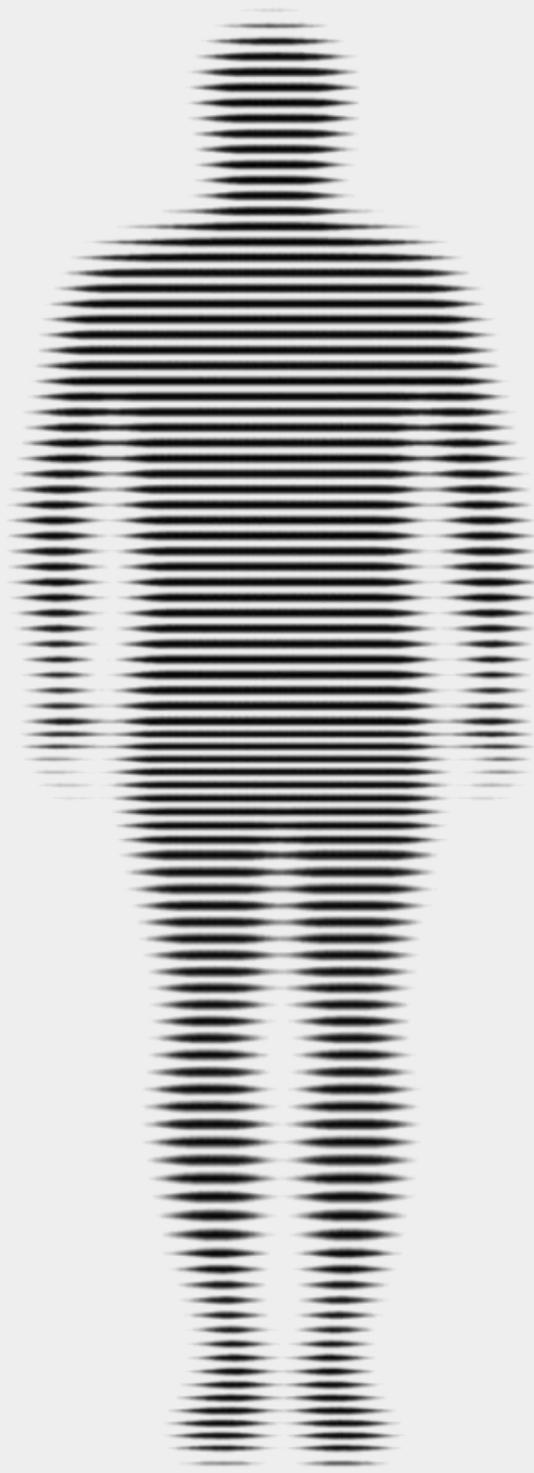


FILE SAO LUIS 2017
electronic language international festival



don't let the wave slip away

**FILE SÃO LUÍS 2017 – não deixe essa onda passar | CCVM –
Centro Cultural Vale Maranhão**

Centro Cultural Vale Maranhão
Avenida Henrique Leal/ Direita, 149, Centro (centro histórico). São Luís – Maranhão

Visitação: 05 de Abril a 04 de Junho de 2017. De terça a domingo, das 10h às 19h.

Entrada gratuita.

FILE, pela primeira vez no nordeste.

Na exposição “FILE São Luís 2017” apresentamos, pela primeira vez no Nordeste, um recorte do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, com obras de realidade virtual utilizando óculos 3D, instalações interativas e não interativas, games e animações.

A vinda do FILE a São Luís é indicativa da tendência à imbricação da arte com os recentes desenvolvimentos tecnológicos. A arte sempre foi resultado da aplicação de técnicas no desenvolvimento de poéticas. Agora, cada vez mais, as recentes tecnologias digitais estão sendo empregadas pelos artistas na criação de diferentes experiências, daí a importância de mostrarmos o que tem sido realizado pelos criadores que se ocupam dessa inter-relação nas diferentes regiões do Brasil e do mundo.

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

Nesta edição em São Luís, o público tem a oportunidade de vivenciar diferentes experiências no nosso mundo ou em outros mundos fictícios através da imersão total em realidade virtual com o uso de óculos 3D. Em “Be Boy Be Girl”, de Frederik Duerinck & Marleine van der Werf, somos convidados a visitar uma praia no Havaí, podendo escolher estar no corpo de um homem ou de uma mulher. Em “The Night Café”, de Mac Cauley, é possível explorar o mundo das pinturas de Van Gogh e até mesmo encontrar com o próprio pintor em uma versão animada. Já em “Swing”, de Christin Marczinik & Thi Binh Minh Nguyen, o sonho de voar se torna realidade. Sentados em um balanço, quanto maior for o movimento empregado pelo visitante, maior será a vivacidade das cores do mundo experimentado.

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

Em uma linha não interativa, “Vídeo-Boleba”, de Celina Portella, mostra a passagem do mundo digital ao físico pelo jogo de bolas de gude, que saem do plano da tela e se espalham pelo espaço da galeria. Por sua vez, “Hardwired”, de Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck, consiste em cerca de 18.000 luzes LED em uma rede física, que simbolizam a transferência de conhecimento que ocorre nas redes sinápticas do nosso cérebro.

A vivência de diferentes experiências no nosso mundo ou em outros mundos fictícios também é possível na seleção de jogos eletrônicos e animações. Ainda entre as instalações, em “Journey”, da That Game Company, é possível percorrer uma jornada em meio a dunas e ruínas antigas. O objetivo é chegar ao topo da montanha, mas a experiência envolve descobrir quem você é e qual é seu propósito. Além das instalações, o FILE Anima+Games reúne animações e jogos em um mesmo evento, com o intuito de salientar aspectos que passariam despercebidos se mostrados na lógica própria de cada um. De um lado, as animações com suas estratégias próprias de criação e produção com sua já conhecida influência do cinema, e do outro, os games, com a notória problemática entre a narratologia e a ludologia, mas também entre os games e o metagame.

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

INSTALAÇÕES

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 Marczinik & 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 & Marleine van der Werf – 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.

Lindsay Grace – Big Huggin’ – A Bear for Affection Gaming – Estados Unidos

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

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.

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.

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 – Fala – Brasil

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

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-espaco-tempo. A ação de pisar em uma das extremidades do trabalho produz o deslocamento de uma onda na direção equivalente à ação. Para os outros usuários (não interatores), vale destacar que a onda em movimento levanta a chapa de aço e o conjunto levanta quem ou o que estiver em cima dela.

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.

That Game Company – Journey – Estados Unidos

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

FILE ANIMA+GAMES

Curadoria: Raquel Fukuda

GAMES

- 1 Asteroid Base – Lovers in a Dangerous Spacetime – Canadá
- 2 Bedtime Digital Games – Back to Bed – Dinamarca
- 3 House House – Push Me Pull You – Austrália
- 4 Media Molecule – Tearaway Unfolded – Inglaterra

ANIMAÇÕES

- 1 Adrian Flury – A Place I’ve Never Been – Suíça
- 2 Anthony Rousseau – My Last Round – França
- 3 Camilo Colmenares – Quintai – Alemanha
- 4 Christo Guelov – White Cubes | DLC2015 – Espanha
- 5 Daniela Krajcova – Stability – Eslováquia
- 6 David Mussel – Cartas – Brasil
- 7 Fabricio Lima & Marcelo Jeneci – Um de nós – Brasil
- 8 Henning M. Lederer – Anatomic – Alemanha
- 9 Jan Goldfuß – 2=1(+1=n) (Cold Memories 2) – Alemanha
- 10 Jorge F. – Nightmare Endless – Brasil
- 11 Leandro Angare – O Sapato – Brasil
- 12 Matthew Schoen – Vehicles – Canadá
- 13 Milan Zulic – The Circle of life – Sérvia
- 14 Ove Pictures: Veronika Obertova & Michaela Copikova – Nina – Eslováquia
- 15 Peter Whittenberger – What’s the Worst that Can Happen? – Estados Unidos
- 16 Sandrine Deumier, Sonia Paço-Rocchia & Philippe Lamy – [Play,] – França
- 17 Sandra Crisp – Auroville Dream (Tales from the City) – Inglaterra
- 18 s-ara – Telephonophobia – Portugal
- 19 Tiny Inventions: Ru Kuwahata & Max Porter – Perfect Houseguest – Estados Unidos
- 20 Uwe Heine Debrodt – Fotosintetico – México

Para mais informações: info@file.org.br