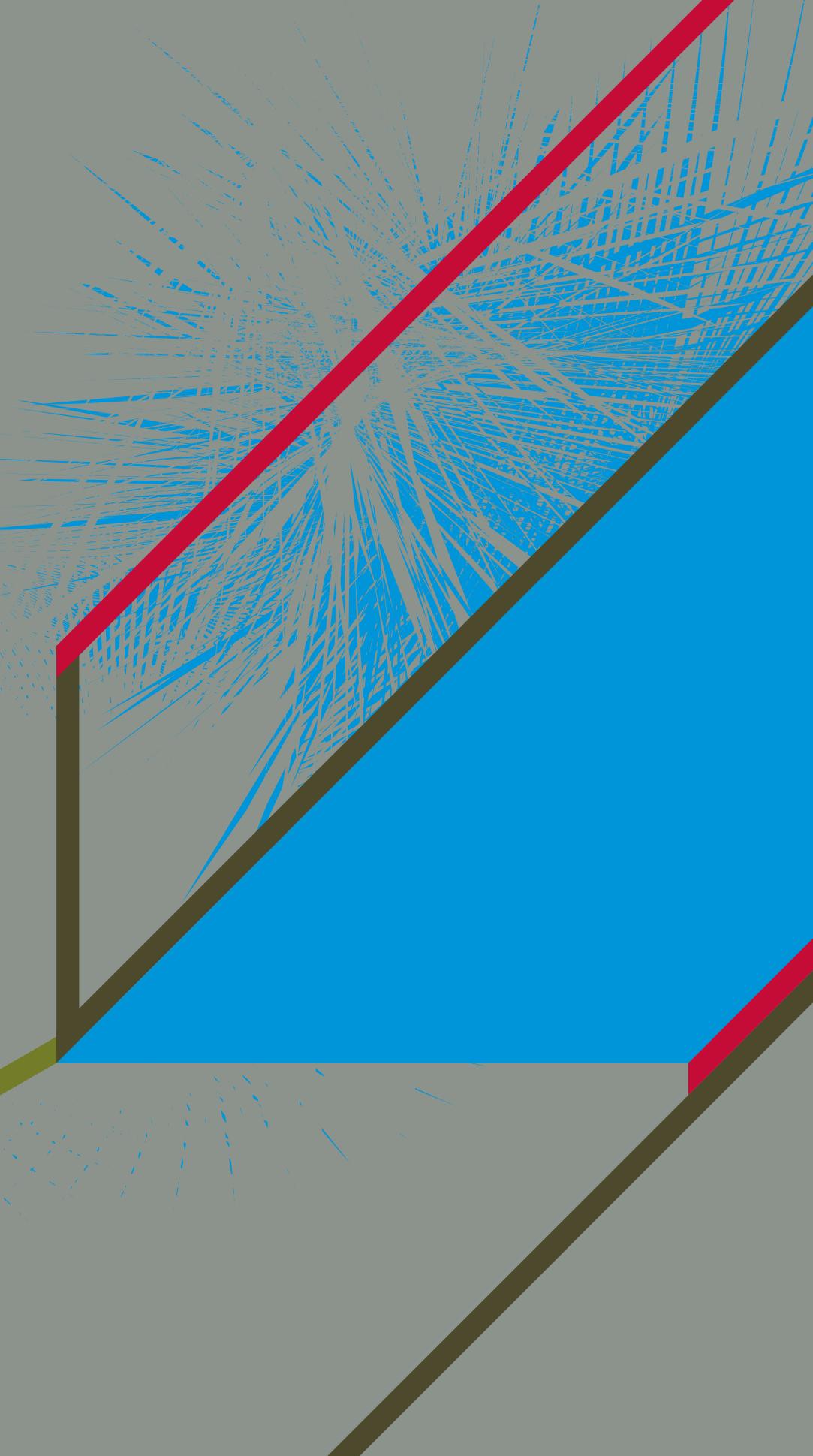


FILE 10 NURBS PROTO 4KT

FILE

Festival
Internacional
de Linguagem
Eletrônica
Electronic
Language
International
Festival





FILE

Edição | Edition
FILE Festival International de Linguagem Eletrônica
Electronic Language International Festival

Concepção Editorial | Editorial Conception
Ricardo Barreto
Paula Perissinotto

Projeto Gráfico | Graphic Design
BIZU - Design com Conteúdo
Direção de Criação: Ana Starling e Roberto Guimarães
Direção de arte e ilustrações: Ana Starling
Coordenação: Eloisa Fuchs
Designers: Alexandre Calderero e Laura Mascarenhas

Produção | Production
FILE Festival International de Linguagem Eletrônica

Tradução | Translation
Luiz Roberto M. Gonçalves INGLÊS | ENGLISH
Enrique Julio Romera ESPANHOL | SPANISH

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

FILE São Paulo 2009 : Festival International de Linguagem Eletrônica = FILE 10 NURBS PROTO 4KT
Electronic Language International Festival /
[concepção editorial Ricardo Barreto, Paula. --
Perissinoto ; tradução Luiz Roberto M. Gonçalves]
São Paulo : FILE, 2009.

Patrocínio: SESI
Edição bilíngue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-08-2

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital
3. Festival International de Linguagem Eletrônica
4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte -
Exposições - Catálogos I. Barreto, Ricardo.
II. Perissinoto, Paula. III. Título: FILE 10 NURBS
PROTO 4KT : Electronic Language International
Festival.

09-06047

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

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

GALERIA DE ARTE DO SESI
SÃO PAULO | BRASIL 28.07 > 30.08.2009
FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA
FILE FESTIVAL
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL

FILE
10
NURBS
PROTO
4KT

FILE 10 NURBS PROTO 4KT

FILE 10 NURBS PROTO 4KT is the title of the FILE 09 exhibition, that will be held in São Paulo, Brazil, from July 28 to August 30, 2009. This year, we have the honor to present FILE 10, ten years of events accomplished in the city of São Paulo, ten years of discussion on art and technology in Brazil. NURBS (Non Uniform Rational Basis Spline) is the concept developed by the Russian theoretician Lev Manovich in this edition's catalog opening text. Lev Manovich will also take part in FILE Symposium and FILE LABO Workshop. PROTO, from "Protomembrane", title of the performance by the Catalan artist Marcel·lí Antúnez Roca, which will happen during the event opening, at Teatro Popular do Sesi. 4KT, the first transcontinental high-definition broadcasting of a feature film: "While the Night Doesn't Come", by the Brazilian director Beto Souza, among the cities of São Paulo (BR), San Diego (USA), and Yokohama (Japan).

FILE 10 NURBS PROTO 4KT é o título da exposição do FILE 09 que ocorrerá em São Paulo de 28 de julho a 30 de agosto de 2009. Este ano temos a honra de apresentar: FILE 10, dez anos de FILE, dez anos de eventos realizados na cidade de São Paulo, dez anos de discussão sobre arte e tecnologia no Brasil. NURBS (Non Uniform Rational Basis Spline) é o conceito desenvolvido pelo teórico russo Lev Manovich no texto que abre o catálogo desta edição. Lev Manovich também participará do FILE Symposium e do FILE LABO Workshop. PROTO de "Protomembrana", título da performance do artista catalão Marcel·lí Antúnez Roca, que acontecerá na abertura do evento, no Teatro Popular do SESI. 4KT, a primeira transmissão transcontinental em alta definição de um longa-metragem: "Enquanto a Noite Não Chega", do cineasta brasileiro Beto Souza, entre as cidades de São Paulo (BR), San Diego (EUA) e Yokohama (Japão).

RICARDO BARRETO
E PAULA PERISSINOTTO

RICARDO BARRETO
AND PAULA PERISSINOTTO

IMPRENSA OFICIAL

Presidente | President
Paulo Skaf

Representantes das Atividades Industriais | Industrial Activities' Representatives
Titulares | Titular
Elias Miguel Haddad
Fernando Greiber
Luis Eulálio de Bueno Vidigal Filho
Suplentes | Substitutes
Nelson Abbad João
Nelson Antunes
Sylvio Alves de Barros Filho

Representante da Categoria Econômica das Comunicações | Economic Category of Communications Representatives
Titular | Titular
Humberto Barbato Neto
Suplente | Substitute
Nelson Luis de Carvalho Freire

Representantes do Ministério do Trabalho e Emprego | Ministry of Labor and Employment
Representatives
Titular | Titular
José Roberto de Melo
Suplente | Substitute
Luiz Antonio de Medeiros Neto

Representante do Governo Estadual | State Government Representative
Wilson Sampaio

Representantes dos Trabalhadores da Indústria | Industry Workers Representatives
Titular | Titular
Aparecido Donizeti da Silva
Suplente | Substitute
Emílio Alves Ferreira Júnior

SEC.EXEC/SAGA
Composição/Conselho Regional SESI abril/09

DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO CONSELHO REGIONAL
SESI

DI^{FE}USA^O DO CONHECIMENTO NAS MÍDIAS ELETRÔNICAS

O Sesi-SP tem sido vigoroso disseminador da arte e da cultura, em suas mais distintas e amplas manifestações. É uma ação de responsabilidade social de largo alcance, somando-se à atuação da entidade na educação, saúde, esportes e lazer.

Além de teatro, dança, cinema, artes plásticas, literatura e música, o Sesi-SP vem apresentando há anos inovadora e instigante exposição: FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, este ano em 10^a edição. Essa mostra — um sucesso incontestável — traz a expressão estética que se diversifica em variadas áreas da chamada cultura digital. Assim, contribuímos para os objetivos do FILE, organização sem fins

lucrativos que viabiliza reflexão sobre as principais questões do universo eletrônico-digital contemporâneo.

A indústria de São Paulo, com mais essa iniciativa do Sesi-SP, estimula o interesse pela arte/tecnologia, mostrando seu desenvolvimento, pesquisas científicas e ampliação da produção de informações acerca da cultura digital. Uma ação importante, evidenciando que as mídias eletrônicas, em especial a Internet, podem e devem ser utilizadas cada vez mais para a difusão de conteúdos voltados à democratização do conhecimento.

PAULO SKAF
Presidente da Federação e do Centro das Indústrias do Estado de São Paulo (Fiesp/Ciesp) Presidente do Sesi-SP

KNOWLEDGE DIFFUSION IN ELECTRONIC MEDIA

Sesi-SP has been a vigorous disseminator of art and culture, in their most different and wide manifestations. It is a long, reaching social responsibility and wide action adding to the institution's work in education, health, sports and leisure.

Besides theater, dance, movies, fine arts, literature, and music, Sesi-SP has presented for years an innovative and instigating exhibition: FILE - Electronic Language International Festival, now in its 10th edition. This show -- an undeniable success -- brings the so-called digital culture. So we contribute to FILE's aims -- a nonprofit organization that proposes a reflection on the main São Paulo's industry, with this initiative by Sesi-SP, stimulates questions of the contemporary electronic-digital universe.

The interest for art/technology, showing its development, scientific research and the widening production of information on digital culture. A significant action, making clear that electronic media, for the diffusion of contents directed to the democratization of knowledge.

PAULO SKAF
Chairman, Federation of Industries of the State of São Paulo (Fiesp) Chairman, Sesi-SP
of Industries of the State of São Paulo (Fiesp) Chairman, Sesi-SP
and Center

Sistema
FIESP
FIESP
SESP
SENAI
IRS

220	FILE DOCUMENTA
234	FILE SYMPOSIUM
236	PALESTRANTES SPEAKERS
266	FILE LABO
270	FILE ARQUIVO FILE ARCHIVE
278	ÍNDICE DE ARTISTAS ARTISTS INDEX
280	CRÉDITOS CREDITS
282	APOIO SUPPORT

148	FILE GAME
154	FILE MAQUINEMA FILE MACHINIMA
162	FILE INOVAÇÃO FILE INNOVATION
170	HIPERSONICA HYPERSONICA
172	PERFORMANCE
186	SCREENING
202	PARTICIPANTES PARTICIPANTS

220 > 288

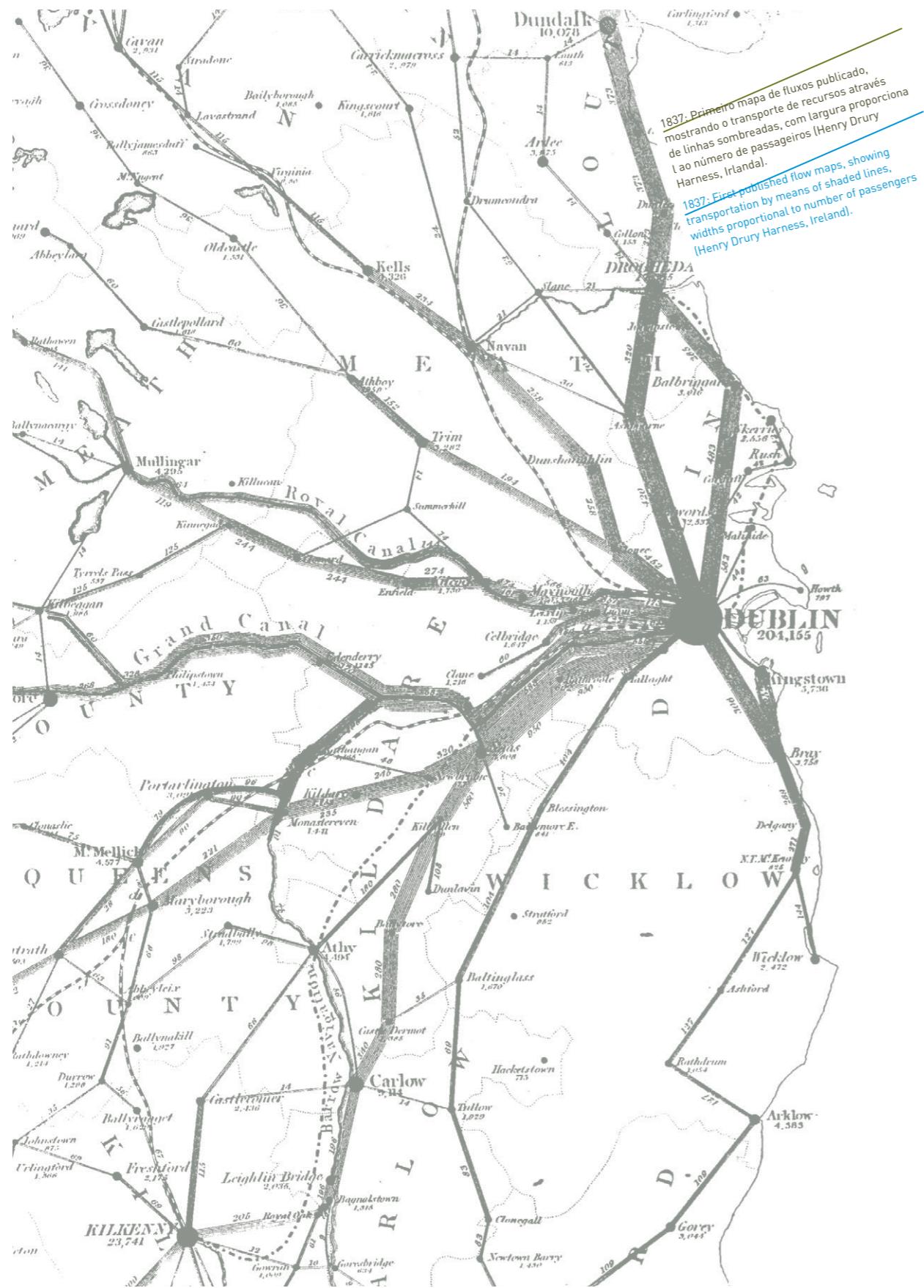
148 > 219

10	NURBS
30	4K TRANSCONTINENTAL
42	FILE CAVERNA FILE CAVE
50	INSTALAÇÕES INSTALLATIONS
116	FILE PERFORMANCE
130	FILE MÍDIA ARTE FILE MEDIA ART

10 > 147

LEV MANOVICH



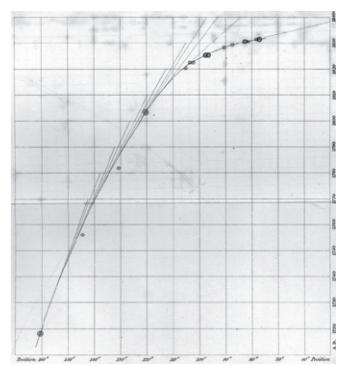


LEV MANOVICH

TEORIA DE NURBS NURBS THEORY

1832 - O primeiro diagrama que enquadra uma leve curva em um scatterplot (mapa com linhas de fuga); posições x tempo para g; Virginis (John Herschel, Inglaterra).

1832: The first graph which fits a smoothed curve to a scatterplot: positions vs time for g; Virginis (John Herschel, England).



CUBISM AND ABSTRACT ART

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

A explosão de novas idéias e métodos nas disciplinas culturais nos anos 1960 não pareceu ter afetado a apresentação dos processos culturais na prática. Livros, museus dedicados à arte, design, mídia entre outras áreas culturais continuam a organizar os seus temas em um pequeno número de categorias discretas*: períodos, escolas artísticas, ismos, movimentos culturais. Os capítulos de um livro ou as salas da maioria dos museus atuam como divisores materiais entre essas categorias. Dessa forma, um “organismo” cultural que evolui continuamente é colocado à força em caixas artificiais. hibridização cultural, porque nossas representações e apresentações dos dados culturais não refletem essas idéias? IMAGENS 1,2, 3

O uso de um pequeno número de categorias discretas para descrever conteúdos caminhou passo-a-passo com a recusa das humanidades modernas e das instituições culturais em utilizar representações gráficas para reproduzir tais conteúdos. Muitos conhecem o famoso diagrama da evolução da arte moderna criado por Barr (o fundador e primeiro diretor do MOMA em Nova Iorque), realizado em 1935. Mesmo que esse diagrama ainda utilize categorias dis-

Na realidade, mesmo que em um âmbito tecnológico a mudança do analógico para o digital ainda seja um fato recente, nós temos “sido digitais” em nível teórico por um longo período. Ou seja, desde a emergência das instituições modernas de armazenamento cultural e da produção do conhecimento cultural no século XIX (ou seja, cretas em seus fundamentos, trata-se de uma evolução frente às padronizadas linhas de tempo da história da arte e das plantas baixas dos museus de arte, já que ele representa um processo cultural usando um gráfico em 2D. Infelizmente, esse é o único diagrama bem conhecido da história da arte produzido em todo o século XX.

museus e disciplinas na área das humanidades alocadas em universidades) nós temos utilizado categorias discretas para exemplificar a continuidade da cultura no sentido de teorizá-la, preservá-la e exibi-la.

Cabe realçar que, desde as primeiras décadas do século XIX, as publicações científicas começaram a utilizar técnicas gráficas em larga escala que permitiam representar fenômenos como variações constantes.

Podemos perguntar: se estamos atualmente fascinados com as idéias de fluxo, evolução, complexidade, heterogeneidade e De acordo com a história visual on-line da visualização de dados de Michael Friendly, durante aquele período "todas as formas

exposição de dados foram inventadas: barras, gráficos, histogramas, gráficos em linha traços de séries temporais, traços de contorno e assim por diante.”¹ (veja páginas 12,13)

Embora uma história sistemática da exibição dos dados usuais ainda esteja por ser pesquisada e escrita, livros populares de Edward Tufte ilustram como os gráficos que representam dados quantitativos já tinham se tornado comuns em várias áreas profissionais no final do século XIX.²

O uso de representações matemáticamente definidas de quidades contínuas foi largamente acelerado após os anos 1960 devido a adoção de computadores para automaticamente criar gráficos. Em 1960, William Fetter (designer gráfico da fábrica de aviões Boeing) cunhou a frase "Computação Gráfica". Na mesma época, Pierre Bézier e Paul de Casteljau (que trabalhou para a Renault e Paul de Casteljau respectivamente) independentemente inventaram as splines matematicamente descritas como linhas suaves que podem ser editadas por um usuário. Em 1967, Steven Coons do MIT apresentou os fundamentos matemáticos para o que finalmente se tornou a forma padrão para representar superfícies em softwares de computação gráfica: Sua técnica para descrever

Plano típico de uma planta baixa
de museu (Spencer Museum of Art)

3 Diagrama da evolução da arte moderna criado para o MOMA por Alfred H. Barr em 1935 para a exposição Cubismo e Arte Abstrata.

3 Diagram of the evolution of modern art Alfred H. Barr created in 1935 for MOMA exhibition Cubism and Abstract Art.

COMPUTER GRAPHICS AS A RESEARCH METHOD

While the explosion of new ideas and methods in cultural disciplines from the 1960s onward affected the subjects being written about and exhibited and their interpretations, one important aspect of our presentations of culture did not change. Books and museums devoted to art, design, media, and other cultural areas continue to arrange their subjects into small numbers of discrete categories - periods, artistic schools, -isms, cultural movements. The chapters in a book or the rooms of a museums act as material dividers between these categories. In this way, a continuously evolving cultural "organism" is sliced and segmented into a set of artificial boxes.

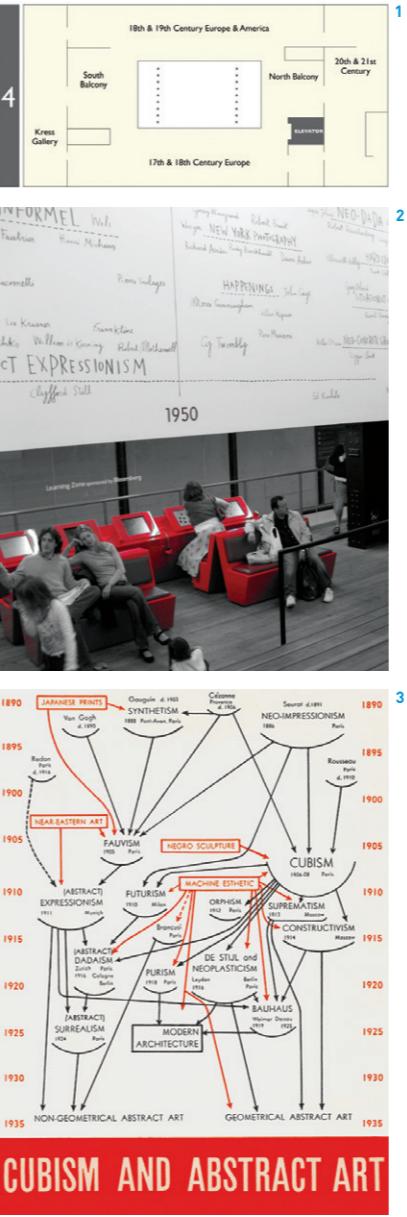
In fact, while on a technological level the shift from analog to digital media is a rather recent event, we have already "been digital" on a theoretical level for a long time. That is, since the emergence of modern institutions of cultural storage and cultural knowledge production in the nineteen century [i.e., public museums and humanities disciplines housed in universities] we have been forcing the continuity of culture into strictly discrete categories in order to theorize, preserve and exhibit it.

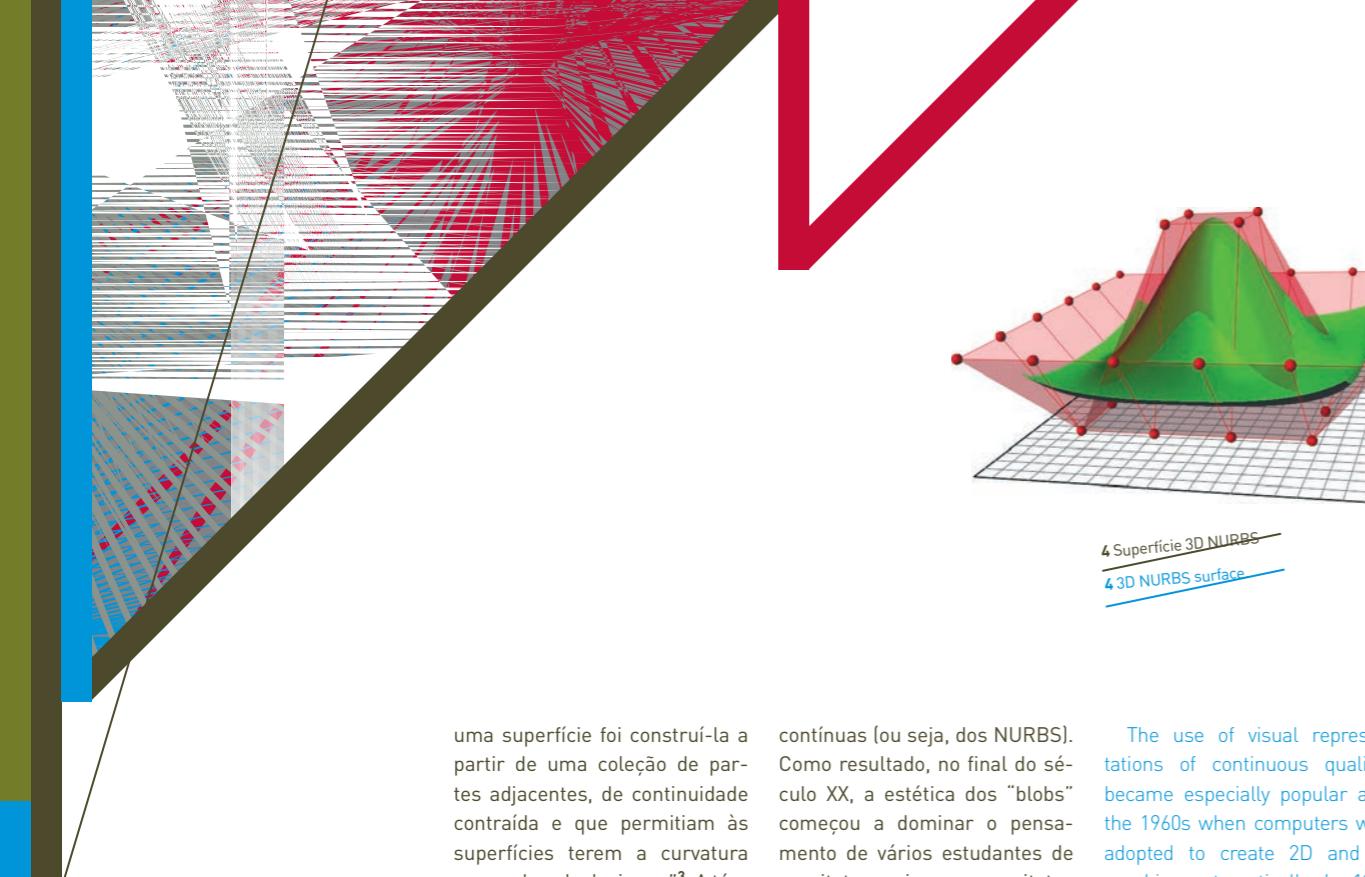
We can ask: If we are currently fascinated with the ideas of flow, evolution, complexity, heterogeneity, and cultural hybridity, why our presentations of cultural data do not reflect these ideas? [IMAGES 1, 2, 3](#)

The use of a small number of discrete categories to describe content went hand in hand with the refusal of modern humanities and cultural institutions to use graphical representations for representation of this content. Many people know the famous diagram of the evolution of modern art made by Barr (the founder and first director of MOMA in New York) in 1935. While this diagram still uses discrete categories as its building block, it is an improvement over standard art timelines and art museums floor plans since it represents cultural process as a 2D graph. Unfortunately, this is the only well-known art history diagram produced in the whole 20th century.

In contrast, since the first decades of the 19th century, scientific publications came to widely use graphical techniques that allowed representing phenomena as continuously varying. According to the online history of data visualization by Michael Friendly, during that period, "all of the modern forms of data display were invented: bar and pie charts, histograms, line graphs and time-series plots, contour plots, and so forth."¹ (see pages 12,13)

Although a systematic history of visual data display remains to be researched and written, popular books by Edward Tufte illustrate how graphs representing quantitative data have already become common in various professional areas by the end of the 19th century².





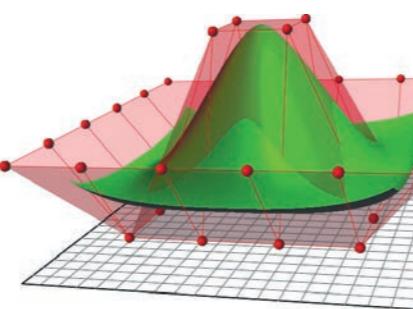
4 Superfície 3D NURBS
4 3D NURBS surface

uma superfície foi construí-la a partir de uma coleção de partes adjacentes, de continuidade contraída e que permitiam às superfícies terem a curvatura esperada pelo designer.³ A técnica de Coons se tornou o fundamento para a descrição de superfícies na computação gráfica (das quais a mais popular é o NURBS – Non Uniform Rational Basis Spline, ou Linha de Base Racional Não Uniforme). **IMAGEM 4**

No momento em que os campos do design, da mídia e da arquitetura adotaram softwares de computação gráfica nos anos 1990 produziu-se uma revolução intelectual e estética. Até aquela década, a única técnica prática que representava objetos 3D em um computador era produzida através da modelagem de polígonos planos. No início dos anos 1990, o aumento na velocidade de processamento dos computadores e o aumento da capacidade de memória ofereceram condições práticas para a modelagem em NURBS originalmente desenvolvida por Coons, entre outros, já nos anos 1960. Essa nova técnica para representar formas espaciais forçou um distanciamento da geometria retangular modernista no campo do pensamento arquitetônico na direção de privilegiar formas suaves e complexas criadas a partir de curvas

contínuas (ou seja, dos NURBS). Como resultado, no final do século XX, a estética dos “blobs” começou a dominar o pensamento de vários estudantes de arquitetura, jovens arquitetos e até mesmo de reconhecidas “estrelas” da arquitetura. Visual e espacialmente, curvas suaves e superfícies com formas livres emergiram como a nova linguagem de expressão para o mundo globalizado e ligado em rede onde a única constante é a mudança rápida. A estética modernista da simplicidade e descrição foi substituída pela nova estética da continuidade e complexidade. (Outro termo útil cunhado para essa nova arquitetura com foco na pesquisa de novas possibilidades de formas espaciais possibilitadas pela computação e nas novas técnicas de construção necessárias para construir-las é a chamada “arquitetura não padrão” - non-standard architecture. No inverno de 2004, o Centro Georges Pompidou organizou uma mostra sobre arquitetura não padrão⁴, que foi seguida pela conferência Prática do Não Padrão - Non-standard Practice no MIT.) **IMAGENS 5, 6**

Esta mudança na imaginação da forma espacial correu em paralelo com a adoção de um novo vocabulário intelectual. O discurso arquitetônico se tornou dominado por conceitos e ter-



5 Vila em Copenhagen, Dinamarca
pelo escritório MAD (Beijing).
5 Villa in Copenhagen, Denmark
by MAD Office (Beijing).



6 Um centro para artes performáticas para um centro cultural na Ilha Saadiyat, Abu Dhabi por Zaha Hadid (Londres).
6 A Performing Arts Center for a cultural center on Saadiyat Island, Abu Dhabi by Zaha Hadid (London).

mos que igualam (ou diretamente advém deles) elementos da lógica difusa como uma técnica organizacional libertária para o desenvolvimento de ambientes inteligentes, flexíveis e adaptativos. Observando o projeto como um campo de testes para suas ferramentas e técnicas de design, a equipe expande seu território focando e sistematizando a dinâmica de uma ferramenta de cabo como uma máquina de design gerativo em larga escala, envolvendo, contudo, níveis sociais e culturais de organizações globais.” Descrição do escritório MRGD (Melik Altinisik, Samer Chaumoun, Daniel Widrig) do Urban Lobby (pesquisa para um re-desenvolvimento da torre de escritórios Centre Point no centro de Londres).

“Cenários de hibridização, enxerto, clonagem e morphing colocam em evidência uma perpétua transformação da arquitetura que se esforça para quebrar com as antinomias do objeto/sujeito ou do objeto/território.” Frédéric Migayrou sobre R&Sie (Francois Roche e Stéphanie Lavaux, Paris).

“O pensamento da lógica difusa (fuzzy) é um outro passo para ajudar o pensamento humano a reconhecer nosso ambiente menos como um mundo de fronteiras fragmentadas e de desconexões e mais como um campo repleto de agentes com fronteiras indefinidas. EMER-

for representing 3D objects in a computer was to model them collection of flat polygons. By the early 1990s, the faster processing speeds of computers and the increased size of computer memory made it practical to offer NURBS modeling developed by Coons and others already in the 1960s. This new technique for representing spatial form pushed architectural thinking away from rectangular modernist geometry and toward the privileging of smooth and complex forms made from continuous curves. As a result, at the end of the 20th century the aesthetics of such complex smooth surfaces (called “blobs” by journalists) has come to dominate the thinking of many architecture students, young architects, and even already well-established “star” architects. Visually and spatially, smooth curves and freeform surfaces have emerged as the new expressive language for the globalized networked world where the only constant is the rapid change. The modernist aesthetics of the discreteness and simplicity was replaced by the new aesthetics of continuity and complexity.

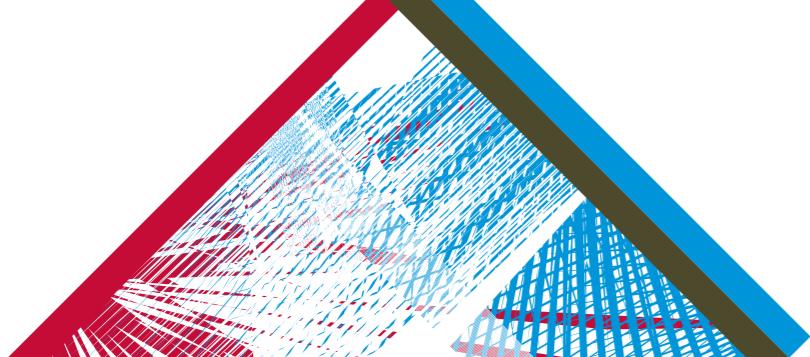
(Another useful term coined for this new architecture focused on the research into the new possibilities of spatial form enabled by computation and the new construction techniques necessary to build them is “non-standard architecture.”⁴ In the winter 2004 Centre Pompidou has organized a show Non-Standard Architecture, which was followed by a conference Non Standard Practice Conference at MIT.) **IMAGENS 5, 6**

This change in the imagination of spatial form was paralleled by the adoption of a new intellectual vocabulary. Architectural discourse came to be dominated by concepts and terms which parallel (or directly come from) the design elements and operations offered by the software – splines and NURBS, morphing, physically-based modeling and simulation, parametric design, particle systems, simulation of natural phenomena, AL, and so on. Here are a few examples:

“The Campus is organized and navigated on the basis of directional drifts and the distribution of densities rather than the key points. This is indicative of the character of the Centre as a whole: porous, immersive, a field space.” Zaha Hadid (London), description of a design for Contemporary Art Center in Rome (currently in construction).

“Scenarios of hybridization, grafting, cloning, morphing give rise to perpetual transformation of architecture which strives to break down the antinomies of object/subject or object/territory.” Frédéric Migayrou on R&Sie (Francois Roche and Stéphanie Lavaux, Paris.)

“Fuzzy logic thinking is another step of helping human thought to recognize our environment less as a world of crisp boundaries and



REPRESENTANDO PROCESSOS CULTURAIS: DAS CATEGORIAS DISCRETAS ÀS CURVAS E SUPERFÍCIES

Se os arquitetos adotaram as técnicas de computação gráfica como termos teóricos para falar sobre o seu próprio campo, porque não fazer o mesmo com todo o campo cultural? Mas ao invés de somente utilizar esses termos como metáfora, porque não visualizar, na realidade, processos culturais, dinâmicas e fluxos utilizando as mesmas técnicas de computação gráfica?

É tempo de alinharmos nossos modelos e apresentações do processo cultural com a nova linguagem do design e as novas idéias teóricas tornadas possíveis [ou inspiradas] pelo software. Design, animação e softwares de visualização permitem conceitualizar e visualizar fenômenos e processos culturais em termos de parâmetros de mudança contínua, em oposição aos padrões categóricos "caixas" de hoje.

Assim como o software substituiu o antigo design das primitivas platônicas por novas primitivas [curvas, superfícies flexíveis, campos de partículas], vamos substituir a tradicional "teoria cultural das primitivas" pelas novas que existem. Em um cenário como esse, uma linha do tempo 1D se torna um gráfico 2 ou 3D, um pequeno conjunto de campos categóricos discretos é descartado em nome de curvas, superfícies livres em 3D, campos de partículas e outras representações disponíveis nos softwares de design e visualização.

Estas foram algumas idéias

que nos levaram a criar em 2007 o Software Studies Initiative (softwarestudies.com ou softwarestudies.com.br) – um laboratório para análise e visualização de padrões culturais, localizado na Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD) e no Instituto da Califórnia para a Telecomunicação e Tecnologia da Informação (CALIT2).

Aproveitando a reconhecida credibilidade da UCSD e do Calit2 no campo das artes digitais e da ciência, temos desenvolvido técnicas para a representação gráfica e visualização interativa de artefatos e dinâmicas culturais. Nossa inspiração vem de vários campos, todos baseados na computação gráfica para visualizar dados – visualização científica, visualização da informação e "visualização artística" (veja infoaesthetics.com).

REPRESENTING CULTURAL PROCESSES: FROM DISCRETE CATEGORIES TO CURVES AND SURFACES

If architects adopted the techniques of computer graphics as theoretical terms to talk about their own field, why should not we do the same for all cultural fields? However, rather than only using these terms as metaphors, why not actually visualize cultural processes, dynamics and flows using the same techniques of computer graphics?

The time has come to align our models of culture with the new design language and theoretical ideas made possible [or inspired] by software. Design, animation and visualization software allow us to start conceptualizing and visualizing cultural phenomena and processes in terms of continuously changing parameters - as opposed to categorical "boxes" still standard today.

Just as software substituted the older Platonic design primitives [cubes, cylinders, spheres] with the new primitives [curves, flexible surfaces, particle fields] better suited for representing complexity, let's replace the traditional "cultural theory primitives" by the new ones. In such scenario, a 1D timeline becomes a 2D or 3D graph; a small set of discrete categories is discarded in favor of curves, freeform 3D surfaces, particle fields, and other representations available in design and visualization software.

This was one of the motivations behind the establishment of Software Studies Initiative (softwarestudies.com) in 2007 – a research lab located at University of California, San Diego (UCSD) and California Institute for Telecommunication and Information Technology (Calit2). Drawing on the recognized strengths of UCSD and Calit2 in digital art and in IT research, we have been developing techniques for the graphical representation and interactive visualization of cultural artifacts, dynamics, and processes. Our inspirations comes from many fields which all rely

de splines, ou seja, a técnica para representar matematicamente uma curva suave que permite sua edição de forma interativa, mas somente falaremos da curva como uma figura gráfica].

Em cada caso, precisamos de um conjunto de coordenadas X e Y. Para fazer isso, temos de mapear um processo cultural em um conjunto de números onde um número é o tempo [eixo X] e o outro número é alguma qualidade do processo naquele período [eixo Y].

Em resumo, temos de transformar cultura em dados.

Apesar da definição de cultura incluir crenças, ideologias, modismos e outras propriedades não físicas, em um âmbito prático, nossas instituições culturais e a indústria cultural lidam com uma manifestação particular da cultura: os objetos. Isso é o que está guardado na Livraria do Congresso Americano ou no Metropolitan Museum, criados por designers industriais, postados por usuários no Flickr e vendidos na Amazon. Altere tempo ou distância, e os objetos culturais manifestam mudanças em suas sensibilidades culturais, imaginação ou um estilo.

Uma curva 2D define um conjunto de pontos que nele se situam. Cada ponto, a cada momento, é definido por dois números - coordenadas X e Y. Se os pontos são densos o suficiente, elas visualmente formariam sozinhos uma curva. Se eles não são densos o suficiente, podemos utilizar um software para alinhar uma curva através desses pontos. É claro que nós nem sempre temos que desenhar uma curva através desses pon-

tos (por exemplo: se os pontos formam um conjunto qualquer ou formam qualquer outro padrão geométrico, isso já é significativo em si mesmo⁵).

Se, como vários historiadores dos séculos passados, acreditássemos que a história cultural segue leis simples, por exemplo: que cada cultura segue um ciclo de crescimento, uma "idade de ouro" e um declínio, as coisas seriam muito simples. Seríamos capazes de criar fórmulas que matematicamente iriam representar os processos de crescimento e mudança [por exemplo, trigonométricos, exponenciais ou funções polinomiais] e somente ficar alimentando as suas variáveis com dados representando algumas condições do processo histórico real em questão. Teríamos então uma curva suave perfeita que representa um processo cultural como um ciclo de crescimento e declínio. Contudo, já que o paradigma histórico está claramente invalidado na atualidade, temos que fazer nossas curvas baseados nos dados reais sobre o todo dos processos culturais.

Uma curva 2D define um conjunto de pontos que nele se situam. Cada ponto, a cada momento, é definido por dois números - coordenadas X e Y. Se os pontos são densos o suficiente, elas visualmente formariam sozinhos uma curva. Se eles não são densos o suficiente, podemos utilizar um software para alinhar uma curva através desses pontos. É claro que nós nem sempre temos que desenhar uma curva através desses pon-

tos (por exemplo: se os pontos formam um conjunto qualquer ou formam qualquer outro padrão geométrico, isso já é significativo em si mesmo⁵).

Em cada caso, precisamos de um conjunto de coordenadas X e Y. Para fazer isso, temos de mapear um processo cultural em um conjunto de números onde um número é o tempo [eixo X] e o outro número é alguma qualidade do processo naquele período [eixo Y].

Em resumo, temos de transformar cultura em dados.

Apesar da definição de cultura incluir crenças, ideologias, modismos e outras propriedades não físicas, em um âmbito prático, nossas instituições culturais e a indústria cultural lidam com uma manifestação particular da cultura: os objetos. Isso é o que está guardado na Livraria do Congresso Americano ou no Metropolitan Museum, criados por designers industriais, postados por usuários no Flickr e vendidos na Amazon. Altere tempo ou distância, e os objetos culturais manifestam mudanças em suas sensibilidades culturais, imaginação ou um estilo.

If, like many historians of the previous centuries, we were to believe that cultural history follows simple laws – for instance, that every culture goes through a cycle consisting from an early stage, a "golden age" and a decline stage – things would be quite simple.

We would use mathematical formulas that represent the processes of growth and change [for instance, trigonometric, exponential, or polynomial functions] and feed their variables with the data representing some conditions of the actual historical process in question. The result would be a perfectly smooth curve that represents a cultural process as a cycle of rise and fall. However, today this paradigm of history is clearly out of favor. So what we want to do

instead is to create a curve that is based on the actual detailed data about the cultural process in question taken as a whole.

A 2D curve defines a set of points that belong to this curve. Each point, in its turn, is defined by two numbers – X and Y coordinates. If the points are dense enough, they would visually form a curve by themselves. If they are not dense enough, we can use software to fit a curve through these points. Of course, we do not always have to necessarily draw a curve through the points – for instance, if these points form clusters or any other obvious geometric patterns, this is valuable in itself⁵.

In either case, we need to have a set of X, Y coordinates so we can draw the points. This means that we have to map a cultural process into a set made from pairs of numbers. In each pair, one number would represent a moment in time [Xaxis] and the other number would represent some quality of the process at that time [Yaxis.]

In short, we have to turn "culture" into "data."

Definitions of culture include beliefs, ideologies, fashions, and other non-physical properties. However, on a practical level, our cultural institutions and culture industries deal in a particular manifestation of culture – material (and recently, digital) objects. This is what stored in The Library of Congress and The Metropolitan Museum, created by fashion and industrial designers, uploaded by users to Flickr and sold by Amazon. Spread over time or distance, cultural objects manifest changes in a cultural sensibility, imagination or a style. So even though

ligados a eles – a data ou lugar de criação, o tamanho (de uma obra de arte), a duração (de um filme) e assim por diante. Então, se temos a data em que o objeto cultural foi criado, podemos inserir esses números como metadados no eixo X. Por exemplo: se estamos interessados em representar o desenvolvimento da pintura no século XX, podemos mapear o ano em que cada pintura foi feita. Mas o que usaremos no eixo Y? Em outras palavras, como podemos comparar as pinturas umas com as outras quantitativamente?

Podemos manualmente anotar os conteúdos das pinturas (mas não os detalhes da sua estrutura visual). Alternativamente, podemos pedir para experts (ou um outro grupo de pessoas) para localizar as pinturas em alguma escala discreta (valor histórico, preferência estética etc.), mas esse tipo de julgamento só pode funcionar com um pequeno número de categorias.⁶ Mais importante, esses métodos não geram escalas muito bem – eles custariam muito se quiséssemos descrever centenas de milhares ou milhões de objetos. Igualmente, as pessoas têm dificuldades para ordenar um grande número de objetos que são muito similares entre si. Portanto, precisamos de alguns métodos automáticos que podem ser processados em computadores para descrever qualidades de um grande número de objetos culturais quantitativamente.

No caso de textos, isso se torna relativamente fácil. Desde que os textos já consistam de unidades discretas (por exem-

plو, palavras), eles naturalmente se conduzirão pelo processamento computacional. Podemos utilizar software para contar as ocorrências de uma palavra em particular e de combinações de palavras; podemos comparar os números de substantivos versus verbos; podemos calcular o tamanho das sentenças e os parágrafos e assim por diante.

Por que os computadores são muito bons em contar (assim como em processar operações matemáticas complexas a partir de números - o resultado da contagem), a digitalização do conteúdo dos textos, tais como os livros e o crescimento de websites e blogs rapidamente levaram ao surgimento de novas indústrias e de novos paradigmas epistemológicos que exploraram o processamento computacional dos textos. A Google e outras ferramentas de busca analisam bilhões de páginas web e os links entre elas para permitir ao usuário buscar na web páginas que contenham frases particulares ou somente palavras. Nielsen Blogpulse analisou mais de 100 milhões de blogs para detectar tendências no que as pessoas estão dizendo sobre algumas marcas em particular, produtos, além de tópicos específicos em que os seus clientes estão interessados.⁷ A Amazon.com analisa os conteúdos dos livros que ela vende para calcular “frases estatisticamente improváveis” usadas para identificar partes únicas dos livros.⁸

No campo das humanidades digitais, pesquisadores já vêm há muito tempo desenvolvendo estudos estatísticos de textos li-

later on we will need to challenge the assumption that a cultural process can be equated with objects, if we can begin by using the sets of these objects to represent the gradual changes in cultural sensibility or imagination, that would be a good start.

Getting numbers for the X axis (i.e., time) is not difficult. Usually cultural objects have some discrete metadata attached to them – the name of the author, the size (of an artwork), the length (of a film), and so on – including the date and the place of creation. So if we have the dates when the cultural objects were created, we

can plot these numbers metadata on X axis. For example, if we want to represent the development of painting in the 20th century, we can plot the year each painting was completed. But what do we use for Y axis? I.e., how do we compare the paintings to each other quantitatively?

To continue with the same example, we can manually annotate the contents of the paintings. However, we will not be able to use natural language to describe precisely fine details of their visual structure. Alternatively, we can ask experts (or some other group of people) to position the paintings on some discrete scale (historical value, aesthetic preference, etc.) – but such judgments can only work with a small number of categories⁶. More importantly, these methods do not scale well – they would be very costly if we want to describe

hundreds of thousands or millions of objects. Moreover, even if we can afford it, people have difficulty ordering a big number

of objects that are very similar to each other. Therefore, we need to resort to some automatic computer-based method to be able to describe large numbers of cultural objects quantitatively.

In the case of texts, this is relatively easy. Since texts already consist from discrete unites (i.e. words) they naturally led themselves to computer processing. We can use software to count occurrences of particular words and combination of words; we can compare the numbers of nouns versus verbs; we can calculate the lengths of sentences and paragraphs, and so on.

Because computers are very good at counting as well as running more complex mathematical operations on numbers (the results of counting), digitization of text content such as books and the growth of web sites and blogs quickly led to new industries and epistemological paradigms which explore computational processing of texts. Google and other search engines analyze billions of web pages and the links between them to allow users search for web pages that contain particular phrases or single words. Nielsen Blogpulse⁷ mines 100+ million blogs daily to detect trends in what people are saying about particular brands, products and other

topics its clients are interested in. Amazon.com analyzes the contents of the books it sells to calculate “Statistically Improbable Phrases” used to identify unique parts of the books⁸.

In the field of digital humanities, scholars have also been doing statistical studies of literary texts already for a long time (although

terários. Alguns deles, mais notadamente Franko Moretti, têm produzido visualizações dos dados em formas de curvas mostrando tendências históricas.⁹

Mas e as mídias analógicas, como as imagens e os vídeos? Fotos ou vídeos não têm definidos claramente as suas unidades discretas que seriam equivalentes às palavras. Além disso, a mídia visual não tem um vocabulário padrão ou uma gramática – o sentido de qualquer elemento de uma imagem somente é definido no contexto particular de todos os outros elementos que estão nessas imagens. Isto torna o problema da análise visual automática da imagem muito mais desafiadora, mas não impossível. O segredo é focar na forma visual (o que é fácil para o computador analisar) e não na semântica (o que é muito difícil).

Desde meados dos anos 1950, os cientistas da computação têm desenvolvido técnicas para automaticamente descrever propriedades visuais das imagens. Podemos analisar distribuições de tons cinza, cores, orientação e curvatura das linhas, textura e literalmente centenas de outras dimensões visuais. Algumas poucas técnicas (como um histograma) são construídas em softwares de edição de mídia como o Photoshop e na tela de câmeras digitais. Muitas outras estão disponíveis em softwares de aplicações especializadas ou descritas em publicações profissionais na área de ciência da computação.

Nossa abordagem, que chamamos de Analítica Cultural (Cultural Analytics), utiliza como técnica analisar automatica-

mente imagens e vídeos para gerar descrições numéricas de suas estruturas visuais. Essas descrições numéricas podem ser então geradas em forma gráfica e também analisadas estatisticamente. Por exemplo: se traçarmos as datas das criações de imagens ou filmes num eixo X, usaremos uma das (ou uma combinação) mensurações desses objetos para posicioná-los no eixo Y. A linha formada por esses pontos representará como um conjunto de objetos culturais se modificou ao longo do tempo em relação às dimensões visuais que estão sendo traçadas.

HISTÓRIADAARTE.VIZ

Para o nosso primeiro estudo com o objetivo de testar essa abordagem, escolhemos um pequeno conjunto de dados de 35 imagens canônicas da história da arte que cobrem o período desde Courbet (1849) até Malevich (1914). Escolhemos imagens que são representações típicas de uma apresentação da história da arte moderna em um livro sobre história da arte ou em uma palestra: do Realismo do século XIX e as pinturas de salão até o Impressionismo, Pós-impressionismo, Fauvismo e a Abstração Geométrica dos anos 1910. A idéia não era encontrar um novo padrão num conjunto de dados como esse,

mas ao invés disso, era observar se o método da Analítica Cultural poderia modificar nosso entendimento compartilhado do desenvolvimento da arte moderna em uma curva baseada em algumas qualidades objetivas dessas imagens. **IMAGENS 7 A 14**

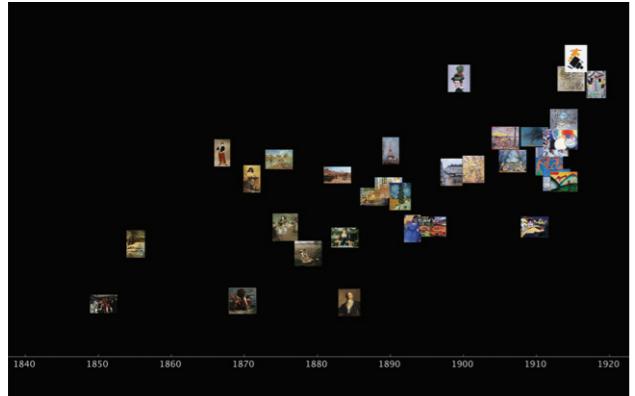
ARTHISTORY.VIZ

For our first study to test this approach, we chose a small dataset of 35 canonical art history images that covers the period from Courbet (1849) to Malevich (1914). We selected color paintings that are typical of a presentation of the history of modern art in an art history textbook or a lecture: from 19th century realism and salon painting to impressionism, post-impressionism, fauvism, and geometric abstraction of 1910s. Our intention was not to find a new pattern in our set of paintings but rather to see if Cultural Analytics method can turn our shared understanding of the development of modern art into a curve based on some objective qualities of these images – thus turning an intuition into a precise model. **IMAGENS 7 A 14**

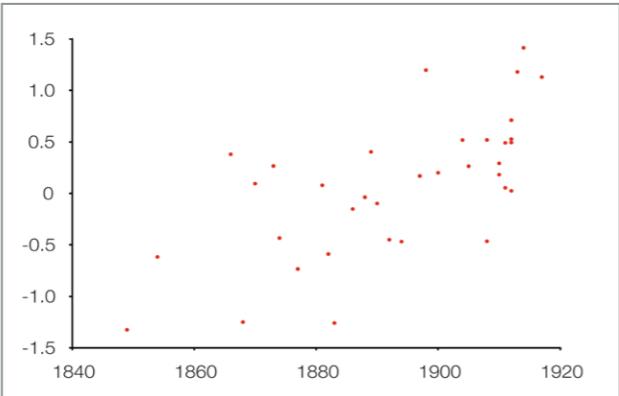


7 Um conjunto de 35 pinturas por artistas canônicos modernos utilizadas neste estudo.

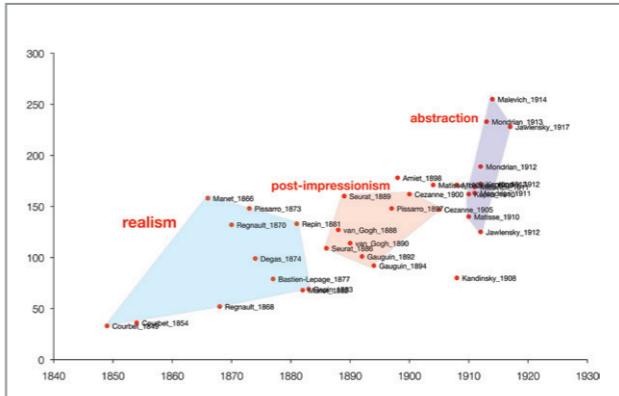
7 A set of 35 paintings by canonical modern artists used in this example.



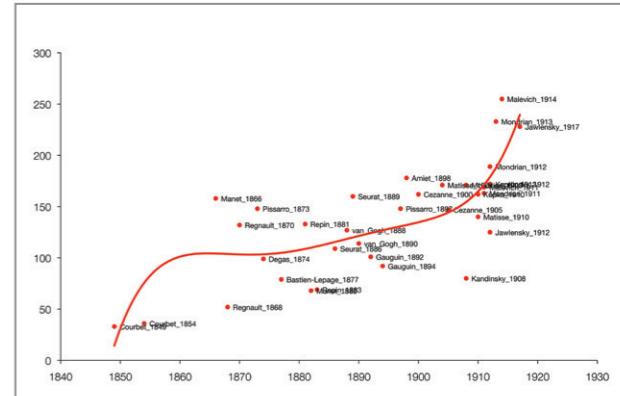
8 Eixo X: datas das pinturas (em anos). Eixo Y: valor do oblíquo reverso de cada pintura. (Oblíquo é uma medida dos valores da escala de cinza de uma imagem. Uma imagem que tem em sua maioria tons de luzes terá uma escala de oblíquos negativa; uma imagem que tem em sua maior parte tons escuros, terá uma escala de ângulo positiva. Em nosso gráfico nós revertemos os valores do oblíquo para tornar o gráfico compreensível). X axis – dates of paintings (in years). Y axis – reverse skew value of each painting. (Skew is a measure of image's grey scale values. An image that mostly has light tones will have a negative skew value; an image that mostly has dark tones, will have a positive skew value. We have reversed skew values to make reading the graph easier.)



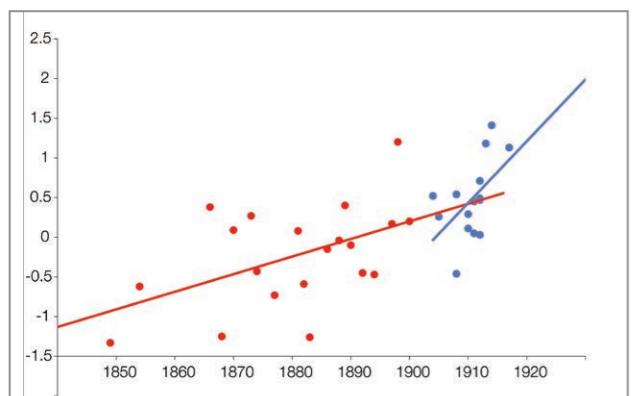
9 Mesmos dados, como no gráfico anterior - cada imagem é substituída por um ponto único" Same data as in the previous graph - each image is substituted by a single point.



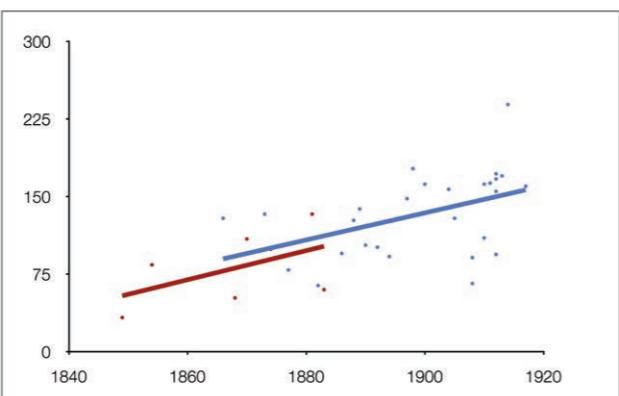
10 Sobreposição de categorias padrão da história da arte em dados. Superimposing standard art historical categories on the data.



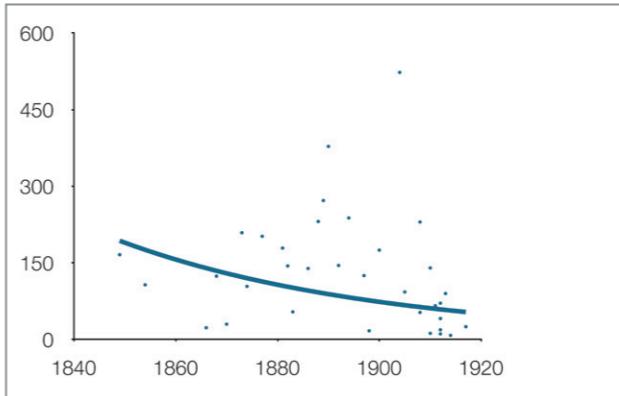
11 Porque forçar o desenvolvimento cultural contínuo e dinâmico em pequenos conjuntos de dados categorizados? Em vez de projetar um pequeno conjunto de categorias sobre os dados que definem cada objeto cultural como pertencendo a categorias discretas ou como estando fora de todas as categorias (o que automaticamente as torna menos importantes para a pesquisa), podemos visualizar o padrão global em seu desenvolvimento. Neste gráfico definimos uma linha de tendência utilizando todos os pontos (todas as 35 pinturas). A curva mostra que as mudanças nos parâmetros visuais, as quais, em nosso ponto de vista, definiram a arte moderna no século XX (formas simplificadas, tonalidades brilhantes, cores mais saturadas, imagens mais planas) se aceleraram após os anos 1905. Para determinar valores Y para este gráfico, mensuramos as pinturas a partir das seguintes dimensões: escala de cinza média, saturação média, o tamanho do histograma da escala binária de cinza e ângulo. Todos os valores, exceto os oblíquos, foram mensurados em uma escala de 0-255; os valores oblíquos foram normalizados à mesma escala de valores. (O tamanho do histograma da escala binária de cinza indica quantos diferentes valores de pixel têm valores não-0 em seu histograma. Se uma imagem tem cada um dos valores da escala de cinza, esse número então será 255; se uma imagem tem somente poucos valores listados na escala de cinza, o número correspondente será menor). Projecting a small set of categories on the data defines each cultural object as either belonging to a distinct category or as being outside of all categories - which automatically makes it less important for research. Instead, we can visualize the overall pattern in their development that allows us to take into account all objects in the set. In this graph we defined a trend line using all the points (i.e., all 35 paintings). The curve shows that the changes in visual parameters that in our view came to define modern art in the 20th century (simplified forms, brighter tonality, more saturated colors, more flat images) accelerate after 1870, and then accelerate even more after 1905. To determine Y values for this graph, we measured paintings on the following visual dimensions: grey scale mean, saturation mean, the length of binary grey scale histogram, and skew. All values except skew were measured on 0-255 scale; skew values were normalized to the same range of values. (The length of binary grey scale histogram indicates how many different pixel values have non-0 values in the histogram. If an image has every possible grey scale value, this number will 255; if an image only has a few grey scale values, the number will be correspondingly small.)



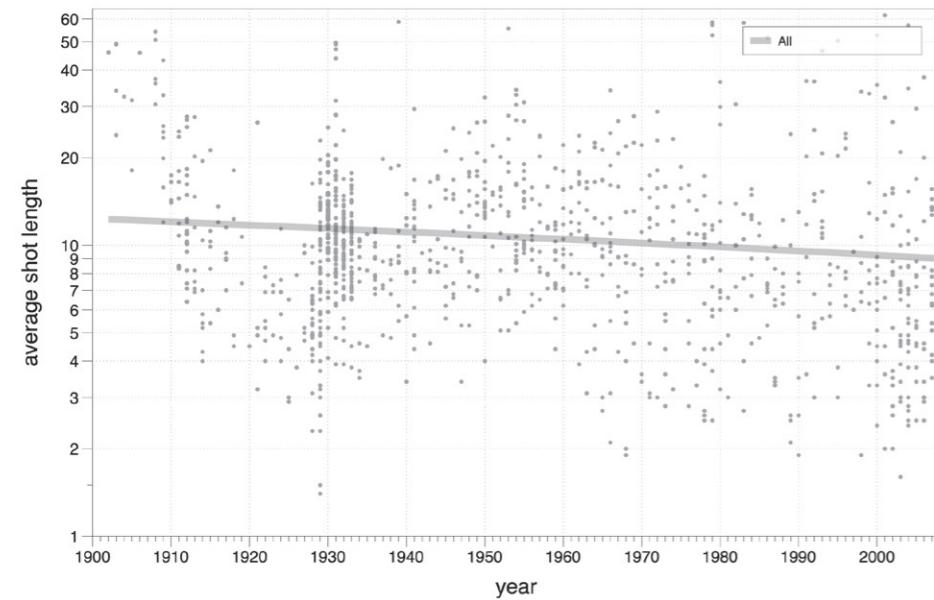
12 Podemos comparar a variação do desenvolvimento entre diferentes períodos. Gráfico: comparando as mudanças na pintura antes de 1900 versus pinturas pós-1900 usando linhas de tendências lineares. We can compare the rate of development between different time periods. Graph: comparing the changes in paintings before 1900 vs. the paintings after 1900 using linear trend lines.



13 Mensurações computacionais de estruturas visuais permitem encontrar diferenças entre conjuntos culturais, que à primeira vista parecem idênticos (assim como encontrar similaridades entre os conjuntos, o que se pensava ser muito diferente). Gráfico: Ao comparar a mudança na escala mediana de cinzas das pinturas "realistas" x "modernistas" em nosso conjunto, revela-se que, nessa dimensão, a anterior foi se modificando à mesma exata medida que a última. Using computer measurements of visual structure can be used to find the differences between cultural sets, which at first sight appear to be identical – as well as to find the similarities between the sets, which are normally thought to be very different. This graph compares the changes in median grey scale values of "realist" paintings vs. "modernist" paintings in our set. It reveals that on this visual dimension the former were changing at exactly the same rate as the later. In other words, "realist" painters were moving towards modernism at the same speed as modernist painters proper.

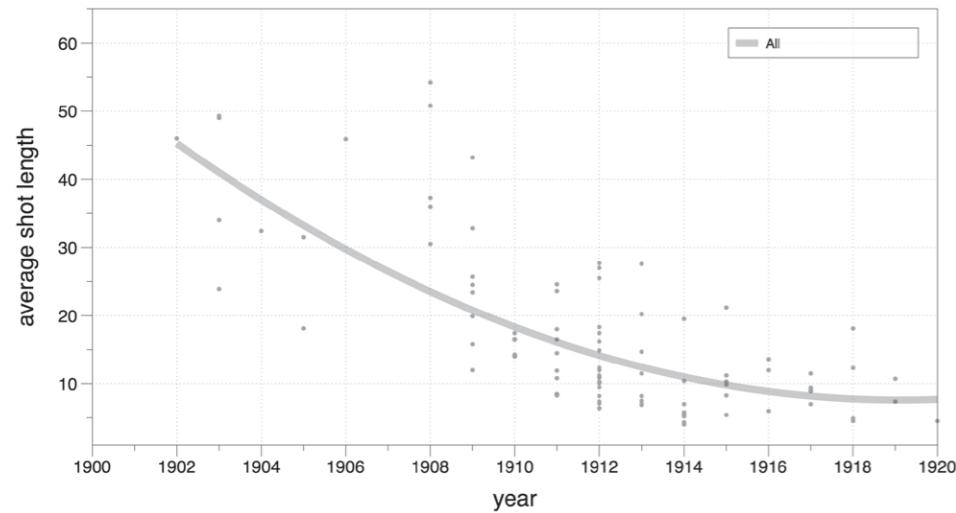


14 Imagens podem ser analisadas em centenas de dimensões visuais diferentes. Gráfico: o número de contornos em cada pintura como uma função de tempo. (Procedimento: automaticamente contar o número de contornos em cada imagem, não considerando contornos muito pequenos). Images can be analyzed on hundreds of different visual dimensions. Graph: the number of shapes in each painting as a function of time. (Procedure: automatically count the number of shapes in each image disregarding very small shapes.)



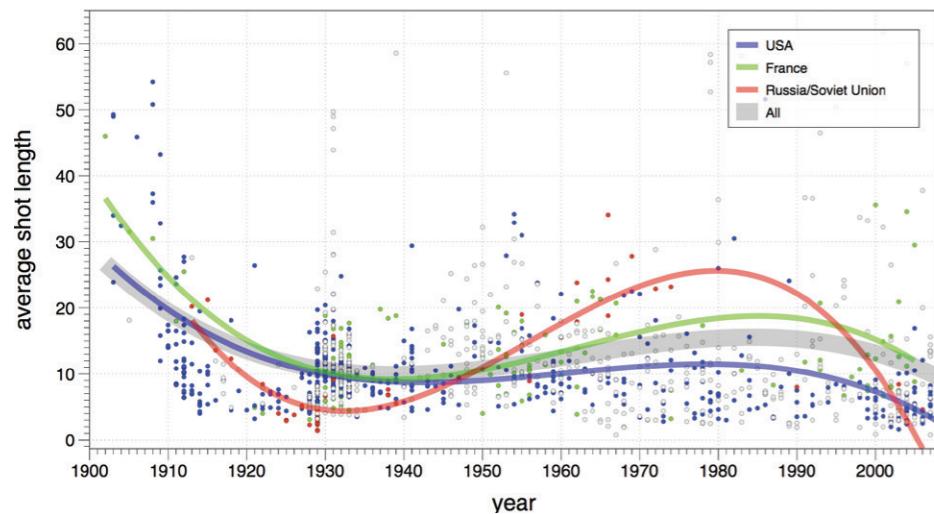
15 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS 1900 - 2008

15 AVERAGE SHOT LENGTH, FEATURE FILMS 1900 - 2008



16 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS 1900 - 1920

16 AVERAGE SHOT LENGTH, FEATURE FILMS 1900 - 1920



17 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS (EUA, FRANÇA, RÚSSIA) 1900 - 2008

17 AVERAGE SHOT LENGTH, FEATURE FILMS (USA, FRANCE, RUSSIA) 1900 - 2008

HISTÓRIADOFILME.VIZ

Neste exemplo exploramos os padrões na história do cinema como representados por 1.100 filmes lançados. Os dados são do cinematrics.lv.¹⁰ Os filmes cobrem um número de países e um período que vai de 1902 a 2008 (Note que assim como no exemplo anterior, esse conjunto de dados também representa uma seleção tendenciosa: filmes que interessam àqueles historiadores do cinema que contribuem com os dados – mais do que alguma amostragem objetiva da produção mundial ao longo do século XX).

Para cada filme a base de dados Cinemetrics provê dados sobre o tamanho de cada plano em um filme, assim como a média do tamanho dos planos (que pode ser obtido ao se dividir o tamanho de um filme pelo total de números de planos). Esses dados nos permitem explorar os padrões de tamanhos de planos (que correspondem à velocidade do corte) ao longo de vários períodos no século XX e em diferentes países (Os gráficos neste artigo foram produzidos utilizando-se uma seleção completa de dados a partir do site cinematrics.lv, com banco de dados do mês de agosto de 2008.)

15 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS 1900 - 2008
Eixo X: datas dos filmes (em anos).

Eixo Y: média dos planos (em segundos).

Cada filme é representado por um pequeno círculo. A linha de tendência através dos dados mostra que entre 1902 e 2008, a média no tamanho de cada plano em todo conjunto de dados diminuiu de 14 para 10 segundos – algo esperado desde o surgimento da MTV desde os anos 1980.

16 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS 1900 - 1920

Durante o período em que o cinema mudou de uma forma de linguagem anterior que simulava o teatro para uma linguagem “clássica” baseada em cortes entre as mudanças de ponto de vista, a evolução da média dos planos se tornou muito mais rápida. Entre 1902 e 1920, a média do tamanho do plano diminuiu aproximadamente 4 vezes.

17 DURAÇÃO MÉDIA DOS FILMES LANÇADOS (EUA, FRANÇA, RÚSSIA) 1900 - 2008

Aqui comparamos as tendências no tamanho dos planos dos filmes em três países: Estados Unidos, França e Rússia. O gráfico revela um número de padrões interessantes. Do começo do século XX, os filmes franceses são mais lentos que os americanos. Os dois se alcançam nos anos 1920 e 1930, mas após isso os filmes franceses voltam a ser lentos.

E mesmo depois de 1990, quando ambas curvas começam a diminuir, o espaço entre elas se mantém o mesmo. (Isso pode parcialmente explicar porque filmes franceses não tem sido bem sucedidos no mercado

FILMHISTORY.VIZ

In this example we explore the patterns in the history of cinema as represented by 1100 feature films.

The data comes from cinematrics.lv – a web site used by film scholars to collect information films' editing patterns. The films for which Cinemetrics database provides data cover a period from 1902 and 2008 – thus giving us an opportunity to visualize changes over a long historical period. (Note that just as in the previous example, this data set represents a biased selection – i.e., the films which interest film historians who contributed the data – rather than an objective sample of world film production over 20th century. Also, given a particular process used by film scholars contributing to cinematrics.lv to log shot lengths in a film, the actual numbers for each film are not completely reliable – but since we are interested in the overall patterns across many films, for our purposes the errors in the data set are not significant.)

16 AVERAGE SHOT LENGTH, FEATURE FILMS 1900 - 1920
During the period when film language gradually shifted from being a simulation of theatre to a “classical” language based on cutting between changing points of view, the changes occur at a much faster rate. Between 1902 and 1920, the average shot length decreased approximately four times.

17 AVERAGE SHOT LENGTH, FEATURE FILMS (USA, FRANCE, RUSSIA) 1900 - 2008

Here we compare the trends in the films' shot lengths for three countries: USA, France, and Russia. The graph reveals a number of interesting patterns. Right from the beginning of the 20th century, French films are slower than American films. The two catch up in the 1920s and 1930s, but after the War that French films again become slower. And even after 1990 when both curves start going down, the gap between them remains the same. (This can partly explain why French films have not been doing well on international cinema market

de cinema nas décadas recentes]. Em contraste à linha de tendência para os EUA e França, a linha para o cinema Russo tem muito mais curvas dramáticas – um reflexo das mudanças radicais na sociedade russa no século XX. O mergulho nos anos 1920 representa o corte rápido da escola de montagem russa (filmes os quais dominaram a seleção do cinemetrics.lv de cinema russo para aquele período), que tinha como objetivo estabelecer uma nova linguagem do filme, apropriada à nova sociedade socialista. Após 1933 quando Stalin apertou o controle sobre a cultura e estabeleceu a doutrina do Realismo Social, os filmes começaram a ficar lentos. Nos anos 1980, a sua média de planos era de 25 segundos versus 15 segundos para os filmes franceses e 10 para os filmes americanos. Mas após a dissolução da União Soviética e a Rússia começa a adotar o capitalismo, a média dos cortes dos filmes, correspondentemente, começa a aumentar muito rapidamente.

Os detalhes particulares das linhas de tendências neste gráfico não refletem, é óbvio, uma “figura completa”. A base de dados do Cinemetrics contém números desiguais de filmes de três países (479 americanos, 138 franceses e 48 russos/sovieticos), os filmes não são distribuídos no tempo e, talvez, mais importante, a seleção dos filmes é excessivamente tendenciosa, feita através da importância histórica dos diretores e do “cinema de arte” (por exemplo:

existem 4 entradas para Eisenstein e 53 entradas para D.W. Griffith). Se formos adicionar mais dados aos gráficos, as curvas no gráficos podem surgir de alguma forma diferentes. Contudo, dentro de um subconjunto “canônico” particular de todo o cinema contido nos dados do cinemetrics, o gráfico mostra a tendência real que, como vimos, corresponde às condições culturais e sociais mais extensas nas quais a cultura é realizada.

CONCLUSÃO

Disciplinas de humanidades, crítica, museus e outras instituições culturais geralmente apresentam a cultura em termos de períodos contidos neles mesmos. Similarmente, as mais influentes teorias modernas da história como as de Kuhn (“paradigmas científicos”) e Foucault (“epistemes”) também têm os seus focos em períodos estabelecidos – mais que em transições entre eles. De fato, bem pouca energia intelectual tem sido gasta no período moderno para se pensar em como as mudanças culturais acontecem. Talvez isso tenha sido necessário, já que até recentemente as mudanças culturais de todos os tipos eram muito vagas.

Contudo, desde o início da globalização dos anos 1990, não apenas as mudanças foram aceleradas em todo o mundo, mas a ênfase em mudanças, mais que em estabilidade, tornou-se a chave dos negócios globais

e do pensamento institucional expressada pela popularidade de termos como “inovação” e “mudança disruptiva”.

Nosso trabalho de visualizar as mudanças culturais é inspirado por softwares comerciais como o Google’s Web Analytics, o Trends e o Flu Trends, além do BlogPulse de Nielsen, assim como em projetos de artistas e designers tais como os seminais History Flow de Fernanda Viegas e Martin Wattenberg, o Listening History de Lee Byron e o The Ebb and Flow of Movies 10.

Até agora, muitos dos processos de visualização cultural usaram mídia discreta (por exemplo: textos) ou metadados sobre a mídia. History Flow usa histórias das páginas editadas da Wikipedia; Listening History de Lee Byron usa dados sobre o uso do last.fm; e The Ebb and Flow of Movies usa dados de recibos de bilheteria de cinema.

Em contraste, nosso método considera os padrões de visualização como manifestados em estruturas de mudanças de imagens, de filmes, de vídeos e outros tipos de mídia visual. Atualmente, nós estamos expandindo nosso trabalho para processar conjuntos de dados ainda mais extensos – por favor, visite softwarestudies.com** para ver nossos novos resultados.

TRADUÇÃO: CICERO INACIO DA SILVA E JANE DE ALMEIDA

* Nota do tradutor: o uso da palavra “discreta” que adjetiva termos como “categoria”, “escala”, “unidade” é referente à “mídia discreta”, que são mídias estáticas como textos, imagens e gráficos em relação às mídias contínuas, dependentes do tempo como filmes, sons e animações.

** Em língua portuguesa acesse www.softwarestudies.com.br.

NOTAS

1 <http://www.math.yorku.ca/SCS/Gallery/milestone/sec5.html>.
2 Edward Tufte, *The Visual Display of Quantitative Information*, segunda edição. Graphics Press, 2001.

3 <http://design.osu.edu/carlson/history/lesson4.html>. Sobre a publicação original, veja Steven A. Coons, *Surfaces for Computer-Aided Design of Space Forms*, MIT/LCS/TR-41, June 1967.

4 <http://www.designboom.com/contemporary/nonstandard.html>

5 Eu não estou falando de técnicas estatísticas de análise de cluster, mas simplesmente de pontos representados graficamente com duas dimensões e exame visual do resultado gráfico.

6 Tal método é um exemplo de técnica muito mais geral chamada “escalamento”. Em ciências sociais, escalamento é o processo de medir ou ordenar entidades respeitando atributos quantitativos ou traços. [http://en.wikipedia.org/wiki/Scale_\(social_sciences\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scale_(social_sciences))

7 “BlogPulse Reaches 100 Million Mark” <<http://blog.blogpulse.com/archives/000796.html>>.

8 http://en.wikipedia.org/wiki/Statistically_Improbable_Phrases.

9 Franco Moretti. *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*. Verso: 2007.

10 Agradecemos especialmente a Yuri Tsviian pela generosidade de prover o acesso ao banco de dados do Cinemetrics.

11 <http://www.leebyron.com/what/lastfm/>.

12 http://www.nytimes.com/interactive/2008/02/23/movies/20080223_REVENEUE_GRAPHIC.html

in recent decades.) In contrast to the trend lines for U.S. and France, the line for Russian cinema has much more dramatic curves – a reflection of the radical shifts in Russian society in the 20th century. The dip in the 1920s represents the fast cutting of the Russian montage school (whose films dominate cinemetrics.lv selection of Russian cinema for that period), which aimed to establish a new film language appropriate for the new socialist society. After 1993 when Stalin tightens control over culture and establishes the doctrine of Socialist Realism, the films start getting slower. By the 1980s, their average shot length is at 25 second versus 15 for French films and 10 for American films. But after the Soviet Union is dissolved and Russia starts to adopt capitalism, the films cutting rates correspondingly start increasing quite rapidly.

The particular details of the trend lines in this graph of course do not reflect a “complete picture.” Cinemetrics database contains unequal numbers of the films for the three countries (479 American films, 138 French films, 48 Russian films), the films are not distributed evenly in time (i.e., some periods are represented better than others), and, perhaps most importantly, the selection of films is heavily biased towards historically important directors and “art cinema” (for example, there are 53 entries for D.W. Griffith). Therefore, if we are to add more data to the graphs, the curves in the graph are likely to appear somewhat different. However, within the particu-

lar “canonical” subset of all cinema contained in Cinemetrics database the graph does show the real trends, which, as we saw, correspond to the larger cultural and social conditions in which culture is made.

CONCLUSION

Humanities disciplines, critics, museums, and other cultural institutions usually present culture in terms of self-contained cultural periods. Similarly, the most influential modern theories of history by Kahn (“scientific paradigms”) and Foucault (“epistemes”) also focus on stable periods – rather than transitions between them. In fact, very little intellectual energy has been spent in the modern period on thinking about how cultural change happens. Perhaps this was appropriate given that until recently the cultural changes of all kinds very usually slow.

However, since the beginnings of globalization in the 1990s, not only have these changes accelerated worldwide, but the emphasis on change rather than stability became the key to global business and institutional thinking (expressed in the popularity of terms such as “innovation” and “disruptive change.”)

Our work on visualizing cultural changes across sets of cultural artifacts, as well as the temporal dynamics of a singular cultural experience (such as a gameplay session) is inspired by commercial software such as Google’s Web Analytics, Trends, and Flu Trends

and Nelson’s BlogPulse, as well as projects by artists and designers such as seminal History Flow by Fernanda Viegas and Martin Wattenberg, and Lee Byron’s Listening History and The Ebb and Flow of Movies. Until now, most visualizations of cultural processes used either discrete media (i.e. texts) or the metadata about the media. Thus, History Flow uses histories of Wikipedia pages’ edits; Lee Byron’s Listening History uses the data about his use of last.fm; and The Ebb and Flow of Movies uses box office receipts data. In contrast, our method allows for the analysis and visualization of patterns as manifested in changing structures of images, films, video and other types of visual media. We are currently expanding our work to processing of much larger sets of data – please visit softwarestudies.com to check our new results.

TRANSLATION: CICERO INACIO DA SILVA AND JANE DE ALMEIDA

NOTES

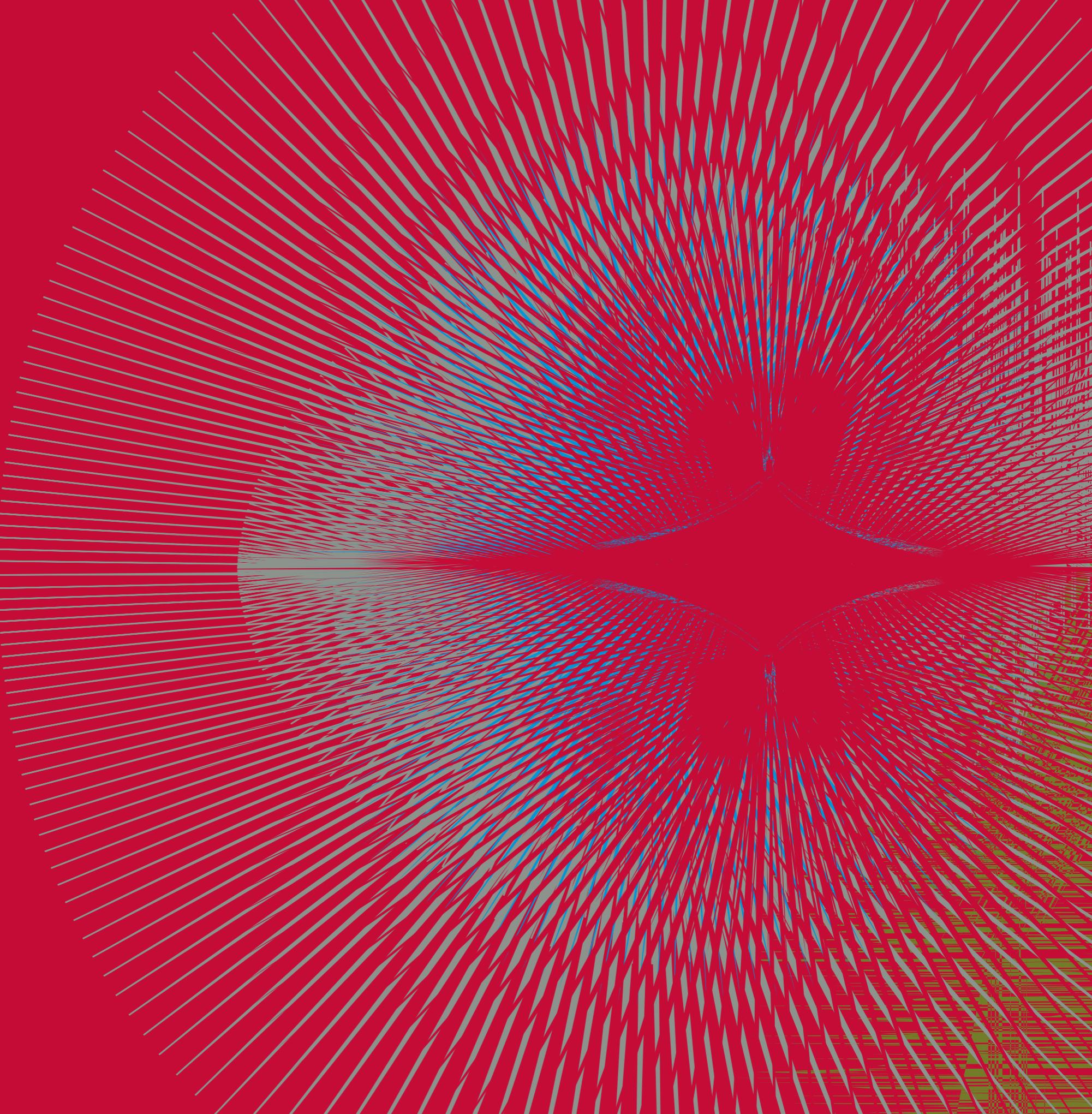
1 <http://docs.google.com/Edit?docid=ajcfxbh64b83_219zp329nv#_ftnref1> Special thanks to Yuri Tsviian for generously providing access to the Cinemetrics database.

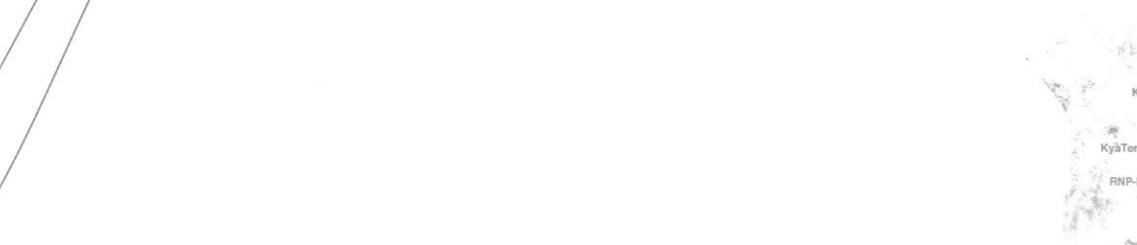
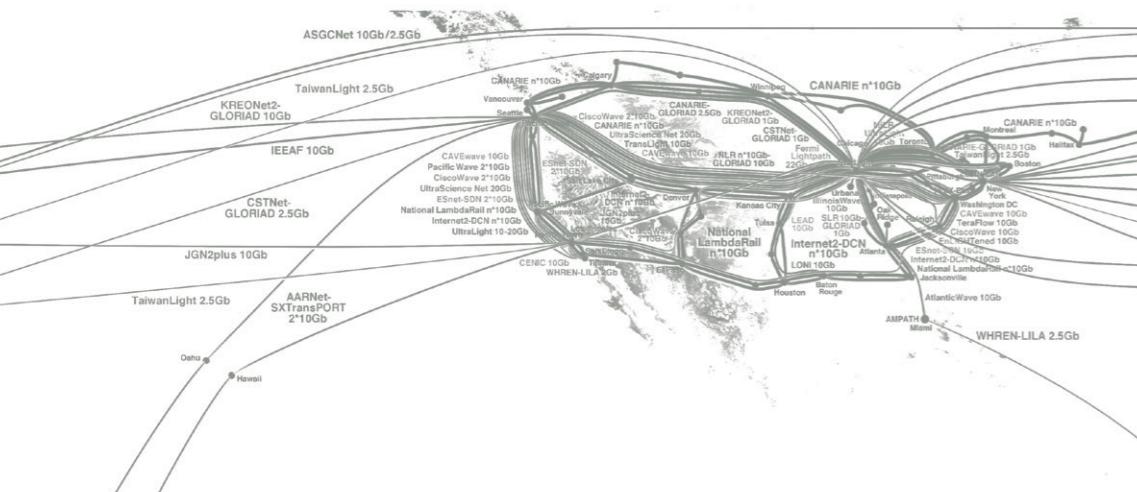
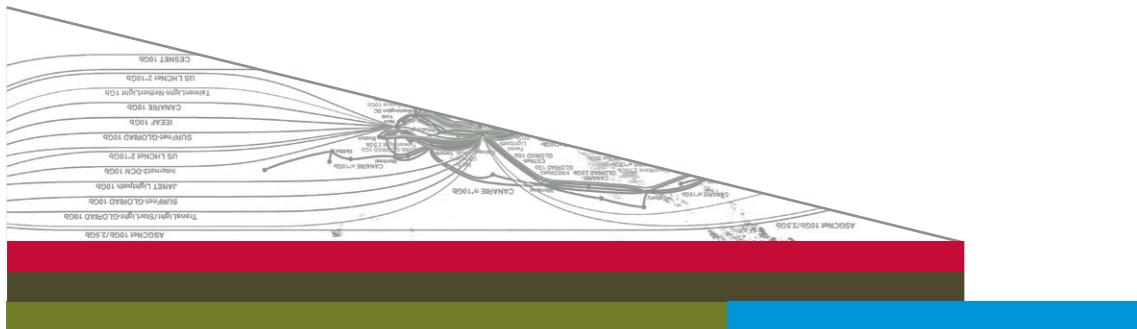
2 <http://docs.google.com/Edit?docid=ajcfxbh64b83_219zp329nv#_ftnref2> Edward Tufte, *The Visual Display of Quantitative Information*, 2nd edition. Graphics Press, 2001.

3 <http://docs.google.com/Edit?docid=ajcfxbh64b83_219zp329nv#_ftnref3> <http://design.osu.edu/carlson/history/lesson4.html>. For the original publication, see Steven A. Coons, *Surfaces for Computer-Aided Design of Space Forms*, MIT/LCS/TR-41, June 1967.

4 <http://docs.google.com/Edit?docid=ajcfxbh64b83_219zp329nv#_ftnref4> http://www.nytimes.com/interactive/2008/02/23/movies/20080223_REVENEUE_GRAPHIC.html

4K TRANSCONTINENTAL

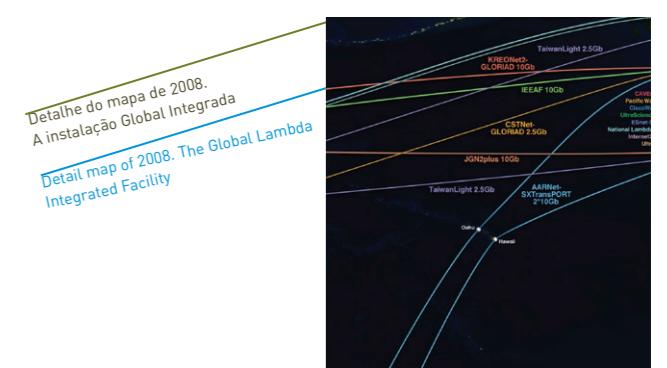


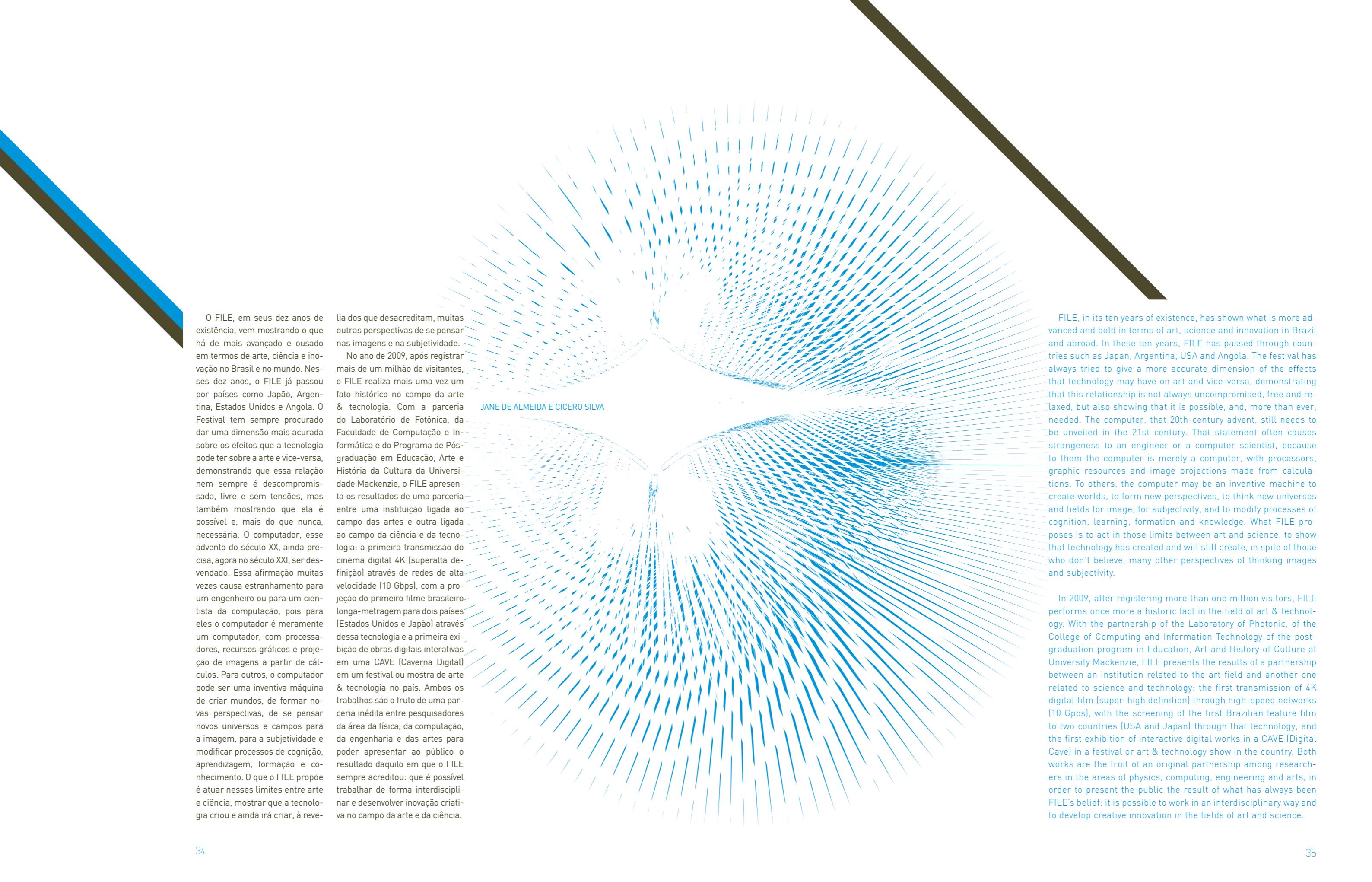


JANE DE ALMEIDA E CICERO SILVA

ARTE, CIÊNCIA E INOVAÇÃO:
A PRÁTICA DA INTERDISCIPLINARIDADE

ART, SCIENCE AND INNOVATION:
THE PRACTICE OF INTERDISCIPLINARITY





O FILE, em seus dez anos de existência, vem mostrando o que há de mais avançado e ousado em termos de arte, ciência e inovação no Brasil e no mundo. Nesses dez anos, o FILE já passou por países como Japão, Argentina, Estados Unidos e Angola. O Festival tem sempre procurado dar uma dimensão mais acurada sobre os efeitos que a tecnologia pode ter sobre a arte e vice-versa, demonstrando que essa relação nem sempre é descompromissada, livre e sem tensões, mas também mostrando que ela é possível e, mais do que nunca, necessária. O computador, esse advento do século XX, ainda precisa, agora no século XXI, ser desvendado. Essa afirmação muitas vezes causa estranhamento para um engenheiro ou para um cientista da computação, pois para eles o computador é meramente um computador, com processadores, recursos gráficos e projeção de imagens a partir de cálculos. Para outros, o computador pode ser uma inventiva máquina de criar mundos, de formar novas perspectivas, de se pensar novos universos e campos para a imagem, para a subjetividade e modificar processos de cognição, aprendizagem, formação e conhecimento. O que o FILE propõe é atuar nesses limites entre arte e ciência, mostrar que a tecnologia criou e ainda irá criar, à revelia dos que desacreditam, muitas outras perspectivas de se pensar imagens e na subjetividade.

JANE DE ALMEIDA E CICERO SILVA

FILE, in its ten years of existence, has shown what is more advanced and bold in terms of art, science and innovation in Brazil and abroad. In these ten years, FILE has passed through countries such as Japan, Argentina, USA and Angola. The festival has always tried to give a more accurate dimension of the effects that technology may have on art and vice-versa, demonstrating that this relationship is not always uncompromised, free and relaxed, but also showing that it is possible, and, more than ever, needed. The computer, that 20th-century advent, still needs to be unveiled in the 21st century. That statement often causes strangeness to an engineer or a computer scientist, because to them the computer is merely a computer, with processors, graphic resources and image projections made from calculations. To others, the computer may be an inventive machine to create worlds, to form new perspectives, to think new universes and fields for image, for subjectivity, and to modify processes of cognition, learning, formation and knowledge. What FILE proposes is to act in those limits between art and science, to show that technology has created and will still create, in spite of those who don't believe, many other perspectives of thinking images and subjectivity.

In 2009, after registering more than one million visitors, FILE performs once more a historic fact in the field of art & technology. With the partnership of the Laboratory of Photonic, of the College of Computing and Information Technology of the post-graduation program in Education, Art and History of Culture at University Mackenzie, FILE presents the results of a partnership between an institution related to the art field and another one related to science and technology: the first transmission of 4K digital film (super-high definition) through high-speed networks (10 Gbps), with the screening of the first Brazilian feature film to two countries (USA and Japan) through that technology, and the first exhibition of interactive digital works in a CAVE (Digital Cave) in a festival or art & technology show in the country. Both works are the fruit of an original partnership among researchers in the areas of physics, computing, engineering and arts, in order to present the public the result of what has always been FILE's belief: it is possible to work in an interdisciplinary way and to develop creative innovation in the fields of art and science.

Há mais de um ano, um grupo de pesquisadores e interessados está investindo em uma aventura tecnológica: a primeira transmissão de imagens de super-alta definição do hemisfério sul para os Estados Unidos e Japão. O que se pretende é transmitir filmes com resolução próxima a 8.000.000 de pixels (4ks) em redes de 1 a 20 Gbps ao vivo. Lembram-se daquela história fantástica de que Hollywood aperta o botão e a gente vê o filme? Pois é, retire Hollywood e pense em imagens espaciais jamais vistas, filmes nos mais diversos formatos, conversas com o outro lado do planeta em altíssima definição, experimentos de linguagens narrativas se apropriando do processo tecnológico, meta-invenções, e até, quem sabe, filmes Hollywoodianos.... é disso que esta pesquisa quer participar!

Os filmes em 4 ks foram reconhecidos como aqueles que têm qualidade suficiente para substituir a película do cinema em medição de scanner especializado que mostra o efeito do gráfico de cores com elementos de semelhança entre os dois materiais. Tal medição interessa à uma competição de mercado que diz respeito à sobrevida da película como entidade hegemônica da qualidade cinematográfica, pois a imagem da película e a digital são muito diferentes. O cinema digital até pode tentar produzir imagens com efeito de película,

devido à sua maleabilidade, mas a intensidade de seus brilhos certamente levará artistas a experimentar uma narrativa de sonhos com a sua própria materialidade. Artistas experimentais se apropriarão desta linguagem para produzir os efeitos de encantamento que uma tela gigante cheia de luzes e cores pode proporcionar.

O desafio que é agora acrescentado é o fato de que esta super imagem pode ser transmitida ao vivo por causa das redes que operam com taxas de 10 Gbps ainda restritas às universidades e instituições de pesquisa. Um exemplo destas redes no Brasil é a plataforma KyaTera da FAPESP que possui uma conexão com a RNP (Rede Nacional de Pesquisa), o que permite ter acesso a quase todas as redes de pesquisa de altas taxas do mundo como, por exemplo, o GLIF (Global Lambda Integrated Facility). Desta forma podemos realizar experimentos de forma colaborativa com todos os grupos participantes destas redes. Por exemplo, imagens capturadas por telescópios do Observatório Gemini, no Havaí e no Chile, poderão ser vistas por astrônomos brasileiros em tempo real através de um ciberoservatório para imagens de altíssima definição.

Para que a transmissão proposta em nosso experimento aconteça, tem sido feito um esforço conjunto de três bases de apoio: a UCSD (University

For more than a year now, a group of researchers and interested people are investing into a technological adventure: the first transmission of superhigh definition images from the Southern Hemisphere to the US and Japan. The goal is to transmit films with a resolution near 8 million pixels (4ks) in live networks of 1 to 20 Gbps. Remember that fantastic story that Hollywood presses a button and we see the film? Well, take Hollywood off and think of unseen spatial images, films in the most different formats, chats with the other side of the planet in superhigh definition, experiments of narrative languages taking hold of the technological process, meta-inventions and, even, Hollywood films... that is what this research wants to be a part of!

4Ks films were recognized as those which have enough quality to substitute the movie pellicle in a measurement of specialized scanner, that shows the effect of the color graphic with elements of similitude between both materials. Such measurement is in the interest of a market competition related to the film's longevity as hegemonic entity of the cinematographic quality, because images are very different. Digital film may even try to produce images with a film effect, due to its malleability, but the intensity of its gloss will certainly lead artists to experiment a narrative of dreams with their

of California, San Diego) – que faz este tipo de transmissão há mais de quatro anos, o laboratório de Fotônica da Universidade Presbiteriana Mackenzie – que coordena a parte física da rede Kyatera para a conexão e o FILE que tem acolhido as inovações tecnológicas com inteligência e sensibilidade. Além de todos os apoiadores tecnológicos que um evento deste porte exige.

Este experimento é mais uma mostra do momento especial que estamos vivendo. O espírito de um espectador, cuja atenção

e pintores. A ficção científica tem sido uma fonte de inspiração para o cinema, com imagens desérticas, espaçonaves prateadas, seres híbridos. Mas um aspecto, um aspecto bem especial, foi observado por Dave Scott, o sétimo homem a pisar na lua: “de todos os escritores de ficção científica, nenhum deles ousou sonhar que o mundo estaria vendo a chegada do homem à lua pela televisão”. Hoje, quarenta anos depois, todos nós conhecemos o poder da transmissão.

GRUPO DE PESQUISA PARA A TRANSMISSÃO

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA: Prof. Dra. Jane de Almeida | LABORATÓRIO DE FOTÔNICA: Prof. Dr. Eunézio de Souza (Thoroh) | FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA: Prof. Joaquim Pessoa Filho

UNIVERSIDADE DA CALIFÓRNIA, SAN DIEGO (UCSD)

CRCA: Prof. Sheldon Brown, Pesquisador Todd Margolis, Prof. Peter Otto, Pesquisador Hector Bracho e Pesquisador Mike Toillion

UNIVERSIDADE DE KEIO, YOKOHAMA, JAPÃO

RESEARCH INSTITUTE FOR DIGITAL MEDIA AND CONTENT (DMC) Prof. Naohisa Ohta, Prof. Kunitake Kaneko e Prof. Akira Kato.

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

FILE LABO: Prof. Dr. Cícero Inácio da Silva | ORGANIZAÇÃO: Paula Perissinotto (curadora) e Ricardo Barreto (curador)

own materialness. Experimental artists will take hold of that language to produce the effects of enchantment that a giant screen full of lights and colors may offer.

The challenge now is added by the fact that this superimage may be broadcast live because of networks operating with rates of 10 Gbps, still restricted to universities and research institutions. An example of these networks in Brazil is the platform KyaTera at FAPESP, which has a connection with RNP (National Research Network of Brazil), which allows the access to almost all high-debt research networks in the world, such as GLIF (Global Lambda Integrated Facility). Hence, we may organize experiments in collaboration with all the groups participating of these networks. For instance, images captured by Gemini Observatory's telescopes, in Hawaii and Chile, could be seen by Brazilian astronomers in real time through a cyber-observatory for high-definition images.

In order that the proposed transmission happens, a joint effort was made among three support bases: UCSD (University of California, San Diego) – which makes this type of transmission for over four years, the Laboratory of Photonic of Mackenzie Presbyterian University -- which coordinates the physical part of Kyatera network for the connection --, and FILE, which has received technological innovations with intelligence and sensibility. Besides all of the technological supporters that an event such as this demands.

This experiment is another sample of the special moment we live today. The spirit of a spectator, whose attention was “domesticated” by a kind of narrativity of movies, now reencounters a universe of wonderful technological apparatuses that put him before a new dimension of simultaneities and floating attentions. That kind of experiment adds to the various contemporary technological apparatuses a machinery that opens the perspective of reproducing unseen images, from distant places and objects, since that definition opens up to more and more powerful visualization scales. Another world of images waits for us. Or, on the contrary: we are different, and that image was constructed precisely to take into account our present complexity. The film doesn't represent us anymore.

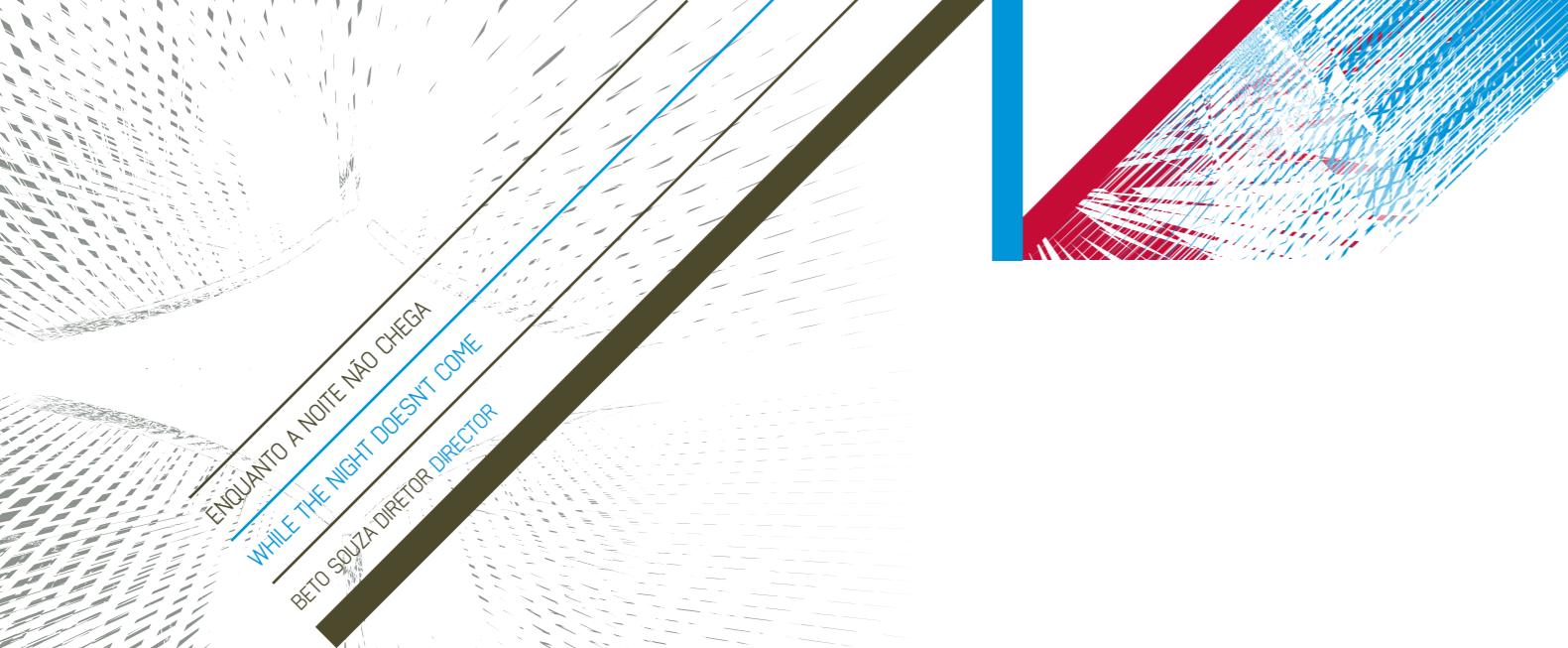
Man's first travel to the moon was 40 years ago, it happened in July 1969. Nothing compares yet to that venture, dreamed by writers and painters. Science-fiction was an inspiration source for the movies, with desert images, silvery spaceships, hybrid beings. But one very special aspect was observed by Dave Scott, the seventh man to step on the moon: “Of all science-fiction writers, none dared to dream that the world would see man's arrival at the moon through television”.

RESEARCH GROUP FOR THE TRANSMISSION

MACKENZIE PRESBYTERIAN UNIVERSITY | PROGRAM OF POST-GRADUATION IN EDUCATION, ART AND HISTORY OF CULTURE, Prof. Dr. Jane de Almeida | PHOTONICS LABORATORY: Prof. Dr. Eunézio de Souza (Thoroh) | COLLEGE OF COMPUTING AND INFORMATION TECHNOLOGY: Prof. Joaquim Pessoa Filho.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SAN DIEGO (UCSD) | CRCA: Prof. Sheldon Brown, Researcher Todd Margolis, Prof. Peter Otto, Researcher Hector Bracho and Researcher Mike Toillion | KEIO UNIVERSITY, YOKOHAMA, JAPAN RESEARCH INSTITUTE FOR DIGITAL MEDIA AND CONTENT (DMC)

Prof. Naohisa Ohta, Prof. Kunitake Kaneko and Prof. Akira Kato. | FILE ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL FILE LABO: Prof. Dr. Cícero Inácio da Silva | ORGANIZATION: Paula Perissinotto (curator) e Ricardo Barreto (curator)



"Enquanto a Noite não Chega" discute uma questão que atormenta a todos os seres humanos desde o início de sua existência -- o final da vida.

Tratado pelo autor do livro, Josué Guimarães, com humor e reverência, "Enquanto a Noite não Chega", o filme, também aborda o tema nessa direção. Se o fim está muito próximo e se tudo em volta está acabando, a única coisa que resta é fazer a travessia com alguns elementos que ainda existem. E, tudo isso, com muita dignidade.

Acredito que este tema não tenha sido tratado ainda com a importância devida na produção cinematográfica brasileira contemporânea. Os idosos, com raras exceções, aparecem nos nossos filmes apenas como coadjuvantes. "Enquanto a Noite não Chega" procura inverter essa situação. Dom Eleutério e Dona Conceição são os protagonistas da sua última e grandiosa aventura.

"Enquanto a Noite não Chega" pretende divulgar a obra do escritor Josué Guimarães, um dos grandes nomes da literatura brasileira. O romance é cinematográfico, como toda a sua obra. O homem que se escondeu dentro de um poço ("A Ferro e Fogo"), a torre de uma igreja como última ruína de uma cidade submersa ("Depois do Último Trem"), ou ainda os elementos de uma pe-

quena cidade ("Tambores Silenciosos") são exemplos de imagens marcantes na sua obra.

"Enquanto a Noite não Chega" é também uma história de imagens, cujo principal elemento narrativo é a metáfora da morte. Uma cidade em ruínas com apenas três habitantes -- dois velhos e um coveiro. Esta situação remete a duas leituras importantes. A mais visível desenvolve a história num primeiro plano, o conflito entre os personagens. A outra possibilidade é sutil, menos explícita, a relação existente entre os três personagens e o ambiente que os envolve. Nesta dimensão do romance de Josué Guimarães eu agrego um novo elemento, a transformação de seu Eleutério em cinegrafista, um homem que registrou sua vida e que, no final, padece pela perda de seus filmes. Assim como a comida que termina, seus filmes rebentam, sua memória desaparece. Da discussão da terceira idade ao enfrentamento da morte, do sentido da vida ao receio da solidão, este filme possibilita uma multiplicidade de leituras. Mas é um elemento inconsciente que o filme transportará a história de Josué Guimarães para o nosso tempo. As perdas dos filmes de seu Eleutério significam o final de uma era de registros físicos, fotográficos. "Enquanto a Noite não Chega" é mais que uma história. É uma homenagem ao cinema.

"While the Night Doesn't Come" discusses a theme that torments all human beings since the beginning of their existence - the end of life.

Treated by the book's author, Josué Guimarães, with humor and reverence, "While the Night Doesn't Come", the movie, also approaches the subject in that direction. If the end is very close and everything around us is finishing, the only thing to do is to make the crossing with some of the elements that still exist. And it must be done with much dignity.

I believe that this theme wasn't treated yet with the due importance in the Brazilian contemporary film production. Elder people, with rare exceptions, appear in our films only in secondary roles. "While the Night Doesn't Come" tries to reverse that situation. Dom Eleutério and Dona Conceição are the protagonists of their last and grand adventure.

"While the Night Doesn't Come" intends to publicize the work of author Josué Guimarães, one of the great names of Brazilian literature. The novel is cinematic, as all of his work is. The man who hid inside a well ("A Ferro e Fogo"), the tower of a church as the last debris of a submerged town ("Depois do Último Trem"), or still the elements of a small

town ("Tambores Silenciosos") are examples of feature images in his work.

"While the Night Doesn't Come" is also a story of images, whose main narrative element is the metaphor of death. A ruined town with just three inhabitants, two old people and a grave digger. That situation remits to two significant readings. The most visible one develops the story in the foreground, the conflict between the characters. The other possibility is subtle, less explicit, the relation among the three characters and the environment that involves them.

To this dimension of the novel I add a new element, the transformation of Mr. Eleutério into a cinematographer, a man who has registered his life and who, at the end, suffers the loss of his films. As well as the food finishes, his films crack, his memory goes away. This film allows multiple readings from discussing old age to facing death, from the meaning of life to the fear of solitude. But it is an unconscious element that the film will transport Josué Guimarães' story to our time. The loss of Mr. Eleutério's films means the end of an era of physical, photographic records. "While the Night Doesn't Come" is more than a story. It is still the elements of a small

EQUIPE TÉCNICA

Direção: Beto Souza
Roteiro: Ada Luz, Lu Adams e Beto Souza
Produção Executiva: Elias da Rosa
Direção de Fotografia: Renato Falcão
Direção de Arte: Eduardo Antunes
Montagem: Renato Falcão, Dimitre Lucho e Fábio Lobanowsky
Música: Tonhão Villeroy
Desenho de Som: Cristiano Scherer
Direção de Produção: Pablo Müller
Coordenação de Produção: Jéssica Luz
Figurino: Duda Cambeses
Maquiagem: Nancy Marignac
Stedicam: Fábio Pestana da Silva
1º Assistente de Câmera: Juliano Lopes e Newland Silva
Logger: Dimitre Lucho
Assistentes de Direção: Pedro Hahn, Sara Valar e Marcelo Bacchin
Secretária de Produção: Cláudia Asmuz

ELENCO

Dom Eleutério: Miguel Ramos
Dona Conceição: Clênia Teixeira
Teodoro: Sírmor Antunes
Adroaldo: André Arteche
Teresa: Victória Vianna
Maria Rita: Talissa Seffrin
Heloísa: Lu Adams
Esther: Marley Danckwardt
Inocêncio: Rogério Beretta

PATROCINADORES

BANRISUL, BRASKEM, CEEE, PETROQUÍMICA TRIUNFO E INTRAL

ENQUANTO A NOITE NÃO CHEGA

é uma realização da IMAGEM B, produtora dos longas-metragens Netto Perde Sua Alma, 2001, e Cerro do Jarau, 2005. ENQUANTO foi o primeiro longa-metragem no Brasil rodado em 4K digital, com a câmera RED one em formato RAW. As filmagens ocorreram durante os meses de maio e junho de 2008 na localidade de Suspiro, município de São Gabriel, Rio Grande do Sul. O filme foi finalizado durante os meses de junho e julho de 2009 em São Paulo na produtora O2, que utilizou o software LUSTRE, o mesmo usado em grandes produções internacionais.

WHILE THE NIGHT DOESN'T COME is an Imagem B's production, the same film production company of the features "Netto Lost His Soul", 2001, and "Cerro do Jarau", 2005. "While the Night Doesn't Come" was the first feature film shot in Brazil in Digital 4 K with the Red One Camera in Raw format. The shooting took place in May and June, 2008, in Suspiro, a little town of São Gabriel County, Rio Grande do Sul State. The film was finished in June and July, 2009, in São Paulo, at O2 Filmes, another film production company, which used the software Lustre, the same used in big international productions.

FILE CAVERNA FILE CAVE

O FILE CAVE é uma parceria entre a Universidade Mackenzie e o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. O grupo de pesquisa em Processamento Gráfico e Mídias Digitais apresentará o sistema CAVE (caverna digital) pela primeira vez no FILE com obras de arte especialmente desenvolvidas para sistemas de alta imersão e interatividade.

Mackenzie-3D, Design Evolucionário e Sintonia: Exploração da Interface entre Arte e Tecnologia

O grupo de Processamento Gráfico e Mídias Digitais está vinculado à Faculdade de Computação e Informática da Universidade Mackenzie. O grupo, coordenado pelo Prof. Dr. Luciano Silva, é responsável pela manutenção do Laboratório de Processamento Gráfico, localizado dentro da mesma universidade, e desenvolve pesquisas nas áreas de Computação Gráfica, Processamento Digital de Imagens, Realidade Virtual e Aumentada, Visão Computacional e Desenvolvimento de Jogos Digitais. O grupo colabora com diversas universidades brasileiras como UFSCAR, UNESP, PUC-SP, COPPE-RJ e USP, além de empresas como Noosfera Pro-

jetos Especiais, Nornes Pesquisa e Desenvolvimento e Petrobras.

Dentro do binômio arte-tecnologia, o grupo estuda novos métodos de acesso multimidiático a dados e fenômenos científicos, não se restringindo somente ao signo visual. Emurge, destes novos métodos, uma nova concepção de interação humano-computador denominada sensorização científica, em substituição à tradicional visualização científica. Dentro desse contexto, o grupo apresenta três projetos:

1. Mackenzie-3D: projeto que explora a coexistência de variáveis temporais com informações geométricas geo-referenciadas. O conceito de tempo internaliza o signo visual, oferecendo uma experiência única de percurso em ambientes arquitetônicos.

2. Design Evolucionário: signos evolutivos fundem-se com signos visuais, para geração de novas formas geométricas, guiadas por restrições ambientais.

3. Sintonia: interface não-convenional, para geração de cenários de realidade aumentada, produzidos a partir da fusão de dados científicos com imagens de ambientes naturais.

Luciano Silva

FILE CAVE is a joint effort between Mackenzie University and the Electronic Language International Festival. The Graphic Processing and Digital Media research group will present CAVE (digital cave) system for the first time in FILE with artworks specially produced for high immersion and interactivity systems.

Mackenzie-3D, Evolutionary Design and Syntony: Exploring the Interface between Art and Technology.

The Graphic Processing and Digital Media group is linked to the School of Computing and Informatics of Mackenzie University. Coordinated by Prof. Luciano Silva, PhD, the group is responsible for the Graphic Processing Laboratory, located at the same university, and develops research in Computer Graphics, Image Digital Processing, Virtual and Augmented Reality, Computer Vision and Development of Digital Games. The group collaborates with several Brazilian universities, such as UFSCAR, UNESP, PUC-SP, COPPE-RJ, and USP, and also with companies like Noosfera Special Projects, Nornes Research and Development and Petrobras.

1. Mackenzie-3D: a project exploring the coexistence of time variables with geometric geo-referenced information. The concept of time internalizes the visual sign, providing a unique experience for moving about in architectural environments.

2. Evolutionary Design: evolu-

tionary signs merge with visual signs to create new geometric shapes, guided by environmental restrictions.

3. Syntony: a non-conventional interface to create sets of augmented reality, produced from the fusion of scientific data with images of natural environments.

Luciano Silva

Within the binomial art-technology, the group studies new methods of multimedia access to data and scientific phenomena, but is not restricted to the visual sign alone. From these new methods a new conception for the interaction between humans and computers emerges, now called scientific sensorization, replacing the traditional scientific visualization. In this context, the group presents three projects:

1. Mackenzie-3D: a project exploring the coexistence of time variables with geometric geo-referenced information. The concept of time internalizes the visual sign, providing a unique experience for moving about in architectural environments.

2. Evolutionary Design: evolution-

ary signs merge with visual

signs to create new geometric

shapes, guided by environmental

restrictions.

3. Syntony: a non-conventional interface to create sets of augmented reality, produced from the fusion of scientific data with images of natural environments.

Luciano Silva



LUCIANO SILVA, JOSÉ WAGNER GARCIA, ISMAR FRANGO SILVEIRA, MARIA AMELIA ELISEO E FÁBIO SILVA LOPES
DESIGN EVOLUCIONÁRIO
BRASIL BRAZIL

Signos evolutivos fundem-se com signos visuais, para geração de novas formas geométricas, guiadas por restrições ambientais.

Evolutive signs merge with visual signs to create new geometric shapes, guided by environmental restrictions.

NOAH WARDRIP-FRUIN, JOSH CARROLL, ROBERT COOVER, SHAWN GREENLEE, ANDREW MCCLAIN E BEN "SASCHA" SHINE
SCREEN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

(com contribuições de Stephen Boyd, Barry Threw e outros)
(with contributions from Stephen Boyd, Barry Threw, and others)



"Screen" é um projeto de realidade virtual que subverte as convenções da RV – as que cortam o campo desde o mundo da arte até os videogames comerciais. Ela faz isso ao desenrolar mais sobre a passagem do tempo do que na navegação pelo espaço, enfatizando o espaço do público sobre um mundo virtual imaginário, e enfatizando o texto e o som mais que gráficos e pixels. O resultado é algo inesperado, tanto para os que estão familiarizados com a realidade virtual quanto para os que são novos à mídia.

É claro, a RV está longe de ser a primeira ou única experiência virtual. Experimentamos o virtual em memórias, sonhos – até ao imaginar o que poderíamos ter dito. O texto de Screen explora momentos em que a experiência virtual da memória se sobrepõe à vida cotidiana. A interação de Screen dramatiza o que acontece quando a memória se separa – e os esforços que fazemos para mantê-la no lugar. Ambas estão conectadas ao corpo, e por isso exigem sua abordagem incomum à RV.

Especificamente, Screen inicia

Screen is a virtual reality project that upends VR conventions – ones that cut across the field from the art world through commercial video games. It does this by unfolding more through the passage of time than navigation through space, by emphasizing the space of the audience over an imagined virtual world, and by emphasizing text and sound rather than pixelated graphics. The result is something unexpected both for those familiar with virtual reality and those new to the medium.

Of course, VR is far from being the first, or only, virtual experience. We experience the virtual in memories, dreams – even in imagining what we might have said. Screen's text explores moments when the virtual experience of memory overlays itself on everyday life. Screen's interaction dramatizes what happens as memory comes apart – and the efforts we make to keep it in place. Both are connected to the body, and for this reason require its unusual approach to VR.

Specificamente, Screen begins as

como uma experiência de leitura e audição. Textos de memória aparecem nas paredes da Cave, rodeando o leitor. Então palavras começam a se soltar. O leitor percebe que pode rebatê-las com a mão, e a experiência se torna uma espécie de jogo – enquanto mecânicas conhecidas de jogo recebem nova forma através da interação corporal com o texto. Ao mesmo tempo, a linguagem do texto, junto com a experiência assombrosa de tocar as palavras, cria uma experiência que não se instala facilmente nas maneiras habituais de pensar em jogo ou RV.

As palavras se descolam cada vez mais depressa, as palavras rebatidas nem sempre retornam para onde vieram, e as palavras sem lugar para ir se rompem. Com o tempo, quando muitas saíram da parede, as demais se soltam, giram ao redor do leitor e caem. Jogar "melhor" e mais rápido evita isso, mas sessões mais longas de jogo também levam o texto de memória a maior desordem através de colocações erradas e neologismos. Enquanto a discussão da relação entre jogos e

formas literárias é antiga, Screen usa o texto como material de jogo de uma maneira que esta discussão não explorou antes.

Além de criar uma nova forma de interação corporal com o texto através do jogo, Screen move o jogador por três experiências de leitura – começando pelo texto familiar, estável, como página nas paredes, seguido da leitura

Screen uses text as play material in a way that this discussion has not previously explored.

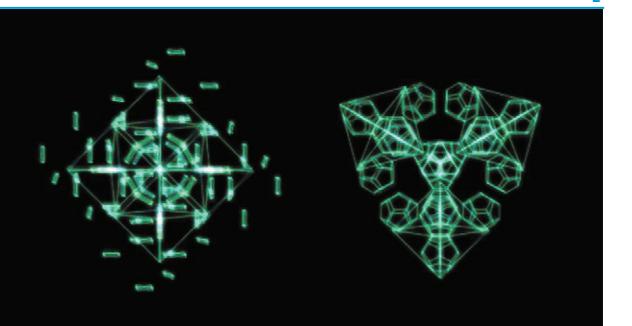
In addition to creating a new form of bodily interaction with text through its play, Screen moves the player through three reading experiences – beginning with the familiar, stable, page-like text on the walls, followed by the word-by-word reading

palavra a palavra de descolar e rebater (onde a atenção se concentra) e com mais consciência periférica dos arranjos de palavras esvoaçantes e o novo (muitas vezes neologístico) texto sendo montado nas paredes. Como alternativa, um jogo literário para realidade virtual, Screen oferece uma oportunidade de reconsiderar o jogo, a leitura e o virtual.

of peeling and hitting (where attention is focused), and with more peripheral awareness of the arrangements of flocking words and the new (often neologistic) text being assembled on the walls. As an alternative, literary game for virtual reality, Screen offers an opportunity to reconsider playing, reading, and the virtual.



1



1 Um participante interage com a instalação ATLAS in silico na exposição autoestereográfica de 100 milhões de pixels Varrier™ na Calit2.

1 A participant interacting with the ATLAS in silico installation on the Varrier™ 100-million pixel autostereographic display at Calit2.

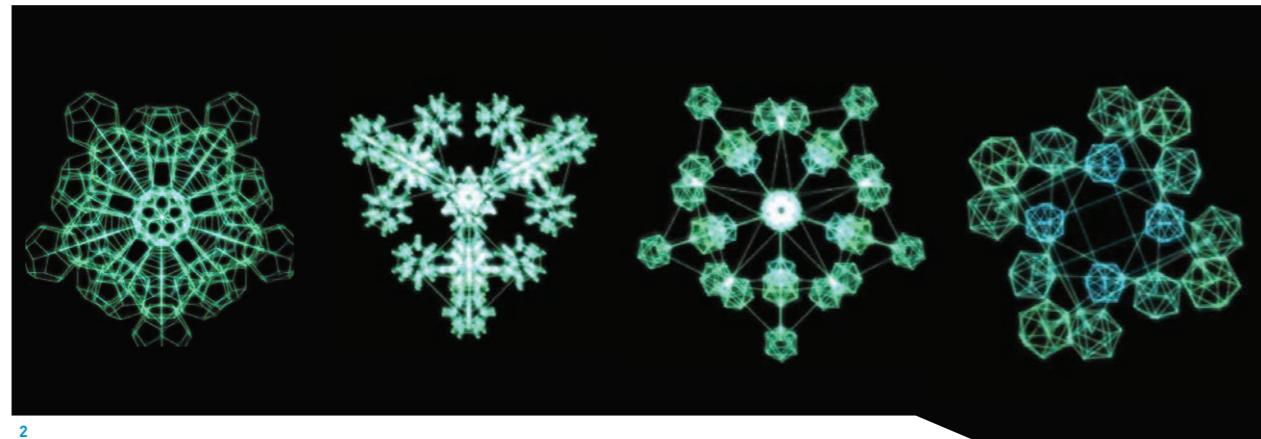
RUTH WEST, TODD MARGOLIS, J.P. LEWIS, JOACHIM GOSSMANN, DANIEL TENEDORIO, JURGEN P. SCHULZE, RAJVIKRAM SINGH
ATLAS IN SILICO
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

ATLAS in silico é um ambiente virtual interativo e imersivo que utiliza – e oferece um encontro estético com – dados metagenômicos de microrganismos marinhos da Expedição de Amostragem Oceânica Global (Global Ocean Sampling Expedition, GOS). Este trabalho é uma colaboração de arte e ciência em grande escala, abrangendo disciplinas da realidade virtual, exibição auditiva e sonorização, visualização, música eletrônica, artes de novas mídias, metagenômica, computação gráfica e computação de alto desempenho, tudo isso envolvido em um processo de trabalho que combina prática artística com investigação. Os participantes experimentam um ambiente construído como um padrão auditivo onírico, luminoso, visual e auditivo que é ao mesmo tempo dinâmico e coerentemente estruturado,

ATLAS in silico is an interactive and immersive virtual environment that utilizes, and provides an aesthetic encounter with, metagenomics data of marine microorganisms from the Global Ocean Sampling Expedition (GOS). This work is a large-scale art-science collaboration encompassing the disciplines of virtual reality, auditory display and sonification, visualization, electronic music, new media arts, metagenomics, computer graphics, and high-performance computing all of which are engaged in a working process combining artistic practice with inquiry. Participants experience an environment constructed as a dream-like, luminous, visual and auditory pattern that is at once dynamic and coherently structured, yet which reveals its characteristics as the participant disturbs the

mas revela suas características quando os participantes perturbam o padrão através de sua exploração. Por essa interação com padrões visuais e auditivos múltiplos conduzidos por dados em diferentes níveis de detalhe, os usuários exploram os dados do GOS em combinação com metadados contextuais em vários níveis de escala e resolução.

Conduzido pelo J. Craig Venter Institute, o GOS estuda a genética de comunidades de microrganismos de todos os oceanos do mundo, resultando em um vasto conjunto de dados metagenômicos. Os microrganismos em estudo sequestram carbono da atmosfera com impactos potencialmente significativos no clima global, mas os mecanismos pelos quais fazem são mal compreendidos. Inspirado nas expedições do HMS Challenger e do HMS Beagle, enquanto é



2

Objetos de forma gramática para vários registros do GOS (projeções em 2D).
Shape grammar objects for several GOS records (2D projections).

um produto das preocupações e tecnologias do século 21, o GOS ecoa os desafios de representação que essas expedições históricas representaram no século 19. Para salientar a interação histórica e atual entre descoberta científica e cultura, a instalação contextualiza dados sequenciais do GOS com metadados ambientais e sociais das regiões geográficas mais próximas dos locais do oceano onde os microrganismos foram colhidos, e combina-os para construir os elementos visuais e auditivos do ambiente virtual. Essa ligação histórica também é reiterada pela combinação da estética da gravação em cobre e linhas finas, litografia e layouts da representação científica do século 19 com a estética contemporânea digital, incluindo estruturas de fios em 3D, sistemas de partículas e áudio espacializado multicanal para gerar o mundo virtual conduzido por dados.

A metagenômica nos dá uma nova visão da natureza que é centrada em sequências, mais que em organismos. Paralelamente às mudanças que o trabalho de Darwin sobre a seleção natural representou para a represen-

challenges these historical expeditions posed in the 19th Century. To highlight the historical and ongoing interplay between scientific discovery and culture, the installation contextualizes GOS sequence data within environmental and social metadata from geographic regions nearest the ocean locations at which the microorganisms were sampled, and combines these to construct the visual and auditory elements of the virtual environment. This historic linkage is also reiterated by combining the aesthetics of fine-lined copper engraving, lithography and grid-like layouts of 19th Century scientific representation with contemporary digital aesthetics including 3D wireframes, particle systems, and spatialized multichannel audio to generate the data-driven virtual world.

Metagenomics gives us a new view of nature that is sequence-centric rather than organism-centric. In parallel to challenges that Darwin's work on natural selection posed to 19th Century representations of nature based on concepts of species fixity, the new view of nature provided by vast

and abstract metagenomics data, such as the GOS, poses a fundamental challenge for our ability in the 21st Century to represent and intuitively comprehend nature as well as our evolving relationship to it in a time of global environmental concern. Reaping the benefits of this data requires transcending representational challenges. Within ATLAS in silico, this challenge becomes a visceral, sensate experience of the abstraction of nature and culture in to vast databases — a practice that reaches back to the history of expeditionary science of the 19th Century and which continues in 21st Century expeditions such as the GOS.

The installation was exhibited at SIGGRAPH 2007, the Ingenuity Festival Cleveland 2008, the Los Angeles Municipal Art Gallery 2008 - 2009 and is resident at the UCSD Center for Research in Computing and the Arts (CRCA) and Calit2 (California Institute for Telecommunications and Information Technologies) where it continues in active development. <http://atlasinsilico.net>

tação da natureza no século 19 baseada em conceitos de fixidez das espécies, a nova visão da natureza fornecida por vastos dados metagenômicos abstratos, como o GOS, representa um desafio fundamental para nossa capacidade no século 21 de representar e intuitivamente compreender a natureza, assim como nossa relação evolutiva com ela em um tempo de preocupação ambiental global.

Colher os benefícios desse

desafio exige transcender os

desafios representacionais.

Em ATLAS in silico, esse desafio se

torna uma experiência visceral e

sensata de abstração da natureza

e da cultura em vastos bancos

de dados — prática que remonta à

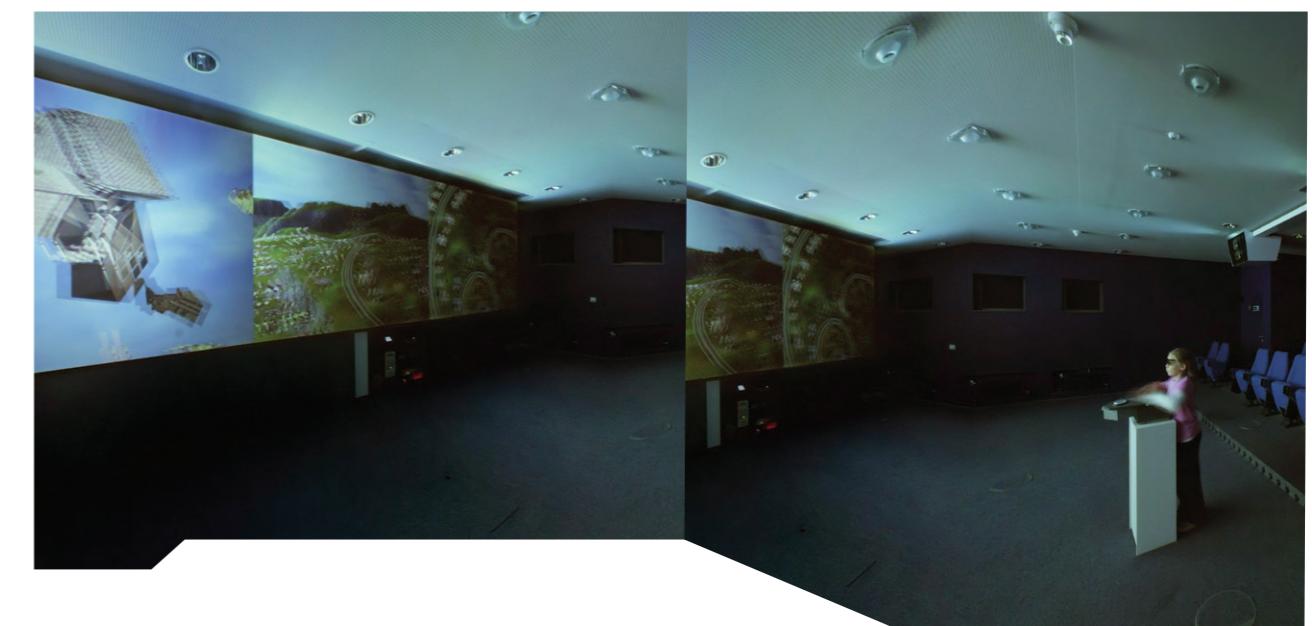
história da ciência expedicionária

do século 19 e que continua no

século 21 em expedições como

o GOS.

A instalação foi exibida em SIGGRAPH 2007, Ingenuity Festival Cleveland 2008, Los Angeles Municipal Art Gallery 2008 - 2009 e é residente no UCSD Center for Research in Computing and the Arts (CRCA) e Calit2 (California Institute for Telecommunications and Information Technologies), onde continua em ativo desenvolvimento. <http://atlasinsilico.net>



SHELDON BROWN

SCALABLE CITY
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Sheldon Brown é diretor do Experimental Game Lab em CRCA, UCSD
Sheldon Brown is the director of the Experimental Game Lab at CRCA, UCSD

A última versão do projeto Scalable City é uma instalação como exposição estereográfica no ambiente CAVE. Este projeto é uma visão dos níveis crescentes de algoritmização que caracterizam nossos atos e percepções do ser e do mundo. The Scalable City - um globo de cidades, iniciado com dados do mundo real - se transforma cada vez mais em um mundo mais padronizado, sob a crescente influência cultural das redes de estradas, ciclones de automóveis e arquitetura que se autoconstrói. Este projeto utiliza uma variedade de mídias ao explorar a visualidade dessas questões. Esta última encarnação, no visualmente imersivo ambiente CAVE, completa um colapso entre o reino da mediação e o da realidade suposta. No entanto, do projeto de Scalable

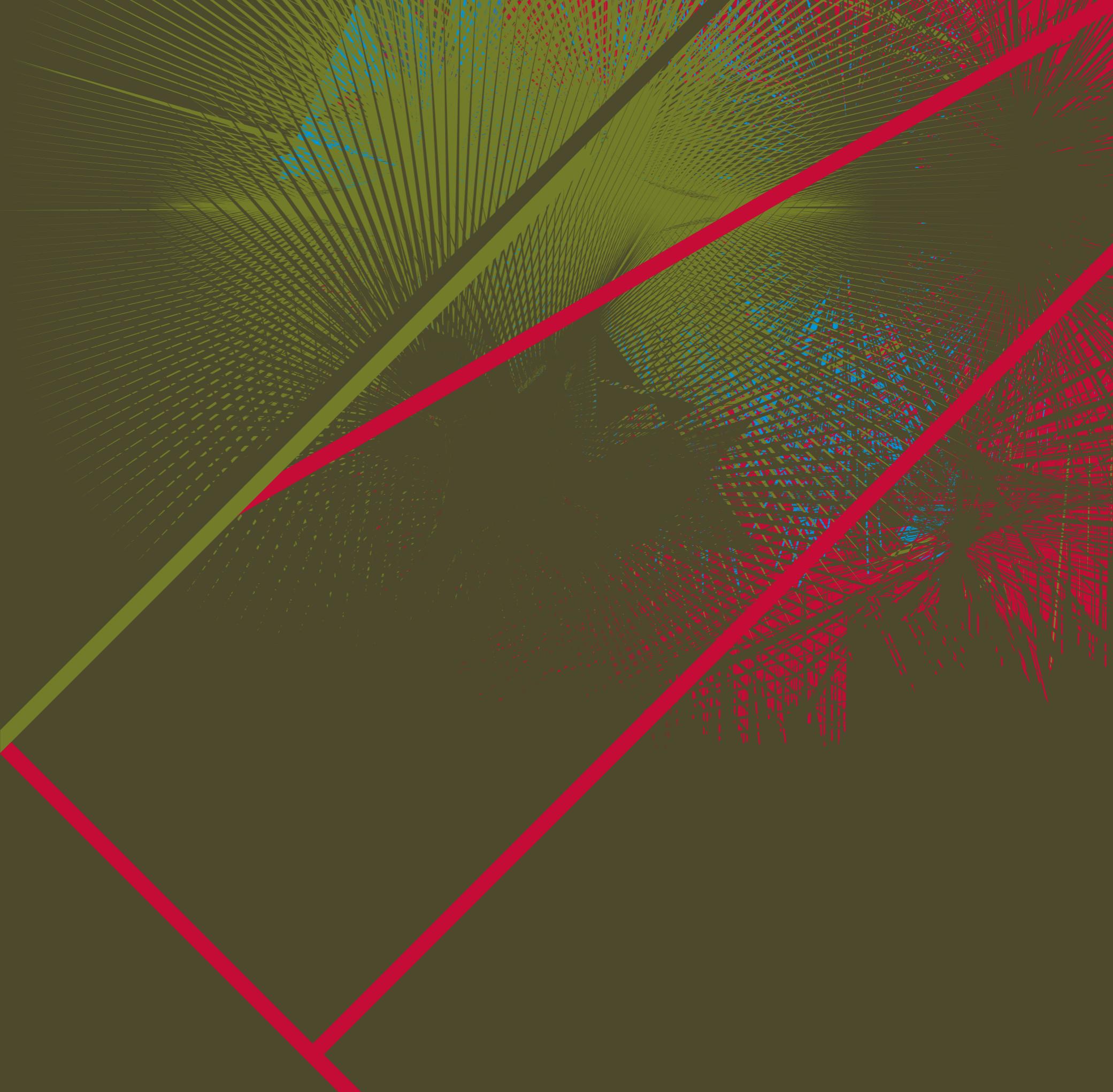
City, compreendemos que não é uma simples proposta para distinguir entre o mediado e o real. Nossa visão de mundo é uma negociação entre como vemos, o que pensamos e como representamos. Nossa atual condição é cada vez mais dominada pelas disponibilidades do algoritmo, oferecendo novas metodologias poderosas para ver, organizar e compreender. The Scalable City é ao mesmo tempo uma indulgência nessas qualidades, assim como uma extrapolação dessas tendências, para nos permitir considerar seus resultados. Assistência de: Erik Hill, Daniel Tracy, Robert Twomey, Kristen Kho, Chris Head, Prakhar Jain, Todd Margolis, Alex Dragulescu, Mike Caloud, Carl Burton. Apoio de IBM, Intel, NSF, Vicon, Intellectual Ventures, High Moon Studios.

project, we understand that it isn't a simple proposition to distinguish between the mediated and the real. Our worldview is a continuous negotiation between how we see, what we think and how we represent. Our current condition is one that is increasingly dominated by the affordances of the algorithm, offering powerful new methodologies for seeing, organizing and understanding. The Scalable City is both an indulgence in these qualities, as well as an extrapolation of these tendencies, to allow us to consider its outcomes.

Assistance of: Erik Hill, Daniel Tracy, Robert Twomey, Kristen Kho, Chris Head, Prakhar Jain, Todd Margolis, Alex Dragulescu, Mike Caloud, Carl Burton.

Support from IBM, Intel, NSF, Vicon, Intellectual Ventures, High Moon Studios.

INSTALAÇÕES INSTALLATIONS





3kta

DIRECTED BY ANDRÉ RANGEL

E ANNE-KATHRIN SIEGEL

GRAFFONIC

PORUGAL E ALEMANHA PORTUGAL AND GERMANY

Graffonic resulta do processo técnico de produção de uma hiperferramenta materializada sob a forma de uma instalação. Essa obra de arte reativa que hoje apresentamos pode ser vista em uma projeção de vídeo, sob o controle de um sistema de análise de sinais de vídeo que cobre toda a área de projeção. O movimento do usuário é quantificado em dados numéricos que serão a mensagem inteligível para a máquina. Usando sua capacidade cognitiva relativa (sustentada por processos algorítmicos), ela vai fornecer uma resposta audiovisual. A resposta do computador se baseia em um processo de design gerativo para criar um reflexo estético em uma escala em tempo real.

Qualquer pessoa de qualquer idade pode participar sem esforço desse processo criativo audiovisual gerativo. A interface de Graffonic não implica qualquer tipo de formação, funciona simplesmente como uma lata comum de tinta spray. O sistema Graffonic pode ser montado em espaços internos ou externos, usando projeção frontal ou traseira. Com a tecnologia desenvolvida em Graffonic é possível praticar grafite sem danificar a arquitetura existente.

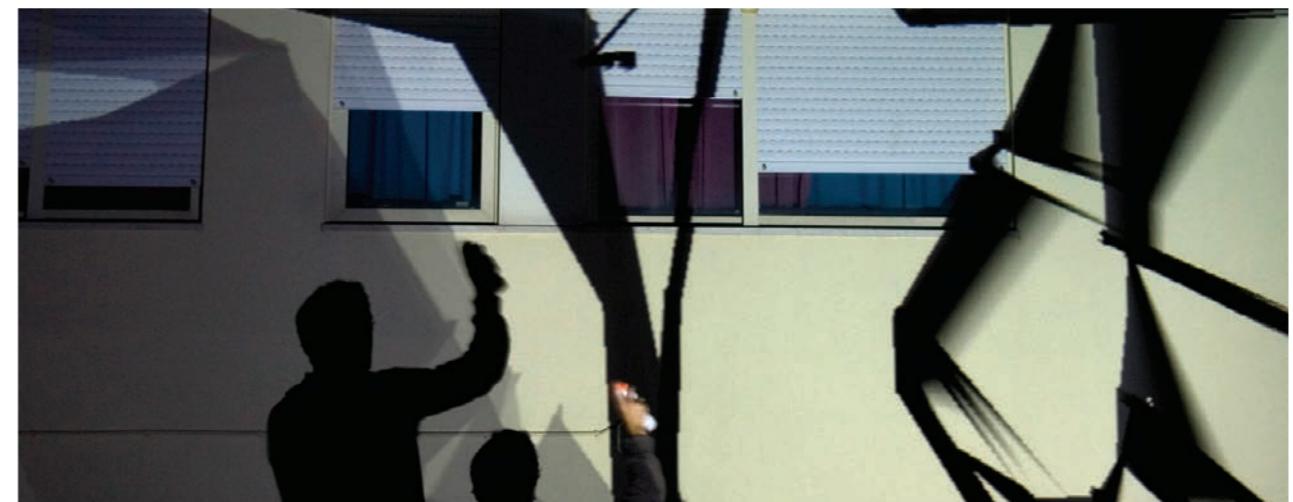
Graffonic results from the technical process of production of an hyper-tool materialized under the form of an installation. This reactive work of art which we now present can be seen on a video projection, under the control of a video sign analysis system that covers all of the projection area. The user's movement is quantified in numerical data which will be the intelligible message for the machine. Accordingly, using its relative cognitive ability (supported by algorthmic processes), it will provide an audiovisual answer. The computer's answer is grounded on a process of generative design in order to create an aesthetical reflex on a real-time scale.

Anyone, of any age, can participate without effort in this generative audiovisual creative process. The Graffonic interface doesn't imply any kind of literacy, it functions simply as a common tin of "spray paint". Graffonic system can be set up indoors or outdoors, using front or rear projection. With the technology developed in Graffonic it is possible to practice graffiti, with no damage to the existing architecture.

ANDRÉ RANGEL
Nascido em Aveiro, Portugal, em 1971. Aluno de doutorado e pesquisador em ciência e tecnologia da arte na UCP, 2008; mestre em artes digitais pela UCP, 2002; graduação em design de comunicação pela ESAD, 1994. Atualmente diretor de arte do projeto 3kta, professor convidado de produção de multimídia no mestrado de "Disseny i Produccio Intermedia" da Universitat de Barcelona, desde 2004. Professor convidado de introdução à programação em graduação em belas artes e design na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto desde 2007.

ANDRÉ RANGEL
Born in Aveiro, Portugal, 1971. Ph.D. student and researcher in Science and Technology of Art at UCP, 2008; Master in Digital Arts from UCP, 2002; Communication Design Degree from ESAD, 1994. Actually art director at 3kta project, invited Professor of Intermedia Production in the "Disseny i Produccio Intermedia" Masters degree, Universitat de Barcelona, since 2004. Guest Professor of Programming Introduction in the high degrees of Fine Arts and Design at Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto since 2007.

ANNE-KATHRIN SIEGEL
Nascida em Berlim, Alemanha, em 1979. Estudos de arquitetura na Universidade de Weimar 1999-2004, graduação em arquitetura pela Universidade Erfurt de ciências aplicadas em 2006. Especialização em restauração de edifícios. Hoje desenvolve conceitos de intermediação na 3kta. Consultoria para projetos de arquitetura, cenografia e mídia. Trabalhou nas firmas de arquitetura Engel & Zillich e Wendt na Alemanha. Seu interesse de pesquisa se concentra em arquitetura audiovisual, restauração arquitetônica e simulação visual de processos construtivos.





ABRAHAM MANZANARES (COLORSOUND)

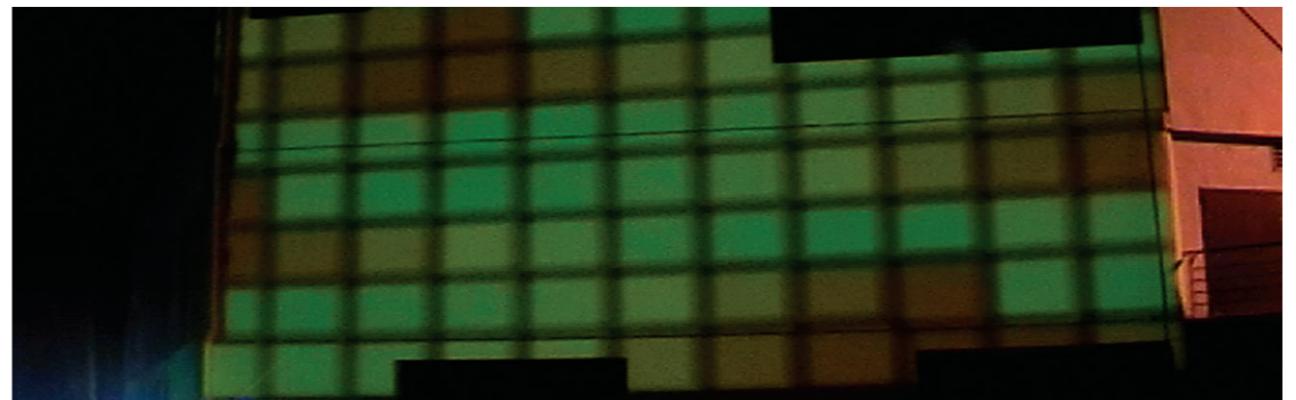
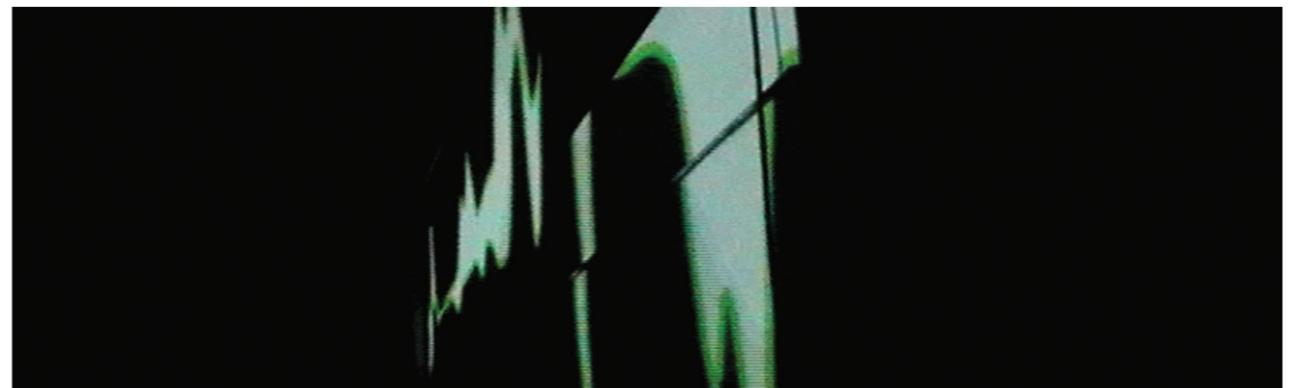
BOREAL PAINTER
ESPAÑA SPAIN

Quando as pessoas andam pela rua, veem uma projeção em um prédio adaptada a sua arquitetura, em que os tijolos mudam de cor, textura, rotação e algumas linhas animam as janelas. Quando você está mais ou menos no meio da rua, bem na frente do prédio, percebe que pode ver uma silhueta mole de si mesmo na projeção; é aqui que se dá a diversão. Você vê objetos virtuais caindo. Os objetos que atingem sua silhueta captam a forma desse momento e pintam com ela para cima, dando-lhe a chance de pintar o edifício. Dessa maneira, todo mundo pode participar da estética do prédio com suas formas apenas caminhando pela rua, mudando a aparência do prédio progressivamente durante a noite. A instalação reúne tempo, espaço e a cooperação das pessoas para criar uma visualização única de um espaço público.

When people walk through the street they see a projection on a building adapted to its architecture, where bricks change color, texture, rotation and some lines animate their windows. Once you are more or less in the middle of the street just in front of the building you realize that you can see a soft silhouette of yourself on the projection; here is where fun takes place. You will see virtual objects falling down. The objects that hit your silhouette capture the shape of this moment and paint upwards with it, giving you the chance to paint the building yourself. This way everybody can participate in the aesthetic of the building with their shapes just by walking on the street, changing the building look progressively during the night. The installation gathers time, space and people cooperation to create a unique visualization on public space.

ABRAHAM MANZANARES
Minha carreira começou em Bristol, Reino Unido, quando entrei em contato com a tecnologia musical e fiz algumas coisas de música eletrônica. Depois mudei-me para Barcelona, onde continuei estudando som e som para pós-produção de filmagem. Quando adquiri algum conhecimento de áudio, fui motivado a fazer vídeo e design gráfico, o que me levou à criação de vídeo em tempo real, com aplicativos como resolume, onde encontrei um novo mundo, diversão e possibilidades. Não bastou. Percebi que eu podia criar meus próprios aplicativos usando vvv, max arduino, sensores. Minha motivação e investigação sobre esse campo não terminaram nem começaram, é um mundo de informação infinito. No final percebi que o design interativo é o que eu mais gosto porque é uma mistura de tudo. No processo, trabalhei com empresas e organizações de iluminação, som, design, arte e tecnologia em vários países.

ABRAHAM MANZANARES
My career began in Bristol, UK, where I first entered in contact with Music technology and made some stuff with electronic music. After that I moved to Barcelona, where I kept studying sound and sound for filming postproduction. Once I got some knowledge of audio I was motivated to do video and graphic design, this took me to real-time video creation, with apps like resolume, where I found a new world of fun and possibilities. Not enough. I realized that I could create my own applications using vvv, max arduino, sensors. My motivation and investigation about those fields have not finished nor started, Never-ending World of information. At the end I noticed that interactive design is what I like most because it is a mixture of it all. In the process I worked and participated in companies and organizations of lighting, sound, design, art and technology, in various countries.





ALEXANDRA DEMENTIEVA

DRAMA HOUSE

BÉLGICA BELGIUM

"O acaso é o maior romancista do mundo", do Prefácio de "La Comédie Humaine", de Honoré de Balzac.

A ideia da instalação se baseia vagamente na "Comédia Humana" de Balzac. Como o realista francês, eu quis criar uma visão panorâmica da sociedade contemporânea. A narrativa Drama House (Casa de Teatro) é uma coletânea de oito contos interligados, situados em ambientes diversos, com personagens que aparecem nas janelas em reação a uma campainha.

O ambiente do projeto é uma cidade contemporânea com seus habitantes: novos-ricos, classe média, profissionais, criados, intelectuais, imigrantes, prostitutas e criminosos. Para esse mosaico social, a opção de personagens pela artista vem da literatura (Balzac: "A Comédia Humana", Perec Life: "A User's Manual", etc.). Esses personagens rapidamente revelam suas naturezas baixas e egoísticas através de filmes, todos com menos de dois minutos.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Estudou jornalismo e belas artes em Moscou e Bruxelas. Seus principais interesses são a psicologia social e percepção e sua aplicação em instalações interativas multimídia. Seu trabalho em vídeo integra diversos elementos, incluindo a psicologia comportamental, desenvolvimento de narrativa usando uma "câmera subjetiva". Seus projetos de instalação interativa tentam ampliar o potencial de percepção da mente usando diferentes materiais de produção: computadores, projeções de vídeo, trilhas sonoras, slides, fotos, etc. Ao fazer certas alusões históricas, culturais e políticas, seus locais de exposição criam a moldura em que a ideia se desenvolve. Os projetos exploram a profundidade da experiência perceptual dos espectadores e a interação do espectador individual com a exposição, assim como com os outros visitantes. O tema de uma instalação ou seu método de produção torna-se menos importante para ela do que a mente do usuário. Assim, este torna-se o centro do projeto ou o principal ator da performance.

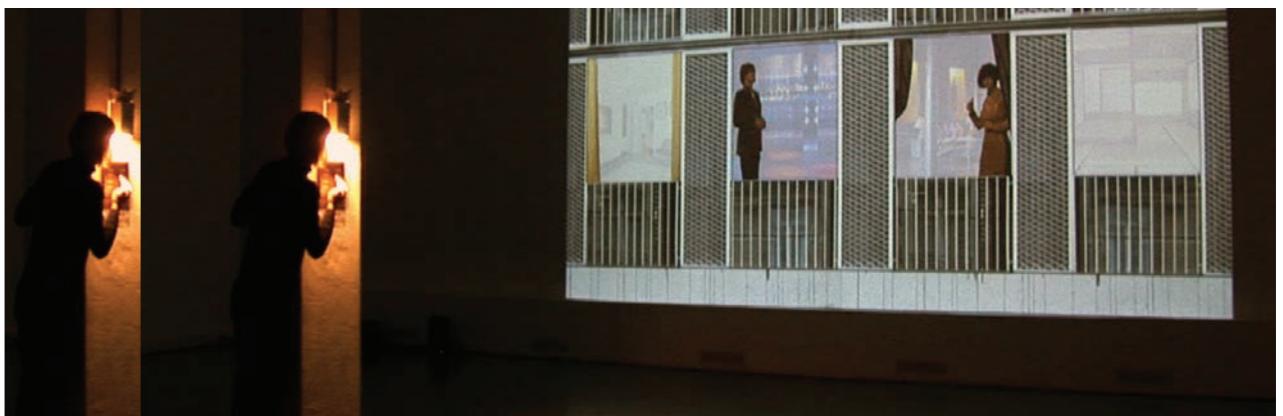
"Chance is the greatest romancer in the world," from the 'Avant-propos' to 'La Comédie Humaine' by Honoré de Balzac.

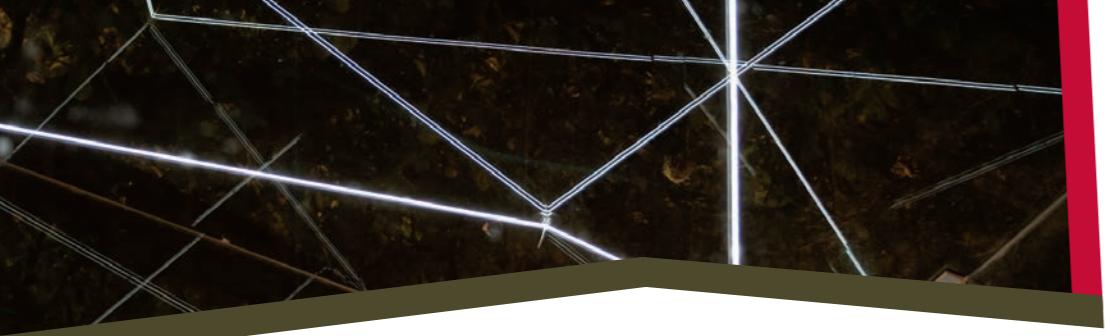
The installation idea is loosely based on the H. de Balzac 'Human Comedy'. Like the French realist, I wanted to create a panoramic view of contemporary society. Drama-House narrative is a collection of eight linked short stories placed in a variety of settings, with characters appearing in the windows in response to a bell ring.

The project's setting is in a contemporary city, with its inhabitants: new wealth, middle-class, professionals, servants, intellectuals, immigrants, demi-monde and criminals. For this social mosaic the artist choice of characters ranges from literature (de Balzac 'Human Comedy', Perec Life: 'A User's Manual', etc.). These characters quickly disclose their base, self-serving natures through films, none of them lasting more than two minutes.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Studied journalism and fine arts in Moscow and Brussels. Her main interests focus on social psychology and perception and their application in multimedia interactive installations. Her videowork integrates different elements, including behavioral psychology, developing narrative using a 'subjective camera'. Her interactive installation projects attempt to widen the mind's potential for perception using different production materials: computers, video projections, soundtracks, slides, photography, etc. By making certain historical, cultural and political allusions, her exhibition locations create the frame within which the idea develops. The projects explore the spectator's depths of perceptual experience and the interaction of the individual spectator with the exhibition as well as with other visitors. The subject of an installation or its production method becomes less important to her than the mind of the user. Thus the latter becomes the center of the project or the main actor in the performance.





ANDREAS MUXEL E MARTIN HESSELMEIER

CAPACITIVE BODY
ALEMANHA GERMANY

A instalação Capacitive Body é um sistema de luz modular que reage aos sons do ambiente. Cada módulo feito sob medida consiste em um fio de luz eletro-luminescente ligado a um sensor piezoeétrico e um microcontrolador. Através desse esquema modular ele pode ser facilmente adaptado a diversos espaços urbanos.

Os sensores são utilizados para medir as vibrações de sólidos arquitetônicos em uma faixa de baixas frequências. Essas oscilações são provocadas pelo ruído ambiente, por exemplo, o ruído do trânsito. O sensor de dados controla os fios de luz, que são estendidos em uma estrutura de rede espacial. Conforme os valores da medição, são gerados flashes de luz. Com o aumento das vibrações, o tempo entre os flashes torna-se cada vez menor. A estabilidade desse sistema nervoso chega ao fim quando ele desmorona e recomeça. Um espaço de luz dinâmica é assim criado, gerando um feedback visual da atividade aural ao redor da instalação.

ANDREAS MUXEL
(Áustria) Em 2004 Andreas Muxel se formou em design de

comunicação de mídia na Universidade de Ciências Aplicadas de Vorarlberg. De 2004 a 2007 trabalhou como designer de interação e interface para o MARS-Exploratory Media Lab no Fraunhofer Institute for Media Communication. Em 2008 ele concluiu seus estudos de pós-graduação na Academia de Artes de Mídia em Colônia. Em seu trabalho ele se interessa pela mistura de código digital e material físico. Vive e trabalha em Colônia, Alemanha.

MARTIN HESSELMEIER
(Alemanha) Em 2002 Martin Hesselmeier formou-se em design de comunicação pela Universidade de Ciências Aplicadas, Academia de Artes e Desenho de Mannheim, e em 2007 tirou o diploma em mídia audiovisual pela Academia de Artes da Mídia de Colônia como estudante de pós-graduação. Desde então ele trabalha para a União Europeia no projeto de pesquisa "Citizen Media" como designer de interface de usuário. Também trabalha para vários estúdios de design na Alemanha.

The installation Capacitive body is a modular light system that reacts to the sound of its environment. Each custom-built module consists of an electro-luminescent light wire linked to a piezoelectric sensor and a microcontroller. Through its modular setup it can easily be adapted to various urban spaces.

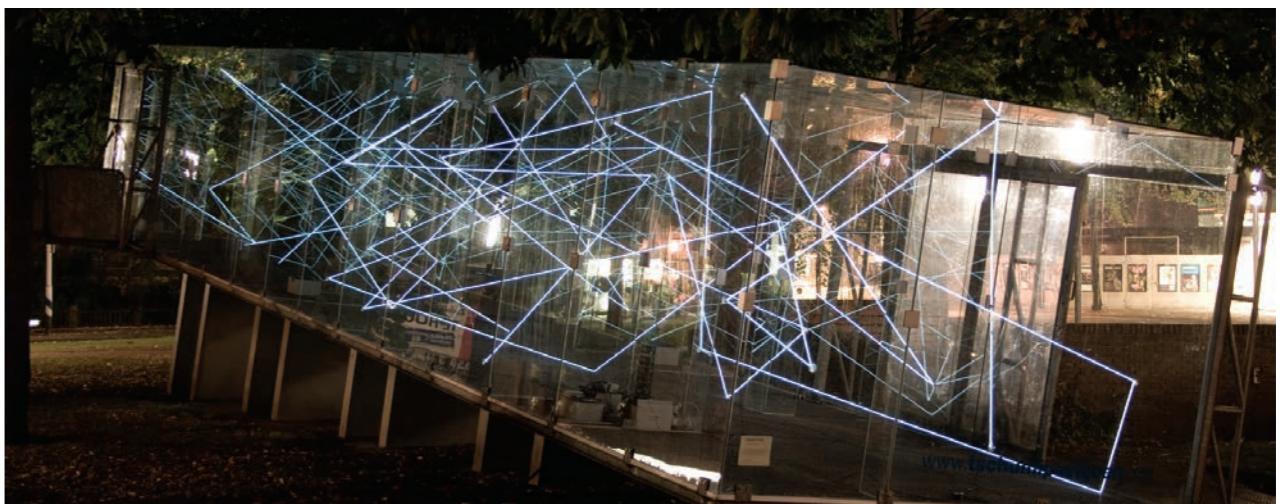
The sensors are used to measure vibrations of architectural solids in a range of low frequencies. These oscillations are triggered by surrounding ambient noise, for example traffic noise. The data sensor controls the light wires, which are tensed to a spatial net structure. According to the values of the measurement, light flashes are generated. With increasing vibrations the time between flashes becomes shorter and shorter. The stability of this nervous system gets to an end where it collapses and restarts again. A dynamic light space is thereby created, which creates a visual feedback of the aural activity around the installation.

ANDREAS MUXEL

In 2004 Andreas Muxel received a diploma in media communication design from the University of Applied Sciences Vorarlberg. From 2004 to 2007 he worked as an interaction and interface designer for the MARS-Exploratory Media Lab at the Fraunhofer Institute for Media Communication. In 2008 he finished his postgraduate studies at the Academy of Media Arts Cologne. In his works he is interested in the mixture of digital code and physical material. He lives and works in Cologne, Germany.

MARTIN HESSELMEIER

In 2002 Martin Hesselmeier received a diploma in communication design from the University of Applied Sciences, Academy of Arts and Design Mannheim, and in 2007 a diploma in audio-visual media from the Academy of Media Arts Cologne as a postgraduate student. He has since been working for the European Union research project "Citizen Media" as an user interface designer. He also works for various design studios in Germany.





BLENDID (TIM OLDEN E DAVID KOUSEMAKER)

TOUCHME

HOLANDA THE NETHERLANDS

TouchMe é uma instalação interativa que permite a seus usuários criar e contribuir com uma imagem pessoal para o espaço público normalmente impessoal. As imagens criadas pela interação com uma lâmina de vidro congelado são uma parte da peça e são expostas quando não ocorrem interações durante um determinado tempo.

Os membros do público podem interagir com esta peça simplesmente pressionando uma parte de seu corpo ou objetos contra uma superfície de vidro gelado, deixando uma espécie de impressão para eles e outros verem. A interação em si é divertida, e uma dimensão extra é acrescentada quando os resultados são mantidos como parte permanente da instalação.

TouchMe destina-se àqueles espaços tipicamente modernos que parecem criados predominante-

mente para suportar grandes fluxos de pessoas sem qualquer impacto. É como se os usuários desses espaços fossem vistos apenas como peões, que devem ser conduzidos eficientemente por esse campo em seu trajeto do ponto A ao ponto B. Todos os vestígios desses visitantes serão apagados quando a próxima equipe de limpeza remover as pegadas do piso de granito antidesgaste.

BLENDID

É um coletivo de interação entre arte e design formado por David Kousemaker e Tim Olden. Operando no espaço entre arte interativa e design, sua colaboração usa uma ampla variedade de tecnologias

para criar peças experimentais com um enfoque para a interatividade. Blendid se interessa basicamente por projetos que permitem um cruzamento entre a tecnologia digital e o reino físico.

BLENDID

Is an interaction art/design collective consisting of David Kousemaker & Tim Olden. Operating in the space between interactive art and design, their collaboration utilizes a wide variety of technologies to create experimental pieces with a focus on interactivity. Blendid is primarily interested in projects that allow for digital technology to crossover into the physical realm.

TouchMe is an interactive installation that allows its users to create and contribute a personal image to the otherwise impersonal public space. Images that are created by interacting with a plate of frosted glass remain a part of the piece and are displayed when no interactions occur for a given time.

Members of the public can interact with this piece by simply pressing a part of their body or objects against a frosted glass surface, leaving a kind of imprint for them and others to see. The interaction itself is entertaining, and an extra dimension is added as the results are kept as a permanent part of the installation.

TouchMe is intended to those typical modern public spaces that seem predominantly designed to withstand large flows of people without any impact. It is as if the users of these spaces were viewed only as pawns, which are to be efficiently routed through this domain on their way from point A to point B. All traces of these visitors will be erased when the next scheduled cleaning crew has removed the footprints from the granite wear-free floor.





CHRISTA ERICKSON
CLIMATE SHIFTS
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Todos somos afetados por nosso contexto imediato e suas influências políticas, ambientais, culturais e temporais. «Climate Shifts» juxtapõe vários locais ao redor do mundo e seus pontos de vista por meio das manchetes dos noticiários locais e informações sobre a meteorologia. Surgem diferenças de interesse e perspectiva, às vezes sobre os mesmos fatos mundiais, permitindo uma percepção da psique coletiva de cada lugar. Como fontes de notícias geograficamente diferentes interpretam uma eleição? Quais são as preocupações básicas em Beirute versus Jerusalém? Que acontecimentos na Ásia têm repercussão na América Latina? Quando ocorrem crises de saúde ou financeiras, que padrões de reação são semelhantes ou diferentes ao redor do globo?

Um grande guarda-chuva acima funciona como tela na qual a peça anima mudanças por vários destinos com a ponta do guarda-chuva agindo como localizador. Notícias sobre «clima», tempo e hora são obtidas de informações RSS em tempo real e dispostas em camadas sobre uma imagem iluminada de satélite de poluição do globo. Também em camadas, o tempo é refletido por ponteiros de relógio que giram e se adaptam conforme o fuso horário do lugar atual.

Programming Assistance: Raed Atoui Funded in part by a Fellowship from Sculpture Space, Utica, NY.

We are all affected by our immediate context and its political, environmental, cultural and temporal influences. «Climate Shifts» juxtaposes various locations around the globe and their points of view through local news headlines and weather data. Differences in concerns and perspectives emerge, sometimes about the same world events, allowing a glimpse into the collective psyche of each place. How do geographically differing news sources interpret an election? What are the primary concerns in Beirut versus Jerusalem? What events in Asia echo in Latin America? When financial or health crises strike, what patterns of response are similar or different across the globe?

A large umbrella acts as an overhead screen upon which the piece animates shifts through various destinations with the top of the umbrella pole acting as a locator. 'Climate' news, weather and time are gathered from real-time RSS feeds and layered over an illuminated light pollution satellite image of the globe. Similarly layered, time is reflected by clock hands that spin and adjust according to the time zone of the current location.

Programming Assistance: Raed Atoui Funded in part by a Fellowship from Sculpture Space, Utica, NY.

Assistência de programação: Raed Atoui financiado em parte por uma bolsa do Sculpture Space, Utica, NY.

CHRISTA ERICKSON
É uma artista interdisciplinar que entrelaça combinações de vídeo, materiais tátteis, programação, dispositivos cinematográficos físicos e dados ao vivo em instalações interativas. Suas obras individuais e colaborativas foram exibidas amplamente nos Estados Unidos e no exterior. Os locais nos EUA incluem PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); the Walker Art Center (MN); the Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); the California Museum of Photography; Maryland Art Place; e Firehouse Gallery (Vermont), assim como várias galerias de universidades e museus. Internacionalmente, ela fez exposições em: Banff Center for the Arts, Hong Kong Arts Centre, vários museus na Argentina e festivais internacionais de mídia como CYNETart (Alemanha), HTMLLES (Canadá), FILE (Brasil), Medi@terra (Grécia) e Ciber@rt (Espanha). Erickson foi artista residente no Hong Kong Arts Centre para "Digital Now 2003" e artista residente no Sculpture Space em 2007. Ela também escreve, é curadora e dá palestras sobre novas mídias. É diretora do Consortium for Digital Arts, Culture, and Technology da Stony Brook University.

CHRISTA ERICKSON
Is an interdisciplinary artist who weaves together combinations of video, tactile materials, programming, physical cinematic devices, and live data in interactive installations. Her individual and collaborative works have been exhibited widely both within the United States and abroad. Sites within the United States include the PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); the Walker Art Center (MN); the Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); the California Museum of Photography; Maryland Art Place; and Firehouse Gallery (VT) as well as numerous university galleries and museums. Internationally, she has had exhibits at the Banff Center for the Arts, the Hong Kong Arts Centre, several art museums in Argentina, and at international media arts festivals like CYNETart (Germany), HTMLLES (Canada), FILE (Brazil), Medi@terra (Greece), and Ciber@rt (Spain). Erickson was Artist-in-Residence at the Hong Kong Arts Centre for "Digital Now 2003" and an Artist-in-Residence at Sculpture Space in 2007. She also writes, curates, and regularly speaks about new media. She is the Director for the interdisciplinary Consortium for Digital Arts, Culture, and Technology at Stony Brook University.





DAAN BRINKMANN
SKINSTRUMENT
HOLANDA THE NETHERLANDS

Skinstrument é um instrumento musical que pode ser tocado por duas pessoas. Através de uma pequena e imperceptível corrente elétrica, os jogadores tornam-se parte de um circuito. Quando eles se tocam na pele, esse circuito começa a gerar som. A intensidade do toque determina a frequência do som.

Skinstrument is a musical instrument which can be played by two players. By means of a tiny imperceptible current the players become part of a circuit. When the players touch each other on the skin this circuit starts to generate sound. The intensity of the touch determines the frequency of the sound.

DAAN BRINKMANN
Daan Brinkmann (nascido em 1983) é um mídia-artista dos Países Baixos. Seu principal enfoque é para a arte de instalações, que podem ser autônomas ou intera-

DAAN BRINKMANN
Daan Brinkmann ('83) is a media artist from the Netherlands. His main focus is on installation art, which can be either autonomous or interac-

tivas. Suas obras interativas sempre se baseiam no potencial expressivo do corpo do espectador. Em vez de os elementos empíricos dessas obras serem a obra em si, muitas vezes elas são usadas como um meio para alcançar um novo tipo de experiência social. Como contraponto a suas obras interativas, suas instalações autônomas podem ser vistas como explorações em profundidade nas quais a percepção de luz, som e espaço torna-se sujeita a si mesma. Em 2006 sua obra ganhou o prêmio René Coelho do Instituto Holandês de Mídia Arte.

FOTO PHOTO Amerigo Vermelho





EMILIANO CAUSA, TARCISIO LUCAS PIROTTA
E MATÍAS ROMERO COSTAS
SENSIBLE
ARGENTINA ARGENTINA

Sensible é uma instalação interativa com uma tela sensível ao toque que permite às pessoas manipular um ecossistema virtual e, a partir dessa ação, produzir música em tempo real. Em função das várias intervenções realizadas pelos participantes, os algoritmos de vida artificial desenvolvem um ecossistema virtual que produz, por sua vez, diferentes ambientes musicais.

O ecossistema de Sensible se compõe de três tipos diferentes de organismos virtuais: os vegetais, os herbívoros e os carnívoros. Os vegetais (círculos) são incapazes de se mover ou comer outros organismos. Os herbívoros (triângulos) podem se deslocar e necessitam comer vegetais para permanecer vivos. Os carnívoros (retângulos) podem se deslocar e necessitam comer herbívoros para permanecer vivos. Todos os organismos consomem energia que, no caso dos herbívoros e carnívoros, deve ser reposta com a alimentação. Quando um organismo se move, consome muita energia. Essas leis fazem com que cada organismo tenha de tomar decisões na hora de se mover e procurar alimento.

Autores: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta e Matías Romero Costas; **Colaboradores:** José Valenti, Diego Alberti, David Bedoian, Andrea Sosa, Laura Maiori, Ezequiel Causa

PROJETO BIOPUS
Founded in 2000, the first years of the group were dedicated to making experimental

Sensible is an interactive installation with a touch screen where people can manipulate a virtual ecosystem and, from that action, produce music in real time. Depending on the various interventions made by the participants, the algorithms of artificial life develop a virtual ecosystem that, in its turn, produces different musical environments.

The ecosystem of Sensible is made of three different kinds of virtual organisms: vegetals, herbivores and carnivores. The vegetal (circles) are unable to move or eat other organisms. The herbivores (triangles) are able to move about and need to eat vegetals in order to survive. The carnivores (rectangles) are able to move about and need to eat the herbivores in order to survive. All organisms consume energy which, in the case of herbivores and carnivores, must be replaced in the form of food. When an organism moves, it consumes a lot of energy. These laws force each organism to take decisions before moving and searching for food.

Authors: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta and Matías Romero Costas; **Colaborators:** José Valenti, Diego Alberti, David Bedoian, Andrea Sosa, Laura Maiori, Ezequiel Causa

BIOPUS PROJECT
Founded in 2000, the first years of the group were dedicated to making experimental

à realização de videoclipes experimentais com música eletróacústica. A partir de 2002, começou a realizar trabalhos de net.art e arte genética, com a simulação de processos dos seres vivos. Em 2003, o grupo passou a realizar performances e depois instalações interativas com sistemas de capacitação de movimento do público. Ex-pôs no MALBA, Centro Cultural Recoleta, MACLA (La Plata), C.C. Borges, C.C. Gral. San Martín, Fundación Telefónica e Fundación OSDE, entre outros centros. Foi premiado nacional e internacionalmente. Desde o princípio o grupo busca trabalhar o conceito da relação entre a obra e o público, gerando novos modos de participação e interpretação, sempre em busca do sonho de poder algum dia criar a "obra viva".

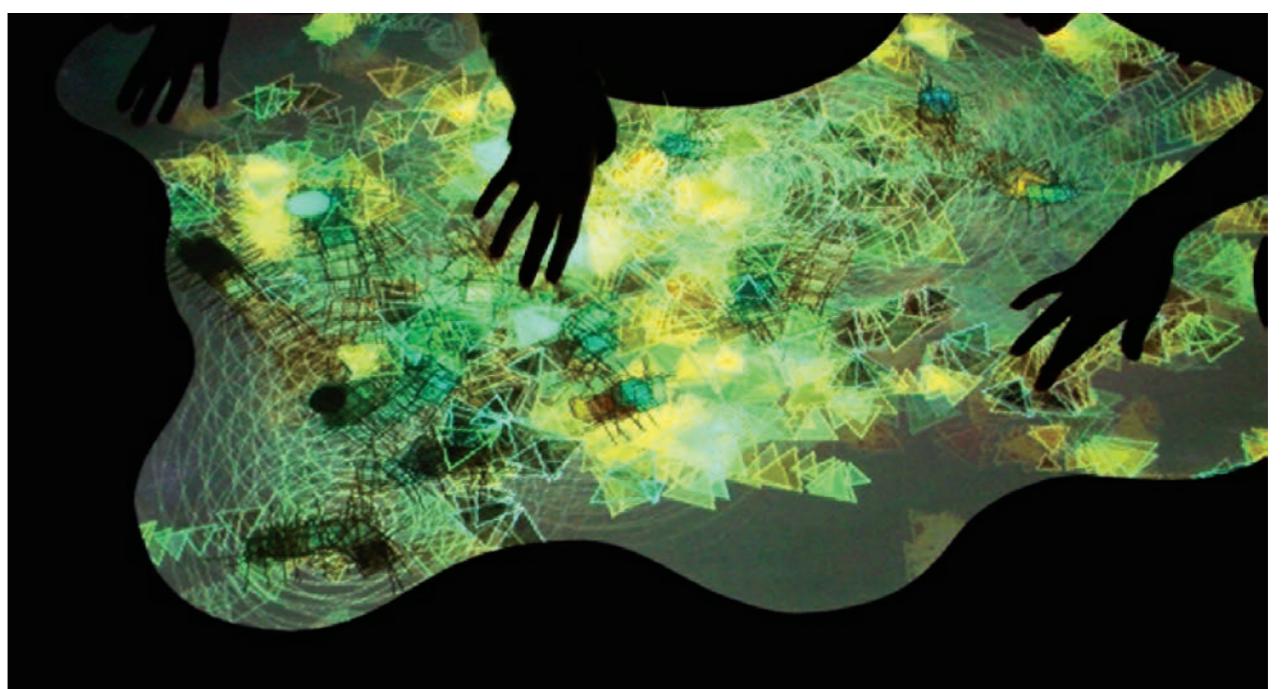
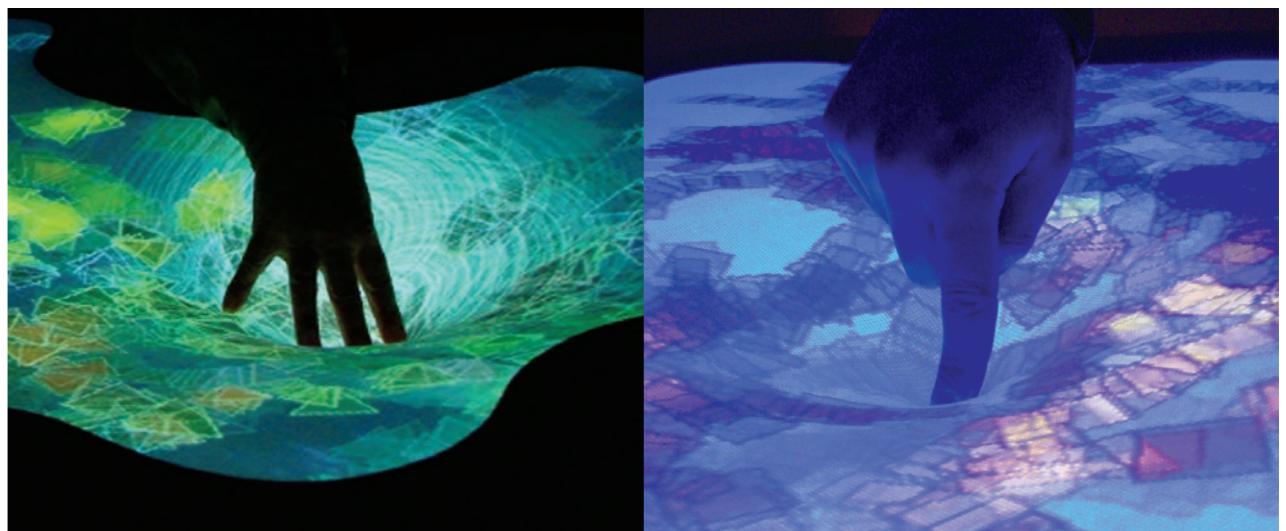
Integrantes: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta e Matías Romero Costas

EMILIANO CAUSA
Nasceu em La Plata em 1970. Artista multimídia e engenheiro de sistemas de informação (U.T.N.). Integrante do grupo Projeto Biopus (www.biopus.com.ar), primeiro lugar do MAMBA/Telefónica de Arte y Tecnología 2006. É diretor de pesquisa e pós-graduação do Departamento de Artes Multimídia do I.U.N.A., coordenador do laboratório de multimídia do CCEBA, professor de informática

videoclips with electroacoustic music. From 2002 on, they started to work with net.art and genetic art, with the simulation of processes of living beings. In 2003, the group started to make performances and interactive installations with the public's movement capacitation systems. They exhibited at MALBA, Centro Cultural Recoleta, MACLA (La Plata), C.C. Borges, C.C. Gral. San Martín, Fundación Telefónica and Fundación OSDE, among other places. The group received national and international awards. From the beginning, they pursue working with the concept of relation between the work and the public, creating new ways of participation and interpretation, always after the dream of, some day, being able to create the "living work".

Members: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta and Matías Romero Costas

EMILIANO CAUSA
Born in La Plata in 1970. Multimedia artist and information systems engineer (U.T.N.). Member of group Biopus Project (www.biopus.com.ar), first prize at MAMBA/Telefónica de Arte y Tecnología 2006. He is a research director and post-graduate from the Department of Multimedia Arts at I.U.N.A., coordinator of the multimedia arts course at I.U.N.A., professor of multimedia technol-



EMILIANO CAUSA, TARCISIO LUCAS PIROTTA
E MATÍAS ROMERO COSTAS
SENSIBLE
ARGENTINA [ARGENTINA](#)

ca, design e oficina multimídia do curso de artes multimídia do I.U.N.A, professor de tecnologia multimídia do curso de Design Mutimídia da Faculdade de Belas Artes da U.N.L.P. Trabalha com pesquisas relacionadas a bioarte e realidade aumentada.

Foi docente de informática nos cursos de composição musical e cinema na U.N.L.P. e de inteligência artificial no curso Engenharia de Sistemas da U.T.N. Atualmente trabalha com pesquisa e leciona em cursos de pós-graduação relacionados à arte multimídia e novas interfaces (sensores e controle de vídeo e som em tempo real). Trabalha com arte multimídia, arte biogenerativa, net.art, música e vídeo experimental, construção de instalações com sensores e a aplicação da informática à arte em geral.

TARCISIO LUCAS PIROTTA
Nasceu em 1977 em 9 de Julio (Província de Buenos Aires). É designer de comunicação vi-

sual e professor de produção multimídia formado pela Universidad Nacional de La Plata. É docente da Área Transdepartamental de Artes Multimídia do IUNA. Trabalha para o setor privado como designer e produtor multimídia.

MATÍAS ROMERO COSTAS
Nascido em Quilmes em 1976. Compositor, artista multimídia, docente e pesquisador. Graduado em Composição, é professor de harmonia, contraponto e morfologia musical e professor de produção multimídia formado pela UNLP. Trabalha como docente da graduação, pós-graduação e pesquisador na UNLP, no I.U.N.A., na ENERC (INCAA), na UnTref e na UBA. Faz parte do grupo "Projeto Biopus", com o qual apresentou obras de net.art, videoarte, performances e instalações interativas. Suas obras foram

apresentadas na Argentina e no exterior. Ganhou prêmios nacionais e internacionais.

ogy at the Multimedia Design Course of The School of Fine Arts at U.N.L.P. He researches bioart and augmented reality. Taught informatics at the music composition courses and cinema at U.N.L.P and artificial intelligence at the Systems Engineering course at U.T.N. He currently works in research and teaches in postgraduate courses related to multimedia art and new interfaces (sensors and real time sound and video control). Works with multimedia art, biogenerative art, net.art, experimental music and video, building installations with sensors and the application of informatics in art in general.

TARCISIO LUCAS PIROTTA
Born in 1977 in 9 de Julio (Buenos Aires Province). He is a visual communication designer and professor of multimedia production graduated by Universidad Nacional de La Plata. He is also a professor at Transdepartamental Area of Multimedia Art at I.U.N.A. Works for the private sector as a designer and multimedia producer.

MATÍAS ROMERO COSTAS
Born in Quilmes in 1976. Composer, artist, multimedia, teacher and researcher. A Composition graduate, he teaches harmony, counterpoint and musical morphology and he is also a teacher of multimedia production graduated by U.N.L.P. Works as a professor of graduate and postgraduate levels and is a researcher at U.N.L.P., at I.U.N.A., at ENERC (INCAA), at UnTref and at U.B.A. Member of group "Biopus Project", in which he presented works of net.art, videoart, performances and interactive installations. His works were exhibited in Argentina and abroad and were awarded nationally and internationally.





EUNJOO SHIN
VOCAL TRIO
CORÉIA DO SUL **SOUTH KOREA**

Vocal Trio, que consiste em três instrumentos musicais, transforma a voz de um cantor ou orador captada por um microfone em um som de cada instrumento musical, enquanto mantém o mesmo ritmo e escala musical. Uma corneta, que parece um trompete longo ou um cachimbo, faz um som profundo e grave. Um sino de água, que parece uma gota d'água, faz um som de sino, e uma flauta que parece uma folha faz um som de canção.

A voz do espectador é transformada no som de um instrumento musical por meio de um chip microcontrolador. O chip de cada instrumento musical faz um sampling (amostragem) da frequência da voz dele ou dela. Essa amostra é enviada para chips midi, que a transformam no som de um determinado instrumento musical e o som é difundido pelos alto-falantes.

EUNJOO SHIN
EunJoo Shin é uma artista de mídia e pesquisadora que vive e trabalha na Coreia do Sul. Ela se formou em belas artes na Universidade Feminina da Coreia. Continuou estudando

arquitetura de interiores na School of the Art Institute of Chicago e completou seu mestrado na School of Visual Arts em New York.

Atualmente se dedica a seu interesse pelo "humano biológico". Ao pesquisar e simplificar mecanismos biológicos, ela representa esses mecanismos visual e auditivamente com aplicativos de hardware e software. As capacidades originais das atividades biológicas e físicas, como falar, piscar os olhos, respirar, etc. são reforçadas e exageradas em suas representações. As pessoas podem facilmente desfrutar a comunicação interativa nas instalações públicas de seu trabalho.

Suas obras de arte foram apresentadas em vários lugares do mundo, como o IF Museum Inner Spaces na Polônia, o 2007 World Knowledge Forum em Seul, 700IS Reindeerland Experimental Festival, Seoul Arts Center, SIPA, Redhead Gallery (LMCCI), NY. Seu trabalho recente "Vocal Trio" foi colhido como um dos melhores designs interativos no anuário de design CREATIO, publicado pela Federação Coreana de Associações de Design.

Vocal Trio, which consists of three musical instruments, transforms the voice of a singer or a speaker received through a mike into a sound of each musical instrument while maintaining the same rhythm and musical scale.

A pipe horn, which looks like a long trumpet or pipe, makes a deep and low-tone horn sound. A water bell, which looks like a water drop, makes a clear bell-sound, and a leaf flute, which looks like a leaf, makes a reed pipe sound.

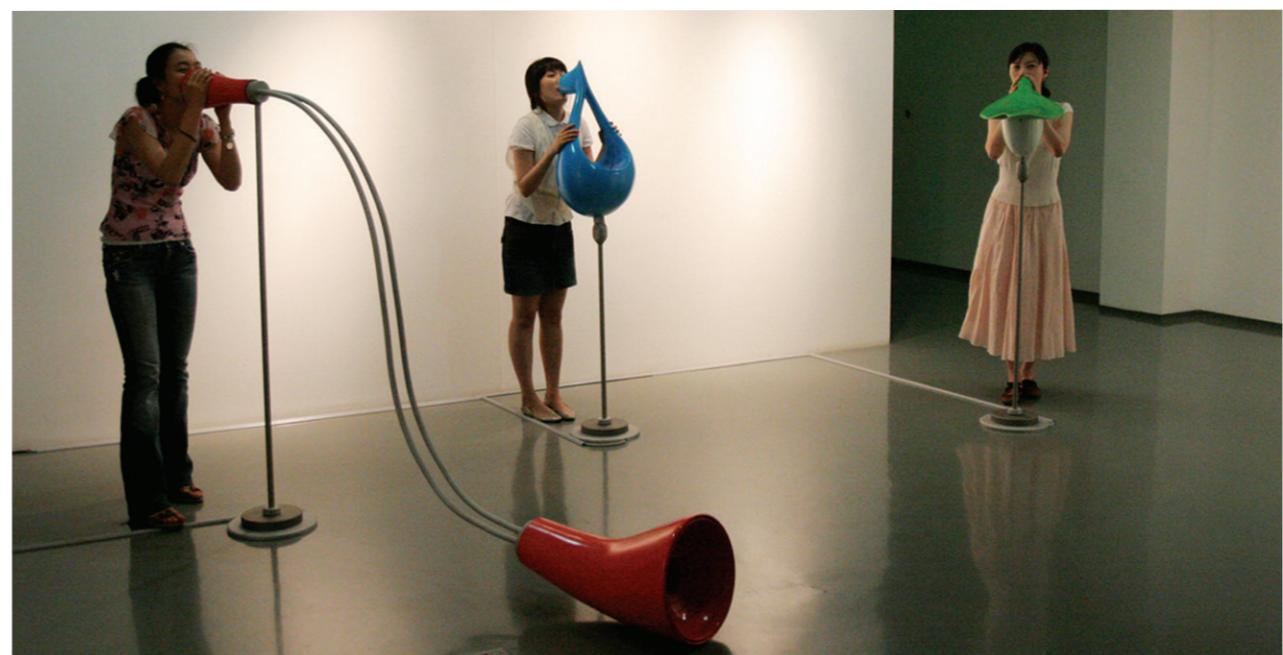
The spectator's voice is transformed into the sound of a musical instrument by means of a microcontroller chip. The microcontroller chip of each musical instrument makes a sampling of his or her voice's frequency. A sampling of the voice made through frequency data is sent to midi chips, which transform it into the sound of a particular musical instrument and the sound is released through the speakers.

EUNJOO SHIN
EunJoo Shin is a media artist and researcher, living and working in Korea. She received BFA from Ewha Womens University in Korea. She continued

to study Interior Architecture at the School of the Art Institute of Chicago and completed her master degree at School of Visual Art in New York.

She has currently invested in her interests surrounding the "biological human." Upon researching and simplifying biological mechanisms, she represents these mechanisms visually and audibly with software and hardware applications. The original capabilities of the biological and physical activities, such as talking, blinking, breathing, etc., are enhanced and exaggerated in her representations. People can easily enjoy the interactive communication at the public installations of her works.

Her artwork has been featured in many venues all over the world, including the IF Museum Inner Spaces in Poland, the 2007 World Knowledge Forum show in Seoul, 700IS Reindeerland Experimental Festival, the Seoul Arts Center, SIPA art fair, Redhead gallery (LMCCI), NY. Her recent work, "Vocal Trio", was selected as one of the best interactive designs in the annual design yearbook, CREATIO, which is published by the Korean Federation of Design Associations.





FABIANO ONÇA E COLMEIA

COLMEIA

BRASIL BRAZIL

No princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus e o Verbo era Deus. Assim, o som rompe com o vazio da existência e nos impulsiona, espaço afora, rumo ao outro, aos outros, à constelação de outros. A proposta deste game é explorar o mundo sonoro. Fazer do som a força motriz do jogo. Obrigar o jogador a pensar não apenas com a mente e com os olhos. Mas sim fazê-lo exprimir, pela fala, a ação. Fazer com que, de suas entranhas, se sustente o fogo do seu voo na tela. Obrigá-lo a modular, com precisão, seus sons primordiais. A dosar, a calibrar, a sintonizar sua garganta, para que a força que sai não saia muita, mas também não saia pouca. Mas não pense o jogador que basta falar ao vento. Pois o que brota de nossa garganta é material para ser trocado com o outro. E apenas entre a sintonia dos dois participantes é que o game pode ser vencido. Ou seja, em última instância, o jogo trata de se ouvir e se fazer ouvir, na mesma justa medida. Caso contrário, teremos no game a reprodução de Babel.

COLMEIA

Aprontrando altas confusões desde 2007, a Colmeia é uma produtora de entretenimento e conteúdo digital que invariavelmente mira em uma altíssima qualidade de execução, mas sempre colaborando na estratégia digital dos projetos em que se envolve. Audiovisual, software, interatividade, storytelling e distribuição de conteúdo são as nossas especialidades.

A partir da multidisciplinari-

dade dos profissionais que fazem parte de seu quadro fixo, e cruzando a fronteira entre publicidade e conteúdo / entretenimento, a Colmeia se destaca pela diversidade de projetos produzidos no Brasil e no exterior, entregando soluções inovadoras e economicamente viáveis, quase sempre trabalhando cabeça-a-cabeça com agências de propaganda. Fazemos parte do grupo INK, holding de produtoras que atuam em projetos de conteúdo, arte, cultura e publicidade. (Andre Passamani www.colmeia.tv)

FABIANO ONÇA

É criador de jogos. Em sua mente, passeia diariamente por mecânicas, botões, esquemas, cartas, probabilidades, tabuleiros e jogadas. Jornalista de formação, trabalhou durante muitos anos cobrindo o mundo dos games. Criou o canal de Games do portal Terra e ainda hoje, por exemplo, é colunista de games da revista "Playboy". Em 2004, começou a criar seus próprios jogos. Ganhou, nesse mesmo ano, o primeiro lugar no concurso internacional de criadores de jogos promovido pela Ludoteca de Paris. Em 2008 criou o jogo Weather, para o Greenpeace, em parceria com a Colmeia. O game ganhou o Leão de Bronze em Cannes. Em paralelo, Fabiano fez o mestrado na USP, concluído em 2007. Sua dissertação foi sobre o universo dos MMORGPs. Sua participação no FILE remonta a 2005, quando publicou um artigo acadêmico. Em 2008 participou do FILE com o jogo "Tantalus Quest", feito com a Colmeia.

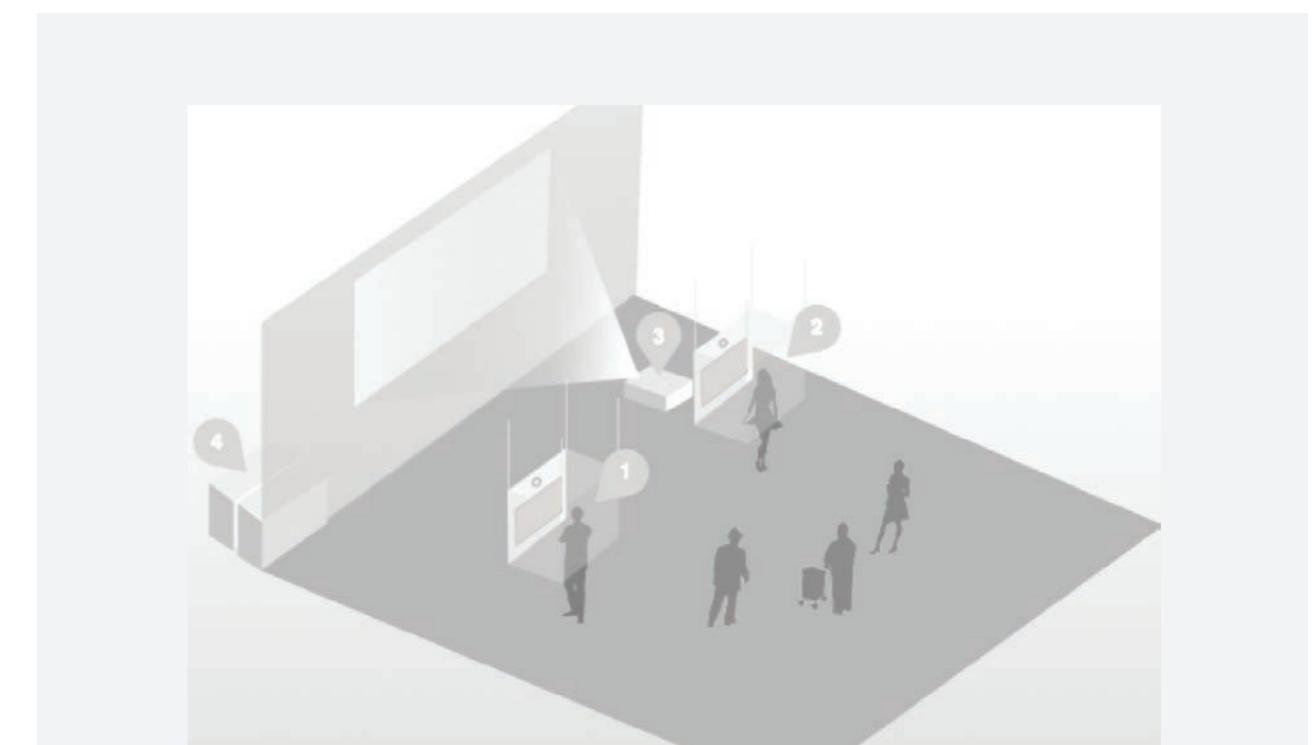
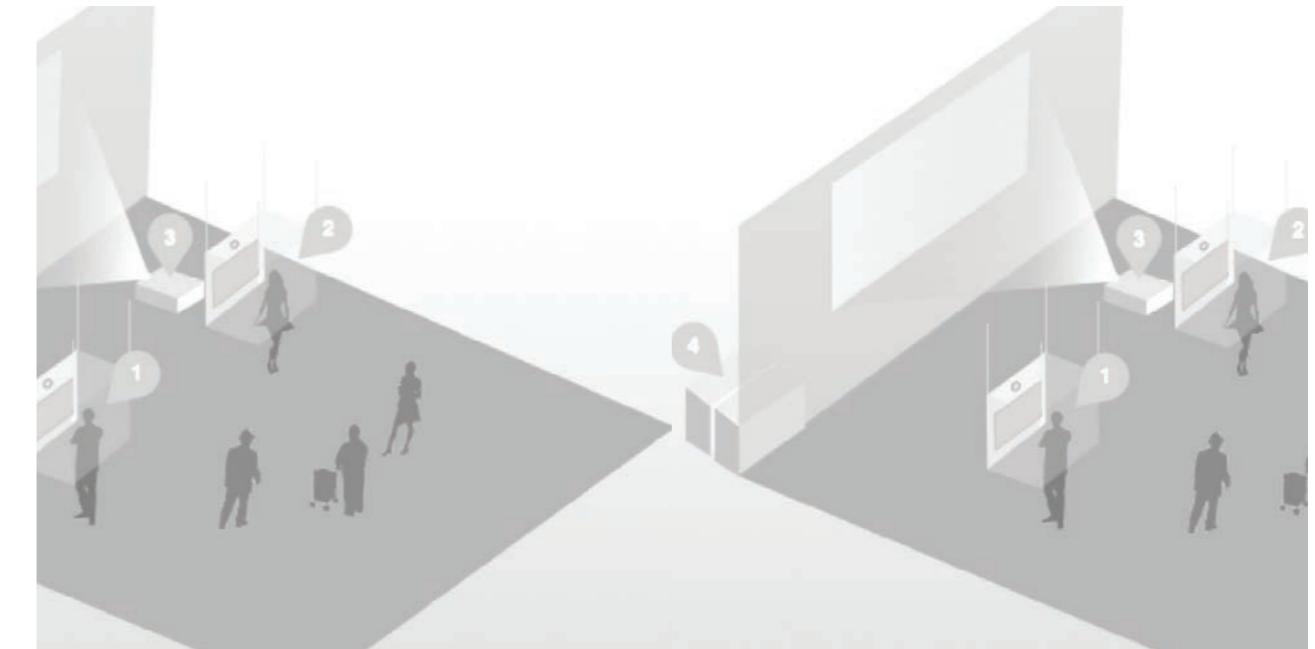
COLMEIA

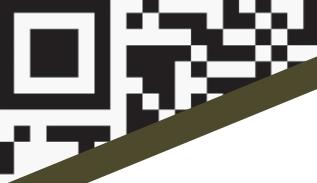
Making a lot of fuss since 2007, Colmeia ["beehive"] is a producer of digital entertainment and content that invariably focuses on a very high quality of execution, but always collaborating in the digital strategy of projects it deals with. Audiovisual, software, interactivity, storytelling, and content distribution are our specialties.

In the beginning it was the Verb, and the Verb was with God, and the Verb was God. Thus, the sound brakes the emptiness of existence and propels us into space, towards the other, others, a constellation of others. This game's proposal is to explore the sonic world, to make of sound the game's motive power. To force the player to think not only with the mind and the eyes, but rather to make him express, through speech, the action. To make that, from his guts, the fire of his on-screen flight is supported. To force him to mold, precisely, his primal sounds. To dose, to calibrate, to tune his throat, so that the outward force is not too high, and neither too low. But the player shouldn't think that talking to the wind is enough. Because what comes out of our throat is a material to be exchanged with the other. And only with the tuning of both participants the game may be won. That is, finally the game is about listening and being listened to, in the same fair measure. Otherwise, we will have in the game a reproduction of Babel.

FABIANO ONÇA

Fabiano Onça is a game creator. In his mind, he strolls daily through mechanics, buttons, schemes, cards, chances, boards and plays. Graduated in journalism, he has worked for several years in the game world's coverage. He has created the Game channel at Terra portal, and is still today a game columnist for "Playboy" magazine, for example. In 2004 he started to create his own games. He won in that year the first prize in the international contest of game creators promoted by Paris' Ludotheque. In 2008 he created the game Weather for Greenpeace, in a partnership with Colmeia. The game won the Bronze Lion in Cannes, France. At the same time, Fabiano obtained his master's degree from USP, finished in 2007. His paper was about the MMORGPs universe. His participation in FILE goes back to 2005, when he published an academic article. In 2008 he took part in FILE with the game "Tantalus Quest", made with Colmeia.





GISELLE BEIGUELMAN E MAURICIO FLEURY

SUÍTE PARA MOBILE TAGS - MOVIMENTO #1

BRASIL BRAZIL

Suite para Mobile Tags é um projeto baseado em QR-Code (Quick Response Code) que propõe um exercício decomposição musical coletivo, repentino e anônimo.

Para a realização de seu primeiro movimento, parte-se de um conjunto de oito mobile tags que trazem embutidas um número de telefone. Cada um desses números de telefone é alimentado por um sample.

O público mira seu celular, ou um dos celulares disponibilizados no recinto expositivo, para um dos displays que contêm um número de celular codificado em QR-Code.

Para participar, basta possuir um leitor de QR-Code instalado no celular, como o i-nigma, que pode ser baixado gratuitamente em <http://www.i-nigma.com/>. Não é preciso ter um celular com recursos avançados, mas é necessário que o celular tenha câmera (qualquer tipo).

SOBRE QR-CODES E MOBILE TAGGING

Mobile Tagging é um fenômeno diretamente relacionado à popularização da telefonia móvel. Trata-se de uma prática de escrita destinada à leitura que se realiza em trânsito.

Baseada em um código de barras bidimensional – QR-Code, Quick Response Code – é interpretada por qualquer câmera de celular, inclusive VGA, pois a câmera é utilizada como um pequeno escâner, a partir de um leitor que é instalado no aparelho.

GISELLE BEIGUELMAN

Giselle Beiguelman é autora dos premiados O Livro depois do Livro, egoscópio, resenhado pelo New York Times, e Paisagem0 (com Marcus Bastos e Rafael Marchetti), entre outros. Desenvolve projetos para Internet

Suite for Mobile Tags is a project based on QR-Code (Quick Response Code) that proposes a collective musical composition exercise, sudden and anonymous.

To perform its first movement, one departs from a set of eight mobile tags which have embedded a phone number. Each of these numbers is fed by a sample.

The audience directs their mobile, or one of the phones available in the exhibition space, to one of the displays that contain a mobile phone coded in QR-Code.

To participate, one must have a QR-Code reader installed in his or her mobile, such as i-nigma, that may be downloaded free at <http://www.i-nigma.com/>. It is not necessary to have a mobile phone with advanced resources, but the mobile must have a camera (of any kind).

ON QR-CODES AND MOBILE TAGGING

Mobile Tagging is a phenomenon directly related to the popularization of mobile telephony. It is a scripture practice destined to reading in transit.

Based on a two-dimensional bar code – QR-Code, Quick Response Code –, it is interpreted by any phone camera, including VGA, because the camera is used as a little scanner, from a reader installed in the device.

GISELLE BEIGUELMAN

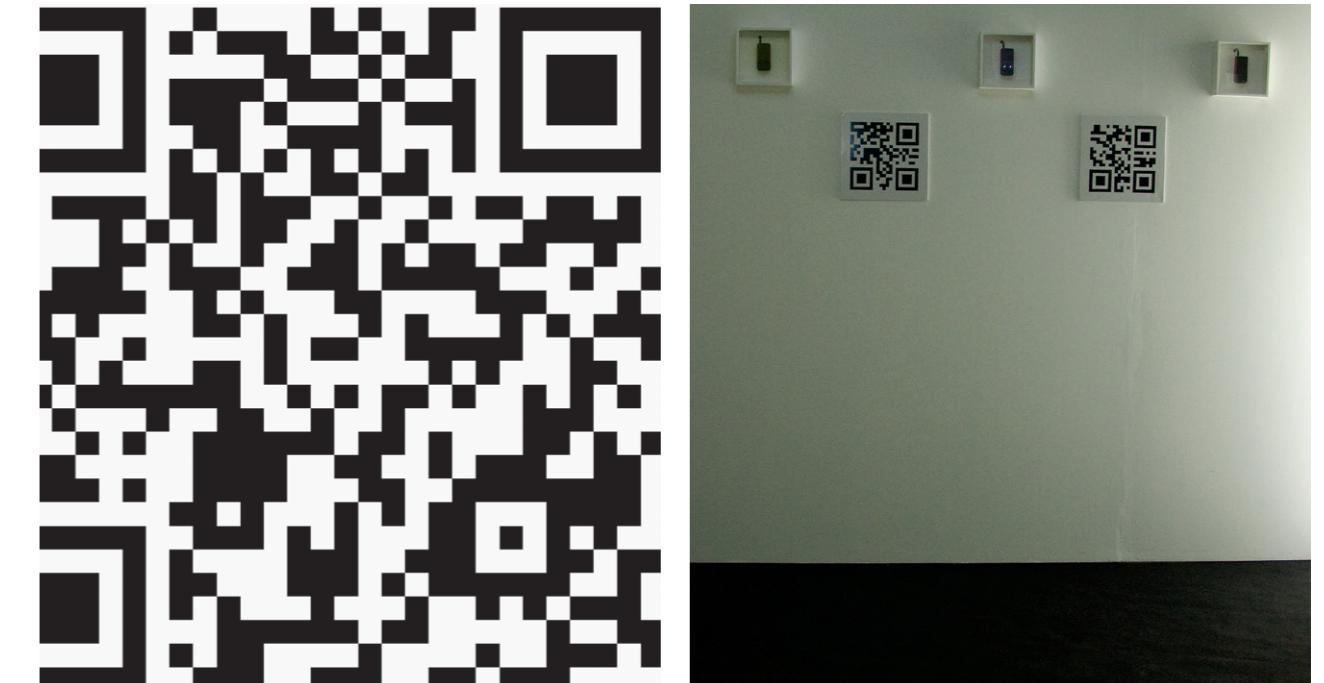
Giselle Beiguelman is the author of awarded projects: The Book After the Book, egoscope, reviewed by The New York Times, and Landscape0 (with Marcus Bastos and Rafael Marchetti), among others. She develops projects for the internet since 1994, and involving mobile-

desde 1994 e envolvendo dispositivos de comunicação móvel desde 2001, quando criou Wop Art, elogiado pela imprensa nacional e internacional, incluindo The Guardian (Inglaterra) e Neural Itália. Seus projetos foram apresentados em exposições como 25a Bienal de São Paulo, el final del eclipse (Fundación Telefónica, Madrid e América Latina), Algorithmic Revolution (ZKM - Alemanha), Bienal de Sevilha e MEIAC (Museu da Estremadura, Espanha). É professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, diretora artística do Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia e curadora do Nokia Trends (2007 e 2008). www.desvirtual.com

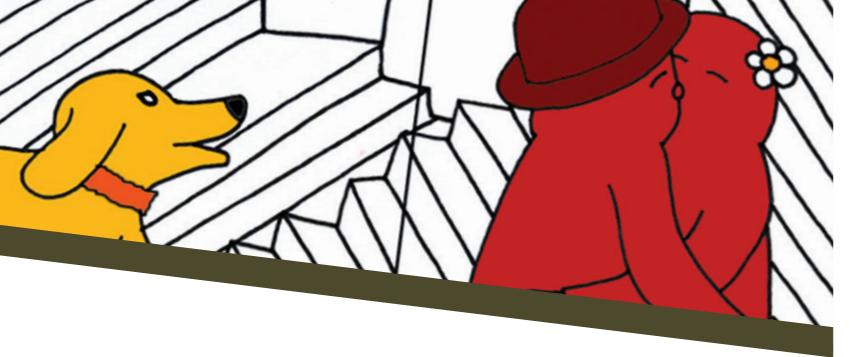
MAURICIO FLEURY

Mauricio Fleury (a.k.a mauricio f.) is a multiinstrument musician, producer and dj. He acts since 2002 in the independent scene in São Paulo, working with several groups and artists → he started his career with the band Les Sucettes and then, in 2003, he joined the band MULTIPLEX. In 2007 he was selected among more than 2,600 candidates of all over the world to participate in Red Bull Music Academy, an event that gathers musicians and producers to exchange experiences and to produce collectively. He was the only Brazilian musician invited by festival Sónar in Barcelona in 2008. In that same year, he presented his first solo show as part of the program of Nokia Trends festival, which counted on bands as Bomb The Bass, N.A.S.A., and Kid Sister. <http://www.myspace.com/mauriciofleury>

Créditos: Criação e Desenvolvimento: Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury | Design Sonoro do Espaço: Rodolfo Yadoya | Design dos Displays e Arquitetura: Renata Motta e Duda Arruk



FOTOS PHOTOS: Américo Vermelho



GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

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

BRASIL BRAZIL

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

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

do que fez Escher em seu quadro "Relatividade", os conteúdos narrativos estão inter-relacionados e permitem diferentes camadas de interpretação ao interator.

A interação com as histórias é realizada através de quatro cordas, uma para cada situação narrativa. A ideia é que o interator, ao manipular as cordas, tente tornar inteligíveis os elementos narrativos disponíveis, ao mesmo tempo em que o sistema foi construído e programado para conduzi-los ao caos.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER
É bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e Contribuiu na criação do Laboratório

Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LAbI) da mesma universidade (2006-2007). É mestrandona programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de

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

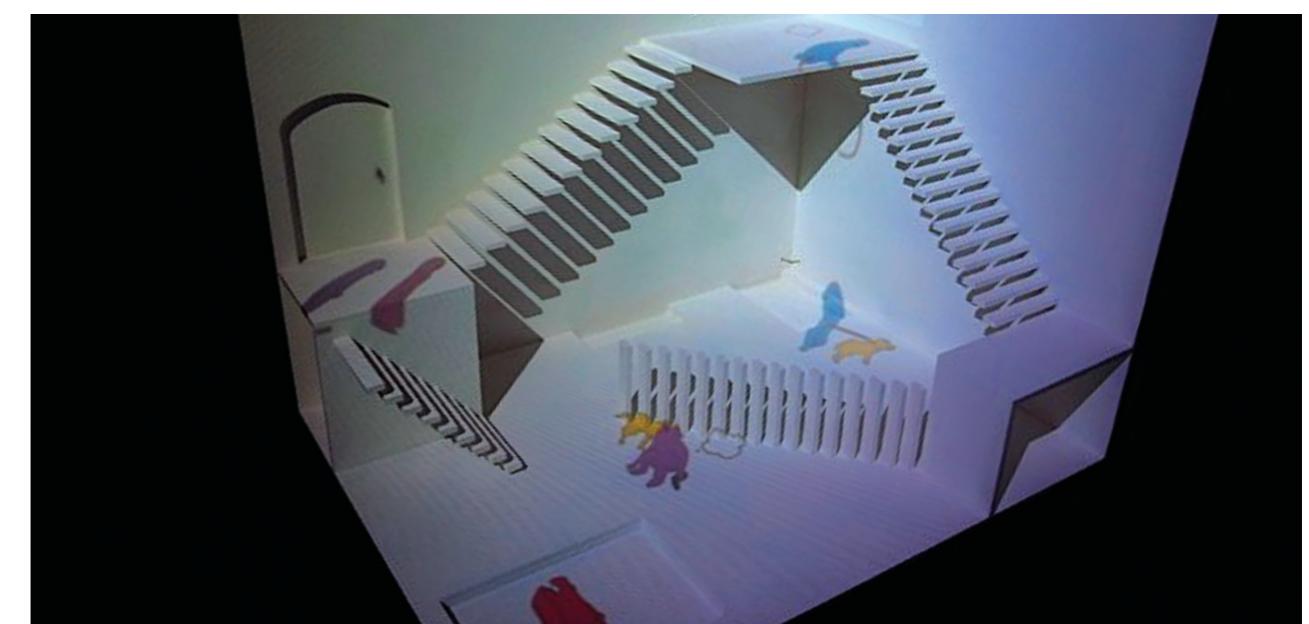
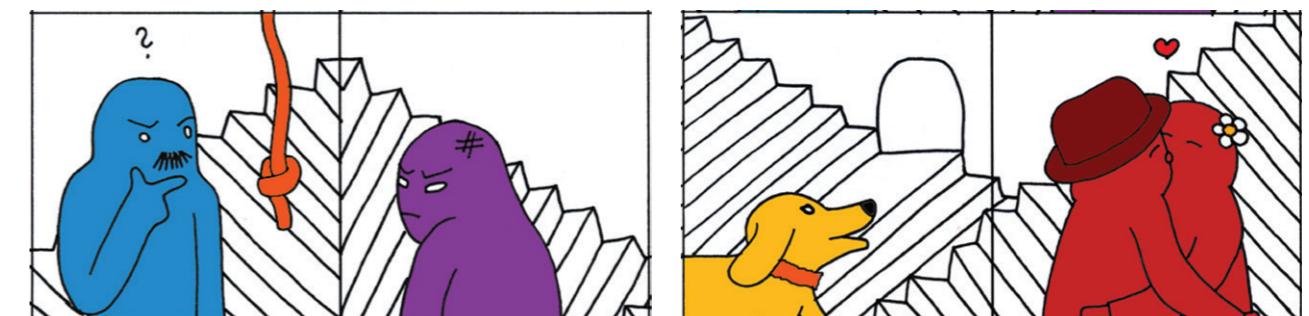
Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told is an interactive installation, whose author tried to reach a conflict between the interactor and the very interaction system. The concept was inspired in the work "If a Traveler in a Winter Night", by Cuban author Ítalo Calvino, in which the reader is interrupted in his reading in the story's climaxing moments. In that same direction, the installation is a fun play, a game between the author-model (the narrative itself) and the reader-model (interactor), a metaphor of a story that doesn't want to be told. In this game, the system was programmed to conduct the narrative to chaos, and the interactor is challenged to organize the available images and sounds into a narrative.

Considering the narrative as something that develops in time and space, this installation constitutes a narrative experiment in which one searches a space-temporal relativity. For such, images of four narrative situations are projected on a model. In this model, built according to the spaces Escher has done in his painting "Relativity", the narrative contents are inter-related and allow the interactor different interpretation layers.

Interaction with stories is made through four ropes, one for each narrative situation. The idea is that the interactor, on manipulating the ropes, tries to make understandable the narrative elements available, at the same time that the system was built and programmed to lead them to chaos.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

Is a brazilian researcher graduated in 2005 in Image and Sound at Federal University of São Carlos (UFSCar). Since 2007, she is inscribed in the Architecture and Urbanism Master's Program of the University of São Paulo and is a member of Nomads.usp - Center for Interactive Living Studies. From March until September of 2008, she was as master exchange student at the Interface Culture Department in the Kunsthochschule Linz, Austria.





HAKEEM B

ONCE UPON A TIME

FRANÇA FRANCE

Atrás de que a humanidade corre? Eis a questão. No entanto, essa pergunta vai perseguir cada um de nós até nossa morte. A humanidade corre com os braços estendidos o máximo possível para agarrar aquilo que persegue. Isso apesar dos obstáculos que surgem no caminho, das questões físicas e morais. Então ela se levanta e segue seu caminho com a sensação de que desta vez é o certo... Uma exaltação sentimental e vazia em direção à mente. Uma ambição desmedida que pode levar ao gênio ou à pura e simples loucura. Então por que não fazer desse equilíbrio instável uma metáfora da posição desconfortável da humanidade diante de seu próprio destino? E a história começa... Era uma vez...

What's humanity running after? Here is the question. And yet this question will follow each of us until our death. Humanity runs with its arms stretched out as wide as possible to catch what it's running after. And this in spite of the obstacles that get in the way, the physical and moral falls. Then it gets up and follows its path with the feeling that this time it's the right one... A sentimental and empty exaltation towards the mind. An outsized ambition which may lead to genius or to pure and simple madness. So why not to make of this unstable balance a metaphor of the uncomfortable position of the humanity faced with its own destiny? And the story begins... Once Upon a Time...

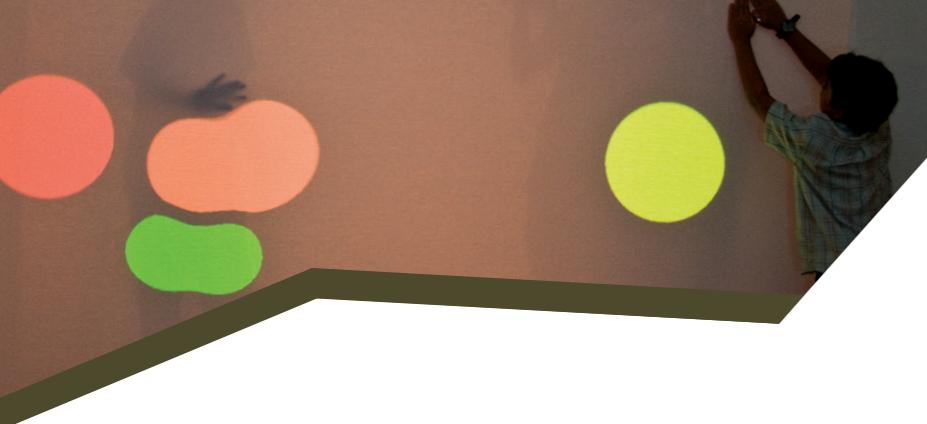
HAKEEM B
Nasceu em 1977 de pai argelino e mãe francesa. Ele vive e trabalha entre Paris e Lille (França). Formou-se na Escola Superior Nacional de Belas Artes de Dijon (passou um ano na Escola Superior de Nancy) e em Le Fresnoy (Estúdio Nacional de Arte Contemporânea). Seu trabalho usa o meio videográfico. Seus temas são política, existência e estética. Ele é representado pela galeria C5Colección de Santiago de Compostela (Espanha).

Instalação vídeo-cor-som, 3mn53
(loop) Formato HD
Realização e performance: Hakeem B
Capture Motion: Société Hydravision Entertainment
3D FX: Hydravision Entertainment
Design de som: Geraldine Kwit para Wash Record

HAKEEM B
Was born in 1977 from an Algerian father and a French mother. He lives and works between Paris and Lille (France). He's graduated from the Superior National Fine Art School of Dijon (one year spent at the Superior National Fine Art School of Nancy) and Le Fresnoy (National Studio of Contemporary Art). His work uses the videographic medium. His themes are politics, existence and esthetics. He is represented by gallery C5Colección in Santiago de Compostela (Spain).

Installation video-color-sound, 3mn53
(in loop) Format HD
Realization and performance: Hakeem B
Capture Motion: Société Hydravision Entertainment
3D FX: Hydravision Entertainment
Sound designer: Geraldine Kwit for Wash Record





HUGUES BRUYÈRE

PRESENCE [A.K.A. SOFT N' SILKY]

FRANÇA FRANCE

Presence [também chamado de Soft n' Silky] usa uma superfície de dois lados para suportar uma interface de usuário tátil criada para permitir e ressaltar a copresença corpórea. O foco é para a criação de peças interativas em um sistema que captura inputs do corpo inteiro através dos dois lados de um meio tátil. As características físicas do meio tátil de dupla face têm um papel crítico na maneira de criar experiências de interação incorporada face a face e performances de copresença. A ideia de superfície interativa de dupla face, em que múltiplos participantes colocalizados são convidados a interagir dos dois lados da membrana, nos permite retrabalhar nossas suposições e percepções sobre copresença e interação tátil em geral. Este projeto oferece camadas simultâneas de performance de comunicação, em que os participantes usam seus corpos como elemento criativo da interface. Ao expandir e ampliar a interação através da implicação de corpos copresentes, produzimos uma interface que envolve as pessoas nos níveis intelectual, emocional e físico.

Presence [a.k.a. Soft n' Silky] uses a double sided surface to support a tactile user interface designed to enable and to enhance corporeal co-presence. The focus is on creating interactive pieces on a system that captures whole body inputs through both sides of a haptic medium. The physical characteristics of double sided haptic medium play a critical role in the way of creating experiences of face to face embodied interaction and co-present performances. The notion of double sided interactive surface, in which multiple co-located participants are invited to interact on both sides of the membrane, permit us to rework our assumptions and perceptions about co-present and touch interaction in general. This project offers simultaneous layers of communication performance, in which the participants use their bodies as the creative element of the interface. By expanding and amplifying interaction via the implication of co-present bodies, we produce an interface that engages people on the intellectual, emotional, and physical levels.

HUGUES BRUYÈRE

Hugues Brûyère é um tecnólogo criativo híbrido. Ele estudou eletrônica e computação na França e concluiu o bacharelado em artes da computação na Concordia University, em Montréal, Canadá.

Metódicas e bem-humoradas, as explorações de Hugues na arte e na tecnologia o estão levando a criar projetos de arte mídia sobre interações humano-computador-humano. Ele trabalhou como assistente de pesquisa para vários laboratórios de pesquisa no Hexagram Institute for Research/Creativity in Media Arts and Technologies. Seu projeto/pesquisa Performative Surface: double sided interaction foi apresentado na ACM 2007 e Dorkot-Montréal. Ele participou do projeto AirXY, exibido na Bienal de Veneza em 2008.

Hugues trabalha atualmente como artista independente (smallfly.com) e colaborador em P&D no Dpt. (departement.ca) Creative Studio.

Créditos: instalação por Hugues Brûyère com Elie Zananiri.
Esquema conceitual "Performative Surface: Double Sided Interaction" por Hugues Brûyère e Thierry Giles.

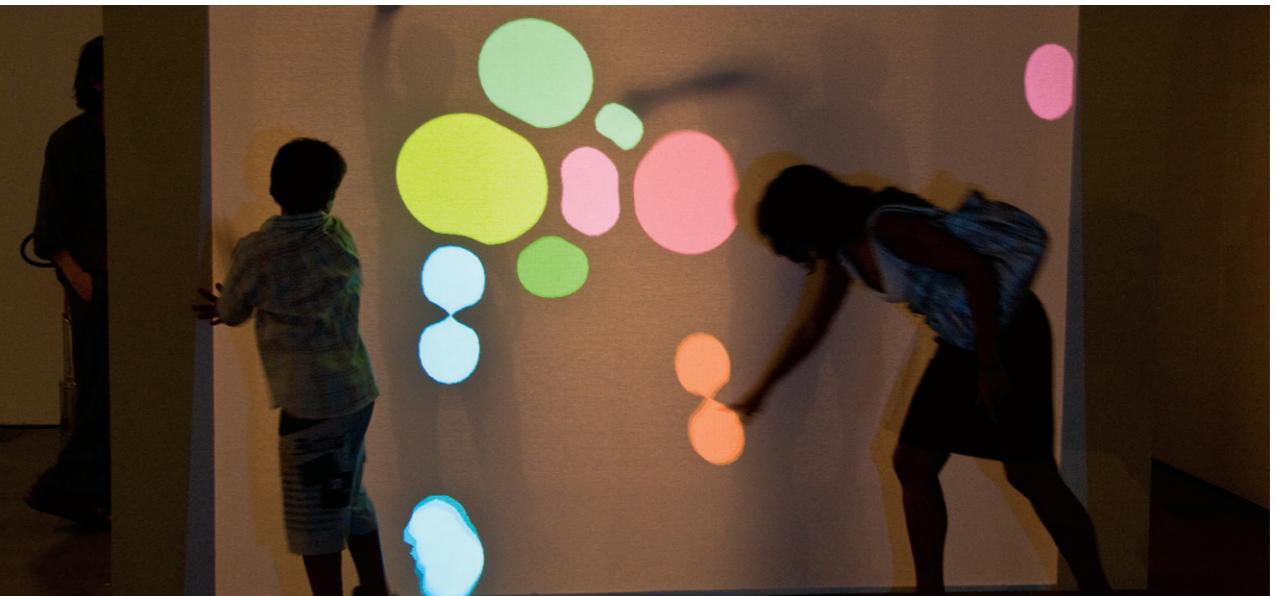
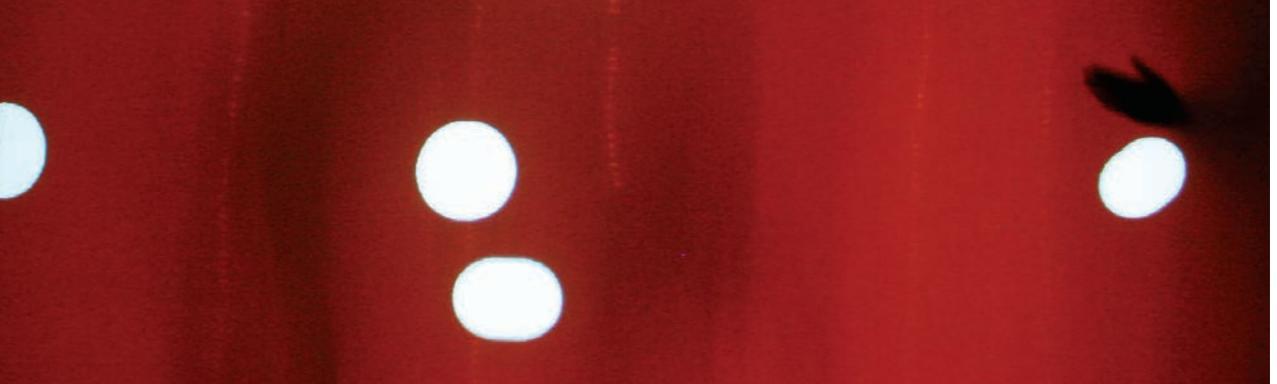
HUGUES BRUYÈRE

Hugues Brûyère is a hybrid creative technologist. He studied electronics and computing in France, and completed a Bachelor of Fine Arts in Computation Arts at Concordia University, in Montréal, Canada.

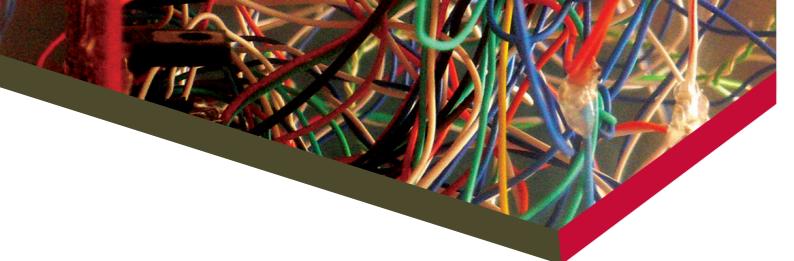
Methodical and playful, Hugues' explorations into art and technology are pushing him to create media art projects about human-computer-human interactions. He has worked as a research assistant for various research labs at Hexagram Institute for Research/Creativity in Media Arts and Technologies. Also, his project/research, Performative Surface: double sided interaction, has been presented at ACM 2007 and Dorkot-Montréal. He participated in a project called AirXY, shown at the Venice Biennial in 2008.

Hugues currently works as an independent artist (smallfly.com) and collaborator in Research & Development with Dpt. (departement.ca) Creative Studio.

Credits:



FOTOS PHOTOS Américo Vermelho



JORGE CROWE
ESTERO
ARGENTINA ARGENTINA

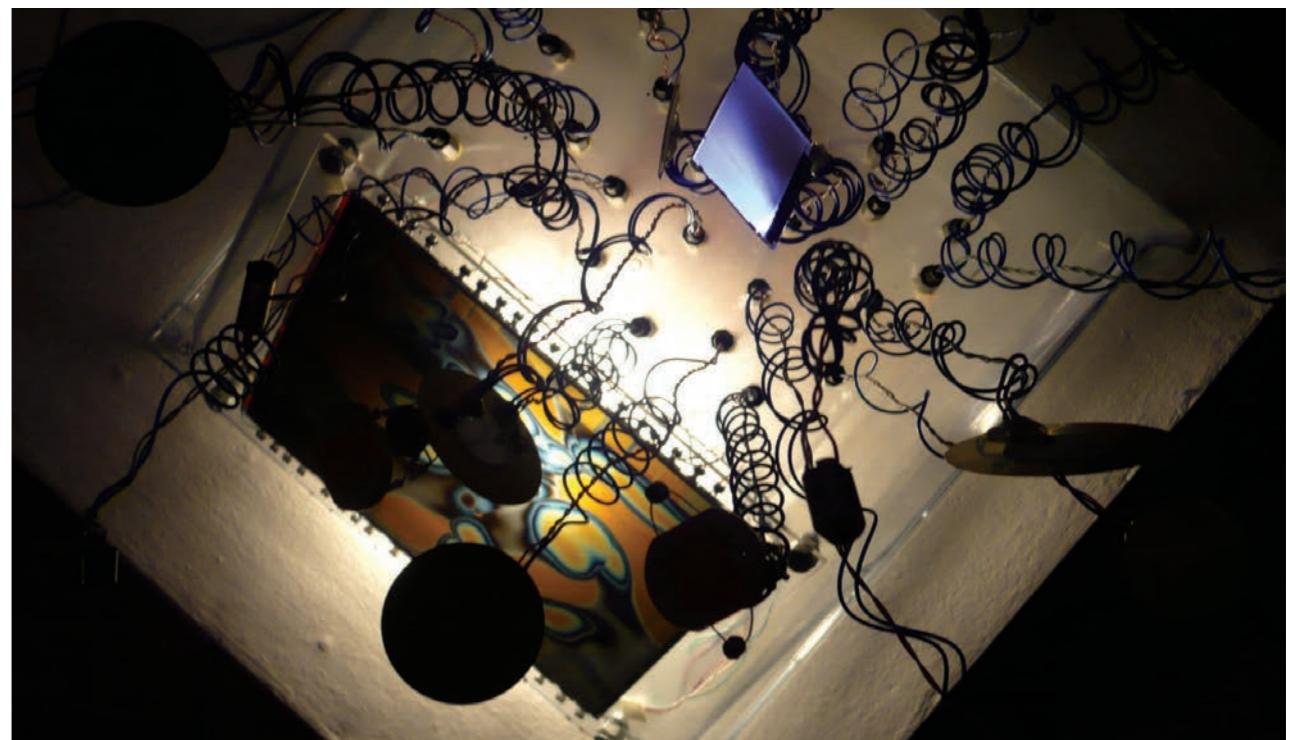
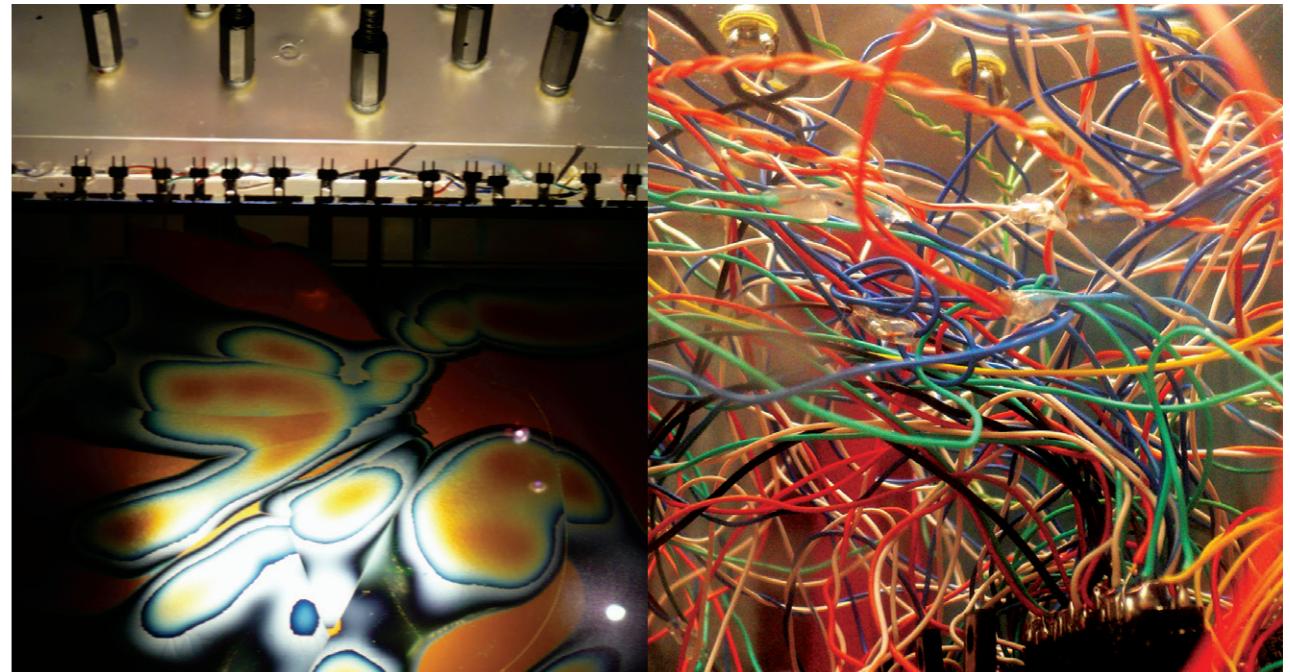
Estero ("Marsh") é um objeto eletrônico reativo. Ele apresenta uma sequência de som em sincronia com a geração de linhas geométricas em um painel de LCD quebrado. O som escutado no vídeo vem de diferentes atuadores (motores DC, piezos, campainhas) ativados em sequência por um circuito integrado (CMOS 4017) controlado por outro (555). A velocidade da sequência pode ser modificada pelas ações de pessoas que aproximam suas mãos dos resistores fotosensíveis (na forma de estranhas "flores"). "Estero" usa uma grande porcentagem de componentes e materiais reciclados, incluindo painéis de LCD (laptop, videogames, calculadoras, telefones celulares), motores DC (câmeras digitais e analógicas quebradas), uma caixa de geladeira transparente, um transformador AC/DC (de um discman). O resultado é uma espécie de ecossistema artificial, um pântano ou mangue, com juncos e diversas plantas aquáticas emergindo da água. O som (a simples tradução de uma frequência mudando de onda quadrada) se refere aos muitos insetos que vivem perto desses lugares úmidos e quentes. Estero cria um clima sonoro muito sutil e baixo e precisa de silêncio para que a "música" seja ouvida. Estero não usa microcontroladores ou computadores programados. É simples eletrônica da velha guarda. O tabuleiro, os componentes, todos os fios podem ser vistos devido à caixa transparente, ampliada por uma lente Fresnel. O enorme emaranhado de cabos reforça a analogia com plantas aquáticas, parecendo raízes submarinas.

JORGE CROWE

Nasci em Mendoza, Argentina. Vivo em Buenos Aires desde 2006. Formado em artes visuais com curso de pós-graduação em eletrônica aplicada às artes. Sou basicamente um fabricante de brinquedos. Trabalho em modificação de hardware e eletrônica aplicada ao teatro, artes visuais e educação. Em 2008 fui escolhido para desenvolver um projeto no MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) e também para participar do "Programa Interactivos", organizado pela Fundación Telefónica (Buenos Aires). Exibi meus objetos tecnológicos em diversas galerias e espaços culturais em Buenos Aires e Mendoza. Em 2003, um de meus trabalhos foi selecionado para o Prêmio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). No teatro, estudei e trabalhei com Ana Alvarado (Periférico de Objetos) e ganhei uma bolsa para participar de uma oficina com Philippe Genty. Participo com performances audiovisuais com objetos de diversos palcos em Buenos Aires. Em outubro de 2008 participei (como membro do grupo "La Fase") do Tecnoescena 08, um festival internacional de artes cênicas e tecnologia com a peça "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). Em "Visible" desenvolvi as interfaces físicas e programei os esquetes audiovisuais (Processing) e também atuei. Também dirijo uma oficina anual chamada "Laboratorio de Juguetes" ("Laboratório de Brinquedos") onde as pessoas aprendem eletrônica básica e a reutilizar a tecnologia obsoleta no projeto, desenvolvimento e construção de brinquedos eletrônicos, que incluem movimento, som e luz.

JORGE CROWE

I was born in Mendoza, Argentina. I live in Buenos Aires since 2006. Visual arts graduate with a postgraduate course in Electronics applied to Arts. I'm basically a toy maker. I work in hardware hacking and electronics applied to theater, visual arts and education. During 2008 I was selected to develop a project in the MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) and also selected to participate in "Programa Interactivos", organized by Fundación Telefónica (Buenos Aires). I have exhibited my technologic objects in different galleries and cultural spaces in Buenos Aires and Mendoza. In 2003, one of my works was selected in the Premio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). In theater I've studied and worked with Ana Alvarado (Periférico de Objetos) and won a scholarship to participate in a workshop with Philippe Genty. I participate with audiovisual performances with objects in different stages of Buenos Aires. During October 2008, I have participated (as a member of the group "La Fase") in Tecnoescena 08, an international festival of performing arts and technology with the play "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). In "Visible" I developed the physical interfaces and programmed the audiovisual sketches (Processing) and also acted. I also run an annual workshop called "Laboratorio de Juguetes" ("Toy Lab") where people learn basic electronics and how to reuse obsolete technology in the design, development and building of electronic toys including movement, sound and light.





JÖRG NIEHAGE
SAMPLINGPLONG
ALEMANHA GERMANY

Objetos encontrados ao acaso, que podiam ser usados acidentalmente (lixo eletrônico, interruptores, brinquedos plásticos, válvulas de ar comprimido, componentes de operação pneumática), são combinados com cabos e tubos. Através de um dispositivo controlado por computador, eles se transformam em instrumentos interativos. Surge um conjunto improvisado, do qual -- através da passagem ou cliques do mouse -- podem ser ouvidas pequenas composições miniatura de densos cliques ritmados, silvos, rumores, zumbidos e estalidos. Uma tapeçaria de sons irrompe da teia floral de cabos e tubos.

A instalação pode ser usada pelo mouse-cursor projetado: rolar sobre os instrumentos improvisados causa pequenos eventos sonoros. Ativar a instalação ao rolar sobre suas partes

permite que o usuário toque improvisações espontâneas. Clicar nesses objetos inicia programas curtos de composições do tipo loop. Pequenas "techno-composições em miniatura", padrões ritmicos de sons analógicos (ou reais); uma simulação física low-tech de música eletrônica e digital, talvez um comentário irônico sobre a interatividade.

JÖRG NIEHAGE

Estudou design de comunicações na Universidade de Ciências Aplicadas de Darmstadt. Seu trabalho opera entre os campos de design gráfico, instalação e arte sonora. Participou de exposições/festivais como Ars Electronica Linz, Transmediale Berlim, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Lab30 Augsburg, Mousonturm Frankfurt.

JÖRG NIEHAGE

Jörg Niehage studied communications design at the University of Applied Science Darmstadt. His work operates between the fields of graphic design, installation and sound art. Participated in exhibitions/festivals including Ars Electronica Linz, Transmediale Berlin, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Lab30 Augsburg, Mousonturm Frankfurt.



JULIANA CERQUEIRA
CORPO DIGITALIZADO
BRASIL BRAZIL

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

JULIANA JUNQUEIRA

Nascida em Belo Horizonte, MG, hoje reside na cidade do Rio de Janeiro. Formada em pintura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, fez workshop de arte-

"Digitalized Body" is a research in which I work aspects of art which refer to the public's participation and, consequently, to the social questions related to the contemporary understanding of the human body. I propose that people of our society, of our fast world, stop for a few seconds and donate a part of their time -- the work's main idea -- and their bodies, through digitalization, leaving a part of themselves, a data, and that these, linked to each other, transform into one only digitalized body.

JULIANA JUNQUEIRA

Born in Belo Horizonte, MG, now lives in Rio de Janeiro. Graduated in painting from Federal University of Rio de Janeiro, made a workshop of art-technology with Bia Medeiros at Visual Arts School (EAV) in Parque Lage, with Eduardo Kac at Technology Fair in Petrópolis. She also attended at EAV classes with professor Luis Ernesto and at Universidade Federal Fluminense she made photography by Kodak. She worked as assistant to painter Daniel Senise, in his studio in 2008. In that year she was assistant to the installation "O Sonho da Planta do Escritório" by artists Gerda Steiner and Jörg Lenzlinger, in the exhibition "Os Trópicos" - CCBB - Rio. She helped in the exhibition "Repetir repetir" by José Paulo, at MAC -Niterói. She works and researches performance and art-technology, making some exhibitions, performances, videos, actions and projects.





KEITH LAM

MOVING MARIO

CHINA CHINA

"Moving Mario" definitivamente não reproduz Super Mario Bros de qualquer maneira. Ao aproveitar parcialmente o conceito e alguns elementos chaves do jogo para TV, Moving Mario tenta desafiar alguns elementos tradicionais dos jogos. Durante todo o processo, os jogadores podem repensar a relação entre o jogador e o jogo.

Este trabalho consiste apenas no esquema básico: não há nenhuma rolagem lateral ou de fundo. Moving Mario quer na verdade demonstrar o conceito mencionado e armazena uma plataforma para os jogadores visualizarem esse conceito enquanto participam dele. Vamos mover o Mario!

"Moving Mario" definitely doesn't reproduce Super Mario Bros in another way. By partially grabbing the concept and some of the key elements behind the TV game development, Moving Mario tries to challenge some of the traditional game elements. Throughout the gaming process, players can rethink the relationship between the player and the game.

This work consists of basic set-up only: there isn't any side-scroller or background scrolling. Moving Mario is actually demonstrating the mentioned concept and setting up a platform for players to visualize this concept while participating in it. Let's move Mario!

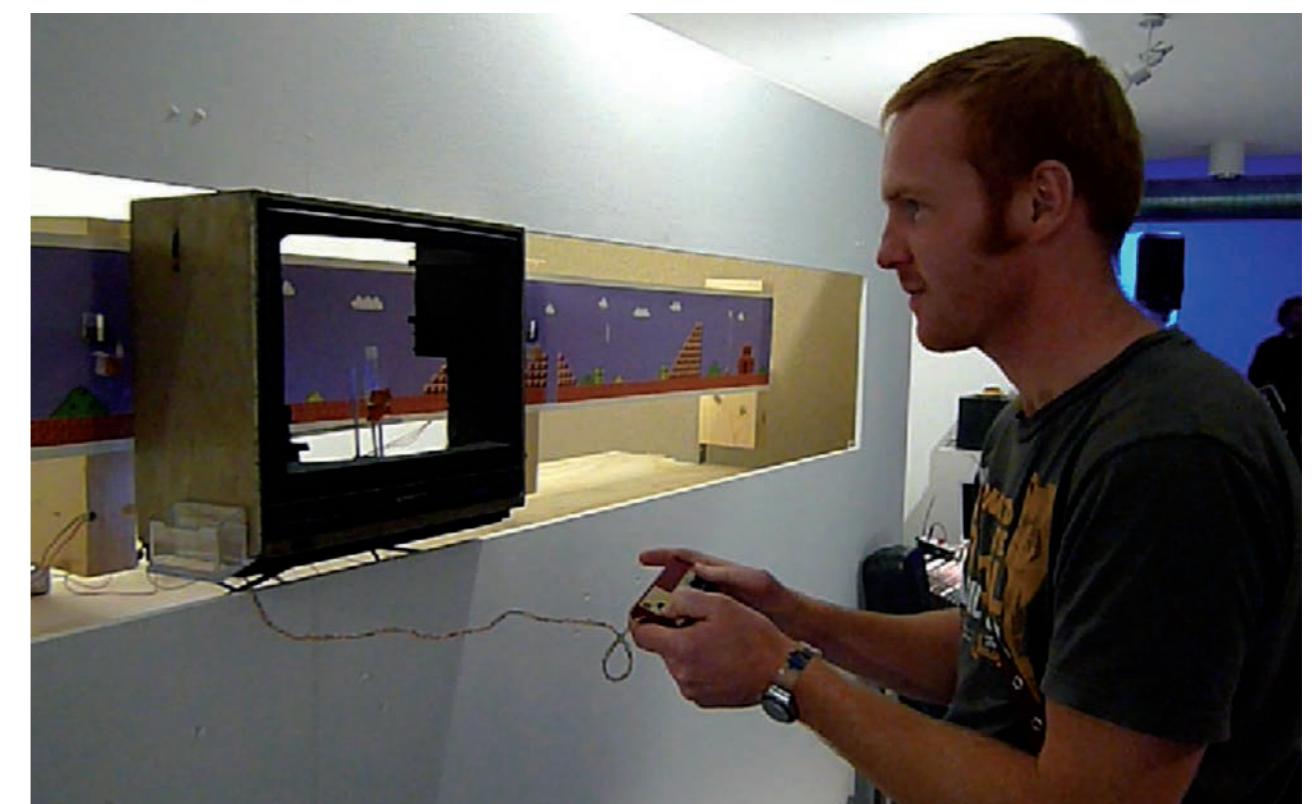
KEITH LAM

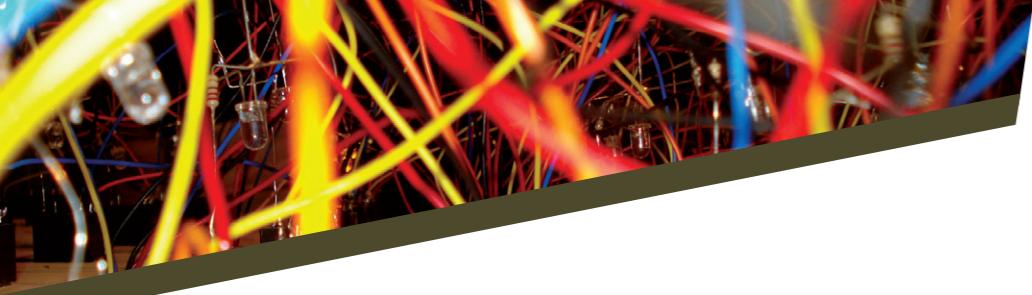
Keith Lam (também conhecido por "the Demos") é um artista de novas mídias, diretor artístico do grupo de arte-mídia "dimension+", palestrante na escola de design da Universidade Politécnica de Hong Kong e escola de Arte de Hong Kong. Foi instrutor na

Escola de Mídia Criativa, diretor técnico e consultor do Microwave International New Media Arts Festival. Suas obras foram convidadas para diversos festivais ao redor do mundo, como CyberArs no Ars Electronica Festival na Áustria, Split Film Festival na Croácia, Ave-Com na Holanda, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. Seu trabalho "Moving Mario" recebeu a menção honrosa no Ars Electronica 2008, categoria artes interativas, e foi exibido em todo o mundo em festivais de mídia, incluindo Áustria, Croácia, Holanda e Suíça.

KEITH LAM

Keith Lam (a.k.a. the Demos) is a new media artist, artistic director of a new media art group "dimension+", visiting lecturer of the School of Design of the Hong Kong Polytechnic University and Hong Kong Art School. He was an instructor at the School of Creative Media, technical director and consultant of Microwave International New Media Arts Festival. His artworks have been invited to numerous festivals around the world, including CyberArs at Ars Electronica Festival in Austria, Split Film Festival in Croatia, Ave-Com in Holland, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. His work "Moving Mario" was awarded the honorary mention in Ars Electronica 2008 Interactive Arts Category, and has been exhibited around the world in media art festival including Austria, Croatia, Holland and Switzerland.





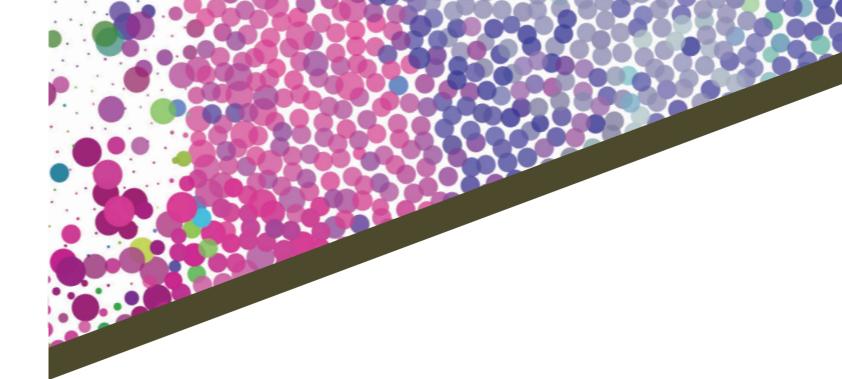
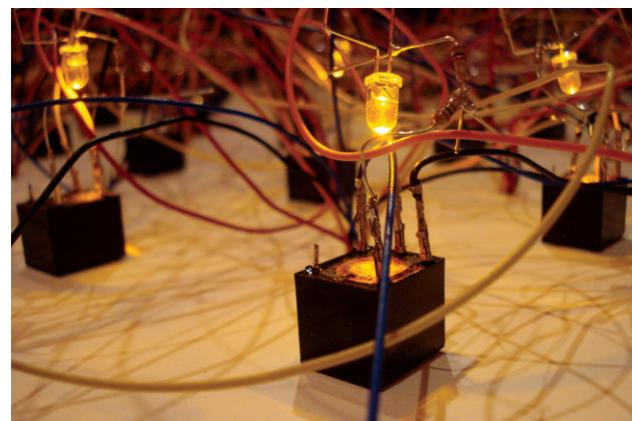
LEO NUÑEZ
GAME OF LIFE
ARGENTINA ARGENTINA

Esta obra faz parte de uma série de projetos que se pautam na possibilidade de intervir em sistemas complexos a partir da integração do espectador como elemento perturbador do comportamento desses sistemas. "Game of life: Intervened System" incorpora o espectador, que pode intervir nesse algoritmo de vida artificial, modificando o estado da obra e o comportamento do sistema.

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

This work is part of a series of projects guided by the possibility to intervene in complex systems from the integration of the spectator as a disturbing element of those systems' behaviour. "Game of life: Intervened System" incorporates the spectator, who can intervene in this artificial life algorithm, modifying the work state and the system behaviour.

For a long time the sciences have been concerned with explaining and reproducing life. An instance of this is artificial life. Today, science has ceased to solely trying to reach these objectives and started to propose the intervention in nature. This work is guided by such issues, not restricted to the creation of artificial life patterns, but also proposing the intervention in the system itself, thus reaching emerging states within the system through the intervention of agents that are external to it.



LUIS FELIPE CARLI
COMPLEXIDADE ORGANIZADA
BRASIL BRAZIL

"Complexidade Organizada" é um trabalho que possui uma mesa sensível a multitoques e um software de interação de múltiplas unidades. Em uma escala de milhares de unidades, o resultado que emerge são composições gráficas coesas, é como assistir ao desenvolvimento de um organismo vivo, ou às transformações de uma cidade no decorrer do tempo através de uma perspectiva aérea. Dessa perspectiva superior, o observador tem a possibilidade de interagir indiretamente, através da interface extremamente natural e intuitiva do toque, desmanchando formações, forçando misturas. Os movimentos aqui não geram certezas e atitudes, eles modificam momentaneamente o espaço em que as unidades estão inseridas, transformando a imagem gerada, que é fruto do ambiente e das relações das unidades, e não de um objetivo concreto.

"Complexidade Organizada" is a work that has a multitouch-sensitive table and a multiple unit interaction software. In a scale of thousands of units, the result that emerges are coherent graphic compositions, like watching the development of a live organism or the transformations of a city along time, from an aerial perspective. From that elevated point of view, the observer has the chance to interact indirectly, through the extremely natural and intuitive touch-table interface, undoing formations, forcing mixes. Movements here

don't generate certainties and attitudes, they rather modify momentarily the space where units are inserted, transforming the generated image, which is fruit of the environment and the units' relationships, and not of a concrete goal.

LUIS FELIPE CARLI

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

LUIS FELIPE CARLI

Graduated from the School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo, where he developed a research on Organized complexity and emergency in the production of graphic images. He is a directing partner of Estúdio Origami since October 2007, and developed works for Oi telecom, MTV Brasil, WallMart, Embraer, and others. He is part of the Grupo de Pesquisa Design, Ambiente e Interfaces, at FAU-USP.





LUO, HE-LIN
MAELSTROM
CHINA CHINA

Eu criei uma instalação onde qualquer pessoa pode pôr qualquer coisa, e uma câmera gira na instalação capturando 360 graus, e faz que os diferentes ângulos da imagem se combinem formando uma imagem. O conteúdo desta instalação vai girar como num redemoinho. Sendo semelhante ao noticiário e a informação da mídia, o espaço não-morto invade nossa vida. A câmera de vigilância 24 horas capta os objetos em 360 graus. Nenhum ângulo fica ileso, como se estivéssemos cheios até a borda e por todos os ângulos de informação em consequência da explosão de informações. O tempo é empilhado de modo que horas diferentes são encaixadas para se tornar um só tempo.

I have created an installation where anybody may put anything, and a camera revolves in the installation, capturing at 360 degrees, and causes the different angles of the image to combine in an image. The contents of this installation will twist like in a maelstrom. Being similar to news media and information, the non-dead space invades our lives. The non-stop surveillance camera captures the object at 360 degrees. No angle is left untouched, just like we have been filled to the brim and from all angles by information as a result of the information explosion. Time is stacked so that different times are fitted together to become

Esse "tempo dentro do tempo" é ao mesmo tempo existente e inexistente. Ele traz a distorção. Um vórtice é criado quando se une giro e distorção. Ele vai girar nossos corpos e perturbar nosso bom senso, de modo que o que costumava ser familiar torna-se instantaneamente desconhecido e conflitante. A sensação de não estar nem perto nem longe ecoa nossa consciência depois de ser empacotada pela mídia e nossa percepção da exatidão da informação. Uma pessoa comum ao nosso lado pode se tornar uma estrela da noite para o dia, ou ser posta de lado como alguém indesejável. Mas tudo o que podemos fazer é ficar dentro do redemoinho da informação da mídia, girando incessantemente.

a single time. This "time within time" is both existent and non-existent. It brings distortion. A vortex is created when putting spinning and distortion together. It will twist our bodies and upset our common knowledge, so that what used to be familiar instantly becomes unfamiliar and conflicting. The feeling of being neither near nor far echoes our awareness after being packaged by the media and our realization of the correctness of information. An ordinary person by our side may become a star overnight, or be cast aside as some undesirable person. But all we can do is to remain within the vortex of the media's information, spinning endlessly.

LUO, HE-LIN

Qualificações: 2007 Graduação na Escola de Artes e Tecnologia, Taipei National University of the Arts, Taiwan (R.O.C.). 2007 Design de Animação e Programação de jogos, ToKo University (graduação), Taiwan (R.O.C.). 2003 Colégio St. Francis Xavier (graduação), Taiwan (R.O.C.).

Exposições coletivas: 2008 Digital Art Festival Taipei 2008, MOCA Taipei, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 K.O. (Miaoshal), Nanhai Gallery, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2007 Influx, Taipei National University of the Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.).

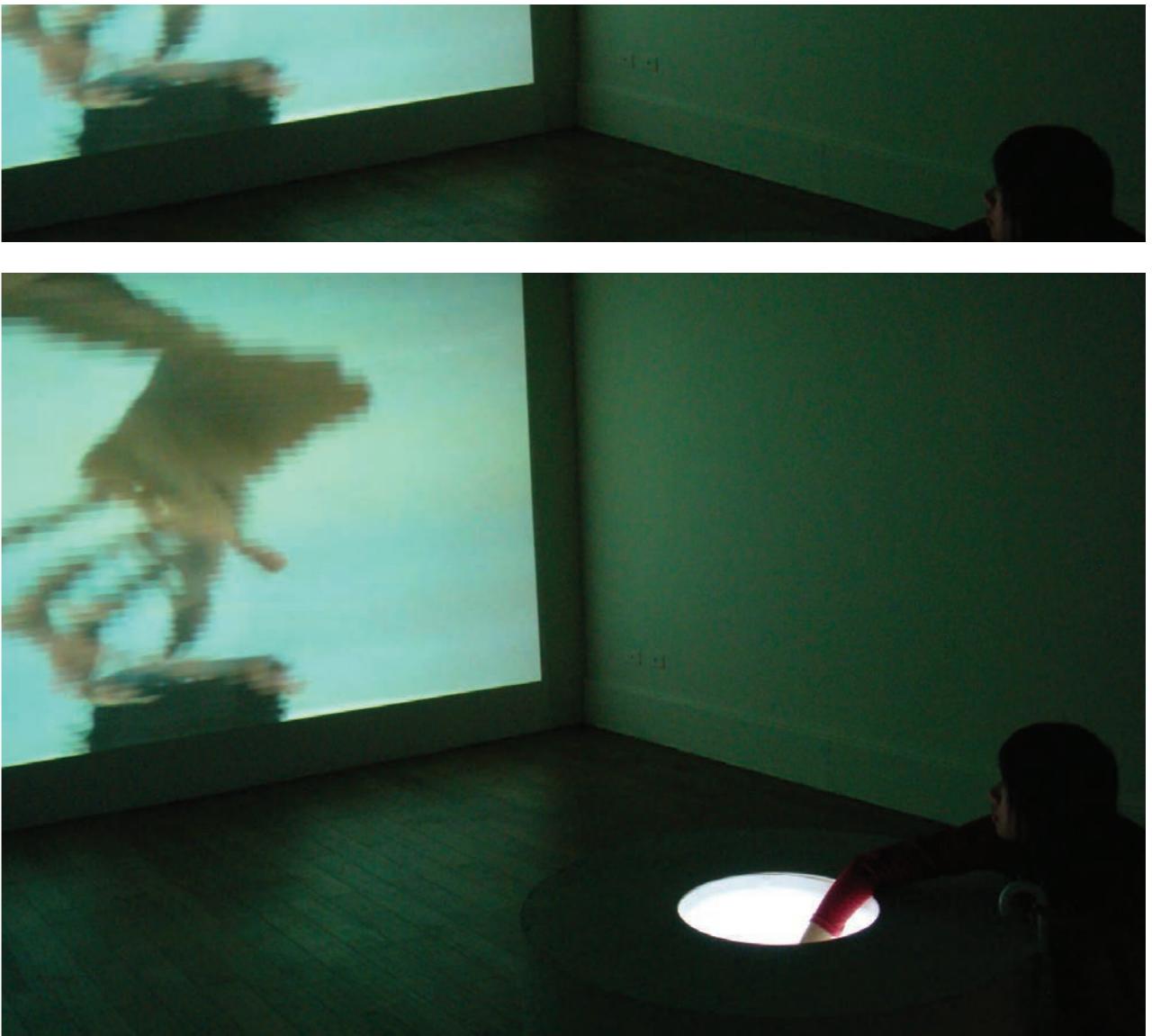
Prêmio: 2008 Digital Art Awards Taipei, obra de arte interativa selecionada, Taiwan (R.O.C.). 2008 JUMING Museum Art Gallery, seleção, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., seleção, Taiwan (R.O.C.).

LUO, HE-LIN

Qualifications: 2007 Graduate School of Arts & Technology, Taipei National University of the Arts, Taiwan (R.O.C.). 2007 Animation Design & Game Programming, ToKo University (graduated), Taiwan (R.O.C.). 2003 St. Francis Xavier High School (graduated), Taiwan (R.O.C.).

Group exhibitions: 2008 Digital Art Festival Taipei 2008, MOCA Taipei, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 K.O. (Miaoshal), Nanhai Gallery, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2007 Influx, Taipei National University of the Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.).

Award: 2008 Digital Art Awards Taipei, Interactive Art Work selected, Taiwan (R.O.C.). 2008 JUMING Museum Art Gallery, selected, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., selected, Taiwan (R.O.C.).





You can hear me.

MAGDALENA PEDERIN
THE VOICE FROM THE LOUDSPEAKER
CROÁCIA CROATIA

O vídeo e áudio "The Voice from the Loudspeaker" (2006) deriva de um trabalho de áudio do mesmo nome do musicólogo, artista e teórico Vladan Radovanovic, que desde os anos 1950 explorou as correlações entre música, artes plásticas e novas mídias. A instância é a definição chave, às vezes sendo formada gradualmente dentro da estrutura real do trabalho. O que é particular em "The Voice from the Loudspeaker" (lançado na forma de disco de vinil em 1975) é a produção gradual de significado dentro da própria obra.

The video and audio "The Voice from the Loudspeaker" (2006) is derived from the audio work of the same name by musicologist, artist and theorist Vladan Radovanovic, who has since the 1950's explored the correlations of music, plastic arts and new media. The instance is the key definition, sometimes gradually being formed within the actual structure of the work. What is particular about "Voice from the Loudspeaker" (launched in the form of a vinyl disc in 1975) is the gradual production of meaning within the work itself. In this case, it is pro-

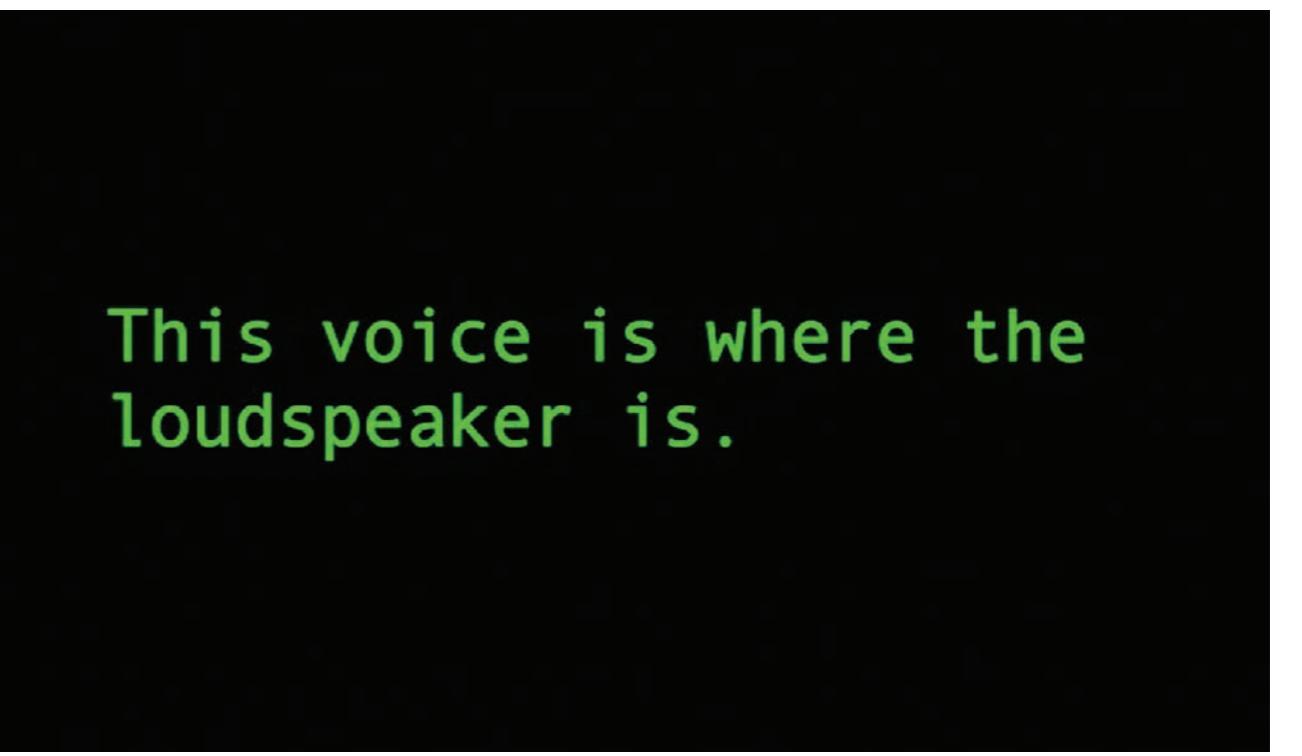
Neste caso, é produzido pela fala e a audição. A voz que sai dos alto-falantes auto-referencialmente discute com a situação de comunicação que presenciamos. Alguém (o autor) está dizendo algo, enquanto a tecnologia está mediando e nós, escutando. "The Voice from the Loudspeaker" extrai sua capacidade exatamente da multilateralidade da identificação da instância que nos afeta. Reproduzir a gravação original em áudio em um aplicativo de texto-e-fala, a voz humana é traduzida em um simulacro digital despersonalizado.

MAGDALENA PEDERIN

Nascida em 1968, é uma artista multimídia cujos projetos de novas mídias e interativos sondam a identidade e a comunicação. Exibidos em "Synthetic Times" N.A.M.O.C: Pequim; Transmediale, Berlim; Courtauld Institute of Art, Londres; Palais Harrach i Art Lab, Viena; Kibla, Eslovênia; Museum of the Contemporary Art, Croácia. Trabalha e vive em Zagreb, Croácia.

MAGDALENA PEDERIN

Born in 1968, is a multimedia artist whose new media and interactive projects probe identity and communication. Exhibited at "Synthetic Times" N.A.M.O.C: Beijing; Transmediale, Berlin; Courtauld Institute of Art, London; Palais Harrach i Art Lab, Vienna; Kibla Slovenia; Museum of the Contemporary Art, Croatia. Works and lives in Zagreb, Croatia.



This voice is where the loudspeaker is.



MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA

METAMEMBRANA

ESPAÑA SPAIN

A projeção representa uma paisagem em que num único panorama somam-se quatro projeções na horizontal em uma proporção de 16/3.

Inspirado nos retábulos dos mestres flamengos Hyeronimus Bosch e Pieter Bruegel, a paisagem reproduz colinas, cidades, céus, mares e uma grande quantidade de situações protagonizadas por diferentes personagens. Não se trata de uma situação estática como daquelas pinturas, mas sim de uma colagem animada e variável vinculando o comportamento interativo das interfaces. A projeção dispõe de diferentes estados ou camadas, até sete, que resultam em uma grande diversidade interativa. As interfaces ou dispositivos sensíveis são ativados pelos espectadores que se convertem em usuários da instalação tanto no âmbito local como no resto das cidades. A interação também se produz por outros parâmetros como o clima ou certos comportamentos sociais.

Metamembrana tem uma clara vontade de estabelecer elementos de identificação com o espectador para fazê-los participar da obra. Estão previstas três estratégias para consegui-lo: a primeira, previamente, mediante à produção de conteúdos

in situ, em cada uma das cidades, com entidades e elementos próprios do lugar. A segunda, durante a exposição inserindo imagens dinâmicas como, por exemplo, câmeras conectadas a vários pontos da cidade ou capturas das faces de alguns espectadores. E a terceira, de maneira pontual, produzindo elementos ao vivo em cada uma das cidades que se retransmitem pela rede durante o período de exibição da peça.

CRÉDITOS DE METAMEMBRANA

DIREÇÃO, CENÁRIO E DESIGN: Marcel·lí Antúnez Roca **PRODUTOR EXECUTIVO E ASSISTENTE DE DIREÇÃO:** Abel Garcia Roure **ASSISTENTE DE PRODUÇÃO:** Idoia Villanueva **MÚSICA:** Pau Guillamet **DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA:** Alberto Rodríguez / Diego Dussuel **DIREÇÃO TÉCNICA:** Oriol Ibáñez Fauquer **PROGRAMAÇÃO:** Matteo Sisti Sette **ANIMAÇÃO:** Liliana Fortuny / Roger Petra **ASSISTENTE GRÁFICO:** Wahab Zeghlache **EDIÇÃO SONORA:** Jordi Casadevall **EDIÇÃO VÍDEO:** Valentina Mottura / Edgar Gallart **FOTOGRAFIA:** Carles Rodríguez **PRODUÇÃO DE INTERFACES:** Klaus Speis e Fernando Molina **CENOGRAFIA:** Coral Senderos, Wahab Zeghlache, Victor San Segundo Mari, Álvaro Sosa, Roger Belles, Montse Arrobi. **ELÉTRICOS:** Daniel Urrutia, Nino Costa **MAQUINISTA:** Carles Joan Torres **ASSISTENTE DE PRODUÇÃO:** Antonella Lamparelli, Celia Costa, Adriana Conde, Mercè Domènech **ASSISTÊNCIA TÉCNICA:** Guergana Velitchkova Tzatchkov, Jonathan Bernabeu, Xavi Arbonés **MAQUIAGEM:** Carme Jariod, Mª del Mar Heredia **ASSISTENTES DE CENOGRAFIA:** Chus Martínez, Iris Navarro, Nadia Hafid, Max Dalmau, Laia i Ruben

INTERPRETES: Nico Baixas, Judith Saula, Pau Nubiola, Juan Navarro, Enric Ases, Piero Steiner, Sarina Rohr, Mireia Font, Cuco Suárez, Guergana Velitchkova Tzatchkov, Begoña Grande, Antonella Lamparelli, Mercè Ros, Joan Simó, Oriol Ibáñez Fauquer, Clara Pérez Biets, Sara Montroig Cruset i Enric Fernández

PROJECT COORDINATORS: Anella Cultural: Josep Quintana; Lleida: Núria Marsal; Reus: Pilar Llaurador; Barcelona: Angela Martínez; Granollers: Glòria Giménez; Olot: David Santeularia & Rosa Rebujent. **FINANCE:** Ricard Tello **A PRODUCTION OF:** Anella Cultural & Panspermia S.L. **ORGANIZATION:** Espai Zero.1 d'Olot, Espai d'Arts de Roca Umbert Fàbrica de les Arts de Granollers, Espai d'Art Cal Massó de Reus, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), Institut Municipal d'Acció Cultural (IMAC) de Lleida. **WITH THE SUPPORT OF:** Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya; Xarxa Transversal **IN COLLABORATION WITH:** ICIC Institut Català de les Indústries Culturals, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, Dédale París, i2Cat i Alphi

MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA (Moià, 1959) é conhecido no cenário artístico internacional por suas performances mecatrônicas e instalações robóticas. Nos anos 90, suas performances mecatrônicas vanguardistas combinavam elementos como Bodybots (robôs controlados pelo corpo), Sistematurgia (narração interativa com computadores) e Dresskeleton (a interface esqueleto-corpo).

The projection represents a landscape in which in a sole panorama are added four horizontal projections in a 16/3 ratio.

Inspired in the retablos of Flemish masters Hyeronimus Bosch and Pieter Bruegel, the landscape reproduces hills, towns, seas, and a great number of situations staged by different characters. It is not the case of a static situation such as those paintings', but rather an animated, variable collage that links the interfaces' interactive behavior. The projection has different states or layers, up to seven, that result in a great interactive diversity. The interfaces or sensible devices are activated by spectators who are converted into users of the installation, as much in the local scope as in the remaining cities. Interaction is also produced by other parameters, as climate or certain social behaviors.

Metamembrane has a clear will of establishing identification elements with the audience, to make them participate in the work. Three strategies are foreseen to attain this: the first one, previously, through the production of contents in situ, in each of the cities, with entities and elements of the place. The second one, during the exhibition, inserting dynamic images such as cameras connected to several

Os temas explorados em seu trabalho incluem: o uso de materiais biológicos na robótica, como em JoAn? l'home de carn (1992); controle telemático por parte do espectador de um corpo estranho na performance EPIZOO (1994); a expansão dos movimentos corporais com dresskeletons nas performances AFASIA (1998) e POL (2002); coreografia involuntária com o Bodybot, REQUIEM (1999); e transformações microbiológicas nas instalações RINODIGESTIO (1987) e AGAR (1999). Atualmente ele trabalha na obra espacial e utópica TRANSPERMIA.

No início dos anos 90 sua performance EPIZOO causou comoção no cenário artístico internacional. Pela primeira vez os movimentos físicos de um performer puderam ser controlados pelo público. Operando um videogame, o espectador interage com o bodybot usado por Antúnez, movendo suas nádegas, músculos pectorais, boca, nariz e orelhas. Essa performance salienta o paradoxo irônico e até cruel que surge da coexistência entre a iniquidade digital virtual e a vulnerabilidade física do artista. Desde então, o artista tem realizado novas produções: TRANSPERMIA (2004), uma conferência mecatrônica

points in the city or captures of some spectators' faces. And the third one, in a punctual manner, producing live elements in each of the cities that are retransmitted through the network during the period of the play's exhibition.

CREDITS OF METAMEMBRANA

DIRECTION, STAGE SET, DESIGN: Marcel·lí Antúnez Roca **EXECUTIVE PRODUCER AND DIRECTION ASSISTANT:** Abel Garcia Roure **PRODUCTION ASSISTANT:** Idoia Villanueva **MUSIC:** Pau Guillamet **PHOTOGRAPHY DIRECTION:** Alberto Rodríguez / Diego Dussuel **TECHNICAL DIRECTION:** Oriol Ibáñez Fauquer **PROGRAMMING:** Matteo Sisti Sette **ANIMATION:** Liliana Fortuny / Roger Petra **GRAPHIC ASSISTANT:** Wahab Zeghlache **SOUND EDITION:** Jordi Casadevall **VIDEO EDITION:** Valentina Mottura / Edgar Gallart **PHOTOGRAPHY:** Carles Rodríguez **INTERFACE PRODUCTION:** Klaus Speis and Fernando Molina **SCENOGRAPHY:** Coral Senderos, Wahab Zeghlache, Victor San Segundo Mari, Álvaro Sosa, Roger Belles, Montse Arrobi. **ELECTRICIANS:** Daniel Urrutia, Nino Costa **MACHINIST:** Carles Joan Torres **PRODUCTION ASSISTANT:** Antonella Lamparelli, Celia Costa, Adriana Conde, Mercè Domènech **TECHNICAL ASSISTANT:** Guergana Velitchkova Tzatchkov, Jonathan Bernabeu, Xavi Arbonés **MAKE-UP:** Carme Jariod, Mª del Mar Heredia **SCENOGRAPHY ASSISTANTS:** Chus Martínez, Iris Navarro, Nadia Hafid, Max Dalmau, Laia i Ruben

INTERPRETERS: Nico Baixas, Judith Saula, Pau Nubiola, Juan Navarro, Enric Ases, Piero Steiner, Sarina Rohr, Mireia Font, Cuco Suárez, Guergana Velitchkova Tzatchkov, Begoña Grande, Antonella Lamparelli, Mercè Ros, Joan Simó, Oriol Ibáñez Fauquer, Clara Pérez Biets, Sara Montroig Cruset i Enric Fernández

dreskeletons (exoskeletal interfaces) sed in the performances AFASIA (1998) and POL (2002); involuntary choreography with the bodybot REQUIEM (1999); and microbiological transformations in the installations RINODIGESTIO (1987) AGAR (1999) or the spatial and utopian artwork TRANSPERMIA.

In the early nineties his performance EPIZOO caused a commotion in the international art scene. For the first time a performer's body movements could be controlled by the audience. By operating a videogame, a spectator interacts with the bodybot worn by Antúnez, moving his buttocks, pectoral muscles, mouth, nose and ears. This performance stresses the ironical, and even cruel, paradox rising from the coexistence between virtual digital iniquity and the performer's physical vulnerability.

Since the eighties a constant preoccupation for the human condition has been evident in Antúnez Roca's work, focussing on how the desires and emotions of human beings are expressed and what motivates them. This investigation started with the tribal performances of the group La Fura dels Baus, of which he was a founding member, artistic coordinator, musician and performer from 1979 to 1989, and it has continued throughout his solo career.

ca que expõe o projeto Dedal e suas microperformances em gravidade zero e a teoria Transpermia, PROTOMEMBRANA (2006) uma lição mecatrônica, em formato performance, para um dreskeleton, um entorno áudio-visual interativo e distintas interfaces dinâmicas que fazem parte de um projeto mais amplo, MEMBRANA, a qual inclui também a performance de grande formato ou HIPERMEMBRANA (2007), e a instalação METAMEMBRANA, em curso de produção.

Desde os anos 80 o trabalho de Antúnez se baseou numa constante observação de como os desejos humanos se expressam e em que situações específicas eles surgem. Primeiro nas performances tribais do La Fura dels Baus e mais tarde por conta própria, ele expressou seu interesse pela criação de sistemas complexos, em muitos casos híbridos, difíceis de classificar.

O trabalho de Antúnez pertence tanto ao campo das artes visuais quanto ao das artes cênicas.

Desde o início da década de 90, a incorporação e a transgressão de elementos tecnológicos e científicos na obra de Antúnez, e sua interpretação por meio de dispositivos únicos e específicos, produziram uma nova cosmologia - quente, crua, irônica - de temas tradicionais como afeto, identidade ou morte. Em suas obras esses elementos assumem dimensões extremamente humanas,

o que causa uma reação espontânea do público.

Ele também foi um dos fundadores do La Fura dels Baus, trabalhou na companhia como coordenador artístico, músico e performer de 1979 a 1989 e apresentou as macroperformances do grupo ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) e TIER MON (1988).

Marcel·lí tem trabalhado no projeto MEMBRANA. Membrana é um processo criativo em desenvolvimento que tem resultado em três projetos independentes: uma conferência, uma performance e uma instalação, que culminarão em um documentário em vídeo com o mesmo nome. Esses projetos são a conferência Protomembrana (2006), a performance Hipermembrana (apresentada pela primeira vez em 2007) e a instalação Metamembrana (2008-2009).

Antúnez apresentou seu trabalho em diversos eventos internacionais, incluindo La Fundación Telefónica em Madri, P.A.C. em Milão, Lieu Unique em Nantes, I.C.A. em Londres, SOU Kapelica em Ljubljana, Cena Contemporânea no Rio de Janeiro, MACBA em Barcelona e DOM Cultural Center de Moscou. Apresentou-se nos festivais internacionais EMAF Osnabruc Alemanha, Muu Media Festival Helsinque, Noveaux Cinema Noveaux Medias Montreal, DEAF Roterdã, Spiel Art Munique, Ars Electronica Linz Áustria, DAF Tóquio, entre outros.

This concern has gradually led to complex works that often become unclassifiable hybrids. The incorporation and transgression of scientific and technological elements, which he has been using since the early nineties, in addition to the technical means for interpreting them consisting of unique and specific devices, have produced a new cosmogony that is warm, raw and ironic. It deals with traditional themes such as affection, identity scatology and death. These elements acquire an ironic and human dimension in his works provoking a spontaneous reaction in the audience.

From the early nineties, the incorporation and transgression of scientific and technological elements in Antúnez' work, and their interpretation by means of unique and specific devices, have produced a new cosmogony - warm, raw and ironic - of traditional themes such as affection, identity, or death. In his works these elements take on an extremely human dimension that causes a spontaneous reaction in the audience.

Marcel·lí is currently working on the MEMBRANA project. Membrana is an ongoing creative process that has given rise to three independent projects: a conference, a performance and an installation and the culmination will be a documentary film of the same name. These projects are the Protomembrana conference (2006), the Hipermembrana performance (first performed in 2007) and the Metamembrana installation (2008-2009).

Antúnez has presented his work in numerous international venues including La Fundación Telefónica in Madrid, La Villette in Paris, the P.A.C. in Milan, the Lieu Unique in Nantes, the I.C.A. in London, the FILE in São Paulo, in the SOU Kapelica Ljubljana, in Cena Contemporânea in Rio de Janeiro, the Barcelona MACBA, the DOM Cultural Center of Moscow, the ZDB Gallery in Lisbon, the Rojo Art Space in Barcelona, the MEIAC in Badajoz (Spain), the LABoral in Gijón (Spain), the ZKM in Karlsruhe (Germany) or the Bienal de Arte contemporaneo de Sevilla. He has performed at the Performing Arts in Seúl (Corea), the International Festivals EMAF Osnabruc (Germany), the Muu Media Festival Helsinki, the Noveaux Cinema Noveaux Medias in Montreal, the DEAF in Rotterdam, the Spiel Art in Munich, the Ars Electronica in Linz (Austria), the DAF in Tokio (Japan) among others.

Antúnez's work has appeared in the following publications: *Il Corpo Postorganico* by Teresa Macrì, ed. Costa&Nolan Milano; *Body Art and Performances* by Lea Vergine, ed. Skira, London; *Marcel·lí Antúnez Roca performances, objetos y dibujos* by Claudia Giannetti, ed. MECAD Barcelona, and the catalogue *Epifanía* published by Fundación Telefónica Madrid, among others.

Antúnez has received the following awards and distinctions: First Prize at the Festival Étrange, Paris 1994; Best New Media Noveaux Cinéma Noveaux Médias Montreal 1999; Max New Theatre award, Spain 2001; FAD Award Barcelona 2001, Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2003 and Prem Ciutat Barcelona 2004, multimedia.





MARINA CHERNIKOVA
URBAN SURFING MOSCOW
HOLANDA THE NETHERLANDS

Esta obra confronta o espectador com uma visão contemporânea da cidade. É o resultado de uma pesquisa dos limites da percepção psicológica do meio urbano, enquanto ao mesmo tempo explora e testa as fronteiras da linguagem de vídeo como meio para sua representação artística. O projeto opera na zona de conflito entre a percepção de uma imagem documentária real do meio urbano, o conhecimento comum sobre ele e as memórias individuais, sempre em modificação.

É uma tentativa de traduzir a energia percebida da cidade em uma percepção energizada da cidade. De muitas formas, é como a energia do oceano é percebida em suas ondas, enquanto surfa você não está desfrutando a paisagem, mas

This work confronts the spectator with a contemporary vision of the city. It is the result of an investigation of the borders of psychological perception of the urban environment, while at the same time exploring and testing the frontiers of the video language as the medium for its artistic representation. The project operates in the zone of conflict between the perception of a real documentary image of the urban environment, the common knowledge about it and individual, ever changing memories.

It is an attempt to translate the perceived energy from the city into an energized perception of the city. In many ways, like the energy of the ocean is perceived in its waves and while surfing you are not enjoying the

na verdade sentido e usando essa energia. Portanto, a navegação acelerada dos moradores urbanos pela paisagem urbana, como surfar em uma onda no mar, lhes deixa, enfocados como estão em seus deveres diários, somente o tempo para a percepção de detalhes marcantes e pontos principais ligados a eles. Em consequência, o conceito de cidade geralmente aceito como um conjunto arquitônico claramente estruturado dá lugar a uma percepção dinâmica, fragmentada e individual do meio urbano.

Fragmentos de vídeo de Moscou, Tóquio e Paris são unidos em um fluxo poderoso. O movimento inicial contínuo, quase meditativo, é encoberto por uma enorme onda de imagens que invade toda a superfície da tela.

view but in actual fact sensing and using this energy. Thus, the accelerated navigation of urban dwellers through the cityscape, like surfing on an ocean wave, leaves them, focused as they are on their daily duties, only time for the associative scanning of striking details and the landmarks linked with it. As a result, the generally accepted concept of a city as a clearly structured architectural ensemble gives way to a dynamic, fragmentary and individual perception of the urban environment.

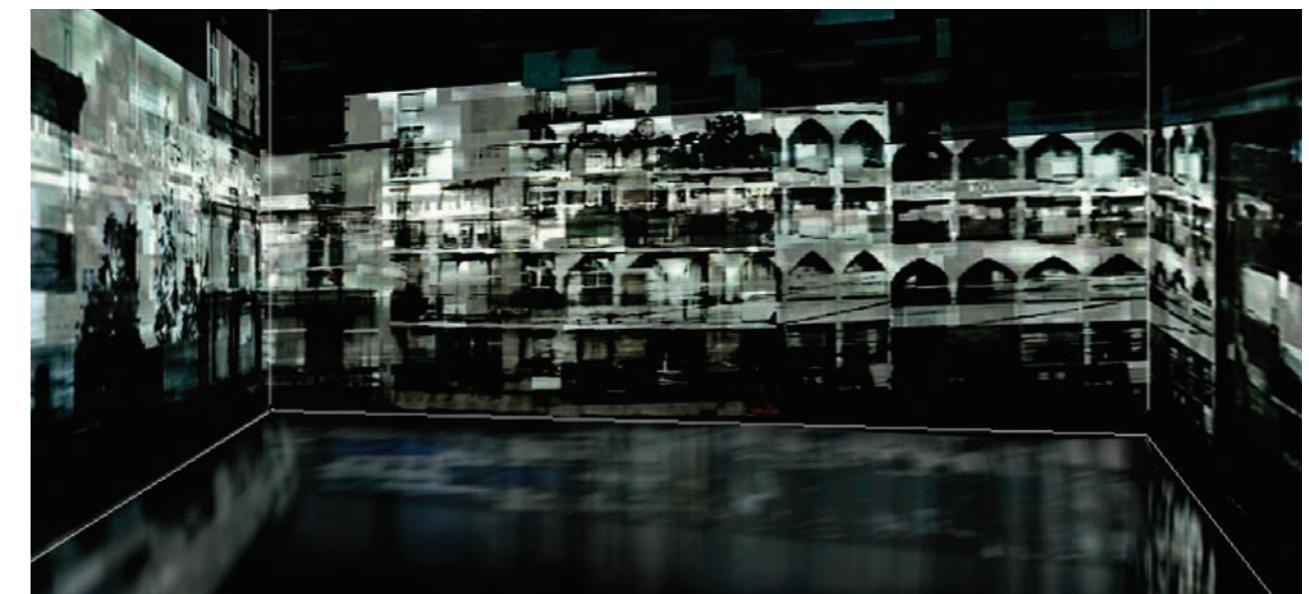
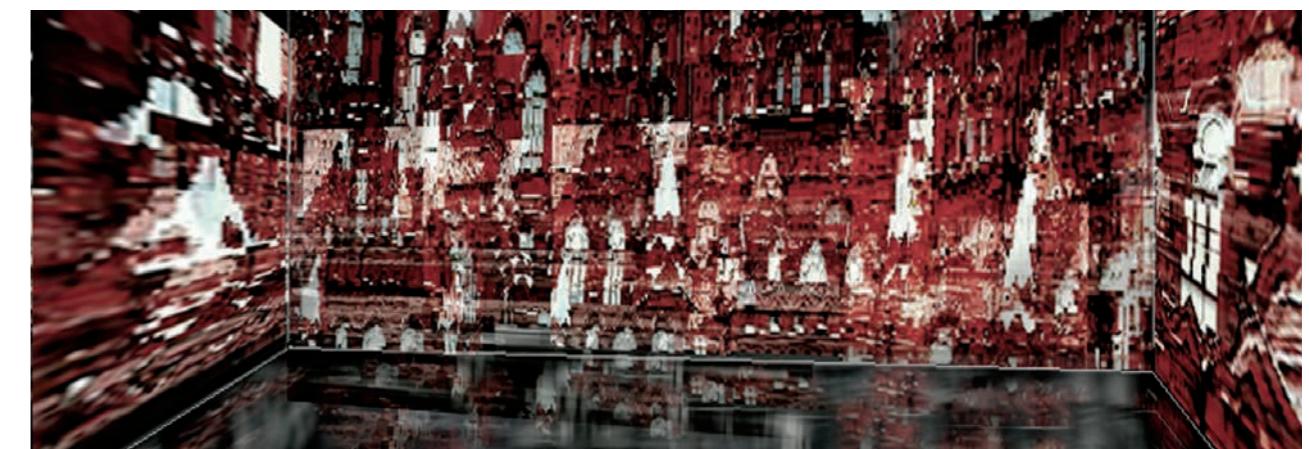
Video fragments from Moscow, Tokyo and Paris are united into one powerful stream. The initially continuous, almost meditative movement is covered by an enormous wave of images that invades the entire surface of the screen.

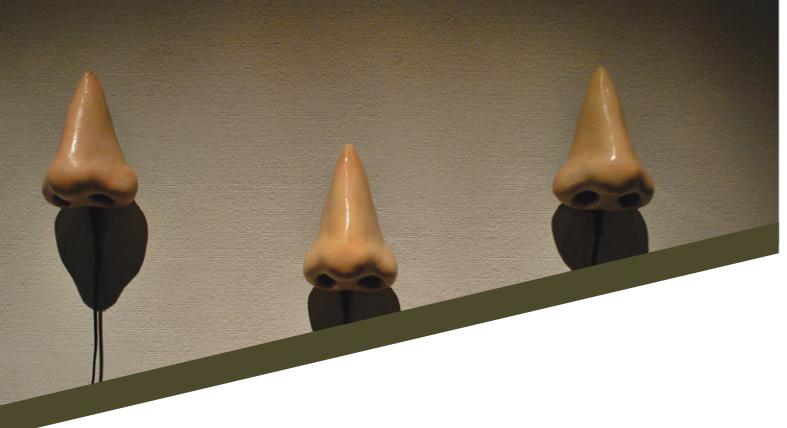
MARINA CHERNIKOVA

Artista multimídia que vive em Amsterdã e Moscou. Tem mestrado em pintura pela Academia de Belas Artes de Moscou e mestrado em artes pela HKU, Holanda. Atualmente desenvolve uma nova série de obras fotográficas e em vídeo baseadas na exploração das estruturas visuais dinâmicas de megalópoles de várias tradições culturais, e na memória como processo dinâmico de produto da consciência humana. Participou de inúmeros festivais e exposições, como VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlim, Kandinsky Prize Moscow, Visionaria Siena, duas Bienais de Moscou.

MARINA CHERNIKOVA

Multimedia artist living in Amsterdam and Moscow. She holds an MFA in painting from Moscow State Fine Art Academy and Media Master of Arts from HKU, Netherlands. Presently she is developing a new series of photographic and video works based on the exploration of the dynamical visual structures of megalopolises of various cultural traditions, and memory as a dynamic process of a product of human consciousness. She took part in numerous festivals and exhibitions as VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlin, Kandinsky Prize Moscow, Visionaria Siena, two Moscow Biennials.





MASATO TAKAHASHI

THE NOSES : COMMUNICATION ORGANS

JAPÃO [JAPAN](#)

“Communication Organs” são novas interfaces que imitam órgãos humanos. Esta peça produz atuações orgânicas e funções equivalentes a órgãos humanos no sentido da tecnologia da informação e da comunicação. Nossas atuações triviais da pele podem comunicar informação desarticulada. Por exemplo, podemos mostrar nossas emoções, incluindo prazer, raiva, dor, deleite, somente mexendo as sobrancelhas. Essas coisas demonstram o verdadeiro estado de espírito. “Communication Organs” são instrumentos de comunicação em atuações e funções como canais I/O. “Communication Organs” são músculos artificiais e pele protética montados para ter uma atuação e textura macias. Consideramos que esse conforto tátil ocorre por transformação através do contato entre materiais macios e úmidos. Ao projetar interfaces que dão atenção ao sentido do tato, é necessário usar materiais e tecnologias adequados.

Portanto, nesta peça colocamos um # atuador de liga de memória-forma controlado por eletricidade como energia motora e resina de uretano macia imitando a pele humana como material de modelagem. Desta maneira, esperamos expressões sinérgicas de sensibilidade tátil e comportamento orgânico.

MASATO TAKAHASHI
Mestrado na Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japão. Pesquisou e desenvolveu interfaces cinéticas/táteis com músculo artificial e pele protética como instrumentos de comunicação.

SHO HASHIMOTO
Mestrado na Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japão. Faz métodos de design de interfaces tangíveis, aplicativos para a web, e integra esses sistemas para tornar a vida cotidiana mais divertida.

“Communication Organs” are new interfaces that imitate human organs. This piece produces organic actuations and functions equivalent to human organs in the way of information and communication technology. Our paltry skin actuations can communicate inarticulate information. For example, we can show our emotions including delight, anger, sorrow and pleasure only by moving our eyebrows. These things show the true mindset. “Communication Organs” are the instruments of communication in such actuations and functions as I/O channels. “Communication Organs” are mounted artificial muscle and prosthetic skin for soft actuation and texture. We adjudge that the tactile comfort occurs by transformation through the contact between soft and wet materials. On designing interfaces that pay attention to the sense of touch, it is necessary to use suitable material and technology. Therefore, in this piece, we put shape-memory-alloy actuator controlled by electricity as motor power, and soft urethane resin imitating human skin as modeling material. In this way, we expect synergistic expressions of tactile sensibility and organic behavior.

MASATO TAKAHASHI
Master course, Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japan. He has researched and developed kinetic/haptic interfaces with artificial muscle, prosthetic skin as instruments of communication.

SHO HASHIMOTO
Master Course, Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japan. He is making design methods of tangible interfaces, web applications, and integrates these systems to make daily life more fun.





MOTOMICHI NAKAMURA

RED EYES

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

"Red Eyes" é um projeto de instalação e projeção de seis vídeos. Fui inspirado a criar esta peça depois que li sobre uma criatura mítica conhecida como Mothman (Homem mariposa) e os eventos paranormais que ocorreram na cidade de Point Pleasant, na Virgínia Ocidental, em 1967. Segundo uma série de testemunhas, essa criatura era pouco maior que um ser humano e tinha dois grandes olhos vermelhos que brilhavam como luzes, e era tão aterrorizante que "ninguém que a viu conseguiu ficar indiferente à criatura, uma coisa que infundiu o terror no coração de todos os que a viram". O que eu achei interessante nessa história é que o que a maioria das testemunhas achou mais assustador no encontro foi o par de olhos vermelhos observando-as na escuridão. A comunidade em geral pareceu ficar tão obcecada pela ideia dos olhos vermelhos que mesmo os que não experimentaram diretamente o encontro com a criatura podiam lembrar vividamente da imagem.

Fazendo diferentes pares de olhos vermelhos fixar o espectador de uma série de telas escuras, e usando uma técnica de retroprojeção, minha intenção é permitir que o espectador fique face a face com as criaturas e use a imagem dos olhos vermelhos como símbolo que, mesmo desrido de seu contexto original, pode produzir uma sensação de medo nos que a presenciam, parecendo, por exemplo, as imagens de sonhos que são consideradas de significado universal.

"Red Eyes" is a six video projection installation project. I was inspired to create this piece after reading about the mythical creature known as Mothman and the paranormal events that took place in the town of Point Pleasant in West Virginia in 1967. According to a series of witness accounts, this creature was slightly larger than a human being and had two big eyes that glowed as red lights, and it was so terrifying that "no one who saw it could be indifferent to the creature, as somehow the thing struck terror into the hearts of all its viewers." What I found very interesting about this story is that what the majority of witnesses found most frightening about the encounter is the pair of red eyes staring at them from the darkness. The community as a whole then seemed to become so obsessed with the idea of the red eyes that even those who didn't experience the encounter with the creature firsthand could vividly recall the image.

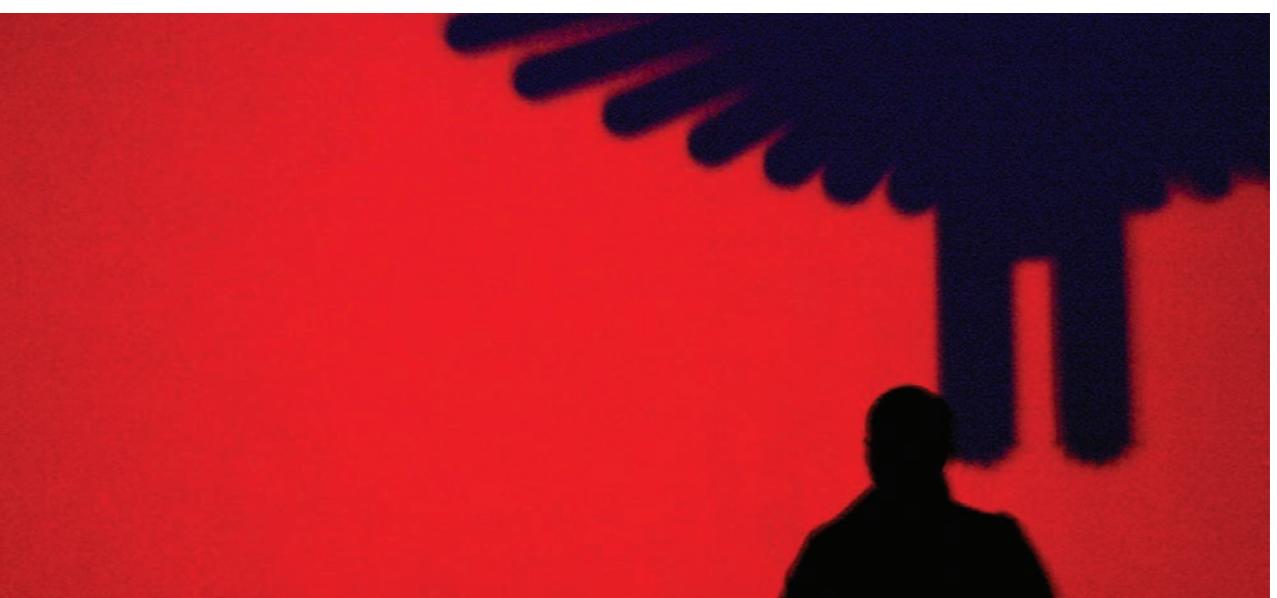
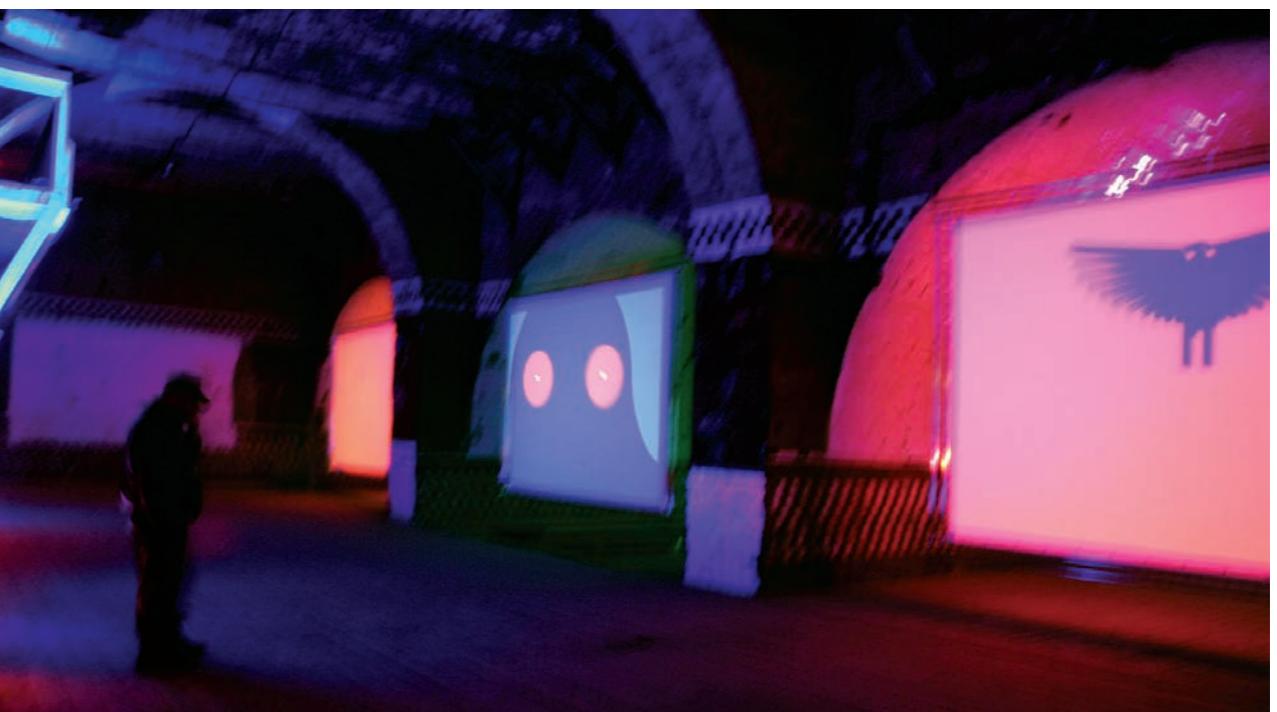
By having different sets of red eyes scrutinize the viewer from a series of dark screens and by using a rear projection technique, my intention is to allow the viewer to come face to face with the creatures on the screen and to use the image of the red eyes as a symbol that even when devoid of its original context could still instill a sense of fear in those who witness it, resembling for instance the images in dreams that are considered to have an universal meaning.

MOTOMICHI NAKAMURA

Nasceu em Tóquio, Japão, e se formou na Parsons School of Design, em Nova York. Atualmente ele vive e trabalha em Nova York. O uso mínimo da cor (preto, branco, vermelho), assim como um enfoque para a criação de personagens e criaturas usando elementos gráficos simples caracterizam a obra de Motomichi visualmente entre a mídia tradicional e a digital. Os temas de seu trabalho são parte humanos e parte monstros. Podem aparecer ao mesmo tempo infantis e monstrosos. A necessidade de Motomichi de expressar a natureza conflituosa do comportamento humano também se traduz visualmente no uso de cores contrastantes em seu trabalho digital e em sua pintura. Seu trabalho de animação digital foi exibido no New Museum of Contemporary Art em NYC, Museu Oscar Niemeyer no Brasil e Centro de Arte Contemporânea Beaubourg, entre outros. Participou dos festivais de cinema Sundance e Onedotzero e está sendo mostrado na coleção online do Whitney Museum of American Art, "Artport". Como artista de vídeo mixing ao vivo ele se apresentou no Museum of Modern Art de Nova York, Neuberger Museum of Art, Skirball Performing Art Center e outros locais renomados nos EUA, Europa e Áustria. Também trabalhou com muitos clientes comerciais, incluindo MTV, VH1, USA Networks, EA, Sony, Zune e Pocari Sweat. Também produziu videoclipes para The Knife, Otto Von Schirach e Temposhark.

MOTOMICHI NAKAMURA

Was born in Tokyo, Japan, and graduated from Parsons School of Design, in NYC. He currently lives and works in NYC. Minimum use of color (black, white and red) as well as a focus on the creation of characters and creatures using simple graphic elements characterize Motomichi's work visually across digital and traditional media. The subjects in his work are part human and part monsters. They can appear at once childlike and monstrous. Motomichi's need to express the conflictive nature of human behavior in his work is also translated visually with the use of strong contrasting colors in both his digital work and in his paintings. His digital animation work has been exhibited at the New Museum of Contemporary Art in NYC, Oscar Niemeyer Museum in Brazil and Beaubourg Contemporary Art Center, among others, and has appeared in the Sundance and the Onedotzero film festivals and is being showcased in the Whitney Museum of American Art's online collection "Artport". As a live video mixing artist he has performed at the Museum of Modern Art in NYC, Neuberger Museum of Art, Skirball Performing Art Center and at other recognized venues in the U.S. and Europe and Australia. He has also worked with many commercial clients including MTV, VH1, USA Networks, EA, Sony, Zune and Pocari Sweat. He has also produced music videos for The Knife, Otto Von Schirach and Temposhark.





NAOMI KALY

DIALOGUE

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

“Dialogue” é uma instalação sonora interativa em que diferentes camadas de linguagem e identidade se entrelaçam. Fragmentos de áudio -- sílabas, palavras e frases -- se fundem em um mosaico sonoro multilíngue.

Usando uma pequena conta prateada como interface, os visitantes são convidados a escanear e decifrar o áudio codificado em um fio condutor como se traçassem uma linha. Deslizar para a direita ou a esquerda revela trechos de texto em inglês ou hebraico, respectivamente.

Conectando arte e tecnologia, “Dialogue” visa estimular a consciência multicultural. Ele permite diversas leituras ou interpretações da história, dependendo do indivíduo: a direção do deslizamento, a velocidade, etc. Diferentes sequências revelam histórias diferentes. Os visitantes são convidados a “escrever” sua própria história: o ponto em que uma história termina torna-se o início de outra...

“Dialogue” is an interactive sound installation in which different layers of language and identity are interwoven. Fragments of audio -- syllables, words and phrases -- merge into a sonic multilingual mosaic.

Using a small silver bead as an interface, visitors are invited to scan and decipher the audio encoded on a conductive thread as if drawing a line. Sliding to the right or left reveals chunks of English or Hebrew text, respectively.

Connecting art and technology, Dialogue is aimed at stimulating multicultural awareness. It enables multiple readings or interpretations of the story depending on the individual: the sliding direction, speed etc. Different sequences reveal different stories. Visitors are invited to “write” their own story: the point where one story ends becomes the beginning of another... The illusory continuous audio offers points of transition;

O áudio contínuo ilusório oferece pontos de transição; hardware e software permitem que os leitores explorem as intersecções entre as duas línguas: surgem sons desconhecidos, uma nova língua nasce.

NAOMI KALY

É uma artista de novas mídias sediada em Nova York. Seu trabalho explora a desconstrução e a reconstrução de convenções tradicionais relacionadas à linguagem. Ela usa instrumentos digitais para promover novas formas de comunicação, destinadas a superar lacunas culturais, linguísticas e étnicas. O trabalho de Naomi foi apresentado nacional e internacionalmente. Ela recebeu em 2009 o BAC Award. É formada em ciência da computação e design, com mestrado em mídia digital da Rhode Island School of Design (RISD).

hardware and software allow readers to explore the intersections between the two tongues: unfamiliar sounds emerge, new language is born.

NAOMI KALY

Is a new media artist based in New York. Her work explores the deconstruction and reconstruction of traditional conventions related to language. She uses digital tools to foster new forms of communication, meant to bridge cultural, linguistic and ethnic gaps. Naomi’s work has been presented nationally and internationally. She is a receiver of the 2009 BAC Award. She holds a B.Sc. in Computer Science, BA in Design, and MFA in Digital Media from the Rhode Island School of Design (RISD).





NINA TOMMASI
BIOLOGICAL INSTRUMENTATION
ÁUSTRIA AUSTRIA

A intenção da maioria das minhas obras é produzir instalações espaciais baseadas no tempo. A tarefa da tecnologia é permitir e controlar os movimentos que evoluem desses conceitos no espaço. Outros temas importantes dessas obras são discutir a diferença entre o pensamento linear da programação digital e a complexidade de um objeto ready-made “natural/biológico”.

Eu procuro novos objetos emergentes que se desenvolvem de funções voltadas para processos, e dessa simbiose entre funções naturais/biológicas. Em “Biological Instrumentation”, um processo natural, um algoritmo encontrado (ready algorithm) foi colocado em um processo digital como uma classe orgânica ou externa. A planta é transformada em parte do programa que controla a composição aérea baseada no tempo. Elas são embutidas e traduzidas no código de um algoritmo que incorpora os processos orgânicos das plantas na construção de um espaço sonoro.

NINA TOMMASI

Formação: Universidade de Artes Aplicadas, Viena, Áustria, 2004-2008; Universidade de Tecnologia de Arlington, arquitetura, USA, 1998; Universidade de Innsbruck, arquitetura, Áustria, 1998-2004; Universidade de Viena, arquitetura, Áustria, 1996-1998.

Exposições e instalações: 2008, “Biological Instrumentation”, instalação sonora participativa; <http://www.mediasmart-webdesigner.at/ninahtml/welcome.html>

[http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de; ambient te:line← synth._room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Viena, Austria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Austria.](http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de;ambient te:line←synth._room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Viena, Áustria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Áustria.)

2007, Piemonte Share Festival; Interactive design robotic, Torino, Itália; (Mis)Used Media, Groupshow Digitale Art exhibition, Sternsgasse Viena, Áustria.

2006, enter:sound installation_robotic react.o.sound implement; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow Künstlerhaus Viena, Áustria; Kunstlos glücklich, Sonderschau Stadt “Art Innsbruck 2006”, saegwerk-Partizipation, Innsbruck / Land Tirol, Austria.

2005, Break2.3 Festival, Lubljana, Eslovênia; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow, Architectureexhibition Künstlerhaus Viena, Áustria; File Festival, São Paulo, Brasil; From VJing to Surface Sampling, MAK-night Exhibition, Museum for applied Arts/Viena, Áustria; holz 4 der huette, Saegewerk_exhibititon, Andechsgallerie Innsbruck, Áustria.

Atividades profissionais: Organização / Simpósios-Workshops-Exposições: Cofundadora e membro ativo, SAEGEWERK, organização artística: 1997. www.saegewerk.org | Diretora e curadora, SAEGEWERK, iniciou, dirigiu e foi curadora de vários eventos com artistas nos campos de música experimental, novas artes e arte digital.

The intention in most of my works is to produce time-based spatial installations. The task of technology is to enable and to control the movements that evolve out of these concepts in space. Further important themes of these works are to discuss the difference between the linear thinking of digital programming and the complexity of a ready-made “natural/biological” object.

I seek after new emerging objects that develop out of process-oriented functions and develop from this symbiosis between natural/biological functions. In “Biological Instrumentation”, a natural process, a found algorithm [ready algorithm] was placed within a digital process like an organic class or external.

The plant is turned into a part of the program which controls the time-based aerial composition. They are embedded and translated into the coding of an algorithm that incorporates the organic processes of the plants with the construction of a soundspace.

NINA TOMMASI

Education: University of Applied Arts, Vienna, Austria, 2004-2008; <http://www.digitalekunst.ac.at/>

University of Technology Arlington, architecture, USA, 1998; <http://www.uta.edu/gradcatalog/architecture>; University of Innsbruck, architecture, Austria, 1998-2004; <http://www.exarch.at/>; University of Vienna, architecture, Austria, 1996-1998; <http://arch.tuwien.ac.at/fakultaet/aktuelles>

Exhibitions and installations: 2008, “Biological Instrumentation”, participative sound installation, location, datum; <http://www.mediasmart-webdesigner.at/ninahtml/welcome.html>; http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de; ambient te:line← synth._room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Vienna, Austria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Austria

2007, Piemonte Share Festival; Interactive design robotic, Torino, Italy; (Mis)Used Media, Groupshow Digitale Art exhibition, Sternsgasse Vienna, Austria.

2006, enter:sound installation_robotic react.o.sound implement; Die

Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow Künstlerhaus

Viena, Austria; Kunstlos glücklich, Sonderschau Stadt “Art Innsbruck

2006”, saegwerk-Partizipation, Innsbruck / Land Tirol, Austria.

2005, Break2.3 Festival, Lubljana, Slovenia; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow, Architectureexhibition Künstlerhaus Viena, Austria; File Festival São Paulo, Brazil; From VJing to Surface Sampling, MAK-night Exhibition, Museum for applied Arts/Viena, Austria; holz 4 der huette, Saegewerk_exhibititon, Andechsgallerie Innsbruck, Austria.

Professional activities: Organization / Symposium-Workshops-

Exhibitions: Co-founder and active member, SAEGEWERK, artist organization: 1997. www.saegewerk.org | Director and curator, SAEGEWERK, initiated, directed and curated several art events with artists in the field of experimental music, new art, digital art.





NINA WAISMAN
BETWEEN BODIES
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

"Between Bodies" conecta as ações dos visitantes com as energias corporais que circulam por Tijuana (México), tornando viscerais nossas ligações com a vasta rede de agência humana que funciona na cidade. Produtos montados com grande custo humano em Tijuana são vendidos no mundo inteiro, mas a onda da mídia sugere que nossa única conexão com a cidade é através do medo. Ingerimos a incansável ração de crimes ligados a drogas; deliciosamente aterrorizada, a maioria se afasta da cidade, efetuando um bloqueio crescente. Essa falta de representação plena da vida cívica de Tijuana também põe em curto-círcito quaisquer ações sociais que um retrato mais rico poderia gerar. O ciclo prejudicial de isolamento alimentado pela mídia não é único a Tijuana.

Se estamos vivendo numa economia de atenção, os movimentos dos visitantes em "Between Bodies" provocam anúncios sonoros de energia cívica que anima Tijuana. Mas esses anúncios exigem que você forneça sua energia corporal à troca. A instalação mostra o trabalho cotidiano e gestos sonoros, gravados por toda a cidade. Esses gestos sonoros são provocados e modificados pelos movimentos naturais dos visitantes pela peça. Volume, tom, velocidade e sobreposição de sons são

modulados em tempo real, em relação com as ações de um visitante e a proximidade de sensores pendurados no espaço. O corpo do visitante torna-se um instrumento sintonizador, um transdutor de outras energias corporais. Idealmente, essa transdução não é uma rua de mão única. Para explorar o som do corpo de outra pessoa é necessário apenas escutar seus ritmos, interiorizá-los de certa maneira. Uma compreensão corporal é desejada.

A pesquisa mostra que os gestos são um importante contribuinte da formação da língua e da abstração. Realizar um novo gesto gera uma nova lógica? Nossa compreensão do mundo muda conforme gestos menores são usados para encontrar um terreno maior? Em "Between Bodies", os gestos dos visitantes são rastreados para conectá-los com a vida em Tijuana, salientando atos cotidianos que formam uma enorme fonte de energia criativa. A instalação reúne vestígios dessa energia em um espaço onde ela pode ser sentida como uma fonte de energia comum, colocando a agência de Tijuana em diálogo com as intenções dos que geralmente rastreiam a fronteira -- aqui sensores permitem que os visitantes, através de atos de transdução corporal, percebam as vidas dos tijuanenses de uma maneira mais rica.

"Between Bodies" connects visitors' actions to bodily energies circulating throughout Tijuana, making visceral our links to the vast network of human agency at work in the city. Products assembled at great human cost in Tijuana are sold worldwide, yet media hype would suggest our only connection to the city is through fear. We ingest media's relentless feed of drug-related crimes; deliciously terrified, most stay away from the city, effecting a growing blockade. This lack of full representation of Tijuana's civic life also short-circuits any social actions a richer portrayal might engender. The damaging cycle of media-fueled isolation is not unique to Tijuana.

If we are living in an attention economy, visitors' movements in "Between Bodies" trigger sonic advertisements for the civic energy animating Tijuana. But these advertisements require you to supply your bodily energy to the exchange. The installation samples everyday work and play sound-gestures, recorded throughout the city. These sound-gestures are triggered and changed by visitors' natural movements through the piece. Pitch, speed, volume and layering of sounds are modulated in real time, in relation to

NINA WAISMAN
O trabalho de Nina Waisman considera formas de controle e comunicação dirigidas tecnologicamente, provocadas pela informação pela tecnologia do espaço, tempo e movimentos do corpo. Sua produção vai de instalações interativas de som e escultura à fabricação de objetos, com projetos exibidos em

locais como CECUT em Tijuana, House of World Cultures em Berlim, San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE e Telic em Los Angeles.

Marius Schebella

é um pes-

quisador

e desenvolvedor

técnico

de mídia

interativa

. Ele colab-

orou

com empresas

e artistas

na Europa,

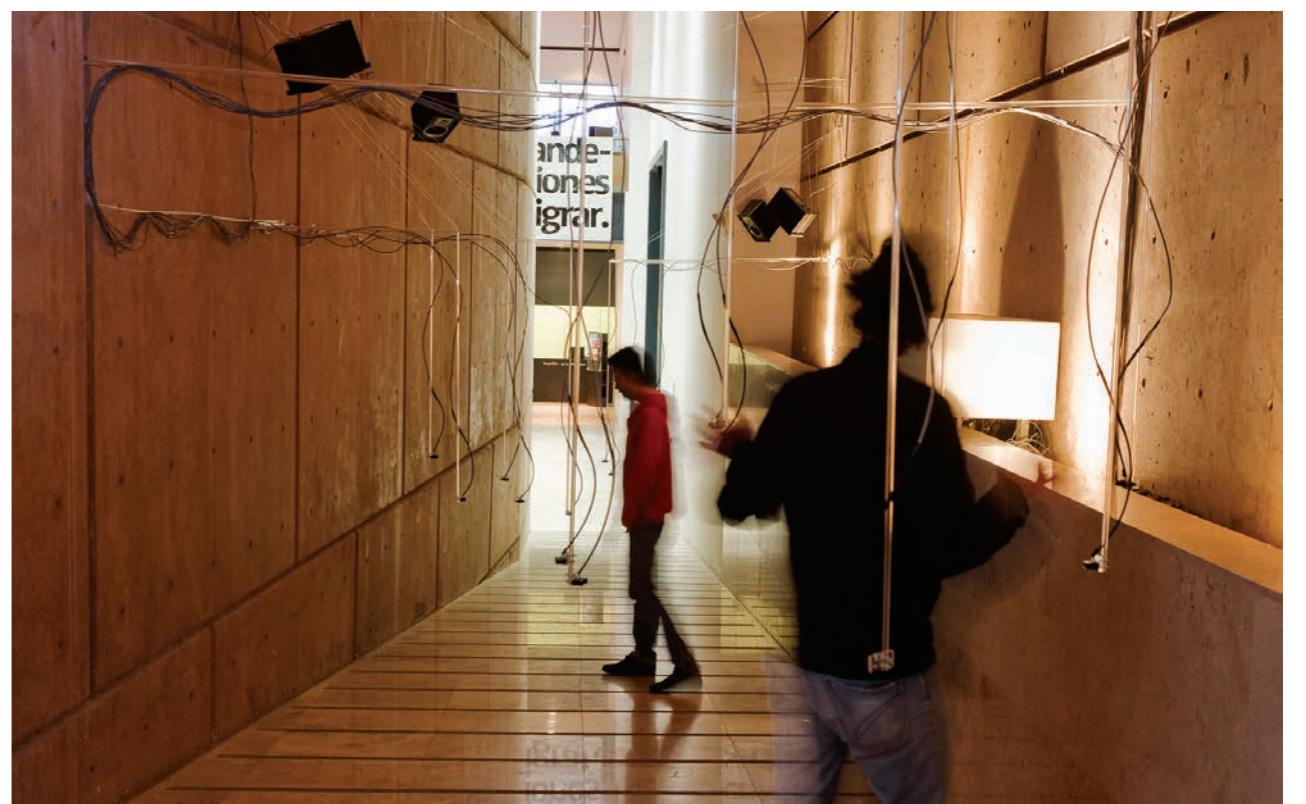
Canadá

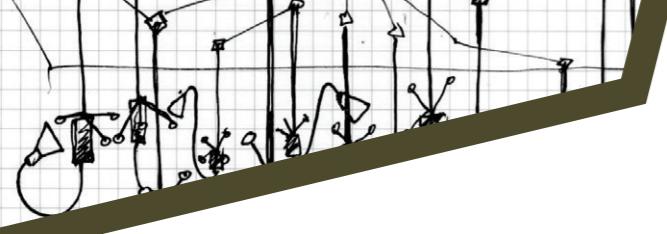
e EUA.

NINA WAISMAN

Nina Waisman's work considers technologically driven forms of control and communication, provoked by technology's in-forming of the body's space, time, and movements. Her production ranges from interactive sound-and-sculpture installations to object-making, with projects shown at venues such as the CECUT in Tijuana, the House of World Cultures in Berlin, the San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE and Telic in Los Angeles.

Marius Schebella is a researcher and technical developer of interactive media. He has collaborated with companies and artists in Europe, Canada and the USA.





PHILLIP STEARNS (PIXEL FORM)

C. 15:33

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Quando os visitantes entram na instalação, deparam com uma extensa teia de lâmpadas e fios suspensos do teto, que lembram representações de redes encontradas em manuais de ciência. As lâmpadas pulsam e brilham em padrões que se transformam, e são separadas, convidando os visitantes a entrar no espaço da obra. Conforme eles se aproximam das lâmpadas penduradas, sua presença é registrada por sensores de luz; elas basicamente alteram a topologia da rede de lâmpadas ao impedir que a luz atinja os sensores. Cada lâmpada é controlada por uma configuração eletrônica idêntica que a liga ou desliga, dependendo da quantidade total de luz captada pelos sensores. Como o nível de luz determina quais lâmpadas ficam acesas ou apagadas, o sistema passa a buscar o equilíbrio; a topologia exata da rede determina se o equilíbrio é alcançado ou se surgirão padrões gerativos dinâmicos. A experiência resultante é de ser banhado em luz que brilha suavemente e ondula pelo espaço, rodeando o visitante com padrões gerativos de luz e sombra, variando de estados fixos ao caos estroboscópico.

Playfulness, exploration, and discovery are encouraged through the interactive translation of movement into very immediate, tangible and yet slightly un-intuitive shifting patterns of flickering light. These patterns will generate an experience similar to the stroboscopic hallucinations produced by Tony Conrad's film, "The Flicker". Rather than use

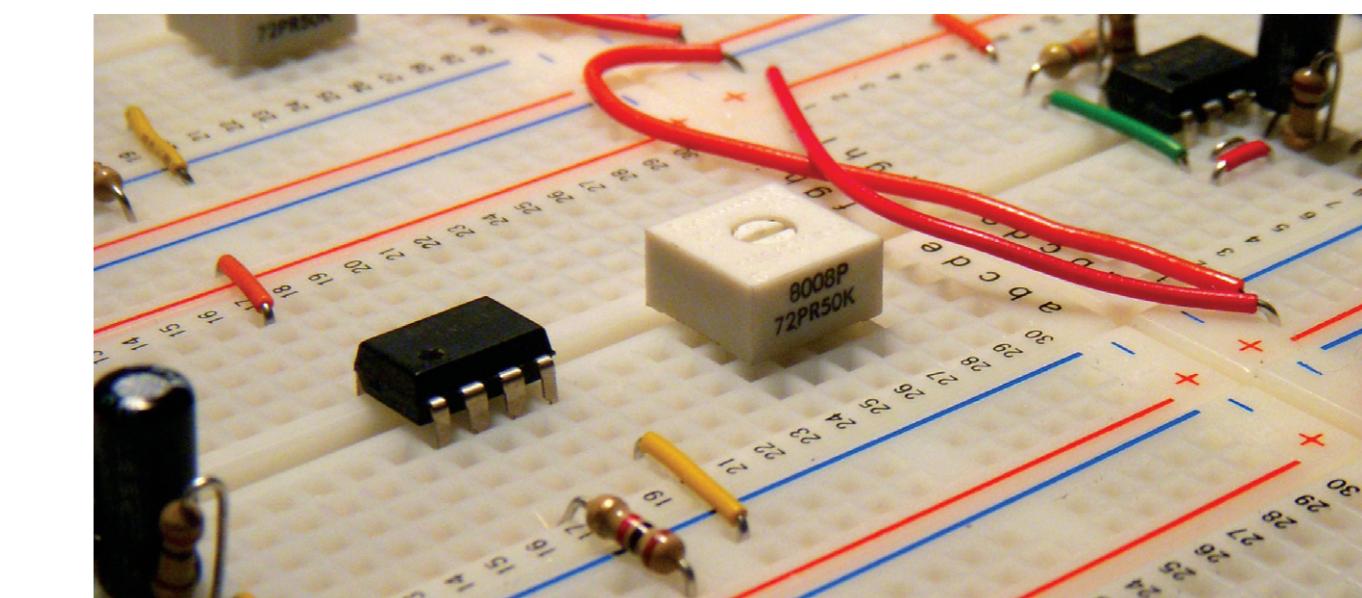
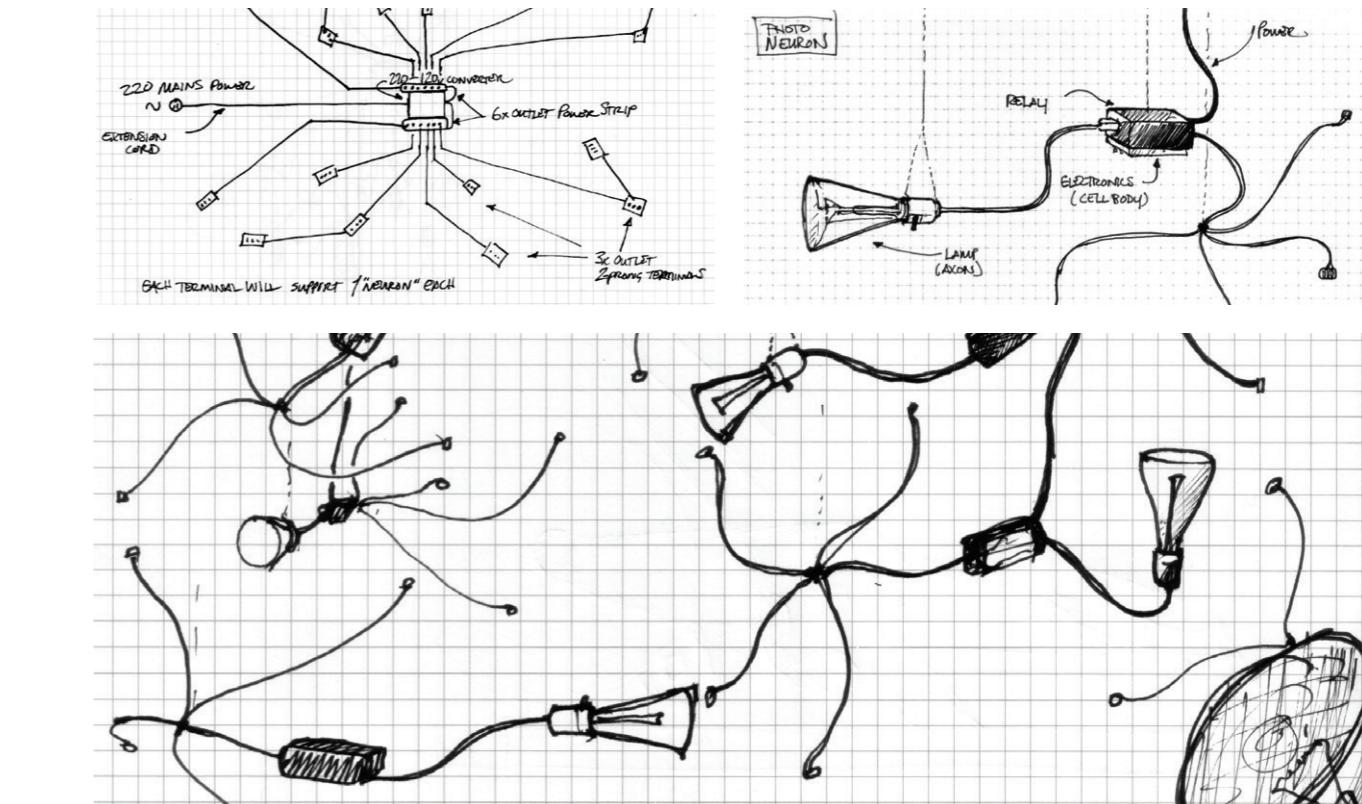
As visitors enter the installation, they are presented with a sprawling web of lamps and wire suspended from the ceiling, reminiscent of depictions of networks found in science textbooks. The lamps pulse and flash in evolving patterns, and are spaced apart, inviting visitors to enter the space of the work. As they move amongst the hanging lamps, their presence is registered by light sensors; they are essentially altering the topology of the network of lamps by blocking light from reaching the sensors. Each lamp is controlled by an identical configuration of electronics that turns the lamps on or off, depending on the total amount of light gathered by the light sensors. Because the light level determines which lamps are on and off, thus effecting the total light level, the system becomes equilibrium-seeking; the exact topology of the network determines whether equilibrium is reached or whether dynamical generative patterns emerge. The resulting experience is of being bathed in softly flickering light that ripples throughout the space, surrounding the visitor with generative patterns of light and dark, varying from steady states to stroboscopic chaos.

Playfulness, exploration, and discovery are encouraged through the interactive translation of movement into very immediate, tangible and yet slightly un-intuitive shifting patterns of flickering light. These patterns will generate an experience similar to the stroboscopic hallucinations produced by Tony Conrad's film, "The Flicker". Rather than use

the medium of film to trick the visual cortex into forming visual hallucinations, "c. 15:33" exploits the generative nature of neural network models.

PHILLIP STEARNS

(também conhecido como Pixel Form) é um praticante de artes sonoras e visuais, compositor musical e intérprete, escultor eletrônico e artista de instalações. É formado pelo California Institute of the Arts, departamento de composição musical, onde estudou com David Rosenboom, Hans W. Koch, Michael Pisaro, Mark Trayle, Sarah Roberts, Tom Leeser, and Andy Kopra. Central to his practice are the use of custom electronics, media technologies and procedural processes. He views technology as a site for exploring contemporary society, cultural tendencies, and the horizons of violence, politics, information, noise, control, proximity, parity, subversion, corruption, interconnectedness and interrelatedness. Characteristic of his work is maximal judicious use of materials, restraint, simplicity, and play. He has presented, performed, lectured, exhibited, led workshops, and screened works at various festivals, conferences, residencies, museums and institutions around the US and Northern Europe, including STEIM, Darmstadt, Torrance Art Museum, Machine Project, Telic, festival de cinema Optica, conferência ISIM, exposição GLAMFA, festival Spark, festival Bent, Soundwalk, Chaos Communications Camp, Cal Arts, SFSU, UCSD, UC Davis e Mills College.





RICARDO NASCIMENTO
AUTHORITY
ÁUSTRIA AUSTRIA



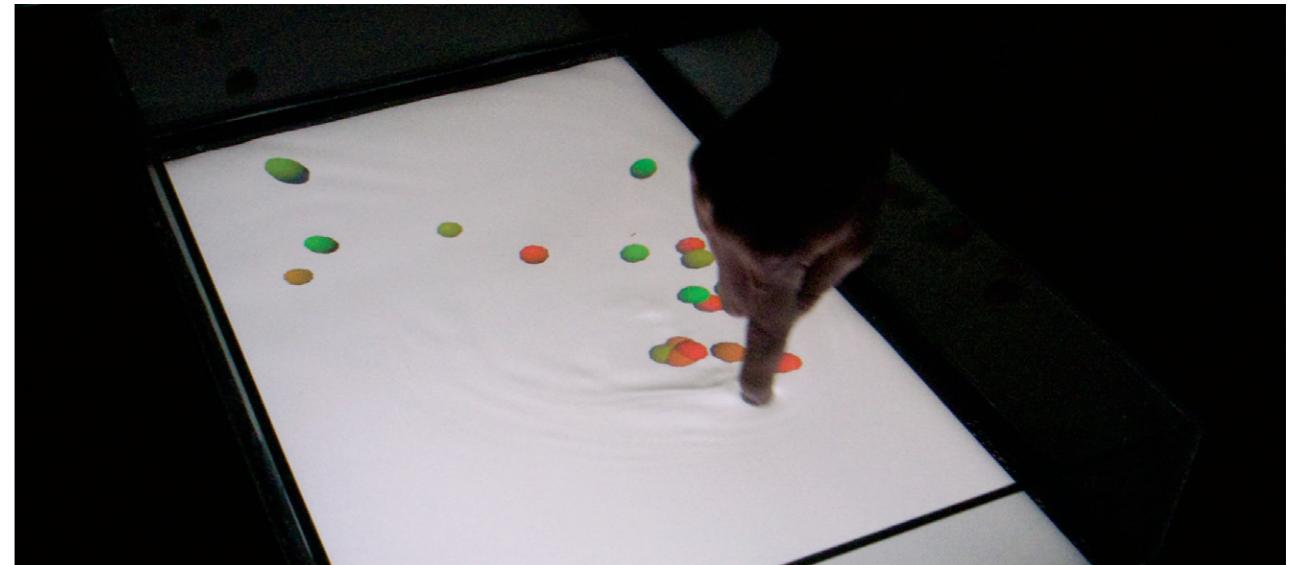
Este projeto é uma instalação de vídeo interativa em que, dentro de uma sala escura, você enfrenta um policial na mesma proporção que você, portanto os dois têm o mesmo nível de poder. Então ele começa a falar e pergunta o motivo de você estar lá, fazendo muitas perguntas usando seu pseudo-poder. Se você não disser nada o policial se torna cada vez maior. Isso continuará até que você comece a dizer algo. Conforme o volume de sua voz o policial começará a diminuir. Assim, a relação de poder é equalizada pelos decibéis.

This project is an interactive video installation where, inside a dark room, you face a policeman in the same proportion that you are, thus you are in the same level of power. Then he starts speaking to you and asking the reason you are there, making a lot of questions using his pseudo power. If you don't say anything the policeman becomes bigger and bigger. This will continues until you start saying something. According to the volume of your voice the policeman size starts to diminish. In this way the power relation is equalized by decibels.

RICARDO NASCIMENTO
, 1977. Trabalha como desenvolvedor multimedia e produtor. Graduado em Relações Internacionais pela PUC-SP e em Design multimedia pelo Centro de Artes Senac desde 2006 é estudante no curso de mestrado na Universidade de Artes e Design de Linz (Austria) no departamento Interface Culture. Investiga relações entre corpo e ambiente com foco em sistemas adaptativos, instalações interativas e ambientes híbridos. Participou de vários festivais e exposições em Europa, Ásia e América. Mais em: www.popkalab.com



SEOKHWAN CHEON
PONDANG
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES



Este projeto é uma instalação interativa tangível chamada "Pondang", entre criaturas virtuais em um lago artificial e seres humanos. Antes de realizar "Pondang", eu lembrei de coisas da minha infância. Quando criança eu gostava de ficar batendo as mãos em um lago. Como isso me inspirou, concebi a ideia de um lago artificial para poder mergulhar meus dedos na água. Originalmente, "Pondang" significa em coreano o som da chapinhar na água, como "plop, plop". Pondang introduz novos conceitos e tecnologias para interação tangível entre criaturas virtuais e informação obtida de várias interfaces físicas na água. As criaturas virtuais têm comportamento autônomo e são criadas em computador. Assim, o público pode ter novas experiências através do projeto.

This project is a tangible interactive installation called Pondang between virtual creatures in an artificial pond and human beings. Before realizing Pondang, I had reminisced about my childhood memories. In my childhood I have experienced to keep plopping with my hands in a pond. Since they inspired me, I have conceived the idea of an artificial pond in order to be able to dip my fingers in the water. Originally, Pondang means in Korean a plopping sound into water, such as "plop, plop." Pondang introduces new concepts and new technologies for tangible interaction between virtual creatures and information gath-

ered from various physical interfaces in water. The virtual creatures are emphasized autonomous behavior and created within a computer. Therefore, audiences can have new experiences through the project.

SEOKHWAN CHEON
É um artista que usa vídeo, som, computação física e tecnologias de robótica. Ele também é engenheiro elétrico. Sua pesquisa se concentra na cognição dos seres humanos, máquinas e coisas virtuais. Segundo as diferenças na cognição dos objetos, ele gostaria de mostrar mensagens mediadas entre os objetos e os resultados dependendo da cognição dos objetos no aspecto estético. Atualmente ele está terminando um mestrado em estudos de mídia no SUNY College em Buffalo (NY).

SEOKHWAN CHEON
Is an artist who uses video, sound, physical computing and robotic technologies. He is also an electrical engineer. His research focuses on the cognition of humans, machines and virtual things. According to differences in cognition of objects, he would like to show mediated messages among the objects and results depending on cognition of the objects in the aesthetic aspect. Currently he is completing an MFA degree in Media Study at SUNY College at Buffalo.



TIM COE

VOLATIVE NEXUS

ALEMANHA GERMANY

"Volatile Nexus" captura notícias de RSS e analisa cada matéria, escolhendo as palavras que ocorrem com maior frequência. Na tela, cada história é vista como uma "bolha" em movimento, contendo a principal imagem do artigo e uma nuvem das palavras mais usadas. Sempre que duas matérias manifestam a mesma palavra, uma linha as une e elas são atraídas entre si.

O resultado é que as matérias de diferentes fontes (BBC, CNN, Al Arabiya) sobre o mesmo tema tendem a se agrupar e ficar mais tempo na tela. Ao contrário, as matérias que não encontram conexões tendem a sair da tela mais rapidamente. Esse método de encontrar inter-

Volatile Nexus trawls RSS news feeds and analyses each story, picking out the words that occur most frequently. On screen, each story is seen as a moving "bubble" containing the article's lead picture and a cloud of the most-used words. Whenever two stories manifest the same word, a connecting line joins them and they are pulled towards each other.

The result is that stories from different sources [BBC, CNN, Al Arabiya] reporting on the same topic will tend to cluster and stay on-screen for longer. Conversely, stories that find no connections tend to drift off-screen more quickly. This method of finding

conexões ganha relevância em muitas ocasiões, mas também é suficientemente "fuzzy" para apresentar justaposições surpreendentes e divertidas.

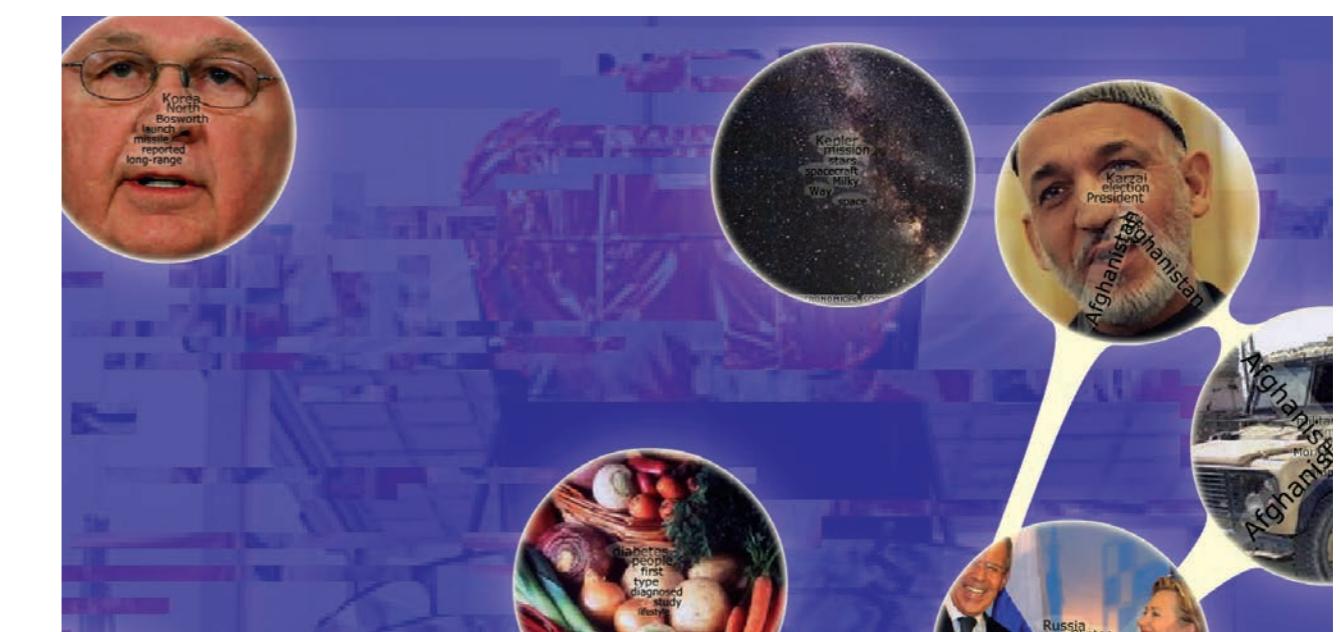
TIM COE

Nasceu em 1963 em Blackpool, Inglaterra. Mudou-se para Londres em 1984 para estudar filosofia. Depois de estudar cinema e animação ele co-fundou a produtora Chromatose Films, que fazia videoclipes para a cena musical independente de Londres enquanto criava filmes e vídeos artísticos para eventos e exposições. Em 1995 ele se mudou para Berlim, onde continua fazendo arte-mídia e videoinstalações.

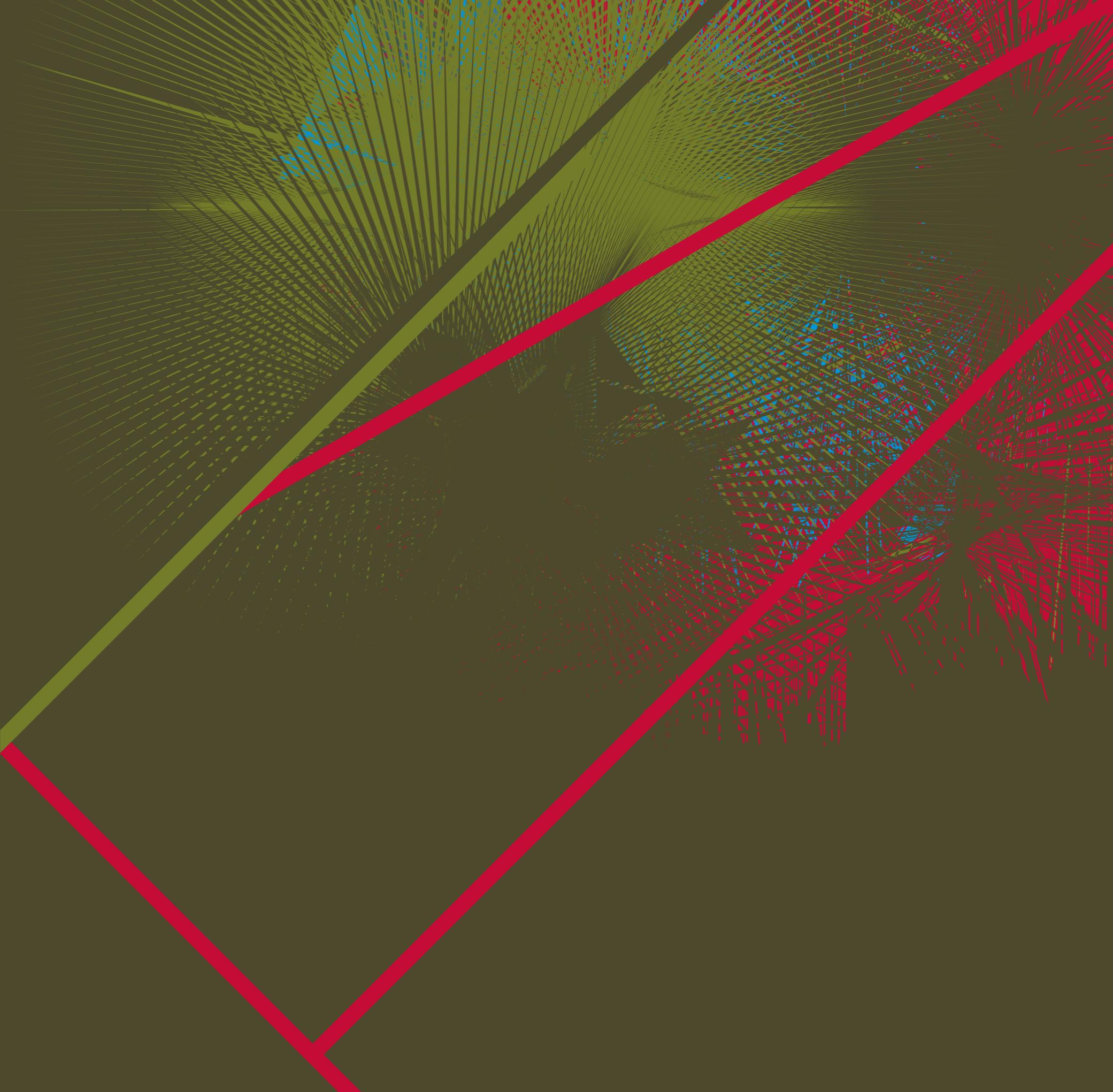
interconnections achieves relevance on many occasions but it is fuzzy enough to throw up surprising and amusing juxtapositions too.

TIM COE

Was born 1963 in Blackpool, England. He moved to London in 1984 to study philosophy. After studying filmmaking and animation he co-founded the production company Chromatose Films making music videos for the London independent music scene whilst creating artistic films and videos for events and exhibitions. In 1995 he moved to Berlin where he continues to make media art and video installations.



INSTALAÇÕES INSTALLATIONS





3kta

DIRECTED BY ANDRÉ RANGEL

E ANNE-KATHRIN SIEGEL

GRAFFONIC

PORUGAL E ALEMANHA PORTUGAL AND GERMANY

Graffonic resulta do processo técnico de produção de uma hiperferramenta materializada sob a forma de uma instalação. Essa obra de arte reativa que hoje apresentamos pode ser vista em uma projeção de vídeo, sob o controle de um sistema de análise de sinais de vídeo que cobre toda a área de projeção. O movimento do usuário é quantificado em dados numéricos que serão a mensagem inteligível para a máquina. Usando sua capacidade cognitiva relativa (sustentada por processos algorítmicos), ela vai fornecer uma resposta audiovisual. A resposta do computador se baseia em um processo de design gerativo para criar um reflexo estético em uma escala em tempo real.

Qualquer pessoa de qualquer idade pode participar sem esforço desse processo criativo audiovisual gerativo. A interface de Graffonic não implica qualquer tipo de formação, funciona simplesmente como uma lata comum de tinta spray. O sistema Graffonic pode ser montado em espaços internos ou externos, usando projeção frontal ou traseira. Com a tecnologia desenvolvida em Graffonic é possível praticar grafite sem danificar a arquitetura existente.

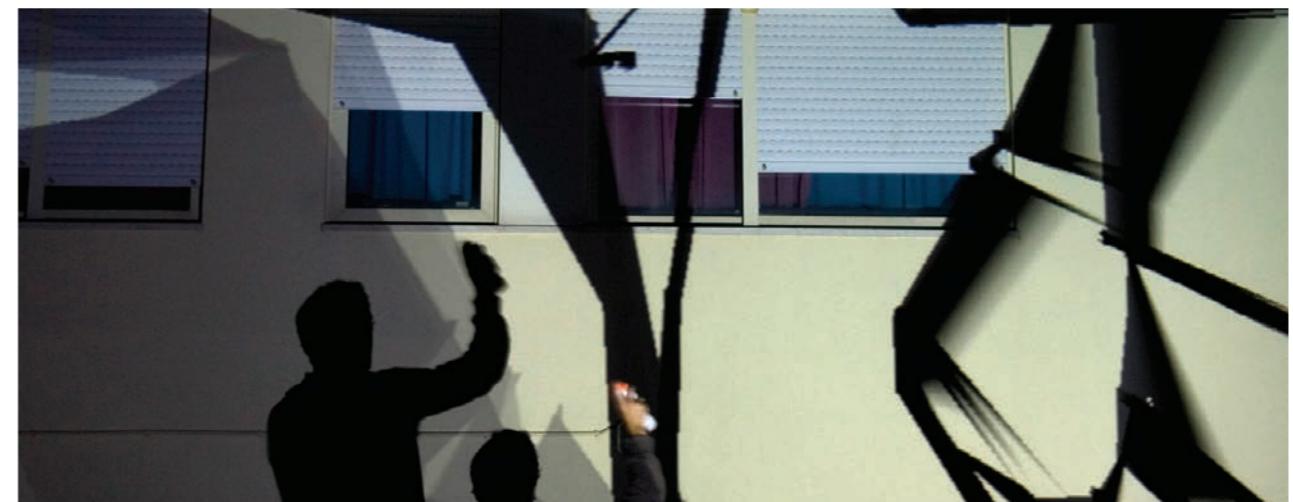
Graffonic results from the technical process of production of an hyper-tool materialized under the form of an installation. This reactive work of art which we now present can be seen on a video projection, under the control of a video sign analysis system that covers all of the projection area. The user's movement is quantified in numerical data which will be the intelligible message for the machine. Accordingly, using its relative cognitive ability (supported by algorthmic processes), it will provide an audiovisual answer. The computer's answer is grounded on a process of generative design in order to create an aesthetical reflex on a real-time scale.

Anyone, of any age, can participate without effort in this generative audiovisual creative process. The Graffonic interface doesn't imply any kind of literacy, it functions simply as a common tin of "spray paint". Graffonic system can be set up indoors or outdoors, using front or rear projection. With the technology developed in Graffonic it is possible to practice graffiti, with no damage to the existing architecture.

ANDRÉ RANGEL
Nascido em Aveiro, Portugal, em 1971. Aluno de doutorado e pesquisador em ciência e tecnologia da arte na UCP, 2008; mestre em artes digitais pela UCP, 2002; graduação em design de comunicação pela ESAD, 1994. Atualmente diretor de arte do projeto 3kta, professor convidado de produção de multimídia no mestrado de "Disseny i Produccio Intermedia" da Universitat de Barcelona, desde 2004. Professor convidado de introdução à programação em graduação em belas artes e design na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto desde 2007.

ANDRÉ RANGEL
Born in Aveiro, Portugal, 1971. Ph.D. student and researcher in Science and Technology of Art at UCP, 2008; Master in Digital Arts from UCP, 2002; Communication Design Degree from ESAD, 1994. Actually art director at 3kta project, invited Professor of Intermedia Production in the "Disseny i Produccio Intermedia" Masters degree, Universitat de Barcelona, since 2004. Guest Professor of Programming Introduction in the high degrees of Fine Arts and Design at Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto since 2007.

ANNE-KATHRIN SIEGEL
Nascida em Berlim, Alemanha, em 1979. Estudos de arquitetura na Universidade de Weimar 1999-2004, graduação em arquitetura pela Universidade Erfurt de ciências aplicadas em 2006. Especialização em restauração de edifícios. Hoje desenvolve conceitos de intermediação na 3kta. Consultoria para projetos de arquitetura, cenografia e mídia. Trabalhou nas firmas de arquitetura Engel & Zillich e Wendt na Alemanha. Seu interesse de pesquisa se concentra em arquitetura audiovisual, restauração arquitetônica e simulação visual de processos construtivos.





ABRAHAM MANZANARES (COLORSOUND)

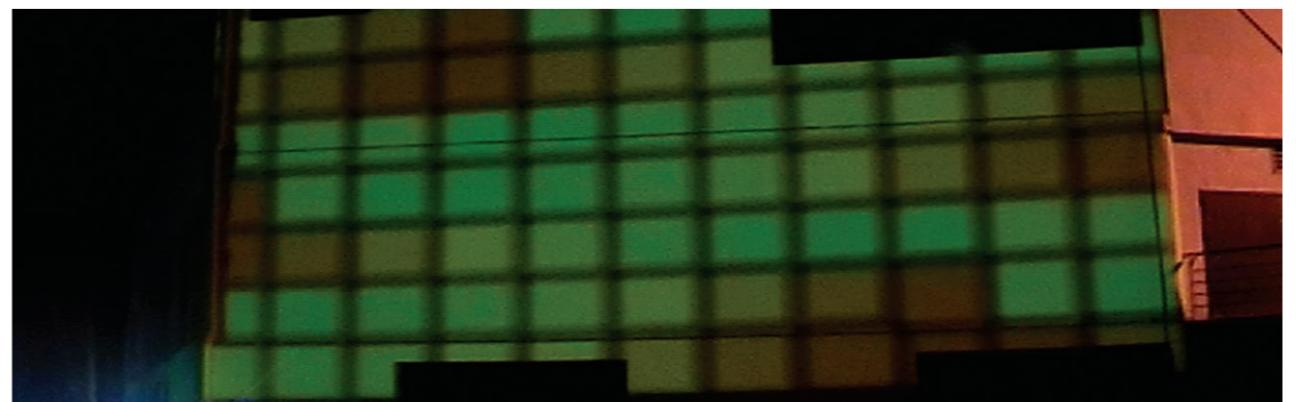
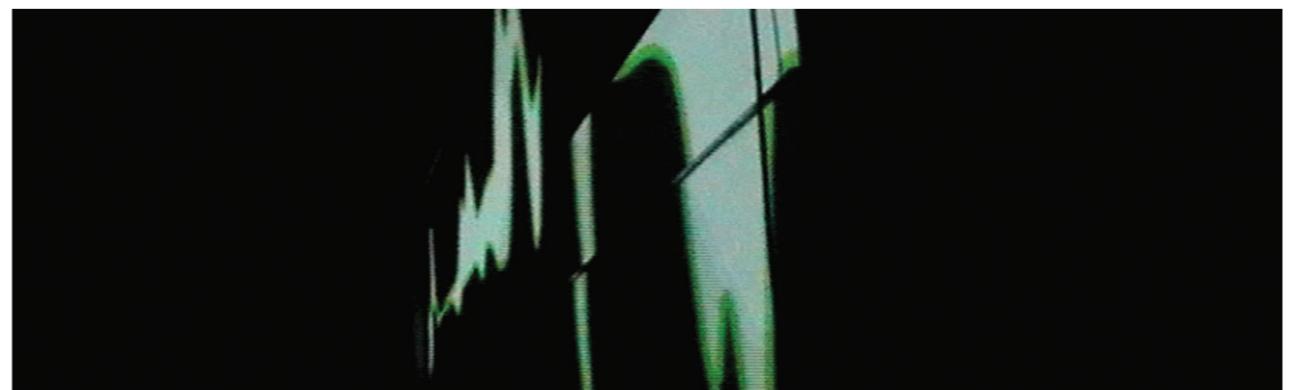
BOREAL PAINTER
ESPAÑA SPAIN

Quando as pessoas andam pela rua, veem uma projeção em um prédio adaptada a sua arquitetura, em que os tijolos mudam de cor, textura, rotação e algumas linhas animam as janelas. Quando você está mais ou menos no meio da rua, bem na frente do prédio, percebe que pode ver uma silhueta mole de si mesmo na projeção; é aqui que se dá a diversão. Você vê objetos virtuais caindo. Os objetos que atingem sua silhueta captam a forma desse momento e pintam com ela para cima, dando-lhe a chance de pintar o edifício. Dessa maneira, todo mundo pode participar da estética do prédio com suas formas apenas caminhando pela rua, mudando a aparência do prédio progressivamente durante a noite. A instalação reúne tempo, espaço e a cooperação das pessoas para criar uma visualização única de um espaço público.

When people walk through the street they see a projection on a building adapted to its architecture, where bricks change color, texture, rotation and some lines animate their windows. Once you are more or less in the middle of the street just in front of the building you realize that you can see a soft silhouette of yourself on the projection; here is where fun takes place. You will see virtual objects falling down. The objects that hit your silhouette capture the shape of this moment and paint upwards with it, giving you the chance to paint the building yourself. This way everybody can participate in the aesthetic of the building with their shapes just by walking on the street, changing the building look progressively during the night. The installation gathers time, space and people cooperation to create a unique visualization on public space.

ABRAHAM MANZANARES
Minha carreira começou em Bristol, Reino Unido, quando entrei em contato com a tecnologia musical e fiz algumas coisas de música eletrônica. Depois mudei-me para Barcelona, onde continuei estudando som e som para pós-produção de filmagem. Quando adquiri algum conhecimento de áudio, fui motivado a fazer vídeo e design gráfico, o que me levou à criação de vídeo em tempo real, com aplicativos como resolume, onde encontrei um novo mundo, diversão e possibilidades. Não bastou. Percebi que eu podia criar meus próprios aplicativos usando vvv, max arduino, sensores. Minha motivação e investigação sobre esse campo não terminaram nem começaram, é um mundo de informação infinito. No final percebi que o design interativo é o que eu mais gosto porque é uma mistura de tudo. No processo, trabalhei com empresas e organizações de iluminação, som, design, arte e tecnologia em vários países.

ABRAHAM MANZANARES
My career began in Bristol, UK, where I first entered in contact with Music technology and made some stuff with electronic music. After that I moved to Barcelona, where I kept studying sound and sound for filming postproduction. Once I got some knowledge of audio I was motivated to do video and graphic design, this took me to real-time video creation, with apps like resolume, where I found a new world of fun and possibilities. Not enough. I realized that I could create my own applications using vvv, max arduino, sensors. My motivation and investigation about those fields have not finished nor started, Never-ending World of information. At the end I noticed that interactive design is what I like most because it is a mixture of it all. In the process I worked and participated in companies and organizations of lighting, sound, design, art and technology, in various countries.





ALEXANDRA DEMENTIEVA

DRAMA HOUSE

BÉLGICA BELGIUM

"O acaso é o maior romancista do mundo", do Prefácio de "La Comédie Humaine", de Honoré de Balzac.

A ideia da instalação se baseia vagamente na "Comédia Humana" de Balzac. Como o realista francês, eu quis criar uma visão panorâmica da sociedade contemporânea. A narrativa Drama House (Casa de Teatro) é uma coletânea de oito contos interligados, situados em ambientes diversos, com personagens que aparecem nas janelas em reação a uma campainha.

O ambiente do projeto é uma cidade contemporânea com seus habitantes: novos-ricos, classe média, profissionais, criados, intelectuais, imigrantes, prostitutas e criminosos. Para esse mosaico social, a opção de personagens pela artista vem da literatura (Balzac: "A Comédia Humana", Perec Life: "A User's Manual", etc.). Esses personagens rapidamente revelam suas naturezas baixas e egoísticas através de filmes, todos com menos de dois minutos.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Estudou jornalismo e belas artes em Moscou e Bruxelas. Seus principais interesses são a psicologia social e percepção e sua aplicação em instalações interativas multimídia. Seu trabalho em vídeo integra diversos elementos, incluindo a psicologia comportamental, desenvolvimento de narrativa usando uma "câmera subjetiva". Seus projetos de instalação interativa tentam ampliar o potencial de percepção da mente usando diferentes materiais de produção: computadores, projeções de vídeo, trilhas sonoras, slides, fotos, etc. Ao fazer certas alusões históricas, culturais e políticas, seus locais de exposição criam a moldura em que a ideia se desenvolve. Os projetos exploram a profundidade da experiência perceptual dos espectadores e a interação do espectador individual com a exposição, assim como com os outros visitantes. O tema de uma instalação ou seu método de produção torna-se menos importante para ela do que a mente do usuário. Assim, este torna-se o centro do projeto ou o principal ator da performance.

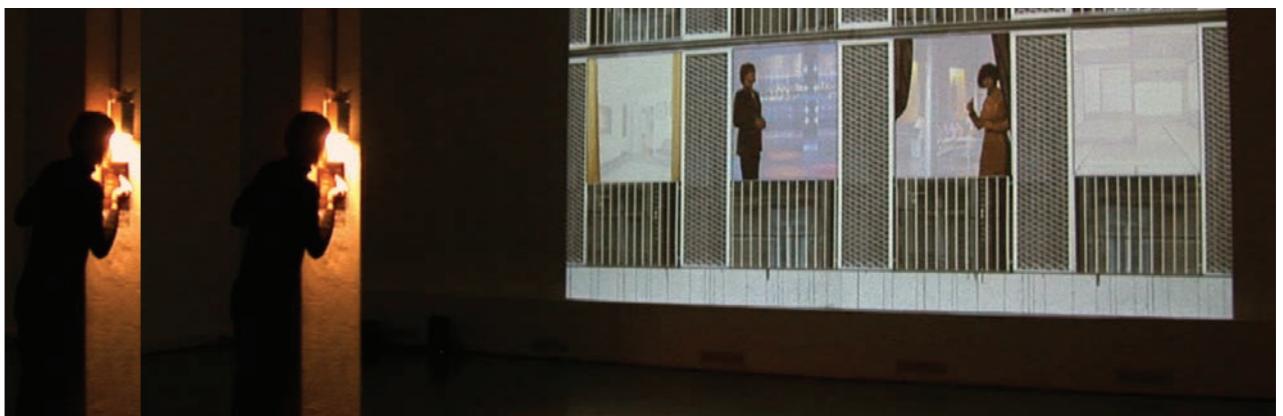
"Chance is the greatest romancer in the world," from the 'Avant-propos' to 'La Comédie Humaine' by Honoré de Balzac.

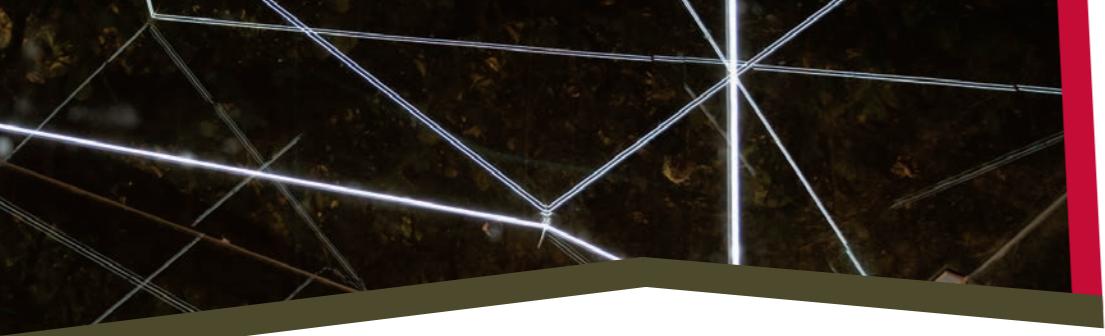
The installation idea is loosely based on the H. de Balzac 'Human Comedy'. Like the French realist, I wanted to create a panoramic view of contemporary society. Drama-House narrative is a collection of eight linked short stories placed in a variety of settings, with characters appearing in the windows in response to a bell ring.

The project's setting is in a contemporary city, with its inhabitants: new wealth, middle-class, professionals, servants, intellectuals, immigrants, demi-monde and criminals. For this social mosaic the artist choice of characters ranges from literature (de Balzac 'Human Comedy', Perec Life: 'A User's Manual', etc.). These characters quickly disclose their base, self-serving natures through films, none of them lasting more than two minutes.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Studied journalism and fine arts in Moscow and Brussels. Her main interests focus on social psychology and perception and their application in multimedia interactive installations. Her videowork integrates different elements, including behavioral psychology, developing narrative using a 'subjective camera'. Her interactive installation projects attempt to widen the mind's potential for perception using different production materials: computers, video projections, soundtracks, slides, photography, etc. By making certain historical, cultural and political allusions, her exhibition locations create the frame within which the idea develops. The projects explore the spectator's depths of perceptual experience and the interaction of the individual spectator with the exhibition as well as with other visitors. The subject of an installation or its production method becomes less important to her than the mind of the user. Thus the latter becomes the center of the project or the main actor in the performance.





ANDREAS MUXEL E MARTIN HESSELMEIER

CAPACITIVE BODY
ALEMANHA GERMANY

A instalação Capacitive Body é um sistema de luz modular que reage aos sons do ambiente. Cada módulo feito sob medida consiste em um fio de luz eletro-luminescente ligado a um sensor piezoeétrico e um microcontrolador. Através desse esquema modular ele pode ser facilmente adaptado a diversos espaços urbanos.

Os sensores são utilizados para medir as vibrações de sólidos arquitetônicos em uma faixa de baixas frequências. Essas oscilações são provocadas pelo ruído ambiente, por exemplo, o ruído do trânsito. O sensor de dados controla os fios de luz, que são estendidos em uma estrutura de rede espacial. Conforme os valores da medição, são gerados flashes de luz. Com o aumento das vibrações, o tempo entre os flashes torna-se cada vez menor. A estabilidade desse sistema nervoso chega ao fim quando ele desmorona e recomeça. Um espaço de luz dinâmica é assim criado, gerando um feedback visual da atividade aural ao redor da instalação.

ANDREAS MUXEL
(Áustria) Em 2004 Andreas Muxel se formou em design de

comunicação de mídia na Universidade de Ciências Aplicadas de Vorarlberg. De 2004 a 2007 trabalhou como designer de interação e interface para o MARS-Exploratory Media Lab no Fraunhofer Institute for Media Communication. Em 2008 ele concluiu seus estudos de pós-graduação na Academia de Artes de Mídia em Colônia. Em seu trabalho ele se interessa pela mistura de código digital e material físico. Vive e trabalha em Colônia, Alemanha.

MARTIN HESSELMEIER
(Alemanha) Em 2002 Martin Hesselmeier formou-se em design de comunicação pela Universidade de Ciências Aplicadas, Academia de Artes e Desenho de Mannheim, e em 2007 tirou o diploma em mídia audiovisual pela Academia de Artes da Mídia de Colônia como estudante de pós-graduação. Desde então ele trabalha para a União Europeia no projeto de pesquisa "Citizen Media" como designer de interface de usuário. Também trabalha para vários estúdios de design na Alemanha.

The installation Capacitive body is a modular light system that reacts to the sound of its environment. Each custom-built module consists of an electro-luminescent light wire linked to a piezoelectric sensor and a microcontroller. Through its modular setup it can easily be adapted to various urban spaces.

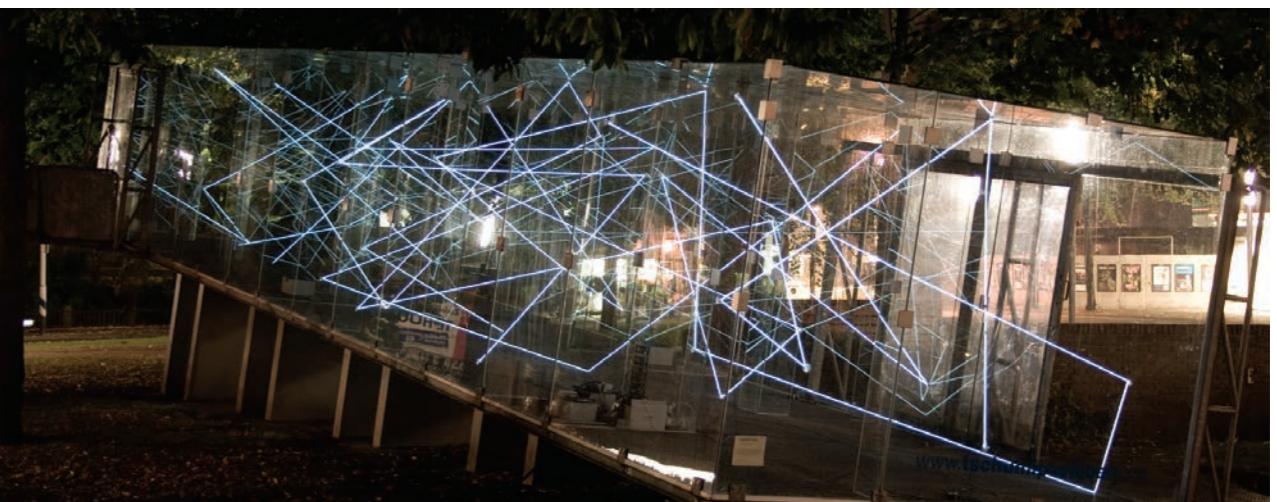
The sensors are used to measure vibrations of architectural solids in a range of low frequencies. These oscillations are triggered by surrounding ambient noise, for example traffic noise. The data sensor controls the light wires, which are tensed to a spatial net structure. According to the values of the measurement, light flashes are generated. With increasing vibrations the time between flashes becomes shorter and shorter. The stability of this nervous system gets to an end where it collapses and restarts again. A dynamic light space is thereby created, which creates a visual feedback of the aural activity around the installation.

ANDREAS MUXEL

In 2004 Andreas Muxel received a diploma in media communication design from the University of Applied Sciences Vorarlberg. From 2004 to 2007 he worked as an interaction and interface designer for the MARS-Exploratory Media Lab at the Fraunhofer Institute for Media Communication. In 2008 he finished his postgraduate studies at the Academy of Media Arts Cologne. In his works he is interested in the mixture of digital code and physical material. He lives and works in Cologne, Germany.

MARTIN HESSELMEIER

In 2002 Martin Hesselmeier received a diploma in communication design from the University of Applied Sciences, Academy of Arts and Design Mannheim, and in 2007 a diploma in audio-visual media from the Academy of Media Arts Cologne as a postgraduate student. He has since been working for the European Union research project "Citizen Media" as an user interface designer. He also works for various design studios in Germany.





BLENDID (TIM OLDEN E DAVID KOUSEMAKER)

TOUCHME

HOLANDA THE NETHERLANDS

TouchMe é uma instalação interativa que permite a seus usuários criar e contribuir com uma imagem pessoal para o espaço público normalmente impessoal. As imagens criadas pela interação com uma lâmina de vidro congelado são uma parte da peça e são expostas quando não ocorrem interações durante um determinado tempo.

Os membros do público podem interagir com esta peça simplesmente pressionando uma parte de seu corpo ou objetos contra uma superfície de vidro gelado, deixando uma espécie de impressão para eles e outros verem. A interação em si é divertida, e uma dimensão extra é acrescentada quando os resultados são mantidos como parte permanente da instalação.

TouchMe destina-se àqueles espaços tipicamente modernos que parecem criados predominante-

mente para suportar grandes fluxos de pessoas sem qualquer impacto. É como se os usuários desses espaços fossem vistos apenas como peões, que devem ser conduzidos eficientemente por esse campo em seu trajeto do ponto A ao ponto B. Todos os vestígios desses visitantes serão apagados quando a próxima equipe de limpeza remover as pegadas do piso de granito antidesgaste.

BLENDID

É um coletivo de interação entre arte e design formado por David Kousemaker e Tim Olden. Operando no espaço entre arte interativa e design, sua colaboração usa uma ampla variedade de tecnologias

para criar peças experimentais com um enfoque para a interatividade. Blendid se interessa basicamente por projetos que permitem um cruzamento entre a tecnologia digital e o reino físico.

BLENDID

Is an interaction art/design collective consisting of David Kousemaker & Tim Olden. Operating in the space between interactive art and design, their collaboration utilizes a wide variety of technologies to create experimental pieces with a focus on interactivity. Blendid is primarily interested in projects that allow for digital technology to crossover into the physical realm.

TouchMe is an interactive installation that allows its users to create and contribute a personal image to the otherwise impersonal public space. Images that are created by interacting with a plate of frosted glass remain a part of the piece and are displayed when no interactions occur for a given time.

Members of the public can interact with this piece by simply pressing a part of their body or objects against a frosted glass surface, leaving a kind of imprint for them and others to see. The interaction itself is entertaining, and an extra dimension is added as the results are kept as a permanent part of the installation.

TouchMe is intended to those typical modern public spaces that seem predominantly designed to withstand large flows of people without any impact. It is as if the users of these spaces were viewed only as pawns, which are to be efficiently routed through this domain on their way from point A to point B. All traces of these visitors will be erased when the next scheduled cleaning crew has removed the footprints from the granite wear-free floor.





CHRISTA ERICKSON
CLIMATE SHIFTS
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Todos somos afetados por nosso contexto imediato e suas influências políticas, ambientais, culturais e temporais. «Climate Shifts» juxtapõe vários locais ao redor do mundo e seus pontos de vista por meio das manchetes dos noticiários locais e informações sobre a meteorologia. Surgem diferenças de interesse e perspectiva, às vezes sobre os mesmos fatos mundiais, permitindo uma percepção da psique coletiva de cada lugar. Como fontes de notícias geograficamente diferentes interpretam uma eleição? Quais são as preocupações básicas em Beirute versus Jerusalém? Que acontecimentos na Ásia têm repercussão na América Latina? Quando ocorrem crises de saúde ou financeiras, que padrões de reação são semelhantes ou diferentes ao redor do globo?

Um grande guarda-chuva acima funciona como tela na qual a peça anima mudanças por vários destinos com a ponta do guarda-chuva agindo como localizador. Notícias sobre «clima», tempo e hora são obtidas de informações RSS em tempo real e dispostas em camadas sobre uma imagem iluminada de satélite de poluição do globo. Também em camadas, o tempo é refletido por ponteiros de relógio que giram e se adaptam conforme o fuso horário do lugar atual.

Programming Assistance: Raed Atoui Funded in part by a Fellowship from Sculpture Space, Utica, NY.

We are all affected by our immediate context and its political, environmental, cultural and temporal influences. «Climate Shifts» juxtaposes various locations around the globe and their points of view through local news headlines and weather data. Differences in concerns and perspectives emerge, sometimes about the same world events, allowing a glimpse into the collective psyche of each place. How do geographically differing news sources interpret an election? What are the primary concerns in Beirut versus Jerusalem? What events in Asia echo in Latin America? When financial or health crises strike, what patterns of response are similar or different across the globe?

A large umbrella acts as an overhead screen upon which the piece animates shifts through various destinations with the top of the umbrella pole acting as a locator. 'Climate' news, weather and time are gathered from real-time RSS feeds and layered over an illuminated light pollution satellite image of the globe. Similarly layered, time is reflected by clock hands that spin and adjust according to the time zone of the current location.

Programming Assistance: Raed Atoui Funded in part by a Fellowship from Sculpture Space, Utica, NY.

Assistência de programação: Raed Atoui financiado em parte por uma bolsa do Sculpture Space, Utica, NY.

CHRISTA ERICKSON
É uma artista interdisciplinar que entrelaça combinações de vídeo, materiais tátteis, programação, dispositivos cinematográficos físicos e dados ao vivo em instalações interativas. Suas obras individuais e colaborativas foram exibidas amplamente nos Estados Unidos e no exterior. Os locais nos EUA incluem PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); the Walker Art Center (MN); the Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); the California Museum of Photography; Maryland Art Place; e Firehouse Gallery (Vermont), assim como várias galerias de universidades e museus. Internacionalmente, ela fez exposições em: Banff Center for the Arts, Hong Kong Arts Centre, vários museus na Argentina e festivais internacionais de mídia como CYNETart (Alemanha), HTMLLES (Canadá), FILE (Brasil), Medi@terra (Grécia) e Ciber@rt (Espanha). Erickson foi artista residente no Hong Kong Arts Centre para "Digital Now 2003" e artista residente no Sculpture Space em 2007. Ela também escreve, é curadora e dá palestras sobre novas mídias. É diretora do Consortium for Digital Arts, Culture, and Technology da Stony Brook University.

CHRISTA ERICKSON
Is an interdisciplinary artist who weaves together combinations of video, tactile materials, programming, physical cinematic devices, and live data in interactive installations. Her individual and collaborative works have been exhibited widely both within the United States and abroad. Sites within the United States include the PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); the Walker Art Center (MN); the Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); the California Museum of Photography; Maryland Art Place; and Firehouse Gallery (VT) as well as numerous university galleries and museums. Internationally, she has had exhibits at the Banff Center for the Arts, the Hong Kong Arts Centre, several art museums in Argentina, and at international media arts festivals like CYNETart (Germany), HTMLLES (Canada), FILE (Brazil), Medi@terra (Greece), and Ciber@rt (Spain). Erickson was Artist-in-Residence at the Hong Kong Arts Centre for "Digital Now 2003" and an Artist-in-Residence at Sculpture Space in 2007. She also writes, curates, and regularly speaks about new media. She is the Director for the interdisciplinary Consortium for Digital Arts, Culture, and Technology at Stony Brook University.





DAAN BRINKMANN
SKINSTRUMENT
HOLANDA THE NETHERLANDS

Skinstrument é um instrumento musical que pode ser tocado por duas pessoas. Através de uma pequena e imperceptível corrente elétrica, os jogadores tornam-se parte de um circuito. Quando eles se tocam na pele, esse circuito começa a gerar som. A intensidade do toque determina a frequência do som.

Skinstrument is a musical instrument which can be played by two players. By means of a tiny imperceptible current the players become part of a circuit. When the players touch each other on the skin this circuit starts to generate sound. The intensity of the touch determines the frequency of the sound.

DAAN BRINKMANN
Daan Brinkmann (nascido em 1983) é um mídia-artista dos Países Baixos. Seu principal enfoque é para a arte de instalações, que podem ser autônomas ou intera-

DAAN BRINKMANN
Daan Brinkmann ('83) is a media artist from the Netherlands. His main focus is on installation art, which can be either autonomous or interac-

tivas. Suas obras interativas sempre se baseiam no potencial expressivo do corpo do espectador. Em vez de os elementos empíricos dessas obras serem a obra em si, muitas vezes elas são usadas como um meio para alcançar um novo tipo de experiência social. Como contraponto a suas obras interativas, suas instalações autônomas podem ser vistas como explorações em profundidade nas quais a percepção de luz, som e espaço torna-se sujeita a si mesma. Em 2006 sua obra ganhou o prêmio René Coelho do Instituto Holandês de Mídia Arte.

FOTO PHOTO Amerigo Vermelho





EMILIANO CAUSA, TARCISIO LUCAS PIROTTA
E MATÍAS ROMERO COSTAS
SENSIBLE
ARGENTINA ARGENTINA

Sensible é uma instalação interativa com uma tela sensível ao toque que permite às pessoas manipular um ecossistema virtual e, a partir dessa ação, produzir música em tempo real. Em função das várias intervenções realizadas pelos participantes, os algoritmos de vida artificial desenvolvem um ecossistema virtual que produz, por sua vez, diferentes ambientes musicais.

O ecossistema de Sensible se compõe de três tipos diferentes de organismos virtuais: os vegetais, os herbívoros e os carnívoros. Os vegetais (círculos) são incapazes de se mover ou comer outros organismos. Os herbívoros (triângulos) podem se deslocar e necessitam comer vegetais para permanecer vivos. Os carnívoros (retângulos) podem se deslocar e necessitam comer herbívoros para permanecer vivos. Todos os organismos consomem energia que, no caso dos herbívoros e carnívoros, deve ser reposta com a alimentação. Quando um organismo se move, consome muita energia. Essas leis fazem com que cada organismo tenha de tomar decisões na hora de se mover e procurar alimento.

Autores: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta e Matías Romero Costas; **Colaboradores:** José Valenti, Diego Alberti, David Bedoian, Andrea Sosa, Laura Maiori, Ezequiel Causa

PROJETO BIOPUS
Founded in 2000, the first years of the group were dedicated to making experimental

Sensible is an interactive installation with a touch screen where people can manipulate a virtual ecosystem and, from that action, produce music in real time. Depending on the various interventions made by the participants, the algorithms of artificial life develop a virtual ecosystem that, in its turn, produces different musical environments.

The ecosystem of Sensible is made of three different kinds of virtual organisms: vegetals, herbivores and carnivores. The vegetal (circles) are unable to move or eat other organisms. The herbivores (triangles) are able to move about and need to eat vegetals in order to survive. The carnivores (rectangles) are able to move about and need to eat the herbivores in order to survive. All organisms consume energy which, in the case of herbivores and carnivores, must be replaced in the form of food. When an organism moves, it consumes a lot of energy. These laws force each organism to take decisions before moving and searching for food.

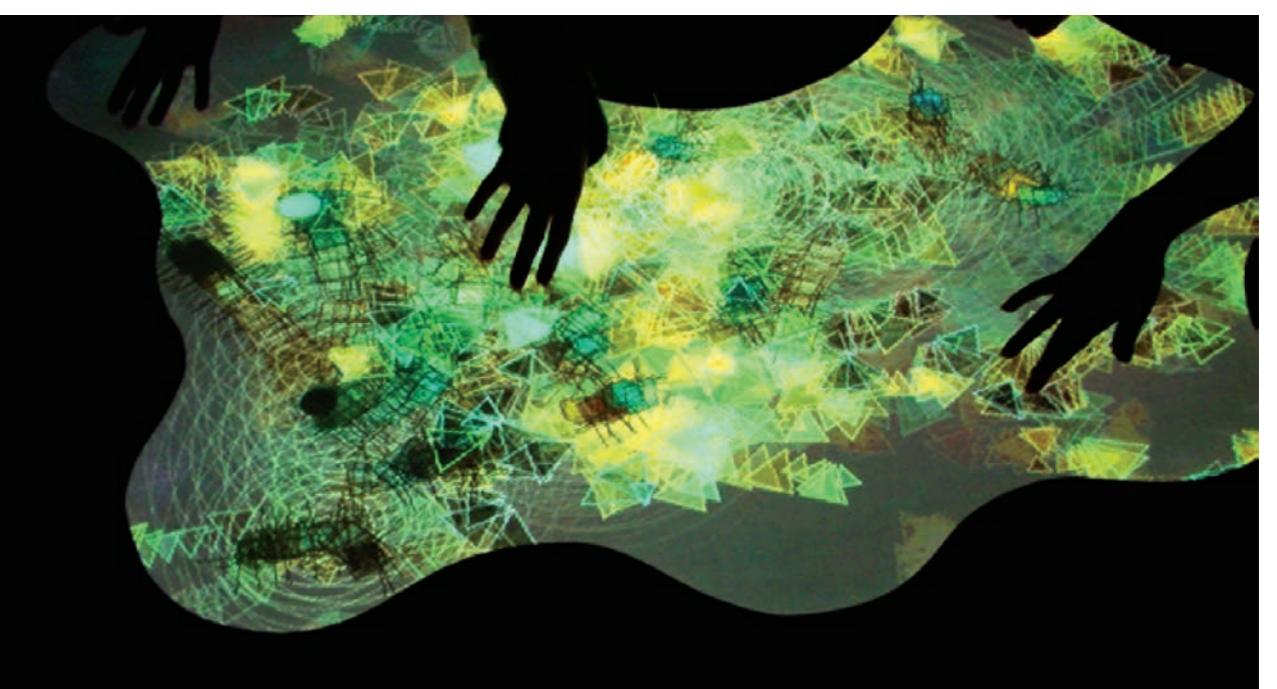
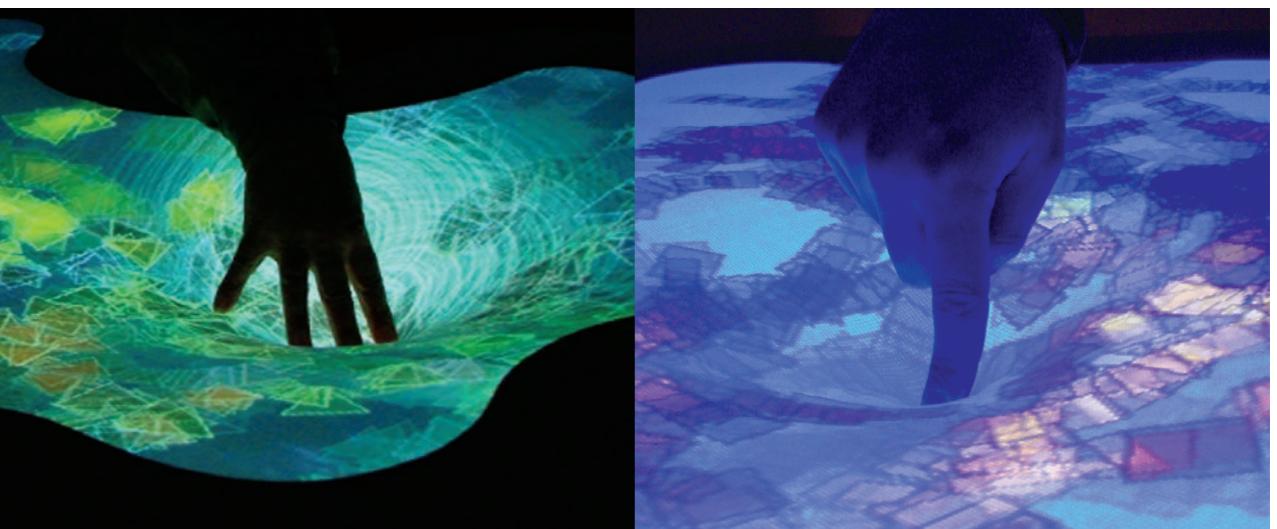
Authors: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta and Matías Romero Costas; **Colaborators:** José Valenti, Diego Alberti, David Bedoian, Andrea Sosa, Laura Maiori, Ezequiel Causa

BIOPUS PROJECT
Founded in 2000, the first years of the group were dedicated to making experimental

à realização de videoclipes experimentais com música eletróacústica. A partir de 2002, começou a realizar trabalhos de net.art e arte genética, com a simulação de processos dos seres vivos. Em 2003, o grupo passou a realizar performances e depois instalações interativas com sistemas de capacitação de movimento do público. Ex-pôs no MALBA, Centro Cultural Recoleta, MACLA (La Plata), C.C. Borges, C.C. Gral. San Martín, Fundación Telefónica e Fundación OSDE, entre outros centros. Foi premiado nacional e internacionalmente. Desde o princípio o grupo busca trabalhar o conceito da relação entre a obra e o público, gerando novos modos de participação e interpretação, sempre em busca do sonho de poder algum dia criar a "obra viva".

Integrantes: Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta e Matías Romero Costas

EMILIANO CAUSA
Nasceu em La Plata em 1970. Artista multimídia e engenheiro de sistemas de informação (U.T.N.). Integrante do grupo Projeto Biopus (www.biopus.com.ar), primeiro lugar do MAMBA/Telefónica de Arte y Tecnología 2006. É diretor de pesquisa e pós-graduação do Departamento de Artes Multimídia do I.U.N.A., coordenador do laboratório de multimídia do CCEBA, professor de informática



EMILIANO CAUSA, TARCISIO LUCAS PIROTTA
E MATÍAS ROMERO COSTAS
SENSIBLE
ARGENTINA [ARGENTINA](#)

ca, design e oficina multimídia do curso de artes multimídia do I.U.N.A, professor de tecnologia multimídia do curso de Design Mutimídia da Faculdade de Belas Artes da U.N.L.P. Trabalha com pesquisas relacionadas a bioarte e realidade aumentada.

Foi docente de informática nos cursos de composição musical e cinema na U.N.L.P. e de inteligência artificial no curso Engenharia de Sistemas da U.T.N. Atualmente trabalha com pesquisa e leciona em cursos de pós-graduação relacionados à arte multimídia e novas interfaces (sensores e controle de vídeo e som em tempo real). Trabalha com arte multimídia, arte biogenerativa, net.art, música e vídeo experimental, construção de instalações com sensores e a aplicação da informática à arte em geral.

TARCISIO LUCAS PIROTTA
Nasceu em 1977 em 9 de Julio (Província de Buenos Aires). É designer de comunicação vi-

sual e professor de produção multimídia formado pela Universidad Nacional de La Plata. É docente da Área Transdepartamental de Artes Multimídia do IUNA. Trabalha para o setor privado como designer e produtor multimídia.

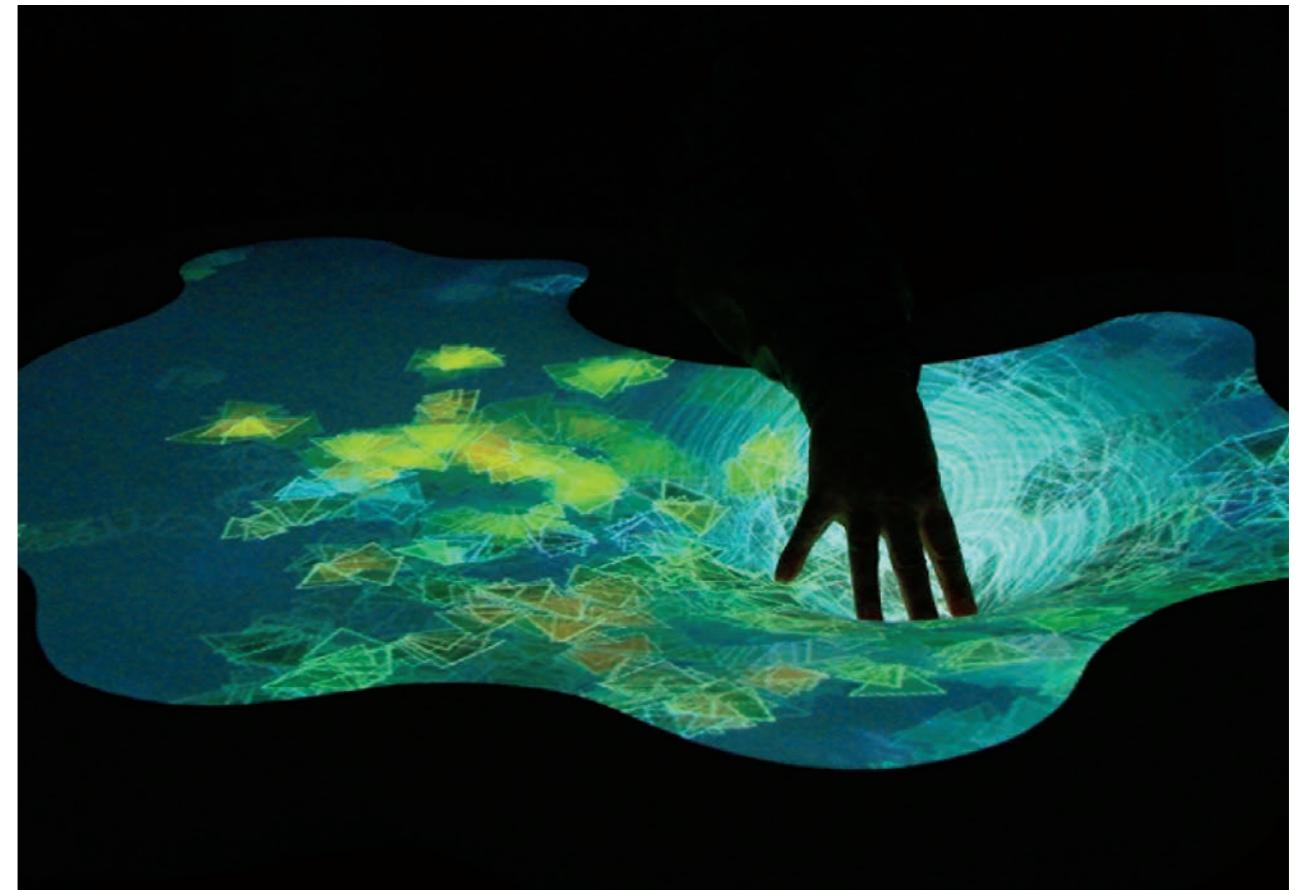
MATÍAS ROMERO COSTAS
Nascido em Quilmes em 1976. Compositor, artista multimídia, docente e pesquisador. Graduado em Composição, é professor de harmonia, contraponto e morfologia musical e professor de produção multimídia formado pela UNLP. Trabalha como docente da graduação, pós-graduação e pesquisador na UNLP, no I.U.N.A., na ENERC (INCAA), na UnTref e na UBA.

Faz parte do grupo "Projeto Biopus", com o qual apresentou obras de net.art, videoarte, performances e instalações interativas. Suas obras foram apresentadas na Argentina e no exterior. Ganhou prêmios nacionais e internacionais.

ogy at the Multimedia Design Course of The School of Fine Arts at U.N.L.P. He researches bioart and augmented reality. Taught informatics at the music composition courses and cinema at U.N.L.P and artificial intelligence at the Systems Engineering course at U.T.N. He currently works in research and teaches in postgraduate courses related to multimedia art and new interfaces (sensors and real time sound and video control). Works with multimedia art, biogenerative art, net.art, experimental music and video, building installations with sensors and the application of informatics in art in general.

TARCISIO LUCAS PIROTTA
Born in 1977 in 9 de Julio (Buenos Aires Province). He is a visual communication designer and professor of multimedia production graduated by Universidad Nacional de La Plata. He is also a professor at Transdepartamental Area of Multimedia Art at I.U.N.A. Works for the private sector as a designer and multimedia producer.

MATÍAS ROMERO COSTAS
Born in Quilmes in 1976. Composer, artist, multimedia, teacher and researcher. A Composition graduate, he teaches harmony, counterpoint and musical morphology and he is also a teacher of multimedia production graduated by U.N.L.P. Works as a professor of graduate and postgraduate levels and is a researcher at U.N.L.P., at I.U.N.A., at ENERC (INCAA), at UnTref and at U.B.A. Member of group "Biopus Project", in which he presented works of net.art, videoart, performances and interactive installations. His works were exhibited in Argentina and abroad and were awarded nationally and internationally.





EUNJOO SHIN
VOCAL TRIO
CORÉIA DO SUL SOUTH KOREA

Vocal Trio, que consiste em três instrumentos musicais, transforma a voz de um cantor ou orador captada por um microfone em um som de cada instrumento musical, enquanto mantém o mesmo ritmo e escala musical. Uma corneta, que parece um trompete longo ou um cachimbo, faz um som profundo e grave. Um sino de água, que parece uma gota d'água, faz um som de sino, e uma flauta que parece uma folha faz um som de canção.

A voz do espectador é transformada no som de um instrumento musical por meio de um chip microcontrolador. O chip de cada instrumento musical faz um sampling (amostragem) da frequência da voz dele ou dela. Essa amostra é enviada para chips midi, que a transformam no som de um determinado instrumento musical e o som é difundido pelos alto-falantes.

EUNJOO SHIN
EunJoo Shin é uma artista de mídia e pesquisadora que vive e trabalha na Coreia do Sul. Ela se formou em belas artes na Universidade Feminina da Coreia. Continuou estudando

arquitetura de interiores na School of the Art Institute of Chicago e completou seu mestrado na School of Visual Arts em New York.

Atualmente se dedica a seu interesse pelo "humano biológico". Ao pesquisar e simplificar mecanismos biológicos, ela representa esses mecanismos visual e auditivamente com aplicativos de hardware e software. As capacidades originais das atividades biológicas e físicas, como falar, piscar os olhos, respirar, etc. são reforçadas e exageradas em suas representações. As pessoas podem facilmente desfrutar a comunicação interativa nas instalações públicas de seu trabalho.

Suas obras de arte foram apresentadas em vários lugares do mundo, como o IF Museum Inner Spaces na Polônia, o 2007 World Knowledge Forum em Seul, 700IS Reindeerland Experimental Festival, Seoul Arts Center, SIPA, Redhead Gallery [LMCCI], NY. Seu trabalho recente "Vocal Trio" foi colhido como um dos melhores designs interativos no anuário de design CREATIO, publicado pela Federação Coreana de Associações de Design.

Vocal Trio, which consists of three musical instruments, transforms the voice of a singer or a speaker received through a mike into a sound of each musical instrument while maintaining the same rhythm and musical scale.

A pipe horn, which looks like a long trumpet or pipe, makes a deep and low-tone horn sound. A water bell, which looks like a water drop, makes a clear bell-sound, and a leaf flute, which looks like a leaf, makes a reed pipe sound.

The spectator's voice is transformed into the sound of a musical instrument by means of a microcontroller chip. The microcontroller chip of each musical instrument makes a sampling of his or her voice's frequency.

A sampling of the voice made through frequency data is sent to midi chips, which transform it into the sound of a particular musical instrument and the sound is released through the speakers.

to study Interior Architecture at the School of the Art Institute of Chicago and completed her master degree at School of Visual Art in New York.

She has currently invested in her interests surrounding the "biological human." Upon researching and simplifying biological mechanisms, she represents these mechanisms visually and audibly with software and hardware applications. The original capabilities of the biological and physical activities, such as

talking, blinking, breathing, etc., are enhanced and exaggerated in her representations. People can easily enjoy the interactive communication at the public installations of her works.

Her artwork has been featured in many venues all over the world, including the IF Museum Inner Spaces in Poland, the 2007 World Knowledge Forum show in Seoul, 700IS Reindeerland Experimental Festival, the Seoul Arts Center, SIPA art fair, Redhead gallery [LMCCI], NY. Her recent work, "Vocal Trio", was selected as one of the best interactive designs in the annual design yearbook, CREATIO, which is published by the Korean Federation of Design Associations.





FABIANO ONÇA E COLMEIA

COLMEIA

BRASIL BRAZIL

No princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus e o Verbo era Deus. Assim, o som rompe com o vazio da existência e nos impulsiona, espaço afora, rumo ao outro, aos outros, à constelação de outros. A proposta deste game é explorar o mundo sonoro. Fazer do som a força motriz do jogo. Obrigar o jogador a pensar não apenas com a mente e com os olhos. Mas sim fazê-lo exprimir, pela fala, a ação. Fazer com que, de suas entranhas, se sustente o fogo do seu voo na tela. Obrigá-lo a modular, com precisão, seus sons primordiais. A dosar, a calibrar, a sintonizar sua garganta, para que a força que sai não saia muita, mas também não saia pouca. Mas não pense o jogador que basta falar ao vento. Pois o que brota de nossa garganta é material para ser trocado com o outro. E apenas entre a sintonia dos dois participantes é que o game pode ser vencido. Ou seja, em última instância, o jogo trata de se ouvir e se fazer ouvir, na mesma justa medida. Caso contrário, teremos no game a reprodução de Babel.

COLMEIA

Aprontrando altas confusões desde 2007, a Colmeia é uma produtora de entretenimento e conteúdo digital que invariavelmente mira em uma altíssima qualidade de execução, mas sempre colaborando na estratégia digital dos projetos em que se envolve. Audiovisual, software, interatividade, storytelling e distribuição de conteúdo são as nossas especialidades.

A partir da multidisciplinari-

dade dos profissionais que fazem parte de seu quadro fixo, e cruzando a fronteira entre publicidade e conteúdo / entretenimento, a Colmeia se destaca pela diversidade de projetos produzidos no Brasil e no exterior, entregando soluções inovadoras e economicamente viáveis, quase sempre trabalhando cabeça-a-cabeça com agências de propaganda. Fazemos parte do grupo INK, holding de produtoras que atuam em projetos de conteúdo, arte, cultura e publicidade. (Andre Passamani www.colmeia.tv)

FABIANO ONÇA

É criador de jogos. Em sua mente, passeia diariamente por mecânicas, botões, esquemas, cartas, probabilidades, tabuleiros e jogadas. Jornalista de formação, trabalhou durante muitos anos cobrindo o mundo dos games. Criou o canal de Games do portal Terra e ainda hoje, por exemplo, é colunista de games da revista "Playboy". Em 2004, começou a criar seus próprios jogos. Ganhou, nesse mesmo ano, o primeiro lugar no concurso internacional de criadores de jogos promovido pela Ludoteca de Paris. Em 2008 criou o jogo Weather, para o Greenpeace, em parceria com a Colmeia. O game ganhou o Leão de Bronze em Cannes. Em paralelo, Fabiano fez o mestrado na USP, concluído em 2007. Sua dissertação foi sobre o universo dos MMORGPs. Sua participação no FILE remonta a 2005, quando publicou um artigo acadêmico. Em 2008 participou do FILE com o jogo "Tantalus Quest", feito com a Colmeia.

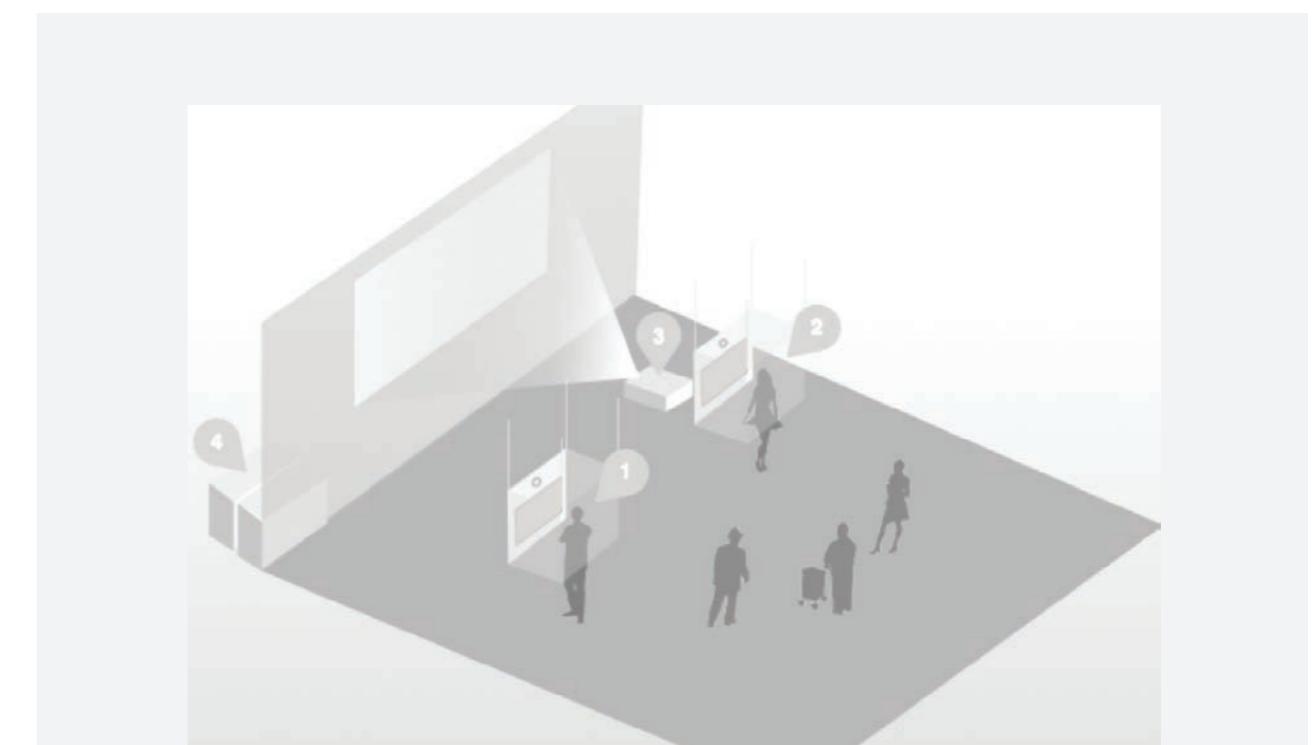
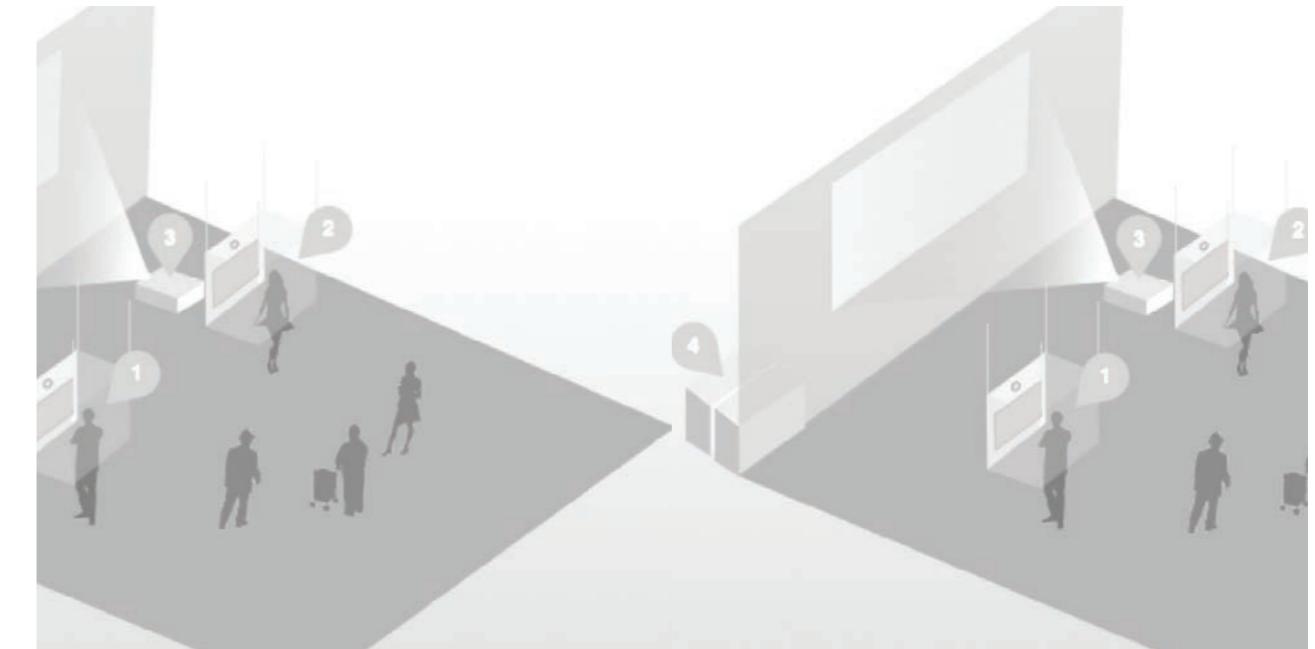
COLMEIA

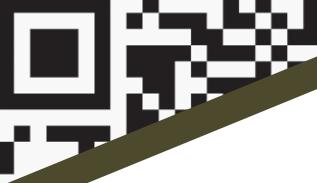
Making a lot of fuss since 2007, Colmeia ["beehive"] is a producer of digital entertainment and content that invariably focuses on a very high quality of execution, but always collaborating in the digital strategy of projects it deals with. Audiovisual, software, interactivity, storytelling, and content distribution are our specialties.

In the beginning it was the Verb, and the Verb was with God, and the Verb was God. Thus, the sound brakes the emptiness of existence and propels us into space, towards the other, others, a constellation of others. This game's proposal is to explore the sonic world, to make of sound the game's motive power. To force the player to think not only with the mind and the eyes, but rather to make him express, through speech, the action. To make that, from his guts, the fire of his on-screen flight is supported. To force him to mold, precisely, his primal sounds. To dose, to calibrate, to tune his throat, so that the outward force is not too high, and neither too low. But the player shouldn't think that talking to the wind is enough. Because what comes out of our throat is a material to be exchanged with the other. And only with the tuning of both participants the game may be won. That is, finally the game is about listening and being listened to, in the same fair measure. Otherwise, we will have in the game a reproduction of Babel.

FABIANO ONÇA

Fabiano Onça is a game creator. In his mind, he strolls daily through mechanics, buttons, schemes, cards, chances, boards and plays. Graduated in journalism, he has worked for several years in the game world's coverage. He has created the Game channel at Terra portal, and is still today a game columnist for "Playboy" magazine, for example. In 2004 he started to create his own games. He won in that year the first prize in the international contest of game creators promoted by Paris' Ludotheque. In 2008 he created the game Weather for Greenpeace, in a partnership with Colmeia. The game won the Bronze Lion in Cannes, France. At the same time, Fabiano obtained his master's degree from USP, finished in 2007. His paper was about the MMORGPs universe. His participation in FILE goes back to 2005, when he published an academic article. In 2008 he took part in FILE with the game "Tantalus Quest", made with Colmeia.





GISELLE BEIGUELMAN E MAURICIO FLEURY

SUÍTE PARA MOBILE TAGS - MOVIMENTO #1

BRASIL BRAZIL

Suite para Mobile Tags é um projeto baseado em QR-Code (Quick Response Code) que propõe um exercício decomposição musical coletivo, repentino e anônimo.

Para a realização de seu primeiro movimento, parte-se de um conjunto de oito mobile tags que trazem embutidas um número de telefone. Cada um desses números de telefone é alimentado por um sample.

O público mira seu celular, ou um dos celulares disponibilizados no recinto expositivo, para um dos displays que contêm um número de celular codificado em QR-Code.

Para participar, basta possuir um leitor de QR-Code instalado no celular, como o i-nigma, que pode ser baixado gratuitamente em <http://www.i-nigma.com/>. Não é preciso ter um celular com recursos avançados, mas é necessário que o celular tenha câmera (qualquer tipo).

SOBRE QR-CODES E MOBILE TAGGING

Mobile Tagging é um fenômeno diretamente relacionado à popularização da telefonia móvel. Trata-se de uma prática de escrita destinada à leitura que se realiza em trânsito.

Baseada em um código de barras bidimensional – QR-Code, Quick Response Code – é interpretada por qualquer câmera de celular, inclusive VGA, pois a câmera é utilizada como um pequeno escâner, a partir de um leitor que é instalado no aparelho.

GISELLE BEIGUELMAN

Giselle Beiguelman é autora dos premiados O Livro depois do Livro, egoscópio, resenhado pelo New York Times, e Paisagem0 (com Marcus Bastos e Rafael Marchetti), entre outros. Desenvolve projetos para Internet

Suite for Mobile Tags is a project based on QR-Code (Quick Response Code) that proposes a collective musical composition exercise, sudden and anonymous.

To perform its first movement, one departs from a set of eight mobile tags which have embedded a phone number. Each of these numbers is fed by a sample.

The audience directs their mobile, or one of the phones available in the exhibition space, to one of the displays that contain a mobile phone coded in QR-Code.

To participate, one must have a QR-Code reader installed in his or her mobile, such as i-nigma, that may be downloaded free at <http://www.i-nigma.com/>. It is not necessary to have a mobile phone with advanced resources, but the mobile must have a camera (of any kind).

ON QR-CODES AND MOBILE TAGGING

Mobile Tagging is a phenomenon directly related to the popularization of mobile telephony. It is a scripture practice destined to reading in transit.

Based on a two-dimensional bar code – QR-Code, Quick Response Code –, it is interpreted by any phone camera, including VGA, because the camera is used as a little scanner, from a reader installed in the device.

GISELLE BEIGUELMAN

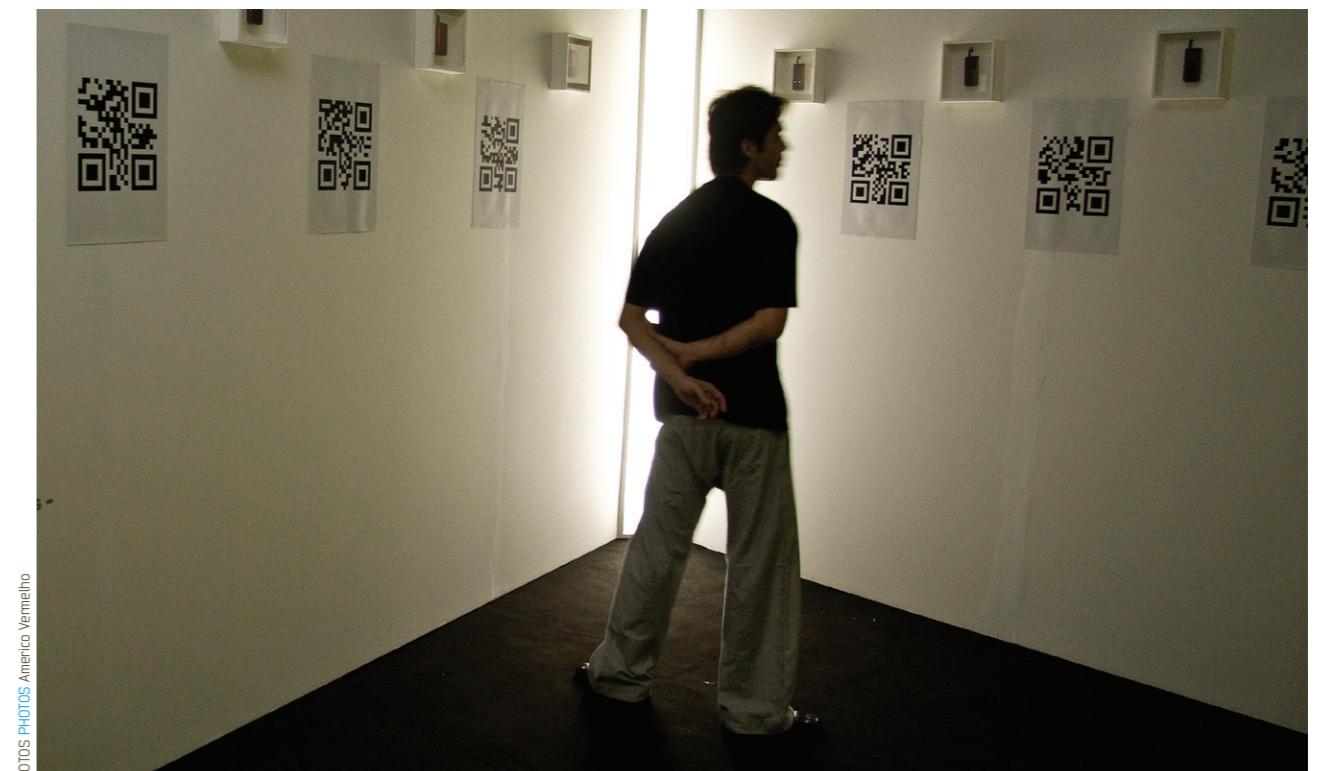
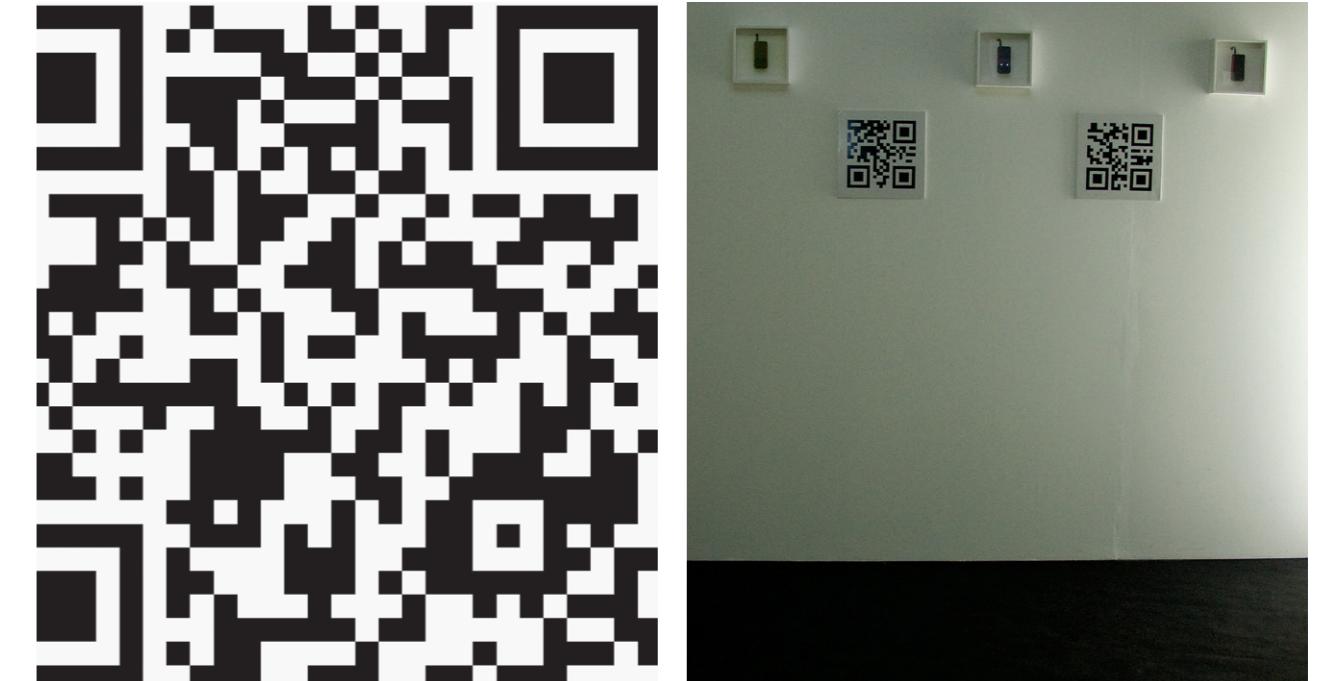
Giselle Beiguelman is the author of awarded projects: The Book After the Book, egoscope, reviewed by The New York Times, and Landscape0 (with Marcus Bastos and Rafael Marchetti), among others. She develops projects for the internet since 1994, and involving mobile-

desde 1994 e envolvendo dispositivos de comunicação móvel desde 2001, quando criou Wop Art, elogiado pela imprensa nacional e internacional, incluindo The Guardian (Inglaterra) e Neural Itália. Seus projetos foram apresentados em exposições como 25a Bienal de São Paulo, el final del eclipse (Fundación Telefónica, Madrid e América Latina), Algorithmic Revolution (ZKM - Alemanha), Bienal de Sevilha e MEIAC (Museu da Estremadura, Espanha). É professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, diretora artística do Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia e curadora do Nokia Trends (2007 e 2008). www.desvirtual.com

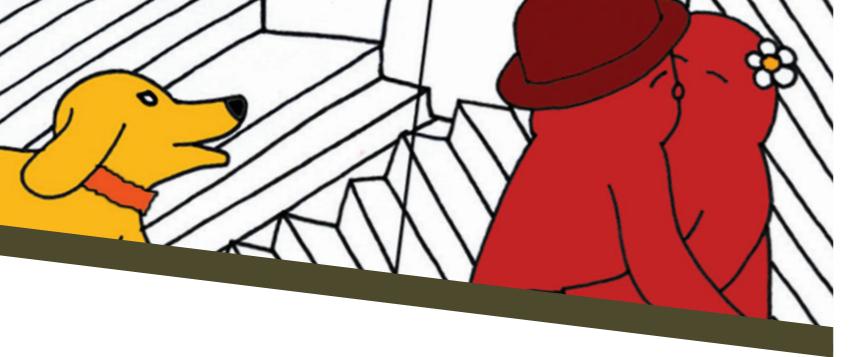
MAURICIO FLEURY

Mauricio Fleury (a.k.a mauricio f.) is a multiinstrument musician, producer and dj. He acts since 2002 in the independent scene in São Paulo, working with several groups and artists → he started his career with the band Les Sucettes and then, in 2003, he joined the band MULTIPLEX. In 2007 he was selected among more than 2,600 candidates of all over the world to participate in Red Bull Music Academy, an event that gathers musicians and producers to exchange experiences and to produce collectively. He was the only Brazilian musician invited by festival Sónar in Barcelona in 2008. In that same year, he presented his first solo show as part of the program of Nokia Trends festival, which counted on bands as Bomb The Bass, N.A.S.A., and Kid Sister. <http://www.myspace.com/mauriciofleury>

Créditos: Criação e Desenvolvimento: Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury | Design Sonoro do Espaço: Rodolfo Yadoya | Design dos Displays e Arquitetura: Renata Motta e Duda Arruk



FOTOS PHOTOS: Américo Vermelho



GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

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

BRASIL BRAZIL

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

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

do que fez Escher em seu quadro "Relatividade", os conteúdos narrativos estão inter-relacionados e permitem diferentes camadas de interpretação ao interator.

A interação com as histórias é realizada através de quatro cordas, uma para cada situação narrativa. A ideia é que o interator, ao manipular as cordas, tente tornar inteligíveis os elementos narrativos disponíveis, ao mesmo tempo em que o sistema foi construído e programado para conduzi-los ao caos.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER
É bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e Contribuiu na criação do Laboratório

Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LAbI) da mesma universidade (2006-2007). É mestrandona programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de

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

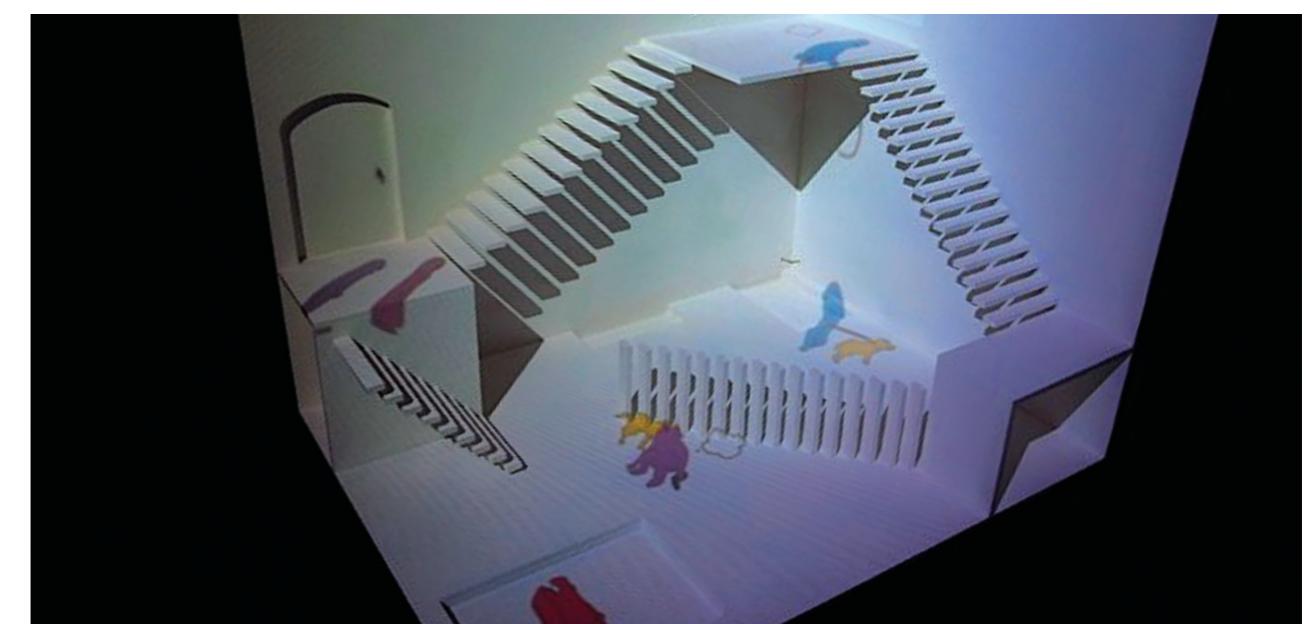
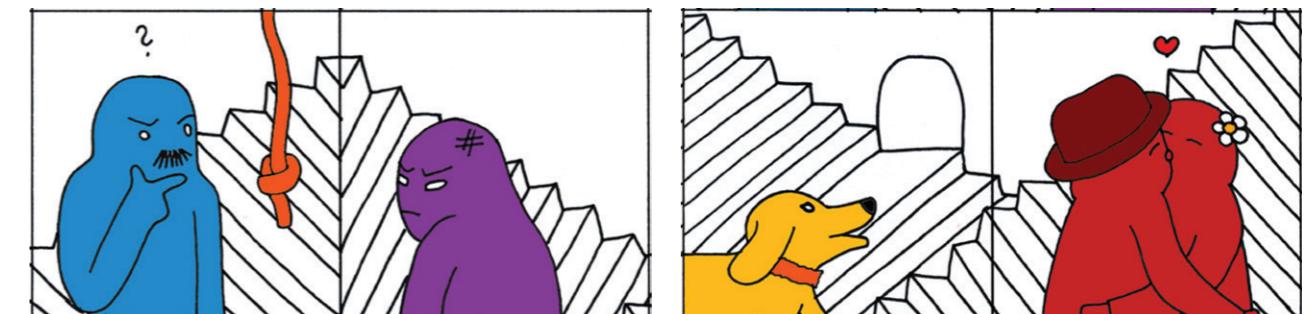
Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told is an interactive installation, whose author tried to reach a conflict between the interactor and the very interaction system. The concept was inspired in the work "If a Traveler in a Winter Night", by Cuban author Ítalo Calvino, in which the reader is interrupted in his reading in the story's climaxing moments. In that same direction, the installation is a fun play, a game between the author-model (the narrative itself) and the reader-model (interactor), a metaphor of a story that doesn't want to be told. In this game, the system was programmed to conduct the narrative to chaos, and the interactor is challenged to organize the available images and sounds into a narrative.

Considering the narrative as something that develops in time and space, this installation constitutes a narrative experiment in which one searches a space-temporal relativity. For such, images of four narrative situations are projected on a model. In this model, built according to the spaces Escher has done in his painting "Relativity", the narrative contents are inter-related and allow the interactor different interpretation layers.

Interaction with stories is made through four ropes, one for each narrative situation. The idea is that the interactor, on manipulating the ropes, tries to make understandable the narrative elements available, at the same time that the system was built and programmed to lead them to chaos.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

Is a brazilian researcher graduated in 2005 in Image and Sound at Federal University of São Carlos (UFSCar). Since 2007, she is inscribed in the Architecture and Urbanism Master's Program of the University of São Paulo and is a member of Nomads.usp - Center for Interactive Living Studies. From March until September of 2008, she was as master exchange student at the Interface Culture Department in the Kunsthochschule Linz, Austria.





HAKEEM B

ONCE UPON A TIME

FRANÇA FRANCE

Atrás de que a humanidade corre? Eis a questão. No entanto, essa pergunta vai perseguir cada um de nós até nossa morte. A humanidade corre com os braços estendidos o máximo possível para agarrar aquilo que persegue. Isso apesar dos obstáculos que surgem no caminho, das questões físicas e morais. Então ela se levanta e segue seu caminho com a sensação de que desta vez é o certo... Uma exaltação sentimental e vazia em direção à mente. Uma ambição desmedida que pode levar ao gênio ou à pura e simples loucura. Então por que não fazer desse equilíbrio instável uma metáfora da posição desconfortável da humanidade diante de seu próprio destino? E a história começa... Era uma vez...

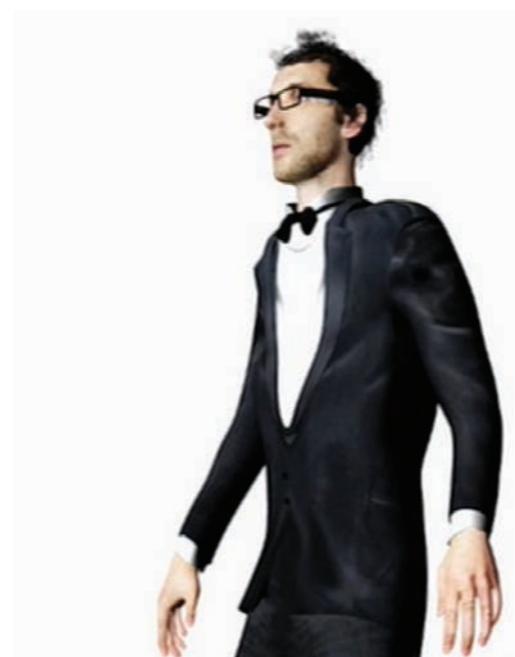
What's humanity running after? Here is the question. And yet this question will follow each of us until our death. Humanity runs with its arms stretched out as wide as possible to catch what it's running after. And this in spite of the obstacles that get in the way, the physical and moral falls. Then it gets up and follows its path with the feeling that this time it's the right one... A sentimental and empty exaltation towards the mind. An outsized ambition which may lead to genius or to pure and simple madness. So why not to make of this unstable balance a metaphor of the uncomfortable position of the humanity faced with its own destiny? And the story begins... Once Upon a Time...

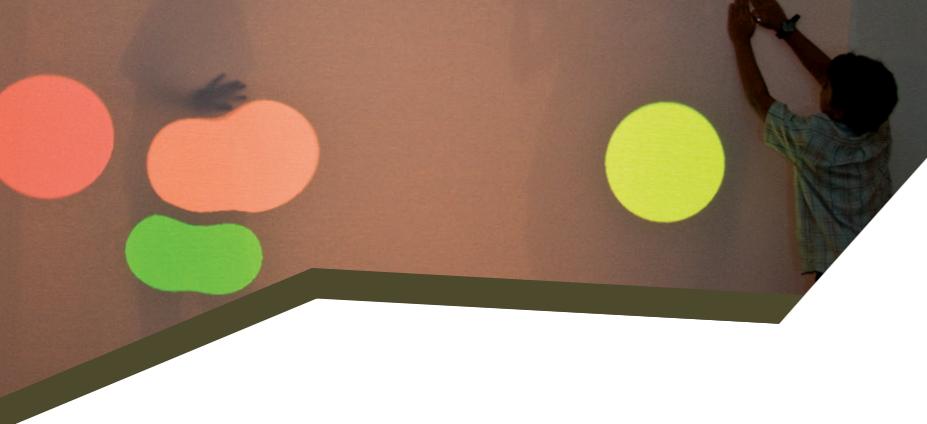
HAKEEM B
Nasceu em 1977 de pai argelino e mãe francesa. Ele vive e trabalha entre Paris e Lille (França). Formou-se na Escola Superior Nacional de Belas Artes de Dijon (passou um ano na Escola Superior de Nancy) e em Le Fresnoy (Estúdio Nacional de Arte Contemporânea). Seu trabalho usa o meio videográfico. Seus temas são política, existência e estética. Ele é representado pela galeria C5Colección de Santiago de Compostela (Espanha).

Instalação vídeo-cor-som, 3mn53
(loop) Formato HD
Realização e performance: Hakeem B
Capture Motion: Société Hydravision Entertainment
3D FX: Hydravision Entertainment
Design de som: Geraldine Kwit para Wash Record

HAKEEM B
Was born in 1977 from an Algerian father and a French mother. He lives and works between Paris and Lille (France). He's graduated from the Superior National Fine Art School of Dijon (one year spent at the Superior National Fine Art School of Nancy) and Le Fresnoy (National Studio of Contemporary Art). His work uses the videographic medium. His themes are politics, existence and esthetics. He is represented by gallery C5Colección in Santiago de Compostela (Spain).

Installation video-color-sound, 3mn53
(in loop) Format HD
Realization and performance: Hakeem B
Capture Motion: Société Hydravision Entertainment
3D FX: Hydravision Entertainment
Sound designer: Geraldine Kwit for Wash Record





HUGUES BRUYÈRE

PRESENCE [A.K.A. SOFT N' SILKY]

FRANÇA FRANCE

Presence [também chamado de Soft n' Silky] usa uma superfície de dois lados para suportar uma interface de usuário tátil criada para permitir e ressaltar a copresença corpórea. O foco é para a criação de peças interativas em um sistema que captura inputs do corpo inteiro através dos dois lados de um meio tátil. As características físicas do meio tátil de dupla face têm um papel crítico na maneira de criar experiências de interação incorporada face a face e performances de copresença. A ideia de superfície interativa de dupla face, em que múltiplos participantes colocalizados são convidados a interagir dos dois lados da membrana, nos permite retrabalhar nossas suposições e percepções sobre copresença e interação tátil em geral. Este projeto oferece camadas simultâneas de performance de comunicação, em que os participantes usam seus corpos como elemento criativo da interface. Ao expandir e ampliar a interação através da implicação de corpos copresentes, produzimos uma interface que envolve as pessoas nos níveis intelectual, emocional e físico.

Presence [a.k.a. Soft n' Silky] uses a double sided surface to support a tactile user interface designed to enable and to enhance corporeal co-presence. The focus is on creating interactive pieces on a system that captures whole body inputs through both sides of a haptic medium. The physical characteristics of double sided haptic medium play a critical role in the way of creating experiences of face to face embodied interaction and co-present performances. The notion of double sided interactive surface, in which multiple co-located participants are invited to interact on both sides of the membrane, permit us to rework our assumptions and perceptions about co-present and touch interaction in general. This project offers simultaneous layers of communication performance, in which the participants use their bodies as the creative element of the interface. By expanding and amplifying interaction via the implication of co-present bodies, we produce an interface that engages people on the intellectual, emotional, and physical levels.

HUGUES BRUYÈRE

Hugues Brûyère é um tecnólogo criativo híbrido. Ele estudou eletrônica e computação na França e concluiu o bacharelado em artes da computação na Concordia University, em Montréal, Canadá.

Metódicas e bem-humoradas, as explorações de Hugues na arte e na tecnologia o estão levando a criar projetos de arte mídia sobre interações humano-computador-humano. Ele trabalhou como assistente de pesquisa para vários laboratórios de pesquisa no Hexagram Institute for Research/Creativity in Media Arts and Technologies. Seu projeto/pesquisa Performative Surface: double sided interaction foi apresentado na ACM 2007 e Dorkot-Montréal. Ele participou do projeto AirXY, exibido na Bienal de Veneza em 2008.

Hugues trabalha atualmente como artista independente (smallfly.com) e colaborador em P&D no Dpt. (departement.ca) Creative Studio.

Créditos: instalação por Hugues Brûyère com Elie Zananiri.
Esquema conceitual "Performative Surface: Double Sided Interaction" por Hugues Brûyère e Thierry Giles.

HUGUES BRUYÈRE

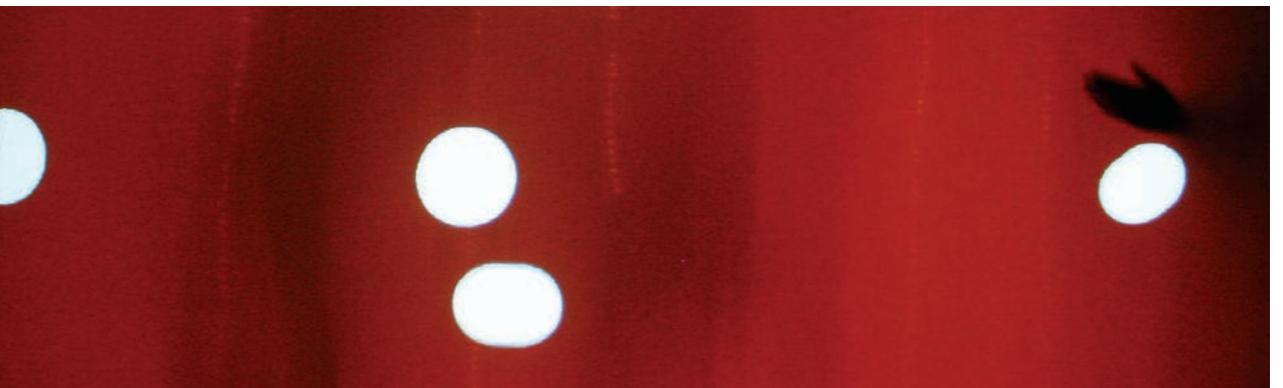
Hugues Brûyère is a hybrid creative technologist. He studied electronics and computing in France, and completed a Bachelor of Fine Arts in Computation Arts at Concordia University, in Montréal, Canada.

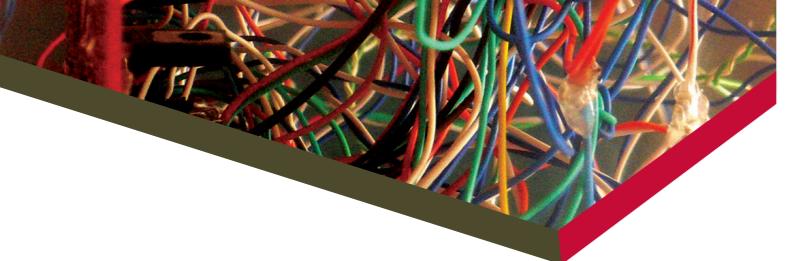
Methodical and playful, Hugues' explorations into art and technology are pushing him to create media art projects about human-computer-human interactions. He has worked as a research assistant for various research labs at Hexagram Institute for Research/Creativity in Media Arts and Technologies. Also, his project/research, Performative Surface: double sided interaction, has been presented at ACM 2007 and Dorkot-Montréal. He participated in a project called AirXY, shown at the Venice Biennial in 2008.

Hugues currently works as an independent artist (smallfly.com) and collaborator in Research & Development with Dpt. (departement.ca) Creative Studio.

Credits: Installation by Hugues Brûyère with Elie Zananiri.
Conceptual framework "Performative Surface: Double Sided Interaction" by Hugues Brûyère and Thierry Giles.

FOTOS PHOTOS Américo Vermelho





JORGE CROWE
ESTERO
ARGENTINA ARGENTINA

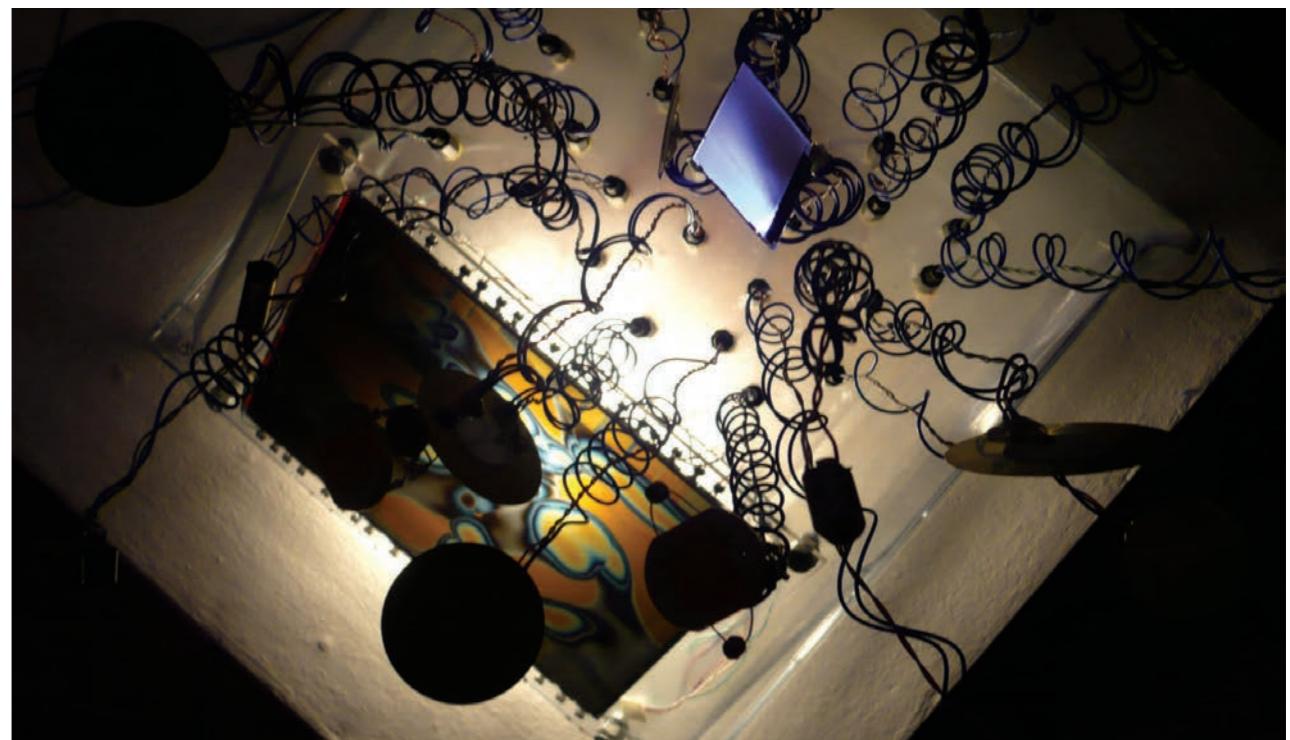
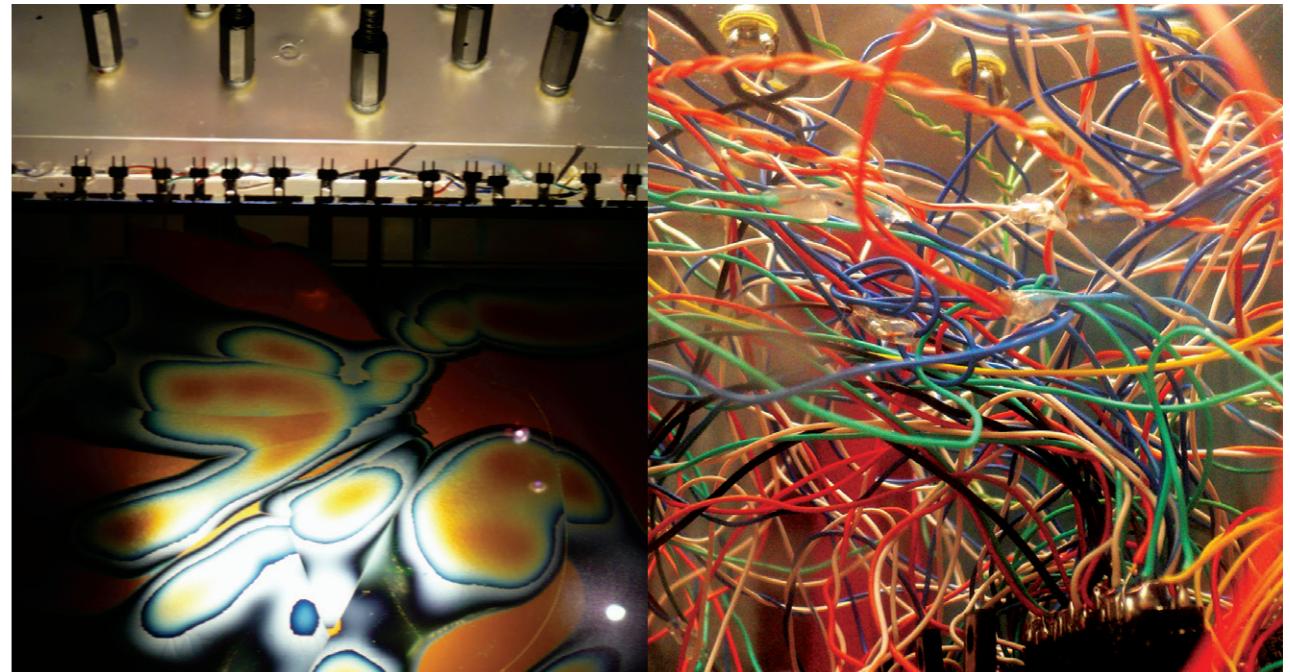
Estero ("Marsh") é um objeto eletrônico reativo. Ele apresenta uma sequência de som em sincronia com a geração de linhas geométricas em um painel de LCD quebrado. O som escutado no vídeo vem de diferentes atuadores (motores DC, piezos, campainhas) ativados em sequência por um circuito integrado (CMOS 4017) controlado por outro (555). A velocidade da sequência pode ser modificada pelas ações de pessoas que aproximam suas mãos dos resistores fotosensíveis (na forma de estranhas "flores"). "Estero" usa uma grande porcentagem de componentes e materiais reciclados, incluindo painéis de LCD (laptop, videogames, calculadoras, telefones celulares), motores DC (câmeras digitais e analógicas quebradas), uma caixa de geladeira transparente, um transformador AC/DC (de um discman). O resultado é uma espécie de ecossistema artificial, um pântano ou mangue, com juncos e diversas plantas aquáticas emergindo da água. O som (a simples tradução de uma frequência mudando de onda quadrada) se refere aos muitos insetos que vivem perto desses lugares úmidos e quentes. Estero cria um clima sonoro muito sutil e baixo e precisa de silêncio para que a "música" seja ouvida. Estero não usa microcontroladores ou computadores programados. É simples eletrônica da velha guarda. O tabuleiro, os componentes, todos os fios podem ser vistos devido à caixa transparente, ampliada por uma lente Fresnel. O enorme emaranhado de cabos reforça a analogia com plantas aquáticas, parecendo raízes submarinas.

JORGE CROWE

Nasci em Mendoza, Argentina. Vivo em Buenos Aires desde 2006. Formado em artes visuais com curso de pós-graduação em eletrônica aplicada às artes. Sou basicamente um fabricante de brinquedos. Trabalho em modificação de hardware e eletrônica aplicada ao teatro, artes visuais e educação. Em 2008 fui escolhido para desenvolver um projeto no MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) e também para participar do "Programa Interactivos", organizado pela Fundación Telefónica (Buenos Aires). Exibi meus objetos tecnológicos em diversas galerias e espaços culturais em Buenos Aires e Mendoza. Em 2003, um de meus trabalhos foi selecionado para o Prêmio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). No teatro, estudei e trabalhei com Ana Alvarado (Periférico de Objetos) e ganhei uma bolsa para participar de uma oficina com Philippe Genty. Participo com performances audiovisuais com objetos de diversos palcos em Buenos Aires. Em outubro de 2008 participei (como membro do grupo "La Fase") do Tecnoescena 08, um festival internacional de artes cênicas e tecnologia com a peça "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). Em "Visible" desenvolvi as interfaces físicas e programei os esquetes audiovisuais (Processing) e também atuei. Também dirijo uma oficina anual chamada "Laboratorio de Juguetes" ("Laboratório de Brinquedos") onde as pessoas aprendem eletrônica básica e a reutilizar a tecnologia obsoleta no projeto, desenvolvimento e construção de brinquedos eletrônicos, que incluem movimento, som e luz.

JORGE CROWE

I was born in Mendoza, Argentina. I live in Buenos Aires since 2006. Visual arts graduate with a postgraduate course in Electronics applied to Arts. I'm basically a toy maker. I work in hardware hacking and electronics applied to theater, visual arts and education. During 2008 I was selected to develop a project in the MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) and also selected to participate in "Programa Interactivos", organized by Fundación Telefónica (Buenos Aires). I have exhibited my technologic objects in different galleries and cultural spaces in Buenos Aires and Mendoza. In 2003, one of my works was selected in the Premio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). In theater I've studied and worked with Ana Alvarado (Periférico de Objetos) and won a scholarship to participate in a workshop with Philippe Genty. I participate with audiovisual performances with objects in different stages of Buenos Aires. During October 2008, I have participated (as a member of the group "La Fase") in Tecnoescena 08, an international festival of performing arts and technology with the play "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). In "Visible" I developed the physical interfaces and programmed the audiovisual sketches (Processing) and also acted. I also run an annual workshop called "Laboratorio de Juguetes" ("Toy Lab") where people learn basic electronics and how to reuse obsolete technology in the design, development and building of electronic toys including movement, sound and light.





JÖRG NIEHAGE
SAMPLINGPLONG
ALEMANHA GERMANY

Objetos encontrados ao acaso, que podiam ser usados acusticamente (lixo eletrônico, interruptores, brinquedos plásticos, válvulas de ar comprimido, componentes de operação pneumática), são combinados com cabos e tubos. Através de um dispositivo controlado por computador, eles se transformam em instrumentos interativos. Surge um conjunto improvisado, do qual -- através da passagem ou cliques do mouse -- podem ser ouvidas pequenas composições miniatura de densos cliques ritmados, silvos, rumores, zumbidos e estalidos. Uma tapeçaria de sons irrompe da teia floral de cabos e tubos.

A instalação pode ser usada pelo mouse-cursor projetado: rolar sobre os instrumentos improvisados causa pequenos eventos sonoros. Ativar a instalação ao rolar sobre suas partes

permite que o usuário toque improvisações espontâneas. Clicar nesses objetos inicia programas curtos de composições do tipo loop. Pequenas "techno-composições em miniatura", padrões ritmicos de sons analógicos (ou reais); uma simulação física low-tech de música eletrônica e digital, talvez um comentário irônico sobre a interatividade.

JÖRG NIEHAGE

Estudou design de comunicações na Universidade de Ciências Aplicadas de Darmstadt. Seu trabalho opera entre os campos de design gráfico, instalação e arte sonora. Participou de exposições/festivais como Ars Electronica Linz, Transmediale Berlim, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Lab30 Augsburg, Mousonturm Frankfurt.

JÖRG NIEHAGE

Jörg Niehage studied communications design at the University of Applied Science Darmstadt. His work operates between the fields of graphic design, installation and sound art. Participated in exhibitions/festivals including Ars Electronica Linz, Transmediale Berlin, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Lab30 Augsburg, Mousonturm Frankfurt.



JULIANA CERQUEIRA
CORPO DIGITALIZADO
BRASIL BRAZIL

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

JULIANA JUNQUEIRA

Nascida em Belo Horizonte, MG, hoje reside na cidade do Rio de Janeiro. Formada em pintura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, fez workshop de arte-

"Digitalized Body" is a research in which I work aspects of art which refer to the public's participation and, consequently, to the social questions related to the contemporary understanding of the human body. I propose that people of our society, of our fast world, stop for a few seconds and donate a part of their time -- the work's main idea -- and their bodies, through digitalization, leaving a part of themselves, a data, and that these, linked to each other, transform into one only digitalized body.

JULIANA JUNQUEIRA

Born in Belo Horizonte, MG, now lives in Rio de Janeiro. Graduated in painting from Federal University of Rio de Janeiro, made a workshop of art-technology with Bia Medeiros at Visual Arts School (EAV) in Parque Lage, with Eduardo Kac at Technology Fair in Petrópolis. She also attended at EAV classes with professor Luis Ernesto and at Universidade Federal Fluminense she made photography by Kodak. She worked as assistant to painter Daniel Senise, in his studio in 2008. In that year she was assistant to the installation "O Sonho da Planta do Escritório" by artists Gerda Steiner and Jörg Lenzlinger, in the exhibition "Os Trópicos" - CCBB - Rio. She helped in the exhibition "Repetir repetir" by José Paulo, at MAC -Niterói. She works and researches performance and art-technology, making some exhibitions, performances, videos, actions and projects.





KEITH LAM
MOVING MARIO
CHINA CHINA

“Moving Mario” definitivamente não reproduz Super Mario Bros de qualquer maneira. Ao aproveitar parcialmente o conceito e alguns elementos chaves do jogo para TV, Moving Mario tenta desafiar alguns elementos tradicionais dos jogos. Durante todo o processo, os jogadores podem repensar a relação entre o jogador e o jogo.

Este trabalho consiste apenas no esquema básico: não há nenhuma rolagem lateral ou de fundo. Moving Mario quer na verdade demonstrar o conceito mencionado e armazena uma plataforma para os jogadores visualizarem esse conceito enquanto participam dele. Vamos mover o Mario!

“Moving Mario” definitely doesn’t reproduce Super Mario Bros in another way. By partially grabbing the concept and some of the key elements behind the TV game development, Moving Mario tries to challenge some of the traditional game elements. Throughout the gaming process, players can rethink the relationship between the player and the game.

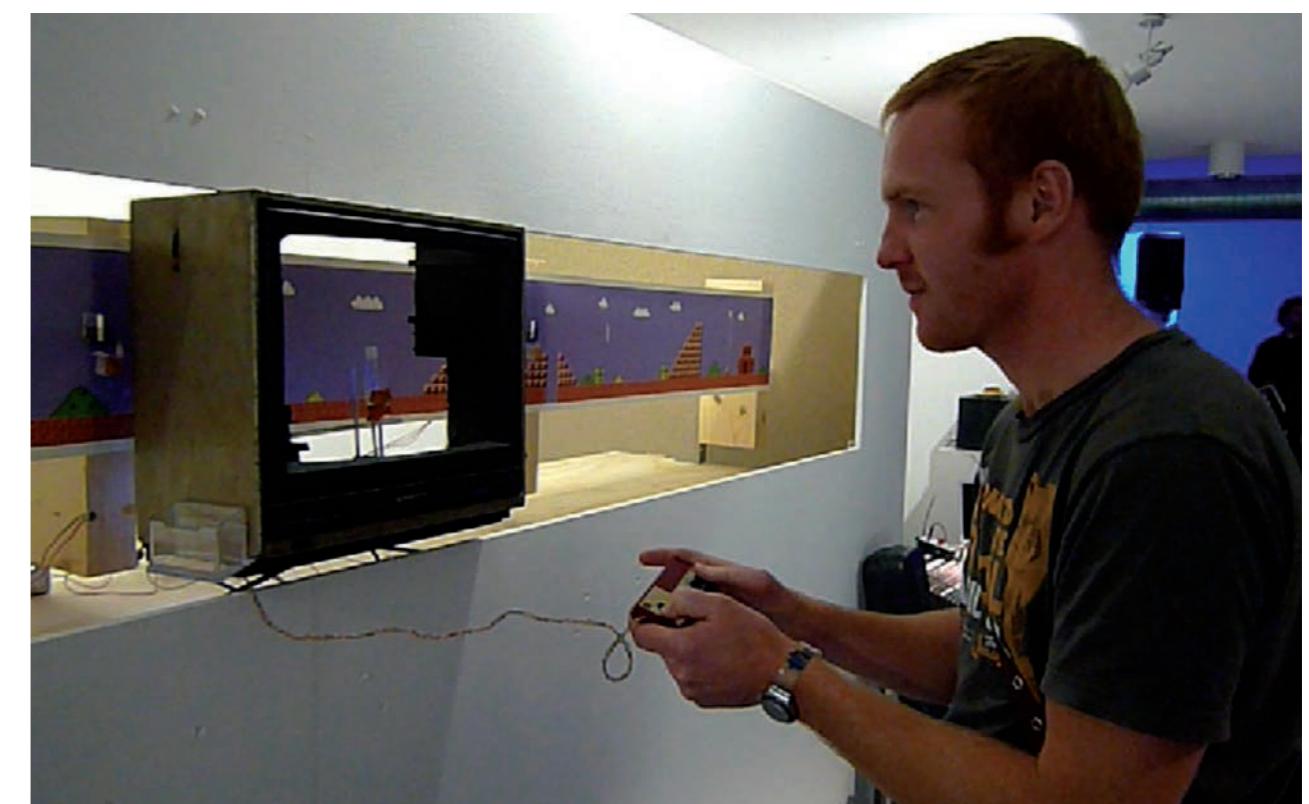
This work consists of basic set-up only: there isn’t any side-scroller or background scrolling. Moving Mario is actually demonstrating the mentioned concept and setting up a platform for players to visualize this concept while participating in it. Let’s move Mario!

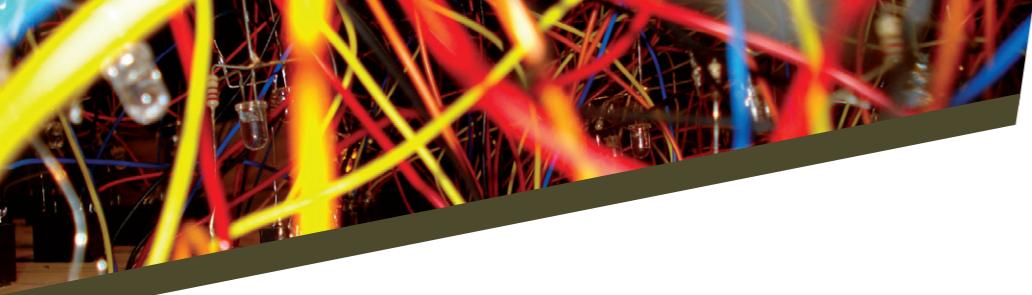
KEITH LAM
Keith Lam (também conhecido por “the Demos”) é um artista de novas mídias, diretor artístico do grupo de arte-mídia “dimension+”, palestrante na escola de design da Universidade Politécnica de Hong Kong e escola de Arte de Hong Kong. Foi instrutor na

Escola de Mídia Criativa, diretor técnico e consultor do Microwave International New Media Arts Festival. Suas obras foram convidadas para diversos festivais ao redor do mundo, como CyberArs no Ars Electronica Festival na Áustria, Split Film Festival na Croácia, Ave-Com na Holanda, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. Seu trabalho “Moving Mario” recebeu a menção honrosa no Ars Electronica 2008, categoria artes interativas, e foi exibido em todo o mundo em festivais de mídia, incluindo Áustria, Croácia, Holanda e Suíça.

KEITH LAM

Keith Lam (a.k.a. the Demos) is a new media artist, artistic director of a new media art group “dimension+”, visiting lecturer of the School of Design of the Hong Kong Polytechnic University and Hong Kong Art School. He was an instructor at the School of Creative Media, technical director and consultant of Microwave International New Media Arts Festival. His artworks have been invited to numerous festivals around the world, including CyberArs at Ars Electronica Festival in Austria, Split Film Festival in Croatia, Ave-Com in Holland, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. His work “Moving Mario” was awarded the honorary mention in Ars Electronica 2008 Interactive Arts Category, and has been exhibited around the world in media art festival including Austria, Croatia, Holland and Switzerland.





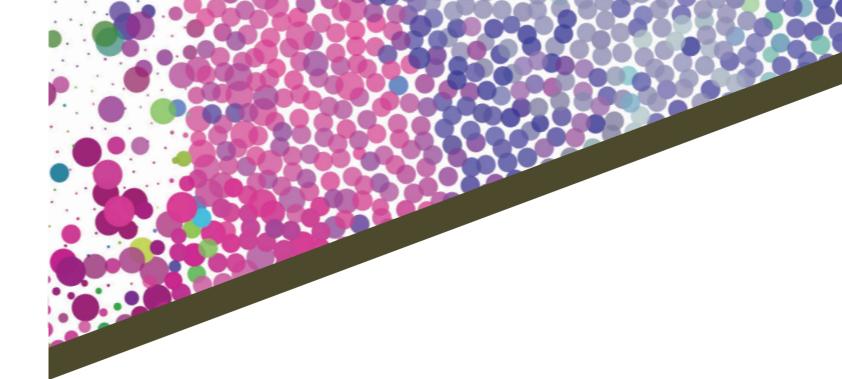
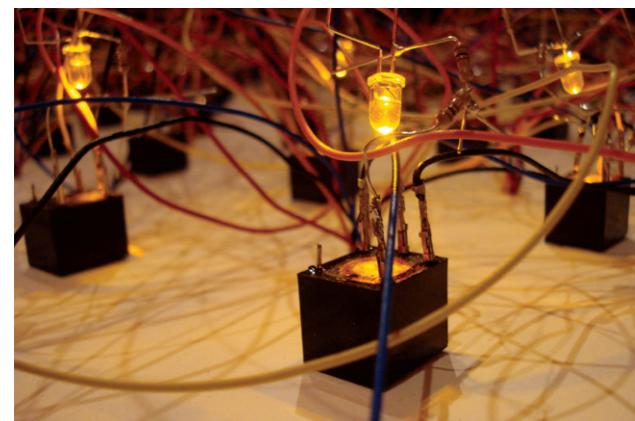
LEO NUÑEZ
GAME OF LIFE
ARGENTINA ARGENTINA

Esta obra faz parte de uma série de projetos que se pautam na possibilidade de intervir em sistemas complexos a partir da integração do espectador como elemento perturbador do comportamento desses sistemas. "Game of life: Intervened System" incorpora o espectador, que pode intervir nesse algoritmo de vida artificial, modificando o estado da obra e o comportamento do sistema.

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

This work is part of a series of projects guided by the possibility to intervene in complex systems from the integration of the spectator as a disturbing element of those systems' behaviour. "Game of life: Intervened System" incorporates the spectator, who can intervene in this artificial life algorithm, modifying the work state and the system behaviour.

For a long time the sciences have been concerned with explaining and reproducing life. An instance of this is artificial life. Today, science has ceased to solely trying to reach these objectives and started to propose the intervention in nature. This work is guided by such issues, not restricted to the creation of artificial life patterns, but also proposing the intervention in the system itself, thus reaching emerging states within the system through the intervention of agents that are external to it.



LUIS FELIPE CARLI
COMPLEXIDADE ORGANIZADA
BRASIL BRAZIL

"Complexidade Organizada" é um trabalho que possui uma mesa sensível a multitoques e um software de interação de múltiplas unidades. Em uma escala de milhares de unidades, o resultado que emerge são composições gráficas coesas, é como assistir ao desenvolvimento de um organismo vivo, ou às transformações de uma cidade no decorrer do tempo através de uma perspectiva aérea. Dessa perspectiva superior, o observador tem a possibilidade de interagir indiretamente, através da interface extremamente natural e intuitiva do toque, desmanchando formações, forçando misturas. Os movimentos aqui não geram certezas e atitudes, eles modificam momentaneamente o espaço em que as unidades estão inseridas, transformando a imagem gerada, que é fruto do ambiente e das relações das unidades, e não de um objetivo concreto.

"Complexidade Organizada" is a work that has a multitouch-sensitive table and a multiple unit interaction software. In a scale of thousands of units, the result that emerges are coherent graphic compositions, like watching the development of a live organism or the transformations of a city along time, from an aerial perspective. From that elevated point of view, the observer has the chance to interact indirectly, through the extremely natural and intuitive touch-table interface, undoing formations, forcing mixes. Movements here

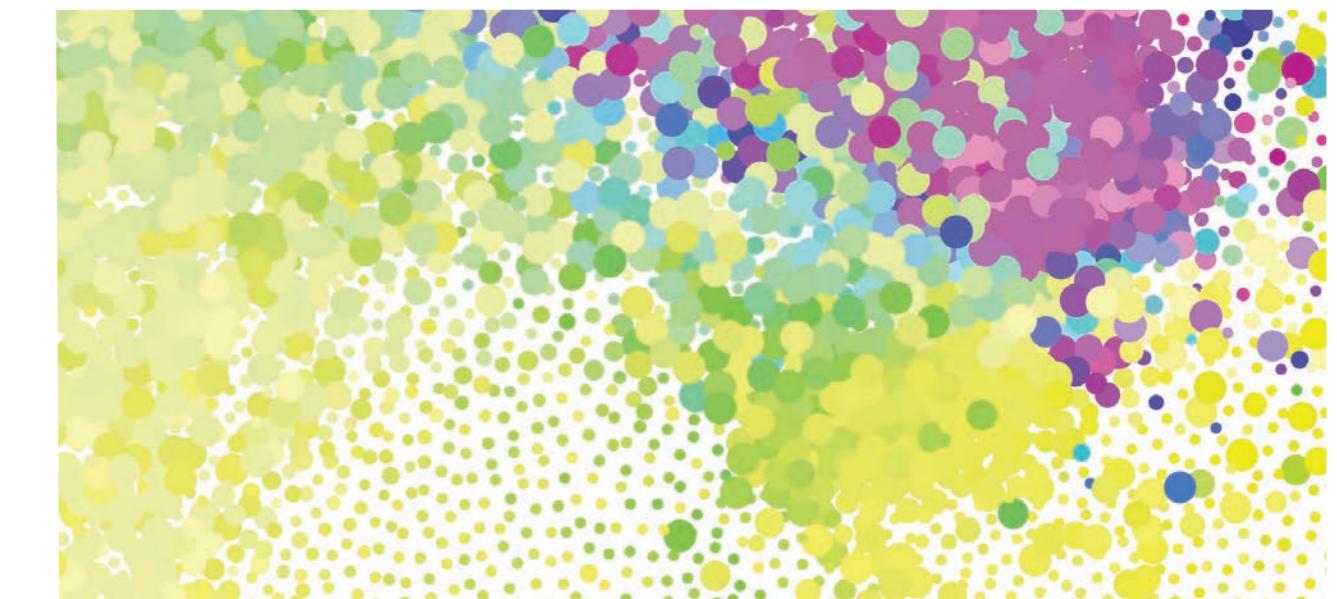
don't generate certainties and attitudes, they rather modify momentarily the space where units are inserted, transforming the generated image, which is fruit of the environment and the units' relationships, and not of a concrete goal.

LUIS FELIPE CARLI

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

LUIS FELIPE CARLI

Graduated from the School of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo, where he developed a research on Organized complexity and emergency in the production of graphic images. He is a directing partner of Estúdio Origami since October 2007, and developed works for Oi telecom, MTV Brasil, WallMart, Embraer, and others. He is part of the Grupo de Pesquisa Design, Ambiente e Interfaces, at FAU-USP.





LUO, HE-LIN
MAELSTROM
CHINA CHINA

Eu criei uma instalação onde qualquer pessoa pode pôr qualquer coisa, e uma câmera gira na instalação capturando 360 graus, e faz que os diferentes ângulos da imagem se combinem formando uma imagem. O conteúdo desta instalação vai girar como num redemoinho. Sendo semelhante ao noticiário e a informação da mídia, o espaço não-morto invade nossa vida. A câmera de vigilância 24 horas capta os objetos em 360 graus. Nenhum ângulo fica ileso, como se estivéssemos cheios até a borda e por todos os ângulos de informação em consequência da explosão de informações. O tempo é empilhado de modo que horas diferentes são encaixadas para se tornar um só tempo.

I have created an installation where anybody may put anything, and a camera revolves in the installation, capturing at 360 degrees, and causes the different angles of the image to combine in an image. The contents of this installation will twist like in a maelstrom. Being similar to news media and information, the non-dead space invades our lives. The non-stop surveillance camera captures the object at 360 degrees. No angle is left untouched, just like we have been filled to the brim and from all angles by information as a result of the information explosion. Time is stacked so that different times are fitted together to become

Esse "tempo dentro do tempo" é ao mesmo tempo existente e inexistente. Ele traz a distorção. Um vórtice é criado quando se une giro e distorção. Ele vai girar nossos corpos e perturbar nosso bom senso, de modo que o que costumava ser familiar torna-se instantaneamente desconhecido e conflitante. A sensação de não estar nem perto nem longe ecoa nossa consciência depois de ser empacotada pela mídia e nossa percepção da exatidão da informação. Uma pessoa comum ao nosso lado pode se tornar uma estrela da noite para o dia, ou ser posta de lado como alguém indesejável. Mas tudo o que podemos fazer é ficar dentro do redemoinho da informação da mídia, girando incessantemente.

a single time. This "time within time" is both existent and non-existent. It brings distortion. A vortex is created when putting spinning and distortion together. It will twist our bodies and upset our common knowledge, so that what used to be familiar instantly becomes unfamiliar and conflicting. The feeling of being neither near nor far echoes our awareness after being packaged by the media and our realization of the correctness of information. An ordinary person by our side may become a star overnight, or be cast aside as some undesirable person. But all we can do is to remain within the vortex of the media's information, spinning endlessly.

LUO, HE-LIN

Qualificações: 2007 Graduação na Escola de Artes e Tecnologia, Taipei National University of the Arts, Taiwan (R.O.C.). 2007 Design de Animação e Programação de jogos, ToKo University (graduação), Taiwan (R.O.C.). 2003 Colégio St. Francis Xavier (graduação), Taiwan (R.O.C.).

Exposições coletivas: 2008 Digital Art Festival Taipei 2008, MOCA Taipei, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 K.O. (Miaoshal), Nanhai Gallery, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2007 Influx, Taipei National University of the Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.).

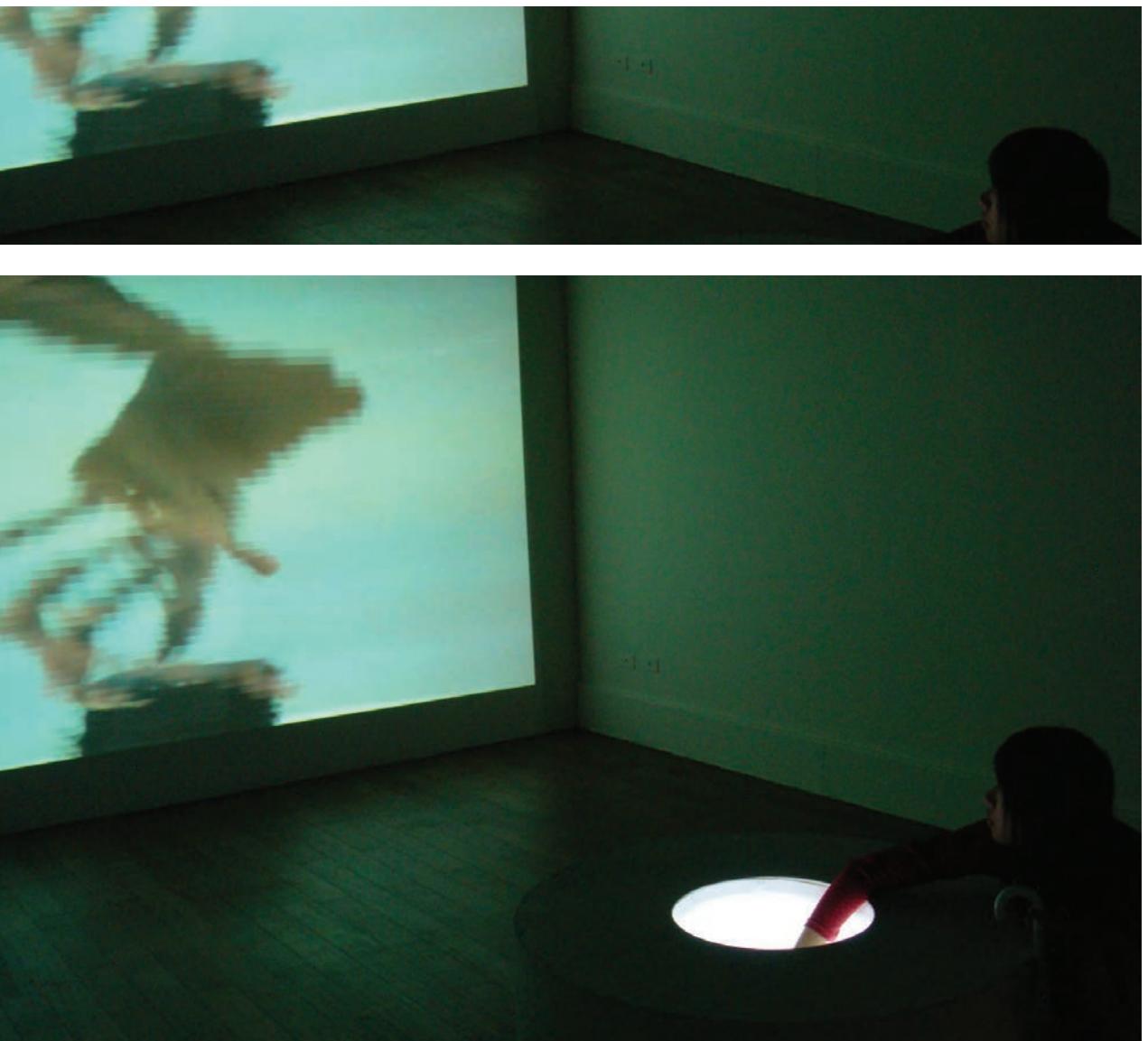
Prêmio: 2008 Digital Art Awards Taipei, obra de arte interativa selecionada, Taiwan (R.O.C.). 2008 JUMING Museum Art Gallery, seleção, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., seleção, Taiwan (R.O.C.).

LUO, HE-LIN

Qualifications: 2007 Graduate School of Arts & Technology, Taipei National University of the Arts, Taiwan (R.O.C.). 2007 Animation Design & Game Programming, ToKo University (graduated), Taiwan (R.O.C.). 2003 St. Francis Xavier High School (graduated), Taiwan (R.O.C.).

Group exhibitions: 2008 Digital Art Festival Taipei 2008, MOCA Taipei, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2008 K.O. (Miaoshal), Nanhai Gallery, Taipei, Taiwan (R.O.C.). 2007 Influx, Taipei National University of the Arts, Taipei, Taiwan (R.O.C.).

Award: 2008 Digital Art Awards Taipei, Interactive Art Work selected, Taiwan (R.O.C.). 2008 JUMING Museum Art Gallery, selected, Taiwan (R.O.C.). 2008 The 13th International Biennial Print Exhibition, R.O.C., selected, Taiwan (R.O.C.).





You can hear me.

MAGDALENA PEDERIN
THE VOICE FROM THE LOUDSPEAKER
CROÁCIA CROATIA

O vídeo e áudio "The Voice from the Loudspeaker" (2006) deriva de um trabalho de áudio do mesmo nome do musicólogo, artista e teórico Vladan Radovanovic, que desde os anos 1950 explorou as correlações entre música, artes plásticas e novas mídias. A instância é a definição chave, às vezes sendo formada gradualmente dentro da estrutura real do trabalho. O que é particular em "The Voice from the Loudspeaker" (lançado na forma de disco de vinil em 1975) é a produção gradual de significado dentro da própria obra.

The video and audio "The Voice from the Loudspeaker" (2006) is derived from the audio work of the same name by musicologist, artist and theorist Vladan Radovanovic, who has since the 1950's explored the correlations of music, plastic arts and new media. The instance is the key definition, sometimes gradually being formed within the actual structure of the work. What is particular about "Voice from the Loudspeaker" (launched in the form of a vinyl disc in 1975) is the gradual production of meaning within the work itself. In this case, it is pro-

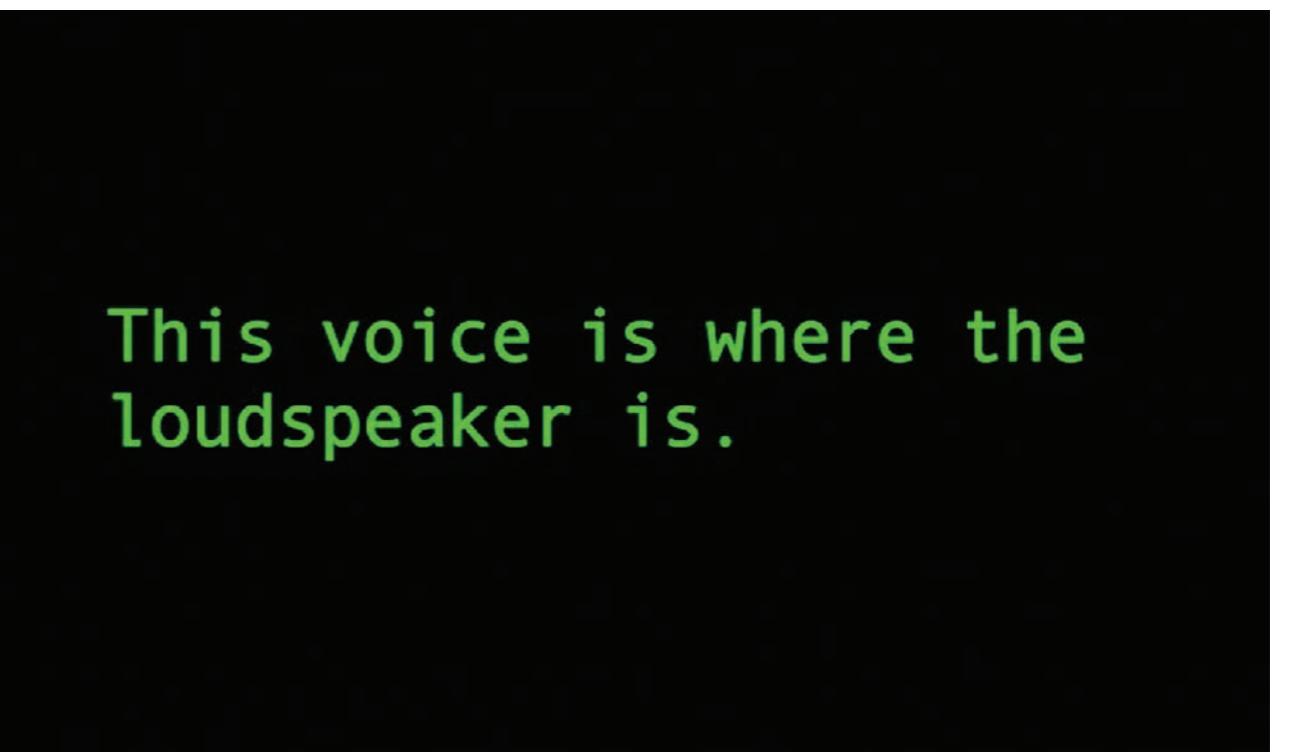
Neste caso, é produzido pela fala e a audição. A voz que sai dos alto-falantes auto-referencialmente discute com a situação de comunicação que presenciamos. Alguém (o autor) está dizendo algo, enquanto a tecnologia está mediando e nós, escutando. "The Voice from the Loudspeaker" extrai sua capacidade exatamente da multilateralidade da identificação da instância que nos afeta. Reproduzir a gravação original em áudio em um aplicativo de texto-e-fala, a voz humana é traduzida em um simulacro digital despersonalizado.

MAGDALENA PEDERIN

Nascida em 1968, é uma artista multimídia cujos projetos de novas mídias e interativos sondam a identidade e a comunicação. Exibidos em "Synthetic Times" N.A.M.O.C: Pequim; Transmediale, Berlim; Courtauld Institute of Art, Londres; Palais Harrach i Art Lab, Viena; Kibla, Eslovênia; Museum of the Contemporary Art, Croácia. Trabalha e vive em Zagreb, Croácia.

MAGDALENA PEDERIN

Born in 1968, is a multimedia artist whose new media and interactive projects probe identity and communication. Exhibited at "Synthetic Times" N.A.M.O.C: Beijing; Transmediale, Berlin; Courtauld Institute of Art, London; Palais Harrach i Art Lab, Vienna; Kibla Slovenia; Museum of the Contemporary Art, Croatia. Works and lives in Zagreb, Croatia.



This voice is where the loudspeaker is.



MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA

METAMEMBRANA

ESPAÑA SPAIN

A projeção representa uma paisagem em que num único panorama somam-se quatro projeções na horizontal em uma proporção de 16/3.

Inspirado nos retábulos dos mestres flamengos Hyeronimus Bosch e Pieter Bruegel, a paisagem reproduz colinas, cidades, céus, mares e uma grande quantidade de situações protagonizadas por diferentes personagens. Não se trata de uma situação estática como daquelas pinturas, mas sim de uma colagem animada e variável vinculando o comportamento interativo das interfaces. A projeção dispõe de diferentes estados ou camadas, até sete, que resultam em uma grande diversidade interativa. As interfaces ou dispositivos sensíveis são ativados pelos espectadores que se convertem em usuários da instalação tanto no âmbito local como no resto das cidades. A interação também se produz por outros parâmetros como o clima ou certos comportamentos sociais.

Metamembrana tem uma clara vontade de estabelecer elementos de identificação com o espectador para fazê-los participar da obra. Estão previstas três estratégias para consegui-lo: a primeira, previamente, mediante à produção de conteúdos

in situ, em cada uma das cidades, com entidades e elementos próprios do lugar. A segunda, durante a exposição inserindo imagens dinâmicas como, por exemplo, câmeras conectadas a vários pontos da cidade ou capturas das faces de alguns espectadores. E a terceira, de maneira pontual, produzindo elementos ao vivo em cada uma das cidades que se retransmitem pela rede durante o período de exibição da peça.

CRÉDITOS DE METAMEMBRANA

DIREÇÃO, CENÁRIO E DESIGN: Marcel·lí Antúnez Roca PRODUTOR EXECUTIVO E ASSISTENTE DE DIREÇÃO: Abel Garcia Roure ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Idoia Villanueva MÚSICA: Pau Guillamet DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA: Alberto Rodríguez / Diego Dussuel DIREÇÃO TÉCNICA: Oriol Ibáñez Fauquer PROGRAMAÇÃO: Matteo Sisti Sette ANIMAÇÃO: Liliana Fortuny / Roger Petra ASSISTENTE GRÁFICO: Wahab Zeghlache EDIÇÃO SONORA: Jordi Casadevall EDIÇÃO VÍDEO: Valentina Mottura / Edgar Gallart FOTOGRAFIA: Carles Rodríguez PRODUÇÃO DE INTERFACES: Klaus Speis e Fernando Molina CENOGRAFIA: Coral Senderos, Wahab Zeghlache, Victor San Segundo Mari, Álvaro Sosa, Roger Belles, Montse Arrobi. ELÉTRICOS: Daniel Urrutia, Nino Costa MAQUINISTA: Carles Joan Torres ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Antonella Lamparelli, Celia Costa, Adriana Conde, Mercè Domènech ASSISTÊNCIA TÉCNICA: Guergana Velitchkova Tzatchkov, Jonathan Bernabeu, Xavi Arbonés MAQUIAGEM: Carme Jariod, Mª del Mar Heredia ASSISTENTES DE CENOGRAFIA: Chus

Martínez, Iris Navarro, Nadia Hafid, Max Dalmau, Laia i Ruben INTÉPRETES: Nico Baixas, Judith Saula, Pau Nubiola, Juan Navarro, Enric Ases, Piero Steiner, Sarina Rohr, Mireia Font, Cuco Suárez, Guergana Velitchkova Tzatchkov, Begoña Grande, Antonella Lamparelli, Mercè Ros, Joan Simó, Oriol Ibáñez Fauquer, Clara Pérez Beto, Sara Montroig Cruset i Enric Fernández

PROJECT COORDINATORS: Anella Cultural: Josep Quintana; Lleida: Núria Marsal; Reus: Pilar Llaurador; Barcelona: Angela Martínez; Granollers: Glòria Giménez; Olot: David Santeularia & Rosa Rebujent. FINANCE: Ricard Tello A PRODUCTION OF: Anella Cultural & Panspermia S.L. ORGANIZATION: Espai Zero.1 d'Olot, Espai d'Arts de Roca Umbert Fàbrica de les Arts de Granollers, Espai d'Art Cal Massó de Reus, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), Institut Municipal d'Acció Cultural (IMAC) de Lleida. WITH THE SUPPORT OF: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya; Xarxa Transversal IN COLLABORATION WITH: ICIC Institut Català de les Indústries Culturals, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, Dédale París, i2Cat i Alphi

MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA (Moià, 1959) é conhecido no cenário artístico internacional por suas performances mecatrônicas e instalações robóticas. Nos anos 90, suas performances mecatrônicas vanguardistas combinavam elementos como Bodybots (robôs controlados pelo corpo), Sistematurgia (narração interativa com computadores) e Dresskeleton (a interface esqueleto-corpo).

The projection represents a landscape in which in a sole panorama are added four horizontal projections in a 16/3 ratio.

Inspired in the retablos of Flemish masters Hyeronimus Bosch and Pieter Bruegel, the landscape reproduces hills, towns, seas, and a great number of situations staged by different characters. It is not the case of a static situation such as those paintings', but rather an animated, variable collage that links the interfaces' interactive behavior. The projection has different states or layers, up to seven, that result in a great interactive diversity. The interfaces or sensible devices are activated by spectators who are converted into users of the installation, as much in the local scope as in the remaining cities. Interaction is also produced by other parameters, as climate or certain social behaviors.

Metamembrane has a clear will of establishing identification elements with the audience, to make them participate in the work. Three strategies are foreseen to attain this: the first one, previously, through the production of contents in situ, in each of the cities, with entities and elements of the place. The second one, during the exhibition, inserting dynamic images such as cameras connected to several

Os temas explorados em seu trabalho incluem: o uso de materiais biológicos na robótica, como em JoAn? l'home de carn (1992); controle telemático por parte do espectador de um corpo estranho na performance EPIZOO (1994); a expansão dos movimentos corporais com dresskeletons nas performances AFASIA (1998) e POL (2002); coreografia involuntária com o Bodybot, REQUIEM (1999); e transformações microbiológicas nas instalações RINODIGESTIO (1987) e AGAR (1999). Atualmente ele trabalha na obra espacial e utópica TRANSPERMIA.

No início dos anos 90 sua performance EPIZOO causou comoção no cenário artístico internacional. Pela primeira vez os movimentos físicos de um performer puderam ser controlados pelo público. Operando um videogame, o espectador interage com o bodybot usado por Antúnez, movendo suas nádegas, músculos pectorais, boca, nariz e orelhas. Essa performance salienta o paradoxo irônico e até cruel que surge da coexistência entre a iniquidade digital virtual e a vulnerabilidade física do artista. Desde então, o artista tem realizado novas produções: TRANSPERMIA (2004), uma conferência mecatrônica

points in the city or captures of some spectators' faces. And the third one, in a punctual manner, producing live elements in each of the cities that are retransmitted through the network during the period of the play's exhibition.

CREDITS OF METAMEMBRANA

DIRECTION, STAGE SET, DESIGN: Marcel·lí Antúnez Roca EXECUTIVE PRODUCER AND DIRECTION ASSISTANT: Abel Garcia Roure PRODUCTION ASSISTANT: Idoia Villanueva MUSIC: Pau Guillamet PHOTOGRAPHY DIRECTION: Alberto Rodríguez / Diego Dussuel TECHNICAL DIRECTION: Oriol Ibáñez Fauquer PROGRAMMING: Matteo Sisti Sette ANIMATION: Liliana Fortuny / Roger Petra GRAPHIC ASSISTANT: Wahab Zeghlache SOUND EDITION: Jordi Casadevall VIDEO EDITION: Valentina Mottura / Edgar Gallart PHOTOGRAPHY: Carles Rodríguez INTERFACE PRODUCTION: Klaus Speis and Fernando Molina SCENOGRAPHY: Coral Senderos, Wahab Zeghlache, Victor San Segundo Mari, Álvaro Sosa, Roger Belles, Montse Arrobi. ELECTRICIANS: Daniel Urrutia, Nino Costa MACHINIST: Carles Joan Torres PRODUCTION ASSISTANT: Antonella Lamparelli, Celia Costa, Adriana Conde, Mercè Domènech TECHNICAL ASSISTANT: Guergana Velitchkova Tzatchkov, Jonathan Bernabeu, Xavi Arbonés MAKE-UP: Carme Jariod, Mª del Mar Heredia SCENOGRAPHY ASSISTANTS: Chus Martínez, Iris Navarro, Nadia Hafid, Max Dalmau, Laia i Ruben

INTERPRETERS: Nico Baixas, Judith Saula, Pau Nubiola, Juan Navarro, Enric Ases, Piero Steiner, Sarina Rohr, Mireia Font, Cuco Suárez, Guergana Velitchkova Tzatchkov, Begoña Grande, Antonella Lamparelli, Mercè Ros, Joan Simó, Oriol Ibáñez Fauquer, Clara Pérez Beto, Sara Montroig Cruset i Enric Fernández

dreskeletons (exoskeletal interfaces) sed in the performances AFASIA (1998) and POL (2002); involuntary choreography with the bodybot REQUIEM (1999); and microbiological transformations in the installations RINODIGESTIO (1987) AGAR (1999) or the spatial and utopian artwork TRANSPERMIA.

In the early nineties his performance EPIZOO caused a commotion in the international art scene. For the first time a performer's body movements could be controlled by the audience. By operating a videogame, a spectator interacts with the bodybot worn by Antúnez, moving his buttocks, pectoral muscles, mouth, nose and ears. This performance stresses the ironical, and even cruel, paradox rising from the coexistence between virtual digital iniquity and the performer's physical vulnerability.

Since the eighties a constant preoccupation for the human condition has been evident in Antúnez Roca's work, focussing on how the desires and emotions of human beings are expressed and what motivates them. This investigation started with the tribal performances of the group La Fura dels Baus, of which he was a founding member, artistic coordinator, musician and performer from 1979 to 1989, and it has continued throughout his solo career.

ca que expõe o projeto Dedal e suas microperformances em gravidade zero e a teoria Transpermia, PROTOMEMBRANA (2006) uma lição mecatrônica, em formato performance, para um dreskeleton, um entorno áudio-visual interativo e distintas interfaces dinâmicas que fazem parte de um projeto mais amplo, MEMBRANA, a qual inclui também a performance de grande formato ou HIPERMEMBRANA (2007), e a instalação METAMEMBRANA, em curso de produção.

Desde os anos 80 o trabalho de Antúnez se baseou numa constante observação de como os desejos humanos se expressam e em que situações específicas eles surgem. Primeiro nas performances tribais do La Fura dels Baus e mais tarde por conta própria, ele expressou seu interesse pela criação de sistemas complexos, em muitos casos híbridos, difíceis de classificar.

O trabalho de Antúnez pertence tanto ao campo das artes visuais quanto ao das artes cênicas.

Desde o início da década de 90, a incorporação e a transgressão de elementos tecnológicos e científicos na obra de Antúnez, e sua interpretação por meio de dispositivos únicos e específicos, produziram uma nova cosmologia - quente, crua, irônica - de temas tradicionais como afeto, identidade ou morte. Em suas obras esses elementos assumem dimensões extremamente humanas,

o que causa uma reação espontânea do público.

Ele também foi um dos fundadores do La Fura dels Baus, trabalhou na companhia como coordenador artístico, músico e performer de 1979 a 1989 e apresentou as macroperformances do grupo ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) e TIER MON (1988).

Marcel·lí tem trabalhado no projeto MEMBRANA. Membrana é um processo criativo em desenvolvimento que tem resultado em três projetos independentes: uma conferência, uma performance e uma instalação, que culminarão em um documentário em vídeo com o mesmo nome. Esses projetos são a conferência Protomembrana (2006), a performance Hipermembrana (apresentada pela primeira vez em 2007) e a instalação Metamembrana (2008-2009).

Antúnez apresentou seu trabalho em diversos eventos internacionais, incluindo La Fundación Telefónica em Madri, P.A.C. em Milão, Lieu Unique em Nantes, I.C.A. em Londres, SOU Kapelica em Ljubljana, Cena Contemporânea no Rio de Janeiro, MACBA em Barcelona e DOM Cultural Center de Moscou. Apresentou-se nos festivais internacionais EMAF Osnabruc Alemanha, Muu Media Festival Helsinque, Noveaux Cinema Noveaux Medias Montreal, DEAF Roterdã, Spiel Art Munique, Ars Electronica Linz Áustria, DAF Tóquio, entre outros.

This concern has gradually led to complex works that often become unclassifiable hybrids. The incorporation and transgression of scientific and technological elements, which he has been using since the early nineties, in addition to the technical means for interpreting them consisting of unique and specific devices, have produced a new cosmogony that is warm, raw and ironic. It deals with traditional themes such as affection, identity scatology and death. These elements acquire an ironic and human dimension in his works provoking a spontaneous reaction in the audience.

From the early nineties, the incorporation and transgression of scientific and technological elements in Antúnez' work, and their interpretation by means of unique and specific devices, have produced a new cosmogony - warm, raw and ironic - of traditional themes such as affection, identity, or death. In his works these elements take on an extremely human dimension that causes a spontaneous reaction in the audience.

Marcel·lí is currently working on the MEMBRANA project. Membrana is an ongoing creative process that has given rise to three independent projects: a conference, a performance and an installation and the culmination will be a documentary film of the same name. These projects are the Protomembrana conference (2006), the Hipermembrana performance (first performed in 2007) and the Metamembrana installation (2008-2009).

Antúnez has presented his work in numerous international venues including La Fundación Telefónica in Madrid, La Villette in Paris, the P.A.C. in Milan, the Lieu Unique in Nantes, the I.C.A. in London, the FILE in São Paulo, in the SOU Kapelica Ljubljana, in Cena Contemporânea in Rio de Janeiro, the Barcelona MACBA, the DOM Cultural Center of Moscow, the ZDB Gallery in Lisbon, the Rojo Art Space in Barcelona, the MEIAC in Badajoz (Spain), the LABoral in Gijón (Spain), the ZKM in Karlsruhe (Germany) or the Bienal de Arte contemporaneo de Sevilla. He has performed at the Performing Arts in Seúl (Corea), the International Festivals EMAF Osnabruc (Germany), the Muu Media Festival Helsinki, the Noveaux Cinema Noveaux Medias in Montreal, the DEAF in Rotterdam, the Spiel Art in Munich, the Ars Electronica in Linz (Austria), the DAF in Tokio (Japan) among others.

Antúnez's work has appeared in the following publications: *Il Corpo Postorganico* by Teresa Macrì, ed. Costa&Nolan Milano; *Body Art and Performances* by Lea Vergine, ed. Skira, London; *Marcel·lí Antúnez Roca performances, objetos y dibujos* by Claudia Giannetti, ed. MECAD Barcelona, and the catalogue *Epifanía* published by Fundación Telefónica Madrid, among others.

Antúnez has received the following awards and distinctions: First Prize at the Festival Étrange, Paris 1994; Best New Media Noveaux Cinéma Noveaux Médias Montreal 1999; Max New Theatre award, Spain 2001; FAD Award Barcelona 2001, Honorary Mention at Prix Ars Electronica 2003 and Prem Ciutat Barcelona 2004, multimedia.





MARINA CHERNIKOVA
URBAN SURFING MOSCOW
HOLANDA THE NETHERLANDS

Esta obra confronta o espectador com uma visão contemporânea da cidade. É o resultado de uma pesquisa dos limites da percepção psicológica do meio urbano, enquanto ao mesmo tempo explora e testa as fronteiras da linguagem de vídeo como meio para sua representação artística. O projeto opera na zona de conflito entre a percepção de uma imagem documentária real do meio urbano, o conhecimento comum sobre ele e as memórias individuais, sempre em modificação.

É uma tentativa de traduzir a energia percebida da cidade em uma percepção energizada da cidade. De muitas formas, é como a energia do oceano é percebida em suas ondas, enquanto surfa você não está desfrutando a paisagem, mas

This work confronts the spectator with a contemporary vision of the city. It is the result of an investigation of the borders of psychological perception of the urban environment, while at the same time exploring and testing the frontiers of the video language as the medium for its artistic representation. The project operates in the zone of conflict between the perception of a real documentary image of the urban environment, the common knowledge about it and individual, ever changing memories.

It is an attempt to translate the perceived energy from the city into an energized perception of the city. In many ways, like the energy of the ocean is perceived in its waves and while surfing you are not enjoying the

na verdade sentido e usando essa energia. Portanto, a navegação acelerada dos moradores urbanos pela paisagem urbana, como surfar em uma onda no mar, lhes deixa, enfocados como estão em seus deveres diários, somente o tempo para a percepção de detalhes marcantes e pontos principais ligados a eles. Em consequência, o conceito de cidade geralmente aceito como um conjunto arquitônico claramente estruturado dá lugar a uma percepção dinâmica, fragmentada e individual do meio urbano.

Fragmentos de vídeo de Moscou, Tóquio e Paris são unidos em um fluxo poderoso. O movimento inicial contínuo, quase meditativo, é encoberto por uma enorme onda de imagens que invade toda a superfície da tela.

view but in actual fact sensing and using this energy. Thus, the accelerated navigation of urban dwellers through the cityscape, like surfing on an ocean wave, leaves them, focused as they are on their daily duties, only time for the associative scanning of striking details and the landmarks linked with it. As a result, the generally accepted concept of a city as a clearly structured architectural ensemble gives way to a dynamic, fragmentary and individual perception of the urban environment.

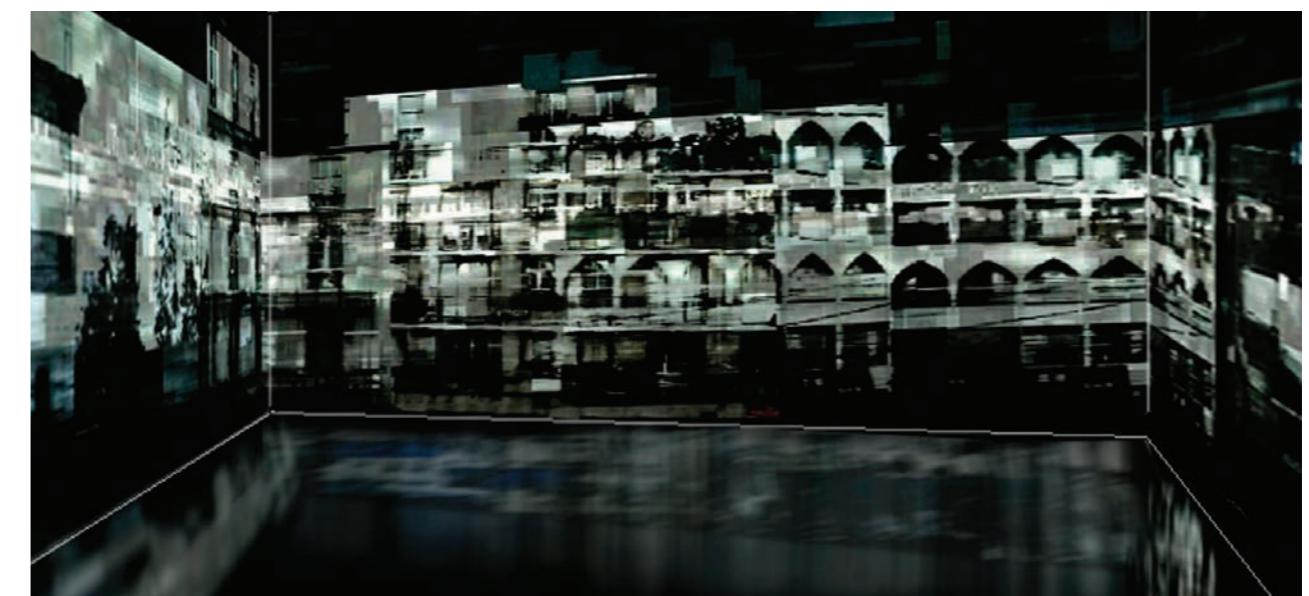
Video fragments from Moscow, Tokyo and Paris are united into one powerful stream. The initially continuous, almost meditative movement is covered by an enormous wave of images that invades the entire surface of the screen.

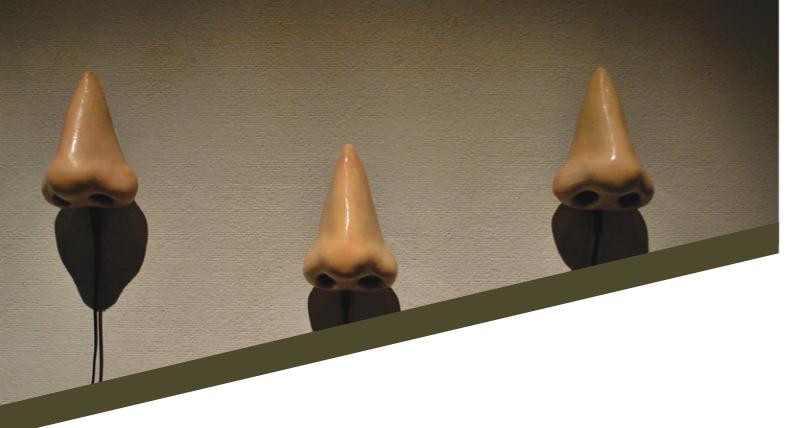
MARINA CHERNIKOVA

Artista multimídia que vive em Amsterdã e Moscou. Tem mestrado em pintura pela Academia de Belas Artes de Moscou e mestrado em artes pela HKU, Holanda. Atualmente desenvolve uma nova série de obras fotográficas e em vídeo baseadas na exploração das estruturas visuais dinâmicas de megalópoles de várias tradições culturais, e na memória como processo dinâmico de produto da consciência humana. Participou de inúmeros festivais e exposições, como VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlim, Kandinsky Prize Moscow, Visionaria Siena, duas Bienais de Moscou.

MARINA CHERNIKOVA

Multimedia artist living in Amsterdam and Moscow. She holds an MFA in painting from Moscow State Fine Art Academy and Media Master of Arts from HKU, Netherlands. Presently she is developing a new series of photographic and video works based on the exploration of the dynamical visual structures of megalopolises of various cultural traditions, and memory as a dynamic process of a product of human consciousness. She took part in numerous festivals and exhibitions as VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlin, Kandinsky Prize Moscow, Visionaria Siena, two Moscow Biennials.





MASATO TAKAHASHI

THE NOSES : COMMUNICATION ORGANS

JAPÃO [JAPAN](#)

“Communication Organs” são novas interfaces que imitam órgãos humanos. Esta peça produz atuações orgânicas e funções equivalentes a órgãos humanos no sentido da tecnologia da informação e da comunicação. Nossas atuações triviais da pele podem comunicar informação desarticulada. Por exemplo, podemos mostrar nossas emoções, incluindo prazer, raiva, dor, deleite, somente mexendo as sobrancelhas. Essas coisas demonstram o verdadeiro estado de espírito. “Communication Organs” são instrumentos de comunicação em atuações e funções como canais I/O. “Communication Organs” são músculos artificiais e pele protética montados para ter uma atuação e textura macias. Consideramos que esse conforto tátil ocorre por transformação através do contato entre materiais macios e úmidos. Ao projetar interfaces que dão atenção ao sentido do tato, é necessário usar materiais e tecnologias adequados.

Portanto, nesta peça colocamos um # atuador de liga de memória-forma controlado por eletricidade como energia motora e resina de uretano macia imitando a pele humana como material de modelagem. Desta maneira, esperamos expressões sinérgicas de sensibilidade tátil e comportamento orgânico.

MASATO TAKAHASHI
Mestrado na Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japão. Pesquisou e desenvolveu interfaces cinéticas/táteis com músculo artificial e pele protética como instrumentos de comunicação.

SHO HASHIMOTO
Mestrado na Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japão. Faz métodos de design de interfaces tangíveis, aplicativos para a web, e integra esses sistemas para tornar a vida cotidiana mais divertida.

“Communication Organs” are new interfaces that imitate human organs. This piece produces organic actuations and functions equivalent to human organs in the way of information and communication technology. Our paltry skin actuations can communicate inarticulate information. For example, we can show our emotions including delight, anger, sorrow and pleasure only by moving our eyebrows. These things show the true mindset. “Communication Organs” are the instruments of communication in such actuations and functions as I/O channels. “Communication Organs” are mounted artificial muscle and prosthetic skin for soft actuation and texture. We adjudge that the tactile comfort occurs by transformation through the contact between soft and wet materials. On designing interfaces that pay attention to the sense of touch, it is necessary to use suitable material and technology. Therefore, in this piece, we put shape-memory-alloy actuator controlled by electricity as motor power, and soft urethane resin imitating human skin as modeling material. In this way, we expect synergistic expressions of tactile sensibility and organic behavior.

MASATO TAKAHASHI
Master course, Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japan. He has researched and developed kinetic/haptic interfaces with artificial muscle, prosthetic skin as instruments of communication.

SHO HASHIMOTO
Master Course, Graduate School of Media and Governance, Keio University SFC, Japan. He is making design methods of tangible interfaces, web applications, and integrates these systems to make daily life more fun.





MOTOMICHI NAKAMURA

RED EYES

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

"Red Eyes" é um projeto de instalação e projeção de seis vídeos. Fui inspirado a criar esta peça depois que li sobre uma criatura mítica conhecida como Mothman (Homem mariposa) e os eventos paranormais que ocorreram na cidade de Point Pleasant, na Virgínia Ocidental, em 1967. Segundo uma série de testemunhas, essa criatura era pouco maior que um ser humano e tinha dois grandes olhos vermelhos que brilhavam como luzes, e era tão aterrorizante que "ninguém que a viu conseguiu ficar indiferente à criatura, uma coisa que infundiu o terror no coração de todos os que a viram". O que eu achei interessante nessa história é que o que a maioria das testemunhas achou mais assustador no encontro foi o par de olhos vermelhos observando-as na escuridão. A comunidade em geral pareceu ficar tão obcecada pela ideia dos olhos vermelhos que mesmo os que não experimentaram diretamente o encontro com a criatura podiam lembrar vividamente da imagem.

Fazendo diferentes pares de olhos vermelhos fixar o espectador de uma série de telas escuras, e usando uma técnica de retroprojeção, minha intenção é permitir que o espectador fique face a face com as criaturas e use a imagem dos olhos vermelhos como símbolo que, mesmo desrido de seu contexto original, pode produzir uma sensação de medo nos que a presenciam, parecendo, por exemplo, as imagens de sonhos que são consideradas de significado universal.

"Red Eyes" is a six video projection installation project. I was inspired to create this piece after reading about the mythical creature known as Mothman and the paranormal events that took place in the town of Point Pleasant in West Virginia in 1967. According to a series of witness accounts, this creature was slightly larger than a human being and had two big eyes that glowed as red lights, and it was so terrifying that "no one who saw it could be indifferent to the creature, as somehow the thing struck terror into the hearts of all its viewers." What I found very interesting about this story is that what the majority of witnesses found most frightening about the encounter is the pair of red eyes staring at them from the darkness. The community as a whole then seemed to become so obsessed with the idea of the red eyes that even those who didn't experience the encounter with the creature firsthand could vividly recall the image.

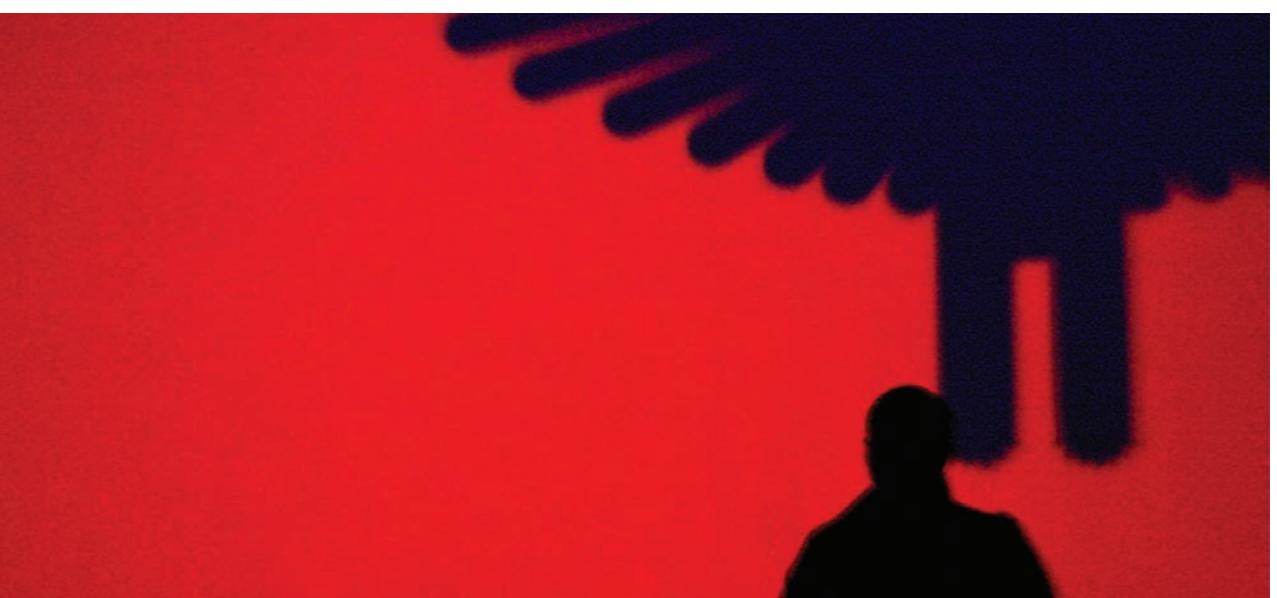
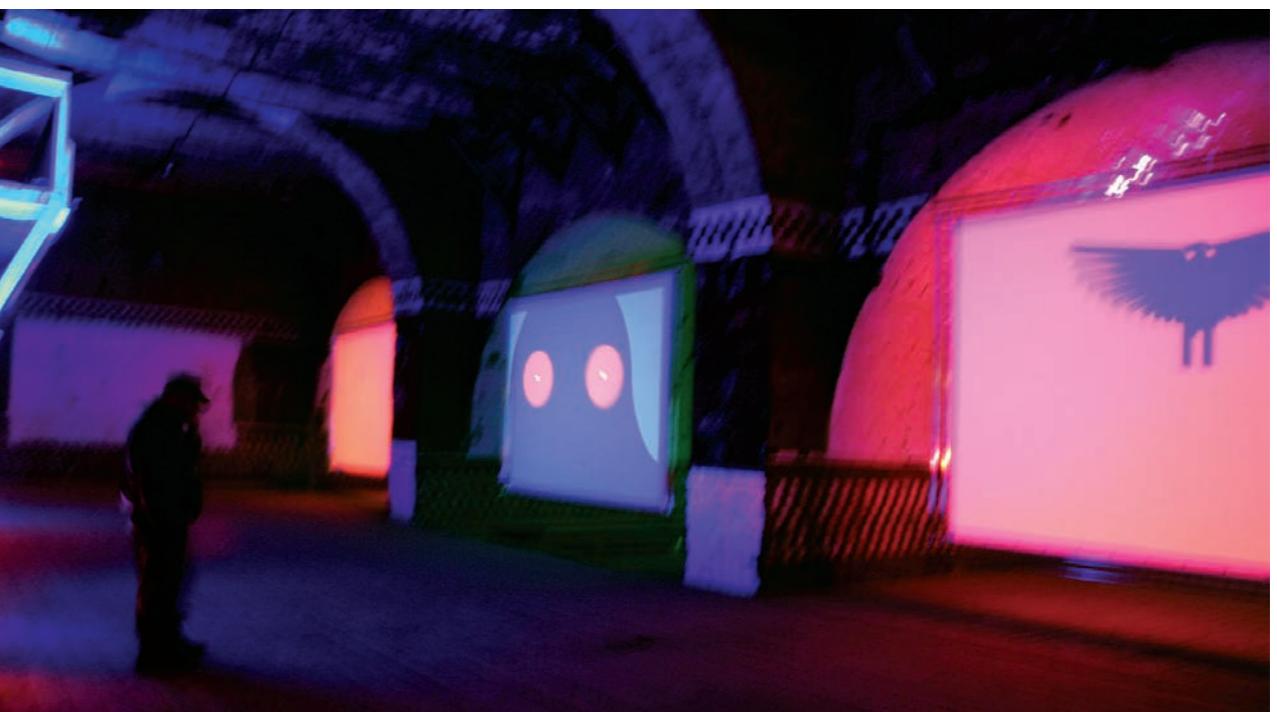
By having different sets of red eyes scrutinize the viewer from a series of dark screens and by using a rear projection technique, my intention is to allow the viewer to come face to face with the creatures on the screen and to use the image of the red eyes as a symbol that even when devoid of its original context could still instill a sense of fear in those who witness it, resembling for instance the images in dreams that are considered to have an universal meaning.

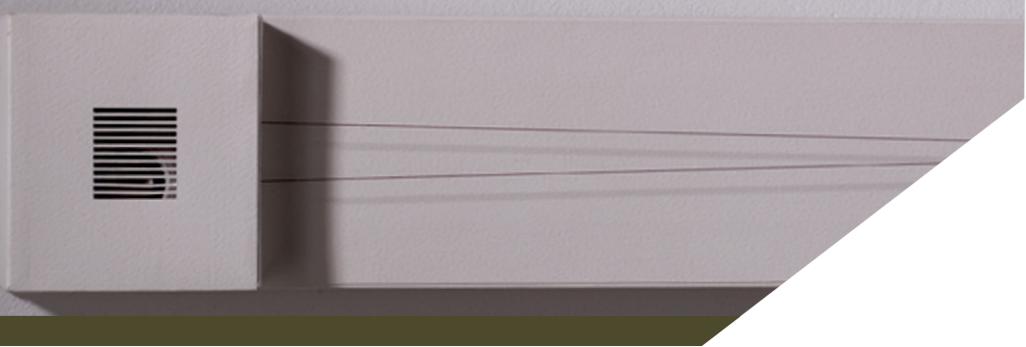
MOTOMICHI NAKAMURA

Nasceu em Tóquio, Japão, e se formou na Parsons School of Design, em Nova York. Atualmente ele vive e trabalha em Nova York. O uso mínimo da cor (preto, branco, vermelho), assim como um enfoque para a criação de personagens e criaturas usando elementos gráficos simples caracterizam a obra de Motomichi visualmente entre a mídia tradicional e a digital. Os temas de seu trabalho são parte humanos e parte monstros. Podem aparecer ao mesmo tempo infantis e monstrosos. A necessidade de Motomichi de expressar a natureza conflituosa do comportamento humano também se traduz visualmente no uso de cores contrastantes em seu trabalho digital e em sua pintura. Seu trabalho de animação digital foi exibido no New Museum of Contemporary Art em NYC, Museu Oscar Niemeyer no Brasil e Centro de Arte Contemporânea Beaubourg, entre outros. Participou dos festivais de cinema Sundance e Onedotzero e está sendo mostrado na coleção online do Whitney Museum of American Art, "Artport". Como artista de vídeo mixing ao vivo ele se apresentou no Museum of Modern Art de Nova York, Neuberger Museum of Art, Skirball Performing Art Center e outros locais renomados nos EUA, Europa e Áustria. Também trabalhou com muitos clientes comerciais, incluindo MTV, VH1, USA Networks, EA, Sony, Zune e Pocari Sweat. Também produziu videoclipes para The Knife, Otto Von Schirach e Temposhark.

MOTOMICHI NAKAMURA

Was born in Tokyo, Japan, and graduated from Parsons School of Design, in NYC. He currently lives and works in NYC. Minimum use of color (black, white and red) as well as a focus on the creation of characters and creatures using simple graphic elements characterize Motomichi's work visually across digital and traditional media. The subjects in his work are part human and part monsters. They can appear at once childlike and monstrous. Motomichi's need to express the conflictive nature of human behavior in his work is also translated visually with the use of strong contrasting colors in both his digital work and in his paintings. His digital animation work has been exhibited at the New Museum of Contemporary Art in NYC, Oscar Niemeyer Museum in Brazil and Beaubourg Contemporary Art Center, among others, and has appeared in the Sundance and the Onedotzero film festivals and is being showcased in the Whitney Museum of American Art's online collection "Artport". As a live video mixing artist he has performed at the Museum of Modern Art in NYC, Neuberger Museum of Art, Skirball Performing Art Center and at other recognized venues in the U.S. and Europe and Australia. He has also worked with many commercial clients including MTV, VH1, USA Networks, EA, Sony, Zune and Pocari Sweat. He has also produced music videos for The Knife, Otto Von Schirach and Temposhark.





NAOMI KALY

DIALOGUE

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

“Dialogue” é uma instalação sonora interativa em que diferentes camadas de linguagem e identidade se entrelaçam. Fragmentos de áudio -- sílabas, palavras e frases -- se fundem em um mosaico sonoro multilíngue.

Usando uma pequena conta prateada como interface, os visitantes são convidados a escanear e decifrar o áudio codificado em um fio condutor como se traçassem uma linha. Deslizar para a direita ou a esquerda revela trechos de texto em inglês ou hebraico, respectivamente.

Conectando arte e tecnologia, “Dialogue” visa estimular a consciência multicultural. Ele permite diversas leituras ou interpretações da história, dependendo do indivíduo: a direção do deslizamento, a velocidade, etc. Diferentes sequências revelam histórias diferentes. Os visitantes são convidados a “escrever” sua própria história: o ponto em que uma história termina torna-se o início de outra...

“Dialogue” is an interactive sound installation in which different layers of language and identity are interwoven. Fragments of audio -- syllables, words and phrases -- merge into a sonic multilingual mosaic.

Using a small silver bead as an interface, visitors are invited to scan and decipher the audio encoded on a conductive thread as if drawing a line. Sliding to the right or left reveals chunks of English or Hebrew text, respectively.

Connecting art and technology, Dialogue is aimed at stimulating multicultural awareness. It enables multiple readings or interpretations of the story depending on the individual: the sliding direction, speed etc. Different sequences reveal different stories. Visitors are invited to “write” their own story: the point where one story ends becomes the beginning of another... The illusory continuous audio offers points of transition;

O áudio contínuo ilusório oferece pontos de transição; hardware e software permitem que os leitores explorem as intersecções entre as duas línguas: surgem sons desconhecidos, uma nova língua nasce.

NAOMI KALY

É uma artista de novas mídias sediada em Nova York. Seu trabalho explora a desconstrução e a reconstrução de convenções tradicionais relacionadas à linguagem. Ela usa instrumentos digitais para promover novas formas de comunicação, destinadas a superar lacunas culturais, linguísticas e étnicas. O trabalho de Naomi foi apresentado nacional e internacionalmente. Ela recebeu em 2009 o BAC Award. É formada em ciência da computação e design, com mestrado em mídia digital da Rhode Island School of Design (RISD).

hardware and software allow readers to explore the intersections between the two tongues: unfamiliar sounds emerge, new language is born.

NAOMI KALY

Is a new media artist based in New York. Her work explores the deconstruction and reconstruction of traditional conventions related to language. She uses digital tools to foster new forms of communication, meant to bridge cultural, linguistic and ethnic gaps. Naomi’s work has been presented nationally and internationally. She is a receiver of the 2009 BAC Award. She holds a B.Sc. in Computer Science, BA in Design, and MFA in Digital Media from the Rhode Island School of Design (RISD).





NINA TOMMASI
BIOLOGICAL INSTRUMENTATION
ÁUSTRIA AUSTRIA

A intenção da maioria das minhas obras é produzir instalações espaciais baseadas no tempo. A tarefa da tecnologia é permitir e controlar os movimentos que evoluem desses conceitos no espaço. Outros temas importantes dessas obras são discutir a diferença entre o pensamento linear da programação digital e a complexidade de um objeto ready-made “natural/biológico”.

Eu procuro novos objetos emergentes que se desenvolvem de funções voltadas para processos, e dessa simbiose entre funções naturais/biológicas. Em “Biological Instrumentation”, um processo natural, um algoritmo encontrado (ready algorithm) foi colocado em um processo digital como uma classe orgânica ou externa. A planta é transformada em parte do programa que controla a composição aérea baseada no tempo. Elas são embutidas e traduzidas no código de um algoritmo que incorpora os processos orgânicos das plantas na construção de um espaço sonoro.

NINA TOMMASI

Formação: Universidade de Artes Aplicadas, Viena, Áustria, 2004-2008; Universidade de Tecnologia de Arlington, arquitetura, USA, 1998; Universidade de Innsbruck, arquitetura, Áustria, 1998-2004; Universidade de Viena, arquitetura, Áustria, 1996-1998.

Exposições e instalações: 2008, “Biological Instrumentation”, instalação sonora participativa; <http://www.mediasmart-webdesigner.at/ninahtml/welcome.html>

[http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de; ambient te:line← synth_room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Viena, Austria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Austria.](http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de;ambient te:line←synth_room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Viena, Áustria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Áustria.)

2007, Piemonte Share Festival; Interactive design robotic, Torino, Itália; (Mis)Used Media, Groupshow Digitale Art exhibition, Sternsgasse Viena, Áustria.

2006, enter:sound installation_robotic react.o.sound implement; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow Künstlerhaus Viena, Áustria; Kunstlos glücklich, Sonderschau Stadt “Art Innsbruck 2006”, saegwerk-Partizipation, Innsbruck / Land Tirol, Austria.

2005, Break2.3 Festival, Lubljanica, Eslovênia; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow, Architectureexhibition Künstlerhaus Viena, Áustria; File Festival, São Paulo, Brasil; From VJing to Surface Sampling, MAK-night Exhibition, Museum for applied Arts/Viena, Áustria; holz 4 der huette, Saegewerk_exhibititon, Andechsgallerie Innsbruck, Áustria.

Atividades profissionais: Organização / Simpósios-Workshops-Exposições: Cofundadora e membro ativo, SAEGEWERK, organização artística: 1997. www.saegewerk.org | Diretora e curadora, SAEGEWERK, iniciou, dirigiu e foi curadora de vários eventos com artistas nos campos de música experimental, novas artes e arte digital.

The intention in most of my works is to produce time-based spatial installations. The task of technology is to enable and to control the movements that evolve out of these concepts in space. Further important themes of these works are to discuss the difference between the linear thinking of digital programming and the complexity of a ready-made “natural/biological” object.

I seek after new emerging objects that develop out of process-oriented functions and develop from this symbiosis between natural/biological functions. In “Biological Instrumentation”, a natural process, a found algorithm [ready algorithm] was placed within a digital process like an organic class or external.

The plant is turned into a part of the program which controls the time-based aerial composition. They are embedded and translated into the coding of an algorithm that incorporates the organic processes of the plants with the construction of a soundspace.

NINA TOMMASI

Education: University of Applied Arts, Vienna, Austria, 2004-2008; <http://www.digitalekunst.ac.at/>

University of Technology Arlington, architecture, USA, 1998; <http://www.uta.edu/gradcatalog/architecture>; University of Innsbruck, architecture, Austria, 1998-2004; <http://www.exarch.at/>; University of Vienna, architecture, Austria, 1996-1998; <http://arch.tuwien.ac.at/fakultaet/aktuelles>

Exhibitions and installations: 2008, “Biological Instrumentation”, participative sound installation, location, datum; <http://www.mediasmart-webdesigner.at/ninahtml/welcome.html>; http://netzspannung.org/archive/browser/archiventry.xsp?tab=personen&name=netzkollektor-427054&letter=t&lang=de; ambient te:line← synth_room installation; Depth of Textures, Aera 53 Galerie; Art exhibition Vienna, Austria; The Essence 08, Digital Art, MAK-museum, Vienna, Austria; Emerging Traces, analog/digitalArt exhibition _Galerie im Andechshof Innsbruck, Austria

2007, Piemonte Share Festival; Interactive design robotic, Torino, Italy; (Mis)Used Media, Groupshow Digitale Art exhibition, Sternsgasse Vienna, Austria.

2006, enter:sound installation_robotic react.o.sound implement; Die

Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow Künstlerhaus

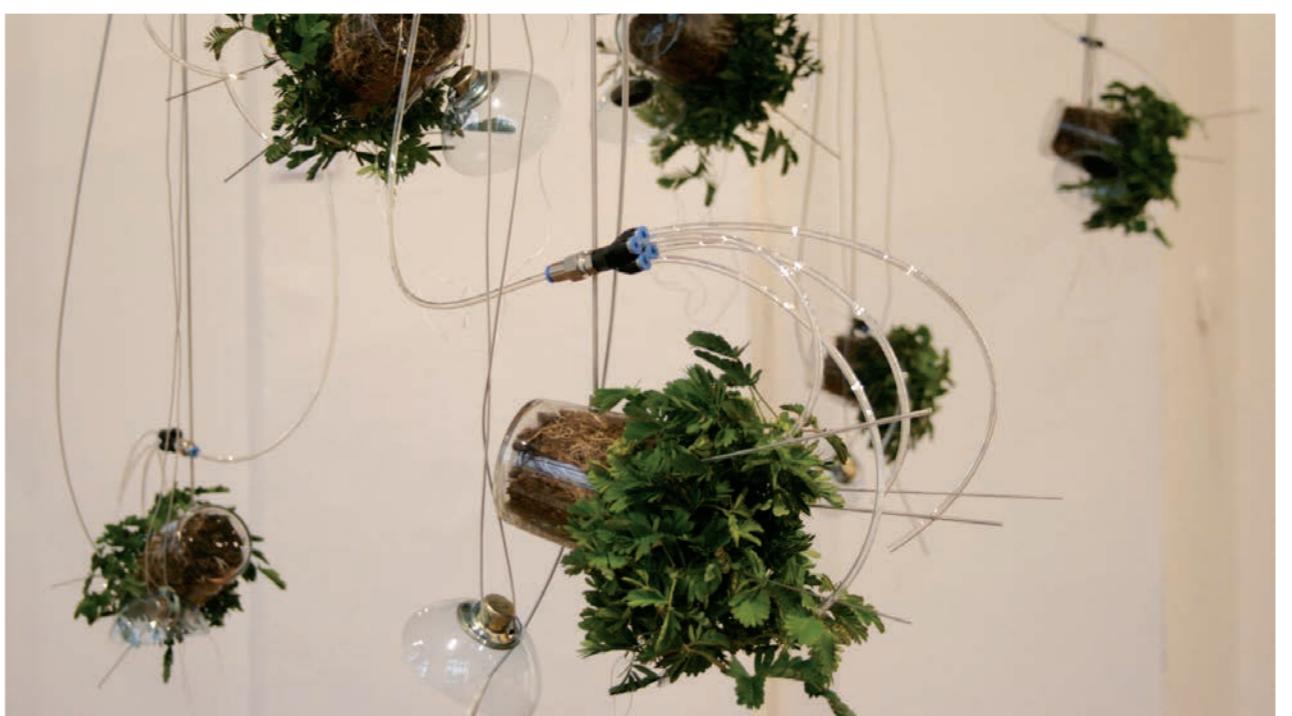
Viena, Austria; Kunstlos glücklich, Sonderschau Stadt “Art Innsbruck

2006”, saegwerk-Partizipation, Innsbruck / Land Tirol, Austria.

2005, Break2.3 Festival, Lubljanica, Slovenia; Die Enzyklopädie der wahren Werte, architecturegroupshow, Architectureexhibition Künstlerhaus Viena, Austria; File Festival São Paulo, Brazil; From VJing to Surface Sampling, MAK-night Exhibition, Museum for applied Arts/Viena, Austria; holz 4 der huette, Saegewerk_exhibititon, Andechsgallerie Innsbruck, Austria.

Professional activities: Organization / Symposium-Workshops-

Exhibitions: Co-founder and active member, SAEGEWERK, artist organization: 1997. www.saegewerk.org | Director and curator, SAEGEWERK, initiated, directed and curated several art events with artists in the field of experimental music, new art, digital art.





NINA WAISMAN
BETWEEN BODIES
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

"Between Bodies" conecta as ações dos visitantes com as energias corporais que circulam por Tijuana (México), tornando viscerais nossas ligações com a vasta rede de agência humana que funciona na cidade. Produtos montados com grande custo humano em Tijuana são vendidos no mundo inteiro, mas a onda da mídia sugere que nossa única conexão com a cidade é através do medo. Ingerimos a incansável ração de crimes ligados a drogas; deliciosamente aterrorizada, a maioria se afasta da cidade, efetuando um bloqueio crescente. Essa falta de representação plena da vida cívica de Tijuana também põe em curto-círcito quaisquer ações sociais que um retrato mais rico poderia gerar. O ciclo prejudicial de isolamento alimentado pela mídia não é único a Tijuana.

A pesquisa mostra que os gestos são um importante contribuinte da formação da língua e da abstração. Realizar um novo gesto gera uma nova lógica? Nossa compreensão do mundo muda conforme gestos menores são usados para encontrar um terreno maior? Em "Between Bodies", os gestos dos visitantes são rastreados para conectá-los com a vida em Tijuana, salientando atos cotidianos que formam uma enorme fonte de energia criativa. A instalação reúne vestígios dessa energia em um espaço onde ela pode ser sentida como uma fonte de energia comum, colocando a agência de Tijuana em diálogo com as intenções dos que geralmente rastreiam a fronteira -- aqui sensores permitem que os visitantes, através de atos de transdução corporal, percebam as vidas dos tijuanenses de uma maneira mais rica.

Se estamos vivendo numa economia de atenção, os movimentos dos visitantes em "Between Bodies" provocam anúncios sonoros de energia cívica que anima Tijuana. Mas esses anúncios exigem que você forneça sua energia corporal à troca. A instalação mostra o trabalho cotidiano e gestos sonoros, gravados por toda a cidade. Esses gestos sonoros são provocados e modificados pelos movimentos naturais dos visitantes pela peça. Volume, tom, velocidade e sobreposição de sons são

modulados em tempo real, em relação com as ações de um visitante e a proximidade de sensores pendurados no espaço. O corpo do visitante torna-se um instrumento sintonizador, um transdutor de outras energias corporais. Idealmente, essa transdução não é uma rua de mão única. Para explorar o som do corpo de outra pessoa é necessário apenas escutar seus ritmos, interiorizá-los de certa maneira. Uma compreensão corporal é desejada.

A pesquisa mostra que os gestos são um importante contribuinte da formação da língua e da abstração. Realizar um novo gesto gera uma nova lógica? Nossa compreensão do mundo muda conforme gestos menores são usados para encontrar um terreno maior? Em "Between Bodies", os gestos dos visitantes são rastreados para conectar-los com a vida em Tijuana, salientando atos cotidianos que formam uma enorme fonte de energia criativa. A instalação reúne vestígios dessa energia em um espaço onde ela pode ser sentida como uma fonte de energia comum, colocando a agência de Tijuana em diálogo com as intenções dos que geralmente rastreiam a fronteira -- aqui sensores permitem que os visitantes, através de atos de transdução corporal, percebam as vidas dos tijuanenses de uma maneira mais rica.

If we are living in an attention economy, visitors' movements in "Between Bodies" trigger sonic advertisements for the civic energy animating Tijuana. But these advertisements require you to supply your bodily energy to the exchange. The installation samples everyday work and play sound-gestures, recorded throughout the city. These sound-gestures are triggered and changed by visitors' natural movements through the piece. Pitch, speed, volume and layering of sounds are modulated in real time, in relation to

"Between Bodies" connects visitors' actions to bodily energies circulating throughout Tijuana, making visceral our links to the vast network of human agency at work in the city. Products assembled at great human cost in Tijuana are sold worldwide, yet media hype would suggest our only connection to the city is through fear. We ingest media's relentless feed of drug-related crimes; deliciously terrified, most stay away from the city, effecting a growing blockade. This lack of full representation of Tijuana's civic life also short-circuits any social actions a richer portrayal might engender. The damaging cycle of media-fueled isolation is not unique to Tijuana.

Research is showing gesture to be a key contributor to the formation of language and abstraction. Does performing a new gesture generate new logics? How is our understanding of the world changing as smaller gestures are used to encounter larger terrain? In "Between Bodies", visitors' gestures are tracked in order to connect them to life in Tijuana, highlighting everyday acts that add up to a huge source of inventive energy. The installation gathers traces of this energy in one space, where it can be felt as a common source of power, putting Tijuana's agency in dialog with that of the visitor. Surveillance technology is appropriated for interests that run counter to the intentions of those typically tracking the border -- here sensors allow visitors, through acts of bodily transduction, to perceive the lives of Tijuanenses in a richer way.

NINA WAISMAN

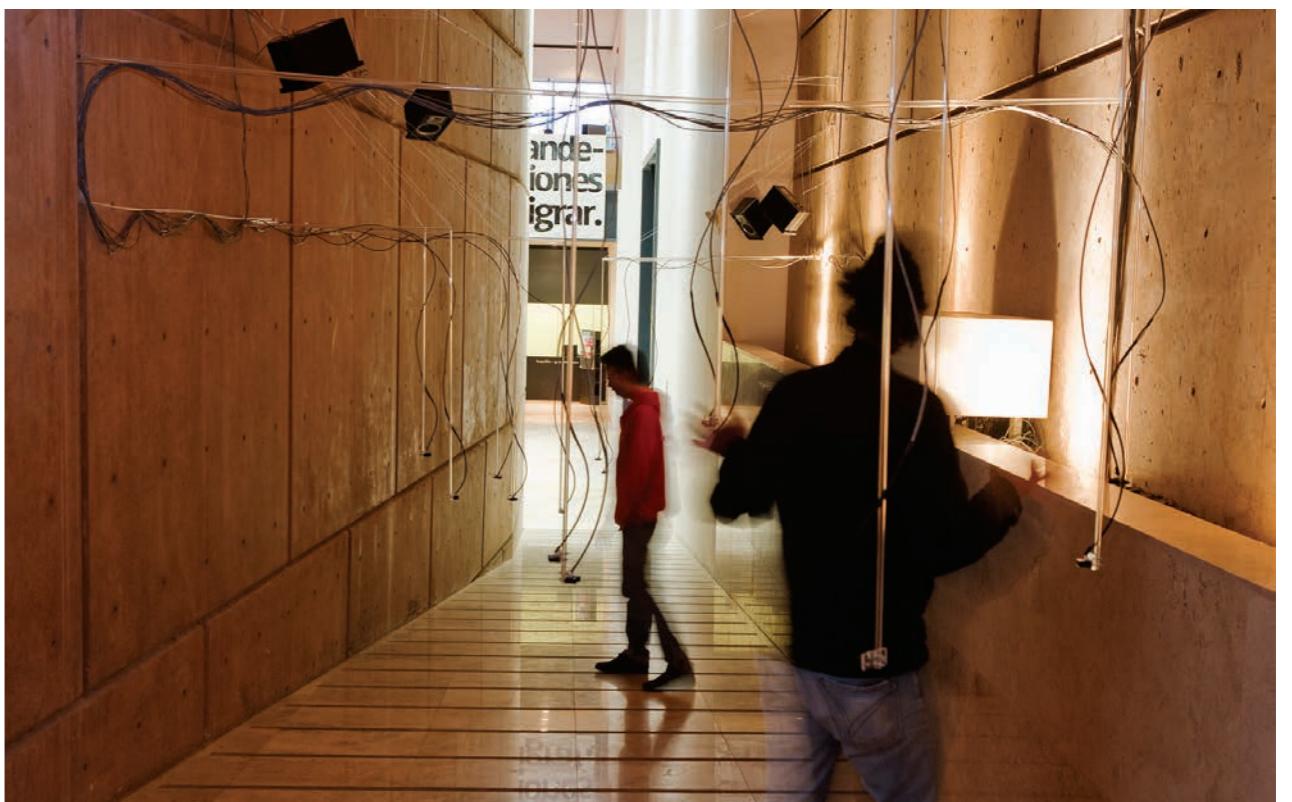
O trabalho de Nina Waisman considera formas de controle e comunicação dirigidas tecnologicamente, provocadas pela informação pela tecnologia do espaço, tempo e movimentos do corpo. Sua produção vai de instalações interativas de som e escultura à fabricação de objetos, com projetos exibidos em locais como CECUT em Tijuana, House of World Cultures em Berlim, San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE e Telic em Los Angeles.

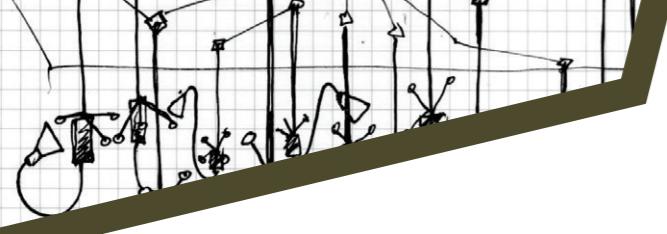
Marius Schebella é um pesquisador e desenvolvedor técnico de mídia interativa. Ele colaborou com empresas e artistas na Europa, Canadá e EUA.

NINA WAISMAN

Nina Waisman's work considers technologically driven forms of control and communication, provoked by technology's in-forming of the body's space, time, and movements. Her production ranges from interactive sound-and-sculpture installations to object-making, with projects shown at venues such as the CECUT in Tijuana, the House of World Cultures in Berlin, the San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE and Telic in Los Angeles.

Marius Schebella is a researcher and technical developer of interactive media. He has collaborated with companies and artists in Europe, Canada and the USA.





PHILLIP STEARNS (PIXEL FORM)

C. 15:33

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Quando os visitantes entram na instalação, deparam com uma extensa teia de lâmpadas e fios suspensos do teto, que lembram representações de redes encontradas em manuais de ciência. As lâmpadas pulsam e brilham em padrões que se transformam, e são separadas, convidando os visitantes a entrar no espaço da obra. Conforme eles se aproximam das lâmpadas penduradas, sua presença é registrada por sensores de luz; elas basicamente alteram a topologia da rede de lâmpadas ao impedir que a luz atinja os sensores. Cada lâmpada é controlada por uma configuração eletrônica idêntica que a liga ou desliga, dependendo da quantidade total de luz captada pelos sensores. Como o nível de luz determina quais lâmpadas ficam acesas ou apagadas, o sistema passa a buscar o equilíbrio; a topologia exata da rede determina se o equilíbrio é alcançado ou se surgirão padrões gerativos dinâmicos. A experiência resultante é de ser banhado em luz que brilha suavemente e ondula pelo espaço, rodeando o visitante com padrões gerativos de luz e sombra, variando de estados fixos ao caos estroboscópico.

Playfulness, exploration, and discovery are encouraged through the interactive translation of movement into very immediate, tangible and yet slightly un-intuitive shifting patterns of flickering light. These patterns will generate an experience similar to the stroboscopic hallucinations produced by Tony Conrad's film, "The Flicker". Rather than use

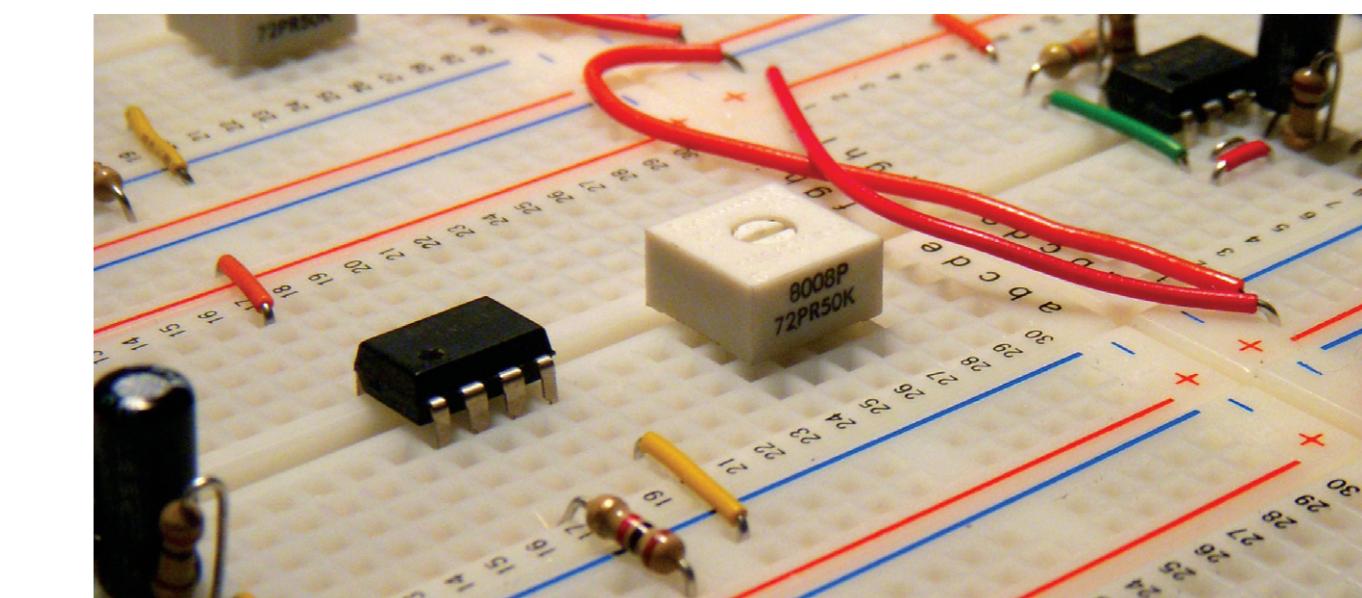
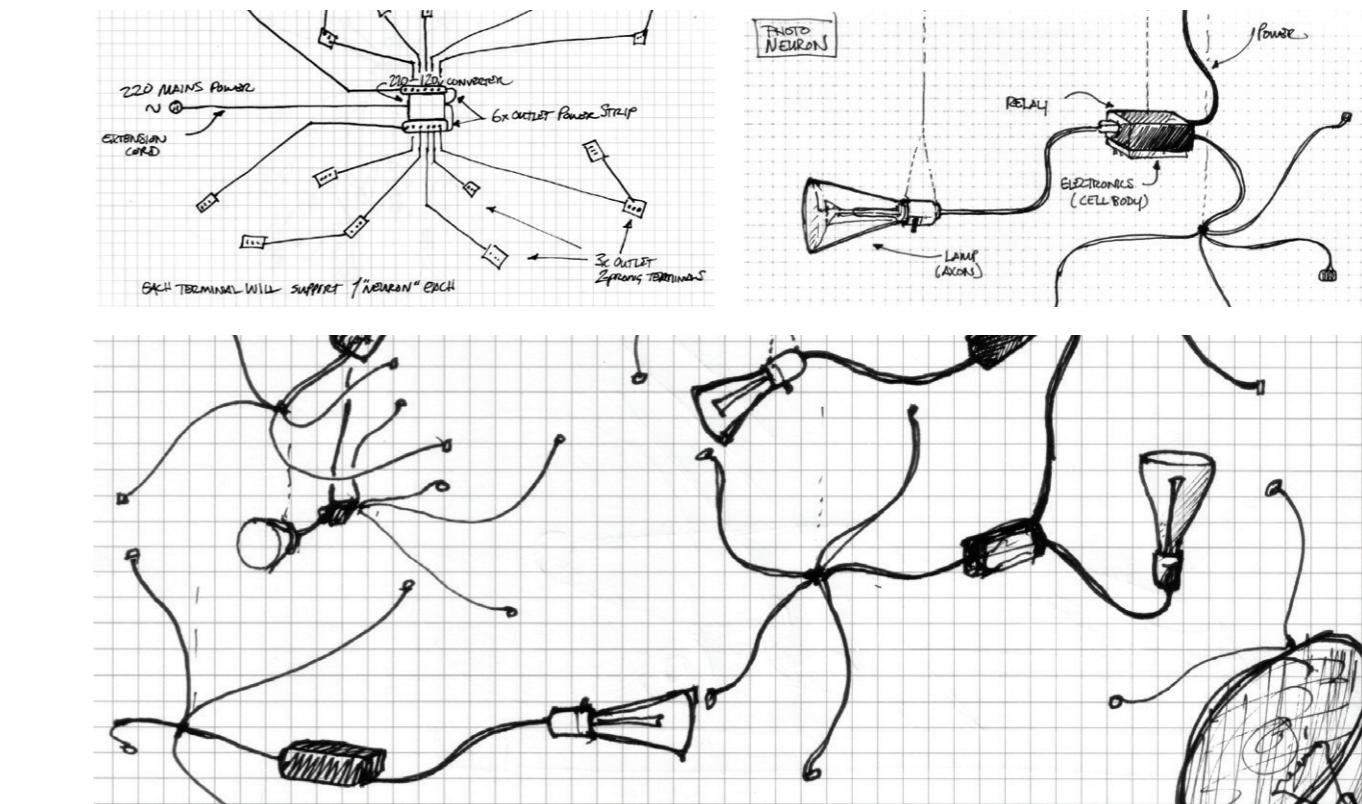
As visitors enter the installation, they are presented with a sprawling web of lamps and wire suspended from the ceiling, reminiscent of depictions of networks found in science textbooks. The lamps pulse and flash in evolving patterns, and are spaced apart, inviting visitors to enter the space of the work. As they move amongst the hanging lamps, their presence is registered by light sensors; they are essentially altering the topology of the network of lamps by blocking light from reaching the sensors. Each lamp is controlled by an identical configuration of electronics that turns the lamps on or off, depending on the total amount of light gathered by the light sensors. Because the light level determines which lamps are on and off, thus effecting the total light level, the system becomes equilibrium-seeking; the exact topology of the network determines whether equilibrium is reached or whether dynamical generative patterns emerge. The resulting experience is of being bathed in softly flickering light that ripples throughout the space, surrounding the visitor with generative patterns of light and dark, varying from steady states to stroboscopic chaos.

Playfulness, exploration, and discovery are encouraged through the interactive translation of movement into very immediate, tangible and yet slightly un-intuitive shifting patterns of flickering light. These patterns will generate an experience similar to the stroboscopic hallucinations produced by Tony Conrad's film, "The Flicker". Rather than use

the medium of film to trick the visual cortex into forming visual hallucinations, "c. 15:33" exploits the generative nature of neural network models.

PHILLIP STEARNS

(também conhecido como Pixel Form) é um praticante de artes sonoras e visuais, compositor musical e intérprete, escultor eletrônico e artista de instalações. É formado pelo California Institute of the Arts, departamento de composição musical, onde estudou com David Rosenboom, Hans W. Koch, Michael Pisaro, Mark Trayle, Sarah Roberts, Tom Leeser, and Andy Kopra. Central to his practice are the use of custom electronics, media technologies and procedural processes. He views technology as a site for exploring contemporary society, cultural tendencies, and the horizons of violence, politics, information, noise, control, proximity, parity, subversion, corruption, interconnectedness and interrelatedness. Characteristic of his work is maximal judicious use of materials, restraint, simplicity, and play. He has presented, performed, lectured, exhibited, led workshops, and screened works at various festivals, conferences, residencies, museums and institutions around the US and Northern Europe, including STEIM, Darmstadt, Torrance Art Museum, Machine Project, Telic, festival de cinema Optica, conferência ISIM, exposição GLAMFA, festival Spark, festival Bent, Soundwalk, Chaos Communications Camp, Cal Arts, SFSU, UCSD, UC Davis e Mills College.





RICARDO NASCIMENTO
AUTHORITY
ÁUSTRIA AUSTRIA



Este projeto é uma instalação de vídeo interativa em que, dentro de uma sala escura, você enfrenta um policial na mesma proporção que você, portanto os dois têm o mesmo nível de poder. Então ele começa a falar e pergunta o motivo de você estar lá, fazendo muitas perguntas usando seu pseudo-poder. Se você não disser nada o policial se torna cada vez maior. Isso continuará até que você comece a dizer algo. Conforme o volume de sua voz o policial começará a diminuir. Assim, a relação de poder é equalizada pelos decibéis.

This project is an interactive video installation where, inside a dark room, you face a policeman in the same proportion that you are, thus you are in the same level of power. Then he starts speaking to you and asking the reason you are there, making a lot of questions using his pseudo power. If you don't say anything the policeman becomes bigger and bigger. This will continues until you start saying something. According to the volume of your voice the policeman size starts to diminish. In this way the power relation is equalized by decibels.

RICARDO NASCIMENTO
, 1977. Trabalha como desenvolvedor multimedia e produtor. Graduado em Relações Internacionais pela PUC-SP e em Design multimedia pelo Centro de Artes Senac desde 2006 é estudante no curso de mestrado na Universidade de Artes e Design de Linz (Austria) no departamento Interface Culture. Investiga relações entre corpo e ambiente com foco em sistemas adaptativos, instalações interativas e ambientes híbridos. Participou de vários festivais e exposições em Europa, Ásia e América. Mais em: www.popkalab.com



SEOKHWAN CHEON
PONDANG
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES



Este projeto é uma instalação interativa tangível chamada "Pondang", entre criaturas virtuais em um lago artificial e seres humanos. Antes de realizar "Pondang", eu lembrei de coisas da minha infância. Quando criança eu gostava de ficar batendo as mãos em um lago. Como isso me inspirou, concebi a ideia de um lago artificial para poder mergulhar meus dedos na água. Originalmente, "Pondang" significa em coreano o som da chapinhar na água, como "plop, plop". Pondang introduz novos conceitos e tecnologias para interação tangível entre criaturas virtuais e informação obtida de várias interfaces físicas na água. As criaturas virtuais têm comportamento autônomo e são criadas em computador. Assim, o público pode ter novas experiências através do projeto.

This project is a tangible interactive installation called Pondang between virtual creatures in an artificial pond and human beings. Before realizing Pondang, I had reminisced about my childhood memories. In my childhood I have experienced to keep plopping with my hands in a pond. Since they inspired me, I have conceived the idea of an artificial pond in order to be able to dip my fingers in the water. Originally, Pondang means in Korean a plopping sound into water, such as "plop, plop." Pondang introduces new concepts and new technologies for tangible interaction between virtual creatures and information gath-

ered from various physical interfaces in water. The virtual creatures are emphasized autonomous behavior and created within a computer. Therefore, audiences can have new experiences through the project.

SEOKHWAN CHEON
É um artista que usa vídeo, som, computação física e tecnologias de robótica. Ele também é engenheiro elétrico. Sua pesquisa se concentra na cognição dos seres humanos, máquinas e coisas virtuais. Segundo as diferenças na cognição dos objetos, ele gostaria de mostrar mensagens mediadas entre os objetos e os resultados dependendo da cognição dos objetos no aspecto estético. Atualmente ele está terminando um mestrado em estudos de mídia no SUNY College em Buffalo (NY).

SEOKHWAN CHEON
Is an artist who uses video, sound, physical computing and robotic technologies. He is also an electrical engineer. His research focuses on the cognition of humans, machines and virtual things. According to differences in cognition of objects, he would like to show mediated messages among the objects and results depending on cognition of the objects in the aesthetic aspect. Currently he is completing an MFA degree in Media Study at SUNY College at Buffalo.



TIM COE

VOLATIVE NEXUS

ALEMANHA GERMANY

"Volatile Nexus" captura notícias de RSS e analisa cada matéria, escolhendo as palavras que ocorrem com maior frequência. Na tela, cada história é vista como uma "bolha" em movimento, contendo a principal imagem do artigo e uma nuvem das palavras mais usadas. Sempre que duas matérias manifestam a mesma palavra, uma linha as une e elas são atraídas entre si.

O resultado é que as matérias de diferentes fontes (BBC, CNN, Al Arabiya) sobre o mesmo tema tendem a se agrupar e ficar mais tempo na tela. Ao contrário, as matérias que não encontram conexões tendem a sair da tela mais rapidamente. Esse método de encontrar inter-

Volatile Nexus trawls RSS news feeds and analyses each story, picking out the words that occur most frequently. On screen, each story is seen as a moving "bubble" containing the article's lead picture and a cloud of the most-used words. Whenever two stories manifest the same word, a connecting line joins them and they are pulled towards each other.

The result is that stories from different sources [BBC, CNN, Al Arabiya] reporting on the same topic will tend to cluster and stay on-screen for longer. Conversely, stories that find no connections tend to drift off-screen more quickly. This method of finding

conexões ganha relevância em muitas ocasiões, mas também é suficientemente "fuzzy" para apresentar justaposições surpreendentes e divertidas.

TIM COE

Nasceu em 1963 em Blackpool, Inglaterra. Mudou-se para Londres em 1984 para estudar filosofia. Depois de estudar cinema e animação ele co-fundou a produtora Chromatose Films, que fazia videoclipes para a cena musical independente de Londres enquanto criava filmes e vídeos artísticos para eventos e exposições. Em 1995 ele se mudou para Berlim, onde continua fazendo arte-mídia e videoinstalações.

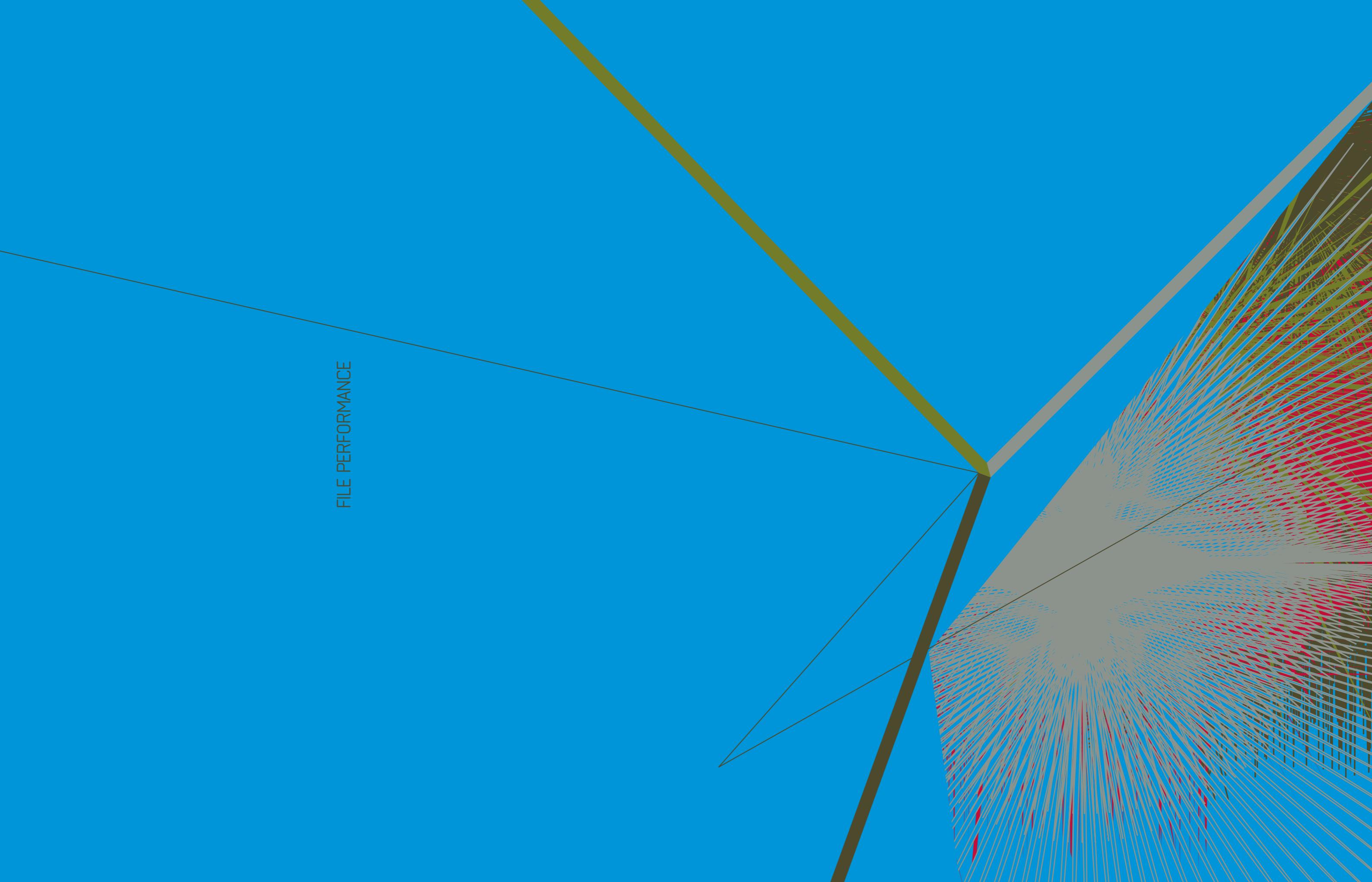
interconnections achieves relevance on many occasions but it is fuzzy enough to throw up surprising and amusing juxtapositions too.

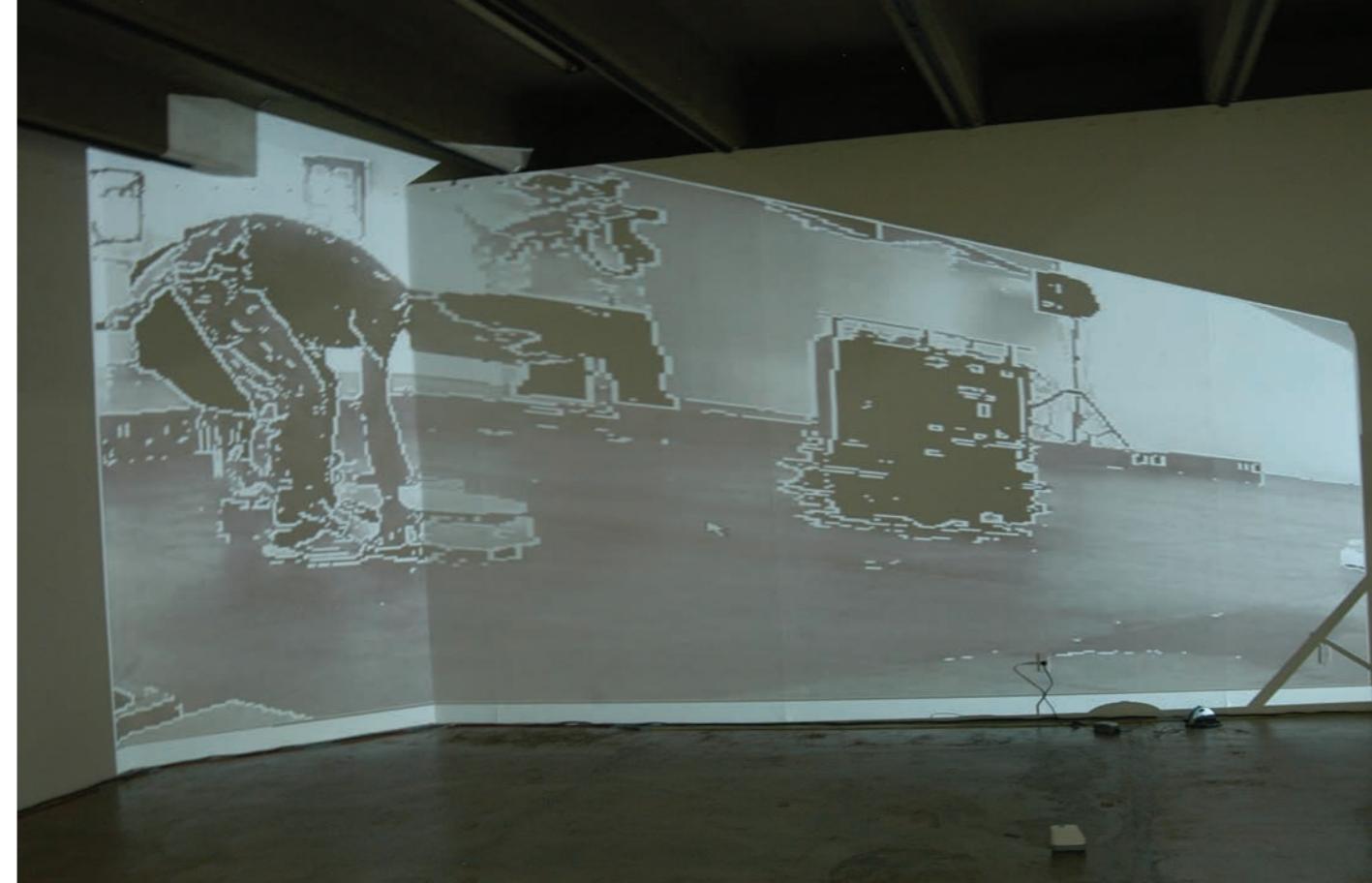
TIM COE

Was born 1963 in Blackpool, England. He moved to London in 1984 to study philosophy. After studying filmmaking and animation he co-founded the production company Chromatose Films making music videos for the London independent music scene whilst creating artistic films and videos for events and exhibitions. In 1995 he moved to Berlin where he continues to make media art and video installations.



FILE PERFORMANCE





ARTEMIS MORONI,
JÔNATAS MANZOLLI,
MARIANA SHELLARD
E SIDNEY CUNHA
AURAL
BRASIL BRAZIL

No AURAL, a música criada por processos evolutivos é integrada a um sistema de visão artificial e uma comunidade de robôs para produzirem juntos sons e imagens. O sistema de sonificação do AURAL está estruturado na aplicação de Computação Evolutiva para geração de eventos sonoros. O processo de sonificação é descrito através de populações de clusters e acordes criando uma nova sonoridade a cada passo do processo.

No computador, o usuário desenha curvas com o mouse, associando a elas trajetórias que guiam a produção sonora. Robôs móveis percorrem uma arena conceitualmente associada a um espaço sonoro. Painéis coloridos são aplicados sobre os robôs. O comportamento dos robôs é observado pelo sistema de visão artificial, o OmniEye, que monitora as trajetórias dos robôs, através das cores, enviando-as de volta para o sistema de sonificação. O AURAL pode ser expe-

ri mentado também por pessoas usando chapéus coloridos.

ARTEMIS MORONI é graduada e mestra em Computação no Instituto de Computação da Unicamp. Ela concluiu seu doutorado em Engenharia de Computação na Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação da Unicamp. Artemis Moroni é pesquisadora na Divisão de Robótica e Visão Computacional do Centro de Tecnologia de Informação Renato Archer (DRVC/CTI). Em paralelo, atua em Arte e Tecnologia desde 1989.

JÔNATAS MANZOLLI é compositor e matemático no Núcleo interdisciplinar de Comunicação Sonora, NICS/Unicamp. É Bacharel em Matemática e Música, e Mestre Matemática Aplicada, no IMECC/Unicamp. Seu Ph.D. é em Composição Musical pela Universidade de Nottingham (UK). Estudou Música Computacional no Instituto de Solnologia, The

Hague (Netherlands). Sua pesquisa concentra-se na aplicação de modelos matemáticos de sistemas complexos à composição musical e sistemas interativos.

SIDNEY CUNHA é graduado e mestre em Física pela Universidade Estadual de Campinas e doutorando em Visão Computacional na Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação da Unicamp. É pesquisador na Divisão de Robótica e Visão Computacional do Centro de Tecnologia de Informação Renato Archer (DRVC/CTI). Seus interesses paralelos são em óptica e fotografia.

MARIANA SHELLARD é graduada em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado e mestrandona Pós-graduação em Poéticas Visuais pelo Instituto de Artes da Unicamp. Desde 2008 atua como curadora independente e exerce seu trabalho artístico em mídias digitais.

DESENVOLVIMENTO

Gustavo Solaira e Eduardo Camargo são alunos de Iniciação Científica (IC/FAPESP) e de Engenharia de Computação na Unicamp. Lucas Soares é aluno de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq/CTI) e de Engenharia de Computação na Unicamp. Thíago Spina e Helen Fornazier são alunos de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq/CTI) e de Ciência da Computação na Unicamp. Lucas Alves, Felipe Silva e Tiago Pinheiro são alunos de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq/CTI) e de Engenharia Elétrica na Unicamp.

PESQUISADORES ASSOCIADOS

Josué Ramos, Eliane Guimaraes, Rubens Machado, Hélio Azevedo e Roberto Tavares são pesquisadores associados da DRVC/CTI

APOIO TÉCNICO

Douglas Figueiredo e Sebastião Lima são técnicos da DRVC/CTI

In the AURAL environment, evolutionary music is integrated with an artificial vision system and a community of robots for the production of sound and images. The sonifying system in the AURAL environment applies Evolutionary Computation to generate sound events. The sonifying process is described through populations of clusters and chords, creating a new sonority at each step of the process.

The user draws curves with the mouse in a graphical interface, associating with them trajectories that guide the sound production. Mobile robots traverse an arena which is conceptually associated with a sound space. Colored panels are applied on the robots. The behavior of the robots is observed by the artificial vision system, the OmniEye, that tracks the trajectories of the robots by the colors, sending them back to the sonifying system. The AURAL may also be experienced by people using colored hats.

ARTEMIS MORONI has graduated and obtained her M.Sc. degree in Computer Science at the Institute of Computing of the State University of Campinas. She has concluded her Dr. degree in Computer Engineering at the Faculty of Electrical and Computer Engineering also at the State University of Campinas. Currently, she is a researcher at the Division of Robotics and Computational Vision of the Information Technological Center Renato Archer (CTI). She has been working with Art and Technology since 1989.

JÔNATAS MANZOLLI is a Composer and mathematician at the Interdisciplinary Nucleus for Sound Studies, NICS/UNICAMP. He has Bachelor degrees in Mathematics and Music and Master degree in Applied Mathematics, IMECC/UNICAMP. His Ph.D. is in Music Composition, University of Nottingham (UK). He studied Computer Music at the Sonology Institute, The Hague (Netherlands). His research is concentrated on applications of

mathematical models of complex systems to music composition and interactive systems.

SIDNEY CUNHA has graduated and obtained his M.Sc. degree in Physics at the Institute of Physics Gleb Wataghin of the State University of Campinas. He is developing his doctorate in Computer Vision at the Faculty of Electrical and Computer Engineering, also at the State University of Campinas. Currently, he is a researcher at the Division of Robotics and Computational Vision of the Information Technological Center Renato Archer (CTI). His parallel interests are in Optics and Photography.

MARIANA SHELLARD is graduated in Fine Arts at the Armando Álvares Penteado Foundation. She is developing her master thesis in Visual Poetics at the Art Institute of the State University of Campinas (UNICAMP). Since 2008 Mariana Shellard works as an independent curator. Her artistic work is on digital media.

DEVELOPMENT

Gustavo Solaira and Eduardo Camargo are scientific initiation (IC/FAPESP) and computing engineering students at Unicamp. Lucas Soares is a scientific initiation (PIBIC/CNPq/CTI) and computing engineering student at Unicamp. Thíago Spina and Helen Fornazier are scientific initiation (PIBIC/CNPq/CTI) and computing engineering students at Unicamp. Lucas Alves, Felipe Silva and Tiago Pinheiro are scientific initiation (PIBIC/CNPq/CTI) and computing engineering students at Unicamp.

ASSOCIATED RESEARCHERS

Josué Ramos, Eliane Guimaraes, Rubens Machado, Hélio Azevedo and Roberto Tavares are associated researchers at DRVC/CTI

TECHNICAL SUPPORT

Douglas Figueiredo and Sebastião Lima are technicians at DRVC/CTI



Ebru Kurbak E
Jona Hoier
Hot and Cold
Whisperer
Áustria Austria

"Sussurrador Quente e Frio" é uma interface usável e divertida para encontrar "hotspots" de WiFi no ambiente urbano, inspirado no conhecido jogo de "quente e frio". O jogo é normalmente jogado por diversos jogadores: um deles busca um objeto escondido enquanto os outros gritam "esquentou" quando ele se aproxima do objeto e "esfriou" quando ele se afasta. "Sussurrador Quente e Frio", projetado na forma de aquecedores de orelhas, transforma este jogo em uma experiência urbana pessoal para o usuário que procura um ponto de WiFi. Os aquecedores de orelhas são revestidos de tecido macio e quente. Eles protegem

"Hot and Cold Whisperer" is a playful wearable interface for finding WiFi hotspots in the urban environment inspired by the well-known "hot and cold game". The hot and cold game is normally played by multiple players: a player searches for a hidden object whereas the others yell out the words "warmer" as he gets closer to the object and "colder" as he moves away. "Hot and Cold Whisperer", designed in the form of ear warmers, converts this game into a personal urban experience for the user who is in search for a WiFi hotspot. The ear warmers are covered with soft and warm fabric. They snap onto the user's ears and protect

as orelhas dos usuários do clima frio durante as atividades diárias. Um detector de WiFi, assim como um par de fones de ouvido, são embutidos no sistema. Conforme o usuário caminha pela cidade, uma voz sussurra palavras como "quente", "esquentou", "frio" e "esfriou" nos ouvidos do usuário, de acordo com a força do sinal contínuo de WiFi detectado.

O espaço da instalação de Hot/Cold, que é cheio de balões coloridos, é criado pelo uso do "Hot and Cold Whisperer". É uma tradução das palavras sussurradas em objetos e cores físicos tridimensionais visíveis. As cores dos balões são escolhidas de acordo com a temperatura, isto é, a força do

them from cold weather during daily activities. A WiFi detector as well as a pair of headphones are embedded into the system. As the user strolls in the city, a voice whispers words like "hot", "getting warmer", "cold" and "colder" into the user's ears according to the strength of continuously detected WiFi signal.

The Hot/Cold installation space which is filled with colorful balloons is created by using Hot and Cold Whisperer. It is a translation of the whispered words into visible physical three-dimensional objects and colors. The colors of balloons are chosen according to the "warmth", that is the strength of the WiFi signal, of the

sinal de WiFi, do espaço que eles ocupam. Os usuários da instalação são convidados a usar o "Hot and Cold Whisperer", a explorar o espaço eletromagnético invisível e ampliar o mapa que os artistas criaram adicionando balões.

Ebru Kurbak é aluna de doutorado e palestrante no Departamento de Estratégias de Design e Espaço da Universidade de Arte e Desenho Industrial de Linz. Atualmente trabalha como pesquisadora e gerente de projeto no Ars Electronica Futurelab. Em 2005 formou-se no Programa de Design de Mídia e Intereração na Universidade de Ciências Aplicadas de Graz. Jona Hoier co-fundou o grupo de artistas sofa23 e trabalha nos campos de arte-mídia interativa e

space they occupy. The installation users are invited to wear the Hot and Cold Whisperer, explore the invisible electromagnetic space and enlarge the map that the artists have created by adding balloons.

Ebru Kurbak is a Ph.D. student and lecturer at the Department of Space and Design Strategies in the University of Art and Industrial Design in Linz, Austria. She received her bachelor and master degrees in Architecture from Istanbul Technical University. She worked as a research assistant and later on as a lecturer at the Department of Visual Communication Design in Istanbul

ção Visual na Universidade Bilgi em Istambul. Atualmente pesquisa o conceito contemporâneo de espaço e a relação entre o corpo e o espaço contemporâneo através de interfaces usáveis.

Jona Hoier é aluna de mestrado no Programa de Culturas e Interfaces na Universidade de Arte e Desenho Industrial de Linz. Atualmente trabalha como pesquisadora e gerente de projeto no Ars Electronica Futurelab. Em 2005 formou-se no Programa de Design de Mídia e Intereração na Universidade de Ciências Aplicadas de Graz. Jona Hoier co-fundou o grupo de artistas sofa23 e trabalha nos campos de arte-mídia interativa e design desde 2001.



YOUNG AH SEONG,
TAKUJI NARUMI E
TOMOHIRO AKAGAWA
(YONAKANI)
THERMOTAXIS
JAPÃO JAPAN

O termo "Thermotaxis" significa o movimento de um organismo vivo em resposta a estímulos de calor. Um ponto térmico tem o poder de estimular as pessoas a se reunir, como acontece com as fogueiras no inverno ou os locais que possuem água no verão. O trabalho "Thermotaxis" caracteriza o espaço aberto como pontos térmicos invisíveis por meio do fornecimento de informações térmicas às pessoas. Nosso trabalho pretende criar uma nova estrutura espacial para comunicação, não através da abordagem arquitetônica, mas utilizando a tecnologia da informação. Para mudar as estruturas espaciais dos espaços em que vivemos, costumamos praticar uma abordagem arquitetônica.

The term "Thermotaxis" signifies a movement of a living organism in response to heat stimulation. A thermal spot has power to encourage people to gather together like open fires in winter or water places in summer. The work "Thermotaxis" characterizes the open space as invisible thermal spots by providing people with thermal information. Our work aims to create a new spatial structure for communication not by architectural approach but by using information technology. To change the spatial structures of our living spaces, we usually take an architectural approach. However, once such structures have

Entretanto, uma vez que essas estruturas estão construídas, reconfigurá-las incorre em custos substanciais e tempo.

Preservar a flexibilidade ao mudar o desenho espacial é essencial para a utilização eficiente dos espaços. Neste trabalho, o espaço é caracterizado como sendo frio ou quente, enquanto campo térmico virtual invisível. Através da manipulação da informação térmica, podemos facilmente mudar a divisão implícita do espaço sem reconstruir os materiais físicos, como paredes ou divisórias. Os visitantes que colocam os protetores auriculares sentem a diferença nas temperaturas enquanto caminham no espaço aberto recém-esvaziado. Rastreando a po-

been constructed, re-configuring them incurs substantial costs and times.

Reserving flexibility in changing spatial design is essential

for the effective use of spaces. In this work, the space is characterized as being cool or warm as an invisible virtual thermal field.

By manipulating thermal information, we can easily change implicit partitioning of the space without reconstructing physical materials, such as walls or partitions. Visitors who put on the earmuffs experience the difference in temperatures while they walk in the just empty open space. By tracking the locations of each visitor and

sição de cada visitante e manipulando a temperatura dos protetores auriculares sem o uso de fios, com base em suas posições, Thermotaxis reconstrói o espaço como sendo frio ou quente, enquanto campo térmico invisível. A sensação térmica é ligada à sensação de dor e prazer mais do que a qualquer outro tipo de sensação. Depois de começar a experiência no Thermotaxis, os visitantes divergem em várias direções para encontrar os pontos térmicos. Em seguida, eles lentamente se agrupam com pessoas que têm uma preferência térmica similar. A posição do visitante e o seu comportamento devido ao aumento da temperatura aumenta as oportunidades de comunicação, mesmo entre estranhos. Portanto,

podemos criar "marcos invisíveis" onde as pessoas se reúnem espontaneamente.

"YONAKANI" é formado por Young

ah Seong (nascido em Busan, Coreia), Takuji Narumi (nascido em 1983 em Fukuoka, Japão) e Tomohiro

Akagawa (nascido em 1981 em Nagano, Japão).

É um grupo de artistas cuja base é Tóquio.

Desde sua fundação, em 2008, o Yonakani vem desenvolvendo sua

busca teórica e prática por novas mídias e tecnologias expressivas. Seus últimos projetos estão basicamente direcionados para o uso de tecnologias de mídia para transformar espaços e as interações das pessoas dentro desses espaços.

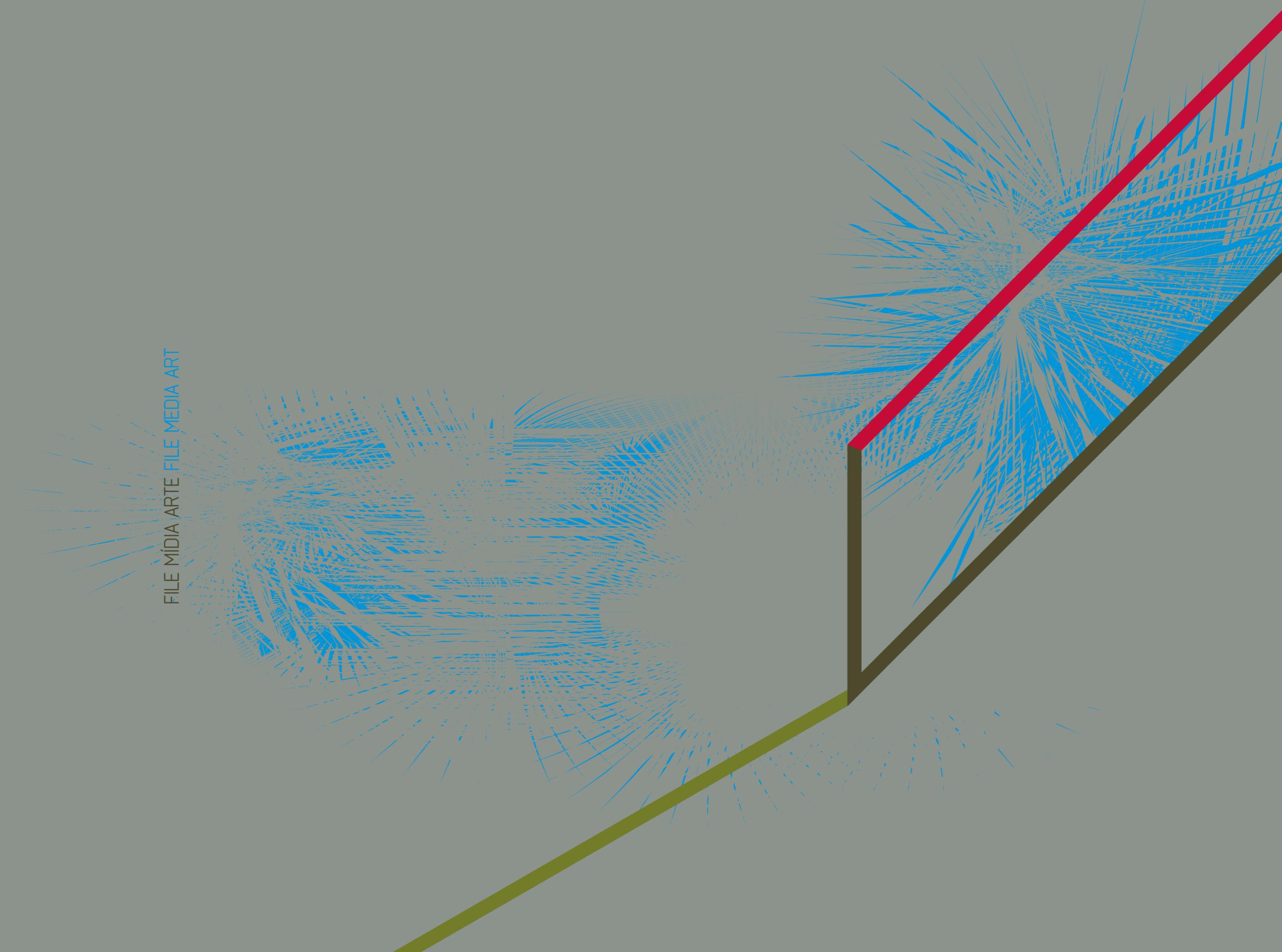
manipulating the temperature of earmuffs wirelessly based on those locations, Thermotaxis reconstructs the space as being cool or warm as invisible thermal field. Thermal sensation is connected to pleasure-pain feeling more than other types of sensations. After starting the Thermotaxis experience, visitors diverge in various directions to find thermal spots. Then, they will slowly gather with people who have a similar thermal preference. Visitors' location and behavior due to the temperature increase opportunities to communicate, even between strangers. Therefore we can create invisible "virtual

landmark" where people gather spontaneously.

"YONAKANI" is formed by Young ah Seong (born in Busan, Korea), Takuji Narumi (born 1983 in Fukuoka, Japan) and Tomohiro Akagawa (born 1981 in Nagano, Japan). It is a group of artists based in Tokyo.

Since their foundation in 2008, Yonakani has developed their theoretical and practical quests for new media and technology in expressions. Their recent projects are primarily focused on the use of media technologies to transform spaces and the interactions of people within those spaces.

FILE MIDIA ARTE FILE MEDIA ART

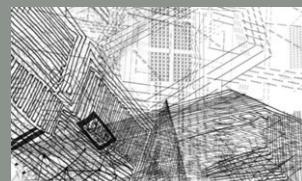


... - NORBERTO IDIART RITTER, ROSARIO LÁZARO IGOA, ANDREW ORIHUELA E CESAR FUNK
LA PALABRA - BRASIL BRAZIL



La Palabra é um trabalho lúdico sobre as possibilidades da tradução do texto escrito. A obra é o resultado de investigar sobre a linguagem escrita onde é crucial atender a transformações estruturais que acontecem constantemente na materialidade do sinal traduzido. Desta forma, a versão final não é tão permanente, e o vídeo só espera ser traduzido mais uma vez.

La Palabra is a playful approach to the possibilities of written word's translation. This work is the result of researching the written word where it's crucial to take into account all the structural transformations that always occur when we focus on translated sign's materiality. As a result, the final version is not that final, and this video only looks forward to being translated again.



A. BILL MILLER
GRIDWORKS2000-ANIM09
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
"gridworks2000-anim09" é uma reprodução de trabalhos originalmente criados enquanto o



AGRICOLA DE COLOGNE
SILENT CRY
ALEMANHA GERMANY
Silent Cry (Grito silencioso) é a visualização de um grito inter-



AGRICOLA DE COLOGNE
TIMED OUT
ALEMANHA GERMANY
O vídeo experimental é dedicado à mãe agonizante do artista.



ALAN BIGELOW
DEEP PHILOSOPHICAL QUESTIONS
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
Nesta peça, tiras de quadrinhos e filosofia se combinam para

A>D - GRUPO DE ARTE E TECNOLOGIA: JACKSON MARINHO, VICTOR VALENTIM, ANIBAL ALEXANDRE E ADRIANA PRADO AUTONOMIA DUVIDOSA - BRASIL BRAZIL



O trabalho exige a interação de ser realizado, o que tende a tornar-se autônomo com a relação trabalho-expectativas, a criação de narrativas que são partilhados entre o artista e interatores, mas a dúvida não é a previsibilidade desta relação, as diversas possibilidades de composição visual e compreensão de interatores.

The work requires the interaction to be realized, tending to become standalone with the relationship work-expectations, creating narratives that are shared between the artist and interactors, but the doubt is not the predictability of this relationship, the various possibilities of visual composition and understanding of interactors.

artista trabalhava em visualização de informação em Master-List2000.COM. os desenhos são recriações de memória. "gridworks2000-anim09" é uma reprodução de trabalhos originalmente criados enquanto o

created while the artist worked in information visualization at Master-List2000.COM. The drawings are recreations from memory.

no que acontece o tempo todo, quando a sociedade não permite a demonstração de profunda emoção afetiva.

Silent Cry is the visualization of

an internal cry happening all the time, when society does not allow to show deep emotional affection.

Ele oferece uma visão íntima de um relacionamento baseado em uma profunda proximidade emotiva e na longa distância.

The experimental video is dedi-

cated to the artist's dying mother. It offers an intimate view of a relation based on a deep emotional closeness and long distance.

responder a seis perguntas importantes que se insinuam entre as fissuras da filosofia séria, em um lugar onde a lógica e o pedantismo não tem função. In this piece, comic strips and

philosophy are combined to answer six important questions that slip between the cracks of serious philosophy, into a place where logic and pedantry have no play.



ALAN BIGELOW
WHAT THEY SAID
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
É uma obra online que é um comentário sobre a mídia de massa e seu uso de mensagens autoritárias, tanto diretas quanto subliminares, para influenciar

es, both outright and subliminal, to influence culture and political will. It also suggests our own culpability, as the ones who turn on the media devices and listen to the messages.



ALEX HETHERINGTON
SARAH WINCHESTER MADE ME HARDCORE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM
Alex Hetherington pesquisa atualmente a natureza, a psicologia, construções, a filosofia e as consequências da mentira. Esta obra é o primeiro projeto que surge desse período de pesquisa e combina a história

da contínua queda de sua mãe na esquizofrenia com a história da milionária herdeira dos armamentos dos EUA Sarah Winchester e seu programa de construção, que a fez construir sua casa durante 38 anos, 24 horas por dia. Alex Hetherington is currently researching the nature, psychology, construction, philoso-



ALINE X
DVD GOLPES - UMA INVESTIGAÇÃO INTERATIVA
BRASIL BRAZIL
A trama é conduzida pelas ações cotidianas de um detetive particular, que investiga os golpes e seus malfeitores. Golpes se aproxima de jogos eletrônicos como os de tiro em primei-

DVD resembles a video game, such as the FPS [First Person Shooter] ones, capable of involving the player in an immersive manner, giving the impression of experiencing the plot as someone who is part of it and not a mere observer.



ALISSON R. RIBEIRO, BRUNA ONGARO, ERIC NOTARNICOLA, MAGDA MARTINS, MARCEL MELFI, MICHEL ADÃO TEIXEIRA, RAFAEL NERY
METODOXO: O SENTIR E INTERPRETAR DA TRILOGIA DAS CORES - BRASIL BRAZIL
O Sentir e o Interpretar da Trilogia das Cores consiste em uma peça digital interativa desenvolvida a partir de pesquisa referencial sobre os filmes de

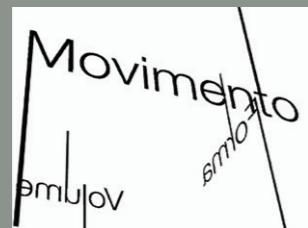
Krzystof Kieslowski. A criação de metáforas foi explorada na composição das peças para permitir diversas formas de interpretação. É dada a chance do interator assumir a perspectiva dos personagens e realizar suas escolhas, permanecendo na narrativa original ou optando por uma nova trajetória. The Feeling and Interpreting of the Trilogy of the Colors consists of an interactive digi-



ANA GENDUSO, BERNARDO DUCA, DENISE BRITO, MARIANA RONCALLI, RENAN PETRECCA, ROBSON SILVA E VICTOR HUGO LUZ
UNIVERSO VISCERAL
BRASIL BRAZIL

Universo Visceral parte da pesquisa referencial realizada a partir do quadrinho Watchmen para transcrever suas características às particularidades experimentais da mídia digital interativa.

ANDRÉ ANAYA DE CARVALHO,
BEATRIZ CASTANHO, DENISSON
DE SOUSA, DIEGO GREGOR
MARTINS, FABRÍCIO NOVAK,
KLEBER NUNES DOMINGUES
E NELSON RICO GUTIERRES
JUNIOR
ESPAÇO E MOVIMENTO
BRASIL BRAZIL



ANDRÉ SIER - CORRIDA ESPACIAL #1 - PORTUGAL PORTUGAL



Espaço e Movimento parte da pesquisa teórica referencial realizada sobre o artista Alexander Calder para abordar, no universo da hipermídia, os aspectos de casualidade, interatividade, cor e forma encontrados em suas obras.

Space and Movement starts from the theoretical research about the artist Alexander Calder to address in the hypermedia world the issues of chance, interaction, color and form found in his works.

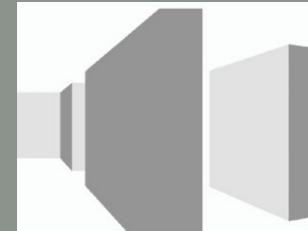


ANDRÉ SIER
CORRIDA ESPACIAL #3
PORTUGAL PORTUGAL

Corrida Espacial #3 é uma simulação 3D auto-suficiente do ponto de vista de cada galáxia,

Corrida Espacial #1 é uma simulação 3D auto-suficiente onde equipes de agentes autônomos competem por um combustível verde que permite uma nave, a única forma de fugir, os levarem para outro planeta, o próximo nível do jogo.

Space course #1 is a 3D self-sustaining simulation in which teams of autonomous agents compete for a green fuel that allows a spaceship, the only way of escape, to take them to another planet, the game's next level.



ANDREI THOMAZ
A CAÇA E O CACADOR
BRASIL BRAZIL

Em A Caça e o Caçador, dois pontos de vista diferentes (câmeras) se deslocam por um labirinto. A planta do labirinto é semelhante à do labirinto

utilizado na filmagem das cenas finais de O Iluminado, de Stanley Kubrick (1980). Uma câmera persegue a outra, até encerrará-la e alcançá-la. In The Pray and the Hunter, two different viewpoints (cameras) move through a maze. The draw-

ing of the maze is similar to the one built for the shooting of final scened of Shining, by Stanley Kubrick (1980). One camera pursues the other, until it manages to confine it and reach it.

47:58	00:13:56	0
28:16	00:10:48	0
25:35	00:23:13	0
02:52	00:09:59	0

ANDREI THOMAZ
SOMEWHERE IN TIME
BRASIL BRAZIL

Somewhere In Time é dividido em três etapas. A primeira consiste na tela que exibe os dados sobre o carregamento das legendas de filmes necessárias ao trabalho. Na segunda temos uma grade contendo inúmeras "horas"

das" diferentes. Na terceira, ao clicar em alguma das "horas", o interator assiste a uma sequência de textos. Porém, vê-se apenas os textos sem imagens.

Somewhere In Time is composed by three stages. The first one is the exhibition of data about the loading of movie subtitles, required by the work.

In the second stage, the work presents a wide grid, which contains many different "time-codes. Finally, when he/she clicks on some "timecode", the interactor watches to a sequence of texts. However, no image is shown.



ANIBAL DINIZ, COLABORAÇÃO
DE VICTOR VALENTIM NA
PROGRAMAÇÃO SONORA
CAIXA DE DADOS
BRASIL BRAZIL

Uma experiência de programação áudio-visual que cria composições usando Cubos 3D que

se movimentam aleatoriamente – simulando dados dentro de uma caixa em movimento – e reordenação/modelagem, também randômica, de pixels que distorcem a textura desses cubos – que simulam um caleidoscópio.

An experience of audio-visual programming that creates randomly compositions using 3D cubes and textures – simulating dices in a motion box – and reordering/modeling, also random, pixels that distort the texture of the cubes – which simulates a kaleidoscope.



ANIS - 109
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

A abordagem deste vídeo digital é examinar itens mundanos comuns de uma perspectiva diferente. É uma mudança de seu objetivo inicial, uma tentativa de criar significado de coisas que parecem sem sentido, aumentando a forma, a função e o contexto.

The approach for this digital video is to look at regular mundane items from a different perspective. It is a shift from its intended purpose, an attempt to create a meaning from things that appear meaningless, augmenting form, function and context.



ANTOINE SCHMITT - TIME SLIP
FRANÇA FRANCE

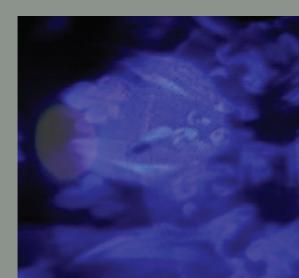
"Deslize de Tempo" se baseia em um software especial que se alimenta de agências de notícias oficiais e muda o tempo de algumas notícias do passado próximo para o futuro próximo. "Time Slip" está sempre atualizado. É uma obra de arte generativa programada. TIME SLIP is based on a custom software that feeds from the official news agencies and changes the tense of selected news from near past to near future tense. TIME SLIP is always up to date. It is a programmed generative artwork.



AUDREI CARVALHO
E-POETAMENTOS (TRADUÇÃO
INTERSEMIÓTICA DE POEMAS
DE AUGUSTO DE CAMPOS)
BRASIL BRAZIL

Tradução intersemiótica baseada na série de poemas concretos

"poetamenos" (1953) de Augusto de Campos para a mídia digital. Este projeto tem como objetivo traçar uma linha entre a poesia concreta brasileira e a poesia praticada com a mídia digital. Intersemiotic translation based



BÁRBARA DE AZEVEDO
O OCULTO DO PLANETA AZUL
BRASIL BRAZIL

Este projeto visa valorizar os processos de hibridização entre os meios audiovisuais e as linguagens eletrônicas, através de uma produção onde a linguagem do vídeo está amalgamada

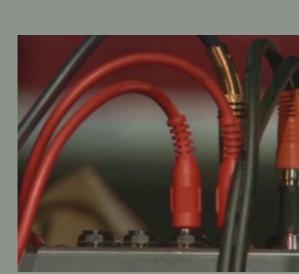


BÁRBARA DE AZEVEDO
SUBSTÂNCIA - BRASIL BRAZIL

Este projeto trata-se de um videoarte que tem imbutido em suas imagens a junção de imagens com linguagem digital e linguagem de vídeo. O conceito do vídeo se concentra na ques-

a criações visuais e sonoras de origem eletrônica. As imagens captadas em vídeo digital se fundem a narrativa de imagens digitais que sugerem a aparição de situações ocultas.

This project aims to enhance the processes of hybridization between the media and electronic



BLACKHOLE-FACTORY E DAVID
BICKERSTAFF - SONG
ALEMANHA E REINO UNIDO
GERMANY AND UNITED KINGDOM

Um videoclipe baseado no trabalho do grupo de teatro alemão TiG, formado por nove atores com deficiência mental. O filme

usa somente algumas palavras, concentrando-se nas partes címaticas da peça, e combinando-as com fortes cenas de banda. Dessa forma, cria um retrato de grupo muito poético. A music-video based on the work of TiG, a german theater formed

language and language of digital video. The concept of the video focuses on the issue of movement objetal together the movement of digital criações of interventions for the promotion of hybrid processes of artistic creation.

by nine actors with mental disabilities. The film uses only a few words, concentrating on the atmospheric parts of the piece, and combining them with strong band scenes. In this way, it creates a very poetic group portrait.

BRIAN MANIERE - SANDBOX PROJECT
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**



Caixas de areia são recipientes de madeira feitos a mão, que contêm uma simulação digital de areia. Você pode brincar com a areia com o dedo: ela responde ao seu gesto e continua sua evolução.



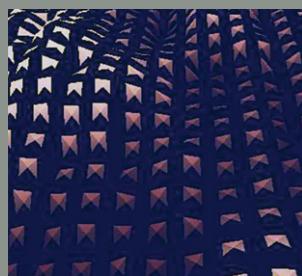
CALIN MAN - </DIG%IT>
ROMÉNIA **ROMANIA**



CARLINDO DA CONCEIÇÃO BARBOSA, GUILERME TETSUO TAKEI, KAUÊ DE OLIVEIRA SOUZA, RENATO MICHALISCHEN, RICARDO RODRIGUES MARTINS, TÁSSIA DEUSDARÁ MANSO E THALYTA DE ALMEIDA BARBOSA
STICKERLOG - UM REGISTRO DA HISTÓRIA, PRODUÇÃO

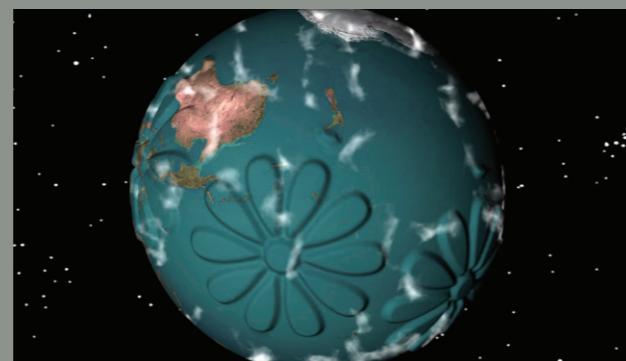


CARLO SANSOLO - ART CONQUEST - BRASIL **BRAZIL**
É um videogame art que pretende colocar o jogador na situação do artista e do artista curador. De uma maneira lú-



CARLOS PRAUDE
STRATUS
BRASIL **BRAZIL**
O programa Stratus foi desenvolvido como uma reflexão acerca das relações entre os conceitos e definições de um espaço onírico, segundo a visão poética de Bachelard. É uma simulação

BRIT BUNKLEY - FLORAL
NOVA ZELÂNDIA **NEW ZEALAND**



Sandboxes are handcrafted wooden enclosures containing a digital simulation of sand. You may play with the sand with your finger: it responds to your gesture and continues its evolution.

Itens digitais de arquivo reVoltaire passados em uma seleção pataHTTPhysical.

E DISSEMINAÇÃO DOS STICKERS - BRASIL **BRAZIL**
Stickerlog parte de uma pesquisa referencial sobre o sticker, a cidade e a cibercultura para a criação e o desenvolvimento de uma peça colaborativa on-line, que tem como propósito a troca de experiências e a busca de novos referenciais

Floral juxtapõe os militares internacionais e a paranoia ambiental (percebida e real) com a beleza natural virgem e o pacifismo da Nova Zelândia.

Digital items of reVoltaire archive elapsed in a pataHTTPhysical digest

para a produção de stickers. Stickerlog starts at a referential research on the sticker, the city and the cyber-culture to the creation and the development of a collaborative on-line unit, which aims for the exchange of experiences and the search of the new references to the production of stickers.

dica, o jogador enfrenta situações de dramas e realistas, apesar de elas não parecerem tão realistas assim.

It is a videogame art, that intends to place the player in the

situation of the artist and artist curator. In a ludic manner, the player confronts in a ludic way diverse dramas and realistic situations, though they don't seem to be that realistic.

of an oniric space, according to Bachelard's poetic point of view. It's a simulation of an oniric space with images built with objects designed to model representations of wind, clouds and its movements.



CAROLIEN HERMANS - BODY IN BITS AND PIECES
HOLANDA **HOLLAND**
O projeto de dança multimídia consiste em um filme de dança e uma história de dança poética interativa. "BIPAB" é sobre um homem correndo; sobre a

ação física de correr; sobre não desistir quando o avanço se torna duro. Mas, mais importante, BIPAB é sobre o que acontece quando você para de correr. The crossmedia dance project consists of a dance film and an interactive poetic dance story.



CASADALAPA (JULIO DOJSCAR, PEDRO NOIZYMAN E NEWBER) - BEM ME QUER, MAL ME QUER
BRASIL **BRAZIL**

Desde o século XV a.C - por sua posição estratégica de passagem entre a África e Ásia - a Palestina vem sendo palco de um

grande número de conflitos. A obra é uma escultura-manifesto sobre a falta de humanidade na questão Palestina, o povo é o cordeiro pro sacrifício em nome de plataformas políticas. Since 15th century BCE - because of its strategic position being the passage between Afri-



CÉLINE TROUILLET
SONG N°7 - FRANÇA **FRANCE**
Uma jovem lésbica apresenta uma versão karaokê de uma canção de amor "heterossexual" francesa. A ambiguidade da situação é reforçada pela presença de signos convencio-

nais de gênero que salientam o contraste entre normas convencionais e o lugar do "outro" na sociedade contemporânea. A young lesbian woman performs a "karaoke" version of a French "heterosexual" love song. The ambiguity of the situ-



CÉLINE TROUILLET
SONG N°8 - FRANÇA **FRANCE**
Uma jovem cantora alsaciana usando o traje típico regional apresenta uma versão de "I Will Survive" de Gloria Gaynor em seu dialeto materno. O traje de aspecto bastante gótico lembra filmes de vampiro e filmes ex-

pressionistas alemães ilenciosos dos anos 1920. Sua presença evoca o símbolo de uma identidade regional e o peso de uma tradição histórica carregada. A young Alsatian singer wearing the traditional regional costume performs a version of "I Will Survive" by Gloria Gaynor in



CÉLINE TROUILLET
SONG N°10 - FRANÇA **FRANCE**
Uma jovem, usando uma máscara dourada que se refere à Estátua da Liberdade e portando

assumindo o ar de uma deusa, canta uma ode à liberdade, evocando humanidade e divindade. A young woman, wearing a golden mask referring to the



CLAUDIA SANDOVAL
LIVING CEMETERY
BRASIL **BRAZIL**
Living Cemetery parte do pressuposto da criação coletiva de um cemitério de pessoas vivas e queridas que têm se tornado o trabalho de se questionar: ao

morrer qual você acha que seria seu epitófio mais adequado? Além disso, as pessoas têm a opção de obter seu próprio espaço no qual é exibida sua "última vontade". The main idea consists in creating a living cemetery of dear

"BIBAP" is about a running man; about the physical action of running; about not giving up when the going gets tough. But, most importantly, BIBAP is about what happens when you stop running.

ca and Asia - Palestine has been the stage of a large number of conflicts. The work is a manifest-sculpture that talk about the lack of humanity in the Palestinian issue, the people is the lamb for sacrifice in the name of political platforms.

ation is reinforced by the presence of conventional gender signifiers which underline the contrast between conventional norms and the place of the "other" in contemporary society.

her maternal dialect. The rather gothic-looking costume recalls vampire movies and silent German expressionist films from the 1920's. Its presence evokes both the emblem of a regional identity and the weight of a historically loaded tradition.

Statue of Liberty and thus taking on the air of a goddess, sings an ode to liberty, evoking humanity and divinity.

ones who had taken the time to think: at the moment you die, which do you think would be your best epitaph? And at the same time participants have the option to get a place where they can show their "last wishes".

CRISTINE DE BEM E CANTO
CARTÃO POSTAL
BRASIL BRAZIL



Cartão Postal discute a questão da beleza apenas como alegria para os sentidos. Apresenta a Ponte Estaiada como o belo que exclui. Divulgada na mídia como novo cartão postal de São Paulo, nela é proibida a passagem de pedestre e bicicleta. O trabalho questiona o princípio de que tudo se torna belo para a câmera fotográfica.

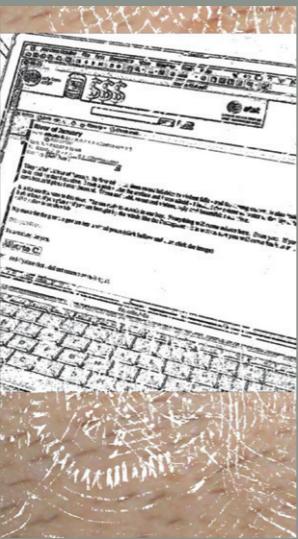
Postcard discusses the point of the beauty as only joy for our senses. It shows the ESTAIADA BRIDGE as the beauty that excludes. The media has publicized as the new São Paulo's postcard, but in it is prohibited for people to walk and bicycles to ride. The work questions the principle that everything becomes the beauty to the camera.



DANIEL HANAI
KINDER PROJEKT
BRASIL BRAZIL

Lembre quando você tinha 8 anos e que através da janela do carro, olhava para as paisagens

CYRIACO LOPES
CORRESPONDENCES
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES



O público é convidado a escrever e-mails como se fosse os personagens que inventei -- o público é voyeur, ator e participante, em um processo de expansão do self. CORRESPONDÊNCIAS é impuro e multidisciplinar: transforma a vida em mitologia e a ficção em experiência. Aventure-se nelas.

The audience is invited to write e-mails as if they were the characters I invented – the public is voyeur, actor and participant, in a process of expansion of the Self. CORRESPONDENCES is impure and multidisciplinary: it makes life into mythology and fiction into experience. Adventure yourself into them.



DAVID MUTH
COUNTERCLOCKWISE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

A animação Counter-clockwise explora qualidades tonais e tim-



DAVID MUTH - UP AND DOWN
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

A animação "Up and Down" mostra uma composição eletróacústica feita pelo artista de



DENISE AGASSI E NACHO DURAN - VIRTUAL VELÁZQUEZ
BRASIL BRAZIL

A obra consiste na colocação de uma webcam na obra Las Meninas (1656), do pintor espanhol Diego Velázquez (1599-1660). A imagem capturada pela webcam ocupa o lugar do espelho representado na obra, com isso,

ERIC SCHOCKMEL
SYSCAPES # INTERLUDE
LUXEMBURGO LUXEMBOURG



"Syscapes # Interlude", através de animação experimental em 3D e sem o uso de palavras, conta uma história sobre a história, tecnologia, política e classes sociais. Utilizando os méto-

dos de comunicação dos jogos de computador e infográficos, este curta-metragem leva o espectador em uma jornada épica pela evolução humana, em uma história com significativa repercussão contemporânea. "Syscapes # Interlude", through experimental 3D animation and

without the use of words, tells a story about history, technology, politics and social classes. Sampling the communicative methods of computer games and infographics, this short film takes the viewer on an epic journey through human evolution in a story with significant contemporary resonance.

"Your life, our movie" é uma instalação interativa que utiliza a base de dados do site flickr.com para realizar um filme em tempo real.



FERNANDO VELÁZQUEZ,
BRUNO FAVARETTO,
FRANCISCO LAPETINA
YOUR LIFE, OUR MOVIE
BRASIL E URUGUAI
BRAZIL AND URUGUAY



**GABRIELA CANALE E
GUILHERME BARACAT**
ANEMIC CINEMA, MESMO
BRASIL BRAZIL
A obra cria um fractal digital de áudio e vídeo com a movimenta-

ção de uma câmera realizada pelo público que interage com um computador. Dos movimentos surgem repetições de formas, distorções de áudio e efeitos inesperados. The work creates a fractal digital

audio and video with the movement of a camera held by the public to interact with a computer. Movements are forms of repetition, distortion of audio and unexpected effects.



GER GER - LUXOR 22.145
ALEMANHA GERMANY
Quarto No. 22,145: colchões equipados com sensores in-

ternos, cadeiras se movendo e gerando sons, passando, engomando e cintilando luzes. Room No. 22.145: sensor

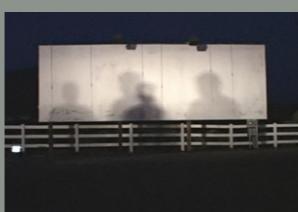
equipped bending mattresses, sound generating moving chairs, pitch shifting ironing and flickering lights.



GER GER - BLACK BALLOONS
ALEMANHA GERMANY
Desertos como ambientes de calor extremo podem provocar graves tensões e fragilidades de diferentes maneiras. O aparecimento de balões e cactus lado a lado, um amor-ódio com pe-

rigosas consequências. Quando estourar os balões, sensores no interior deles se tornam expostos, formando novos sons. Deserts as environments of extreme heat may cause serious stresses and fragilities in different manners. The appearance

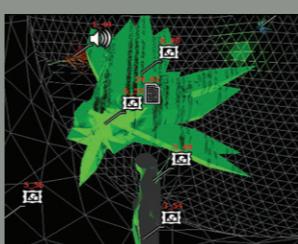
of balloons and cactuses side by side, a love-hate relationship with dangerous consequences. When balloons burst/explode, sensors on the inside of the balloons become exposed, leaving sounds behind.



GER GER - WHAT THE FUCK
ALEMANHA GERMANY
O trabalho consiste, principalmente, em três etapas: REUNIR → site de som específico/ gravações em campo e fora do meio nômade PROCESSO → criação

de som/ pontuação música, programação, hardware definições REFLETIR → recuar composições, art performance/ vídeo. The work consists of three steps: COLLECT → site specific sound huntings/field recordings on and

off the nomad way PROCESS → creation of sound/music scores, programming, hardware settings REFLECT → backtrack compositions, art performances/ video.



GRÉGOIRE ZABÉ
SHAREDCAPES - POINTS OF
VIEW ON LANDSCAPES
FRANÇA FRANCE
SHAREDCAPES é um espaço compartilhado experimental em 3D, uma plataforma para criatividade, pesquisa e autoexpressão.

Ele aceita textos, imagens e sons enviados, que vão expressar suas definições do conceito de paisagem. Aos poucos, desenvolve-se uma paisagem virtual. SHAREDCAPES is an experimental 3D shared space, a platform for creativity, research and

self-expression. It welcomes online submissions of texts, pictures and sounds, which will express your definitions of the concept of landscape. Little by little, a virtual landscape will develop.

HUGO SOLÍS - OJOS TE VEAN - ESTADOS UNIDOS UNITED STATES



Os participantes e o público em geral acessam o link www.OjosTeVean.net e criam uma conta. Este é o link com o fórum, com avisos de eventos públicos, do material criado ao longo dos dias e do calendário de eventos públicos. Os participantes podem baixar um software que permite gravar o material. Em seguida é feito o upload da peça criada para a página da web onde os participantes podem ver sua criação coletiva.

ILIA OVECHKIN - FX 1 - RÚSSIA RUSSIA

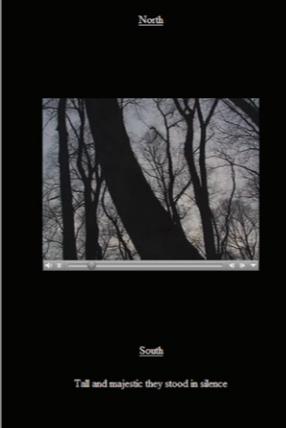


Participants and the general public access the link www.OjosTeVean.net and create an account. This is the link with the forum, with the announcements of public events, the material created over the days and the calendar of public events. Participants can download a piece of software that allows recording the material. The created piece is then uploaded into the webpage where participants can see their collective creation.

FX 1, apesar de lembrar nomes de aeronaves americanas, é o trabalho abstrato de Ilia Ovechkin. Seu abstracionismo é um abstracionismo cinematográfico num jogo de formas e cores, bem como de complementares e de reflexos. As formas fluem, se replicam, se entrecortam da mesma maneira que as cores. Em ambas observamos uma cinemática abstrata digital.

KAREL DOING - ANTIPODE136 HOLANDA HOLLAND

Antipode136 é um filme não-linear que joga com o conceito de globalização em diversos níveis. A trama tem de ser descoberta escolhendo direções e imaginando quem é seu antípoda. *Antipode136* is a nonlinear film, playing with the concept of globalization on several levels. The storyline has to be uncovered by choosing directions and imagining who is your antipode.



LEMEH42 - ILLUSION FOR MOVEMENTS - ITÁLIA ITALY

Este trabalho é o resultado de uma performance em vídeo totalmente gravada em um teatro. Ela foi realizada como uma reflexão sobre o conceito de coreografia. Quisemos forçar esse conceito



aplicando critérios não-rationais aos movimentos do corpo. Nos concentrarmos na doença, especificamente um distúrbio neurológico como a epilepsia. *This work is the result of a video performance fully recorded in a theater. It has been realized as a*

KARLA MUNER E CLAUDIO BITENCOURT - SAUDADE BRASIL BRAZIL

O projeto mostra a intensa sensação causada pelo sentimento de saudade. Um sentimento que ressoa, instiga, recorda e ao mesmo tempo consola. Enfim, uma metáfora sobre a Saudade. *The Project shows the intense sensation caused by missing feelings. Feelings that reverberate, instigate, recall and at the same time cheer up. At last a metaphor about "longing".*

reflection on the concept of choreography. What we wanted to do was to force this concept applying non-rational criteria to body movements. We have focused on disease, specifically on a neurological disorder like epilepsy.

Prismática é um website que realiza uma releitura da narrativa presente no filme 21 Gramas (EUA, 2001). É uma experimentação construída com base em diálogos interdisciplinares, discutindo o comportamento da narrativa em meios não-lineares e colaborativos.



MATEUS KNELSEN, FELIPE SZULC, ANA CLAUDIA PÁTRIA, MILEINE ASSA ISHII, RENATA NOGUERA DE MARTINEZ, TÁNIA TAURA, PAMELA CARDOSO PRISMÁTICA: A NARRATIVIDADE NO CINEMA E NA HIPERMÍDIA EM UMA RELEITURA DO FILME 21 GRAMAS - BRASIL BRAZIL

the Israeli-Palestinian conflict in Gaza, collected from online news services during the final five days of 2008. The images and texts are recombined, together with a persistent sound track, into an unending re-mediation of events that provides an alternative, contemplative space.



MICHAEL TAKEO MAGRUDER LAST DAYS... REINO UNIDO UNITED KINGDOM Últimos Dias... é formado por cem imagens e suas legendas em metadados referentes ao conflito israelense-palestino em Gaza, obtidas em serviços de notícias online durante os últimos cinco dias de



INTERMEDIA WRITING SYSTEMS - MATTHEW BUTLER E AARON SACHS A BOX FULL OF ANGELS ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Centrado em um diálogo fictício entre Walter Benjamin e Marshall McLuhan no pós-vida, esta apresentação examina

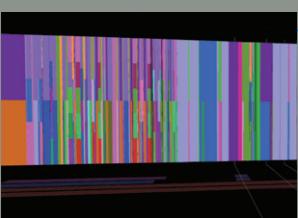
como suas fés influenciaram seu desenvolvimento intelectual e a teoria da mídia. Como uma apresentação multimídia, sua forma estende a exploração midiológica dos anjos para incluir os como software. *Centering on a fictional dialogue between Walter Benjamin and*



JORN EBNER (»FEUERLAND«) ALEMANHA GERMANY

(»Feuerland«) é um projeto audiovisual que rastreia Albert Camus e ambientes de jogos infantis

tis, seguindo locações do filme de Wim Wenders "Asas do Desejo". Não há necessidade de interação; apenas contemplação. *(»Feuerland«) is an audiovisual project that traces Albert Camus and settings of child-play, following locations from Wim Wenders film "Der Himmel über Berlin". There is no interaction needed; merely contemplation.*



JOSÉ LUIS DE VICENTE, IRMA VILÀ E BESTIÁRIO - THE ATLAS OF ELECTROMAGNETIC SPACE ESPANHA SPAIN

É uma visualização interativa do espectro de rádio e uma base de dados de intervenções artísticas

e sociais que foram desenvolvidas nas últimas décadas empregando tecnologias de rádio. Os projetos são catalogados segundo as frequências que ocupam. *It is an interactive visualization of the Radio Spectrum, and a*



JULIAN KONCZAK - J9 REINO UNIDO UNITED KINGDOM

J9 é um vídeo computacional que explora a relação entre viagem e narrativa; ele usa som e

imagem para atrair o público aos ciclos rítmicos da viagem. *J9 is a computational video that explores the relationship between journey and narrative; it*

uses sound and image to draw the audience into the rhythmic cycles of travel.



MICHAEL TAKEO MAGRUDER REFLECTION (HOPE AND RECONCILIATION) REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Em uma era de guerras injustas e atos de terror monumentais, alguns eventos erodiram nossas mais preciosas instituições e alimentaram o medo em todas as camadas da sociedade,

enquanto outras instilaram esperança e nos ofereceram um meio de reconciliarmos nossas antigas transgressões. *Reflection (hope and reconciliation) re-mediates one such moment. In an era of unjust wars and monumental acts of terror, some events have eroded our most precious institutions and*

MIGUEL LEAL E LUIS ARMENTO - CLOUDS OF CLOUDS
PORTUGAL PORTUGAL



Clouds of clouds é um gerador aleatório de nuvens de imagens. Cada nova nuvem é única e indexada a uma hora exata (GMT) de um determinado dia. Utiliza-se como base para o arquivo das nuvens todas as imagens indexadas com os tags ou do Flickr. As nuvens geradas pelos visitantes do projeto são guardadas num arquivo navegável.



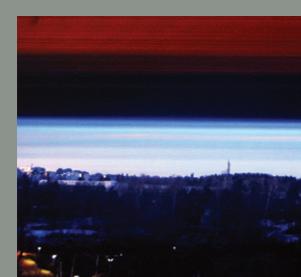
MISKA - WINDTRACING
FINLÂNDIA FINLAND

Esta obra tenta usar o clima como parceiro criativo. Emprestei uma caneta ao vento, deixando-o assinar visualmente durante uma semana seu temperamento e



MISKA - KIASMA CAFE NORTH
FINLÂNDIA FINLAND

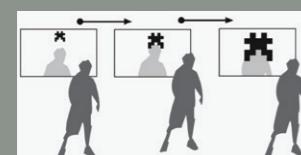
A obra mostra uma visão espaço-temporal da vida em um café no centro de Helsinque (Finlândia). Vinte e duas horas, de 00:00 a 22:00, de um dia de verão foram captadas e são re-



MISKA - LONGLAPSES:
MANNERHEIMINTIE SOUTH

FINLÂNDIA FINLAND

A obra mostra uma visão espaço-temporal da vida em uma rua no centro de Helsinque (Finlândia). Quinze horas, de 14:00 a 04:00, foram captadas e são re-narradas. Na primeira imagem,



NANO - FACE INVADER
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Olhando para a projeção, o espectador nota que há símbolos peculiares presos a suas cabe-

MIRIAM DUARTE TEIXEIRA - PASSAGENS - BRASIL BRAZIL



Clouds of clouds is a random generator of cloud images. Each new cloud is unique and indexed to a particular time (GMT) on a particular day. The basis of the archives are all images indexed with the tags or on Flickr. The clouds generated by the users are kept in searchable archives.

Passagens é um projeto experimental de uma arte digital programada para funcionar aleatoriamente. Assim, a composição visual funciona como um sistema interativo formado por vários fragmentos visuais mixados em tempo real por algoritmos programados pelo artista.

"Passagens" is a project of an experimental digital art programmed to work randomly. Thus, the visual composition works as an interactive system composed of several visual fragments mixed in real time by algorithms programmed by the artist.



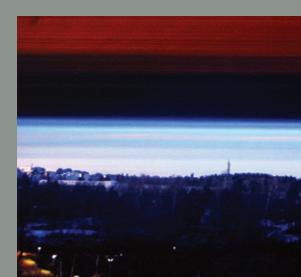
MISKA - WINDTRACING
FINLÂNDIA FINLAND

Esta obra tenta usar o clima como parceiro criativo. Emprestei uma caneta ao vento, deixando-o assinar visualmente durante uma semana seu temperamento e



MISKA - KIASMA CAFE NORTH
FINLÂNDIA FINLAND

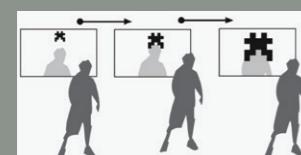
A obra mostra uma visão espaço-temporal da vida em um café no centro de Helsinque (Finlândia). Vinte e duas horas, de 00:00 a 22:00, de um dia de verão foram captadas e são re-



MISKA - LONGLAPSES:
MANNERHEIMINTIE SOUTH

FINLÂNDIA FINLAND

A obra mostra uma visão espaço-temporal da vida em uma rua no centro de Helsinque (Finlândia). Quinze horas, de 14:00 a 04:00, foram captadas e são re-narradas. Na primeira imagem,



NANO - FACE INVADER
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Olhando para a projeção, o espectador nota que há símbolos peculiares presos a suas cabe-

ças e rostos. Os momentos de interação são capturados e armazenados, e publicados online após a exibição. *Looking at the projection, the*



NICK BRIZ - AN-UH-MIT DATA
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"animate (an-uh-mit) data" é uma obra que consiste em nove conjuntos de dados, cada qual um número finito de uns e zeros organizados para funcionar de certa maneira e que no entanto

se comportam irracionalmente. Esses conjuntos de uns e zeros são interpretados por uma estrutura multimídia que se torna palpável para o espectador como arquivos de vídeo. "animate (an-uh-mit) data" is a piece consisting of nine sets

of data, each a finite number of ones and zeroes, arranged to function a certain way and yet irrationally misbehaving. These sets of ones and zeroes are interpreted by a multimedia framework becoming palpable to the viewer as video files.

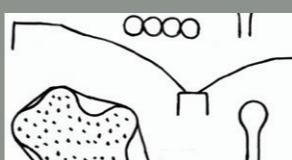


OLA CON MUCHOS PECES
(DIEGO JAVIER ALBERTI)

CAJAS - ARGENTINA ARGENTINA

"Caixas" é um projeto de DVD duplo multiângulo. Consiste em dois

DVDs, um chamado "ele" e o outro, "ela". É uma manipulação e um ensaio sobre a realidade e diferentes maneiras de ver a mesma coisa. "Cajas" is a double multiangle

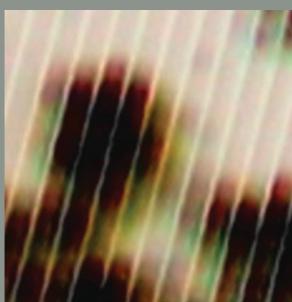


OSVALDO CIBILS
CARACOLAPLYSIA

ITÁLIA ITALY

pinturas retornam à tela modo perito e soooo-sons gerados por

computador. caracolaplygia: 50 neurônios, formas simples de aprendizado e algumas alterações em conexões sinápticas. paintings return to screen ex-



PEDRO TALARICO LACERDA
E GRUPO AKRONON, COM OS MÚSICOS SILVIO FERRAZ (ELETRÔNICA), ROGÉRIO COSTA (SAX ALTO) E EDSON EZEQUIEL (VIOLINO AMPLIFICADO) - ESPAÇOS

BRASIL BRAZIL

O vídeo fala das múltiplas variáveis que chega a ter a imagem

televisiva, tanto em nível estético como nova fonte de imagens. O que vemos aqui é um esboço, a imagem da televisão desconstruída e desajustada. A ideia é corromper o corrompido para assim exercer uma força oposta e alcançar um nível diferencial dentro da própria imagem da televisão. The video speaks basically of the



PERRY BARD
MAN WITH A MOVIE

CAMERA: THE GLOBAL REMAKE

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

É um vídeo participativo feito por pessoas do mundo inteiro, que são convidadas a registrar imagens interpretando o roteiro original de "Man With A Movie

Camera", de Vertov, e enviá-las para <http://dziga.perrybard.net>, onde um software desenvolvido especificamente para este projeto arquiva, sequencia e ordena as participações como um filme. It is a participatory video shot by people around the world who are invited to record im-



PETER HORVATH
BOULEVARD - CANADÁ CANADA

Localizado em Los Angeles, acompanhamos uma bela mulher, passageira de um carro conversível dirigido por um motorista não-identificado que percorre a

cidade com destino desconhecido. Paralelamente à peça, há um diálogo entre um homem e uma mulher em uma conversa íntima e casual sobre o amor. Located in Los Angeles, we follow a striking woman, the pas-



RACHEL MAURICIO CASTRO
LELEXZOOM

BRASIL BRAZIL

aglomeração de caracteres em blocos onde a interação determina o agrupamento.

DVD project. It consists in two DVD's, one named "he", the other "she". It is a manipulation and an essay about reality and different ways of viewing the same.

pert mode and computer generated sooo-sounds. caracolaplygia: 50 neurons, simple forms of learning and some alterations in synaptic connections.

multiple variables a television image can have, as much in an esthetic level as of a new source of images. What we see here is a draft, the television image deconstructed and unadjusted. The idea is to corrupt the corrupted, in order to exert an opposite force and to reach a differential level within the TV image.

ages interpreting the original script of Vertov's "Man With A Movie Camera", and upload them to <http://dziga.perrybard.net>, where software developed specifically for this project archives, sequences and streams the submissions as a film.

senger of a convertible car, driven by an unidentified driver through the city with an unknown destination. Running parallel to the piece is a dialogue between a man and woman in intimate, but casual conversation about love.

agglomeration of characters in blocks where the interaction determines the grouping.

RACHEL MAURICIO CASTRO - XX**XX - BRASIL BRAZIL



Movimentos setoriais distribuídos em camadas.

RACHEL MAURICIO CASTRO - 7 - BRASIL BRAZIL



Sectoral movements grouped in layers.



REGINA PINTO
CAFÉ COM PÃO
BRASIL BRAZIL

Não havia nenhuma xícara de chá ou "madeleines", mas, de repente, uma antiga memória surgiu: "Café com Pão - Café com Pão - Café com Pão" A conhecida poesia "Trem de Ferro" de Manuel



RICHARD O'SULLIVAN
FRAGMENTS OF THE LOS ANGELES RIVER
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Justapondo cenas e imagens de uma ampla variedade de paisagens e comunidades, a peça apresenta uma visão caleidoscópica do curso do rio e da pró-



RICHARD O'SULLIVAN
FERNDALE, WESTERN CANYON, LOS ANGELES
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

É um retrato de uma área do Griffith Park em Los Angeles. O trabalho explora o contraste de lugares "reais" e "falsos". Cada imagem negativa em movimen-



RICHARD O'SULLIVAN
PALIMPSEST
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

"Palimpsesto" oferece uma representação visual da exploração industrial do mundo natural. A câmera se move através da rocha e das árvores como uma máquina, fragmentando o material natural em quadros congelados, ou dissolvendo-o em uma massa imprecisa ou

Sintonia de espiral interativa por caracteres movimentados.

Spiral line of interactive characters by moving.

com Pão" (Coffee with Bread - Coffee with Bread - Coffee with Bread). The known poetry "Trem de Ferro" (Train of Iron) by Manuel Bandeira, which I learned when I was about five years old, became reality in the modern Amtrak, during a trip from New York City to Buffalo.

and communities, the piece presents a kaleidoscopic survey of the river's course and the city itself. In the process it raises fundamental questions about the nature of representation, and the need for elision and hierarchical structure in order to create a functional or stable and coherent portrayal of any subject.

to é seguida de uma foto estática em positivo. Isto se destina a estranhar nossa percepção da imagem positiva, e, mais importante, levantar perguntas sobre a natureza da imagem em vídeo. It is a portrait of an area of Griffith Park in LA. The work explores the contrast of "real" and "fake"

um fluxo abstrato. O movimento rápido e a edição trêmula dão ao espectador uma experiência visceral da violência desse processo. A peça sugere, assim, um paralelo entre o trabalho de uma ferramenta ou de um processo industrial e a câmera. "Palimpsest" offers a visual representation of the industrial exploitation of the natural world. The camera moves through the

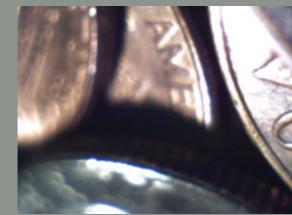


RICHARD O'SULLIVAN
THE OTHER IMAGE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Quando vemos um vídeo, o ato de percepção pode envolver várias outras imagens separadas - e talvez muito diferentes - da que "vemos" diretamente. "A

Outra Imagem" tenta isolar algumas das imagens diferentes que levam a um momento de percepção, e busca trazê-las para um conflito dramático. When we look at video, the act of perception can involve several other images apart - and

perhaps quite different - from the one we directly "see" for ourselves. "The Other Image" attempts to isolate some of the different images that lead to a moment of perception, and seeks to bring them into dramatic conflict.



RICHARD O'SULLIVAN
TRANSIT
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Nesta peça muito curta e simples, um refletor é passado sobre um pote de moedas americanas. A peça torna-se uma

espécie de declaração sobre o dinheiro, aquilo em que não conseguimos parar de pensar; ou, mais especificamente, o dinheiro americano, com sua influência global abrangente. In this very short, simple piece,



RICHARD O'SULLIVAN
PRESENT TENSE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Uma justaposição de filmagens feitas por turistas em 8mm - do topo do World Trade Center antes de sua destruição - com vídeos posteriores daquela filmagem

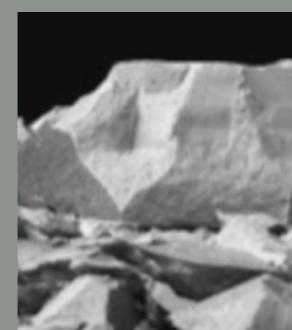
sendo passados na câmera 8mm em que foi filmada. A peça serve para demonstrar o poder ilusório do imediatismo do vídeo, sua sensação de "tempo presente". It juxtaposes 8mm tourist footage - taken from the top of the World Trade Centre prior to its destruc-



RODERICK COOVER
UNKNOWN TERRITORIES
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Viagem ao Desconhecido" apresenta a história da famosa viagem de John Wesley Powell pelo rio Colorado. O foco deste docu-

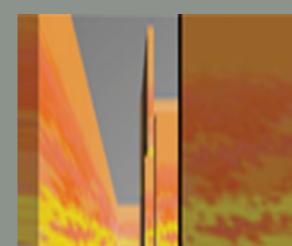
mentário sobre a era pré-cinema é como uma aventura é transformada em imagens que alimentam esse imaginário cultural. "Voyage Into The Unknown" presents the story of John Wesley Powell's famous journey



RODRIGO ASSIS, DANIEL PITORRI E KAREN MOTA
CONSTRUÇÃO E DESCONSTRUÇÃO
BRASIL BRAZIL

O projeto consiste numa reflexão voltada ao som do artista pianista norte americano John Cage, conhecido pelas modificações da sonoridade de suas cordas. Seu som foi um desafio

para que o grupo construísse pontos de diferentes níveis, do grave ao agudo, e a partir dessas diferenças, criar um conceito que fosse levado para o concreto. Surgiu então o vídeo -arte que demonstra a construção e desconstrução de um bloco. The project is a reflection turned to the sound of the american pianist artist John Cage, known



RONI RIBEIRO - APÓLOGO
BRASIL BRAZIL

Apólogo é uma estrutura narrativa onde os objetos são jogados à atitudes específicas. Uns mais agressivos, outros mais curiosos e, às vezes, afetivos; cada um dos objetos presentes no labirin-

to terá um comportamento diferente quando estiver interagindo com alguém. Esta é a proposta de "Apólogo", ser uma fábula onde os objetos se comunicam de alguma forma com o interator. Fable is a narrative structure where the objects are in some way communicate with the interatores.

SAME - THE WAY NORTH - ESTADOS UNIDOS UNITED STATES



Durante a última Era do Gelo, o Homo sapiens foi testado quanto a se poderia sobreviver a condições climáticas extremas. Não apenas nossos ancestrais sobreviveram, como geraram uma arte que nunca foi superada na escala de sua ousadia multimídia.



SIMON WELCH - TAM TAM FRANÇA FRANCE

O festival de percussão "Tam Tam" em Alma, Quebec, filmado do ponto de vista de brinquedos móveis em um estande que vende objetos africanos durante uma apresentação de tambores



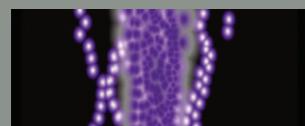
SIMON WELCH - FLOTSUM FRANÇA FRANCE

Uma câmera que vai dar à praia filma outros destroços nas proximidades. Os seres humanos veem o mar como um lugar de



STEFAN LINECKER - NETTIME ÁUSTRIA AUSTRIA

"Nettime" é um vídeo minimalista sem som que ilustra o



STUART POUND - SPEECH REINO UNIDO UNITED KINGDOM

A crítica de Stuart Pound à política externa dos EUA aparece



STUART POUND
THE CRYING OF THE FOREST REINO UNIDO UNITED KINGDOM

A música tradicional da Bulgária é o ponto de partida para um estudo no tempo e na memória. As vozes sobrepostas de "O

SIMON WELCH - FINAL CALL - FRANÇA FRANCE



Um avião estacionado está pronto para um voo transatlântico em 12 de setembro de 2007, enquanto se anuncia a última chamada para o embarque dos passageiros.

japoneses. O filme apresenta um olhar furtivo em um momento de um festival que celebra o multiculturalismo e, portanto, o outro. *The percussion festival "Tam Tam" in Alma, Quebec, filmed from the point of view of mobile toys on a stand selling African*

lazer e espetáculo. Neste filme, o enquadramento da fotografia transforma a praia em um teatro temporário. *A camera washed up on the beach films the other "flotsam"*

híbrido de um relógio análogo comum com o tempo como percebido na internet. *"Nettime" is a minimalist sound-*

na tela como uma imagem em movimento dirigida por suas palavras faladas. *Stuart Pound's critique of US*

choro da floresta" são acompanhadas por uma sequência de imagens visuais em camadas que em parte revelam e em parte obscurecem umas às outras. *Traditional music from Bulgaria is the starting point for a*



STUART POUND
RETRO DISK CHUNTER REINO UNIDO UNITED KINGDOM Arquivos são copiados e então deletados de um dos discos flexíveis de 3,5" que quase desa-

pareceram em nosso passado. A trilha sonora é o ruído inconfundível e a imagem é uma representação gráfica dele. *Files are copied then deleted from one of the 3.5" floppy disks*



SUSANNE BERKENHEGER
MOVEMENT-FOR-ACCOUNT-CORPSES.DE ALEMANHA GERMANY

Contra o tráfego de cadáveres na internet. O movimento para contagem de cadáveres (movement-for-account-corpse.de)

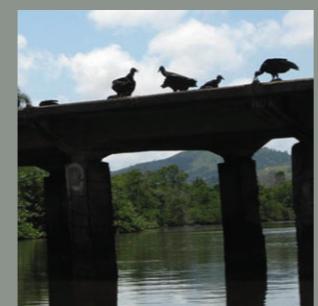
defende as contas de usuários esquecidas. Todo mundo sabe: as comunidades online consistem em cadáveres de contas. São os tristes despojos dos dados de usuários que se desconectaram há muito tempo. *Against corpse trafficking on*



VANESSA LOUZON
ORDINARY SHOW REINO UNIDO UNITED KINGDOM

"Especáculo comum" é um projeto em curso, com base na internet. Uma página branca é preenchida com uma longa série de videoclipes em loop extre-

mamente curto, como um filme desconstruído estendido sobre o espaço e fragmentado em cenas justapostas e passadas ao mesmo tempo. A artista usa a página como seu diário. *"Ordinary Show" is an ongoing internet-based project. A single*



YARA GUASQUE, FABIAN ANTUNES SILVA, SILVIA GUADAGNINI E HERMES RENATO HILDEBRAND
VISUALIZAÇÃO DO MANGUEZAL RATONES BRASIL BRAZIL
O projeto "Visualização do manguezal para a Plataforma Multusuário Estação Carijós" constou como primeira etapa do jogo participativo de realidade mista a ser desenvolvido sob o nome Plataforma Multusuário Estação Carijós. O material postado online é como se fosse a coleção no ambiente físico de um dos participantes. *Project "Visualization of mangrove for Carijós Station Mul-*

tuser Platform" was a first phase of the mixed reality participative game to be developed under the name Plataforma Multusuário Estação Carijós. The material posted online is as if it were the collection in the physical environment of one of its participants.



ZACH BLAS
QUEER TECHNOLOGIES ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
Queer Technologies é uma organização intersticial que produz uma linha de produtos para o ativismo, intervenções e formação social gay. A Queer Technologies se esforça para

criar, modificar e estabelecer fluxos de resistência nas esferas maiores das estruturas capitalistas, "identificando-se" e "desidentificando-se" com essas esferas ao mesmo tempo. *Queer Technologies is an interstitial organization that produces a product line for queer*

that have almost disappeared into our past. The soundtrack is the unmistakeable chunter and the image is a graphic representation of it.

the net. *The movement-for-account-corpse.de is sticking up for neglected user accounts. Everybody knows it: online communities consist of account corpses. They are the sad remains of the data of users who logged out long ago.*

white page is filled with a long series of extremely short looped videoclips, like a deconstructed film stretched over space and fragmented into scenes put one next to the other and played at the same time. The artist uses the page as her diary.

user Platform" was a first phase of the mixed reality participative game to be developed under the name Plataforma Multusuário Estação Carijós. The material posted online is as if it were the collection in the physical environment of one of its participants.

agency, interventions, and social formation. Queer Technologies struggle to create, mutate, and establish flows of resistance within larger spheres of capitalist structurations, "identifying" and "disidentifying" with these spheres in tandem.

FILE GAME

ANDREI THOMAZ
LABIRINTOS INVISÍVEIS
BRASIL BRAZIL



Labirintos Invisíveis é composto por dois jogos, disponíveis para dispositivos móveis (Java) e para web (Flash). Labirintos Invisíveis #1 propõe ao jogador o desafio de atingir a saída de um labirinto que é completamente invisível no início da partida. Já em Labirintos Invisíveis #2, o labirinto é visível no início da partida, mas, a cada segundo, algumas de suas paredes são apagadas. Entretanto, elas continuam impedindo a passa-

gem do jogador. Assim, o jogo torna-se mais difícil ao longo do tempo, já que o jogador não vê mais quais são os obstáculos no caminho em direção à saída e é obrigado a deslocar-me por tentativa e erro.

Invisible Mazes is composed by two games, available for mobile devices (Java) and for web (Flash). Invisible Mazes #1 poses to the player the challenge of reaching the exit of a

maze which is completely invisible when the game starts. In the other hand, in Invisible Mazes #2, the maze is visible in the beginning of the game but, at each second, some walls are erased. Although they are not more visible, they remain blocking the player movements. Therefore, the game turns increasingly harder, as the player can't see the maze anymore and is obligated to advance by trial and error.

CAVALO VOADOR
(FÁBRÍCIO FAVA, JJ
MARREIRO E DANIEL
VALENTE)

PRANAYAMA
BRASIL BRAZIL



Pranayama, que significa o controle do sopro, é um jogo desenvolvido para pessoas com deficiência física. Dentre os tipos desta deficiência destacam-se as paralisias, as desordens neurológicas e as questões relacionadas à idade, que podem causar a perda de flexibilidade e agilidade, comprometendo a

realização de movimentos. Para jogá-lo, o jogador deve soprar ao microfone para atirar a seta, que deve acertar uma melancia colocada em frente ao atirador.

Pranayama, which means breath control, is a game designed for people with physical disabilities. Among the types of

disabilities there are the paralyses, neurological disorders and the issues related to age, which may cause loss of flexibility and agility, compromising the execution of movements. To play it, the player must blow into the microphone to shoot the arrow, which should hit a watermelon placed in front of the shooter.

"Attention Hog" (Atenção Porco) é construído sobre o modelo de "jogos casuais", uma indústria e um passatempo em ascensão. O jogador é representado como um porco cujo objetivo é captar o amor e a atenção do maior número de pessoas possível. O jogo funciona em um nível convencional e pode ser compartilhado com outros e embu-

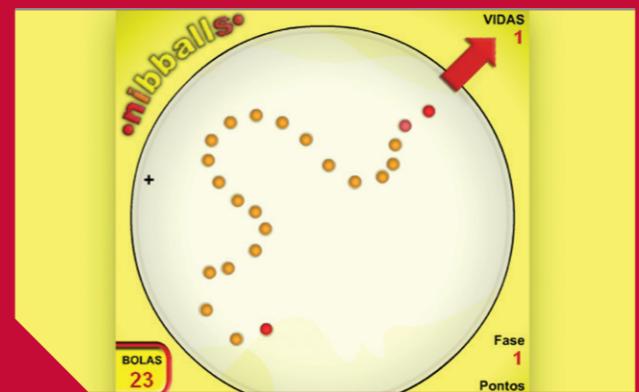
tido em páginas da web, blogs e sites de relacionamento social como Facebook e MySpace. "Attention Hog" pode ser acessado online em http://basmajian.net/work/attention_hog/.

"Attention Hog" is built on the model of "casual games", a rising industry and pastime. The player is cast as a pig whose

goal is to capture the love and attention of as many people as possible. The game operates on a conventional level, and can be shared with others and embedded on web pages, blogs, and social networking sites such as Facebook and MySpace. "Attention Hog" can be accessed online at http://basmajian.net/work/attention_hog/.



DANIEL FERREIRA
NIBBALLS
BRASIL BRAZIL



Este jogo é uma releitura do clássico Nibbles (ou Snakel), de 1990. Nesta versão o jogador pode mover o seu avatar ou personagem (a "cobra") livremente no plano da tela, sem estar limitado aos eixos horizontal e vertical. Assim como no jogo original, o objetivo é obter pontos, aumentar o comprimento do avatar, avançar nas fases e evitar atingir as paredes e o próprio "corpo" do avatar.

This game is a remake of the classic Nibbles (or Snakel), from 1990. In this version, the player can move its avatar (the "snake") freely on the 2D plane of the screen, instead of being limited to the horizontal and vertical axis. As in the original game, the objective is to gain points, increase the length of the avatar, and to advance levels, as well as to avoid hitting the walls or other parts of the avatars "body".

CHRIS BASMAJIAN
ATTENTION HOG
ESTADOS UNIDOS
UNITED STATES

FERNANDO CHAMIS
SURFINIA
BRASIL BRAZIL



O Surfinia é um projeto em parceria da Webcore com a Rede Globo para divulgar a novela Três Irmãs. A principal proposta do jogo era criar um mundo virtual onde as pessoas que assistem a novela poderiam se encontrar e testar seus conhecimentos.

Surfinia is a joint project between Webcore and Globo to promote the Três Irmãs soap opera. The main purpose of the game is to create a virtual space where the spectators could meet and test their knowledge about the show, and also where people who do not yet watch it can develop an interest for it.

JOSH FISHBURN
SURVIVE/PROGRESS
ESTADOS UNIDOS
UNITED STATES



"Survive/Progress" (Sobreviva/Avance) é um jogo duplo feito em reação a minha própria situação: fazer um jogo sobre a espera. O que você vê são dois jogos que diferem em um parâmetro central: a reação do jogo ao movimento do jogador. Ao colocar os dois juntos, quero gerar um diálogo sobre uma obsessão cultural por videogames, produtividade e progresso.

"Survive/Progress" is a twin game made as a response to my own constraint: make a game about the waiting. What you see is two games that differ by one central parameter: the game's response to the player's movement. By pairing them next to each other I want to generate a dialogue about a cultural obsession with videogames, productivity, and progress.

PERSONAL CINEMA
& THE ERASERS
FOLDED IN
GRÉCIA GREECE



"Folded in" (Dobrado) é um projeto sobre a ideia de fronteiras e sua representação nas redes sociais da web 2.0. O projeto tenta fazer um desvio do espaço representacional do YouTube, transformando-o em um espaço de jogo, e respectivamente transformando os vídeos e as tags selecionados em elementos do jogo. Os usuários são solicitados a cruzar tag-fronteiras, conquistar e mapear territórios avaliando os dados que observam.

"Folded in" is a project about the notion of borders and their representation in the social networks of the web 2.0. The project attempts a detournement of the representational space of YouTube, by transforming it into a gamespace, and by respectively turning the selected videos and the tags into game elements. Users are asked to cross tag - borders, conquer and map territories evaluating the data they watch.

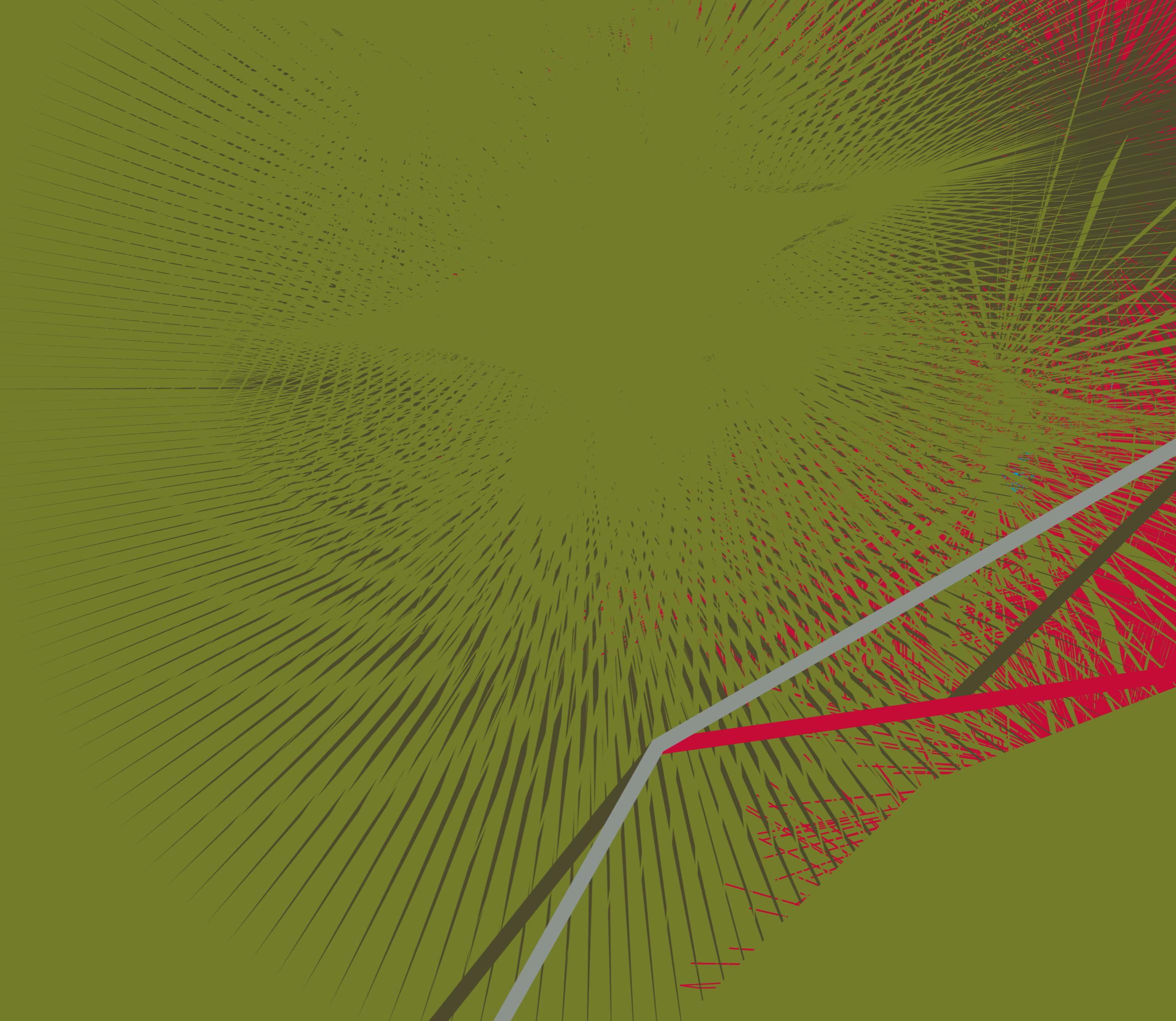
PICOLARGO SOFTWARE
GUERRA NO SERTÃO
BRASIL BRAZIL

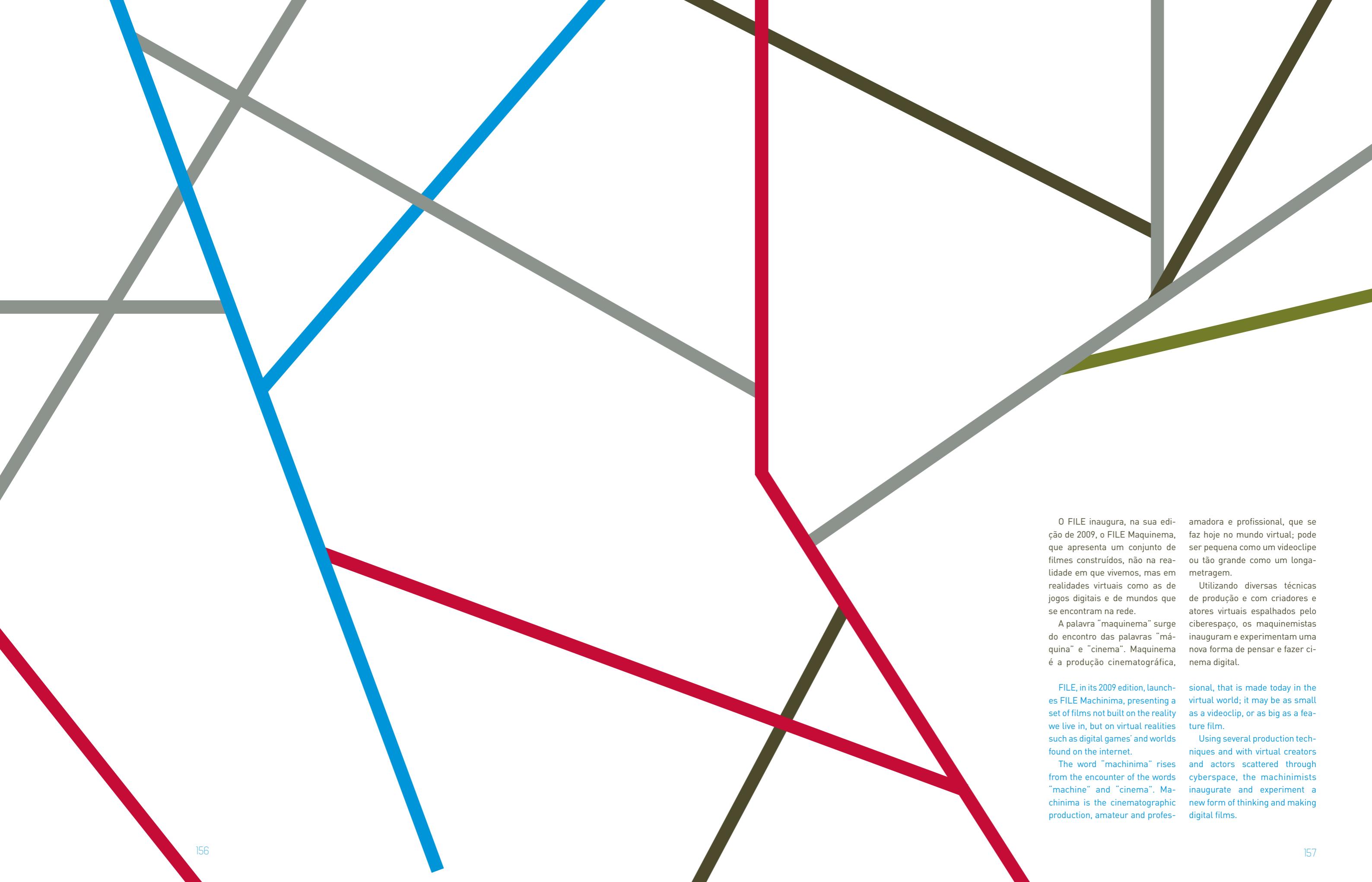


Em Guerra no Sertão você viverá a experiência de um sertanejo que fica órfão e tem como única opção juntar-se a um bando de cangaceiros. Com a morte do líder do bando, você se torna o sucessor, deve garantir a sua sobrevivência e do seu grupo enfrentando as dificuldades do sertão.

Live the experience of being a Sertanejo in "Guerra no Sertão". After the death of your parents, the only option to stay alive is to join a bunch of Cangaceiros (bandits). With the death of the leader of the bunch, you become the successor to ensure its survival through the difficulties of the wilderness.

FILE MAQUINEMA FILE MACHINIMA





O FILE inaugura, na sua edição de 2009, o FILE Maquinema, que apresenta um conjunto de filmes construídos, não na realidade em que vivemos, mas em realidades virtuais como as de jogos digitais e de mundos que se encontram na rede.

A palavra "maquinema" surge do encontro das palavras "máquina" e "cinema". Maquinema é a produção cinematográfica,

amadora e profissional, que se faz hoje no mundo virtual; pode ser pequena como um videoclipe ou tão grande como um longa-metragem.

Utilizando diversas técnicas de produção e com criadores e atores virtuais espalhados pelo ciberspaço, os machinimistas inauguram e experimentam uma nova forma de pensar e fazer cinema digital.

FILE, in its 2009 edition, launches FILE Machinima, presenting a set of films not built on the reality we live in, but on virtual realities such as digital games' and worlds found on the internet.

The word "machinima" rises from the encounter of the words "machine" and "cinema". Machinima is the cinematographic production, amateur and profes-

sional, that is made today in the virtual world; it may be as small as a videoclip, or as big as a feature film.

Using several production techniques and with virtual creators and actors scattered through cyberspace, the machinimists inaugurate and experiment a new form of thinking and making digital films.

"LAND OF ILLUSION" IN SECOND LIFE: LILY & HONGLEI
LAND OF ILLUSION
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Land of Illusion" é um projeto de arte do Second Life destinado a fazer comentários sociais e culturais no ciberspaço, especialmente reinterpretando temas do folclore chinês com multimídia digital. Ele reflete o impacto da globalização no meio ambiente e no indivíduo, que muitas vezes resulta em a identidade cultural ou pessoal se tornar multicamadas, deslocada ou espiritualmente sem-teto, enquanto luta para preservar valores tradicionais.



"Land of Illusion" is a Second Life art project intended to make social and cultural commentaries in cyberspace, particularly through reinterpreting themes in Chinese folklore with digital multimedia. It reflects on globalization's impact on environment and individual, which often results in cultural or personal identity becoming multilayered, misplaced, or spiritually homeless, while struggling to preserve traditional values.



J. JOSHUA DILTZ
MERCY OF SEA
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Mercy of the Sea" é um filme maquinema premiado de 23 minutos, criado com o motor de jogo World of Warcraft da Blizzard Entertainment. A narrativa do filme acompanha a história de Elunari, a Suma Sacerdotisa de Darnassus, e sua busca desesperada por seu filho desaparecido. "Mercy of the Sea" apareceu na Blizzcon 2008, International MachinExpo 2008, e mais recentemente ganhou como melhor

drama de 2008 no Machinima Premieres Film Festival. "Mercy of the Sea" is a 23 minute, award winning machinima film created using Blizzard Entertainment's World of Warcraft game engine. The film narrative follows the story of Elunari, the high Priestess of Darnassus, and her desperate search for her missing child. "Mercy of the Sea" has appeared at Blizzcon 2008, International MachinExpo 2008, and most recently it won best drama of 2008 in Machinima Premieres Film Festival.

LAINY VOOM_GIW (FROM THE PATH)_REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Eu fui inspirada a criar esse maquinema depois de jogar o jogo The Path. Essa é uma filmagem editada do jogo.

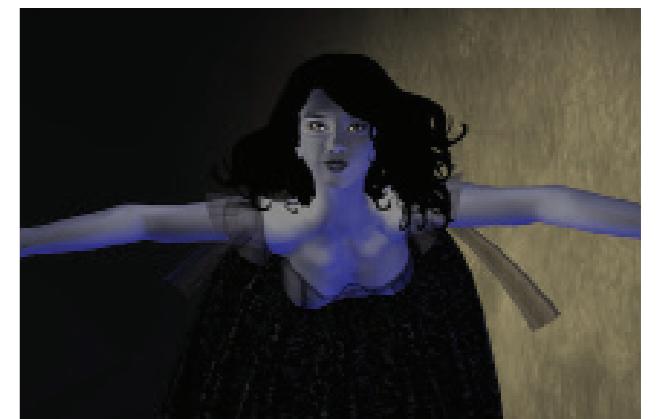


I was inspired to create this machinima after playing the computer game, The Path. This is edited footage of the game.

LAINY VOOM_THE DUMB MAN_REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Um escuro e surreal conto de fadas. Interpretação de The Dumb Man escrito por Sherwood Anderson em 1935.

A dark, surreal fairytale. Interpretation of The Dumb Man written by Sherwood Anderson in 1935.



NEBULOSUS SEVERINE
SPIRAL WALCHER
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Refiro-me ao estilo de meu trabalho como "cromotivo", o que significa que sou muito particular no uso das cores para capturar a emoção e o estado de espírito; eu crio o que sinto e percebo através de observação e introspecção. O tema de meu trabalho é geralmente sobre ou influenciado por: Cor. Emoção. Intelecto. As Quatro Mist. Fog. Shadows...

PINEAPPLE PICTURES: KATE FOSK
AND MICHAEL R. JOYCE
REVENGE
ESTADOS UNIDOS E REINO UNIDO
UNITED STATES AND UNITED KINGDOM

Um breve trabalho de maquinema feito com o software Antics. Uma esposa descobre que seu marido está usando a vã do casal como lugar de encontro com outra mulher. Em uma crise de ciúme, a esposa coloca fogo na vã.

A short machinima work made using Antics software. A wife discovers her husband is using their caravan as a place to take other women. In a fit of jealous rage she sets fire to the van.



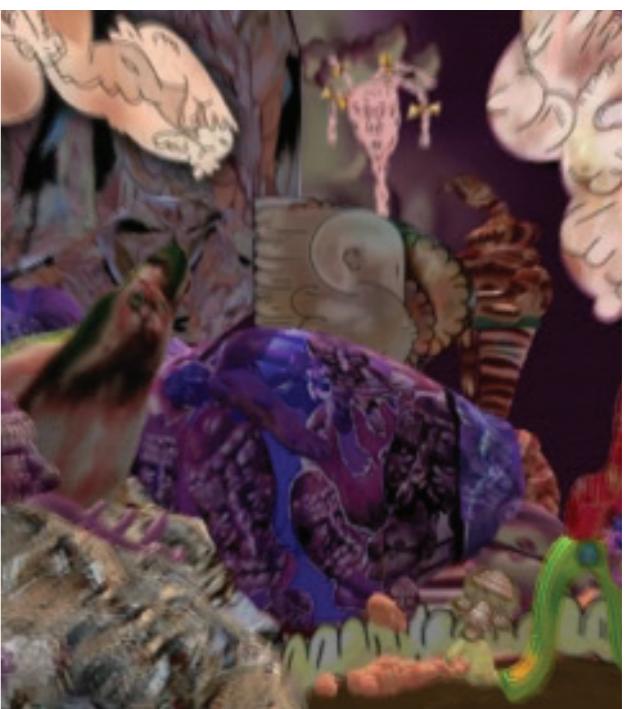
PIOTR KOPIK
PSYCHOSOMATIC REBUILDERS
ANIMATION #000
POLÔNIA POLAND

É um maquinema animado conceitual curto original filmado no mundo virtual de Second Life pelo artista polonês Piotr Kopik. O filme conta a história de uma viagem a um mundo imaginário de um corpo e mente humanos. Trabalhando com formatos gráficos de computador em 2D e 3D, Kopik vai além do conceito tradicional de maquinema nos ambientes de jogo do mundo virtual, criando seu próprio conceito original, história e todo o conteúdo visual de "Psychosomatic Rebuilders Animation #000", incluindo os personagens avatares, ambientes e gráficos, que se baseiam nas histórias originais, conceitos, desenhos, pinturas, ilustrações, colagens e outras mídias de Kopik.

It is an original short concept animated machinima shot in the virtual world of Second Life by Polish artist Piotr Kopik. The film tells the story of a trip to an imagined world of a human body and mind. Working with 2D and 3D computer graphics formats, Kopik moves beyond the traditional concept of machinima in virtual world game environments by creating his own original concept, story and all visual content in "Psychosomatic Rebuilders Animation #000", including character avatars, environments and graphics, which are based on Kopik's existing original stories, concepts, drawings, paintings, illustrations, collages and other media.

TONY BANNAN
DARK PREVIZ
AUSTRÁLIA AUSTRALIA

Pré visualização para uma cena de filme.
Pre visualisation for film scene.





A Inovação faz parte de um processo de busca de aprimoramento contínuo das sociedades em geral. O ato de inovar, ou como diz o dicionário Houaiss, o ato de “fazer algo como não era feito antes”, de “tornar algo novo” é necessário para que a cultura, as artes e a tecnologia possam melhorar a nossa vida e torná-la cada vez mais agradável e com mais possibilidades. A inovação no campo da medicina, da engenharia, por exemplo, trazem benefícios que aumentam significativamente nossa expectativa de vida, além de significarem um processo de renovação de técnicas que fazem com que o homem busque sempre a superação de suas limitações.

O FILE Inovação busca trazer uma reflexão conceitual sobre os processos de criação que hoje existem e tem um objetivo específico que é o de mostrar que a inovação que acontece em sociedades avançadas se dá não somente pela sua evolução tecnológica, mas também no campo da arte e na intensidade dos processos interdisciplinares que existe entre esses campos. A criatividade, elemento crucial na inovação, só pode, na contemporaneidade, ser o resultado de uma produção reflexiva que envolva mais de uma área das ciências e das artes. As soluções para problemas complexos são atu-

almente resolvidos com a ação em conjunto, é claro que respeitando-se os limites de cada campo teórico, em torno de um elemento físico ou químico pode advir de uma conceitualização do campo das artes visuais, um processo de cor que deve ser implementado num sistema computacional pode ser criado a partir de diálogos entre artistas e engenheiros, uma nova aplicação para um sistema on-line em rede de computadores pode ter uma utilização completamente diferente da prevista no projeto original na mão de um pesqui-

sador da área da comunicação, e assim podemos enumerar centenas, senão milhares de casos nos quais a inovação é fruto da cooperação interdisciplinar.

Com esse objetivo o FILE,

dedicado à inovação no campo da arte tecnológica, estruturou uma forma de colocar em evidência a necessidade de se pensar no campo da inovação na sociedade em geral e, para isso, traz todo ano o que vem sendo feito em termos de inovação no Brasil, não só no campo da ciência, mas também no campo das artes.

O Brasil ainda necessita de ações mais eficientes para apri-

Innovation is part of a process of constant perfecting of societies in general. The act of innovating, or “doing something in a way it wasn’t done before”, or “making something new”, is needed so that culture, arts and technology may enhance our lives and make them more and more agreeable and full of possibilities. Innovation in the fields of medicine, or engineering, for example, brings benefits that significantly enhance our life expectation, besides meaning a process of technique renovation that leads human beings to always try to overcome their limits.

FILE Innovation intends to open a conceptual reflection on present creation processes, and has as a specific aim to show that innovation that happens in advanced societies is brought about not only by their technological evolution, but also in the field of art and in the intensity of interdisciplinary processes that exist among those fields. Creativity, a crucial element in innovation, can only, in contemporaneity, be the result of a reflective production that involves more than one area of sciences and arts. Solutions for

complex problems are presently found with a joint action around a same problem, respecting, of course, the limits of each theoretical field. The search for a better view of a physical or chemical element may come from a conceptualization of the visual arts field; a color process that must be implemented in a computing system may be created from dialogs among artists and engineers; a new application for an on-line system in a computer network may have a totally different use from the one foreseen in the original project in the hands of a communication area researcher, and so we may cite hundreds or thousands of cases in which innovation is the result of interdisciplinary cooperation.

Having that in mind, FILE, dedicated to innovation in the field of technological art, has structured a way of highlighting the need to think the innovation field in society as a whole, and for such it brings each year what has been done in terms of innovation in Brazil, not only in the field of science, but also in that of arts.

Brazil still needs more efficient actions to consummate innova-

morar a inovação, pois ainda são muito poucas as patentes, as criações e as inovações produzidas no país que tenham impacto significativo no mundo. Ainda precisamos aprender como deixar de sermos subservientes aos interesses de grandes corporações e nos tornarmos produtores de evoluções no campo da computação, engenharias, medicina e arte e tecnologia. As universidades devem ter um papel crucial no sentido de começar desde já a incentivar a inovação e a criatividade, com o apoio ao desenvolvimento de projetos interdisciplinares, que gerem frutos concretos e que

possam desafiar os estudantes a resolverem problemas em suas respectivas áreas de atuação. As universidades devem aprender a criar suas próprias soluções, não a ficarem somente “ensinando” o que “o mercado quer”, mas sim se posicionarem estratégicamente no lugar de quem “produz” o que a sociedade precisa para melhorar as nossas vidas. Essa é a forma como empreenderemos um caminho inovador para construir um processo em busca da melhoria das condições de acesso à informação.

A arte e a tecnologia, como campo de ação e reflexão cria-

tiva, pode nos dar muitas pistas de como poderemos, num futuro próximo, criar pólos de inovação que levem em conta a importância da relação entre arte e ciência.

O FILE Inovação desse ano decidiu mostrar o que o Brasil vem produzindo em termos de inovação tecnológica e artística. Hoje no país já são mais de 20 incubadoras de empresas tecnológicas de grande porte, produzindo sistemas de alta complexidade que são exportados para o mundo todo e que vem, cada vez mais, sendo reconhecidos pelo seu potencial inovador e criativo. Empresas na área de design, computação, engenharia elétrica, entre outras, vem alcançando o reconhecimento e se inserindo de forma rápida num mundo que demanda cada vez mais soluções criativas. O FILE Inovação pretende, com esse pequeno movimento, colocar em evidência a importância estratégica que a arte e a ciência tem para o desenvolvimento sustentável do país, assim como demonstrar que a arte tecnológica ao invés de somente fazer uso dos aparatos tecnológicos, pode, ao subverter os seus usos, criar novas perspectivas para a sua utilização e compreensão, modificando, muitas vezes radicalmente, as forma com que olhamos para algo.

we can in a near future to create innovation poles that take into account the importance of the art-science relationship.

This year, FILE Innovation has decided to show what Brazil has produced in terms of technological and artistic innovation. The country has today more than 20 incubators of large technological companies, producing highly complex systems that are exported to the whole world and which are more and more recognized for their innovative potential. Companies in the areas of design, computing, electric

engineering, among others, have attained recognition and are entering fast into a world that increasingly demands creative solutions. FILE Innovation intends, with that small movement, to highlight the strategic significance that art and science have for the country’s sustainable development, as well as demonstrating that technological art, instead of just using technological apparatuses, may subvert their uses, creating new perspectives for their use and understanding, modifying, often radically, the ways how we look at something.

C.E.S.A.R.
CENTRO DE INOVAÇÃO, PESQUISA
E DESENVOLVIMENTO NO BRASIL
CENTER OF INNOVATION, RESEARCH
AND DEVELOPMENT IN BRAZIL

WWW.CESAR.ORG.BR

O C.E.S.A.R – Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife – é um instituto privado de inovação que cria produtos, processos, serviços e empresas usando Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Atuando há mais de 10 anos em âmbito nacional e internacional, o C.E.S.A.R interliga centros de inovação numa rede de conhecimento que realiza projetos de desenvolvimento conectados ao futuro, com qualidade e agilidade.

Desde sua inauguração, a instituição foi merecedora de uma série de reconhecimentos e realizações que mudaram o ecossistema de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) pernambucano e nacional - entre eles o Prêmio Info200 de Melhor empresa de serviços de software, o prêmio FINEP de mais inovadora instituição de pesquisa do Brasil, a escolha da instituição como exemplo de criação de negócios pelo World Economic Fórum e uma menção honrosa no Stockholm Challenge.

O C.E.S.A.R também faz parte do Porto Digital, ambiente de empreendedorismo, inovação e



stimulating the creation of new ICT businesses. Established in 1996, C.E.S.A.R has since created more than thirty companies and has a large variety of clients all over Brazil.

C.E.S.A.R was awarded the Info200 prize for Best Software Services Company, granted by Info magazine, which specializes in business and technology, in 2005, and the FINEP Prize for Most Innovative Research Institute in Brazil in 2004.

C.E.S.A.R has also taken part of an important initiative by Motorola to centralize its activities related to the integration tests phase through the creation of the "Brazil Test Center" (BTC). We are also partners with Microsoft in the first Webservices Center in Latin America.

Furthermore, C.E.S.A.R is one of the anchor businesses for the Digital Port cluster (www.porto-digital.org), a dynamic, innovative environment which brings together components needed by companies to develop and explore advanced technology, allowing market penetration into a highly demanding market.

CIETEC
CENTRO INCUBADOR
DE EMPRESAS TECNOLÓGICAS
TECHNOLOGICAL COMPANIES
INCUBATOR CENTER

WWW.CIETEC.ORG.BR



O Cietec - Centro Incubador de Empresas Tecnológicas foi inaugurado em abril de 1998, em São Paulo, a partir de um convênio entre a Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento Econômico do Estado, o Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de São Paulo (Sebrae-SP), a Universidade de São Paulo (USP), a Comissão Nacional de Energia Nuclear (CNEN) através do Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN), e o Instituto de Pesquisas Tecnológicas (IPT) do Estado São Paulo, entidades que compõem o Conselho Deliberativo do Cietec. Posteriormente, incorporou-se ao Conselho o Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT).

A missão do Cietec é promover o desenvolvimento da ciência e da tecnologia nacional, incentivando a transformação do conhecimento em produtos e serviços inovadores e competitivos. Para isso, o Cietec coloca-se na vanguarda de uma estratégia nacional de desenvolvimento capaz de incentivar o empreendedorismo, melhorar a qualidade de vida e posicionar o país como um polo criador e exportador de tecnologias inovadoras nas mais diversas áreas do conhecimento.

O Cietec possibilita a ampliação do índice de sobrevivência e competitividade das micros e pequenas empresas, oferecendo a esses empreendimentos de base tecnológica a excelência de sua infra-estrutura e dos recursos humanos que dela participam.

Entre os diferenciais que fazem do Cietec um dos mais importantes centros incubadores do País, o primeiro deles é sua localização privilegiada. Dentro da Cidade Universitária de São Paulo, as empresas têm acesso aos laboratórios do IPEN, IPT e USP, fundamentais para garantir a qualidade de seus projetos.

Por ser um elo entre instituições de ensino e pesquisa, órgãos governamentais e a iniciativa privada, faz parte da filosofia do Cietec melhorar constantemente a troca de informações e o atendimento a toda sua rede de relacionamento formada por empreendedores, investidores, pesquisadores, cientistas, jornalistas, consultores, estudantes, educadores e empresários.

Cietec - [Technological Companies Incubator Center] was launched in April 1998 in São Paulo, on an agreement between the State Secretariat of Science, Technology and Economic Development, the Service of Support to Micro and Small Companies of São Paulo (Sebrae-SP), the University of São Paulo (USP), the National Commission for Nuclear Energy (CNEN), through the Institute of Energy and Nuclear Research (IPEN) and the Institute of Technological Research (IPT) of the State of São Paulo, entities that compose Cietec's Deliberative Council. Later on, the Ministry of Science and Technology (MCT) was incorporated to the Council.

Cietec's mission is to promote the development of Brazilian science and technology, stimulating the transformation of knowledge into innovative and competitive products and services. For such, Cietec is positioned in the forefront of a national development strategy to stimulate entrepreneurship, to heighten life quality and to position the country as a creator and exporting pole of innovative technologies in several knowledge areas.

Cietec allows the amplification of micro and small companies' survival and competitiveness rate, offering these technological-base businesses the excellency of its infrastructure and human resources that make part of it.

Among the differentials that make of Cietec one of the country's main incubator centers, the first one is its privileged location. In São Paulo's University City, companies have access to the IPEN, IPT and USP laboratories, fundamental to guarantee their projects' quality.

For being a link among teaching and research institutions, government agencies and the private initiative, it makes part of Cietec's philosophy to constantly enhance the exchange of information and the attendance of all of its relations network, formed by entrepreneurs, investors, researchers, scientists, journalists, consultants, students, educators, and business people.

O FINEP Inova Brasil chega ao mercado para dar suporte à Política de Desenvolvimento Produktivo (PDP) do Governo Federal. Uma das principais metas do programa, que vai operar com taxas fixas e subsidiadas entre 4,25% e 5,25% ao ano, é contribuir para o incremento das atividades de pesquisa e desenvolvimento (P&D) realizadas no País. Finep's Inova Brasil arrives to the market to support the Federal Government's Productive Development Policy (PDP). One of the main goals of the program, that will operate with fixed and subsidized rates between 4.25% and 5.25% per year, is to contribute to increment the activities of research and development in the country.



Com uma infra-estrutura de tecnologia e profissionais experientes e capacitados para o desenvolvimento de produtos e processos nos diversos setores industriais, o SENAI vem apoiando a competitividade da indústria brasileira com a realização de projetos de pesquisa aplicada em parceria com empresas, apoiando a inovação, a proteção da propriedade industrial, a prospecção e a difusão de tecnologias.

With a technology infrastructure and experienced, capacitated professionals for the development of products and processes in different industrial sectors, Senai has supported the Brazilian industry competitiveness realizing applied research projects in partnership with companies, supporting innovation, industrial property protection, prospecting and diffusion of technologies.

Fundado em 1965, o INATEL, Instituto Nacional de Telecomunicações, é pioneiro no ensino e na pesquisa especializada em Engenharia Elétrica e de Telecomunicações no Brasil. O Instituto está localizado em Santa Rita do Sapucaí, no Sul de Minas Gerais.

Com o lema de "Formar o Homem para a Engenharia" o INATEL trabalha para a formação técnica e humanística de seus alunos.

O Programa de Incubação de Empresas do Inatel, criado em 1985, consolidou-se ao longo dos anos no cenário empresarial e acadêmico desenvolvendo um processo no qual a inovação tecnológica, a criação de empresas e produtos e a geração de empresas são factíveis e reais.

No início da década de 90, em decorrência do aumento da visibilidade e penetração institucional do Inatel, nos cenários nacional e internacional, foi possível vislumbrar a maior abrangência do fenômeno "empreendedorismo". Assim, em 1992, o Inatel formalizou o Programa de Incubação de Empresas e Projetos, designando um espaço físico conveniente e bem equipado para abrigar as empresas; implementou também um regulamento específico e um profissional para a sua coordenação. O atual espaço da Incubadora tem capacidade para abrigar onze (11) empresas e demais dependências administrativas, incluindo salas de reunião, treinamento e convivência.

No ano de 2002, a Incubadora de Empresas do Inatel recebeu o certificado de qualidade através da norma ISO 9001:2000, pela Fun-

Founded in 1965, Inatel [National Institute of Telecommunications] is a pioneer in teaching and research specialized in electric and telecom engineering in Brazil. The institution is seated in Santa Rita do Sapucaí, a town in southern Minas Gerais. With the motto "Forming man for engineering", Inatel works for the technical and human formation of its students.

Inatel's Companies Incubation Program, created in 1985, has consolidated along the years in the business and academic scene, developing a process in which technological innovation, the creation of companies and products, and the generation of companies are feasible and real.

dação Carlos Alberto Vanzolini – FCAV e IQNET, inserindo-se então em um seletivo grupo de Incubadoras de Empresas certificadas em todo mundo.

No ano de 2004, a Incubadora lançou oficialmente para o público nacional o Software "PRONTO! – Sua Empresa em Suas Mão", que é um prático e eficiente sistema de indicadores de desempenho, para uso exclusivo em empresas incubadas, bem como por gerentes operacionais de incubadoras. O software vem contribuindo significativamente para o desenvolvimento e profissionalização das Incubadoras brasileiras e se encontra disponível, "freeware", na página da Incubadora do Inatel.

In the early 1990's, with the growing visibility and institutional penetration of Inatel in the national and international scenes, it was possible to glimpse a wider scope of the "entrepreneurship" phenomenon.

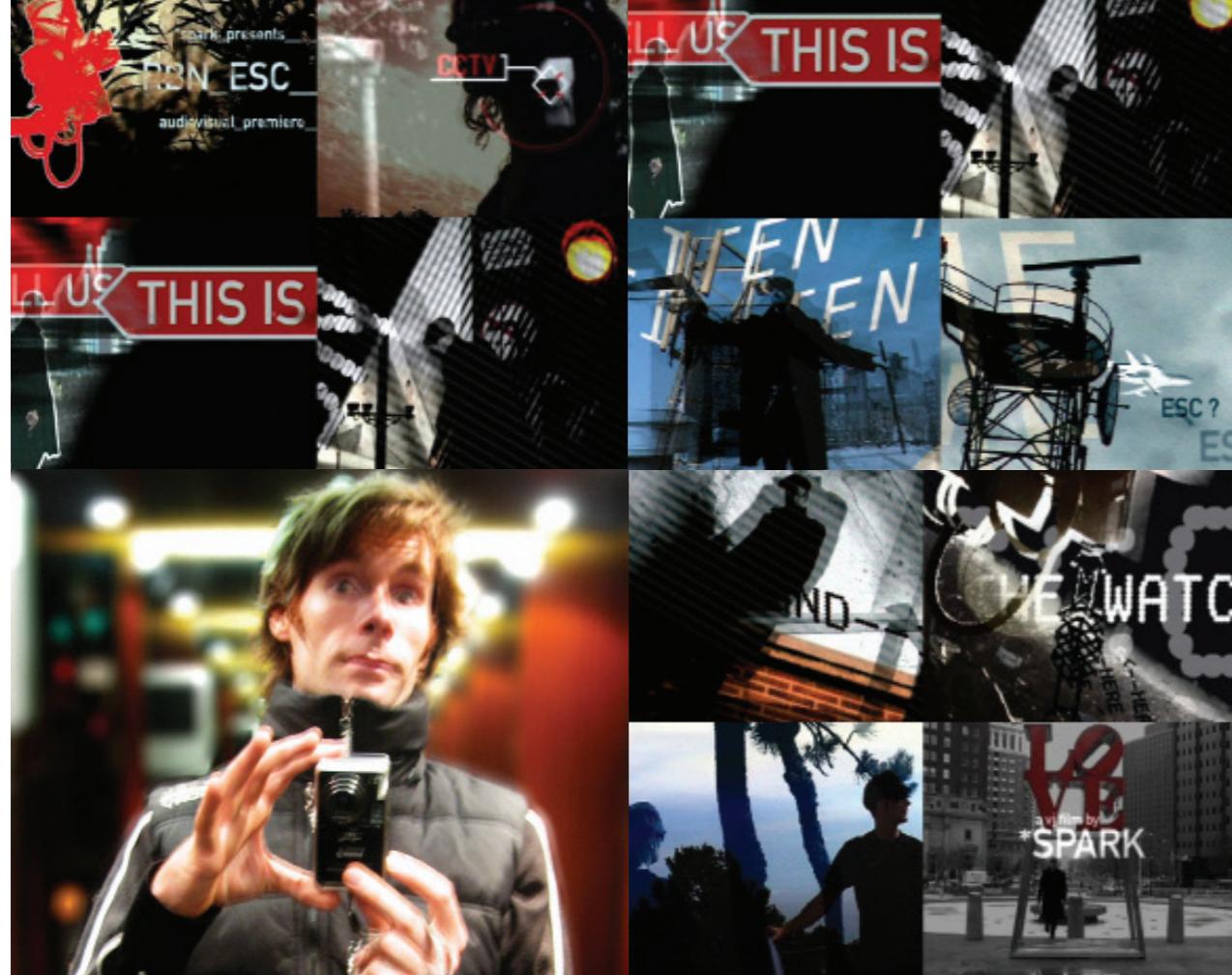
Thus, in 1992, Inatel has formalized the Company and Projects Incubation Program, designating a convenient, well-equipped physical space to harbor the firms; it has also implemented a specific regulation and a professional to its coordination. The incubator's present space is able to accommodate 11 companies and other administrative facilities, including meeting, training and living rooms.

In 2002, Inatel's company incubator has received the quality certification through the ISO 9001:2000 norm, by Fundação Carlos Alberto Vanzolini – FCAV and IQNET, thus entering a select group of incubators around the world.

In 2004, the incubator has officially launched to the national public the software "PRONTO! – Your company in your hands", which is a practical and efficient system of performance indicators, for exclusive use in incubated companies, as well as by operational managers of incubators. The software has significantly contributed to the development and professionalization of Brazilian incubators and is available as "freeware" in Inatel's incubator web page.

HIPERSÔNICA HYPERSONICA

PERFORMANCE



***SPARK**
RBN_ESC____AV
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

"rbn_esc" é um projeto que mistura cinema e visuais experimentais ao vivo. Apresentando uma série de roteiros com personagens, ele convida o público a construir narrativa e crítica cultural: rbn_esc → ur- → fuga urbana. Também é um projeto de VJ desenvolvido durante dois anos, evoluindo até o estado final de "cinema ao vivo" apresentado aqui, a partir de uma performance audiovisual de 45 minutos refinada e em multicamadas produzida no mais alto padrão. Por favor veja o vídeo de amostra para ter uma ideia.

"rbn_esc" is a project fusing cinema and live experimental visuals. Presenting a series of character scenarios, it invites the audience to construct narrative and cultural critique: rbn_esc → ur- → fuga urbana. It is also a vj project developed over two years, evolving to the final 'live cinema' state presented here of a refined, multi-layered 45 minute audiovisual performance produced to the highest standard. Please watch the sampler video to get an idea.



AUTHOR & PUNISHER
DUB MACHINES (NEXTGEN DE DRONE MACHINES)
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Drone/Dub Machines são máquinas feitas sob medida fabricadas com matérias primas e utilizando circuitos de fonte aberta. Os dispositivos usam muitos aspectos da automação industrial, robótica, ferramentas e dispositivos mecânicos, enfocando o erotismo da interação com a máquina. Cada máquina comunica o movimento do usuário através de mecanismo de entrada (encoder, potencímetro, etc.) ligado à máquina Drone/Dub de macrocontrole, em um microcontrolador de fonte aberta (tanto Arduino como #6 board do MIT), e para o Pd do computador para síntese sonora que deriva de dados posicionais em fluxo real. As Drone Machines originalmente exigem força significativa do performer, alinhando-o com os sons censitivos de teleguiados que são criados. As máquinas mais novas, Dub Machines, que serão trazidas a São Paulo, em comparação com as pesadas Drone Machines, se destinam a uma composição mais leve e dinâmica, devido a seu design simples e transportável. As Dub Machines foram projetadas para a função exata de aventura, com menos de 20 quilos para viagens aéreas. Cada composição será escrita para o local, combinando o esquema sonoro de Author & Punisher com os gêneros contemporâneos e experimentais do local escolhido... neste caso, São Paulo.

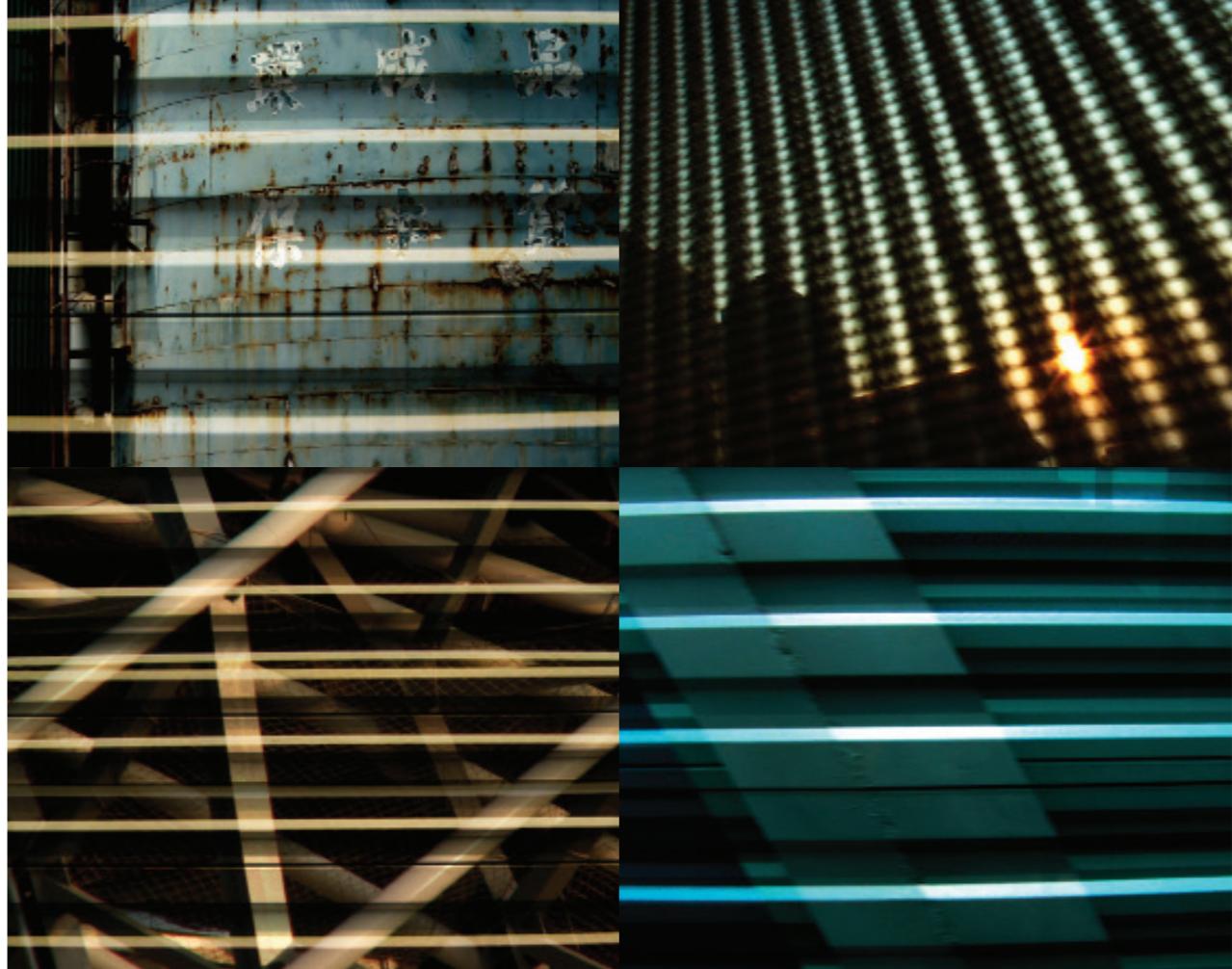
Drone/Dub Machines are custom made machines fabricated from raw materials and utilizing open source circuitry. The devices draw heavily on aspects of industrial automation, robotics and mechanical tools and devices, focusing on the eroticism of interaction with machine. Each machine communicates user motion through input mechanism (encoder, potentiometer, etc.) attached to macro control Drone/Dub Machine, into an open source microcontroller (both Arduino and MIT's #6 board), and out to computer Pd for sound synthesis stemming from real streaming positional data. The original Drone Machines require significant force from the performer, aligning he or she with the plodding drone and doom-influenced sounds that are created. The newer of the machines, Dub Machines, those which would be transported to São Paulo, in contrast to the heavy dirge of the Drone Machines, are intended for lighter and more dynamic composition, due to their transportable and streamlined design. Dub Machines were designed for the exact function of adventure, each at under 20kg for travel via airplane: point, compose and explore. Each composition will be written for the location combining both the sonic schema of Author & Punisher and the local contemporary and experimental genres of the selected destination... in this case, São Paulo.



BLACKHOLE-FACTORY: ELKE UTERMÖHLEN, MARTIN SLAWIG
RESTMETALL
ALEMANHA GERMANY

O ruído pós-industrial de RESTMETALL, por Elke Utermöhlen e Martin Slawig é uma especulação sobre objetos encontrados: restos de produção industrial, peças de máquinas, fragmentos são examinados ao vivo no palco. Ações físicas com os objetos e o uso de microfones de contato, câmeras e um microscópio geram sons e visuais, que são transformados e processados durante a performance. Portanto, usamos dois controladores remotos wii, sensores diferentes e software de processamento de áudio / vídeo baseado em agitação max/msp. Todos os materiais de áudio e visuais são criados ao vivo durante a performance. Os artistas, objetos e sons se fundem com camadas de projeção.

RESTMETALL post industrial noise by Elke Utermöhlen and Martin Slawig
Speculations about found objects: Leftovers of industrial production, parts of machines, fragments are examined live on stage. Physical actions with the objects and the use of contact microphones, cameras and a microscope generate sounds and visuals, which are transformed and processed during the performance. Therefore we use two wii remote controllers, different sensors and live audio/ video processing software based on max/msp jitter. All audio and visual materials are created live during the performance. Performers, objects and sound are merging with layers of projection.



D-FUSE: MICHAEL FAULKNER, MATTHIAS KISPERT
PARTICLE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

“Partícula”, do D-Fuse, explora as condições urbanas em um nível abstrato. Enquanto projetos como Undercurrent, Latitude e Surface examinam a vida da cidade em suas dimensões sociais e psicogeográficas, “Particle” se aproxima de detalhes do tecido urbano e revela uma rede de ritmos, padrões e texturas que existem em um espaço entre o real e o virtual. “Particle” se refere à realidade fragmentada da vida cotidiana na cidade ao salientar suas descontinuidades, dando origem a uma desconstrução do espaço vivido em uma série de imagens e sons que são distantes das experiências e relações em que se inseriam originalmente.

D-Fuse’s “Particle” explores urban conditions on an abstract level. While projects like Undercurrent, Latitude and Surface look at city life in its social and psychogeographical dimensions, “Particle” zooms in on details of the urban fabric and reveals a web of rhythms, patterns and textures that exist in a space in-between the real and the virtual. “Particle” alludes to the fragmented reality of everyday life in the city through its highlighting of discontinuities, giving rise to a deconstruction of lived space into a series of images and sounds that are removed from the experiences and relations in which they were originally embedded.



EMOTIC
RAW
ESPAÑA SPAIN

RAW é um concerto multimídia que converge música, dança, vídeo e sistemas tecnológicos (tais como sensores faciais, PDAs musicais, ferramentas de visão artificial, realidade ocular aumentada, etc.) em um único espaço cênico.

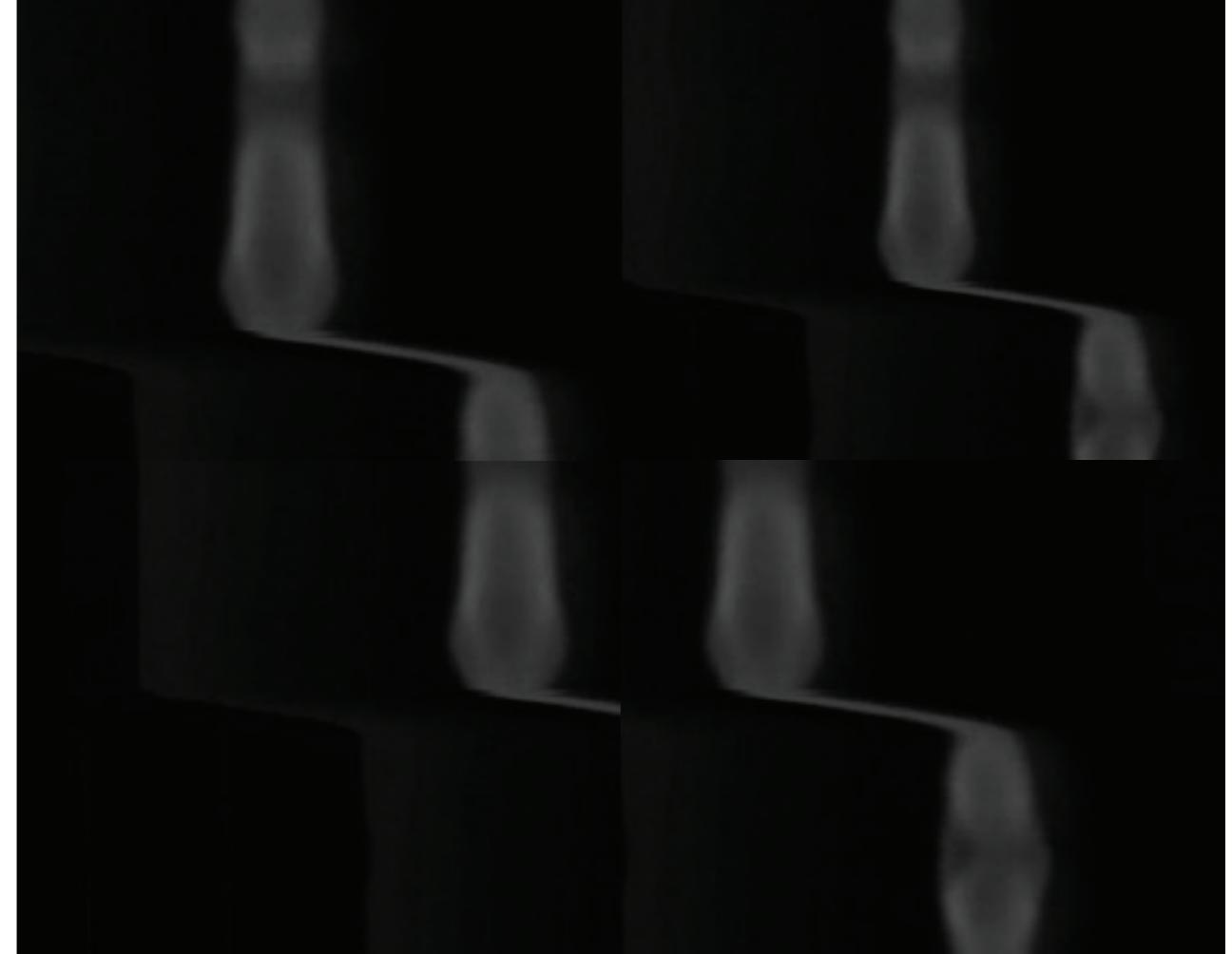
No cenário, músicos e atrizes buscam um formato exclusivo de apresentação que funde o concerto e a performance.

RAW mostra o conceito psicológico do movimento do corpo e o amplia, podendo assim alcançar seu potencial máximo. Solos de guitarra, jogos de luzes, análises de imagens e gravações permitem estruturar o estudo anatômico. Este trabalho tem como objetivo investigar as relações entre as novas linguagens cênicas e as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias.

RAW is a multimedia concert that converges music, dance, video and technological systems (such as facial sensors, musical PDAs, artificial vision tools, augmented ocular reality, etc.) in a unique scenic space.

On stage, musicians and actresses search for an exclusive presentation format that fuses concert and performance.

RAW shows the psychological concept of the body's movement and amplifies it, thus reaching its maximum potential. Guitar solos, light plays, analyses of images and recordings allow to structure the anatomic study. This work has as its end to investigate the relationships among new scenic languages and the possibilities offered by new technologies.



HET VLEESGEWORDEN VIDEOWOORD: ALBERT VAN ABBE, ROEL DIJCKS, WIM-JAN SMITS, TIES VAN DE VEN
A/V SCAPING SERIES
HOLANDA NETHERLANDS

Improvisamos performances intensas e curtas em áudio mais vídeo, usando diy e hardware com circuitos mexidos. Áudio e vídeo são gerados ao vivo no palco como em uma jam de jazz, improvisando e antecipando um ao outro. A própria natureza do sinal a/v é revelada em uma composição de fenômenos semelhantes a glitch (erro ao vivo). Eventos semialeatórios alteram o curso da performance de maneira orgânica, interferindo, criando uma intensa vibração. Cinema ao vivo em forma pura, usando a linguagem do sinal PAL para decifrar o verdadeiro sinal intrínseco. Uma discussão sobre a própria natureza do sinal a/v.

We improvise short and intense live performances in audio plus video, using diy and circuit bended hardware. Both audio and video are generated live on stage like a jazz jam, improvising and anticipating on each other. The very nature of the a/v signal is revealed in a composition of glitch-like phenomena (live fault). Semi-random events alter the course of the performance in an organic way, interfering, creating an intense vibe. Live cinema in a pure form, using the language of the PAL signal to decipher the true signal within. A discussion of the very nature of the a/v signal.



MARCELLÍ ANTÚNEZ ROCA

PROTOMEMBRANA

ESPAÑA SPAIN

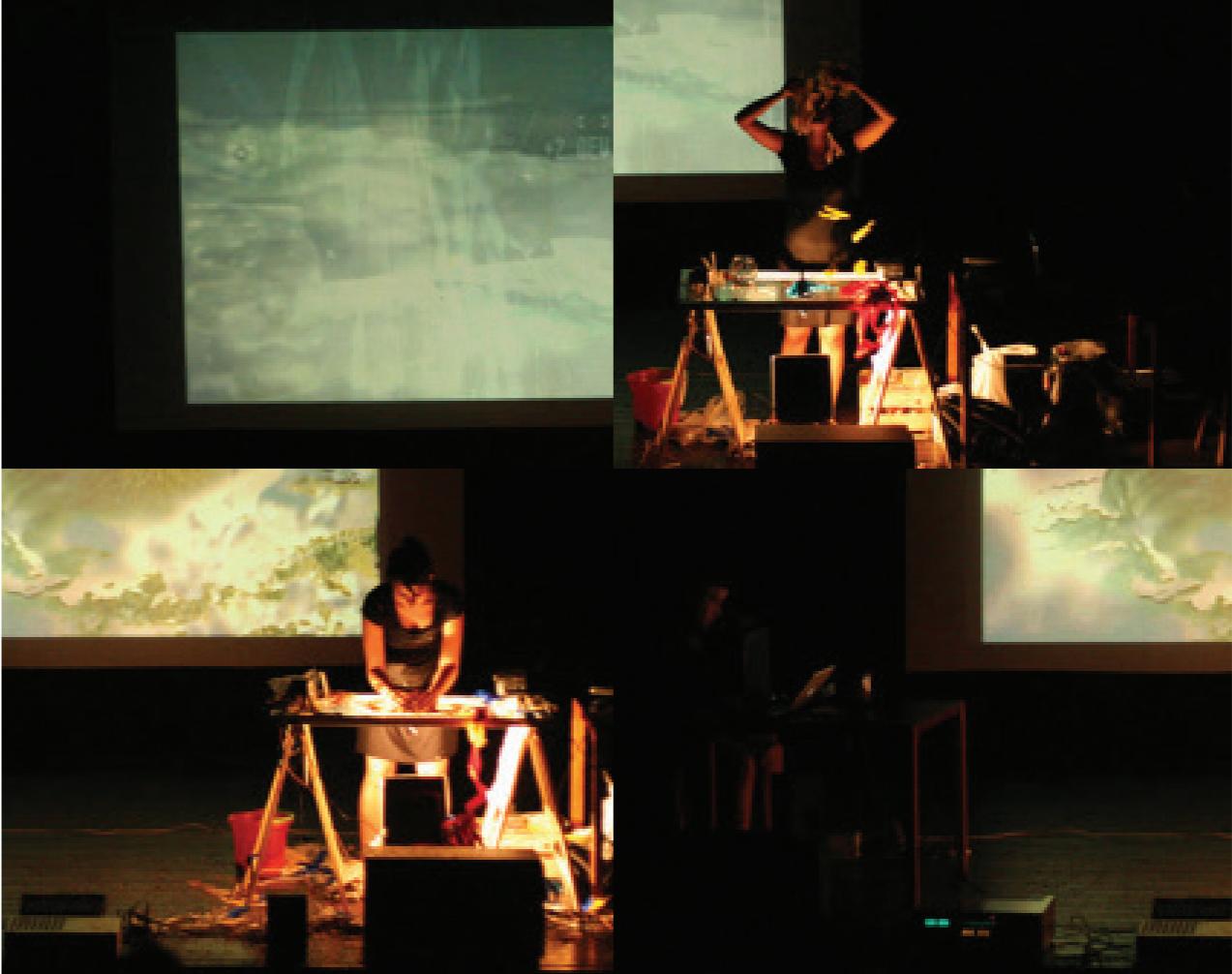
O argumento de *Protomembrana* é uma lição teórica sobre a Sistematurgia, literalmente, dramaturgia dos sistemas computacionais, que serve para tecer um modo da novela latina, uma narração cheia de fábulas. A performance utiliza, além da narração verbal, animação gráfica, música e iluminação. Todos estes elementos cênicos são tratados como elementos interativos controlados através de distintas interfaces. Formalmente, a ação se desenvola numa tela, diante da qual se situa Marcel·lí vestido com um dreskeleton, ao lado de uma mesa de controles com vários computadores. A narração se estrutura em quatro capítulos: 1- Introdução ou História de Martin, 2- As interfaces ou História do gesto, 3- A computação ou Lúcia e o gato e 4- O médium ou As cinco membranas.

Além das imagens e do som, esta história interativa utiliza outros dispositivos como uma câmera/revólver que permite capturar rostos diferentes do público e introduzi-los na performance como rostos protagonistas nas animações posteriores. De outro modo, algumas próteses sensíveis em forma de vestido permitem converter um voluntário em interfaces visuais e sonoras. Estes dispositivos transportam, em determinados momentos, a performance *Protomembrana* aos subgêneros da hipnose ou da magia.

Créditos: Autor, Performer e Designer: Marcel·lí Antúnez Roca; Animação: Liliana Fortuny; Programação: Matteo Sisti Sette; Música: Alain Wergifosse; Fotografia: Carles Rodríguez; Vídeo: Lucia Egaña Rojas, Francis Gómez de la Cruz; Design de iluminação: Oriol Ibáñez; Assistentes Gráficos: Wahab Zeghlache, Emi Martín, Ana Fernández de Sevilla Fontanet, Oriol Corbella, Merlí Borrell, Merlí Borrell, Dídac Valldosera; Atores: Ruth Aleu, Álvaro Sosa; Modelos: Lucia Egaña Rojas, Emi Martín, Perla Mesa, Giulia Mattioli, Adelaida Antúnez, Álvar Antúnez, Marcel·lí Antúnez Roca; Joy-dreskeleton: Héctor López; Produção técnica: Oriol Ibáñez; Assistente de produção técnica: Lucia Egaña Rojas; Produção executiva: Eva Vilaró Móra; Produção: Panspermia SL; Em colaboração com: ICIC -Institut Català de les Indústries Culturals-, INAEM, Ministerio de Cultura - Espanha, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, d-lab [Dedale/París], Arcadi [París]

The argument of "Protomembrana" is a theoretical lesson on Systematurgy – literally, the dramaturgy of computing systems, which serves to weave a kind of Latin novel, a narrative full of fables. The performance uses, besides the verbal narrative, graphic animation, music and lighting. All those scenic elements are treated as interactive elements controlled through different interfaces. Formally, the action develops in a screen, before which is Marcel·lí dressed as a dresskeleton, next to a table with controls of several computers. The narrative is structured in four chapters: 1- Introduction, or Martin's History; 2- The interfaces, or History of the gesture; 3- Computing, or Lucia and the cat; and 4- The medium, or The five membranes.

Beyond images and sound, this interactive story uses other devices, such as a camera/pistol that allows capturing different faces of the public and introduce them in the performance as faces in the later animations. Otherwise, some sensible prostheses shaped as dresses allow to convert a voluntary person into visual and sound interfaces. Those devices transport, in some moments, the *Protomembrana* performance to the subgeneres of hypnosis or magic.



MESA DE LUZ: HIERONIMUS DO VALE, MARTA MENCARINI E TOMÁS SEFENIN

MESA DE LUZ: COTIDIANO

BRASIL BRAZIL

Esta apresentação narra o dia-a-dia de um indivíduo, do despertar ao adormecer. No tema levantado para esta apresentação, o principal foco são as mãos, que manuseiam os objetos em suas funções diárias. Os atos são montados como pequenos cenários onde as mãos exercem as ações habituais. A projeção audiovisual vai sendo criada conforme a narrativa vai se construindo, cada ato vai sendo concebido ação por ação e minuciosamente a história vai tomando corpo. Os procedimentos de construção da performance audiovisual é em Work in Process, ou seja, todos os elementos concebidos, tanto pela colagem como pelo vídeo são construídas durante a apresentação ao vivo, nada foi antes editado ou gravado, toda os elementos da apresentação é realizada em loco, ao vivo. O tempo da apresentação Mesa de Luz: Cotidiano é de 30 minutos, havendo, após a apresentação, a abertura para a interação do público e possíveis improvisações com o sistema de Mesa de Luz.

This performance portrays a day in the life of an individual, from dusk till dawn. The hands are the main focus of the story-line, handling day-to-day objects. The story is assembled as scenarios where the hands perform the usual activities. The audiovisual projection is created as the narrative is built. The audiovisual construction process is a Work in Process, that is, all elements designed by both the collage and the video are built during the live presentation, nothing has been previously edited or recorded, all the elements of the presentation are created live and in situ. Each act is constructed as each movement overlaps the previous movement. After 30 minutes of performance, the system Mesa de Luz becomes open to the public for improvisations.



PLAYBOY'S BEND
THE PLAYBOY'S BEND SHOW
BÉLGICA BELGIUM

Playboy's Bend é um musical e um projeto de arte eletrônica imaginado em 2006 por Xavier Gazon. Ele se inspira no movimento de "circuit bending" (desvio de circuitos), que envolve modificar os circuitos internos de velhos brinquedos, máquinas de som, sintetizadores Casio dos anos 80 dos mercados de pulgas e transformá-los em instrumento incomuns e elegantes. Todas as samples, colagens de sons e sequências são tiradas de arquétipos de música pop como rock e punk, electro-techno, disco, reggae, música contemporânea ou valsa... e geradas por algumas interfaces mágicas e divertidas. O conceito da criação está na continuidade de artistas como John Cage, Nam June Paik, com a idéia zen de acidentes controlados e desvio de interface de mídia. Todas as composições vieram de instantes de som sampleados durante improvisação no estúdio caseiro e depois estruturadas em estruturas de motivo de música popular. O desafio é fazer música profissional e arte com materiais sonoros de aparência "pobres" e redefinir a criatividade com tecnologia. Playboy's Bend é um trabalho sobre temas paradoxais como Low-fi e High-Tech, dependência e liberdade com ambiente tecnológico, emoção humana x comportamento robótico, sexo e máquina. Mais que Circuit Bending, é uma criação de arte e música contemporânea eletrônica única.



SADMB
CUBIE
JAPÃO JAPAN

"Cubie" é uma apresentação de música de laptop com software do mesmo nome, que tem interações únicas e criativas para superar o problema das apresentações de música em laptop: que o público não pode reconhecer a habilidade do músico e sua operação em tempo real. Essas interações se baseiam em ideias de alguns jogos de quebra-cabeça e ajudam o público a reconhecer o tempo real da apresentação. Este software não tem qualquer função conveniente que atrapalhe a prática de copiar e colar, desfazer e refazer, mas tem criações originais que combinam letras que são informação codificada anterior ao advento da tecnologia digital para fazer ritmo, melodia e harmonia. O software é entendido como um sequenciador musical que usa letras como funções musicais, e a música é tocada combinando-as como peças de um quebra-cabeça. "Cubie" é oferecido no website e qualquer pessoa pode baixá-lo e tocar em seu PC à vontade.

"Cubie" is a laptop music performance with software of the same name, which has unique and imaginative interactions to squarely overcome the problem of laptop music performance: that audiences can't recognize the player's skill and his/her real-time operation. Those interactions are based on the ideas from some puzzle games and they help audiences to easily recognize the real-time of the performance. This software doesn't have any convenient function which gets in the way of practicing such as copy and paste, undo and redo, but has imaginative creations combining letters which are encoded information before the advent of digital technology to make rhythm, melody and harmony. The software is understood as a musical sequencer using letters as musical functions, and the music is played by combining them like pieces of puzzle. "Cubie" is released on the website and anyone can download it and play it on their own PC freely.



TETSU KONDO
DENDRAW
JAPÃO JAPAN

Performance interativa ao vivo com um instrumento original baseado em Java chamado "Dendraw", que é um instrumento-software que gera ondas senoidais específicas, dependendo da posição da tela, e tem processamento visual rápido em tempo real conforme a frequência do som. Todos os padrões visuais e movimentos são desenhados com base na teoria da linguagem visual especialmente para música eletroacústica.

O conceito de Dendraw se inspira em instrumentos de corda acústicos como violão e violino, de modo que o tom, volume e movimento são especificamente determinados pela localização das cordas. O Dendraw consiste em cordas de 5 círculos que geram tons conforme você desliza suas pontas na tela. Dependendo do ângulo do movimento, podem-se criar harmonias. Para esta performance eu apresentarei a beleza da programação visual para performance sonora interativa ao vivo.

Live interactive performance with original Java-based software instrument called "Dendraw" that is a software instrument which generates specific sine waves depending on the position of the screen, and it has real time fast visual processing according to frequency of sound. All visual patterns and movements are designed based on theory of visual language especially for electroacoustic music.

The concept of Dendraw took its inspiration from acoustic string instruments such as guitar and violin, so that the tone, volume and panning are specifically determined by the location of its strings. The Dendraw consists of 5-circled strings generating tones as you slide its points in the screen. Depending on the angle of the movement harmonies can be created. For this performance I will present the beauty of visual programming for live interactive sound performance.



VJ MOTOMICHI
"NO RULES, NO BOUNDARIES" MOTOMICHI
NAKAMURA'S LIVE VIDEO MIXING
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

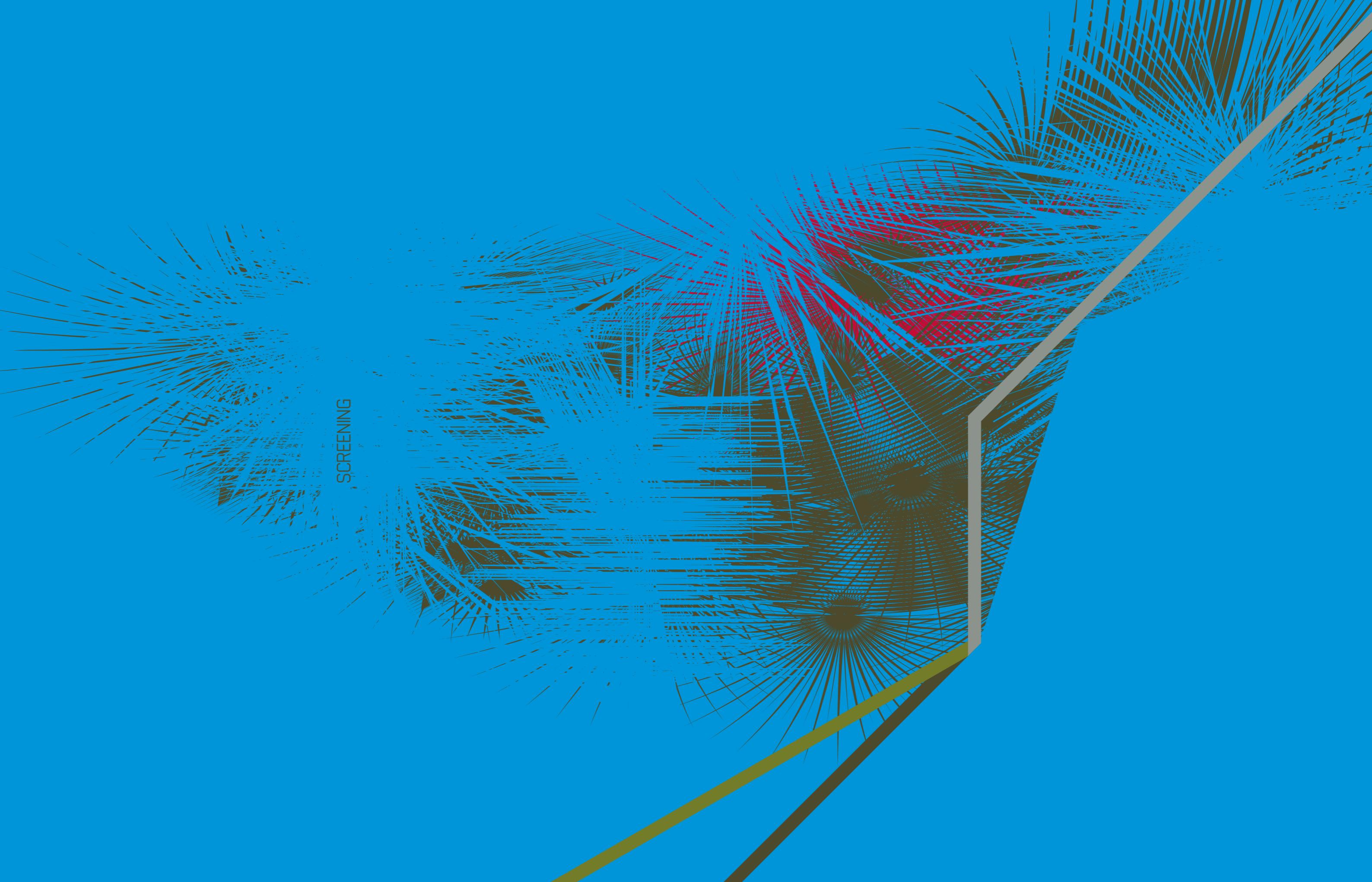
A performance de mixagem de animação ao vivo de Motomichi "No Rules, No Boundaries" é conhecida pelo uso limitado da cor: preto, branco e vermelho e sua mistura de intensos elementos gráficos e a exploração de personagens assustadores mas bem-humorados, que são em parte humanos e em parte monstros. Ele usa a mais nova tecnologia de mixagem de vídeo para criar uma atmosfera intensa que rapidamente se transforma em calma total, para comunicar sua idéia de medo e paz de espírito na vida cotidiana.

Motomichi's live animation mixing performance "No Rules, No Boundaries" is known for its limited use of color; black, white and red and its mixture of intense graphical elements and the exploration of frightening yet humorous characters who are part human and part monsters. He uses latest live video mixing technology to create intense atmosphere which quickly turns to total calmness to communicate his idea of fear and peace of mind in our daily life.

YROYTO
EILE
FRANÇA FRANCE

Eile é uma performance, um conceito, um processo. Eile é vídeo ao vivo, música e improvisação ao vivo. Eile é uma história, uma abstração, real. Eile é ruído, concreto e experimental. Eile é um pedaço de dados puros. Você pode baixar algumas imagens aqui: http://www.avoka.fr/eile/eile_photos.zip. Você pode ver uma gravação de vídeo aqui: <http://vimeo.com/3159552>

Eile is a performance, a concept, a process. Eile is live video, live music and improvisation. Eile is a story, an abstraction, real. Eile is noise, concrete and experimental. Eile is a puredata patch. You can download some images here: http://www.avoka.fr/eile/eile_photos.zip. You can watch a video caption here: <http://vimeo.com/3159552>



SCREENING



ATZ119 - PATRICIA BURGETSMAIER, JAMES HAYDAY
HAMSTER SQUAREDANCE
NOVA ZELÂNDIA **NEW ZEALAND**

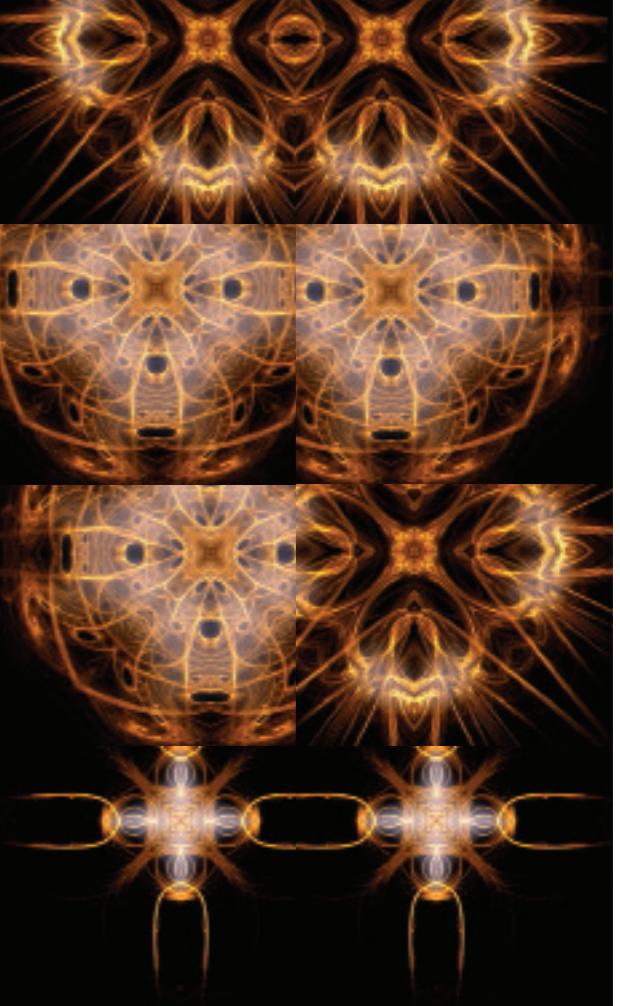
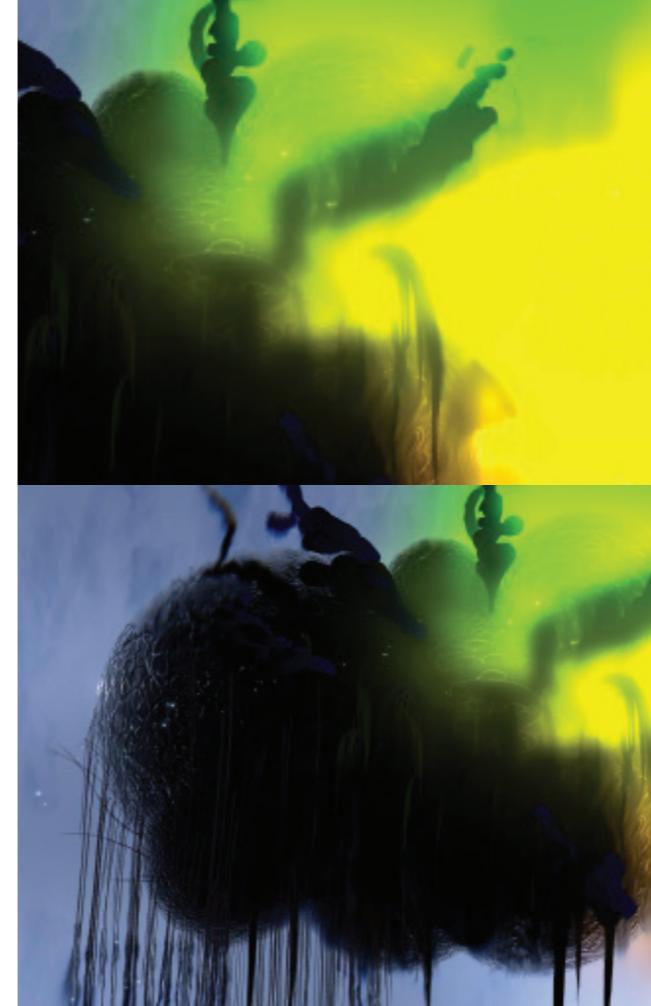
É um exercício que reflete as comunidades de hoje em relação com as tecnologias emergentes, criando uma abordagem lúdica da narração de histórias. Sua estrutura explora uma relação estética e conceitual de ritmo e narrativa, desenvolvendo uma nova abordagem visual para ser exibida em pequenas telas, principalmente do iPhone. "Hamster Squaredance" também é um vídeo musical interativo que usa tecnologia móvel como QR "Quick Response" embutida em uma animação.

It is an exercise in reflecting on today's communities in relation to emerging technologies by creating a playful approach of storytelling. Its framework explores an aesthetic and conceptual relationship of rhythm and narrative by developing a new visual approach for displaying on small screens, mainly iPHONE. "Hamster Squaredance" is also an interactive music video that uses mobile technology such as QR "Quick Response" embedded into an animation.

BRET BATTEY
SINUS AESTUM
REINO UNIDO **UNITED KINGDOM**

"Sinus Aestum" (Bay of Billows) é uma suave e escura planície lunar articulada por fibras de poeira branca. Baseada nessa imagem, a composição de som e imagem "Sinus Aestum" apresenta um processo de síntese sonora e quase 12 mil pontos individuais, que são continuamente transformados e retorcidos, contidos e liberados, sem cortes, para formar ondas compostas e multidimensionais de atividade, passando por estados instáveis entre platôs de frequência e ruído.

"Sinus Aestum" (Bay of Billows) is a smooth and dark lunar plain articulated by threads of white dust. Drawing from this image, the sound and image composition "Sinus Aestum" presents one sound-synthesis process and nearly 12,000 individual points, which are continually transformed and warped, restrained and released, without cuts, to form compound, multidimensional waves of activity moving through unstable states between plateaus of pitch and noise.



DAVID SULLIVAN
SUNSET REFINERY
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

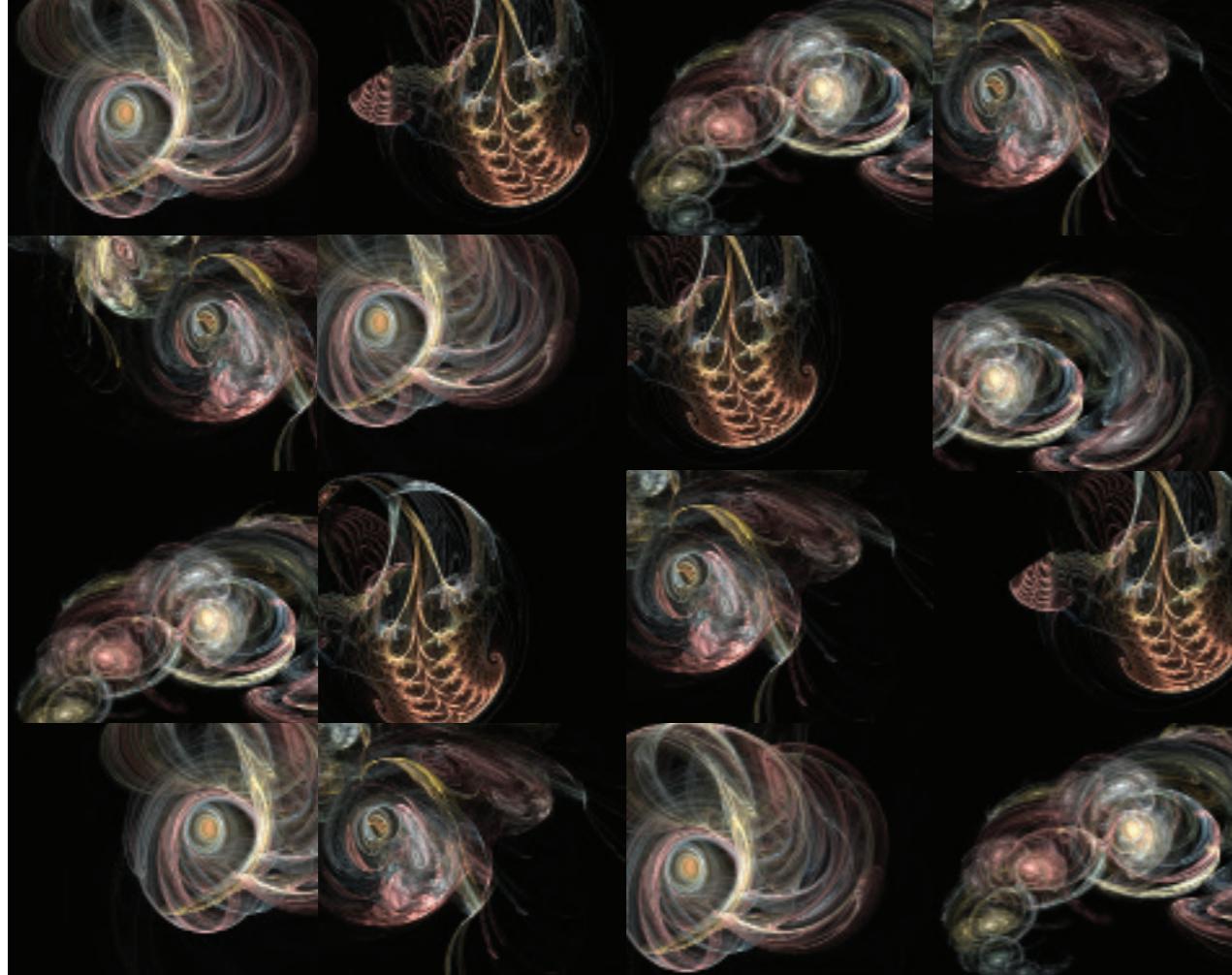
"Refinaria do Pôr-do-Sol" é um vídeo de 4 minutos em looping contínuo de uma animação em 3-D com áudio. É a colisão das pinceladas gestuais da pintura abstrata com o realismo da computação gráfica em 3-D. Utiliza pintura em um ambiente 3-D para explorar os efeitos da poluição sobre a ecologia das comunidades.

"Sunset Refinery" is a 4 minute, continuously looping, 3-D animation with audio. It is the collision of the gestural brushstrokes of abstract painting with the realism of 3d computer graphics. It uses painting in a 3d environment to explore the effects of pollution on the ecology of communities.

JEN-KUANG CHANG
OM
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

"OM", uma sílaba sagrada universal em várias religiões orientais, é uma obra audiovisual que reflete o processo da manifestação dos pensamentos e de visões relacionadas e evoluídas dessa entidade sagrada. Sons sampleados e gerados por computador são incorporados para alcançar a variedade desejada de paisagens sonoras que acompanham a vívida mas delicada visualização.

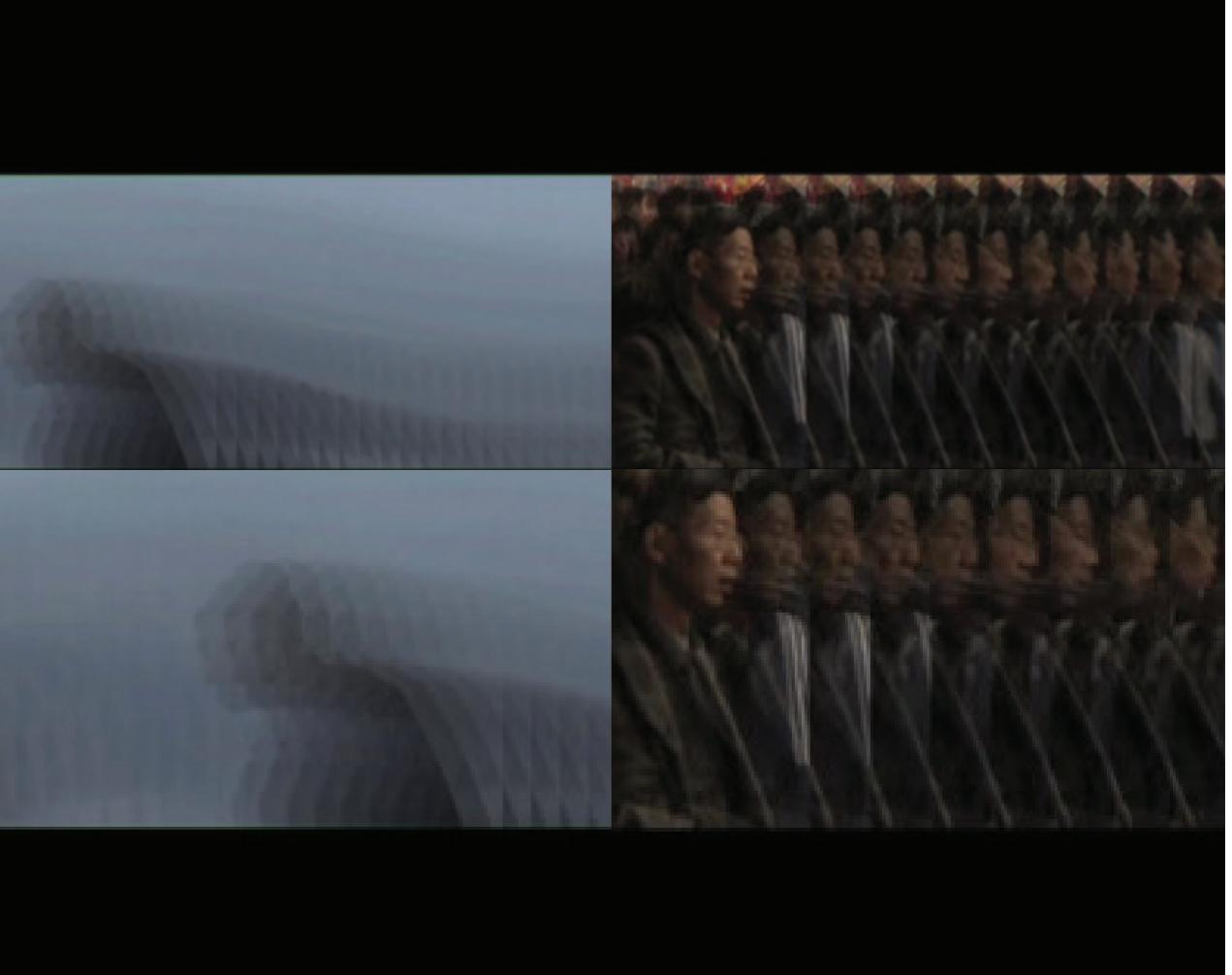
"OM," an universal sacred syllable in various Eastern religions, is an audiovisual work to reflect the process of manifestation of thoughts and visions connected and evolved from this sacred entity. Both sampled and computer-generated sounds are incorporated in order to achieve the intended variety of sonic landscapes to match the vivid, but delicate visualization.



JEN-KUANG CHANG
DRISHTI III
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

“Drishti III”, um termo que descreve visões que experimentamos em estados meditativos, é a terceira etapa de uma série realizada em uma residência artística no Kimmel Harding Nelson Center for the Arts em 2008. Sons sampleados e gerados por computador são incorporados para alcançar a variedade desejada de paisagens sonoras que acompanham a vívida mas delicada visualização.

“Drishti III”, a term that describes visions one experiences during meditative states, is the third installment in the series realized in an artist residency at the Kimmel Harding Nelson Center for the Arts in 2008. Both computer-generated and sampled sounds are incorporated to achieve the intended variety of sonic landscapes to match the vivid, but delicate visualization.



JOAO VASCO PAIVA
WIDE ROTHKO
HONG KONG HONG KONG

“Wide Rothko” é um trabalho audiovisual feito com um programa escrito na plataforma Processing. A ideia principal é inspirada nos primeiros instrumentos de animação e recriação audiovisual tais como o Panorama. O material filmado e as gravações de som foram feitas na província Chinesa de YunNan em Hong Kong, o vasto espaço das planícies de Shangri-la contrastam com o espaço populoso e denso de Hong Kong. Esta peça converte o típico tratamento baseado em loops numa abordagem mais linear, baseado no conceito de time image de Gilles Deleuze, em “Wide Rothko” existe uma exploração da representação de data/pixels num espaço bidimensional e da horizontalidade do frame da projeção. Onde para além das qualidades representativas da imagem existe a criação de um novo espaço híbrido, o espaço da imagem, e de uma realidade que em vez de ser recriada é em si própria criada.

“Wide Rothko” is an audiovisual piece done with a program written in the Processing platform. The major idea follows the basics of earlier moving image toys or visual installations like the “Panorama”. The footage and the soundscapes were taken in Hong Kong and in the Chinese province of YunNan, the vast space of Shangri-la contrasts with the dense and populous urban space of Hong Kong. The piece converts the typical loop based approach to a more linear development, based on Gilles Deleuze's concept of time image, in “Wide Rothko” there is an exploration of 2d space representation of data/pixels and horizontallity, where behind the representative qualities of the image there is the creation of a new hybrid space, the space of the image itself and the world that instead of being recreated is in itself created.



MARCELA PAVIA & LEONILDE CARABBA
DANCING AROUND THE ONE
ITÁLIA [ITALY](#)

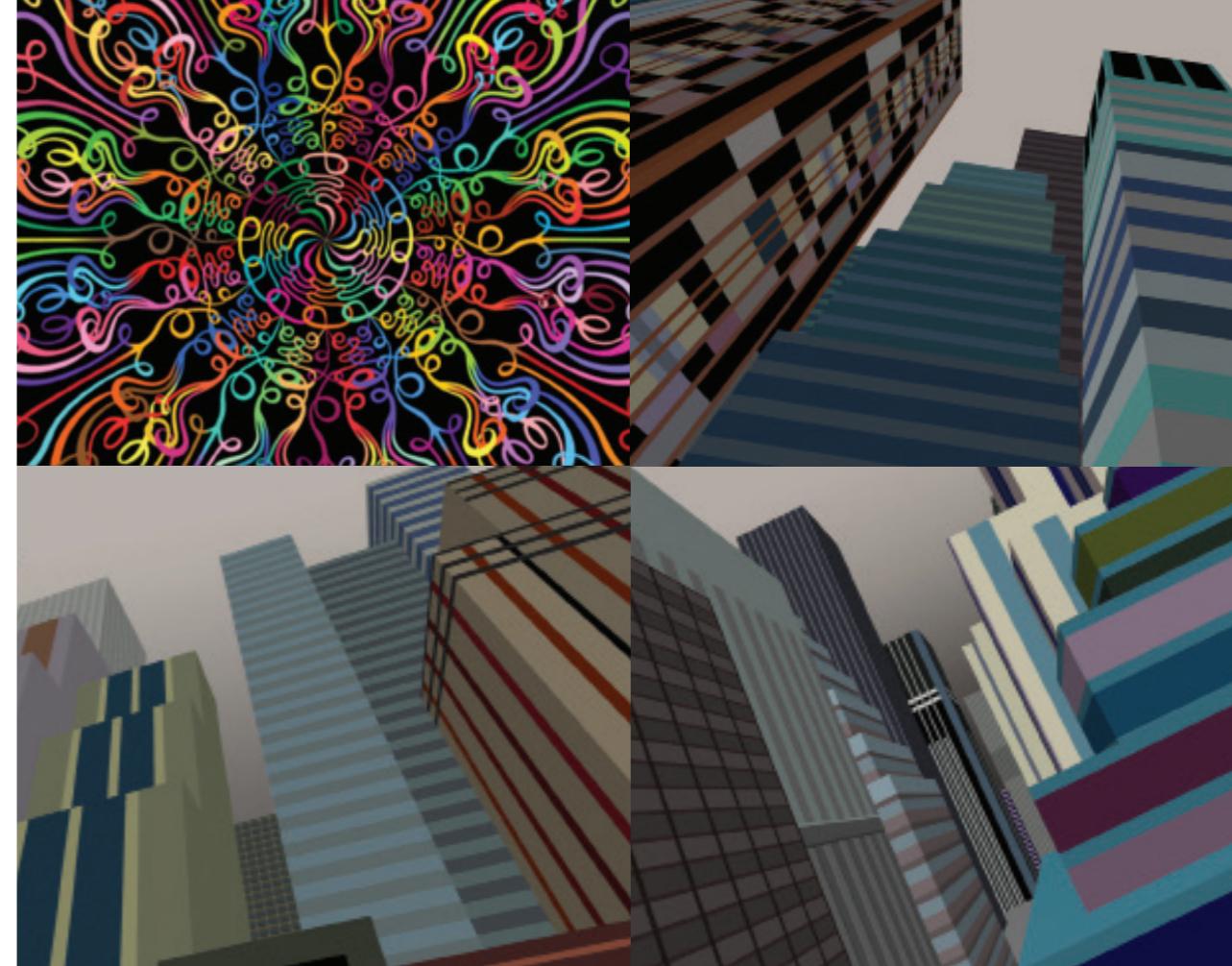
O ponto de partida desta obra é a pintura composta homônima de Leonilde Carabba, que, depois de ser artisticamente fotografada, recebeu a variável do tempo, isto é, foi escolhido um possível caminho temporal para “caminhar pela pintura”. A música clássica de computador interage com esse caminho temporal, sendo uma parte estrutural do todo, criando texturas musicais, mudanças tímbricas, às vezes sendo criadas quadro a quadro.

In this work the point of departure is the homonymous composite painting by Leonilde Carabba which, after being artistically photographed, has received the variable of time, that is, it has been chosen a possible temporal way to “walk along the painting”. The computer classical music interact with this temporal way, being a structural part of the whole, creating musical textures, timbral changes, sometimes being created frame by frame.

MAX JACOB
RISONANZE
ITÁLIA [ITALY](#)

“Risonanze” deixa o som ambiente ressoar através de 16 ressoadores virtuais, cujas frequências são determinadas ao longo do tempo por um processo evolutivo que se adapta às características sonoras do local. A intensidade de cada ressonador conduz uma esfera colorida, projetada do teto para o chão ou uma parede. Os sons e imagens refletem densidades, rarefações, estruturas internas e relações do som captado no local.

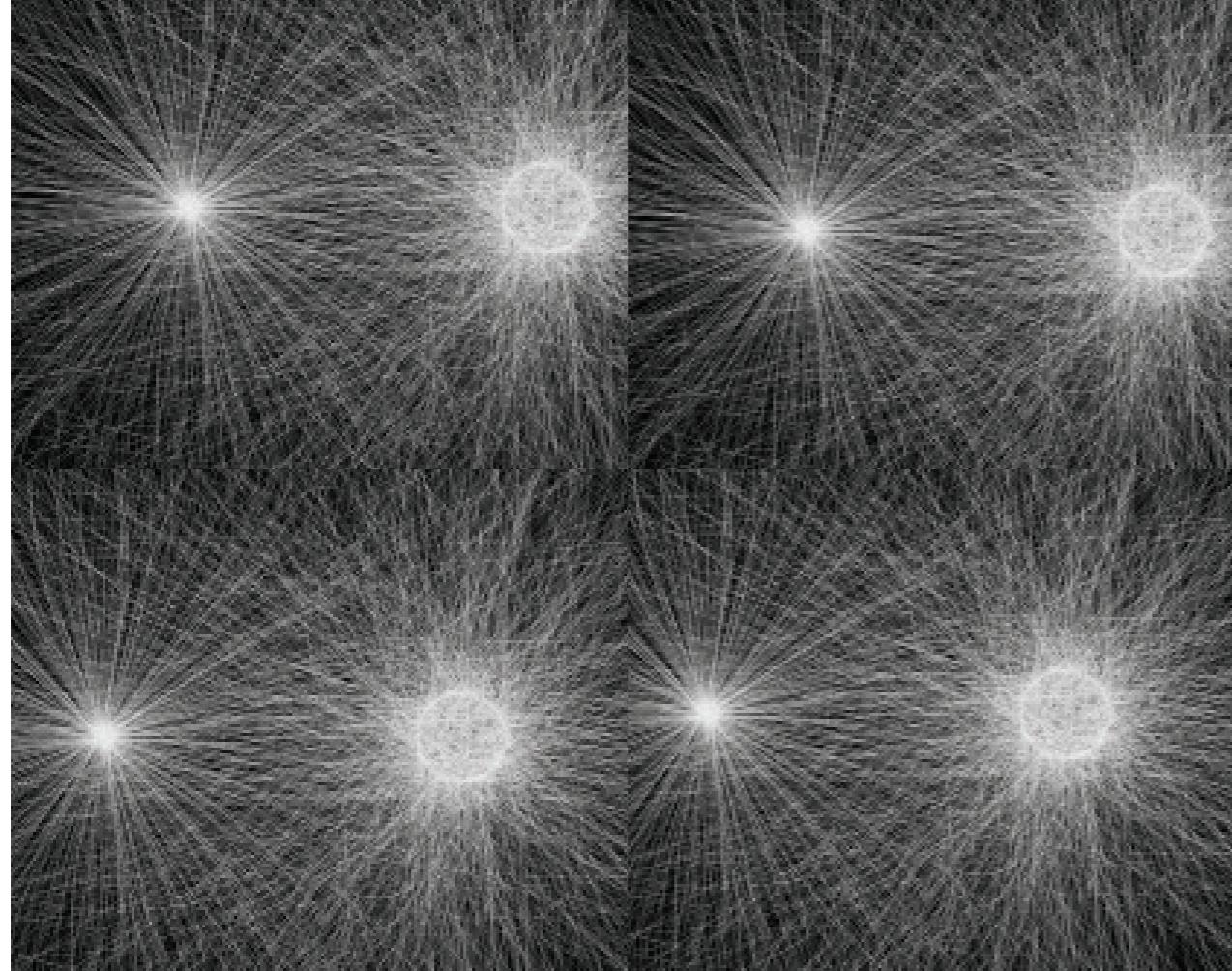
“Risonanze” lets the ambient sound resonate through sixteen virtual resonators, whose pitches are determined over time by an evolutive process adapting to the phonic characteristics of the venue. The intensity of each resonator drives a colored sphere, projected from the ceiling onto the floor or a wall. The sounds and images reflect densities, rarefactions, internal structures and relationships of the sound captured in the venue.



MICHAL LEVY
ONE
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

“Um” é uma jornada visual para dentro da música. Uma onda sonora eletrônica que cresce junto com a batida, transformando-se numa metrópole colorida de arranha-céus que se erguem e caem, como pistões. Dois arranha-céus se desprendem do chão e alçam um voo de liberdade arrebatador, descobrindo novas dimensões. (Criado com Maya.)

One is a visual journey into music. An electronic sound wave, growing as the drum beat increases, turns into a colorful metropolis of skyscrapers that rise and fall like pistons. Two skyscrapers detach from the ground and take off into an ecstatic flight of freedom, discovering new dimensions. (Created with Maya.)



NIGEL POWER
BECOMING SAO PAULO
TAILÂNDIA THAILAND

“Tornando-se”: São Paulo é parte de uma experiência de cinema ambiental, abstrato e algorítmico. De uma caótica superfície gráfica, várias formas simples se materializam para em seguida apagar-se gradualmente. O trabalho é gerativo; a combinação de sequências gráfico-musicais geometricamente forçadas e aleatórias resulta em uma infinidade de experiências audiovisuais únicas, contudo cada vez mais familiares.

Becoming: São Paulo is part of an ongoing experiment in ambient, abstract and algorithmic cinema. From a chaotic graphic ground various simple forms come to presence before gradually erasing themselves. The work is generative; the combination of geometrically constrained and stochastic graphic-musical sequences results in an infinite series of unique yet increasingly familiar audio-visual experiences.



SEBASTIAN BLANK
A DIALOGUE BETWEEN ART AND SOCIETY I-III
ALEMANHA GERMANY

“Um Diálogo entre Arte e Sociedade I” é sobre a recepção da arte dentro da sociedade.

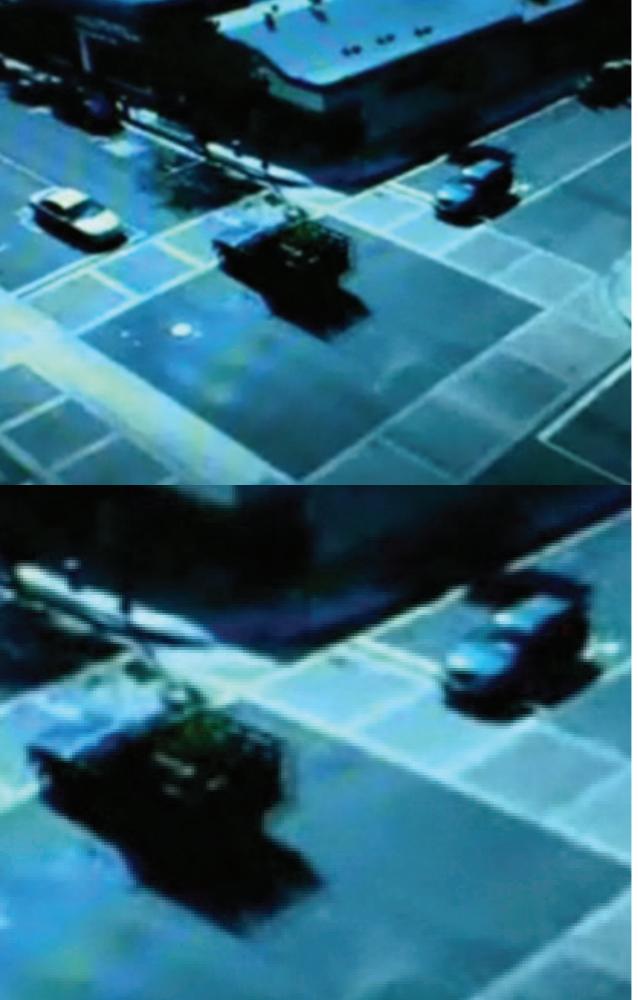
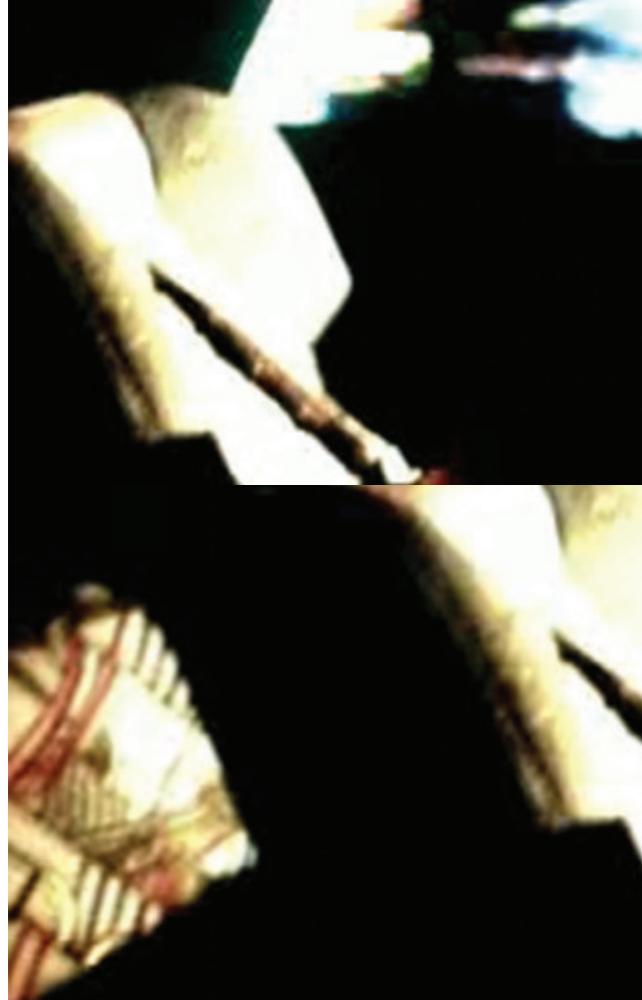
“Um Diálogo entre Arte e Sociedade II” estende o cenário para um nível diferente, onde as pessoas do mundo do jogo parecem querer participar do ato de fazer arte.

“Um Diálogo entre Arte e Sociedade III” é diferente. O personagem é movimentado de modo ativo, mas seu comportamento surpreendente permanece sem consequências na realidade virtual.

“A Dialogue between Art and Society I” is about the reception of art within society.

“A Dialogue between Art and Society II” extends the scenario to a different level, where the people in the games’ world seem to want to participate in an act of making art.

“A Dialogue between Art and Society III” is different. The character is actively moved, but its surprising behaviour stays without consequences in the virtual reality.



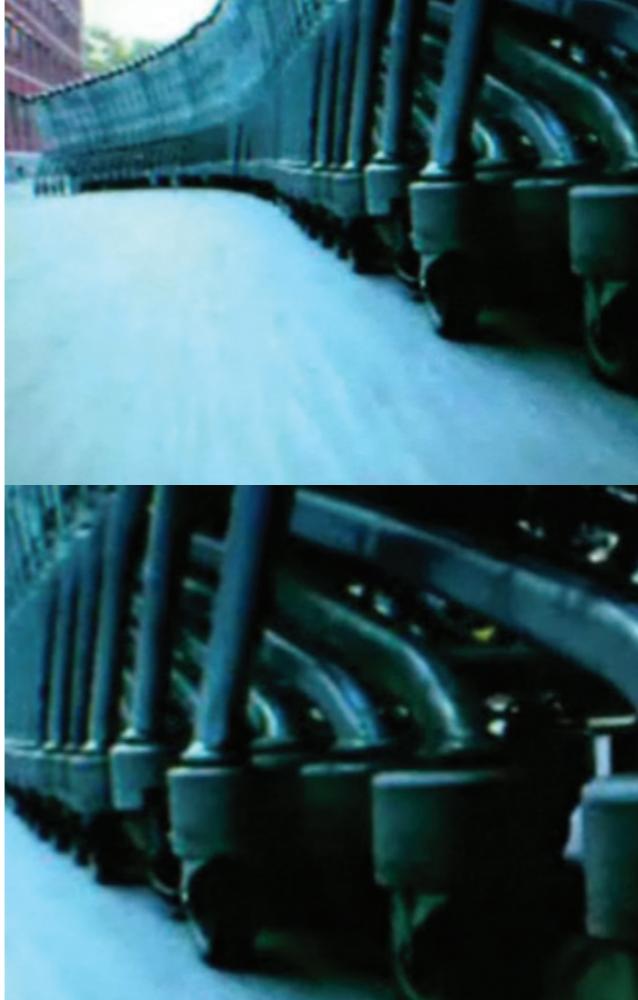
SOUNDSTHATMATTER
BISMUST-JET
BRASIL [BRAZIL](#)

Visão de um compartimento traseiro de um móvel, conjugando com imagem externa.

Vision of a rear compartment of a mobile, combined with external image.

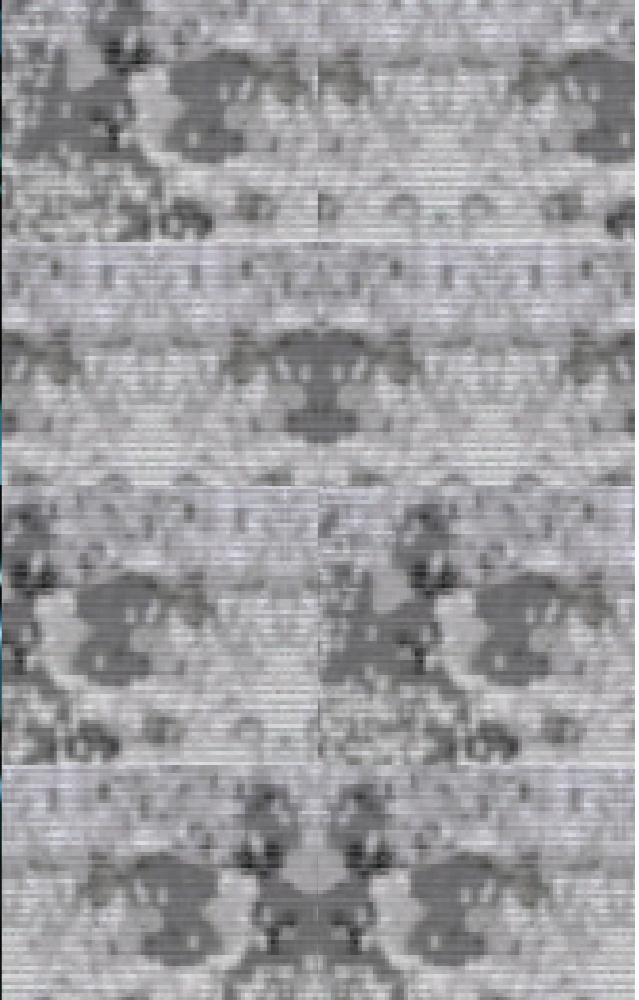
SOUNDSTHATMATTER
CKTROOS
BRASIL [BRAZIL](#)

Cruzamento hiperativo + quarterão ampliado.
Crossing hyperactive + blocks extended



SOUNDSTHATMATTER
ILLZENO
BRASIL [BRAZIL](#)

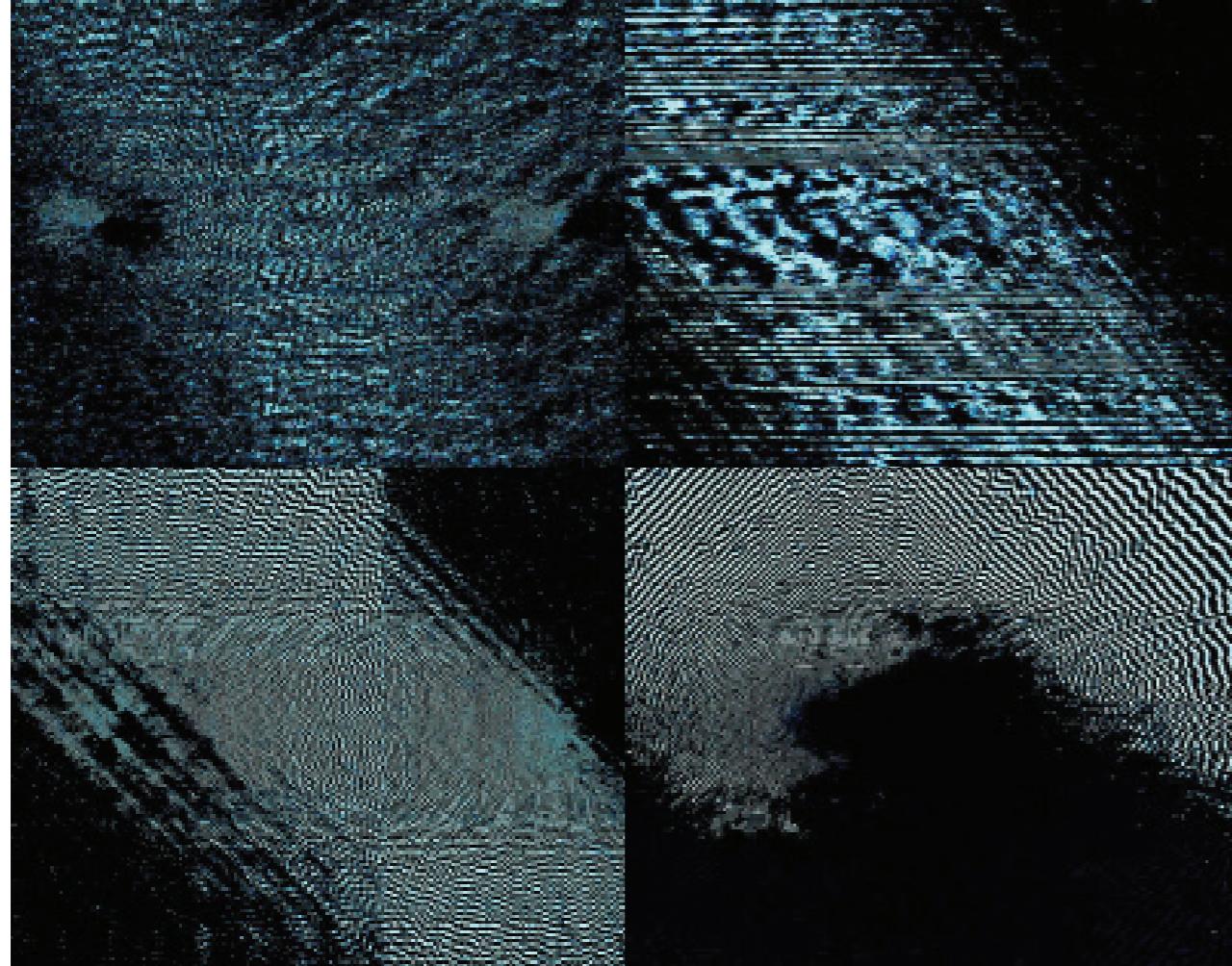
Tira de carrinhos em movimento zig-zag urbano.
Strip of carts moving zig-zag city.



TAMMY RENEE BRACKETT
TEXT
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

teXt é uma instalação de projeção de vídeo em dois canais, na qual 473 páginas de texto que lista a sequência do final do cromosoma X são simultaneamente apresentadas em vídeo e som. O resultado é a criação de um palimpsesto genético. Em vez de uma leitura linear do texto, a trilha sonora transforma o ouvinte em um prego que é fincado no texto.

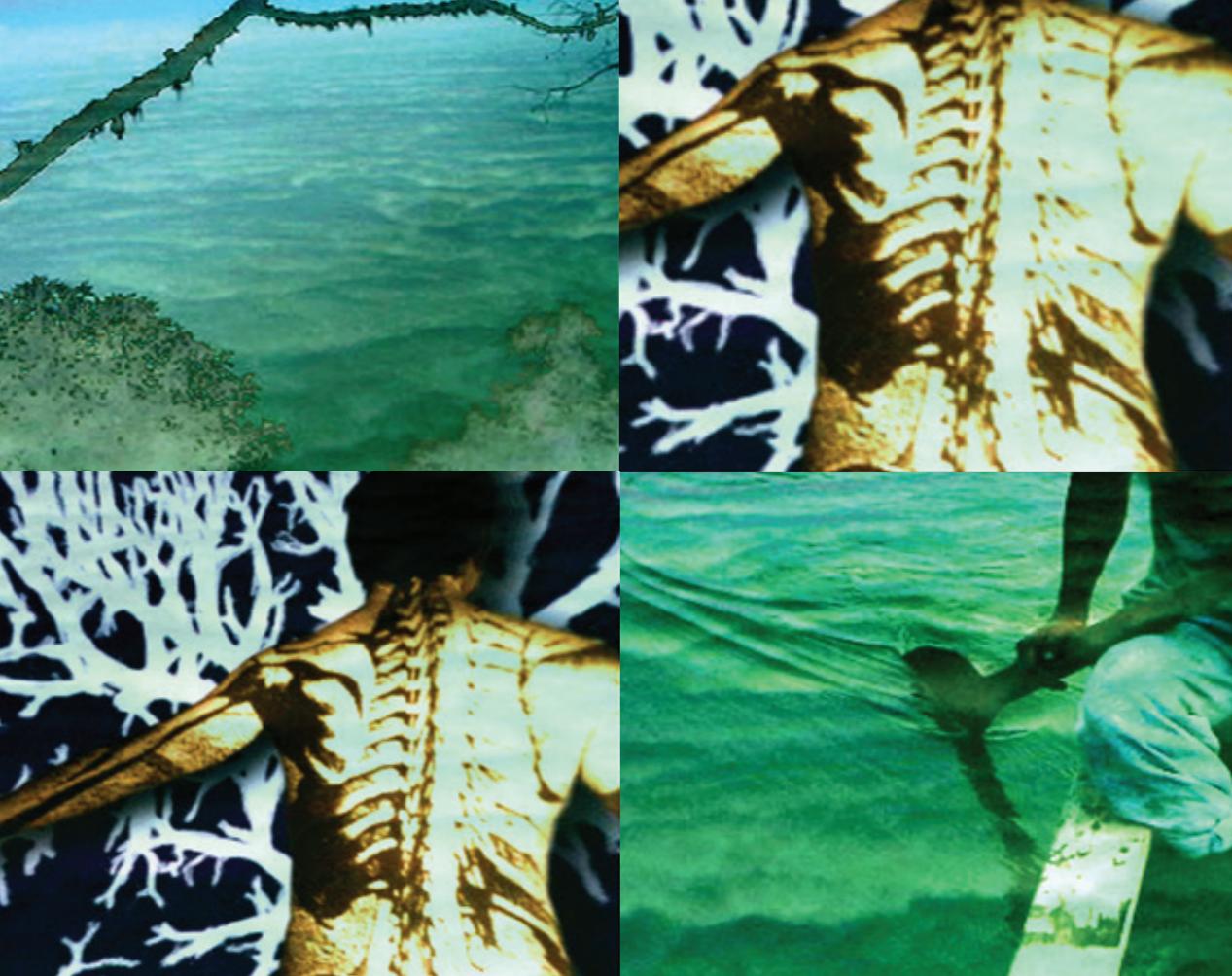
teXt is a two-channel video projection installation in which four 473 pages of text that list the sequence of the very end of the X chromosome are simultaneously presented in video and sound. The result is the creation of a genetic palimpsest. Instead of a linear reading of the text, the soundtrack turns the listener into a nail being driven into the text.



TELCOSYSTEMS: LUCAS VAN DER VELDEN, GIDEON KIERS AND DAVID KIERS
SEMAPHORE
HOLANDA NETHERLANDS

O trabalho é criado a partir de duas premissas básicas de composição: ritmo e feedback. A espinha dorsal da composição é um fluxo de ritmos visuais e sonoros, deixando seus intervalos serem explorados e trazidos à vida por uma rede que gera feedbacks, consistindo em envelopes, portões, compressores e máscaras.

The work is created from two basic compositional premises; pulse and feedback. The backbone of the composition is a stream of visual and sonic pulses, leaving its intervals to be explored and brought to life by a feedback-generating network, consisting of envelopes, gates, compressors and masks.



TIMOTHY WEAVER
BIOLOGICAL NARRATIVE #9: MANUMINDO
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

“Narrativa Biológica #9: manuMindo” é um vídeo digital híbrido de música biológica/proteica cuja plataforma de som é traduzida e sampleada a partir de fontes genotípicas e expressões fenotípicas que se entrelaçam na troca entre a psicogeografia humana e o recolhimento e enraizamento ecológicos. O trabalho traz a hibridização experimental do cinema digital vivo e a bioinformática performática para a forma do “cinema vivo”.

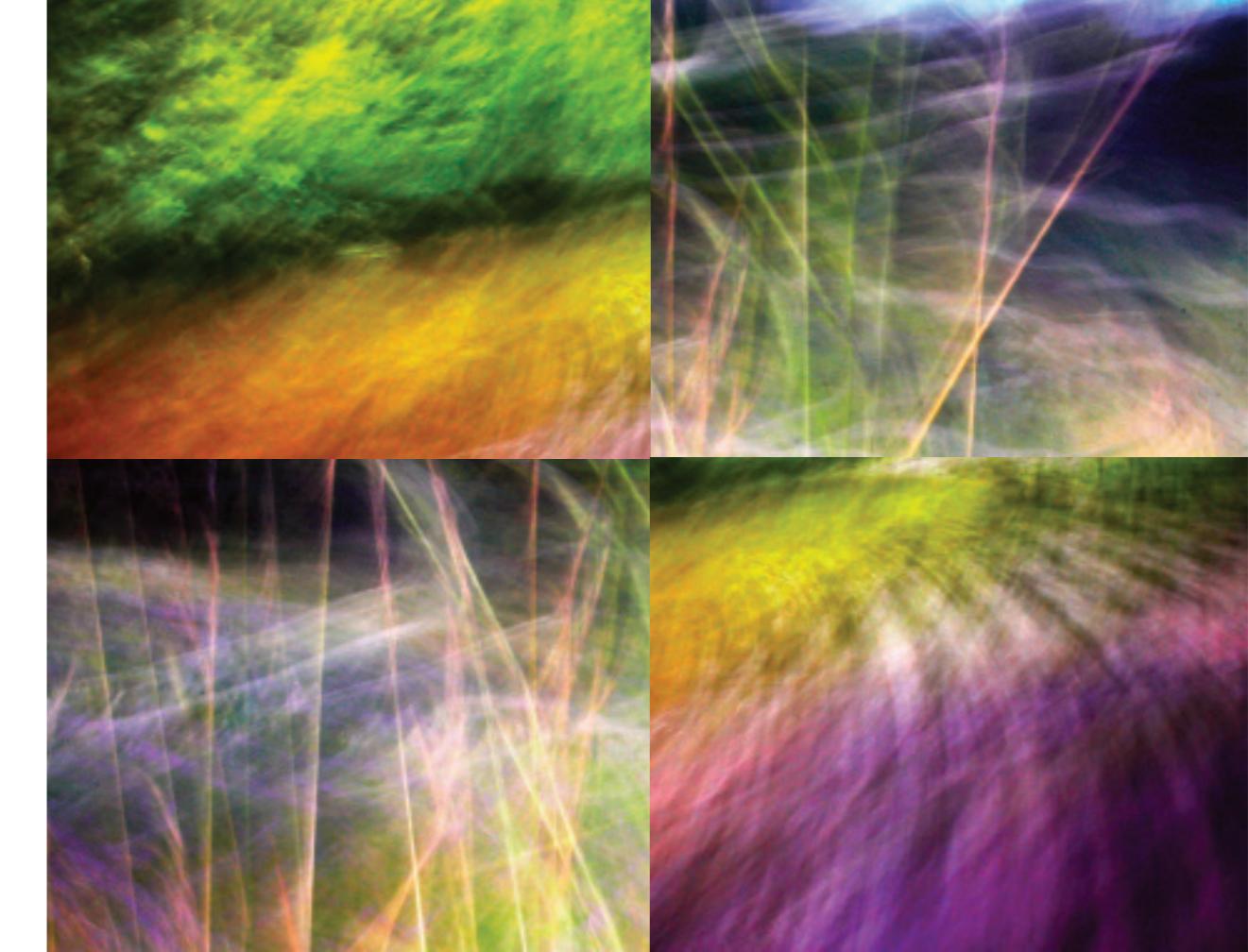
“Biological Narrative #9: manuMindo” is a biological/protein music - digital video hybrid whose sonic platform is translated and sampled from the genotypic sources and phenotypic expressions that become intertwined in the exchange between human psycho-geography and ecological retreat and encroachment. The work brings the experimental hybridization of digital live cinema and performative bioinformatics into the form of “life cinema.”



VJ ELETRO-I-MAN
PROYECTO REPRESENTA CORISCO
ESPAÑA SPAIN

Com o objetivo de propor reflexões críticas sobre as relações políticas e sociais nas grandes metrópoles, o projeto trabalha com conceitos da cultura popular e ícones visuais relacionados com o universo do cangaço e um dos seus personagens: Corisco. A narrativa do projeto é composta por um banco de imagens que está sendo construído desde 2003 (www.representacorisco.com) e que tem como referência o universo do cangaço.

The project works with concepts of the popular culture, icons related to the visual universe of "cangaço" and one of its characters: Corisco. The narrative of the project is a result of a bank of images that is being built since 2003 (www.representacorisco.com) and makes a direct reference to the universe of "cangaço".

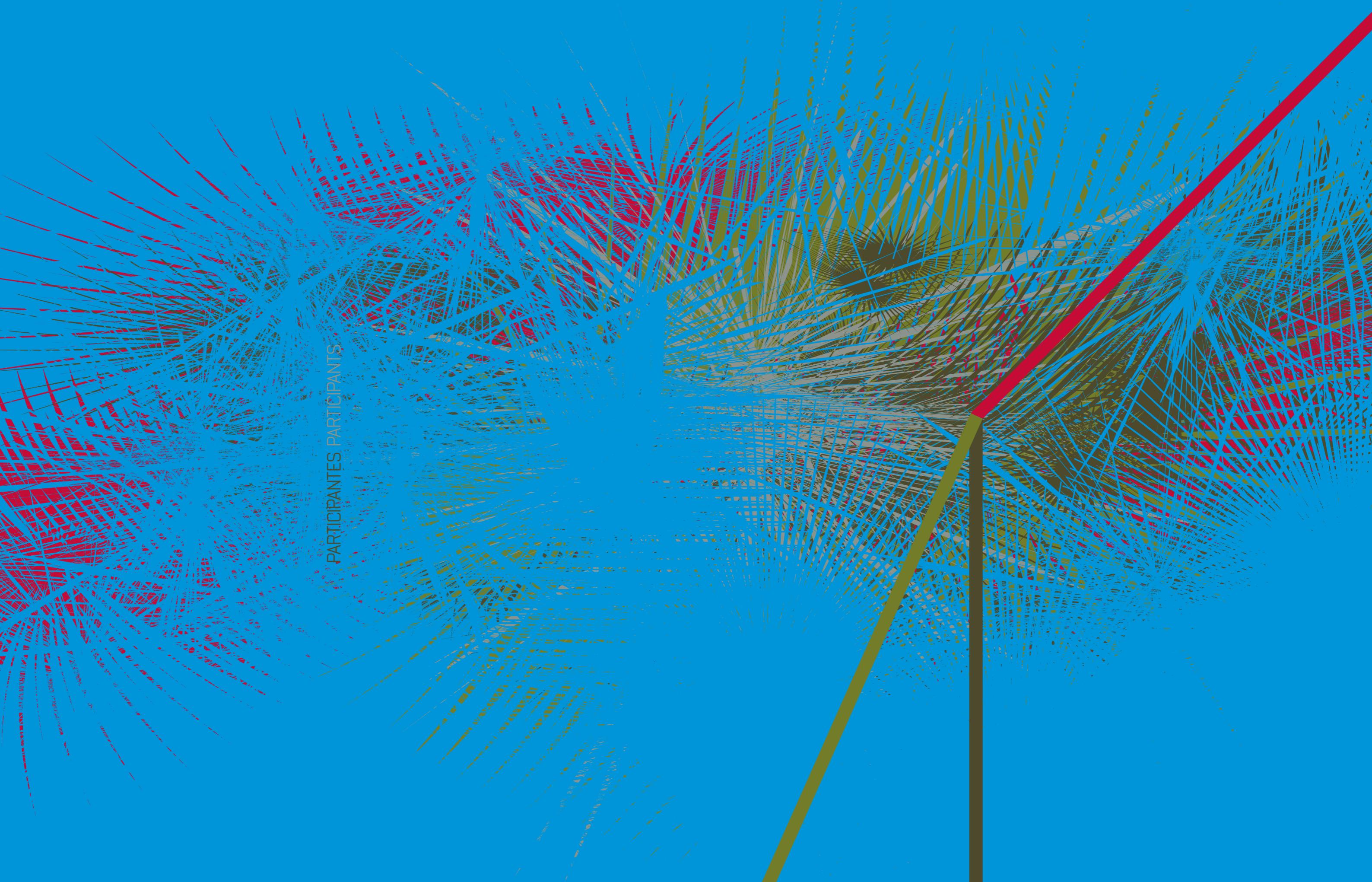


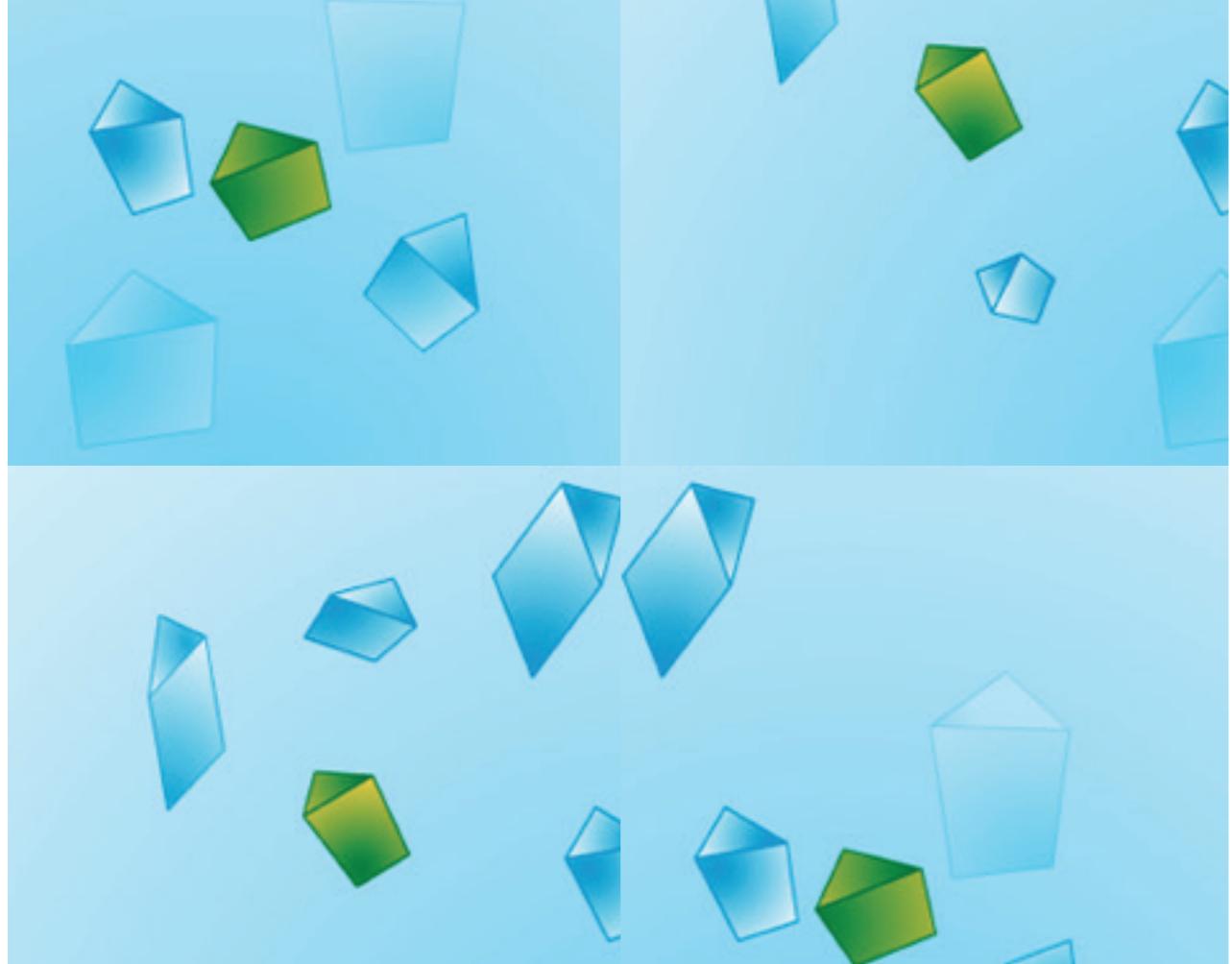
ZABARA
ELM
RÚSSIA RUSSIA

"Elm" faz parte do projeto de mídia "Floresta Livre". O conceito inovador da tomada de fotos e a exibição do fluxo de imagens, em vez de uma série de fotos estáticas, leva o público profundamente ao mundo emocional das luzes e cores, fazendo-nos reconsiderar o mundo ao redor, levando nossa condição interna de volta ao estado mais pacífico de união com a natureza.

"Elm" is part of a "Free Forest" media project. The innovative concept of the photo shoot and showing the flow of the pictures, instead of a series of static shots, takes the audience deeply into the emotional world of lights and colors, playing us into reconsidering the world around, leading our inner condition back to the more peaceful state of being with nature.

PARTICIPANTES / PARTICIPANTS

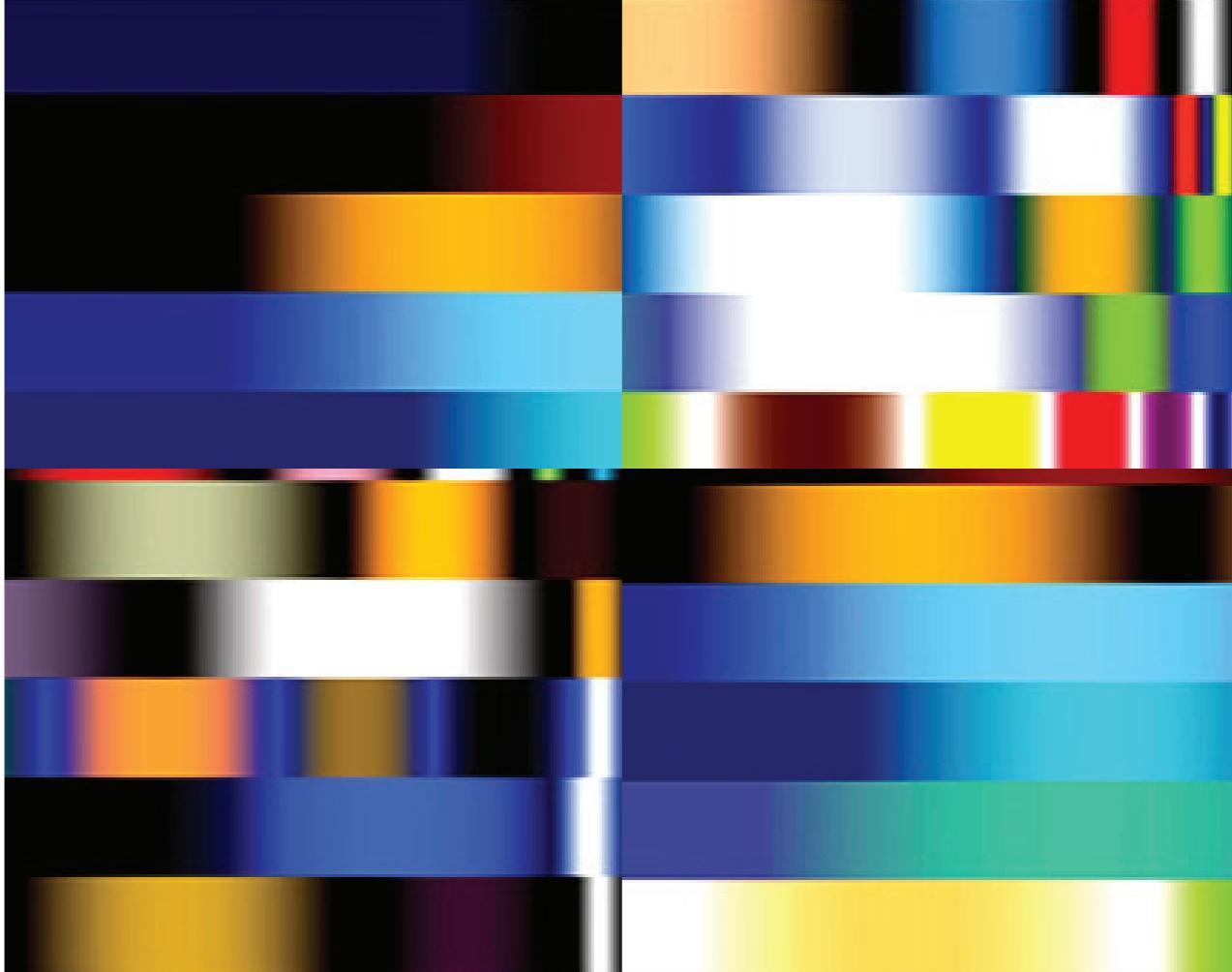




AGRICOLA DE COLOGNE
SOUNDLAB VI – SOUNDPOL
ALEMANHA [GERMANY](#)

soundPOOL representa uma excitante composição de arte sonora que consiste em criações de 128 artistas sonoros de 30 países que pretendem ativar os sentidos, incentivar o ouvinte a mergulhar profundamente até o piso da piscina que oferece um amplo leque de obras de arte sonora.

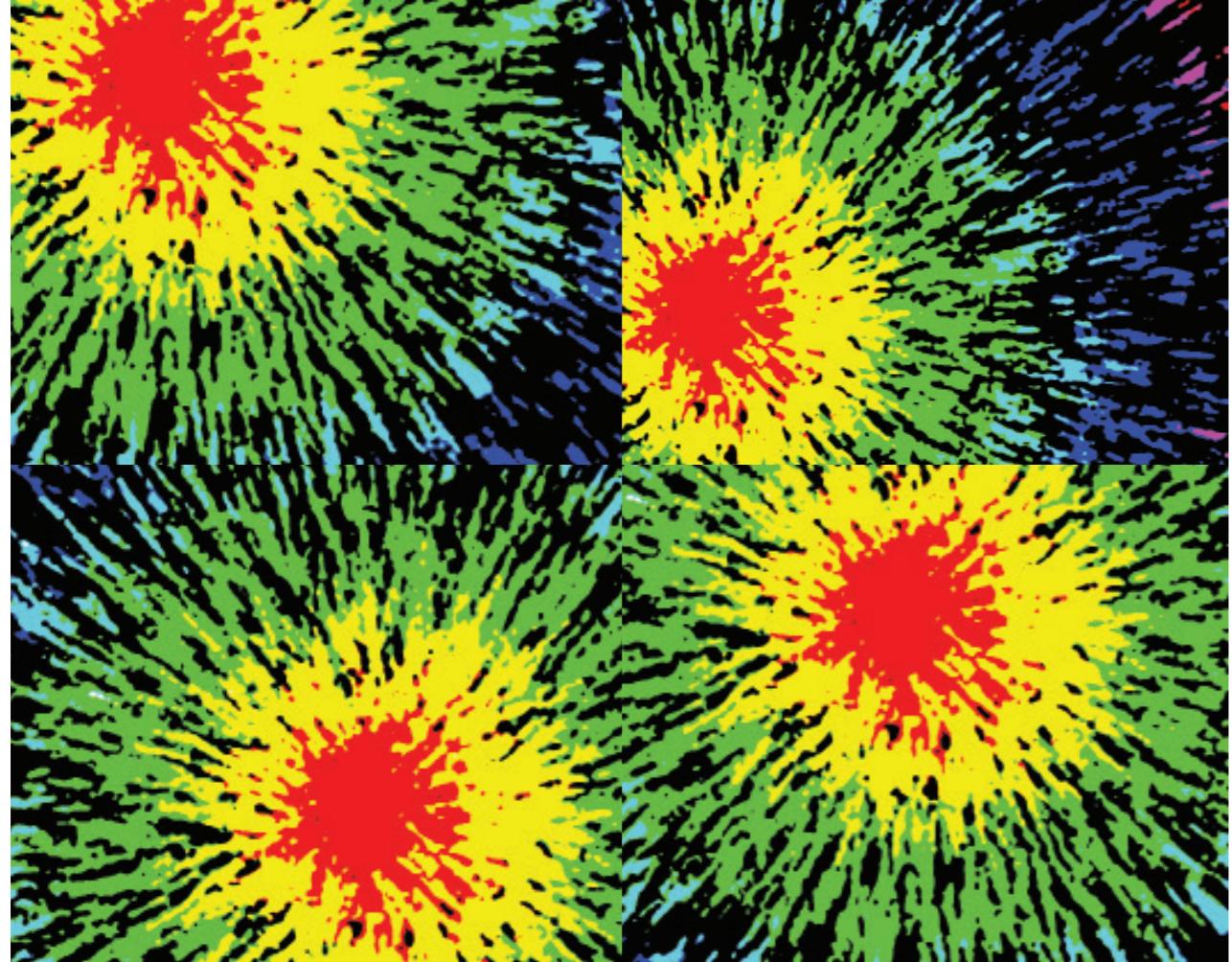
soundPOOL represents an exciting composition of sound art consisting of sound creations by 128 soundartists from 30 countries which want to activate the senses, to encourage the listener to dive deeply to the ground of the pool which offers a wide range of soundart works.



ANARACECAR
ESSENTIAL SLIME
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

Essential Slime (Lama essencial) é um disco de composições originais apresentadas no formato mixtape. As peças funcionam em vários estilos e idiomas diferentes, muitas vezes alternando sem advertência entre dois ambientes sonicos aparentemente dispares, imitando o modo como a informação da internet é percebida pelos usuários.

Essential Slime is an album of original compositions presented in the mixtape format. The pieces work within many different styles and idioms, often switching between two seemingly disparate sonic environments without warning, mimicking the way information from the internet is often perceived by users.



BRIAN MANIERE
SLEEPLESS
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Insone" é uma composição de sons minimamente produzida que apresentei usando a primeira versão da interface de música eletrônica Sound Canvas. "Sleepless" foi apresentado, gravado e produzido em uma tarde, depois de uma noite em claro. Ele faz experimentações que traçam um limite tênue entre acalmar e intimamente agitar o ritmo natural de seu corpo.

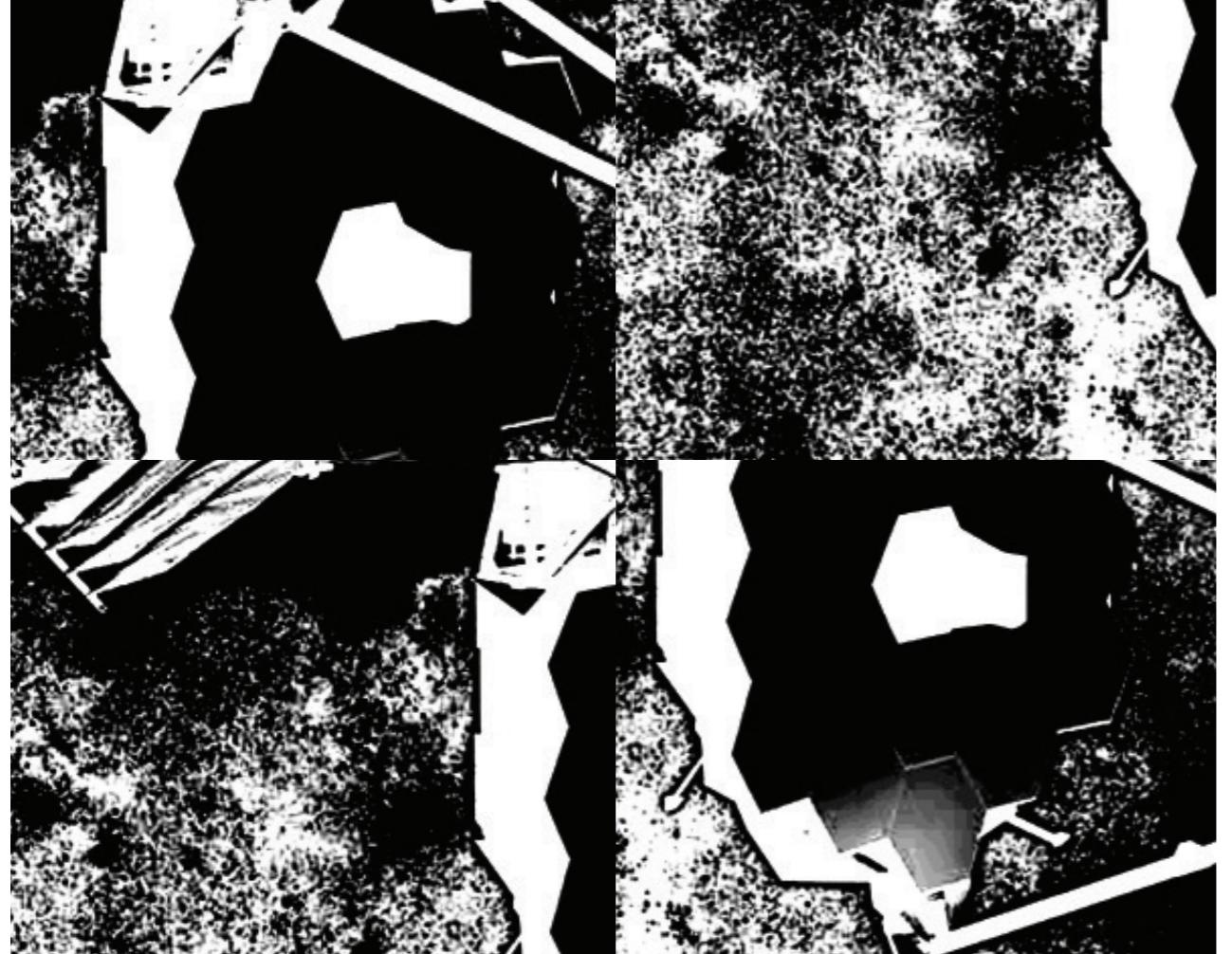
Sleepless is a minimally produced composition of sounds I performed using the first version of the Sound Canvas electronic music interface. Sleepless was performed, recorded, and produced an afternoon after a night without sleep. It experiments tracing a fine line between calming and intimately unsettling your natural body rhythm.



DANIEL GAZANA
CONCÍLIO
BRASIL BRAZIL

O Projeto CONCÍLIO trás como tema o OFÍCIO SANTO, que tinha como objetivo investigar e punir crimes contra a Fé Católica. São quatro músicas que exploram todo o Ambiente Católico, fazendo uma junção com o Ambiente Negro e Industrial comumente usado nos trabalhos do artista. Para a produção deste Projeto todos os bairulhos, batidas e vocais foram gravados e posteriormente manipulados com softwares em um computador.

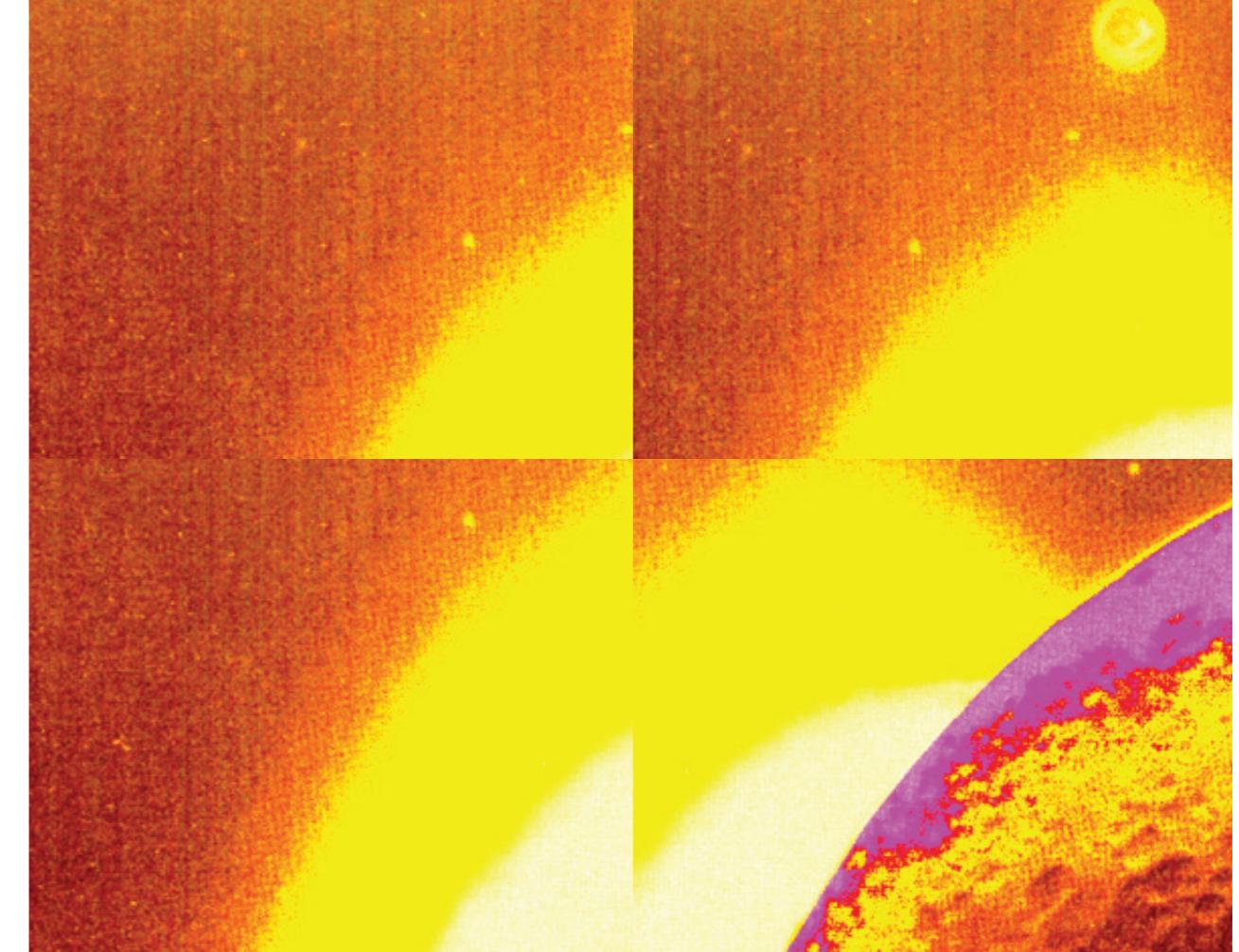
The CONCÍLIO Project has as subject the WORK SAINT, that she had as objective to investigate and punish crimes contrary to the Catholic Religion. They are four music's that explore the Catholic Atmosphere, making a junction with the Dark and Industrial Atmosphere always used in the works of the artist. For the production of this Project all the vocals, noises and percussions had been recorded, being later manipulated with software's in a computer.



JEN-KUANG CHANG
KARMA
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

“Karma” apresenta a combinação sonora de sons gravados que simbolizam eventos diários e sons gerados por computador para representar a paisagem mental entrelaçada na jornada individual para alcançar o estado de consciência elevada e uma vida realizada. A técnica de panning é extensamente utilizada para criar sutis efeitos sonoros, retratando indiretamente a instabilidade da existência humana.

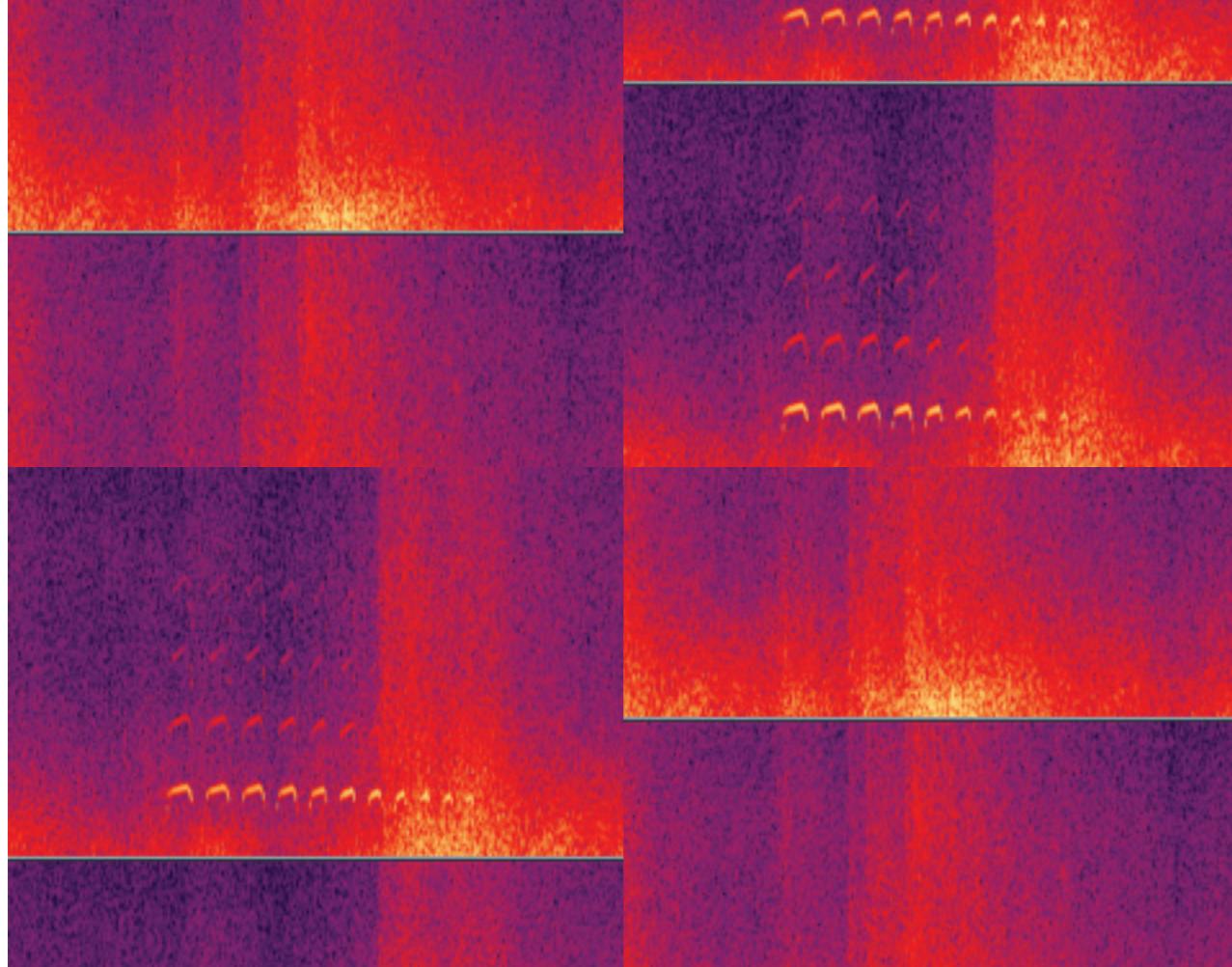
“Karma” features the sonic combination of recorded sounds that symbolize daily events and computer-generated sounds to depict the interweaving mindscape on one’s journey to achieve the state of higher consciousness and self-fulfilling life. Extensive panning technique is utilized to create subtle sonic effects, indirectly portraying the instability of human existence.



KUNKUNI MIX PROJECT: ROSA APABLAZA & FEDERICO DURET
BUSCO TRABAJO URGENTE
HOLANDA [NETHERLANDS](#)

É uma peça audível realizada à distância desde as cidades de Barcelona e Rotterdam, a partir da mistura de registros sonoros, bases e sons criados. Os sons que se utilizaram para sua composição são vozes de pessoas imigrantes que vivem na cidade de Madri que procuram trabalho e oferecem seus serviços no site [www.loquo.com](#).

“Busco trabajo urgente” is an audible piece realised to the distance from the cities of Barcelona and Rotterdam, based on the mix of sound recordings, loops and sounds created. The sounds that have been used for the composition are voices of immigrants who live in the city of Madrid, looking for work and offering their services in the web site [www.loquo.com](#).



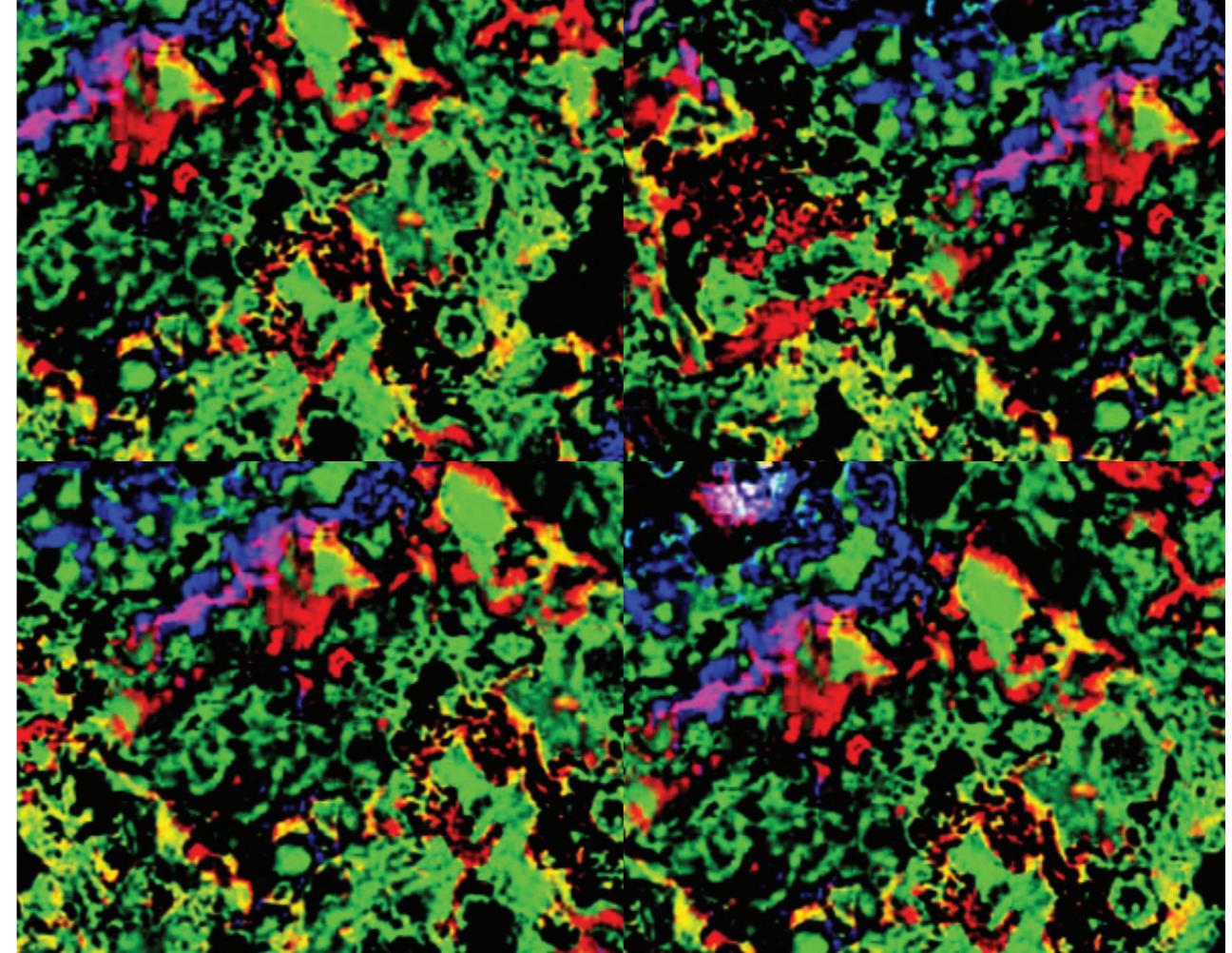
MELANIE MENARD

MATHEMATICALLY GENERATED SEASCAPE

REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Este som de paisagem marinha de ondas se quebrando e gaivotas gritando é gerado aleatoriamente de ruído branco filtrado e ondas sinoidais de frequência variável. O extenso uso de uma ligeira randomização dos parâmetros permite recriar um som realista e variado sem armazenar muitos dados. O MP3 de demo foi gerado em Matlab, um software matemático.

This seascape sound of crashing waves and shrieking seagulls is randomly generated from filtered white noise and variable frequency sine waves. Extensive use of slight randomization on parameters enables to recreate a realistic and varied sound without storing much data. The demo mp3 was generated in Matlab, a mathematical software.



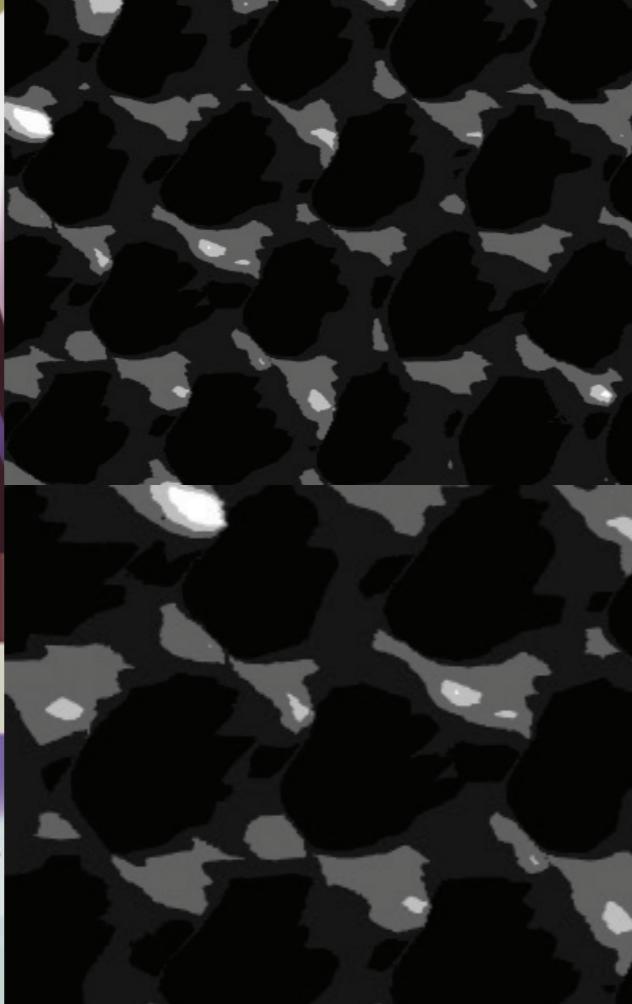
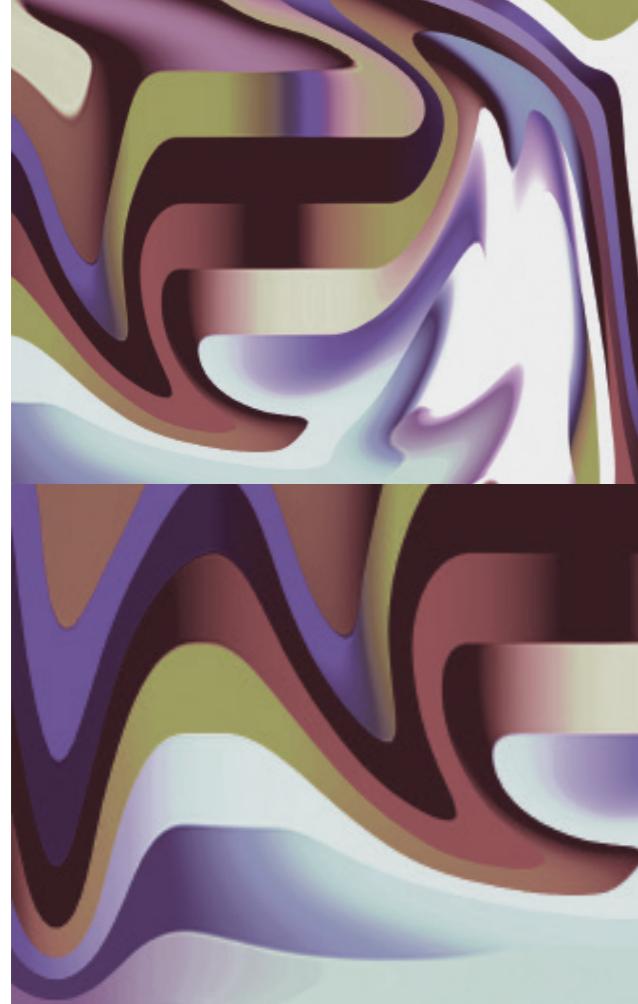
PANAYIOTIS KOKORAS

WALTZ AT THE EDGE OF LORROS

GRÉCIA GREECE

Waltz at the edge of Lorros (Valsa na beira do Lorros) é destinado para mulheres grávidas e seus futuros bebês. As fontes sonoras incluem gravações de sons humanos de respiração, fala e batimento cardíaco.

Waltz at the edge of Lorros is intended for pregnant women and their unborn children. Sound sources include recordings from the human sounds of breath, speech, and heart-beat.



RICARDO DAL FARRA
MEMORIES
CANADÁ CANADA

Uma série de acontecimentos, às vezes chocantes, às vezes tocantes, às vezes nos derrubando sem cessar e às vezes quase parecendo não relacionados formam estas Memórias parciais. Esta peça foi feita usando a linguagem Common Music e modelos de FM e físicos de cordas dedilhadas para a síntese sonora.

A chain of events, sometimes shocking us, sometimes touching us, sometimes knocking us over and over again, and sometimes almost looking unrelated, give shape to these partial Memories. This piece was realized using the Common Music language, and FM and physical models of plucked strings for the sound synthesis.

RICARDO DAL FARRA
ON THE LIQUID EDGE
CANADÁ CANADA

On the Liquid Edge (Na Borda Líquida) é um ambiente sonoro baseado em sons aquáticos processados digitalmente.

On the Liquid Edge is a sonic environment based on digitally processed water sounds.



FOTO PHOTO Videolage

RUNE SØCHTING
SOUND PERFORMANCE
DINAMARCA DENMARK

A estrutura básica desta obra foi criar ambientes sonoros artificiais dinâmicos altamente detalhados com uma qualidade espacial vibrante. O material tem uma qualidade orgânica que às vezes lembra gravações sonoras. No entanto, tudo é criado digital ou artificialmente através de diversos tipos de filtragem e modelagem física. A estrutura das peças explora a dinâmica do suspense e do relaxamento, onde fundos ambientes são contrastados por movimentos densos.

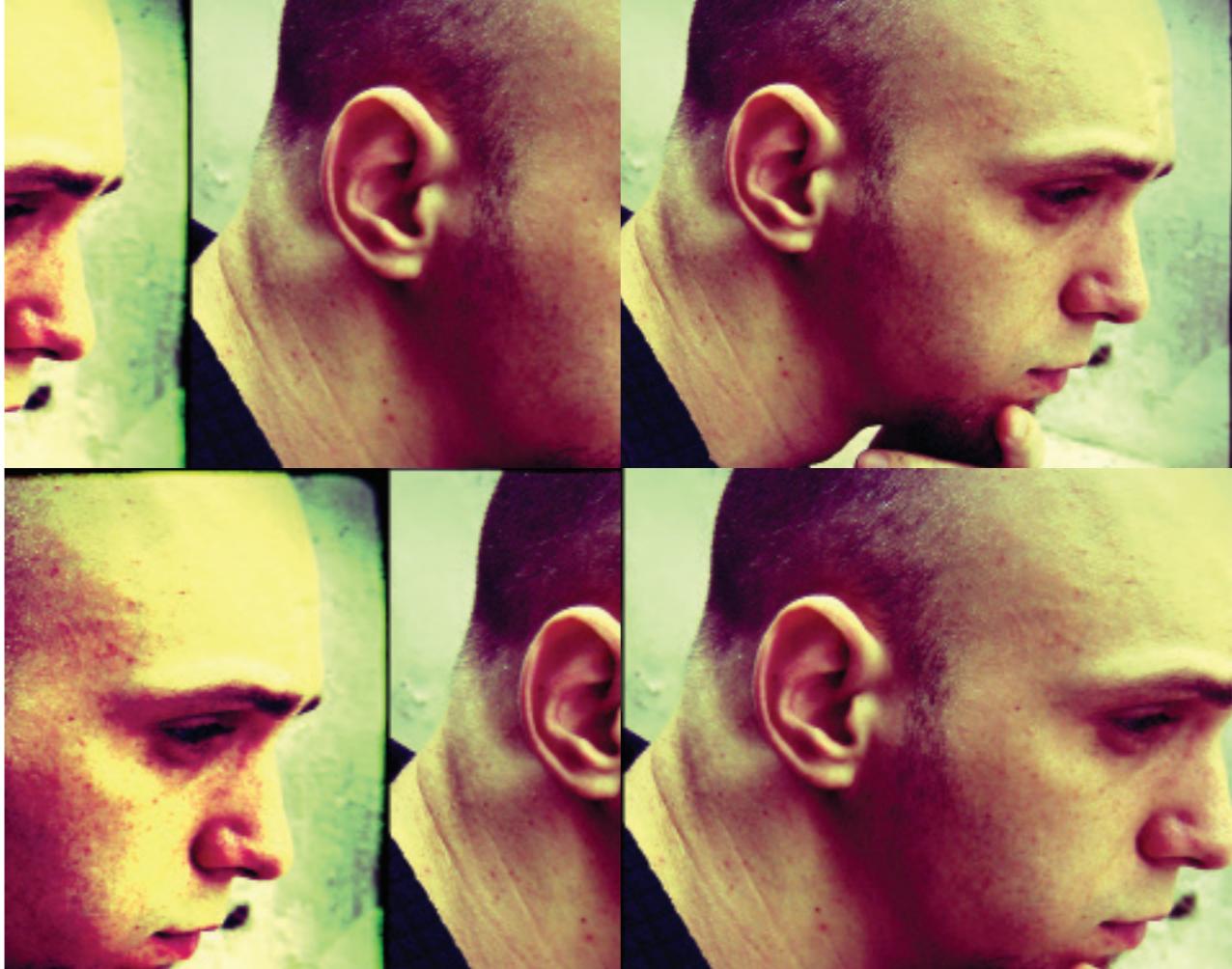
The framework for this work has been to create highly detailed dynamic artificial sonic environments with a vibrant spatial quality. The material has an organic quality that at times resembles sound recordings. However, everything is digitally or artificially created through different types of filtering and physical modeling. The structure of the pieces explores the dynamics of suspense and relaxation, where ambient backdrops are contrasted by dense movements.



SCANT INTONE
SCANT INTONE
CANADÁ CANADA

O objetivo de Scant Intone (Entonação suave) é explorar o espectro auditivo e experimentar vários fenômenos acústicos. A atividade de escutar também é um foco principal deste projeto. Algumas obras contêm trechos que consistem em sons que podem ser quase inaudíveis, enquanto outras peças são densas paredes de som que são sentidas pelo corpo todo quando tocadas no volume adequado.

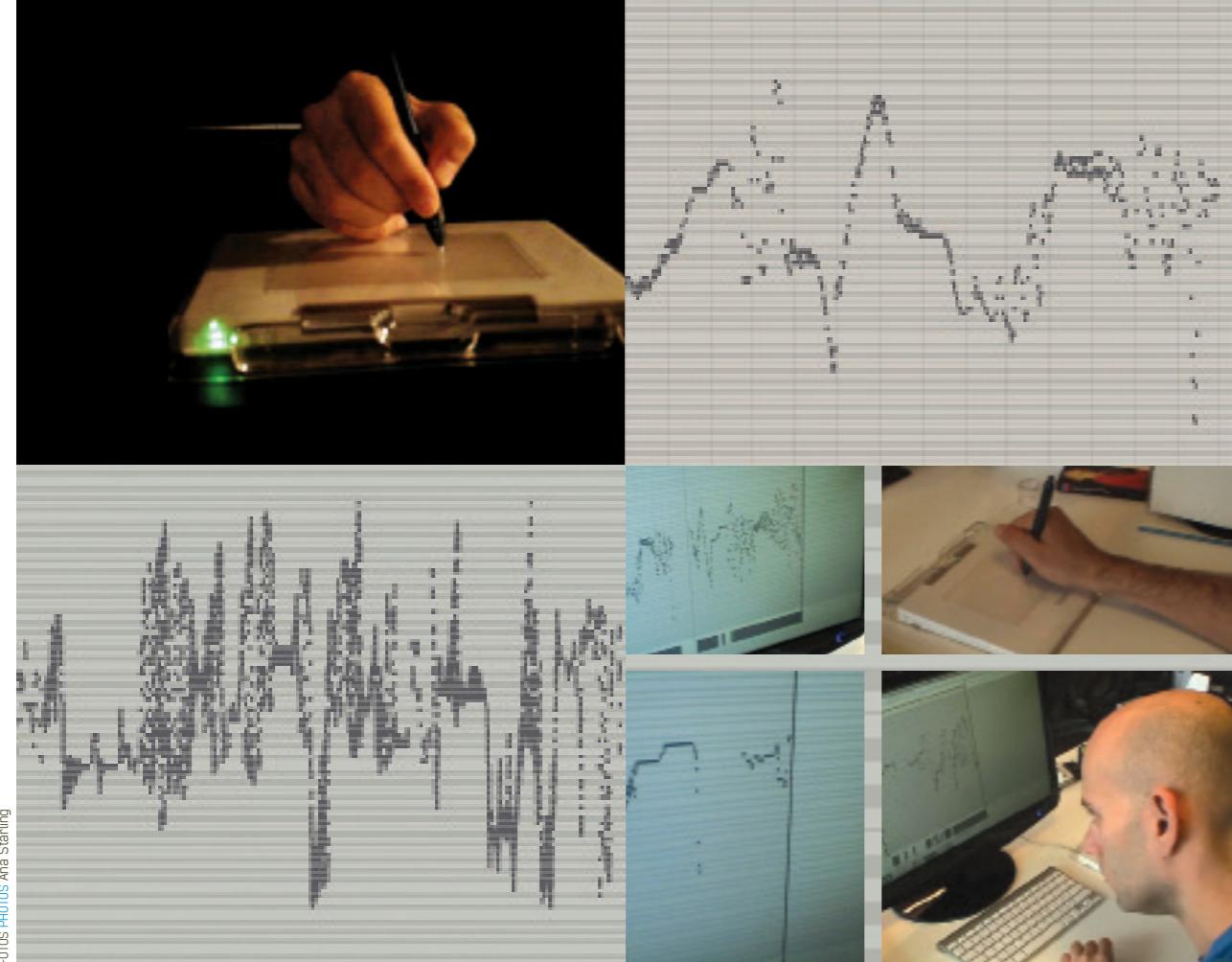
The purpose of Scant Intone is to explore the audio spectrum and experiment with various acoustic phenomena. The activity of listening is also a prime focus of this project. Some works contain passages that consist of sounds that may be barely audible, while other pieces are dense walls of sound that are felt throughout the body when played at the proper volume.



SIMPLE.NORMAL
IMAGENABILIS
BRASIL BRAZIL

A obra IMAGENABILIS foi gerada por sintetizadores, sequencers, filtros e samples e gravado através dos meios digitais, hardware e software. A música é uma série de sinais binários produzidos segundo uma lógica e sobrepostos a um fundo aleatório simulando um ambiente digital imaginário. A paisagem auditiva abstrata e seu ritmo sutil são os elementos sonoros básicos desse ambiente digital.

The work IMAGENABILIS was generated by synthesizers, sequencers, filters and samples and recorded by the digital means, hardware and software. The music is a series of binary signs produced according a logic and put upon to a random background simulating an imaginary digital environment. The abstract audible landscape and your subtle rhythm are the basic sonorous elements of this digital atmosphere.

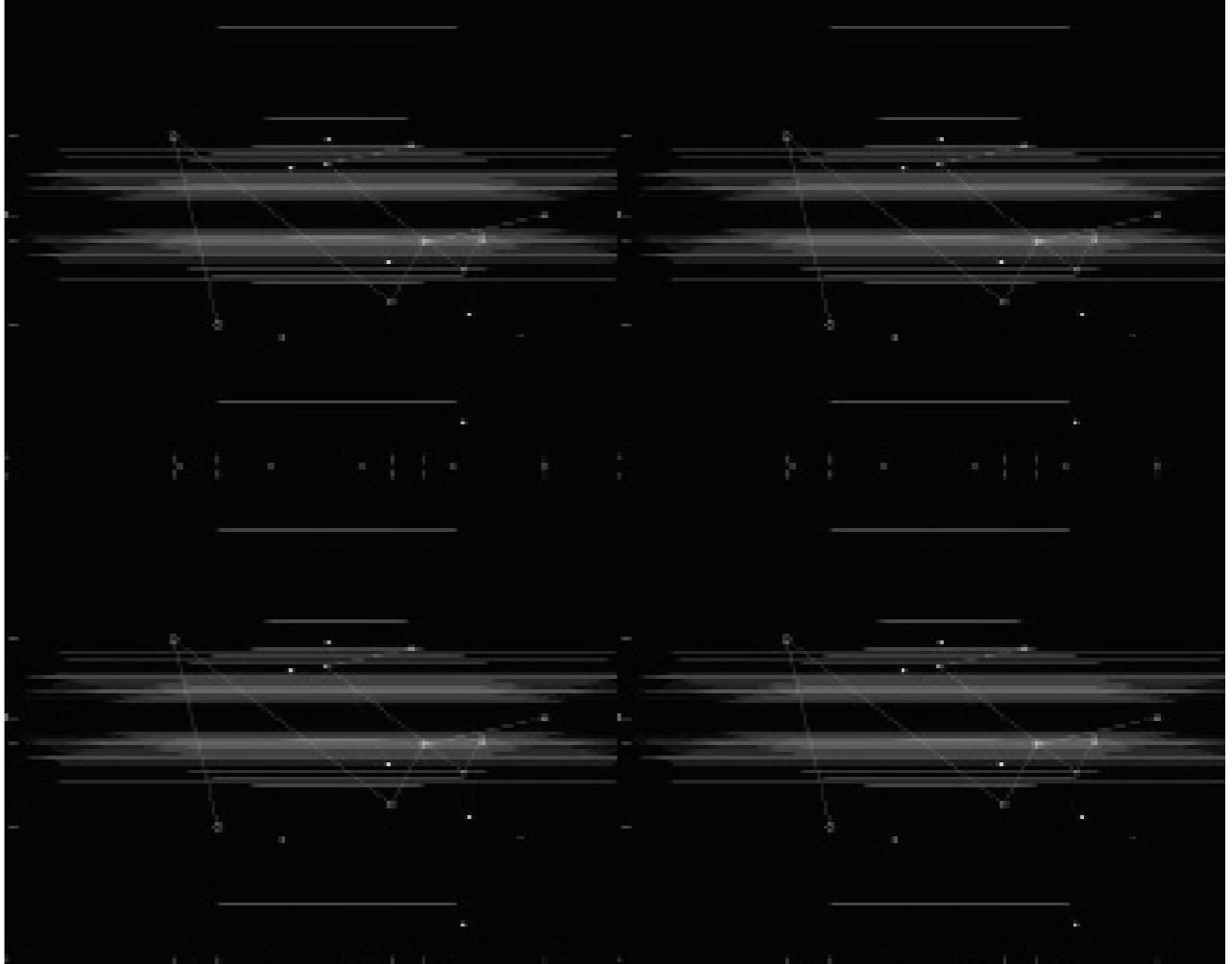


FOTOS PHOTOS Ana Sartori

TABLET VISUAL MUSIC (TVM)
TABLET VISUAL MUSIC (TVM)
BRASIL BRAZIL

Uma forma diferente de tocar computador. Em vez de um teclado controlador MIDI, Roberto Paulino Guimarães usa uma caneta e uma mesa digital (Tablet) para produzir música. O artista “toca” um software de produção musical, abrindo novas possibilidades estéticas. O gesto desenha o som. A interface se transforma em instrumento. Uma forma diferente de interagir com um fenômeno sonoro: o gesto que desenha a música é percebido como som. O som é ouvido como forma visual. A proposta é oferecer ao público uma nova experiência de ouvir sons a partir de estímulos visuais (ou vice-versa). TVM: som-imagem em movimento. Sinestesia digital.

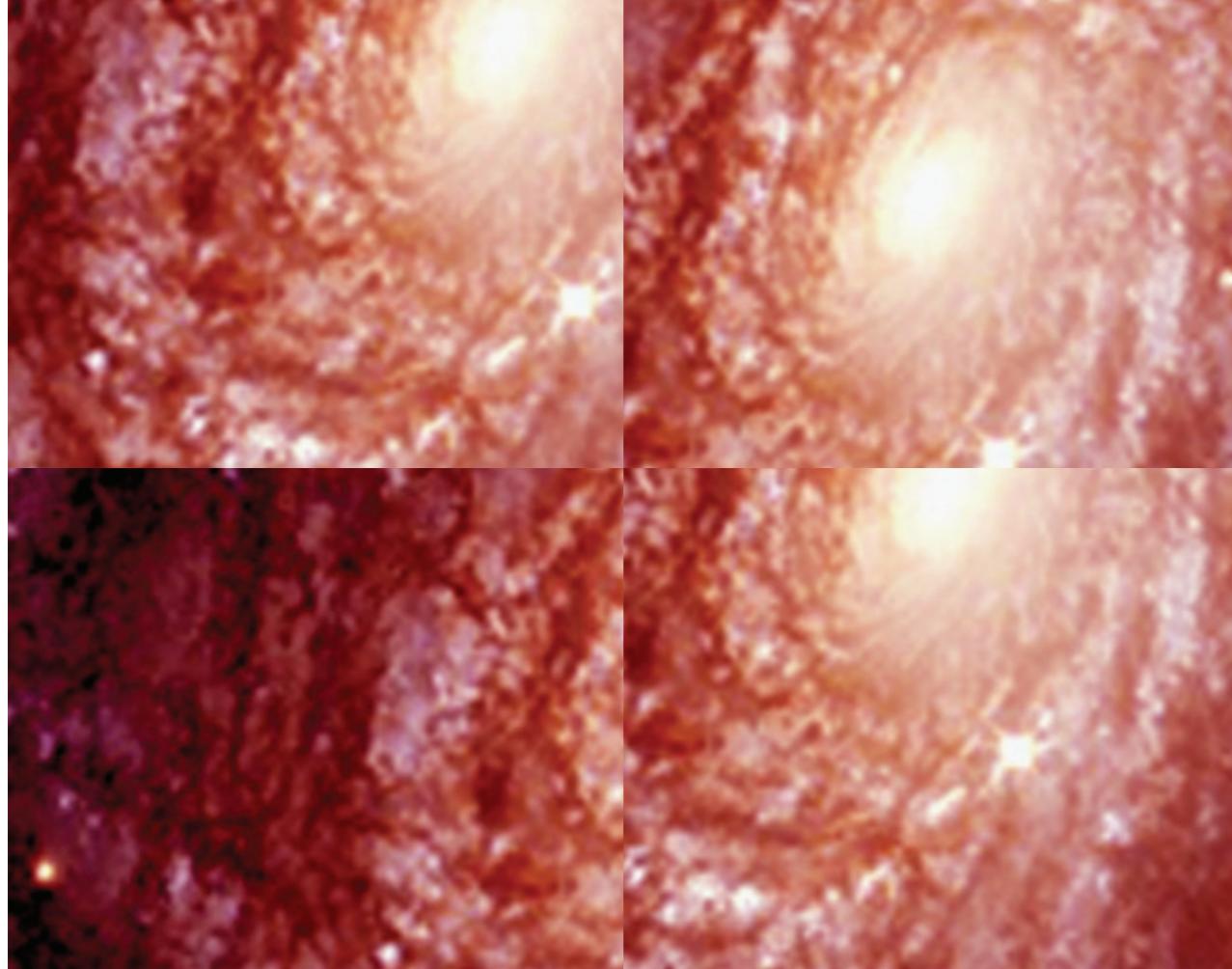
A different way of playing a computer. Instead of a MIDI controller, Roberto Paulino Guimarães uses a pen and a digital table (Tablet) to produce music. The artist “plays” a music production software, opening up new aesthetic possibilities. The gesture draws the sound. The interface becomes a musical instrument. A new way of interacting with a sound phenomena: the gesture that draws the music is perceived as sound. The sound is heard as a visual form. The idea is to offer the audience a new experience of listening to sounds that come from visual stimulus (or the other way around). TVM: sound + moving image. Digital synesthesia.



TETSU KONDO
DENDRAW
JAPÃO JAPAN

Dendraw é um instrumento de software desenvolvido por Tetsu Kondo, que gera ondas senoidais específicas dependendo da posição da tela. O Dendraw consiste em cordões de cinco círculos que geram tons conforme deslizamos suas pontas na tela. Dependendo do ângulo do movimento, podem-se criar harmonias.

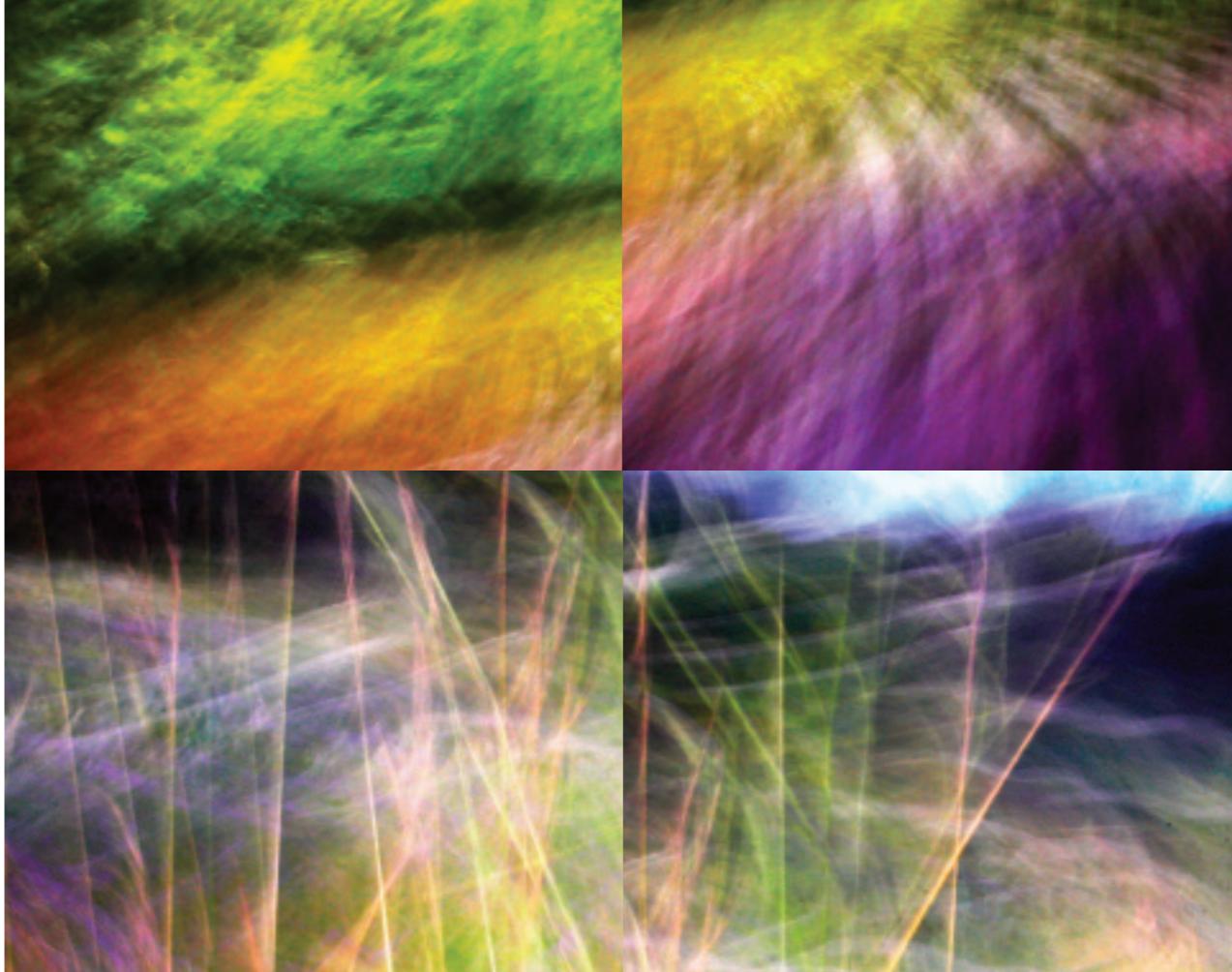
Dendraw is a software instrument developed by Tetsu Kondo, which generates specific sine waves depending on the position of the screen. The Dendraw consists of five-circled strings generating tones as you slide its points in the screen. Depending on the angle of the movement, harmonies can be created.



VICTOR VALENTIM
SEMISFERA - PARA SONS ELETROACÚSTICOS
BRASIL [BRAZIL](#)

Semisfera é a sala dos signos sonoros, onde são expostas diversas formas de síntese construídas eletronicamente no computador, sons concretos e ambientações, que se interrelacionam construindo a poética da peça.

Semisfera is the room of sound signs, where they are exposed various forms of synthesis built electronically on the computer, concrete sounds and settings, which is as building the poetics of the music.



ZABARA
ELM
[RÚSSIA RUSSIA](#)

“Elm” faz parte do projeto de mídia “Floresta Livre”. O conceito inovador da tomada de fotos e a exibição do fluxo de imagens, em vez de uma série de fotos estáticas, leva o público profundamente ao mundo emocional das luzes e cores, fazendo-nos reconsiderar o mundo ao redor, levando nossa condição interna de volta ao estado mais pacífico de união com a natureza.

“Elm” is part of a “Free Forest” media project. The innovative concept of the photo shoot and showing the flow of the pictures, instead of a series of static shots, takes the audience deeply into the emotional world of lights and colors, playing us into reconsidering the world around, leading our inner condition back to the more peaceful state of being with nature.

FILE DOCUMENTA

FILE DOCUMENTA PANORAMAS IV

Pensar na quarta edição do FILE DOCUMENTA significa expor mais que uma idéia; novas óticas do formato de cinema digital. Sem desvalorizar sua importância, desconstruímos o conceito tradicional de curadoria através de uma seleção heterogênea dentro do vasto mundo da cultura digital relacionada à linguagem do registro audiovisual no formato de documentário. Nesta pequena afirmação, contudo, há de se perguntar: que contribuição o cinema digital trouxe à arte?

Num paralelo atemporal, pegamos o polêmico livro 'O que é Arte?' publicado em 1897 pelo escritor russo Leon Tolstói. A principal discussão entre a intelectualidade e os artistas da época pôs em debate uns dos conceitos mais contundentes escritos até os dias atuais: o da autonomia e da sinceridade. Assim, tido o cinema digital independente como um 'ser' revolucionário, de baixo orçamento e cercado por certa evolução espontânea, garante sua sobrevivência nos meios culturais sem precisar depender das grandes empresas / instituições cinematográficas espalhadas pelo mundo. Nele, são difundidos abertamente os conceitos defendidos por Tolstói em seu livro. Nele, traz à tona a relação da arte e sua função, sua relação com a sociedade de informar e entreter.

O FILE DOCUMENTA apresenta assim sua edição de 2009 com uma pequena, mas significante lista de filmes-documentários sobre linguagem / arte / música eletrônica, alguns ainda inéditos.

ERIC MARKE
COORDENADOR DO FILE DOCUMENTA

To think of the fourth FILE DOCUMENTA is to expose more than just an idea; new optics of digital cinema. Without depreciating its value, we deconstruct the traditional concept of curatorship with an heterogenous selection from the wide world of digital culture related to the language of image and sound in the form of documentaries. In this brief statement, however, one must inquire: what contribution has digital cinema brought to art?

In a timeless parallel, we pick up the controversial book "What is Art?", published in 1897 by Russian writer Leo Tolstoy. The main debate between intellectuals and artists of the time discussed one of the most disturbing concepts written till this day: the one of autonomy and sincerity. Thus, as independent digital cinema is viewed as a low-budget, revolutionary "being" surrounded by a good deal of spontaneous evolution, it is sure to survive within the cultural scene without depending on big companies / film institutions around the world. In it, the concepts upheld by Tolstoy in his book are openly spread. In it, the relation of art, its role before society, to inform and entertain, come to the surface.

FILE DOCUMENTA presents its 2009 edition with a small, but expressive list of film-documentaries about language / art / electronic music, some of which will be presented here for the first time.

ERIC MARKE
COORDINATOR FILE DOCUMENTA



CONNECTION 1969
CADU PORTO OLIVEIRA
BRASIL BRAZIL

Noise Adventures, Noise Music, TV Noise = Anderson Noise (DJ / produtor). Num projeto pessoal e passionado em parceria com o diretor Cadu Porto Oliveira, 'Connection 1969' é o espelho mais fiel e verdadeiro da vida de Anderson Noise.

Na forma de documentário, com Anderson Noise carregando seu case de discos ou suas malas de viagem e assumindo as pickups pelo mundo, a narrativa é feita por amigos que acompanham a carreira do DJ e que, de alguma forma, ajudaram a criar toda uma lenda ao seu redor. Cada um conta uma história, enfatizando seus pontos de vista que acabam por compor os traços característicos do DJ.

O telespectador conhece Anderson Noise por meio de seus amigos e ingressa na trajetória rica, íntima e criativa de sua história revelada pelos depoimentos daqueles que lhe são mais próximos. A trilha sonora é garantida pelo DJ que traz músicas inéditas e clássicos remixados.

Com participações de Alex Dario, Alex Flatner, Alvinho L Noise, Claudia Assef, DJ Marky, Edo Van Duyn, Fabrício Porongaba, Gui Boratto, Haroldo Ferretti, Henrique Portugal, Mamma Noise, Marco Lenzi, Martielo Toledo, Mau Mau, Renata Simões, Renato Ratier, Róbiero Carneiro, Rogério Flausino, Sabi, Yan Pace Alves e Yuuki Itoh, 'Connection 1969' trás o diário de bordo do DJ que ganhou notoriedade nos principais eventos de música eletrônica pelo mundo.

Noise Adventures, Noise Music, TV Noise = Anderson Noise (DJ / producer). In a personal and passionate project with director Cadu Porto Oliveira, 'Connection 1969' is the truest mirror of Anderson Noise's life.

In the documentary, with Anderson Noise carrying his record case or his luggage and commanding pickups around the world, the narrative is made up by friends who followed the DJ's career and somehow helped to create the legend that involves him now. Each one tells a story, stressing points of view that will sketch a characteristic profile of the DJ.

Viewers get to know Anderson Noise through his friends and embark on his rich, intimate and creative story, unfolded by the statements of those who are close to him. The soundtrack is guaranteed by the DJ, bringing new songs and remixed classics.

With Alex Dario, Alex Flatner, Alvinho L Noise, Claudia Assef, DJ Marky, Edo Van Duyn, Fabrício Porongaba, Gui Boratto, Haroldo Ferretti, Henrique Portugal, Mamma Noise, Marco Lenzi, Martielo Toledo, Mau Mau, Renata Simões, Renato Ratier, Robério Carneiro, Rogério Flausino, Sabi, Yan Pace Alves and Yuuki Itoh, 'Connection 1969' shows the log-book of the DJ, who became notorious in the main electronic music events around the world.

RIP IN PIECES AMERICA
DOMINIC GAGNON
CANADÁ CANADA

Descrição feita por Dominic Gagnon: "Eu estava vendo um vídeo na Internet e percebi que certos clipes caseiros eram sem interesse por seu conteúdo. Como eles estavam sumindo dos sites de hospedagem gratuita, comecei a salvá-los e editá-los num formato capsular. Trabalhando numa zona sombria quanto a direitos autorais, eu, no entanto, cumpri a vontade do autor de contextualizar sua situação agrupando seus vídeos e, o mais importante, difundindo e preservando as mensagens deles.

Quando essa coisa afundar e acontecer o crack-down, toda essa informação que está na Internet, todos estes documentários não estarão mais lá, cara. Eles vão cortar o mainframe, deletar toda essa informação. É isso. Você não vai saber de nada."

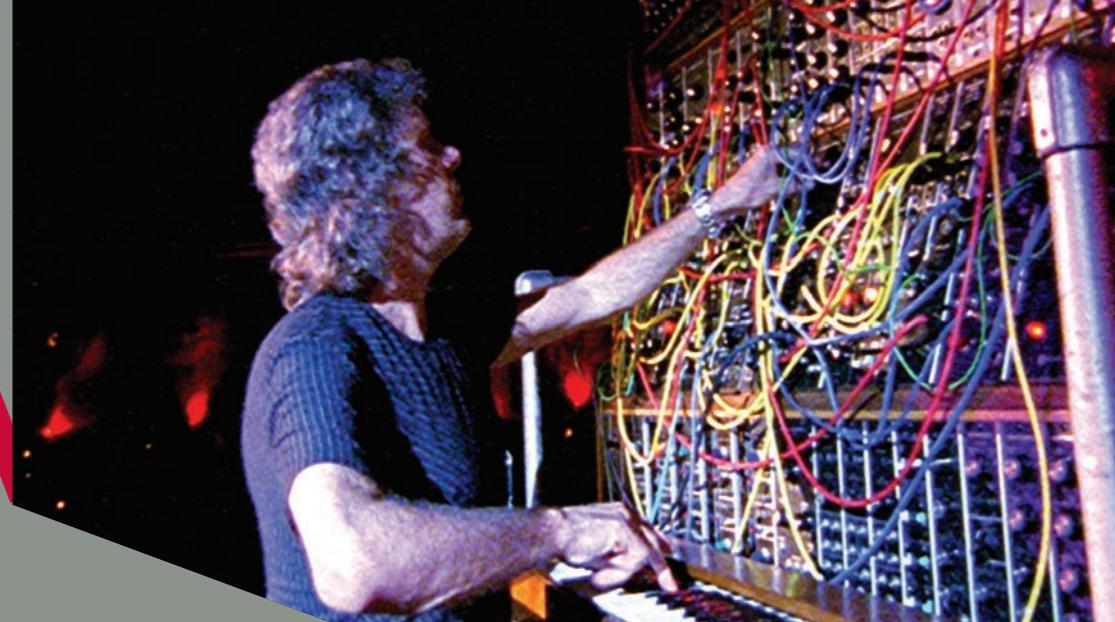
Inventor, diretor, instalador e performer atuante no cenário internacional, Dominic Gagnon considera o cinema como uma técnica para medir o imensurável, ou como uma disciplina do caos. Desde 1996 ele tem realizado apresentações públicas de imagens em movimento, inventado máquinas e conceitos, feito trabalhos com som, construído instalações e criado performances em diversas galerias, festivais e bienais no mundo todo. Ao longo dos anos, seu trabalho foi mostrado em eventos e lugares como Transmediale 08, na Bienal de Arquitetura e Mídia de Graz, no Impakt Festival, na Holanda e em muitos filmes, vídeos e festivais performáticos na Ásia, Escandinávia, Suíça, França, Alemanha e Estados Unidos.

Description by Dominic Gagnon: "I was watching video on the Internet and I noticed that certain homemade clips were flagged for their content. Since they were disappearing from free hosting sites, I started to save and edit them in a capsule format. Working in a gray zone about copyrights, I nevertheless fulfill the authors' will to contextualize their situation by grouping their videos together and, more importantly, diffusing / preserving their messages".

When this thing goes down and the crack-down happens, all this information that is on the internet, all these documentaries will not be there anymore, man. They are going to cut off the main frame, delete all this information. That's it. You're not going to know anything.

Inventor, director, installer and active performer on the international scene, Dominic Gagnon considers cinema as a technique for measuring the immeasurable, or as a discipline of chaos. Since 1996, he has made public presentations of moving images, invented machines and concepts, performed sound works, built facilities and created performances in various galleries, festivals and biennials around the world. Over the years, his work was shown at events and places like Transmediale 08, the Biennale of Architecture and Media of Graz, the Impakt festival in Holland and at many film, video and performance festivals in Asia, Scandinavia, Switzerland, France, Germany and the USA.





MOOG

HANS FJELLESTAD

ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES](#)

Bob Moog (1934-2005) inventou e construiu instrumentos musicais eletrônicos durante mais de meio século. De suas oficinas no interior de Nova York e mais tarde na zona rural da Carolina do Norte, Moog moldou a cultura musical com alguns dos instrumentos mais inspiradores jamais criados.

Moog não apenas fez contribuições prodigiosas à música e à cultura modernas, como se tornou um personagem em uma crescente mitologia do "inventor pioneiro americano". Moog certamente fez o papel do "cientista louco", com seu cabelo branco esvoaçante, olhar intenso, maneiras excêntricas e uma cabeça cheia de histórias.

Este filme documentário – do cineasta e músico Hans Fjellestad e da equipe de produção por trás da *Frontier Life* (2002) – explora as colaborações de Moog com músicos ao longo de anos e suas ideias sobre criatividade, design, interatividade e espiritualidade.

O filme foi feito em locação em Asheville, Nova York, Los Angeles, San Francisco, Tóquio e Londres, com participações de Keith Emerson, Walter Sear, Gershon Kingsley, Jean-Jacques Perrey & Luke Vibert, Rick Wakeman, DJ Spooky, Herb Deutsch, Bernie Worrell, Pamela Kurstin, Tino Corp. com Charlie Clouser, Money Mark, Mix Master Mike, and an eclectic mix of performers.

Bob Moog (1934-2005) invented and built electronic musical instruments for over half a century. From his workshops in upstate New York and later in rural North Carolina, Moog shaped musical culture with some of the most inspiring instruments ever created.

Moog not only made prodigious contributions to modern music and culture, but he became a character within an unfolding "American maverick inventor" mythology. Moog certainly walked and talked the "mad scientist" part, complete with the fly-away white hair, intense eyes, eccentric mannerisms and a head full of stories.

This feature documentary film – by filmmaker/musician Hans Fjellestad and the producer team behind *Frontier Life* (2002) – explores Moog's collaborations with musicians over the years, and his ideas about creativity, design, interactivity and spirituality.

The film was shot on location in Asheville, New York, Los Angeles, San Francisco, Tokyo and London, featuring appearances by Keith Emerson, Walter Sear, Gershon Kingsley, Jean-Jacques Perrey & Luke Vibert, Rick Wakeman, DJ Spooky, Herb Deutsch, Bernie Worrell, Pamela Kurstin, Tino Corp. with Charlie Clouser, Money Mark, Mix Master Mike, and an eclectic mix of performers.

THE TELEPHONE EULOGIES

JOE HISCOTT

CANADÁ [CANADA](#)

O filme 'The Telephone Eulogies' (Os Elogios no Telefone), são seqüências combinadas dentro de um jogo infantil chamado "telefone sem-fio". As diversas línguas faladas no filme moldam uma trama trans-cultural entre um público usuário de telefone público. Seguindo a narrativa "eulogic" (elegia) e como ela serpenteia as 12 línguas e 21 traduções mostradas, verte finalmente em camadas secundárias da mensagem original enquanto é transformada pelo engano, pelo equívoco, ou pelo nome impróprio.

Finalmente, a mensagem original sofre uma morte lenta pelas diversas interpretações dos seus protagonistas, e continuamente dando o nascimento de um novo significado possível. As linhas cruzadas criam um auto-discurso – jogo este que faz o elenco do filme, passar suas próprias mensagens sem saber para quem esta falando. Pouco importa as consequências que podem surgir, tanto pelos assuntos originais mal-entendidos, quanto os temas transformados processualmente pelo desenrolar da história.

Ao todo, 'The Telephone Eulogies' explora a percepção humana e seu papel em criar o significado, medindo todas as línguas e contextos culturais. Premiado no Festival de Oberhausen, ExiS Experimental Film Festival em Seul / Coréia, Festival du Film sur L'Art Montreal e Mostramundo Festival em Recife / Brasil.

"The Telephone Eulogies" is a film built from combined sequences of a children's game called "Telephone". The several languages spoken in the film give shape to a transcultural plot among people who use public phones. Sticking to the "eulogic" narrative, and as it meanders the 12 languages and 21 translations presented, it eventually flows to secondary layers of the original message while it is transformed by mistake, by misunderstanding or by the incorrect name.

In the end, the original message slowly dies out due to the different interpretations of its protagonists, continuously giving birth to new possible meanings. Crossed lines create a self-speech – a game that makes the cast pass on their own messages without knowing the person they are talking to. So much for the consequences that can arise, either from the original misunderstood subjects or from the themes gradually transformed as the story unfolds.

As a whole, "The Telephone Eulogies" explores human perception and its role in creating meaning, measuring all languages and cultural contexts. Prized at the Oberhausen Film Festival, at ExiS Experimental Film Festival, in Seoul / South Korea, Festival du Film sur L'Art in Montreal and Mostramundo Festival, in Recife / Brazil.





INVENTÁRIO DAS SOMBRA

JOESÉR ALVAREZ E
COLETIVO MADEIRISTA
BRASIL BRAZIL

Curta-documentário de Joesér Alvarez, realizado com o apoio do MinC através do Edital nº 3/2006 de apoio à produção onde teve sua estréia na 35ª Jornada Internacional de Cinema da Bahia e sendo selecionado também para a Bienal Artenuevo Interactiva em 2009, no México.

O filme, distribuído livremente sob a 'Licença Creative Commons', é um registro das intervenções urbanas realizadas pelo Coletivo Madeirista nas calçadas da periferia na cidade de Porto Velho, Amazônia, cujo projeto, após ser replicado em outras cidades do país, abriu-se à participação internacional pela internet, recebendo colaborações de três continentes até o momento.

Em 2007, após a instalação de uma "Calçada da Fama Efêmera" entre a Lapa e o Circo Voador, durante a Bienal da UNE, o projeto recebeu o prêmio UNESCO Digital Arts Award 2007, sob o tema "Sons e Imagens de Minha Cidade" pelo uso criativo e crítico de baixa tecnologia e sua interação com o ambiente urbano.

Mostrando uma reapropriação de mitos antigos com mitos modernos (por exemplo o "15 minutos de fama" de Andy Warhol) o documentário mostra uma contextualização dessas referências durante o desenrolar da ação artística, invertendo os papéis de artista e expectador; questionando os conceitos de celebridade, imanência e arte pública.

A short documentary film by Joesér Alvarez, made with the support of Brazilian Cultural Ministry (MinC) through Edict 3/2006 to foster production, made its debut at the 35th International Bahia Film Festival and was also selected for the 2009 Bienal Artenuevo Interactiva, in Mexico.

The film, distributed under the "Creative Commons Licence", documents urban interventions made by Coletivo Madeirista on the sidewalks of the outskirts of Porto Velho, in Amazon, whose project, replicated in other cities around the country, was opened for international participants on the Internet and received collaborations from three continents so far.

In 2007, after the installation "Sidewalk for Ephemeral Fame", between the districts of Lapa and Circo Voador, during the Biennial held by UNE (National Students Union), the project received the UNESCO prize Digital Arts Award 2007, under the theme "Sounds and Images of My Town" for the creative and critical use of low technology and its interaction with the urban environment.

Showing a reappropriation of old and modern myths (such as Andy Warhol's 15 minutes of fame), the documentary presents a contextualization of such references as the artistic action develops, reversing the roles of artist and audience; questioning the concepts of celebrity, immanence and public art.



MONGOLIA EXPEDISOUND

LAURENT LEMONNIER
FRANÇA E MONGÓLIA
FRANCE AND MONGOLIA

Uma verdadeira aventura humana e musical. Uma "road-trip" de 30 mil quilômetros em caminhões a partir da França na direção da Mongólia. Foram dois anos de preparação (mapeamento social / educacional / econômico e político da Mongólia, vistos, contatos com ONG's, Consulados, Embaixadas, etc., detalhados minuciosamente) envolvendo uma equipe de 12 pessoas (entre DJs, produtores, artistas circenses e educadores), 3 caminhões cheio de equipamentos, indo pela rota entre seis países com um objetivo principal: chegar até ao orfanato 'Ulaan Baatar', na capital da Mongólia.

Durante um mês e meio a equipe francesa compartilhou o dia-a-dia de cerca de 150 crianças e adolescentes com única ambição de divertir-los, trazendo a música eletrônica francesa (french music) como eixo de ligação entre as duas culturas. Trocas muito ricas, afetuosa, ao mesmo tempo com profunda disparidade sócio-econômica. Os vários encontros com grupos locais foram registrados a fim de produzir ao seu regresso um álbum com sons eletrônicos e tradicionais.

Sobre o diretor: Adepto das viagens longas, Laurent Lemonnier realizou com o filme "Mongolia Expedisound" o seu primeiro filme-documentário. Durante a viagem, registrou esta fantástica expedição pelas estradas e vilarejos para apresentar a Mongólia distante dos clichês habituais e turísticos.

A true human and musical adventure. A road trip of 30,000 kilometers aboard trucks starting in France and heading to Mongolia. Two years of pre-production (social / educational / economical and political mapping of Mongolia, visas, contacts with NGO's, consulates, embassies, etc., meticulously detailed) involving a 12 member crew (with DJs, producers, circus performers and educators), 3 trucks filled with equipment crossing six countries with a main goal: getting to an orphanage called "Ulaan Baatar", in the Mongolian capital.

For a month and a half, the French crew shared the daily life of around 150 children with the single purpose of entertaining them, bringing electronic French music as the means of connection between the two cultures. Extremely fruitful and affectionate exchanges, despite the deep social and economical gaps. The several encounters with local groups were recorded in order to produce an album with traditional and electronic sounds.

About the director: keen on long trips, "Mongolia Expedisound" is Laurent Lemonnier's first documentary. During the trip he taped this fantastic expedition along the roads and villages so he could show the Mongolia that's far from the ordinary tourist clichés.



AIR: EATING SLEEPING
WAITING AND PLAYING
MIKE MILLS
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

A vida na estrada entre vilas, bairros, cidades, estados e países. Viajando com a turnê do álbum 'Moon Safari' dos EUA em outubro de 1998, o diretor Mike Mills registrou o cotidiano da banda Air, comandada por Jean-Benoît Dunckel e Nicolas Godin. Sem ficar preso a nenhum formato acadêmico / intelectual e seco tampouco, o documentário está cheio de clichês estilísticos franceses. A sinfonia de bolso no filme é, apesar de ser uma etapa distinta de outras turnês, um retorno à época inicial em que a banda Air excursionava livremente pela Europa.

Sobre o diretor: Mike Mills trabalha como cineasta, designer gráfico e artista multimídia. Como cineasta, produz vídeos clipes, anúncios publicitários, curtas e filmes-documentários. Em 1996 foi co-fundador da 'The Directors Bureau', com Roman Coppola, que representa diretores como Geoff McFetridge, Shynola e Sofia Coppola.

Seu trabalho comercial inclui campanhas internacionais para clientes tais como Levis, Gap, Volkswagen, Adidas e Nike. Mike Mills dirigiu também muitos vídeo clipes de artistas / bandas como Air, Pulp, Everything but the Girl, Les Rythem Digitales, Moby, Yoko Ono e Jon Spencer Blues Explosion. Como artista gráfico, criou as capas dos CDs das bandas Sonic Youth, The Beastie Boys, Boss Hog e Buffalo Daughter.

Life on the road, crossing villages, cities, states and countries. Traveling with the US tour of "Moon Safari", in October 1998, director Mike Mills recorded the daily routine of band Air, led by Jean-Benoît Dunckel and Nicolas Godin. Unattached from academic or intellectual format, the documentary is filled with French-style clichés. The pocket symphony in the film, despite being a distinct part of other tours, is a revival of their beginning, when Air toured freely throughout Europe.

About the director: Mike Mills is a filmmaker, graphic designer and multimedia artist. As a filmmaker he produced video clips, commercials, short movies and documentaries. In 1996 he co-founded "The Directors Bureau", with Roman Coppola, which represents directors like Geoff McFetridge, Shynola and Sofia Coppola.

His works in advertising include international campaigns for clients such as Levis, Gap, Volkswagen, Adidas and Nike. Mike Mills has also directed several video clips of artists and bands such as Air, Pulp, Everything but the Girl, Les Rythem Digitales, Moby, Yoko Ono and Jon Spencer Blues Explosion. As a graphic artist, he designed CD covers for Sonic Youth, The Beastie Boys, Boss Hog and Buffalo Daughter.



MAGIC MUSIC FROM
TELHARMONIUM
REYNALD WEIDENAAR
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

O documentário 'Magic Music from Telharmonium' de Reynald Weidenaar traz a história de Thaddeus Cahill com a patente nº. 580.035 onde fez transformar seu "Telharmonium" (ou Dynamophone) no primeiro instrumento musical eletrônico "significativo". O primeiro modelo inteiramente terminado foi apresentado ao público em 1906 na cidade de Holyoke - EUA.

O Telharmonium era essencialmente uma coleção de 145 dinâmos modificados e indutores montados em rede que produziam diferentes correntes alternadas de freqüências de áudio. Estes sinais eram controlados por teclados sensíveis polifônicos (de 7 oitavas, de 36 notas por oitava ajustável às freqüências entre 40-4000 Hz).

O som resultante era audível através de canos acústicos construídos nos novos teclados de piano, onde eram ligados diretamente à rede de telefones ou a uma série de receptores de telefone conectados aos canos acústicos de forma especial. Esta era a única maneira de amplificar o som nesta era do pré-amplificador. O Telharmonium fornecia 1 ampère para cada receptor de telefone (em rede) suficiente o bastante para poder ouvir a música sem levantar o alto-falante do receptor à orelha. O instrumento geralmente era tocado por dois músicos (a 4 mãos) onde reproduziam músicas "respeitáveis" do tempo, como peças de Bach, Chopin, Grieg e Rossini.

"Magic Music from Telharmonium", a documentary by Reynald Weidenaar, brings the story of Thaddeus Cahill with patent # 580.035, where he transformed his "Telharmonium" (or Dynamophone) in the first "expressive" electronic music instrument. The first model completely finished was presented to the public in 1906 in Holyoke, USA.

Basically, the Telharmonium was a collection of 145 modified dynamos and inducers assembled in a network that produced different alternating currents of audio frequencies. These signals were controlled by sensitive polyphonic keyboards (of 7 octaves, with 36 notes in each octave adjustable to frequencies between 40 and 4,000 Hz).

The resulting sound was made audible through acoustic pipes built into the new keyboards of the piano, where they were directly connected to the telephone network or to a series of telephone receivers connected to the acoustic pipes in a specific way. This was the only way to amplify the sound in those pre-amplifier days. The Telharmonium fed each telephone receiver (in network) with 1 ampère, enough to listen music without having to place the loudspeaker against one's ear. The instrument was usually played by two musicians (4 hands) who played "respectable" songs of that time, like pieces by Bach, Chopin, Grieg and Rossini.



NINE LIVES
SCOTT HESSELS
SINGAPURA SINGAPORE

GPSFilm é uma nova obra de arte-mídia que inventa uma maneira inovadora de assistir um filme com base na localização do espectador. Usando um PDA dotado de GPS ou um telefone celular, um filme é revelado enquanto o espectador viaja. Ao fundir a computação móvel com cinema, o público cria um novo tipo de experiência cinematográfica. O projeto usa tecnologias emergentes para trazer a história ao espaço real, usando bairros, arquitetura e paisagens como parte da experiência. O cenário de um filme também pode ser o ambiente para assistir ao filme... um encontro único de entretenimento. Enquanto o espectador explora um parque, um bairro ou mesmo uma cidade ou um país, o GPSFilm "lê" continuamente sua localização e passa cenas que se relacionam a esses lugares. Enquanto viaja, cada espectador edita sua própria versão da história de acordo com sua viagem. Semelhante a um jogo de computador, GPSFilm conta histórias explorando um ambiente... mas tirando-o da tela e colocando no mundo real.

"Nine Lives" começa com a cena clímax do filme, seguida de cada um dos nove bairros ligados a um flashback diferente. Enquanto os espectadores percorrem uma área, aprendem como aconteceu o clímax vendo os fatos loucos que levaram a ele. GPSFilm permite que um desenvolvedor crie espaços de histórias tão pequenos quanto parques ou tão grandes quanto o planeta. Os filmes também são intercambiáveis e facilmente equiparados com qualquer lugar. Ao criar esse novo tipo de experiência cinematográfica de maneira aberta e colaborativa, os artistas esperam que o cinema móvel baseado em locações seja mais explorado.

GPSFilm is a new media artwork that invents an innovative way of watching a movie based on the viewer's location. Using a GPS-enabled PDA or mobile phone, a movie is revealed as the viewer travels. By merging mobile computing with cinema, the audience creates a new type of film experience. The project uses emerging technologies to bring story into real space, to use neighborhoods, architecture, and landscapes as part of the cinema experience. The setting of a film can also be the setting for watching the film... a unique entertainment encounter. As the viewer explores a park, a neighborhood, or even a city or country, GPSFilm continually "reads" their location and plays scenes that are tied to those places. As they travel, each viewer edits his own version of the story based on his journey. Similar to a computer game, GPSFilm tells stories by exploring an environment... but by taking it off the screen and back into the real world.

"Nine Lives" begins with the film's climax scene followed by each of nine neighborhoods tied to a separate flashback. As the viewers travel around an area, they learn how the climax came to happen by seeing the crazy events that led to it. GPSFilm allows for a developer to create story spaces as small as parks to as big as the globe itself. The movies are also interchangeable and easily matched to any place. By creating this new type of film viewing experience in an open, collaborative way, the artists hope that location-based mobile cinema will be explored further.

TECHNOMANIA
SIMON POWER
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

"Através de uma série de curtos que eu produzi para o web site de tecnologia & música, sonicstate.com, nasceu a idéia de mostrar como os dois caminham juntos, dentro de um alcance cada vez mais barato e acessível" (Simon Power).

Em 2004, Simon Power começou a pesquisar pelo YouTube os temas que relacionavam tecnologia e música. Conforme sua pesquisa avançava, notava que os vídeos eram muito ásperos, técnicos, formais. "Eu vi então a oportunidade de compilar alguns vídeos de uma maneira mais divertida e despretensiosa". Sem ter experiência com vídeo e película antes, começou produzindo o programa 'Technomania' no Sony Vegas (pacote de software audio/visual). Em seguida, contatou alguns usuários de YouTube para pedir autorização de uso de seus trabalhos (vídeos). Assim nasceu 'Mike Dupp', um personagem virtual inventado por Simon para apresentar seu programa.

O primeiro episódio foi lançado no site sonicstate.com no verão de 2005 com milhares de page views na primeira semana de estréia. Até 2009 produziu aproximadamente 50 programas que incluem entrevistas com Devo, Portishead e Goldfrapp. "Eu estou trabalhando atualmente em mais documentários de tecnologia e música, assim como a produção de um projeto especial para a TV BBC e um site de música com downloads abertos", conclui Simon Power.

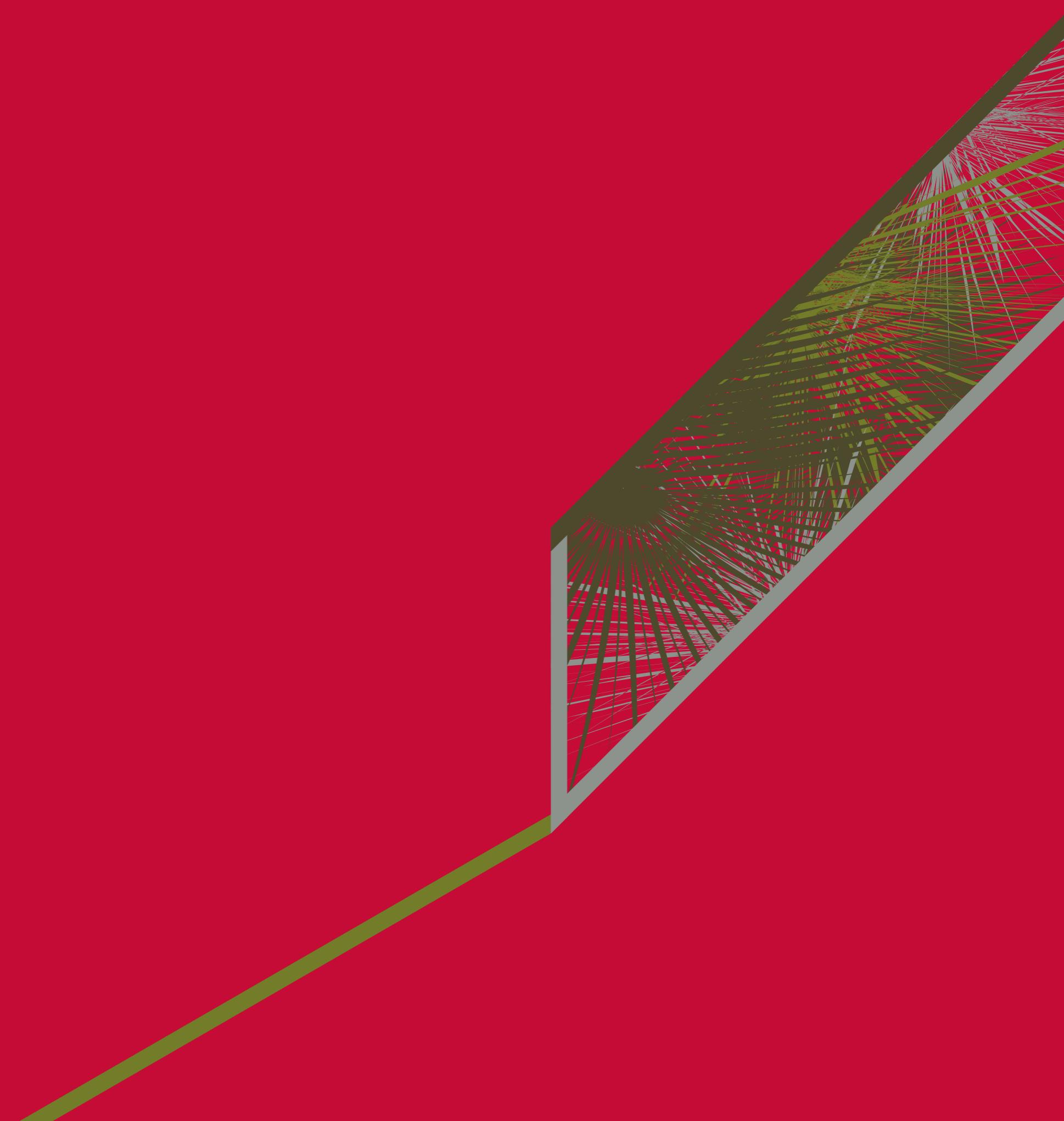
"From a series of short films that I've produced for the music & technology website sonicstate.com came the idea of showing how both walk side by side, within a range that is getting cheaper and more accessible." (Simon Power).

In 2004, Simon Power started searching YouTube for themes that brought together technology and music. Along the research, he noticed that the videos were too harsh, too technical, too formal. "I saw then the opportunity to compile some videos in a funnier, lighter way." With no experience in video or film, he started to produce the show 'Technomania' at Sony Vegas (image/sound software package). Next, he contacted some YouTube users and asked permission to use their videos. And so was born "Mike Dupp", a virtual character Simon created to host his show.

The first episode was released at sonicstate.com in the summer of 2005 and had thousands of page views in the opening week. Up to 2009 he produced nearly 50 shows, including interviews with Devo, Portishead and Goldfrapp. "I am currently preparing more music & technology documentaries, and also producing a special project for BBC TV, along with a music site with open downloads", wraps up Simon Power.



FILE SYMPOSIUM



CONSELHO CIENTÍFICO

Fabiana Krepel (Coordenadora Geral, FILE Symposium), Cicero Silva (Coordenador Científico - Symposium).

Conselho Científico Emérito: Gregory Ulmer (Universidade da Florida), Lev Manovich (Universidade da Califórnia, San Diego - UCSD), Ted Nelson (Instituto Oxford de Internet).

Conselho Científico: Brett Stalbaum (Universidade da Califórnia, San Diego - UCSD), Christine

fórmia, San Diego - UCSD), Christine Mello (Faculdade Santa Marcelina), Fabiano Onça, Geert Lovink (Instituto das Culturas da Rede), Jane de Almeida (UCSD e Universidade Mackenzie).

Emeriti Scientific Board: Gregory Ulmer (University of Florida), Lev Manovich (University of California, San Diego - UCSD), Ted Nelson (The Oxford Internet Institute).

Scientific Board: Brett Stalbaum (University of California, San Diego - UCSD), Christine

CONSELHO CIENTÍFICO

Fabiana Krepel (Dean, FILE Symposium), Cicero Silva (Scientific Board Chair).

Emeriti Scientific Board: Gregory Ulmer (University of Florida), Lev Manovich (University of California, San Diego - UCSD), Ted Nelson (The Oxford Internet Institute).

Scientific Board: Brett Stalbaum (University of California, San Diego - UCSD), Christine

Mello (Santa Marcelina College), Fabiano Onça, Geert Lovink (Institute of Network Cultures), Jane de Almeida (UCSD and Mackenzie University), Noah Wardrip-Fruin (UCSC), Raquel Rennó (MediaLabMadrid), Roberto Simanowski (Brown University), Rogério da Costa (Bireme), Paula Perissinotto (FILE), Ricardo Barreto (FILE).

NORMAS EDITORIAIS

1. Artigos - textos com dimensão variável entre 25 mil a 30 mil caracteres, com espaço, contendo descrição dos resultados, metodologia, análise e conclusões de pesquisa ou obra artística realizada no campo da Arte e Tecnologia, Cultura Digital e da Comunicação Digital. Serão priorizados textos que efetivamente sejam decorrentes de pesquisa e que evidenciem descoberta científica e/ou invenção metodológica ou conceitual em face a outros gêneros de texto.

CITAÇÕES, NOTAS E REFERÊNCIAS

1. Citações

As citações podem ser diretas ou indiretas, podendo estar em língua estrangeira desde que a tradução conste como nota de rodapé.

1.1. Citações diretas, literais ou textuais:

Inseridas no texto: As citações breves (até três linhas) são incluídas no próprio texto, entre aspas.

1.2. Citações indiretas

A fonte também deverá ser citada (autor, data, página) dentro do próprio parágrafo em que estão expostas as idéias do autor ou ao final do mesmo sob forma de nota bibliográfica.

2. Notas bibliográficas

A nota bibliográfica deve constar no final da citação, indicando o sobrenome do autor em caixa alta, o ano de publicação da obra, seguido do número da página onde a citação se encontra e observando a pontuação a ser obedecida.

Os dados completos da obra citada deverão aparecer na seção das referências.

3. Notas de rodapé

Usadas apenas para acrescentar informações relacionadas ao texto e importantes para o seu entendimento.

4. Referências

Todas as citações bibliográficas do texto devem compor uma lista final, cujas normas são:

4.1. Livros, teses, dissertações, monografias trabalhos científicos em geral:

Quando a obra tem até três autores, mencionam-se todos, na ordem em que aparecem na publicação. Os nomes vêm separados por ponto-e-vírgula.

Se há mais de três autores, mencionam-se até os três primeiros, seguidos da expressão et al.

4.2. Capítulos de livros

a) De um autor em sua própria obra:
MANOVICH, Lev. Software Takes Command. San Diego: SWS, 2009. 205 p.

b) De um autor em uma coletânea:
WARDRIP-FRUIN, Noah. Software Studies. In: PERISSINOTTO, Paula.; BARRETO, Ricardo (Orgs.). FILE 2008. São Paulo: IMESP, 2008. p.445-469.

4.3. Autoria institucional

FOLHA DE S. PAULO. Novo manual de redação. 4. ed. São Paulo: Folha de S. Paulo, 1992, p. 331

4.4. Artigos de revistas científicas

SILVA, Mendes. Amor: a vida em São Paulo. Revista de Limpeza Urbana. São Paulo: Inova, v. 11, n. 2, p. 59-78, jul/ago 1998.

EDITORIAL GUIDELINES

1. Articles - texts may have between 25,000 to 35,000 characters. It should contain analysis, reflection and conclusion about academic or professional themes in art and technology, digital cultura, code art, code and digital communication. Guidelines for quotations, notes and references.

1. Quotations

Quotations can be direct or indirect, or in a foreign language. In this case, they should be presented in the original language with the respective translation in the footnote.

1.1. Direct, literal or textual quotations

Inserted in the text: Short quotations (up to three lines) are included in the text, with quotation marks.

1.2. Indirect quotations

The source should be mentioned either in the text itself where the author's ideas are stated, or at the end of the sentence as a bibliographic note.

2. Bibliographic notes

At the end of a quotation there should be a bibliographic note, indicating the last name of the author in capitals, the year of publication of the work followed by the number of the page where the quotation is found, and observing the punctuation to be used.

Complete data about the quoted work should appear in the references section.

3. Footnotes

Used only for additional information related to the text and important for its understanding.

4. References

4.1. Books, theses, dissertations, monographs, scientific works in general

When the work has up to three authors, they should all be mentioned, in order of appearance in the publication. The names are separated by semicolon. If there are more than three authors, the first three are mentioned, followed by the expression et al.

4.2. Book chapters

a) Of an author in his/her own work:
MANOVICH, Lev. Software Takes Command. San Diego: SWS, 2009. 205 p.

b) Of an author in a collective work:
WARDRIP-FRUIN, Noah. Software Studies. In: PERISSINOTTO, Paula.; BARRETO, Ricardo (Orgs.). FILE 2008. São Paulo: IMESP, 2008. p.445-469.

4.3. Institutional authorship

FOLHA DE S. PAULO. New Manual of style and usage. 4. ed. São Paulo: Folha de S. Paulo, 1992, p. 331

4.4. Articles from scientific journals

SILVA, Mendes. Love: an approach. Cleaning Journal. New York: Inova, v. 11, n. 2, p. 59-78, jul/ago 1998.

ALEXANDRA DEMENTIEVA
BÉLGICA BELGIUM
DRAMA HOUSE

Com base no acaso e nas opções que os espectadores fazem, o projeto explora as tendências contemporâneas na construção de uma narrativa e na interação entre diversas subcamadas de informação, efetuada através do impacto da mídia digital, não-linear. Ele também questiona o próprio processo de narrar histórias e ao mesmo tempo considera a maneira como a plateia lê. Investiga as diferenças entre a percepção individual e a coletiva. Em ou-

tras palavras, a sequência e as escolhas que cada espectador faz refletem suas próprias perspectivas e padrões de comportamento, e assim tornam o espectador muito mais que um participante ativo.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Alexandra Dementieva estudou jornalismo e belas artes em Moscou e Bruxelas. Seus principais interesses são a psicologia social e percepção e suas aplicações em instalações

interativas multimídia. Seu trabalho em vídeo integra diversos elementos, incluindo a psicologia comportamental, desenvolvimento de narrativa usando uma "câmera subjetiva". Seus projetos de instalação interativa tentam ampliar o potencial de percepção da mente usando diferentes materiais de produção: computadores, projeções de vídeo, trilhas sonoras, slides, fotos, etc. Ao fazer certas alusões históricas, culturais e políticas, seus locais de exposi-

ção criam a moldura em que a ideia se desenvolve. Os projetos exploram a profundidade da experiência perceptual dos espectadores e a interação do espectador individual com a exposição, assim como com os outros visitantes. O tema de uma instalação ou seu método de produção torna-se menos importante para ela do que a mente do usuário. Assim, este torna-se o centro do projeto ou o principal ator da performance.

Based on chance and the choices that viewers make, the project explores the contemporary trends in the construction of a narrative and the interplay between diverse informative sub-layers effected through the impact of digital, non-linear media. It also questions the very process of storytelling and at the same time considers the way of audience reading. It investigates the differences of individual and collective perception. In other

words, the sequence and choices that each viewer selects reflects his own perspectives and behavioral patterns, thus makes the viewer much more than an active participant.

ALEXANDRA DEMENTIEVA

Alexandra Dementieva studied journalism and fine arts in Moscow and Brussels. Her main interests focus on social psychology and perception and their application in multimedia

interactive installations. Her videowork integrates different elements, including behavioral psychology, developing narrative using a 'subjective camera'. Her interactive installation projects attempt to widen the mind's potential for perception using different production materials: computers, video projections, soundtracks, slides, photography, etc. By making certain historical, cultural and political allusions, her exhibi-

tion locations create the frame within which the idea develops. The projects explore the spectator's depths of perceptual experience and the interaction of the individual spectator with the exhibition as well as with other visitors. The subject of an installation or its production method becomes less important to her than the mind of the user. Thus the latter becomes the center of the project or the main actor in the performance.

ANDREA SOSA E LAURA MAIORI
ARGENTINA ARGENTINA
QUANDO O AMBIENTE VIRA A INTERFACE
A EXPANSÃO DOS BITS. GÊNESE DE OPERAÇÕES
AUMENTADAS EM REALIDADES MISTAS

QUANDO O AMBIENTE VIRA A INTERFACE

Noções como dispositivos ambientes, computação ubíqua, interfaces tangíveis, emergem de uma mudança conceitual sobre a relação entre o virtual e o real [físico]. A realidade virtual como gerador de espaços totalmente sintéticos foi no início dos anos 1990 uma área privilegiada nos avanços da informática: o futuro parecia ter chegado. O novo milênio deixa essa ideia e volta seu olhar para o espaço físico ao redor. Nas palavras de Mark Weiser: a realidade virtual pode ser um mapa, mas não um território. Além dos crescentes espaços cibernéticos onde nossa existência flui, a consistência física de nosso corpo salienta a necessidade de incluir o design de interface, nossos sentidos e coordenadas de tempo/espacó que habitamos. O paradigma das realidades mistas, realidade especialmente aumentada, corresponde a essa tendência, descrevendo diversas maneiras de fundir ambos os espaços [físico e virtual]. Certamente o mundo não é um "desktop". A abertura do ambiente além da tela defi-

ANDREA SOSA

Nascida em 1977. Formada em design de multimídia (2004) e cinema (2007). Atualmente sou professora e pesquisadora no departamento de design de multimídia, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de la Plata, e do Instituto Universitario Nacional del Arte em Buenos Aires. Trabalho no campo de arte interativa e cinema.

WHEN THE ENVIRONMENT TURNS INTO INTERFACE

Notions as Ambient Devices, Ubiquitous Computing, Tangibles Interfaces, emerge from a conceptual shift about the relation between the virtual and the real [physical]. Virtual Reality as generator of entirely synthetic spaces, was at the early 90's, a privileged scope in computational developments: the future seemed to be there. New millennium leave this idea and turns its gaze to the surrounding physical space. In words of Mark Weiser: virtual reality can be a map but not a territory. Beyond the increasing cybernetics spaces where our own existence flows, the physical consistency of our body stresses the need to include in interface design, our senses and time-space coordinates we inhabit.

The Mixed Realities paradigm, specially Augmented Reality, responds to this tendency describing several ways to merge both spaces [physical and virtual]. Certainly, the world is not a desktop. The openness to environment beyond the screen sets new possibilities between

ANDREA SOSA

Born in 1977. I'm graduated in Multimedia Design (2004) and Filmmaking (2007). Currently I'm a Professor and Researcher at Multimedia Design Department, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de la Plata, and the Instituto Universitario Nacional del Arte in Buenos Aires. I work in the field of interactive art and filmmaking.

ne novas possibilidades entre bits e átomos, entre o intangível e o tangível. Nessa paisagem, a informação excede seus recipientes e parece entrar em toda a matéria existente. Podemos pensar sobre bits como ar, especialmente em termos de ação: da mesma forma que costumávamos respirar sem ter consciência desse processo, neste tipo de configuração podemos interagir com um sistema sem sequer percebê-lo [pelo menos o tempo todo]. A distância entre natural e artificial diminui. Enquanto isso, o dispositivo encontra seu lugar como meio para um certo objetivo, não mais sendo uma meta em si. Na presença do bit corpo, tentar traçar as fronteiras entre real e virtual parece uma tarefa impossível. Nos interstícios e seus lados estão as possibilidades dessa intersecção entre cultura e arte. Quando Gene Youngblood, na década de 1970, pensou que a arte estava atingindo o ponto em que quase todo fenômeno da vida na terra faria parte da paleta do artista, estaria talvez vendo antecipadamente a I/O Brush de Tangible Bits, entre muitas outras?

bits and atoms, between intangible and tangible. In this landscape, information exceeds its containers and seems to get into every existent matter. We can think about bits as air, particularly in terms of action: in the same way we used to breath without being aware of the process, in this kind of configurations we can interact with a system without even notice it [at least all the time]. The distance between natural and artificial gets shorter. Meanwhile, the device finds its place as a medium for a certain aim, not being a goal on itself anymore. In presence of the body bit, try to trace the frontiers between real and virtual seems to be an impossible task. In interstices and its slides, lie the potentialities of this intersection in Culture and Art. When Gene Youngblood, in the 70's thought that art was reaching the point where almost every phenomenon of life on earth would be part of the artist's palette, was he looking in advance maybe the I/O Brush de Tangible Bits, among many others?

Meus interesses se concentram na relação entre o físico e o virtual, especialmente gêneros como realidade aumentada, computação física, computação ubíqua. Também me interesso pela exploração das possibilidades da interatividade coletiva, assim como o espaço público como plataforma para xps artísticas.

My interests focused on the relation between the physical and the virtual, specially genres as augmented reality, physical computing, ubiquitous computing. I'm also interested on exploring the possibilities of collective interactivity as well as public space as a platform for artistic experiences.

A EXPANSÃO DOS BITS. GÊNESE DE OPERAÇÕES AUMENTADAS EM REALIDADES MISTAS

Todas as culturas construíram utopias. Enraizada na noção grega de topos (lugar), uma u-topia foi concebida como um não-lugar ou um lugar inexistente, ideal, aonde a humanidade poderia ir. Hoje, na era dos bits, a noção de lugar mudou, por causa das mediações eletrônicas. O espaço que habitamos hoje é uma moldura cheia de e-topias. Um espaço formado por várias camadas onde muitos espaços virtuais e físicos coexistem. Neste contexto não é possível pensar a realidade como algo unívoco, mas um fenômeno misto, em que noções como espaço, tempo, corpo, percepção, distância mudam seu próprio significado. Italo Calvino, em seu livro "Cidades Invisíveis", imaginou cidades estranhas, nas margens do impossível. Uma dessas cidades, Ersilia, mostrou uma topologia curiosa: "Viajando assim pelo território de Ersilia, encontram-se as ruínas de

THE BIT'S EXPANSION. GENESIS OF AUGMENTED OPERATIONS IN MIXED REALITIES

All cultures have built utopias. Rooted in the greek notion of topoi (place), a u-topia has been conceived as a non-place or non-existent place, ideal, to where humankind might go. Nowadays, in the bits era, the notion of place has been changed, because of electronic mediations. The space we inhabit today, is a framework full of e-topias. A space formed by several layers where many virtual and physical spaces coexists. In this context is not possible to think reality as something univocal, but a mixed phenomenon, in which notions such as space, time, body, perception, distance changed their own meaning. Italo Calvino in his book "invisibile Cities", imagined strange cities, in the margins of the impossible. One of this cities, Ersilia, showed a curious topology: "Travelling this way through the Ersilia's territory, you find the ruins of abandoned

cidades abandonadas, sem as paredes que não duram, sem os ossos dos mortos que o vento faz rolar: redes de relações intrincadas que buscam uma forma". As estruturas vulneráveis de Ersilia, sem existência física e sua forma tentando se manifestar em vida, equiparam-se às atuais configurações de realidades mistas. Em seus territórios multiformes e evanescentes, o virtual e o real enrolam e desenrolam novas propriedades, aumentando e expandindo a experiência da realidade. Este trabalho investiga o campo das realidades mistas, sua especificidade, âmbitos e potencialidades, enfocando a análise nas operações aumentadas que ocorrem quando o real e o virtual se encontram. Em primeiro lugar, são analisados conceitos como interface, metáfora e imersão. Depois ele enfoca obras de arte para ver como esse conceito opera em contextos reais. Finalmente, propomos uma teoria sobre as operações de aumentação no campo das realidades mistas.

LAURA MAIORI
Nascida em 1978. Formada em design de comunicação visual (2002), estou prestes a terminar estudos em design multimídia. Atualmente sou professora e pesquisadora no departamento de design multimídia, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de

LAURA MAIORI
Born in 1978. I'm graduated in Visual Communication Design (2002) and I'm about to finish my studies in Multimedia Design. Currently I'm a Professor and Researcher at Multimedia Design Department, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de la Plata. I

la Plata. Trabalho no campo de design gráfico, arte interativa e fotografia. Meus interesses enfocam temas relacionados à fusão de espaços físicos e virtuais, realidades aumentadas e ambientes imersivos. Outra área de interesse são as plataformas que trabalham com telepresença e interatividade coletiva.

towns, without the walls that do not last, without the bones of the dead that wind makes roll: webs of intricate relations that seeks for a form". The vulnerable structures of Ersilia, with no physical existence and the form trying to manifest into life, match the current configurations of mixed realities. In their multiform an evanescent territories, the virtual and the real ravel and unravel new properties, augmenting and expanding the experience of Reality. This Paper investigates the field of Mixed Realities, its specificity, scopes and potentialities, focusing the analysis in the augmented operations that come when the real and the virtual get together. In first place, concepts as Interface, Metaphor and Immersion are analized. Then it focuses on artworks to see how this concepts operates in real contexts. Finally, we propose a theory about the operations of augmentation in the field of Mixed Realities.

RUÍDO INAUDÍVEL
UNHEARD NOISE

Apresentação "corpo capacitativo", instalação luminosa reativa.

O silêncio desapareceu dos espaços urbanos de hoje. A poluição sonora é produzida 24 horas por dia, sete dias por semana. Podemos fechar os olhos, mas nossos ouvidos estão sempre abertos. Esta palestra é sobre os produtores de ruído urbano e como os sons in natura perturbam a atividade e o equilíbrio da vida humana ou animal. O ruído em uma faixa de baixas frequências é imperceptível aos nossos ouvidos, mas é sentido por todo o corpo. Esse som inaudível torna-se parte de nossa vida cotidiana.

A instalação "corpo capacitativo" é um sistema modular luminoso que reage ao som dos espaços urbanos. Sensores são usados para medir vibrações de sólidos arquitetônicos em uma faixa de baixas frequências. Essas oscilações são provocadas pelo ruído ambiente circundante, por exemplo, o ruído do trânsito. Os dados dos sensores controlam fios leves que são estendidos formando uma estrutura de rede espacial. Um espaço de luz dinâmico é assim criado, que gera um feedback visual da atividade aural ao redor da instalação.

UNHEARD NOISE
Presentation "capacitive body", reactive light installation.

Silence is gone from today's urban spaces. Noise pollution is produced, 24 hours a day, 7 days a week. We can close our eyes, but our ears are always open. This lecture is about the producers of urban noise and how unnatural sound disrupts the activity and balance of human or animal life. Noise in a range of low frequencies is imperceptible by our ears, but is sensed by the whole body. This unheard sound becomes part of our everyday life.

The installation „capacitive body“ is a modular light system that reacts to the sound of urban spaces. The sensors are used to measure vibrations of architectural solids in a range of low frequencies. These oscillations are triggered by surrounding ambient noise, for example traffic noise. The sensor data controls light wires, which are tensed to a spatial net structure. A dynamic light space is thereby created, which creates a visual feedback of the aural activity around the installation.

MARTIN HESSELMEIER

Em 2002 Martin Hesselmeier formou-se em design de comunicação pela Universidade de Ciências Aplicadas, Academia de Artes e Design de Mannheim, e em 2007 tirou o diploma em mídia audiovisual pela Academia de Artes da Mídia de Colônia como estudante de pós-graduação. Desde então ele trabalha para a União Europeia no projeto de pesquisa "Citizen Media" como designer de interface de usuário. Também trabalha para vários estúdios de design na Alemanha.

ANDREAS MUXEL

Em 2004 Andreas Muxel se formou em design de comunicação de mídia na Universidade de Ciências Aplicadas de Vorarlberg. De 2004 a 2007 trabalhou como designer de interação e interface para o MARS-Exploratory Media Lab no Fraunhofer Institute for Media Communication. Em 2008 ele concluiu seus estudos de pós-graduação na Academia de Artes de Mídia em Colônia. Em seu trabalho ele se interessa pela mistura de código digital e material físico. Vive e trabalha em Colônia, Alemanha.

MARTIN HESSELMEIER

In 2002 Martin Hesselmeier received a diploma in communication design from the University of Applied Sciences, Academy of Arts and Design Mannheim, and in 2007 a diploma in audio-visual media from the Academy of Media Arts Cologne as a postgraduate student. He has since been working for the European Union research project "Citizen Media" as an user interface designer. He also works for various design studios in Germany.

ANDREAS MUXEL

In 2004 Andreas Muxel received a diploma in media communication design from the University of Applied Sciences Vorarlberg. From 2004 to 2007 he worked as an interaction and interface designer for the MARS-Exploratory Media Lab at the Fraunhofer Institute for Media Communication. In 2008 he finished his postgraduate studies at the Academy of Media Arts Cologne. In his works he is interested in the mixture of digital code and physical material. He lives and works in Cologne, Germany.

BLENDID: DAVID KOUSEMAKER, TIM OLDEN
HOLANDA NETHERLANDS
TOUCHME

TouchMe é uma instalação interativa que permite a seus usuários criar e contribuir com uma imagem pessoal para o espaço público normalmente impersonal. As imagens criadas pela interação com uma lâmina de vidro congelado são uma parte da peça e são expostas quando não ocorrem interações durante um determinado tempo.

Os membros do público podem interagir com esta peça simplesmente pressionando uma parte de seu corpo ou objetos contra uma superfície de vidro gelada, deixando uma espécie de impressão para eles e outros verem. A interação em si é divertida, e uma dimensão

extra é acrescentada quando os resultados são mantidos como parte permanente da instalação.

TouchMe destina-se àqueles espaços tipicamente modernos que parecem criados predominantemente para suportar grandes fluxos de pessoas sem qualquer impacto. É como se os usuários desses espaços fossem vistos apenas como peões, que

devem ser conduzidos eficientemente por esse campo em seu trajeto do ponto A ao ponto B. Todos os vestígios desses visitantes serão apagados quando a próxima equipe de limpeza remover as pegadas do piso de granito antidesgaste.

BLENDID
É um coletivo de interação entre arte e design formado por David Kousemaker e Tim Olden. Operando no espaço entre arte interativa e design, sua colaboração usa uma ampla variedade

TouchMe is an interactive installation that allows its users to create and contribute a personal image to the otherwise impersonal public space. Images that are created by interacting with a plate of frosted glass remain a part of the piece and are displayed when no interactions occur for a given time.

Members of the public can interact with this piece by simply pressing a part of their body or objects against a frosted glass surface, leaving a kind of imprint for them and others to see. The interaction itself is entertaining, and an extra dimension is added as the results are

kept as a permanent part of the installation.

TouchMe is intended to those typical modern public spaces that seem predominantly designed to withstand large flows of people without any impact. It is as if the users of these spaces were viewed only as pawns, which are to be efficiently routed through this domain on their way from point A to point B. All traces of these visitors will be erased when the next scheduled cleaning crew has removed the footprints from the granite wear-free floor.

BLENDID
Interaction art/design collective consisting of David Kousemaker & Tim Olden. Operating in the space between interactive art and design, their collaboration utilizes a wide va-

riety of technologies to create experimental pieces with a focus on interactivity. Blendid is primarily interested in projects that allow for digital technology to crossover into the physical realm.

CHRISTA ERICKSON
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
CLIMATE SHIFTS

Todos somos afetados por nosso contexto imediato e suas influências políticas, ambientais, culturais e temporais. "Climate Shifts" justapõe vários locais ao redor do mundo e seus pontos de vista por meio das manchetes dos noticiários locais e informações sobre a meteorologia. Surgem diferenças de interesse e perspectiva, às vezes sobre os mesmos fatos mundiais, permitindo uma percepção da psique coletiva de cada lugar. Como fontes de notícias geograficamente diferentes interpretam uma eleição? Quais são as preocupações básicas em Beirute e em Jerusalém? Que

acontecimentos na Ásia têm repercussão na América Latina? Quando ocorrem crises de saú-

de ou financeiras, que padrões de reação são semelhantes ou diferentes ao redor do globo?

Um grande guarda-chuva anima a obra como tela na qual a peça anima mudanças por vários destinos com a ponta do guarda-chuva agindo como localizador. Notícias sobre "clima", tempo e hora são obtidas de informações RSS em tempo real e dispostas em camadas sobre uma imagem iluminada de satélite de poluição do globo. Também em camadas, o tempo é refletido por ponteiros de relógio que giram e se adaptam conforme o fuso horário do lugar atual.

Assistência de programação: Raed Atoui financiado em parte por uma bolsa do Sculpture Space, Utica, NY.

CHRISTA ERICKSON
É uma artista interdisciplinar que entrelaça combinações de vídeo, materiais táticos, programação, dispositivos cinematográficos físicos e dados ao vivo em instalações interativas. Suas obras individuais e colaborativas foram exibidas amplamente nos Estados Unidos e no exterior. Os locais nos EUA incluem PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); Walker Art Center (MN); Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); California Museum of Photography; Maryland Art Place; e Firehouse Gallery (Veltroni), assim como várias galerias

We are all affected by our immediate context and its political, environmental, cultural and temporal influences. "Climate Shifts" juxtaposes various locations around the globe and their points of view through local news headlines and weather data. Differences in concerns and perspectives emerge, sometimes about the same world events, allowing a glimpse into the collective psyche of each place. How do geographically differing news sources interpret an election? What are the primary concerns in Beirut versus Jerusalem? What events in Asia echo in Latin America? When financial or health crises strike, what patterns of response are similar or different across the globe?

A large umbrella acts as an overhead screen upon which the piece animates shifts through various destinations with the top of the umbrella pole acting as a locator. 'Climate' news, weather and time are gathered from real-time RSS feeds and layered over an illuminated light pollution satellite image of the globe. Similarly layered, time is reflected by clock hands that spin and adjust according to the time zone of the current location.

Programming Assistance: Raed Atoui Funded in part by a Fellowship from Sculpture Space, Utica, NY.

CHRISTA ERICKSON
Is an interdisciplinary artist who weaves together combinations of video, tactile materials, programming, physical cinematic devices, and live data in interactive installations. Her individual and collaborative works have been exhibited widely both within the United States and abroad. Sites within the United States include the PPOW (NY), Jamaica Center for the Arts (NY), SVA Visual Arts Museum (NY); the Walker Art Center (MN); the Institute for Studies in the Arts at ASU (AZ); the California Museum of Photography; Maryland Art Place; and Firehouse Gallery (VT) as well as numerous university galleries and museums. Internationally, she has had exhibits at the Banff Center for the Arts, the Hong Kong Arts Centre, several art museums in Argentina, and at international media arts festivals like CYNETart (Germany), HTMLLES (Canada), FILE (Brazil), Medi@terra (Greece), and CiberArt (Spain). Erickson was Artist-in-Residence at the Hong Kong Arts Centre for "Digital Now 2003" and an Artist-in-Residence at Sculpture Space in 2007. She also writes, curates, and regularly speaks about new media. She is the Director for the interdisciplinary Consortium for Digital Arts, Culture, and Technology at Stony Brook University.

CYNTHIA LAWSON JARAMILLO
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
LAYERED PHOTOGRAPHY: A CASE FOR STILL
IMAGES AS "TIME-BASED" MEDIA

Fotografia em camadas: Um caso de imagens estáticas como mídia "baseada no tempo".

Em comparações entre filme e fotografia, as análises geralmente se concentram na foto como imagem estática e no filme como uma sequência de imagens [Campany 2007]. Esse enfoque na fotografia como mídia centrada em uma imagem estática a afastou da prática geral e dos textos sobre "arte-mídia" que tendem a enfocar a mídia muitas vezes chamada de "baseada no tempo", como vídeo, performance, instalação, software art, net art e combinações destas. Como artista de mídia, eu contesto essa noção, trabalhando com a fotografia como uma mídia baseada no tempo e criando obras que, eu acredito, deveriam se situar mais no reino da arte-mídia do que no rótulo mais tradicional de fotografia. As principais técnicas que utilizo em meu trabalho, afastando-o muito da "imagem estática", incluem pareamento e camadas (digital e fisicamente). Este trabalho trará uma visão histórica para definir termos relativos a "mídia baseada no tempo" e "arte-mídia". Vou me referir a artistas como Bill Viola, Jeff Wall, Shirin Neshat e David Hockney, que ampliaram os limites do tempo e espaço na impressão e na tela em seu trabalho de cinema e fotografia. Também me referirei a três de meus projetos como casos de fotografia baseada no tempo (ou a inclusão da fotografia como arte-mídia); *outsideln*, um trabalho recente apresentando como caixas de luz, e *Pompidou from Above, 6 Seconds*. Em minha série *outsideln*, a apresentação das fotografias

como pares convida as pessoas a mudar-se para um espaço interino entre fora e dentro da imagem. Meus trabalhos apresentados através de caixas de luz contêm sequências de imagens que poderiam ser coladas digitalmente, mas são coladas fisicamente, objetos iluminados por trás, quase esculturais. O espaço real do objeto representa as variações do tempo captado. Finalmente, em *Pompidou from Above, 6 Seconds*, o tema do trabalho é o movimento das pessoas em espaços urbanos públicos e semipúblicos. Como descrito por Michel de Certeau, "o ato de caminhar é para o sistema urbano o que o ato de falar é para a linguagem ou para as declarações pronunciadas" (De Certeau, 2002). A paisagem urbana está constantemente em movimento (através de seus pedestres), e é esse movimento que meu trabalho documenta. A técnica de camadas digitais é usada para ampliar e até questionar o tempo captado em cada "fotografia".

Layered Photography: A Case for Still Images as "Time-based" Media.
In comparisons between film and photography, analyses most often focus on the photograph as a still image and film as a sequence of images [Campany 2007.] This focus on photography as a medium centered on a still image has removed it from the general practice and writing about "media arts" which tend to focus on media often referred to as "time-based" such as video, performance, installation, software art, net art, and combinations of these. As a media

artist I challenge this notion, *engaging with photography as a time-based medium and creating work that I believe should be situated more in the realm of media arts than the more traditional label of photography. The principal techniques I incorporate into my work pushing it far away from the "still image" include pairing and layering (digitally and physically). This paper will have a historical overview to define terms around "time-based media" and "media arts."* I will refer to artists such as Bill Viola, Jeff Wall, Shirin Neshat, and David Hockney who have pushed the boundaries of time and space in print and on screen in their film and photography work. I will also refer to three of my own projects as cases for time-based photography (or the inclusion of photography as a media art): *outsideln*, recent work presented as light boxes, and *Pompidou from Above, 6 Seconds*. In my series *outsideln* the presentation of the photographs as pairs invite people to shift into an interim place between outside and inside the image. My works presented through light boxes contain sequences of images that could be digitally collaged but instead are physically collaged, almost sculptural, backlit objects. The actual space of the object represents the variances of time captured. Lastly, in *Pompidou from Above, 6 Seconds*, the subject of the work is the movement of people in public and semi-public urban spaces. As described by Michel De Certeau, "The act of walking is to the urban system what the speech act is to language or to the statements uttered." (De

Certeau, 2002) The urban landscape is continually in motion (via its pedestrians) and it is this motion that my work documents. Digital layering is the technique used to extend, and even put into question, the time captured in each "photograph."

CYNTHIA LAWSON JARAMILLO
É mídia-artista e educadora. Ela ensinou nos Estados Unidos, Guatemala, Colômbia, República Dominicana e Japão. Seus trabalhos de arte e textos foram publicados, exibidos e apresentados em diversos países. Ela tem formação em engenharia elétrica pela Universidad de los Andes (Bogotá) e mestrado em telecomunicações interativas da New York University. Cynthia é atualmente professora assistente de design integrado na School of Design Strategies da Parsons The New School for Design, e é membro ativo da Madarts, um coletivo de arte em Brooklyn, Nova York.

CYNTHIA LAWSON JARAMILLO
Cynthia Lawson Jaramillo is a media artist and educator. She has taught in United States, Guatemala, Colombia, Dominican Republic, and Japan. Her artwork and writing has been internationally published, exhibited, and performed. She has a B.S. in Electrical Engineering from Universidad de los Andes (Bogotá) and a Masters in Interactive Telecommunications from New York University. Cynthia is currently Assistant Professor of Integrated Design in the School of Design Strategies at Parsons The New School for Design, and an active member of Madarts, an arts collective in Brooklyn, NY.

DRICA GUZZI E HERNANI DIMANTAS (WEBLAB.TK)
BRASIL BRAZIL
ATORES EM REDE

É por meio daquilo que há de comum que compreendemos as redes sociais, o que as movimenta e as formas de compartilhamento de interesses e saberes. A tecnologia aponta para o incremento do estado de relações entre as pessoas. A rede só existe por causa das relações. As pessoas estão conversando na rede de uma forma muito peculiar. Usamos e-mails, blogs, Twitter e Orkut para reverberar as palavras. A sedução espiritual da Web é a promessa do retorno da voz. Queremos resgatar a capacidade de comunicação.

But, what is the web? We know about radio, telephone, television. But the internet is an even more mysterious environment. Full of meanders, perversities and wonders. It mirrors life in all senses, digitally repeating the problems of our society. In the moment we live, life happens on the network. It is our experimentation of being from a socio-technical reality where our actions happen in a world in which it is no longer possible to impose the episte-

DRICA GUZZI
Dríca Guzzi possui mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP (2006). É coordenadora da Escola do Futuro da USP e das estratégias de formação e conteúdo do Programa de Inclusão Digital do Governo do Estado de São Paulo - Acessa SP e Acessa Escola. Como pesquisadora, atua na área da Educação, com ênfase em novas tecnologias de aprendizagem on-line, redes sociais, educomunicação, cultura digital e participação pública. É diretora da weblab.tk e coordena o blog lixoeletronico.org.

HERNANI DIMANTAS
Hernani Dimantas é Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP (2006). Tema da dissertação: *Linkania - a sociedade da colaboração*. Atualmente é coordenador de conteúdo do Programa Acessa SP e do Programa Acessa Escola - Governo do Estado de São Paulo, Coordenador do Lidec - Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária - Escola do Futuro - USP, Articulador do projeto Metareciclagem. É diretora da weblab.tk e coordena o blog lixoeletronico.org.

acontecem em um mundo não qual não há mais como vigorar o modelo epistemológico de separação entre os campos das disciplinas proposto pelo antigo projeto da modernidade. Ciência, técnica, filosofia e o agir social, crítica e construção de pensamento estão imbricados entre si, de maneira que a rede permeia nossas formas de conhecimento e se configura no plano em que produzimos e compartilhamos o saber.

Os atores se misturam nos espaços informacionais. Espaços híbridos, agora não mais estéreis uma vez que apropriados, tornam-se campos produtivos. Uma troca generosa de links que catalisa a conversação, provoca e solidifica o engajamento.

As pessoas têm novas possibilidades. Novas ferramentas e novas idéias emergem da organização desses atores. A rede passa a ser vista como redes, múltiplas, nas quais a expressão de subjetividade é a realidade social. Um processo comunicativo que resulta em consequências sociais.

DRICA GUZZI
Master in communication and semiotics from Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP (2006). She is coordinator of Escola do Futuro at USP and of the formation strategies and content of the Digital Inclusion Program of the government of the state of São Paulo - Acessa SP and Acessa Escola. As a researcher, she acts in the education area, with emphasis to new online teaching technologies, social networks, educommunication, digital culture, and public participation. She is director of weblab.tk and coordinates the blog lixoeletronico.org.

HERNANI DIMANTAS
Master in communication and semiotics from Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Paper theme: "Linkania - the society of collaboration". Presently, he is content coordinator of the program Acessa SP and program Acessa Escola - Government of the state of São Paulo, coordinator of Lidec - Laboratory of Digital Inclusion and Communal Education - Escola do Futuro - USP, articulator of project Metareciclagem. He is director of weblab.tk and coordinates the blog lixoeletronico.org.

"Sensible", novas interfaces físicas ligadas a sistemas de vida artificial na arte.

A instalação interativa "Sensible", do grupo Proyecto Biopus (www.biopus.com.ar), é uma tela sensível ao tato criada com tecnologias de baixo custo, que permite que as pessoas interajam com um ecossistema virtual que gera música em tempo real. Esta apresentação tratará das técnicas implementadas no desenvolvimento da instalação. Serão vistas as técnicas empregadas na construção das telas e sua vinculação com sistemas de vida artificial para a geração de música. Dessa forma se desenverá o problema da construção do objeto de arte, a partir da integração de elementos inicialmente heterogêneos.

PROJETO BIOPUS

Fundado em 2000, nos primeiros anos, o grupo se dedicou à realização de videoclipes experimentais com música eletroacústica. A partir de 2002, começou a realizar trabalhos de net.art e arte genética, com a simulação

de processos dos seres vivos. Em 2003, o grupo passou a realizar performances e depois instalações interativas com sistemas de capacitação de movimento do público. Expôs no MALBA, Centro Cultural Recoleta, MACLA (La Plata), C.C. Borges, C.C. Gral. San Martín, Fundación Telefónica e Fundación OSDE entre outros centros. Foi premiado nacional e internacionalmente. Desde o princípio o grupo busca trabalhar o conceito da relação entre a obra e o público, gerando novos modos de participação e interpretação sempre em busca do sonho de poder algum dia criar a "obra viva".

EMILIANO CAUSA

Nasceu em La Plata em 1970. Artista multimídia e engenheiro de sistemas de informação (U.T.N.). Integrante do grupo Proyecto Biopus (www.biopus.com.ar), primeiro lugar do MAMBA/Telefónica de Arte y Tecnología 2006. É diretor de pesquisa e pós-graduação do Departamento de Artes Multimídias do I.U.N.A., coordena-

nador do laboratório de multimídia do CCEBA, professor de informática, design e oficina multimídia do curso de artes multimídias do I.U.N.A., professor de tecnologia multimídia do curso de Design Multimídia da Faculdade de Belas Artes da U.N.L.P. Trabalha com pesquisas relacionadas à bioarte e realidade aumentada. Foi docente de informática nos cursos de composição musical e cinema na U.N.L.P. e de inteligência artificial no curso Engenharia de Sistemas da U.T.N. Atualmente trabalha com pesquisa e leciona em cursos de pós-graduação relacionados à arte multimídia e novas interfaces (sensores e controle de vídeo e som em tempo real). Trabalha com arte multimídia, arte bio-generativa, net.art, música e vídeo experimental, construção de instalações com sensores e a aplicação da informática à arte em geral.

TARCISIO LUCAS PIROTTA

Nasceu em 1977 em 9 de Julio (Província de Buenos Aires). É designer de comunicação visual e professor de produção multimídia formado pela Universidad Nacional de La Plata. É docente da Área Transdepartamental de Artes Multimídias do IUNA. Trabalha para o setor privado como designer e produtor multimídia.

MATÍAS ROMERO COSTAS

Nascido em Quilmes em 1976. Compositor, artista multimídia, docente e pesquisador. Graduado em Composição, é professor de harmonia, contraponto e morfologia musical e professor de produção multimídia formado pela UNLP. Trabalha como docente da graduação, pós-graduação e pesquisador na UNLP, no I.U.N.A., na ENERC (INCAA), na UnTref e na UBA. Faz parte do grupo "Projeto Biopus" com o qual apresentou obras de net.art, vídeo arte, performances e instalações interativas. Suas obras foram apresentadas na Argentina e no exterior. Ganhou prêmios nacionais e internacionais.

"Sensible", new interfaces connected to artificial life systems in art.

The interactive installation "Sensible", by Proyecto Biopus (www.biopus.com.ar), is a touch-sensitive screen created with low-cost technologies, which allows people to interact with a virtual eco-system which generates music in real time. The presentation will deal with the techniques applied to the construction of screens and their connection with artificial life systems to generate music. Thus will be developed the problem of the art object construction from the integration of elements formerly heterogeneous.

BIOPUS PROJECT

Founded in 2000, the first years of the group were dedicated to making experimental videoclips with electroacoustic music. From 2002 on, they started to work with net.art and genetic art, with the simulation of processes of living beings. In 2003, the group started to make performances and interactive

installations with the public's movement capacitation systems. They exhibited at MALBA, Centro Cultural Recoleta, MACLA (La Plata), C.C. Borges, C.C. Gral. San Martín, Fundación Telefónica and Fundación OSDE, among other places. The group received national and international awards. From the beginning, they pursue working with the concept of relation between the work and the public, creating new ways of participation and interpretation, always after the dream of, some day, being able to create the "living work".

EMILIANO CAUSA

Born in La Plata in 1970. Multimedia artist and information systems engineer (U.T.N.). Member of group Biopus Project (www.biopus.com.ar), first prize at MAMBA/Telefónica de Arte y Tecnología 2006. He is a research director and postgraduate from the Department of Multimedia Arts at I.U.N.A., coordinator of the multimedia arts course at I.U.N.A., professor of multimedia technology at the

Multimedia Design Course of The School of Fine Arts at U.N.L.P. He researches bioart and augmented reality. Taught informatics at the music composition courses and cinema at U.N.L.P and artificial intelligence at the Systems Engineering course at U.T.N. He currently works in research and teaches in postgraduate courses related to multimedia art and new interfaces [sensors and real time sound and video control]. Works with multimedia art, biogenerative art, net.art, experimental music and video, building installations with sensors and the application of informatics in art in general.

TARCISIO LUCAS PIROTTA

Born in 1977 in 9 de Julio (Buenos Aires Province). He is a visual communication designer and professor of multimedia production graduated by Universidad Nacional de La Plata. He is also a professor at Transdepartamental Area of Multimedia Art at I.U.N.A. Works for the private sector as a designer and multimedia producer.

MATÍAS ROMERO COSTAS

Born in Quilmes in 1976. Composer, artist, multimedia, teacher and researcher. A Composition graduate, he teaches harmony, counterpoint and musical morphology and he is also a teacher of multimedia production graduated by U.N.L.P. Works as a professor of graduate and postgraduate levels and is a researcher at U.N.L.P., at I.U.N.A., at ENERC (INCAA), at UnTref and at U.B.A. Member of group "Biopus Project", in which he presented works of net.art, videoart, performances and interactive installations. His works were exhibited in Argentina and abroad and were awarded nationally and internationally.

Theremin é um projeto que se constitui no campo da Complexidade e da Emergência. Theremin nos permite observar eventos que não são únicos, tampouco regulares. Tais eventos são passíveis de gerenciamento, contudo não se submetem a nenhuma coerção (Arata, 2003). Emergência é aquilo que os processos complexos e "auto-organizados" produzem, é a razão pela qual existem furacões, ecossistemas, e a humanidade. O objetivo dos estudos sobre a Complexidade é buscar compreender como novas classes de entidades emergem e permanecem modelando-as no contexto de uma abrangente teoria da evolução. Segundo Arata (2003) a interatividade é importante porque permite a existência de múltiplos pontos de vista, celebra o papel criativo do jogo, catalisa a emergência e é, em última instância, pragmática. A arte contemporânea, em seu papel de perscrutar novos campos do conhecimento, vale-se de dispositivos inteligentes com os quais podemos jogar toda sorte de jogos. Através dessa experimentação podemos avançar em terrenos da cultura e da natureza nos quais não tínhamos antes nos aventurado. A Arte contemporânea

pode ser entendida como uma prática cognitiva com a qual artistas prospectam regularidades em novos campos do conhecimento. Tal como fizeram os artistas ao longo da história da arte, hoje também utilizam os recursos ambientais que têm à disposição para compor suas narrativas. A pigmentos e superfícies hoje se incorporam dispositivos eletrônicos, computadores e softwares como recursos construtivos e expressivos. À "materia prima" para a arte de nossos tempos incorporam-se a emergência, a interatividade e a inteligência das máquinas. Theremin, portanto é um projeto que estabelece o terreno para onde confluem linguagens propiciando a emergência de novos padrões narrativos e estéticos.

FERNANDO FOGLIANO

Fotógrafo, doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Lecciona há 10 anos nos cursos de fotografia digital do Senac, Lato sensu em Fotografia do Senac. Líder do Grupo de Pesquisas da Imagem Contemporânea, GPIC. Dedicase a exploração das implicações estéticas, cognitivas e tecnológicas da imagem tendo em vista a reflexão nos campos da fotografia e do design da interação.

Theremin is conceived in the field of Complexity and Emergency. Theremin allows us to observe events that are neither unique nor regular. These events can be object of management however are not coercible (Arata, 2003). Emergency is what complex processes and self organized systems produce. It is the reason why there are hurricanes, ecosystems and the humanity. The goal of Complexity as a scientific field is give us the basis to understand how new entity classes emerge and remain modeling them in a broad theory of evolution. According to Arata

(2003) interactivity is important because it allows the existence of multiple points of view, celebrates the creative role of the game, catalyzes the emergency and is pragmatic. Contemporary Art, in its role of scrutinize new fields of knowledge makes use of intelligent devices to advance in cultural and nature areas that we have never been before. Contemporary Art can be seen as a cognitive practice for artist to prospect new regularities in new fields of knowledge. As occurred through history of art, artists use the environmental resources available to construct their narratives. To pigments and surfaces they incorporate electronic devices, computers and software as resources of expressivity. The raw material for contemporary art now includes emergency, interactivity and the intelligence of machines. Theremin wants to create a terrain where the confluence of languages can occur creating the conditions to the emergence of new narrative and esthetic patterns.

FERNANDO FOGLIANO

For the last 10 years I've been a lecturer of Digital Photography at the Photography an Graphic Design Courses. I've been a supervisor for final year students of photography. I'm also lecturing Color Management in the Digital Imaging Courses at Post-Graduation Lato Sensu in Photography and Graphic Design Courses. More recently, I've been developing a research group on Contemporary Imagery (GPIC) looking at the emergent fields in Imagery and Media. I'm also coordinating a research line of Static and Moving Images at CUS-Senac. Fields of interest: Digital Photography, Image Technologies, Computer Human Interaction, Cognitive Science, Studies of Complexity, Java Programming Language.

A pesquisa da Associação Arquitetônica da School of Architecture's Diploma Unit 2 (Londres) demonstra uma fusão de dois paradigmas aparentemente exclusivos no discurso arquitetônico recente. Os projetos documentados nesta apresentação demonstram maneiras de mediar entre o desempenho tecnológico e a manipulação dos terrenos, definidos aqui como os sistemas circulatórios externo e interno que estruturam as organizações sociais, com uma ênfase específica para a sincronização dos fluxos ambientais e culturais. A Unidade define uma nova agenda social e uma filosofia estética para transformar estratégias estabelecidas de

te na formação da cultura. As propostas de design mostradas nesta apresentação criam relações simbióticas entre a sociedade urbana, o condicionamento ambiental e a paisagem, ao articular as organizações no solo para mediar os fluxos circulatórios e naturais.

FRANKLIN LEE E ANNE SAVE DE BEAURECUEIL

Franklin Lee e Anne Save de Beaurecueil lecionam na Unidade Diploma 2 da Architectural Association (AA) School of Architecture em Londres (<http://www.aaschool.ac.uk/>) e são diretores do escritório de arquitetura SUBdV em São Paulo (www.subdv.com). Seus trabalhos têm sido exibidos recentemente no Ecobuild 2009 em Londres, no 'Raw, New Brazilian Architecture' - London Festival of Architecture 2008, e no Beijing Architectural Biennale 2008. O livro "Articulating Grounds: Synchronizing Environmental and Cultural Flows" pela AA agendas 7 publication "Articulating Grounds: Synchronizing Environmental and Cultural Flows", May 2009.

The research at the Architectural Association School of Architecture's Diploma Unit 2 (London) demonstrates here a fusion of two seemingly mutually exclusive paradigms in recent architectural discourse. Projects documented in this presentation demonstrate ways to mediate between both technological performance as well as the manipulation of grounds, defined here as the external and internal circulatory systems that structure social organizations, with a specific emphasis on how to synchronize both environmental and cultural flows.

FRANKLIN LEE AND ANNE SAVE DE BEAURECUEIL

Franklin Lee and Anne Save de Beaurecueil are Diploma 2 Unit Masters at the Architectural Association (AA) School of Architecture in London (<http://www.aaschool.ac.uk/>) and co-directors of the SUBdV architecture practice in São Paulo (www.subdv.com). The work has been recently shown at the Ecobuild 2009 in London, the 'Raw, New Brazilian Architecture' at the London Festival of Architecture 2008, and the Beijing Architectural Biennale 2008. Forthcoming AA Agendas 7 publication "Articulating Grounds: Synchronizing Environmental and Cultural Flows", May 2009.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER

BRASIL BRAZIL

DON'T GIVE UP! ABOUT A HISTORY THAT DOESN'T WANT TO BE TOLD: FROM ART IN PROCESS TO PROCESS IN ART

Será apresentado ao público o processo de criação e execução da instalação interativa Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told, exibida pela primeira vez na mostra "Art on the Move" durante o festival Ars Electronica 2008, em Linz, Áustria.

A instalação foi realizada durante o período em que a autora esteve enquanto pesquisadora no Interface Cultures Department da Kunstuniversität Linz e contou com a colaboração de pessoas de diferentes áreas do conhecimento.

A proposta inicial da instalação foi a criação de um conflito entre o sistema de interação e as pessoas que interagem com ele. E a idéia se consumou como jogo em que o próprio interator deve organizar narrativamente os fragmentos de imagens e sons disponíveis. O sistema foi programado para conduzir a narrativa ao caos e os interatores são desafiados por uma história que não quer ser contada.

Para atingir a proposta inicial, foram criadas quatro eventos narrativos muito simples, mas que inter-relacionados dão complexidade à trama. As histórias são de um homem triste e azul; de um simpático cachorro amarelo; de um casal apaixonado, e vermelho; e de um assassino roxo, de tanto rancor.

As imagens das quatro situações narrativas são projetadas sobre uma maquete branca e suspensa, inspirada no quadro "Relatividade", de Escher e a interface disponível para que os interatores manipulem os

fragmentos narrativos são 4 cordas, com cores correspondentes às situações narrativas. A trilha sonora é composta por ruídos e temas musicais – peças-chaves na construção da atmosfera psicológica de cada história. Cenas extras que ajudam a desvendar a trama e os temas musicais são acessados apenas quando o interator pária com a corda num intervalo correspondente da animação, indicado pela aparição de balões de pensamento sobre as cabeças dos personagens.

Tecnicamente, as soluções são relativamente simples, porém não pouco trabalhosas. Anexado à roldana, um encoder (sensor de rotação) capta informações do movimento da corda: direção e velocidade. Essas informações são enviadas a um microcontrolador, o qual traduz os dados recebidos para uma linguagem que um software no computador possa entender. No caso, foi utilizado o Max/Msp/Jitter. Neste, são programadas as relações entre as informações recebidas dos encoders e a manipulação das animações e da trilha sonora em tempo real.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER
É bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e contribuiu na criação do Laboratório Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LAbI) da mesma universidade (2006-2007).

É mestrandona pelo programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e participa

do Núcleo de Estudos de Habitares Interativos -Nomads.usp (2007-2009). Entre março e setembro de 2008, realizou estágio de pesquisa no Departamento de Cultura da Interface da Kunstuniversität Linz, na Áustria. Cenas extras que ajudam a desvendar a trama e os

temas musicais são acessados apenas quando o interator pária com a corda num intervalo correspondente da animação, indicado pela aparição de balões de pensamento sobre as cabeças dos personagens.

It will be presented to the public the creative and execution processes of the interactive installation Don't give up! About a history that doesn't want to be told, exhibited for the first time at Ars Electronica 2008's Campus Exhibition "Art on the move", in Linz, Austria.

From March until September of 2008, the author was working as a master exchange student at Interface Cultures Department of Kunstuniversität Linz and got the collaboration of people from different knowledge fields to execute her project.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER
É bacharel em Imagem e Som pela UFSCar (2005) e contribuiu na criação do Laboratório Aberto de Interatividade para a disseminação do conhecimento científico e tecnológico (LAbI) da mesma universidade (2006-2007).

É mestrandona pelo programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e participa

ful murderer. They are all related and it is left to the visitor to discover what happened in the scenario. The four events displayed in the form of animations are projected in the mockup inspired by Escher's painting. These animations and its soundtracks are controlled by the users through a tangible interface: four coloured ropes related to the events colours. Hidden scenes and musical themes which help the visitors to discover the history are accessed only when people stop handling the ropes in a such point, indicated by balloons over the characters' head.

The technical solutions are simple but quite laborious. The inputs generated by the movement of the ropes are collected by encoders (sensors of rotations) attached to the pulleys and processed by a microcontroller, which sends the data to the software Max/msp/jitter, running in a computer. In this software are programmed the real-time reactivity of the audiovisual contents.

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER
is a brazilian researcher graduated in 2005 in Image and Sound at Federal University of São Carlos (UFSCar). Since 2007, she is inscribed in the Architecture and Urbanism Master's Program of the University of São Paulo and is a member of Nomads.usp – Center for Interactive Living Studies. From March until September of 2008, she was as master exchange student at the Interface Culture Department in the Kunstuniversität Linz, Austria.

JORGE CROWE

ARGENTINA ARGENTINA

E-HANDICRAFT: NEW OLD WAYS OF DEALING WITH HARDWARE

E-artesanato: novas velhas maneiras de lidar com hardware.

E-lixo, e-dejetos, WEEE (Equipment elétrico e eletrônico descartado) são palavras e abreviações que precisam ser criadas para nos referirmos à crescente quantidade de equipamentos eletrônicos descartados que se multiplicam nas ruas e depósitos de lixo das cidades. Os "gadgets" são criados para se tornar inúteis depois de um período que se torna cada vez mais curto com o passar do tempo (a famosa obsolescência programada). Mas esses objetos que caem no esquecimento são realmente obsoletos? Um pouco de conhecimento sobre como as coisas funcionam pode provar que isso está errado. Esse conhecimento dá poder de volta: o poder da invenção, de soluções simples e baratas para questões cotidianas. Ou apenas a alegria de construir o belo, o feio, o engracado, o inútil, o sem preço: um brinquedo.

Como artista, aplico técnicas de DIY (Do It Yourself) como alteração de hardware e de circuitos no desenvolvimento de meu trabalho. Eu compartilho esse conhecimento com pessoas em uma oficina que chamo de "Laboratório de brinquedos". As pessoas que querem construir, inventar, destruir e refazer, BRINCAR. Em poucas palavras: brincar com as coisas é o que trata minha palestra.

JORGE CROWE

Nasci em Mendoza, Argentina. Vivo em Buenos Aires desde 2006. Formado em artes visuais com curso de pós-graduação em ele-

trônica aplicada às artes. Sou basicamente um fabricante de brinquedos. Trabalho em modificação de hardware e eletrônica aplicada ao teatro, artes visuais e educação.

Em 2008 fui escolhido para desenvolver um projeto no MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) e também para participar do "Programa Interactivos", organizado pela Fundación Telefónica (Buenos Aires). Exibi meus objetos tecnológicos em diversas galerias e espaços culturais em Buenos Aires e Mendoza. Em 2003, um de meus trabalhos foi selecionado para o Prêmio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). No teatro, estudei e trabalhei com Ana Alvarado (Periférico de Objetos) e ganhei uma bolsa para participar de uma oficina com Philippe Genty. Participo com performances audiovisuais com objetos de diversos palcos em Buenos Aires. Em outubro de 2008 participei (como membro do grupo "La Fase") do Tecnoescena 08, um festival internacional de artes cênicas e tecnologia com a peça "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). Em "Visible" desenvolvi as interfaces físicas e programei os esquetes audiovisuais (Processing) e também atuei. Também dirijo uma oficina anual chamada "Laboratorio de Juguetes" ("Laboratorio de Brinquedos") onde as pessoas aprendem eletrônica básica e a reutilizar a tecnologia obsoleta no projeto, desenvolvimento e construção de brinquedos eletrônicos, que incluem movimento, som e luz.

Como artista, aplico técnicas de DIY (Do It Yourself) como alteração de hardware e de circuitos no desenvolvimento de meu trabalho. Eu compartilho esse conhecimento com pessoas em uma oficina que chamo de "Laboratório de brinquedos". As pessoas que querem construir, inventar, destruir e refazer, BRINCAR. Em poucas palavras: brincar com as coisas é o que trata minha palestra.

JORGE CROWE

I was born in Mendoza, Argentina. I live in Buenos Aires since 2006. Visual arts graduate with a postgraduate course in Electronics applied to Arts. I'm basically a toy maker. I

work in hardware hacking and electronics applied to theater, visual arts and education. During 2008 I was selected to develop a project in the MediaLab (CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires) and also selected to participate in "Programa Interactivos", organized by Fundación Telefónica (Buenos Aires). I have exhibited my technologic objects in different galleries and cultural spaces in Buenos Aires and Mendoza. In 2003, one of my works was selected in the Premio MAMBA/TELEFÓNICA de Arte Digital (MAMBA, Buenos Aires, 2003). In theater I've studied and worked with Ana Alvarado (Periférico de Objetos) and won a scholarship to participate in a workshop with Philippe Genty. I participate with audiovisual performances with objects in different stages of Buenos Aires. During October 2008, I have participated (as a member of the group "La Fase") in Tecnoescena 08, an international festival of performing arts and technology with the play "Visible" (CC Recoleta, Buenos Aires). In "Visible" I developed the physical interfaces and programmed the audiovisual sketches (Processing) and also acted. I also run an annual workshop called "Laboratorio de Juguetes" ("Toy Lab") where people learn basic electronics and how to reuse obsolete technology in the design, development and building of electronic toys including movement, sound and light.

As an artist I apply DIY (Do It Yourself) techniques such as hardware hacking, circuit bending and modding in the development of my work. I share this knowledge with people in a workshop that I call "Laboratorio de Juguetes" (Toy Lab). People who want to build, to invent, to tear apart and remake, to PLAY. In a few words: Playing with things is what my lecture intends to be about.

JORGE CROWE

I was born in Mendoza, Argentina. I live in Buenos Aires since 2006. Visual arts graduate with a postgraduate course in Electronics applied to Arts. I'm basically a toy maker. I

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

Durante muito tempo as ciências se preocuparam com a

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

This work is part of a series of projects guided by the possibility to intervene in complex systems from the integration of the spectator as a disturbing element of those systems' behaviour. "Game of life: Intervened System" incorporates the spectator, who can intervene in this artificial life algorithm, modifying the work state and the system behaviour.

For a long time the sciences have been concerned with ex-

plaining and reproducing life. An instance of this is artificial life. Today, science has ceased to solely trying to reach these objectives and started to propose the intervention in nature. This work is guided by such issues, not restricted to the creation of artificial life patterns, but also proposing the intervention in the system itself, thus reaching emerging states within the system through the intervention of agents that are external to it.

LEO NUÑEZ
Leo Nuñez nasceu em 23 de abril de 1975 em Caseros, Buenos Aires, Argentina. Estudou engenharia de sistemas na UTN (Universidad Tecnológica Nacional), design de imagem e som na UBA (Universidad de Buenos Aires) e artes eletrônicas na UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero). Ganhou em terceiro lugar o prêmio Mamba – Fundación Telefónica de Arte y Nuevas Tecnologías na categoria Projeto Multidisciplinar Experimental

com a obra "Dispersiones" (2006), em terceiro lugar o Vida 10.0 com "Propagaciones" (2007) e em segundo lugar o Mamba-Fundación Telefónica de Arte y Nuevas Tecnologías na categoria Projetos Incentivo à produção artística com "Espacio Cambiario" (2009). Suas obras incluem: "Pasos Discretos" (2008), "Entes Indóciles" (2008), "Game of life: Sistema intervenido" (2008), "Dispersiones" (2008), "Propagaciones" (2007), "Rostros" (2006).

LEO NUÑEZ
Leo Nuñez was born in April 23, 1975 in Caseros, Buenos Aires, Argentina. He studied systems engineering at UTN (Universidad Tecnológica Nacional), image and sound design at UBA (Universidad de Buenos Aires) and electronic art at UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero). He got the third prize in Mamba – Fundación Telefónica de Arte y Nuevas Tecnologías in the category Incentive Projects to art production with "Espacio Cambiario" (2009). His works include: "Pasos Discretos" (2008), "Entes Indóciles" (2008), "Game of life: Sistema intervenido" (2008), "Dispersiones" (2008), "Propagaciones" (2007), "Rostros" (2006).

LUIS FELIPE CARLI
BRASIL BRAZIL
COMPLEXIDADE ORGANIZADA E EMERGÊNCIA
NA PRODUÇÃO DE IMAGENS GRÁFICAS

Complexidade é mais que uma sobrecarga sensorial, uma estética do caos, é um olhar não determinante e não simplificador sobre a realidade. Não devemos criar pressupostos ao abarcar nosso mundo fenômenico, e sim entendê-lo como uma real multiplicidade, um mapa de inter-relações que pode ser adentrado por diversos caminhos e navegado de diversas formas. O forte papel do autor, do líder, vem aos poucos se desmanchando, a natureza não é algo criado por um projetista divino, tampouco nossa inteligência e consciência. A linearidade da

lógica, da causa e consequência, da mecânica clássica, a entropia da segunda lei da termodinâmica, são racionalizações não mais aplicáveis a totalidade dos fenômenos, o véu de determinação do homem e sua realidade visto como máquinas pontuais vêm aos poucos se rompendo. Junto com isso muitas possibilidades se abrem através da exterioridade das suas correlações. Se o mundo vem se apresentando cada vez mais como complexo e múltiplo, porque ainda produzimos de forma hierárquica e simplificadora? "Houve uma brecha no quadro epistemológico da ciência clássica", no

micro universo quântico não há mais certezas, no macro universo, nossas equações físicas não são mais capazes de explicar os fenômenos, o véu de determinação

do homem e sua realidade visto como máquinas pontuais vêm aos poucos se rompendo. Junto com isso muitas possibilidades se abrem através da exterioridade das suas correlações. Se o mundo vem se apresentando cada vez mais como complexo e múltiplo, porque ainda produzimos de forma hierárquica e simplificadora? "Houve uma brecha no quadro epistemológico da ciência clássica", no

caráter de rede e de multiplicidade, do mundo como um ambiente complexo.

LUIS FELIPE CARLI

Luis Felipe Carli é recém formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, onde desenvolveu a pesquisa sobre Complexidade Organizada e Emergência na Produção de Imagens Gráficas. Ele também é sócio-diretor do Estúdio Origami desde outubro de 2007, tendo desenvolvido trabalhos para Oi telefonia, MTV brasil, WallMart, Disney, entre outros.

Complexity is more than a sensorial overwhelming, a chaos aesthetics, it is a non determinant non simplifying look over reality. We shouldn't create assumptions as we cover our phenomenon world, but understand it as a real multiplicity, a map of inter-relations, that can be entered and navigated in different ways. The strong role of the author, the leader, have been falling apart, the nature it is not something create by a godlike designer, neither our intelligence or conscience. The linearity of logic, cause and con-

sequence, classic mechanic, the entropy of the second law of thermodynamics, are rationalizations no more applicable to the totality of phenomena around us. What we are beginning to be able to see, is a reality that is product of the work and inter relations of the most diverse matters, of the exteriority of its correlations. If the world been presented is every day more complex and plural, why we still product in a hierarchical and simplified way? "Have been a rupture in the epistemological frame of the classical science",

in the micro quantic universe there are no more certainties, in the macro universe, our physical equations are no more capable of explain the phenomena, the veil of determination of the man and his reality seem as a punctual machine has been falling apart. With this, a lot of possibilities are opening with the cybernetics and the computational power of today electronics, but beyond technical issues, we need a theoretical discussion that allow us to approximate and utilize the technology in a way to generate a production that it is

worth the character of net and multiplicity, of the world as a complex ambient.

LUIS FELIPE CARLI

Luis Felipe Carli was recently graduated by the Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo, where he developed a research about Organized Complexity and Emergence in the Production of Graphical Images. He is also partner-director in Studio Origami since october 2007, having developed works for Oi telephony, MTV brasil, WallMart, Disney, among others.

MARINA CHERNIKOVA
HOLANDA NETHERLANDS
SURFE URBANO EM MOSCOU

Esta obra confronta o espectador com uma visão contemporânea da cidade. É o resultado de uma pesquisa dos limites da percepção psicológica do meio urbano, enquanto ao mesmo tempo explora e testa as fronteiras da linguagem de vídeo como meio para sua representação artística. O projeto opera na zona de conflito entre a percepção de uma imagem documentária real do meio urbano, o conhecimento comum sobre ele e as memórias individuais, sempre em modificação.

É uma tentativa de traduzir a energia percebida da cidade

This work confronts the spectator with a contemporary vision of the city. It is the result of an investigation of the borders of psychological perception of the urban environment, while at the same time exploring and testing the frontiers of the video language as the medium for its artistic representation. The project operates in the zone of conflict between the perception of a real documentary image of the urban environment, the common knowledge about it and individual, ever changing memories.

It is an attempt to translate the perceived energy from the

em uma percepção energizada da cidade. De muitas formas, é como a energia do oceano é percebida em suas ondas, e enquanto surfa você não está desfrutando a paisagem, mas na verdade sentindo e usando essa energia. Portanto, a navegação acelerada dos moradores urbanos pela paisagem urbana, como surfar em uma onda no mar, lhes deixa, enfocados como estão em seus deveres diários, somente o tempo para a percepção de detalhes marcantes e pontos principais ligados a eles. Em consequência, o conceito de cidade geralmente

aceito como um conjunto arquitetônico claramente estruturado dá lugar a uma percepção dinâmica, fragmentada e individual do meio urbano.

Fragmentos de vídeo de Moscou, Tóquio e Paris são unidos em um fluxo poderoso. O movimento inicial contínuo, quase meditativo, é encoberto por uma enorme onda de imagens que invade toda a superfície da tela.

MARINA CHERNIKOVA
Artista multimídia que vive em Amsterdã e Moscou. Tem mestrado em pintura pela Aca-

demia de Belas Artes de Moscou e mestrado em artes pela HKU, Holanda. Atualmente desenvolve uma nova série de obras fotográficas e em vídeo baseadas na exploração das estruturas visuais dinâmicas de megalópoles de várias tradições culturais, e na memória como processo dinâmico de produto da consciência humana. Participou de inúmeros festivais e exposições, como VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlim, Kandinsky Prize Moscou, Visionaria Siena, duas Bienais de Moscou.

semble gives way to a dynamic, fragmentary and individual perception of the urban environment.

Video fragments from Moscow, Tokyo and Paris are united into one powerful stream. The initially continuous, almost meditative movement is covered by an enormous wave of images that invades the entire surface of the screen.

MARINA CHERNIKOVA
Multimedia artist living in Amsterdam and Moscow. She holds an MFA in painting from Moscow State Fine Art Academy and Media Master of Arts from HKU, Netherlands. Presently she is developing a new series of photographic and video works based on the exploration of the dynamical visual structures of megapolises of various cultural traditions, and memory as a dynamic process of a product of human consciousness. She took part in numerous festivals and exhibitions as VIPER Basel, Rencontres Internationales Paris-Berlin, Kandinsky Prize Moscow, Visionaria Siena, two Moscow Biennials.

Assumindo como exemplo paradigmático de nossa contemporaneidade temos a World Wide Web tornando-se um local de reconhecimento videográfico (vide o YouTube nos primeiros meses do ano de 2006 como um fenômeno do vídeo online responsável por mudanças comportamentais do ser urbano contemporâneo), instaurando novas formas de visibilidade, de poder e, desta maneira, gerando distintas subjetividades ao 'permitir' voz a todos aqueles, com um "mínimo" de infraestrutura, conectados a este mundo da tecnologia digital (à época – agosto de 2006 –, diariamente 65 mil vídeos eram postados e 100 milhões exibidos somente no Youtube, o que representava 42,2% dos vídeos assistidos na internet). Ou seja, em nossa contemporanea vira da de século, a televisão (como a conhecemos) caminha para a perda de seu posto supremo de comunicação em massa, dando lugar aos dispositivos móveis aliados ao espaço cibernetico in consumo (blogs, videoblogs, MySpace e Youtube, dentre outras redes sociais online) – constantemente sendo reinventado e expandido –, se tornando o "espaço público" de "mentes coletivas" por excelência em nossa sociedade, conectando indivíduos, cada qual a partir de sua auto-experiência cotidiana, onde a questão da comunicação na atual sociedade em rede móvel passa a ser aqui pensada-elaborada junto a um possível (e crescente) 'corpo-

coletivo' de identidade nômade, interativa, individualista e possivelmente autocrítica. A partir destas premissas, durante os meses de janeiro e fevereiro de 2008 – concomitantemente à exibição do vídeo Era Pós-Panóptica: Retóricas Líquidas em Redes Móveis ocorreu, finalmente, o 1º Laboratório Mídatico Experimenta do Manifesto21.TV", sob orientação do grupo-dupla convidada: mm não é confete. O conceito metodológico proposto visava o conteúdo audiovisual (no qual a interface midiática também se inseriu) para além da técnica. Ou seja, a proposta ao participante inscrito-selecionado estabelece-se a partir de uma vivência coletiva-colaborativa de cunho retórico-audiovisual.

This project was basically a live (and on demand) webtv channel broadcasting from streets to the World Wide Web; in other words, anyone had the chance to be 'youtubed' besides learning how to make their own webtv channels in the current context of freedom and domination that we're living in (network and liquid-modern societies); whereas we must to take an activist position referring to the mobile technologie's popularization and the rising of different argues about "public" and "digital" television in Brazil. Originally conceived in 2005, this 'technoconceptual' work in progress (the first brazilian mobile webtv live broadcast) has been in the streets since june 2006. It aimed at stimulating freedom of expression and the rights of communication, using cellphones (mobile technology to data transmission) for collective free and independent purposes. The project also disseminates the notion of D.I.Y., through workshops and lectures (at some major Brazilian Universities, Locative Media Events and for teenagers in São Paulo Suburbs), in our current 'liquid' context, of fluxes, accelerations, surveillance, spectacle and consumption; talking "about 'new media' for a critical mass", and trying to make participants understand that every cellphone or pocket-pc can be a powerful

MILENA SZAFIR
Milena Szafir is graduated in Computer Science [1994] and Urbanism [2003]. She's been worked in the last ten years with non-formal education, cultural projects, workshops and presentations here in Brazil and abroad. Since 2008, she's been researched about Philip K. Dick, cinema & new medias, also webtv & social-networking-video-sharing sites at her master degree in the best universities in Brazil.

"Entre Corpos" conecta as ações dos visitantes com as energias corporais que circulam por Tijuana (México), tornando viscerais nossas ligações com a vasta rede de agência humana que funciona na cidade. Produtos montados com grande custo humano em Tijuana são vendidos no mundo inteiro, mas a onda da mídia sugere que nossa única conexão com a cidade é através do medo. Ingerimos a incansável ração de crimes ligados a drogas; deliciosamente aterrorizada, a maioria se afasta da cidade, efetuando um bloqueio crescente. Essa falta de representação plena da vida cívica de Tijuana também põe em curto-círculo quaisquer ações sociais que um retrato mais rico poderia gerar. O ciclo prejudicial de isolamento alimentado pela mídia não é único a Tijuana.

"Between Bodies" connects visitors' actions to bodily energies circulating throughout Tijuana, making visceral our links to the vast network of human agency at work in the city. Products assembled at great human cost in Tijuana are sold worldwide, yet media hype would suggest our only connection to the city is through fear. We ingest media's relentless feed of drug-related crimes; deliciously terrified, most stay away from the city, effecting a growing blockade. This lack of full representation of Tijuana's civic life also short-circuits any social actions a richer portrayal might engender. The damaging cycle of media-fueled isolation is not unique to Tijuana.

If we are living in an attention economy, visitors' movements in "Between Bodies" trigger sonic

Se estamos vivendo numa economia de atenção, os movimentos dos visitantes em "Entre Corpos" provocam anúncios sonoros de energia cívica que anima Tijuana. Mas esses anúncios exigem que você forneça sua energia corporal à troca. A instalação mostra o trabalho cotidiano e gestos sonoros, gravados por toda a cidade. Esses gestos sonoros são provocados e modificados pelos movimentos naturais dos visitantes pela peça. Volume, tom, velocidade e sobreposição de sons são modulados em tempo real, em relação com as ações de um visitante e a proximidade de sensores pendurados no espaço. O corpo do visitante torna-se um instrumento sintonizador, um transdutor de outras energias corporais. Idealmente, essa transdução não é uma rua de mão única. Para explorar o som do corpo de outra

advertisements for the civic energy animating Tijuana. But these advertisements require you to supply your bodily energy to the exchange. The installation samples everyday work and play sound-gestures, recorded throughout the city. These sound-gestures are triggered and changed by visitors' natural movements through the piece. Pitch, speed, volume and layering of sounds are modulated in real time, in relation to a visitor's actions and proximity to sensors hung in a space. The visitor's body becomes a tuning instrument, a transducer of others' bodily energies. Ideally this transduction is not a one-way street. To explore the sound of another's body requires one to listen to its rhythms, to internalize them in some way. A bodily understanding is hoped for.

pessoa é necessário apenas escutar seus ritmos, interiorizá-los de certa maneira. Uma compreensão corporal é desejada.

A pesquisa mostra que os gestos são um importante contribuinte da formação da língua e da abstração. Realizar um novo gesto gera uma nova lógica? Nossa compreensão do mundo muda conforme gestos menores são usados para encontrar um terreno maior? Em "Entre Corpos", os gestos dos visitantes são rastreados para conectá-los com a vida em Tijuana, salientando atos cotidianos que formam uma enorme fonte de energia criativa. A instalação reúne vestígios dessa agência em um espaço onde ela pode ser sentida como uma fonte de energia comum, colocando a agência de Tijuana em diálogo com as intenções dos que geralmente rastreiam a fronteira -- aqui sensores permitem que

os visitantes, através de atos de transdução corporal, percebam as vidas dos tijuanenses de uma maneira mais rica.

NINA WAISMAN

O trabalho de Nina Waisman considera formas de controle e comunicação dirigidas tecnologicamente, provocadas pela in-formação pela tecnologia do espaço, tempo e movimentos do corpo. Sua produção vai de instalações interativas de som e escultura à fabricação de objetos, com projetos exibidos em locais como CECUT em Tijuana, House of World Cultures em Berlim, San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE e Telic em Los Angeles.

Marius Schebella é um pesquisador e desenvolvedor técnico de mídia interativa. Ele colaborou com empresas e artistas na Europa, Canadá e EUA.

Research is showing gesture to be a key contributor to the formation of language and abstraction. Does performing a new gesture generate new logics? How is our understanding of the world changing as smaller gestures are used to encounter larger terrain? In "Between Bodies", visitors' gestures are tracked in order to connect them to life in Tijuana, highlighting everyday acts that add up to a huge source of inventive energy. The installation gathers traces of this energy in one space, where it can be felt as a common source of power, putting Tijuana's agency in dialog with that of the visitor. Surveillance technology is appropriated for interests that run counter to the intentions of those typically tracking the border – here sensors allow visitors, through acts of bodily transduction, to perceive the lives of Tijuanenses in a richer way.

NINA WAISMAN

Nina Waisman's work considers technologically driven forms of control and communication, provoked by technology's in-forming of the body's space, time, and movements. Her production ranges from interactive sound-and-sculpture installations to object-making, with projects shown at venues such as the CECUT in Tijuana, the House of World Cultures in Berlin, the San Diego Museum of Art, UCSD, UCLA, LACE and Telic in Los Angeles.

Marius Schebella is a researcher and technical developer of interactive media. He has collaborated with companies and artists in Europe, Canada and the USA.

Este texto, parte de uma dissertação de mestrado em andamento, propõe analisar, com base na fotografia, como ocorrem os relacionamentos nas redes sociais online e a força que eles têm ao gerar diversos tipos de benefícios para as pessoas, em especial fotógrafos e fotógrafos. Avalia as dinâmicas das redes sociais e das comunidades e como a reputação interfere com a individualidade, identidade e subjetividade por meio da linguagem fotográfica. Ao discutir conceitos de linguagem fotográfica, por meio de investigações teóricas de Barthes, Flüsser e Sontag, com a dinâmica das redes e o capital simbólico gerado pelo compartilhamento de fotografias, delimitam-se algumas formas de relacionamentos. Apresenta um case de projeto autoral online, São Paulo No Logo, de Tony de Marco, e que caminhos artísticos e profissionais ele permite analisar.

RENATO TARGA
Renato Targa é jornalista e pesquisador de comunicação e fotografia na ECA-USP. Trabalha com Internet desde 1996, no UOL. Foi curador de fotografia do Campus Party Brasil 2009.

This text, part of a master's degree dissertation in progress, proposes to analyze, from a photography perspective, how the relationships occur in online social networks and the power they have on generating several types of bonus for people, specially photographers and photography subjects. It estimates the social networks and communities dynamics and how the reputation interferes with individuality, identity and subjectivity through photographic language. Discussing concepts from photographic language, using theoretical investigations from Barthes, Flüsser and Sontag, with networks dynamic and social capital generated by sharing photographs, configure some kinds of relationships. Shows a case of a personal project, São Paulo No Logo, by Tony de Marco, and which artistic and professional paths it allows to analyzing.

RENATO TARGA
Renato Targa is journalist and researcher of communications and photography at ECA-USP. He works with Internet since 1996, for UOL. He was curator of photography at Campus Party Brasil 2009.

O projeto "Ferramentas para cinema da vida" traz a hibridização experimental do cinema digital ao vivo e bioinformática performática à forma de "cinema da vida". Este subgênero de performance cinematográfica digital/novas mídias se faz sobre a produção multimídia de final aberto do cinema ao vivo e da fezão de computação biológica, vida artificial, modelagem ecológica e bioimitação para produzir derivados sonicos e traduções visuais de sensibilidades biológicas/ambientais em novas formas de mídia imersivas. Esta apresentação vai mostrar/rever uma base de ferramentas de autoria para a criação de novas narrativas biológicas com base em mídia. Essas ferramentas são ao mesmo tempo funcionais e exploratórias e podem ser divididas nas seguintes classes: 1) novas interfaces e superfícies de performance, 2) tradutores e modificadores de (re)recursos bioinformáticos para produções sonoras e visuais, e 3) geradores de narrativa biológica especulativa.

Novas interfaces e superfícies de performance: O ob-

jetivo de desenvolver novas interfaces e superfícies de performance é trabalhar com o potencial de novas interações físicas em combinação com forma, imagem ou padrão biológicos relacionados a nova narrativa biológica baseada em mídia. Serão mostrados circuitos performáticos e superfícies interativas capazes de transmitir sinais eletrônicos em relação com morfologias biológicas.

Tradutores e intérpretes de (re)recursos bioinformáticos: a ênfase nesta classe de ferramentas está na facilitação de técnicas para traduzir e modificar fontes bioinformáticas em canais de meta- e multimídia que pode ser criativamente manipulados por autores/artistas para sonorização e visualização interativas. Existem atualmente ferramentas desta classe para a tradução de sequências nucleicas (do DNA) e de aminoácidos (de proteínas) em saída MIDI. Esta base está atualmente se expandindo para ferramentas capazes de traduzir conjuntos interessantes de DNA/proteínas para saídas mais amplas além do paradigma MIDI.

Geradores de narrativa biológica especulativa: esta classe de ferramentas usa uma abordagem de remendo de processo para permitir novas saídas experimentais para interações baseadas em modelagem biológica/ecológica e interações biomoleculares. Ferramentas que se baseiam em modelos clássicos de população predadora-presa para interações de áudio e vídeo e mixagem serão revistas e apresentadas.

TIMOTHY WEAVER

Timothy Weaver é um artista de novas mídias e ex-cientista da vida cujo objetivo concertado foi contribuir para a restauração da memória ecológica através de um processo de investigação especulativa na interface arte / tecnologia. Os projetos de arte de Timothy de cinema ao vivo, vídeo e som foram apresentados na Transmediale, FILE, SubtleTechnologies (Toronto), New Forms Festival (Vancouver), Korean Experimental Art Festival, Boston CyberArts, SIGGRAPH e New York Digital Salon. Weaver é professor associado de eMAD/Digital Media Studies, University of Denver (Colorado, EUA).

The "Tools for Life Cinema" project brings the experimental hybridization of digital live cinema and performative bioinformatics into the form of "life cinema." This subgenre of new media/digital cinematic performance builds upon the open-ended multimedia output of live cinema and the bending of biological computing, artificial life, ecological modeling and biomimicry to deliver sonic derivatives and visual translations of biological / environmental sensibilities into immersive new media forms. This presentation will introduce/review an authoring tool base for new media-based biological narrative creation. These tools are both functional and exploratory and can be broken down into the following tool classes: 1) novel performance interfaces & surfaces, 2) translators and modifiers of bioinformatic (re)sources to sonic and visual outputs, and 3) generators of speculative biological narrativ-

ity Novel Performance Interfaces & surfaces: The objective of developing novel performance interfaces and surfaces is to work with the potential for novel physical interactions in combination with biological form, image or pattern related to a new media-based biological narrative. Performative circuits and interactive surfaces capable of carrying electronic signals in relation to biological morphologies will be shown.

Translators and interpreters of bioinformatic (re)sources: Emphasis on this tool class is on the facilitation of techniques for translating and modifying bioinformatic sources into meta- and multimedia outputs that can be creatively manipulated by authors/artists for interactive sonification and visualization. Tools of this class currently exist for the translation of nucleic (from DNA) and amino acid (from proteins) sequence to MIDI output. This base is currently expanding into tools that can translate interesting DNA/protein datasets for broader outputs beyond the MIDI paradigm. Generators of specu-

lative biological narrativity: This tool class uses a process patching approach to enable new experiential outputs for interactions based upon biological/ecological modeling and biomolecular interactions. Tools that build upon classic predator-prey population models for video and audio interactions and mixing will be reviewed and shown.

TIMOTHY WEAVER

Timothy Weaver is a new media artist and former life scientist whose concerted objective has been to contribute to the restoration of ecological memory through a process of speculative inquiry along the art | technology interface.

Timothy's live cinema, video and sound art projects have been featured at Transmediale, FILE, SubtleTechnologies (Toronto), New Forms Festival (Vancouver), Korean Experimental Art Festival, Boston CyberArts, SIGGRAPH, and the New York Digital Salon. Weaver is Associate Professor of eMAD/Digital Media Studies, University of Denver (Colorado, USA).

“aLive Music” descreve a trajetória de desenvolvimento de sistemas bio-inspirados para a criação musical e processamento sonoro.

aLive Music, descreve a trajetória de desenvolvimento de um sistema bioinspirado programado em Pd (Puredata) para a utilização em processos performáticos de geração musical adaptativa, dinâmica e em tempo-real. Este sistema utiliza técnicas de computação evolutiva onde indivíduos, pertencentes à uma população, evoluem ao longo do tempo de acordo com critérios dinâmicos externos, que agem como a pressão condicionante do meio-ambiente em um sistema biológico. Em nosso sistema computacional, os indivíduos são algoritmos, dados por patches, programadas em Pd (Puredata). Estas são unidades geradoras de áudio, cuja geração é feita de acordo com aspectos intrínsecos, que chamamos de genótipo sonoro. Estes indivíduos evoluem por critérios Darwinianos de adequação; basicamente, representados pelos processos de seleção e reprodução. O resultado sonoro é a somatória acústica de toda a população de indivíduos. Aqui descrevemos a trajetória de desenvolvimento deste sistema sonoro, iniciado em 2001, com a criação de um modelo computacional para a geração evolutiva de seqüências simbólicas (MIDI) de música evolutiva. Em 2003 foi desenvolvido um sistema de síntese de segmentos sonoros através de critérios psicoacústicos de adequação. Em 2005 foi desenvolvido um sistema para criação di-

nâmica de soundscapes através da síntese evolutiva. Em 2008 iniciamos o desenvolvimento de um sistema multi-modal de mapeamento de características de desenhos em aspectos musicais. Este é feito por descritores musicais cognitivos e representado por um genótipo sonoro que é então portado a um sistema evolutivo, desenvolvido em Pd. Neste sistema, cada indivíduo, representando um desenho, é uma patch que gera som continuamente, se desloca por um campo de localização espacial sonora, tem seu próprio tempo de vida, reproduz outras patches e eventualmente morre. O nome desse trabalho (aLive Music) se deve em grande parte ao fato de que este sistema, por ser desenvolvido em Pd, permite que as patches literalmente gerem novas patches, emulando assim o processo evolutivo biológico na criação contemporânea musical.

TUTI FORNARI

Timothy Weaver é um artista de novas mídias e ex-cientista da vida cujo objetivo concertado foi contribuir para a restauração da memória ecológica através de um processo de investigação especulativa na interface arte / tecnologia. Os projetos de arte de Timothy de cinema ao vivo, vídeo e som foram apresentados na Transmediale, FILE, SubtleTechnologies (Toronto), New Forms Festival (Vancouver), Korean Experimental Art Festival, Boston CyberArts, SIGGRAPH e New York Digital Salon. Weaver é professor associado de eMAD/Digital Media Studies, University of Denver (Colorado, EUA).

TUTI FORNARI

Tuti Fornari is a Brazilian musician, composer and researcher. He spent six years living in the California, USA (1995-2001) where he was visiting scholar researcher at the Center for Computer Research in Music and Acoustics, CCRMA - Stanford. He was also Brazilian/Jazz piano player at the Stanfor Jazz Ensemble and musical assistant of Michael Brook, at the sound track of the movie “Albino Alligator”. He finished his PhD in Evolutionary Computation for Musical Synthesis in 2003. Between 2005-2006 he published three CDs: Saudobra, Novina and Acalanto, all available at: www.cdbaby.com/tutifornari. In 2007 he did a PosDoc at the university of Jyvaskyla, Finland, on Musical Cognition, funded by the European Research Community, FP6 project: Braintuning. In 2008 he became Researcher at the Nucleus for Sound Communication (NICS) at the University of Campinas (UNICAMP), in Brazil.

A computação em Grid e os sistemas para criar e administrar redes de super alta velocidade e a experiência do CINEGRID, um grupo que desenvolve uma nova geração de ferramentas para o cinema on-line utilizando a definição mínima de imagem de 4K.

BRETT STALBAUM (UCSD)

Coordenador do curso Interdisciplinar em Computação e Artes na Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD) e um artista andarilho. Seu último projeto na área de mídias locativas é o walkingtools em www.walkingtools.net.

DENISE STRINGHINI

Possui graduação em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1993), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1997) e doutorado em Ciências da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002). Atualmente é professora da Faculdade de Computação e Informática na Universidade Presbiteriana Mackenzie.

JANE DE ALMEIDA

Coordenadora do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Mackenzie e professora visitante no departamento de Arte Visuais da Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD).

The Grid computing and the systems do create and administrate super high speed networks and the experience of CINEGRID, a group that is developing the new generation of features for the on-line cinema using based in the 4K definition.

BRETT STALBAUM

Coordinator of the Interdisciplinary Computing and the Arts Major at University of California, San Diego (UCSD) and a walking artist. His latest project in locative media is the Walking Tools project at www.walkingtools.net.

DENISE STRINGHINI

BA in Informatics, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1993), master in Computer Science from the Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1997) and Ph.D. in Computer Science from the Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002). She is professor in the College of Computation and Informatics at Mackenzie University.

JANE DE ALMEIDA

Coordinator of the Graduate Studies (master and Ph.D.) course in Education, Art and History of Culture at Mackenzie University and visiting faculty at the Visual Arts Department, University of California, San Diego (UCSD).

WIRESCAPES é resultado de um processo de estudo de linguagens gráficas e métodos de interpretação direcionados para áreas urbanas centrais que registra e mixa informações coletadas nos espaços públicos em diferentes estratos com o objetivo de retrabalhá-las criticamente num universo digital. O registro identifica principalmente: (a) eixos de visibilidade dos principais edifícios cujo papel na formação da memória coletiva e na identidade da cidade é fundamental, (b) a dinâmica dos fluxos de circulação nas principais avenidas bem como a relação deles com os pontos de concentração de pessoas e veículos, (c) a ocorrência de espaços vazios, ou áreas potencialmente re-informáveis, (d) a peculiaridade da paisagem urbana tanto natural, quanto social, entre outros elementos e eventos aparentemente espontâneos que surgem no contexto da cidade. Todas estas camadas de registro constituem elementos chave para a crítica da arquitetura metropolitana, para a elaboração de novas estratégias de interpretação e para novas linguagens de proposição. WIRESCAPES rebate o conceito LANDSCAPE numa plataforma operativa crítica a partir da qual o território e a paisagem podem ser vistos como um sistema híbrido e aberto de imagens, sons e animações que o re-presents como forma de questioná-lo. A arquitetura metropolitana constitui-se de estratos de tempos, intensidades, dinâmicas distintas, que são cotidianamente re-negociados em sua vida social. Eles imprimem sinais e símbolos na paisagem que por sua vez incorpora-os. WIRESCAPES

WIRESCAPES is the result from languages graphics studying process and interpretation methods for central urban areas which register and mix collected information from public spaces indifferent extracting re-work them critically in the digital universe. The register identifies mainly: (a) visibility axes from the most important buildings, which constitutes essential parts in the construction of a collective memory and the city identity, (b) the dynamics of circulation fluxes in principal avenues well as their relation with concentrated areas of people and vehicles, (c) the empty spaces occurrence, or re-informational potential areas, (d) the mannerism of urban landscape, as natural as social, among others elements and events apparently spontaneous that emerge in the city context. All registers extracts build up key elements for architectural metropolitan critic, and elaborate new interpretation strategies for new propositions languages. WIRESCAPE's existence mirrors the LANDSCAPE concept in a critical operative platform from which territory and landscape can be seen as a hybrid and open system of images, sounds and animations that re-present it in order to question it. Time layers, intensities, distinct dynamics, are renegotiating everyday into social life, that's the metropolitan architecture. They print signs and symbols on the landscape that incorporate them. WIRESCAPES searches to look through the LANDSCAPE, to recognize their inner details, make their own aspects became sensitive. In WIRESCAPE,

busca olhar através da LANDSCAPE, reconhecerseus detalhes internamente, tornar sensíveis suas inerências. Em WIRESCAPE, ver é apenas parte da experiência. Parte das inerências da arquitetura metropolitana encontra-se situada em outros estratos, sonoros ou hapticos. LANDSCAPE desmaterializada em linhas, abre espaço para a leitura dos ruídos provocados pela vida social na paisagem. Enxergar mais vendo menos. Uma vez esvaziada de matéria, LANDSCAPE se converte num espaço cuja vida social não possui nenhuma paisagem associada. A vida social acontece no vazio. Quando há muito que ver, quando uma imagem é muito cheia ou quando há muitas imagens nada se vê. Quando uma imagem é quase vazia é capaz fazer surgir tantas coisas que chega a preencher totalmente o observador.

BRUNO MASSARA ROCHA

Bruno Massara Rocha é arquiteto e artista formado em Belo Horizonte em 1998. Foi professor do Curso de Arquitetura da UNILESTE e coordenador do Grupo de Pesquisa Cultural Urbana.

Cartografias Urbanas na mesma instituição. Atualmente é professor na UFES (Universidade Federal do Espírito Santo) e pesquisador das aplicações de processos digitais avançados para análise do espaço metropolitano. Utiliza como campo de testes, eventos e situações urbanas que se realizam no espaço urbano central da cidade de Vitória. Camilo Lima é estudante de arquitetura da Universidade Federal do Espírito Santo, estagiário do Núcleo de Arquitetura e Urbanismo, onde desenvolve trabalhos de pesquisa em linguagens digitais, modelagem e animação aplicados ao espaço urbano. Caroline Vallandro é estudante de arquitetura da Universidade Federal do Espírito Santo, estagiária do Núcleo de Arquitetura e Urbanismo. Caroline Vallandro é student of Architecture and Urban Planning at UFES, researchs digital media and its application in metropolitan area analysis. Daniela Bissoli is architect and urban planner graduated at UFES, master student of Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, researchs process, concepts and critical theories about Urban Cultural Landscape.

to see is just part of the experience. Part of those own aspects of the metropolitan architecture is found in other extracts, voiced or hapticals. LANDSCAPE dematerializes in lines; opens space to the lecture of sounds generated by the social life into the landscape. To realize more, you need to see less. Once the material elements do not exists, LANDSCAPE became a space where the social life does not have any associated landscape. The social life happens inside the emptiness. When there is a lot to see, when the image is too filled or when there are lots of images, nothing can really be saw. On the other side, when the image is almost empty it is capable to show up so many things that totally fills the observer.

BRUNO MASSARA ROCHA

Bruno Massara Rocha is architect and media artist graduated at Belo Horizonte in 1998. He was teacher of Architecture at UNILESTE and member of Cartografias Urbanas research group. Today teaches Architecture at Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), and researchs about advanced digital process applied for metropolitan analysis. Uses urban events in central areas as a reference for such analysis. Camilo Lima is student of Architecture and Urban Planning at UFES, and researchs digital languages, modeling and animation for urban spaces in the Núcleo de Arquitetura e Urbanismo. Caroline Vallandro is student of Architecture and Urban Planning at UFES, researchs digital media and its application in metropolitan area analysis. Daniela Bissoli is architect and urban planner graduated at UFES, master student of Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, researchs process, concepts and critical theories about Urban Cultural Landscape.

MESA REDONDA: CICERO SILVA (FILE LABO), EUNÉZIO A. DE SOUZA (MACKENZIE), SHELDON BROWN (CRCA/UCSD), TODD MARGOLIS (CRCA/UCSD)
BRASIL E ESTADOS UNIDOS BRAZIL AND UNITED STATES
CINEMA 4K EM REDE E TRANSMISSÃO
DE ALTA VELOCIDADE VIA KYATERA

O cinema de híper super alta definição utilizando a computação em grid representa o futuro da experiência cinematográfica. Essa palestra apresentará as futuras aplicações para o desenvolvimento de uma rede de cinema on-line em conexões iguais ou maiores a 20GB de transmissão.

SHELDON BROWN

Sheldon Brown é diretor do Centro de Pesquisa em Computação e Artes da UCSD, onde é professor de artes visuais e fundador da área de artes em novas mídias no California Institute of Information Technologies and Telecommunications. Seu trabalho em jogos para computador, realidade virtual, instalação em arte mídia e arte pública é exposto em diversos países.

EUNÉZIO A. DE SOUZA
Professor e pesquisador da Pós-graduação em Engenharia Elétrica (mestrado e doutorado) e coordenador do Laboratório de Fotônica da Universidade Mackenzie.

Eunézio Antônio de Souza é natural de Bom Jesus do Galho, Minas Gerais. Em 1986, bacharelou-se em Física pela USP/São Carlos e em 1991 obteve seu doutoramento em Física pela Unicamp. Em seu trabalho de tese, implantou as primeiras experiências com fibras dopadas com Erbário no Brasil e caracterizou as primeiras fibras brasileiras fabricadas pelo CPqD. Entre 1992 e 1995, trabalhou no Bell Laboratories, Holmdel, NJ-USA, no Departamento de Pesquisas Fotônicas Avançadas. É professor adjunto licenciado do Instituto de Física da Universidade de Brasília (UnB) e, desde 2003, professor adjunto da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Seu interesse científico inclui Física de Lasers e Amplificadores, Sistemas de Comunicações Ópticas e Compreensão do Processo Visual.

CICERO SILVA
Coordinator of FILE Labo. Cicero Silva, researcher and professor of new media arts, digital communication and the coordinator of the Software Studies Group in Brazil. Currently he is a researcher in

Hyper High Res Cinema using the Grid computing is the future of the cinematic experience itself. This talk will present the future apps for the development of an online (20GB or more) network cinema.

SHELDON BROWN

Sheldon Brown is the director of the Center for Research in Computing and Arts (CRCA) at the University of California in San Diego (UCSD), where he teaches visual arts and is the founder of the new media arts area at the California Institute of Information Technologies and Telecommunications. His work in computer games, virtual reality, media art installation and public art is exhibited in several countries.

TODD MARGOLIS
Todd Margolis is an artist, educator and technologist. In 2004, he received his MFA in Electronic Visualization from the Electronic Visualization Laboratory at the University of Illinois in Chicago. He is a founding member of the immersive and interactive art and technology non-profit organization Applied Interactives, and also a member of the art collaborative Sine::apsis Experiments. Margolis was previously a visiting research programmer at UIC, co-developing a new virtual reality system, The Varrier (tm) Auto-Stereographic display.

CICERO SILVA
Coordinator of FILE Labo. Cicero Silva, researcher and professor of new media arts, digital communication and the coordinator of the Software Studies Group in Brazil. Currently he is a researcher in

the Center for Research in Computing and the Arts (CRCA) at the University of California, San Diego (UCSD). He was a Visiting Scholar at the University of California, San Diego (2006-2007/ Fellowship from CAPES/State Department of Education/Brazil) and at Brown University (2005/ Scholarship supported by CAPES/MEC). Cicero holds a Master degree and a Ph.D. in Communication and Semiotics, is the author of the book *Plato online: nothing, science and technology (All Print)*, member of the jury and Scientific Board of FILE Symposium (chair), and has been organizing seminars such as *Tecnocriações* and *Estética e Novas Tecnologias*.

EUNÉZIO A. DE SOUZA
Professor and researcher in the Graduate Studies in Electric Engineering (master and Ph.D.) courses and coordinator of the Photonic Laboratory at Mackenzie University.

Eunézio Antônio de Souza was born in Bom Jesus do Galho, Minas Gerais. In 1986 he graduated in physics from USP/Sao Carlos and in 1991 he obtained his Ph.D. in physics from Unicamp. In his doctorate paper, he has implanted the first experiments with erbium-doped fibers in Brazil, and has characterized the first Brazilian fibers manufactured by CPqD. From 1992 to 1995, he worked at Bell Laboratories in Holmdel, NJ (USA), at the Department of Advanced Photonic Research. He is licensed adjunct professor at Mackenzie Presbyterian University. His scientific interest includes laser physics and amplifiers, optical communication systems, and visual process understanding.

MESA REDONDA: ERICK BAPTISTA PASSOS/NINA PAIM
LUISA FOSCO / FELIPE MOURA DE CARVALHO / JOANA PASSI /
MARIA PAULA SABA DOS REIS/PATRIK MATOS DA SILVA
BRASIL BRAZIL
IMPA _ DISCOTABLE | REACTBAR | FOCO
| COLLECTABLE | REACTOONS

DISCOTABLE
É um instrumento de música eletrônica para performance ao vivo. Sua interface multitocco e tangível é orgânica e natural, com representações visuais intuitivas para sons e efeitos.

REACTBAR
A idéia do Reactbar é usar a interface multitouch e tangível para entretenimento em espaços público, explorando o conceito de rede social. O aplicativo promove a interação entre os usuários, começando de uma forma virtual. Tem uma interface simples e intuitiva, em uma experiência de uso divertida. O aplicativo foi projetado para ser utilizado em um bar ou restaurante, para estimular as pessoas a interagirem entre si. Promove uma real interação entre usuários em um mesmo ambiente, a partir de um primeiro contato virtual.

FOCO
É um sistema desenhado para facilitar o acesso a extensos e diversos arquivos digitais de imagens. A tecnologia da ReacTable e fiduciais são utilizados para facilitar a pesquisa e interação com o arquivo digital.

COLLECTABLE
A collectTable é um software para organização de media usando interfaces tangíveis e multi-toque. Após investigar os movimentos naturais de alguém tentando organizar sua coleção pessoal de media, como discos de música, fitas cassete, fotografias e livros texto, nós apresentamos um sistema para explorar esta interação em um ambiente digital focado em música. Neste trabalho, nós estu-

DISCOTABLE
Discotable is an electronic music instrument for live performance. Its multitouch and tangible interface is organic and natural, with intuitive visual representations of sounds and effects.

REACTBAR
The idea of Reactbar is to use multitouch interaction and tangible interface for entertainment in public spaces, exploring the concept of social networking. The application was designed to be used by users in a pub or restaurant, in order to stimulate people to get in touch with each other. It promotes a real interaction among users, starting it in a virtual way.

FOCO
Is a system designed to facilitate the access to extensive and diverse digital collection of photos. A ReacTable and fiducials are used to create quicker and easier means of search and interact within the digital archive.

COLLECTABLE
The collectTable is a media organizer software using multi-touch and tangible interfaces. By investigating the natural movements of one trying to organize his personal media collection, like music discs, video tapes, photographs and textbooks, we present a system to explore this interaction in a digital environment focused on music. In this work, we

study the relationship between digital and physical worlds by connecting tangible objects, called fiducials, with digital music albums. We based our implementation on the Apple's iTunes(TM) software, and introduces a tool

damos o relacionamento entre o mundo digital e material conectando objetos tangíveis, chamasdos fiduciais, à álbuns de música digital. Nós baseamos nossa implementação no software da Apple iTunes(R), e introduzimos uma ferramenta para mineração de dados através de um gráfico multi-dimensional.

REACTOONS
É um aplicativo de criação colaborativa de histórias para crianças. Com uma biblioteca de objetos, elas podem manipular personagens e objetos em uma mesa multi-toque, criando as histórias que sua imaginação possa alcançar. A biblioteca é uma coleção de objetos reais e palpáveis (brinquedos), que são reconhecidos pela mesa e associados com os objetos virtuais.

Funciona como um kit de brinquedos que pode ser expandido, gerando novas possibilidades de criação de histórias. Essas histórias são gravadas em cartões (peças tangíveis) e podem ser tocadas (play) individualmente, ou associadas a outros cartões já gravados. A ordem de associações dos cartões é livre, assim como a ordem das histórias tocadas, possibilitando uma execução linear ou não das criações, em uma espécie de edição. O Reactoons foi concebido inicialmente enquanto ferramenta pedagógica, destinado à criação de histórias dirigidas por educadores, trabalhando temas específicos. Com uma interface intuitiva, as crianças demonstram os seus pontos de vista sobre um determinado assunto, desenvolvem a criatividade, a habilidade de trabalhar em grupo - em um ambiente colaborativo - e têm contato com os

for mining media data through a multi-dimensional chart.

REACTOONS
Reactoons is a computer application for collaborative creation of stories for children. With a library of objects, children can manipulate Cenes and characters in a multi-touch table and create a story that the imagination can think of. The library is a collection of real and tangible objects (toys), which are recognized by the table and associated with virtual objects. The library works as a kit of toys that can be expanded adding more objects. So, also increases the possibilities of creating stories. The stories are recorded on tangible cards, which can be linked to other cards. So the stories can be edited or associated with others recorded stories. The Reactoons was initially conceived as a pedagogical tool for the creation of stories directed by educators, working specific theme. With an intuitive interface, the children show their points of views on the subject, develop the creativity, ability to work in groups - in a collaborative environment - and have contact with the basic principles of animation. The relation between real and virtual is perhaps the most important discussion of this work, which, through the dynamics of the game, brings the experience of an intuitive and spontaneous way.

ERICK PASSOS
É doutorando em Computação pale UFF (Universidade Federal Fluminense) - Nina Paim é estudante de Design na ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) - Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. - Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. - Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

ERICK PASSOS
Erick Passos is a PhD student of Computer Science at UFF (Universidade Federal Fluminense) - Nina Paim is an undergraduate student in Design at ESDI (Escola Superior de

princípios básicos da animação. A relação entre real e virtual é talvez a mais importante discussão deste trabalho, que, através da dinâmica do jogo, traz essa experiência de uma maneira intuitiva e espontânea.

ERICK PASSOS
É doutorando em Computação pale UFF (Universidade Federal Fluminense) - Nina Paim é estudante de Design na ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) - Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. - Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. - Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

FELIPE MOURA
Estudante de Mestrado em Ciências da Computação pela COPPE/UFRJ. Luisa Fosco, estudante da graduação em Desenho Industrial na ESDI/UERJ. Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

LUIZ VELHO
é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

ANDRÉ MAXIMO
André Maximo is a Ph.D. student in Computer and System Engineering at Federal Uni-

Desenho Industrial - Luiz Velho is a Full Researcher at IMPA and the leading scientist of VISGRAF Laboratory. - Ilana Paterman is a member of the research staff of VISGRAF Laboratory - IMPA. - Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

FELIPE MOURA
Felipe Moura, M.Sc. Student of Computer Science at COPPE/UFRJ. Luisa Fosco, undergraduate design student at ESDI/UERJ. Luiz Velho is a Full Researcher at IMPA and the leading scientist of VISGRAF Laboratory. Ilana Paterman is a member of the research staff of VISGRAF Laboratory - IMPA. Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

LUIZ VELHO
Luiz Velho is a Full Researcher at IMPA and the leading scientist of VISGRAF Laboratory. Ilana Paterman is a member of the research staff of VISGRAF Laboratory - IMPA. Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

ALEXANDRA ALVES
É estudante de doutorado [Ph.D] na Universidade de São Paulo. Patrik Matos é formando em design na ESDI, Produtor Cultural pelo Cefet-Q e Técnico em Eletrônica. Ele estudou interatividade e motion graphics na Alemanha. Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA.

ANDRÉ MAXIMO
André Maximo is a Ph.D. student in Computer and System Engineering at Federal Uni-

tório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet Ph.D é estudante de doutorado em Matemática no IMPA. Joana Paim é artista multimídia e arte educadora no Instituto Moreira Salles. Ricardo David Castañeda Marin é estudante de mestrado em Matemática e Computação Gráfica no IMPA.

ANDRÉ MAXIMO
É estudante de doutorado em Engenharia de Sistemas e Computação na Universidade Federal do Rio de Janeiro Maria Paula é estudante de graduação em Design na Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro Luiz Velho é estudante de graduação em Design na Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

ALEXANDRA ALVES
É estudante de doutorado [Ph.D] na Universidade de São Paulo. Patrik Matos é formando em design na ESDI, Produtor Cultural pelo Cefet-Q e Técnico em Eletrônica. Ele estudou interatividade e motion graphics na Alemanha. Luiz Velho é Pesquisador Titular do IMPA e coordenador do Laboratório VISGRAF. Ilana Paterman é assistente de pesquisa do Laboratório VISGRAF - IMPA. Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

versity of Rio de Janeiro. Maria Paula is an undergraduate student in Design at Escola Superior de Desenho Industrial, State University of Rio de Janeiro Luiz Velho is a Full Researcher at IMPA and the leading scientist of VISGRAF Laboratory. Ilana Paterman is a member of the research staff of VISGRAF Laboratory - IMPA. Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

ALEXANDRA ALVES
Alexandra Alves is a PhD student at Universidade de São Paulo. Patrik Matos is designer [in diploma project at ESDI], cultural producer [CEFET-Q] and technical of Electronics. He studied interaction design and motion graphics in Germany. Luiz Velho is a Full Researcher at IMPA and the leading scientist of VISGRAF Laboratory. Ilana Paterman is a member of the research staff of VISGRAF Laboratory - IMPA. Marcelo Cicconet is a Ph.D student of Mathematics at IMPA.

CONSELHO BOARD**ALBERTO SARAIVA**

Curator of the Oi Futuro exhibition gallery.

Bacharel em Museologia – Universidade do Rio de Janeiro UniRio e Licenciatura em Arte Educação iniciado na Universidade Federal do Amazonas e concluído na Universo-Niterói/RJ com habilitação em Artes Plásticas. Pós-graduado em Arte e Filosofia pela PUC - Rio e Pós-graduando em Filosofia Grega pela PUC - Rio.

Atualmente trabalha como curador de artes visuais do centro de Arte & Tecnologia do OI FUTURO no Rio de Janeiro. Estudou desenho, poesia, pintura e videoarte de 1993 a 1997 na Escola de Artes Visuais do Parque Lage – Rio de Janeiro. Trabalha com desenho, poesia e vídeo.

Natural de Manaus. Vive e trabalha no Rio de Janeiro.

BRETT STALBAUM

Coordinator of the Interdisciplinary Computing and the Arts Major [ICAM] at UCSD.

Cordenador do curso Interdisciplinary Computing and the Arts Major [ICAM] na UCSD.

CICERO SILVA

FILE Labo coordinator

www.cicero.st
Coordenador do FILE Labo
www.cicerosilva.com

MARCOS MORAES

Coordinator of the Fine Arts course at FAAP.

Curador independente e professor de história da arte; coordenador do curso de artes plásticas e do Programa de Residência Artística FAAP, no Edifício Lutetia, ambos da Fun-

dação Armando Alvares Penteado. Doutorando da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo [FAU-USP], é formado em direito e artes cênicas pela mesma universidade e possui especialização em arte e educação, museologia e administração da cultura. Foi integrante do Júri do 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil.

ROBERTO M. CESAR JR.
Professor of Computer Science at University of São Paulo

Possui graduação em Ciência da Computação - São José do Rio Preto pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP - 1992), mestrado em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP - 1993) e doutorado em Física pela Universidade de São Paulo (USP - 1997). Atualmente é docente da Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Processamento Gráfico [Graphics], atuando principalmente nos seguintes temas: visão computacional, reconhecimento de padrões; processamento de imagens, bioinformática e data mining.

SERGIO VIEIRA BRANCO JÚNIOR
Works at Fundação Getúlio Vargas [FGV] at Rio de Janeiro.

Líder de Projetos do Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV Direito Rio. Doutorando e Mestre em Direito Civil pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Professor da Graduação e da Pós-Graduação em Direito da Escola de Direito do Rio de Janeiro da FGV, em propriedade intelectual e em di-

reito civil. Autor do livro “Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias”. Ex-Procurador-Chefe do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação – ITI, em Brasília. Especialista em Propriedade Intelectual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio. Ex-Coordenador de Desenvolvimento Acadêmico do Programa de Pós-Graduação da FGV Direito Rio. Trabalhou por mais de 5 anos em escritório de grande porte no Rio de Janeiro. Graduado em Direito pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ.

FILE LABO WORKSHOPS

O FILE Labo começa a partir de agora a fazer parte das exposições do FILE, com um espaço dedicado à reflexão e produção de conteúdos na área de artes e mídias digitais. Essa iniciativa coincide com a criação de workshops com artistas e teóricos do campo da arte e da tecnologia, além de pesquisadores do campo da arte digital no espaço expositivo do Festival. O objetivo de trazer o FILE Labo para mais próximo dos visitantes e do público em geral é mostrar um fato até então desconhecido da maioria dos freqüentadores do FILE: a programação e a criação das obras é fruto de um árduo trabalho de manipulação tecnológica, aliada a uma profunda reflexão sobre o estado da arte e seus desdobramentos na contemporaneidade. Muitos podem não acreditar, mas muitas obras expostas no FILE levam meses, senão anos para serem montadas e expostas ao público. Além disso, muito se pensa sobre cada um dos elementos que uma obra digital apresenta, contradizendo muitos críticos que simplesmente preferem ficar na posição cômoda de “denegar” a tecnologia que cada vez mais dialoga com o campo da arte.

A intenção do FILE Labo de se posicionar no interior da mostra é também uma opção política e ideológica para expor o processo de construção e reflexão no campo da arte & tecnologia, que fica muitas vezes como algo “fora” da própria obra, mas que é a sua essência, pois seus processos é que geram e que realizam a fruição de um movimento projetado na tela para os usuários visualizarem. Além disso, mostrar como se faz uma obra, ou como ela acontece também é uma opção para desmontar o discurso da “caixa preta”, freqüentemente presente enquanto crítica nas exposições de arte digital e eletrônica. A concepção do FILE Labo é exatamente desconstruir a idéia ingênua que muitos propagam de que o computador é um mero “instrumento”. Isso só demonstra, do meu ponto de vista, a incapacidade de compreender, ou o que é pior, de não se dar conta de que tudo o que vemos, pensamos e sentimos, inclusive as cores com que pintamos, as fontes com que lemos, as formas com que lidamos são materialidades criadas via softwares computacionais, que alteraram padrões e que vem a cada dia provocando novas interpretações sobre como pensamos as coisas que vemos. O computador ainda precisa ser decifrado e, mais do que isso, é necessário ter um pouco de humildade e reconhecer que pouco sabemos sobre o que essa máquina mudou em nossas representações.

FILE LABO WORKSHOPS

From now on, FILE Labo integrates the FILE exhibits with a venue dedicated to thinking and producing content in the area of art and digital media. Such initiative coincides with the creation of workshops with artists and theorists in the area of art and technology, plus researchers in digital art in the exhibition space of the Festival. The purpose of bringing FILE Labo closer to visitors and the general public is to show a fact that remains unknown by most FILE visitors: the program and the works' creation is a result of hard work in technological manipulation, coupled with a deep reflection on the state of art and its unfoldings in contemporary times. Many may not believe, but a good part of the several works exhibited at FILE take months, even years to be put together and presented to the public.

Besides, a lot of thought is given to each of the elements presented in a digital work, which contradicts many critics who simply prefer to remain in the comfortable position of "denying" the technology that is increasingly conversing with the artistic area.

By taking a position inside the show, FILE Labo makes a political and ideological move in order to expose the process of construction and reflection in the

field of art & technology, which commonly remains as something "outside" the work itself, but is its very essence, since their processes are the ones that create and produce the enjoyment of a movement projected on the screen for the users to see. Besides, to show how a work is made, or how it happens, is also an option to dismount the "black box" speech, often present as a criticism in digital and electronic art exhibits. The conception of FILE Labo is exactly to deconstruct the naïve idea spread by many people that the computer is a mere "instrument". That only proves, in my view, the incapacity to understand, or even worse, to realize that all we see, think and feel, including the colors we paint with, the fonts we read in, the forms we deal with, are materialized through the use of computer software which alters patterns and which, at

every passing day, promote new interpretations of how we think the things we see. The computer still needs to be deciphered and, furthermore, we need to be a bit more humble and understand that we know very little about how this machine has changed our representations.

WORKSHOPS

LOCATIVE MEDIA: THEORY AND PRACTICE | MÍDIAS LOCATIVAS:

TEORIA E PRÁTICA

O workshop introduzirá conceitos básicos sobre arte em mídias locativas. Os participantes aprenderão como criar conteúdo para celulares utilizando idéias advindas do campo da arte e da tecnologia. O conteúdo será lido e produzido com as ferramentas do sistema walkingtools.net.

The workshop will introduce basic concepts about locative media art. People will learn how to create content for cell/mobile phones using art & technology ideas and the walkingtools.net project as the feature to deploy the content.

BRETT STALBAUM

Coordenador do curso Interdisciplinar em Computação e Artes na Universidade da Califórnia, San Diego (UCSD) e um artista andarilho. Seu último projeto na área de mídias locativas é o walkingtools em www.walkingtools.net.

Coordinator of the Interdisciplinary Computing and the Arts Major at University of California, San Diego (UCSD) and a walking artist. His latest project in locative media is the Walking Tools project at www.walkingtools.net.

e coordenador do grupo de Software Studies no Brasil.

Associate researcher at CRCA [Center for Research in Computing and the Arts] and coordinator of the Software Studies Initiative Brazil.

CULTURAL ANALYTICS | ANALÍTICA CULTURAL

Atualmente as ciências, negócios, governos e outras agências estão baseadas em análises computacionais e na visualização de grandes quantidades de dados e fluxos de informação. Empregam análise de dados estatísticos, visualização da informação e visualização científica, visualização analítica e simulação. Acreditamos que é tempo de aplicarmos essas técnicas aos dados culturais. Grande parte desse conjunto de dados culturais já está disponível: resultado dos esforços de digitalização realizadas por museus, livrarias e companhias ao longo dos últimos dez anos (pense na digitalização de livros realizada pelo Google e pela Amazon) e no explosivo crescimento de conteúdos culturais disponibilizados na web. O workshop ensinará as ferramentas para os participantes criarem suas próprias análises dos dados e também ensinará como podemos criar visualizações a partir dos dados coletados.

Today sciences, business, governments and other agencies rely on computer-based analysis and visualization of large data sets and data flows. They employ statistical data analysis, data mining, information visualization, scientific visualization, visual analytics, and simulation. We believe that it is time that we start applying these techniques to cultural data. The large data sets are already here – the result of the digitization efforts by museums, libraries, and companies over the last ten years (think of book scanning by Google and Amazon) and the explosive growth of newly available cultural content on the web. The workshop will provide the tools for the participants create their own analysis of the data and also to create their own visualization of the collected data.

LEV MANOVICH

Autor de *Soft Cinema: Navigating the Database* (The MIT Press, 2005), *Black Box - White Cube* (Merve Verlag Berlin, 2005) e *The Language of New Media* (The MIT Press, 2001), que foi considerado como "a mais sugestiva e ampla história da mídia desde Marshall McLuhan". É autor de mais de 90 artigos que foram reproduzidos mais de 300 vezes em vários países. Manovich é professor no Departamento de Artes Visuais

da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD), Diretor do Grupo de Software Studies no California Institute for Telecommunications and Information Technology (CALIT2) e Pesquisador Visitante no Godsmith College (Londres) e no College of Fine Arts, Universidade de New South Wales (Sydney). Manovich tem sido requisitado para proferir palestras ao redor do mundo, tendo realizado até o momento mais de 270 conferências, palestras e workshops fora dos Estados Unidos nos últimos 10 anos. Editou recentemente o livro *Software Takes Command* (SWS, 2009).

MARIA CRISTINA BIAZUS

É professora do Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, atuando como docente

nesta unidade e também junto ao

Programa de Pós Graduação em

Informática na Educação - dou-

torado / PGIE / CINTED/UFRGS.

Desenvolve pesquisa na área das

Tecnologias Digitais, coordena o

N.E.S.T.A - Núcleo de Estudos

em Subjetividade, Tecnologia e

Arte. Publicou o artigo Augmen-

ted virtual 3D-Community spa-

ces as an intercultural interface

for higher media art education.

In: *Mixed Realities und Be-greif-*

bare Interfaces für Bildungsprozesse, 2007, Bremen, Alemania.

Mixed Realities und Be-greifbare

Interfaces für Bildungsprozesse, 2007, entre outros.

Professor and coordinator of the Graduate Studies in Education, Art and History of Culture at Mackenzie University and Visiting Faculty in the Visual Arts Dept. at University of California, San Diego (UCSD).

FILE ARQUIVO FILE ARCHIVE



Trabalhar com o passado parece paradoxal num Festival como o FILE. Isso porque este passado, que temos em nosso arquivo, nos parece tão recente que custamos a acreditar que ele já é material para conservação. Muitas obras ainda estão sendo exibidas na Internet, os artistas ainda estão em plena atividade e por isso sabemos que aquilo que conservamos não são “peças de museu”, mas sim matéria viva, que constantemente se atualiza. Como museólogos, devemos perder a noção de permanência, para adotar uma postura de constante investigação de práticas e formas ao lidar com estes 10 anos de expressão da arte digital que o FILE Arquivo possui. Neste caso, trabalhar com o “passado” é estar inevitavelmente ligado com o futuro. Fazer deste acervo um espaço para pesquisa, educação, inspiração e até mesmo de apropriação, torna o conteúdo deste arquivo modelo e forma para novas frentes nas artes digitais.

O ambiente de conservação de obras de arte em mídias digitais é recentemente palco de discussões em muitas instituições de arte do mundo. Tal como na prática de artes em novas mídias, os curadores, artistas, tecnólogos e arquivistas trabalham em conjunto para estabelecer novos parâmetros de conservação e criar meios que atendam a complexa natureza desta expressão artística.

Levantar discussões sobre a preservação de obras de arte digitais aqui na América Latina é um dos objetivos do FILE 09. Dentro deste contexto introduzimos as idéias de Richard Rinehart através de um recorte do texto “Fechando a questão dos bits - Arte digital e propriedade intelectual”, escolhido por tratar questões conceituais e legais na preservação de obras de arte em mídias variáveis. O texto na íntegra pode ser encontrado no site www.file.org.br.

Working with past sounds paradoxal in a Festival such as FILE. It sounds paradoxal because this “past” we have in our archive seems so recent to us that it is hard to believe it is already preservation material. Many works are still being exhibited in the Internet, artists are still in full activity and thus we know that what those things we preserve are not “museum pieces”, but live matter, that is always updated. As museologists, we should lose the permanence notion in order to adopting a behavior of constant inquiry on practices and forms when dealing with these 10 years of digital expression that the FILE Arquivo has. In this case, working with the “past” means to be inevitable connected to the future. Though, transforming this archive into a place for research, education, inspiration and even appropriation, turns this file content into a model and shape for new digital art manifestations.

The art work preservation environment in digital media is a recent stage for discussions in many art organizations worldwide. As in the art practice in new medias, the curators, artists, technologists and archivists work together in order to establish new preservation parameters and to create means that attend the complex nature of this artistic expression.

Raising discussions on the preservation of art digital works here in Latin America is one of the FILE 09’s goals. Within this context, we have introduced Richard Rinehart’s ideas through a part of the text: “Nailing down bits – Digital Art and Intellectual Property”, chosen for approaching conceptual and legal issues in the art work preservation in variable medias. The full text may be found in the website: www.file.org.br.

FECHANDO A QUESTÃO DOS BITS:
ARTE DIGITAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL
NAILING DOWN BITS:
DIGITAL ART AND INTELLECTUAL PROPERTY
RICHARD RINEHART

Este artigo sobre arte digital e propriedade intelectual foi patrocinado e publicado pelo Canadian Heritage Information Network (CHIN), um setor de operações do Department of Canadian Heritage. [...]

[...] O Direito autoral não é a única forma de propriedade intelectual que deve ser relevante para as artes digitais. A tecnologia frequentemente fica sob a sombra das leis de patente e as organizações culturais sempre negociam com as leis de mercado. Será importante para a comunidade de patrimônio cultural que monitore os desenvolvimentos nestes campos, tanto quanto nos campos legais que precisam ser relacionados com a arte digital, assim como as leis de privacidade e outras específicas que cobrem o terreno das artes. No entanto, na arena da propriedade intelectual, as produções e obras de arte normalmente entram na lei de direito autoral e na maioria dos casos, estudos e entrevistas citados neste artigo enfatizam o direito autoral. Então no intuito de focar e prover uma profundidade nesta discussão, este artigo irá concentrar-se nas leis de direito autoral do Canadá¹ e dos Estados Unidos² relacionados à arte digital. [...]

[...]MÍDIAS VARIÁVEIS

Talvez a mais importante causa dos atritos na interface entre arte digital e propriedade intelectual aconteça na natureza do meio em si. Mídia digital é por definição mídia computacional, que não é apenas o resultado final do processo computacional, mas pode ser composta por processos computacionais contínuos. Geralmente essa natureza computacional introduz algum nível de fluidez e mudança dentro da obra de arte digital em questão. Além disso, as mídias digitais não ficam a dever à idéia de separação do conteúdo da infra-estrutura, que é exigida pela teoria da “máquina universal” (uma máquina cuja infra-estrutura pode ser reprogramada para trabalhar com ela mesma e produzir quase uma infinita quantidade de conteúdos; um computador).

Devido à natureza fluida e variável da mídia digital, muitas obras de arte digitais são reconfiguradas cada vez que são exibidas. Indo além neste sentido, elas são reconfiguradas cada vez que são experimentadas e reconfiguradas diferentemente por cada pessoa que as experimenta. Quando distribuídas através da Internet, elas podem ser experimentadas de inúmeras formas por uma vasta gama de computadores domésticos com combinações únicas de velocidades de rede, tamanhos e configurações de monitores e capacidade de cartões de mídia. Elas podem ser reconfiguradas instantaneamente, pois são o resultado da interatividade do usuário com o processo

This article on digital art and intellectual property was commissioned and published by the Canadian Heritage Information Network (CHIN), an operations sector of the Department of Canadian Heritage. [...]

[...] Copyright is not the only form of intellectual property that might be relevant to digital arts. Technology often falls under the umbrella of patent laws and cultural organizations always deal with market laws. It will be important for the cultural heritage community to monitor developments in these fields, as well as in legal fields that need to be related to digital art including privacy laws and other specific ones covering art fields. However, in the intellectual property arena, artistic productions and works usually are within the realm of copyright law and in most cases, studies and interviews mentioned in this article emphasize copyright. So, in order to focus and provide depth to this discussion, this article will concentrate on the Canadian¹ and on the United States² copyright law related to digital art. [...]

[...] VARIABLE MEDIAS

Perhaps the most important cause of attrition in the interface between digital art and intellectual property lies in the own media nature. Digital media is by definition computational media; which is not only the final outcome of the computational processes, but may be composed of ongoing computational processes. Usually, this computational nature introduces some fluidity and change even into the subject digital art work. In addition, digital medias are connected to the idea of separating content from infrastructure, which is demanded by the “universal machine” theory (a machine whose infrastructure may be reprogrammed to work with itself and produce almost an infinite quantity of contents; a computer).

Due to the fluid and variable nature of digital media, many digital art works are reconfigured each time they are exhibited. Exploring beyond, they are reconfigured each time they are experienced and reconfigured differently by each person experiencing them. When distributed through Internet, they may be experienced in several ways by a vast range of home computers with exclusive combinations of network speeds, monitor sizes and settings, and media card capabilities. They may be instantly reconfigured, once they are the result of the user interactivity with live computational processes, which never produce the exact same result twice. Variability is a property inherent to digital media and one of its main qualities so that artists

computacional ao vivo, que nunca produz exatamente o mesmo resultado duas vezes. Variabilidade é uma propriedade inerente da mídia digital e uma de suas principais qualidades para que os artistas a utilizem. É claro que, com o tempo, obras de arte em qualquer mídia sofrem com a deterioração natural por causas tais como luminosidade e química, mas a arte digital muda com mais freqüência, numa velocidade mais rápida, propositalmente e em trajetórias tão imediatamente observáveis que têm implicações diretas na propriedade intelectual.

Um dos primeiros conceitos legais desafiados pela variabilidade da mídia é o do formato definitivo. Nenhuma lei de direitos autorais concede direitos ao criador de uma idéia abstrata, mas exige um formato definitivo de expressão para proteção. Setores comerciais que lidam regularmente com conteúdos efêmeros, tais como transmissões ao vivo, protegem a si mesmos fazendo uma gravação dessa transmissão, fixando assim este conteúdo efêmero numa forma válida para sua proteção. É claro que este conceito tem implicações para artistas que incluem transmissões comerciais ao vivo nas suas instalações. No entanto, implicações mais pertinentes e talvez mais complexas surjam em torno da arte digital. Quando a arte digital produz infinitos resultados variáveis o tempo todo, qual é o formato definitivo do trabalho? Por exemplo, o UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive adquiriu uma obra digital, *Landslide*, da artista Shirley Shor.³ Para produzir *Landslide*, Shor desenvolveu um software próprio que projeta um padrão de luz infinitamente variável, criando topografias numa caixa de areia instalada na galeria. A projeção não é armazenada ou gravada. Neste caso, o próprio programa pode ter seus direitos autorais assegurados, mas

use it. Of course, as time goes by, art works in any media suffer with the natural deterioration due to causes such as lighting or chemistry, but the digital art changes more often, at a faster pace, purposefully, and in such immediately observable paths that they have direct implications in intellectual property.

One of the first legal concepts challenged by the media variability is the definitive form. No copyright law grants rights to the creator of an abstract idea, but rather requires a definitive expression form for protection. Commercial segments that regularly deal with ephemeral contents, such as live broadcasting, protect themselves by recording this broadcasting, fixing this way this ephemeral content in a valid form for its protection. Of course this concept has implications for artists who include live commercial broadcasting in their installations. However, more pertinent and perhaps more complex implications arise around digital art. When digital art produces infinite variable results all the time, what is the work definitive form? For example, the UC Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive has acquired a digital art work, *Landslide*, by the artist Shirley Shor.³ To produce *Landslide*, Shor developed an own software which projects an infinitely variable light pattern creating topographies in a sand-box installed in the gallery. The projection is not stored or recorded. In this case, the own program may have its copyrights assured, but the visual output, considered by many people the heart of the artwork, may not have.

While content portability and form variability are digital media givens, courts in the USA remain in conflict on how to address these issues. A case in the United States illustrates this point well; the now famous case involving artistic copyright, where artist Jeff Koons was sued by photographer Art Rog-

a projeção, que tantos consideram o coração da obra, não.

Enquanto a portabilidade do conteúdo e a variabilidade da forma são dádivas da mídia digital, cortes jurídicas nos EUA continuam em conflito sobre a forma de como encaminhar estas questões. Um caso nos Estados Unidos ilustra bem este ponto; o agora famoso caso envolvendo direitos autorais artísticos, onde o artista Jeff Koons foi processado pelo fotógrafo Art Rogers. Rogers acusou Koons de violar seus direitos autorais- ao criar uma escultura de uma coluna de bichos de pelúcia no colo de um casal, baseado numa fotografia de Rogers contendo a mesma imagem.⁴ Uma das defesas de Koons foi argumentar que sendo o original uma fotografia e o trabalho dele uma escultura, não houve plágio, mas sim uma nova obra. O júri decidiu contra Koons, declarando que tomar conteúdos através de mídias diferentes era irrelevante; Koons infringira na imagem original de Rogers. No entanto, o caso *Tasini versus New York Times*, parece lançar uma luz diferente ao assunto.⁵ O *New York Times* havia obtido permissões de direitos autorais de escritores freelancers das matérias que foram primeiramente publicadas no jornal e depois no web site do *NYT*. Os escritores contestaram que a editora havia pago apenas pelos direitos de publicação destes artigos nos jornais e não tinham a permissão adicional necessária para publicar os artigos online. Neste caso, o formato importou e os direitos obtidos em uma mídia não foram automaticamente validados em outros meios. Até mais complicado foi o caso *Biblioteca de Arte de Bridgeman versus Corel Corp.*, caso que divide os conceitos sobre esta questão em duas esferas equivalentes.⁶ A *Biblioteca de Arte de Bridgeman* havia produzido reproduções de pinturas de artistas de coleções de vários museus. A *Corel Corp.* então

ers. Rogers accused Koons of violating his copyrights by creating a sculpture of cuddly toys column on the lap of a couple, based on a photograph by Rogers containing the same image⁴. One of Koons' defenses was to argue that since the original was a photograph and his work was a sculpture, there was no plagiarism, but a new work. The court decided against Koons, declaring that taking contents through different medias was irrelevant; Koons had infringed on Roger's original image. However, the *Tasini vs. New York Times* case seems to cast a different light on this matter⁵. The *New York Times* had obtained copyright permissions from freelance writers for articles that had first been published in the newspaper and then in the *NYT* website. The writers questioned that the publisher had only paid for the right to publish these articles in the newspapers and did not have the additional permission necessary to publish the articles online. In this case, format did matter, and rights obtained in one media were not automatically validated in other media. Even more complicated was the *Bridgeman Art Library vs. Corel Corp.* case, which splits the concepts on this issue into two equivalent spheres⁶. *Bridgeman Art Library* had produced painting reproductions from the collections artist of several museums. *Corel Corp.* produced then a CD-ROM using many of those images with no permission from *Bridgeman*. The paintings were not copyrighted; they were public domain. However, *Bridgeman* claimed that the painting photographs had their own copyrights, as separate works. The court decided that was not the case; that a simple reproduction of another work did not constitute a separate work. Curiously, the decision only applied to bidimensional works that had been "slavishly copied" with no original creation on the part of the

produziu um CD-ROM utilizando muitas daquelas imagens, sem a permissão da *Bridgeman*. As pinturas não tinham direitos autorais; elas eram de domínio público. No entanto, a *Bridgeman* reivindicou que as fotografias das pinturas tinham seus próprios direitos autorais, como trabalhos distintos. A corte decidiu que essa não era a questão; que uma simples reprodução de outro trabalho não constituía um trabalho distinto. Curiosamente, a decisão valia apenas para trabalhos bidimensionais que haviam sido "simplesmente copiados" sem qualquer criação original por parte do fotógrafo. Porém, fotos de esculturas tridimensionais devem ser consideradas trabalhos distintos, com seus próprios direitos autorais, porque traduzir imagens de três dimensões para duas requer originalidade por parte do fotógrafo em relação à angulação, luminosidade, etc. Por alguma razão, Koons não foi capaz de usar este argumento na direção oposta. Portanto, o formato tem relevância ou não? Partindo destes três casos separadamente é muito difícil para os profissionais de conservação de patrimônios culturais triangularem práticas com diretrizes claras. Além do mais, elas traduzem os próprios conflitos das cortes judiciais nesta questão.

A natureza variável das mídias digitais acende idéias já familiares ao mundo da arte: autenticidade, apropriação, versões, reproduções e trabalhos derivados de outros. Abaixo há três dos muitos exemplos possíveis de como a arte digital leva estas idéias para seus limites e levanta questões imediatas sobre propriedade intelectual.

O primeiro, *Lost Love*, do artista Chris Basset é um web site onde os visitantes são convidados a contribuir com suas histórias pessoais de amores perdidos e a ler histórias de outros numa central de armazenamento de dados.⁷ Não existe nenhu-

ma autorização ou contrato no site atualmente. *Lost Love* é uma obra típica de Internet Interativa e levanta a questão de que vários participantes anônimos de todo o mundo detêm o direito autoral neste trabalho. Se cada um detém os direitos autorais das suas próprias palavras, então será necessário obter suas permissões cada vez que o trabalho for exibido? O que acontece quando o trabalho entra para uma coleção? Qual é a extensão da contribuição dos envolvidos? Eles deveriam ganhar crédito como co-criadores da obra? Naturalmente, trabalhos que lidam com noções de autoria descentralizada lidam também com a propriedade intelectual.

The variable nature of digital medias inflames ideas already familiar to the art world: authenticity, appropriation, versions, reproductions, and works derived from other ones. Below there are three of many possible examples as how digital art pushes these ideas to the edge and raises immediate questions on intellectual property.

The first one, *Lost Love*, by artist Chris Basset is a website where visitors are invited to contribute with their own personal stories of lost love and read stories by others in a database center⁷. Currently, there is no permission form or contract in the website. *Lost Love* is a typical work of Interactive Internet and raises the question that several anonymous participants from all over the world retain this work's copyright. If each one retains the copyrights of their own words, then will it be necessary to obtain their permissions each time the work is exhibited?

What happens when the work enters for a collection? What is the extent of their contribution? Should they get credit as co-creators of the work? Naturally, works that deal with decentralized authorship notions also deal with intellectual property.

The second example, an *Art Carnivore* software project, created by the artistic team Radi-

cal Software Group, is a "tool-kit"⁸ open source software. Radical Software Group programmed part of the software source that monitors traffic in computer networks and converts this output data for use in secondary software interfaces. Other artists are encouraged to download the software and use it to create their own interfaces. The outcomes of these other works may seem very different from each other, even if they have been based on the same software "engineering". Modular and collaborative works are not unusual in the digital arts, and they directly question traditional concepts defended by the art world and legal consensus on originality and individuality. They intentionally confound strictly and rigid notions on works derived from other ones and on work versions, which have their expected legal ramifications.

Lastly, *Shredder* is a digital work by artist Mark Napier. *Shredder* invites the visitors to type in the address of any website⁹. *Shredder* then copies that website, turning it inside-out; changing the font size and color, texts and images, even revealing the HTML code that is normally saved hidden behind the scenes in most websites. The result usually looks little like the original website; it is shredded. *Shredder* is a forum for variability. It is always changing not only because at each website it takes on a different form, but also for doing so in real-time, reflecting changes in any one's website, as many times as necessary. Digital art works that appropriate content from other sources, either asynchronously (offline) or in real-time are also not unusual, raising questions on content appropriation works derived from other ones.

As previously mentioned, digital art may incorporate several media forms into one work. Each form included in the work (images, music, physical

quer web site em sua interface.⁹ Shredder então copia este web site, virando-o às avessas; mudando o tamanho e cor das fontes, os textos e as imagens, revelando até mesmo o código HTML que normalmente são salvos ocultos nos bastidores da maioria dos sites. O resultado geralmente se parece um pouco com o web site original; passado por uma retalhadora. Shredder é um fórum para a variabilidade. Ele está sempre mudando não apenas porque a cada web site ele toma uma forma diferente, mas também por fazer isso em tempo real, repercutindo mudanças em sites de qualquer um quantas vezes sejam necessárias. Também não são tão incomuns obras de arte digitais que se apropriam do conteúdo de outras fontes, assincronicamente (offline) ou em tempo real, levantando questões sobre apropriação de conteúdo e trabalhos derivados de outros.

Como mencionado anteriormente, a arte digital pode incorporar muitas formas de mídia dentro de um trabalho. Cada forma incluída no trabalho (imagens, músicas, objetos físicos, games, códigos) deve carregar seu próprio rol de direitos autorais, mediações e práticas. *Eyes of Laura*, de Janet Cardiff, ilustra a natureza composta de alguns trabalhos de arte digital.¹⁰ Bruce Greenville, Curador Sénior na Vancouver Art Gallery descreveu *Eyes of Laura* como um trabalho que está na Internet e inclui elementos de narrativas interativas e câmeras de segurança. A obra consistia num vídeo ao vivo, alimentado pela câmera de segurança da Art Gallery e permitia ao espectador mover esta câmera. O trabalho também incluía um diário como se fossem registros de um segurança da Art Gallery. Embora a galeria que exiba esta obra seja no Canadá, a maioria dos componentes dos servidores eram armazenados por um provedor de Internet nos Estados Unidos. Depois, por conta de questões

objects, games, sources] shall carry its own set of copyrights, mediations, and practices. *Eyes of Laura* by Janet Cardiff illustrates the compound nature of some digital art works¹⁰. Bruce Greenville, Senior Curator at the Vancouver Art Gallery described *Eyes of Laura* as a work that exists in the Internet and includes elements of interactive storytelling and surveillance cameras. The work consisted on a live video, feed by the Art Gallery's surveillance camera and allowed viewers to move this camera. The work also included diary as if there were logs a security guard of the Art Gallery. Although the gallery exhibiting this work is in Canada, most of the server components were recorded by an Internet host in the U.S. Later, due to technical and intellectual property matters, all components were relocated for a Canadian host. Since online visitors may change the camera image, do they have any right in their "director preferences"? If a person was caught on camera in this interactive work, are his/her "image rights" violated even if privacy laws allow it? If the video feed was not stored or recorded, are the copyright laws applicable in this case? In order to fully understand the implications of this one work, someone would have to research seemingly the movie and theater history, as well as copyrights and privacy laws.

Nina Czegledy, an independent Canadian curator, stated that the visual arts organizations that are increasingly exhibiting and collecting complex media works are not as prepared as the ones from performing arts to deal with multicomponent rights. Czegledy understands this gap as an opportunity. If there is little precedent in visual arts for dealing with these compound copyrights, then the visual arts community has a chance to establish an intellectual and legal model that makes sense for artists, works, and

de propriedade técnica e intelectual, todos os componentes foram relocados para um provedor canadense. Uma vez que os visitantes online podem mudar a imagem da câmera, eles têm algum direito em suas "preferências de diretor"? Se uma pessoa foi enquadrada pela câmera neste trabalho interativo, seus "direitos de imagem" são violados mesmo se as leis de privacidade assim permitem? Se o feed de vídeo não foi armazenado ou gravado, as leis de direitos autorais são aplicáveis neste caso? Para entender inteiramente as implicações apenas deste trabalho, alguém teria de pesquisar similarmente a história do cinema e teatro, como também os direitos autorais e leis de privacidade.

Nina Czegledy, uma curadora canadense independente, afirmou que as organizações de artes visuais que cada vez mais estão exibindo e colecionando obras de mídias complexas, não estão tão preparadas quanto as artes performáticas para lidar com os direitos multicompostos. Czegledy entende esta lacuna como uma oportunidade. Se há um pequeno precedente nas artes visuais para lidar com estes direitos autorais compostos, então a comunidade de artes visuais tem uma chance de estabelecer um modelo intelectual e jurídico que faça sentido para os artistas, as obras e as organizações envolvidas. Mas esta chance só poderá ser entendida se a comunidade artística realizar duas ações as quais ela não é conhecida por resolvê-las bem. Em primeiro lugar, a comunidade artística e, especialmente grandes organizações como museus, precisam se tornar proativas nas questões políticas e legais. Muitos museus frequentemente evitam questões de ordem legal porque as suas organizações mantenedoras, como universidades, governos ou fundações gostariam de manter a neutralidade nestas questões conflituosas externas.

organizations involved. But this chance may only be understood if the arts community accomplishes two acts it is not known for solving them well. Firstly, the arts community and especially larger organizations such as museums, must become pro-active on political and legal affairs. Many museums often avoid legal matters once their supporting organizations such as universities, governments, or foundations would rather maintain neutrality on such divisive external conflicting matters. Museums understand they may influence society as a whole, but usually do that through very slow cultural change means. While it is true that cultural debates on great social values on property will serve a purpose, intellectual property laws in the digital age shall not afford the luxury of spending much time. Those external forces are now working to shape law, and, while some activities and debates may be conducted within the art world limits and control, copyrights may not. Next, the art world must reconcile the inherent variable nature of digital media with its own hallowed models for the acquisition and preservation of art works. Museums act especially as the bodyguards for art works, staving off the time and change effects, in order to preserve the historic evidence integrity and accuracy. Though this strategy has worked well so far, concerning digital art, museums must consider change as part of the solution, and not as part of the problem (for detailed information in this area, see the Variable Media 11 and the Archiving the Avant Garde 12 projects). It will not be fortuitous if the oldest thing museums preserve from the past is their own way of conducting business.[...]

Richard Rinehart is Digital Media Director and Adjunct Curator at the UC Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive. Richard teaches digital art the-

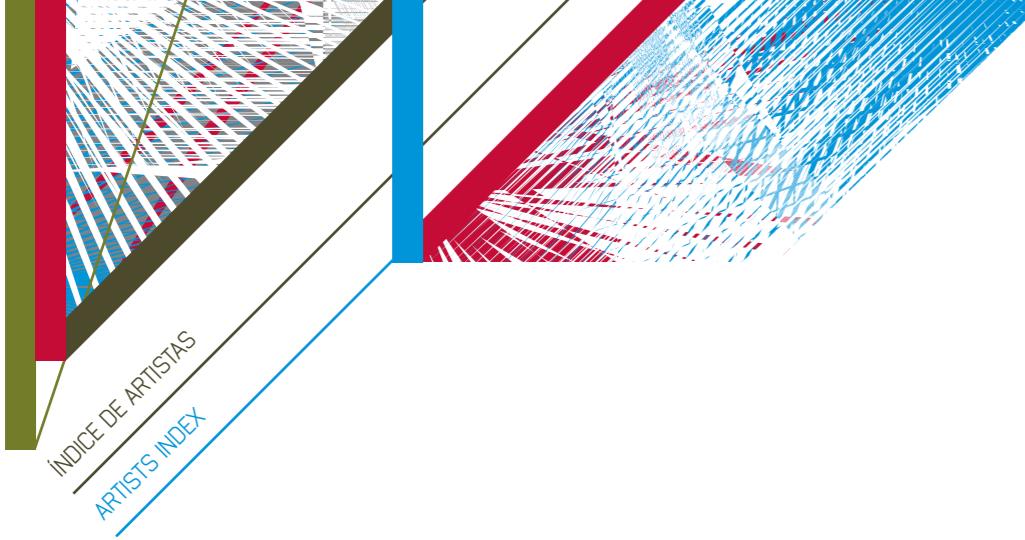
ory and practice at UC Berkeley in the New Medias and Art Practice department. He also works at the San Francisco Art Institute, at UC Santa Cruz, at San Francisco State University, at Sonoma State University, and at JFK University. Richard sits on the Executive Committee of the UC Berkeley Center for New Media and takes part on the Board of Directors for New Langton Arts in San Francisco. Richard manages research projects in the digital culture area, including the project supported by the National Endowment for the Arts (NEA), 'Archiving the Avant Garde', an American consortium of museums and artists distilling the essence of digital arts in order to document and preserve it. Richard is a new media artist whose art works, articles and projects may be found at the website <http://www.coyoteyip.com>

End Notes:

1. Canadian Copyright Law <http://laws.justice.gc.ca/en/C-42/> Government of Canada Introduces Bill to Amend the Copyright Act http://www.ic.gc.ca/cmb/welcomeic.nsf/261ce500dfcd7259852564820068_dc6d/85256a5d006b9720852570260064a85210penDocument
2. United States Copyright Law <http://www.copyright.gov/title17/>
3. Landslide <http://www.shirleyshor.net/landslide/landslide.htm>
4. Koons v. Rogers http://www.law.harvard.edu/faculty/martin/art_Law/image_rights.htm
5. New York Times Co., et al. v. Tasini et al. <http://straylight.law.cornell.edu/supct/html/00-201.ZS.html>
6. Bridgeman Art Library, Ltd. v. Corel Corp. http://www.law.cornell.edu/copyright/cases/36_FSupp2d_191.htm
7. Lost Love Project <http://lostlove.robot138.com/index2.html>
8. Carnivore <http://www.rhizome.org/carnivore>
9. Shredder <http://www.potatoland.org/shredder/>
10. Eyes of Laura <http://www.potatoland.org/shredder/>
11. Variable Media Initiative <http://www.variablemedia.net>
12. Archiving the Avant Garde project http://www.bampfa.berkeley.edu/ciao/avant_garde.html

Notas Finais:

1. Leis de Direitos Autorais do Canadá <http://laws.justice.gc.ca/en/C-42/> Apresentação de Emenda à Lei de Direitos Autorais pelo Governo do Canadá <http://laws.justice.gc.ca/en/C-42/>
2. Lei de Direitos Autorais dos Estados Unidos <http://www.copyright.gov/title17/>
3. Landslide <http://www.shirleyshor.net/landslide/landslide.htm>
4. Koons versus Rogers http://www.law.harvard.edu/faculty/martin/art_Law/image_rights.htm
5. New York Times Co., versus Tasini <http://straylight.law.cornell.edu/supct/html/00-201.ZS.html>
6. Bridgeman Art Library, Ltd. versus Corel Corp. http://www.law.cornell.edu/copyright/cases/36_FSupp2d_191.htm
7. Projeto Lost Love <http://lostlove.robot138.com/index2.html>
8. Carnivore <http://www.rhizome.org/carnivore>
9. Shredder <http://www.potatoland.org/shredder/>
10. Eyes of Laura <http://www.potatoland.org/shredder/>
11. Variable Media Initiative <http://www.variablemedia.net>
12. Projeto Archiving the Avant Garde http://www.bampfa.berkeley.edu/ciao/avant_garde.html



"[*#

... - Norberto Idiart Ritter, Rosario Lázaro Igoa, Andrew Orihuela e Cesar Funk [BRA] p.132 "Land of Illusion" in Second Life: Lily & Honglei [EUA] p.158 *spark [UK] p.174

A

A. Bill Miller [EUA] p.132 A>D - Grupo de Arte e Tecnologia - Jackson Marinho - Victor Valentim - Anibal Alexandre - Adriana Prado [BRA] p.132 Agricola de Cologne [ALE] p.132, 204 Alan Bigelow [EUA] p.132, 133 Alex Hetherington [UK] p.133 Alexandra Dementieva [BEL] p.056, 238 Aline X [BRA] p.133 Alisson R. Ribeiro, Bruna Ongaro, Eric Notarnicola, Magda Martins, Marcel Melfi, Michel Adão Teixeira, Rafaela Nery [BRA] p.133 Ana Genduso, Bernardo Duca, Denise Brito, Mariana Roncalli, Renan Petrecca, Robson Silva e Victor Hugo Luz [BRA] p.133 Anaracecar [EUA] p.205 André Anaya de Carvalho, Beatriz Castanho, Denison de Sousa, Diego Gregor Martins, Fabrício Novak, Kleber Nunes Domingues e Nelson Rico Gutierrez Junior [BRA] p.134 André Rangel (3kt) e Anne-Kathrin Seigel [PT/ALE] p.052 André Sier [PT] p.134 Andrea Sosa e Laura Maiori [ARG] p.239 Andreas Muxel e Martin Hesselmeier [ALE] p.058, 241 Andrei Thomaz [BRA] p.134, 150 Anibal Diniz, Colaboração de Victor Valentim na Programação Sonora [BRA] p.134 Anis [EUA] p.135 Antoine Schmitt [FRA] p.135 Artemis Moroni, Jônatas Manzolli, Mariana Shellard e Sidney Cunha [BRA] p.118 ATZ19 - Laurent Antonczak, Patricia Burgetsmaier, James Hayday [INZL] p.188 Andrei Carvalho [BRA] p.135 Author & Punisher [EUA] p.175

B

Bárbara de Azevedo [EUA] p.135 blackhole-factory / Elke Utermoehlen and Martin Slawig [ALE] p.176 blackhole-factory e David Bickerstaff [ALE/UK] p.135 Blendid: Tim Olden & David Kousemaker [HOL] p.060, 242 Bret Battey [UK] p.188 Brett Stalbaum (UCSD), Denise Stringhini (Mackenzie), Jane de Almeida (Mackenzie) [BRA/EUA] p.261 Brian Maniere [EUA] p.136, 206 Brit Bunkley [INZL] p.136 Bruno Massara, Camilo Lima, Caroline Vallandro, Daniela Bissoli [BRA] p.261

C

Cadu Porto Oliveira [BRA] p.224 calin man [ROM] p.136 Carlindo da Conceição Barbosa, Guiterme Tetsuo Takei, Kauê de Oliveira Souza, Renato Michalischen, Ricardo Rodrigues Martins, Tássia Deusdar Manso e Thalyta de Almeida Barbosa [BRA] p.136 Carlo Sansolo [BRA] p.136 Carlos Praude [BRA] p.136 Caroën Hermans [HOL] p.137 casadalapa (Julio Dojscar, Pedro Noizymar e Newber) [BRA] p.137 Cavallo Voador - Fabrício Fava, JJ Marreiro e Daniel Valente [BRA] p.150 Céline TROUILLET [FRA] p.137 Chris Basmajian [EUA] p.151 Christa Erickson [EUA] p.062, 243 Cícero Silva (FILE Labo), Eunézio A. de Souza (Mackenzie), Sheldon Brown (CRCA/UCSD), Todd Margolis (CRCA/UCSD) [BRA/EUA] p.263 Claudia Sandoval [BRA] p.137 colorsound [ESP] p.054 Cristina de bem e canto [BRA] p.138 Cyriaco lopes [EUA] p.138 Cynthia Lawson Jarillo [EUA] p.244

D

D-Fuse / Michael Faulkner, Matthias Kispert [UK] p.177 Daan Brinkmann [HOL] p.064 Daniel Ferreira [BRA] p.151 Daniel Gazana [BRA] p.207 Daniel Hanai [BRA] p.138

David Muth [UK] p.138 David Sullivan [EUA] p.189 Denise Agassi e Nacho Durán [BRA] p.138 Dominic Gagnon [CAN] p.225 Drica Guzzi e Hernani Dimantas: weblab.tk [BRA] p.245

E

Ebru Kurbak e Jona Hoier [AUT] p.122 Emíliano Causa, Tarcisio Pirotta e Matías Costas [ARG] p.066, 246 Emotic [ESP] p.178 Eric Schockmel [LUX] p.139 Erick Baptista Passos, Nina Paim Luisa Fosco, Felipe Moura de Carvalho, Joana Passi, Maria Paula Saba dos Reis e Patrik Matos da Silva [BRA] p.264 EunJoo Shin [KOR] p.070

F

Fabiano Onça e Colméia [BRA] p.072 Fernando Chamis [BRA] p.152 Fernando Fogliano [BRA] p.248 Fernando Velázquez, Bruno Favaretto, Francisco Lapetina [BRA/URU] p.139 Franklin Lee e Anne Save de Beaurecueil [BRA/UK] p.249

G

Gabriela Canale Miola e Guilherme Baracat [BRA] p.139 Ger Ger [ALE] p.139 Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury [BRA] p.074 Grazielle Lautenschlaeger [BRA] p.076, 250 Grégoire Zabé [FRA] p.139

H

Hakeem B. [FRA] p.078 Hans Fjellestad [EUA] p.226 He-Lin Luo [CHN] p.090 Het vleesgeworden videowoord: Albert van Abbe, Roel Dijcks, Wim-Jan Smits, Ties van de Ven [HOL] p.179 Hugo Solis [EUA] p.140 Hugues Bruyère [FRA] p.080

I

Ilia Ovechkin [RUS] p.140 Intermedia Writing Systems: Matthew Butler e Aaron Sachs [EUA] p.140 Daniel Hanai [BRA] p.138

J

J. Joshua Diltz [EUA] p.159 Jen-Kuang Chang [EUA] p.189, 190, 208 Joao Vasco Paiva [HKG] p.191 Joe Hiscox [CAN] p.227 Joesé Alvarez & Coletivo Madeirista [BRA] p.228 Jörg Niehag [ALE] p.084 Jorge Crowe [ARG] p.082, 251 Jorn Ebner [ALE] p.140 José Luis de Vicente, Irma Vilà e Bestiario [ESP] p.140 Josh Fishburn [EUA] p.152 Julian Konczak [UK] p.140 Juliana Cerqueira [BRA] p.085

K

Karel Doïng [HOL] p.141 Karla Muner e Claudio Bitencourt [BRA] p.141 Kate Fosk e Michael R. Joyce [EUA/UK] p.160 Keith Lam [CHI] p.086 Kunkuni Mix Project: Rosa Apablaza & Federico Duret [HOL] p.209

L

Lainy Voom [UK] p.159 Laurent Lemmonier [FRA/MNG] p.229 lemeh42 [ITA] p.141 Leo Nuñez [ARG] p.088, 252 Luciano Silva, José Wagner Garcia, Ismar Frango Silveira, Maria Amelia Eliseo e Fabio Silva Lopes [BRA] p.044 Luis Felipe Carli [BRA] p.089, 254

M

Maggdalena Pederin [CRO] p.092 Marcel-Íñaki Antúnez Roca [ESP] p.094, 180 Marcela Pavia & Leo Nilde Varabba [ITA] p.192 Marina Chernikova [HOL] p.098, 255 Masato Takahashi, Sho Hashimoto [JAP] p.100

N

Mateus Knelsen, Felipe Szulc, Ana Claudia Pátria, Mileine Assai Ishii, Renata Nogueira de Martinez, Tânia Taura, Pamela Cardoso [BRA] p.141 Max Jacob [ITA] p.192 Melanie Menard [UK] p.210 Mesa de Luz. Integrantes: Hieronimus do Vale, Marta Mencarini e Tomás Sefenin [BRA] p.181 Michael Takeo Magruder [UK] p.141

Michal Levy [EUA] p.193 Miguel Leal e Luís Armento [PT] p.142 Mike Mills [EUA] p.230 Milena Szafir [BRA] p.256 Miriam Duarte Teixeira [BRA] p.142 miska [FIN] p.142 Motomichi Nakamura [EUA] p.102 Roni Ribeiro [BRA] p.145 Rune Söchtting [DIN] p.213 Ruth West, Todd Margolis, JP Lewis, Joachim Gossmann, Daniel Tenedorio, Jürgen P. Schulze, Rajvikram Singh [EUA] p.046

S

Sadmb [JAP] p.183 Same [EUA] p.146 Scant Intone [CAN] p.214 Scott Hessels [SGP] p.232 Sebastian Blank [ALE] p.195 Seokhwan Cheon [EUA] p.113 Sheldon Brown [EUA] p.048 Simon Power [UK] p.233 Simon Welch [FRA] p.146 SIMPLE.NORMAL [BRA] p.215 soundthatmatters [BRA] p.196, 197 Stefan Linecker [AUT] p.146 Stuart Pound [UK] p.146 susanne berkenheger [ALE] p.147

T

Tablet Visual Music [BRA] p.216 Tammy Renee Brackett [EUA] p.197 Telcosystems: Lucas van der Velden | Gideon Kiers | David Kiers [HOL] p.198 Tetsu Kondo [JAP] p.184, 217 theDemos [CHN] p.000 Tim Coe [ALE] p.114 Timothy Weaver [EUA] p.199, 258 tomati [AUT] p.000 Tony Bannan [AUS] p.161 Tuti Fornari [BRA] p.260

V

Vanessa Louzon [UK] p.147 Victor Valentim [BRA] p.218 VJ ELetro-I-Man [ESP] p.200 Vj Motomichi [EUA] p.185

Y

Yara Rondon Guasque Araujo, Fabian Antunes Silva, Silvia Guadagnini e Hermes Renato Hildebrand [BRA] p.147 Young ah Seong, Takuji Narumi e Tomohiro Akagawa (yonakanil) [JAP] p.126 Yroyto [FRA] p.185

Z

zabara [RUS] p.201, 219 Zach Blas [EUA] p.147

ENGENHARIA CULTURAL:
CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CULTURAL ENGINEERING:
CONCEPTION AND ORGANIZATION

Ricardo Barreto
Paula Perissinotto

RELAÇÃO INTERNACIONAL
INTERNATIONAL NETWORKING
Paula Perissinotto

ASSISTENTE DE RELAÇÃO
INTERNACIONAL
INTERNATIONAL NETWORKING
ASSISTANCE
Anna Mauger

COORDENAÇÃO DO SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DO SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
ASSISTANCE
Fernanda Albuquerque
de Almeida

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DO CINEMA
DOCUMENTA
CINEMA DOCUMENTA
COORDINATION
Eric Marke

COORDENAÇÃO DO HIPERSÔNICA
HIPERSONICA COORDINATION
Raquel Sancinetti

COORDENAÇÃO DO FILE LABO
E INOVAÇÃO
FILE LABO AND FILE INNOVATION
COORDINATION
Cícero Inácio da Silva

COORDENAÇÃO DO FILE ARQUIVO
FILE ARCHIVE COORDINATION
Gabriela Previdello

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO

CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque
de Almeida

EDIÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT EDITORS
Adriana Ramalho
Veronica Bevilacqua Zeiger

CONSULTORIA ACADÊMICA
ACADEMIC ADVISORS
Cicero Silva
Jane de Almeida

TRADUÇÃO INGLÊS
ENGLISH TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes
Gonçalves

TRADUÇÃO ESPANHOL
SPANISH TRANSLATION
Enrique Julio Romera

PROJETO GRÁFICO E HOT SITE
GRAPHIC DESIGN AND HOT SITE
BIZU_Design com Conteúdo
Direção de Criação: Ana
Starling e Roberto Guimarães
Direção de arte e ilustrações:
Ana Starling
Coordenação: Eloisa Fuchs
Designers: Alexandre Calderero
e Laura Mascarenhas
Webdesigner: Gabriel Scatolin

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Eliane Weizmann

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY
Mário Ladeira

VIDEO E DVD
VIDEO AND DVD
Dimitre Lucho

PRODUÇÃO DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION PRODUCER
Samuel Rodrigues
Daniel Nogueira de Lima

PRODUÇÃO DO HIPERSÔNICA
HIPERSONICA PRODUCER
Veronica Bevilacqua Zeiger

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Daniel Hernandes aka Badah

AGRADECIMENTOS
THANKS
Ana Tome

André Marigonda
Brett Stalbaum
Eunézio Antônio de Souza
(Thoroh)

Esmeralda Rizzo
h.d. mabuse
Hector Bracho
Jeremy Douglass

Joaquim Pessoa Filho
Kunitake Kaneko
Laurin Herr
Lev Manovich

Luciano Silva
Marcos Moraes
Marcos Rizolli

Michael Toillion
Naohisa Ohta
Naomi Matsumoto
Natalie Van Osdol

Noah Wardrip-Fruin
Norihisa Suzuki
Ohta

Paula Garcia
Peter Otto
Sheldon Brown
Todd Margolis

REALIZAÇÃO



FILE



APOIO CULTURAL

APOIO

cce



imprensaoficial



Conseil des Arts
du Canada



FUNDAÇÃO CALUSTE GULBENKIAN



kunstuniversität linz



Department of Hybrid Space

dgARTES DIRECÇÃO-GERAL
DAS ARTES

NICS
Núcleo Interdisciplinar
e Comunicação Sonora

NOKIA

APOIO CULTURAL

PARTICIPAÇÃO DE MARCELLÍ ANTUNEZ ROCA

APOIO CULTURAL
4K CAVE

cce



Mackenzie

 Centro de
Comunicação e Letras

 Faculdade de Computação e Informática
Mackenzie

 Escola de Engenharia
Mackenzie

SONY

Telefónica

APOIO











Ajuntament de Barcelona
Institut de
cultura.





APOIO



























