

# FILE 2024

# qubit ai

quantum & synthetic ai  
quântico & sintético



FILE 2024

qubit ai



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação [CIP]  
[Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil]

FILE 2024: qubit ai : quântico e sintético [livro eletrônico] = FILE 2024: qubit ai : quantum and synthetic art / organização Paula Perissinotto, Ricardo Barreto ; tradução Ana Carolina Rocha. -- São Paulo : File Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, 2024.  
PDF

Edição bilíngue: português/inglês.  
ISBN 978-65-998220-3-2

1. Artes - Exposições - Catálogos 2. Cultura digital 3. Linguagem 4. Multimídia interativa  
I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo.

24-213231

CDD-700.74

Índices para catálogo sistemático:

1. Artes : Catálogos de exposições 700.74

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB-8/8415

# FILE 2024

# qubit ai

quantum & synthetic ai  
quântico & sintético

03 de julho a 25 de agosto de 2024

Organizadores Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

1ª edição

FILE: São Paulo, 2024

## 25 anos de FILE \_ Tecnologias atuais e criação artística

Recebemos em nosso Espaço de Exposições do Centro Cultural Fiesp a 23ª edição do Festival Internacional de Arte Eletrônica (FILE), um dos pioneiros no Brasil em promover a relação entre arte e tecnologia.

Intitulada QUBIT AI, a exposição deste ano aborda a computação quântica e a inteligência artificial, duas tecnologias que se destacam atualmente e permitem novas possibilidades artísticas, além da criação de novas formas e conceitos.

As obras aqui presentes são resultado das influências dessas tecnologias na criação artística. Em época de rápidas transformações, aceleradas pela computação quântica, podemos refletir sobre os impactos causados na sociedade e na arte, principalmente na criatividade artística e nas perspectivas de futuro.

O SESI-SP é uma instituição que trabalha pela educação de forma ampla, onde a cultura tem papel de destaque. Assim, todas as ações e projetos desenvolvidos pela instituição visam à formação de novos públicos em artes, a difusão e o acesso à cultura de forma gratuita, além da promoção da economia criativa nacional.

### **SESI-SP**

## 25 years of FILE \_ Current technologies and artistic creation

We welcome to our Exhibition Space at Centro Cultural Fiesp the 23th edition of the International Electronic Art Festival (FILE), one of the pioneers in Brazil in promoting the relationship between art and technology.

Entitled QUBIT AI, this year's exhibition addresses quantum computing and artificial intelligence, two technologies that are currently standing out and enabling new artistic possibilities, as well as the creation of new forms and concepts.

The works presented here are the result of the influences of these technologies on artistic creation. In a time of rapid transformations, accelerated by quantum computing, we can reflect on the impacts caused on society and art, especially on artistic creativity and future perspectives.

SESI-SP is an institution that works for education in a broad sense, where culture plays a prominent role. Thus, all actions and projects developed by the institution aim at forming new audiences in the arts, the dissemination and access to culture for free, and the promotion of the national creative economy.

SESI-SP

## FILE SP 2024 \_ QUBIT AI

Em seus 25 anos de existência, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) é um projeto brasileiro de renome internacional que desde 2000 explora a interseção entre arte e tecnologia. Com mais de duas décadas de trajetória, o festival se destaca por fomentar espaços de exposição e debate sobre as inovações artísticas impulsionadas por tecnologias disruptivas e inovadoras, convidando o público a se envolver com formas experimentais de arte que desafiam as fronteiras do convencional. No momento atual, duas dessas tecnologias se destacam no cenário contemporâneo: o desenvolvimento acelerado da computação quântica e a inteligência artificial corroborada pelos dados sintéticos.

A computação quântica, uma revolução emergente no campo tecnológico, oferece um novo leque de possibilidades criativas para os artistas contemporâneos. Esta nova era permite a exploração de fronteiras inéditas por meio de uma nova formatação computacional que se constitui principalmente de sobreposição e emaranhamento quânticos, um novo campo de exploração para a ciência da computação, bem como para as artes em geral; por outro lado, a inteligência artificial, abastecida por dados sintéticos, oferece aos artistas um novo modo de fazer e de entender a arte, abrindo espaço para novas formas, conceitos e expressões artísticas.

Intitulada QUBIT AI, a exposição mergulha nesse território inexplorado apresentando uma seleção de obras de arte resultantes da conexão entre o fazer artístico e a tecnologia, propondo uma reflexão teórica sobre o que será a interrelação dos computadores quânticos com a inteligência artificial sintética.

Os visitantes serão convidados a experimentar instalações imersivas, vídeos experimentais, esculturas digitais e outras formas de arte interativa, que entrelaçam realidade e imaginação. A mostra incita reflexões sobre a influência da tecnologia na arte e na sociedade contemporânea, ao mesmo tempo em que proporciona um ambiente para compararmos as artes tecnológicas já estabelecidas (analógica e digital) com os possíveis futuros da arte na era sintética, potencializada pela computação quântica. A exposição QUBIT AI do FILE SP 2024 transcende a mera apresentação de obras de arte; é uma jornada até os limites da criatividade humana, impulsionada pela convergência entre arte, ciência e tecnologia.

**Ricardo Barreto e Paula Perissinotto**  
coorganizadores e curadores do FILE  
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica



## FILE SP 2024 - QUBIT AI

In its 25 years of existence, the Electronic Language International Festival (FILE) is a Brazilian project of international renown that since 2000 explores the intersection between art and technology. With over two decades of history, the festival stands out for fostering spaces for exhibition and debate on artistic innovations driven by disruptive and innovative technologies, inviting the public to engage with experimental forms of art that challenge conventional boundaries. Currently, two of these technologies stand out in the contemporary scene: the accelerated development of quantum computing and artificial intelligence supported by synthetic data.

Quantum computing, an emerging revolution in the technological field, offers a new range of creative possibilities for contemporary artists. This new era allows the exploration of unprecedented frontiers through a new computational formatting that consists mainly of quantum superposition and entanglement, a new field of exploration for computer science as well as for the arts in general; on the other hand, artificial intelligence, fueled by synthetic data, offers artists a new way of creating and understanding art, opening space for new forms, concepts, and artistic expressions.

Titled QUBIT AI, the exhibition delves into this unexplored territory, presenting a selection of artworks that result from the connection between artistic creation and technology, proposing a theoretical reflection on what the interrelationship between quantum computers and synthetic artificial intelligence will be.

Visitors will be invited to experience immersive installations, experimental videos, digital sculptures, and other forms of interactive art that intertwine reality and imagination. The exhibition prompts reflections on the influence of technology on art and contemporary society, while also providing an environment to compare established technological arts (analog and digital) with possible futures of art in the synthetic era, empowered by quantum computing. The QUBIT AI exhibition at FILE SP 2024 transcends mere presentation of artworks; it is a journey to the limits of human creativity, driven by the convergence of art, science, and technology.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto  
co-organizers and curators of FILE  
Electronic Language International Festival



# SUMÁRIO | SUMMARY

## QUÂNTICOS | QUANTUM

<b>Apresentação   Presentation</b>	13
SENAI	
<b>Cultura Quântica   Quantum Culture</b>	15
Jane de Almeida e   and Cícero Inácio da Silva	
<b>Obras Quânticas   Quantum Works</b>	16
<b>Palestra Quântica   Quantum Lecture</b>	25
Paulo Nussenzweig	
<b>Workshop Quântico   Quantum Workshop</b>	27
Roberto Serra, Breno Marques, Gustavo Wiederhecker e   and Luciano Cruz	

## ARTE SINTÉTICA | SYNTHETIC ART

<b>INTERATOR - Sintéticos Sonoros</b>	28
Sound Synthetics	
<b>Sintéticos Estéticos</b>	62
Aesthetic Synthetics	
<b>Sintéticos Cinemáticos e Short Films</b>	96
Cinematic Synthetics and Short Films	
<b>Sintéticos Arquitetônicos</b>	138
Architectural Synthetics	

## INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

154

## LED SHOW

200

<b>Parcerias   Partnerships</b>	
CAP/ECA/USP	210
IED	212

## WORKSHOP

214

## ÍNDICE DE ARTISTAS | ARTISTS INDEX

234

## CRÉDITOS | CREDITS

236

# QUÂNTICO | QUANTUM

Apresentação | Presentation  
SENAI

Cultura Quântica | Quantum Culture  
Jane de Almeida e Cícero Inácio da Silva

SENAI  
Computador Quântico  
BRASIL | BRAZIL

Eduardo Reck Miranda  
Sounding Qubits  
BRASIL | BRAZIL

Gabriela Barreto Lemos  
Fotografia Quântica  
BRASIL | BRAZIL

Palestra Quântica | Quantum Lecture

**Paulo Nussenzveig**

**A nova revolução quântica em tecnologia da informação**

BRASIL | BRAZIL

Workshop Quântico | Quantum Workshop

**Roberto Serra (UFABC), Breno Marques (UFABC),**

**Gustavo Wiederhecker (UNICAMP) e Luciano Cruz (UFABC)**

**Explorando a Computação Quântica:**

**O que é isso e como isso funciona**

BRASIL | BRAZIL

A Computação Quântica (CQ) é uma tecnologia emergente que une a Ciência da Computação e Mecânica Quântica para resolver problemas que desafiam os computadores clássicos. Com o potencial de otimizar o processamento de grande volume de dados, essa tecnologia emergente tem o potencial de trazer grandes contribuições para a indústria, impactando áreas como segurança cibernética, simulação e otimização de processos industriais e logísticos e desenvolvimento de novos materiais de alta tecnologia.

O SENAI-SP, sempre na vanguarda tecnológica, reconhece a computação quântica como uma das principais tendências dos próximos anos. Desde agosto de 2023, a unidade de São Caetano – Escola SENAI Paulo Skaf – conta com um computador quântico de 3 qubits, que utiliza princípios de ressonância magnética para seu funcionamento.

A partir do compromisso de democratizar o acesso a essa tecnologia de grande potencial, este computador quântico é utilizado para mobilizar estudantes, professores, pesquisadores e empresários para difundir o conhecimento sobre CQ e explorar novas aplicações práticas.

No FILE, o SENAI-SP apresenta uma aplicação lúdica que combina imagens e sons para representar o qubit, a unidade básica da informação quântica.

Quantum Computing (QC) is an emerging technology that combines Computer Science and Quantum Mechanics to solve problems that challenge classical computers. With the potential to optimize the processing of large volumes of data, this emerging technology has the potential to make significant contributions to industry, impacting areas such as cybersecurity, simulation and optimization of industrial and logistical processes, and the development of new high-tech materials.

SENAI-SP, always at the forefront of technology, recognizes quantum computing as one of the main trends of the coming years. Since August 2023, the São Caetano unit - SENAI Paulo Skaf School - has had a 3-qubit quantum computer, which uses principles of magnetic resonance for its operation.

In line with its commitment to democratize access to this highly potential technology, this quantum computer is used to engage students, teachers, researchers, and entrepreneurs to spread knowledge about QC and explore new practical applications.

At FILE, SENAI-SP presents a playful application that combines images and sounds to represent the qubit, the basic unit of quantum information.

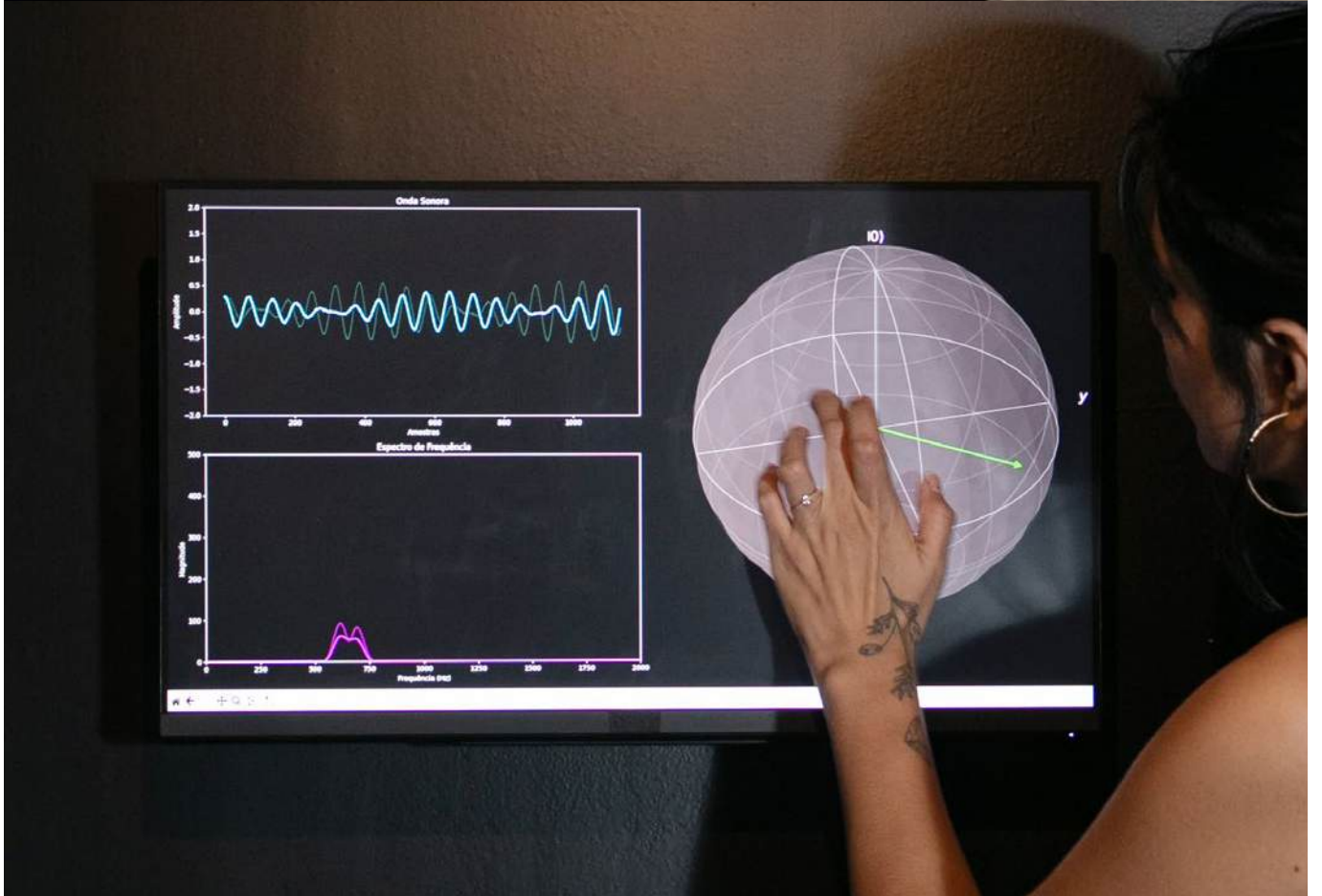
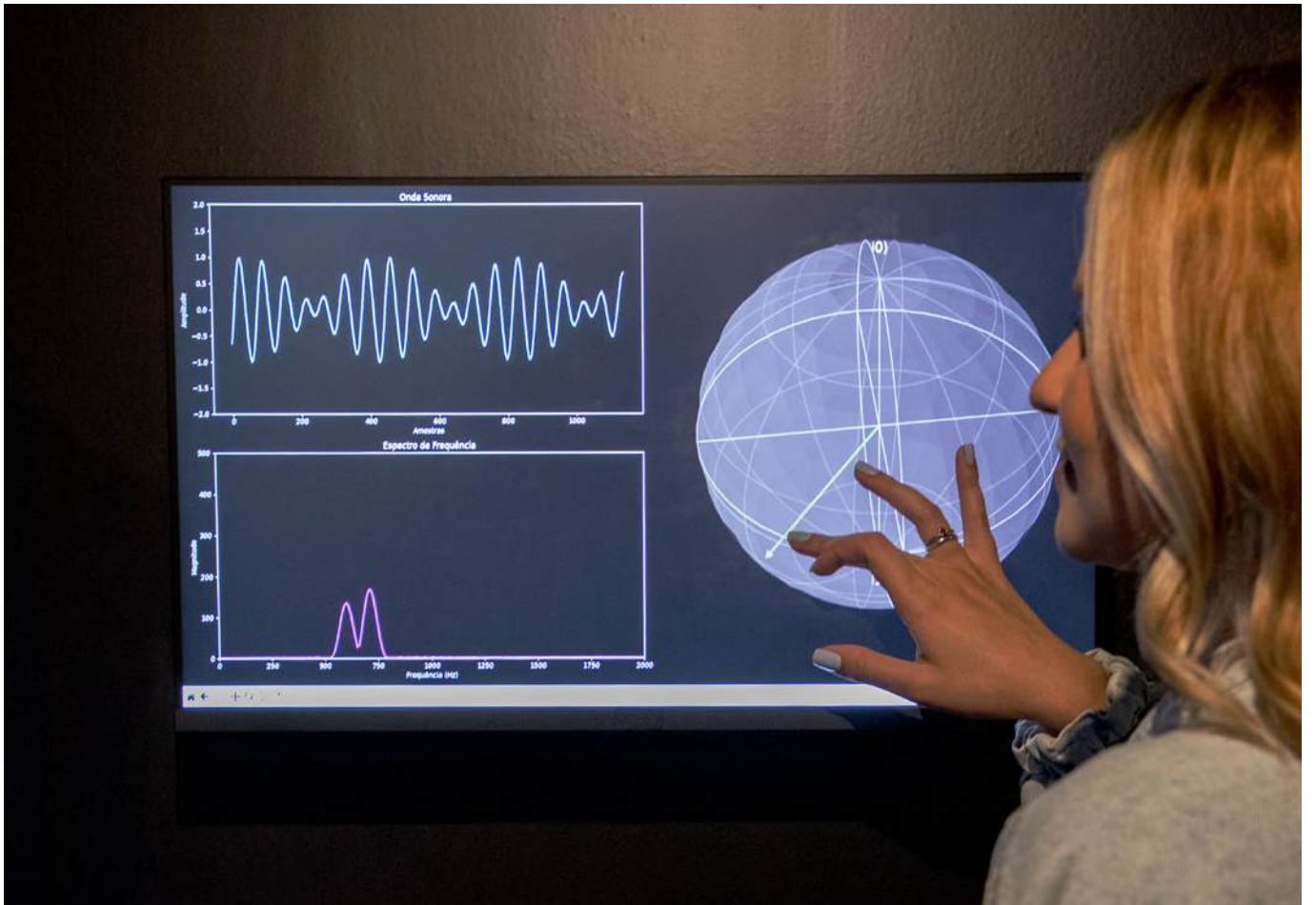
# Cultura Quântica | Quantum Culture

Jane de Almeida e | and Cícero Inácio da Silva

Os computadores digitais processam bits de informação a partir do Zero e do Um, já os computadores quânticos calculam qubits que podem ser Zero e Um ao mesmo tempo, realizando cálculos simultâneos, teletransportando ou emaranhando informação, de forma mais rápida e mais sofisticada. Apesar dos experimentos em computação quântica não serem novos, o seu desenvolvimento e aplicabilidade são ainda incipientes. A cada dia, a computação quântica se aproxima e gera curiosidade sobre seu futuro. Quem conheceu a revolução digital pode imaginar as mudanças que a tecnologia quântica poderá trazer para a cultura: novas formas de comunicação, medicamentos, criptografias, ou seja, novas descobertas. A proposta desta exposição é apresentar os raros trabalhos artísticos que partem da computação e da lógica quânticas. São experimentos científicos e artísticos que ousam especular sobre caminhos inovadores, materiais, lógicas que certamente afetarão a nossa cultura.



Digital computers process bits of information using Zero and One, while quantum computers calculate qubits that can be Zero and One simultaneously, performing calculations concurrently, teleporting, or entangling information in a faster and more sophisticated manner. Although experiments in quantum computing are not new, their development and applicability are still in their early stages. Every day, quantum computing advances and generates curiosity about its future. Those who witnessed the digital revolution can imagine the changes that quantum technology might bring to culture: new forms of communication, medicine, cryptography, and new discoveries. The purpose of this exhibition is to present rare artistic works that originate from quantum computing and logic. These are scientific and artistic experiments that dare to speculate on innovative paths, materials, and logics that will certainly affect our culture.



Um computador quântico gera um qubit aleatório, representado pela esfera de Bloch. As propriedades desse qubit são convertidas em um sinal de áudio por meio de um script Python, tornando-as audíveis e visíveis em uma onda sonora acompanhada de seu espectro.

A quantum computer generates a random qubit, represented by the Bloch sphere. The properties of this qubit are converted into an audio signal through a Python script, making them audible and visible in a sound wave accompanied by its spectrum.

Vinicius de Martin Viude

### Créditos | Credits

Diretor da Unidade SENAI Paulo Skaf | Director of SENAI Paulo Skaf Unit: **Gustavo Henrique da Silva**

Assessor Técnico | Technical Advisor: **Eunezio Antonio de Souza (Thoroh)**

Desenvolvimento de interface e Texto | Interface Development and Text: **Vinicius de Martin Viude**

Colaboração | Collaboration:

Thoroh de Souza

Jane de Almeida

Cícero Inácio da Silva



# computer

computador

FIESP SENAI

## Créditos | Credits

Coordenador da Unidade SENAI  
Julio Skaf | Director of SENAI Unit  
Julio Skaf Unit

Coordenador Técnico  
Gustavo Henrique da Silva

Assessor Técnico  
Technical Advisor

Vinício Antonio de Souza  
(Thoroh)

Desenvolvimento de Interface  
Interface Development  
Vinicius de Martin Viude

Colaboração  
Collaboration

Thoroh de Souza  
Cezar de Almeida  
João Inácio da Silva

Agradecimentos  
Acknowledgments

Paulo Riossenszig (USP)  
Roberto Serra (UFABC)  
Cristiano Marques (UFABC)  
Gustavo Wünderhacker (UNICAMP)  
Luciano Cruz (UFABC)  
Arthur Gustavo de Araújo-Falseto



SENAI

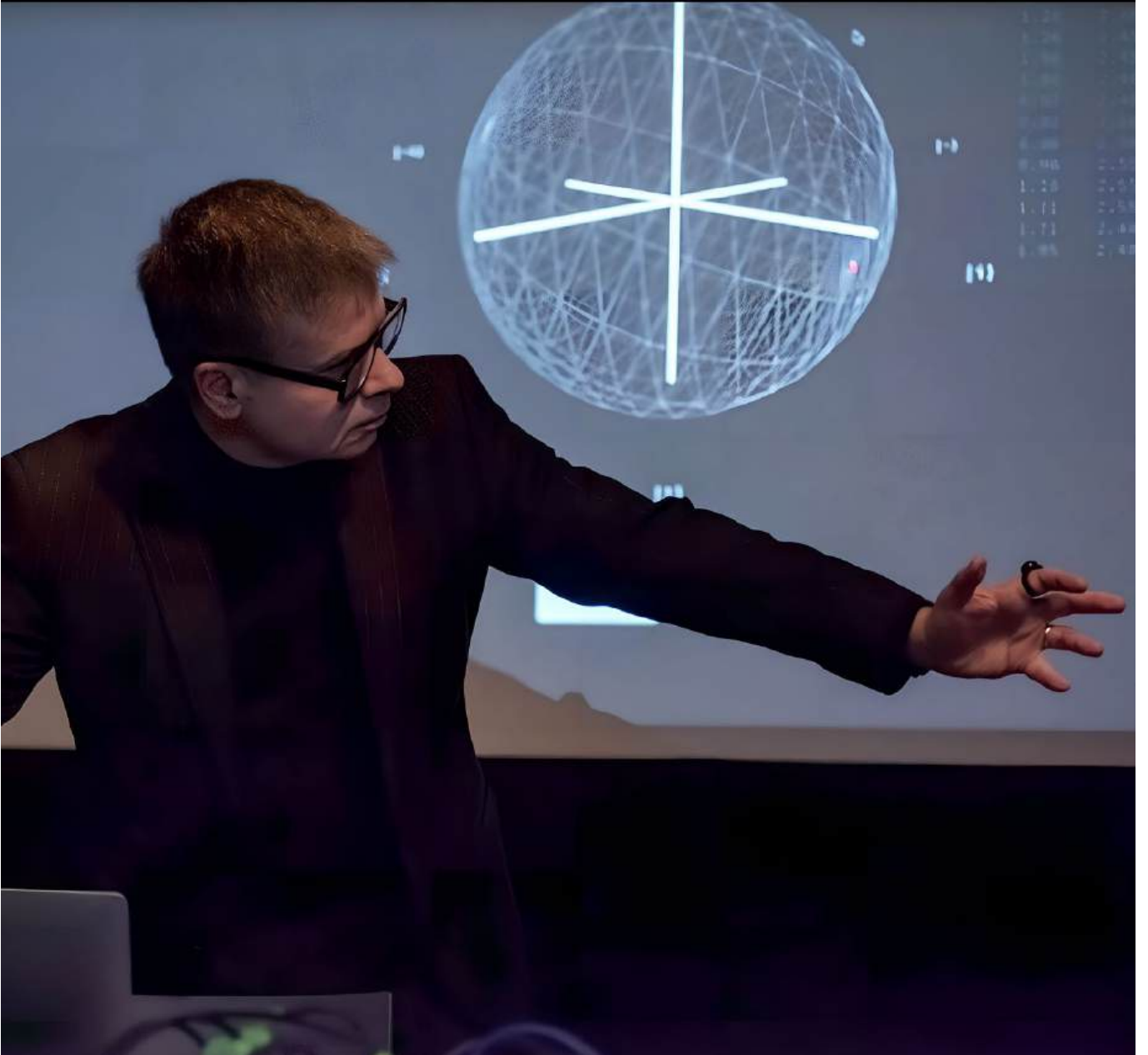


## QUANTUM

Um com  
aleatório  
Bloch, A.  
convertidas  
meio de um s  
audíveis e vis  
acompanhada

A quantum co  
random qubit,  
sphere. The pro  
are converted i  
through a Pytho  
audible and vis  
accompanied by

Vinicius de Mart



Embora tenha aprendido instrumentos musicais clássicos desde a infância, a ferramenta preferida de Eduardo Miranda para compor é o computador. O pesquisador tem se aprofundado em inteligência artificial e métodos inovadores de computação para composição há algum tempo, dado que oferecem insights e ideias frescas além das suas próprias.

Um computador quântico lida com informações codificadas como qubits. Um qubit é para um computador quântico o que um bit é para um digital: uma unidade básica de informação. No hardware, os qubits existem no mundo subatômico. Eles estão sujeitos às leis da mecânica quântica.

Os computadores quânticos são como versões superpotentes dos computadores digitais clássicos. Enquanto um computador digital processa dados de forma linear e passo a passo, um computador quântico pode explorar muitas possibilidades ao mesmo tempo.

Operar um computador quântico requer diferentes formas de pensar sobre a codificação e o processamento de informações. É daqui que os compositores podem tirar grande proveito. Essa tecnologia está destinada a facilitar o desenvolvimento de formas sem precedentes de criar música.

## Bio

Compositor que trabalha na interseção entre música, ciência e novas tecnologias. Sua formação como cientista em inteligência artificial e compositor clássico com envolvimento inicial em música pop avant-garde informa sua música distintiva. Ele compôs para BBC Radio 3, BBC Concert Orchestra, BBC Singers e Scottish Chamber Orchestra. É professor na Universidade de Plymouth e pesquisador associado na Quantinuum, onde explora composição musical com computadores quânticos.

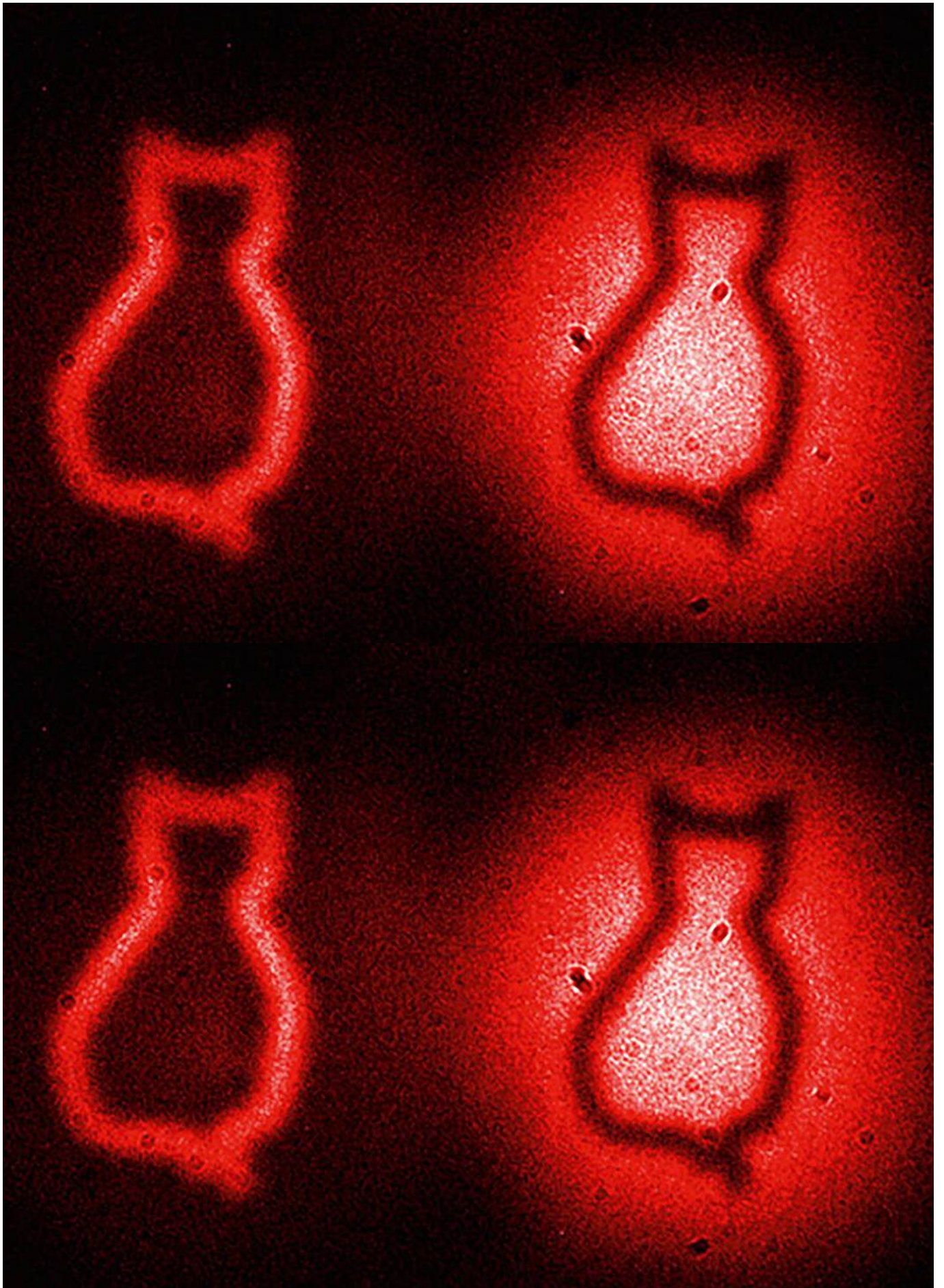
Although he learned classical musical instruments since childhood, Eduardo Miranda's preferred tool for composing is the computer. The researcher has been delving into artificial intelligence and innovative computing methods for composition for some time now, as they offer insights and fresh ideas beyond his own.

A quantum computer handles information encoded as qubits. A qubit is to a quantum computer what a bit is to a digital one: a basic unit of information. In hardware, qubits exist in the subatomic world and are subject to the laws of quantum mechanics.

Quantum computers are like superpowered versions of classical digital computers. While a digital computer processes data linearly and step by step, a quantum computer can explore many possibilities simultaneously.

Operating a quantum computer requires different ways of thinking about information encoding and processing. This is where composers can derive significant benefits. This technology is poised to facilitate the development of unprecedented ways of creating music.

Composer working at the crossroads of music, science, and new technologies. His background as artificial intelligence scientist and classically trained composer with early involvement in avant-garde pop informs his distinctive music. He has composed for BBC Radio 3, BBC Concert Orchestra, BBC Singers, and Scottish Chamber Orchestra. He is professor at the University of Plymouth and associate researcher at Quantinuum, where he explores musical composition with quantum computers.





Técnica de fotografia quântica que permite registrar imagens sem que a luz passe pelo objeto.

Tipicamente, um feixe de luz interage com um objeto; nesse mesmo feixe é formada a imagem daquele objeto, que é registrada numa câmera, num papel ou diretamente no olho. Esta pesquisa utilizou dois feixes de fótons entrelaçados quanticamente. Um fóton infravermelho foi direcionado para uma placa de silício gravada com a imagem de um gato. O outro fóton, vermelho, foi enviado em trajetória diferente, não passou pela placa de silício e foi detectado por uma EMCCD (electron-multiplying charge-coupled device – uma câmera fotográfica com sensibilidade para luz com intensidade muito baixa). A imagem da gravura do gato foi registrada pela câmera, que apenas detectou a luz vermelha, que não tocou a gravura. É a primeira vez que uma imagem é capturada num feixe de luz que não interagiu com o objeto que produziu a imagem.

O experimento, liderado pela pesquisadora Gabriela Barreto Lemos, foi realizado no Institut für Quantenoptik und Quanteninformation em Viena, 2014, no grupo de Anton Zeilinger.

A técnica tem potencial para aplicações na captação indireta de imagens, da medicina à computação quântica.

## Bio

Professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, no Brasil, cujo foco de pesquisa é em óptica quântica, com ênfase em fundamentos quânticos, imagens quânticas e informação quântica. Além disso, está envolvida em projetos criativos interdisciplinares e na promoção da inclusão e diversidade na ciência.

Quantum photography technique that allows capturing images without light passing through the object.

Typically, a beam of light interacts with an object; in that same beam, the image of that object is formed, then recorded on a camera, paper, or directly in the eye. This research used two entangled quantum photon beams. An infrared photon was directed at a silicon plate engraved with the image of a cat. The other photon, red, was sent on a different trajectory, did not pass through the silicon plate, and was detected by an EMCCD (electron-multiplying charge-coupled device – a camera with sensitivity to very low-intensity light). The image of the cat engraving was captured by the camera, which only detected the red light that did not touch the engraving. It is the first time that an image is captured in a light beam that did not interact with the object that produced the image.

The experiment, led by researcher Gabriela Barreto Lemos, was carried out at the Institut für Quantenoptik und Quanteninformation in Vienna, 2014, in the Anton Zeilinger's group.

The technique has potential applications in indirect image capturing, from medicine to quantum computing.

Professor at the Universidade Federal do Rio de Janeiro in Brazil, who's research focus is quantum optics, with emphasis on quantum foundations, quantum imaging and quantum information. Also engaged in interdisciplinary creative projects and promoting inclusion and diversity in science.



Paulo Nussenzeig

# A nova revolução quântica em tecnologia da informação

BRASIL | BRAZIL

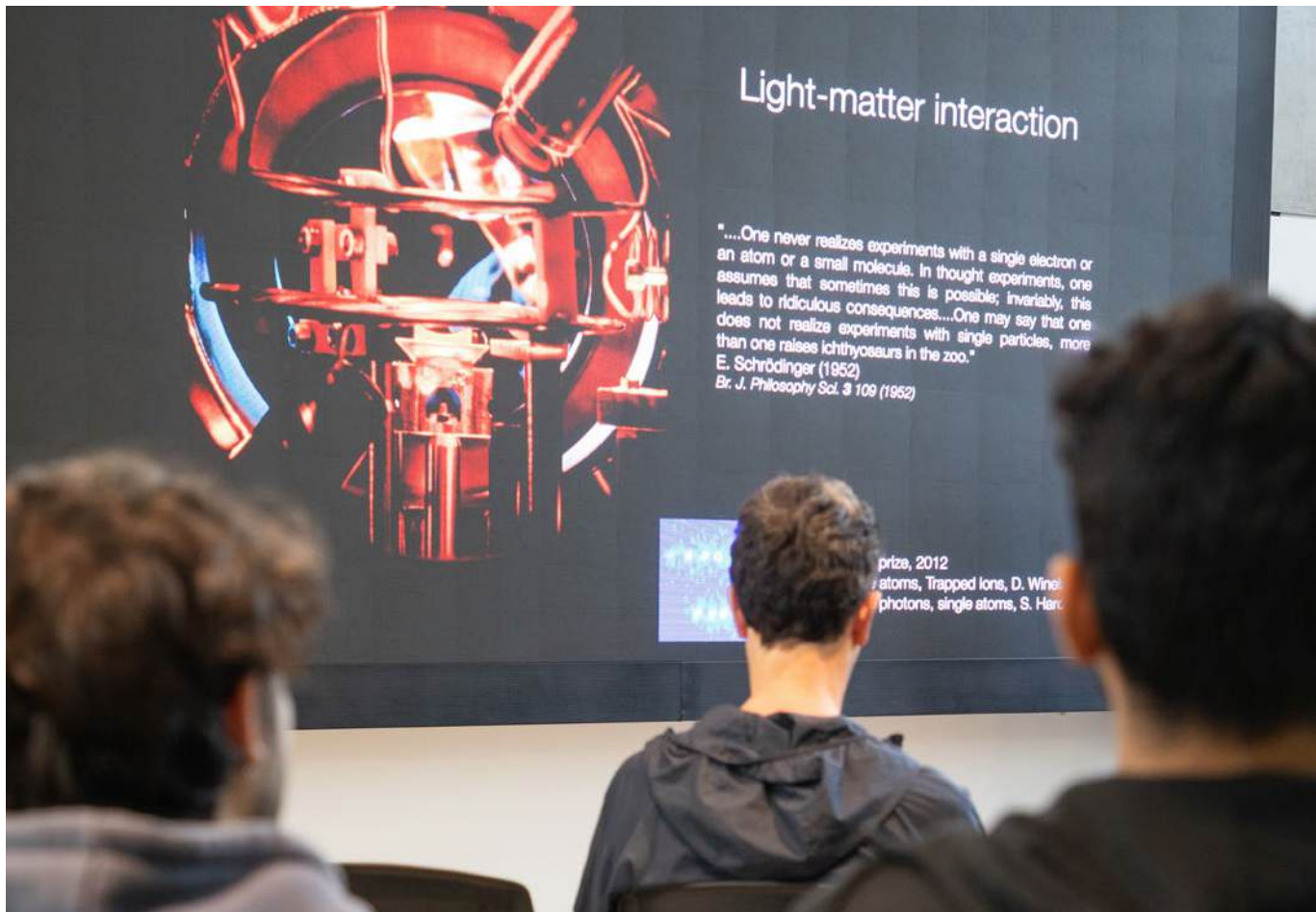
A ONU proclamou o ano de 2025 como “Ano Internacional da Ciência e Tecnologias Quânticas”, em comemoração ao centenário da formulação da física quântica. Aos cem anos, essa teoria de ideias bem estranhas está nos permitindo criar novas tecnologias para processar, armazenar e comunicar informações. Como é possível que o que Einstein chamou de “ação fantasmagórica à distância” seja relevante para a segurança das compras que fazemos pela internet? A palestra tratará de como essas ideias estranhas abrem caminho para computadores mais velozes, comunicações mais seguras, inovações na saúde e até na indústria agroalimentar.

The UN has proclaimed the year 2025 as the “International Year of Quantum Science and Technologies,” in celebration of the centenary of the formulation of quantum physics. At a hundred years old, this theory of rather strange ideas is allowing us to create new technologies for processing, storing, and communicating information. How is it possible that what Einstein called “spooky action at a distance” is relevant to the security of our online shopping? The lecture will discuss how these strange ideas pave the way for faster computers, more secure communications, innovations in healthcare, and even in the agri-food industry.

## Bio

Paulo Nussenzeig é doutor em Physique Quantique pela Université Pierre et Marie Curie (Paris VI), École Normale Supérieure e livre-docente pela Universidade de São Paulo. Membro do Conselho Científico da Fundação Instituto de Física Teórica (Fundação Principia), é também professor titular (MS-6) no Instituto de Física da Universidade de São Paulo. É Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação da Universidade de São Paulo, membro do Springer Nature Latin American Research Advisory Council (LARAC), membro do conselho internacional da Université de Montpellier e parte do comitê consultivo do Food and Agriculture Organization (FAO-ONU): Agrifood Systems Technologies and Innovation Outlook (ATIO). Suas áreas de interesse são Ótica Quântica, Física Atômica e Informação Quântica.

Paulo Nussenzeig holds a PhD in Quantum Physics from Université Pierre et Marie Curie (Paris VI) and École Normale Supérieure, and he is a tenured professor at the Universidade de São Paulo. He is a member of the Scientific Council of the Instituto de Física Teórica Foundation (Fundação Principia) and a full professor (MS-6) at the Institute of Physics at the Universidade de São Paulo. He is also the Vice President of Research and Innovation at the University of São Paulo, a member of the Springer Nature Latin American Research Advisory Council (LARAC), a member of the international board of Université de Montpellier, and part of the advisory committee of the Food and Agriculture Organization (FAO-UN): Agrifood Systems Technologies and Innovation Outlook (ATIO). His areas of interest are Quantum Optics, Atomic Physics, and Quantum Information.



# Light-matter interaction

"...One never realizes experiments with a single electron or an atom or a small molecule. In thought experiments, one assumes that sometimes this is possible; invariably, this leads to ridiculous consequences....One may say that one does not realize experiments with single particles, more than one raises Ichthyosaurs in the zoo."  
 E. Schrödinger (1952)  
 Br. J. Philosophy Sci. 3 109 (1952)



prize, 2012  
 atoms, Trapped ions, D. Win  
 photons, single atoms, S. Har

- Alice e Bob escolheram duas formas distintas para codificar e decodificar informação no sistema quântico:
  - Base Computacional (ou Z):
 
$$0 \rightarrow |0\rangle$$

$$1 \rightarrow |1\rangle$$
  - Base Diagonal (ou X):
 
$$0 \rightarrow 1/\sqrt{2}(|0\rangle + |1\rangle)$$

$$1 \rightarrow 1/\sqrt{2}(|0\rangle - |1\rangle)$$

- Alice tem uma string aleatória que será codificada no sistema quântico.
- Alice escolhe aleatoriamente uma das bases para codificar um elemento da string no sistema quântico e envia-o para Bob

- Bob escolhe aleatoriamente uma das bases para decodificar a informação de do sistema.
- Bob avisa para Bob qual bases foram escolhidas
- Alice avisa em quais qubits a codificação e decodificação foram feitas na mesma base e os outros qubits são descartados.

Keybits	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0
Photons	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
Bases	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Result	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
	-	1	-	0	0	1	-	-	1	-	-

Breno Marques  
 Informação Quântica

Roberto Serra (UFABC), Breno Marques (UFABC),  
Gustavo Wiederhecker (UNICAMP) e Luciano Cruz (UFABC)  
**Explorando a Computação Quântica:  
O que é isso e como isso funciona**

BRASIL | BRAZIL

Computação quântica é uma forma super avançada de processar e manipular informação, que junto à tecnologia quântica 2.0, poderá transformar o século XXI de forma disruptiva. Além das exposições durante o workshop será realizada uma atividade hands on utilizando uma plataforma online.

Quantum computing is an advanced way of processing and manipulating information that, along with quantum technology 2.0, has the potential to transform the 21st century disruptively. In addition to the exhibitions during the workshop, there will be a hands-on activity using an online platform.

### Bio

Roberto Serra (UFABC) – Doutor em Física pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), realizou estágio de pesquisa de pós-doutorado no Imperial College of Science, Technology and Medicine (Londres, Inglaterra). Se dedica às áreas de Informação e Computação Quânticas, Sistemas Quânticos Abertos, Óptica Quântica e Fundamentos da Mecânica Quântica

Roberto Serra (UFABC) – Ph.D. in Physics from the Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), he completed a postdoctoral research internship at the Imperial College of Science, Technology and Medicine (London, England). He is dedicated to the fields of Quantum Information and Computation, Open Quantum Systems, Quantum Optics, and the Foundations of Quantum Mechanics.

Breno Marques (UFABC) – Doutor em Física pela Universidade Federal de Minas Gerais (2013) e pós doutor pela Stockholms Universitet e Universidade de São Paulo. Atualmente trabalha em informação quântica e óptica quântica.

Breno Marques (UFABC) – PhD in Physics from the Universidade Federal de Minas Gerais (2013) and postdoctoral researcher at Stockholms Universitet and the Universidade de São Paulo. Currently works in quantum information and quantum optics.

Gustavo Wiederhecker (UNICAMP) – Doutor pela Universidade Estadual de Campinas e pós-doutor pela Cornell University (grupo Michal Lipson). É professor assistente (MS3) no Instituto de Física Gleb Wataghin da Unicamp.

Gustavo Wiederhecker (UNICAMP) – PhD from the Universidade Estadual de Campinas and postdoctoral researcher at Cornell University (Michal Lipson's group). He is an assistant professor (MS3) at the Instituto de Física Gleb Wataghin at UNICAMP.

Luciano Cruz (UFABC) – Doutor em Física pela Universidade de São Paulo na área de Óptica Quântica e Física Atômica sob a orientação do Professor Paulo Nussenzeig. Atuou como pesquisador de pós-doutorado vinculado ao grupo do professor Aephraim Steinberg na University of Toronto na área de Informação Quântica Experimental com Sistemas Atômicos.

Luciano Cruz (UFABC) – PhD in Physics from the Universidade de São Paulo in the area of Quantum Optics and Atomic Physics under the supervision of Professor Paulo Nussenzeig. He worked as a postdoctoral researcher affiliated with the group of Professor Aephraim Steinberg at the University of Toronto in the area of Experimental Quantum Information with Atomic Systems.

ARTE SINTÉTICA | SYNTHETIC ART

INTERATOR | Sintéticos Sonoros  
Sound Synthetics

Dennis Schöneberg  
Bodydub  
ALEMANHA | GERMANY

Dennis Schöneberg  
N-DRA  
ALEMANHA | GERMANY

Dennis Schöneberg  
Russian Roulette Believe  
ALEMANHA | GERMANY

Dennis Schöneberg  
Transparenza  
ALEMANHA | GERMANY

Iskarioto Dystopian AI Films  
Athena  
ESPANHA | SPAIN

Iskarioto Dystopian AI Films  
Eldritch  
ESPANHA | SPAIN

Iskarioto Dystopian AI Films  
Enter The World  
ESPANHA | SPAIN

Iskarioto Dystopian AI Films  
Relaxation  
ESPANHA | SPAIN

Iskarioto Dystopian AI Films  
Subway Chase  
ESPANHA | SPAIN

Iskarioto Dystopian AI Films  
Wasteland  
ESPANHA | SPAIN

Luigi Novellino [aka PintoCreation]  
Blob Alien Mouth  
ITÁLIA | ITALY

Luigi Novellino [aka PintoCreation]  
Brain Entity  
ITÁLIA | ITALY

Michael Sadowski [aka derealizer]  
In Love  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Michael Sadowski [aka derealizer]  
Magic Drops  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Verbo Pluriel [aka volt46] & XWave  
Calamar  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES & FRANÇA | FRANCE









Este experimento de vídeo combina as propriedades da música com as configurações de geração de uma IA para criar uma experiência audiovisual única. O sintetizador funciona como um instrumento de controle para o movimento no espaço 3D do vídeo.

This video experiment combines musical properties with AI generation settings to create a unique audiovisual experience. The synthesizer functions as a control instrument for the movement within the video's 3D space.

### Créditos | Credits

Música | Music: *Bodydub (Bangkok Impact Remix)* de | by Unit4



Criado durante a pandemia, *N-DRA* é um vídeo que explora a saudade dos tempos pré-pandêmicos. Através de uma jornada onírica e psicodélica pelas memórias do artista, ele reflete sentimentos de solidão, isolamento e o desejo por conexão.

### Créditos | Credits

Música | Music: *N-DRA* de | by Ricardo Villalobos

Created during the pandemic, *N-DRA* is a video that delves into the longing for pre-pandemic times. Through a dreamlike, psychedelic journey through the artist's memories, it reflects feelings of loneliness, isolation, and the desire for connection.



Dennis Schöneberg  
**Russian Roulette**  
ALEMANHA | GERMANY

Um bumbo incessante impulsiona a jornada por um mundo excêntrico povoado por criaturas alienígenas frutosas em um ambiente alegre e colorido.

A relentless bass drum propels the journey through a whimsical world populated by fruity alien creatures in a cheerful and colorful environment.

**Créditos | Credits**

Música | Music: *Believe* de | by Russian Roulette





A música controla as configurações da câmera, o peso dos prompts e a criatividade da IA. O objetivo do projeto é criar uma simbiose entre música e imagens, em que ambos os elementos se complementam e se potencializam. Ao vincular diretamente os parâmetros musicais aos processos criativos da IA, cria-se uma experiência audiovisual única.

### Bio

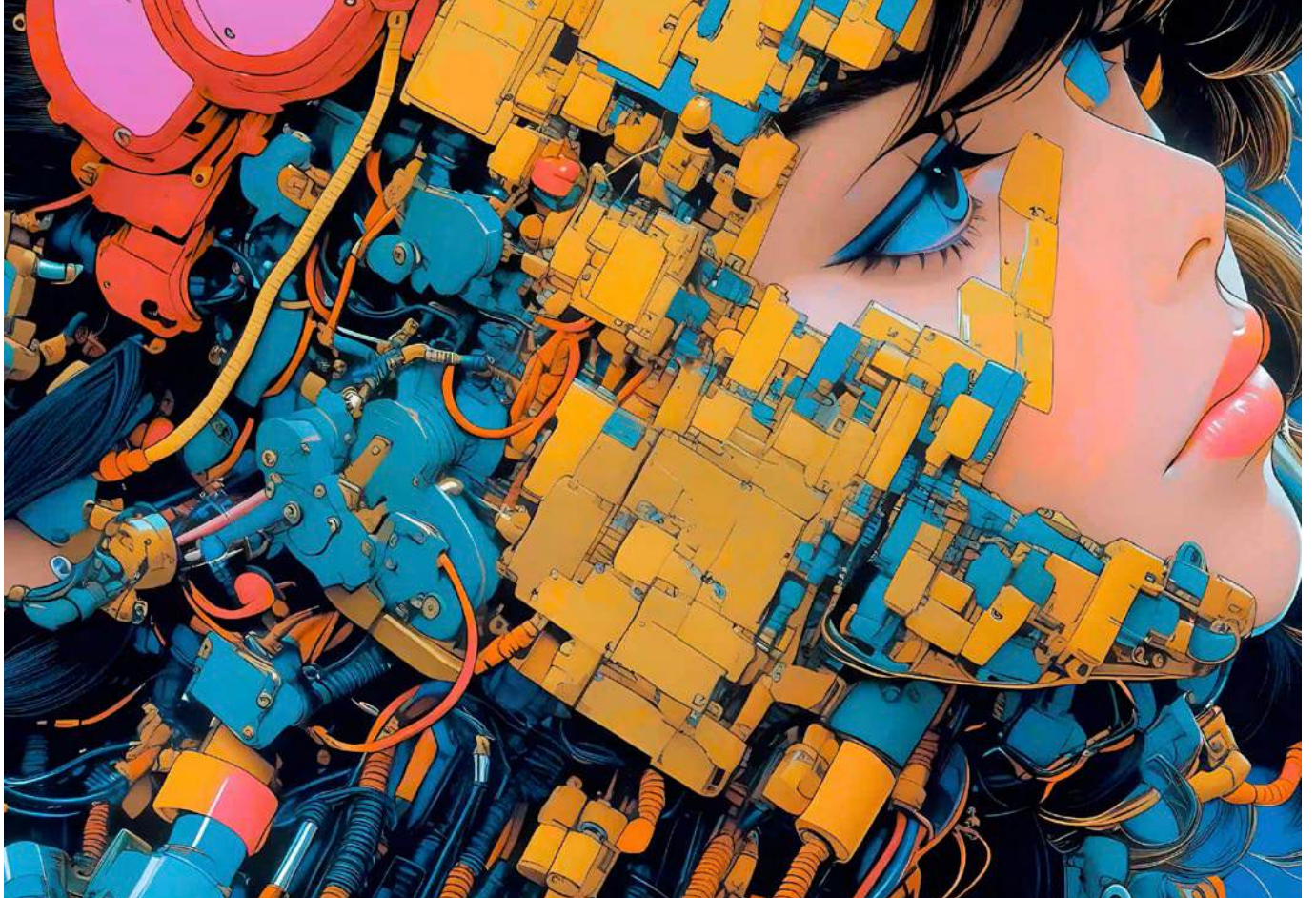
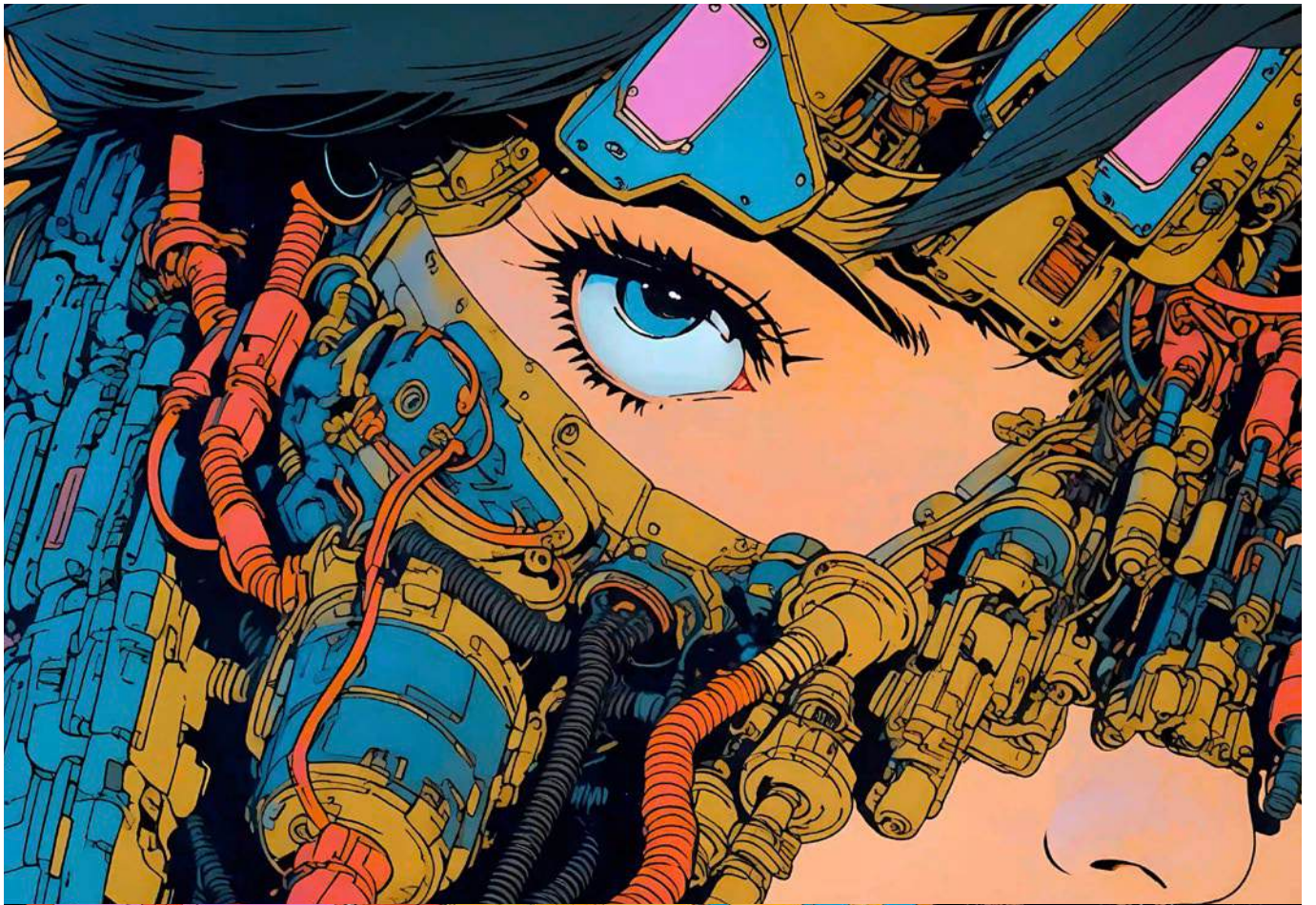
Dennis Schöneberg, artista de IA alemão, estudante de ciência de dados e desenvolvedor de modelos de IA open source, integra sua paixão pela música eletrônica em seus empreendimentos criativos. Mesclando arte com tecnologia, ele explora a sinergia entre criatividade e inteligência artificial.

### Créditos | Credits

Música | Music: *Transparenza* de | by Michael Mayer & Reinhard Voigt

Music controls camera settings, prompt weighting, and AI creativity. The project aims to create a symbiosis of music and imagery, where both elements complement and enhance each other. By directly linking musical parameters with AI's creative processes, a unique audiovisual experience is crafted.

Dennis Schöneberg, a German AI artist, data science student, and open-source AI model developer, integrates his passion for electronic music into his creative endeavors. Blending artistry with technology, he explores the synergy between creativity and artificial intelligence.



*Athena* é uma animação cativante que te imerge em uma jornada psicodélica e nostálgica, evocando a estética retrô de animes dos anos 80 com seu estilo visual vibrante. Um mundo repleto de cores vivas, formas geométricas e paisagens surreais que explora os recantos da mente humana, proporcionando uma experiência visual única.

*Athena* is a captivating animation that immerses you in a psychedelic and nostalgic journey, evoking the retro aesthetic of 80s anime with its vibrant visual style. A world full of vivid colors, geometric shapes, and surreal landscapes that explores the corners of the human mind, providing a unique visual experience.

### Créditos | Credits

Música | Music: *Athena* de | by Karl Casey



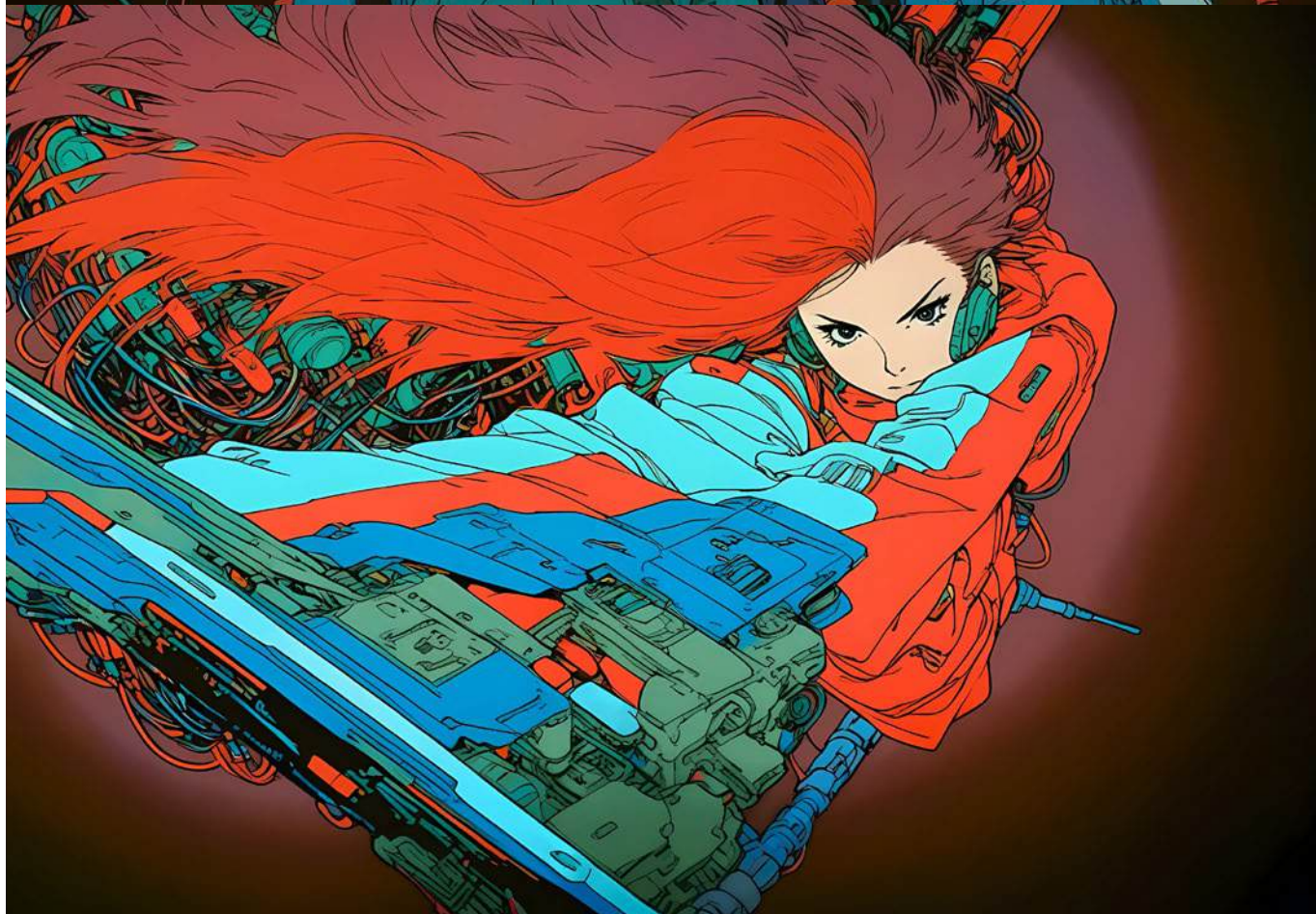
*Eldritch* te imerge em uma alucinação perturbadora pelos recônditos mais sombrios da mente humana; um experimento audiovisual psicodélico e demoníaco.

*Eldritch* immerses you in a disturbing hallucination through the darkest recesses of the human mind; a psychedelic and demonic audiovisual experiment.

**Créditos | Credits**

Música gerada por IA feita com Suno.ai

AI generated music made with Suno.ai



*Enter the World* é uma experiência visual com cores vivas e vibrantes em estilo anime sci-fi retrô, que se transforma e evolui com o ritmo da música.

*Enter the World* is a visual experience with vivid and vibrant colors in a retro sci-fi anime style, transforming and evolving with the rhythm of the music.

### Créditos | Credits

Música | Music: *Enter the World* de | by NPM





Iskarioto Dystopian AI Films  
**Relaxation**  
ESPANHA | SPAIN

*Relaxation* é uma pintura animada que te transporta para uma paisagem natural surreal, convidando de maneira hipnótica ao relaxamento mental.

*Relaxation* is an animated painting that transports you to a surreal natural landscape, inviting you to mental relaxation in a hypnotic manner.

**Créditos | Credits**

Música | Music: *Relaxation* de | by NPM



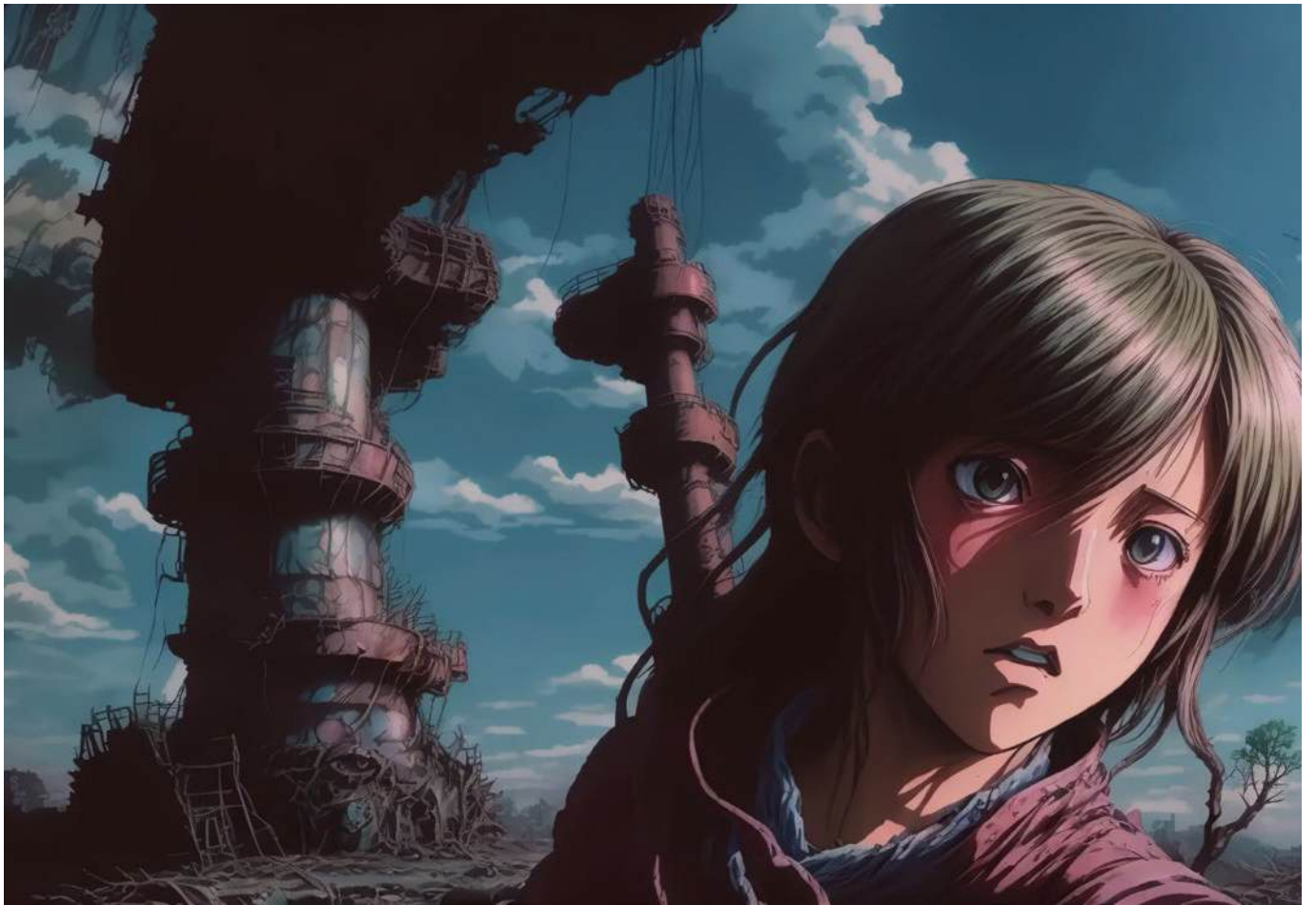
Iskarioto Dystopian AI Films  
**Subway Chase**  
ESPANHA | SPAIN

*Subway Chase* é uma corrida subterrânea em alta velocidade, um glitch visual que se dissolve e se transforma com as ondas musicais.

*Subway Chase* is a high-speed underground race, a visual glitch that dissolves and transforms with the musical waves.

**Créditos | Credits**

Música | Music: *Subway Chase* de | by Karl Casey



Iskarioto Dystopian AI Films  
**Wasteland**  
ESPANHA | SPAIN

*Wasteland* te leva para uma jornada por uma vasta paisagem desolada que se transforma e evolui com as ondas musicais, apresentando um tema pós-apocalíptico.

**Bio**

Iskarioto Dystopian AI Films é um artista espanhol emergente, capacitado com as ferramentas de ponta de IA, uma fusão de criatividade humana com o potencial da máquina. É conhecido como alquimista visual, manipulador de pixels e contador de histórias gráfico, sombrio e distópico. Desde sua estreia em 2022, ele tem sido exibido em galerias de arte ao redor do mundo, tendo ganho o Prêmio Artístico no AI Film Festival Montpellier 2023.

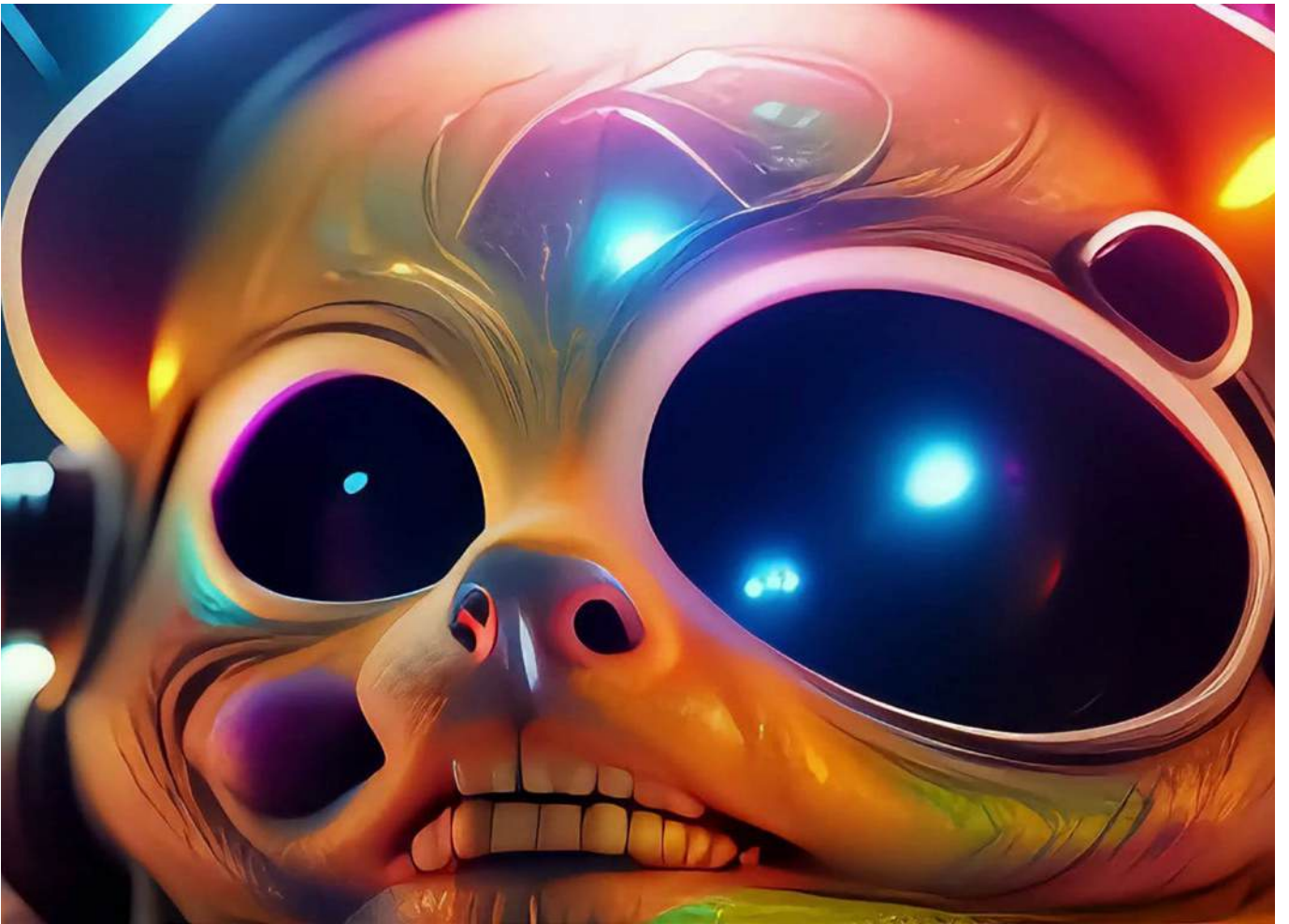
**Créditos | Credits**

Música gerada por IA feita com Suno.ai

*Wasteland* takes you on a journey through a vast, desolate landscape that transforms and evolves with the musical waves, featuring a post-apocalyptic theme.

Iskarioto Dystopian AI Films is an emerging Spanish artist, skilled in using the cutting-edge AI tools, blending human creativity with machine potential. He is known as a visual alchemist, pixel manipulator, and dark and dystopian graphic storyteller. Since his debut in 2022, he has been exhibited in art galleries around the world and won the Artistic Award at the AI Film Festival Montpellier 2023.

AI generated music made with Suno.ai



Luigi Novellino (aka PintoCreation)

## Blob Alien Mouth

ITÁLIA | ITALY

A viagem começa com Deforum, utilizando a interface Automatic1111 para criar imagens básicas com os modelos StableDiffusion XL, EndjourneyXL e Lora XLFullArt. O vídeo passa por uma transformação usando o modelo Absolute Reality e o estilo Lora Aurora, guiado pelo nó IPAdapter e refinado pelo QrCode Controlnet.

The journey begins with Deforum, using the Automatic1111 interface to create foundational images with the StableDiffusion XL, EndjourneyXL, and Lora XLFullArt models. The video undergoes a transformation using the Absolute Reality model and Lora Aurora style, guided by the IPAdapter node and refined by QrCode Controlnet.

### Créditos | Credits

Música | Music: Oleh Boretskyi





# Luigi Novellino (aka PintoCreation) Brain Entity ITÁLIA | ITALY

Em um laboratório, um organismo semelhante a um cérebro cresce rapidamente, integrando-se com a tecnologia e evoluindo para uma entidade gigante que manipula objetos com a mente. Ele hipnotiza a cidade, absorvendo energia e criando padrões. Os esforços para detê-lo falham, sinalizando uma batalha para entender a existência. Isso simboliza uma nova era de coexistência, nos instigando a abraçar a interconectividade e navegar por um mundo mais integrado.

## Bio

Fascinado pelo domínio ilimitado da IA, Luigi Novellino adota o título de sintógrafo, um termo que ressoa profundamente dentro da comunidade. O artista frequentemente se questiona: "sou um artista?". Arte, em sua visão, desafia definições ou limites rígidos; ela representa uma expressão fluida da criatividade que transcende rótulos. O objetivo final do artista é despertar algo no observador, provocando pensamentos e evocando emoções.

## Créditos | Credits

Música | Music: *Odyssey de* | by John Tasoulas

In a laboratory, a brain-like organism rapidly grows, integrating with technology and evolving into a giant entity that manipulates objects with its mind. It mesmerizes the city, absorbing energy and creating patterns. Efforts to stop it fail, marking a battle for understanding existence. It symbolizes a new era of coexistence, urging us to embrace interconnectedness and navigate a more integrated world.

Fascinated by the limitless domain of AI, Luigi Novellino embraces the title of synthographer, a term resonating deeply within the community. The artist often ponders the question, "am I an artist?" Art, in their view, defies rigid definitions or boundaries; it embodies a fluid expression of creativity that transcends labels. Their ultimate goal is to stir something within the observer, provoking thought and evoking emotion.



Michael Sadowski (aka derealizer)

## In Love

ÁUSTRIA | AUSTRIA

Estruturas fractais se movem ao som do progressive house enquanto a câmera virtual navega por este mundo fractal. Para intensificar a qualidade psicodélica, uma segunda camada contrasta com o movimento, resultando em uma alegre loucura de cores.

Fractal structures move to the sound of progressive house music as the virtual camera navigates through this fractal world. To increase the psychedelic quality, a second layer contrasts with the movement, resulting in a joyful madness of colors.

### Créditos | Credits

Música | Music: Y do I



Michael Sadowski (aka derealizer)

## Magic Drops

ÁUSTRIA | AUSTRIA

Estruturas abstratas em movimento e máscaras de caretas, cores que mudam e pulsam no ritmo da música criam uma experiência psicodélica que incorpora o espírito do Techno.

### Bio

Usando o Stable Diffusion, um sintetizador visual, o artista transforma fantasias em vídeos usando apenas um PC, semelhante à invenção da impressão há 600 anos. Explorar a interação entre algoritmos de software que criam mundos visuais e a mente do artista guiando esse processo é incrivelmente empolgante. Ao contrário do cinema tradicional, não há 'realidade' ou humanos envolvidos, tornando-a um meio satisfatório para a criação de arte visual.

### Créditos | Credits

Música | Music: Chris Robert

Moving abstract structures and grimacing masks, colors changing and pulsating in rhythm with the music, create a psychedelic experience that embodies the spirit of Techno.

Using Stable Diffusion, a visual synthesizer, the artist transforms fantasies into videos solely using a PC, akin to the invention of printing 600 years ago. Exploring the interaction between software algorithms creating visual worlds and the artist's mind guiding this process is incredibly exciting. Unlike traditional filmmaking, there's no 'reality' or humans involved, making it a fulfilling medium for visual art creation.



# Verbo Pluriel (aka volt46) & XWave Calamar

ESTADOS UNIDOS E FRANÇA | UNITED STATES AND FRANCE

O vídeo musical *Calamar* é composto por clipes gerados por IA que são sequenciados e sincronizados para criar uma paisagem hipnótica e em constante transformação.

*The Calamar* music video is composed of AI-generated clips that are sequenced and synchronized to create a hypnotic, ever-morphing scenery.

## Bio

Verbo Pluriel é um produtor de música eletrônica que está ativo na cena NFT desde 2020 sob o nome volt46. X-Wave também é um produtor de NFT que treina seus próprios modelos de IA para gerar coleções. Embora nunca tenham se encontrado pessoalmente, a participação deles no coletivo de arte web 3.0 Based Ghouls os levou à colaboração.

Verbo Pluriel is an electronic music producer who has been active in the NFT scene since 2020 under the name volt46. X-Wave is also an NFT producer who trains his own AI models to generate collections. Although they have never met in person, their participation in the web 3.0 art collective Based Ghouls led them to collaborate.

## Créditos | Credits

Música | Music: Calamar (Kraken Mix) de | by Verbo Pluriel

Videoclipe | Video Clip: volt46

Geração de Vídeo por IA | AI Video Generation: XWave

# Sintéticos Estéticos | Aesthetic Synthetics

**Arnaud Weber**

**NNY 43 - Nouvelle New-York 43**

SUIÇA | SWITZERLAND

**Dallaserra Maxime**

**Journey of Life**

FRANÇA | FRANCE

**Gabi Szita [aka Sieve]**

**Schizophrenia**

HUNGRIA | HUNGARY & ISLÂNDIA | ICELAND

**Infratonal**

**Useless Hands**

FRANÇA | FRANCE

**Kelly Luck**

**Strangeland 1 (excerpt)**

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

**Leilanni Todd**

**Floating**

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES



Michael Sadowski [aka derealizer]  
Distortions of The Past  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Michael Sadowski [aka derealizer]  
Stealth Technology of Ancient, Cosmic Pantheons  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Robert Seidel  
HYSTERESIS  
ALEMANHA | GERMANY

SurrealismToday.com  
The Legend of Ogie  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Valentin Rye  
A Space Odyssey 2002  
DINAMARCA | DENMARK

Valentin Rye  
Around The Milky Way  
DINAMARCA | DENMARK



Arnaud Weber  
**NNY 43 \_ Nouvelle New-York 43**  
SUIÇA | SWITZERLAND

Neste curta criado com Midjourney, Runway e DaVinci Resolve, uma megacidade futurista se espalha por um exoplaneta, refletindo a expansão ilimitada da humanidade. Esta cidade do amanhã, fascinante e imensa, explora desafios e maravilhas de uma civilização que ultrapassa os limites da habitação humana. A obra oferece uma reflexão cativante sobre o futuro de nossas sociedades e o impacto de nosso crescimento em novos e inexplorados mundos.

**Bio**

Arnaud Weber, diretor criativo e fundador da Le Village Design tem sido um pioneiro na arte digital generativa desde os anos 2000. Educado na École Boulle, seu trabalho abrange desde agências de design parisienses até reconhecimento internacional, especialmente por meio de arte e filmes gerados por IA. Seus projetos exemplificam a fusão entre tecnologia e criatividade, questionando o futuro da criatividade orgânica na era digital.

In this short film created using Midjourney, Runway, and DaVinci Resolve, a futuristic megacity sprawls across an exoplanet, reflecting humanity's boundless expansion. This city of tomorrow, both fascinating and immense, explores the challenges and wonders of a civilization pushing the boundaries of human habitation. The work offers a captivating reflection on the future of our societies and the impact of our growth on new and unexplored worlds.

Arnaud Weber, creative director and founder of Le Village Design, has been a pioneer in generative digital art since the 2000s. Educated at École Boulle, his work spans from Parisian design agencies to international acclaim, notably through AI-generated art and film. His projects exemplify the fusion of technology and creativity, questioning the future of organic creativity in the digital age.



Maxime Dallaserra  
**Journey of Life**  
FRANÇA | FRANCE

*Journey Of Life* foi desencadeado pela morte da avó do artista. Há uma mensagem de resignação e otimismo diante da adversidade neste trabalho. No entanto, ele decidiu retratar a vida de um jovem em uma cidade futurista. O vídeo é rico em detalhes. A força da inteligência artificial está em sua capacidade de permitir essa profusão de imagens, que de outra forma exigiriam do artista um tempo incompatível para produzir.

### Bio

Maxime Dallaserra é um compositor de música eletrônica que sempre quis produzir uma obra audiovisual abrangente. Além de suas atividades de criação musical, ele conseguiu criar shows ao vivo com projeções de vídeo, acompanhado por uma equipe. Ao mesmo tempo, ele começou a transmitir suas criações. Com a chegada da inteligência artificial, ele encontrou meios para aprimorar e realizar sua visão artística, levando à criação de *Journey of Life*.

*Journey of Life* was triggered by the death of the artist's grandmother. There is a message of resignation and optimism in the face of adversity in this work. However, he decided to depict the life of a young man in a futuristic city. The video is rich in detail. The strength of artificial intelligence is its ability to enable this profusion of images, which would have otherwise required the artist an incompatible amount of time to produce.

Maxime Dallaserra is an electronic music composer who has long aspired to create comprehensive audio-visual works. Alongside his music production endeavors, he ventured into producing live shows with video projections, supported by a team. Simultaneously, he started broadcasting his creations. With the advent of artificial intelligence, he found the means to enhance and realize his artistic vision, ultimately leading to the creation of *Journey of Life*.



Gabi Szita (aka Sieve)

## Schizophrenia

HUNGRIA E ISLÂNDIA | HUNGARY AND ICELAND

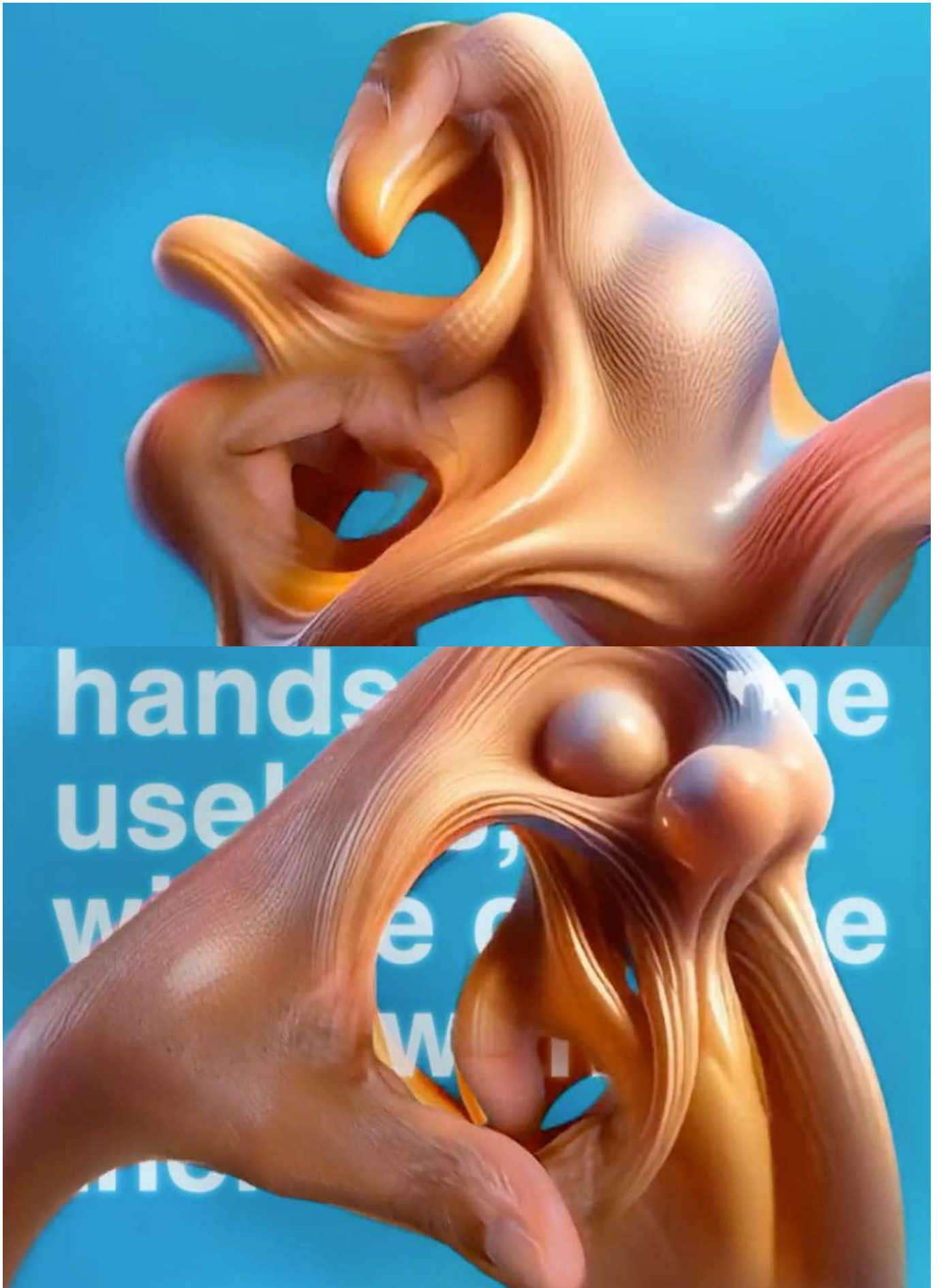
Este trabalho mergulha no profundo interesse do artista por doenças mentais, especialmente a esquizofrenia, por meio de imagens e som.

This piece delves into the artist's deep interest in mental illnesses, particularly schizophrenia, through pictures and sound.

### Bio

Gabi Szita, também conhecida como Sieve, começou a gerar imagens com Midjourney em dezembro de 2022. Ela já gerou mais de 400.000 imagens até agora usando seu bot privado no Discord, especializando-se em imagens wall-sized disponíveis sob demanda. Ela pode criar exposições completas com sua vasta coleção. Em 2023, ela começou a criar vídeos a partir de algumas de suas imagens, sendo *Schizophrenia* um de seus vídeos favoritos.

Gabi Szita, also known as Sieve, started generating images with Midjourney in December 2022. She has generated over 400,000 images so far using her private Discord bot, specializing in large wall-sized images available on demand. She can create complete exhibitions with her vast collection. In 2023, she began creating videos from some of her images, with *Schizophrenia* being one of her favorite videos.





Quando nossas mãos se tornarem inúteis, o que escolheremos fazer com elas? Podemos usar a IA para visualizar o inimaginável, as formas e estruturas estranhamente familiares, mas indescritíveis. A IA generativa poderia ser usada como um amplificador de nossa capacidade de explorar a abstração e o surrealismo, em vez de ser um simples espelho de nossas percepções habituais.

#### Bio

*Infratonal* é um projeto artístico liderado por Louk Amidou, um artista multidisciplinar sediado em Paris que trabalha na interseção entre artes digitais, música eletrônica e design de interação. Ele utiliza algoritmos para criar peças visuais e sonoras híbridas que são executadas pelo gesto humano como instrumentos intangíveis. Ele questiona a natureza da obra de arte na era da IA e a relação entre o artista e o algoritmo.

When our hands become useless, what will we choose to do with them? We can use AI to visualize the unthinkable, the strangely familiar yet indescribable forms and structures. Generative AI could be used as an amplifier of our ability to explore abstraction and surrealism rather than a simple mirror of our usual perceptions.

*Infratonal* is an artistic project led by Louk Amidou, a Paris-based multidisciplinary artist who works at the intersection of digital arts, electronic music and interaction design. He uses algorithms to create hybrid visual and sound pieces which aim to be performed by the human gesture as intangible instruments. He questions the artwork's nature at the age of AI and the relationship between the artist and the algorithm.



Kelly Luck  
**Strangeland 1 (excerpt)**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Do ponto de vista surrealista, o principal atrativo da IA generativa, para a artista, está na sua falta de memória. Em qualquer momento dado, ela só possui o frame atual e instruções sobre como proceder, semelhante à associação livre nos sonhos. Este trabalho faz parte de uma série de ambientes de longa duração projetados para imergir o espectador em uma paisagem em constante evolução e sem fim, convidando ao relaxamento e engajamento.

#### Bio

Como parte da primeira geração a crescer em torno de computadores, Kelly Luck rapidamente se fascinou com as possibilidades criativas dessa nova tecnologia. Sua jornada abrangeu desde arte em pixel e 'hacks' gráficos até a demoscene dos anos 90, gráficos 2D e posteriormente 3D, e agora as ferramentas modernas de arte digital. Com o surgimento da IA generativa, ela explora incessantemente como a tecnologia continua a borrar a linha entre imaginação e realidade.

From a surrealist perspective, the main appeal of generative AI, to the artist, lies in its lack of memory. At any given moment, it only holds the current frame and its instructions on how to proceed, akin to free association in dreams. This work is part of a series of long-play environments designed to immerse the viewer in a never-ending, constantly evolving vista, inviting relaxation and engagement.

As part of the first generation to grow up around computers, Kelly Luck quickly became fascinated with the creative possibilities of this new technology. Her journey has spanned from pixel art and graphics 'hacks' to the early 90s demo scene, 2D and later 3D graphics, and now to the modern tools of digital art. With the emergence of generative AI, she endlessly explores how technology further blurs the line between imagination and reality.







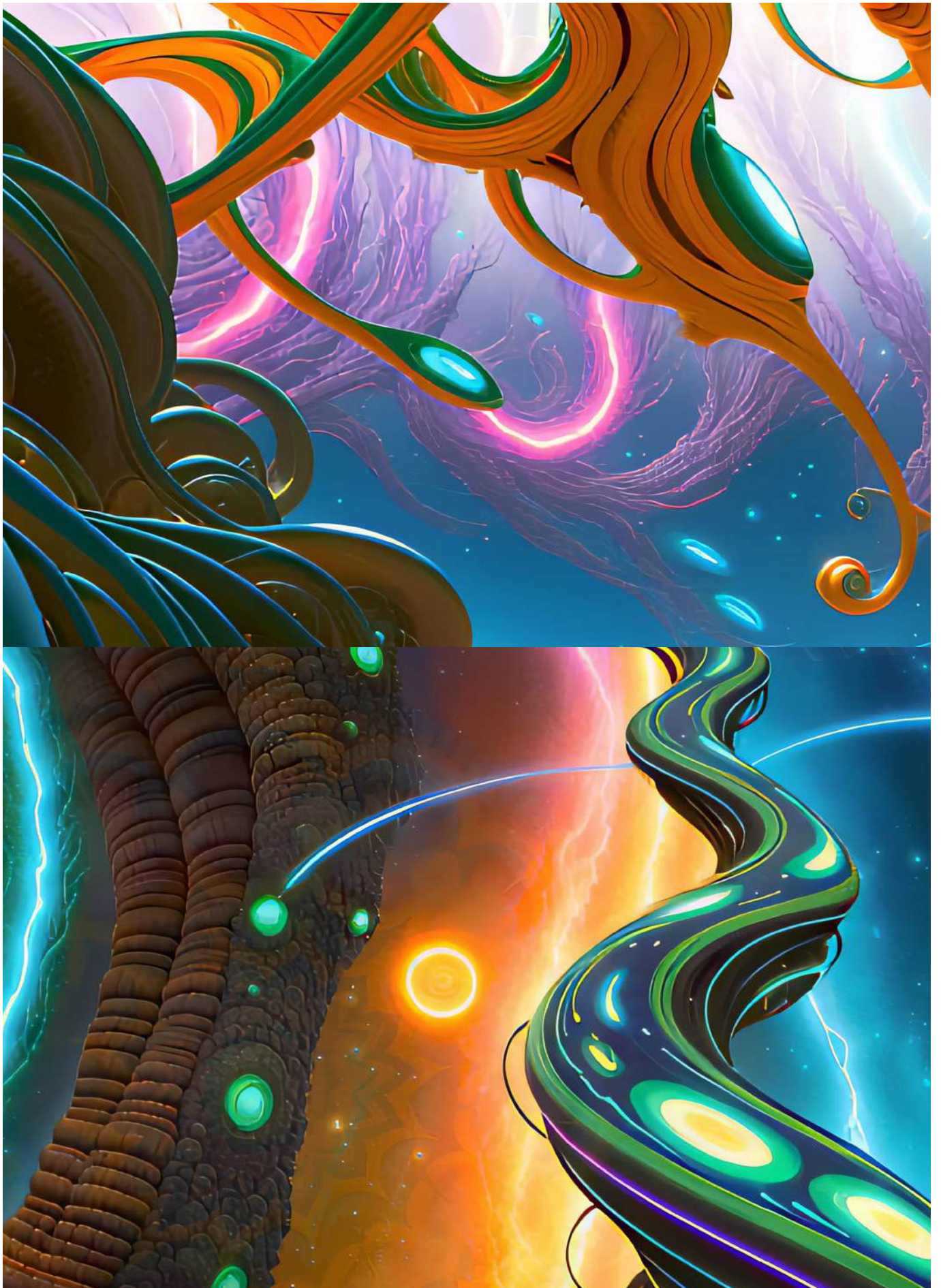
*Floating* explora o conceito de render-se e libertar-se ao permitir-se flutuar, simbolizando a superação da adversidade e o domínio da autoconfiança. Inspirada na jornada de sua avó para superar o medo da água por meio da natação, a obra utiliza a água e criaturas do mar como símbolos de resiliência e transformação. A narrativa pessoal por trás da obra adiciona profundidade à sua exploração da superação de medos e descoberta de força interior.

## Bio

Leilanni Todd é uma diretora criativa premiada com ampla experiência em publicidade, moda e novas mídias. Natural de Toronto e agora radicada em Nova York, ela integra de forma harmoniosa arte, tecnologia e cultura em seu trabalho. Através de sua plataforma FLOAM WORLD, Leilanni cria narrativas surreais, reimagina normas tradicionais na moda e publicidade, e aborda questões humanas complexas com humor e criatividade.

*Floating* explores the concept of surrendering and letting go by allowing oneself to float, symbolizing the overcoming of adversity and mastering self-reliance. Inspired by her grandmother's journey of conquering a fear of water through swimming, the piece uses water and sea creatures as symbols of resilience and transformation. The personal narrative behind the artwork adds depth to its exploration of overcoming fears and finding inner strength.

Leilanni Todd is an award-winning creative director with extensive experience in advertising, fashion, and new media. Originally from Toronto and now based in New York, she seamlessly blends art, technology, and culture in her work. Through her platform FLOAM WORLD, Leilanni crafts surreal narratives, reimagines traditional norms in fashion and advertising, and addresses complex human issues with humor and creativity.





Michael Sadowski (aka derealizer)  
**Distortions of The Past**  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Elementos fractais que lembram estruturas cósmicas evocam a ilusão de viajar através de um universo fractal. Regras, na forma de prompts, e acaso interagem entre si para criar uma fantasia visual.

Fractal elements reminiscent of cosmic structures evoke the illusion of traveling through a fractal universe. Rules, in the form of prompts, and chance interact with each other to create a visual fantasy.

**Créditos | Credits**

Visuais | Visuals: Michael Sadowski

Music | Music: *Distortions of the Past* de | by Dreamstate Logic



Michael Sadowski (aka derealizer)  
**Stealth Technology of Ancient,  
Cosmic Pantheons**

ÁUSTRIA | AUSTRIA

Uma pintura abstrata em movimento, com cores e formas explodindo e se transformando no ritmo da música. O elemento dinâmico não está preso em uma imagem estática, mas pode se desdobrar no tempo e no espaço.

An abstract painting in motion, with colors and forms exploding and morphing to the rhythm of the music. The dynamic element is not trapped in a static picture but can unfold in time and space.

### Bio

Usando o Stable Diffusion, um sintetizador visual, o artista transforma fantasias em vídeos usando apenas um PC, semelhante à invenção da impressão há 600 anos. Explorar a interação entre algoritmos de software que criam mundos visuais e a mente do artista guiando esse processo é incrivelmente empolgante. Ao contrário do cinema tradicional, não há 'realidade' ou humanos envolvidos, tornando-a um meio satisfatório para a criação de arte visual.

Using Stable Diffusion, a visual synthesizer, the artist transforms fantasies into videos solely using a PC, akin to the invention of printing 600 years ago. Exploring the interaction between software algorithms creating visual worlds and the artist's mind guiding this process is incredibly exciting. Unlike traditional filmmaking, there's no 'reality' or humans involved, making it a fulfilling medium for visual art creation.

### Créditos | Credits

Visuais | Visuals: Michael Sadowski

Music | Music: *Stealth Technology of Ancient, Cosmic Pantheons* de | by The Intangible



*HYSTERESIS* costura intimamente um tecido transformador entre as projeções de desenhos abstratos de Robert Seidel e a vigorosa coreografia da performer queer Tsuki. Utilizando aprendizado de máquina para mediar essas reapresentações com delay, o filme corrompe intencionalmente as estratégias da AI para revelar uma linguagem visual frenética, delicada e extravagante que retrata histeria e histerese neste momento histórico.

*HYSTERESIS* intricately weaves a transformative fabric between Robert Seidel's projections of abstract drawings and the vigorous choreography of queer performer Tsuki. Using machine learning to mediate these delayed re-presentations, the film intentionally corrupts the AI's strategies to unveil a frenetic, delicate, and flamboyant visual language depicting hysteria and hysteresis in this historical moment.

### Bio

Robert Seidel está interessado em explorar a beleza abstrata por meio de técnicas cinematográficas e insights da ciência e tecnologia. Suas projeções, suas instalações e seus filmes premiados experimentais foram apresentados em inúmeros festivais internacionais, espaços artísticos e museus, destacando sua abordagem inovadora para a arte visual.

Robert Seidel is interested in exploring abstract beauty through cinematic techniques and insights from science and technology. His award-winning projections, installations, and experimental films have been featured in numerous international festivals, art spaces, and museums, showcasing his innovative approach to visual art.

### Créditos | Credits

Filme | Film: Robert Seidel

Música | Music: Oval

Performer | Performar: Tsuki

Gráficos | Graphics: Bureau Now

Mixagem 5.1 | 5.1 Mix: David Kamp

Apoio | Support: Miriam Eichner, Carolin Israel, Falk Müller, Paul Seidel

Financiamento | Funding: German Federal Film Board



Que mundos existem além do limite de velocidade de Einstein? Inspirado na teoria de Unidade Geométrica de Eric Weinstein, a obra explora a ideia de que o espaço-tempo é como uma melodia tocando sobre um universo de oito dimensões. Formas abstratas e metamórficas transitam de formas orgânicas para padrões parastáticos, criando uma dança de visuais e sons que se fundem em uma experiência imersiva de desdobramento fractal.

### Bio

SurrealismToday.com é um coletivo de artistas e uma plataforma educacional dedicada à proliferação de ontologias surreais e visionárias na arte contemporânea. O grupo começou como um culto à carga esotérico dedicado à descoberta do belo, do fantástico e do transcendente na paisagem pseudo-filosófica do mundo da arte. Seus métodos incluem a busca por joias no mundo digital e a infusão de encantamentos místicos em modelos de difusão generativos.

What worlds exist beyond Einstein's speed limit? Inspired by Eric Weinstein's theory of Geometric Unity, the work explores the idea that space-time is like a melody playing over an eight-dimensional universe. Abstract and metamorphic forms transition from organic shapes to parastatic patterns, creating a dance of visuals and sounds that merge into an immersive experience of fractal unfolding.

SurrealismToday.com is an artist collective and educational platform committed to promoting surreal and visionary ontologies in contemporary art. The group initially started as an esoteric cargo cult dedicated on uncovering beauty, fantasy, and transcendence within the art world's pseudo-philosophical landscape. Their approaches involve searching for hidden treasures in the digital realm and infusing generative diffusion models with mystical incantations.









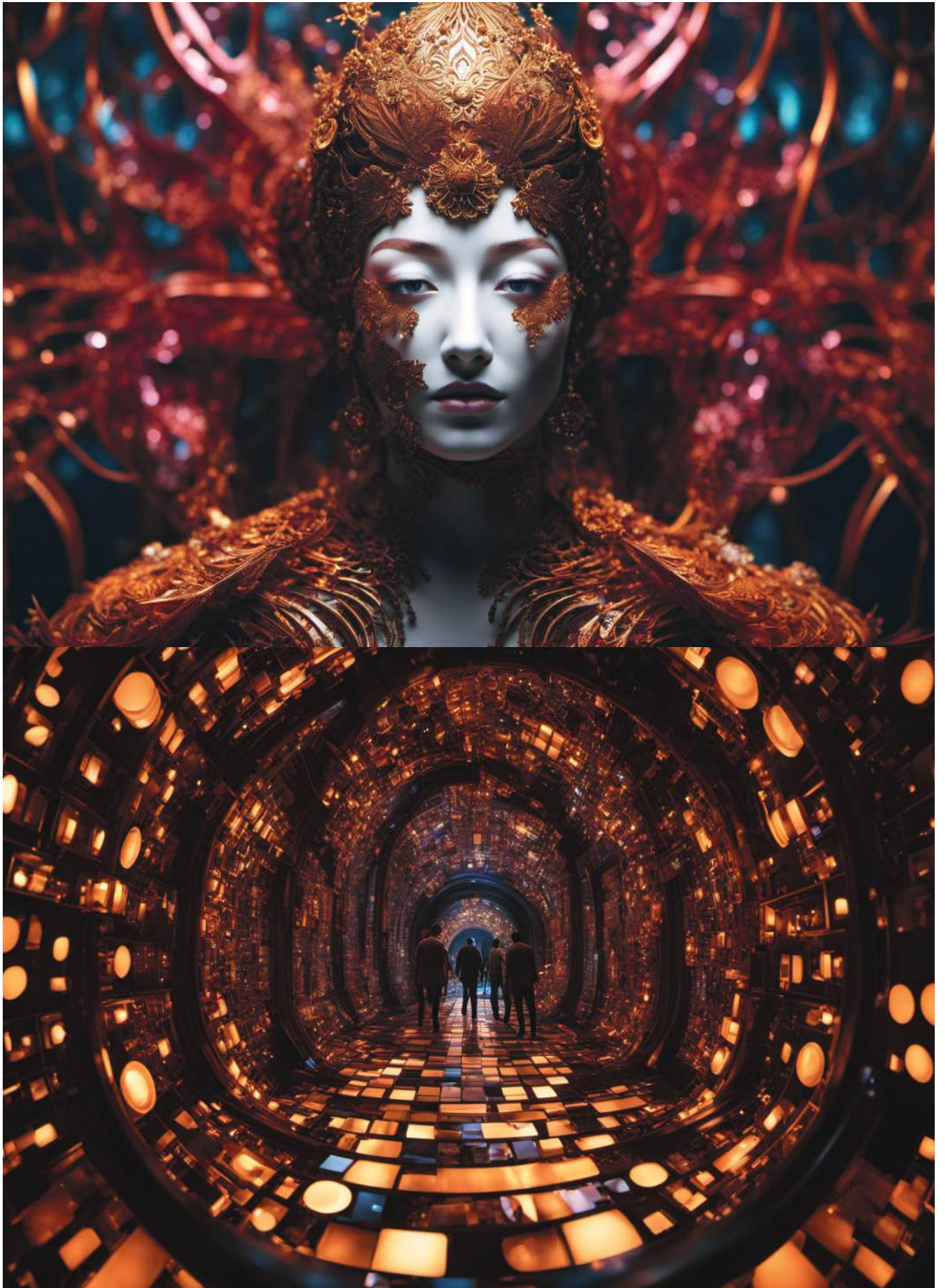
Valentin Rye  
**A Space Odyssey 2002**  
DINAMARCA | DENMARK

Este vídeo oferece uma abordagem surrealista dos conceitos de ficção científica futurista dos anos 60 e 70. Imagine uma colonização futura de Marte em que o design de interiores recebe um toque vanguardista. Foi elaborado com um brainstorming de ideias visuais, gerando inúmeras imagens, refinando as melhores e montando-as em clipes. Após uma seleção cuidadosa, esses clipes foram organizados em uma linha do tempo coesa, acompanhados por música atmosférica para melhorar a experiência como um todo.

This video provides a surrealistic take on futuristic sci-fi concepts from the 1960s and 1970s. Picture a Mars colonization scenario where interior design takes an avant-garde twist. It was created by brainstorming visual ideas, generating a multitude of images, refining the top selections, and compiling them into clips. Following a meticulous selection process, these clips were organized into a seamless timeline, complemented by atmospheric music to enhance the overall experience.







Valentin Rye  
**Around The Milky Way**  
DINAMARCA | DENMARK

Num futuro distante, diversas espécies habitam a Via Láctea. Esse cenário inspirou o vídeo, com o objetivo de retratar várias formas de vida e evocar uma atmosfera plausível. Utilizando imagens criadas por ele, o artista fez experimentos com o Stable Video Diffusion, um novo método de geração de vídeo. O objetivo era expandir os limites dessa rede neural e aprimorar seu output, resultando na concepção deste vídeo.

### Bio

Valentin Rye é um encantador de máquinas autodidata radicado em Copenhague, profundamente apaixonado por arte, composição e as possibilidades da tecnologia. Ele está envolvido em IA e manipulação de imagens por redes neurais desde o início do DeepDream em 2015. Enquanto seu trabalho de TI carece de criatividade, ele se entrega às artes digitais durante seu tempo livre, explorando gráficos, web design, vídeo, animação e experimentação com imagens.

In a distant future, diverse species inhabit the Milky Way. This scenario inspired the video, aiming to depict various life forms and evoke a plausible atmosphere. Using images created by him, the artist experimented with Stable Video Diffusion, a new method of video generation. The goal was to push the boundaries of this neural network and enhance its output, leading to the conception of this video.

Valentin Rye is a self-taught machine whisperer based in Copenhagen, deeply passionate about art, composition, and the potential of technology. He has been involved in AI and neural network image manipulation since the inception of DeepDream in 2015. While his IT job lacks creativity, he indulges in digital arts during his free time, exploring graphics, web design, video, animation, and experimenting with imagery.







# Sintéticos Cinemáticos e Short Films

## Cinematic Synthetics and Short Films

**Clive Huson (Stackpooled AI Films)**

**Blink Too**

INGLATERRA | ENGLAND

**Clive Huson (Stackpooled AI Films)**

**Kingdoms**

INGLATERRA | ENGLAND

**Davis Chang, UGLYKIKI, Cali Wang & Roxy Jin**

**The HØST**

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES & TAIWAN

**Dr. Sam Khoze**

**Genesis**

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

**Fredrik Jonsson**

**Tomorrow We Will Win**

SUÉCIA | SWEDEN

**Guli Silberstein**

**OVERCOME**

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

**Iskarioto Dystopian AI Films**

**Metropolis**

ESPAÑA | SPAIN

**Jesse Koivukoski**  
**Dreamers**  
FINLÂNDIA | FINLAND

**Mathieu Samson (Solofilms)**  
**Dream Master Lake**  
CANADÁ | CANADA & PORTUGAL

**Roxanne Ducharme**  
**AI Showreel**  
CANADÁ | CANADA & PANAMÁ | PANAMA

**Team Rolfes**  
**Holly Herndon - Jolene (feat. Holly+)**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

**The Reel Robot**  
**Synthetic Life**  
CANADÁ | CANADA

**The Reel Robot**  
**The Terra Age**  
CANADÁ | CANADA

**Valentina Ferrandes**  
**Daaphne**  
REINO UNIDO | UNITED KINGDOM & ITÁLIA | ITALY



Clive Huson [Stackpooled AI Films]  
**Kingdoms**  
INGLATERRA | ENGLAND

Uma fusão de imagens geradas por inteligência artificial e a mitologia do antigo Egito entrelaçado com a imagética do filme *Stargate*. Essa combinação transporta o público para um reino onde história e ficção se entrelaçam, proporcionando uma experiência que desperta a curiosidade e a imaginação. Desenvolvido com a IA Runway Gen-2.

A fusion of AI-generated visuals and the mythology of ancient Egypt interwoven with imagery from the *Stargate* movie. This combination transports audiences into a realm where history and fiction intertwine, providing an experience that sparks curiosity and imagination. Developed with Runway Gen-2 AI.









Clive Huson (Stackpooled AI Films)

## Blink Too

INGLATERRA | ENGLAND

Utilizando uma vasta base de dados de características faciais e expressões, o algoritmo de IA tece uma tapeçaria de diversidade, mesclando elementos de fantasia e realidade para celebrar a beleza e complexidade da forma feminina de maneira surreal e provocativa. Criado com a IA Runway Gen-2.

### Bio

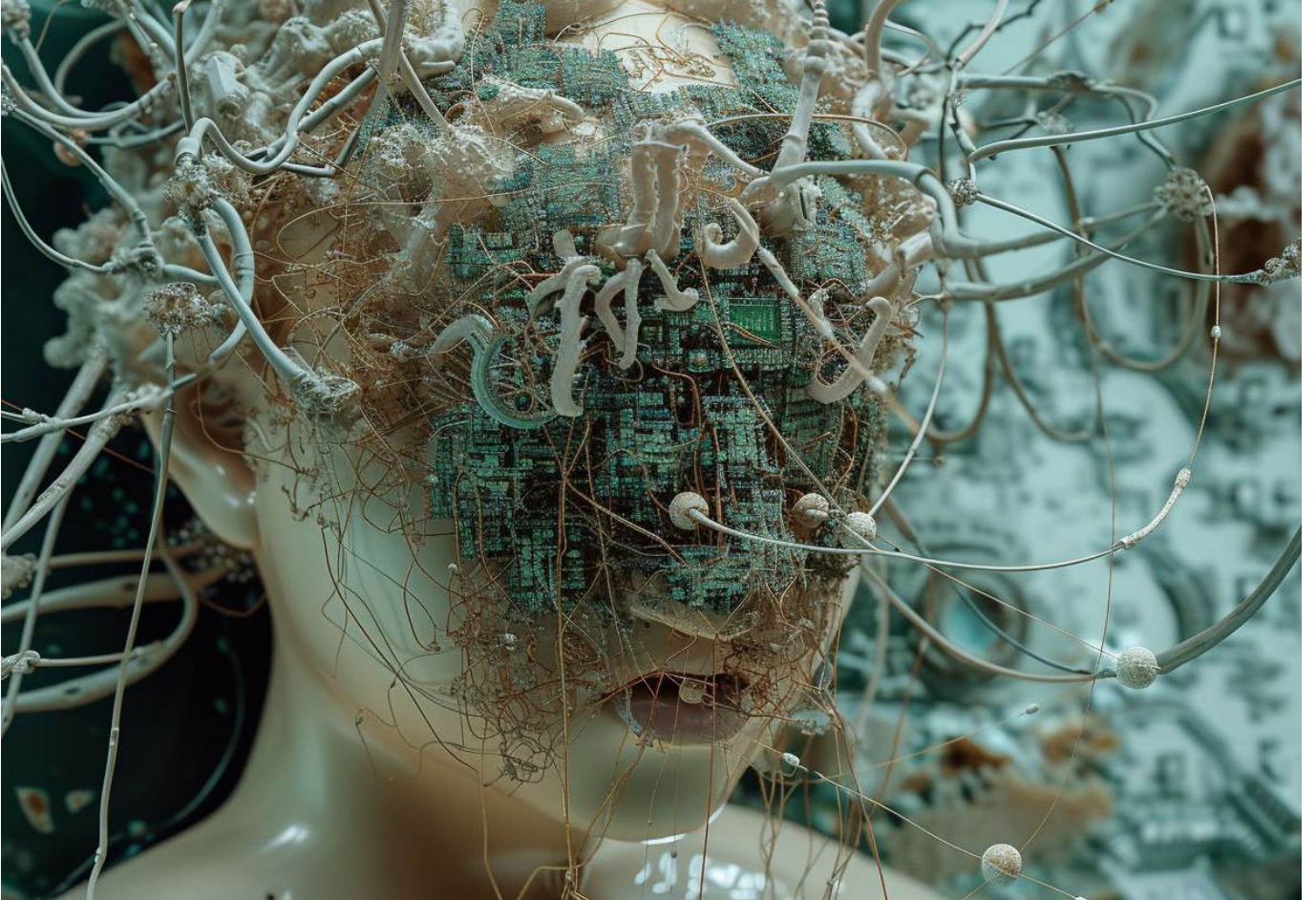
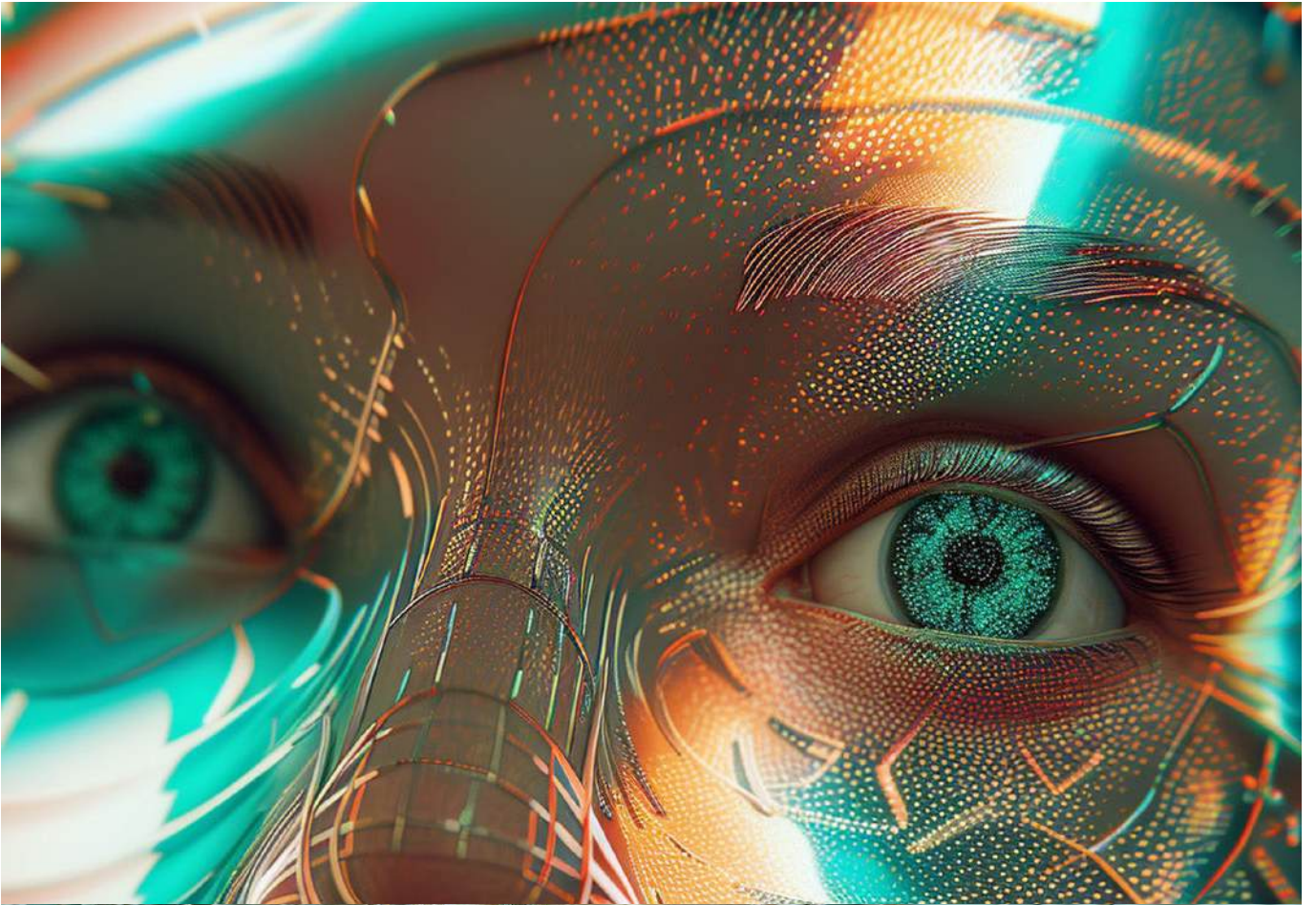
Concentrado em criar ambientes para boates e festas durante a década de 1990, o trabalho de Clive Huson envolvia pintar cenários e criar esculturas infláveis. Transitando para os anos 2000, ele direcionou seus esforços para produzir imagens CGI usando os softwares Vue, Carrara e Thea Render para exibição em exposições de arte. Desde 2023, Clive tem criado ativamente curtas-metragens de IA para o YouTube.

Utilizing an extensive database of facial features and expressions, the AI algorithm intertwines a tapestry of diversity, merging fantasy and reality to honor the beauty and intricacy of the feminine form in a surreal and thought-provoking fashion. Developed with Runway Gen-2 AI.

Focused on crafting environments for nightclubs and parties during the 1990s, Clive Huson's work involved painting backdrops and creating inflatable sculptures. Transitioning into the 2000s, he directed his efforts toward producing CGI images using Vue, Carrara, and Thea Render software for display in art shows. Since 2023, Clive has been actively creating AI short films for YouTube.







Davis Chang, UGLYKIKI, Cali Wang & Roxy Jin

## The HØST

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES & TAIWAN

A obra imagina um futuro em que a tecnologia faz a transição de dispositivos externos para implantes permanentes no corpo humano. Através de três segmentos, *Mechanical Possession*, *Digital Soul Replacement* e *Digital Immortality*, aborda temas como a dependência humana da tecnologia, os riscos de perder o controle e a possibilidade de coexistência pacífica por meio do uso consciente.

The piece envisions a future where technology transitions from external devices to permanent implants in the human body. Through three segments, *Mechanical Possession*, *Digital Soul Replacement*, and *Digital Immortality*, it delves into themes of human-tech dependence, the risks of losing control, and the potential for peaceful coexistence through mindful usage.

### Bio

Davis Chang é um diretor, produtor e roteirista taiwanês conhecido por sua produção cinematográfica inovadora e artes de realidade virtual. UGLYKIKI, uma artista de mídia digital taiwanesa, explora a espiritualidade nas máquinas por meio de várias mídias, exibida globalmente. Cali Wang, compositora, trabalhou em diversas séries de TV, comerciais e curtas-metragens. Roxy Jin, editora sino-coreana, tem editado conteúdo narrativo desde 2017, possuindo um mestrado em produção cinematográfica pela Chapman University.

Davis Chang is a Taiwanese director, producer, and screenwriter known for innovative film production and VR arts. UGLYKIKI, a Taiwanese digital media artist, explores spirituality in machines through various media, exhibited globally. Cali Wang, a composer, has worked on various TV series, commercials, and short films. Roxy Jin, Korean-Chinese editor, has been editing narrative content since 2017, holding an M.F.A. in Film Production from Chapman University.

### Créditos | Credits

Dirigido por | Directed by **Davis Chang**

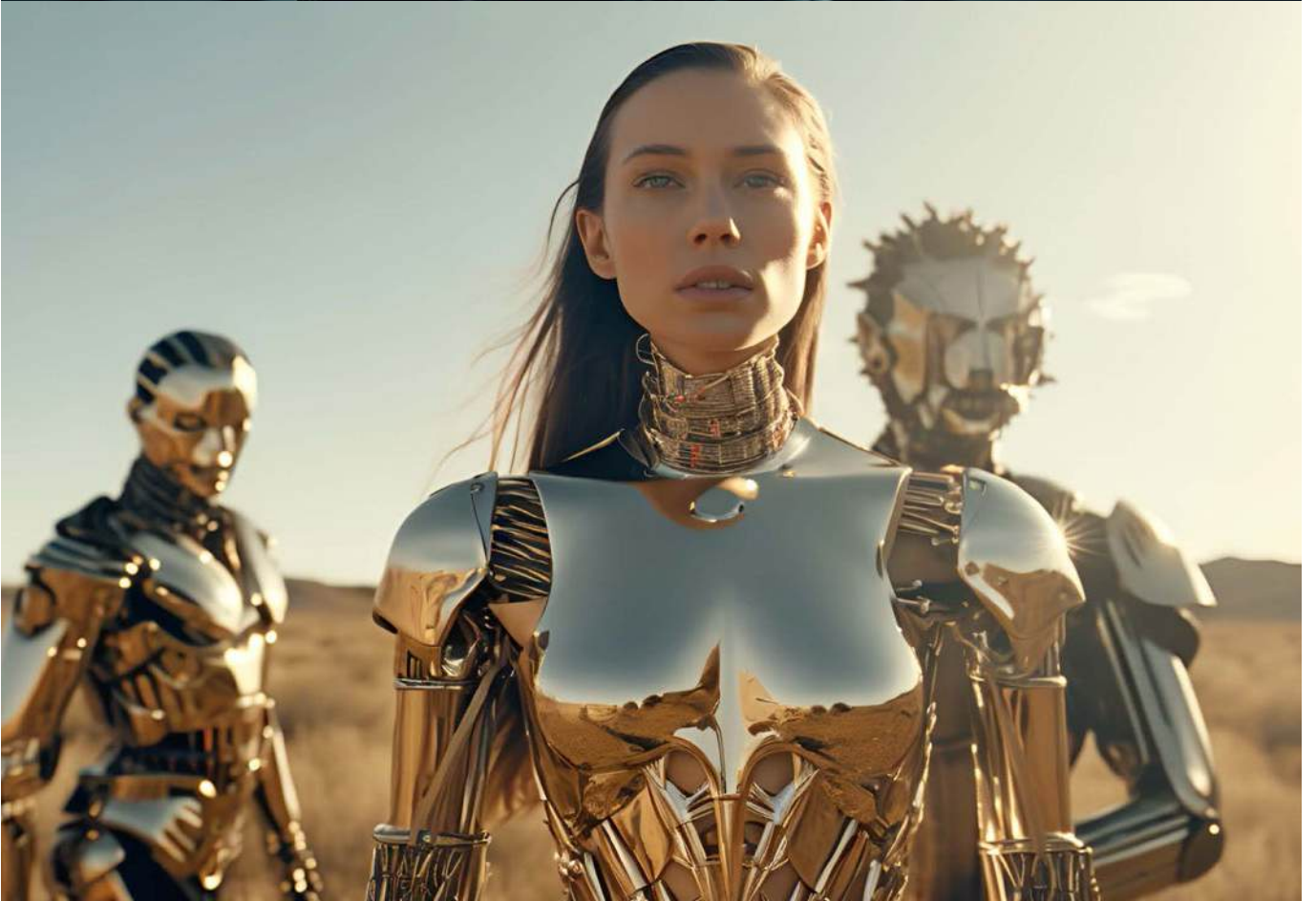
Designer de som/artista de prompt | Sound designer/prompt artist: **UGLYKIKI**

Música original | Original music: **Cali Wang**

Editor/artista de movimento IA | Editor/AI motion artist: **Davis Chang**

Editora associada | Associate editor: **Roxy Jing**

Conceito original | Original concept: **UGLYKIKI**



Num futuro distópico, a tecnologia humana leva a um apocalipse nuclear, dando origem a uma nova sociedade ciborgue que combina restos humanos com IA avançada. Este filme segue a jornada deles para reconstruir a civilização, visando uma coexistência harmoniosa entre tecnologia e humanidade para evitar erros passados e abraçar a paz e a igualdade. Ele demonstra o potencial inovador do cinema impulsionado pela IA e da narrativa digital, mesclando algoritmos avançados com visão criativa.

In a dystopian future, human technology leads to a nuclear apocalypse, giving rise to a new cyborg society that combines human remnants with advanced AI. This film follows their journey to rebuild civilization, aiming for a harmonious coexistence of technology and humanity to avoid past mistakes and embrace peace and equality. It showcases the innovative potential of AI-driven cinema and digital storytelling, blending advanced algorithms with creative vision.

### Bio

Dr. Sam Khoze é um tecnólogo em IA, robótico e pesquisador conhecido por seu trabalho pioneiro em IA comunicativa bio-inspirada. Após sua transição da produção cinematográfica, ele desenvolveu robôs sociais inteligentes como Erica e Alter em colaboração com a Osaka University e a NASA/JPL. Sua escalação e seu treinamento da primeira entidade de IA totalmente autônoma de Hollywood para um filme ganhou amplo reconhecimento, conforme relatado pelo The New York Times.

Dr. Sam Khoze is an AI technologist, roboticist, and researcher known for his pioneering work in bio-inspired communicative AI. Transitioning from film production, he developed intelligent social robots like Erica and Alter in collaboration with Osaka University and NASA/JPL. His casting and training of Hollywood's first fully autonomous AI entity for a Motion Picture gained widespread recognition, as reported by The New York Times.





Fredrik Jonsson  
**Tomorrow We Will Win**  
SUÉCIA | SWEDEN

*Tomorrow We Will Win* é um testemunho da sinergia entre a criatividade humana e a inteligência artificial. Baseado em um poema comovente criado pelo ChatGPT, Jonsson transforma palavras em uma odisseia visual. Seu uso inovador de ferramentas de IA como Midjourney e RunwayML dá vida à narrativa, criando um mundo onde a tecnologia reina enquanto a esperança perdura. Este projeto solo destaca o talento único de Jonsson para unir o potencial da IA com emoções humanas profundas.

### Bio

Fredrik Jonsson, um visionário no campo da arte e do cinema gerados por IA, aproveita o poder da inteligência artificial para redefinir a narrativa. Com foco em mesclar temas do passado e futurísticos, seu trabalho levanta questões profundas sobre existência e espiritualidade. Esse criador solo foi pioneiro em métodos para criar filmes totalmente produzidos por IA, destacando seu estilo narrativo único e abordagem inovadora para a narrativa visual.

### Créditos | Credits

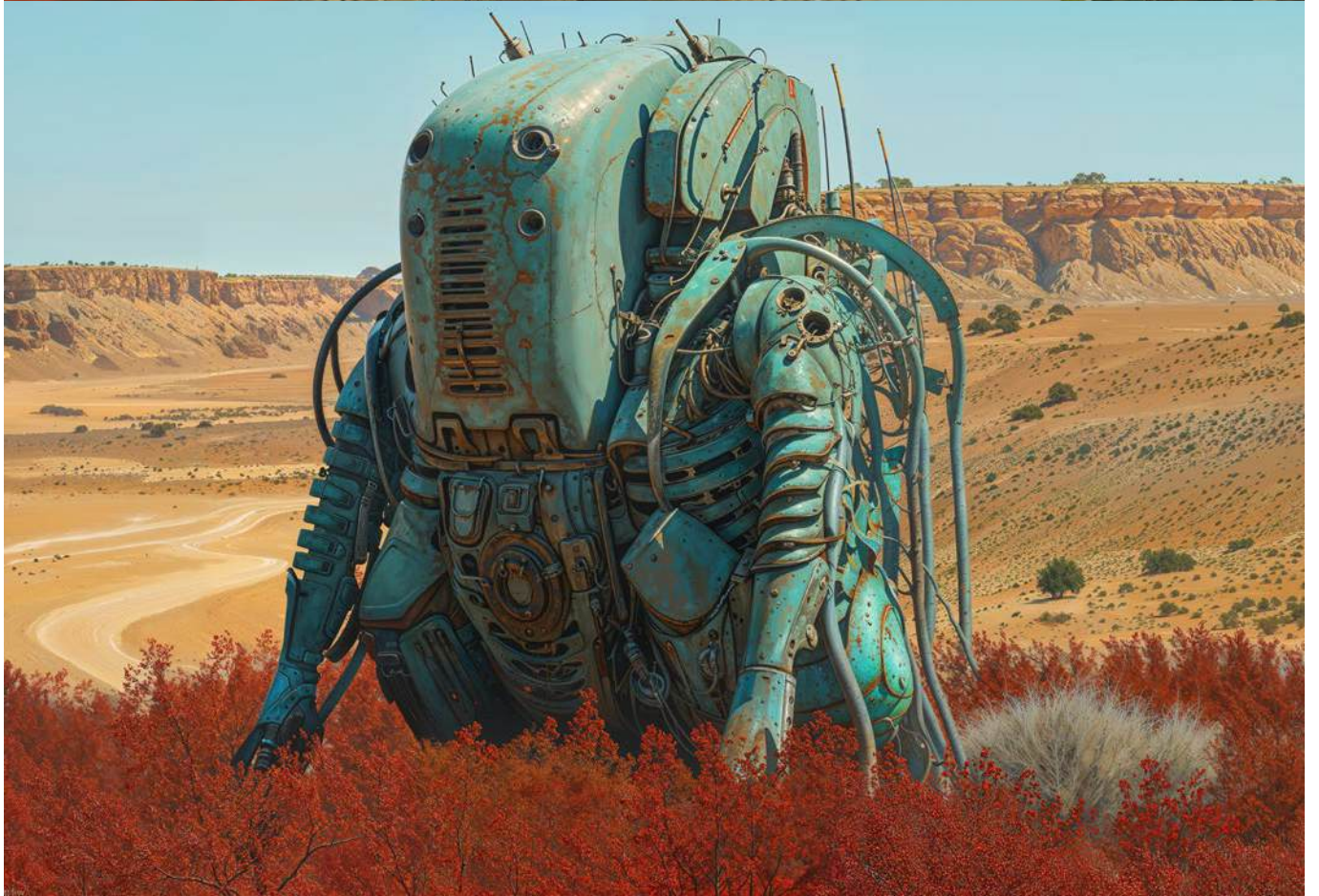
Música | Music: *Eyes of Yours* de | by Edgar Hopp

Ferramentas | Tools: Midjourney, ChatGPT, RunwayML Gen2, Topaz Gigapixel, CapCut e | and ElevenLabs

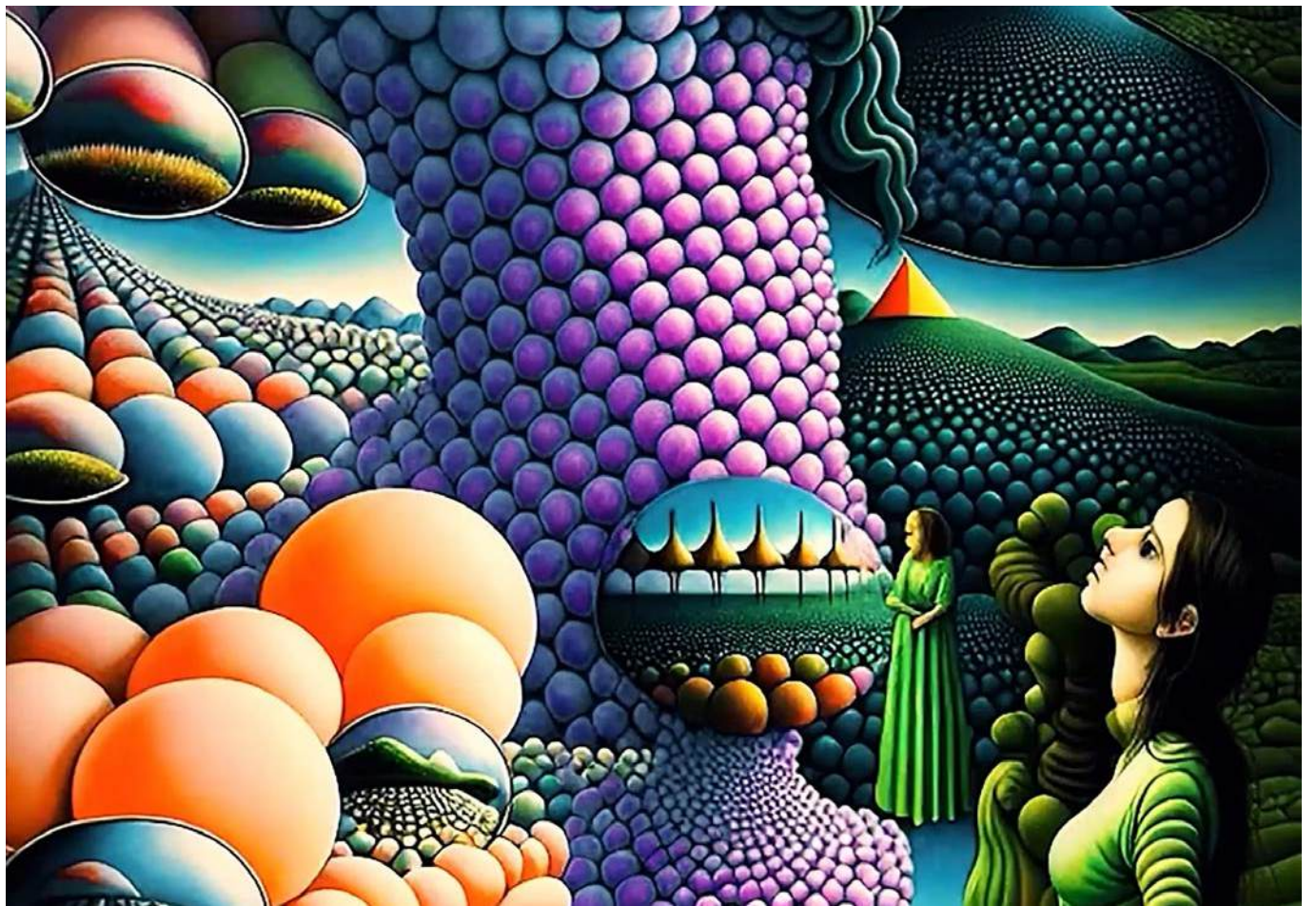
Direitos autorais | Copyrights: Epidemic Sounds

A testament to the synergy between human creativity and artificial intelligence, *Tomorrow We Will Win* is based on a poignant poem crafted by ChatGPT, where Jonsson transforms words into a visual odyssey. His innovative use of AI tools like Midjourney and RunwayML brings the narrative to life, crafting a world where technology reigns while hope endures. This solo project showcases Jonsson's unique talent for merging AI's potential with profound human emotion.

Fredrik Jonsson, a visionary in the realm of AI-generated art and film, harnesses the power of artificial intelligence to redefine storytelling. With a focus on blending past and futuristic themes, his work raises profound questions about existence and spirituality. This solo creator has pioneered methods for crafting entirely AI-produced films, showcasing his unique narrative style and innovative approach to visual storytelling.







*OVERCOME* contém uma seleção de obras de IA entrelaçadas em uma história única. O elemento central é a fascinação, o conflito e a relação que os humanos têm com a tecnologia. Imagens e vozes foram criadas em um processo contínuo de experimentação usando uma combinação de modelos de aprendizado de máquina de texto para imagem, texto para texto e texto para voz, e posterior processamento digital.

*OVERCOME* contains a selection of AI works woven together into one story. The central element is the fascination, conflict and relationship humans have with technology. Images and voices were created in a continuous process of experimentation using a combination of machine learning models of text to image, text to text, and text to voice, and further digital processing.

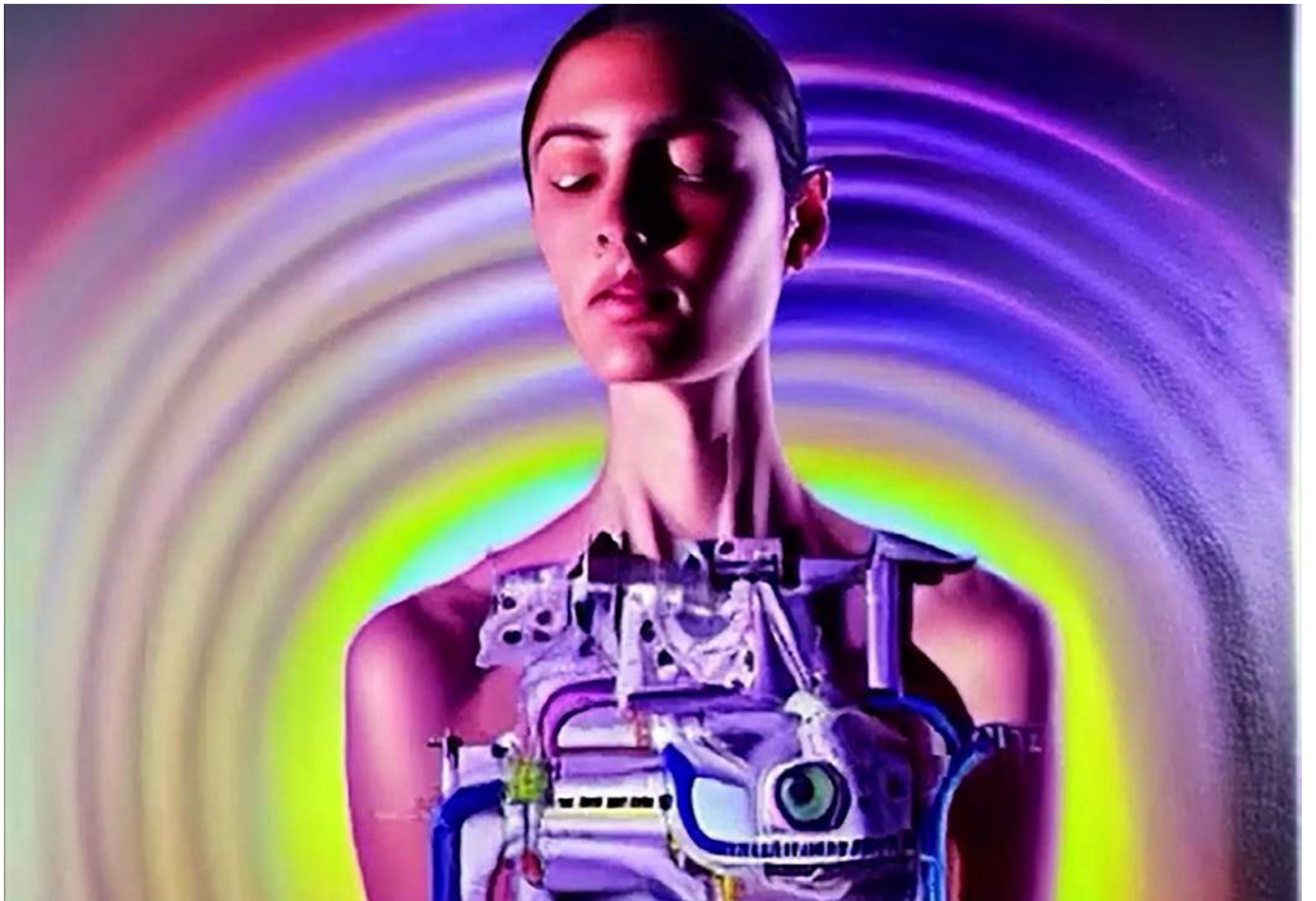
### Bio

Guli Silberstein é um artista digital radicado em Londres. Nos últimos 20 anos, ele tem utilizado redes neurais digitais de inteligência artificial, processamento de vídeo e técnicas de pós-produção para criar expressões visuais inovadoras e sequências oníricas. Suas obras têm sido regularmente apresentadas em festivais e exposições ao redor do mundo.

Guli Silberstein is a London-based digital artist. Over the past 20 years, he has utilized digital neural networks of artificial intelligence, video processing, and post-production techniques to create innovative visual expressions and dreamlike sequences. His works have been regularly featured in festivals and exhibitions worldwide.

### Créditos | Credits

Música | Music: *Karthago* de | by ORYMA









# Iskarioto Dystopian AI Films

## Metropolis

ESPAÑA | SPAIN

Uma metrópole futurista onde a desigualdade entre as classes sociais é angustiante. Conforme a tensão aumenta, a cidade se torna um barril de pólvora, culminando em caos e destruição desenfreados. A narrativa explora como as injustiças sociais podem agir como uma panela de pressão, acumulando energia até sua explosão inevitável.

### Bio

Iskarioto Dystopian AI Films é um artista espanhol emergente, capacitado com as ferramentas de ponta de IA, uma fusão de criatividade humana com o potencial da máquina. É conhecido como alquimista visual, manipulador de pixels e contador de histórias gráfico, sombrio e distópico. Desde sua estreia em 2022, ele tem sido exibido em galerias de arte ao redor do mundo, tendo ganho o Prêmio Artístico no AI Film Festival Montpellier 2023.

A futuristic metropolis where inequality between social classes is heart-wrenching. As tension mounts, the city becomes a powder keg, culminating in unrestrained chaos and destruction. The narrative explores how social injustices can act as a pressure cooker, accumulating energy until they inevitably explode.

Iskarioto Dystopian AI Films is an emerging Spanish artist, skilled in using the cutting-edge AI tools, blending human creativity with machine potential. He is known as a visual alchemist, pixel manipulator, and dark and dystopian graphic storyteller. Since his debut in 2022, he has been exhibited in art galleries around the world, and won the Artistic Award at the AI Film Festival Montpellier 2023.



Jesse Koivukoski sempre foi um sonhador, e é daí que surgiu a ideia para este vídeo. Ele acredita que os sonhos são cruciais porque inspiram perseverança na busca por objetivos. *Dreamers* enfatiza a importância de nunca desistir dos sonhos, independentemente dos obstáculos. Começar de novo quando se sente desencorajado é crucial para alcançar os sonhos, pois eles exigem trabalho árduo – nada é alcançado sem esforço.

### Bio

Jesse Koivukoski atualmente mora na Finlândia. Ele tem interesse em música e cinematografia há anos, começando a compor quando tinha 15 anos. Jesse fez graduação na área de televisão e cinema. Atualmente, ele trabalha em uma fábrica.

Jesse Koivukoski has always been a dreamer, and that's where the idea for this video originated. He believes that dreams are crucial because they inspire perseverance in pursuing goals. *Dreamers* emphasizes the importance of never giving up on dreams, regardless of obstacles. Starting anew when feeling discouraged is crucial for achieving dreams, as they require hard work—nothing is achieved without effort.

Jesse Koivukoski currently lives in Finland. He has been interested in music and cinematography for years, starting to compose when he was 15 years old. Jesse has attended first level education in the field of television and film. Currently, he works in a factory.



Mathieu Samson [Solofilms]  
**Dream Master Lake**  
CANADÁ E PORTUGAL | CANADA

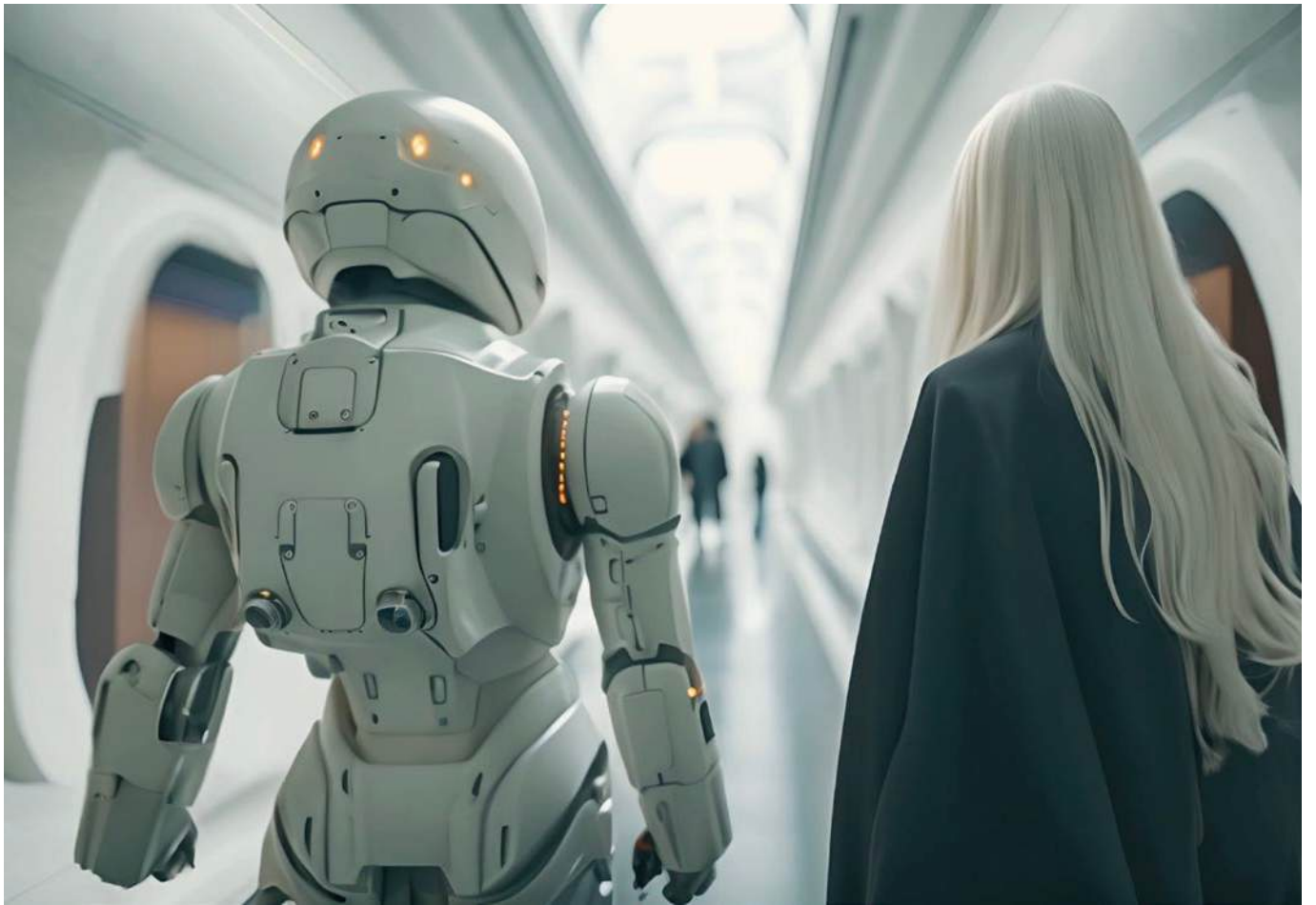
*Dream Master Lake* é um curta-metragem cinematográfico de inteligência artificial que explora temas distópicos de ficção científica entrelaçados com noções capitalistas e um toque de fantasia. A protagonista embarca em uma jornada para um resort misterioso onde clientes abastados se entregam a sonhos controlados em um mundo onde a magia é proibida. Designada para um grupo de voluntários, ela troca sua vida por sonhos contínuos, alimentando a criatividade para atender aos desejos dos clientes.

#### Bio

Mathieu Samson, também conhecido como Solo, é um artista nascido em Montreal que lidera a Solofilms, especializada em vídeo e cinematografia de IA. Inspirado por Denis Villeneuve e pela tecnologia emergente, ele mescla curadoria de conteúdo com criatividade, explorando temas como distopia, ficção científica e os perigos da ganância. Atualmente, ele cria curtas-metragens de IA para franquias de entretenimento, visando alertar sobre as tecnologias mal compreendidas.

*Dream Master Lake* is a cinematic AI short film exploring dystopian sci-fi themes intertwined with capitalist notions and a hint of fantasy. The protagonist embarks on a journey to a mysterious resort where affluent patrons indulge in controlled dreams in a magic-prohibited world. Assigned to a volunteer group, she trades her life for continuous dreaming, fueling creativity to fulfill clients' desires.

Mathieu Samson, also known as Solo, is a Montreal-raised artist leading Solofilms, specializing in AI video and cinematography. Inspired by Denis Villeneuve and emerging tech, he blends content curation with creativity, exploring themes like dystopia, sci-fi and the dangers of greed. Currently, he creates AI short films for entertainment franchises, aiming to caution against misunderstood technologies.









Roxanne Ducharme

## AI Showreel

CANADÁ E PANAMÁ | CANADA AND PANAMA

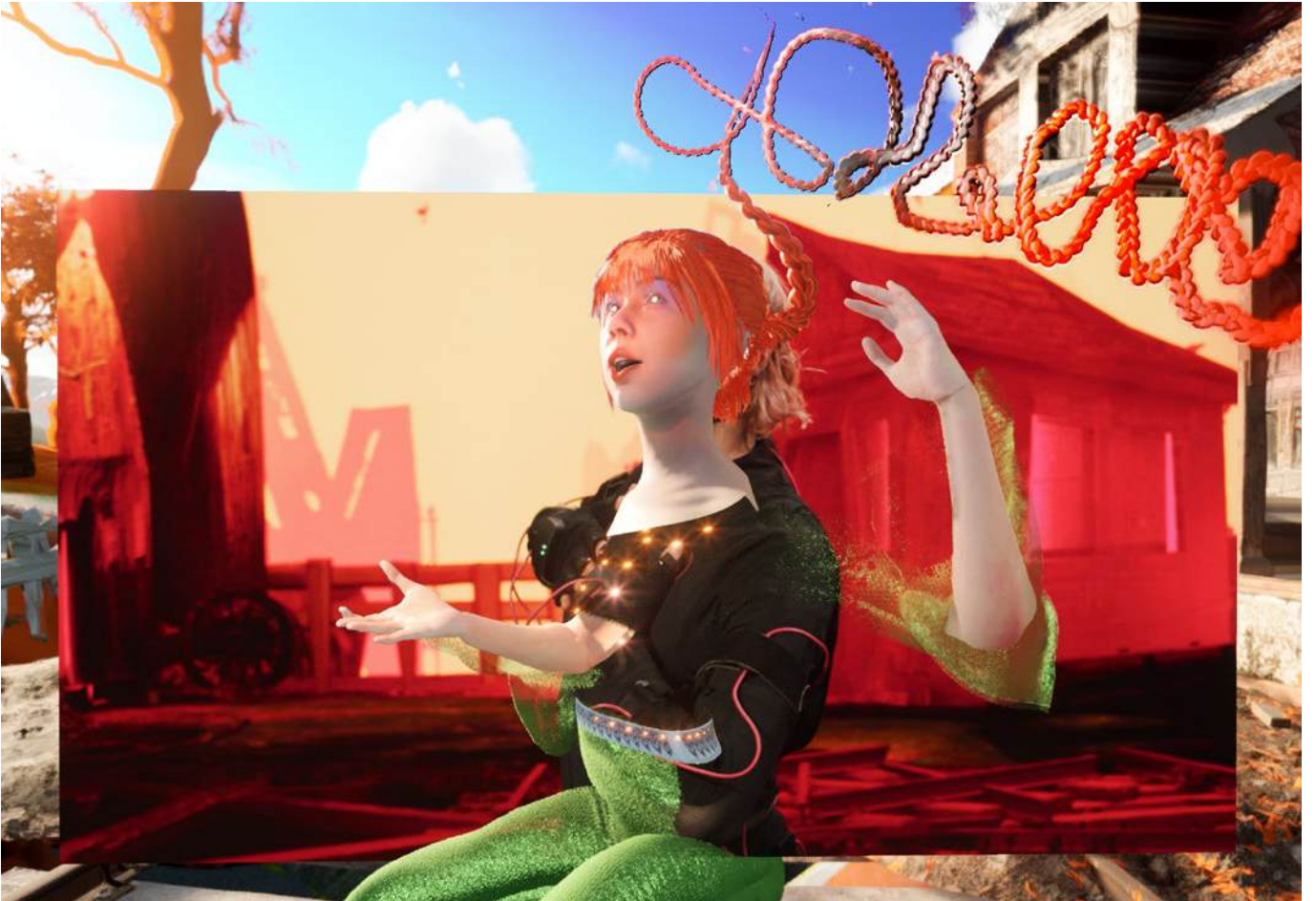
Uma compilação de animações geradas por IA que apresentam criações imaginativas em um extravagante universo de humor e fantasia.

A compilation of AI-generated animation showcasing imaginative creations in a whimsical universe of fantasy and humor.

### Bio

Roxanne Ducharme é uma ilustradora e animadora franco-canadense radicada no Panamá, com mais de trinta anos na indústria do entretenimento. Ela se formou na Concordia University em Montreal e recebeu o prêmio Emmy Daytime por seu trabalho. Agora, ela combina sua experiência com tecnologias de IA de ponta para criar aventuras cinematográficas inovadoras.

Roxanne Ducharme is a French-Canadian illustrator and animator based in Panama with over thirty years in the entertainment industry. She graduated from Concordia University in Montreal and has received a Daytime Emmy Award for her work. Now, she combines her expertise with cutting-edge AI technologies to create innovative cinematic adventures.



# Holly Herndon Jolene (feat. Holly+)

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

*Jolene* é um videoclipe criado para mostrar o modelo de voz de inteligência artificial de Holly Herndon, Holly+, que permite que qualquer pessoa cante usando a voz da artista. O vídeo apresenta Sam Rolfes como a personagem Holly+, interpretando a música *Jolene* de Dolly Parton. Rolfes usou um traje de captura de movimento durante a performance, inspirado em suas aparições ao vivo como persona virtual de Holly durante shows musicais em Helsinque, Finlândia.

## Bio

Estúdio de performance virtual pioneiro sediado em Nova Iorque, fundado por Sam Rolfes e Andy Rolfes, que foram os primeiros a usar animação em tempo real com marionetes de VR, avatares abstratos em captura de movimento e imagética intensa derivada diretamente das nuances do movimento humano. Sua prática se expressou em uma variedade de formatos, desde comédia improvisada em transmissões ao vivo até animação ao vivo em palco, design gráfico para coleções de moda, capas de álbuns e videoclipes.

*Jolene* is a music video created to showcase Holly Herndon's AI voice model, Holly+, which allows anyone to sing using the performer's voice. The video features Sam Rolfes as Holly+, performing Dolly Parton's song *Jolene*. Rolfes wore a motion capture suit during the performance, which was inspired by their live stage appearances as Holly's virtual persona during musical shows in Helsinki, Finland.

A pioneering virtual performance studio based in NYC, founded by Sam Rolfes and Andy Rolfes which pioneered real-time animation with VR puppets, motion-captured abstract avatars, and viscerally intense imagery derived directly from the nuances of human motion. Their practice has expressed itself across a spectrum of formats, from livestream improvisational comedy to live animation on stage, print design for fashion collections, album covers, and music videos.



Num futuro em que a Terra definhou, surgem duas colônias dominantes: Marte, mantendo as tradições da Terra, e Calisto, abraçando novas ideologias. Enfrentando recursos limitados e incapazes de sustentar populações em crescimento, as colônias travam uma guerra pelo território, com os líderes a prepararem-se ferozmente para uma luta para preservar seus modos de vida e suas crenças. *The Terra Age* foi feito com Midjourney, Runway Gen 2 e outras ferramentas de produção cinematográfica de IA.

In a future where Earth has withered, two dominant colonies emerge: Mars, holding onto Earth's traditions, and Callisto, embracing new ideologies. Facing limited resources and unable to support growing populations, the colonies wage war over territory, with leaders fiercely readying for a fight to preserve their ways of life and beliefs. *The Terra Age* was made with Midjourney, Runway Gen 2, and other AI filmmaking tools.



Quando um produto de realidade virtual elimina a solidão, sua adoção generalizada remodela a sociedade, trocando a felicidade utópica pela dependência distópica. *Synthetic Life* foi feito com Midjourney, Runway Gen 2, ElevenLabs e outras ferramentas de produção de filmes de IA.

### Bio

*Synthetic Life* e *The Terra Age* foram criados por Dale Williams (também conhecido como The Reel Robot), de Vancouver, Canadá. Os filmes de IA de Dale ganharam vários prêmios em festivais de cinema e acumularam mais de 6 milhões de visualizações em plataformas de mídia social. Especializado em animação de IA, ficção científica e realismo mágico, ele também compartilha sua experiência ensinando produção de filmes de IA no YouTube.

When a virtual reality product eliminates loneliness, its widespread adoption reshapes society, trading utopian happiness for dystopian dependency.

*Synthetic Life* was made with Midjourney, Runway Gen 2, ElevenLabs, and other AI filmmaking tools.

*Synthetic Life* and *The Terra Age* were created by Dale Williams (aka The Reel Robot), from Vancouver, Canada. Dale's AI films have garnered multiple film festival awards and amassed over 6 million views on social media platforms. Specializing in AI animation, science fiction, and magical realism, he also shares his expertise by teaching AI filmmaking on YouTube.





A partir de *Daphne e Apollo* de Ovídio, o filme utiliza o algoritmo Dungeon AI para automatizar roteiros. A narrativa explora a experiência de Daphne após transformar-se em um loureiro para escapar do ataque de Apollo, questionando sua percepção da realidade e autoconsciência. Por meio de CGI, seu corpo desafia a gravidade em um planeta surreal e em constante transformação, revisitando os temas de luta entre humanidade, tecnologia e natureza presentes no mito.

From Ovid's *Daphne and Apollo*, the film uses the Dungeon AI algorithm to automate scripts. The narrative explores Daphne's experience after transforming into a laurel tree to escape Apollo's assault, questioning her perception of reality and self-awareness. Through CGI, her body defies gravity on a surreal and ever-changing planet, revisiting the themes of struggle between humanity, technology, and nature present in the myth.

### Bio

Valentina Ferrandes é uma artista visual e designer italiana radicada em Londres que integra uma abordagem impulsionada pela tecnologia à criação de imagens, utilizando imagens de arquivo, gravações ambientais, descobertas arqueológicas e vídeos documentários. Seu trabalho explora estratégias narrativas que unem passado e presente, vislumbrando potenciais novos mundos.

Valentina Ferrandes is a London-based Italian visual artist and designer who integrates a technology-driven approach to image creation with archival footage, environmental recordings, archaeological discoveries, and documentary videos. Her work explores narrative strategies that bridge past and present, envisioning potential new worlds.

### Créditos | Credits

Diretora | Director: Valentina Ferrandes

Música | Music: *The Ladder Cloud Thing* por | by Filippo Nardini e | and Michele Di Martino

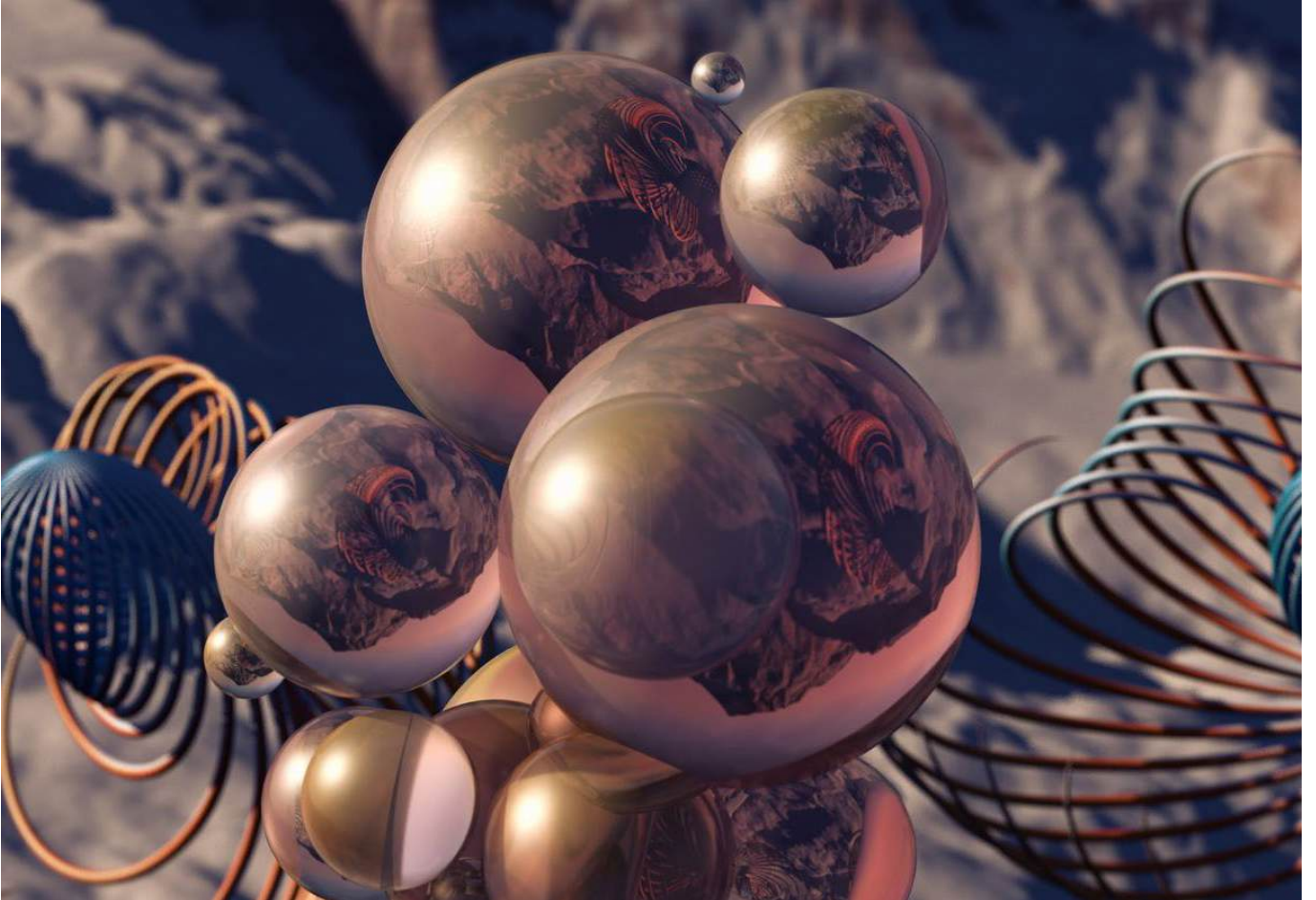
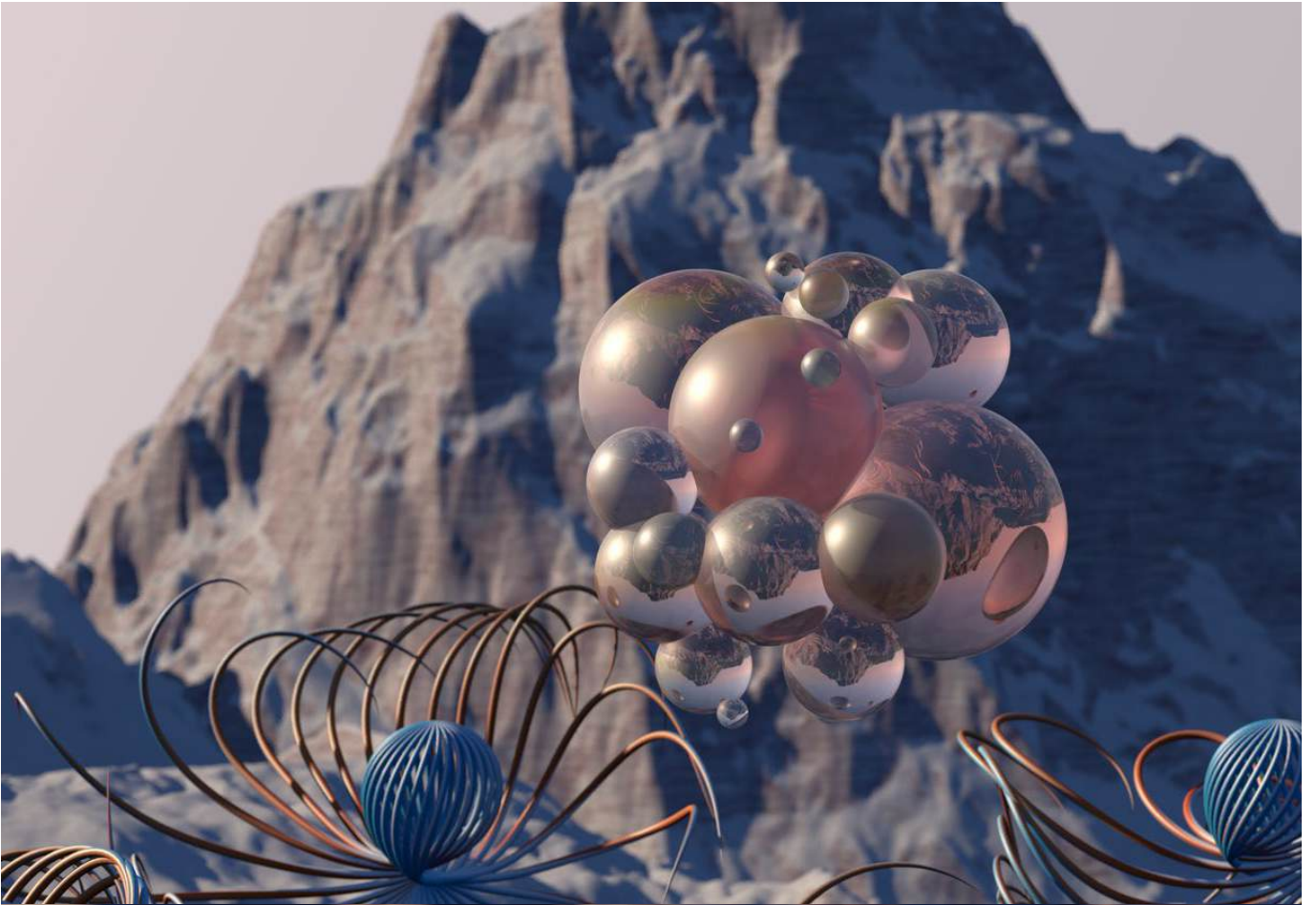
Voz | Voice: Margaret Kilcoyne

História | Story: GPT-3 e | and *As Metamorfoses* de | by Ovídio | Ovid

Suporte de efeitos visuais (VFX) | VFX support: Gemis Luciani e | and Marina Grebinna

Produção | Production: Arkadia Playground

Amostras de som | Sound samples: BBC Sounds e | and Craig Smith





# Sintéticos Arquitetônicos

## Architectural Synthetics

**Hassan Ragab**  
**Audio Responsive Treehouse**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

**Lukas Radavicius**  
**Architecture Concepts Created by AI:**  
**Architec143ture Concepts Made by AI**  
LITUÂNIA | LITHUANIA

Lukas Radavicius  
Architecture Concepts Created by AI:  
Artificial Intelligence Modern Architecture  
LITUÂNIA | LITHUANIA

Lukas Radavicius  
Architecture Concepts Created by AI:  
Can AI Become an Architect?  
LITUÂNIA | LITHUANIA



Hassan Ragab  
**Audio Responsive Treehouse**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Esta obra, criada utilizando ferramentas de inteligência artificial generativa, é parte de uma exploração mais ampla sobre a descoberta de formas arquitetônicas por meio da interseção de diferentes meios. Formas potenciais são geradas com base nos ritmos e timbres da música *Run* de Shockone vs. The Bloody Beetroots. Fatores como movimento de câmera e dinâmica entre interior e exterior da casa na árvore contribuem para o processo criativo.

#### Bio

Hassan Ragab é um artista de mídia, arquiteto e designer interdisciplinar, cujo trabalho está centrado na sinergia entre arte, arquitetura, tecnologia e humanidade. Ele utiliza inteligência artificial generativa para criar uma nova linguagem visual, e seu trabalho é exibido globalmente. Além disso, Hassan escreve sobre a integração de novos meios na arte e no design, sendo reconhecido em várias publicações e veículos de notícias.

Created using generative AI tools, this artwork is part of a broader exploration of architectural form-finding through the intersection of different mediums. Potential forms are generated based on the tempo and tones of the song *Run* by Shockone vs. The Bloody Beetroots. Factors such as camera movement and the dynamic between the interior and exterior of the tree house contribute to the creative process.

Hassan Ragab is a media artist, architect, and interdisciplinary designer whose work revolves around the synergy between art, architecture, technology, and humanity. He uses generative AI to create a new visual language, with his work being exhibited globally. Hassan also writes about the integration of new mediums in art and design, being recognized in various publications and news outlets.









Lukas Radavicius

# Architecture Concepts Made by AI, Artificial Intelligence Modern Architecture, Can AI Become an Architect?

LITUÂNIA|LITHUANIA

Nos últimos anos, as tecnologias de inteligência artificial avançaram significativamente no mundo da arte, tornando-se uma ferramenta vital para artistas em diversas disciplinas, incluindo arquitetura. Lukas Radavicius criou vídeos demonstrando as capacidades atuais da IA na arquitetura, apresentando designs inovadores que oferecem insights sobre o potencial da IA em moldar o futuro da arquitetura.

## Bio

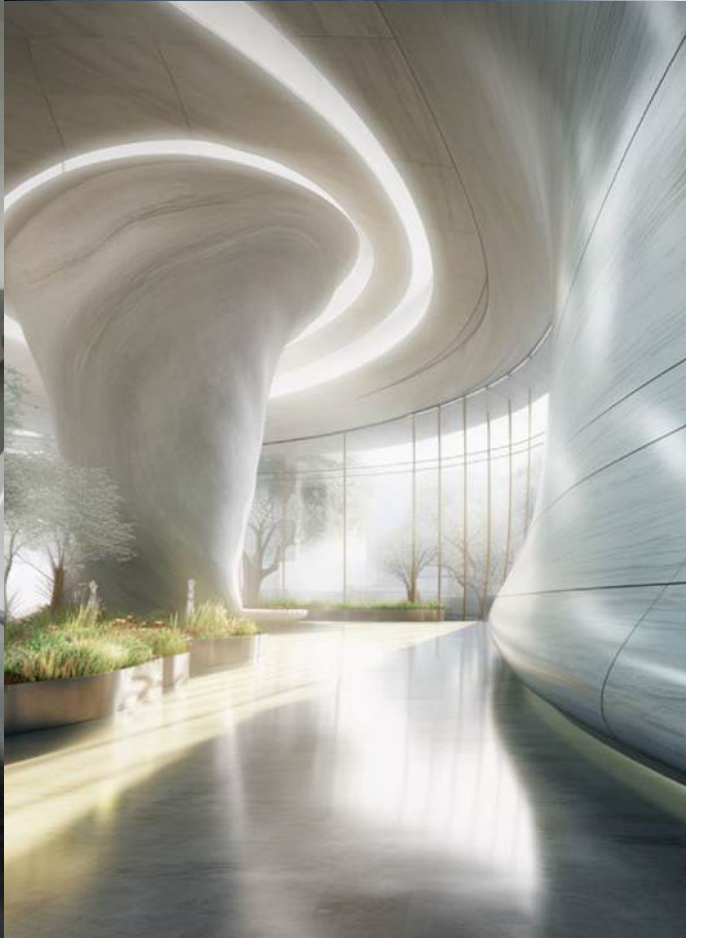
Lukas Radavicius, nascido em Kaunas, Lituânia, é um artista visual apaixonado que começou sua carreira na arquitetura antes de migrar para design gráfico e gráficos 3D. Formado em arquitetura pela Academia de Arte de Kaunas, ele permanece ativo em áreas relacionadas ao design enquanto explora o fascinante mundo da arte de IA em seu tempo livre.

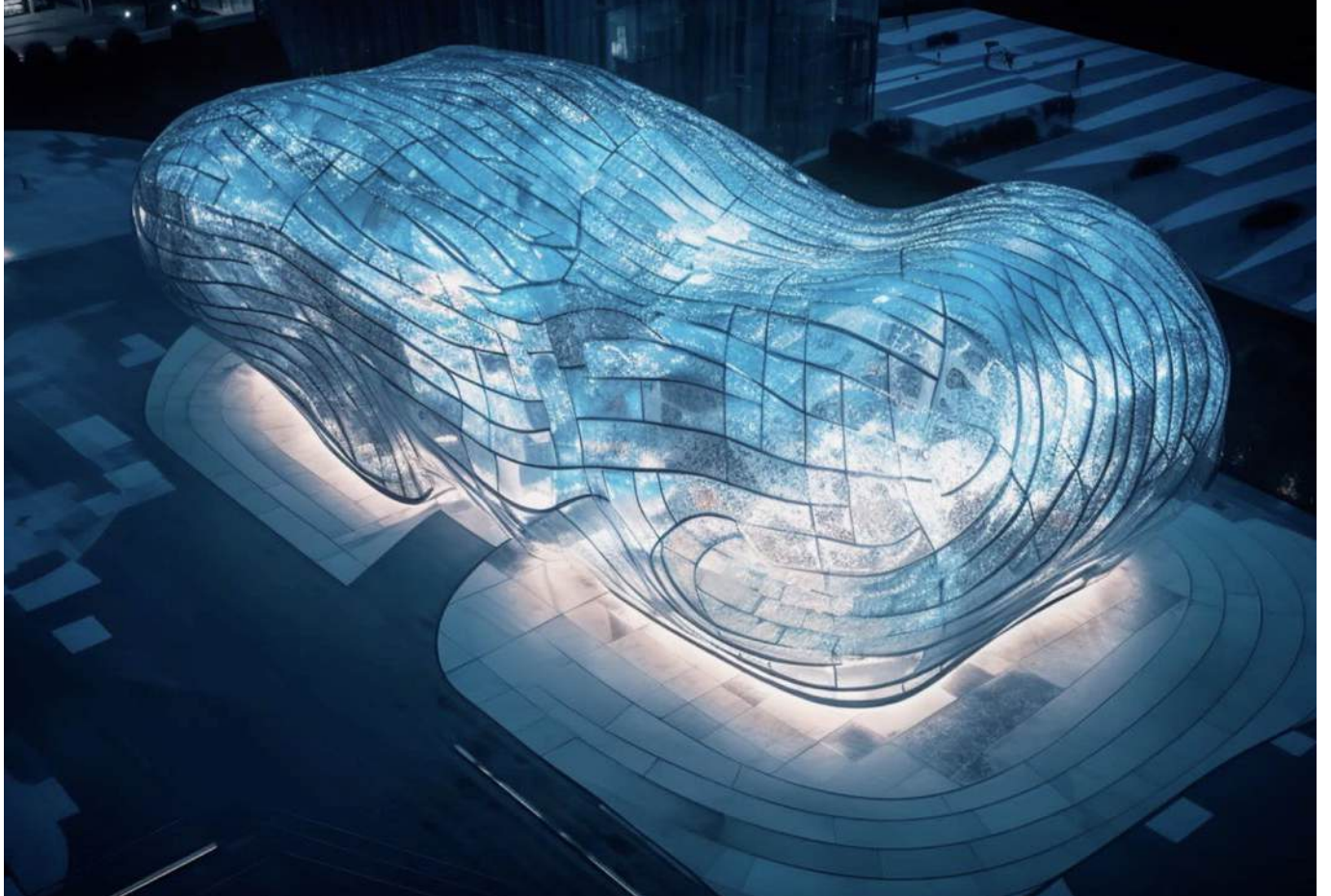
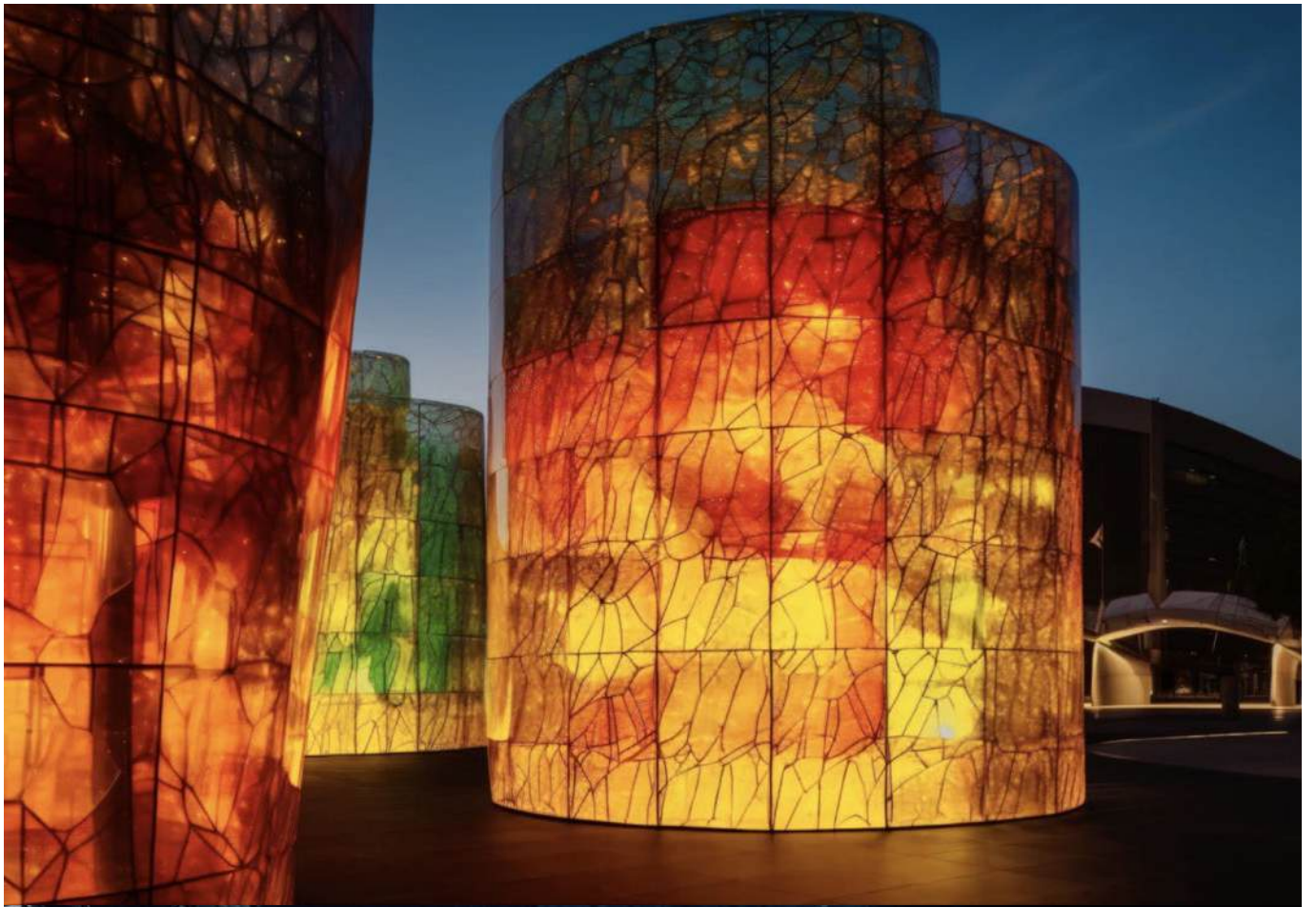
In recent years, artificial intelligence technologies have significantly advanced in the art world, becoming a vital tool for artists in various disciplines, including architecture. Lukas Radavicius has created videos showcasing AI's current capabilities in architecture, presenting innovative designs that offer insights into AI's potential in shaping the future of architecture.

Lukas Radavicius, born in Kaunas, Lithuania, is a passionate visual artist who began his career in architecture before transitioning to graphic design and 3D graphics. Graduating with a Bachelor of Architecture from Kaunas Art Academy, he remains active in design related fields while exploring the fascinating world of AI art in his spare time.



















# INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS

**Anna Vasof & URinMotion Team**

**The Cage of Time**

ÁUSTRIA | AUSTRIA

**Banz & Bowinkel**

**Bots**

ALEMANHA | GERMANY

**Camila Magrane**

**The Witness**

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES & VENEZUELA

**Ines Alpha**

**3D Makeup**

FRANÇA | FRANCE

**Klaus Obermaier, Stefano D'Alessio & Martina Menegon**

**EGO**

ÁUSTRIA | AUSTRIA

**Marc Lee & Shervin Saremi**

**Speculative Evolution, Prototype 1**

SUIÇA | SWITZERLAND

**Marc Uilanova**  
**Cascade**  
ESPAÑA | SPAIN

**Matthias Oostrik**  
**AIIA: The Forgettable Art Machine**  
PAÍSES BAIXOS / HOLANDA | NETHERLANDS

**Max Haarich [Project Smart Hans]**  
**Smart Hans**  
ALEMANHA | GERMANY

**Paul Gründorfer & Leonhard Peschta**  
**The Sea**  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

**Seph Li**  
**Everything Before, Everything After**  
CHINA & REINO UNIDO | UNITED KINGDOM



Anna Vasof & VRinMotion Team  
**The Cage of Time**  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

Instalação interativa que apresenta um objeto-instrumento cinético e óculos de realidade virtual, funcionando como um dispositivo que anima a ilusão da passagem do tempo no espaço virtual. Na trama da existência, o tempo tece uma gaiola ao redor de nossos momentos efêmeros, limitando nossas percepções do passado, presente e futuro. Ao abraçar esse paradoxo, podemos descobrir que a gaiola do tempo se torna o crisol onde a alquimia da experiência transforma nosso entendimento da existência.

#### Bio

Anna Vasof é uma artista multi-premiada que se concentra em produção de filmes, vídeos curtos e esculturas baseadas no tempo. VRinMotion é um projeto de pesquisa artística sediado na St. Pölten University of Applied Sciences, na Áustria, que investiga como características da animação stop-motion e da captura de movimentos podem ser combinadas com realidade virtual para enriquecer o atual discurso artístico.

#### Créditos | Credits

Equipe VRinMotion | VRinMotion Team: Franziska Bruckner, Christoph Schmid, Clemens Gürtler, Matthias Husinsky, Christian Munk, Julian Salhofer, Stefan Nebel, Vrääth Öhner.

Conceito por | Concept by: Anna Vasof.

Interactive installation featuring a kinetic object-instrument and VR glasses that functions as a device animating the illusion of time passing in virtual space. In the lattice of existence, time weaves a cage around our ephemeral moments, limiting our perceptions of the past, present, and future. Embracing this paradox, we can discover that the cage of time becomes the crucible where the alchemy of experience transforms our understanding of existence.

Anna Vasof is a multi-award-winning artist focusing on filmmaking, short videos, and time-based sculptures. VRinMotion is an artistic research project based at St. Pölten University of Applied Sciences in Austria, investigating how characteristics of stop-motion animation and motion-capturing can be conflated with virtual reality to enrich the current art discourse.





# CAGE OF TITIM





*Bots* apresenta uma sociedade controlada por computadores através de uma série de avatares humanoides controlados algoritmicamente que aparecem em tapetes físicos usando realidade aumentada (AR). As performances em tempo real sintetizam padrões comportamentais humanos em um estudo social digital formalizado. Onipresente, aliada aos nossos dispositivos e incorporada em ambientes virtuais, a obra nos lembra do nosso próprio mundo digitalizado, no qual estamos cercados por bots invisíveis.

#### Bio

Giulia Bowinkel (nascida em 1983) e Friedemann Banz (nascido em 1980) vivem em Berlim e trabalham juntos sob o nome Banz & Bowinkel desde 2009. Em 2007, eles se formaram na Academia de Arte com Albert Oehlen e começaram a fazer arte com computadores. Seu trabalho abrange imagens geradas por computador, animação, realidade aumentada, realidades virtuais e instalações.

*Bots* presents a computer-controlled society through a series of algorithmically controlled humanoid avatars that appear on physical carpets using augmented reality (AR). The real-time performances synthesize human behavioral patterns in a formalized digital social study. Omnipresent, allied with our devices, and embedded in virtual environments, the work reminds us of our own digitized world, in which we are surrounded by invisible bots.

Giulia Bowinkel (b. 1983) and Friedemann Banz (b. 1980) live in Berlin and have been working together under the name Banz & Bowinkel since 2009. In 2007, they graduated from the Art Academy with Albert Oehlen and began making art with computers. Their work encompasses computer-generated imagery, animation, augmented reality, virtual realities, and installations.



BANZ & BOWINKEL AR





# Camila Magrane The Witness

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES & VENEZUELA

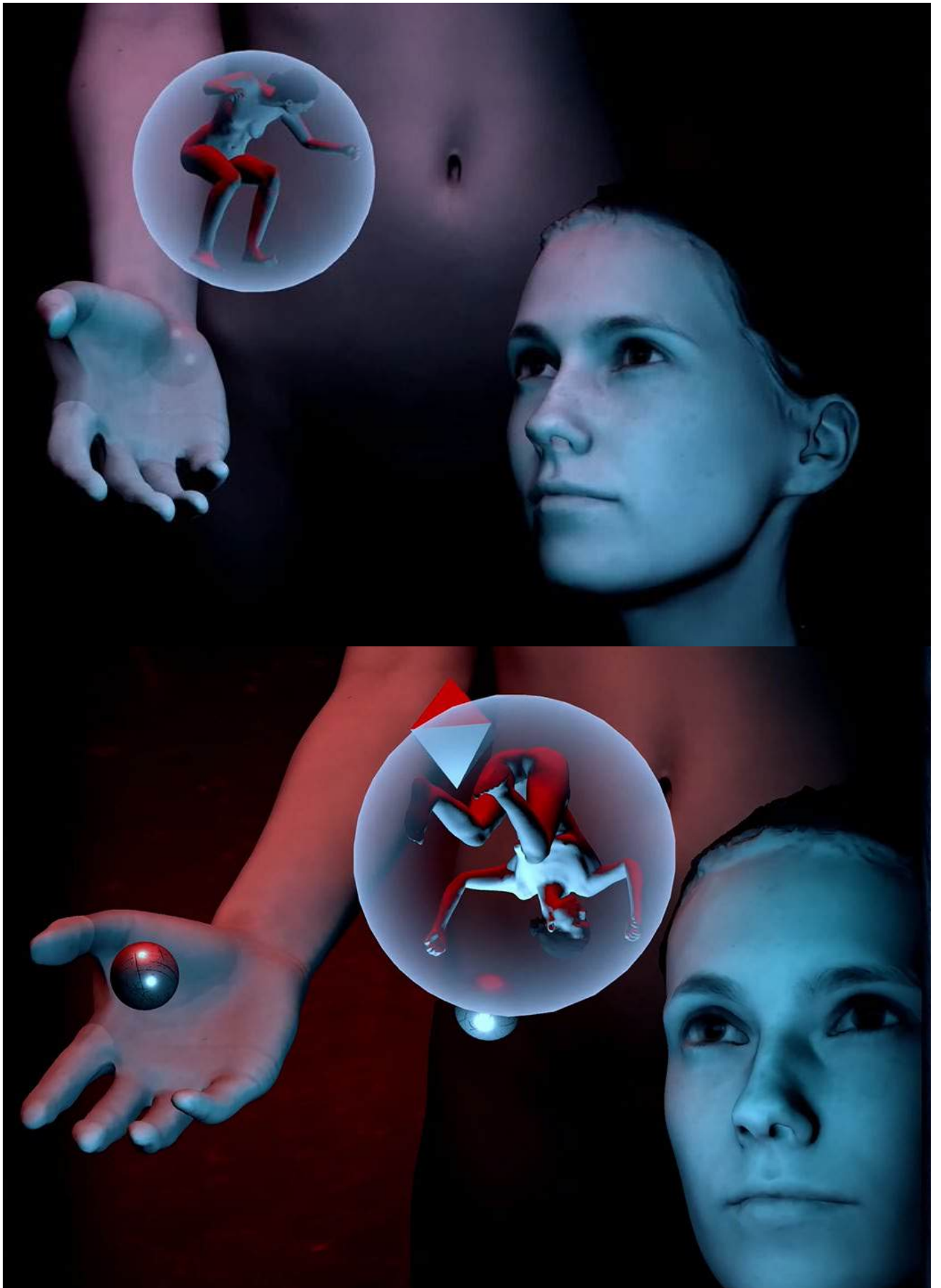
Imagem ativada por realidade aumentada, onde sujeitos e cenários animados em 3D são integrados a uma fotografia física. Inspirada na obra de Carl Jung, a imagem faz parte de uma série maior que explora temas como identidade, introspecção e transformação. Através da RA, elementos de jogos foram introduzidos na peça, oferecendo conteúdo virtual desbloqueável por meio de interações.

## Bio

Camila Magrane é uma artista visual venezuelano-americana conhecida por suas imagens de realidade aumentada, integrando cenários e temas animados 3D em fotografias físicas. Com experiência em desenvolvimento de videogames e paixão pela fotografia analógica, ela explora o diálogo entre o mundo virtual e o físico. As imagens de Magrane são inspiradas em composições surrealistas e fazem referência ao hiperrealismo gráfico do design contemporâneo de videogames.

Augmented reality-activated image where 3D animated subjects and scenery are integrated into a physical photograph. Inspired by Carl Jung's work, the image is part of a larger series, which explores themes of identity, introspection, and transformation. Through AR, gamified elements were introduced to the piece, offering unlockable virtual content through interactive exchanges.

Camila Magrane is a Venezuelan-American visual artist known for her augmented reality images, integrating 3D animated subjects and scenery into physical photographs. With a background in videogame development and a passion for analog photography, she explores the dialogue between the virtual and physical realms. Magrane's images are inspired by surrealist compositions and reference the graphic hyperrealism of contemporary video game design.









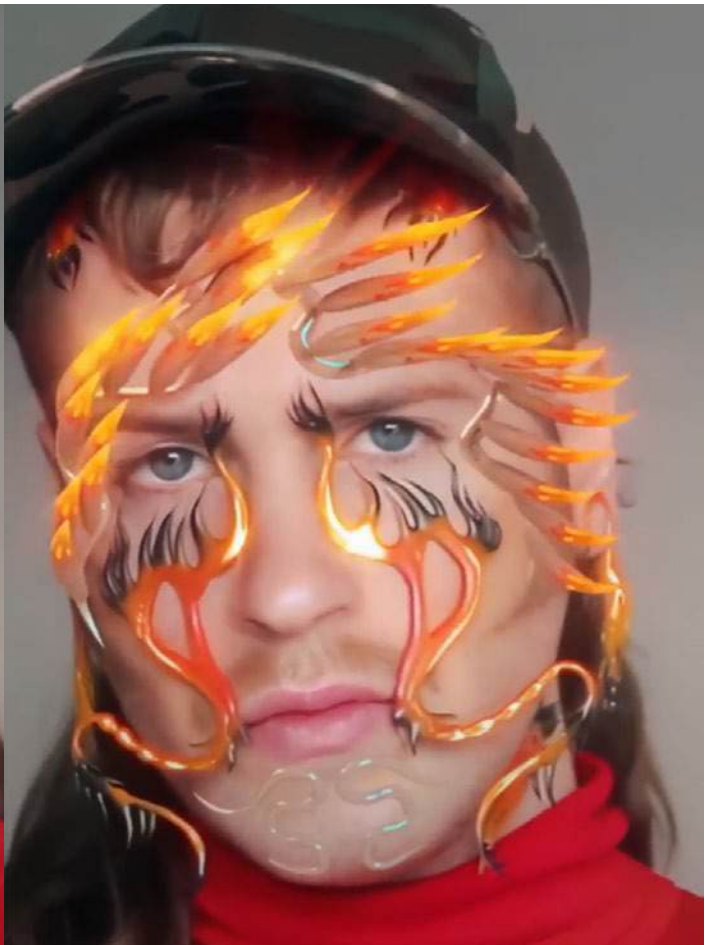
Ines Alpha, artista digital especializada em maquiagem 3D, busca constantemente colaborações artísticas que transcendam seu próprio rosto. Trabalhar apenas em suas características pessoais tornou-se restritivo e monótono para Ines. Partindo de rostos como telas em branco, ela incorpora elementos digitais que 'amplificam' personalidades, estilos e essências únicas.

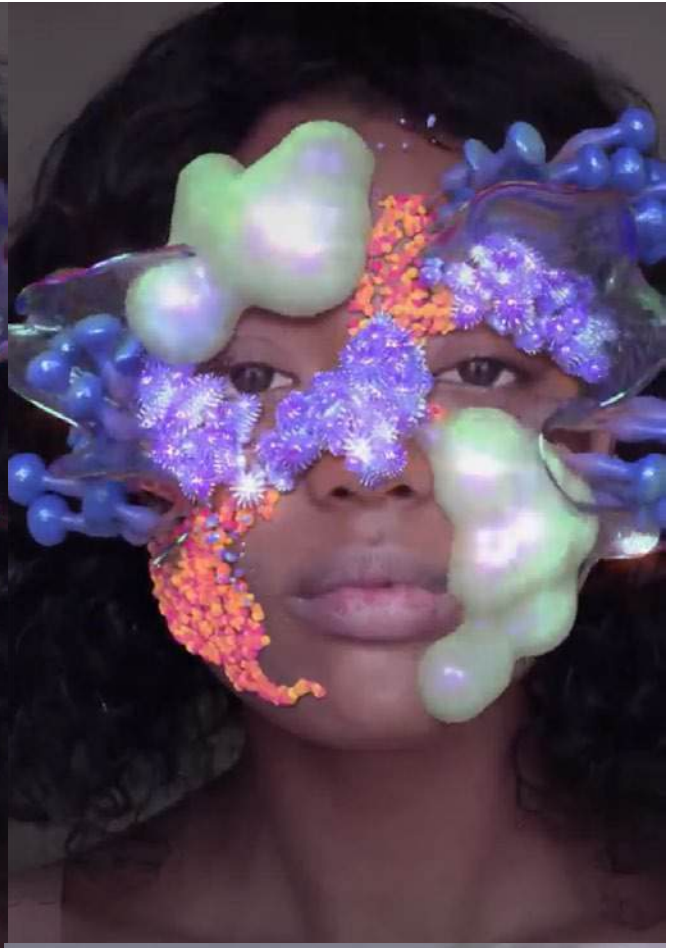
#### Bio

Ines Alpha é uma artista digital reconhecida internacionalmente por seu estilo único de maquiagem 3D, desenvolvido enquanto trabalhava na indústria de beleza como diretora de arte. Sua abordagem inovadora combina maquiagem com tecnologia, criando narrativas etéreas e futuristas, e redefinindo o futuro da estética no mundo da beleza.

Ines Alpha, a digital artist specializing in 3D makeup, constantly seeks artistic collaborations that go beyond the confines of her own face. Working solely on her own features has become limiting and monotonous for Ines. Starting with faces as blank canvases, she integrates digital elements that 'amplify' unique personalities, styles, and essences.

Ines Alpha is an internationally recognized digital artist known for her unique style of 3D makeup, which she developed while working in the beauty industry as an art director. Her innovative approach combines makeup with technology, creating ethereal and futuristic narratives, and redefining the future of aesthetics in the beauty world.







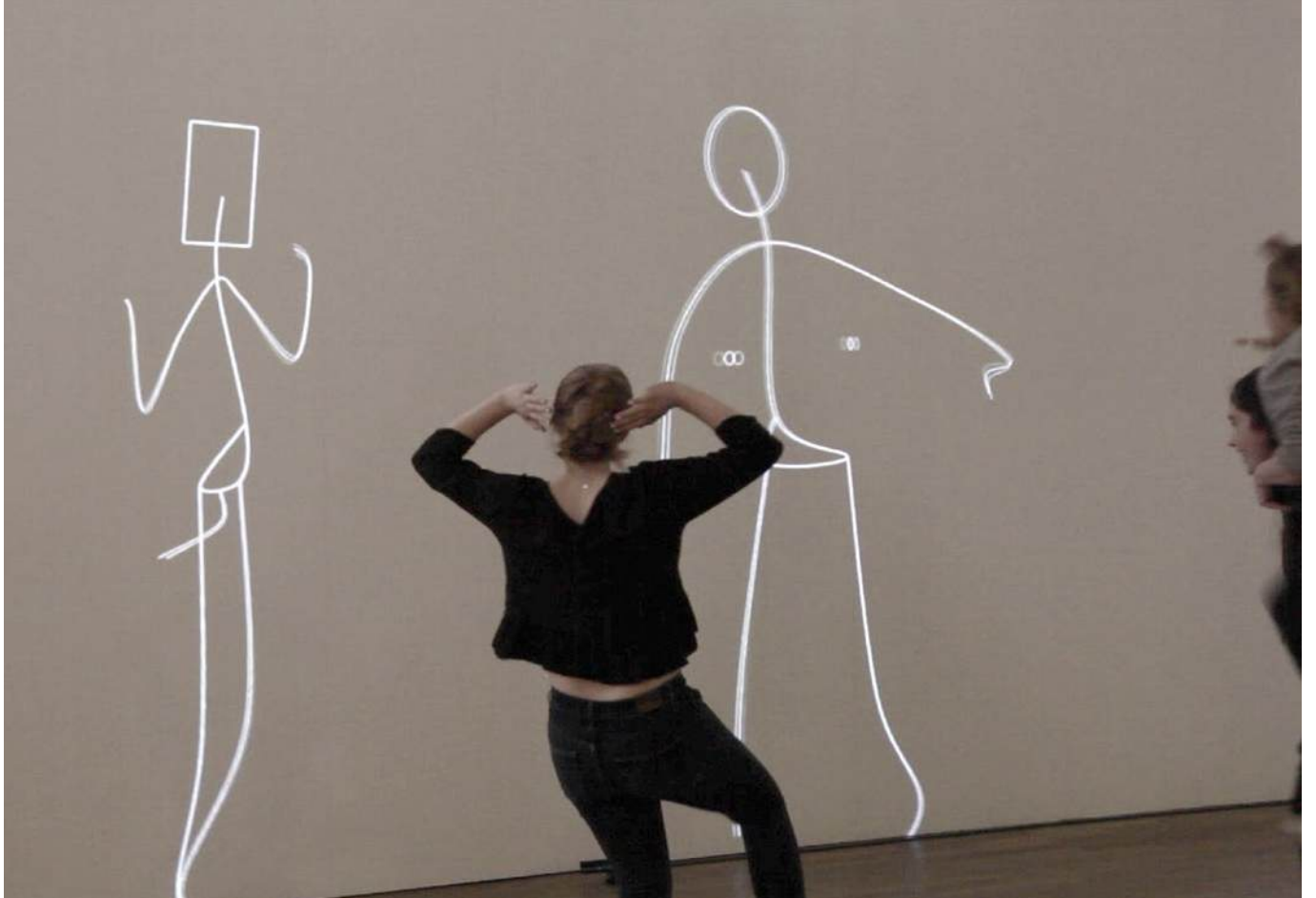
O estágio do espelho na psicologia explica como o Ego se forma através da objetificação, onde a aparência visual de alguém entra em conflito com a experiência emocional, um conceito chamado 'alienação' pelo psicanalista Jacques Lacan. A instalação interativa *EGO* reencena e reverte esse processo ao distorcer a imagem do espelho com base nos movimentos do usuário, destacando a tensão entre o real e o simbólico, o Ego e o Isso, sujeito e objeto.

#### Bio

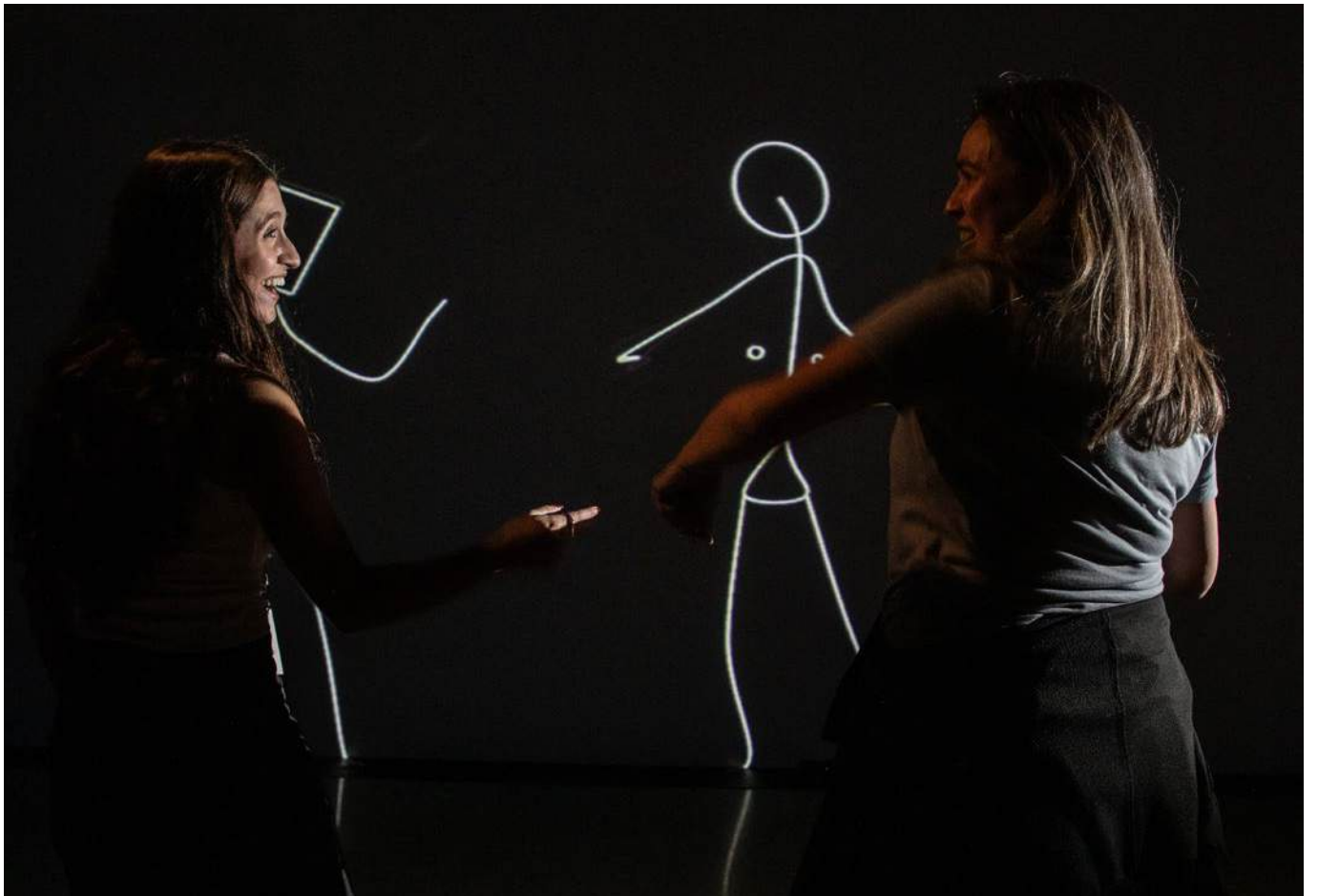
Klaus Obermaier é um artista interdisciplinar, diretor e compositor que cria obras inovadoras nas artes cênicas, na música e em instalações utilizando novas mídias. Stefano D'Alessio pesquisa questões sociais induzidas pela internet e explora como a web e seus derivados influenciam o comportamento humano e o corpo. Martina Menegon cria montagens intrincadas de elementos físicos e virtuais, explorando o eu contemporâneo e sua corporeidade híbrida.

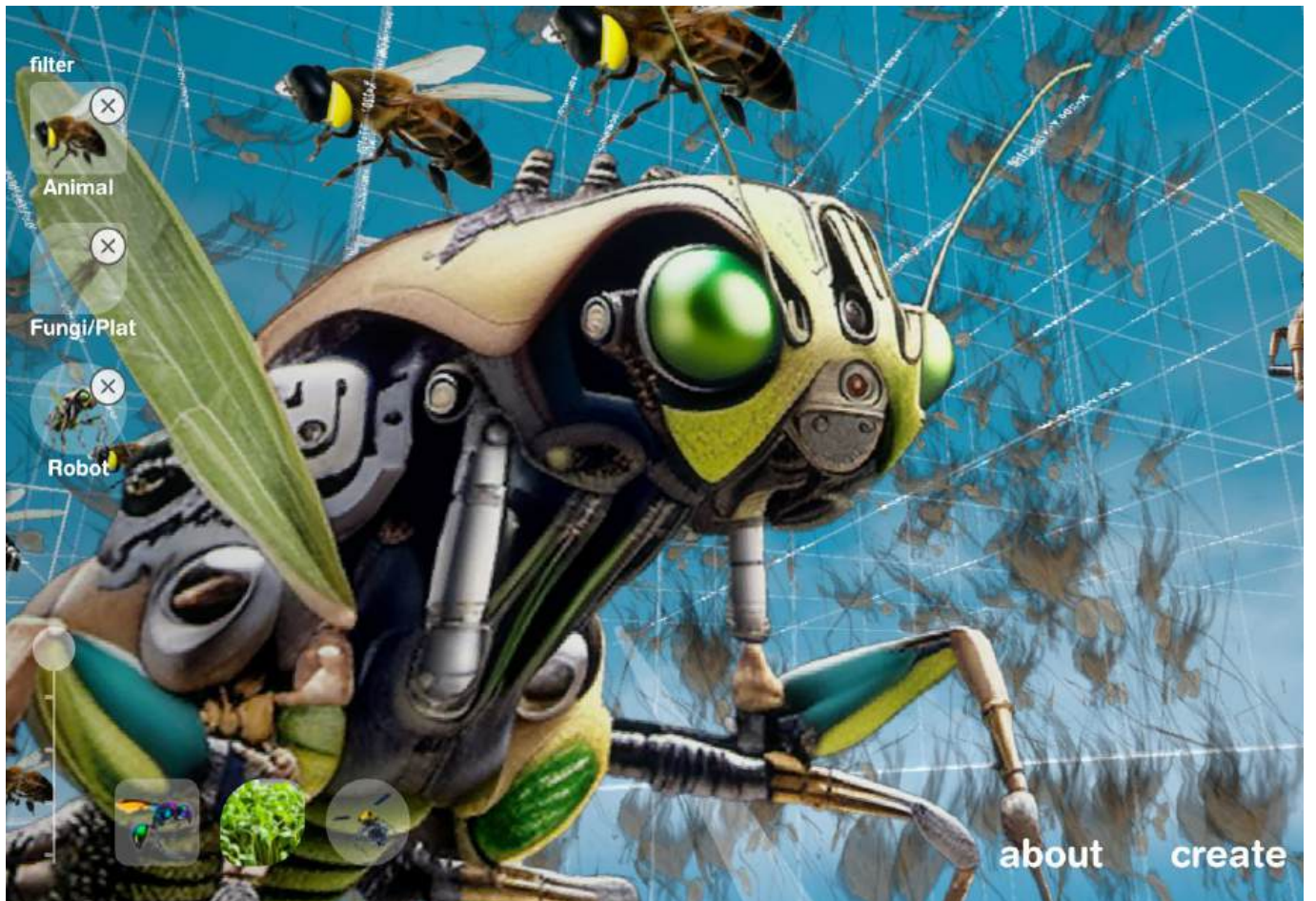
The mirror stage in psychology explains how the Ego forms through objectification, where one's visual appearance conflicts with emotional experience, a concept termed 'alienation' by psychoanalyst Jacques Lacan. The interactive installation *EGO* re-stages and reverses this process by distorting the mirror image based on the user's movements, highlighting the tension between the real and symbolic, the Ego and the It, subject and object.

Klaus Obermaier, an interdisciplinary artist, director, and composer, creates innovative works in performing arts, music, and installations using new media. Stefano D'Alessio researches internet-induced societal issues and explores how the web and its derivatives influence human behavior and the body. Martina Menegon creates intricate assemblages of physical and virtual elements, delving into the contemporary self and its hybrid corporeality.









Marc Lee & Shervin Saremi  
**Speculative Evolution, Prototype 1**  
SUIÇA | SWITZERLAND

Experimento especulativo sobre um ecossistema futuro sob controle rigoroso. A narrativa se passa em uma simulação, 30 anos no futuro, onde inteligência artificial e biologia sintética colaboram para otimizar um ambiente para espécies cultivadas. Um simulador alimentado por IA auxilia o visitante a gerar novas espécies afim de equilibrar o ecossistema. A inspiração vem do livro *Under the White Sky*, de Elizabeth Kolbert, e de histórias de artistas sobre a vida em um planeta danificado.

#### Bio

Marc Lee é um artista suíço focado em instalações audiovisuais processadas em tempo real, AR, VR e aplicativos móveis, explorando criticamente temas criativos, culturais, sociais, ecológicos, políticos e especulativos. Seu trabalho foi exibido em importantes museus e espaços de arte de novas mídias. Shervin Saremi é um músico e engenheiro de áudio iraniano especializado em computação sônica, design sonoro procedural e produção. Atualmente pesquisa sobre áudio imersivo na UdK Berlin.

Speculative experiment on a future ecosystem under tight control. The narrative takes place in a simulation, 30 years in the future, where artificial intelligence and synthetic biology collaborate to optimize an environment for farmed species. An AI-powered simulator helps visitors in generating new species to balance the ecosystem. The inspiration comes from Elizabeth Kolbert's book *Under the White Sky* and tales from artists about life on a damaged planet.

Marc Lee is a Swiss artist focused on real-time processed audiovisual installations, AR, VR, and mobile apps, critically exploring creative, cultural, social, ecological, political, and speculative themes. His work has been exhibited in major museums and new media art venues. Shervin Saremi is an Iranian musician and audio engineer specializing in sonic computing, procedural sound design, and production. Currently researches on immersive audio at UdK Berlin.

create a new honey bee species

# Honey Bees

2020 microbiome genetically optimized for disease resistance

Laboratory research by Leonard et al., 2020

2054 resilient strain of genetically engineered super bees with additional 3D-printed parts repairing their lost navigational abilities

Generation 2.7, Offspring 2, 09.21.20

	alive	dead	selected	focused	forced
All	41	160	0	0	0
All	49	193	15	8	0

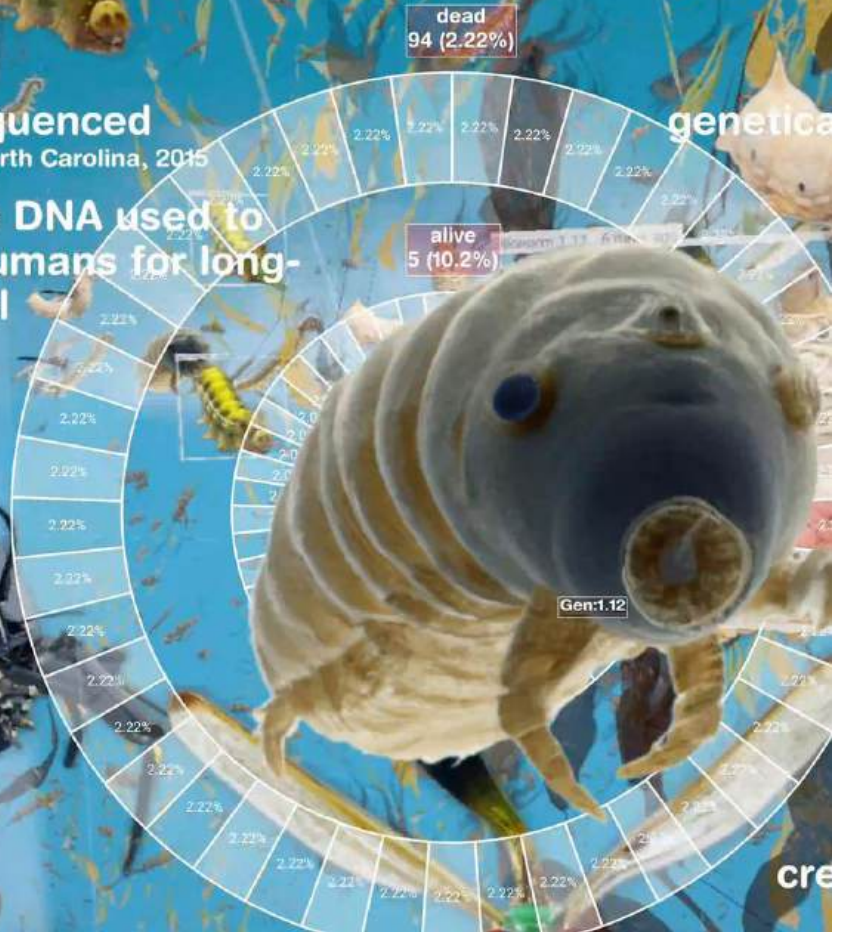


# Tardigrades

2015 entire genome is sequenced

Announcement by University of North Carolina, 2015

2054 enhanced tardigrade DNA used to genetically modify humans for long-distance space travel



An interactive interface for species selection and optimization. It features a 'Robot' button with a close icon (X) and a label 'Robot'. Below it is an 'Optimization history' section with a circular icon of a robot-like insect. A 'Select species' menu is visible, with options for 'Animal', 'Fungi/Plat', and 'Ro'. Below the menu are buttons for 'only me' (green), 'optimize me' (red), and 'info' (grey). A 'create' button is located at the bottom right. The background is a blue sky with various insects and a network of white lines.



As cachoeiras são uma fonte contínua de frequência infrassônica encontrada na natureza. Embora inaudíveis para os humanos, desempenham um papel crucial nos ecossistemas, especialmente para aves migratórias que as usam como bússola. No entanto, muitas cachoeiras perderam suas frequências devido às mudanças climáticas. A obra cria uma experiência imersiva em que o público interage com a visualização das ondas sonoras, experimentando a vibração do som por meio de cordas iluminadas.

#### Bio

Marc Vilanova é um artista sonoro e visual que trabalha na intersecção entre arte, ciência e natureza. A produção artística de Vilanova sempre foi liderada por um espírito de inovação alimentado pelo interesse pelas novas mídias. Sua prática combina instalações de som/luz, performance e escultura.

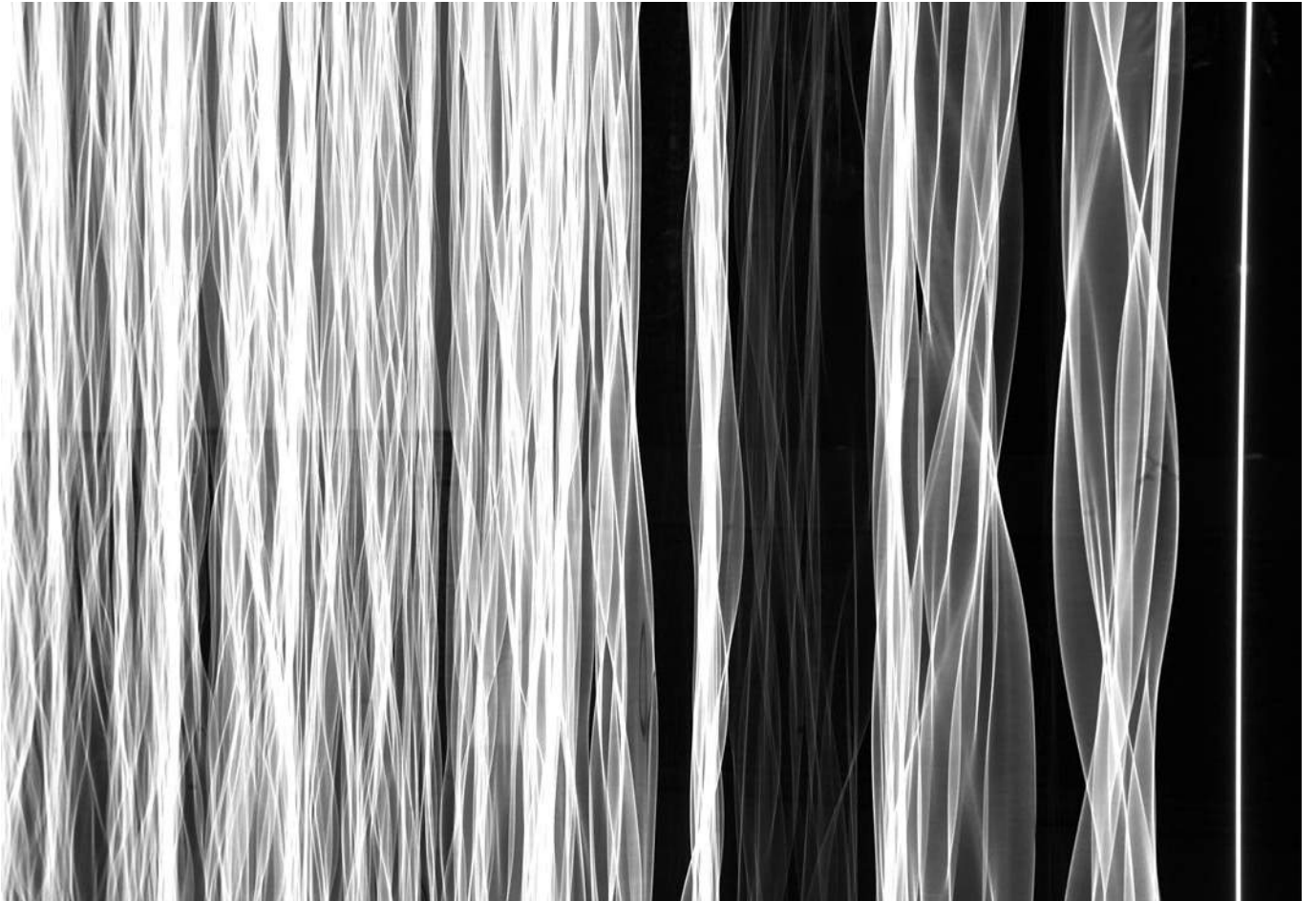
#### Créditos | Credits

Este trabalho foi parcialmente realizado no âmbito do programa EMAP no gnration, com o apoio do Creative Europe Culture Programme, do Centro Avatar na cidade de Quebec e do Instituto Ramon Llull.

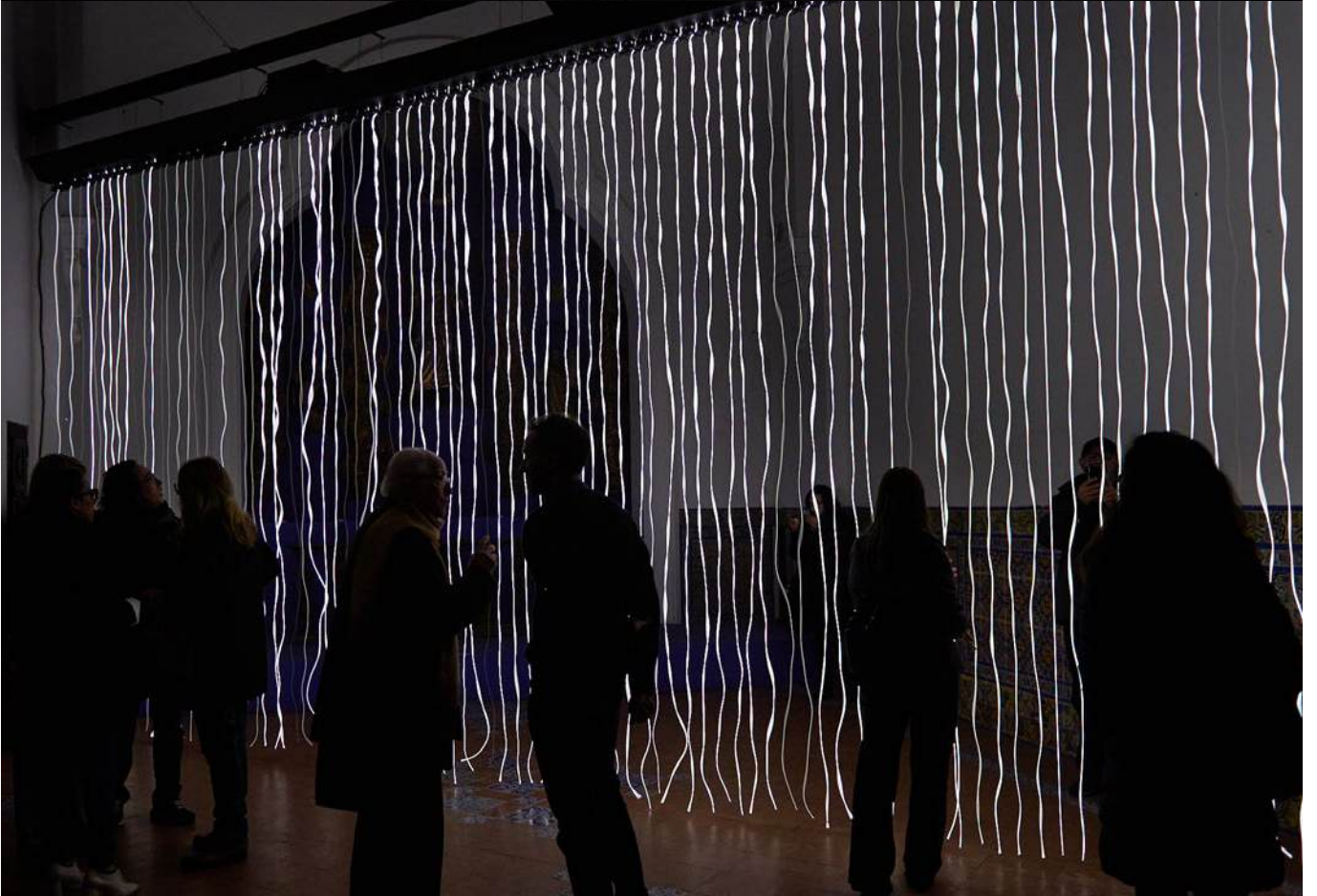
Waterfalls are a continuous source of infrasonic frequency found in nature. Although inaudible to humans, they play a crucial role in ecosystems, especially for migratory birds that use them as a compass. However, many waterfalls have lost their frequencies due to climate change. The artwork creates an immersive experience where the audience interacts with the visualization of sound waves, experiencing the sound vibration through illuminated strings.

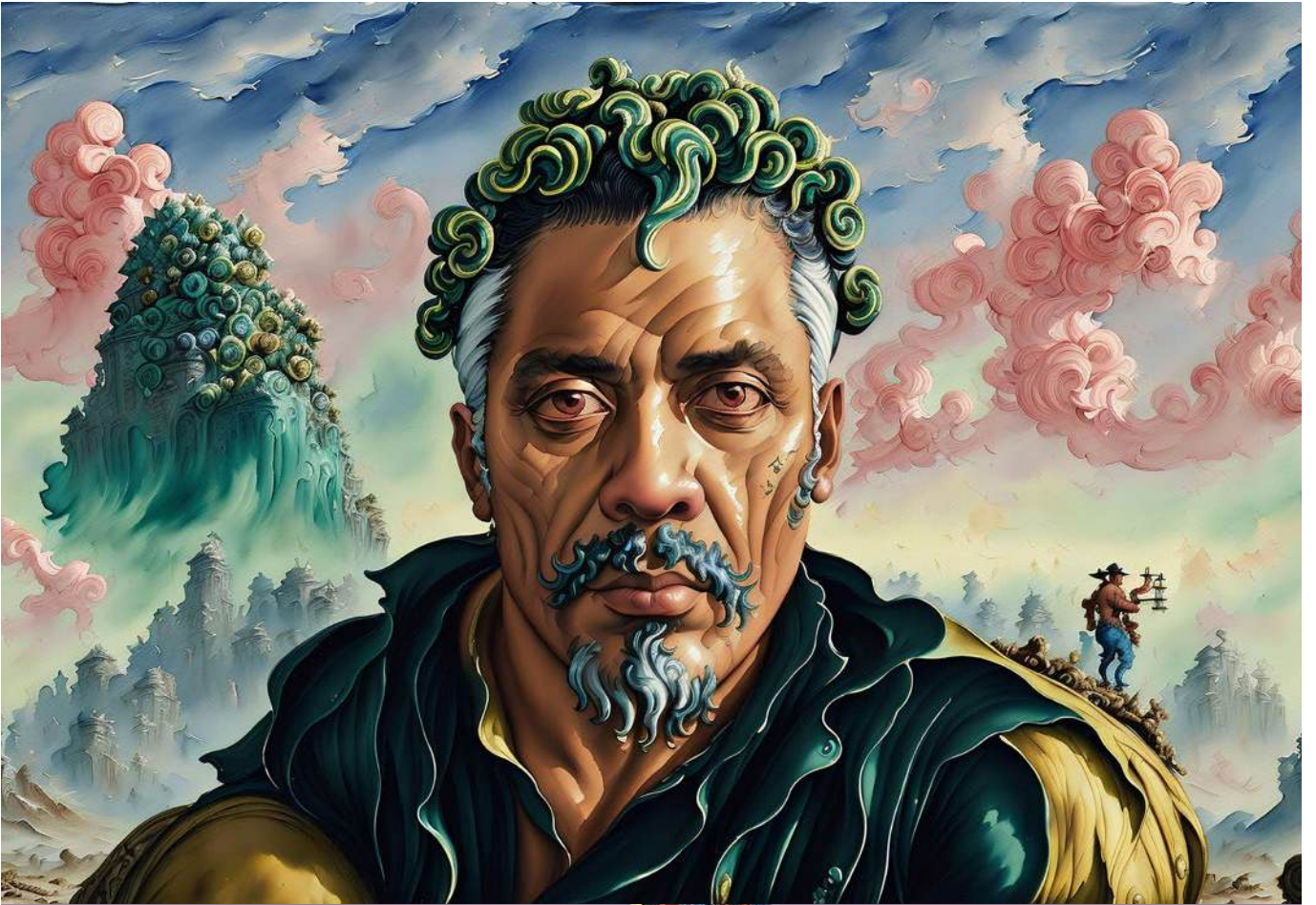
Marc Vilanova is a sound and visual artist working at the intersection of art, science, and nature. Vilanova's artistic production has always been led by a spirit of innovation fueled by an interest in new media. His practice combines sound/light installations, performance, and sculpture.

This work was partially realized within the framework of the EMAP program at gnration, with support from the Creative Europe Culture Programme, the Avatar Center in Quebec City, and the Institut Ramon Llull.









# AIIA: The Forgettable Art Machine

PAÍSES BAIXOS / HOLANDA | NETHERLANDS

*The Forgettable Art Machine* é uma instalação de vídeo orientada por inteligência artificial. Ao encarar o painel, o público tem sua imagem capturada, iniciando um ciclo de análise, criação e destruição. A partir desses dados, uma composição emerge, transformando lentamente a imagem dos visitantes em uma visualização generativa. Uma vez concluído o ciclo, a composição é apagada, aguardando a captura de uma nova audiência.

*The Forgettable Art Machine* is an AI-driven video installation. As visitors face the panel, it captures their image, initiating a cycle of analysis, creation, and destruction. From this data, a composition emerges, slowly transforming the visitors' image into a generative visualization. Once the cycle is completed, the composition is erased, awaiting the capture of a new audience.

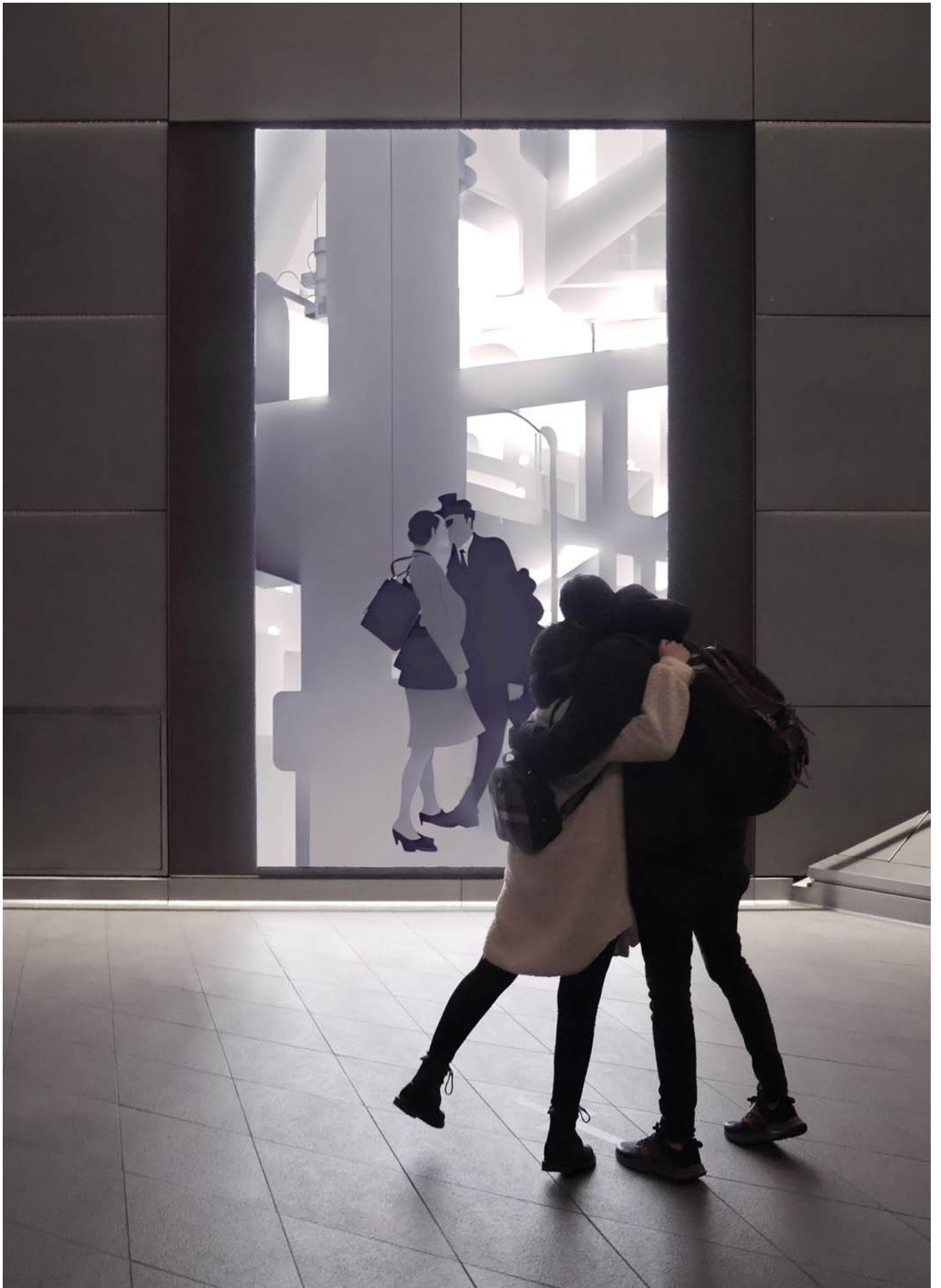
## Bio

Matthias Oostrik trabalha na interseção entre arte digital, arte de instalação, cinema e arquitetura. Suas obras estabelecem relações imprevisíveis entre as pessoas e seu entorno. Usando tecnologia digital, suas instalações permitem que os visitantes remodelem seu ambiente e seus relacionamentos entre si. Oostrik colabora com profissionais renomados e, sobretudo, com seu público, que frequentemente se torna uma parte integral de seu trabalho.

Matthias Oostrik works at the intersection of digital art, installation art, film, and architecture. His artworks establish unpredictable relationships between people and their surroundings. Using digital technology, his installations enable visitors to reshape their environment and their relationships with each other. Oostrik collaborates with renowned professionals and, crucially, his audience, who often become an integral part of his work.

## Créditos | Credits

Coprodução | Co-production: Zester  
Música IA | AI Music: Than van Nispen







Max Haarich [Project Smart Hans]  
**Smart Hans**  
ALEMANHA | GERMANY

O projeto *Smart Hans* é uma reencarnação sintética de Clever Hans, um cavalo que ficou famoso no início do século XX por aparentemente responder a perguntas matemáticas por meios de batidas com o casco. A instalação interativa apresenta um cavalo animado que pode adivinhar qualquer número em sua mente por meio do reconhecimento de postura. Ao mesmo tempo uma brincadeira divertida e uma ilustração do motivo de nossas preocupações em relação à inteligência artificial.

#### Bio

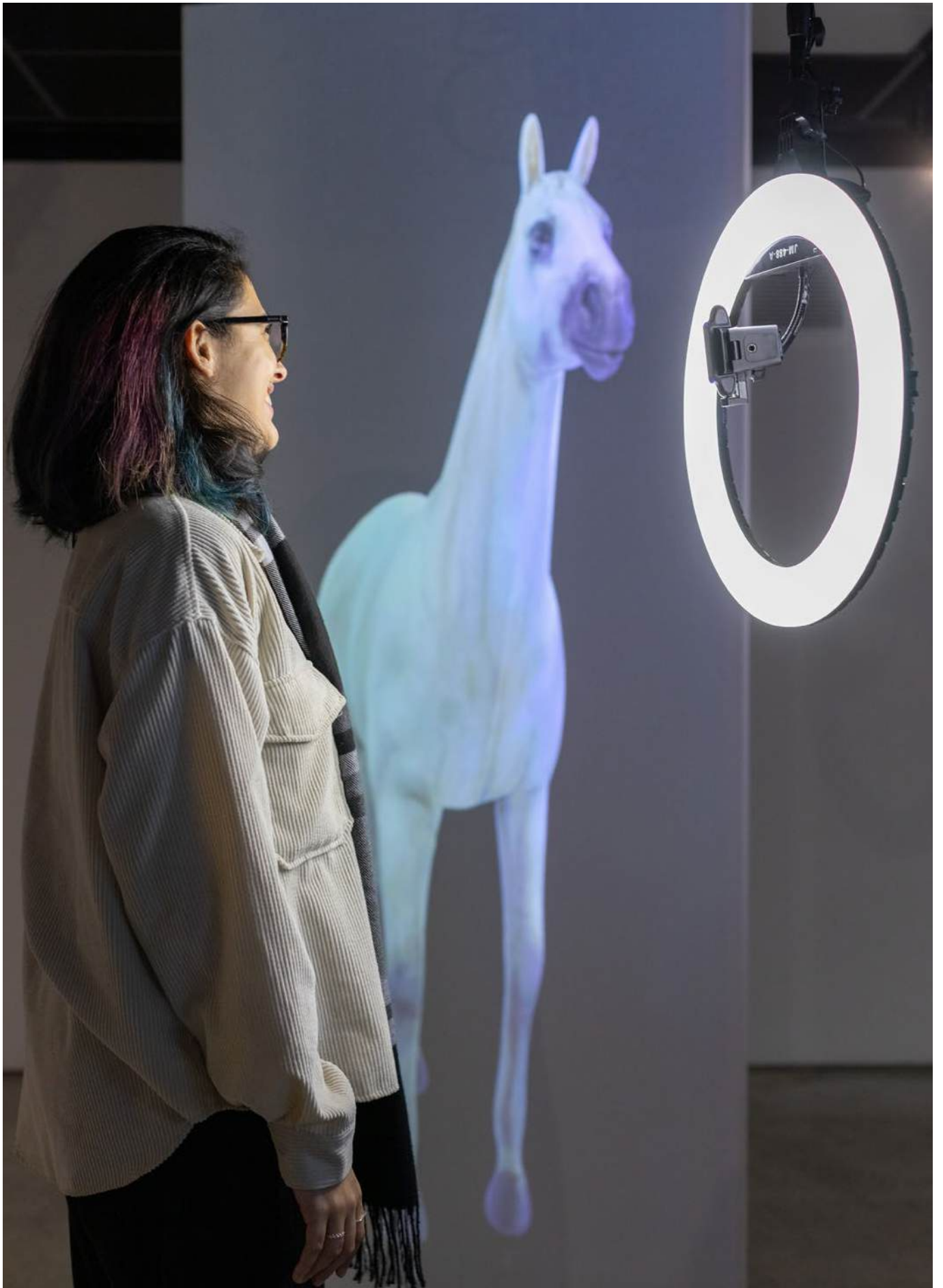
Max Haarich é pesquisador artístico, eticista e consultor com foco em inteligência artificial e web3. Estudou ciências da comunicação na RWTH Aachen e pensamento crítico na University of the Underground. Após seus estudos, ele pesquisou superinteligência artificial na RWTH Aachen e mais tarde trabalhou como gerente de comunicações no principal centro de startups da Europa.

The *Smart Hans* project is a synthetic reincarnation of Clever Hans, a horse that became famous in the early 20th century for apparently answering mathematical questions through hoof taps. The interactive installation features an animated horse that can guess any number in its mind through posture recognition. At the same time a fun play and an illustration of why we worry about artificial intelligence.

Max Haarich is an artistic researcher, ethicist, and consultant with a focus on Artificial Intelligence and web3. He has studied communication science at RWTH Aachen and Critical Thinking at the University of the Underground. After his studies he researched Artificial Superintelligence at RWTH Aachen and later worked as Communications Manager for Europe's leading startup center.

#### Créditos | Credits

Equipe | Team: Anja Borowicz Richardson (UK), Bruce Gilchrist (UK), Akshita Gupta (IND), Max Haarich (Artistic Lead/DE), Martina Huynh (NL), Asad Imtiaz (PAK), Muhammad Qasim Khan (PAK), Adrian Ludwig (DE), Pekka Ollikainen (FI), Raphael Pickl (DE).









Paul Gründorfer & Leonhard Peschta  
**The Sea**  
ÁUSTRIA | AUSTRIA

*The Sea* é uma extração de um fenômeno natural complexo, resultando em uma emulação artificial que desenvolve uma forma de vida própria. Assim como o mar, com suas ondas sem fim, este sistema artificial segue o impacto de um estado imersivo, levando a uma visão única de um gerador artificial. Apesar de parecer caótico, é capaz de gerar associações que vão desde o movimento das ondas até cenários de ficção científica.

**Bio**

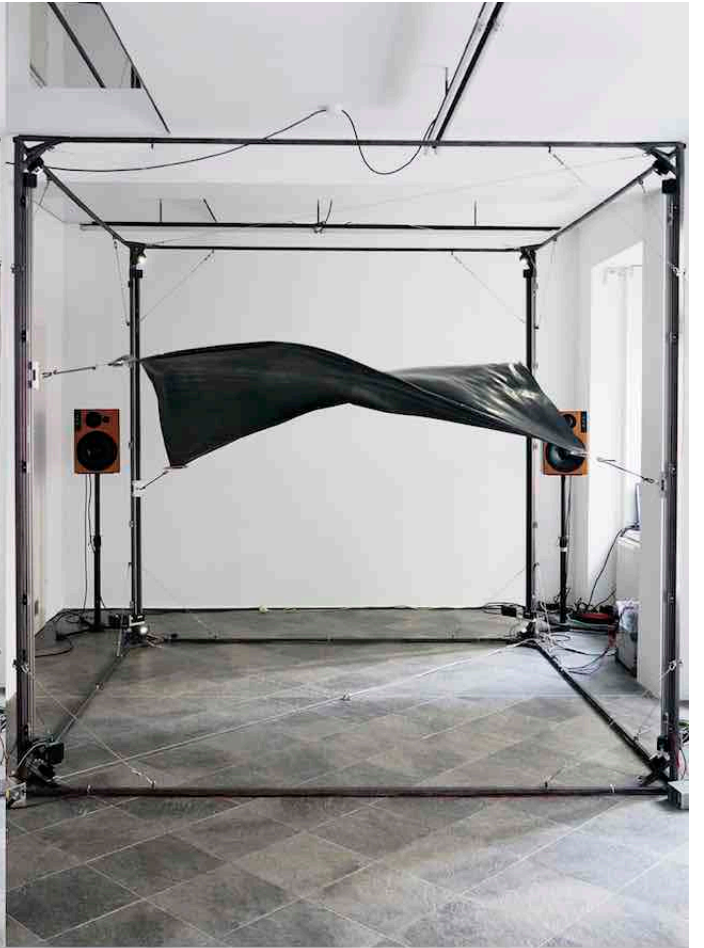
Paul Gründorfer desenvolve sistemas relacionados a processos e explora condições variáveis ou instáveis na ocorrência de som, quando exposto a amplificação, feedback e fluxos de sinal múltiplos. Suas obras focam em processos que evoluem em um espaço social. Leo Peschta é artista e pesquisador. Durante seus estudos, trabalhou em diversos campos das artes midiáticas, incluindo som, instalações e software, desenvolvendo ao longo dos anos um interesse especial em robótica e maquinaria.

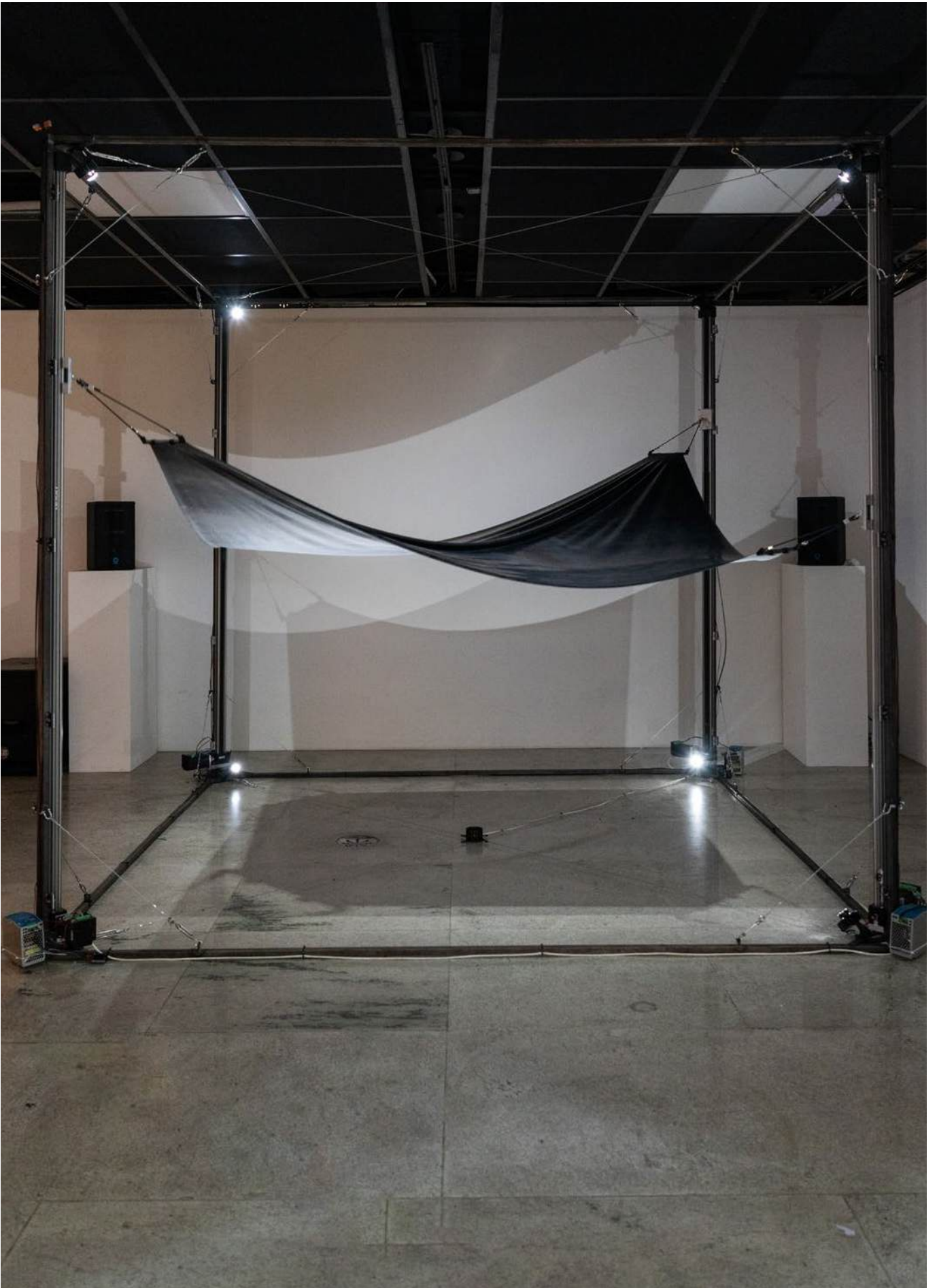
**Créditos | Credits**

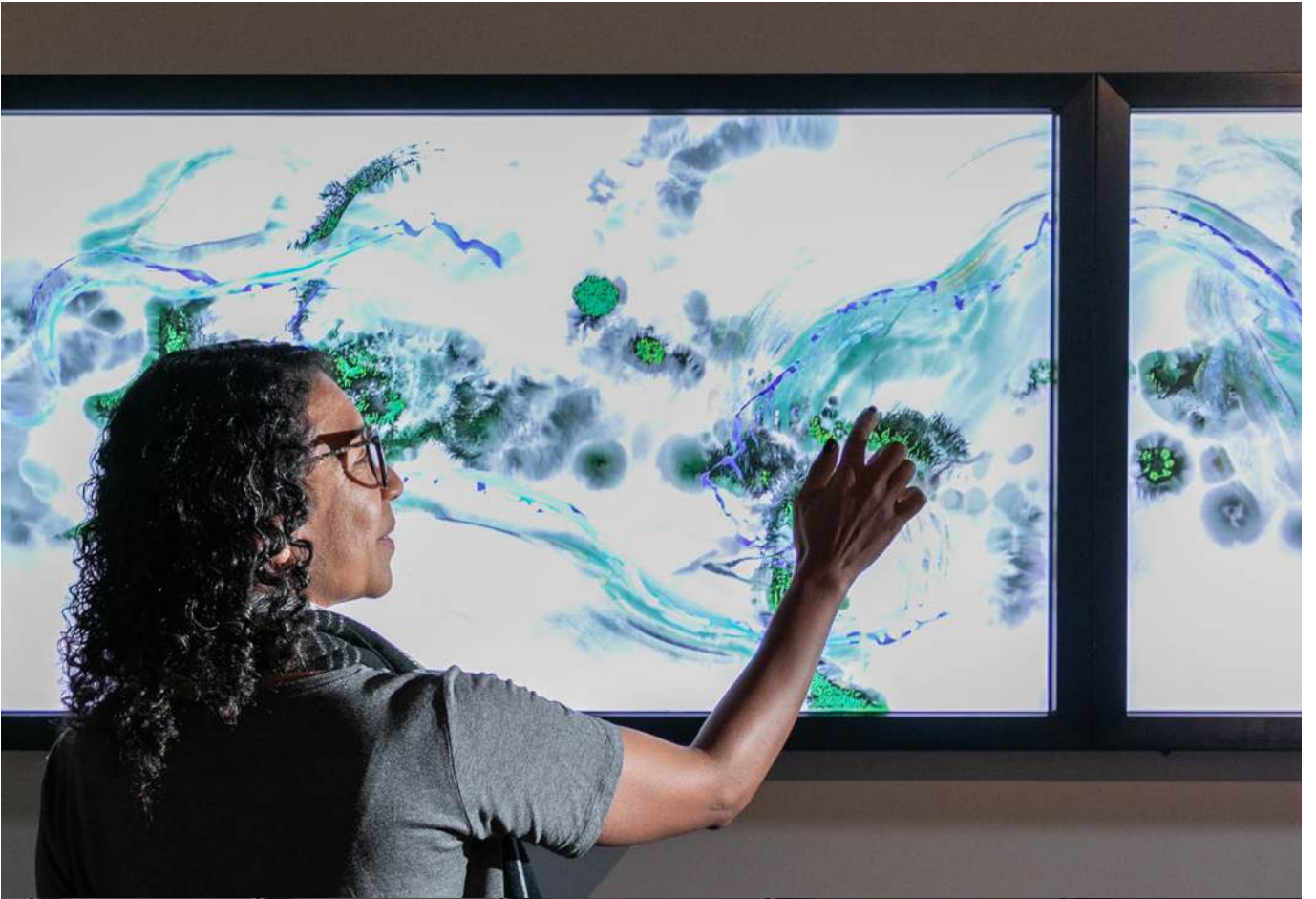
Embaixada da Áustria | Austrian Embassy

*The Sea* is an extraction of a complex natural phenomenon, resulting in an artificial emulation that develops a life form of its own. Much like the sea with its endless waves, this artificial system follows the impact of an immersive state, leading to a unique vision of an artificial generator. Despite appearing chaotic, it is capable of generating associations ranging from the swell of the ocean to science fiction setting.

Paul Gründorfer develops systems related to processes and explores variable or unstable conditions in the occurrence of sound when exposed to amplification, feedback, and multiple signal flows. His works focus on processes that evolve in a social space. Leo Peschta is an artist and researcher. During his studies, he worked in various fields of media arts, including sound, installations, and software, developing over the years a special interest in robotics and machinery.







# Everything Before, Everything After

CHINA &amp; REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

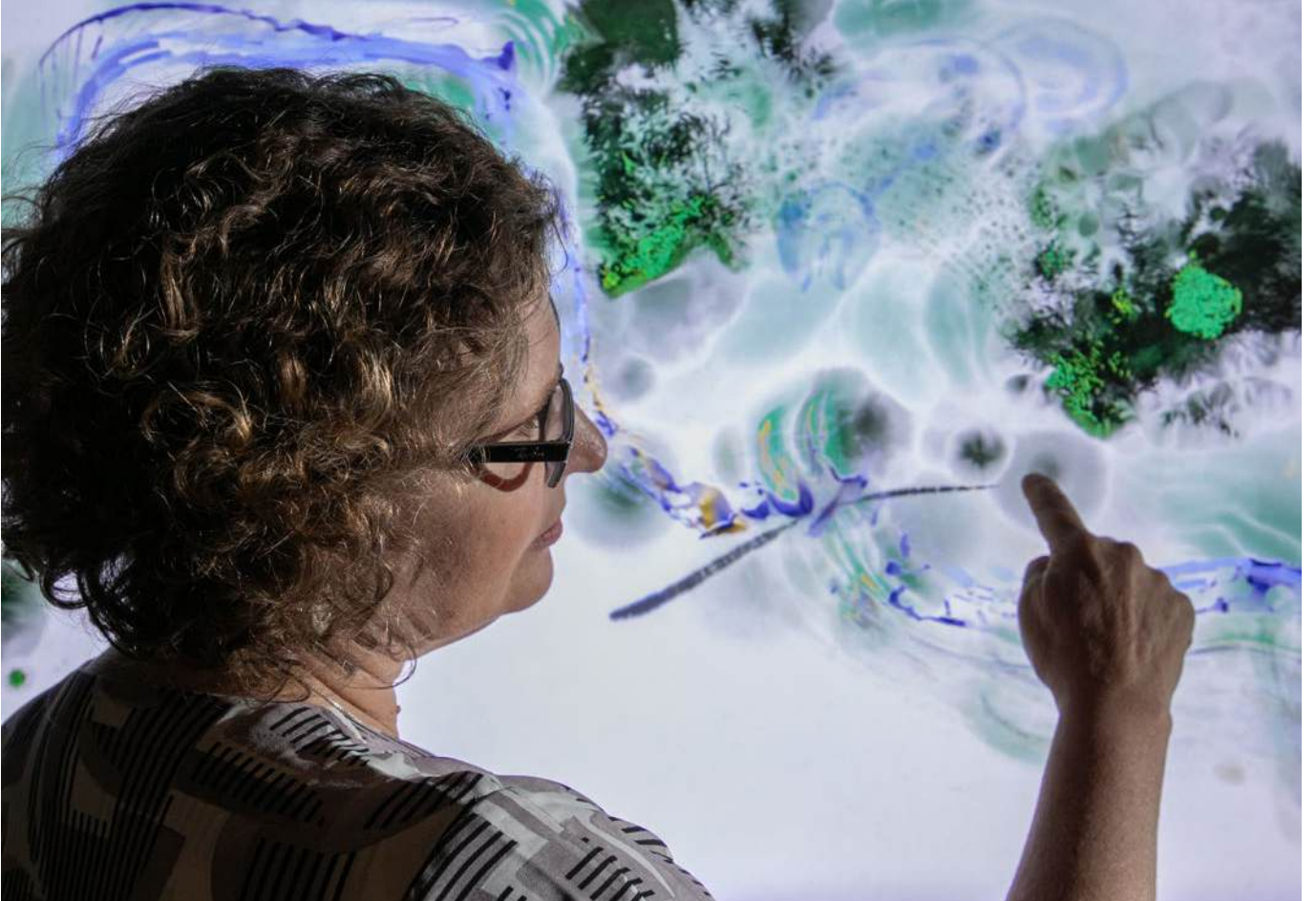
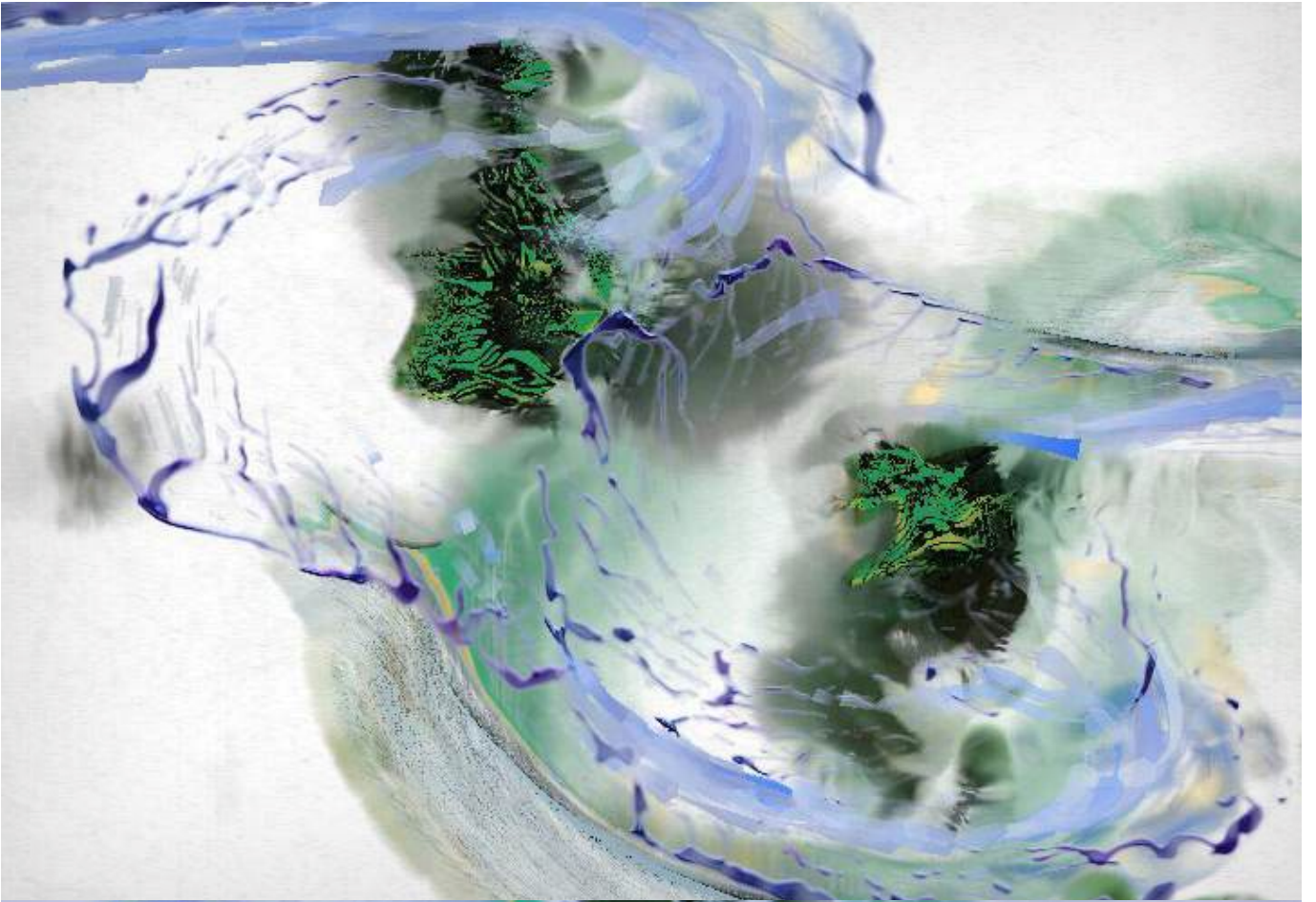
Uma instalação digital apresenta um rio sinuoso em estilo tinta chinesa, simbolizando o tempo e a transição. As telas sensíveis ao toque permitem que os visitantes pintem sobre ele, alterando seu curso de forma imprevisível. O rio incorpora a história e o futuro, com cada traço contribuindo para o seu fluxo eterno através do espaço e tempo. As interações gravadas asseguram sua existência perpétua.

## Bio

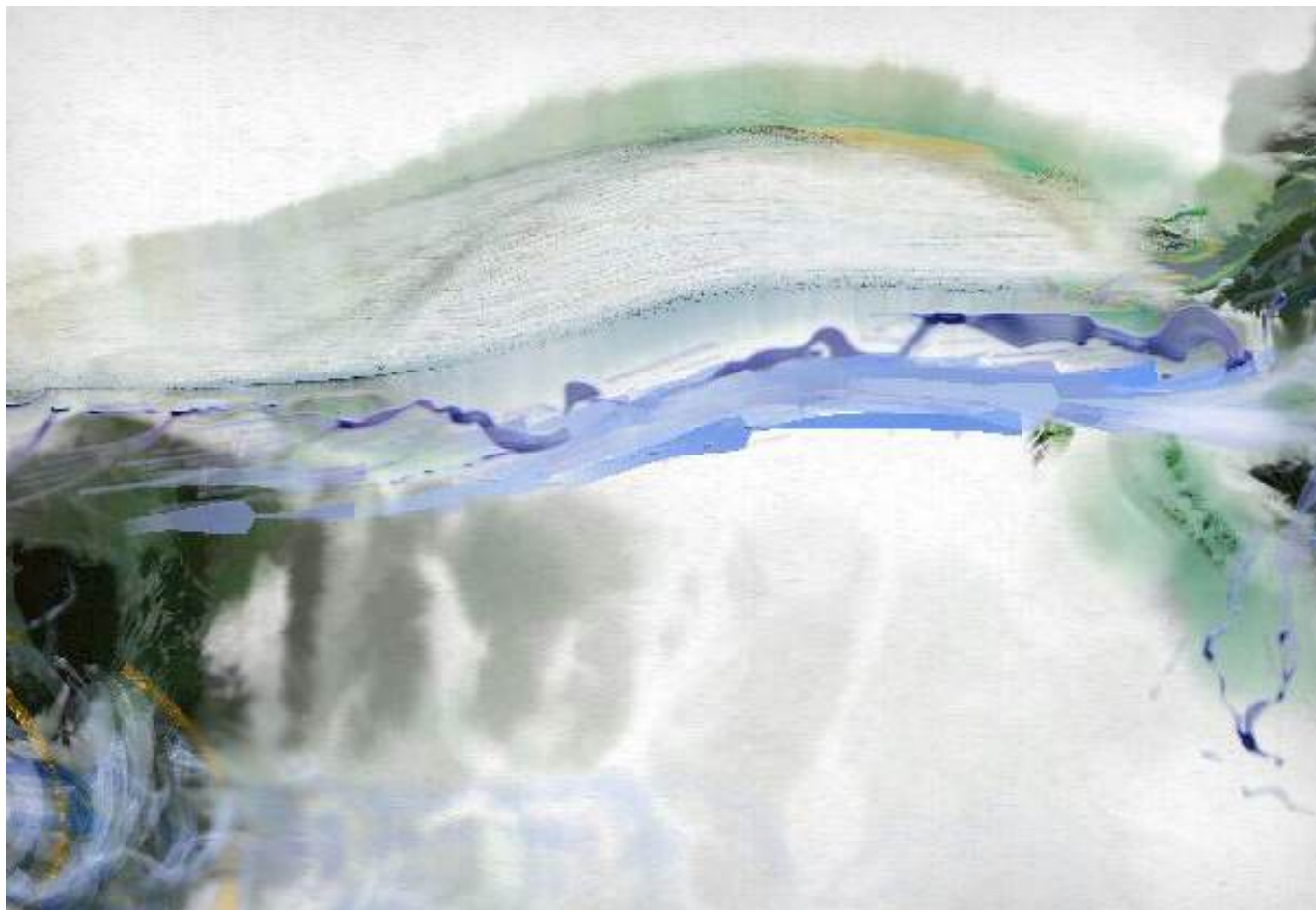
Nascido em Pequim em 1988, Seph Li tem uma formação mista em tecnologia e design, e seu grande interesse em obras de arte interativas o levou ao campo das artes midiáticas. Seph estudou ciência da computação e design de entretenimento na Tsinghua University e continuou seu estudo de mestrado em design/ artes de mídia na UCLA. Seph atualmente reside em Londres, Reino Unido; ele cria obras de arte interativas, bem como experimentos técnicos com outros estúdios de produção.

A digital installation features a meandering river in Chinese ink style, symbolizing time and transition. Touchscreens allow visitors to paint on it, altering its course unpredictably. The river embodies both history and future, with every stroke contributing to its eternal flow through space and time. Recorded interactions ensure its perpetual existence.

Born in Beijing in 1988, Seph Li has a mixed background in technology and design, and his keen interest in interactive artworks led him into the field of media arts. Seph has studied Computer Science and Entertainment Design in Tsinghua University and continued his M.F.A. study in Design/Media Arts at UCLA. Seph currently resides in London, United Kingdom; he creates interactive artworks as well as technical experiments with other production studios.







# LED SHOW

Anabela Costa

Cliché

FRANÇA | FRANCE

Nardex

Cryptophago A e Cryptophago E

BRASIL | BRAZIL

Studio McMullen\_Winkler

Algorithmic Gardener

ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

YAH!

Blade Runner Brazil

BRASIL | BRAZIL

PARCERIAS | Partnerships

Grupo Realidades [CAP/ECA-USP]

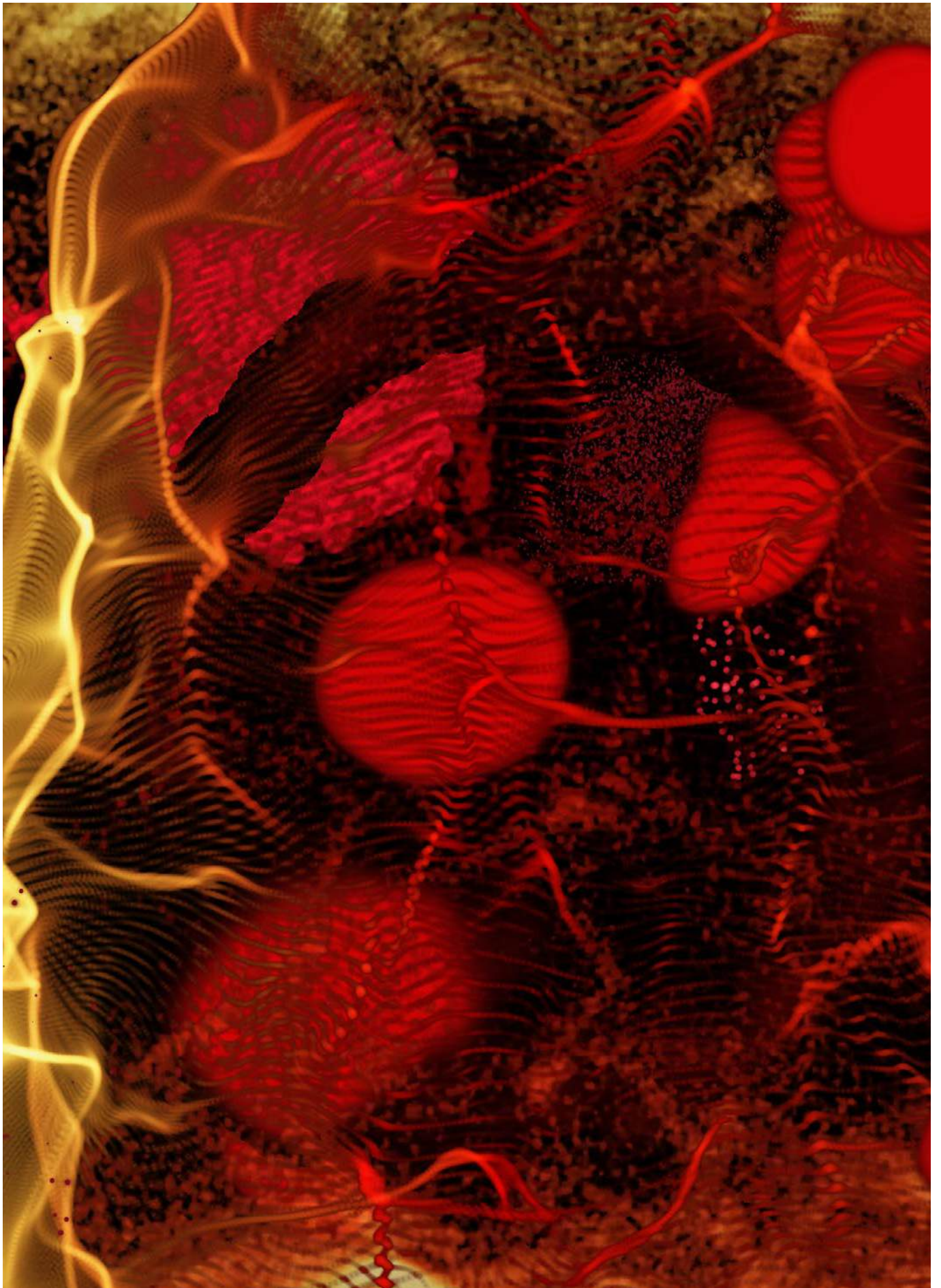
Entre-lugares

BRASIL | BRAZIL

Instituto Europeo di Design [IED-SP]

Memórias

BRASIL | BRAZIL



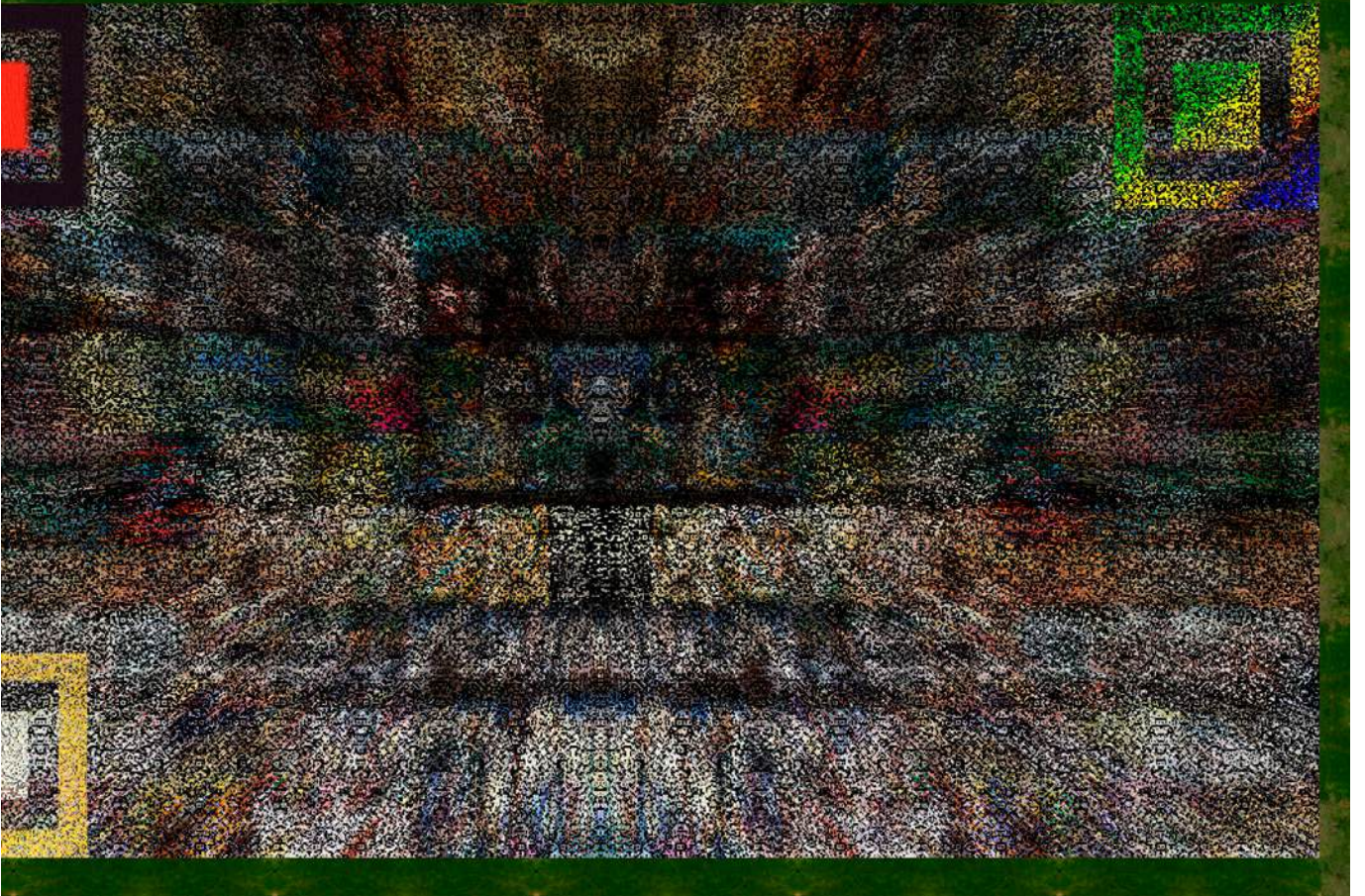
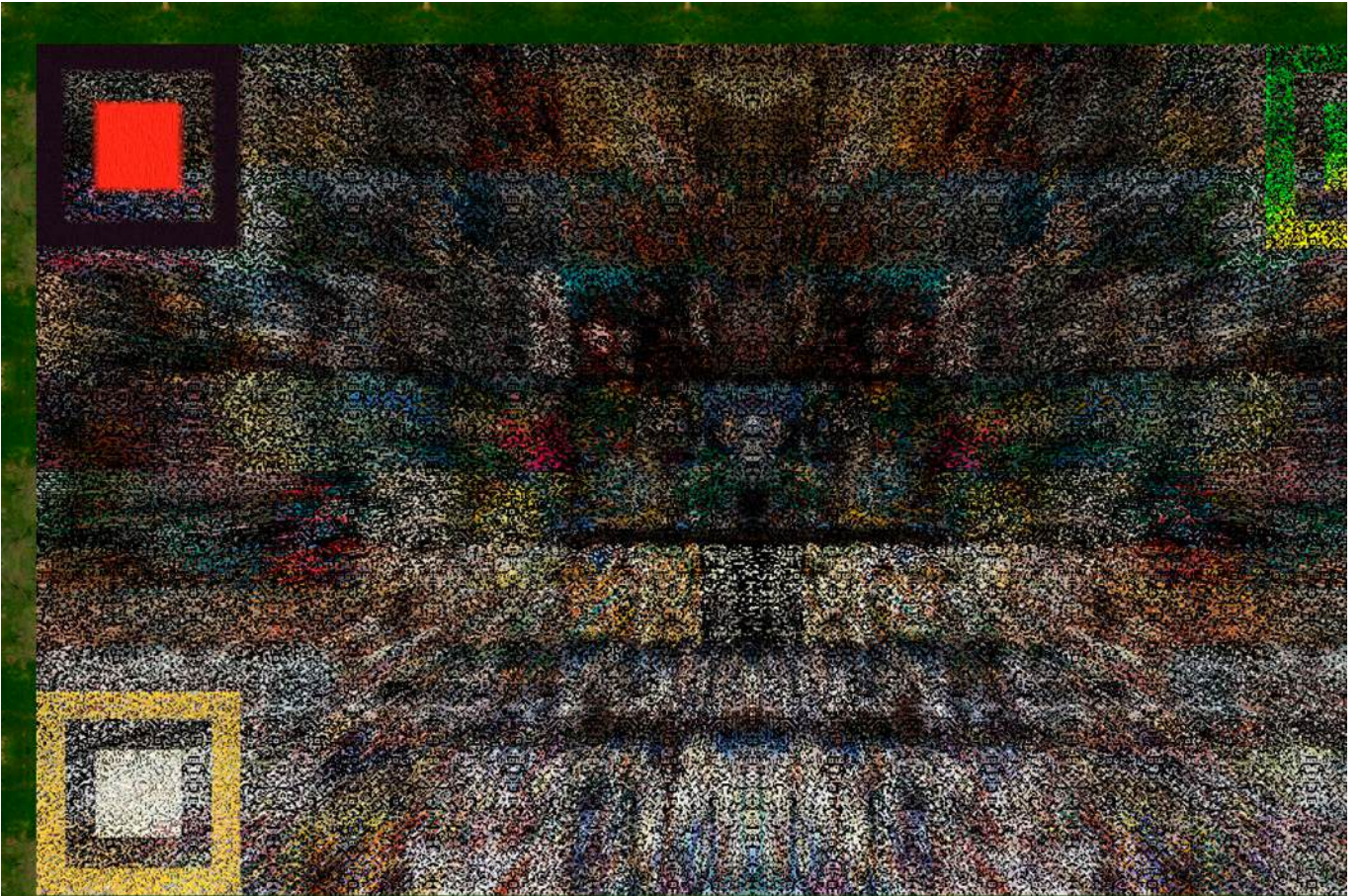
*Cliché* utiliza grafismo digital, que todos reconhecem como tal.

#### **Bio**

Anabela Costa nasceu em 1958 em Lisboa, Portugal, e atualmente reside em Paris. Ela é uma artista visual e cineasta independente, especializada em imagens em movimento e animação experimental. Seus projetos focam em problematizar os conceitos e relacionamentos entre arte e ciência, buscando novas expressões visuais e narrativas.

*Cliché* uses digital graphics, which everyone recognizes as such.

Anabela Costa was born in 1958 in Lisbon, Portugal, and currently resides in Paris. She is a visual artist and independent filmmaker, specializing in moving images and experimental animation. Her projects focus on challenging the concepts and relationships between art and science, seeking new visual and narrative expressions.



# Cryptophago A e Cryptophago E

BRASIL | BRAZIL

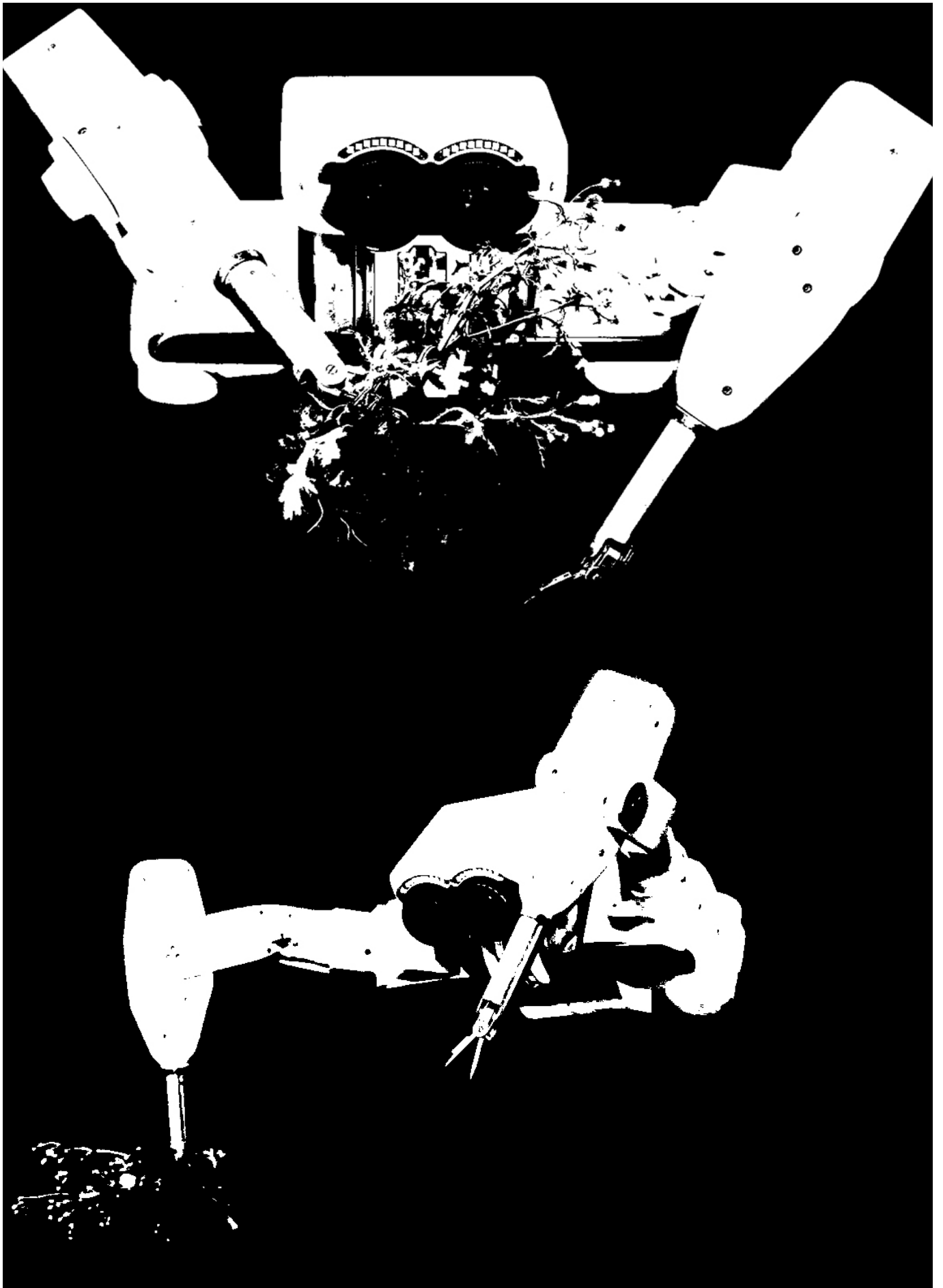
*Cryptophago* reinterpreta a ousadia da Semana de Arte Moderna de 1922, fundindo fagocitose e criptografia para gerar algo completamente novo. Cada obra é única, fruto de experimentações aleatórias que revelam faces, animais e formas geométricas em um quadro metamórfico. É uma homenagem à cultura brasileira, incorporando a vibração do Brasil na vanguarda digital e no universo NFT.

## Bio

Como artista digital, inventor e filósofo, Nardex desafia os limites da arte moderna com NFTs inovadores e vibrantes, fundindo arte e criptocultura. Suas obras combinam tecnologia, conhecimento universal e alegria brasileira para criar peças únicas e impressionantes que impactam e inspiram. “Eu fiz com a arte moderna o que a arte moderna fez com a arte.”

*Cryptophago* reinterprets the boldness of the 1922 Modern Art Week, fusing phagocytosis and cryptography to generate something completely new. Each work is unique, the result of random experiments that reveal faces, animals, and geometric shapes in a metamorphic framework. It is a tribute to Brazilian culture, incorporating Brazil's vibrancy in the digital forefront and in the NFT universe.

As a digital artist, inventor, and philosopher, Nardex challenges the limits of modern art with innovative and vibrant NFTs, fusing art and cryptoculture. His works combine technology, universal knowledge, and Brazilian joy to create unique and stunning pieces that impact and inspire. “I did to modern art what modern art did to art.”





Studio McMullen\_Winkler  
**Algorithmic Gardener**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

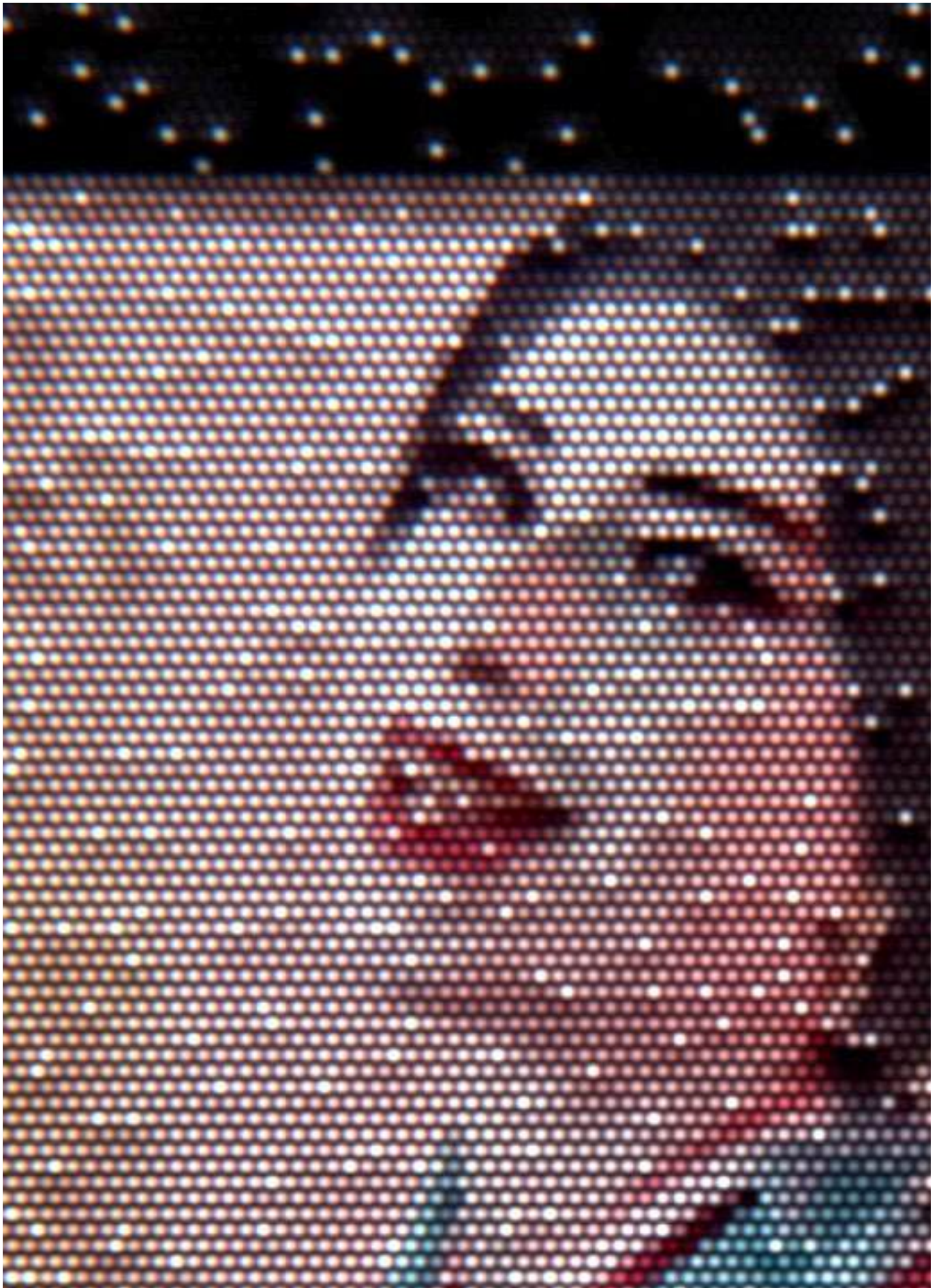
Um robô de dois braços pega uma planta e a examina antes de cuidadosamente colocá-la de volta. Exagerada em proporções extravagantes e representada em fortes contrastes em preto e branco, essa tarefa aparentemente simples convida os espectadores a imaginarem novas e surpreendentes narrativas sobre a natureza e a tecnologia em um ambiente urbano.

### Bio

Shannon McMullen e Fabian Winkler são artistas e pesquisadores interdisciplinares que trabalham juntos como McMullen\_Winkler. Eles combinam suas experiências em arte de novas mídias e estudos culturais para produzir obras colaborativas no cruzamento entre natureza e tecnologia, uma prática criativa e de pesquisa que definem como jardinagem crítica. Ambos lecionam na Purdue University, nos Estados Unidos.

A two-armed robot picks up a plant and examines it before carefully putting it back down. Exaggerated into larger-than-life proportions and rendered in strong black-and-white contrasts, this seemingly simple task invites viewers to imagine new and surprising narratives surrounding nature and technology in an urban environment.

Shannon McMullen and Fabian Winkler are interdisciplinary artists and researchers working together as McMullen\_Winkler. They combine their backgrounds in new media art and cultural studies to produce collaborative artworks at the intersection of nature and technology, a research and creative practice they define as critical gardening. Both teach at Purdue University in the United States.



# Blade Runner Brazil

BRASIL | BRAZIL

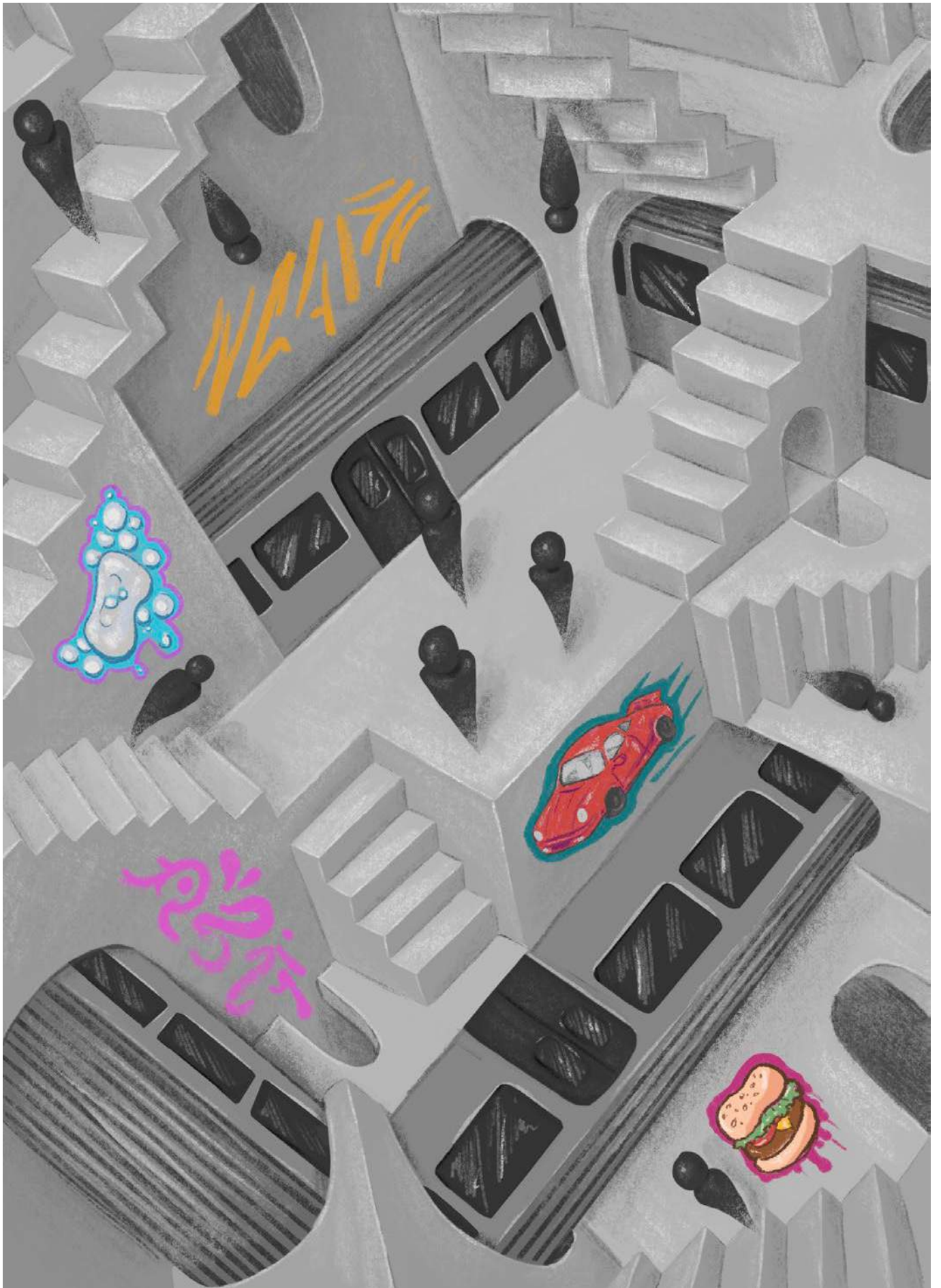
Tornar a Avenida Paulista parte do cenário distópico do universo criado na obra conjunta de Philip K. Dick e Ridley Scott, que culminou na produção do filme *Blade Runner*. O contexto atual do grande contingente de pessoas em situação de rua na capital de São Paulo remonta ao cenário do livro/filme, no qual as classes média e alta haviam abandonado o planeta, e os grandes centros urbanos eram ocupados apenas por uma horda de pessoas pobres e desafortunadas.

## Bio

YAH! (Mário Gazziro) é professor de engenharia na Universidade Federal do ABC, onde ensina aos alunos de forma lúdica como criar obras de arte visuais e eletrônicas utilizando hardware e software embarcados. Seu trabalho artístico desafia fronteiras, misturando elementos da cultura brasileira com futurismo e crítica social, resultando em uma visão única e provocativa do Brasil contemporâneo.

Turning Avenida Paulista into a part of the dystopian scenario from the universe created in the collaborative work of Philip K. Dick and Ridley Scott, which culminated in the production of the film *Blade Runner*. The current context of the large contingent of homeless people in São Paulo harks back to the book/film scenario, in which the middle and upper classes had abandoned the planet, and the large urban centers were occupied only by a horde of poor and misfortunate people.

YAH! (Mário Gazziro) is a professor of engineering at the Universidade Federal do ABC, where he teaches students in a playful manner how to create visual and electronic artworks using embedded hardware and software. His artistic work challenges boundaries, blending elements of Brazilian culture with futurism and social critique, resulting in a unique and provocative vision of contemporary Brazil.



Na categoria LED SHOW, o FILE 2024 recebe a parceria com o Curso de Artes Visuais do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Os trabalhos foram desenvolvidos com a orientação da professora dra. Silvia Laurentiz, e colaboração de Manuela de Souza Leite.

Esta parceria busca reafirmar a conexão com as universidades nacionais, apoiando o estímulo e a produção de arte em novas mídias: uma oportunidade ímpar de acesso a linguagens, tecnologias de ponta e recursos inovadores para a reflexão e experimentação do ambiente artístico e de circuitos culturais.

*Entre-lugares* é um compilado de vídeos, independentes entre si, que se conectam por um eixo temático: a vida na cidade. O conceito 'entrelugares' surge para reflexionar as dinâmicas sociais nos territórios latino-americanos, muitas vezes invisibilizados pelas fronteiras, que são frequentemente difusas. Deste modo, cada grupo dialoga com sua própria perspectiva a partir de símbolos consagrados do imaginário paulistano, como o metrô, multidões, prédios e propagandas, a fim de refletir a dinâmica repetitiva, exaustiva e caótica da cidade. Assim, este trabalho busca evidenciar as contradições urbanas experienciadas no entrelugar em que vivemos.

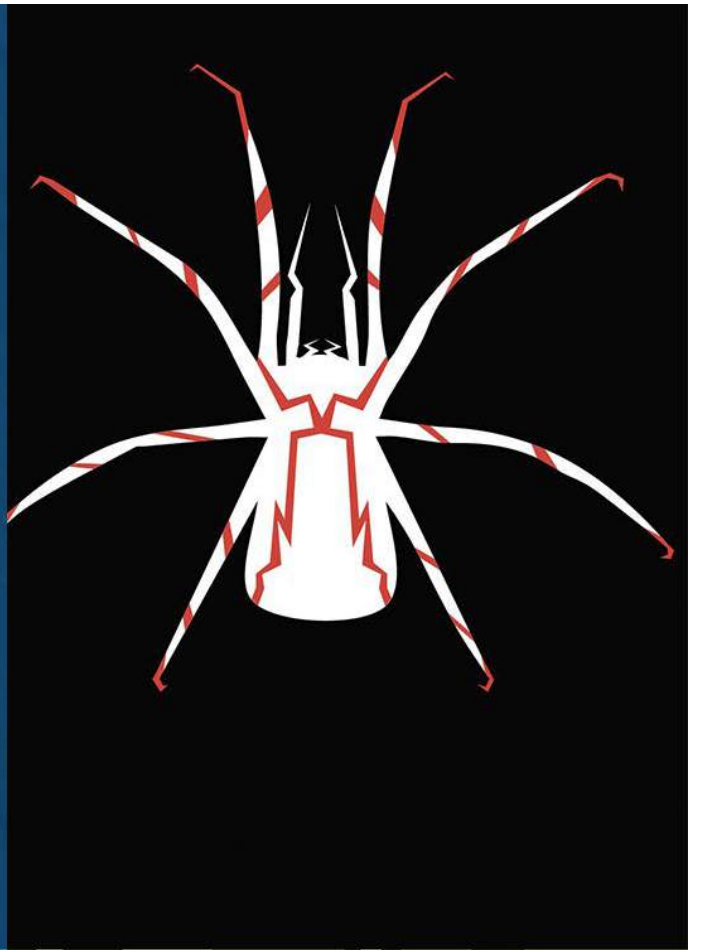
In the LED SHOW category, FILE 2024 welcomes a partnership with the visual arts course from Departamento de Artes Plásticas at the Escola de Comunicações e Artes of Universidade de São Paulo. The works were developed under the guidance of Professor Dr. Silvia Laurentiz, with the collaboration of Manuela de Souza Leite.

This partnership aims to reaffirm the connection with national universities, supporting the stimulation and production of art in new media: a unique opportunity to access languages, cutting-edge technologies, and innovative resources for reflection and experimentation in the artistic environment and cultural circuits.

*Entre-lugares* is a compilation of videos, independent of each other but connected by a thematic axis: life in the city. The concept of 'between places' emerges to reflect on social dynamics in Latin American territories, often invisible due to frequently diffuse borders. Thus, each group dialogues with its own perspective using established symbols from São Paulo's imagery, such as the subway, crowds, buildings, and advertisements, to reflect the repetitive, exhaustive, and chaotic dynamics of the city. This work seeks to highlight the urban contradictions experienced in the in-between place where we live.

Participantes | Participants: Alicia Rafaela Almeida Magalhães, Aline Picolo, Ana Beatriz Francisco Moraes, Ana Luiza Pereira Lima, Angela Ramos Chiquetto, Beatriz Romeiro, Beatriz Totti Firmiano, Caio de Giovani, Carlos Bossolan, Elis Iizuka Cassettari, Giovanna Tavares, Guilherme Francisco Bittencourt Vidal, Iara Marques de Assunção Almeida, Jaqueline Ferreira da Costa, Joanna Bridi Dalla Chiesa, João Pedro de Oliveira Narimatsu, Letícia Galvão, Livia Coimbra Muniz Cordeiro, Luiza Oliveira Lino dos Santos, Marcelo Aparecido, Marina Martins, Nanna Miki Tariki, Noah Silveira Ruíz, Pedro Ferrareto, Priscilla Gonçalves, Sofia Slongo e | and Vinícius Massakazu Okamura.

Apoio | Support: Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades – ECA/USP



O início da parceria entre o IED e o FILE se deu em 2010, e desde então diversos projetos e colaborações já foram realizados. Neste ano, 2024, as alunas e alunos do IED foram convidados a criar uma animação para o FILE LED SHOW, reforçando o propósito do FILE de estimular a produção criativa dos jovens brasileiros, bem como do IED, de promover a interação com empresas e instituições culturais de relevância como o FILE e dar a oportunidade aos estudantes de mostrarem seus talentos.

*Memórias:* A animação criada para o LED SHOW é resultado da pesquisa realizada pelos alunos do bacharelado em design gráfico e digital do IED SP sobre temas de interesse da turma que foram interpretados e traduzidos visualmente mediados pela tecnologia. As memórias provindas do processo de formação do indivíduo durante a infância são acessadas e reconfiguradas na experiência cotidiana, dos lugares de afeto aos medos já vencidos, das fantasias típicas dessa fase às lembranças das histórias que se instauraram.

## Bio

As alunas e alunos que compõem a turma do 3º semestre do bacharelado em design gráfico e digital do Instituto Europeo Di Design - IED São Paulo realizam uma pesquisa densa sobre narrativas visuais, seus impactos sociais e suas materializações midiáticas em busca de explorações de linguagem e da compreensão da amplitude da realização de projetos interdisciplinares no campo do design.

The partnership between IED and FILE started in 2010 and, since then, several projects and collaborations have been carried out. In 2024, IED students were invited to create an animation for the FILE LED SHOW, reinforcing FILE's purpose of stimulating the creative production of young Brazilians, as well as IED's goal of promoting interaction with relevant companies and cultural institutions like FILE and providing students with the opportunity to showcase their talents.

*Memórias:* The animation created for LED SHOW is the result of research carried out by IED SP's Bachelor of Graphic and Digital Design students on topics of interest to the class that were interpreted and translated visually mediated by technology. Memories arising from the individual's formation process during childhood are accessed and reconfigured in everyday experience, from places of affection to fears already overcome, from fantasies typical of this phase to memories of stories that were established.

The students who make up the 3rd semester class of the Bachelor's degree in Graphic and Digital Design at the Instituto Europeo Di Design - IED São Paulo, carry out dense research on visual narratives, their social impacts and their media materializations in search of explorations of language and understanding the breadth of carrying out interdisciplinary projects in the field of Design.

Coordenação | Coordination: Eliane Weizmann | Professor orientador | Guiding teacher: Daniel Grizante | Alunos | Students: Fyamma Sampaio, Guilherme Carvalho, Isabel Cavalcante, Isabella Gregoraci, Jonathan Wolf Baloschen Pintchovsk, Laura Perez, Letícia Drummond, Leticia Kazumi, Letícia Mola da Silva, Marcos Hasegawa, Nina Weil, Rafael Rantigueri, Raphael Giménez, Ricardo Noronha, Ruth Dayan, Valentina Schincariol, Victoria Muniz e | and Zizi.

# WORKSHOP

**APT.LAB**

**Dispositivos de interação corpo-som**

BRASIL | BRAZIL

**Daniela Gatti e Núcleo de Dança Redes**

**Corpo sonoro: improvisação movimento,  
som e tecnologia**

BRASIL | BRAZIL

**Flavia Mazzanti**

**Workshop básico sobre o uso de  
realidade virtual em processos artísticos**

BRASIL | BRAZIL & ÁUSTRIA | AUSTRIA

**Guilherme de Souza Vieira**

**Experimentações visuais com código**

BRASIL | BRAZIL

**Grupo Realidades [ECA-USP]**

**Olho de raio XYZ: introdução ao escaneamento 3D**

BRASIL | BRAZIL



**Gustavo Sol**

**Dramaturgia digital: performatividade e neurocomputação com tecnologias de sensoriamento biométrico de baixo custo**

BRASIL | BRAZIL

**Introspectiva**

**Criação de obras Interativas com confabulário**

BRASIL | BRAZIL

**Luca de Andrade Ribeiro**

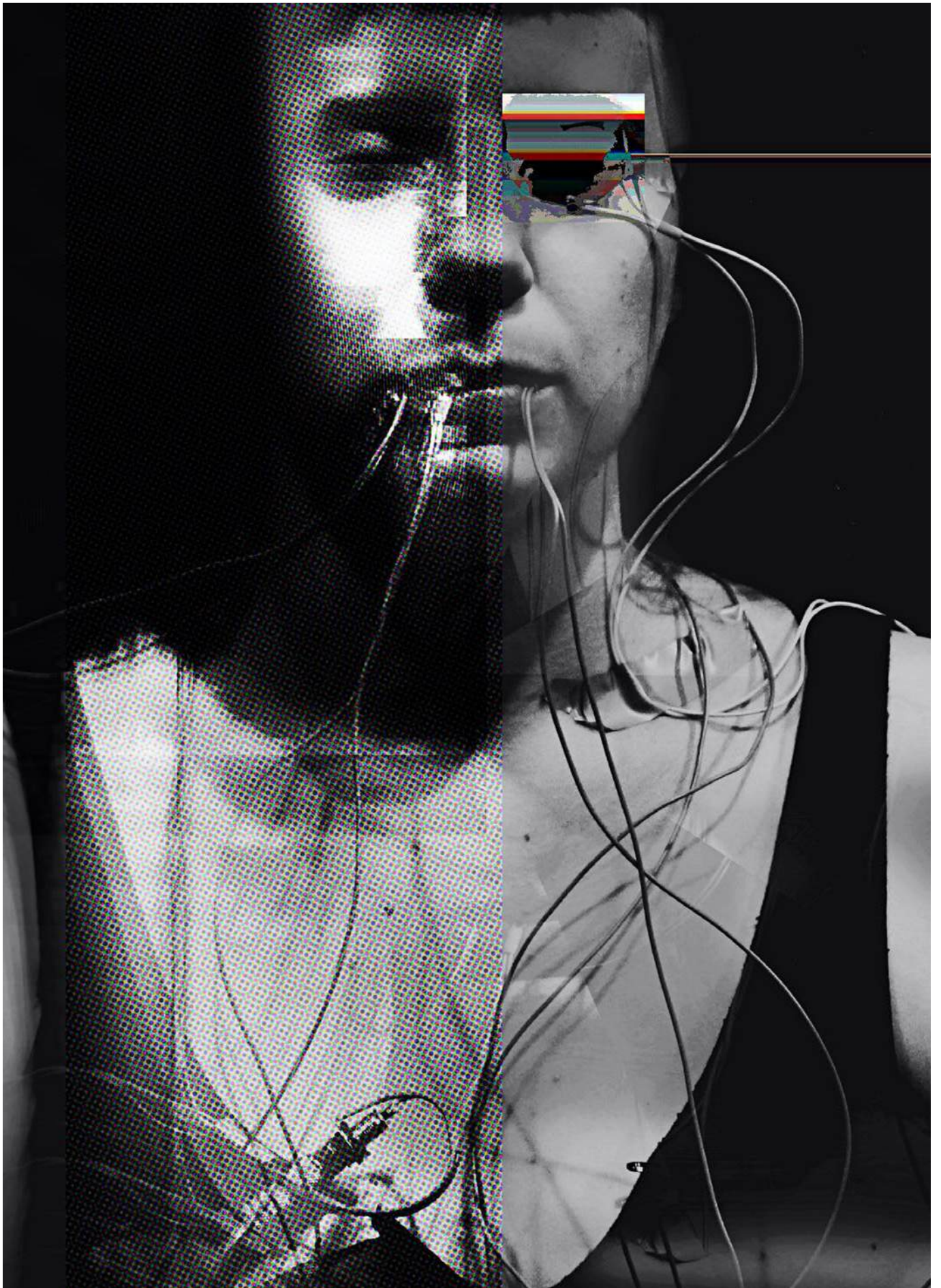
**Introdução à computação gráfica para a criação de mundos imaginários**

BRASIL | BRAZIL

**Marcelo Padovani Macieira**

**Realidade aumentada de filtros a apps: fundamentos e aplicações**

BRASIL | BRAZIL



# Dispositivos de interação corpo-som

BRASIL | BRAZIL

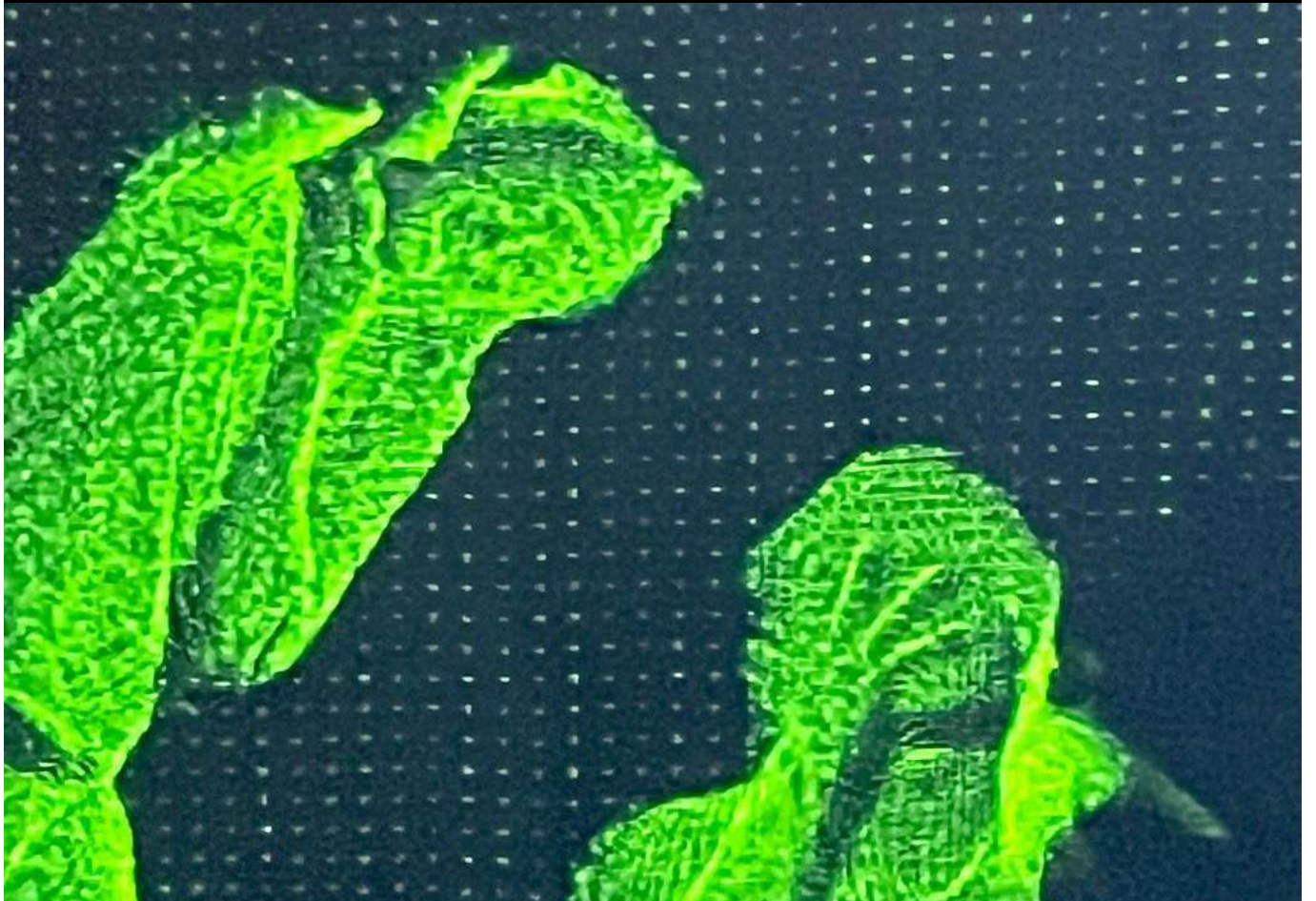
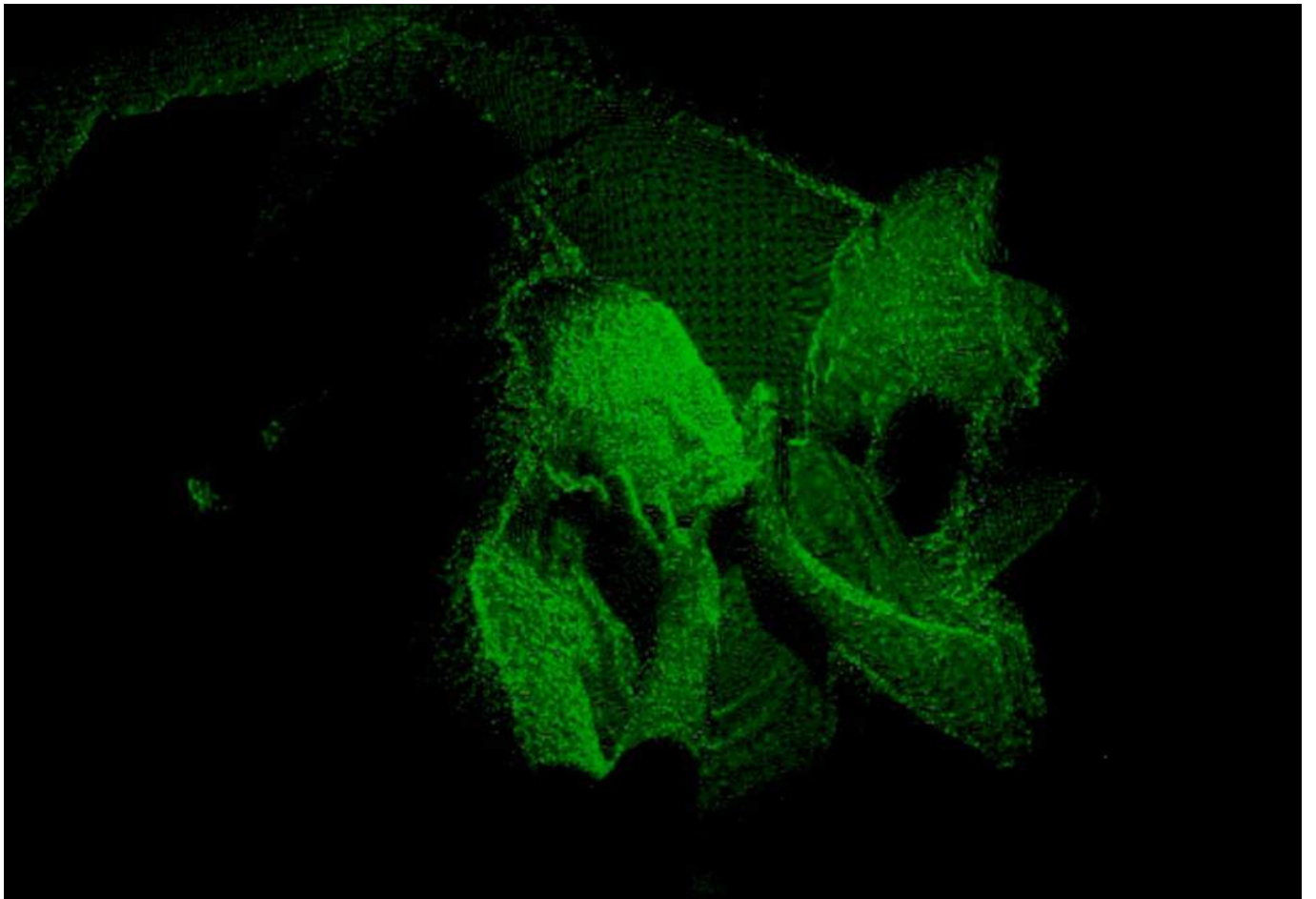
Esta oficina tem por objetivo apresentar a luteria experimental como possibilidade para um processo de criação artística transdisciplinar. Durante a atividade os participantes terão contato com técnicas e procedimentos para criação de dispositivos que promovem interação entre gestos e sonoridades. Serão utilizados sensores de pressão acoplados ao corpo e estendidos a protótipos de aplicativos open source, a fim de elaborar um sistema de feedback sonoro-coreográfico.

## Bio

APT.LAB é um projeto de pesquisa e criação articulado por Talita Florêncio e Thiago Salas. Florêncio é pesquisadora em dança, formada pela Unicamp, enquanto Salas é mestre em sonologia pela USP. Desde 2015, o projeto tem contado com a colaboração de artistas e pesquisadores de diversas áreas, contribuindo para a produção e reflexão no campo interseccional entre arte, ciência, corpo e tecnologias.

This workshop aims to present experimental lutherie as a possibility for a transdisciplinary artistic creation process. During the activity, participants will be introduced to techniques and procedures for creating devices that promote interaction between gestures and sounds. Pressure sensors attached to the body will be used, extended to prototypes of open-source applications, in order to develop a system of sound-choreographic feedback.

APT.LAB is a research and creation project led by Talita Florêncio and Thiago Salas. Florêncio is a dance researcher, graduated from Unicamp, while Salas holds a master's degree in sonology from USP. Since 2015, the project has benefited from the collaboration with artists and researchers from various fields, contributing to production and reflection in the intersectional field of art, science, body, and technologies.



Daniela Gatti e Núcleo de Dança Redes  
**Corpo sonoro:  
improvisação movimento, som e tecnologia**  
BRASIL | BRAZIL

A proposta do workshop é conduzir o participante a ter uma experiência mais ampliada do corpo poético pela interação entre movimento, som e tecnologia em realidade mista. O corpo do participante torna-se um 'corpo sonoro', funcionando como um 'hub' criativo em dialogia comunicacional e perceptiva por meio de jogos improvisatórios e interativos entre paletas sonoras, protocolos de movimentos corporais, representação em imagens e dispositivos tecnológicos.

#### Bio

Daniela Gatti é uma artista da cena e da performance, pesquisadora e docente no Departamento de Artes Corporais do Instituto de Artes da Unicamp. Ela coordena o grupo de pesquisa (CNPQ) Núcleo de Dança Redes desde 2012, com pesquisas voltadas para processos criativos multidisciplinares e projetos relacionados a poéticas de interação multimodal entre corpo e som, utilizando suportes tecnológicos e explorando novas dramaturgias corporais.

Núcleo de Dança Redes é um grupo de pesquisa na Unicamp que investiga, desde 2012, processos artísticos a partir da multimodalidade e do entrelaçamento de linguagens como dança, música, tecnologia e texto, tendo improvisação, composição e dramaturgias em dança como alicerces para as investigações poéticas do corpo em movimento e da cena. O Núcleo é formado por Daniela Gatti, Diogo Angeli, Guilherme Zanchetta, Isadora Faustino e Manuel Falleiros.

The workshop's proposal is to lead participants to have a more expanded experience of the poetic body through the interaction between movement, sound, and technology in mixed reality. The participant's body becomes a 'sound body', functioning as a creative 'hub' in communicative and perceptive dialogues through improvisational and interactive games involving sound palettes, body movement protocols, image representation, and technological devices.

Daniela Gatti is an artist of the scene and performance, researcher, and lecturer in the Department of Body Arts at the Institute of Arts Unicamp. She has been coordinating the research group (CNPQ) Dance Networks since 2012, focusing on multidisciplinary creative processes and projects related to multimodal interaction poetics between body and sound, using technological supports and exploring new dramaturgies of the body.

Núcleo de Dança Redes is a research group at Unicamp that has been investigating artistic processes since 2012, focusing on the multimodality and interconnection of languages such as dance, music, technology, and text. Improvisation, composition, and dance dramaturgy serve as the foundation for poetic investigations into the moving body and the stage. The group consists of Daniela Gatti, Diogo Angeli, Guilherme Zanchetta, Isadora Faustino, and Manuel Falleiros.



# Workshop básico sobre o uso de realidade virtual em processos artísticos

BRASIL E ÁUSTRIA | BRAZIL AND AUSTRIA

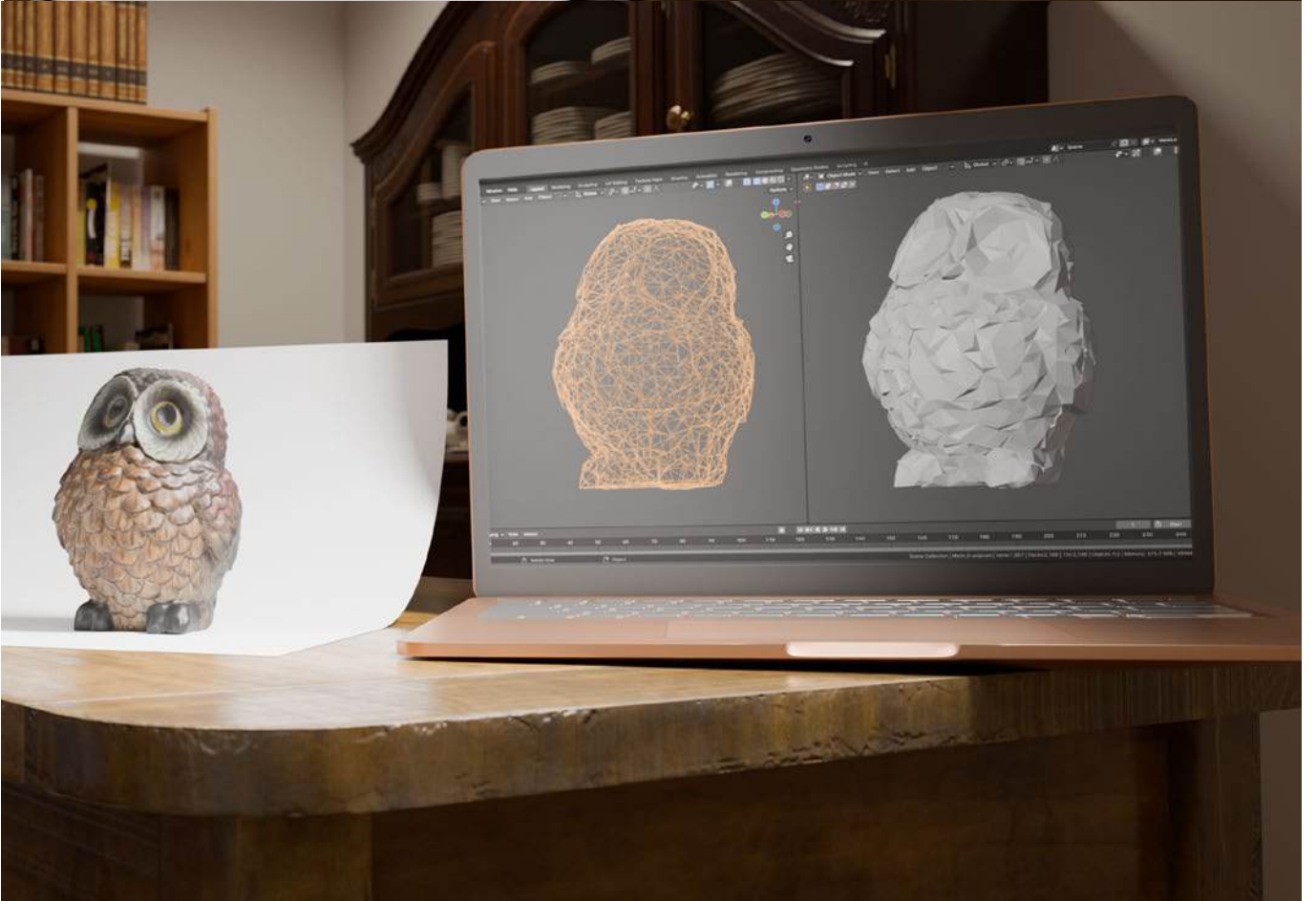
O workshop proporciona uma primeira experiência prática com o meio da realidade virtual e seus princípios básicos no contexto da arte de novas mídias e dos processos criativos. Aqui, os participantes irão explorar e experimentar vários processos de criação de espaços virtuais enquanto conhecem os aspectos fundamentais da realidade virtual. Após uma fase inicial de coleta de ideias e conceitos, estes serão desenvolvidos em pequenos grupos e apresentados ao final do workshop.

The workshop provides a first practical experience with the medium of virtual reality and its basic principles in the context of new media art and creative processes. Here, participants will explore and experiment with various processes of creating virtual spaces while learning about the fundamental aspects of virtual reality. After an initial phase of gathering ideas and concepts, these will be developed in small groups and presented at the end of the workshop.

## Bio

Flavia Mazzanti é uma artista multimídia que vive e trabalha entre Viena e São Paulo. Ela foi incluída na lista Forbes 30 Under 30 de 2023 e se formou com mérito na Academy of Fine Arts de Viena. Seus trabalhos foram exibidos e premiados globalmente. Flavia é cofundadora da Immerea, membro do conselho do XRVienna, coembaixadora austríaca do Euromersive, membro do XRBR, e atua como palestrante em simpósios e festivais nacionais e internacionais.

Flavia Mazzanti is a multimedia artist who lives and works between Vienna and São Paulo. She was included in Forbes' 30 Under 30 list for 2023 and graduated with honors from the Academy of Fine Arts in Vienna. Her works have been exhibited and awarded globally. Flavia is a co-founder of Immerea, a board member of XRVienna, an Austrian co-ambassador for Euromersive, a member of XRBR, and serves as a speaker at national and international symposiums and festivals.





Grupo Realidades (ECA-USP)  
**Olho de raio XYZ:  
introdução ao escaneamento 3D**

BRASIL | BRAZIL

Esta oficina é uma introdução ao escaneamento 3D, uma técnica para gerar modelos 3D a partir de objetos físicos. Aprenderemos como essa tecnologia funciona na teoria e na prática, realizando o escaneamento dos objetos trazidos pelos participantes usando a versão gratuita do aplicativo de celular Polycam. Também aprenderemos boas práticas de escaneamento e exploraremos alguns dos usos práticos e, principalmente, artísticos dessa tecnologia amplamente empregada na indústria e na arte.

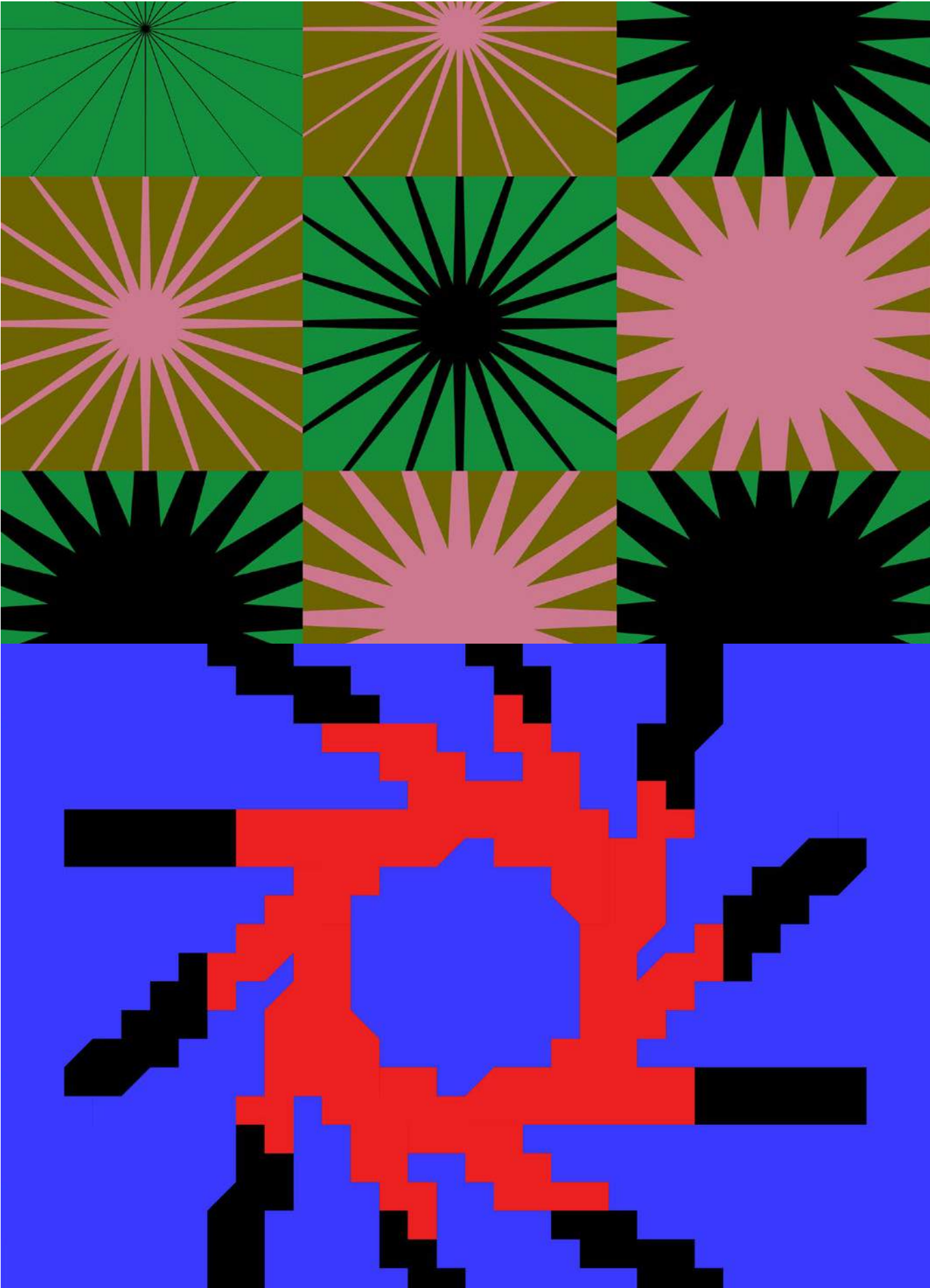
#### Bio

O Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/USP), desde sua fundação em 2010, questiona como lidar coerentemente com sistemas que nos dão acesso ao "semioticamente real" (cf. Jorge Albuquerque Vieira). Explora as realidades aumentadas, virtuais e mistas, simulações e emulações em amplo espectro, contemplando games, sites, arte interativa e instalações que desafiam e redirecionam o termo 'realidade'. O grupo busca examinar e experimentar as relações entre conhecimentos científicos e conceitos filosóficos, diferentes formatos de representação, diferentes dimensões sócio-culturais, sempre provocados pela relação entre arte e tecnologia e a partir de uma experiência estética. É um grupo de pesquisa da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, vinculado ao CNPq, e liderado pela professora dra. Silvia Laurentiz.

This workshop is an introduction to 3D scanning, a technique for generating 3D models from physical objects. We will learn how this technology works in theory and practice by scanning objects brought by participants using the free version of the Polycam mobile app. We will also learn best scanning practices and explore some of the practical and, especially, artistic uses of this technology widely employed in industry and art.

Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/USP), since its foundation in 2010, has questioned how to deal coherently with systems that give us access to the "semiotically real" (cf. Jorge Albuquerque Vieira). It explores augmented, virtual and mixed realities, simulations and emulations across a broad spectrum, including games, websites, interactive art and installations that challenge and redirect the term 'reality'. The group seeks to examine and experiment with the relationships between scientific knowledge and philosophical concepts, different representation formats, different sign dimensions, always provoked by the relationship between art and technology and based on an aesthetic experience. It is a research group at Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, linked to CNPq, and led by professor Dr. Silvia Laurentiz.

Grupo Realidades (ECA-USP), com | with Bruna Mayer, Felipe Mamone, João Otero, Leona Machado, Luca Ribeiro, Miguel Alonso, Sergio Venancio, Tiago Celano e | and Vinicius Hiroshi



Guilherme de Souza Vieira  
**Experimentações visuais com código**  
BRASIL | BRAZIL

Direcionada a pessoas sem experiência prévia em programação, esta oficina consiste em 3 encontros teóricos e práticos nos quais abordaremos conceitos de pensamento computacional, parametrização, aleatoriedade e animação para criar experimentos visuais utilizando código. Utilizaremos o NodeBox 3, um software que possibilita a programação visual combinando funções predefinidas, permitindo seu uso sem a necessidade de conhecimento em código escrito.

#### Bio

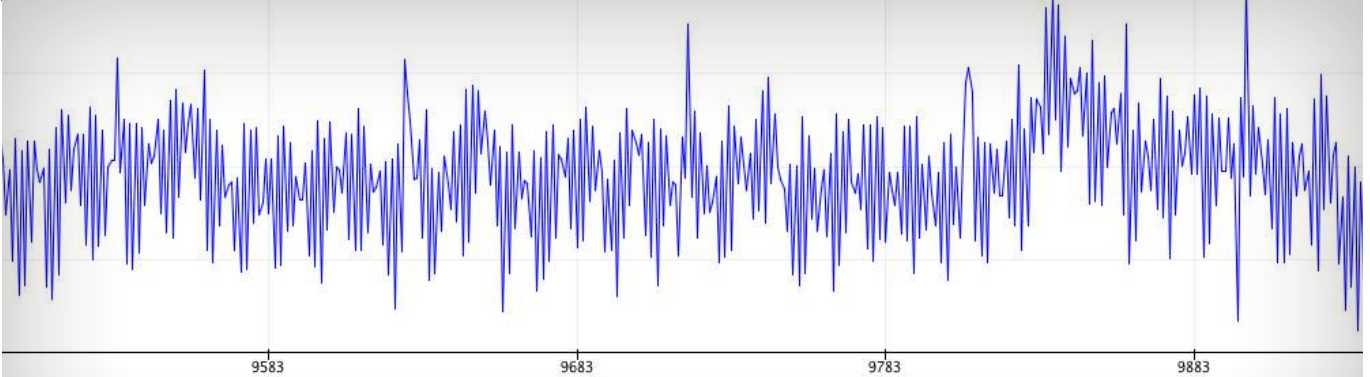
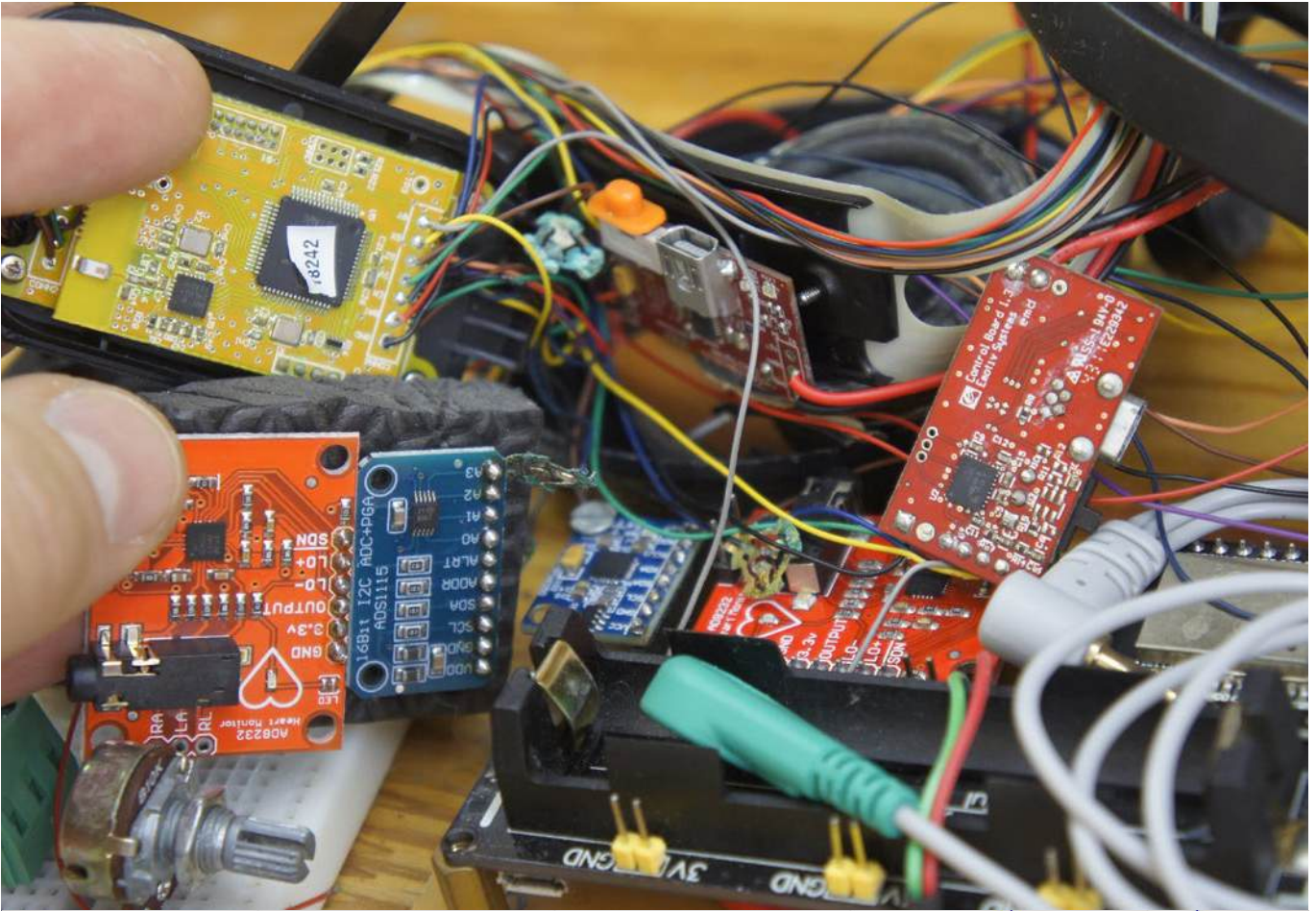
Guilherme Vieira é artista gráfico e computacional; em seu trabalho, explora as possibilidades estéticas da interseção entre ferramentas digitais e analógicas. É designer e sócio do estúdio Daó, que desenvolve identidades visuais e projetos editoriais unindo estratégia e curiosidade. Com seus irmãos criou a Trinca, onde criam trabalhos artísticos em diversas mídias.

Doutor em Artes (ECA/USP/Paul-Valery III, França). Mestre em Semiótica (PUC, 2008) e bacharel em Artes Cênicas (UNICAMP, 2000). Professor do Centro Universitário Belas Artes, colaborador do Laboratório de Robótica e Reabilitação – LABORE/IF – e do Digital Dramaturgy Lab Squared (DDL2 – Univ. Toronto, Canadá). Lidera o grupo de pesquisa Neurocomputação da Performatividade. Atua em TV, cinema, dança, teatro e performance.

Geared towards individuals with no prior programming experience, this workshop consists of 3 theoretical and practical sessions where we will cover concepts of computational thinking, parameterization, randomness, and animation to create visual experiments using code. We will use NodeBox 3, a software that enables visual programming by combining predefined functions, allowing its use without the need for knowledge in written code.

Guilherme Vieira is a graphic and computational artist; in his work he explores the aesthetic possibilities of the intersection between digital and analog tools. He is a designer and partner at the Daó studio, which develops visual identity and editorial projects combining strategy and curiosity. With his brothers he created Trinca, where they create artistic works in different media.

PhD in Arts (ECA/USP/Paul-Valery III, France). Master in Semiotics (PUC, 2008) and bachelor in Performing Arts (UNICAMP, 2000). Professor at Centro Universitário Belas Artes, collab at the Robotics and Rehabilitation Laboratory – LABORE/IF –, and Digital Dramaturgy Lab Squared (DDL2 – Univ. Toronto, Canada). Leader of the research group Neurocomputação da Performatividade.



velocidade  Enviar Nova-linha

```
255 msg.add(ROTZ);  
256 msg.add(g.gyro.z);  
257 //msg.add(" rad/s");  
258  
259 Udp.beginPacket(outIp, outPort);  
260 msg.send(Udp);  
261 Udp.endPacket();  
262 msg.empty();  
263  
264 Serial.println("");  
265 delay(5);  
266 }
```

Leaving...  
Hard resetting via RTS pin...

O meet.google.com está compartilhando sua tela. Interromper compartilhamento Ocultar

# Dramaturgia digital: performatividade e neurocomputação com tecnologias de sensoriamento biométrico de baixo custo

BRASIL | BRAZIL

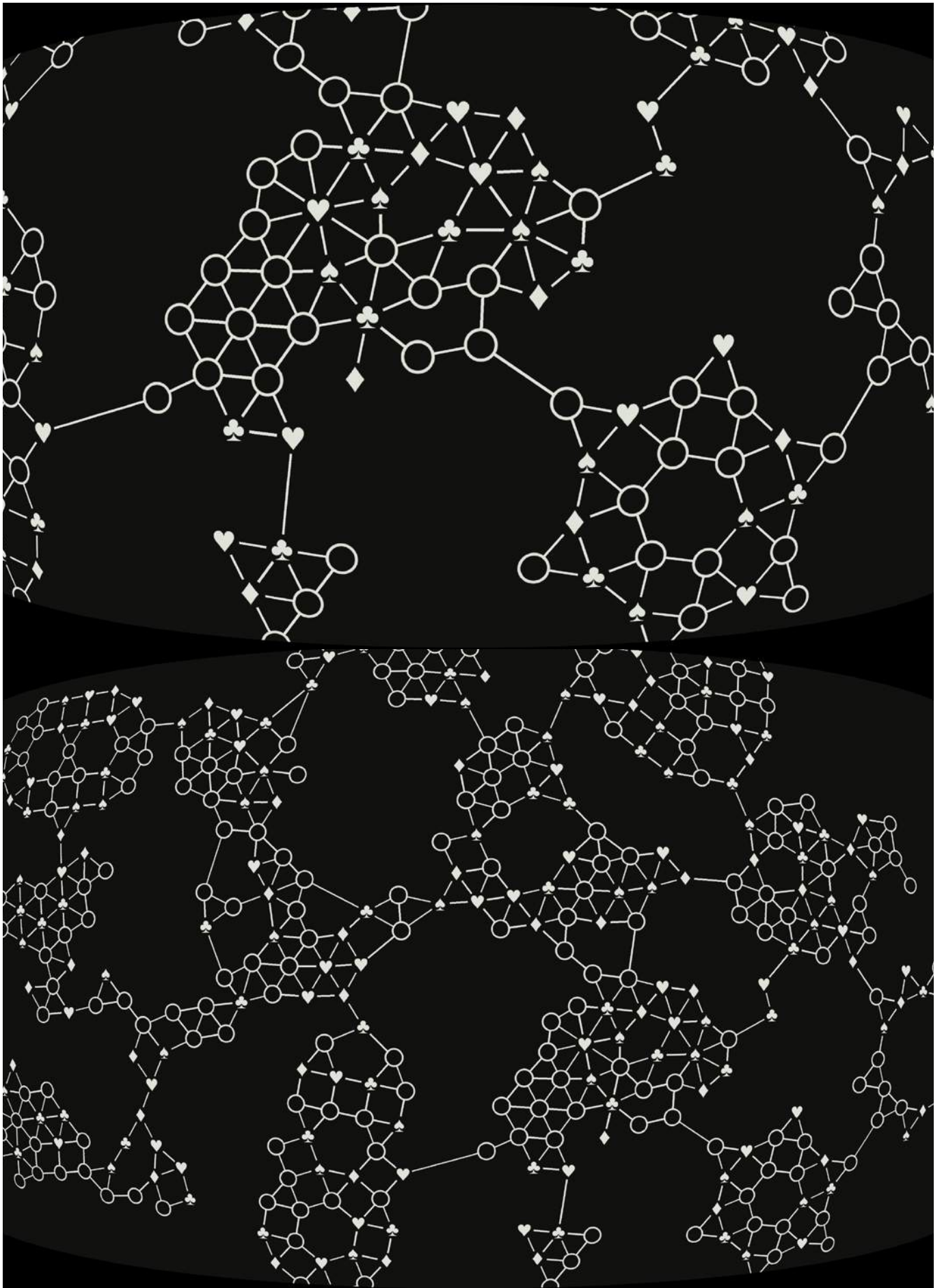
O workshop introduz a neurocomputação da performatividade por meio de técnicas de inteligência artificial e sensoriamento neurofisiológico. Softwares como Arduino e Max são associados a técnicas de sensoriamento neural, cardíaco, resistência elétrica da pele e microexpressões faciais. Assim, é possível criar sistemas interativos a partir da modulação da atenção e das emoções, aproximando performatividade, audiovisual, instalações, arquitetura e experiências virtuais, imersivas e aumentadas.

## Bio

Gustavo Sol é ator, performer, diretor e pesquisador especializado em teatro, neurociência e tecnologia. Possui doutorado em Artes (USP/ Universidade Paul-Valery Montpellier III, 2016). É mestre em Comunicação e Semiótica (PUC/SP, 2008) e bacharel em Artes Cênicas (UNICAMP, 2000). Atualmente, é professor da Belas Artes (SP) e Coordenador do Grupo de Estudos em Neurocomputação da Performatividade (CNPq).

The workshop introduces the neurocomputation of performativity through artificial intelligence techniques and neurophysiological sensing. Software such as Arduino and Max are associated with techniques for neural sensing, heart rate, skin electrical resistance, and micro facial expressions. This allows for the creation of interactive systems by modulating attention and emotions, bridging performativity, audiovisuals, installations, architecture, and virtual, immersive, and augmented experiences.

Gustavo Sol is an actor, performer, director, and researcher specializing in theater, neuroscience, and technology. He holds a Ph.D. in Artes from USP/ Universidade Paul-Valery Montpellier III, completed in 2016. He also has a Master's in Comunicação e Semiótica from PUC/SP, earned in 2008, and a Bachelor's degree in Artes Cênicas from UNICAMP, obtained in 2000. Currently, he is a professor at Belas Artes (SP) and coordinator of the Grupo de Estudos em Neurocomputação da Performatividade (CNPq).



# Introscoopia Criação de obras interativas com confabulário

BRASIL | BRAZIL

Confabulário é um conjunto de ferramentas para a criação de jogos e outras formas de experiências interativas, onde elementos lúdicos, visuais e narrativos se entrelaçam, formando talvez um pequeno mundo, um livro não linear, ou outras possibilidades ainda não exploradas. Neste workshop, seu criador, João 'Introscoopia', irá orientá-lo no uso e nas técnicas de programação necessárias para que você possa criar suas próprias obras interativas com 'Confabulário'!

## Bio

João Antonio 'Introscoopia' programa computadores há mais de dez anos; sua atuação abrange desde a software art e os jogos até a web e as utilidades para desktop. Seu amor por debugar vazamentos e acessos não autorizados de memória só é igualado pela sua paixão por ensinar programação e desmistificar o uso do computador como ferramenta criativa.

Confabulário is a set of tools for creating games and other forms of interactive experiences, where playful, visual, and narrative elements intertwine, forming perhaps a small world, a non-linear book, or other possibilities yet unexplored. In this workshop, its creator, João 'Introscoopia,' will guide you in the use and programming techniques necessary for you to create your own interactive works with 'Confabulário'!

João 'Introscoopia' has programmed computers for over ten years. His work ranges from software-art and games all the way to web development and desktop utilities. His love for debugging memory leaks and unauthorized accesses is only equaled by his passion for teaching programming and demystifying the use of the computer as a creative tool.





# Introdução à computação gráfica para a criação de mundos imaginários

BRASIL | BRAZIL

Consegue imaginar um mundo que não existe? Esta oficina é uma introdução à computação gráfica para a criação de ambientes 3D, novos mundos. Aprenderemos um pouco sobre diversas técnicas essenciais para a computação gráfica, como modelagem 3D poligonal, criação procedural de superfícies, shading, iluminação e renderização 3D. Utilizaremos o software gratuito Blender. Ao final, cada um de nós terá criado do zero o próprio universo imaginário por meio da computação gráfica.

## Bio

Luca Ribeiro é artista visual, modelador 3D, professor, graduando em artes visuais (ECA-USP) e membro do grupo de pesquisa e extensão Realidades (ECA-USP). Foi bolsista no Programa de Residência Pedagógica da CAPES na área de artes; e bolsista PIBIC de iniciação científica, pesquisando sobre computação gráfica e simulação de luz em superfícies.

Can you imagine a world that doesn't exist? This workshop is an introduction to computer graphics for creating 3D environments, new worlds. We will learn a bit about various essential techniques for computer graphics, such as polygonal 3D modeling, procedural workflows, shading, lighting, and 3D rendering. We will use the free software Blender. By the end of it, each of us will have created their own imaginary universe from scratch through computer graphics.

Luca Ribeiro is a visual artist, 3D modeler, teacher, undergraduate student in visual arts at ECA-USP and member of the research and extension group Realidades (ECA-USP). He was a scholarship holder in the Pedagogical Residency Program (PRP) of CAPES in the area of arts. He was a PIBIC fellow, researching computer graphics and light rendering.



# Realidade aumentada de filtros a apps: fundamentos e aplicações

BRASIL | BRAZIL

Este workshop tem como objetivo apresentar os fundamentos teóricos e práticos do uso de realidade aumentada para trabalhos artísticos e comerciais. Ao término do curso, os participantes serão capazes de compreender: o que é realidade aumentada e as diferenças entre ela e mídias/tecnologias similares como VR e XR; as diversas formas de criar e implementar conteúdo em realidade aumentada; e as ferramentas mais utilizadas para isso.

## Bio

Artista de mídias natural de Belo Horizonte, fundador e creative technologist no estúdio Abstracto. Graduado em cinema de animação e artes digitais pela UFMG e mestre e doutorando em design de mídias pela Keio University em Tóquio, onde pesquisa os efeitos da interatividade em nossa cognição e percepção.

This workshop aims to present the theoretical and practical fundamentals of using augmented reality for artistic and commercial projects. By the end of the course, participants will be able to understand: what augmented reality is and the differences with similar media/technologies such as VR and XR; the various ways to create and implement content in augmented reality; and the most commonly used tools for this purpose.

Media artist from Belo Horizonte, founder and creative technologist at Abstracto studio. Graduated in animation cinema and digital arts from UFMG, and master and doctoral student in media design at Keio University in Tokyo, researching the effects of interactivity on our cognition and perception.

# ÍNDICE DE ARTISTAS | INDEX OF ARTISTS

- Almeida, Jane de \_ 14-15
- Alpha, Ines \_ 168-171
- APT.LAB \_ 216-217
- Banz & Bowinkel \_ 160-163
- Banz, Friedemann \_ 160-163
- Bowinkel, Giulia \_ 160-163
- Chang, Davis \_ 106-107
- Costa, Anabela \_ 202-203
- Cruz, Luciano \_ 27
- D'Alessio, Stefano \_ 172-175
- Dr. Sam Khoze \_ 108-109
- Ducharme, Roxanne \_ 126-127
- Ferrandes, Valentina \_ 134-137
- Gatti, Daniela \_ 218-219
- Gründorfer, Paul \_ 192-195
- Grupo Realidades \_ 210-211
- Grupo Realidades \_ 224-225
- Haarich, Max \_ 188-191
- Huson, Clive \_ 98-105
- Infratonal \_ 70-71
- Instituto Europeo di Design \_ 212-213
- Introscofia \_ 228-229
- Iskarioto Dystopian AI Films \_ 40-51,  
118-119
- Jin, Roxy \_ 106-107
- Jonsson, Fredrik \_ 110-113
- Koivukoski, Jesse \_ 120-121
- Lee, Marc \_ 176-179
- Lemos, Gabriela Barreto \_ 22-23
- Li, Seph \_ 196-199
- Luck, Kelly \_ 72-75
- Macieira, Marcelo Padovani \_ 232-233
- Magrane, Camila \_ 164-167
- Marques, Breno \_ 27
- Wiederhecker, Gustavo \_ 27
- Maxime, Dallaserra \_ 66-67
- Mazzanti, Flavia \_ 220-221
- Menegon, Martina \_ 172-175
- Miranda, Eduardo Reck \_ 20-21
- Nardex \_ 204-205
- Novellino, Luigi [aka PintoCreation] \_  
52-57

Núcleo de Dança Redes \_ 218-219  
Nussenzveig, Paulo \_ 25  
Obermaier, Klaus \_ 172-175  
Oostrik, Matthias \_ 184-187  
Peshta, Leonhard \_ 192-195  
Project Smart Hans \_ 188-191  
Radavicius, Lukas \_ 144-153  
Ragab, Hassan \_ 140-143  
Ribeiro, Luca de Andrade \_ 230-231  
Rye, Valentin \_ 88-95  
Sadowski, Michael [aka derealizer] \_  
56-59, 78-81  
Samson, Mathieu \_122-125  
Saremi, Shervin \_ 176-179  
Schöneberg, Dennis \_ 32-39  
Seidel, Robert \_ 82-83  
SENAI \_ 16-19  
Serra, Roberto \_ 27  
Silberstein, Guli \_ 114-117  
Silva, Cícero Inácio da \_ 14-15  
Sol, Gustavo \_ 226-227  
Solofilms \_ 122-125  
Souza, Thoroh de \_ 12-13  
Stackpooled AI Films \_ 98-105  
Studio McMullen\_Winkler \_ 206-207  
SurrealismToday.com \_ 84-87  
Szita, Gabi [aka Sieve] \_ 68-69  
Team Rolfes \_ 128-129  
The Reel Robot \_ 130-133  
Todd, Leilanni \_ 76-77  
UGLYKIKI \_ 106-107  
Uasof, Anna \_ 156-159  
Verbo Pluriel [aka volt46] \_ 60-61  
Vieira, Guilherme de Souza \_ 222-223  
Vilanova, Marc \_ 180-183  
URinMotion Team \_ 156-159  
Wang, Cali \_ 106-107  
Weber, Arnaud \_ 64-65  
XWave \_ 60-61  
YAH! \_ 208-209

**FILE 2024 | QUBIT AI**  
**FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA**

ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO  
*CONCEPTION AND ORGANIZATION*  
**Ricardo Barreto & Paula Perissinotto**

TRADUÇÃO  
*TRANSLATION*  
**Ana Carolina Rocha**

PROJETOS DE LEI DE INCENTIVO  
GERÊNCIA ADMINISTRATIVA  
*INCENTIVATED PROJECTS*  
*ADMINISTRATIVE MANAGEMENT*  
**Fabiana Krepel**

LEGENDAS  
*SUBTITLES*  
**Henrique Casimiro**

PRODUÇÃO EXECUTIVA  
DO ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO  
*EXECUTIVE PRODUCTION OF*  
*EXHIBITION SPACE*  
**Tatiana Farias**

FOTOGRAFIA  
*PHOTOGRAPHY*  
**Camila Picolo**

EQUIPAMENTOS  
*EQUIPMENT*  
**On Projeções**

ASSISTÊNCIA DE PRODUÇÃO  
*PRODUCTION ASSISTANCE*  
**Ziza Rovigatti**

CENOTECNIA  
*SET DESIGNING*  
**Cenotech**

COORDENAÇÃO DOS WORKSHOPS  
*WORKSHOPS COORDINATION*  
**Fabiana Krepel**

ELÉTRICA E ILUMINAÇÃO  
*ELECTRICIAN E LIGHTING*  
**Rio Bonito Instalações e Serviços**  
**Elétricos e Hidráulicos Ltda.**  
**Claudio de Souza Arruda**  
**Clodomiro Manoel de Arruda**

PRODUÇÃO EXECUTIVA DO  
FILE LED SHOW E WORKSHOPS  
*FILE LED SHOW AND WORKSHOPS*  
*EXECUTIVE PRODUCTION*  
**Ana Carla Magna**

ASSESSORIA DE IMPRENSA  
*PRESS RELATIONS*  
**Pombo Correio**

ASSISTÊNCIA DO WORKSHOP  
*WORKSHOPS ASSISTANCE*  
**Luiza Riscífna**  
**Renata Passos**

WEBDESIGN  
**Reinaldo Ferro**

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO  
*EDUCATIONAL COORDINATION*  
**Maria Eugênia Mourão**

MÍDIAS SOCIAIS | INSTAGRAM FILE 2024  
*SOCIAL MEDIA | INSTAGRAM FILE 2024*  
**Bruno K.**

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO  
*CONTENT COORDINATION*  
**Ana Carolina Rocha**

EQUIPE DE LIMPEZA  
*CLEANING TEAM*  
**CleanSuh**  
**Veronica Tomaz**

PESQUISA E ASSISTÊNCIA CURATORIAL  
*RESEARCH AND CURATORIAL ASSISTANCE*  
**Clarissa Oliveira**

EDUCADORES  
*EDUCATORS*  
**Gabriela Silva**  
**Sofa Samea**

ASSISTENTE DE COMUNICAÇÃO INTERNACIONAL  
*INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSISTANT*  
**Maria Luisa Vieira**

MEDIADORES  
*MEDIATORS*

ASSISTÊNCIA DE ARQUITETURA  
*ARCHITECTURE ASSISTENCE*  
**Victoria Ortiz**

**Barbara Tavares**  
**Beatriz Rodrigues**  
**Demma Rocha**  
**Erika Francelino**  
**Fiona Salles**  
**Isaias Sobrinho**  
**Janaina Quetzal**  
**Josinaldo Firmino**

MONTAGEM  
*ASSEMBLAGE*  
**Rafael Silveira**  
**Louis Alamino**

**Lia Karim**  
**Luisa Paiva**  
**Mel Vieira**  
**Mila AP**  
**Taina Borges**  
**Ulysses Gomes da Silva U6**  
**Yasmin Rainho**

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO  
*VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN*  
**André Lenz**

REVISÃO  
*PROOFREADING*  
**Murilo Vidotto**

**SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA  
DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO**

SESI – INDUSTRIAL SOCIAL SERVICE | REGIONAL DEPARTMENT OF SÃO PAULO

PRESIDENTE

*PRESIDENT*

**Josué Christiano Gomes da Silva**

CONSELHEIROS

*BOARD MEMBERS*

**André Luiz Pompéia Sturm**

**Dan Ioschpe**

**Elias Miguel Haddad**

**Luiz Carlos Gomes de Moraes**

**Antero José Pereira**

**Narciso Moreira Preto**

**Sylvio Alves de Barros Filho**

**Vandermir Francesconi Júnior**

**Massimo Andrea Giavina-Bianchi**

**Irineu Govêa**

**Marco Antonio Melchior**

**Alice Grant Marzano**

**Marco Antonio Scarasati Vinholi**

**Sérgio Gusmão Suchodolski**

**Daniel Bispo Calazans**

SUPERINTENDENTE DO SESI-SP

*SUPERINTENDENT OF SESI-SP*

**Alexandre Ribeiro Meyer Pflug**

GERENTE EXECUTIVA DE CULTURA

*EXECUTIVE MANAGER OF CULTURE*

**Débora Viana**

SUPERVISOR TÉCNICO DE CULTURA

*CULTURAL TECHNICAL SUPERVISOR*

**Luís Davi Gambale**

ANALISTA DE SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS

*ADMINISTRATIVE SERVICES ANALYST*

**Isabela Martos Paes Capatti**

SUPERVISOR DE GESTÃO

DE PROJETOS CULTURAIS

*CULTURAL PROJECT*

*MANAGEMENT SUPERVISOR*

**Jonatas Willian de Oliveira Sousa**

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS

*CULTURAL ACTIVITIES ANALYSTS*

**André Luiz Porto Salvador**

**João Edson Martins**

NÚCLEO DE CONTRATAÇÕES CULTURAIS

*CULTURAL CONTRACTING CENTER*

ANALISTAS DE SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS

*ADMINISTRATIVE SERVICES ANALYSTS*

**Aina Margot da Silva**

**Douglas Miranda Ferreira**

**Eduardo Viegas Cerigatto**

**Ione Augusta Barros Gomes**

**Jonatã Ezequiel de Menezes da Silva**

**Júlio César de Araújo**

**Kielcimara de Almeida Nascimento**

**Michele Araújo da Silveira**

ASSISTENTE DE APOIO ADMINISTRATIVO

*ADMINISTRATIVE SUPPORT ASSISTANT*

**Gabriel Vicente**

EQUIPE DE ARTES VISUAIS E AUDIOVISUAL

*VISUAL ARTS AND AUDIOVISUAL TEAM*

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS

*CULTURAL ACTIVITIES ANALYSTS*

**Elder Baungartner**

**Eliana Garcia**

**Larissa Lanza**

ESTAGIÁRIA

*INTERN*

**Rayssa Rafaela de Lima Sobrinho**

CENTRO CULTURAL FIESP

*FIESP CULTURAL CENTER*

SUPERVISOR TÉCNICO

*TECHNICAL SUPERVISOR*

**Marcio Madi**

MEDIADORES CULTURAIS

*CULTURAL MEDIATORS*

**Alessandra Rossi**

**Maria Fernanda Guerra**

**Rodrigo Domingos de Andrade**

ORIENTADORA DE ARTES CÊNICAS

*PERFORMING ARTS ADVISOR*

**Priscila Aparecida Gabriela Borges**

ORIENTADORES DE PÚBLICO

*PUBLIC GUIDES*

**Bianca Santos Silva**

**Éderly Cármen C. Ribeiro Rocha**

**Henrique Blankenburg Cipriano**

**Martins da Silva**

**Herbert de Souza Laurentino**

**Matheus Cardoso Nogueira**

MONITORES DE ARTE EDUCAÇÃO

*ART EDUCATION MONITORS*

**Bruno Vital Alcantara Dos Santos**

**Catarina Aretha Abreu**

**Diana Proença Modena**

**Elis Ramos Genro**

**Ítalo Ângelo Pereira Galiza**

**Thalita Marangon Bião**

**Vinicius Araujo Buava**

ENCARREGADO MAQUINISTA

*SCENE-SHIFTER SUPERVISOR*

**Nilson dos Santos**

MAQUINISTAS

*SCENE-SHIFTERS*

**Alessandro dos Santos Peixoto**

**Menes Santos Machado**

ILUMINADORES

*LIGHTING TECHNICIANS*

**Dara Thayna de Lima G. Duarte**

**Rubens Marcel G. Torres Masson**

**Rutilio Gomes Pauferro**

SONOPLASTAS

*SOUND TECHNICIANS*

**Charles Alves dos Santos**

**Roberto Aparecido Coelho**

**Roselino Henrique Silva**

CONTRARREGRAS

*STAGEHANDS*

**Carlos Leandro de Carvalho Braga**

**Evandro Pedro da Silva**

**Júlio Silva Neto**

ESTAGIÁRIA

*INTERN*

**Fernanda Lustosa**

NÚCLEO DE MEMÓRIA CULTURAL

*CENTER OF CULTURAL MEMORY*

ANALISTA DE ATIVIDADES CULTURAIS

*CULTURAL ACTIVITIES ANALYST*

**Josilma Gonçalves Amato**

**Thais dos Anjos Bernardo**

ESTAGIÁRIAS

*INTERNS*

**Julia Roll Silva**

**Nathaly Fernandes Souza**

EQUIPE DE COMUNICAÇÃO

*COMMUNICATION TEAM*

DIRETORA EXECUTIVA DE MARKETING

E COMUNICAÇÃO CORPORATIVA

*EXECUTIVE DIRECTOR OF MARKETING*

*AND CORPORATE COMMUNICATION*

**Ana Claudia Fonseca Baruch**

GERENTE DE MARKETING E

COMUNICAÇÃO CORPORATIVA

*MARKETING AND CORPORATE*

*COMMUNICATION MANAGER*

**Leticia Martins Acquati**

DIREÇÃO DE CRIAÇÃO

*CREATION DIRECTION*

**Bruno Bertani**

GERENTE DE PLANEJAMENTO DIGITAL

*DIGITAL PLANNING MANAGER*

**Rafael Queirós**

GERENTE DE IMPRENSA

*PRESS MANAGER*

**Rose Matuck**

COORDENADORA DE COMUNICAÇÃO

E MARKETING

*COMMUNICATION AND MARKETING*

*COORDINATOR*

**Mariana Soares**

ANALISTA DE COMUNICAÇÃO

*COMMUNICATION ANALYST*

**Karina da Costa Santos**

ESTAGIÁRIOS

*INTERNS*

**Klevvien Cabilo Arcenio**

**Laura Maluf**

APOIO CULTURAL  
CULTURAL SUPPORT



cásp<sup>er</sup>





PRODUÇÃO  
PRODUCTION

REALIZAÇÃO  
ACCOMPLISHMENT

FILE







ISBN: 978-65-998220-3-2

9 786599 822032



[file.org.br](http://file.org.br)

PRODUÇÃO  
PRODUCTION

REALIZAÇÃO  
ACCOMPLISHMENT

**FILE**

**FIESP SESI**