu – Grynszpan, Lucas Pelegrietti | Brazil | Tanto Faz  
Impromptu – Rodrigues, Lucas Ribeiro | Brazil | Tanto Faz  
Kritiansen, Ulf | Norway | Jealous Guy  
Lolas, Carolina | Chile | Parasitaje a Thengu  
Longobardo, Javier | Spain | When Girls Collide  
Madden, Danny | United States | All Your Favorite Shows!  
Madden, Danny | United States | Confusion Through Sand  
Mann, Evan | United States | Pure Concentricity  
Mead, Wrik | Canada | Draw the Line  
Moses, Gabriel S | Germany | ENHANC[=MENT I an arguedument graphic novel – a quik presentation  
Mussel, David | Brazil | Estrela  
Muzzedo, Simona | Italy | Borderline Psychotic Activity  
Navarathna, Tutsy | India | MetaPhore  
Nelson, Jason | Australia | City Forest and the Sandy Ednd  
Nelson, Jason | Australia | The Fences Divide Five  
Oggiano, Lorenzo | Italy | Quasi-Objects / Cinematic Environment #8  
P. op, Alx | France | Magical Garden  
Passaro, Paulo | Brazil | Coco de Elevador  
Pearson, Darren | United States | Lightspeed  
Pelletier, Mike | Netherlands | Time of Flight  
PetPunk | Lithuania | A Story About A Badger  
PetPunk | Lithuania | Woos  
Província Studio – Araujo, Guilherme | Brazil | A Batalha das Máscaras  
Província Studio – Araujo, Guilherme | Brazil | Aniz, a bruxinha aprendiz  
Província Studio – Araujo, luri | Brazil | A Batalha das Máscaras  
Província Studio – Araujo, luri | Brazil | Aniz, a bruxinha aprendiz  
R., Thiago | Brazil | Linhas de Contenção  
Regnier, Adrián | Mexico | I.  
Regnier, Adrián | Mexico | U.  
Rijpma, Johan | Netherlands | Descend  
Rijpma, Johan | Netherlands | Division  
Rodrigo EBA! | Brazil | Graffiti Dança  
Rupcich, Nicolás | Germany | Untitled  
Schaffer, David | France | Trees  
Shimabukuro, Marcio | Brazil | Baleia

Shuai Cheng, Pu | Taiwan | Consciousness Spin Project  
Simmons, Teon | United States | The Orca Awareness Project  
Siyu Mao Graphic | Germany | Destroy the Universe  
Smatana, Martin | Slovakia | Rosso Papavero  
Thom, Fishy | United States | The Orca Awareness Project  
Tiny Inventions – Kuwahata, Ru | United States | Between Times  
Tiny Inventions – Porter, Max | United States | Between Times  
Tristão, Wayner | Brazil | A chuva de cada um  
Tueta, Karin | France | The Winepress  
Uehara, Leo | Argentina | Un dia  
Vác, Péter | Germany | Rabbit and Deer  
Wiegner, Susanne | Germany | [meine heimat]  
Wiegner, Susanne | Germany | At the museum  
Wiegner, Susanne | Germany | Home! Sweet Home!  
Wiegner, Susanne | Germany | Kaspar Hauser Song  
Wiegner, Susanne | Germany | the light – the shade  
Zakharov, Dmitry | Germany | Inside Me

## ANIMA + AWARD

### 1° LUGAR | 1st PLACE

Etter Studio – Frei, Michael | Switzerland | Plug & Play  
Etter Studio – Rickenbach, Mario Von | Switzerland | Plug & Play

### 2° LUGAR | 2nd PLACE

Agrawal, Charuvi | India | Shri Hanuman Chalisa 3D

### 3° LUGAR | 3rd PLACE

Carraro, Mauro | Switzerland | Aubade

### HONORABLE MENTION

Harres, Pedro | Brazil | Castillo Y El Armado  
Longobardo, Javier | Spain | Belive The Lie (name in japanese) | Japan | After Remnant

### CUTTING EDGE ANIMATION

Arcier, Hugo | France | Camgirl Odalisque  
Arcier, Hugo | France | Fiction 1  
Arcier, Hugo | France | L'affabissement Progressif des Ressources  
Arcier, Hugo | France | Nostalgia for Nature  
Colburn, Martha | United States | Film for the Author Diana Wagman  
Colburn, Martha | United States | Here Comes Another Lesson  
Colburn, Martha | United States | Wrong Time Capsule  
Daniel, Kathleen | United States | Lovin  
Dodson, Shelly | United States | Fissure Ritual  
Doupé, Barry | Canada | Thalé  
Dunn, Erin | United States | Red Monkey  
Emult, Mount | United States | Eyeseyeseyes eyes Eyes On you Baby!  
Gregory, Lauren | United States | Triptych  
Hale, Ryan | United States | Cluster  
Kabu, Emanuele | Italy | It's Called "Moon"  
Le Cube | France | Nostalgia for Nature  
Marc, Mathilde | France | Camgirl Odalisque  
SSION | United States | Woman  
Torn, Katie | United States | Breath Deep  
Torn, Katie | United States | Dream House  
Torn, Katie | United States | Geo Crash  
Torn, Katie | United States | The Calm Before the Storm  
Westvind, Lale | United States | Flesh Gun

## GAMES

[bracket]games | United States | Three Fourths Home  
Arachnid Games | United States | Ballpoint Universe: Infinite  
Behold Studio | Brazil | Chroma Squad  
Brace Yourself Games | Canada | Crypt of the NacroDancer  
Broken Rules | Australia | Secrets of Raetikon  
Compulsion Games | Canada | Contrast  
Croteam Croatia, The Talos Pinnacle  
E-Line Media | United States | never Alone (kisma Ingitchuna)  
Etter Studio | Switzerland | Plug & Play  
Frei, Michael | Switzerland | Plug & Play  
grapefrukt games | Sweden | rymdkapsel  
inkle | United Kingdom | 80 days  
inkle | United Kingdom | Sorcery!  
Lovesshack Entertainment | Australia | Framed iOS  
Mi Clos Studio | France | Out There  
Might and Delight | Sweden | Shelter 2  
Minority Media | Canada | Spirits of Spring  
Mixed Bag | Italy | FORMA.8



Modern Dream | United Kingdom | LA COPS  
Monogon Games | Netherlands | Iterloper  
Over the Moon | Canada | The Fall  
Pocket Trap | Brazil | Ninjin  
Polyculture | United States | Prune  
Ragione, Santa | Italy | Fotonica  
Ribeiro, Ana | Brazil | Pixel Ripped  
Rickenbach, Mario Von | Switzerland | Plug & Play  
Sarepta Studio | Norway | Shadow Puppeteer  
Spaces of Play | Germany | Future Unfolding  
SuperChop Games | United States | Ephemeric  
SuperGiant Games | United States | Transistor  
Tale of Tales | Belgium | Sunset  
Trap, Alien | Canada | Apotheon  
Upper One Games | United States | never Alone (kisma  
Ingitchuna)  
XXIIVV | Canada | Oquonie

## VIDEO ART

Aliénor, Vallet | France | Epic of a disquiet  
Aliénor, Vallet | France | Versus  
AUJIK | Japan | AnxOxna  
AUJIK | Japan | Palsticity Unfolding  
Bennett, Alison | Australia | Inverto  
Bunkley, Brit | New Zealand | Kafka Sisters  
Calderon, Maria fernanda | United Kingdom | La tua  
vita per me  
Casales, Alejandro | Mexico | And Death Shall Have No  
Dominion  
Chepelyk, Oksana | Ukraine | COLLIDER  
Chepelyk, Oksana | Ukraine | COLLIDER\_100: Kyiv 2014  
Chepelyk, Oksana | Ukraine | COLLIDER\_100: Sarajevo  
1914  
Chutiwongpeti, Sarawut | Switzerland | Untitled  
(wishes, Lies and Dreams>>Peaceful)  
Clair, Jon | United Kingdom | La tua vita per me  
Cluckers, Jeroen | Belgium | Oneiria  
Costa, Bruno | Brazil | Tympanum  
Davis, Yasmin | Israel | Knife Dance  
Davis, Yasmin | Israel | Out of Sync  
Davis, Yasmin | Israel | Still  
Dementieva, Alexandra | Russia | Sleeper's Tapestry  
Disley, Daz | United Kingdom | Here but not here at the  
same time  
Fourier, Nino | Switzerland | A Propaganda Film - part  
I & part III  
Fourier, Nino | Switzerland | Portrait de la Jeune Fille  
em Danseuse  
Frederick, Felix | Australia | Drki  
Gennaro, Silvia de | Italy | Travel Notebooks:  
Amsterdam  
Gennaro, Silvia de | Italy | Travel Notebooks: Perugia  
Helwein, Mercedes | Austria | Cops and Nurses  
Hilyard, Stephen | United States | Waterfall  
Höllrigl, Sigrun | Austria | A Blue Animal Bows  
Höllrigl, Sigrun | Austria | Jumbo Shampoo or Joerg  
Bungee vanished on the rope  
Kim, Hye Young | United States | Intimate Distance  
Korn, Christoph | Germany | Eingedenken  
Korn, Christoph | Germany | Pneuma  
Lincoln, Justin | United States | Columns  
Lomberg, Sam | Denmark | #####  
Maciej, Piątek | United Kingdom | Contemplating Hell  
Maciej, Piątek | United Kingdom | Kasper Hauser Song  
Masonik | Australia | I took nothing  
Mei Chuc, Teresa | Australia | I took nothing  
minus.log - Cappuci, Manuela | Italy | Sleeping Beauty  
minus.log - Gregorio, Giustino Di | Italy | Sleeping  
Beauty  
Montini, Muriel | France | Ceux de la cotê  
Montini, Muriel | France | Je vais où je suis  
Moreno, James | United States | Human, Next: Phase  
One  
Moreno, James | United States | Human, Next: Phase  
Two  
Nagem, Mari | Brazil | Avesso  
Neys, Marc | Belgium | A Blue Animal Bows  
Neys, Marc | Belgium | Five Miles (Simple  
Brushstrokes on naked Canvas)  
Oettinger, Barbara | Chile | Catharsis  
Oos, Sarah | Austria | Femme Chanel - Emma Fenchel  
Phillini, Marion | United Kingdom | La tua vita per me  
Phillips, Ella | United Kingdom | La tua vita per me  
Pound, Stuart | United Kingdom | Bottle Dance  
Pound, Stuart | United Kingdom | To be a Ghost  
Pryorart - Pryor, Jutta | Australia | I took nothing  
Rijpma, Johan | Netherlands | Descent  
Rosenthal, Benjamin | United States | Human, Next:  
Phase One  
Rosenthal, Benjamin | United States | Human, Next:  
Phase Two  
Ross, Nina | Australia | Untitled #1 (Pregnancy)  
Rupcich, Nicolás | Germany | EDF (Error de Formato)  
Sabatini, Natasha | United Kingdom | La tua vita per  
me  
Silva, Bruno Mendes da | Portugal | Neblina

Swope, Samuel Adam | Hong Kong | Ta-ta-ta-ta->  
Tedesco, Sebastian | Argentina | China  
Tholander, Mark | Denmark | #####  
Tholander, Mark | Denmark | Simulacrum  
Toledo, Daniela | Chile | Imminent Body  
Tolkacheva, Anna | Russia | Fragments of Disappearing  
Ùn, Tahir | Turkey | The Game  
Venturelli, Devis | Italy | Suburban Rhapsody  
Wang, Po-Yen | Taiwan | Transience  
Wilson, Shaun | Australia | Uber Memoria Part IV  
Yang, Youyou | Germany | Pre-Invention of a Time  
Machine: Interview with s.t. Betamon  
Yoo, Sang Jun | United States | Disapparition  
Zucchini, Emiliano | Italy | Capturing Memories

## GIF

Cezek, Dusan | Yugoslavia | Pixelomics  
Gannis, Carla | United States | The Garden of Emoji  
Delights  
Inci, Erdal | Turkey | Duo Jump  
Inci, Erdal | Turkey | Lichtgrenze  
Inci, Erdal | Turkey | SchelsischesTor piece  
Kyttenjanae | United States | Emptiness Seeping  
Through  
Kyttenjanae | United States | Energy  
Kyttenjanae | United States | Fine I am fine  
Leonard, Rollin | United States | Boy Wave  
Lodigiani, Vicente | Italy | sem titulo  
Robertson, Paul | Australia | Creation  
Robertson, Paul | Australia | Data  
Robertson, Paul | Australia | Expedition  
Sodeoka, Yoshi | Japan | Pollock GIFs  
Sodeoka, Yoshi | Japan | Psychedelic  
Vuillemin, Stephen | France | Jura by Goso

## WEB GL

Alexander, Ryan | United States | StreetvieStereo  
Jaenen, Nicolas | Belgium | Motion Pixie  
McKelvie, Vince | United States | Backflips  
McKelvie, Vince | United States | Body Undulation  
McKelvie, Vince | United States | Cartwheel  
McKelvie, Vince | United States | Marble  
McKelvie, Vince | United States | Runner Undulation  
McKelvie, Vince | United States | Runners  
McKelvie, Vince | United States | Sway  
Morisset, Vincent | Canada | Just a Reflektor  
Morisset, Vincent | Canada | Way to Go  
Mortini, Damien | United Kingdom | House  
Öberg, Einar | Sweden | Lathe Workshop  
Öberg, Einar | Sweden | Plus & Minus  
Öberg, Einar | Sweden | Tornado  
Shier, Chris | Canada | 29/30i  
Shier, Chris | Canada | Gifmelter  
Shier, Chris | Canada | Line  
Shier, Chris | Canada | Line/03  
Shier, Chris | Canada | Line/05x05  
Shier, Chris | Canada | SBCS/00a.06  
Svenonius, Jon | Sweden | Pearl Boy  
Wolff, Matthias | Germany | Realistic Camera Demo

## MEDIA ART

Allen, Iono | France | Butchery  
Basic Bruegel - LeBlanc, Valerie | Canada | Flow: Big  
Waters  
Biarritz | Brazil | Possawsubawater  
Cardarelli, Luigia | Italy | Imagined Time  
Cardarelli, Luigia | Italy | Landscape  
Cardarelli, Luigia | Italy | The Unspoken Words  
Clark, David | Canada | The End: Death in Seven  
Colours  
Doroszenko, Ewa | Poland | Soundreaming  
Doroszenko, Jacek | Poland | Soundreaming  
Duda | Brazil | Ecos #1  
Dugas, Daniel H | Canada | Flow: Big Waters  
Ferreira, Daniel Peixoto | Brazil | Join Us  
Ferreira, Daniel Peixoto | Brazil | Learn  
Garza Lau, Anni | Mexico | A Pragmatic Digital Art  
Manifesto  
Hernandez-Galván, Luis | Singapore | This place you  
see is about to be no more  
Jtwin | United States | UltraHyper Drone  
Lawhead, Nathalie | United States | Monkey Fortinetell  
Les Riches Douaniers - Richard, Gilles | France |  
Tableau Sisypheén  
Les Riches Douaniers - Zoll, Fabrice | France | Tableau  
Sisypheén  
Lewis, Jason edward | Canada | Vital to the General  
Public Welfare (The PoEMM Cycle)  
Lin, Jenny | Canada | Replay: A Memory Game  
Lincoln, Justin | United States | The Stroboscope  
Liu, Chang | United States | Wild Growth  
Lizarazo, Enrique Franco | Brazil | D-sonus  
Luers, Will | United States | Phantom Agents  
Magruder, Michael Takeo | United Kingdom | Data\_Plex

(Babel)  
Mateias, Livia | Romania | Strings  
Matsumonoto, Ryota | Japan | The High Overdrive and  
its Undefined Consequence  
Matsumonoto, Ryota | Japan | The indistinct Notion of  
an Object Trajectory  
Matsumonoto, Ryota | Japan | Voided by the False  
Vows of Time  
Nelson, Jason | Austria | The Required Field  
Paganmusak | Italy | Rotational Chaos  
Panagiotidou, Georgia | Finland | Kalevala Book  
Visualisation  
Pasanen, Anne | Finland | Kalevala Book Visualisation  
reVoltaire Romania, Kinema Ikon: Serial/Season One  
Rolland, Jean-Michel | France | Biosphere  
Rolland, Jean-Michel | France | The Endless Journey  
Second Front - Gilks, Yael | United States | Red Dog for  
Freddie Herko  
Second Front - Hansen, Bibbe | United States | Red  
Dog for Freddie Herko  
Second Front - Jarvis, Doug | United States | Red Dog  
for Freddie Herko  
Second Front - Kildall, Scott | United States | Red Dog  
for Freddie Herko  
Second Front - Lichty, Patrick | United States | Red  
Dog for Freddie Herko  
Second Front - Solo, Liz | United States | Red Dog for  
Freddie Herko  
Stelzer, Roberto | Brazil | Poesia 3D  
Torley | United States | Monkey Fortinetell  
Weil, Rachel Simone | United States | Monkey  
Fortinetell  
Yuk-yiu, IP | Hong Kong | Clouds Fall  
Zellen, Jody | United States | Time Jitters

## HYPERSONICA

### SCREENING

AV3EZ - Bez, Bruno | Brazil | Gangorra 2.0  
AV3EZ - Victor, André | Brazil | Gangorra 2.0  
AVOIDANT | Portugal | AVOIDANT, Black Curtains  
Blond:ish | Brazil | No place like gnome  
Casales, Alejandro | Mexico | Adsem Varien  
Coletivo Madeirista - Alvarez, Joeser | Brazil | Alegoria  
Coletivo Madeirista -Boaventura, Ariana | Brazil |  
Alegoria  
Doroszenko, Ewa | Poland | The same horizon repeated  
at every moment of the walk  
Doroszenko, Jacek | Poland | I had to recompile the  
Kernel  
Doroszenko, Jacek | Poland | The same horizon  
repeated at every moment of the walk  
Garousi, Mehrdad | Iran | Entities  
Lacerda, Pedro | Brazil | No place like gnome  
Mazzotti, Antonio | Italy | I have not seen you on the  
jumbotrons at TimeSSquare  
Paranhos, Márcio | Portugal | AVOIDANT, Black  
Curtains  
Riled Up - Beats, Riley | United States | It's All Fun &  
Games Until Somebody Puts an Eye Out  
Riled Up - Celona, Mike | United States | It's All Fun &  
Games Until Somebody Puts an Eye Out  
XCEED - Cheung Hon Him, Chris | Hong Kong |  
Radiancescape  
XCEED - Chi Fai, Lam | Hong Kong | Radiancescape  
XCEED - Kwan Kai Yin, Jeff | Hong Kong |  
Radiancescape  
XCEED - Wong Chun, Jason | Hong Kong |  
Radiancescape  
Zanata, Roberto | Italy | Gypsum

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Benigno, Hugo | Brazil | Sampler B  
Bicalho, Jocetes | Brazil | Atari Punk  
Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Exhalation-land  
Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Organica  
Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Ritual 2  
Deumier, Sandrine | France | Mdr\_test508  
Deumier, Sandrine | France | Télémaque  
DUO b | Brazil | Fluente  
Ehongue, Beto | Brazil | Sampler B  
Esse, Sonia | France | Le jardin suspendu  
Ferrazza, Marco | Italy | Fluttuazioni  
Ferrazza, Marco | Italy | Radiale  
Fishman, Stephen | United States | Total Unicorn Live  
Performance  
Gazana, Daniel | Brazil | Solaris  
Hardy III, Lyman | United States | Total Unicorn Live  
Performance  
Irrtum - Gabriel, João | Brazil | Uncomfortable  
Irrtum - Irrthum, Luciano | Brazil | Uncomfortable  
JpAccacio - Accacio, João Paulo | Brazil | Fluente  
JpAccacio - Bressanin, Marcelo | Brazil | Fluente  
JpAccacio - Noce, Pedro Ricco | Brazil | Fluente  
JpAccacio - Thomaz, Andrei | Brazil | Fluente

Katori, Yuko | France | Le jardin suspendu  
Lamy, Philippe | France | Télémaque  
P.op, Atx | France | Mdr\_test508  
Rafle | Brazil | Sampler B  
Ribeiro, Baé | Brazil | Sampler B  
Scordato, Julian | Italy | Constellations  
Sima, João | Brazil | Sampler B  
Swoon | Belgium | For Zachary  
Swoon | Belgium | Intrusion  
Taylor, Lindsay | United States | Total Unicorn Live  
Performance  
Vasquez, Juan Carlos | Finland | Collage 4 "Landscape"  
Yanagisawa, Eisuke | Japan | Ridge Line  
Zanata, Roberto | Italy | Nero Siderate

## LED SHOW: INTERACTIVE WORKS

Freire, Vitor | Brazil | IJO  
Knelsen, Mateus | Brazil | Monomito  
Oliveira, Paloma | Brazil | Monomito

## FILE 2016

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Ambrosio, Marcio | Brazil | Etcolor  
Barreto, Ricardo | Brazil | O jogo quase ideal  
Berlemont, André | France | Slam of the Arcade Age  
Biederman, Mathew | Canada | Perspection  
Cauley, Mac | United States | The Night Cafe  
Conte, Angella | Brazil | Sentido Único  
Duerinck, Frederik | Netherlands | Be Boy Be Girl  
Fakuda, Raquet | Brazil | O jogo quase ideal  
Franco, Anaísa | Brazil | Expanded Eye  
Franco, Anaísa | Brazil | On Shame  
Hirakawa, Norimichi | Japan | The indivisible  
[Prototype n1]  
Jonke, Sven | Croatia | Tape São Paulo  
Katzler, Christoph | Austria | Tape São Paulo  
Klieger, Renato | Brazil | Peronio Pop-Up Book  
Lasserre, Gregory | France | Metamorph  
Lesur, Kevin | France | Slam of the Arcade Age  
Li, Seph | China | Ink Fall  
Maker, Mau | Brazil | Pinball: Resgatando materiais e  
emoções  
met den Ancxt, Anais | France | Metamorph  
Morales, Tiago | Brazil | Peronio Pop-Up Book  
Portella, Celina | Brazil | Vídeo-Boleba  
Radeljkovic, Nikola | Croatia | Tape São Paulo  
RalphVR | United States | Daydream Blue  
Roy, Brice | France | Slam of the Arcade Age  
Smigla-Bobinski, Karina | Germany | Kalejdoskop  
Ting-Tong, Chang, Taiwan | United Kingdom | Robson  
Tober, Brad | United States | Colorigins  
van der Werf, Martine | Netherlands | Be Boy Be Girl  
Vasof, Anna | Austria | Domino  
Warnecke, Pierce | Canada | Perspection  
Weber, Frank | France | Slam of the Arcade Age

### ANIMA+GAMES

#### FILE ANIMA+ AWARDS – WINNERS

Fields, Karma | United States | Skyline  
Kuwahata, Ru | United States | Perfect Houseguest  
Kwok, Raven | United States | Skyline  
Lima, Fabrício | Brazil | Nenhum de nós  
Porter, Max | United States | Perfect Houseguest  
Shuai Cheng, Pu | Taiwan | The Sum of Secrets  
Stumpf, David | Slovakia | Cowboyland  
Wiegner, Susanne | Germany | The Light – The Shade

#### ANIMAÇÕES | ANIMATIONS

Angare, Leandro | Brazil | O Sapato  
Angare, Leandro | Brazil | Pulso  
Bittler | France | The Explorer  
Colmenares, Camilo | Germany | Quintai  
Copikova, Michaela | Slovakia | Nina  
Crisp, Sandra | England | Auroville Dream (Tales  
from the City)  
Daye, Kwon | South Korea | Time, Quick  
Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Fotosintetico  
Deumier, Sandrine | France | "[Play:]"  
Deumier, Sandrine | France | GogatsuByo  
Deumier, Sandrine | France | U.hotel  
F., Jorge | Brazil | Nightmare Endless  
Flury, Adrian | Switzerland | A Place I've Never Been  
Gadzala, Bartek | Poland | Redroom  
Goldfub, Jan | Germany | 2=1 (+1=n) (Cold Memories  
2)  
Gorska, Katarzyna | Poland | Redroom\_  
Guelow, Christoph | Spain | White Cubes | DLC2015  
Guseva, Olga | Germany | An Apple for the Androgyne  
Guseva, Olga | Germany | The Astronaut  
Guseva, Olga | Germany | The Three Spirits

I-Chung, Chen | Taiwan | Little Black's Whole Life in  
the Factory: Second Episode  
I-Chung, Chen | Taiwan | Shui Yuan Lin Legend: IV  
Episode (Grasp Replacement)  
Interactive Media Foundation | Germany | The Land  
of the Magic Flute  
Jeneci, Marcelo | Brazil | Um de nós  
Joanna | Taiwan | Sinking\_3  
Kociemba, Anna | Poland | Redroom\_  
Kolarikova, Petra | Poland | Redroom\_  
Krajcova, Daniela | Slovakia | Stability  
Krzysztofowicz, Katarzyna | Poland | Redroom\_  
Kucharczyk, Tomasz | Poland | Redroom\_  
Laffond, Arnaud | France | Mountai Fragility  
Lamy, Philippe | France | "[Play:]"  
Lamy, Philippe | France | GogatsuByo  
Lamy, Philippe | France | U.hotel  
Lederer, Henning M. | Germany | Anatomic  
Lima, Fabrício | Brazil | Um de nós  
Litwin, Izabela | Poland | Redroom\_  
Liu, Chang | United States | Dilatation  
Miller, A. Bill | United States | Phantoms  
Mussel, David | Brazil | Cartas  
Nogami, Katsuki | Japan | Hamidasumo! (Haven&Hell  
Remix) (Official Music Video)  
Obertova, Veronika | Slovakia | Nina  
Paço-Rocchia, Sonia | France | "[Play:]"  
Piasecka, Agata | Poland | Redroom\_  
Przybysz, Katarzyna | Poland | Redroom\_  
Roberto, Cláudio | Brazil | Miudinho  
Rousseau, Anthony | France | My Last Round  
rubens | Taiwan | Sinking\_3  
s-ara | Portugal | Telephobia  
Schoen, Matthew | Canada | Vehicles  
Shuai Cheng, Pu | Taiwan | The Sum of Secrets The  
Snake in Mind  
Sowinski, Marcin | Poland | Redroom\_  
Suszek, Dominika | Poland | Redroom\_  
VJ Elektroin | Spain | Representa Corisco 2015  
Whittenberger, Peter | United States | What's the  
Worse that Can Happen?  
Wiegner, Susanne | Germany | Future in the Past  
Wiegner, Susanne | Germany | Home! Sweet Home!  
Wiegner, Susanne | Germany | Inside my Room  
Wroniewicz, Olga | Poland | Redroom\_  
Wrzaszczyk, Joanna | United States | Dilatation  
Zulic, Milan | Serbia | The Circle of Life

### GAMES

Asteroid Base | Canada | Lovers in a Dangerous  
Spacetime  
Bedtime Digital Games | Denmark | Back to Bed  
Black Pants Studio | Germany | Blown Away  
Bond, Jason RT | Canada | Shu's Garden  
Broken Rules | Austria | Yet it Move  
Cavanagh, Terry | England | Super Hexagon  
Davis, Benjamin | England | A Good Snowman is Hard  
to Build  
Disco Pixel | United States | Jungle Rumble  
Drinkbox Studios | Canada | Guacamelee! STCE  
Gattai Games | Singapore | Stifed  
Grace, Lindsay | United States | Big Huggin'- A Bear for  
Affection Gaming  
Hazelden, Alan | England | A Good Snowman is Hard  
to Build  
House House | Australia | Push Me Pull You  
Laser Dog | England | ALONE...  
Media Molecule | England | Tearway Unfolded  
Mediocre AB | Sweden | Smash Hit  
Nero, Martelo | Brazil | Tower of Samsara  
Pantumaca Barcelona | Spain | Mind: Path to Thalamus  
Enhaced Edition  
POSSIBLE Games | Hungary | The Adventures of Poco  
Eco  
RAC7 | Canada | Dark Echo  
Sanders, Colin | Canada | Shu's Garden  
Shadow Planet Productions | Canada | Insanely  
Twisted Shadow Planet  
Trickster Arts | Czech Republic | Hero of Many

### VIDEO ART

Andristyák, Marcell | Hungary | Roadlovers  
Angelouli, Myrto | Australia | (My) Space I  
Ardia, Alfredo | Italy | Studio N.1  
Atelier Monté | Netherlands | The Art of Deception  
Chang, Liu | China | INFINITE  
Clark, David | Canada | The Cinema of Sweat  
Cluckers, Jeroen | Belgium | Tears in Rain  
Core, Vincenzo | Italy | Bang Utot  
Core, Vincenzo | Italy | Scherzo  
Das Vegas | Sweden | STRATA  
Dugas, Daniel H. | Canada | Apples and Oranges  
Farber, Lilitana | Israel | The Blue Marble  
Fini, Francesca | Italy | DADALOOOP  
Focarazzo, Laura | Argentina | The Uninvited

Gavino, Fiona | Australia | (My) Space I  
Gennaro, Silvia De | Italy | Travel Notebooks:  
Barcelona, Spain  
Gennaro, Silvia De | Italy | Travel Notebooks: Venice,  
Italy  
Hakeem b | France | Jane's Eletic Poem  
Hashimoto, Baku | Japan | EYE  
Holden, Peter William | Germany | The Invisible  
Jing, Liao | China | INFINITE  
L'Abbate, Sandro | Italy | Studio N.1  
Lélis, Renata de | Brazil | Onda  
Leoni, Francesca | Italy | Con.Tatto  
Lidbo, Hakan | Sweden | Tightrope  
Lu, Cole | United States | But, You Know, It's Often All  
I Want  
Lyons, Diran | United States | Keep the Clubs  
Swingin'(#Beezy | Dr. Dre Remix)  
Mastrangelo, Davide | Italy | Con.Tatto  
Meléndez, Constanza | Germany | Untitled (1990)  
Molina, Beatriz Minguez de | Spain | Finishing Your  
Dreams  
Morrow, Dustin | United States | Treetops  
Nogami, Katsuki | Japan | EYE  
Paganmuzak | Italy | N3  
Pavesi, Cristina | Italy | Giallo  
Pelletier, Michael | Netherlands | Coordinate  
Movement  
Pound, Stuart | England | Coming & Going  
Pound, Stuart | England | Six Portraits of Clara  
Shumann  
Pound, Stuart | England | Song Lines  
Rabin, Edu | Brazil | Onda  
Rutman, Paulina | Italy | Fall  
Scacchioli, Fabio | Italy | Bang Utot  
Scacchioli, Fabio | Italy | Scherzo  
Sebert, Vera | Germany | Panoramas Panic Botany  
Smith, Daniel Alexander | United States | Sea Change  
Vadera, Jaret | United States | On Kings and Elephants  
Vasof, Anna | Austria | Down to Earth  
Wechsler, Daniel | Israel | Dust  
Wegrzyn, Przemek | Poland | Home Movie  
Wegrzyn, Przemek | Poland | Lullaby  
Wegrzyn, Przemek | Poland | Security Measures  
Whittenberger, Peter | United States | What's the  
Worse that Can Happen?  
Wilson, Shaun | Australia | Uber Memoria XIX – Part  
VII

### GIF

Bartilotti, Dora | Mexico | \_cascade  
Burton, Carl | United States | Well  
Costa, Carolina | Brazil | Hypnotist Yamamoto  
Dean, Cal | Australia | Minimal GIFs  
Domonkos, Bill | United States | Grapevine  
Domonkos, Bill | United States | Open 24 Hours  
Domonkos, Bill | United States | Personality & Crime  
Gazana, Cleber | Brazil | Read Error: Black-Gray-White  
Harvey, Samantha | United Kingdom | Deconstruct  
INSA | England | The Loading Series  
Jiang, Jacky Ke | United States | Timecard Time  
Mao, Siyu | Germany | Nothing but Nonsense  
Mipalo, Leche de | Puerto Rico | fiends  
Mipalo, Leche de | Puerto Rico | thereur  
Mipalo, Leche de | Puerto Rico | the-truth-is-ordinary-VHS  
RedHawk, George | United States | Meat Meier, Pierre  
Alain D. & Thomazs Allen Kopera  
Roaro, Eleonora | Italy | Achilles used to love Mrs.  
Turtlet, endlessly  
Sassoon, Nicolas | Canada | Window  
Shonkwiler, Clayton | United States | Coalsce, Come  
Along, Derange, Epicenter & Reinvention  
Sijher, Sumit | United States | Dust Loops  
Sijher, Sumit | United States | Harmonic Twist  
Sijher, Sumit | United States | Perpetual Bloom  
Sijher, Sumit | United States | Zeno's Waterfall Phase  
Vuillemin, Stephen | France | The New-York Times  
Watzel, Cody | United States | Breadheads  
Welsh, Kevin | United States | Holding for Life

### MEDIA ART

B., Amora | Brazil | Rainy Day  
Cernei, Ioan | Austria | Embodied Data  
Daye, Kwon | South Korea | Where is the end of the  
world?  
DeCuir, Glasz | Spain | The Performance that Was Not  
Allowed  
Even, Tirtza | United States | Natural Life, Interactive  
Online Archive  
group soul | Canada | A Full Expression  
group soul | Canada | A Prayer for You  
group soul | Canada | The Record of my Ascension  
Ho, Wei-Ming | Taiwan | Self-Destruction for Eternity  
Laufer, Milton | Argentina | Codes  
Laufer, Milton | Argentina | Text's topology  
Laufer, Milton | Argentina | the Library of Barracas

Lenina | Argentina | the otherness  
Maltz, Rony | Brazil | Borges: The Complete Works  
Moll, Joana | Spain | CO@GLE  
Moll, Joana, Spain/Mexico | GOOGLE & FRIENDS  
Rolland, Jean-Michel | France | Melting Point  
Stankovic, Sofija | Netherlands | Dictionary of Online Behavior  
Stojkovic, Teodora | Netherlands | Dictionary of Online Behavior  
Takeo, Michael | United Kingdom | Data Storn (prototype I)  
Temkin, Daniel | Brazil | Borges: The Complete Works  
Tholander, Mark | Denmark | a href ( n u l t )  
Tisselli, Eugenio, Spain/Mexico | GOOGLE & FRIENDS  
Veneroso, Pedro | Brazil | ASCIIVIDEO  
Vivo, Patricio Gonzalez | United States | RandomCity  
Vivo, Patricio Gonzalez | United States | Skylines III  
Weillwe, Thais | Brazil | Rainy Day  
Yok-Yiu, Ip | Hong Kong | S for Sisyphus

## HYPERSONICA

### PERFORMANCES

Alvez, Érica | Brazil  
Cassino Queen: Bóris & Mari | Brazil  
Tigre Dente de Sabre | Brazil  
Zopelar, Pedro | Brazil

### SCREENING

Aijima, Lola | France | Generative Nights  
Alvarez, Joesér | Brazil | Tecnomagia 1.0  
Kojima, Kenji | United States | The Sound of Fountain at Lincon Center, New York  
Nagemi, Yukao | France | Generative Nights  
Shin, Wonbaek | Germany | Expanding Simplicity

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

A B I I S M O | Brazil | We don't Dance  
Alvarez, Joesér | Brazil | Remix para Butô & Cometa  
Armas, Ricardo de | Argentina | Lucid Dreams  
Barotti | Germany | Rising  
Bicatho, Jocoels | Brazil | Stria in Flame  
dob | United States | dob  
Ferrazza, Marco | Italy | Omen  
Gazana, Cleber | Brazil | Bipolar  
Gro \_\_, Martin | Germany | Précision & Mystère  
Gro \_\_, Stephan | Germany | Précision & Mystère  
Haafent, Peter van | Canada | E.L.A.P.S.  
Ma, Danhua | United States | Conversation With Trees  
Martinez, Patricia | Argentina | Conciencia pura de invención  
Meirino, Francisco | Switzerland | A Possibility (one of many)  
Neves, Marcus | Brazil | Stria in Flame  
Sanz, Pablo | United States | [in]audible  
Valiño, Rocio Cano | Argentina | Catarsis Sinusoidal  
Vasquez, Juan Cartos | Finland | Sibelius Collage

## LED SHOW

Chang, Liu | China | INFINITE  
Conte, Angella | Brazil | Sentido Único  
Jing, Miao | China | INFINITE  
Smigla-Bobinski, Karina | Austria | Kalejdoskop

## FILE 2017

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Bachini, Gwendaline | France | Animo#2 - FLUX  
Basanta, Adam | Canada | A Truly Magical Moment  
Bertemont, André | France | Les disciplines du rectangle  
Björverud, Max | Sweden | The Floor  
Jolliffe, Daniel | Canada | Perfect View  
Karte, Amy | United States | Internal Collection  
Kubli, Thom | Germany | Black Hole Horizon  
Lee, Marc | Switzerland | 10.000 moving cities - same but different  
Lesur, Kevin | France | Les disciplines du rectangle  
Lidbo, Håkan | Sweden | The Floor  
Lutz, Andread | Germany | Hypergradient  
Maistaf, Lawrence | Belgium | Overview  
Menegon, Martina | Austria | I Know Myself  
Oculus Story Studio | United States | Dear Angelica  
Pelletier, Mike | Netherlands | Performance Capture: Part 2  
plapla | Japan | KAGE-table  
Plastic Studios | Poland | Bound  
Roy, Brice | France | Les disciplines du rectangle  
Sturn, Dorette | Netherlands | The Breathing Cloud  
Vonk, Teun | Netherlands | The Physical Mind  
Weber, Franck | France | Les disciplines du rectangle

## ANIMA+

Abedinirad, Shirin | Iran | Babel Tower  
Aouichaoui, Mehdi | France | Rose Bleue  
Bagasha, Arnold | Denmark | Vaesen  
Bellino, Dianne | United States | The Itching  
Bilgiç, Ethem Onur | Turkey | Weeping Willow  
Black, Rosalia | Netherlands | Hout  
Bolewski, Christian | Germany | Shizen?Natural  
Boulain-Adenis, Jules | France | Sanctuaire  
Breineder, Helmut | Germany | Pheromone  
Breineder, Helmut | Germany | Porter des Choses  
Brockdorff, Brik Von | Denmark | Vaesen  
Burcu | France | Nurapaten  
Carvalho, Pedro Ivo | Brazil | Vagabond  
Chang, Liu, China/United States | Hills Beond a River  
Cristini, Andread | Canada | Obsolescence  
D'Amico, Pasquale | Italy | My Child is Dreaming  
Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Renacer  
Dejoie, Claire | France | Rose Bleue  
Deschamps, Damien | France | 70's Venice Beach  
Deumier, Sandrine | France | ExterPark  
Deumier, Sandrine | France | Soft Butterfly  
Dexter, Adrian | Denmark | Vaesen  
Dixon, Ivan | Australia | Adult Swim, Player Hater  
Dropbear | Australia | Magnetic  
Drot, Lee | Israel | Mirrors  
Durkheim, Lucas | France | Grounded  
Durocher, Daphné | France | Blue Honey  
EUPHRATES | Japan | Ballet Rotoscope  
Fernandez, Ramiro AMK | Argentina | Cubic Circles  
Fong, Nicolas | Belgium | Those Visions Have No End  
Fried, Jake | United States | Mind Frame  
Gallut, Vincent | France | 70's Venice Beach  
Gao, Eva Jiahui | France | OURO: How my eyes became Red  
Gastaldi, Nicola | Italy | GastaLoops  
Gate, Sophie Koko | United Kingdom | Half Wet  
Gennaro, Silvia de | Italy | Travel Notebooks: Beijing, China  
Geoffrey | France | Nurapaten  
Ghani, Jody | Denmark | Vaesen  
Giampaolo, Simone | United Kingdom | No More Stuff  
Giant Animation | Ireland | Geist  
Gizycki, Marcin | Poland | STO[NE]S  
Goshima, Kazuhiro | Japan | Phenakistoscope 2016  
Gunner | United States | Mesh  
Hebert, Yali | Israel | Mirrors  
Heysen, François | France | Rose Bleue  
Hileli, Eray | Israel | Inside Out  
Hileli, Eray | Israel | Panda Bear  
Hoegg, Matthias | United Kingdom | The Power of Privacy  
Hoof, Karsten | Germany | The Great Harlot and the Beast  
Hornet Studio | United States | Cadillac Fairview  
Horsthuis, Julius | Netherlands | Fractalicious (series)  
Human, Gerhard | South Africa | Last Train Home  
Ibrido Studio | Italy | Water Hunters  
Jacobs, Daisy | United Kingdom | The Bigger Picture  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Cyclone forever  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Disconnecter  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Hello Bambi  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Natural Plastic  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Planet Utero  
Jafri, Fayaz | Netherlands | POPone  
Jafri, Fayaz | Netherlands | Sway  
Jafri, Fayaz | Netherlands | This Ain't Disneyland  
Jing, Miao, China/United States | Hills Beond a River  
Joksch, Cornelli | Germany | Adultland  
Joliff, Constance | France | Blue Honey  
Jordens, Joost | Netherlands | Hout  
Kampmark, Sofie | Denmark | Tsunami  
Karni | United Kingdom | Perfect World  
Kilogramme Studio | United Kingdom | A Monkey Who Likes Jam on Toast and Karate  
Kromann, Laerke | Denmark | Roommate Wanted  
Dead or Alive  
Larrave, Christian | United States | Gap Yr Boiz  
Lebris, Pauline | France | Rose Bleue  
Lederer, Henning M. | Germany | Sisyphus Machines  
Lee, Hyunmin | South Korea | Diversion  
Letero, Anna | France | Corbillard  
Lhotellier, Fanny | France | Blue Honey  
Limbo, Yugo | United States | Push it 4000  
Little Oil | China | Circus  
Liu, Haoge | China | Fish Tank  
Lodigiani, Vicenzo | United States | Split  
Los, Bob | Netherlands | Hout  
Lunohod | Latvia | Issa  
Lunohod | Latvia | Wings and Oars  
Magar, Loic | France | Voyager  
Magnusson, Markus | Sweden | Floppy Disk  
Magnusson, Markus | Sweden | KickFlip Grampa  
Malépart-Traversy, Lori | Canada | Extra  
Champignons

Malépart-Traversy, Lori | Canada | Le Clitoris  
Malépart-Traversy, Lori | Canada | Nocturia  
Manalo, Monica | United States | For the Lost  
Mangaard, Drude | Denmark | Vaesen  
Mangialardo, Hermes | Italy | Multiverso  
ManvsMachine Studio | United Kingdom | Versus  
Marcondes, Guilherme | Brazil | The Unlikely Hero  
Marczewski, Michael | United Kingdom | Bad Vibes  
Marczewski, Michael | United Kingdom | Vicious Cycle  
Ménard, Nicolas | France | Wednesday with Goddard  
Merryweather, Gervais | Great Britain | Mall 84  
Meulman, Bram | Netherlands | Hout  
Mi, Grace | United States | TPJ  
Moël, Pierre-Jeal Le | France | OURO: How my eyes became Red  
Mouyis, Ana | United States | Pussy!  
Oppido, Vinicius | Brazil | Propaganda  
Owl House Studio | United Kingdom | Routine  
Pelgrims, Zeno | United Kingdom | Naughty Princess  
Piantino, Raquel | Brazil | Duplo  
Pointillart, Quentin | France | Rose Bleue  
Prigent, Lucie | France | 70's Venice Beach  
Ramirez, Hugo | France | The Chase in the Ghost Train  
Regnard, Julien | Ireland | Somewhere Down the Line  
Regnier, Adrián | Mexico | L.  
Regnier, Adrián | Mexico | Y.  
Reichartz, Moritz | Germany | Space Diaspora  
Rotz, Mike von | Netherlands | Hout  
Roulard, Mathieu | France | Merge's The Exit  
Sato, Masahiko | Japan | Ballet Rotoscope  
Saul | United Kingdom | Perfect World  
Scarpelli, Martina | Italy | Cosmoetico  
Scheiber, Simon | Austria | The Lighthouse  
Sha, Liu | China | It Is My Fault  
Shotarov, Vasil | United Kingdom | Naughty Princess  
Shuman, Daniella | Israel | Advice to the Young Artist  
Smigielska, Klaudia | United Kingdom | Naughty Princess  
Sousa, Daniel | Portugal | Feral  
Sousa, Daniel | Portugal | The Windmill  
Spaans, Rune | Norway | Red Rainbow  
Studio Smack | Netherlands | Paradise  
The Line Animation | United Kingdom | Ciclope  
Trainin, Amit | Israel | Yareach  
Trikosko, Michael | United States | Invisible  
Troels-Smith, Frederik Salling | Germany | The Great Harlot and the Beast  
Veddel, Mikkel | Denmark | Vaesen  
Veiga, Roman | France | Voyager  
Veldhuizen, Wilbert van | Netherlands | Hout  
Velikovskaya, Dina | Russia | My Strange Grandfather  
Viger, Juliette | France | Untamed  
Wallace, Robert | United Kingdom | Michael Nau. Love Survive  
Wang, Shawn | China | Planet Unknown  
Weidner, Mads | Denmark | Parrot Away  
Wiegner, Susanne | Germany | Contemplation is Watching  
Wiegner, Susanne | Germany | Future in the Past  
Wiegner, Susanne | Germany | Kaspar House Lied  
Wikelmann, Mike | United States | Zero-Day  
Wilson, Andrew | United States | Invisible  
Winner, Chen | Israel | Innervives  
Wirth, Clemens | Austria | Kinsetsu  
Wizz Studio & Flying V | France | The Mermaid  
Xu, Amber | China | Luscius  
yoldi, clRa apaRico | United Kingdom | Don Quijote  
yoldi, clRa apaRico | United Kingdom | Efficient Story  
yoldi, clRa apaRico | United Kingdom | Iconosfera  
Zezina, Zachary | United States | It's a Date

## GAMES

Abreu, Augustin | Uruguay | Kid Nano  
Benson, Scott | United States | Night in the Woods  
Bounous, Pablo | Uruguay | Kid Nano  
Broken Rule's Studio | Austria | Old's Journey  
Carlsen Games | Denmark | THOTH  
Dinosaur Polo Club | New Zealand | Mini Metro  
Flory, Marc | United States/South Korea | Thumper  
Gibson, Brian | United States/South Korea | Thumper  
Hockenberry, Bethany | United States | Night in the Woods  
Holowka, Alec | United States | Night in the Woods  
Iwanicki, Piotr | Canada | SUPERHOT  
Nellen, Geert | Netherlands | Metrico+  
O'Reilly, David | United States | Everything  
Oculus Story Studio | United States | Dear Angelica  
Plastic Studios | Poland | Bound  
Platas, Ignacio | Uruguay | Kid Nano  
Playdead | Denmark | Inside  
Quicksand GamesLab | India | Antariksha Sanchar



## GIF

### PREMIAÇÃO | AWARD

\_eri\_, Paolo | Croatia | Anxiety  
Artus, Philippe | Germany | Flora  
Barreto, Daniel | Mexico | Non-ending layers  
Gastaldi, Nicola | England | Gastaloops  
Maer, Thoka | Germany | Someone's Living Room no. 2  
Pizurny, Adam | Czech Republic

### OBRAS | WORKS

Beal, Anne | United States | various  
Borondo | Spain | Psyche  
Burton, Carlsen Games | United States | untitled  
Chernega, Gennardi | Ukraine | we are targets  
Crego, A.L. | Spain | Psyche  
Crisp, Sandra | United Kingdom | Interface-Twitterstorm 3  
Domonkos, Bill | United States | Fig.370  
Domonkos, Bill | United States | Ornithologist  
Holland, Faith | United States | Visual Orgasms  
Lefauré, Eric | France | 034, 046 & 048  
Morris, Tom | United Kingdom | Dusk Driving  
Ruiz, Daiana | Argentina | untitled  
Visconti, Sabato | Brazil/United States | Apocalypse Beach  
Zanoni, James | United States | various

## VIDEO ART

### PREMIAÇÃO | AWARD

Pelletier, Mike | Netherlands | Performance Capture: Part 2  
Sakurai, Hiroya | Japan | The Stream VI  
Levy, Florencia | Argentina | Landscape for a person  
Baranska, Anna Beata | Poland | Forsaken Forest  
Salcedo, Diana | Colombia | Garden Conversations  
Ramos, Fernanda | Brazil | Estado Líquido

### OBRAS | WORKS

Bayona, Albert | Spain | Darrere Benzinera  
Beal, Anne | United States | Positioning  
Bianchi, Lynn | United States | Grasshoppers  
Bunkley, Brit | New Zealand | Ghost Shelters  
Chkheidze, George | Austria | A Man and a Woman  
Crisp, Sandra | United Kingdom | Remote City (skygardens\_towers)  
Faustini, Rodrigo | Brazil | Dissimulados  
Flock, Susanna | Austria | Fetish Finger  
Georges, Karoline | Canada | REPRÉRES [Landmarks]  
Höllrigl, Sigrun | Austria | A Man and a Woman  
Hoyme, Kai Welf | Germany | Skeleton  
Leoni, Francesca | Italy | Simulacro  
Mastrangelo, Davide | Italy | Simulacro  
Meléndez, Rogelio | Mexico | Pausa  
Mignone, Antonella | Italy | Echoes of a Forgetting Embrace  
Panepuccia, Cristiano | Italy | Echoes of a Forgetting Embrace  
Rodrigues, Fabiano | Brazil | Ratsrepus  
Węgrzyn, Przemek | Poland | Practice

## VIRTUAL REALITY

Berlin, Sehnsucht | Germany | "Moderat ""Reminder""  
Bradburny, Aaron | England | LoVR  
Chang, Ben | United States | Traversing the Sectors  
Jordens, Joost | Netherlands | Transition  
Kols, Sara | Germany | Drawing Room  
Michalski, Quba | United States | Ex/Static  
Michalski, Quba | United States | The Pull  
Rothuizen, Jan | Germany | Drawing Room  
Rotz, Mike von | Netherlands | Transition  
Ruzanka, Silvia de | United States | Traversing the Sectors  
ZDF Enterprises | Germany | Gladiators in the Roman Colosseum  
Zesbaans | Germany | Drawing Room

## MEDIA ART

austraLYSIS | United States | novelling  
Bauer, René | Switzerland | DadaOverload  
Boullay, Boris du | France | Un film écrit/ This is a written film  
Chang, Liu, China/United States | Nature and Algorithm  
Cóser, Thiago | Brazil | Real  
Eyler, Anna | Canada | How to explain love to a tape measure

Maciel, João Marcos | Brazil | Mr. Market's Emotions  
Magruder, Michel | United Kingdom | [endless] Wall  
Ministro, Bruno | Portugal | Nigerian Prince!  
Papi, Mari | Argentina | Hit the Road, Jack  
Rojo | Colombia | Convergence  
Suter, Beat | Switzerland | DadaOverload  
Trautwein, Jüregen | United States | OVER\_TOP  
Veneroso, Pedro | Brazil | Gogoame  
Weder, Mirjan | Switzerland | DadaOverload  
Whittenberger, Peter van, Unites States, 100 Years is not Enough  
Wedding Digits | Portugal | Pontos: uma recombinação textual intermedial e transpoética

## HYPERSONICA

### MUSIC VIDEO

Ardia, Alfredo | Italy | Rami  
Becker, Tommy | United States | Song for Awe & Dread  
Becker, Tommy | United States | Song for Our Aquarium  
C130 | Canada | Eye of the Storm  
DRTHRDWR, Agnieszka Zimolag | Netherlands | Phantom Surface  
Fraga, Manolo | Brazil | O Voo do Navegador  
Glyph | India | Old Delhi  
Jing, Miao | United States | Transition  
Liu, Chang | United States | Transition  
Lustre | United States | SPaRks  
Pellenz, Nelson | Brazil | Noite Azul  
Petrey, Grant | United Kingdom | Filament  
Petrey, Grant | United Kingdom | Mesmer  
Ravana | India | Old Delhi  
Rolland, Jean-Michel | France | Disobedience  
Scant Intone | Canada | Eye of the Storm

### SCREENING

‡Starving Poet§ | United States | Black Hand Rose Garden  
Blommaert, Brandon | Canada | e:e:e:e  
Casales, Alejandro | Mexico | MOD  
Celona, Mike | United States | DecoSpan  
Celona, Mike | United States | Legendary Variations  
Kranidiotis, Yiannis | Greece | Ichnographs MdelP  
McClure, Darren | Japan | Perennial  
Niknafs, Satar | Australia | Adrift  
Ouazzani, Sarah | France | Berceuse  
Pohao, Chi | Taiwan | Lightscape-Chromatic Nocturne  
Pretelt, Alfonso | Netherlands | Euridice  
Ruzsa, Dénes | Hungary | Seaching Alternative Nature

### PARTICIPANTES | PARTICIPANTS

Armas, Ricardo de | Argentina | Alucinógeno Dalí  
Armas, Ricardo de | Argentina | El sueño de la razón produce monstruous  
Barber, John F. | United States | 11'22"  
Eduardo, Abrantes | Denmark | Os Três inimigos da Alma  
Eduardo, Abrantes | Denmark | Sister Brother  
Agatha Darkness  
Ferrazza, Marco | Italy | CitiZen  
Matos, Filipe | Portugal | Text me Something  
Interestin about Yourself  
Monteiro, Adriano Claro | Brazil | DRN  
Nespoli, Eduardo | Brazil | DRN  
Ouazzani, Sarah | France | Chat-Huant (Tawny Owl)  
Rey, Demian Rudel | Argentina | Che-toi  
Sinha, Debashis | Canada | 4 Poems for Body and Breath  
Tack, Laura | Belgium/Iceland | MRI  
Tack, Laura | Belgium/Iceland | Un Chant d'Amour  
Valdivia, Luis | Argentina | XaeVluox  
Valiño, Rocio Cano | Argentina | Táches  
Vasquez, Juan Carlos | Finland | "Collage 12""Beethoven Collage""  
Yon, Cedric | United States | Untitle - 1 & 2

## LED SHOW

Alharmi, Alia | Dubai | Droplet  
Barreiro, Servando | Spain | Algo\_tight  
Basaran, Ekin | Turkey | Evolving Roots  
Becker, Felix Hardmood | United Arab Emirates | Crossroads  
Filipovic, Zlatan | United Arab Emirates | Crossroads  
Lutz, Andreas | Austria/Germany | Daemon  
Ouchhh Studio | Turkey | Saccade  
Pizurny, Adam | Czech Republic  
Raber, Hansi | Austria/Germany | Daemon

## FILE 2018

### INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

Åhrström, David | Sweden | Light Pong  
automato.farm | China/India/Italy/Switzerland | Realidades Objetivas  
Ban, Yuki | Japan | Unlimited Corridor  
Beck, Felix Hardmood | Germany | Augmented Architecture  
Björverud, Max | Sweden | Light Pong  
Caniglia, Gabriel | United States | You are the ocean  
Chatriot, Salomé | France | After Eden  
Chatriot, Salomé | France | Distal Extension  
Courtinat, Mélanie | France | After Eden  
Gibson, Ruth | United Kingdom | Man A VR  
Holden, Peter William | Germany | Arabesque  
Holden, Peter William | Germany | Vicious Circle  
Ito, Akihito | Japan | Syncond II  
Kolkman, Frank | Netherlands | Outrospectre  
Lidbo, Håkan | Sweden | Light Pong  
Lindebrink, Josefine | Sweden | Habitat  
Malouin, JF | Canada | Le trois Grâces  
Martelli, Bruno | United Kingdom | Man A VR  
Matsumoto, Keigo | Japan | Unlimited Corridor  
Menegon, Martina | Italy | Plug your nose and try to hum  
Narumi, Takuji | Japan | Unlimited Corridor  
Perrault, Iseault | France | After Eden  
Rodrigues, Ludimila | Brazil/Netherlands | Polytope  
Samanci, Özge | United States | You are the ocean  
Schoorl, Juuke | Netherlands | Outrospectre  
Simsek, Barkin | Turkey | Augmented Architecture  
Speziall, Stella | Switzerland | Tangible Words  
Studio APVIS | Netherlands | The new body VR  
Takahashi, Issey | Japan | Syncond II  
Yanase, Yohei | Japan | Unlimited Corridor

### ANIMA+

Andersson, Hannes Arvid | Netherlands | iLoveHumans  
Andriстыak, Marcell | Hungary | IN Corp.  
Araujo, Guilherme | Brazil | The Frost Spirit  
Araujo, Iuri | Brazil | The Frost Spirit  
Armsby, David James | Scotland | No Monsters  
AUJIK | Japan | Spatial Bodies  
Benasouli, Anne Charlotte | France | Love story of two couples  
Brandão, Jonas | Brazil | Miss & Grubs  
Bruson, Daniel | Brazil | Paula Cavalciuk: Morte e vida uterina  
Bruson, Daniel | Brazil/United States | Me, by J-Money  
Burdy, Camille | France | Love story of two couples  
Caniglia, Bárbara | Brazil | Lesbos  
CaRTe blANche | France | Tanaami-The Laughing Spider  
Chang, Eden | Taiwan | What A Peaceful Day  
Clara araRico | United Kingdom | Zoom In  
Conceição, Alcindo da | France | Love story of two couples  
Cotugo, Sabrina | United States | Kagemono  
Crosta, Davy | France | Love story of two couples  
Cuvit, Adrien | France | Love story of two couples  
Deumier, Sandrine | France | Affordable Dreams  
Deumier, Sandrine | France | Pink Party  
Dombe, Hani | Israel | Lili  
Elkjær, Mikkel Mainz | Denmark | Wilhelms Curse  
Faucopret, Hugo de | France | Hazard: Drum & Grass  
Gennaro, Silvia De | Italy | Notebooks: Bilbo, Bizkaia, Spain  
Gropius, Ray | Italy | Imagine Metaversal Drawings  
Gualandi, Erica | United Kingdom | Safari  
Hörsturz, Heidi | Netherlands | Laser Laser!  
Hyeun, Kang | South Korea | LITA  
Jafri, Faiyaz | United States | Amoricania  
Jansen, Bas | Netherlands | Lifeless  
Job | Netherlands | A Single Life  
Joris | Netherlands | A Single Life  
Kamimura, Camila | Brazil | Miss & Grubs  
Kantor, Or | Israel | Little Thing  
Kidron, Sivan | South Korea | MISO: Take Me  
Kouris, Tom | Israel | Lili  
Kranot, Uri | Denmark | How long, Not long  
Kranot, Uri | Denmark | The heart of Amos Klein  
Kumar, Annapurna | United States | Mountain Castle  
Mountain Flower Plastic  
Kunov, Laura Højberg | Denmark | Stellar  
Ladd, Nick | Canada | Escape  
Leuenberger, Manuela | Switzerland | Ivan's need  
Loew, William | France | Love story of two couples  
Luchkiv, Nick | Russia | Divisor  
Luo, Sijia | China | I have known love  
Marcondes, Guilherme | Brazil/United States | Sunshine  
Marieke | Netherlands | A Single Life



Mars, Fokke | Netherlands | Lifeless  
 Masson, Vincent | France | The tide  
 Mavroads, Paris | United States | Divers  
 Metlukh, Nata | United States | Fears  
 Michelle | Denmark | How long, Not long  
 Michelle | Denmark | The heart of Amos Klein  
 Miyu Distribution | France | Hors Saison  
 Miyu Distribution | France | Mehua  
 Miyu Distribution | France | Outremer  
 Miyu Distribution | France | Parfum Fraise  
 Montão, Veronica L. | Switzerland | Ivan's need  
 Mouyis, Ana | United States | Dahlia  
 Moy, Alex | United States | Wanderer  
 Mustashrik | England | Invisible Barriers – Girl Effect  
 Nguyen, Thy | United Kingdom | Safari  
 Ree, Max van der | Netherlands | Lifeless  
 Ross, Evelyn Jane | United States | Adam  
 Sarkisian, Aram | United States | Winston  
 SaveMe Oh | Netherlands | Pain  
 Sayginer, Murat | Turkey | Dust  
 Seewald, Boris du | Germany | Ralf Hildenbeutel: Disco  
 Seewald, Boris du | Germany | Ralf Hildenbeutel:  
 Spark  
 Shanasa, Dhyan | Brazil | Namu Amida Butsu  
 Split Studio | Brazil | Miss & Grubs  
 Stempel, Angela | United States/Venezuela | Renata  
 Zeiguer: Wayside  
 Studio Smack | Netherlands | Branded Dream, The  
 Future of Advertising  
 Subotnick, Steven | United States | Little Girl  
 Subotnick, Steven | United States | Strange Fish  
 Suter, Lukas | Switzerland | Ivan's need  
 Universal Everything | United Kingdom | Hype Cycle:  
 Smart Matter  
 Varguy, Marine | France | Umio  
 Vuorinen, Elli | Finland | Sock Skewer Street  
 Wang, Yukun | United Kingdom | Safari  
 Wiegner, Susanne | Germany | Soliloquy  
 Zezima, Zachary | United States | It's a Date

## GAMES

Clarissou, Pol | France | Orchids to dust  
 Colestia | Australia | A Night in Nowhere  
 Donyagard, Keiwan | Germany | Evolution  
 Fire Horse Studio | Brazil | Oak  
 Gleeson, Andrew | Australia/Finland | Shrubnaut  
 Hermans, Tom | Netherlands | Mobility!  
 Khamelot | France | Under the bad  
 Ocias, Alexander | Australia | Loved  
 Pedercini, Paolo | United States | Everyday the Same  
 Dream  
 Yllogique | France | It's a Beautiful Day

## WEBGL

Boltin, Kylie | Australia | The boat  
 Dixon, Ivan | Australia | Soup  
 Fleisher, Or | United States | Livyatanim: Myth  
 Ghassaei, amanda | United States | Marbled Fluid  
 Simulator  
 Ghassaei, amanda | United States | Vortex Shedding  
 Fluid  
 Hyunh, Matt | Australia | The boat  
 Le, Nam | Australia | The boat  
 Li, David | United Kingdom | Elastic Face  
 Li, David | United Kingdom | Fluid Particles  
 Li, David | United Kingdom | Soup  
 Marpi | United States/Poland | Explosion  
 Marpi | United States/Poland | Eyes  
 Marpi | United States/Poland | Mass Migrations  
 Nakamura, Masatatsu | Japan | ShibuyaCrowd  
 Paganini, Silvio | Brazil | Generative Mirrored Forms  
 Smith, Matt | Australia | The boat  
 ULTRANOIR | France | Yara Lapidus: Depuis Toi  
 Zellmer, Sean | United States | Lava King

## VIDEO 360

Franklin, Carlos | France | Les Ménines de Diego  
 Velásquez (VR)  
 Gigoia Studios | Portugal/Brazil | Impressionist  
 Windmills 360  
 Monteiro, Carlos | Portugal/Brazil | Impressionist  
 Windmills 360  
 Veejays Collective | Netherlands | Virtual Bedroom

## GIF

Bertelsen, Vibeke | Denmark | Mystery Room Escape  
 #2  
 Bertelsen, Vibeke | Denmark | No surprises  
 Bertona, Nicolás | Argentina | Coreografía del Fin  
 Bolmer, Brandon | United States | Fight Trough  
 Bolmer, Brandon | United States | June  
 Bolmer, Brandon | United States | Problem Dissolving  
 Bolmer, Brandon | United States | Reach

Brown, Matthias | United States | Self Promotion  
 Cani, Bárbara | Brazil | Trapped in a cosmic Distopy  
 Gomes, Monica Rizolli | Brazil | Quatro Cantos  
 Guimarães, Silvia De | Brazil | Cabeça  
 Jong, Dyan | United States | Dysmorphia  
 Liu, Min | United States/Taiwan | Bloody Diary: Watch  
 Liu, Min | United States/Taiwan | Bloody Diary: High Five  
 Liu, Min | United States/Taiwan | Bloody Diary: Leg  
 Monster  
 Maer, Thoka | United States/Germany | Fig. 8.1  
 Neves, Dig | Brazil | Mergulhando  
 Pérez, Alejandro | Mexico | 140620  
 Pizurny, Adam | Czech Republic | Dance of Life  
 Pizurny, Adam | Czech Republic | What is the purpose  
 of always posting this crap  
 Strick, Dave | United States | Resurrection  
 Strick, Dave | United States | Silent Majority  
 Strick, Dave | United States | Stages  
 Strick, Dave | United States | Vision  
 Tirolite, Alice | France | Blue

## VIDEO ART

Andristyak, Marcell | Hungary | IN Corp.  
 AUJIK | Japan | Dwellers  
 Avantaggiato, Massimo Vito | Italy | Atlas of  
 Uncertainty  
 Bahia, Igor | Brazil | "eu; quebrando espelho dentro do  
 outro espelho"  
 Bernard, Bittler | France | Materia Obscura  
 Bunkley, Brit | New Zealand | Godzone  
 Cappucci, Manuela | Brazil | "15""Away" | Cappucci  
 Cárdoza, Pablo-Martín | France | Linter-code  
 Chades, Maurício | Brazil | Buraco Branco  
 Chades, Maurício | Brazil | O Vídeo de 6 faces  
 Cluckers, Jeroen | Belgium | Kosmos  
 Crisp, Sandra | United Kingdom | Perpetual Browse  
 Dehors/Audela | Italy | Crocevia  
 Döring, Liliana | Brazil | Emancipator: Rowbite Plexus  
 Dugas, Daniel H. | Canada | In Kisii  
 Elías, Anuar | Bolivia | Quehuaya  
 Familiari, Andrea | Germany | Untitled  
 Faustini, Rodrigo | Brazil | Garoto Transcodificado a  
 Partir de Fosfeno  
 Fonticchiari, Marcelo B. | Italy | Primal  
 Francesco, Marta Di | United Kingdom | Ariadne's  
 Thread  
 Francesco, Marta Di | United Kingdom | Janus  
 Gregorio, Giustino Di | "15""Away" | Cappucci  
 Han, Lei | United States | Hun Dun  
 Han, Lei | United States | Wei Shi  
 Hermida, Camilo | Colombia | Three-Dimensional  
 Kirby, Wayne | United States | Hun Dun  
 Kirby, Wayne | United States | Wei Shi  
 LeBlanc, Valerie | Canada | Cultural Flotsam  
 Li, Sonia | United States | Movement  
 Lootens, Jasmijn | Belgium | Kosmos  
 Lux, Turbida | Norway | Welcome To My Secret Garden  
 Mendonza, Neryth Yamile Manrique | Colombia |  
 Inserciones  
 Miraglia, Stefano | France | Anoché  
 Mitjanit, Toni | Spain | AAAC: An Autonomous Agent  
 Choreo  
 Montini, Muriel | France | A night, stars  
 Montini, Muriel | France | Young Woman With a Straw  
 Hat  
 Niknafs, Sarah | Australia | Displaced  
 Orallo, Fran | United Kingdom | The God of Small  
 Things  
 Orallo, Fran | United Kingdom | The Subtle Levitation  
 of Everyday  
 Oswald, Chrischa Venus | Germany | VERDADEIRO  
 Redeker, Meike | Germany | The Bridge  
 Sacramento, Thiago | Brazil | G  
 Sáenz, Maurício | Mexico | Dakhala  
 Sáenz, Maurício | Mexico | The Origin of Stones  
 Silberstein, Guli | United Kingdom | Stuff as Dreams  
 Souza, Rei | Brazil | Mondo LXXV  
 Tedesco, Sebastian | Argentina | Alze #1, #2, And #3  
 Tholander, Mark | Denmark | We Were Waiting for a  
 Train  
 Thornton, Alejandro | Argentina | Deriva  
 Thornton, Alejandro | Argentina | Jumping  
 Tsirakis, Jkatherina | Brazil | Janapacha  
 Verlinden, Michael | Belgium | Kosmos  
 Veroa, Jerónimo | Argentina | Debug Landscape  
 Veroa, Jerónimo | Argentina | Emptiness Against  
 Landscape  
 Veroa, Jerónimo | Argentina | Gradual  
 Wiegner, Susanne | Germany | An Lou Andreas-Salomé

## HYPERNONICA

Arcaro, Rafael Marino | United Kingdom/Brazil |  
 Flamenco Study para quarteto de percussão  
 Arquelano | Brazil | NNSNS: Aínda Sou Ponto  
 Debrodt, Uwe Heine | Mexico | Equilibrium

Elagin, Oleg | Russia | Some sketches to the formation  
 of new sensual experiences  
 Gammer, Gloria | Germany | Shelly Shelly on the Wall  
 Gazana, Daniel | Brazil | Equilibrium  
 Gazana, Daniel | Brazil | Nocturnal Transmissions  
 Jimenez, Haydee | Germany | Shelly Shelly on the Wall  
 Mantione, Phillip | United States | Memory Hole  
 Meet, Lola & Yukao | France | Effe  
 Monreal, Xabier | Brazil | Kamiokante  
 Monreal, Xabier | Brazil | Radiolaris: Acusmática Visual  
 Oliveira, João Pedro | Brazil | Neshah  
 Scordato, Julian | Italy | Engi  
 Touhami, Sarah Ouazzani | France | Portamocho (e)  
 rus rosus  
 Vogas, Fernanda | Brazil | Kamiokante  
 Vogas, Fernanda | Brazil | Radiolaris: Acusmática  
 Visual

## MEDIA ART

Afnai, Djamel | France | Playground  
 Almeida, Paulo | Portugal/Brazil | Touch the Heart  
 Besegher, Valentina | Germany | All Sources are  
 Broken  
 Boissarie, Xavier | France | Playground  
 Cibils, Osvaldo | Italy | Tres Proyectos Internet  
 Farber, Liliana | United States | Blue vessel  
 Herbert, Aurélie | France | Playground  
 Jarolim, Tomek | France | Playground  
 Lawhead, Nathalie | United States | Everything is going  
 to be OK  
 Massobrio, Alessandro | Germany | All Sources are  
 Broken  
 Nilles, Amélie | France | Playground  
 Nunes, Gisela | Portugal/Brazil | Touch the Heart  
 Saraiva, Alessandra Plaza | Peru | Bye Bye Map:  
 PixelRecycle  
 Sebert, Vera | Austria | Honorarium  
 Sebert, Vera | Austria | Potatorium

## LED SHOW

Abulfateh, Alysha | Bahrein/Jordania | Follow the Beat  
 Adams, Holly | United States | Space Travel is for  
 Losers  
 Adams, Tess | United States | Big Yellow Laptop  
 Akbar, Mariam | Bahrein/State of Palestine | Hrmomy  
 in Movement  
 Al Dash, Nada | Egypt/Jordania | Tessellation  
 Expression  
 Al Khatib, Dina | Egypt/Jordania | Tessellation  
 Expression  
 Alkhatieb, Mahmoud | State of Palestine/Saudi Arabia  
 | Optical Dancing  
 Allaf, Raheed | Saudi Arabia/Egypt | Imprint  
 America University of Sharjah/New York University  
 Abu Dahbi  
 Arosemena, Jo-Ann | Panama | Rooting Reflex  
 Beck, Felix, Germany/Turkey | Augmented  
 Architecture Installation  
 Carrington, Blake Marques | United States | The Year  
 We Make Contact  
 Cavieles, Anthony | United States | Space Travel is for  
 Losers  
 Cordero-Arias, Heidy | United States | Every Time the  
 Stars Align  
 Corea, Shenuka | United States/Pakistan | Earthnet  
 Depaz, Pierre | France | Rewriting  
 Dimay, Lauren | United States | Every Time the Stars  
 Align  
 Lee, Michael | United States | Big Yellow Laptop  
 Li, Krystal | United States | Every Time the Stars Align  
 Lynch, Jared | United States | Light Body  
 Memon, Nahil Ali | Sri Lanka | Earthnet  
 Mitchell, Josh | United States | Octopus  
 Morais, Lucas | Brazil | Lugares do Invisível (Anna's  
 Hummingbird)  
 Munstedt, Karl | United States | Garden of Bigfoot  
 Murdic, Neem | United States | Light Body  
 Negoiu, Elena | Romania | Once Upon a Language  
 Oury, Jeremy | France | SkyLark  
 Pardiño, Soñá | United States | Octopus  
 Pratt Institute DDA  
 Ramahi, Shahd | Bahrein/Jordania | Follow the Beat  
 Ramesh, Manesha | India | Yehia and João  
 Salama, Yasmin | Bahrein/State of Palestine | Hrmomy  
 in Movement  
 Sayed, Mentala | Saudi Arabia/Egypt | Imprint  
 Schneider, Laura | United States | Memory of a Whale  
 Song  
 Simsek, Barkin | Germany/Turkey | Augmented  
 Architecture Installation  
 Varghese, Amanda | India | The Tale of Mudras  
 Vidovix, Frè | Brazil | Float  
 Zucchini, Emiliano | Italy | Void Form  
 Zughayar, Jinan | State of Palestine/Saudi Arabia |  
 Optical Dancing

- A. Bill Miller, 122  
Abe Abraham, 122  
Acusmatica, 160  
Adam Arthouros Martinakis, 62  
Adam Pizurny, 180  
Aggie Pak Yee Lee, 62-63  
Alaa Omari, 197  
Albert Merino, 123  
Alessandro Amaducci, 63  
Alessio De Vecchi, 181  
Alexandre Estebanez, 176  
Alexandre Veaux, 74  
Alice Jaunet, 97  
Alice Saey, 64  
Aliénor Vallet, 123-124  
Alois Di Leo, 64-65  
Ana Lagator, 150  
Anastasia Melikhova, 100  
Ander Ugartemendia, 193  
Andreas Nicolas Fischer, 98  
Andrew Ellis Johnson, 154  
Anna Vasof, 124-125  
Antoine Briot, 105  
Anushka Kishani Naanayakkara, 65  
ARCAAN Collective, 105  
Ariana Boaventura, 158  
Art Camp, 94  
ART550, 181  
ARTICULAR LAB, 191  
Artifact 5, 119  
Artificial Rome, 16-19  
Baron Lanteigne, 66  
Béatrice Viguier, 97  
Benjamin Lebourgeois, 74  
Benoit Piccolini, 182  
Bild und Bewegung, 70  
Bill Domonkos, 183  
Bill Psarras, 125  
Billie Bodega, 92-93  
Bjørn (Svin) Christiansen, 67  
Boris Labbé, 66  
Brandon Morse, 106  
Brit Bunkley, 126  
Bruno Borne, 126  
Brynley Longman, 127  
Caitlin Foley, 173  
Camilo Giraldo Angel, 107  
Carl Emil Carlsen, 67  
Carmen Gil Vrolijk, 107  
Céline Trouillet, 128-129  
Chan Stéphanie Peang, 97  
Chris Coleman, 67  
Chris Romero, 137  
Christian Merrill, 192  
Claire Vandermeersh, 74  
Claire Villacorta, 133  
claRa apaRicio yoldi, 68  
Clayton Shonkwiler, 183-184  
Coletivo Madeirista, 158  
Colin Potter, 108  
Constanza Savarese, 158  
Dalia Omran, 197  
Danae Gosset, 94  
Danae Io, 129  
Daniel Gazana, 159  
Daniel Rourke, 88  
Daniel Šuljić, 69  
Dave Madden, 144  
David Carson, 108  
David Dell'Edera, 69  
David Prosser, 70  
Denys Voloshyn, 159  
Diana Reichenbach, 109  
Dimitri Venkov, 130  
Dimitris Gkikas, 173-174  
Dirk Koy, 70  
Doze Studio, 184  
Dream Reality Interactive, 120  
Elaine Hoey, 71  
Emanuele Kabu, 72  
Emma Vakarelova, 72  
Erdal Inci, 110  
Eri Kassnel, 130-131  
Erin Gee, 174  
Faiyaz Jafri, 73  
Federico Bebbler, 185  
Feliks Tomasz Konczakowski, 185  
Fernanda Vogas, 160  
Filmtank, 20-23  
Firman Machda, 192  
Fran Orallo, 131-132  
Francesca Fini, 73  
Franck Dadure, 160  
François Quévillon, 132  
Frank Wang Yefeng, 133  
Fredrik Lund-Hansen, 102  
Gaëtan Borde, 74  
Gediminas Šiaulys (Ged Sia), 74  
Gestucks (aka Stefan Krische), 185  
Gian Cruz, 133  
Giandomenico Paglia, 161  
Giuseppe Cavatti, 161  
Glasz DeCuir, 134  
Greg 'Craola' Simkins, 111  
Guli Silberstein, 134  
Hamza Kirbas, 135  
Hana Al Ali, 198  
Hannah Doran, 135  
Hiba Ali, 136  
Hiroya Sakurai, 136  
Hornet Studio, 75  
Hotaru Visual Guerrilla, 193  
IDPW, 137  
Igor Imhoff, 86  
Igor Vaganov, 137  
Interactive Media Foundation, 16-23  
Ivar Veermäe, 138  
Janusz Brudniewicz, 162  
Jeanette Nørgaard, 76  
Jen Biddle, 170  
Jennifer Zheng, 77  
Jenny Vogel, 139  
Jeremy Oury, 105, 112, 193  
Jeroen Cluckers, 140  
Jerry Galle, 175  
Jim Rolland, 141  
Jody Deming, 170  
Joéser Alvarez, 158  
John Butler, 77-78  
Jonathan Berger, 170  
Jonathan Monaghan, 78  
Jone Vizcaino, 193  
Jorge David Ortiz Trejo, 162  
Jose Gallardo A, 163  
Juan Pablo Machado, 79

Julián Angarita, 191  
 Jurgen Trautwein, 176  
 Kara Gut, 79  
 Karl Baumann, 113  
 Kassiani Kappelos, 142  
 Katarina Lundquist, 80  
 Kelley Bell, 114  
 Kensuke Sembo, 137  
 Kevin Welsh, 186  
 Khalil Charif, 142  
 Kian Hossein, 163  
 Kim Laughton, 81  
 Kim Strandli, 81  
 Kirokaze (aka Gerardo Quiroz V.), 187  
 Kofi Oduro, 164-165  
 Kristin McWharter, 24-25  
 Kuesti Fraun, 143  
 Lama Kadri, 198  
 Lara Genovese, 158  
 Laura Leppert, 82  
 Laurel Beckman, 196  
 Lauren Fenton, 113  
 Likuid Art, 111  
 Luísa Ulhoa, 176  
 Marc Lee, 26-27  
 Marco Wey, 82  
 Marharita Tsikhanovich, 83  
 Maria Bilbao Herrera, 143  
 Marie Ciesielski, 97  
 Marija Avramovic, 40-41, 95  
 Mark Lotterman, 64  
 Mark Register, 144  
 Mark Tholander, 145  
 Martin Calvino, 165  
 Massimo Saverio Maida, 145  
 Matthew Williamson, 83  
 Max Cooper, 84  
 Max Hilsamer, 146  
 Maxim Zhestkov, 85  
 Mélanie Lopez, 96  
 Mengjing Yang, 74  
 Merlin Flügel, 85  
 Michele Del Prete, 86, 166  
 Mike Gao, 92  
 Min Liu, 87  
 Miro Soares, 146  
 Misha Rabinovich, 173  
 Morehshin Allahyari, 88  
 Muriel Paraboni, 147  
 Natalie Labarre, 75  
 Nathan Jurevicius, 89  
 Nelson Ferreira (a.k.a. Bird Swarm), 166  
 Nicola Giannini, 167  
 Nicolás Alcalá, 28-29  
 Nicolas Hermansen, 167  
 Nicolette Daskalakis, 113  
 Nienke Deutz, 89  
 Nikita Diakur, 90  
 Niko, 137  
 Noha Eid, 188  
 Patricio Ballesteros Ledesma, 147, 194  
 Paulina Rutman, 148  
 Pedro Veneroso, 30-31  
 PET.CORP, 195  
 Pete Burkeet, 148  
 Peter Burr, 90  
 Pierre Chaumont, 149  
 Raj Jeshang, 188  
 Raman Djafari, 91  
 Raquel Fukuda, 44-47  
 Raven Kwok, 92  
 Rebellion Developments, 120  
 Redbear Easterman, 90  
 Rei Souza, 149  
 Renzo Filinich, 124  
 Ricardo Barreto, 44-47  
 Ricardo de Armas, 168  
 Rino Stefano Tagliafierro, 32-33  
 Robert Becker, 115  
 Roberto Santaguída, 150  
 Robin Baumgarten, 34-35  
 Romane Granger, 82-83  
 Rora Blue, 177  
 Ryan Seslow, 150  
 Ryoya Usuha, 93  
 Saad Moosajee, 94  
 Sam Twidale, 40-41, 95  
 Samuel Fouracre, 95  
 Sandra Crisp, 188-189  
 Sandrine Deumier, 116  
 Sangjun Yoo, 151  
 Santiago Echeverry, 151-152  
 Sarah Ouazzani, 168-169  
 Sebastian Gatz, 96  
 Sergio Mantilla, 191  
 Shingo Ohno, 137  
 Shunya Hagiwara, 137  
 Silvia De Gennaro, 96  
 Simon Boucly, 97  
 Simon Christoph Krenn, 97  
 Sofia Bertomeu, 169  
 Sofia Pashaei, 98  
 Sonia Li, 152  
 soniDOME, 170  
 Soran Ahmed, 153  
 Stefano Delle Monache, 86  
 Stuart Pound, 153-154, 195  
 Studio ANF, 98  
 Studio Giant Ant, 99  
 Studio Nerdo, 99  
 Studio Ural Cinema, 100  
 Susanne Slavick, 154  
 Susanne Wiegner, 100-101  
 Swim Club, 102  
 Sylvain Souklaye, 170  
 Teun Vonk, 36-39  
 Timothy Weaver, 170  
 Tivon Rice, 155  
 Tzu-Hsin (Cindy) Yang, 102  
 Veneta Androva, 103  
 Vera Sebert, 178  
 Vincent Houzé, 84  
 VOID, 117  
 William A. Brown, 155  
 Witaya Junma, 42-43  
 Xabier Monreal, 160  
 Xaviera Lopez, 189  
 Yae Akaiwa, 137  
 Zac Cooper, 170  
 Zeno van den Broek, 171  
 Zoran Dragelj, 156  
 Zorobabel, 103  
 Zuzana Banasinska, 156

**FILE SÃO PAULO 2019**

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO  
*CONCEPTION AND ORGANIZATION*

**PAULA PERISSINOTTO & RICARDO BARRETO**

GERÊNCIA ADMINISTRATIVA  
*ADMINISTRATIVE MANAGEMENT*

**FABIANA KREPEL**

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO  
*EDUCATIONAL COORDINATION*

**ELIANE WEIZMANN**

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO  
*CONTENT COORDINATION*

**FLAVIA FOGLIATO**

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+  
*FILE ANIMA+ COORDINATION*

**RAQUEL OLIVIA FUKUDA**

PRODUÇÃO EXECUTIVA  
*EXECUTIVE PRODUCTION*

**ANA CARLA MAGNA**

PESQUISA DE CONTEÚDO  
*CONTENT RESEARCH*

**CLARISSA BRITO DE OLIVEIRA**

ASSISTENTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS  
*INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT*

**CLARISSA BRITO DE OLIVEIRA**

PRODUÇÃO DO FILE LED SHOW  
*FILE LED SHOW PRODUCTION*

**TATIANA FARIAS**

PROJETO DE ARQUITETURA  
*ARCHITECTURE PROJECT*

**JULIANA CALOI**

MONTAGEM  
*ASSEMBLAGE*

**RAFAEL SILVEIRA**

**ANDERSON WILKE**

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO  
*VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN*

**ANDRÉ LENZ**

TRADUÇÃO E REVISÃO  
*TRANSLATION AND PROOFREADING*

**STEPHEN RIMMER**

**ISABEL RIMMER**

**MARINA JERUSALINSKY**

FOTOGRAFIA E VÍDEO  
*PHOTOGRAPHY AND VIDEO*

**CAMILA PICOLO**

EQUIPAMENTOS  
*EQUIPMENT*

**RENTALL TECH**

MANUTENÇÃO TÉCNICA E INFORMÁTICA  
*TECHNICAL MAINTENANCE AND COMPUTING*

**EDSON VITÓRIA JUNIOR**

CENOTECNIA  
*SET DESIGNING*

**C.P.A CHIMANSKI PRODUÇÕES ARTÍSTICAS**

TÉCNICO  
*TECHNICIAN*

**ANTONIO RAFAEL ALVES SILVA**

ELETRICISTA  
*ELECTRICIAN*

**EDSON VITÓRIA JÚNIOR**

ASSESSORIA DE IMPRENSA  
*PRESS RELATIONS*

**AGÊNCIA GALO**

WEBDESIGN

**REINALDO FERRO**

SUPERVISORES DO EDUCATIVO  
*EDUCATIONAL SUPERVISORS*

**GUSTAVO PAULINO LIMA SILVA**

**JESSY GONÇALVES**

MEDIADORES  
*MEDIATORS*

**ALESSANDRA COSTA ARAUJO**

**ANDREA VASCONCELOS**

**AMORA JULIA CUNHA BUENO**

**ANA CLARA SCHULLER**

**BEATRIZ DA MATTA**

**BIANCA NOGUEIRA**

**BRUNO COSTA MOURA**

**CAIO CÉSAR GOMES DE SOUSA**

**CAMILA DE MATOS SILVA**

**CAROL MORENO**

**CÁSSIO LOPEZ**

**DANIEL NORMAL**

**DAYANA MARINHO DO PRADO**

**DEBORA SANTOS OLIVEIRA**

**FELIPE MAMONE**

**FERNANDA AIUB**

**FERNANDA ESTEVÃO CORTEZ**

**GABRIELA MOREIRA**

**GUILHERME BERTOLINO NUNES**

**GUILHERME LEITE**

**HELOÍSA MILENA DA SILVA**

**HENRIQUE MACEDO**

**HYANA MARIA MOURA DOS SANTOS**

**ISADORA DAHMEN CARBONERO**

**JÔNATAS CORDEIRO DA SILVA**

**JULIA PORTO SANTOS D'ARIENZO**

**JULIA SANTOS OLIVEIRA**

**LEONARDO AZEVEDO RABELLO CUNHA**

**LUAN LIMA DE MESQUITA**

**MARIA GALDINO**

**MARIANA SANTOS SILVA**

**MATHEUS ALVES**

**MONICA GALVÃO**

**PEDRO PERÊRA**

**RAFAELA LAÍSA AZANHA AQUINO**

**RAISSA SILVA COSTA**

**RODRIGO MARTINS**

**SABRINA DE OLIVEIRA**

**STEFANIE FERREIRA DOS SANTOS**

**TAÍS BUENO DOS SANTOS**

**TAYNÁ BARRETO**

**VICTOR ALARCON**



**SESI**  
**SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA**  
**DEPARTAMENTO REGIONAL**  
**DE SÃO PAULO**

**CENTRO CULTURAL FIESP**

PRESIDENTE  
*CHAIRMAN*  
**PAULO SKAF**

CONSELHEIROS  
*ADVISORS*

**ALICE GRANT MARZANO**  
**ANTERO JOSÉ PEREIRA**  
**ÁLVARO SEDLACEK**  
**ARTUR BUENO DE CAMARGO JÚNIOR**  
**ELIAS MIGUEL HADDAD**  
**FERNANDO GREIBER**  
**IRINEU GOVÊA**  
**JOÃO VICENTE SILVA CAYRES**  
**JOSÉ OSMAR MEDINA PESTANA**  
**LUIS EULALIO DE BUENO VIDIGAL FILHO**  
**MARCO ANTONIO MELCHIOR**  
**MASSIMO ANDREA GIAVINA-BIANCHI**  
**NELSON ANTUNES**  
**NILTON TORRES DE BASTOS**  
**SYLVIO ALVES DE BARROS FILHO**  
**VANDERMIR FRANCESCONI JÚNIOR**

SUPERINTENDENTE DO SESI-SP  
*SESI-SP OVERSEER*

**ALEXANDRE RIBEIRO MEYER PFLUG**

DIRETOR SUPERINTENDENTE CORPORATIVO  
SESI-SP E SENAI-SP  
*SESI AND SENAI-SP CORPORATE*  
*OVERSEER DIRECTOR*  
**IGOR BARENBOIM**

GERENTE EXECUTIVA DE CULTURA  
*EXECUTIVE MANAGER OF CULTURE*  
**DÉBORA VIANA**

EQUIPE DE ARTES VISUAIS E AUDIOVISUAL  
*AUDIOVISUAL AND VISUAL ARTS TEAM*

SUPERVISOR  
*SUPERVISOR*

**EDUARDO CARNEIRO DA SILVA**

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS  
*CULTURAL ACTIVITIES ANALISTS*

**DIANA VAZ**  
**ELIANA MARIA GARCIA**  
**JARBAS S. GALHARDO**  
**LUCAS SERENZA LUI**

SUPERVISÃO TÉCNICA  
*TECHNICAL SUPERVISOR*  
**VANEIDE CORREIA DE CASTRO**

MEDIADOR CULTURAL  
*CULTURAL AGENT*  
**JONATÃ EZEQUIEL DA SILVA**

ENCARREGADO TÉCNICO  
*TECHNICIAN IN CHARGE*  
**MARCIO MADI**

CENOTÉCNICO  
*SET DESIGNING*  
**MARCIO ZUNHIGA DIAS**

ILUMINADORES  
*LIGHTING*  
**ANDRÉ LUIZ PORTO SALVADOR**  
**CARLOS ADRIANI ALEIXO**  
**CELSO CARRAMENHA LINCK**  
**IVAN DOS SANTOS**

ESTAGIÁRIA  
*INTERN*  
**JÉSSICA MOURA**

NÚCLEO DE MEMÓRIA CULTURAL  
*CENTER OF CULTURAL MEMORY*

SUPERVISÃO TÉCNICA  
*TECHNICAL SUPERVISOR*  
**ROSANA GUTIERREZ**

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS  
*CULTURAL ACTIVITIES ANALISTS*  
**JOSILMA GONÇALVES AMATO**  
**LEONARDO CANDIDO DA SILVA**

ESTAGIÁRIA  
*INTERN*  
**ANA CAROLINA FELIX FUSCHINI**

GERÊNCIA DE OPERAÇÕES  
*OPERATIONAL MANAGEMENT*  
**ROBERTA SALLES MENDES**

CONTRATAÇÃO  
*CONTRACTING SERVICES*  
**ELDER BAUNGARTNER**  
**LETÍCIA T. CONTIERI**  
**JULIANO DE GASPERI**

NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO  
*COMMUNICATION CENTER*  
**AMANDA DEMÉTRIO DOS SANTOS**  
**ARLETE RODRIGUES VASCONCELOS**  
**BRUNO SANTOS VIANA**  
**DEIVID GOMES DE SOUZA**  
**EMANUEL GALDINO**  
**ERICA SOARES BARBOSA**  
**FERNANDA PEDRONI PORTIJO**  
**FERNANDO NUNES DE ALMEIDA**  
**FLÁVIA GARAVELLI**  
**HAMILTON PINTO ALVES VIANA**  
**JULIANA CEZÁRIO**  
**KAMILA UCHINO**  
**KARINA COSTA**  
**LUIZ HENRIQUE FERNANDES DE SOUZA**  
**MARIA DO CARMO K.S. MUNIR**  
**REBECA SILVANTO SALES**  
**SANDRO MONTEIRO**  
**TAINAH LINHARES DOS SANTOS**

ESTAGIÁRIOS  
*INTERNS*  
**AMILTON JOSÉ DA SILVA**  
**BÁRBARA CONTIERO TELINI DA SILVA**  
**BIANCA BEATRIZ SILVA**  
**ISABELLA MARTINS DE MOURA SANTOS**  
**JACQUELINE BONFIM MAGNANI**  
**PABLO CHIAPETTA DUARTE**  
**STEFANY PEREIRA CARDOSO**  
**VITOR ESCARMANHANI STEFANINI**

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO INSTITUCIONAL  
*INSTITUCIONAL COMMUNICATION ADVISORY*  
**ROSE MATUCK**  
**RAISA SCANDOVIERI**











Produção | *Production*

**FILE**

Realização | *Accomplishment*

**FIESP** **SESI**

ISBN 978-85-89730-29-7  
9 788589 730297

