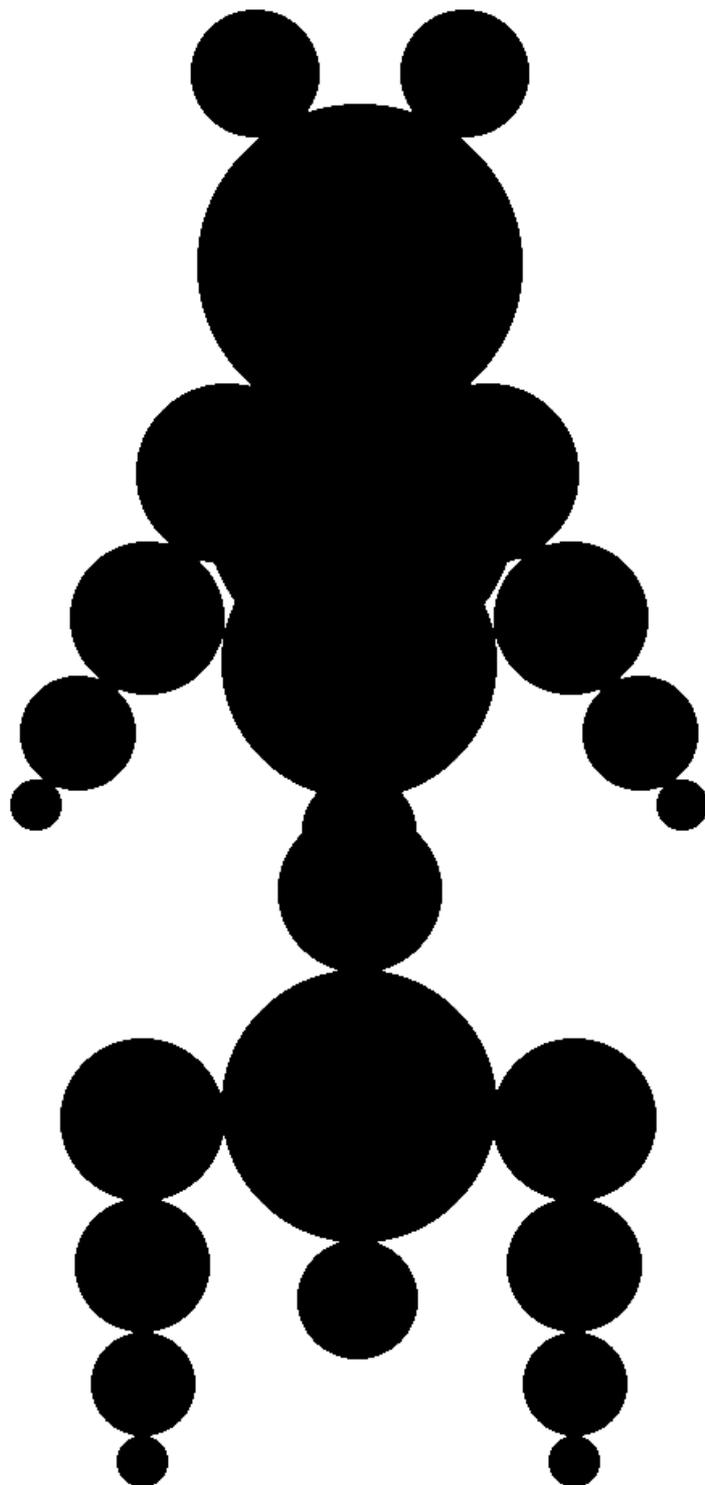


Ministry of Culture and Banco do Brasil present

electronic art in the disruptive age

D I S R U P T I V A



FILE BELO HORIZONTE 2018

electronic language international festival

Centro Cultural Banco do Brasil - CCBB | BH - 01.19 - 03.19

FILE BELO HORIZONTE 2018 – A arte eletrônica na época

disruptiva | CCBB

FILE BELO HORIZONTE 2018

DISRUPTIVA – A arte eletrônica na época disruptiva | CCBB BH

19 de janeiro a 19 de março

FILE Festival internacional de Linguagem Eletrônica

A arte eletrônica na época disruptiva

O Ministério da Cultura e o Banco do Brasil apresentam:

FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – A arte eletrônica na época disruptiva.

Desde sua criação, no ano 2000, o Festival tem apresentado ambientes expositivos coletivos para o visitante ter à sua disposição a diversidade da arte tecnológica. O projeto, que nasceu em São Paulo, já exibiu trabalhos de artistas digitais de 32 países, projetando o Brasil internacionalmente como protagonista das discussões sobre questões do universo eletrônico-digital.

A exposição “*DISRUPTIVA – A arte eletrônica na época disruptiva*” traz ao público de Belo Horizonte uma mostra de como os artistas atualmente estão produzindo obras no contexto disruptivo, proporcionando ao público acesso à imersão nas novas tecnologias, à interação com as novas mídias, a produções artísticas que dialogam com o contexto contemporâneo em que vivemos e à vivência compartilhada.

Com esta proposta, o Banco do Brasil mantém o seu compromisso com a formação de público para as artes visuais e com a promoção do acesso à cultura, possibilitando o contato com a obra de artistas que colocam em discussão questões atuais da sociedade.

Centro Cultural Banco do Brasil

DISRUPTIVA

A arte eletrônica na época disruptiva

Quando falamos de época disruptiva, nos referimos à inovação disruptiva – noção criada por Clayton Christensen e inspirada no conceito de ‘destruição criativa’, de Joseph Schumpeter. A destruição criativa é um conceito econômico que busca explicar a ruptura no mercado quando uma nova empresa, utilizando-se de uma nova tecnologia, consegue inovar a tal ponto que obtém sucesso avassalador, capaz de transformar os produtos de seus concorrentes em pura obsolescência. As inovações disruptivas destroem a concorrência para consolidar um novo mercado, criando novos comportamentos nos consumidores e usuários. Estas inovações modulam uma diversidade de comportamentos, construindo uma nova forma de sociedade e de cultura.

Por exemplo, quando surgiram os smartphones e, com eles, as inovações em forma de simulações e emulações, como o celular como máquina fotográfica. Esta composição digital entre o telefone celular e a máquina fotográfica possibilitou um aumento significativo no compartilhamento de imagens pessoais via redes sociais. Daí um fato novo ocorreu. Surgiram os autorretratos. Um comportamento de massa universalizado pelas redes. Agora todos podem se autorretratar (selfies).

Na história da arte a máquina fotográfica também transformou o mundo das artes. Na época de seu surgimento, gerou a busca pela inovação, pela transformação do obsoleto, do antigo entre as vanguardas artísticas e culturais que movimentaram o fim do século XIX e meados do século XX. Ao longo do século XX, manifestos e pesquisas artísticas buscaram formas inovadoras de expressão. Do ponto de vista da produção artística, através da relação interdisciplinar das artes com a tecnologia, conquistas efetivas transformaram o processo criativo e a maneira de se expor obras de arte. Seja na relação da obra com o público ou do público com o espaço expositivo.

Hoje, a arte eletrônica tem papel fundamental no mundo contemporâneo, pois é quase exclusivamente a única a desenvolver projetos que consideram não somente as inovações tecnológicas, mas a diversidade dos novos comportamentos incorporados na sociedade atual.

Há 18 anos o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – mostra as pesquisas e projetos de arte contemporânea eletrônica produzidos por artistas de diversos países, sempre considerando incorporar na sua forma de pensar a exposição os novos comportamentos que surgem ao longo deste processo de inovação. O resultado é a diversidade expositiva realizada, que propicia ao público a experiência de acesso a obras artísticas que buscam expressar a estética da sociedade contemporânea, possibilitando, por vezes, novos comportamentos dentro do espaço da exposição.

Para os eventos que ocorrerão no Centro Cultural Banco do Brasil das cidades de Brasília, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, o FILE concebeu o tema: “A arte eletrônica na época disruptiva”. Estas exposições propõe uma ruptura na forma tradicional da apreciação das obras, onde o público poderá vivenciar: novas sensações e percepções; experimentar simultaneamente o movimento real com o movimento virtual; interagir com as obras e imergir em ambientes de realidade virtual.

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

Concepção e organização do FILE

INSTALAÇÕES

PROGRAMAÇÃO INSTALAÇÕES:

Anaisa Franco – Expanded Eye – Brasil

“Expanded Eye” é uma escultura sensível, luminosa e interativa composta por um olho gigante transparente suspenso pelo teto. Este olho olha para

o usuário com uma câmera infravermelha e projeta os olhos desse usuário dentro da escultura que reconhece o movimento de piscar dos olhos e gera uma animação baseada nisso. Cada piscar do usuário multiplica o número de olhos na projeção de uma maneira fragmentada, hexagonal e deslocada. O objetivo da obra é expandir a visão dos seres humanos convidando-os a serem observados pelos seus próprios olhos através de uma grande interface transparente que multiplica os pontos de vista de quem a usa. A escultura busca o olhar para dentro em um contexto mágico onde percepção une com autorreflexão e observação.

Colaboradores:

Programação em Open Frameworks: Jacqueline Steck e Carles Gutiérrez

Programação em Open Frameworks e Processing: Alvaro Cassinelli

Construção da estrutura: Oswald Aspilla Pérez

Desenvolvido no Medialab Prado em Madrid.

Recebeu o VI ARCOmadrid/BEEP Electronic art Award.

Anaïsa Franco – OnShame – Brasil

“On Shame” é uma interface digital em forma de um dome espelho que distorce a pessoa que olha. O trabalho é da série Psicossomáticos.

Desenvolvido em colaboração com Scott Simon durante residência no Creativity and

Cognition Studios em UTS, Universidade de Tecnologia de Sydney, Austrália.

Prêmio da EMAN EMARE European Media Art Network.

Bego M. Santiago – Little Boxes – Espanha

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

Créditos:

Programação: Pavel Karafiát , Andrej Boleslavsky

Montagem: Caio Fazolin

Cooperação: CIANT (International Centre for Art and New Technologies)

Câmera: Valquire Veljkovic

Atores: Esther Gibanel // Javier Yunta // Diego Piñeiro // Berta Sola Sánchez // Rubén López // Miguel Angel Alvarez // Guille Chipironet // Mathieu

Fumey // Mireia Sovi // Miguel // Valquire Veljkovic // Lilith Sanfrancisco // Lola Sanfrancisco // Alexander Weber

Exibição: Elas Fan Tech at Normal, A Coruña

Curador: Anxela Caramés

Curador Assistente: Francesca Mereu (M-Artech Platform)

Produção: NORMAL, Residence of artist in NORMAL (UDC) // Residencia artística NORMAL (UDC)

Bohyun Yoon – To Reverse Yourself – Coréia

“To Reverse Yourself” (Reverter a Si Mesmo) é um espelho autônomo que cria uma interação entre dois espectadores. É a encarnação da minha busca para entender a relação entre o eu e os outros. O painel espelhado, com o corte feito para ser preenchido pelo rosto de um participante, reflete uma imagem híbrida que combina o corpo do espectador e o rosto do participante. Inspirado por “To Reverse One’s Eyes” (Reverter os Olhos de Alguém) das lentes de contato de espelho de Giuseppe Penone, eu também quero reverter as perspectivas do telespectador, mas, em vez disso, meu trabalho fala sobre a experiência ilusória como um todo.

Celina Portella – Vídeo-Boleba – Brasil

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

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

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

Christin Marcinzik & Thi Binh Minh Nguyen – Swing – Alemanha

Balanços sempre nos fascinaram. Quando crianças, costumávamos brincar neles. Hoje, gostamos de recordar o prazer que sentíamos enquanto balançávamos. Sentíamos que nos desconectávamos da realidade, leves e livres. “Swing” traz de volta essas sensações e transforma um sonho em realidade: o sonho de voar.

Assim, o balanço se torna um componente físico para uma instalação interativa. A utilização de um óculos 3D intensifica a experiência de balançar com realidade virtual, criando uma aventura imersiva única que nos leva a um mundo feito de aquarela.

Ao balançar, você deixa para trás a monotonia insípida do dia-a-dia, encontra um lugar para relaxar a sua mente e recuperar suas energias. Você se eleva suavemente até o mundo virtual.

A altura do voo depende de por quanto tempo e quão alto você balança.

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

Frederik Duerinck – Be Boy Be Girl – Holanda

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

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

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

Håkan Lidbo & Max Björverud – The Floor – Suécia”

The Floor” é um instrumento musical colaborativo e um local de encontro social. Trinta e seis sensores sob um tapete, conectados a um computador musical montado debaixo do piso e alto-falantes montados no teto.

Os padrões impressos no tapete convidam as pessoas a explorar diferentes combinações. Seis grupos com diferentes instrumentos, seis zonas em cada grupo. Ao ficar de pé ou dançar sobre diferentes combinações das seis zonas, 64 loops diferentes podem ser acionados. Um total de 384 loops, todos sincronizados para que soem bem em todas as combinações possíveis. Se ninguém estiver em alguma zona por mais de dois segundos, os loops em cada grupo são aleatoriamente reorganizados. Todo o piso pode produzir 68.000.000.000 combinações.

A música é parte da própria construção humana. A música é uma expressão da gravidade na terra e das nossas proporções corporais. Ouvir e criar música em conjunto também é uma cola social muito importante. Em uma época em que o consumo individual e passivo de música está por toda parte, um instrumento musical colaborativo e físico como “The Floor” pode ser importante.

Karina Smigla-Bobinski – Simulacra – Alemanha

“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu ângulo estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz.

Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca.

Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas.

No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: — mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

Lawrence Malstaf – Shrink 01995 – Bélgica

Duas grandes folhas de plástico transparente e um dispositivo que gradualmente suga o ar entre elas deixam um corpo embalado a vácuo e verticalmente suspenso. O tubo transparente inserido entre as duas superfícies permite que a pessoa dentro da instalação regule o fluxo de ar. Como resultado da pressão crescente entre as folhas de plástico, a superfície do corpo embalado gradualmente se paralisa em múltiplas microdobras. Durante a duração da performance, a pessoa no interior move-se lentamente e muda de lugar, que varia de uma posição quase embrionária a uma semelhante a um corpo crucificado.

Mac Cauley – The Night Café – Estados Unidos

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

Monica Rikic – BuildaSound – Espanha

“Buildasound” é um jogo de blocos que produzem som. A ideia é criar formas, ao mesmo tempo em que você gera novos sons: não há um objetivo único (ganhar ou perder), o que importa é se divertir com o jogo, que dá oportunidade de descobrir novas melodias e construções, e a criação constante baseada nas diferentes posições dos cubos.

Oculus Story Studio – Dear Angelica – Estados Unidos

Uma jornada através dos modos mágicos e oníricos que nos lembramos de nossos entes queridos. Totalmente pintado à mão dentro de uma realidade virtual, “Dear Angelica” (Querida Angelica) se passa em uma série de memórias que se desenrolam ao seu redor.

One Life Remains: André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy & Franck Weber – Les Disciplines Du Rectangle – França

“Les disciplines du rectangle” (As disciplinas do retângulo) é uma instalação de arte interativa feita de sete estelas montadas em um espaço de 200

m². Cada estela é feita de uma webcam, uma tela e um orador. Quando um jogador fica na frente de uma estela, seu corpo é detectado e um retângulo virtual é desenhado em torno dele. O retângulo começa a se mover e a mudar de forma. O objetivo é ficar dentro do retângulo sem tocar suas bordas. O jogo para quando há um contato entre o retângulo e o corpo do jogador.

Para o público, nada é visível, exceto o desempenho do jogador. É o corpo do jogador que cria o show baseado no contraste entre o que é exibido na tela e o vazio do espaço “real”. Cada estela fornece uma coreografia específica com base no comportamento de seu retângulo.

Petros Vrellis – *Starry Night* – Grécia

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

plaplx (CHIKAMORI Motoshi, KUNOH Kyoko, KAKEHI Yasuaki, OHARA Ai) – *KAGE-Table* – Japão

Desde tempos antigos, a sombra foi prova de existência (pois um fantasma não tem sombra). No entanto, como a imagem projetada no monitor de TV (que é “virtual” nesse sentido), a própria sombra não possui substância. E, ao mesmo tempo, como podemos ver na imagem das sombras, a sombra, ou silhueta, é a base da imagem. Em “KAGE-table”, tomamos conhecimento desta característica da substância sombria, e, usando um objeto em forma de cone, criei sua sombra com computação gráfica.

As sombras computadorizadas projetadas na mesa permanecem imóveis, como acontece com as sombras, mas, à medida que o tempo passa, algumas delas começam a tremer. Ao tocar diretamente alguns objetos que são colocados na mesa, vários tipos de padrões aparecem em imagens de sombra computadorizadas. Enquanto estas coisas estão acontecendo, o espectador é iluminado pelo projetor do teto. Assim, a sombra do próprio espectador também é projetada na mesa, bem como sombras computadorizadas. Quando a falsa sombra criada por gráficos computacionais e a verdadeira sombra do espectador são projetadas na mesma imagem plana, é possível reconhecer sua sombra e sua existência mais uma vez.

Plastic Studios – *Bound* – Polónia

Controle uma princesa bailarina sem nome enquanto ela faz seu caminho através de ambientes surreais e oníricos. O jogo ocorre dentro da mente de uma mulher que está revisitando suas memórias de infância, confrontando seu relacionamento com sua mãe e sua própria maternidade.

Polymorf: Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck – *Hardwired* – Holanda

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

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

Créditos:

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

Codificação: Domingus Salampessy, Peter Schmidt

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti – *Túnel* – Brasil

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

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti – *Piso* – Brasil

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

Teun Vonk – *The Physical Mind* – Holanda

Durante uma residência em Xangai, Teun Vonk descobriu que aplicar pressão em seu corpo estressado aliviava seu corpo e sua mente. Em contraste com o que se pode esperar, não se registra uma melhor entrada sensorial em um estado elevado de sensibilidade, como o stress. Como tais estados servem ao propósito evolucionário de lutar ou fugir, eles filtram qualquer informação que seja irrelevante para nos prepararmos para qualquer uma dessas reações. Ao experimentar tais estados, a aplicação de pressão profunda no corpo o relaxa e permite que o sistema que filtra nossos estímulos perceptivos se recupere. Esse estímulo físico alivia o corpo de stress e, após isso, ele começa a perceber todas as informações novamente.

“The Physical Mind” (A mente física) é a tentativa de Vonk de deixar os participantes experimentarem a relação entre seus estados físicos e mentais aplicando pressão física ao corpo. A instalação consiste em dois objetos infláveis entre os quais um participante deita-se para, posteriormente, ser erguido e suavemente espremido entre as curvas dos dois objetos. Enquanto o levantamento cria um sentimento instável, esta sensação estressante é logo em seguida contrastada com a sensação segura de ser suavemente espremido entre dois objetos macios. Além dessa experiência para os participantes, a instalação também evoca sentimentos de empatia entre os espectadores que testemunham participantes submetidos à experiência.

Como diz o famoso provérbio de Confúcio: “Uma imagem vale mais que mil palavras”. Neste sentido, talvez pudéssemos dizer que uma animação, com centenas de imagens, valeria mais que milhares de textos.

Quem viveu nas décadas remotas da animação foi, com certeza, exposto aos desenhos animados sem diálogo ou a narrativas escritas, que eram repletos de histórias e aventuras, como Papa-Léguas, Tom & Jerry e a Pantera Cor-de-Rosa.

Falando de desenhos mais atuais, “O Jogo de Geri” conta a história de um velhinho que joga xadrez consigo mesmo, assumindo a posição dos dois competidores. Uma obra sem qualquer diálogo e que ganhou em 1998 o Oscar de Melhor Curta de Animação.

Dentro desse universo sem palavras, o FILE Anima+ apresenta uma curadoria especial para crianças com desenhos que não se prendem a linhas simples, mas à riqueza de detalhes, como formas e cores, movimentos e musicalidade. Um deles é o premiado curta francês “Blue Honey”, que conta a história de uma pequena abelha que, alérgica ao pólen, descobre um produto extraordinário que vai afetar drasticamente a vida da colmeia. Outro exemplo: “My Strange Grandfather” (Meu estranho avô), curta da artista russa Dina Velikovskaya que conta a história de uma criança cujo avô, com hábitos um tanto estranhos, cria objetos criativos.

Há também o divertido: “Parrot Away”. Em uma ilha solitária encontra-se a loja de animais de estimação de papagaios de pirata, com as mais lindas aves dos sete mares. Lá, vive o papagaio Pierre. Seu maior sonho é sentar-se no ombro de um grande pirata e viver grandes aventuras, mas ele é feio e meio desajeitado. Um dia, um pirata tardio, muito desgastado e desesperado, é forçado a levar o único papagaio que restou na loja – Pierre! Mas a aventura não é como Pierre esperava.

Raquel Olivia Fukuda

Curadora do FILE Anima+

PROGRAMAÇÃO ANIMA+:

1. Adrián Regnier – Y. – México
2. Adrian Dexter, Birk Von Brockdorff, Arnold Bagasha, Mikkel Vedel, Jody Ghani & Drude Mangaard – Vaesen – Dinamarca
3. Amber Xu – Luscious – China
4. Ana Mouyis – Pussy! – Estados Unidos
5. Anabela Costa – In Motion – Portugal
6. Andrea Cristini – Obsolescence – Canadá
7. Anna Leterq – Corbillard – França
8. Anna Leterq – Metronome – França
9. Anne Beal – Balance and Swing – Estados Unidos
10. Ash Thorp – None – Estados Unidos
11. Ava I-Wen Huang – Betsy Blue – Estados Unidos
12. Ben Ozeri & Corentin Monnier – Grandmas Hero – Dinamarca
13. Burcu & Geoffrey – Nurapaten – França
14. clara apaRicio yoldi – Efficient Story – Reino Unido
15. Clemens Wirth – Kinsetsu – Áustria
16. Cornelius Joksch – Adultland – Alemanha
17. Damien Deschamps, Vincent Gallut & Lucie Prigent – 70’s Venice Beach – França
18. Daniel Sousa – The Windmill – Portugal
19. Dianne Bellino – The Itching – Estados Unidos
20. Eran Hilleli – Inside Out – Israel
21. Faiyaz Jafri – Cyclone forever – Holanda
22. Faiyaz Jafri – Hello Bambi – Holanda
23. Faiyaz Jafri – Natural Plastic – Holanda
24. Faiyaz Jafri – POPone – Holanda
25. Gerhard Human – Last Train Home – África do Sul
26. Gervais Merryweather – Mall 84 – Grã-Bretanha
27. Giant Animation – Geist – Irlanda
28. Grace Mi – TPJ – Estados Unidos
29. Helmut Breineder – Porter des Choses – Alemanha
30. Helmut Breineder – Pheromone – Alemanha
31. Henning M. Lederer – Sisyphus Machines – Alemanha
32. Hyunmin Lee – Diversion – Coreia do Sul
33. Ibrido Studio – Water Hunters – Itália
34. Ivan Dixon – Adult Swim. Player Hater – Austrália
35. Jake Fried – Mind Frame – Estados Unidos
36. Julien Regnard – Somewhere Down the Line – Irlanda
37. Juliette Viger – Untamed – França
38. Julius Horsthuis – Fractalicious (serie) – Holanda
39. Lucas Durkheim – Grounded – França
40. Lori Malépart-Traversy – Nocturia – Canadá
41. Liu Sha – It Is My Fault – China
42. LUNOHOD – Wings and Oars – Letônia
43. LUNOHOD – Issa – Letônia

44. ManvsMachine Studio – Versus – Reino Unido
45. Marcin Gizycki – STO[NE]S – Polónia
46. Markus Magnusson – KickFlip Grampa – Suécia
47. Markus Magnusson – Floppy Disk – Suécia
48. Martina Scarpelli – Cosmoetico – Italia
49. Masahiko Sato & EUPHRATES – Ballet Rotoscope – Japão
50. Mehdi Aouichaoui, Claire Dejoie, François Heysen, Pauline Lebris & Quentin Pointillart – Rose Bleue – França
51. Michael Marczewski – Bad Vibes – Reino Unido
52. Michael Marczewski – Vicious Cycle – Reino Unido
53. Pedro Ivo Carvalho – Vagabond – Brasil
54. Pierre-Jean Le Moël & Eva Jiahui Gao – OURO: How my eyes became Red – França
55. Ramiro AMK Fernandez – Cubic Circles – Argentina
56. Raquel Piantino – Duplo – Brasil
57. Rune Spaans – Red Rainbow – Noruega
58. Sandrine Deumier – ExterPark – França
59. Shirin Abedinirad – Babel Tower – Irã
60. Silvia de Gennaro – Travel Notebooks: Beijing, China – Itália
61. Sofie Kampmark – Tsunami – Dinamarca
62. Studio Smack – Paradise – Holanda
63. Susanne Wiegner – Future in the Past – Alemanha
64. The Line Animation – Ciclope – Reino Unido
65. Vincenzo Lodigiani – Split – Estados Unidos
66. Yali Herbet & Lee Drot – Mirrors – Israel
67. Zombie Studio – Dream – Brasil
68. Kazuhiro Goshima – Phenakistoscope 2016 – Japão
69. Karsten Hoof & Frederik Salling Troels-Smith – The Great Harlot and the Beast – Alemanha

Vídeos Musicais

1. Bo Mathorne – Of the Wand & Moon: We Are Dust – Dinamarca
2. Christian Larrave – Gap Yr Boiz – Estados Unidos
3. Dropbear (aka Jonathan Chong) – Magnetic – Austrália
4. Hugo Ramirez – The Chase in the Ghost Train – França
5. Karni & Saul – Perfect World – Reino Unido
6. Moritz Reichartz – Space Diaspora – Alemanha
7. Nicolas Fong – Those Visions Have No End – Bélgica
8. Owl House Studios – Routine – Reino Unido
9. Robert Wallace – Michael Nau. Love Survive – Reino Unido
10. Miao Jing – Hills Beyond a River – China

Especial Infantil

1. Andrew Wilson & Michael Trikosko – Invisible – Estados Unidos
2. Burcu & Geoffrey – Casse-Croûte – França
3. Daniel Sousa – Feral – Portugal
4. Dina Velikovskaya – My Strange Grandfather – Rússia
5. Guilherme Marcondes – The Unlikely Hero – Brasil
6. Gunner – Mesh – Estados Unidos
7. Hornet Studio, Emmanuelle & Julien – Cadillac Fairview – Estados Unidos
8. Mads Weidner – Parrot Away – Dinamarca
9. Monica Manalo – For the Lost – Estados Unidos
10. Simon Scheiber – The Lighthouse – Áustria
11. Daphné Durocher, Constance Joliff & Fanny Lhotellier – Blue Honey – França

FILE GAMES BELO HORIZONTE 2018

O descontrolo voluntário

A curadoria do FILE Games, a fim de reunir experiências que motivem o jogador a refletir sobre a sua interação, explora a participação estética da agência nos jogos buscando significados entre a tensão voluntária da perda de controle e a necessidade primitiva de ser respondido.

Os jogos digitais têm o potencial de expressão não só de representações como uma coleção de imagens, textos e sons, mas com um sistema dinâmico de comportamentos que evolui e se transforma organicamente.

Essas transformações, causadas e vivenciadas pelo jogador em comunicação com um sistema virtual – assumido como mecânico por conta da sua natureza digital –, em verdade, estabelece uma segunda camada dialogal mais profunda entre a expressão de um autor, maestro de um conjunto sistemas e regras que emergem como experiências latentes para o jogador; e o usuário que atua sobre seu avatar no sistema que é, por consequência, também reflexo da expressão do jogador e parte do canal de interlocução com essa voz imaterial desse autor implícito.

A sensação de controle, por vezes sofisticadamente falsa, concedida a esse jogador é cautelosamente mantida pela suspensão voluntária de

descrença que sustenta esse mundo fantástico no qual esse diálogo efêmero e mutante se remonta e esvai a cada decisão do jogador que, então, se concretiza em ação lúdica significativa. Esse pulsar de domínio e incerteza é, talvez, a culminação artística do sistema lúdico como elemento estético.

O combustível dessa interação é o desequilíbrio proposital entre a satisfação do poder da escolha e o conflito causado pela abstinência do controle. Essa inconstância viabiliza o diálogo fundamental da experiência de jogo. A comunicação se dá além da representação imediata dos impulsos resultantes da interface, com desdobramentos introspectivos como a descoberta de significados assumidos como exclusivos do autor. O jogador se empodera não do controle sobre a troca, mas da capacidade de intuir a razão criativa do autor. A intenção de expressão que proporcionou o jogo passa a pertencer ao jogador.

Essa inversão de responsabilidades ocorre como epifania em “Inside” que discute as relações de controle traçando paralelos entre o jovem protagonista perseguido por um sinistro estado distópico. Esse mesmo menino exercendo domínio telepático sobre outros humanos; e, talvez, um meta-jogador, que desafia o pressuposto da interação do usuário. Em “Old man’s Journey”, o jogador move montanhas para auxiliar o protagonista na sua viagem de reconciliação enquanto revela a carinhosa e dolorida narrativa de seu passado. A travessia das paisagens é um processo meditativo compartilhado entre o protagonista e o jogador, e expõe a fragilidade de ambos ao contrapor o poder de remodelar o mundo à inevitável passagem pela vida.

“Everything” é um jogo contemplativo de exploração do “ser” em multiplicidade de formas e escalas. O jogador assume controle de criaturas, objetos, partículas quânticas, corpos celeste ou do cosmos em um exercício de reflexão e curiosidade casualmente filosófica. A participação no jogo exige o reconhecimento de certa interconectividade de todos os seres que compõem o universo ao mesmo tempo que dissolve a noção de indivíduo enquanto o jogador “salta” entre entidades.

Daniel Moori

Curador do FILE GAMES

PROGRAMAÇÃO GAMES:

1. Bed Time Digital Games – Back to Bed – Dinamarca
2. Broken Rules – Old Man’s Journey – Austria
3. David O’Reilly – Everything – Estados Unidos
4. Dinosaur Polo Club – Mini Metro – Nova Zelândia
5. Geert Nellen – Metrico+ – Holanda
6. Playdead – Inside – Dinamarca
7. Plastic Studios – Bound – Polônia
8. Tomorrow.gy: Agustin Abreu, Pablo Bounous & Ignacio Platas – Kid Nano – Uruguay
9. XXIIIVV – Oquonie – Canada
10. Oculus Story Studio – Dear Angelica – Estados Unidos.

FILE Belo Horizonte 2018

19 de janeiro a 19 de março

De quarta a segunda-feira das 9h às 21h

Entrada franca

Livre para todos os públicos

Centro Cultural Banco do Brasil | Belo Horizonte

Praça da Liberdade, 450 – Funcionários

CEP 30140 010 | Belo Horizonte (MG)

(31) 3431 9400

ccbbbh@bb.com.br

Assessoria de imprensa CCBB Belo Horizonte:

Bárbara Campos Guimarães

Telefone: (31) 3431 9412

E-mail: barbaracg@bb.com.br

Informações para a imprensa sobre a exposição:

Agência Galo:

BH: (31) 4063-6331 | DF: (61) 4063-8770 | SP: (11) 3253-3227 | RJ: (21) 4063-7021

www.agenciagalo.com/flenocbb

Tales Rocha – tales.rocha@agenciagalo.com

Thiago Rebouças – thiago.reboucas@agenciagalo.com