



NOVA
b i e n a l r i o

a r t e e t e c n o l o g i a



NOVA

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

Nova Bienal Rio de arte e tecnologia = Nova
Bienal Rio of art and technology = Nova
Bienal Rio de arte y tecnologia / organização/
organization/organización Ricardo Barreto,
Paula Perissinotto ; [versão para inglês]
Murilo Vidotto, [versão para espanhol]
Mari-Jo Zilveti. -- 1. ed. -- São Paulo :
FILE, 2023.

Vários colaboradores.
Edição trilingue: português/inglês/espanhol.
ISBN 978-65-998220-2-5

1. Arte - Exposições - Catálogos 2. Arte e
tecnologia - Exposições I. Barreto, Ricardo.
II. Perissinotto, Paula. III. Título: Nova
Bienal Rio of art and technology. IV. Título:
Nova Bienal Rio de arte y tecnologia.

23-170286

CDD-700.74

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Exposições : Catálogos 700.74

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



NOVA
b i e n a l r i o
d e a r t e e t e c n o l o g i a

NOVA BIENAL RIO of art and technology

Concepção e organização | Concepción y organización | Conception and organization

Ricardo Barreto e | y | and **Paula Perissinotto**

Museu do Amanhã | Rio de Janeiro | 2023

Ao longo de seus 110 anos no Brasil, a Shell tem se dedicado a contribuir para o desenvolvimento do potencial energético do país e para a sociedade brasileira. Valorizar indivíduos e empoderar vidas são compromissos da empresa para um futuro melhor, afinal, a verdadeira riqueza da sociedade reside nas pessoas e nas histórias que carregam.

Incentivo à cultura, diversidade e inclusão são pilares da Shell e, neste ano, ocupamos o segundo lugar no ranking das maiores patrocinadoras de cultura do país por meio de verba incentivada, investindo cerca de R\$ 70 milhões em mais de 30 projetos socioculturais em todo território.

Acreditamos que a cultura é uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento da sociedade e, por isso, temos a honra de patrocinar o NOVA Bienal Rio de Arte e Tecnologia, que está em sintonia com nossa estratégia de impulsionar vidas. A temática inovadora e focada em tecnologia nas artes ressoa nossa visão de incentivar o desenvolvimento humano e inspirar criatividade e inovação.

Acreditamos que a arte tem o poder de inspirar e unir pessoas, além de contribuir para o desenvolvimento da comunidade, para um mundo mais sustentável e inclusivo. Ficamos realizados em apoiar esse evento, que estimula a reflexão, promove a troca de conhecimento e oferece experiências únicas aos visitantes. Por meio desta parceria, esperamos fortalecer ainda mais os laços entre arte, tecnologia e sociedade, contribuindo para um futuro culturalmente rico e inspirador.



A lo largo de 110 años en Brasil, Shell se ha dedicado a contribuir al desarrollo del potencial energético del país y a su sociedad. Valorar a los individuos y empoderar vidas son compromisos de la empresa hacia un futuro mejor. Al fin y al cabo, la verdadera riqueza de la sociedad radica en las personas y las historias que llevan consigo.

Promover la cultura, la diversidad y la inclusión son pilares de la misión de Shell. Este año, la compañía ha obtenido el segundo puesto en el ranking de los patrocinadores más grandes de la cultura en Brasil a través de fondos incentivados, al invertir alrededor de R\$ 70 millones en más de 30 proyectos socioculturales en todo el país.

Creemos que la cultura es una herramienta poderosa para el desarrollo social y, por esta razón, nos sentimos honrados de patrocinar la Bienal NOVA de Arte y Tecnología de Río, que se alinea con nuestra estrategia de empoderar vidas. El tema innovador enfocado en la tecnología en las artes resuena con nuestra visión de fomentar el desarrollo humano e inspirar la creatividad y la innovación.

Creemos que el arte tiene el poder de inspirar y unir a las personas, además de contribuir al desarrollo de la comunidad, a un mundo más sostenible e inclusivo. Estamos encantados de apoyar este evento que estimula la reflexión, promueve el intercambio de conocimientos y ofrece experiencias únicas a los visitantes. A través de esta colaboración, esperamos fortalecer aún más los vínculos entre el arte, la tecnología y la sociedad, al contribuir a un futuro culturalmente rico e inspirador.



For over 110 years in Brazil, Shell has been dedicated to contributing to the development of the country's energy potential and its society. Valuing individuals and empowering lives are commitments of the company towards a better future. After all, the true wealth of society lies in the people and the stories they carry.

Promoting culture, diversity, and inclusion are pillars of Shell's mission. This year, we have secured the second place in the ranking of the largest sponsors of culture in the country through incentivized funds, investing around R\$ 70 million in over 30 socio-cultural projects across the territory.

We believe that culture is a powerful tool for societal development and, for this reason, we are honored to sponsor the NOVA Rio Biennial of Art and Technology, which aligns with our strategy to empower lives. The innovative theme focused on technology in the arts resonates with our vision to encourage human development and inspire creativity and innovation.

We believe that art has the power to inspire and unite people, while also contributing to the development of the community and a more sustainable and inclusive world. We are delighted to support this event that stimulates reflection, promotes the knowledge exchange, and offers unique experiences to visitors. Through this partnership, we hope to further strengthen the bonds between art, technology, and society, contributing to a culturally rich and inspiring future.





Como num número de dança, a arte e a tecnologia se desafiam e se impulsionam mutuamente. Ora é a tecnologia que avança, abrindo novas possibilidades para os movimentos artísticos. Ora são os artistas que, movidos pela força de novos imaginários, subvertem e recriam técnicas, aparelhos e sistemas, levando a tecnologia para muito além da lógica de produção, consumo e eficiência onde ela tantas vezes se encontra.

Dessa dança surgem cenas e seres inesperados. Paredes se transformam em instrumentos musicais. Esculturas dialogam com a biotecnologia. Nossa própria voz se materializa e ganha cor. É esse panorama diverso e surpreendente que aguarda os visitantes do NOVA Bienal Rio de Arte e Tecnologia, no Museu do Amanhã.

Em cada um dos trabalhos selecionados, podemos encontrar questões que dialogam diretamente com temas preciosos para o Museu. Que caminhos estamos construindo para o futuro? Como nossas escolhas impactam o planeta? Qual o potencial das novas mídias na superação de desigualdades históricas? Como a arte e a tecnologia nos ajudam a vivenciar outras percepções do mundo e, assim, nos aproximam uns dos outros?

Em meio às obras, o público será convidado a dançar nestes espaços, ativando corpo e imaginação. É neste movimento contínuo de reflexão, provocação e descobertas coletivas que construímos nossos amanhãs. Aproveite a visita.

Bruna Baffa

Diretora Geral do Museu do Amanhã

Ricardo Piquet

Diretor Geral do IDG –

Instituto de Desenvolvimento e Gestão

Como en la coreografía de un baile, el arte y la tecnología se desafían y se impulsan mutuamente. A veces es la tecnología la que avanza, al abrir nuevas posibilidades para los movimientos artísticos. Otras veces son los artistas quienes, impulsados por la fuerza de nuevos imaginarios, subvierten y recrean técnicas, dispositivos y sistemas, al llevar la tecnología mucho más allá del ámbito de la producción, el consumo y la eficiencia en la que a menudo reside.

De esta danza surgen escenas y seres inesperados. Las paredes se convierten en instrumentos musicales. Las esculturas dialogan con la biotecnología. Nuestra propia voz se materializa y cobra color. Es este panorama diverso y sorprendente el que espera a los visitantes de la NOVA Bienal Río de Arte y Tecnología, en el Museu do Amanhã.

En cada una de las obras seleccionadas, se pueden encontrar preguntas que dialogan directamente con temas valiosos para el Museu. ¿Qué caminos estamos construyendo para el futuro? ¿Cómo impactan nuestras elecciones en el planeta? ¿Cuál es el potencial de los nuevos medios para superar desigualdades históricas? ¿Cómo nos ayudan el arte y la tecnología a experimentar otras percepciones del mundo y, de este modo, acercarnos unos a otros?

En medio de las obras, se invitará al público a bailar en estos espacios, al activar el cuerpo y la imaginación. Es en este movimiento continuo de reflexión, provocación y descubrimientos colectivos que construimos nuestros días venideros. Disfruten de la visita.

Bruna Baffa
Directora General del Museu do Amanhã

Ricardo Piquet
Director General de IDG –
Instituto de Desenvolvimento e Gestão

Just as in a dance number, art and technology challenge and propel each other. Sometimes it's technology that advances, opening new possibilities for artistic movements. Other times it's the artists who, driven by the power of new imaginaries, subvert and recreate techniques, devices, and systems, taking technology far beyond the realm of production, consumption, and efficiency where it often resides.

From this dance emerge unexpected scenes and beings. Walls transform into musical instruments. Sculptures converse with biotechnology. Our own voice materializes and gains color. It's this diverse and surprising landscape that awaits visitors at the NOVA Biennial Rio of Art and Technology, at the Museu do Amanhã.

In each of the selected works, we can find questions that directly engage with themes dear for the Museum. What paths are we building for the future? How do our choices impact the planet? What is the potential of new media in overcoming historical inequalities? How do art and technology help us experience other perceptions of the world and, in doing so, bring us closer together?

Amidst the artworks, the audience will be invited to dance in these spaces, activating body and imagination. It's in this continuous movement of reflection, provocation, and collective discoveries that we build our tomorrows. Enjoy the visit.

Bruna Baffa
General Director of the Museu do Amanhã

Ricardo Piquet
General Director of IDG –
Institute of Development and Management

Quando pensamos na Arte recente, no sentido estrito, pensamos necessariamente no conceito de Novo como motor das artes, sem o qual elas seriam meramente normatizadas ou puramente mercadológicas.

As Artes e a Cultura em geral, aplicam esse critério, pois no caso contrário elas seriam, no transcorrer do tempo, estagnadas e repetitivas. Por outro lado, quando pensamos em Tecnologia, pensamos na implicação do conceito de Inovação que produz disrupturas econômicas e novos comportamentos sociais.

Por 'novo artístico' se entende o produto da criação poética através da intuição e da imaginação humanas contextualizadas no saber histórico das artes. Por 'inovação tecnológica', derivada da invenção científica, baseia-se no conhecimento das redes, dos algoritmos e das linguagens de máquinas e atualmente no machine learning e nas inteligências artificiais.

Quando refletimos sobre o conceito de 'Arte e Tecnologia', notamos que mais do que uma junção entre essas duas coisas, ocorre uma fusão entre o novo e a inovação, e dessa maneira surge uma outra forma de conceito, o qual chamamos de NOVA = novo artístico + fusão + inovação tecnológica.

Por NOVA, se entende portanto não o motor que produziria obras num tempo progressivo teleológico, mas a FUSÃO de conceitos: fusão estocástica entre intuição e máquina, entre criatividade e inteligência. A fusão ocorre não por meras palavras-valises, mas pelo 'savoir-faire' intuitivo de artistas e programadores na incessante aparição de NOVAS ESTÉTICAS e de SUPERCRIATIVIDADES.

NOVA BIENAL RIO é, portanto, um evento que se propõe ser uma exposição bienal internacional de arte e tecnologia sediada no Museu do Amanhã, para a cidade do Rio de Janeiro. Sua primeira edição tem como tema a NOVA ESTÉTICA e a SUPERCRIATIVIDADE. Ela propicia aos visitantes conhecer projetos artísticos que trabalham num espectro diverso de aplicabilidade estética tais como instalações interativas, robótica, vídeos, realidades virtuais e aumentadas, animações, jogos, juntamente com a inteligência artificial, entre outras ferramentas tecnológicas em seus processos criativos.

A escolha do Museu do Amanhã como local para a exposição é significativa. O Museu do Amanhã é conhecido por seu foco no futuro, na inovação e nas transformações sociais. Ele busca explorar os desafios e as possibilidades que o amanhã trará. Nesse sentido, a primeira exposição da NOVA BIENAL RIO de arte e tecnologia se encaixa perfeitamente na proposta desse museu, trazendo uma abordagem criativa e consciente das ferramentas tecnológicas para compreender e moldar o futuro.

A exposição conta com o patrocínio exclusivo da Shell, empresa multinacional de energia mantenedora do Museu do Amanhã, que com a bienal renova o seu compromisso com o estímulo das tecnologias de ponta no Brasil e o apoio centenário às artes, à ciência e à sustentabilidade, com foco no desenvolvimento social e econômico em diálogo com a cultura, a criatividade e a inovação.

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto
Curadores e fundadores da NOVA BIENAL RIO

Cuando pensamos en el Arte reciente, en el sentido estricto, pensamos necesariamente en el concepto de Nuevo como motor de las artes, sin el cual serían meramente normativas o puramente mercadológicas.

Las Artes y la Cultura en general aplican este criterio, ya que de lo contrario, con el transcurso del tiempo, estarían estancadas y repetitivas. Por otro lado, cuando pensamos en Tecnología, pensamos en la implicación del concepto de Innovación que produce disrupciones económicas y nuevos comportamientos sociales.

Por 'nuevo artístico' se entiende el producto de la creación poética a través de la intuición y la imaginación humanas contextualizadas en el saber histórico de las artes. Por 'innovación tecnológica', derivada de la invención científica, se basa en el conocimiento de las redes, los algoritmos y los lenguajes de máquinas y actualmente en el machine learning y en las inteligencias artificiales.

Cuando reflexionamos sobre el concepto de 'Arte y Tecnología', notamos que más que una simple unión entre estas dos cosas, ocurre una fusión entre lo nuevo y la innovación, y de esta manera surge otra forma de concepto, que llamamos NOVA = nuevo artístico + fusión + innovación tecnológica. Por NOVA, se entiende, por lo tanto, no el motor que produciría obras en un tiempo progresivo teleológico, sino la FUSIÓN de conceptos: fusión estocástica entre intuición y máquina, entre creatividad e inteligencia. La fusión ocurre no por meras palabras-valija, sino por el 'savoir-faire' intuitivo de artistas y programadores en la incesante aparición de NUEVAS ESTÉTICAS y de SUPERCRIATIVIDADES.

NOVA BIENAL RIO es, por lo tanto, un evento que se propone ser una exposición bienal internacional de arte y tecnología con sede en el Museo del Mañana, para la ciudad de Río de Janeiro. Su primera edición tiene como tema la NUEVA ESTÉTICA y la SUPERCRIATIVIDAD. Proporciona a los visitantes conocer proyectos artísticos que trabajan en un espectro diverso

de aplicabilidad estética, tales como instalaciones interactivas, robótica, videos, realidades virtuales y aumentadas, animaciones, juegos, junto con la inteligencia artificial, entre otras herramientas tecnológicas en sus procesos creativos.

La elección del Museo del Mañana como lugar para la exposición es significativa. El Museo del Mañana es conocido por su enfoque en el futuro, la innovación y las transformaciones sociales. Busca explorar los desafíos y las posibilidades que traerá el mañana. En este sentido, la primera exposición de la NOVA BIENAL RIO de arte y tecnología encaja perfectamente en la propuesta de este museo, aportando un enfoque creativo y consciente de las herramientas tecnológicas para comprender y moldear el futuro.

La exposición cuenta con el patrocinio exclusivo de Shell, empresa multinacional de energía que mantiene el Museo del Mañana, que con la bienal renueva su compromiso con el estímulo de las tecnologías de vanguardia en Brasil y el apoyo centenario a las artes, la ciencia y la sostenibilidad, con un enfoque en el desarrollo social y económico en diálogo con la cultura, la creatividad y la innovación.

Ricardo Barreto y Paula Perissinotto
Curadores y fundadores de NOVA BIENAL RIO

When we think of recent Art in the strictest sense, we necessarily consider the concept of the New as the driving force behind the arts, without which they would be merely standardized or purely market-driven.

Arts and Culture, in general, apply this criterion, for without it, they would become stagnant and repetitive over time. On the other hand, when we think of Technology we envision the implication of concept of Innovation, which produces economic disruptions and new social behaviours.

The term 'artistic novelty' refers to the product of poetic creation through human intuition and imagination, contextualized within the historical knowledge of the arts. On the other hand, 'technological innovation,' derived from scientific invention, is based on the understanding of networks, algorithms, and machine languages, including contemporary fields like machine learning and artificial intelligence.

When we reflect on the concept of 'Art and Technology,' we notice that more than a mere combination of these two things, a fusion between the new and innovation takes place, giving rise to another conceptual form, which we call NOVA = artistic novelty + fusion + technological innovation.

Therefore, by NOVA, we mean not the motor that would produce works in a teleological progressive time, but the FUSION of concepts: a stochastic fusion between intuition and machine, creativity and intelligence. This fusion occurs not through mere worldplay but through the intuitive '*savoir-faire*' of artists and programmers in the constant emergence of NEW AESTHETICS and SUPERCREATIVITIES.

The NOVA RIO BIENNIAL is, therefore, an event that aims to be an international biennial exhibition of art and technology hosted at the Museum of Tomorrow, in the city of Rio de Janeiro. Its first edition revolves around the theme of NEW AESTHETICS and SUPERCREATIVITY. It provides visitors with the opportunity to explore artistic projects that work in a diverse spectrum of aesthetic applications, such as interactive installations, robotics, videos,

virtual and augmented realities, animations, games, along with artificial intelligence, among other technological tools in their creative processes.

The choice of the Museum of Tomorrow as the venue for the exhibition is significant. The Museum of Tomorrow is known for its focus on the future, innovation, and social transformations. It seeks to explore the challenges and possibilities that tomorrow will bring. In this sense, the first exhibition of the NOVA RIO BIENNIAL of Art and Technology fits perfectly within the museum's proposal, bringing a creative and conscious approach to technological tools comprehend and shape the future.

The exhibition is exclusively sponsored by Shell, the multinational energy company and supporter of the Museum of Tomorrow. Through the biennial, Shell renews its commitment to fostering cutting-edge technologies in Brazil and supporting arts, science and sustainability for a century, with a focus on social and economic development in dialogue with culture, creativity and innovation.

Ricardo Barreto and Paula Perissinotto
Curators and founders of the NOVA RIO BIENNIAL

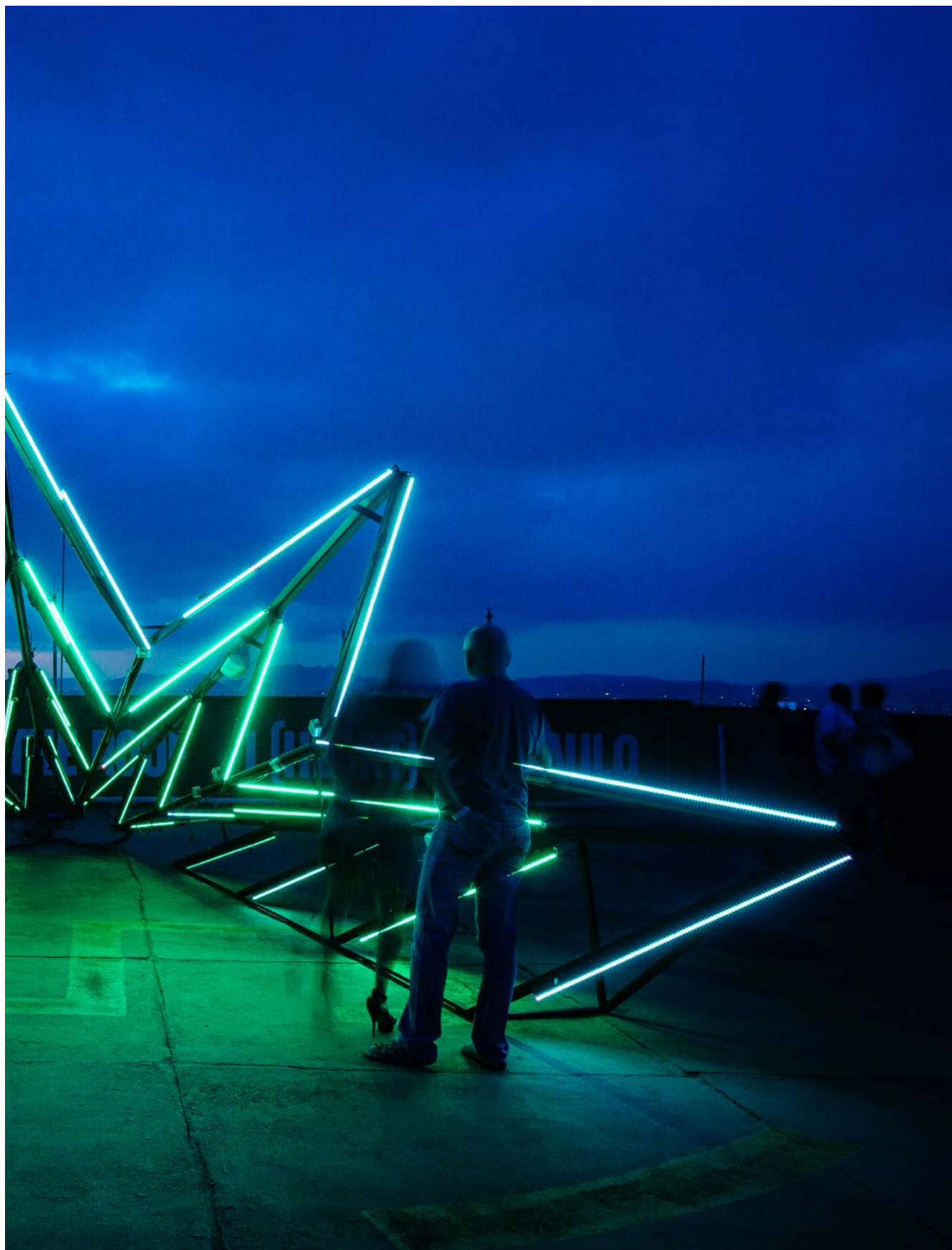


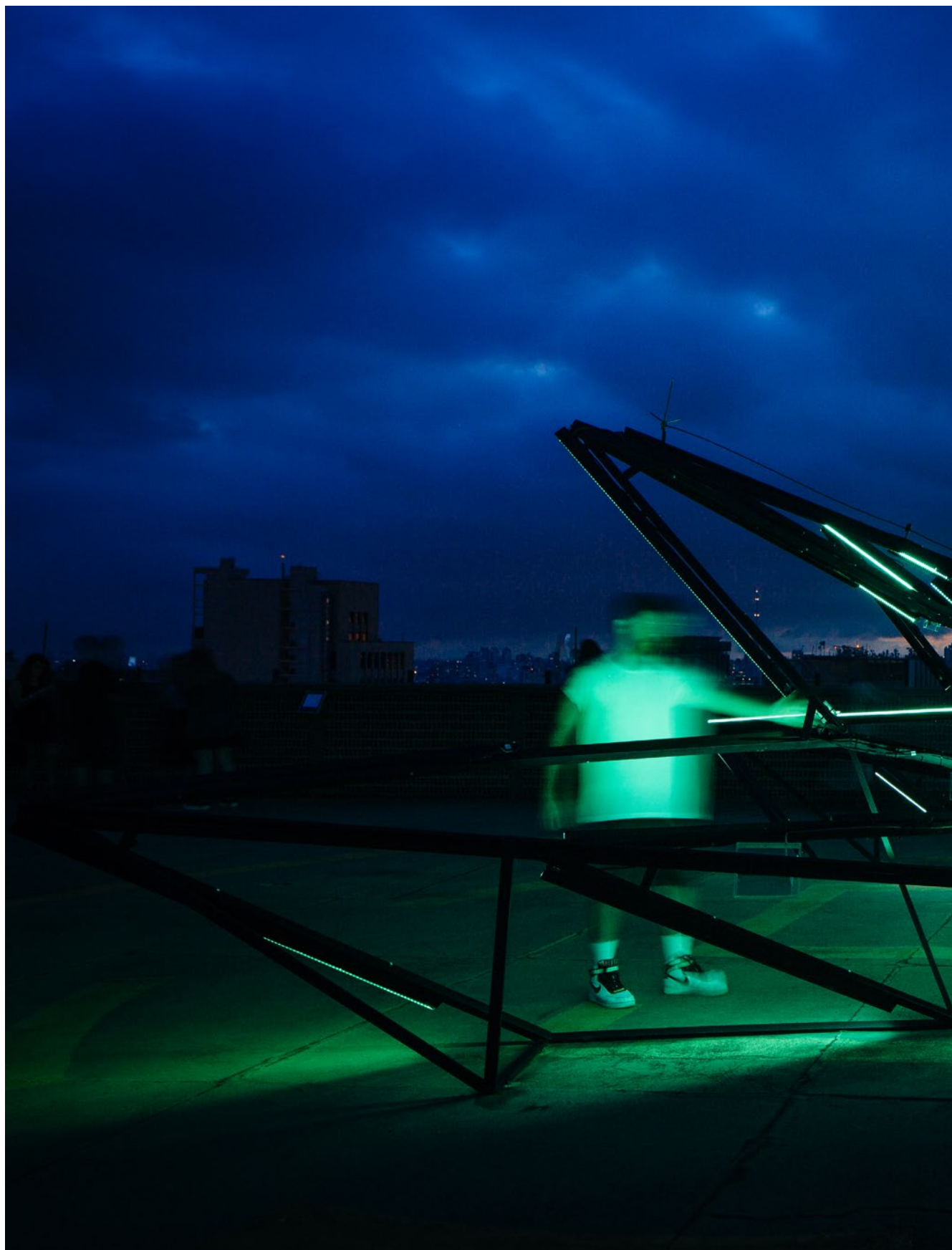
Estudio Guto Requena | Estrela Sensível | Brasil | Brazil

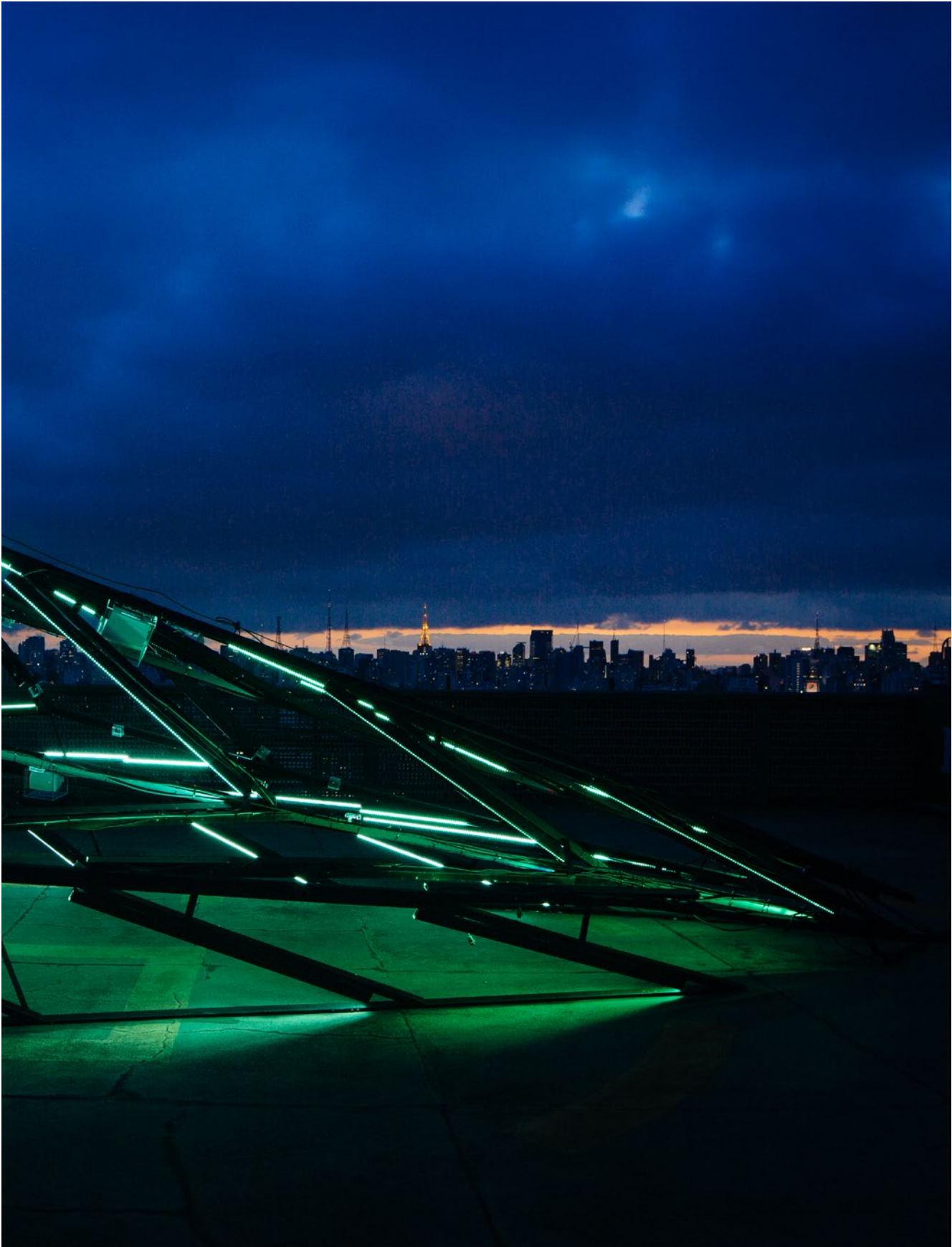
O projeto desenvolvido em 2016 convida o público a lançar novos olhares sobre a cidade e observar a sua transformação. Essa instalação interage com os estímulos dos visitantes por meio de um grupo de sensores, respondendo com luzes e sons. Uma espécie de instrumento musical em que os visitantes remixam com o próprio corpo a paisagem sonora coletada no entorno do edifício. | The project developed in 2016 invites the public to take a new look at the city and observe its transformation. This installation interacts with visitors' stimuli through a group of sensors, responding with lights and sounds. A kind of musical instrument in which visitors remix the soundscape collected around the building with their own bodies. | Desarrollado en 2016, el proyecto invita al público a echar una nueva mirada a la ciudad y observar su transformación. Esta instalación interactúa con los estímulos de los visitantes por un grupo de sensores, respondiendo con luces y sonidos. Una especie de instrumento musical en el que los visitantes remezclan el paisaje sonoro recogido en el entorno del edificio con sus propios cuerpos.

Bio | Este estúdio cria projetos de arquitetura com o uso de alta tecnologia digital, sempre pautado por sustentabilidade e inovação. No laboratório Juntxs, estudam empatia, design e tecnologia, onde prototipam e desenvolvem experiências interativas e instalações imersivas. Memória afetiva e "brasilidade" são aspectos essenciais para as suas criações. | This studio creates architectural projects through the use of high digital technology, always guided by sustainability and innovation. In their laboratory Juntxs, they study empathy, design and technology, where they prototype and develop interactive experiences and immersive installations. Affective memory and "Brazilianness" are essential aspects for their creation. | Este estudio crea proyectos de arquitectura con el uso de alta tecnología digital, siempre guiados por la sostenibilidad y la innovación. En el laboratorio Juntxs, ellos estudian empatía, diseño y tecnología, donde prototipan y desarrollan experiencias interactivas e instalaciones inmersivas. La memoria afectiva y la "brasilidad" son aspectos esenciales para nuestra creación.











Ief Spincemaille | Rope | Bélgica | Belgium

Rope é uma escultura social que recebe significado por meio das interações com pessoas e lugares. Como uma câmera ou um pincel, é um meio para imaginar outra realidade. As criações com *Rope* são fundamentalmente abertas: a interação com diferentes pessoas e lugares com seus próprios sistemas de valores, sonhos e objetivos são os blocos de construção do processo criativo. Como um estranho que não precisa obedecer aos protocolos e normas existentes, *Rope* entra sempre em novas arenas, com o desejo de descobrir, de mudar e – especialmente – de reinventar a si mesmo e ao seu entorno. |

Rope es una escultura social. Recibe significado a través de las interacciones con personas y lugares. Como una cámara o un pincel, es un medio para imaginar otra realidad. Las creaciones con *Rope* son fundamentalmente abiertas: la interacción con diferentes personas y lugares con sus propios sistemas de valores, sueños y objetivos son los pilares del proceso creativo. Como un outsider que no tiene que cumplir con los protocolos y normas existentes, *Rope* entra cada vez en nuevos ámbitos, con la necesidad de descubrir, cambiar y, sobre todo, reinventarse a sí mismo y a su entorno. | *Rope* is a social sculpture. It receives meaning through the interactions with people and places. Like a camera or brush, it is a medium for imagining another reality. Creations with *Rope* are fundamentally open: the interaction with different people and places with their own value systems, dreams and goals are the building blocks of the creative process. As an outsider who does not have to abide by existing protocols and norms, *Rope* enters new arenas every time, with the urge to discover, to change, and – especially – to reinvent itself and its surroundings.

Bio | Ief Spincemaille, artista visual belga, cria obras que transcendem espaços artísticos convencionais, explorando luz e relações humanas/não humanas. Suas instalações instigam o público, desafiando conceitos. Fundador do Ateliers Minnoye, promove integração social e colaborações significativas com a comunidade local. | Ief Spincemaille, artista visual belga, crea obras que trascienden los espacios artísticos convencionales, explorando la luz y las relaciones entre humanos y no humanos. Sus instalaciones instigan al público, desafiando conceptos. Fundador de Ateliers Minnoye, promueve la integración social y colaboraciones significativas con la comunidad local. | Ief Spincemaille, a Belgian visual artist, creates works that transcend conventional artistic spaces, exploring light and human/non-human relationships. His installations entice the public, challenging concepts. Founder of Ateliers Minnoye, he promotes social integration and meaningful collaborations with the local community.







Ludmila Rodrigues | Polytope | Brasil / Holanda | Brazil / Netherlands | Países Bajos

Polytope é uma construção leve e articulada, que convida o público a experimentar o espaço corporal. As interações com o público geram justaposição e recombinação de volumes, criando relações espaço-temporais e múltiplas formas de ação e reação. Pequenos gestos causam transformações ampliadas, com contornos performáticos e uma coreografia de mão dupla entre a escultura e o corpo do visitante. | Concepção: Ludmila Rodrigues | Sound design: Rob Bothof | Apoio: Stroom Den Haag

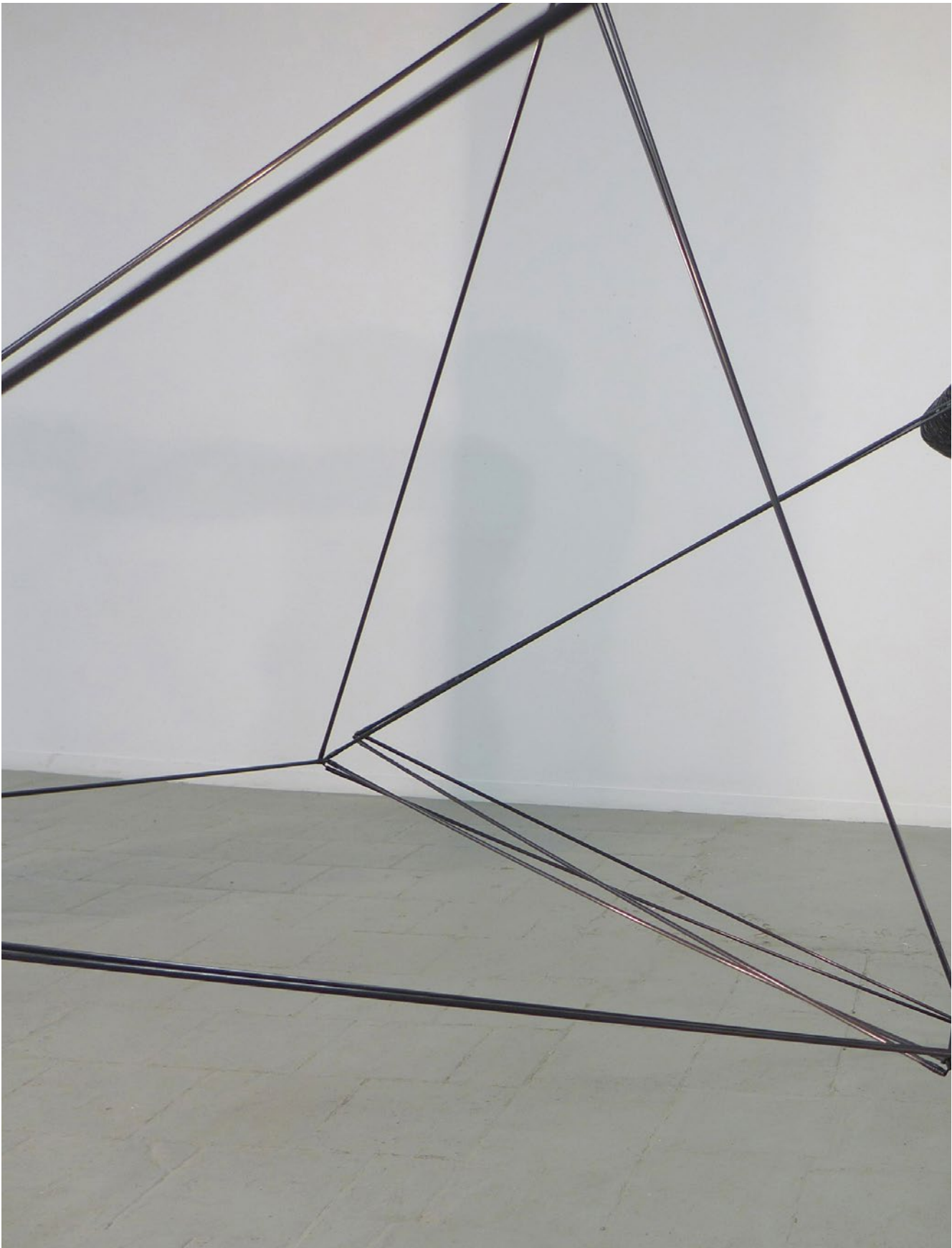
Polytope is a lightweight and articulated structure that invites the audience to experience the bodily space. Interactions with the audience generate the juxtaposition and recombination of volumes, creating spatial-temporal relationships and multiple forms of action and reaction. Small gestures lead to amplified transformations, with performative contours and a dual-handed choreography between the sculpture and the visitor's body. | Design: Ludmila Rodrigues | Sound design: Rob Bothof | Support: Stroom Den Haag

Polytope es una construcción ligera y articulada que invita al público a experimentar el espacio corporal. Las interacciones con el público generan la yuxtaposición y recombinação de volúmenes, creando relaciones espacio-temporales y múltiples formas de acción y reacción. Pequeños gestos provocan transformaciones amplificadas, con contornos performativos y una coreografía de doble sentido entre la escultura y el cuerpo del visitante. | Diseño: Ludmila Rodrigues | Diseño de sonido: Rob Bothof | Apoyo: Stroom Den Haag

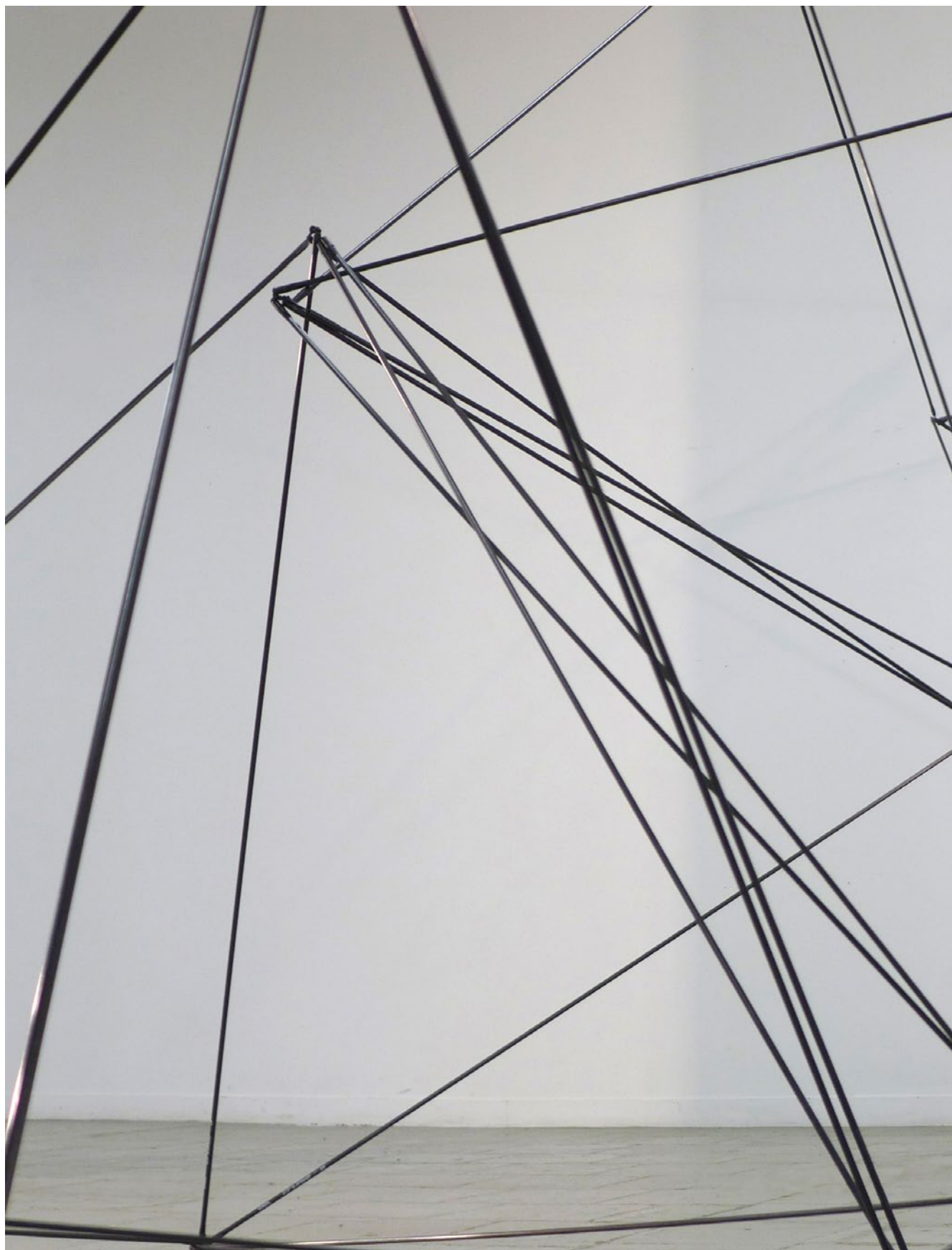
Bio | Ludmila Rodrigues é uma artista, cenógrafa e, às vezes, performer, que explora arte cinética, arquitetura e intervenção social. Sua obra investiga o afeto, a experiência corporal e a propriocepção, criando espaços interativos que envolvem a plateia. Buscando estratégias lúdicas, sua arte provoca a consciência individual e coletiva, estabelecendo diálogos onde todos se tornam atores.

| Ludmila Rodrigues is an artist, scenographer, and sometimes performer that explores kinetic art, architecture, and social intervention. Her work investigates affection, bodily experience, and proprioception, creating interactive spaces that immerse the audience. Employing playful strategies, her art provokes individual and collective awareness, fostering dialogues where everyone becomes an actor.

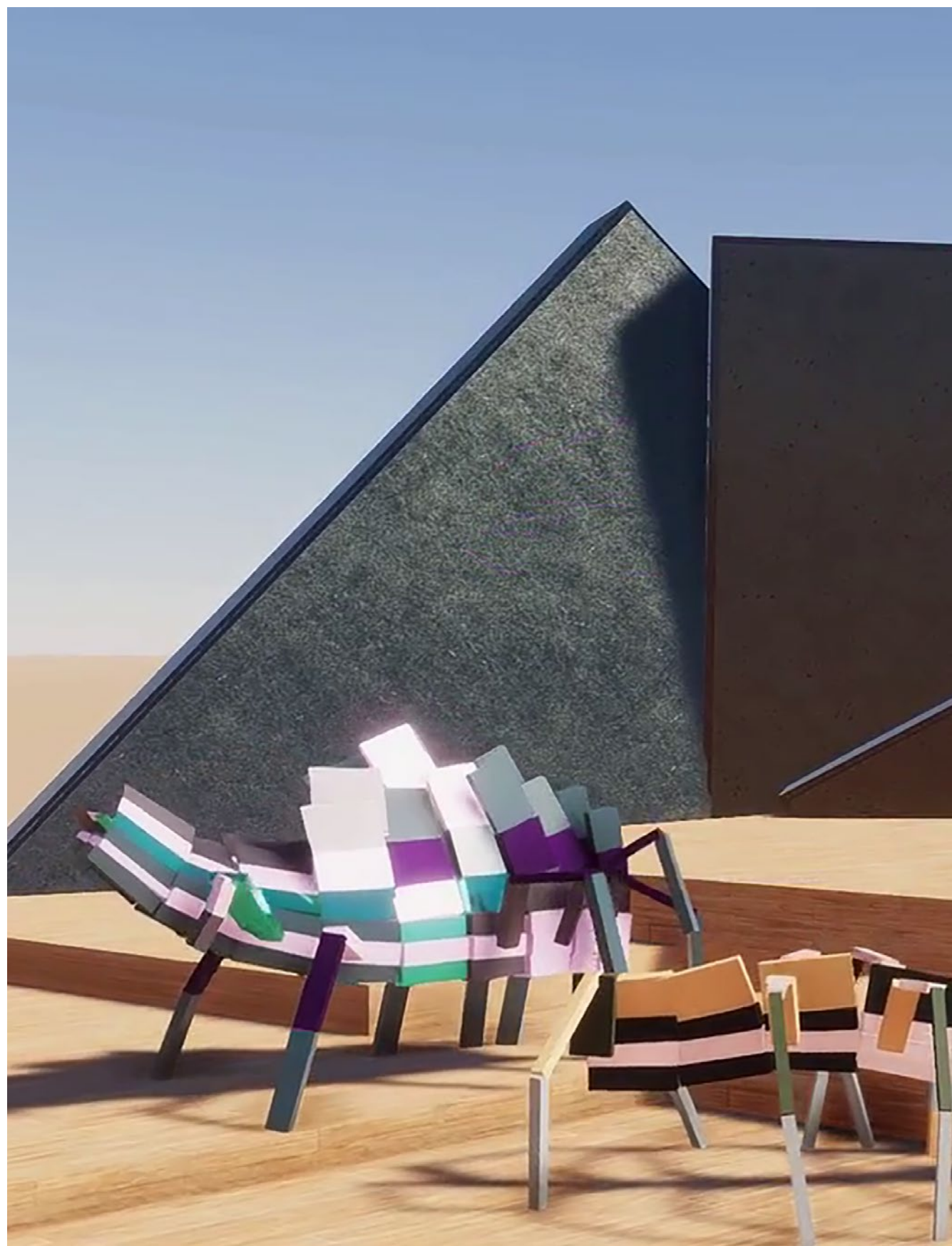
| Ludmila Rodrigues es una artista, escenógrafa y ocasionalmente intérprete, que explora el arte cinético, la arquitectura y la intervención social. Su obra investiga el afecto, la experiencia corporal y la *propiocepción*, creando espacios interactivos que involucran a la audiencia. Al buscar estrategias lúdicas, su arte provoca la conciencia individual y colectiva y establece diálogos en los que todos se convierten en actores.











Marpi Studio | Islands Series | Estados Unidos | United States

Island Series é uma obra de arte interativa e generativa que permite aos usuários criar e interagir com artrópodes simulados abstratos. Inspirado em robótica imaginária e artrópodes com aspecto alienígena, o ambiente é gerado proceduralmente utilizando as ferramentas do Unity. Essas criaturas interagem com o público, o ambiente e umas com as outras, contribuindo para a evolução da obra de arte.

| *Island Series* is an interactive and generative artwork that lets users create and interact with abstract simulated arthropods. Inspired by imaginary robotics and alien-like arthropods, the environment is procedurally generated using Unity's tools. These creatures engage with the audience, surroundings, and each other, contributing to the artwork's evolution.

| *Island Series* es una obra de arte interactiva y generativa que permite a los usuarios crear e interactuar con artrópodos simulados abstractos. Inspirado en la robótica imaginaria y artrópodos con aspecto alienígena, el entorno se genera de manera procedural utilizando las herramientas de Unity. Estas criaturas interactúan con el público, el entorno y entre sí, contribuyendo a la evolución de la obra de arte.

Bio | Marpi Studio cria obras inspiradas nas complexidades do mundo natural e nas possibilidades de futuros alternativos. A equipe desenvolve trabalhos para espaços públicos, privados e digitais por meio de código, trazendo ambientes, entidades e comportamentos à existência.

| Marpi Studio realiza obras inspiradas en las complejidades del mundo natural y las posibilidades de futuros alternativos. El equipo desarrolla obras de arte para espacios públicos, privados y digitales con código, para hacer realidad entornos, entidades y comportamientos.

| Marpi Studio makes work inspired by the complexities of the natural world and the possibilities of alternate futures. The team develops artworks for public, private, and digital space with code, to bring environments, entities, and behaviors into reality.







Numen/For Use | Tube | Alemanha / Áustria / Croácia | Germany / Austria / Croatia | Alemania / Austria / Croacia

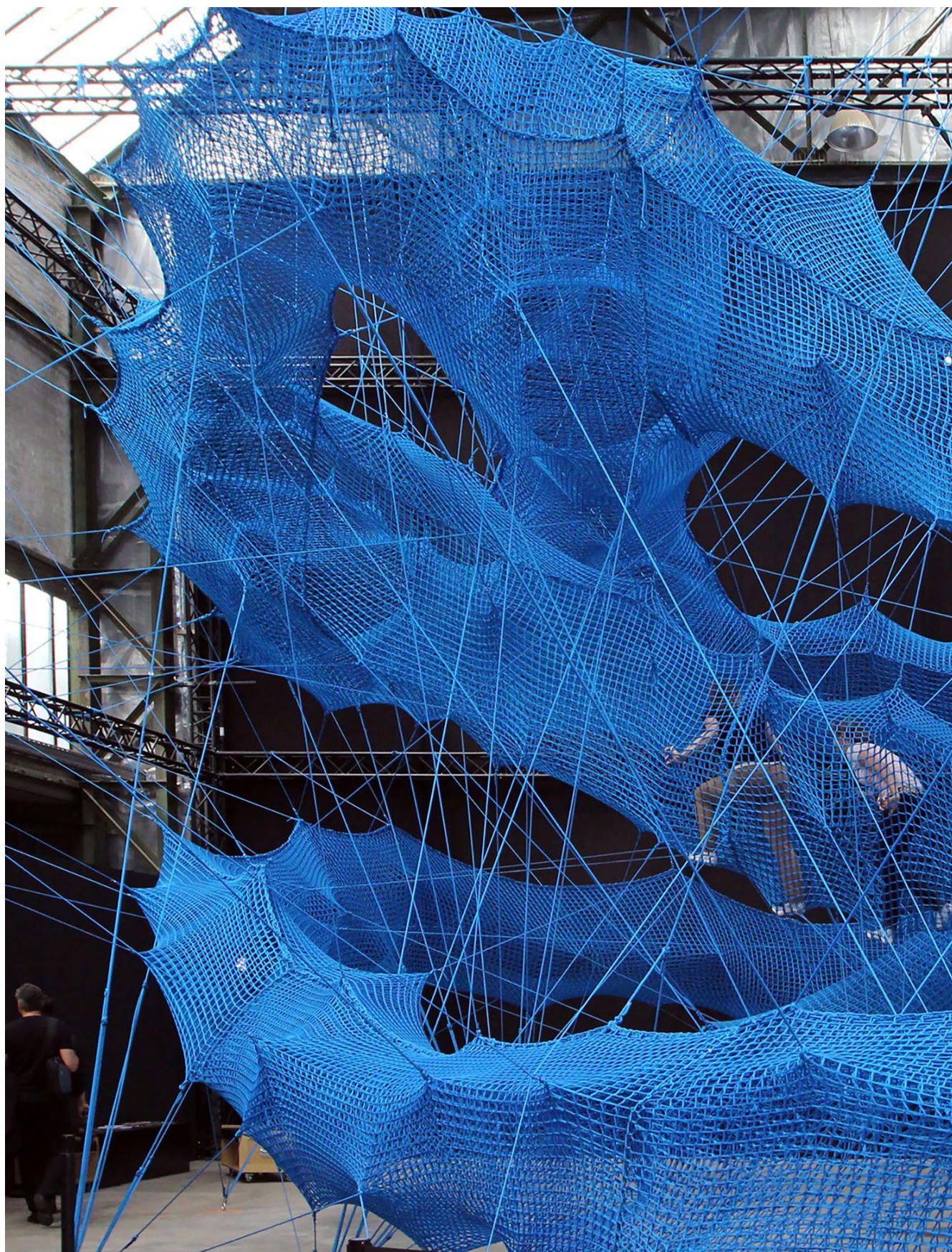
Tube convida os visitantes a explorar uma rede arquitetônica tridimensional. A suspensão da rede faz com que ela balance e se mova enquanto os visitantes se movem juntos pela formação sinuosa. A transparência cria uma sensação de flutuar livremente e também uma tensão entre a segurança de estar cercado pela rede de suporte e o perigo da altura vertiginosa.

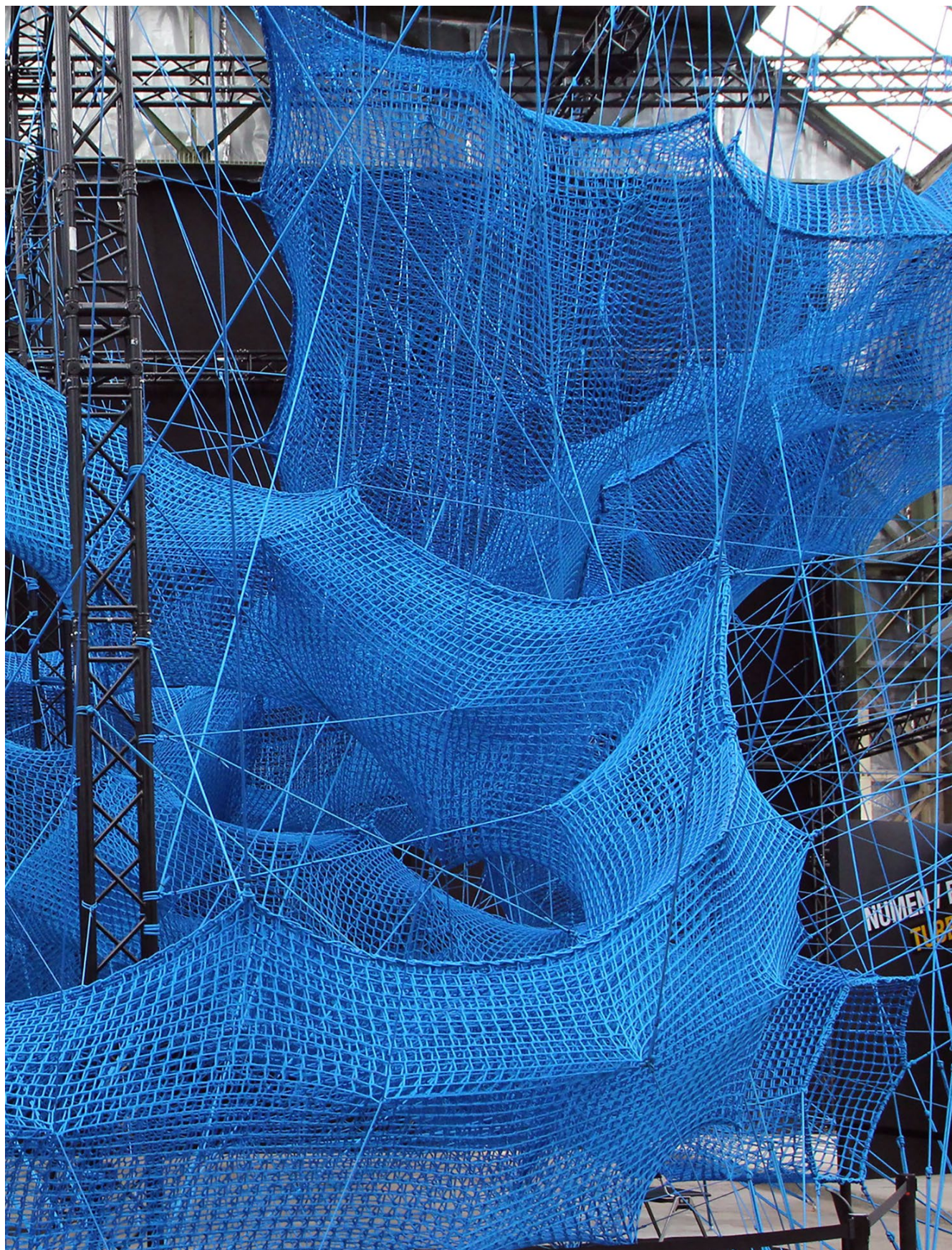
| *Tube* invites visitors to explore a three-dimensional architectural network. The suspended structure causes it to sway and move as visitors navigate through its sinuous formation. The transparency creates a sensation of floating freely while also generating a tension between the security of being surrounded by the supportive net and the danger of the dizzying height.

| *Tube* invita a explorar una red arquitectónica tridimensional. La suspensión de la estructura hace que oscile y se mueva mientras los visitantes se desplazan por su formación sinuosa. La transparencia crea una sensación de flotar libremente y, al mismo tiempo, genera una tensión entre la seguridad de estar rodeado por la red de soporte y el peligro de la altura vertiginosa.

Bio | Numen/For Use, fundado em 1998 por Sven Jonke, Christoph Katzler e Nikola Radeljković, é especializado em arte conceitual, cenografia, design industrial e espacial. Inicialmente, eles focaram em design impessoal com redução formal radical, posteriormente migrando para cenografia em 2004 e, a partir de 2008, trabalhando em projetos experimentais. | Numen/For Use, founded in 1998 by Sven Jonke, Christoph Katzler, and Nikola Radeljković, specializes in conceptual art, scenography, industrial and spatial design. Initially, they focused on impersonal design with radical formal reduction, later transitioning to scenography in 2004, and experimental works from 2008 onwards. | Numen/For Use, fundado en 1998 por Sven Jonke, Christoph Katzler y Nikola Radeljković, es experto en arte conceptual, escenografía, diseño industrial y espacial. Inicialmente, se enfocaron en el diseño impersonal con una reducción formal radical. Posteriormente cambiaron a la escenografía en 2004 y, a partir de 2008, se embarcaron en proyectos experimentales.













Theo Jansen | Animaris Ordis | Holanda | Netherlands | Países Baixos

O *Animaris Ordis* é um dos animais da praia. Essas criaturas obtêm sua energia do vento, sendo a praia o seu ambiente natural. Ao longo do tempo, várias gerações dessas criaturas surgiram. A praia apresenta perigos significativos na forma de tempestades, água e areia. Com o passar do tempo, Theo Jansen descobriu métodos que permitiram que essas bestas sobrevivessem progressivamente a essas condições de forma mais eficaz, assim, iniciando um processo evolutivo. Com esperança, ele prevê que até o fim de sua vida, os animais alcançarão a autossuficiência, permitindo-lhe libertá-los em manadas nas praias. | The *Animaris Ordis* is one of the beach animals. These creatures derive their energy from the wind, with the beach serving as their natural environment. Throughout time, multiple generations of these creatures have emerged. The beach presents significant perils in the form of storms, water, and sand. As time passed, Theo Jansen uncovered methods that enabled these beasts to progressively survive these conditions more effectively, thus, initiating an evolutionary process. With hope, he envisions that by the end of his life, the animals will attain self-sustainability, allowing him to release them in herds on the beaches. | Lo *Animaris Ordis* es uno de los animales de playa. Estas criaturas obtienen su energía del viento, en que la playa es su ambiente natural. A lo largo del tiempo, han surgido múltiples generaciones de estas criaturas. La playa presenta peligros significativos en forma de tormentas, agua y arena. Con el tiempo, Theo Jansen descubrió métodos que permitieron a estas bestias sobrevivir progresivamente a estas condiciones de manera más efectiva. Así, han iniciado un proceso evolutivo. Con esperanza, él visualiza que, al final de su vida, los animales alcanzarán la autosuficiencia, lo que le permitirá liberarlos en manadas en las playas.

Bio | Desde 1990, Theo Jansen tem se dedicado à criação de novas formas de vida. Esses seres singulares diferem da natureza existente, pois não são baseados em proteínas, mas sim em tubos de PVC. Nos Países Baixos, os tubos de PVC são comumente usados para cabos elétricos em residências, servindo como o material fundamental para sua natureza inovadora. Theo Jansen engenhosamente constrói bestas caminhantes a partir desses tubos de PVC. | Since 1990, Theo Jansen has been dedicated to the creation of new life forms. These unique beings differ from those found in existing nature, as they are not based on protein but rather on PVC tubes. In the Netherlands, PVC pipes are commonly used for electricity cables in homes, serving as the foundational material for his novel nature. Theo Jansen ingeniously constructs walking beasts from these PVC tubes. | Desde 1990, Theo Jansen se ha dedicado a la creación de nuevas formas de vida. Estos seres únicos difieren de los que se encuentran en la naturaleza existente, ya que no están basados en proteínas, sino en tubos de PVC. En los Países Bajos, los tubos de PVC se utilizan comúnmente para los cables eléctricos en las casas, sirviendo como material fundamental para su naturaleza novedosa. Theo Jansen construye ingeniosamente bestias caminantes a partir de estos tubos de PVC.







Amy Karle | Internal Collection | Estados Unidos | United States

A *Internal Collection* representa a anatomia interna em forma vestível externa. Fundindo anatomia, moda e tecnologia, cada peça é criada à mão e com tecnologias de fabricação digital. Ao retratar designs inspirados pela anatomia, esta obra comunica que, quando compartilhamos o que está acontecendo dentro de nós, uma oportunidade é oferecida para encontrarmos beleza dentro de nós mesmos e conexão com os outros. | The *Internal*

Collection represents internal anatomy in external wearable form. Merging anatomy, fashion, and technology, each piece is created by hand and digital manufacturing technologies. By depicting designs inspired by anatomy, this work communicates that, when we share what is going on inside of us, an opportunity is offered for finding beauty within ourselves and connection with others.

| La *Internal Collection* representa la anatomía interna en una forma portátil externa. Al fusionar anatomía, moda y tecnología, cada pieza se crea a mano y con tecnologías de fabricación digital. Al representar diseños inspirados en la anatomía, este trabajo comunica que, cuando compartimos lo que sucede dentro de nosotros, se ofrece una oportunidad para encontrar la belleza dentro de nosotros mismos y la conexión con los demás.











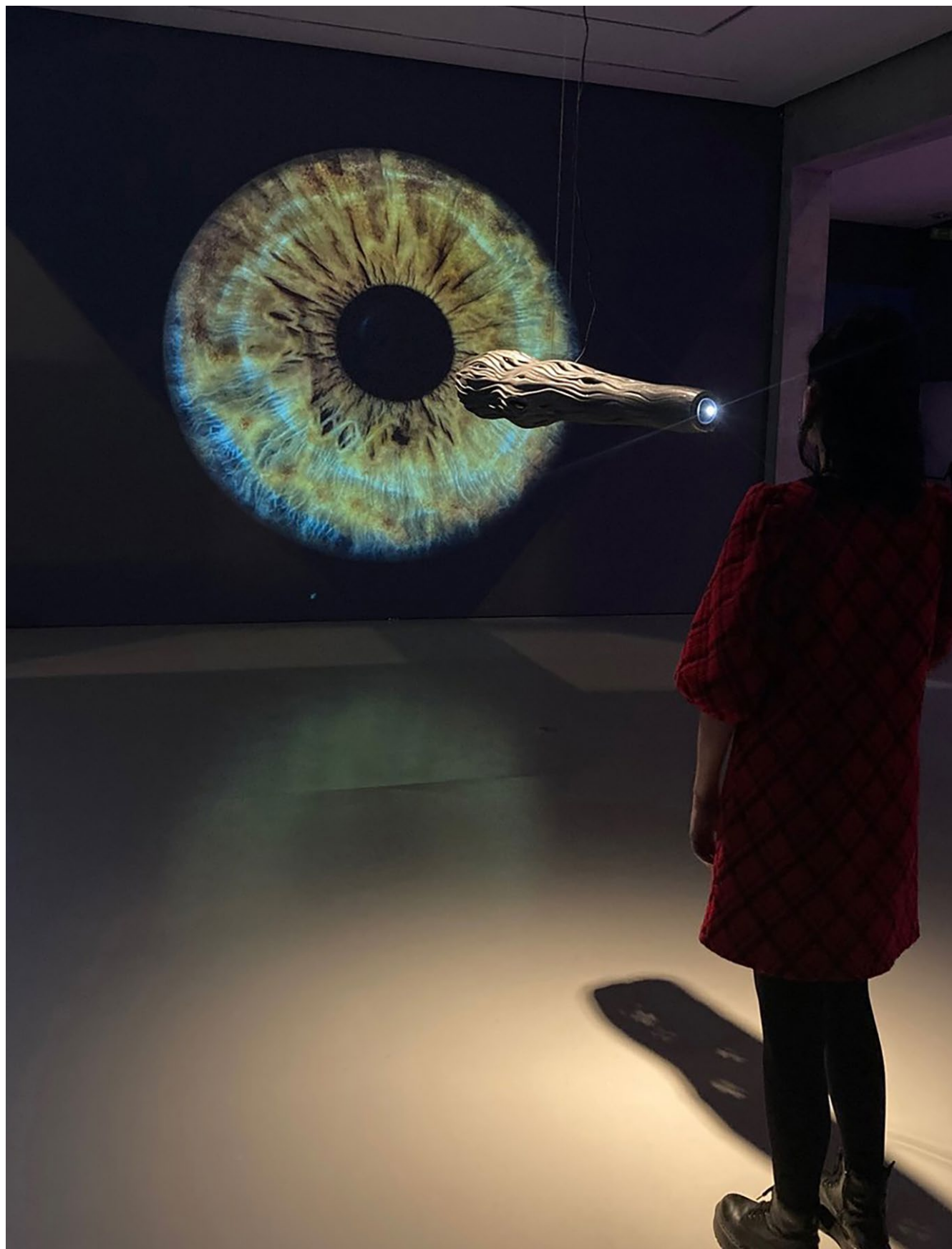
Amy Karle | The Heart of Evolution? | Estados Unidos | United States

Na visão de uma relíquia sci-fi do futuro, *The Heart of Evolution?* de Amy Karle explora o coração tanto como órgão vital quanto como órgão associado ao sentimento emocional profundo em uma época em que a biotecnologia e a humanidade se fundem. O trabalho questiona como as intervenções biomédicas anulam a seleção natural e podem alterar o curso da evolução. | In the vision of a sci-fi relic of the future, *The Heart of Evolution?* by Amy Karle explores the heart both as a vital organ and as an organ associated with deep emotional feeling in an age when biotechnology and humanity are merging. The work questions how biomedical interventions override natural selection and can alter the course of evolution. | En la visión de una reliquia de *sci-fi* del futuro, *The Heart of Evolution?* por Amy Karle explora el corazón como un órgano vital y como un órgano asociado con un profundo sentimiento emocional en una era en la que la biotecnología y la humanidad se fusionan. El trabajo cuestiona cómo las intervenciones biomédicas anulan la selección natural y pueden alterar el curso de la evolución.

Bio | Amy Karle é uma artista premiada internacionalmente que questiona as implicações da tecnologia na humanidade. Ela cria novas formas de arte hibridizadas, fundindo arte ultracontemporânea com biotecnologia e cultura digital. Seu trabalho pode ser visto como artefatos de um futuro especulativo onde sistemas digitais, físicos e biológicos se fundem. | Amy Karle is an internationally award-winning artist who questions the implications of technology on humanity. She creates new hybridized forms of art, fusing ultra-contemporary fine art with biotechnology and digital culture. Her work can be seen as artifacts of a speculative future where digital, physical and biological systems merge. | Amy Karle es una artista galardonada internacionalmente que cuestiona las implicaciones de la tecnología en la humanidad. Crea nuevas formas híbridas de arte, al fusionar las bellas artes ultracontemporáneas con la biotecnología y la cultura digital. Su trabajo puede verse como artefactos de un futuro especulativo donde se fusionan los sistemas digitales, físicos y biológicos.







Anaisa Franco | Expanded Iris | Brasil | Brazil

Expanded Iris é uma instalação interativa que convida a olhar através de um Space Iriscope, que escaneia a íris do usuário e projeta uma metamorfose de sua íris misturada com galáxias e nebulosas. O projeto convida as pessoas a olharem para o microuniverso da sua própria íris e encontrarem semelhanças com o macrouniverso das galáxias enquanto têm uma experiência de escaneamento ocular biométrico.

| *Expanded Iris* is an interactive installation that invites people to look through a Space Iriscope, which scans the user's iris and projects a metamorphosis of their iris mixed with galaxies and nebulae. The project invites people to look into the microuniverse of their own iris and find similarities with the macrouniverse of galaxies while having a biometric eye scanning experience.

| *Expanded Iris* es una instalación interactiva que invita a la gente a mirar a través de un Space Iriscope, que escanea el iris del usuario y proyecta una metamorfosis de su iris mezclada con galaxias y nebulosas. El proyecto invita a las personas a observar el microuniverso de su propio iris y encontrar similitudes con el macrouniverso de las galaxias mientras disfrutan de una experiencia de exploración biométrica del ojo.

Bio | Anaisa Franco cria obras escultóricas afetivas para espaços públicos. Com base em conceitos de biofilia, ciência cognitiva e psicologia, suas peças geralmente refletem as formas curvas e suaves encontradas nas formas de vida básicas. Um elemento importante do trabalho de Anaisa é estabelecer conexões únicas entre os mundos micro e macro.

| Anaisa Franco creates affective sculptural works for public spaces. Building on concepts of biophilia, cognitive science and psychology, her pieces often reflect the curved and smooth forms found in basic life forms at the molecular and macro levels.

An important element of Anaisa's work is establishing unique connections between those micro and macro worlds. | Anaisa Franco crea obras escultóricas afectivas para espacios públicos. Basándose en conceptos de *biofilia*, ciencia cognitiva y psicología, sus piezas a menudo reflejan las formas curvas y suaves que se encuentran en las formas de vida básicas a nivel molecular y macro. Un elemento importante del trabajo de Anaisa es establecer conexiones únicas entre esos mundos micro y macro.











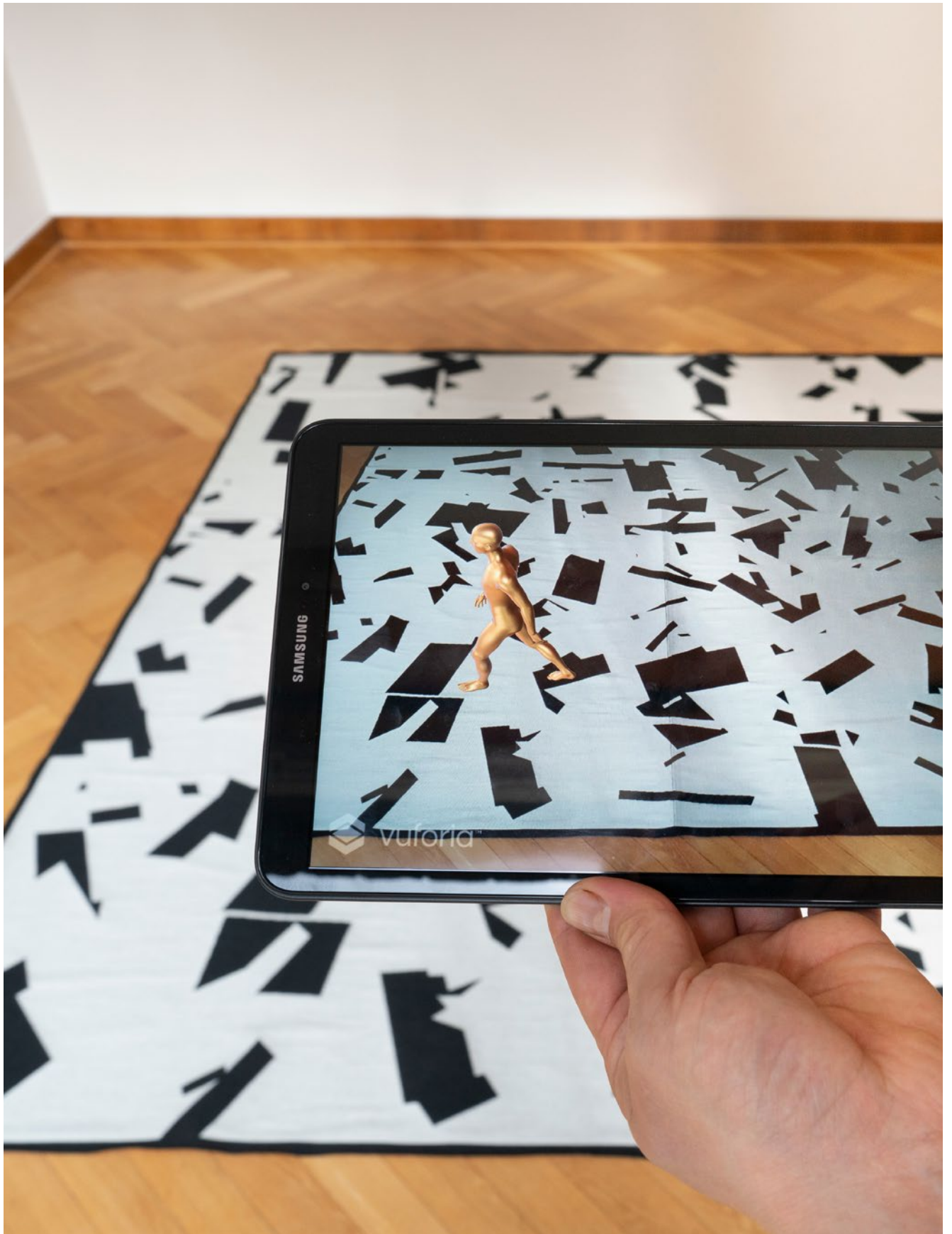
Banz & Bowinkel | Bots | Alemanha | Germany | Alemania

Bots apresentam a visão de uma sociedade controlada por computador por meio de uma série de avatares humanóides controlados por algoritmos de realidade aumentada (AR). As performances são em tempo real, sintetizando padrões comportamentais humanos em um estudo social digital formalizado.

Texto da DAM Gallery | *Bots* present the vision of a computer-controlled society through a series of algorithmically controlled, humanoid avatars that appear using augmented reality (AR). The performances are real-time, synthesizing human behavioral patterns in a formalized, digital social study. Text by DAM Gallery | Los *Bots* presentan la visión de una sociedad controlada por computadora a través de una serie de avatares humanoides controlados algorítmicamente que aparecen en realidad aumentada (AR). Las actuaciones son en tiempo real, al sintetizar patrones de comportamiento humano en un estudio social digital formalizado. Texto de DAM Gallery

Bio | Giulia Bowinkel (1983) e Friedemann Banz (1980) moram em Berlim e trabalham juntos sob o nome de Banz & Bowinkel desde 2009. Em 2007 eles se formaram na Art Academy com Albert Oehlen e começaram a fazer arte com computadores. Seu trabalho inclui imagens geradas por computador, animação, imagens aumentadas, realidades virtuais e instalações. | Giulia Bowinkel (* 1983) and Friedemann Banz (* 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 started making art with computers. Their work includes computer-generated imagery, animation, augmented imagery, virtual realities, and installations. | Giulia Bowinkel (* 1983) y Friedemann Banz (* 1980) viven en Berlín y trabajan juntos bajo el nombre de Banz & Bowinkel desde 2009. En 2007 se graduaron de la Academia de Arte con Albert Oehlen y comenzaron a hacer arte con computadoras. Su trabajo incluye imágenes generadas por computadora, animación, imágenes aumentadas, realidades virtuales e instalaciones.







Clelio de Paula | Xingu Ensemble 3.0 | Brasil | Brazil

Xingu Ensemble 3.0 é uma obra imersiva criada a partir de uma residência artística na aldeia Ipatse, Alto Xingu. Dioramas tridimensionais unem passado e presente em narrativa sensorial via realidade virtual. A obra propõe reflexão sobre a preservação cultural e o papel da tecnologia na valorização da ancestralidade. É um dos primeiros registros volumétricos de povos originários brasileiros. | *Xingu Ensemble 3.0* is an immersive work created from an artistic residency in the village of Ipatse, Alto Xingu. Three-dimensional dioramas unite past and present in a sensory narrative via virtual reality. The work proposes a reflection on cultural preservation and the role of technology in valuing ancestry. It is one of the first volumetric records of native Brazilian peoples. | *Xingu Ensemble 3.0* es un trabajo inmersivo creado a partir de una residencia artística en el pueblo de Ipatse, Alto Xingu. Los dioramas tridimensionales unen pasado y presente en una narrativa sensorial a través de la realidad virtual. El trabajo propone una reflexión sobre la preservación cultural y el papel de la tecnología en la valoración de la ascendencia. Es uno de los primeros registros volumétricos de pueblos originarios brasileños.

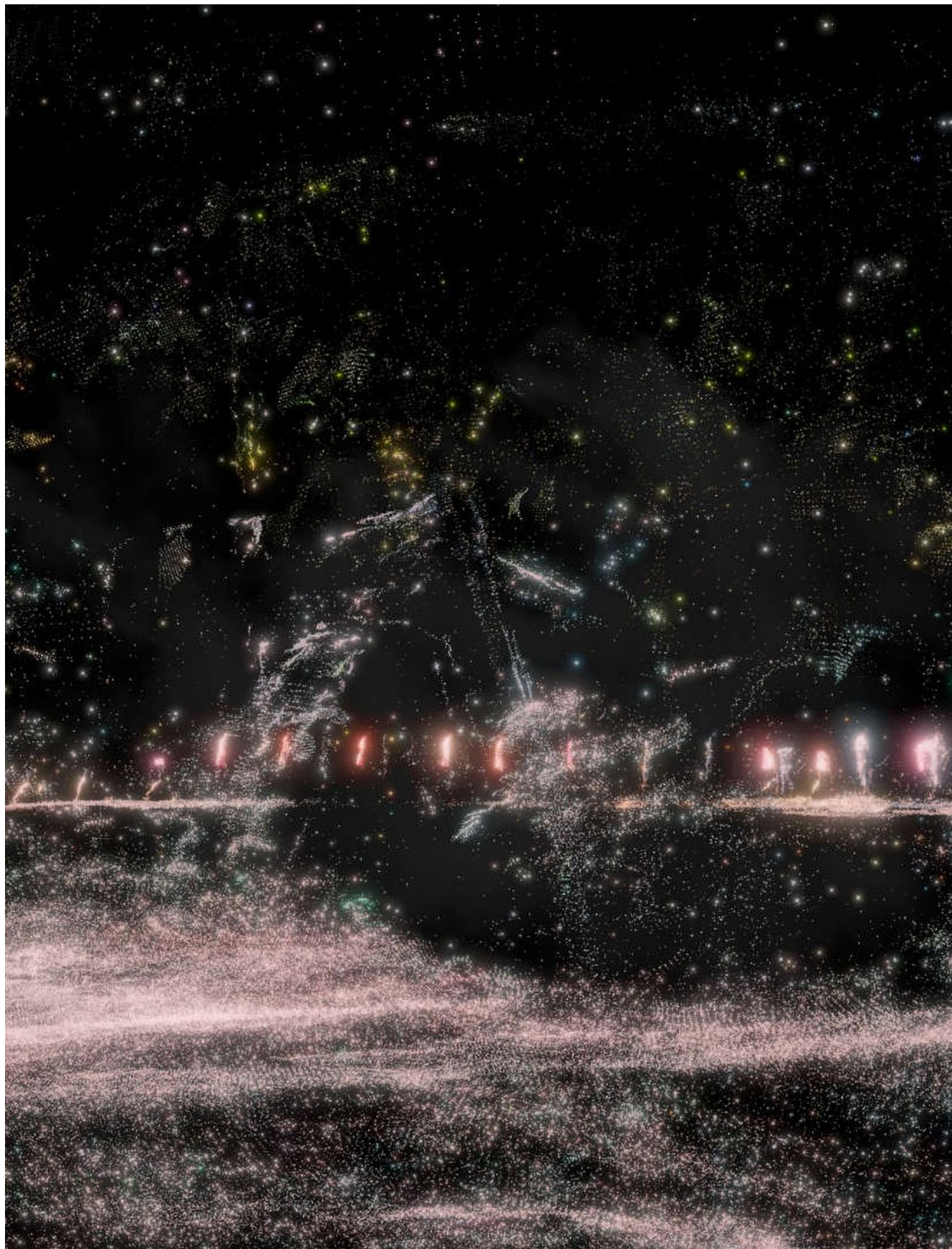
Bio | Clelio de Paula é um artista digital especializado em escaneamento tridimensional e fotogrametria. Inspirado pela ancestralidade, sua obra interativa une o real e o virtual com foco na preservação de tradições dos povos originários. Já expôs em importantes instituições, como Tate Modern e Museu do Amanhã, criando experiências que eternizam momentos e ressoam com a memória e os sentimentos. | Clelio de Paula is a digital artist specialized in three-dimensional scanning and photogrammetry. Inspired by ancestry, his interactive work unites the real and the virtual with a focus on preserving the traditions of native peoples. He has already exhibited at important institutions, such as Tate Modern and Museum of Tomorrow, creating experiences that immortalize moments and resonate with memory and feelings. | Clelio de Paula es un artista digital experto en escaneo tridimensional y fotogrametría. Inspirado en la ascendencia, su trabajo interactivo une lo real y lo virtual con un enfoque en la preservación de las tradiciones de los pueblos originarios. Ya expuso en importantes instituciones, como Tate Modern y Museu do Amanhã, creando experiencias que inmortalizan momentos y resuenan con la memoria y los sentimientos.

XINGU ENSEMBLE















Corin Iletto & Tristan Jalleh | Lux Aeterna | Filipinas / Malásia / Austrália | Philippines / Malaysia / Australia | Filipinas / Malasia / Australia

A produtora eletrônica Corin Iletto apresenta uma trilha sonora celestial em um mundo virtual híbrido criado pelo artista multimídia Tristan Jalleh, que combina estéticas barrocas, de anime e de filmes de ficção científica. Inspirado pelo 'hydraulis' (antigo órgão de água), Iletto está interessado na ideia de instrumentos musicais como espíritos e objetos sagrados. Transcendendo as fronteiras entre o físico e o virtual, o instrumento mescla animações de CGI de Jalleh com uma réplica de teclado que Iletto construiu a partir dos restos de um piano abandonado. | Créditos: Direção Criativa: Corin Iletto e Tristan Jalleh | Direção de Vídeo e Efeitos Visuais | Cinematografia: Goldie Soetianto | Assistente de Câmera e Iluminação: Michael Thompson | Design de Figurino: Justin Shoulder e Willow Darling | Design de Adorno para Cabeça: Anthony Aitch | Maquiagem e Cabelo: Mat Hornby | Rigging: Finton Mahoney | Produção e Adereços: Corin Iletto | Design de Título: Wei Huang | Estúdio: Super Freak Media | Música: 'Lux Aeterna' interpretada por CORIN, retirada do álbum 'Lux Aeterna' (UIQ, 2023). Este projeto contou com o apoio do Governo Australiano por meio do Conselho da Austrália, seu órgão de financiamento e consultoria em artes. | La productora electrónico Corin Iletto interpreta una banda sonora celestial en un mundo virtual híbrido creado por el artista multimedia Tristan Jalleh, que combina las estéticas barroca, de anime y de películas de ciencia ficción. Inspirado en el 'hydraulis' (antiguo órgano de agua), Iletto está interesado en la idea de los instrumentos musicales como espíritus y objetos sagrados. Trascendiendo las fronteras entre lo físico y lo virtual, el instrumento combina animaciones de CGI creadas por Jalleh con una réplica de teclado que Iletto construyó a partir de los restos de un piano abandonado. | Credits: Dirección Creativa: Corin Iletto y Tristan Jalleh | Director de Video y Efectos Visuales | Cinematografía: Goldie Soetianto | Asistente de Cámara y Iluminación: Michael Thompson | Diseño de Vestuario: Justin Shoulder y Willow Darling | Diseño de Tocado: Anthony Aitch | Maquillaje y Peinado: Mat Hornby | Rigging: Finton Mahoney | Producción y Accesorios: Corin Iletto | Diseño de Título: Wei Huang | Estudio: Super Freak Media | Canción: 'Lux Aeterna' interpretada por CORIN, tomada del álbum 'Lux Aeterna' (UIQ, 2023). Este proyecto ha sido apoyado por el Gobierno Australiano a través del Consejo de Australia, su entidad de financiamiento y asesoramiento artístico.

| Electronic producer Corin Ileto performs a celestial soundtrack in a hybrid virtual world created by multimedia artist Tristan Jalleh that combines baroque, anime and sci-fi film aesthetics. Inspired by the 'hydraulis' (ancient water organ) Ileto is interested in the idea of musical instruments as spirits and sacred objects. Transcending the boundaries between physical and virtual, the instrument merges CGI animations by Jalleh with a keyboard prop that Ileto built from the remnants of an abandoned piano. | Credits: Creative Direction: Corin Ileto & Tristan Jalleh | Video Director & Visual FX | Cinematography: Goldie Soetianto | Camera & Lighting Assistant: Michael Thompson | Costume Design: Justin Shoulder & Willow Darling | Headdress Design: Anthony Aitch | Make Up & Hair: Mat Hornby | Rigging: Finton Mahoney | Production & Props: Corin Ileto | Title Design: Wei Huang | Studio: Super Freak Media | Song: 'Lux Aeterna' performed by CORIN taken from 'Lux Aeterna' LP (UIQ, 2023). This project has been assisted by the Australian Government through the Australia Council, its arts funding and advisory body.

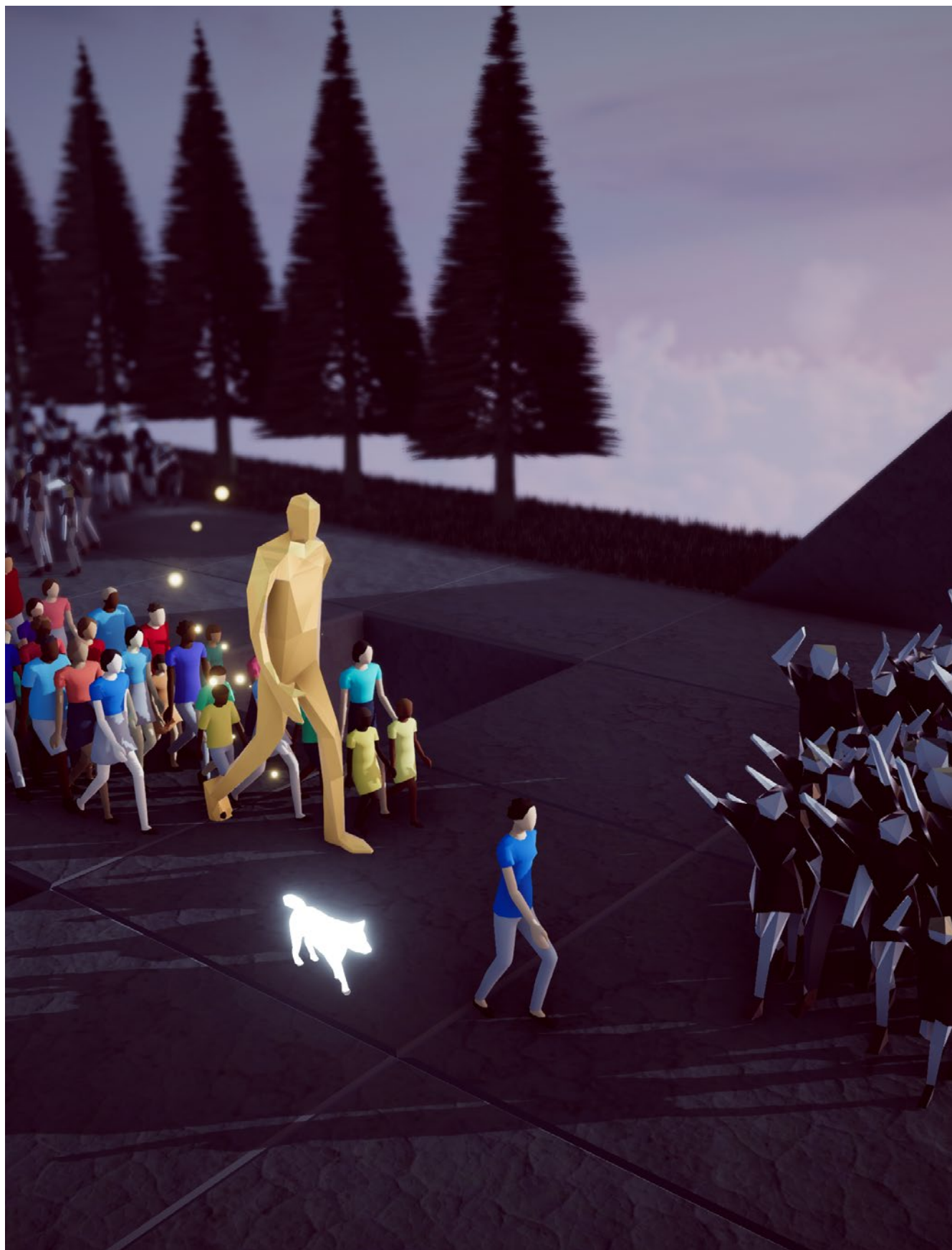
Bio | Corin Ileto é uma compositora, produtora e intérprete filipino-australiana que combina formas tradicionais com sons hiper-digitais para criar novos reinos imaginários. Tristan Jalleh é um Artista Multimídia e Diretor malaio-australiano que cria projeções em grande escala de ambientes digitais imersivos. Juntos, eles criaram inúmeras obras em vídeo e performances musicais audiovisuais ao vivo que foram apresentadas internacionalmente.

| Corin Ileto es una compositora, productora y intérprete filipino-australiana que fusiona formas tradicionales con sonidos hiperdigitales para crear nuevos reinos imaginarios. Tristan Jalleh es un Artista Multimedia y Director malasio-australiano que crea proyecciones a gran escala de entornos digitales inmersivos. Juntos, han creado numerosas obras en video y actuaciones musicales audiovisuales en vivo que han sido presentadas a nivel internacional. | Corin Ileto is a Filipina-Australian composer, producer and performer merging traditional forms with hyper-digital sounds to create new imaginary realms. Tristan Jalleh is a Malaysian/Australian Multimedia Artist and Director creating large scale projections of immersive digital environments. Together they have created numerous video works and live audiovisual music performances that have been presented internationally.









Enhance | HUMANITY | Estados Unidos / Japão | United States / Japan | Japón

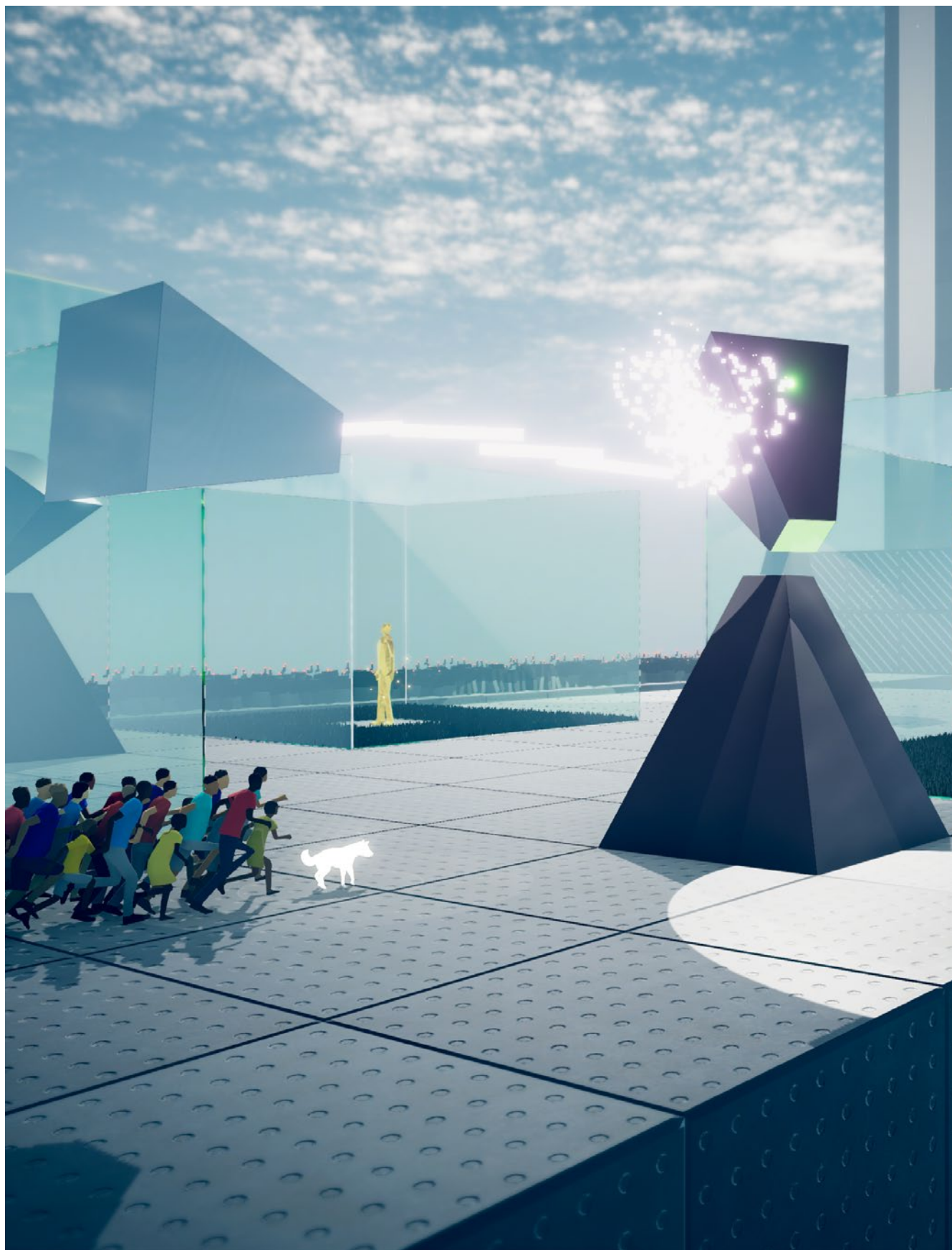
Uma mistura única de puzzle game e plataforma, *HUMANITY* coloca o destino de toda a humanidade em suas mãos. Comande multidões em marcha para pular, virar, empurrar, flutuar, atirar e escalar. Guie as massas através de níveis cheios de obstáculos, inimigos, quebra-cabeças e habilidades desbloqueáveis, navegue por uma ampla variedade de desafios ou construa os seus próprios! | A unique blend of puzzle-solving and platforming, *HUMANITY* puts the fate of all mankind in your hands. Command marching crowds to jump, turn, push, float, shoot and climb. Guide the masses through levels full of obstacles, enemies, puzzles and unlockable abilities, navigate a wide variety of challenges or build your own!

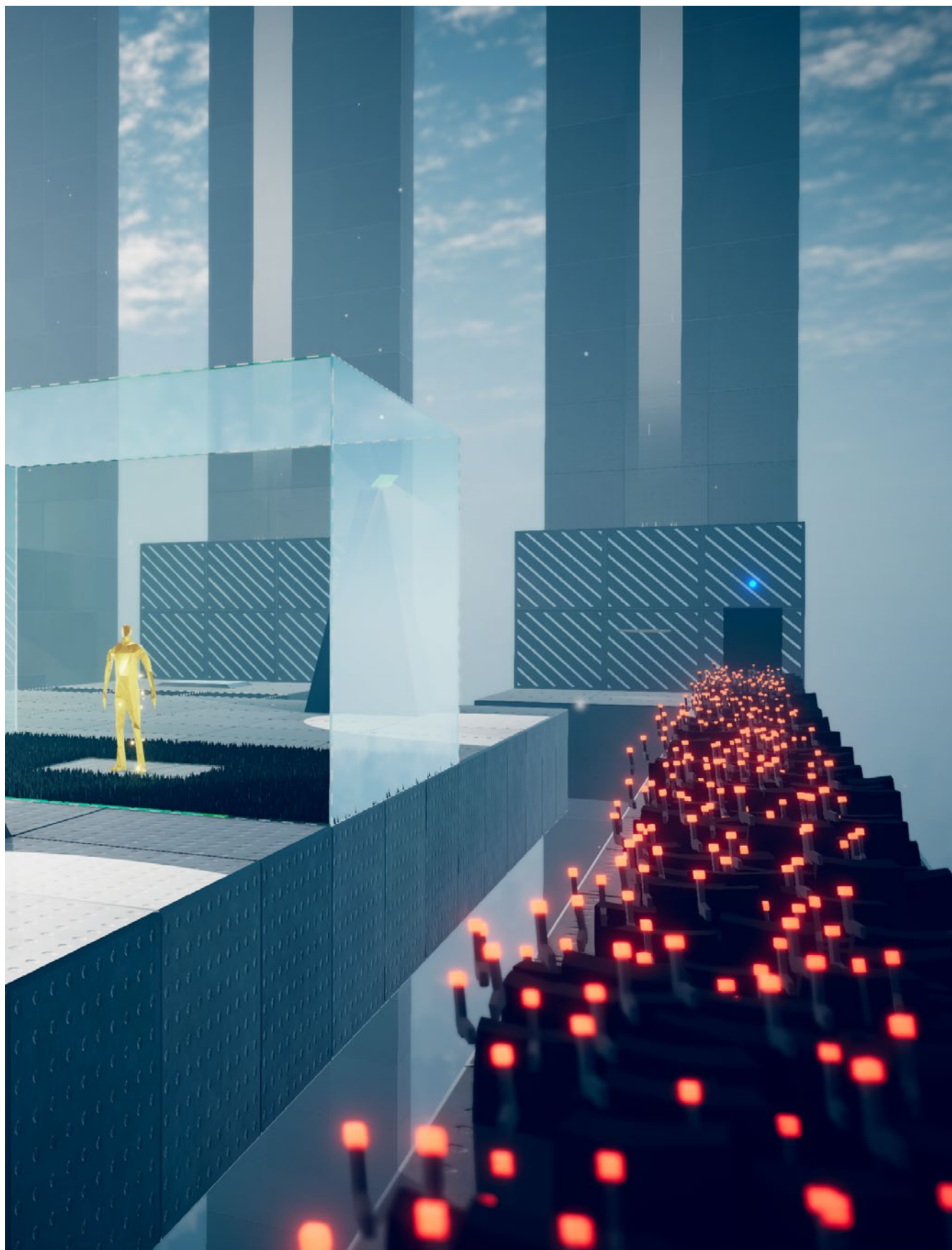
| Una combinación única de resolución de acertijos y plataformas, *HUMANITY* pone el destino de toda la humanidad en tus manos. Ordena a las multitudes que marchen que salten, giren, empujen, floten, disparen y escalen. ¡Guía a las masas a través de niveles llenos de obstáculos, enemigos, acertijos y habilidades desbloqueables, navega por una amplia variedad de desafíos o crea el tuyo propio!

Bio | Enhance é um estúdio e editora liderada pelo criador de jogos Tetsuya Mizuguchi. Desde a sua criação, a Enhance produziu e publicou *Rez Infinite*, *Lumines Remastered* e *Tetris Effect*. A equipe se dedica a criar experiências de entretenimento emocionais e sinestésicas por meio do poder de jogos, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e tecnologia móvel. | Enhance is a studio and publisher led by game creator Tetsuya Mizuguchi. Since its inception, Enhance has produced and published *Rez Infinite*, *Lumines Remastered* and *Tetris Effect*. The team is dedicated to creating emotional and synesthetic entertainment experiences through the power of games, virtual reality, augmented reality, mixed reality, and mobile technology. | Enhance es un estudio y editor dirigido por el creador del juego Tetsuya Mizuguchi. Desde sus inicios, Enhance ha producido y publicado *Rez Infinite*, *Lumines Remastered* y *Tetris Effect*. El equipo se dedica a crear experiencias de entretenimiento emocionales y sinestésicas a través del poder de los juegos, la realidad virtual, la realidad aumentada, la realidad mixta y la tecnología móvil.















Estudio Guto Requena | Estímulos Emocionais | Brasil | Brazil

A obra *Estímulos Emocionais* convida seis pessoas a imergirem juntas em uma experiência interativa audiovisual na qual dados de cada participante são coletados em tempo real por meio de sensores conectados aos seus corpos, e devolvidos ao grupo como respostas gráficas e sonoras na superfície da mesa, formadas com base em batimentos, pulsações e emoções de cada um que compõe esse circuito humano.

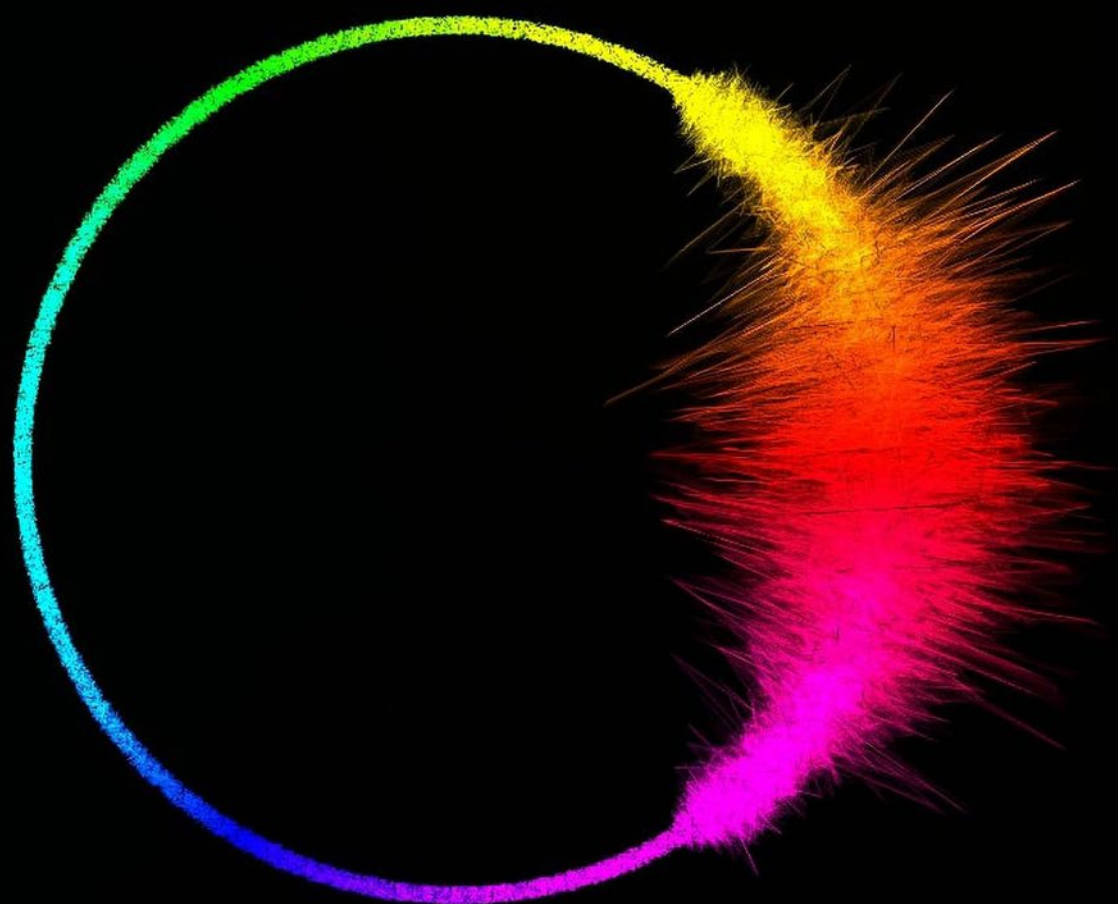
| *Estímulos Emocionais* invites six people to plunge together in an interactive audiovisual experience in which data from each participant is collected in real time through sensors connected to their bodies, and returned to the group as graphic and sound responses on the surface of the table, based on the beats, pulsations and emotions of each person that makes up this human circuit.

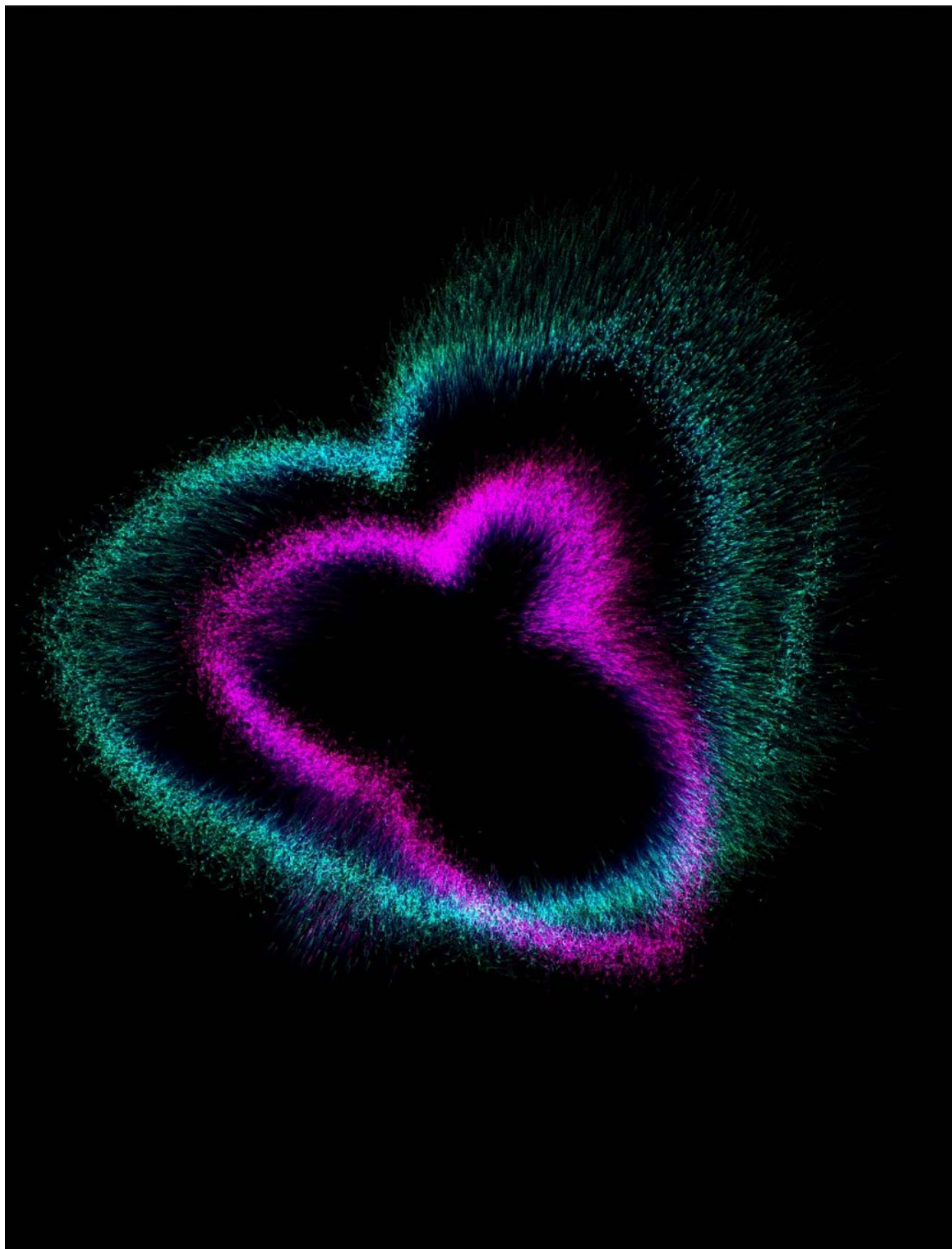
| El trabajo *Estímulos Emocionais* invita a seis personas a emerger juntas en una experiencia audiovisual interactiva en la que los datos de cada participante se recopilan en tiempo real a través de sensores conectados a sus cuerpos y se devuelven al grupo como respuestas gráficas y sonoras en la superficie de la mesa. formado a partir de los latidos, pulsaciones y emociones de cada uno de los que integran este humano-circuito.

Bio | Este estúdio cria projetos de arquitetura com o uso de alta tecnologia digital, sempre pautado por sustentabilidade e inovação. No laboratório Juntxs, estudam empatia, design e tecnologia, onde prototipam e desenvolvem experiências interativas e instalações imersivas. Memória afetiva e “brasilidade” são aspectos essenciais para as suas criações.

| This studio creates architectural projects through the use of high digital technology, always guided by sustainability and innovation. In their laboratory Juntxs, they study empathy, design and technology, where they prototype and develop interactive experiences and immersive installations. Affective memory and

“Brazilianness” are essential aspects for their creation. | Este estudio crea proyectos de arquitectura con el uso de alta tecnología digital, siempre guiados por la sostenibilidad y la innovación. En el laboratorio Juntxs, ellos estudian empatía, diseño y tecnología, donde prototipan y desarrollan experiencias interactivas e instalaciones inmersivas. La memoria afectiva y la “brasilidad” son aspectos esenciales para nuestra creación.

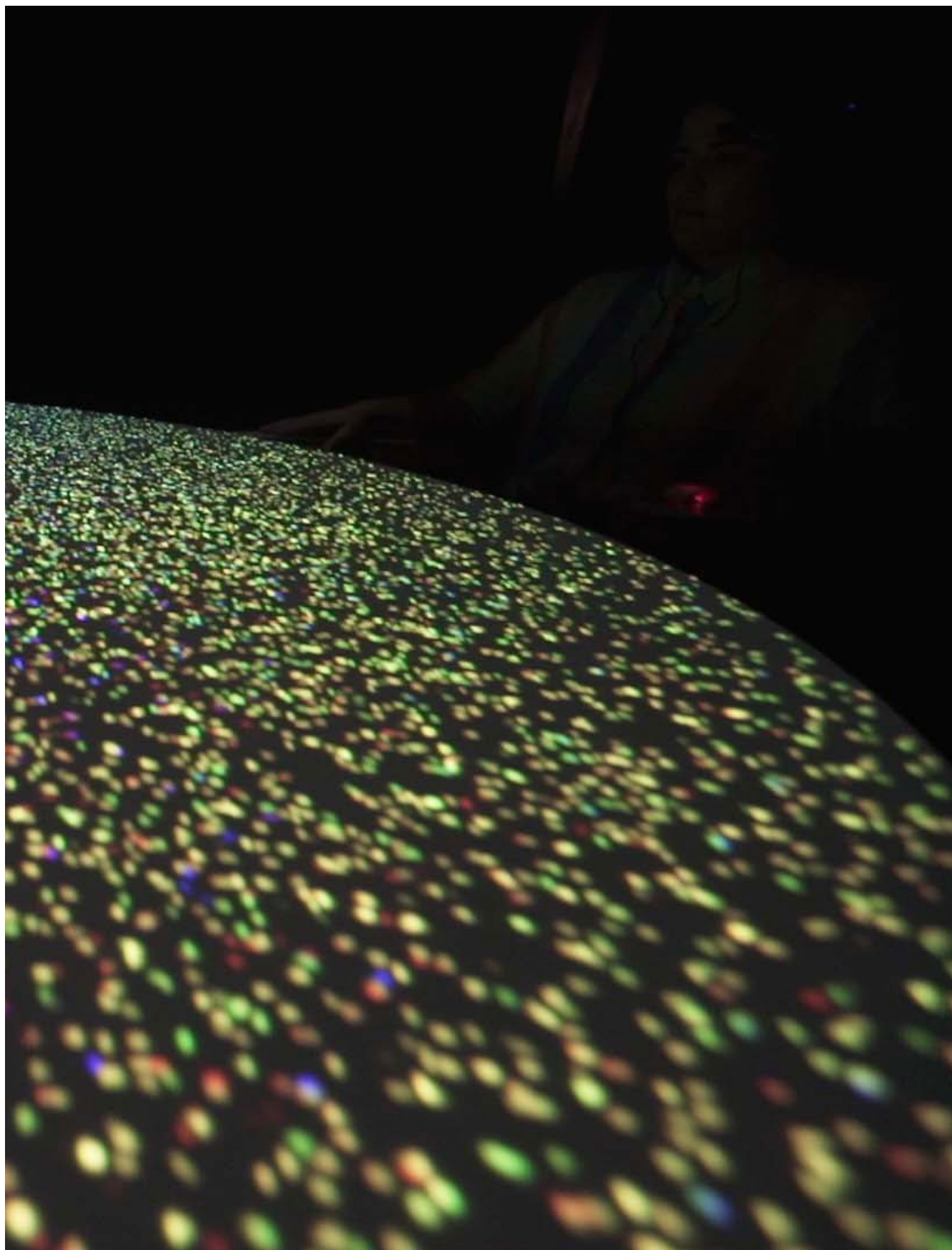












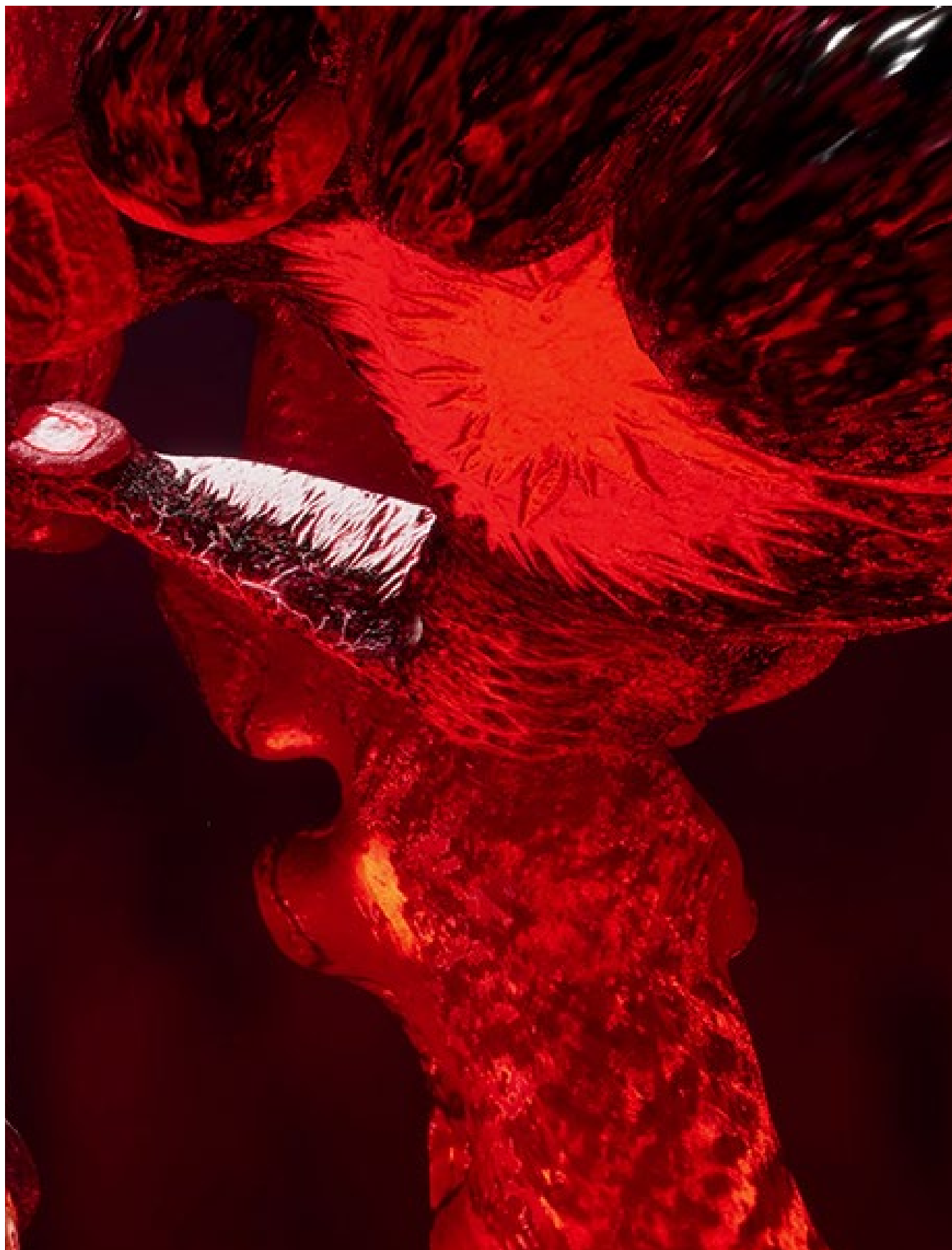


Gabriel Massan | Unbonded on a Bonded Domain | Brasil | Brazil

Neste tríptico, Gabriel Massan procura alinhar a experiência emocional como matéria-prima para seu trabalho, seguindo o conceito de "Fabulação Crítica" da escritora e acadêmica Saidiya Hartman, para explorar um ecossistema virtual desvinculado tanto de sua própria identidade quanto das limitações físicas e conceituais do corpo humano. | In this triptych, Gabriel Massan seeks to align the emotional experience as raw material for his work, following the concept of "Critical Fabulation" by the writer and academic Saidiya Hartman, to explore a virtual ecosystem disconnected both from its own identity and from physical and conceptual limitations of the human body. | En este tríptico, Gabriel Massan busca alinear la experiencia emocional como materia prima de su obra, al seguir el concepto de "Fabulación Crítica" de la escritora y académica Saidiya Hartman, para explorar un ecosistema virtual desconectado tanto de su propia identidad como de la física y limitaciones conceptuales del cuerpo humano.

Bio | Artista visual e digital de Nilópolis (RJ) que vive em Berlim. Combina práticas em storytelling e worldbuilding para desenvolver mundos e esculturas digitais que narram situações de desigualdade na experiência latinoamericana. Residente do ETOPIA, artista convidado da Bangkok Biennale Virtual Venue, La Biennale di Venezia, Art Basel Miami e comissionado pelo X Museum's X Virtual, China. | Visual and digital artist from Nilópolis (RJ) who lives in Berlin. He combines practices in storytelling and worldbuilding to develop worlds and digital sculptures that narrate situations of inequality in the Latin American experience. ETOPIA resident, guest artist at Bangkok Biennale Virtual Venue, La Biennale di Venezia, Art Basel Miami and commissioned by X Museum's X Virtual, China. | Artista visual y digital de Nilópolis (RJ) que vive en Berlín. Combina prácticas de *storytelling* y *worldbuilding* para desarrollar mundos y esculturas digitales que narran situaciones de desigualdad en la experiencia latinoamericana. Residente de ETOPIA, artista invitada en Bangkok Biennale Virtual Venue, La Biennale di Venezia, Art Basel Miami y comisionado por X Museum's X Virtual, China.











The Game Bakers | Haven | France | France | Francia

Dois amantes largaram tudo, deixaram suas vidas para trás e escaparam para um planeta perdido para ficarem juntos. Jogue com esses amantes, Yu e Kay, ao mesmo tempo em que eles se estabelecem em um mundo desconhecido e misterioso. | Two lovers gave up on everything, left their entire lives behind, and escaped to a lost planet to be together. Play these lovers, Yu and Kay, at the same time as they settle into an unknown and eerie world. | Dos amantes abandonaron todo, dejaron sus vidas atrás y escaparon a un planeta perdido para estar juntos. Juega con estos amantes, Yu y Kay, mientras se establecen en un mundo desconocido y misterioso.

Bio | The Game Bakers é um estúdio de jogos independente que tenta levar aos jogadores experiências que serão lembradas muito depois de o jogo ter sido terminado. O percurso deles, além de Haven, inclui o frenético jogo de bossfight *Furi*, o RPG tático subaquático *Squids Odyssey* e a pancadaria para celular de *Combo Crew*. O estúdio fica na França, mas a equipe trabalha a distância com colaboradores de todo o mundo. | The Game Bakers is an independent game studio that strives to bring players experiences that will be remembered long after the game is finished. Their track record outside of Haven includes frenzied bossfight game *Furi*, underwater tactical RPG *Squids Odyssey* and mobile brawler *Combo Crew*. The studio is based in France, but the team works from distance with collaborators around the world. | The Game Bakers es un estudio de juegos independiente que se esfuerza por brindar a los jugadores experiencias que se recordarán mucho después de que el juego haya terminado. Su trayectoria más allá de Haven incluye el frenético juego de jefes *Furi*, el RPG táctico submarino *Squids Odyssey* y la pelea para dispositivos móviles *Combo Crew*. El estudio está ubicado en Francia, pero el equipo trabaja de forma remota con colaboradores de todo el mundo.











George Jasper Stone & Dark0 | SuperStars | Reino Unido | United Kingdom

SuperStars quebra a linearidade narrativa ao explorar as possibilidades de experimentação e jogo no meio digital. Usando CGI e captura de movimento, reconfigura esculturas digitais para criar um equilíbrio entre materialidade física e digital. Onde o desenvolvimento de processos orgânicos na vida real se transforma em sistemas de construção de mundos em ambientes virtuais. | *SuperStars* disrupts narrative linearity by exploring the possibilities of experimentation and play in a digital medium. Utilizing CGI and motion capture, it reconfigures digital sculptures to strike a balance between physical and digital materiality. Where the development of organic processes in real life transforms into systems for building worlds in virtual environments. |

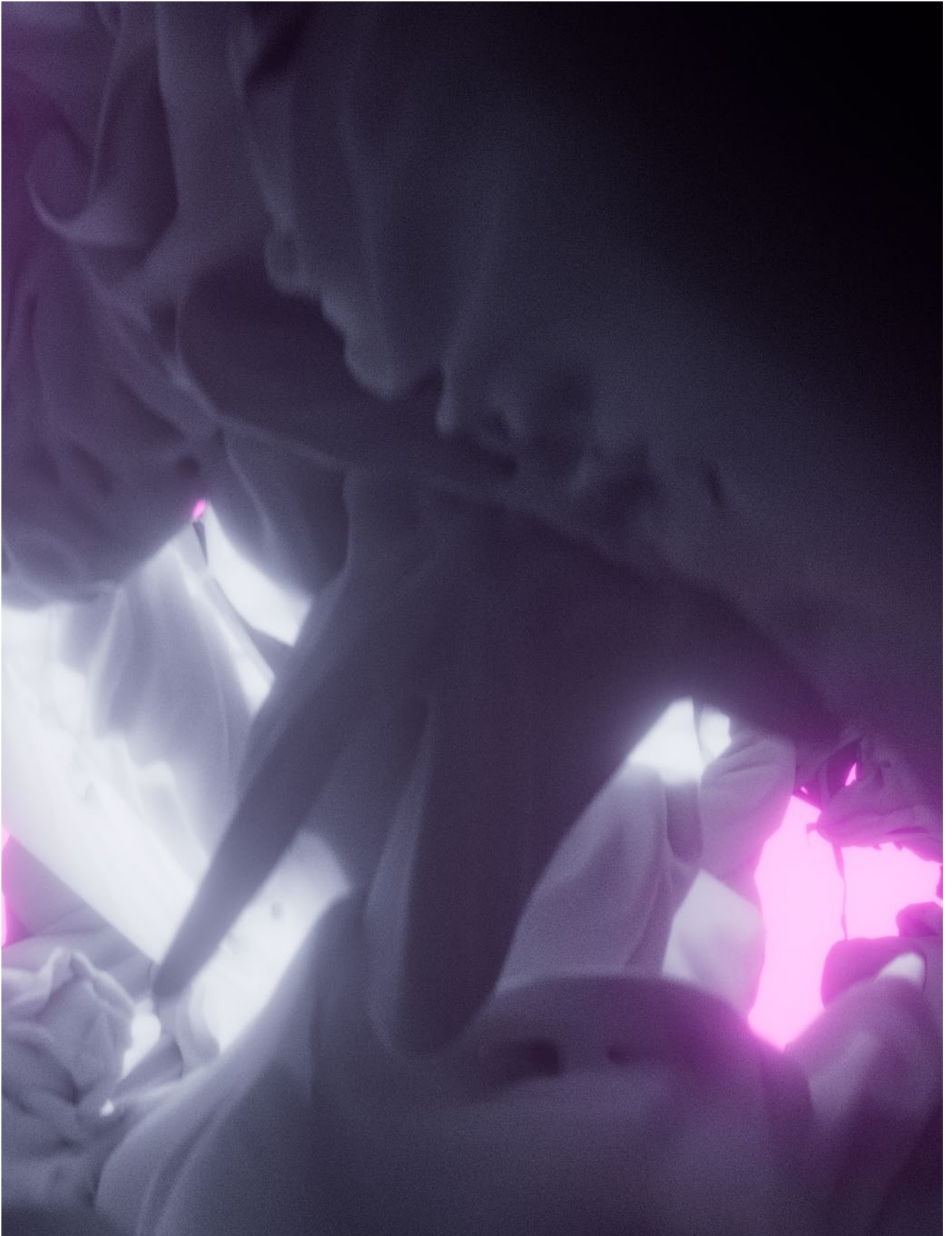
SuperStars rompe con la linealidad narrativa al explorar las posibilidades de experimentación y juego en el medio digital. Al utilizar CGI y captura de movimiento, reconfigura esculturas digitales para crear un equilibrio entre la materialidad física y digital. Donde el desarrollo de procesos orgánicos en la vida real se transforma en sistemas para construir mundos en entornos virtuales.

Bio | George Jasper Stone é artista digital de Londres, Reino Unido. Sua prática artística envolve colaborações com músicos, performances ao vivo, dança contemporânea, fotografia e instalação. Propõe espaços virtuais alternativos que convidam à participação em mundos que entrelaçam fantasia e realidade. Seu trabalho se destaca por construir cenários digitais que transformam dados de ambientes físicos em experiências digitais. | George Jasper Stone is a digital artist based in London, United Kingdom. Their artistic practice involves collaborations with musicians, live performances, contemporary dance, photography, and installation. They propose alternative virtual spaces that invite participation in worlds that intertwine fantasy and reality. Their work stands out for constructing digital scenarios that transform data from physical environments into digital experiences. | George Jasper Stone es artista digital con sede en Londres, Reino Unido. Su práctica artística involucra colaboraciones con músicos, actuaciones en vivo, danza contemporánea, fotografía e instalación. Propone espacios virtuales alternativos que invitan a participar en mundos que entrelazan fantasía y realidad. Su trabajo se destaca por construir escenarios digitales que transforman datos de entornos físicos en experiencias digitales. | O Dark0 de Londres é conhecido por sua club music melódica e grandiosa, além de composições emotivas de clássicos modernos. Ele lançou música pela gravadora XL Recordings e seus últimos 2 álbuns (Zero2, Eternity) pelo selo sueco YEAR0001. | London's Dark0 is renowned for his melodic and anthemic club music and emotive modern classic compositions. He has released music through XL Recordings and his last 2 albums (Zero2, Eternity) through the Swedish YEAR0001 imprint. | El Dark0 de Londres es conocido por su música de club melódica e himnos, además de composiciones emotivas de clásicos modernos. Ha lanzado música a través de XL Recordings y sus últimos dos álbumes (Zero2 y Eternity) a través del sello sueco YEAR0001.















Glenn Marshall | Searching for Escher | Irlanda do Norte | Northern Ireland | Irlanda del Norte

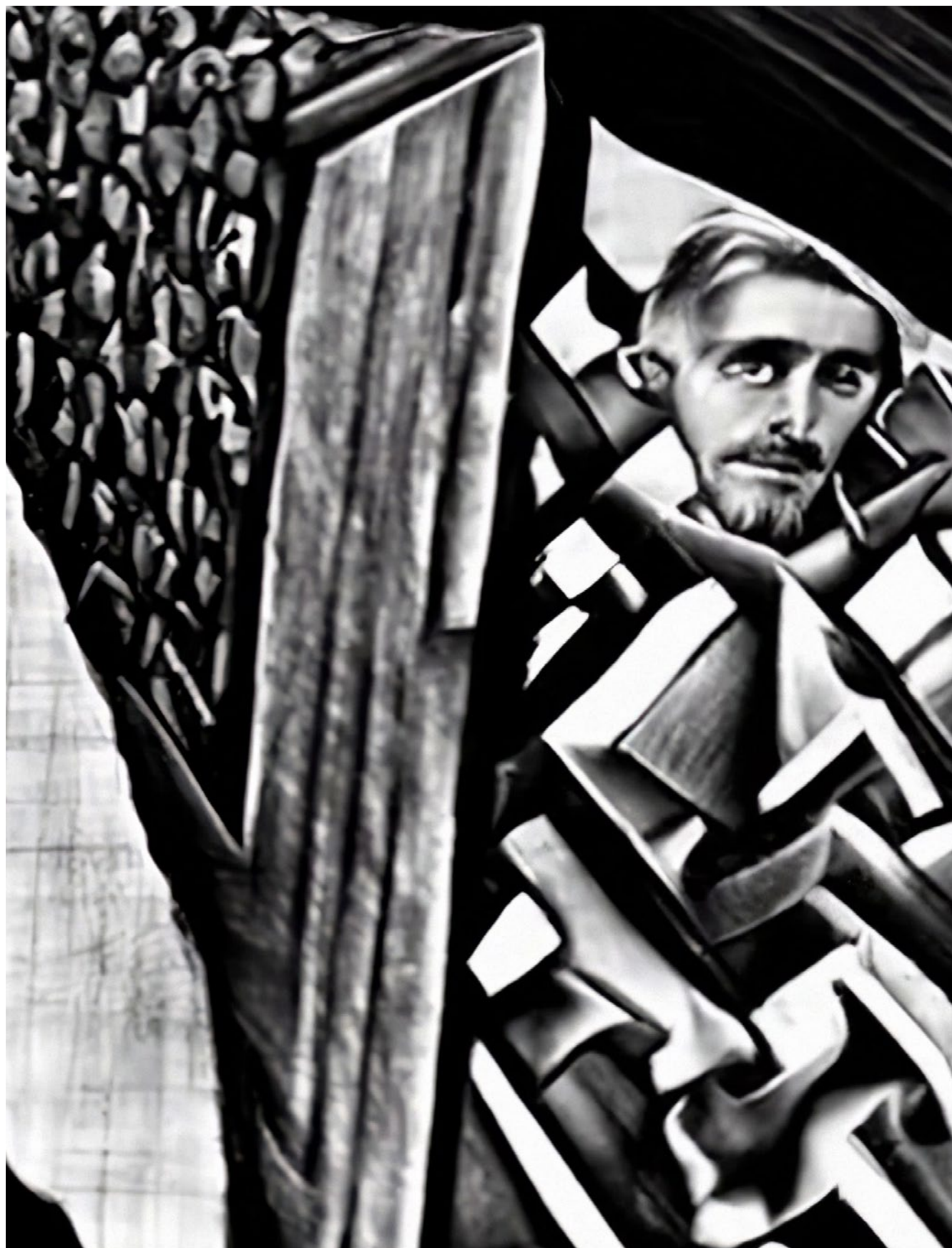
Uma jornada gerada por IA através da arte de MC Escher. | An AI generated journey through the artwork of MC Escher. | Un viaje generado por IA a través de la obra de arte de MC Escher.

Bio | Glenn Marshall é um renomado artista digital e cineasta experimental sediado em Belfast. Nos últimos dois anos, sua exploração da inteligência artificial generativa tem chamado a atenção de cineastas, artistas e programadores em todo o mundo, que admiram sua técnica e criatividade. Em 2021, seu curta-metragem *The Crow* recebeu reconhecimento no Festival de Curta-Metragem de Cannes e menção honrosa no Prix Ars Electronica.

| Glenn Marshall is an esteemed digital artist and experimental filmmaker based in Belfast. Over the past two years, his exploration of generative AI has captured the attention of filmmakers, artists, and coders worldwide, who admire his technique and creativity. In 2021, his short film *The Crow* received accolades at the Cannes Short Film Festival and an honorable mention at Prix Ars Electronica.

| Glenn Marshall es un destacado artista digital y cineasta experimental con sede en Belfast. Durante los últimos dos años, su exploración de la inteligencia artificial generativa ha captado la atención de cineastas, artistas y programadores de todo el mundo, quienes admiran su técnica y creatividad. En 2021, su cortometraje *The Crow* recibió reconocimientos en el Festival de Cortometrajes de Cannes y una mención honorífica en el Prix Ars Electronica.















GLOR1A + biarritzzz | CÁPSULA DE RESPIRAR | Brasil | Brazil

Se já fomos árvore no passado, seremos rio no futuro. Em Pernambuco, Brasil, a indústria do jeans, maior do país e segunda maior do mundo, tem acumulado resíduos nos rios, incluindo o Rio Capibaribe, o maior do estado. Essas águas frequentemente mudam de cor, adquirindo um tom rosa devido às substâncias tóxicas presentes nos resíduos. Um ser não humano entra na narrativa para comunicar essa realidade, enquanto o tempo, a devastação e o poder da chuva se convertem em tempestade. O rio anseia por respirar. | If we were trees in the past, we will become rivers in the future. In Pernambuco, Brazil, the denim industry, the largest in the country and the second largest in the world, has been accumulating waste in rivers, including the Capibaribe River, the largest in the state. These waters often change color, taking on a pink hue due to the toxic substances present in the waste. A non-human entity enters the narrative to communicate this reality, while time, destruction, and the power of rain transform into a storm. The river longs to breathe. | Si en el pasado fuimos árboles, seremos ríos en el futuro. En Pernambuco, Brasil, la industria del denim, la más grande del país y la segunda más grande del mundo lleva acumulando residuos en los ríos, incluido el río Capibaribe, el más grande del estado. Estas aguas, a menudo, cambian de color, al adquirir un tono rosa debido a las sustancias tóxicas presentes en los residuos. Un ser no humano entra en la narrativa para comunicar esta realidad, mientras que el tiempo, la destrucción y el poder de la lluvia se transforman en una tormenta. El río desea respirar.

Bio | biarritzzz é artista transmídia antidisciplinar das imagens em movimento. GLOR1A é artista musical britânica e explora tecnologia aliada a performances inebriantes. | biarritzzz is a transmedia interdisciplinary artist of moving images. GLOR1A is a British musical artist who explores technology combined with intoxicating performances. | biarritzzz es un artista transmedia antidisciplinario de imágenes en movimiento. GLOR1A es una artista musical británica que explora la tecnología junto con actuaciones intoxicantes.



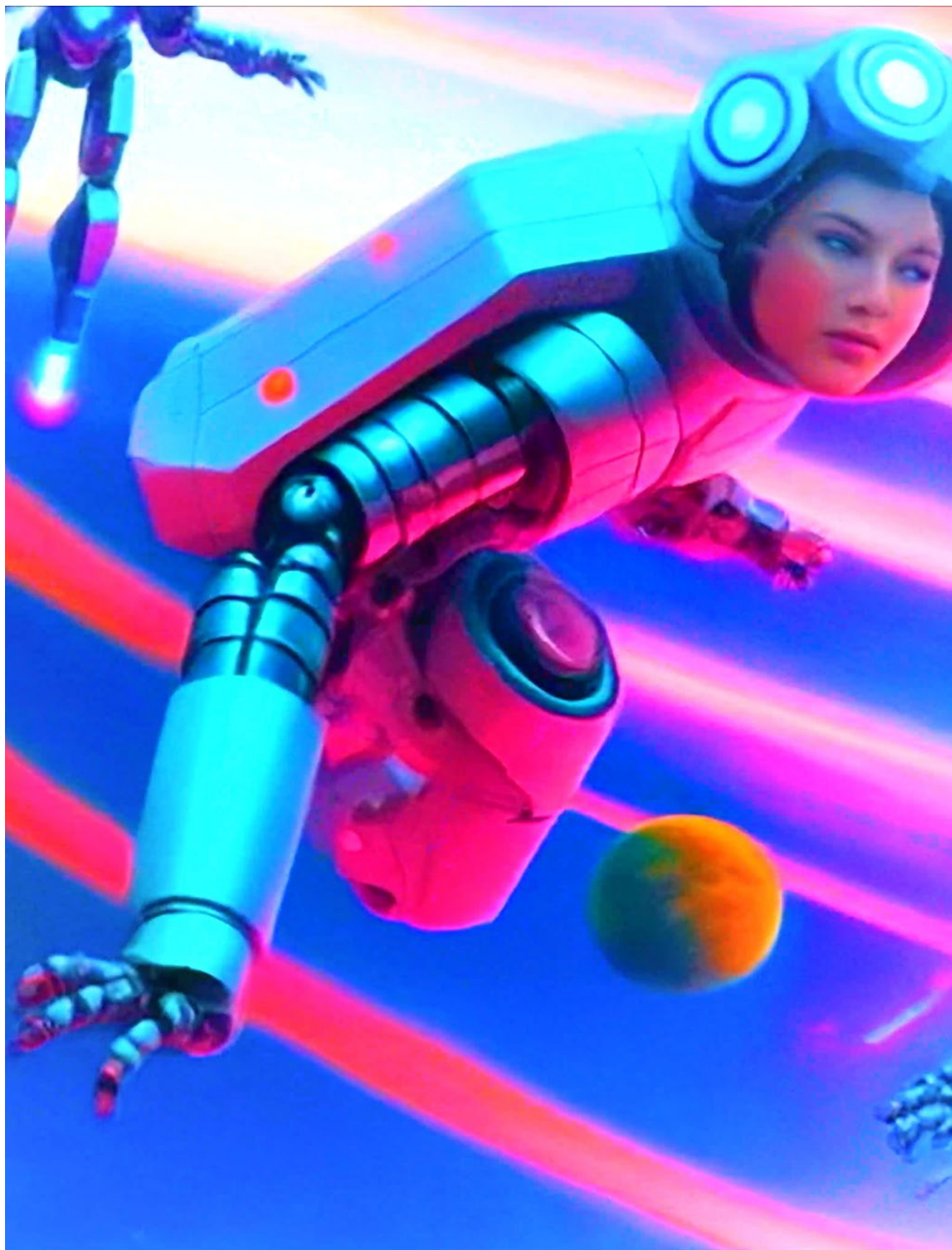












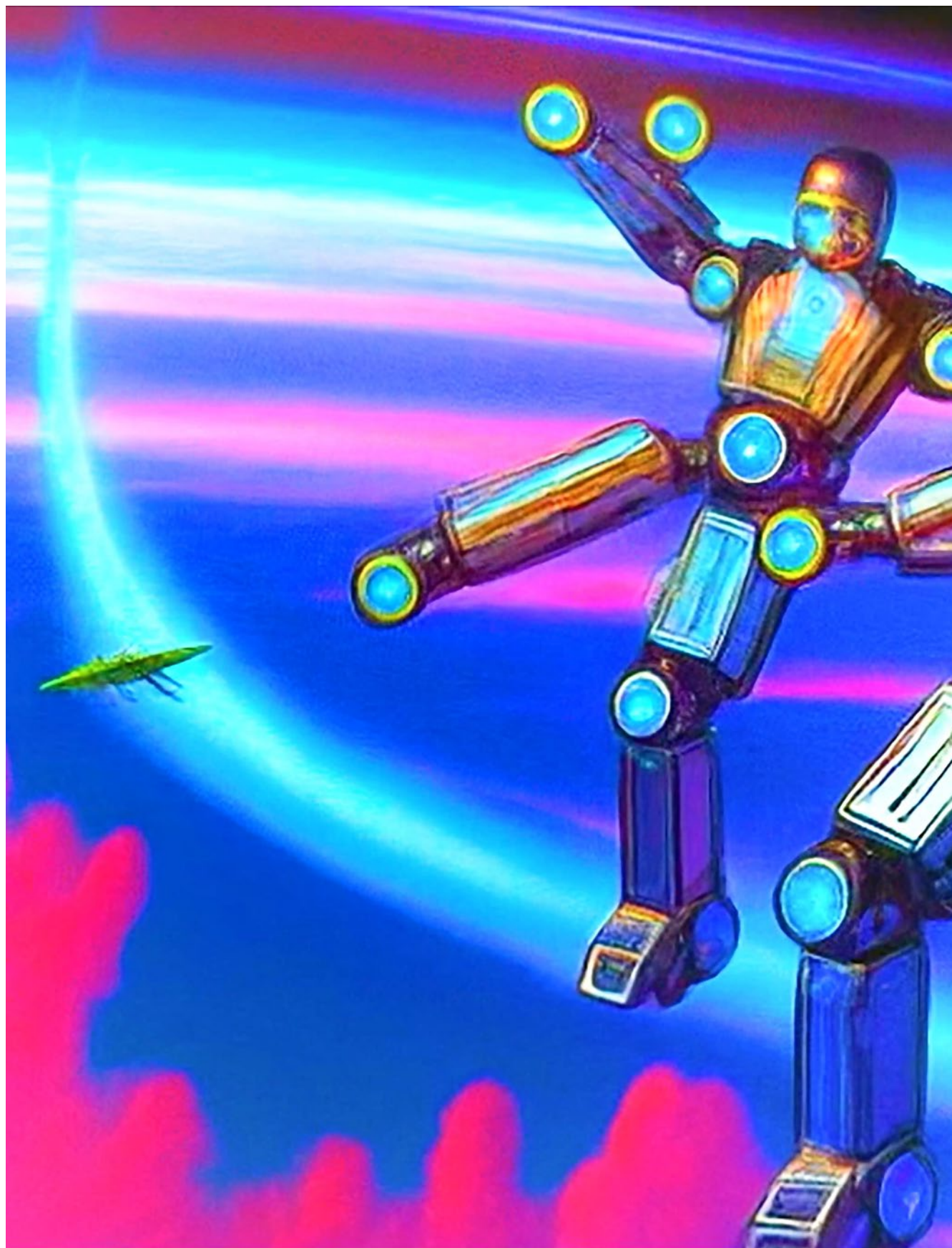
Guli Silberstein | Cycles of Creation | Inglaterra | England

Um documentário alternativo de ficção sobre a evolução, contado em ciclos de gênese cibernética. É uma jornada meditativa que nos aproxima da história da criação da Terra. Uma reflexão sobre a inteligência artificial, experimentando com a duração e a repetição em uma colagem hipnótica de imagens coloridas semiabstratas. | Criador: Kris Klavenes | Título: Meditation Music V1 (Os primeiros 62:30 minutos da faixa original de 71:40 minutos) | Licença: Licença Atribuição 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) Plataforma: freesound.org | Link para a música: <https://freesound.org/people/klavo1985/sounds/658439/>

| An alternative fictional documentary about evolution, told in cycles of cybernetic genesis. It is a meditative journey that brings us closer to the story of Earth's creation. A reflection on artificial intelligence, experimenting with duration and repetition in a hypnotic collage of semi-abstract color images. | Creator: Kris Klavenes | Title: Meditation Music V1 (The first 62:30 minutes of the original 71:40 minutes track) | License: Attribution 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) | Platform: fresound.org | Link to music: <https://freesound.org/people/klavo1985/sounds/658439/> | Un documental alternativo de ficción sobre la evolución, contado en ciclos de génesis cibernética. Es un viaje meditativo que nos acerca a la historia de la creación de la Tierra. Una reflexión sobre la inteligencia artificial, experimentando con la duración y la repetición en un collage hipnótico de imágenes en color semiabstractas. | Creador: Kris Klavenes | Título: Meditation Music V1 (Los primeros 62:30 minutos de la pista original de 71:40 minutos) | Licencia: Licencia Atribución 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) | Plataforma: freesound.org | Enlace a la música: <https://freesound.org/people/klavo1985/sounds/658439/>

Bio | Artista e cineasta residente em Londres, cria obras de arte digital desde 2001, quando se formou na The New School University, programa de mestrado em Estudos de Mídia, NYC EUA. Teve trabalhos exibidos em centenas de festivais e exposições em todo o mundo. | A London-based artist and filmmaker creating digital artworks since 2001, when graduated from The New School University, MA in Media Studies program, NYC USA. Works shown in hundreds of festivals and exhibitions globally. | Artista y cineasta, vive en Londres, donde ha estado creando obras de arte digitales desde 2001, cuando se graduó en New School University, en el programa de maestría en Estudios de Medios, NYC EUA. Obras mostradas en cientos de festivales y exposiciones en todo el mundo.

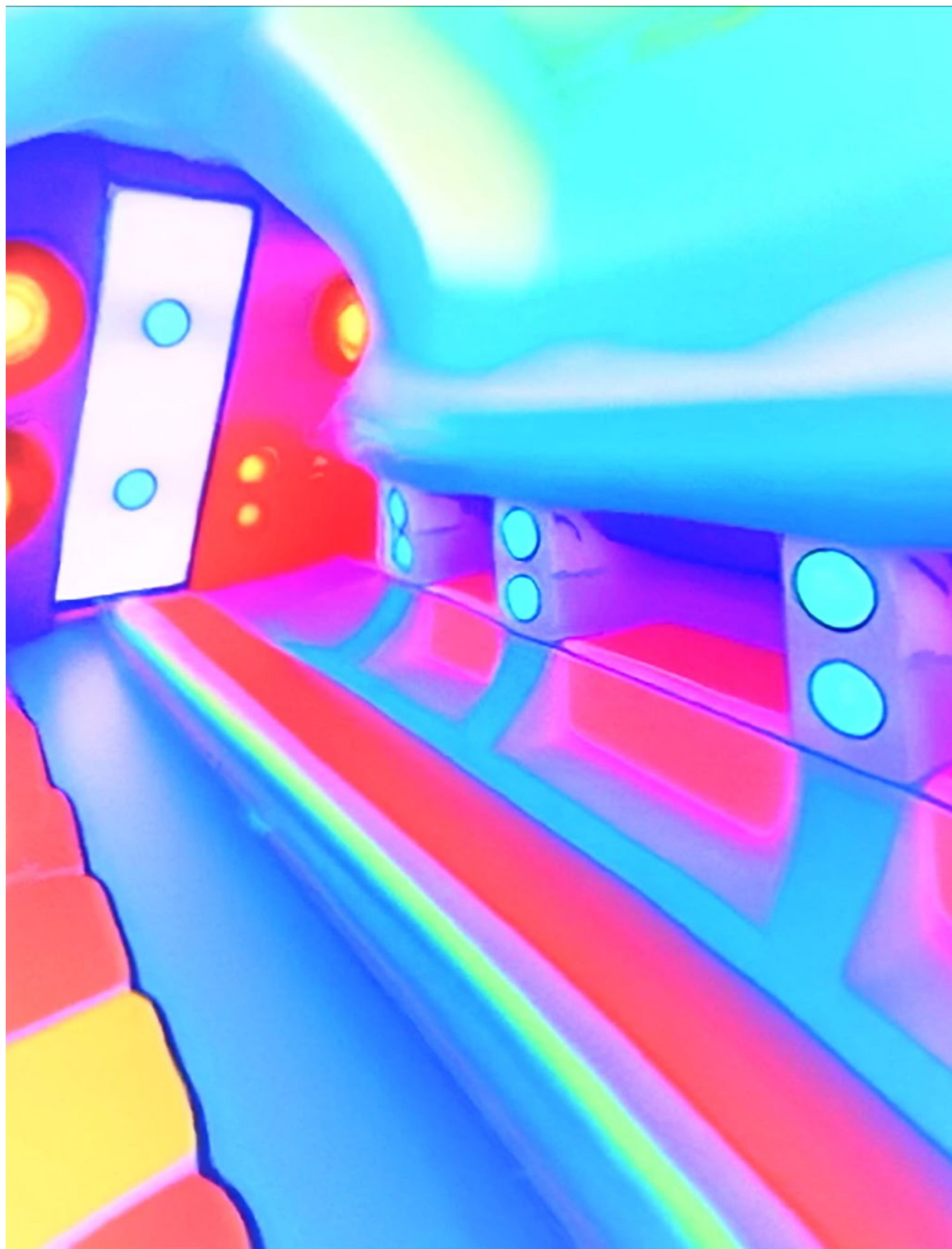










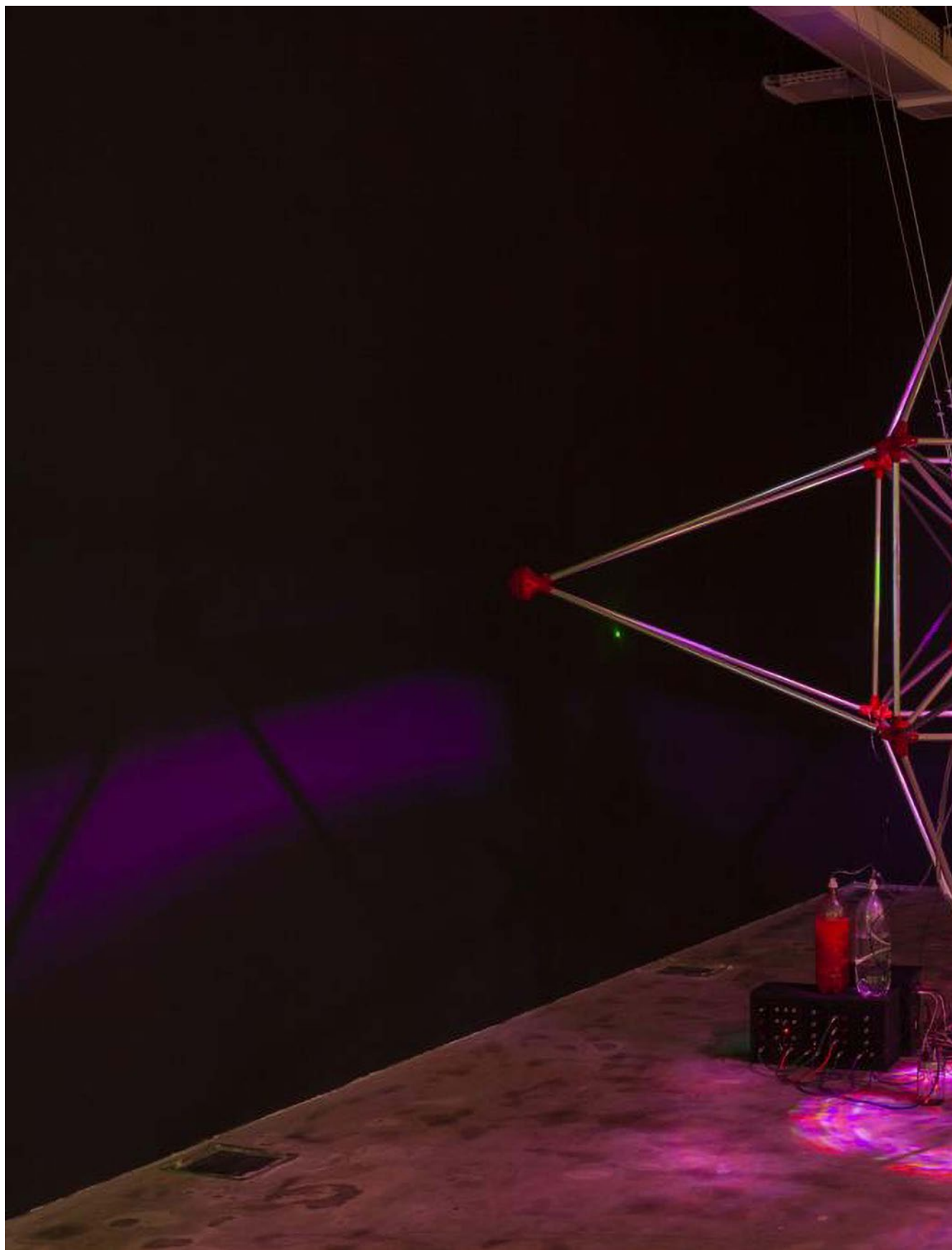


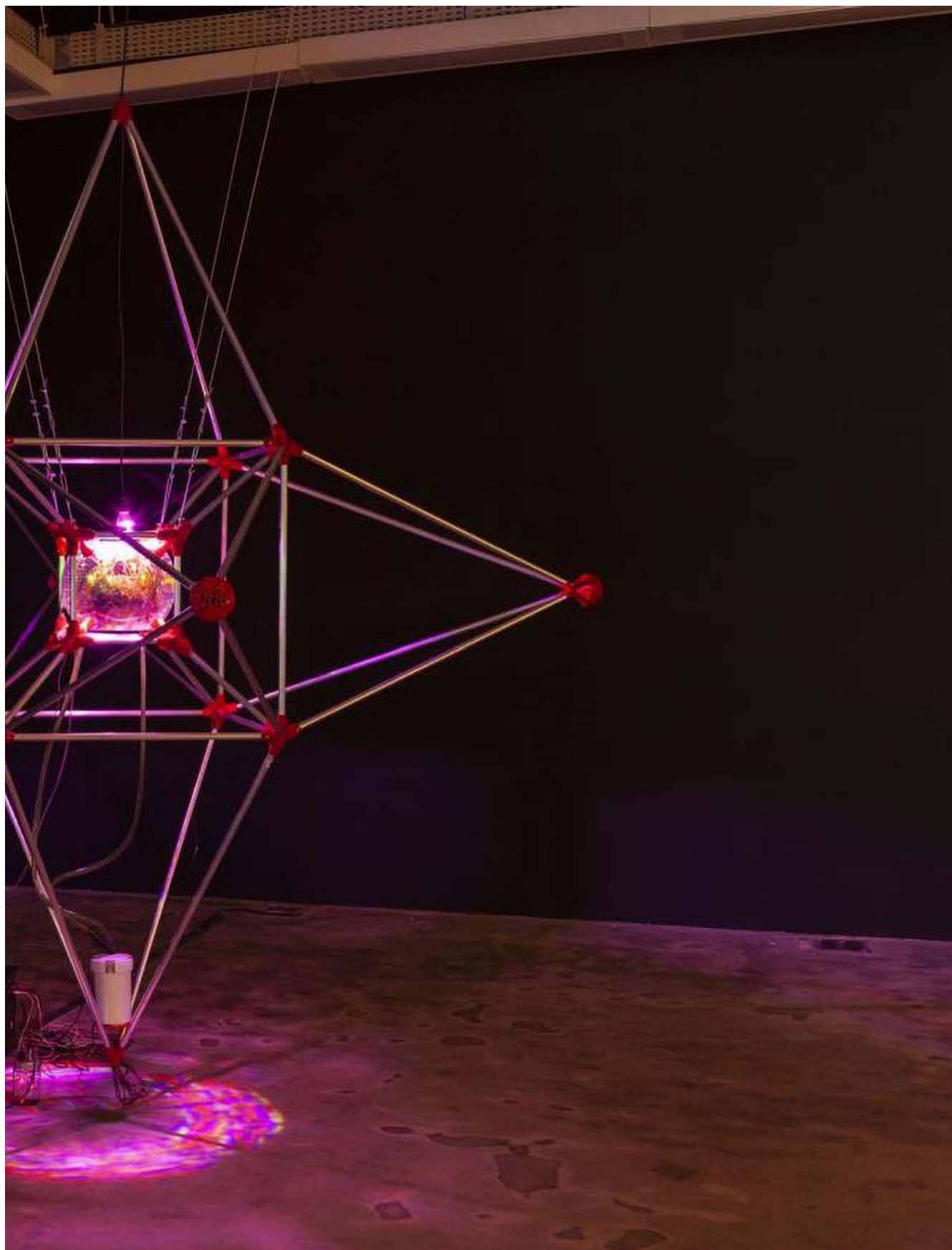


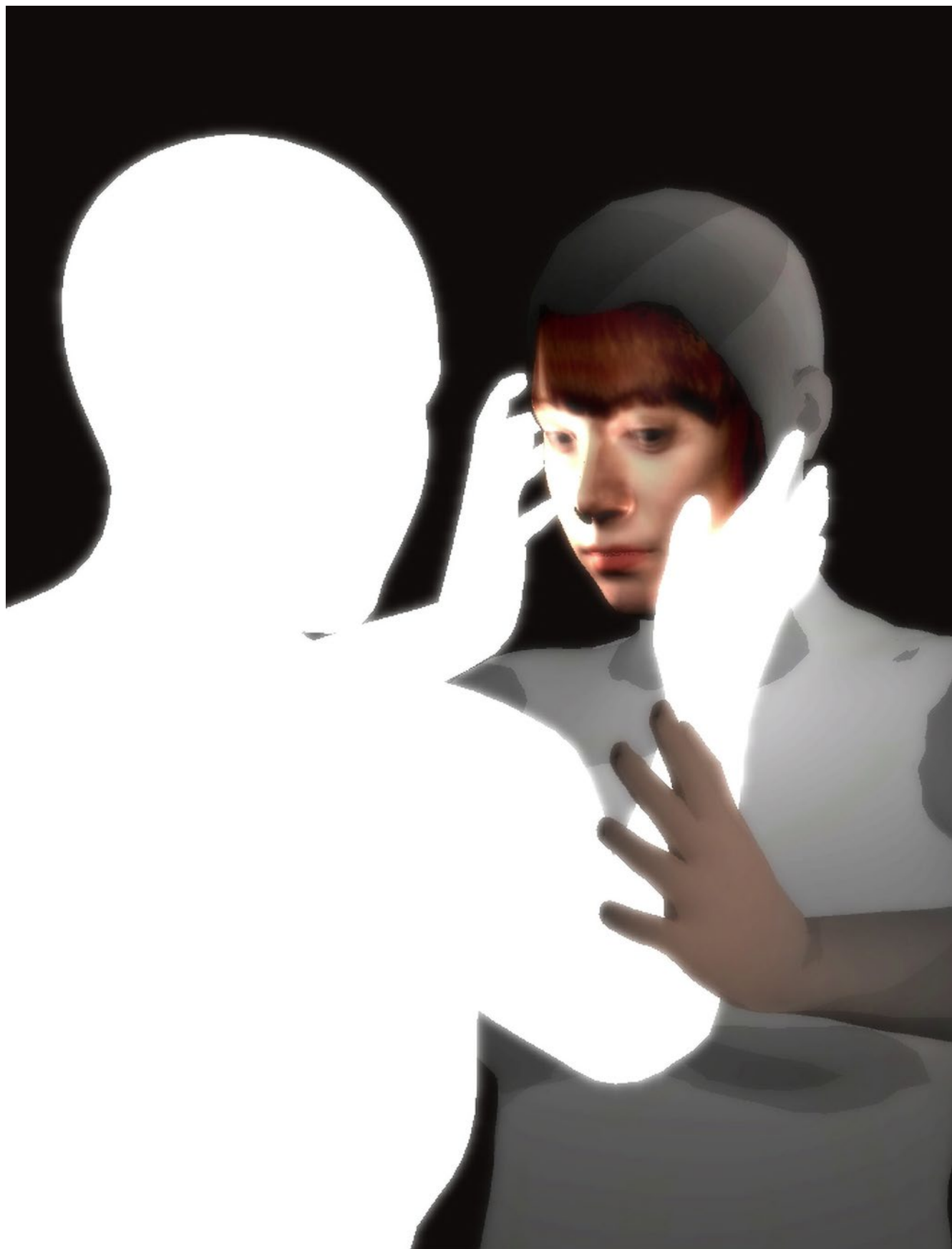
Guto Nóbrega | E4D – Encantamento para 4ª Dimensão | Brasil | Brazil

Encantamento para 4ª Dimensão é um trabalho inspirado na geometria do tesseracto, projeção do cubo na 4ª dimensão, cuja estrutura comporta em seu interior um aquário plantado. Um laser, cuja luz atravessa o aquário, é modulado pelas vibrações na água e as transmite para um sensor fototransistor para processamento sonoro. A estrutura funciona também como uma antena, capturando toda e qualquer vibração magnética do ambiente. | *Encantamento para 4ª Dimensão* is inspired by the geometry of the tesseract, a projection of the cube in the 4th dimension, whose structure includes a planted aquarium inside. A laser, whose light passes through the aquarium, is modulated by vibrations in the water and transmits them to a phototransistor sensor for sound processing. The structure also works as an antenna, capturing any and all magnetic vibrations in the environment. | *Encantamento para 4ª Dimensão* es una obra inspirada en la geometría del tesseracto, una proyección del cubo en la 4ª dimensión, cuya estructura incluye en su interior un acuario plantado. Un láser, cuya luz atraviesa el acuario, es modulado por las vibraciones del agua y las transmite a un sensor fototransistor para el procesamiento del sonido. La estructura también funciona como una antena, capturando todas y cada una de las vibraciones magnéticas del entorno.

Bio | Guto Nóbrega é Pós-Doutor pela UnB, linha Arte e Tecnologia do PPGAV/UnB (2019), é Doutor (2009) em Interactive Arts pelo Programa de Pós-Graduação Planetary Collegium, University of Plymouth, UK, onde desenvolveu pesquisa sob orientação do Prof. Roy Ascott. É artista, pesquisador, Mestre em Comunicação, Tecnologia e Estética pela ECO-UFRJ (2003) e Bacharel em gravura pela EBA/UFRJ (1998). | Guto Nóbrega is a Post-Doctorate from UnB, in the Art and Technology research line of PPGAV/UnB (2019). He obtained his Doctorate (2009) in Interactive Arts from the Planetary Collegium Post-Graduation Program at the University of Plymouth, UK, where he conducted research under the guidance of Prof. Roy Ascott. He is an artist and researcher with a Master's degree in Communication, Technology, and Aesthetics from ECO-UFRJ (2003) and a Bachelor's degree in Engraving from EBA/UFRJ (1998). | Guto Nóbrega es Post-Doctor por la UnB, línea Arte y Tecnología del PPGAV/UnB (2019), es Doctor (2009) en Artes Interactivas por el Planetary Collegium Post-Graduation Program, University of Plymouth, UK, donde desarrolló investigación bajo la dirección del Prof. Roy Ascott. Es artista, investigador, Máster en Comunicación, Tecnología y Estética por la ECO-UFRJ (2003) y Licenciado en Grabado por la EBA/UFRJ (1998).







Hanna Haaslahti | Captured | Alemanha / Finlândia | Germany / Finland | Alemania / Finlandia

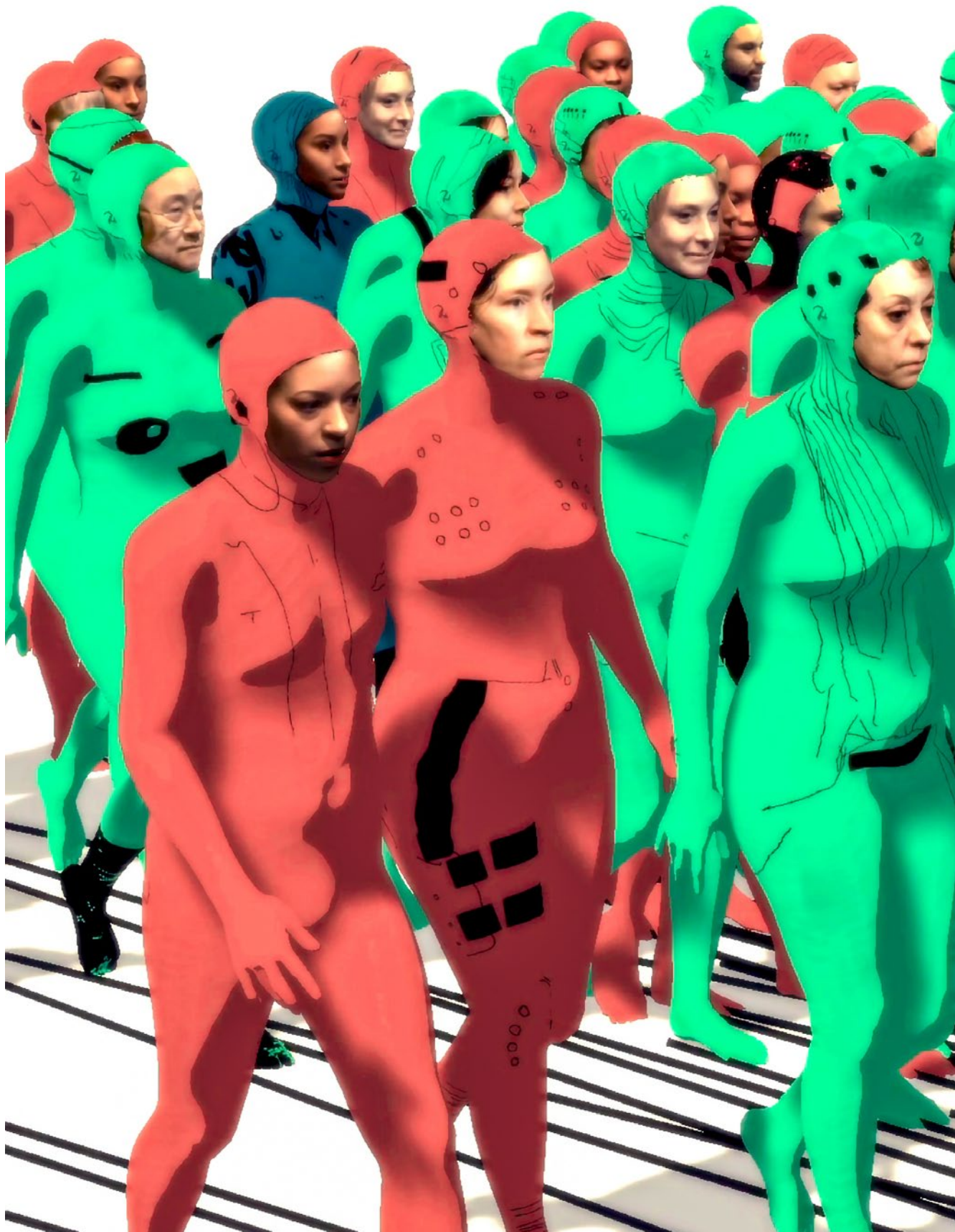
Captured começa com uma experiência inesperada – o encontro com seu duplo digital. Os duplos se juntam a uma multidão virtual vivenciando momentos de união e segregação. Como o comportamento dos duplos afeta os relacionamentos na plateia? | *Captured* begins with an unexpected experience – the meeting with your digital double. The doubles join a virtual mob experiencing moments of togetherness and segregation. How does the behavior of the doubles affect the relationships in the audience? | *Captured* comienza con una experiencia inesperada: conocer a su doble digital. Los dobles se unen a una multitud virtual que vive momentos de unión y segregación. ¿Cómo afecta el comportamiento de sus dobles las relaciones en la audiencia?

Bio | Hanna Haaslahti é diretora e artista de mídia que trabalha com imagem e interação, radicada em Helsinki, Finlândia. Seu principal interesse é a visão computacional e suas implicações sociais nas relações humanas. Ela expôs seu trabalho em vários festivais e galerias. | Hanna Haaslahti is a director and media artist working with image and interaction, based in Helsinki, Finland. Her primary interest is computer vision and its social implications on human relations. She exhibited her work in numerous international media art festivals and galleries. | Hanna Haaslahti es una directora y artista de medios que trabaja con imagen e interacción, con sede en Helsinki, Finlandia. Su principal interés es la visión artificial y sus implicaciones sociales en las relaciones humanas. Ha expuesto su obra en diversos festivales y galerías.

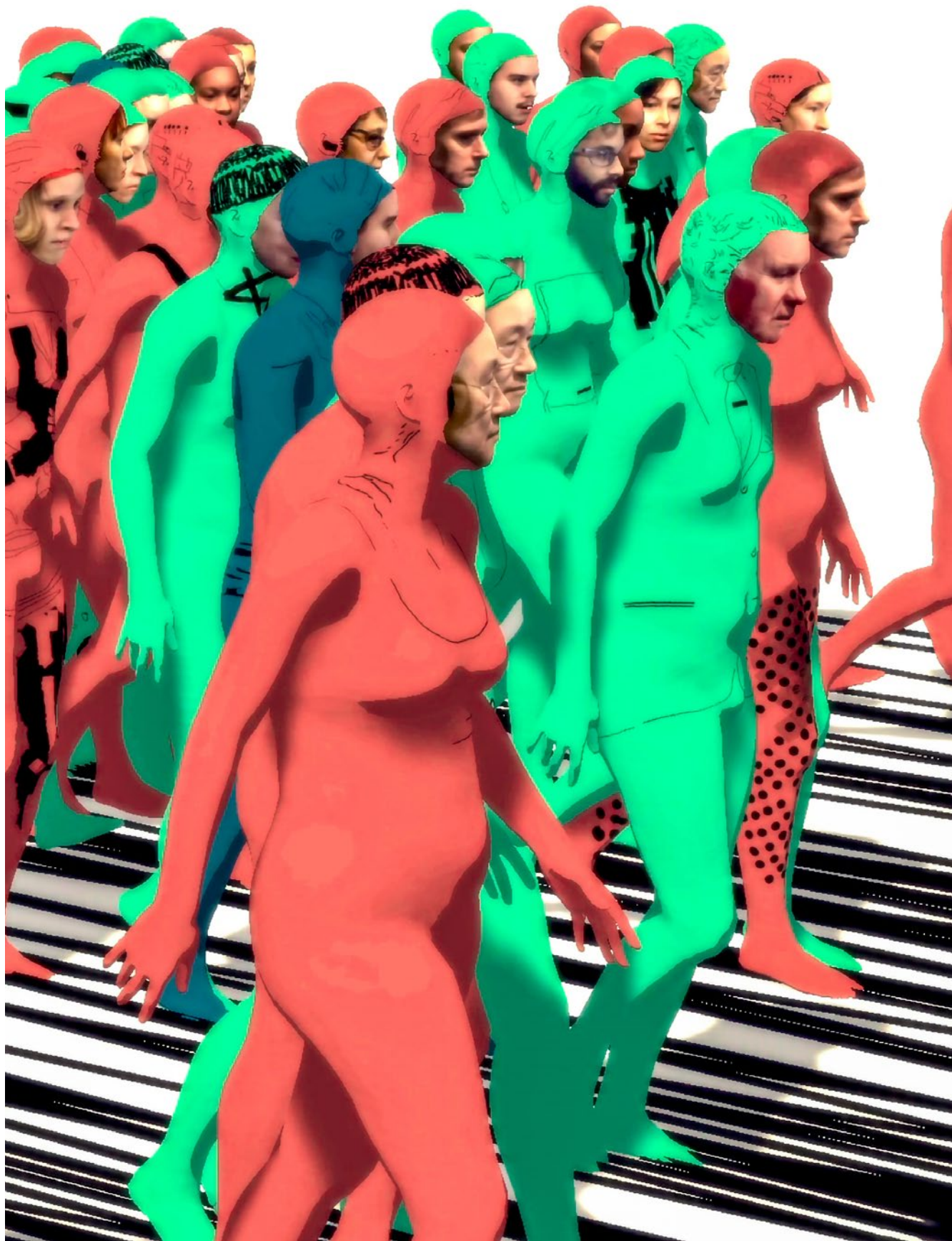












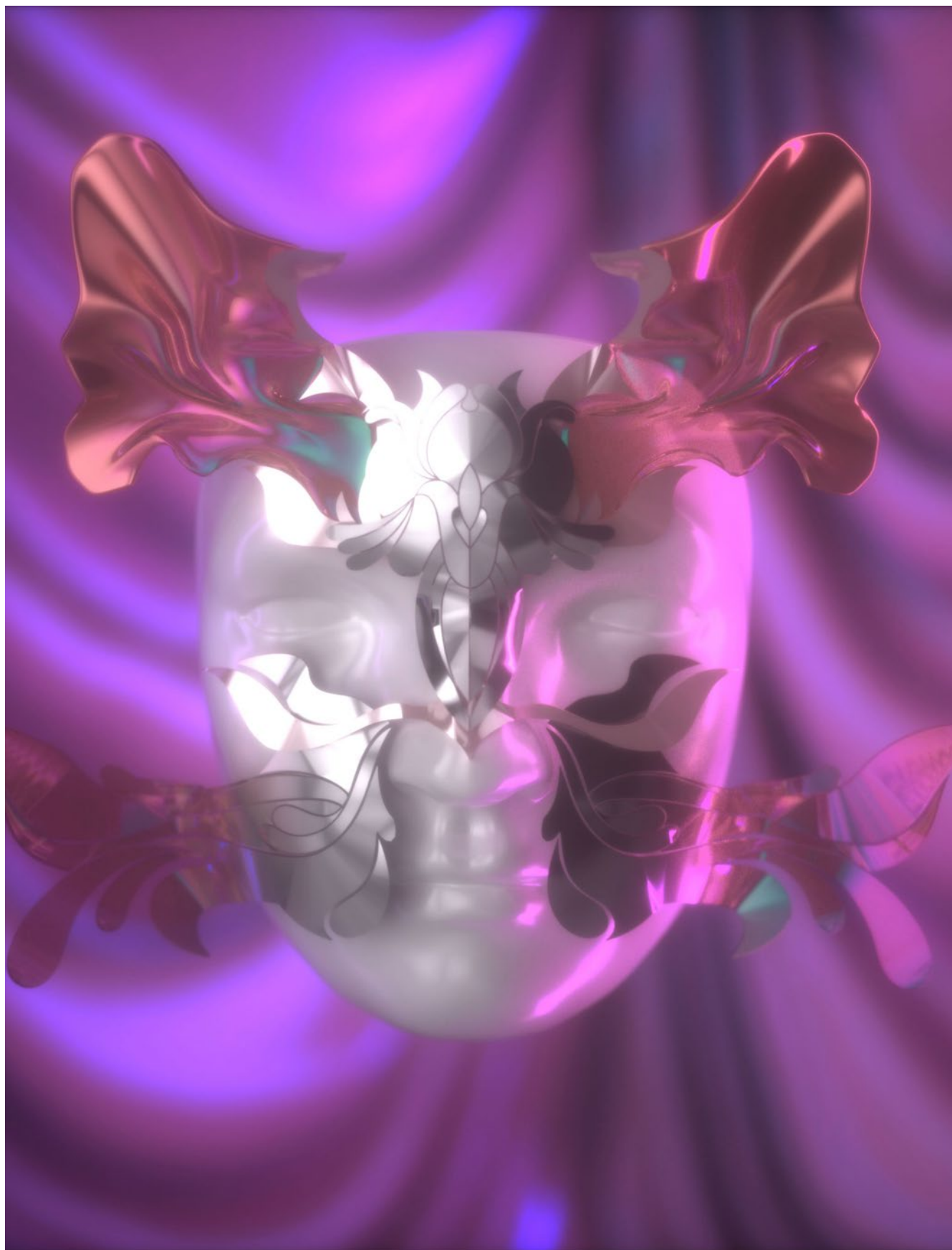


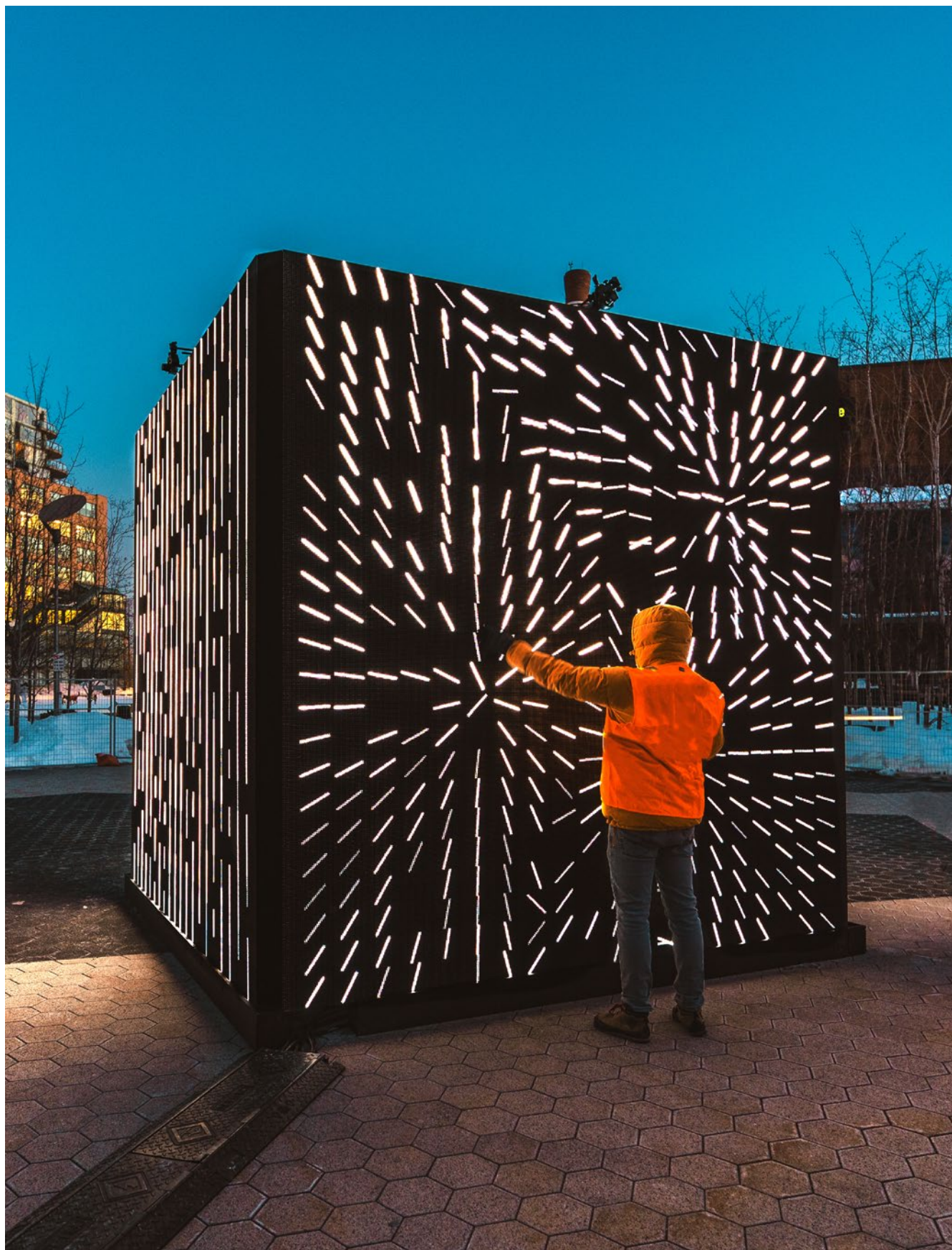
Ines Alpha | 3D Makeups | França | France | Francia

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. | 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, artista digital especializada en maquillaje 3D, busca constantemente colaboraciones artísticas que trasciendan su propio rostro. Trabajar solamente en sus propias características se ha vuelto restrictivo y monótono para Ines. Partiendo de rostros como lienzos en blanco, ella incorpora elementos digitales que 'amplifican' personalidades, estilos y esencias únicas. | Apresentando em ordem | Featuring in order | Presentando en orden: 01_ ines alpha 2020 | 02_ grow your own cloud 2020 | 03_ lokidolor 2018 | 04_ Estelle Rosenthal 2019 | 05_ Feelion 2018 | 06_ Asung Ko 2019 | 07_ Kaya Kozo 2019 | 08_ MoonChild Starcastle 2018 | 09_ Nicole Ruggiero 2018 | 10_ Mintsev Kirill 2019

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 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. | Ines Alpha es una artista digital reconocida internacionalmente por su estilo único de maquillaje en 3D, que desarrolló mientras trabajaba en la industria de la belleza como directora de arte. Su enfoque innovador combina maquillaje con tecnología, al crear narrativas etéreas y futuristas, y al redefinir el futuro de la estética en el mundo de la belleza.







Iregular | Control No Control | Canadá | Canada

Control No Control é uma instalação de um cubo de LED em grande escala, que reage a cada movimento realizado em sua superfície, fazendo com que padrões otimizados e sons generativos emergjam. Espécie de experimento sociodigital, a obra explora a relação entre participante e arte interativa, evidenciando a capacidade da obra em instruir e delegar controle ao público. | *Control No Control* is an installation of a large-scale LED cube, which reacts to every movement performed on its surface, causing streamlined patterns and generative sounds to emerge. A kind of socio-digital experiment, the work explores the relationship between participant and interactive art, evidencing the work's ability to instruct and delegate control to the public. | *Control No Control* es una instalación de un cubo LED a gran escala, que reacciona a cada movimiento que se realiza en su superficie, al provocar que surjan patrones aerodinámicos y sonidos generativos. Una especie de experimento sociodigital, la obra explora la relación entre el arte participante y el interactivo, al evidenciar la capacidad de la obra para instruir y delegar el control al público.

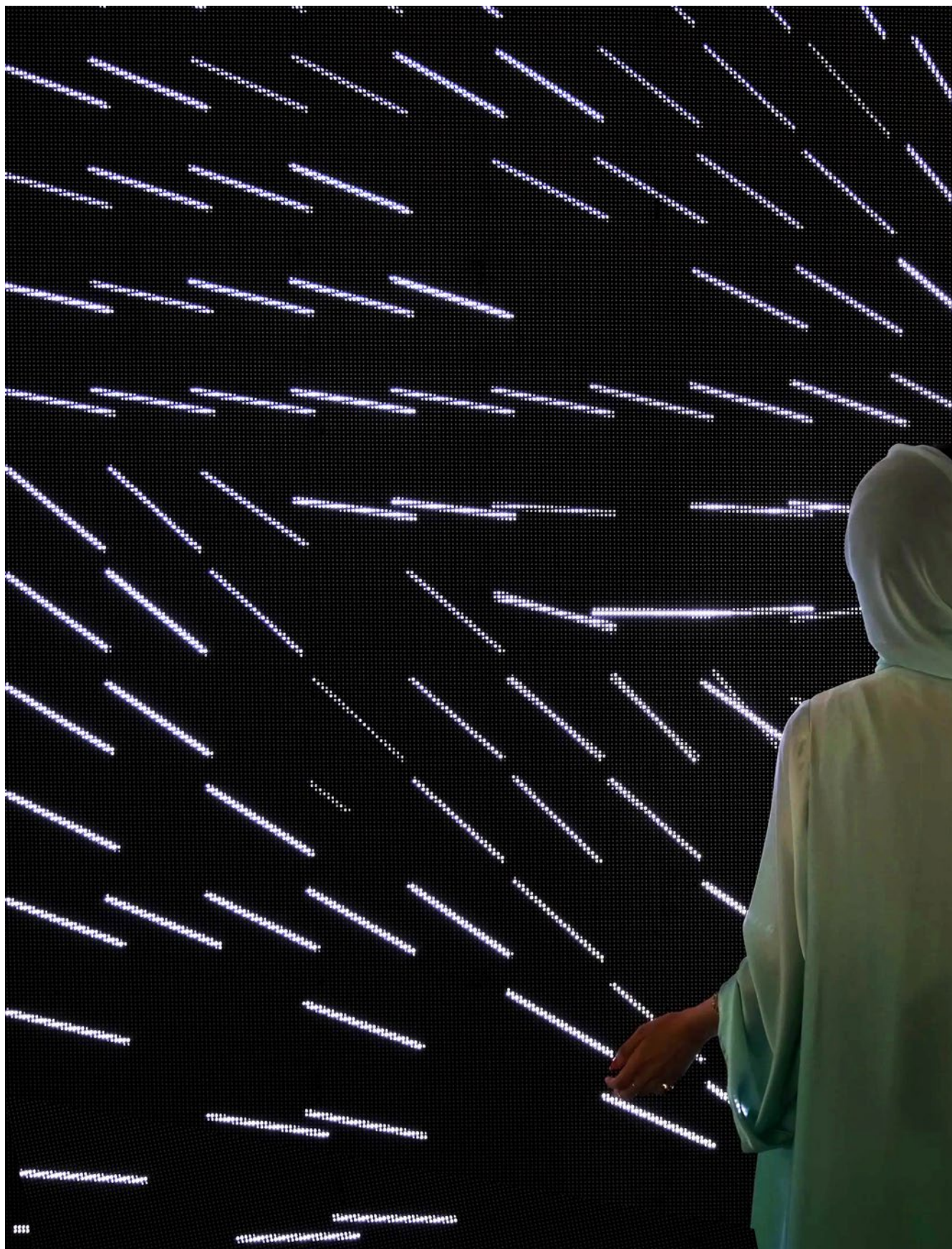
Bio | Iregular é um estúdio de arte digital fundado em 2010 em Montreal. Cria instalações audiovisuais, esculturas de larga escala, projeções arquitetônicas e cenografias focadas em experiências interativas. No cruzamento entre arte e tecnologia, suas obras experimentam com geometria, luz, som, tipografia, matemática e IA. | Iregular is a digital art studio founded in 2010 in Montreal. It creates audiovisual installations, large-scale sculptures, architectural projections and scenography focused on interactive experiences. At the intersection of art and technology, the works experiment with geometry, light, sound, typography, mathematics and AI. | Iregular es un estudio de arte digital fundado en 2010 en Montreal. Crea instalaciones audiovisuales, esculturas de gran formato, proyecciones arquitectónicas y escenografías enfocadas a experiencias interactivas. En la intersección del arte y la tecnología, sus obras experimentan con la geometría, la luz, el sonido, la tipografía, las matemáticas y la IA.















Isaac Horton | The Secret Life of Trees | Estados Unidos | United States

Inspirado pela forma cíclica da natureza, morte e renascimento, Isaac Horton é fascinado pelas sementes de árvores e por como o design que contêm se conecta a todas as espécies. Quando crescem, se transformam na bela forma articulada de vida para a qual foram projetadas, como fractais de complexidade decompostos em sua forma mais simples, em um processo que se repete pela eternidade. | Inspired by the cyclical form of nature and the cycle of life, death and rebirth.

Isaac Horton is fascinated by tree seeds and how they contain the entire design of the species they represent in a single tiny cell that grows into the beautiful articulated form of life it was designed to be like a fractal of complexity broken down to its simplest form and rebuilding of the original idea over and over again through eternity. | Inspirado por la forma cíclica de la naturaleza, la muerte y el renacimiento, Isaac Horton se siente fascinado por las semillas de los árboles y por cómo el diseño que contienen se conecta con todas las especies. A medida que crecen, se transforman en la hermosa forma articulada de la vida para la cual fueron diseñadas, como fractales de complejidad descompuestos en su forma más simple, en un proceso que se repite por la eternidad.

Bio | Isaac Horton, também conhecido como o Pscientist, é um artista multimídia, músico e autodidata natural de Morro Bay, Califórnia. Isaac cresceu praticando surfe diariamente, mantendo uma conexão profunda com a natureza, e sempre foi profundamente influenciado pelo oceano, que lhe ensinou humildade e admiração. O foco de Isaac reside na união entre música e arte, e ele se dedica a criar visuais psicodélicos para bandas e a se apresentar como músico. | Isaac Horton, also known as the Pscientist, is a multimedia artist, musician and autodidact from Morro Bay, California. Growing up, Isaac immersed himself in daily surfing, cultivating a profound connection with nature, and has always been deeply influenced by the ocean, which taught him humility and awe. Isaac's focus lies in the fusion of music and art, dedicating himself to crafting psychedelic visuals for bands and performing as a musician. | Isaac Horton, también conocido como el Pscientist, es un artista multimedia, músico y autodidacta originario de Morro Bay, California. Isaac creció practicando surf diariamente, manteniendo una conexión profunda con la naturaleza, y siempre ha sido profundamente influenciado por el océano, que le enseñó humildad y admiración. El enfoque de Isaac radica en la fusión de la música y el arte, dedicándose a crear visuales psicodélicos para bandas y a presentarse como músico.

Isaac Horton, também conhecido como o Pscientist, é um artista multimídia, músico e autodidata natural de Morro Bay, Califórnia. Isaac cresceu praticando surfe diariamente, mantendo uma conexão profunda com a natureza, e sempre foi profundamente influenciado pelo oceano, que lhe ensinou humildade e admiração. O foco de Isaac reside na união entre música e arte, e ele se dedica a criar visuais psicodélicos para bandas e a se apresentar como músico. | Isaac Horton, also known as the Pscientist, is a multimedia artist, musician and autodidact from Morro Bay, California. Growing up, Isaac immersed himself in daily surfing, cultivating a profound connection with nature, and has always been deeply influenced by the ocean, which taught him humility and awe. Isaac's focus lies in the fusion of music and art, dedicating himself to crafting psychedelic visuals for bands and performing as a musician. | Isaac Horton, también conocido como el Pscientist, es un artista multimedia, músico y autodidacta originario de Morro Bay, California. Isaac creció practicando surf diariamente, manteniendo una conexión profunda con la naturaleza, y siempre ha sido profundamente influenciado por el océano, que le enseñó humildad y admiración. El enfoque de Isaac radica en la fusión de la música y el arte, dedicándose a crear visuales psicodélicos para bandas y a presentarse como músico.

Isaac Horton, também conhecido como o Pscientist, é um artista multimídia, músico e autodidata natural de Morro Bay, Califórnia. Isaac cresceu praticando surfe diariamente, mantendo uma conexão profunda com a natureza, e sempre foi profundamente influenciado pelo oceano, que lhe ensinou humildade e admiração. O foco de Isaac reside na união entre música e arte, e ele se dedica a criar visuais psicodélicos para bandas e a se apresentar como músico. | Isaac Horton, also known as the Pscientist, is a multimedia artist, musician and autodidact from Morro Bay, California. Growing up, Isaac immersed himself in daily surfing, cultivating a profound connection with nature, and has always been deeply influenced by the ocean, which taught him humility and awe. Isaac's focus lies in the fusion of music and art, dedicating himself to crafting psychedelic visuals for bands and performing as a musician. | Isaac Horton, también conocido como el Pscientist, es un artista multimedia, músico y autodidacta originario de Morro Bay, California. Isaac creció practicando surf diariamente, manteniendo una conexión profunda con la naturaleza, y siempre ha sido profundamente influenciado por el océano, que le enseñó humildad y admiración. El enfoque de Isaac radica en la fusión de la música y el arte, dedicándose a crear visuales psicodélicos para bandas y a presentarse como músico.

Isaac Horton, também conhecido como o Pscientist, é um artista multimídia, músico e autodidata natural de Morro Bay, Califórnia. Isaac cresceu praticando surfe diariamente, mantendo uma conexão profunda com a natureza, e sempre foi profundamente influenciado pelo oceano, que lhe ensinou humildade e admiração. O foco de Isaac reside na união entre música e arte, e ele se dedica a criar visuais psicodélicos para bandas e a se apresentar como músico. | Isaac Horton, also known as the Pscientist, is a multimedia artist, musician and autodidact from Morro Bay, California. Growing up, Isaac immersed himself in daily surfing, cultivating a profound connection with nature, and has always been deeply influenced by the ocean, which taught him humility and awe. Isaac's focus lies in the fusion of music and art, dedicating himself to crafting psychedelic visuals for bands and performing as a musician. | Isaac Horton, también conocido como el Pscientist, es un artista multimedia, músico y autodidacta originario de Morro Bay, California. Isaac creció practicando surf diariamente, manteniendo una conexión profunda con la naturaleza, y siempre ha sido profundamente influenciado por el océano, que le enseñó humildad y admiración. El enfoque de Isaac radica en la fusión de la música y el arte, dedicándose a crear visuales psicodélicos para bandas y a presentarse como músico.







also an avid collector, both on the blockchain

Jason Osinachi Igwe | Existence as protest | Nigéria | Nigeria

Neste vídeo, Osinachi compartilha sua prática na criação de obras de arte, bem como sua jornada pessoal e suas fontes de inspiração. O curta-metragem tem como objetivo apresentar o artista, sua abordagem criativa e a filosofia que permeia sua experiência artística, com especial destaque para sua primeira exposição individual na Kate Vass Galerie, em Zurique, Suíça (março a julho de 2020). Crédito: Osinachi & Kate Vass Galerie.

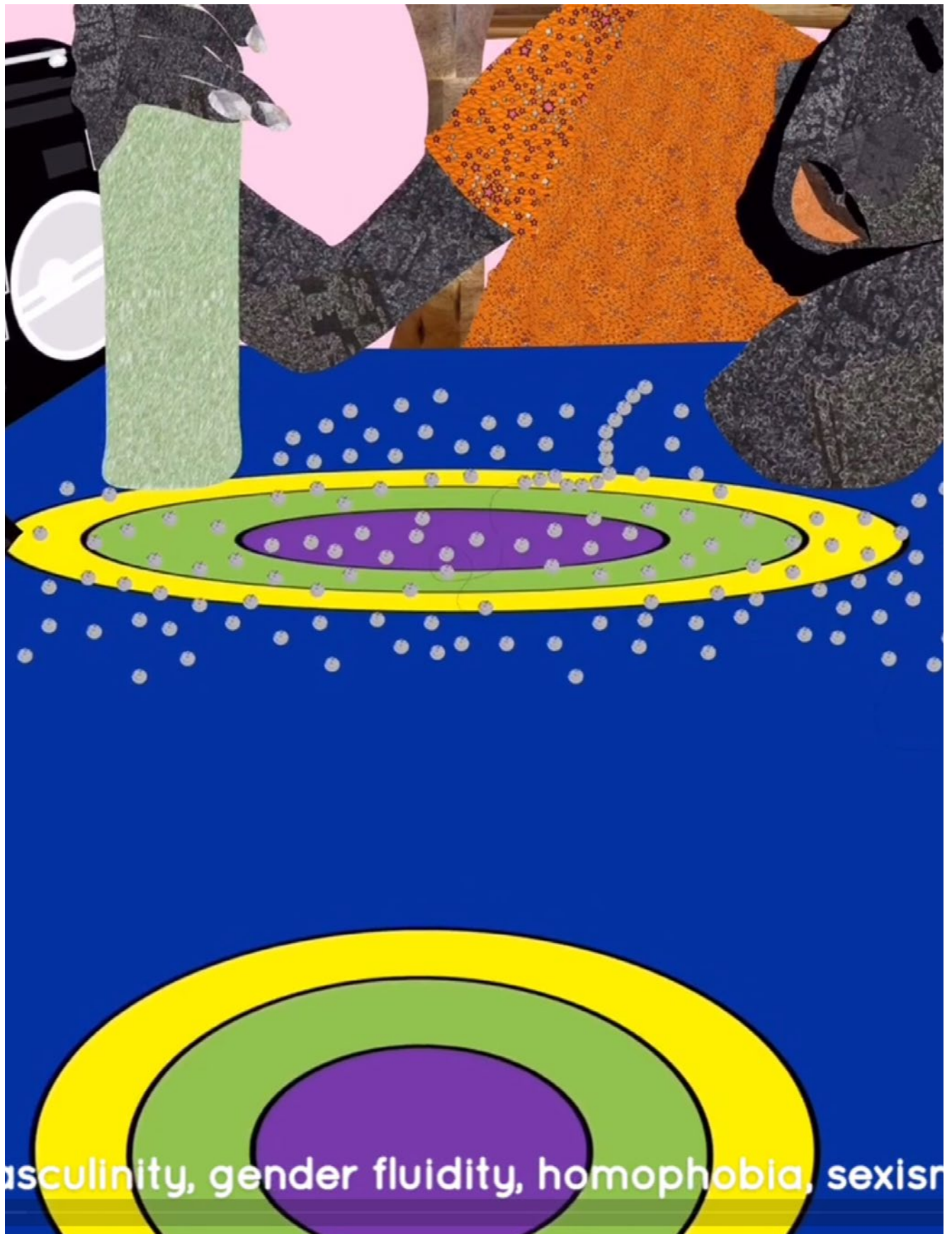
| In this video, Osinachi shares his practice in creating artworks, as well as his personal journey and sources of inspiration. The short film aims to present the artist, his creative approach, and the philosophy that underlies his artistic experience, with a special focus on his first solo exhibition at the Kate Vass Galerie in Zurich, Switzerland (March to July 2020). Credit: Osinachi & Kate Vass Galerie.

| En este video, Osinachi comparte sobre su práctica en la creación de obras de arte, así como su trayectoria personal y fuentes de inspiración. El cortometraje tiene como objetivo presentar al artista, su enfoque creativo y la filosofía que impregna su experiencia artística, destacando especialmente su primera exposición individual en la Galería Kate Vass en Zúrich, Suiza (de marzo a julio de 2020). Crédito: Osinachi & Kate Vass Galerie.

Bio | Osinachi é um artista digital autodidata de Lagos, conhecido como o artista pioneiro de cripto da África. Sua arte reflete experiências pessoais em uma linguagem visual única que aperfeiçoou por mais de 15 anos. Suas obras têm gerado discussões sobre NFTs e sua relação com a humanidade. Utiliza o Microsoft Word para criar suas obras. |

Osinachi is a self-taught digital artist from Lagos, known as the pioneering crypto artist of Africa. His art reflects personal experiences through a unique visual language he has perfected over 15 years. His works have sparked discussions about NFTs and their connection to humanity. He uses Microsoft Word to create his artworks. |

Osinachi es un artista digital autodidacta de Lagos, conocido como el pionero artista cripto de África. Su arte refleja experiencias personales a través de un lenguaje visual único que ha perfeccionado durante más de 15 años. Sus obras han generado discusiones sobre los NFTs y su relación con la humanidad. Utiliza Microsoft Word para crear sus creaciones.







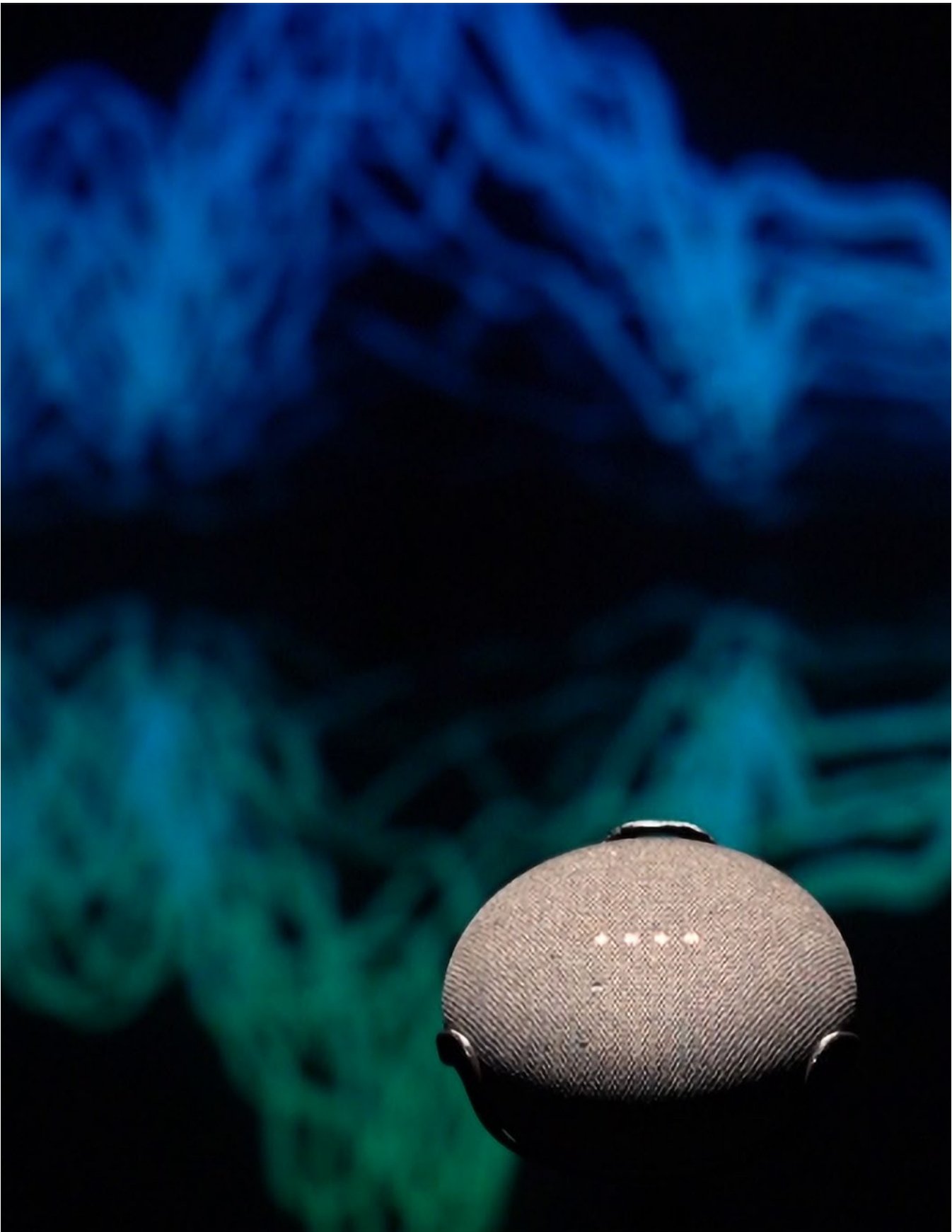
Jean-Philippe Côté & Victor-Drouin Trempe

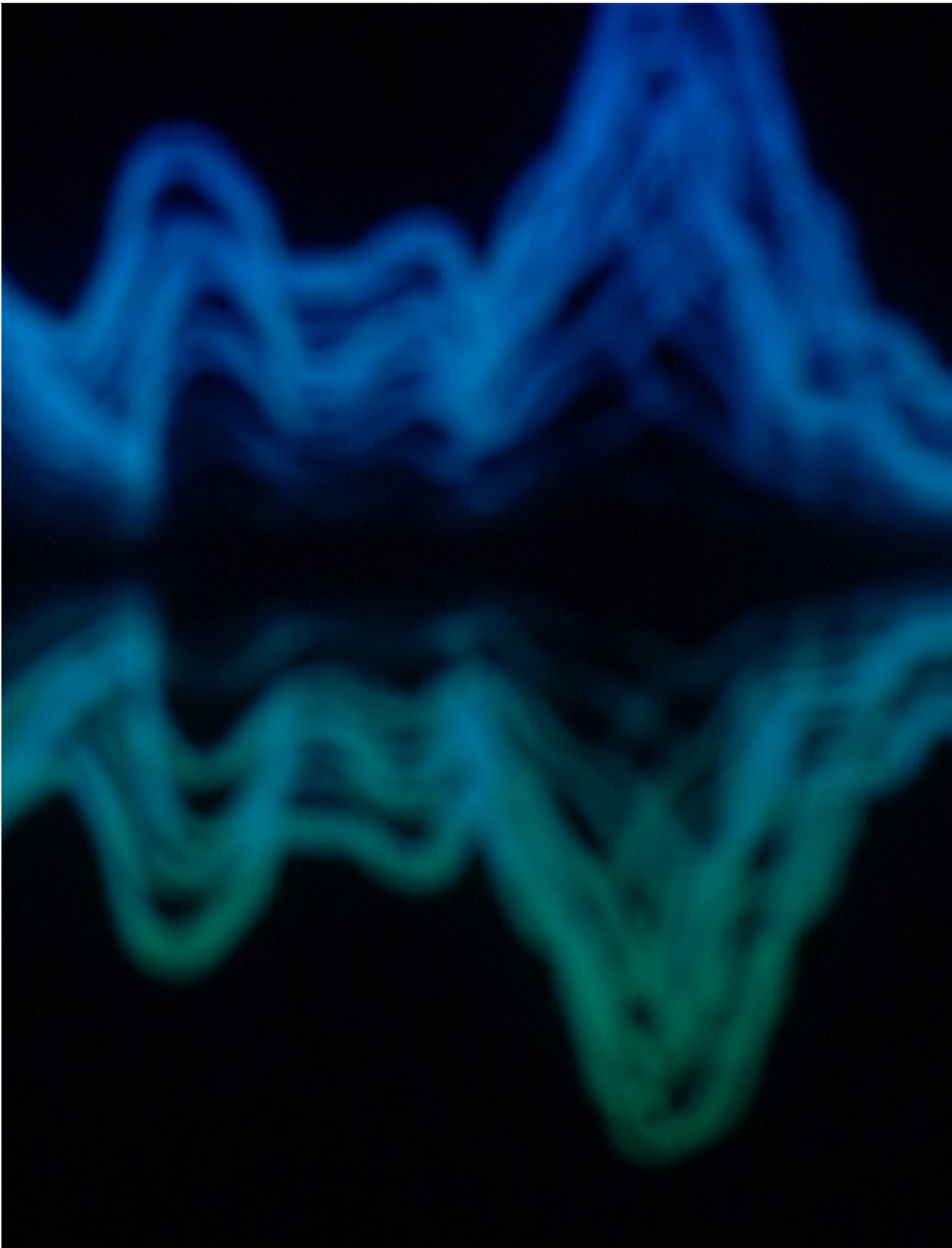
| Empreintes Sonores | Canadá | Canada

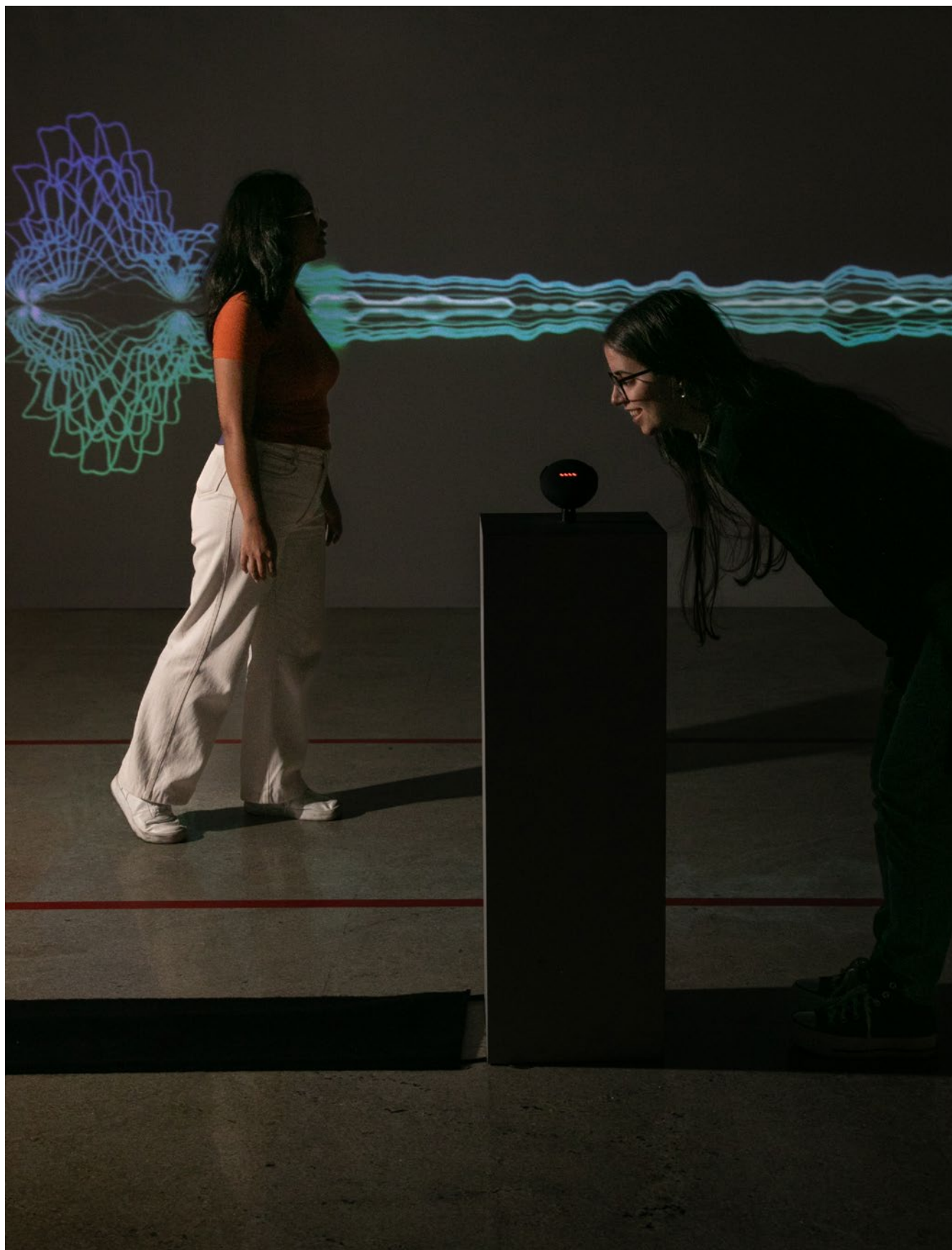
Instalação interativa que se debruça sobre os vestígios que nosso cotidiano deixa no espaço digital. A instalação usa um assistente ativado por voz para gravar a voz dos visitantes continuamente. Quando as vocalizações são detectadas, elas se materializam visualmente. Torna-se então possível navegar no som congelado movendo-se no espaço. | Interactive installation that looks at the traces we leave in the digital space. The installation uses a voice-activated assistant to record continuously. When vocalizations are detected, they materialize visually. It then becomes possible to navigate the frozen sound by moving in space.

| Instalación interactiva que se centra en las huellas que nuestra vida cotidiana deja en el espacio digital. La instalación utiliza un asistente activado por voz para grabar continuamente las voces de los visitantes. Cuando se detectan vocalizaciones, se materializan visualmente. Entonces se hace posible navegar por el sonido congelado que se mueve en el espacio.

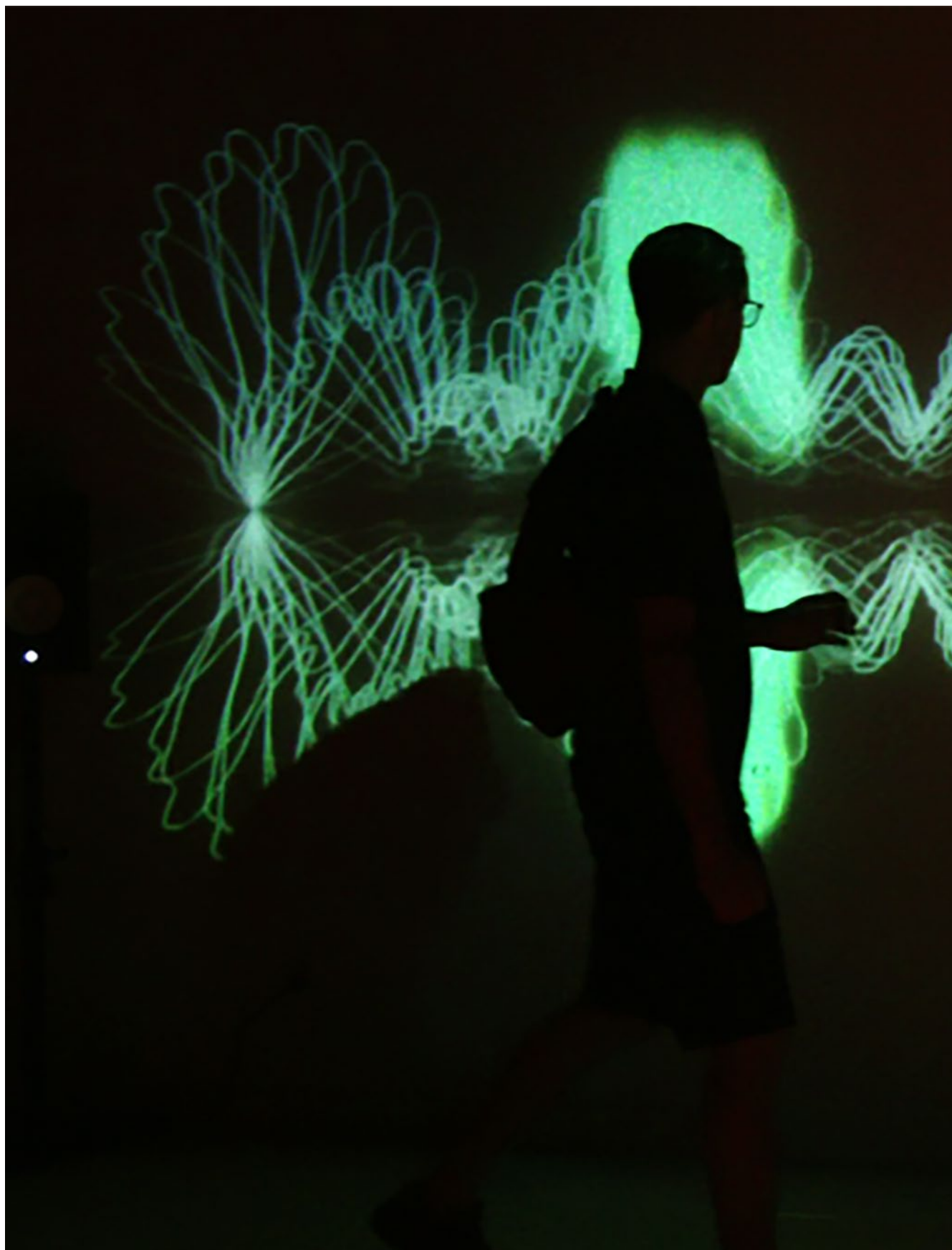
Bio | Victor Drouin-Trempe é artista, pesquisador e professor de criação sonora e filosofia. É mestre em filosofia e doutorando em Estudos e Práticas Artísticas na UQAM. Jean-Philippe Côté cria arte interativa usando tecnologias de ponta, assim como reaproveita dispositivos obsoletos e fornece a eles futuros alternativos. Um tema recorrente na sua obra é o espelhamento do corpo do visitante. | Victor Drouin-Trempe is an artist, researcher and professor of sound creation and philosophy. He holds a master's degree in philosophy and is currently pursuing a PhD in Art Studies and Practices at UQAM. Jean-Philippe Côté creates interactive art using cutting-edge technologies just as he does repurposing outmoded devices and providing them alternate futures. A recurring theme in his work is the mirroring of the visitor's body. | Victor Drouin-Trempe es artista, investigador y profesor de creación sonora y filosofía. Tiene una maestría en filosofía y un doctorado en Estudios y Práticas Artísticas de la UQAM. Jean-Philippe Côté crea arte interactivo con tecnologías de vanguardia, así como reutiliza dispositivos obsoletos para brindarles futuros alternativos. Un tema recurrente en su obra es el reflejo del cuerpo del visitante.

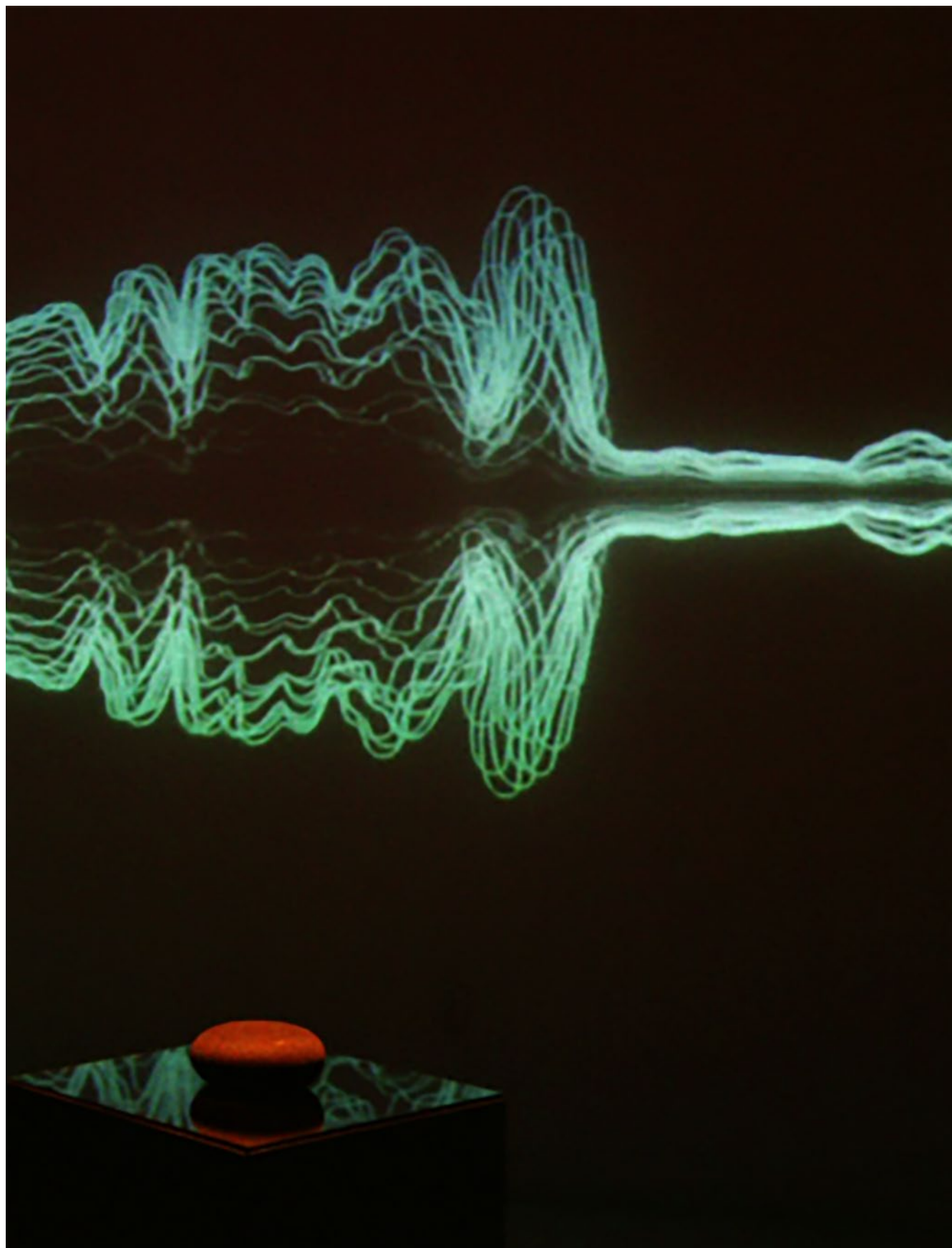


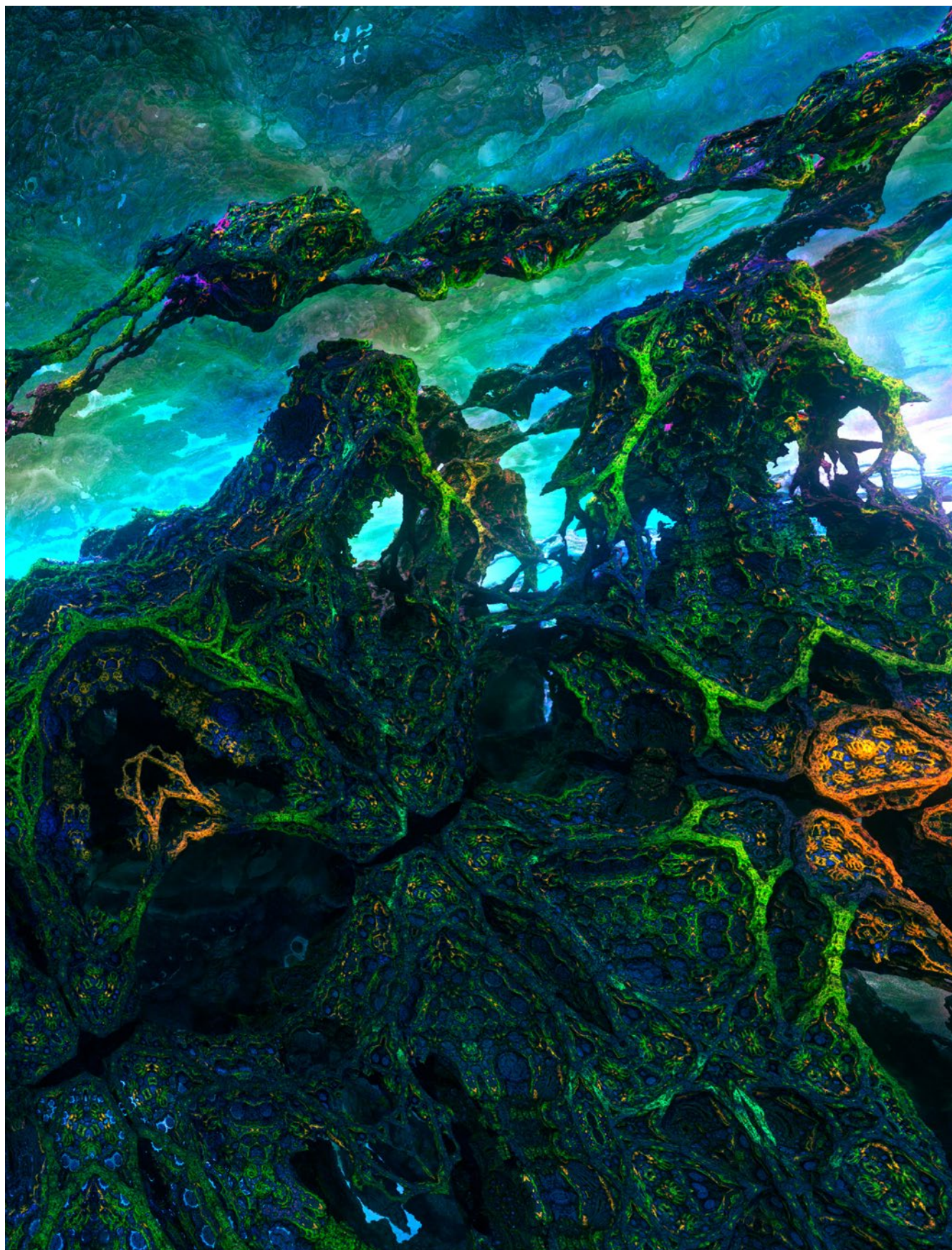








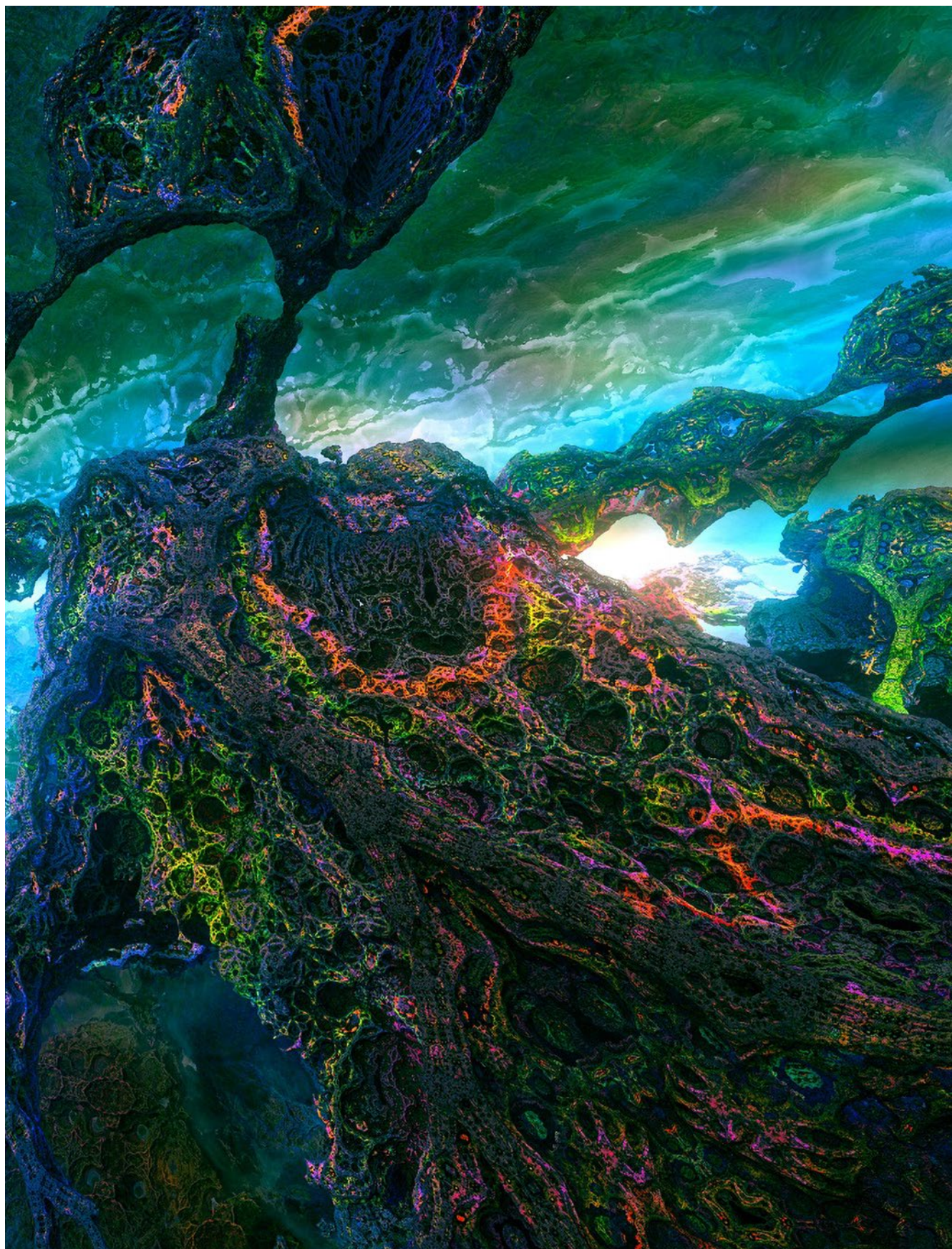


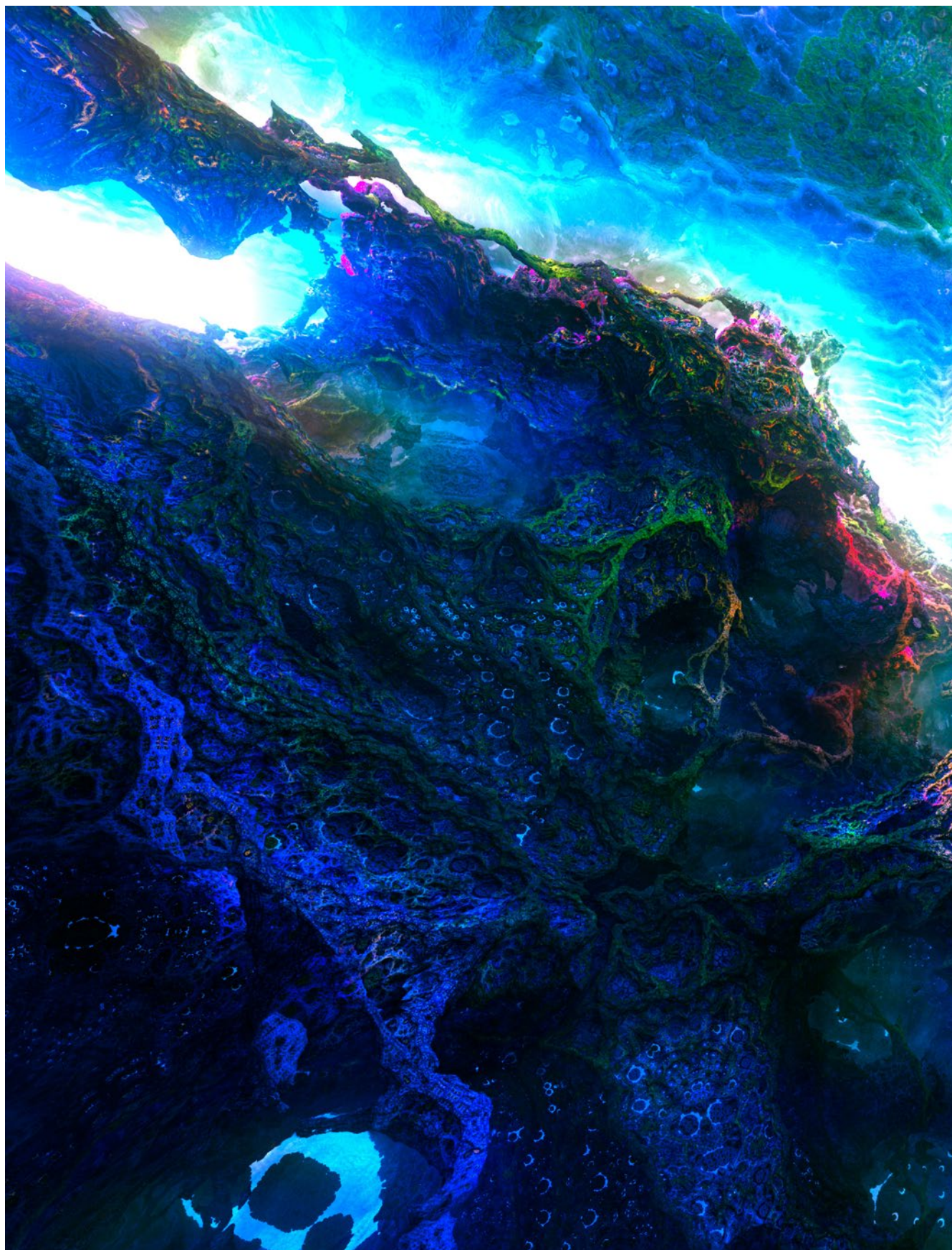


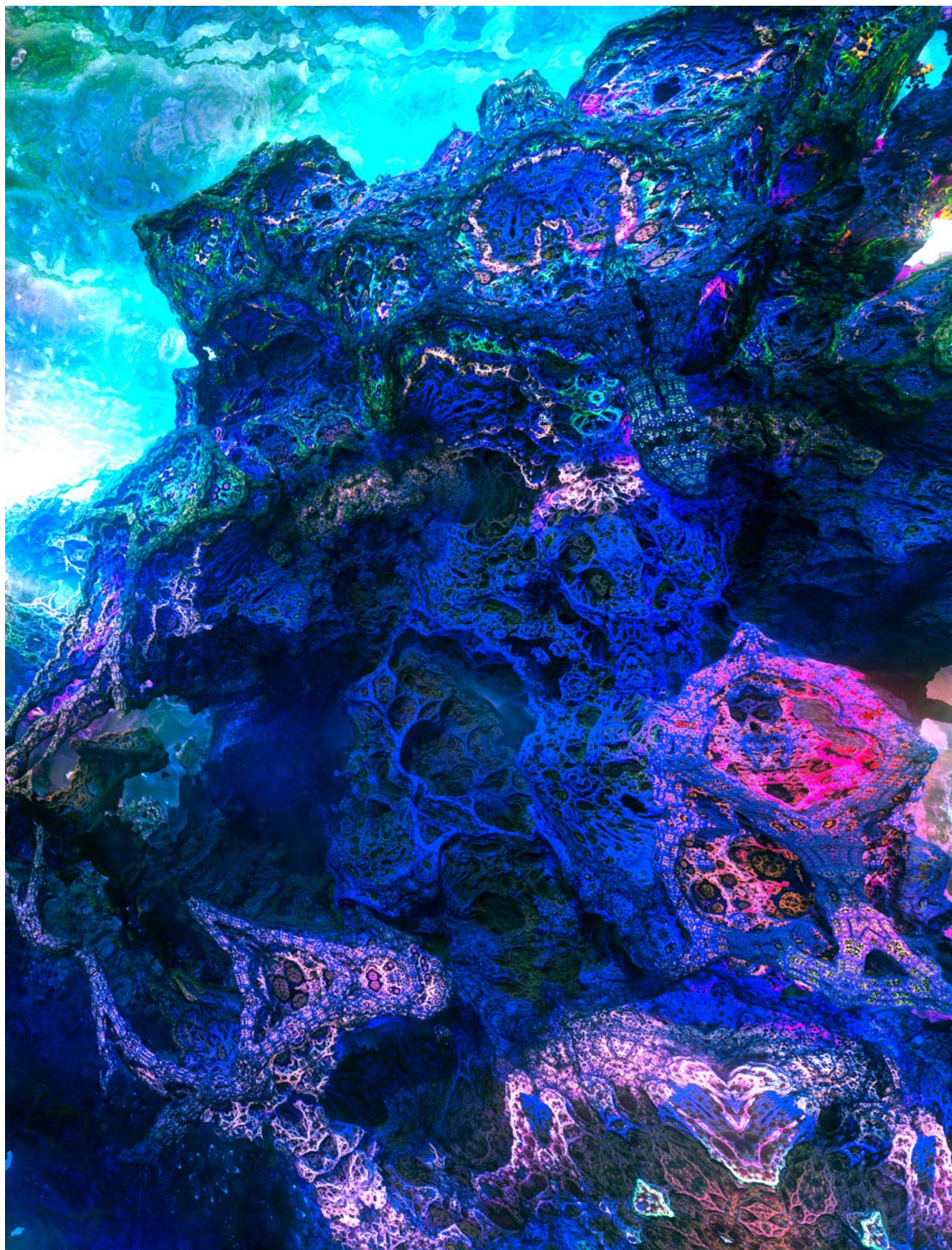
Julius Horsthuis | HDR Fractal: Broken Molecules | Holanda | Netherlands | Países Bajos

Neste curta-metragem, Julius Horsthuis explora paisagens fractais fantásticas compostas por cores de Alto Alcance Dinâmico (HDR). A Faixa Dinâmica é a proporção entre os valores mais baixos e mais altos que uma escala de cores pode alcançar. | In this short film, Julius Horsthuis explores fantastic fractal landscapes composed of High Dynamic Range (HDR) colors. Dynamic Range is the ratio between the smallest and largest values that a color scale can reach. | En este cortometraje, Julius Horsthuis explora paisajes fantásticos compuestos de colores de Alto Rango Dinámico (HDR). El Rango Dinámico es la relación entre los valores más pequeños y más grandes que una escala de colores puede alcanzar.











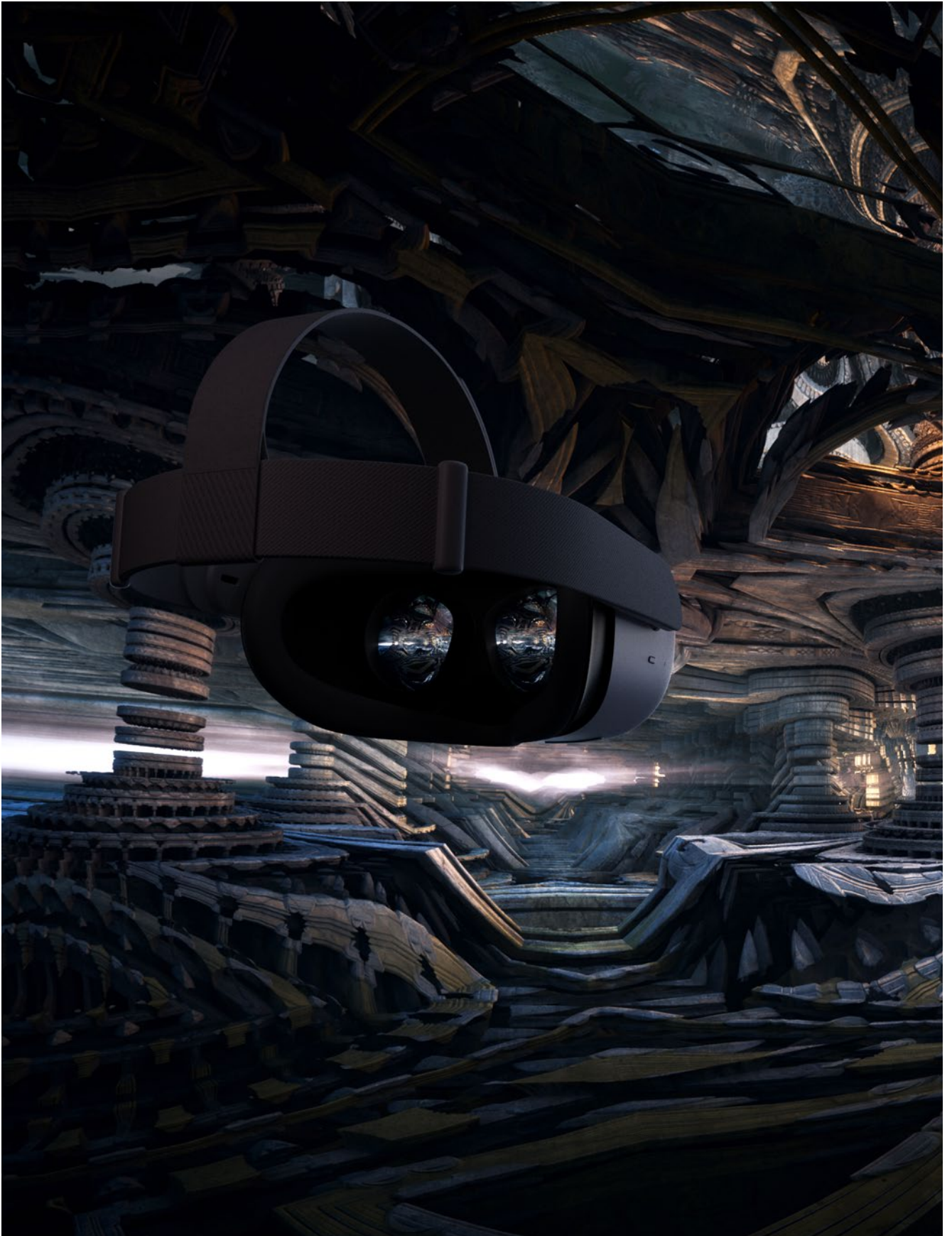
Julius Horsthuis | Recombination VR | Holanda | Netherlands | Países Bajos

Recombination VR é o mais recente projeto do artista fractal Julius Horsthuis. Buscando imersão para apreciar a sua obra, colaborou com sete dos seus músicos preferidos para criar uma jornada abstrata por meio da música, do espaço e da matemática. | *Recombination VR* is the latest project by fractal artist Julius Horsthuis. Seeking immersion to appreciate his work, he collaborated with seven of his favorite musicians to create an abstract journey through music, space and mathematics. | *Recombination VR* es el último proyecto del artista fractal Julius Horsthuis. Al buscar sumergirse para apreciar su trabajo, colaboró con siete de sus músicos favoritos para crear un viaje abstracto a través de la música, el espacio y las matemáticas.

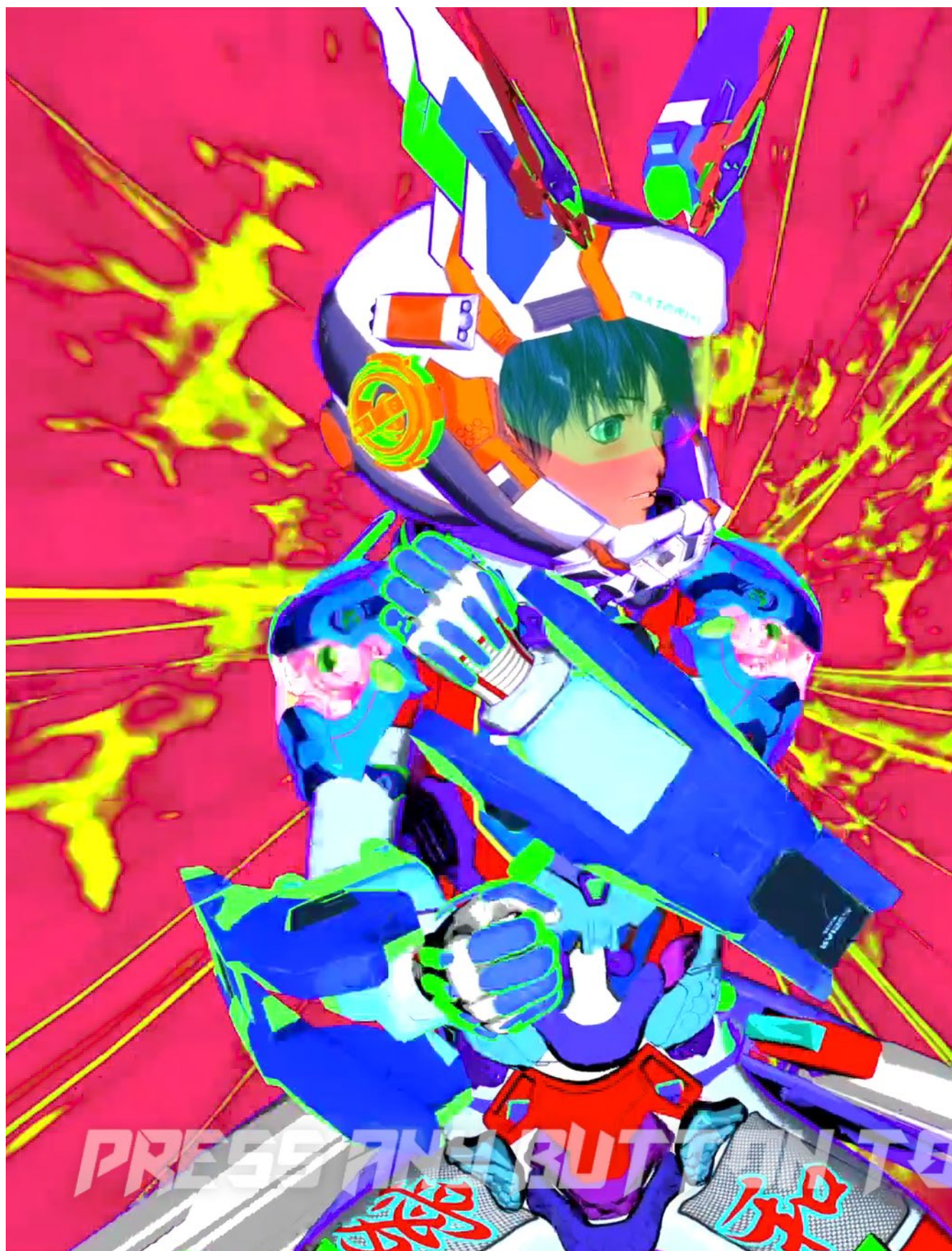
Bio | Julius Horsthuis é um artista digital de Amsterdã. Após 15 anos na indústria de entretenimento, iniciou experimentações com técnicas de animação fractal, criando uma fusão única entre animação abstrata e cinematográfica. Com notoriedade mundial, Julius continua a expandir os limites da arte imersiva fractal, em espaços físicos e digitais. | Julius Horsthuis is a digital artist from Amsterdam. After 15 years in the entertainment industry, he began experimenting with fractal animation techniques, creating a unique fusion of abstract and cinematic animation. With worldwide notoriety, Julius continues to push the limits of immersive fractal art, in physical and digital spaces. | Julius Horsthuis es un artista digital de Ámsterdam. Después de 15 años en la industria del entretenimiento, comenzó a experimentar con técnicas de animación fractal, al crear una fusión única de animación abstracta y cinematográfica. Con notoriedad mundial, Julius continúa empujando los límites del arte fractal inmersivo, en espacios físicos y digitales.









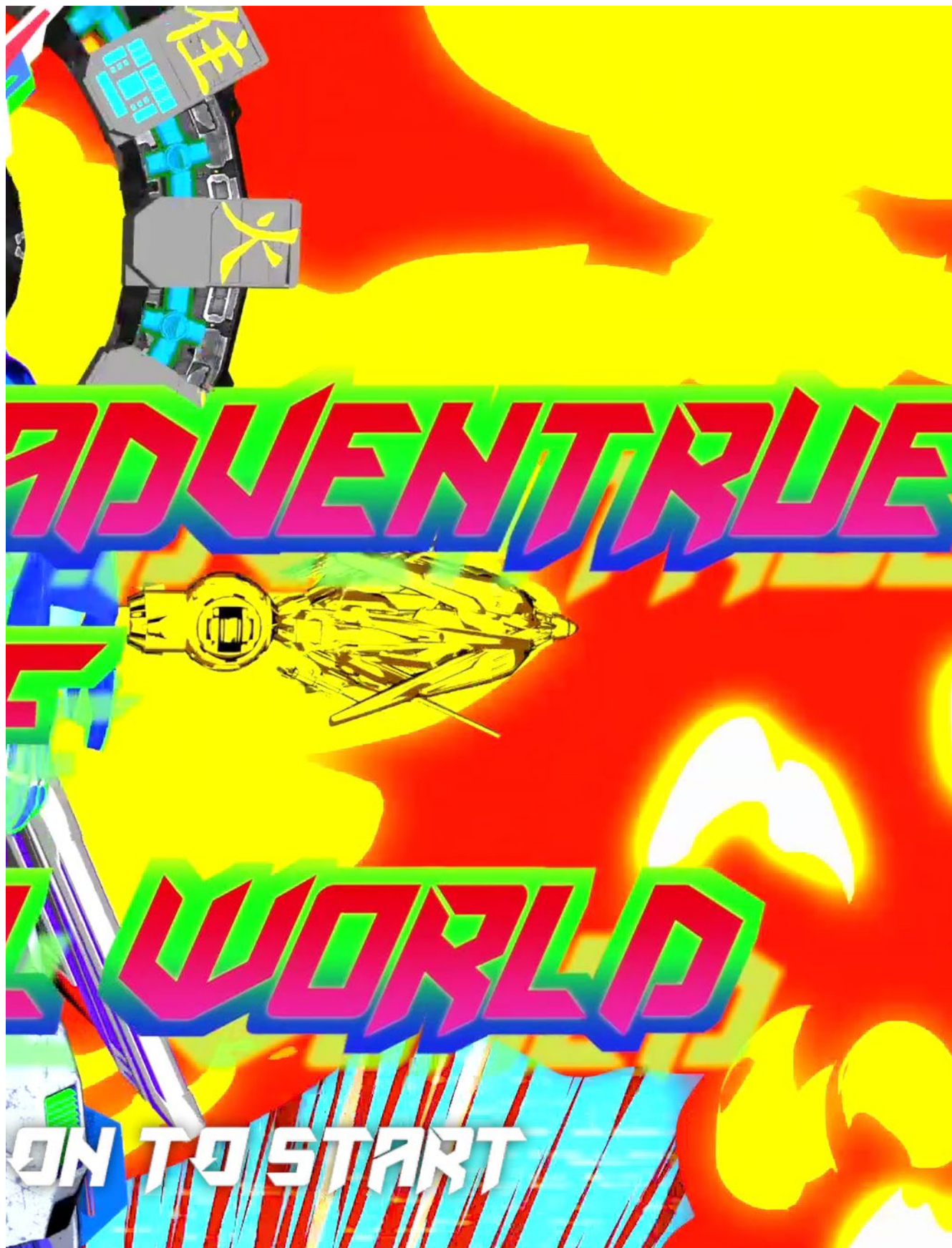


Lu Yang | The Great Adventure of Material World – Game | China

The Great Adventure of Material World é a mais recente criação na série *Material World Knight* de Lu Yang, representando o trabalho de jogo mais desafiador do artista até o momento. Ele serve como um meio para o universo espiritual do artista, permitindo que o público assuma o papel do Material World Knight e explore múltiplas transformações de identidade enquanto navega em um mundo rico e infinitamente explorável. (O programa do jogo é suportado por MetaObjects e toda a música do jogo é de autoria de 2080.) | *The Great Adventure of Material World* is the latest creation in Lu Yang's *Material World Knight* series, representing the artist's most challenging game work to date. It serves as a medium for the artist's spiritual universe, allowing the audience to take on the role of the Material World Knight and explore multiple identity transformations while navigating a rich and endlessly explorable game world. (The game program is supported by MetaObjects and all game music by 2080.) | *The Great Adventure of Material World* es la última creación en la serie *Material World Knight* de Lu Yang, representando el trabajo de juego más desafiante del artista hasta la fecha. Sirve como un medio para el universo espiritual del artista, permitiendo que la audiencia asuma el papel del Material World Knight y explore múltiples transformaciones de identidad mientras navega en un mundo de juego rico e infinitamente explorable. (El programa del juego es respaldado por MetaObjects y toda la música del juego es creada por 2080.)

Bio | Lu Yang, artista multimídia de Xangai, cria imagens interdisciplinares, frequentemente impactantes, que misturam religião, filosofia, neurociência e tecnologia. Sua produção inclui mecanismos de jogos, animações 3D, instalações jogáveis, realidade virtual, entre outros. Além disso, colabora com cientistas, psicólogos, performers, designers, compositores e empresas de robótica e pop stars. | Lu Yang, a multimedia artist from Shanghai, creates interdisciplinary images, often impactful, blending religion, philosophy, neuroscience, and technology. Their production includes game mechanics, 3D animations, playable installations, virtual reality, among others. Additionally, they collaborate with scientists, psychologists, performers, designers, composers, robotics companies, and pop stars. | Lu Yang, un artista multimedia de Shanghái, crea imágenes interdisciplinarias, a menudo impactantes, que combinan religión, filosofía, neurociencia y tecnología. Su producción incluye mecánicas de juegos, animaciones en 3D, instalaciones para jugar, realidad virtual, entre otros. Además, colabora con científicos, psicólogos, artistas intérpretes, diseñadores, compositores, empresas de robótica y estrellas de pop.










```

B = printf("%s", b);
B = snprintf(
    b, Z,
    b + B + 1
);
r++;
}
Q b[B-1] != ' ' || !isspace(x) {
    b[B++] = isspace(x) ? ' ' : x;
    Q w[1] - 3 < B)
        *strchr(b, ' ') = 0;
}

void
p(c t, ...)
{
    va_list x;
    va_start(x, t);
    vsnprintf(s, Z, t, x);
    t = s;
    W *t)
        va_end(x);
    P(*t++);
}

X(c s)
{
    | x;
    c t = s;
    long m = ftell(f);
    W *t && (x = fgetc(f)) != EOF) {
        Q *t == '\n')
            s = t++;
        Q tolower(x) != 'n' {
            Q *s != '\n')
                break;
            t = s;
            t++;
        }
        Q *t)
            fseek(f, m, SEEK_SET);
        k !*t;
    }
    void
    d(c s)
    {
        | L, B, r, H;
        c l[Z], b[Z], s[Z], S[Z][10], T[Z], h[Z];
        e(c s)
        {
            | n = 0;
            Q *s == '#'
            W n < Z) {
                k (!) strtol(s+1, &0, 0);
                Q *s[n] && (
                    k !*s)
                n++;
            }
            k '?';
        }
        void
        P(l x)
        {
            Q x == '\n' || w[1] - 3 < B) {
                b[B] = 0;
                b[B+1] = 0;
                B = printf("%s", b);
                B = snprintf(
                    b, Z,
                    b + B + 1
                );
                r++;
            }

```






Matthias Oostrik | AIIA – The Forgettable Art Machine | França / Holanda | France / Netherlands | Francia / Países Bajos

Instalação de vídeo guiada por IA que captura os visitantes em um fluxo transitório de imagens artísticas geradas pelo poder associativo da Inteligência Artificial. O ciclo efêmero e sem fim da obra é cativante e desmistificador, oferecendo insights intrigantes sobre o funcionamento interno dos modelos estatísticos conhecidos como IA, além de questionar a capacidade dela criar arte original. | AI-driven video installation that captures visitors in a transient stream of artistic-looking images using the associative power of Artificial Intelligence. The endless ephemeral cycle of the work is both captivating and demystifying, offering intriguing insights into the inner workings of the statistical models referred to as AI while questioning its ability to create original art. |

Instalación de vídeo guiada por IA que captura a los visitantes en un flujo transitorio de imágenes artísticas generadas por el poder asociativo de la Inteligencia Artificial. El ciclo efímero e interminable de la obra es cautivador y desmitificador, ofreciendo perspectivas intrigantes sobre el funcionamiento interno de los modelos estadísticos conocidos como IA, además de cuestionar su capacidad para crear arte original.

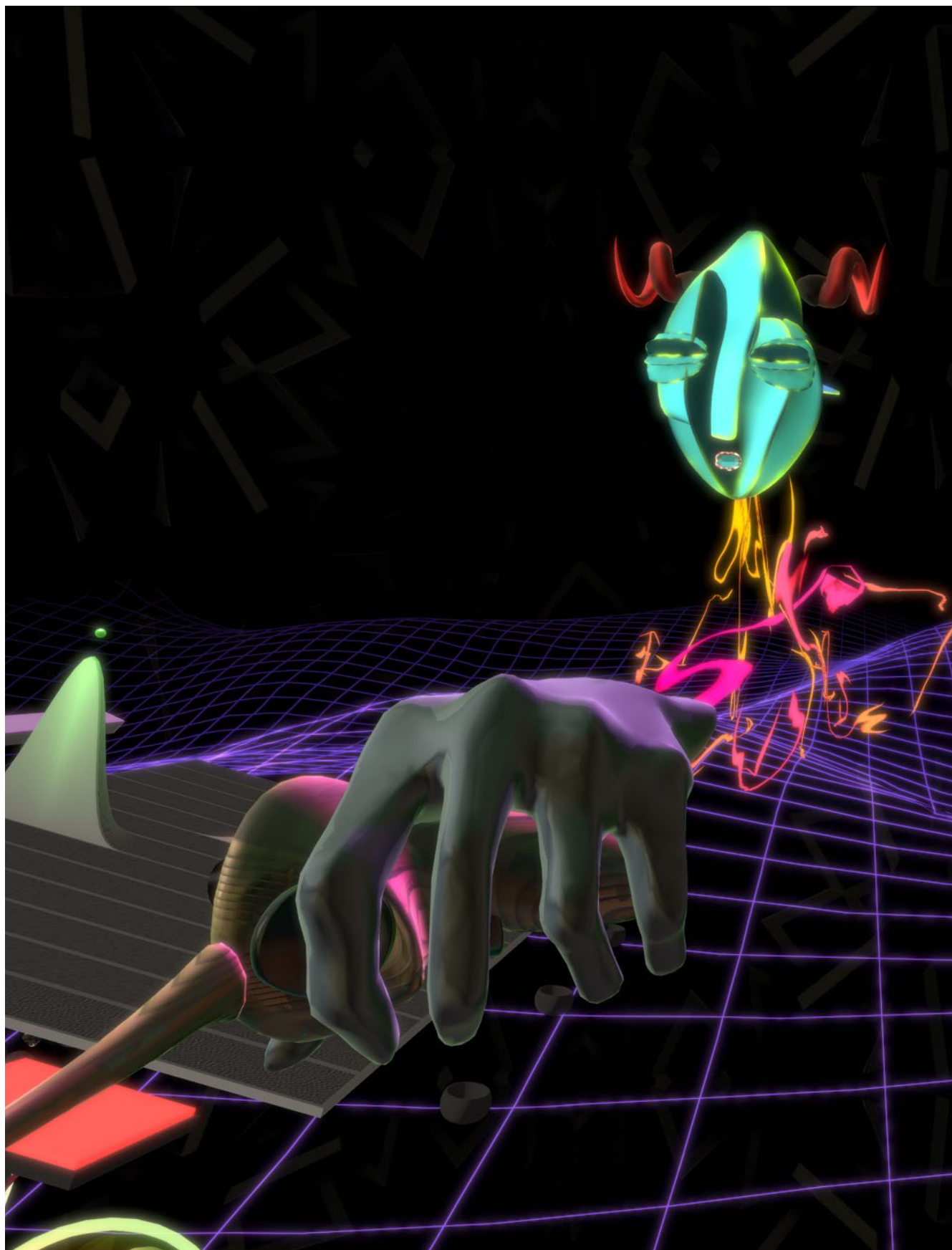
Bio | Matthias Oostrik cria instalações digitais que estabelecem relações imprevisíveis entre pessoas e ambientes, permitindo que o público molde sua experiência. Colabora com artistas, neurocientistas, engenheiros e o público, que se torna parte integrante de suas premiadas criações. | Matthias Oostrik creates digital installations that establish unpredictable relationships between people and the environment, allowing the audience to shape their experience. He collaborates with artists, neuroscientists, engineers, and the public, that becomes an integral part of his award-winning creations. | Matthias Oostrik crea instalaciones digitales que establecen relaciones impredecibles entre las personas y el entorno, permitiendo que el público moldee su experiencia. Colabora con artistas, neurocientíficos, ingenieros y el público, que se convierte en parte integral de sus premiadas creaciones.









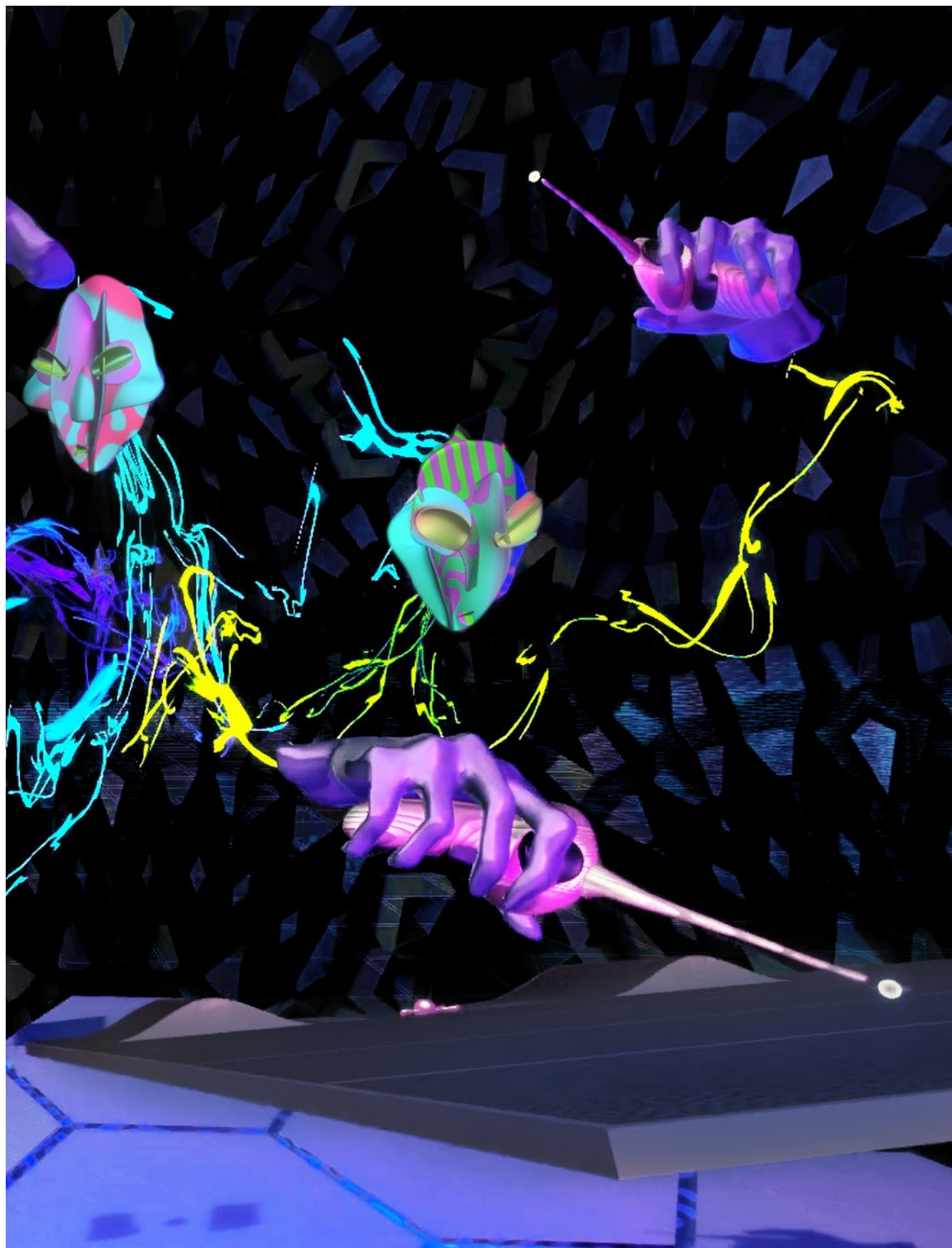


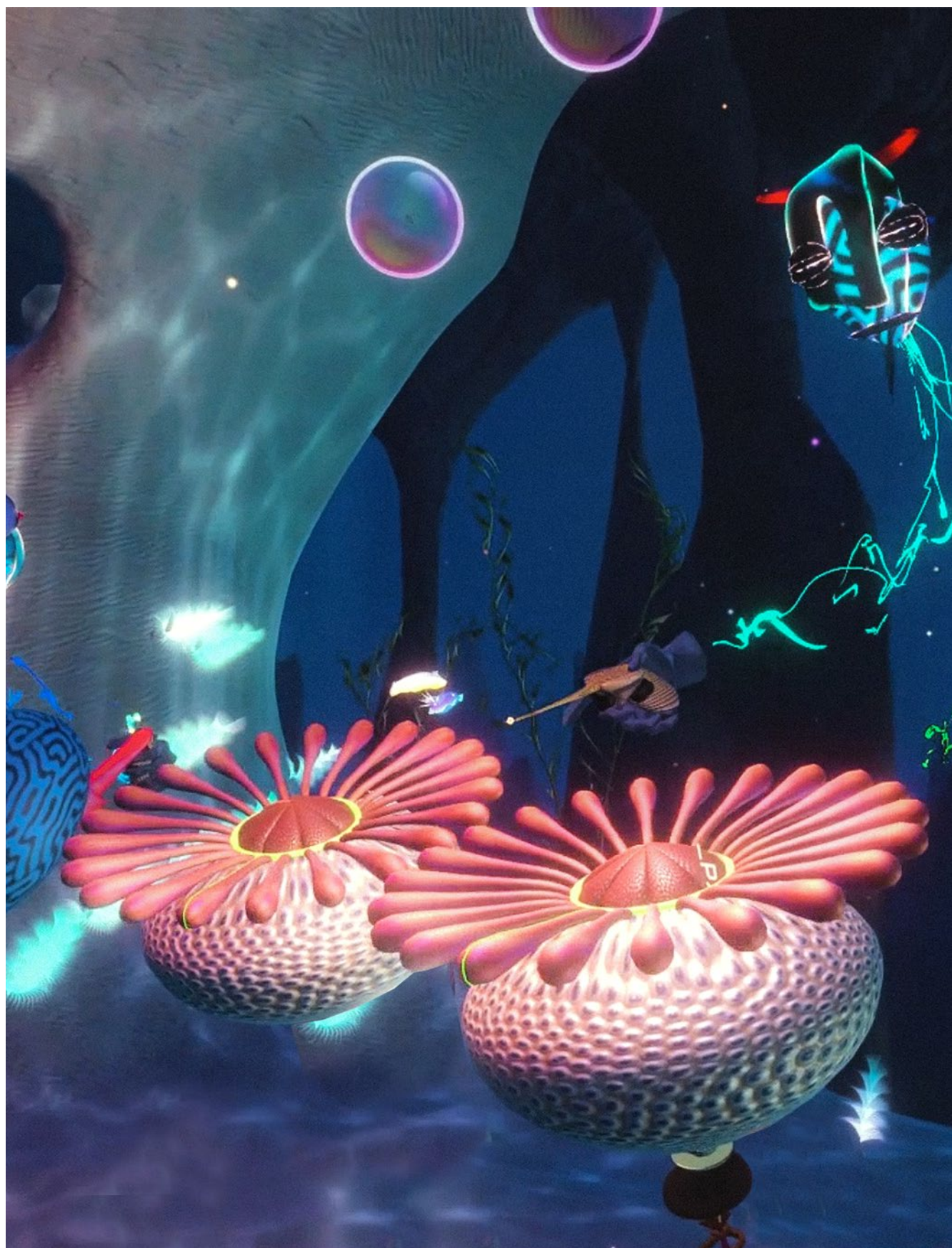
Melodie Mousset | PatchXR | PatchWorld | Dinamarca / Suíça | Denmark / Switzerland | Suíza

PatchWorld potencializa a experiência musical com mundos maravilhosos, instrumentos fantásticos e shows ao vivo de imersão total. Combina a experiência visual e o jogo com o poder emocional da música. Está pronto para jogar desde o momento em que você começa, mas é profundo o suficiente para permitir que você construa tudo o que possa imaginar. | *PatchWorld* empowers musical experience with marvelous worlds, fanciful instruments, and full-immersion live shows. It combines the visual experience and the gaming with the emotional power of music. It's ready to play from the moment you enter – but deep enough to let you build everything you can imagine. | *PatchWorld* impulsa la experiencia musical con mundos maravillosos, instrumentos fantásticos y espectáculos en vivo totalmente inmersivos. Combina la experiencia visual y la jugabilidad con el poder emocional de la música. Está listo para jugar desde el momento en que comienzas, pero es lo suficientemente profundo como para permitirte construir cualquier cosa que puedas imaginar.

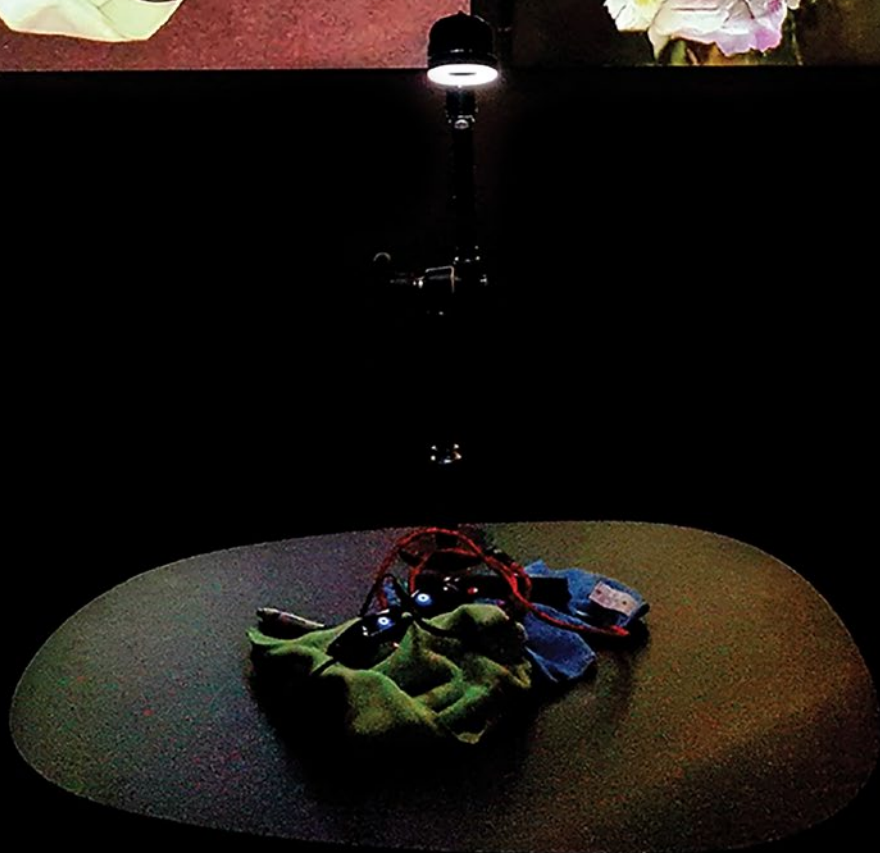
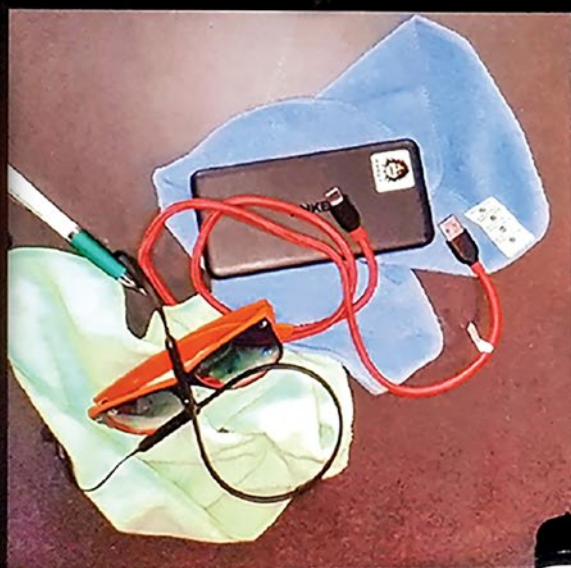
Bio | PatchXR é um estúdio multinacional que combina experiência incomparável em arte, engenharia, som e música para VR. A equipe tem alguns dos maiores talentos do mundo no meio emergente de música imersiva, generativa e interativa para realidade virtual sensorial completa. Essa linhagem começa com os co-fundadores Melodie Mousset e Eduardo Fouilloux. | PatchXR is a multinational studio blending unmatched experience in art, engineering, sound and music for VR. The team has some of the world's top talent in the emerging medium of immersive, generative, interactive music for full-sensory virtual reality. That lineage starts with co-founders Melodie Mousset and Eduardo Fouilloux. | PatchXR es un estudio multinacional que combina una experiencia incomparable en arte, ingeniería, sonido y música para VR. El equipo cuenta con algunos de los mejores talentos del mundo en el medio emergente de la música inmersiva, generativa e interactiva a la realidad virtual sensorial completa. Ese linaje comienza con los cofundadores Melodie Mousset y Eduardo Fouilloux.











Memo Akten | Learning to see | Estados Unidos / Turquia | United States / Turkey | Turquía

O trabalho é uma instalação interativa na qual várias redes neurais analisam uma câmera ao vivo apontando para uma mesa coberta de objetos do cotidiano. Por meio de uma experiência muito tátil e prática, o público pode manipular os objetos sobre a mesa e ver o cenário correspondente surgindo na tela, em tempo real, reinterpretado pelas redes neurais. | The work is an interactive installation in

which several neural networks analyze a live camera pointing at a table covered with everyday objects. Through a very tactile and practical experience, the public can manipulate the objects on the table with their hands and see the corresponding scenario appearing on the screen, in real time, reinterpreted by the neural networks.

| La obra es una instalación interactiva en la que varias redes neuronales analizan una cámara en directo que apunta a una mesa cubierta con objetos cotidianos. A través de una experiencia muy tátil y práctica, el público puede manipular los objetos sobre la mesa con sus manos y ver aparecer en la pantalla el escenario correspondiente, en tiempo real, reinterpretado por las redes neuronales.

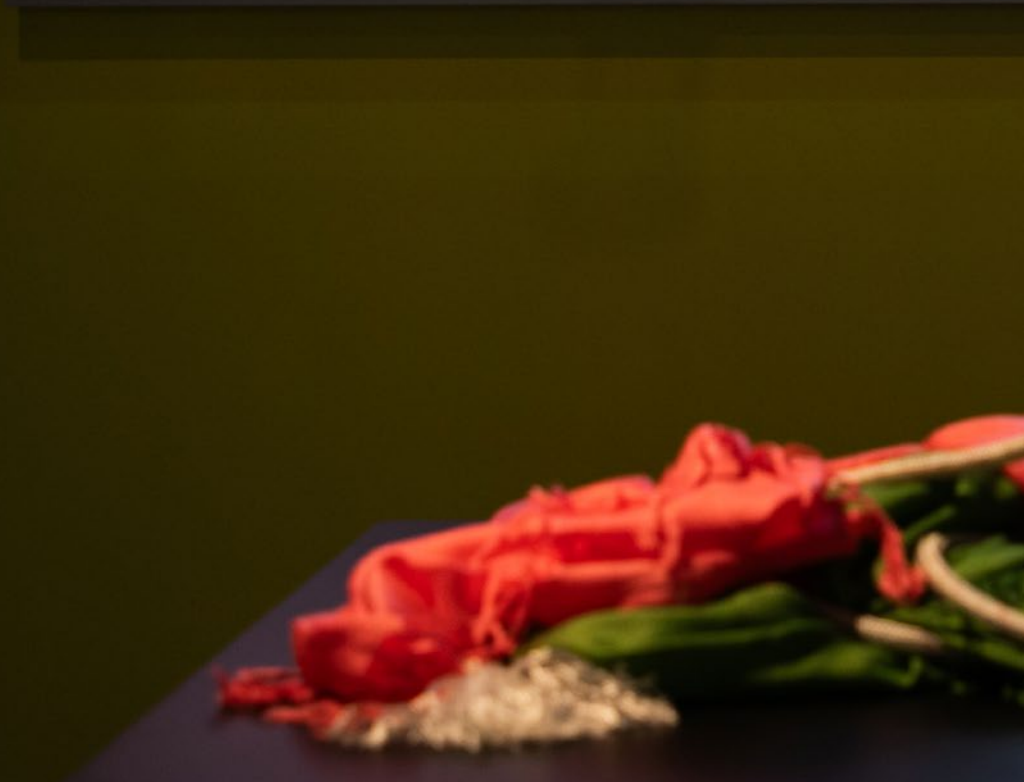
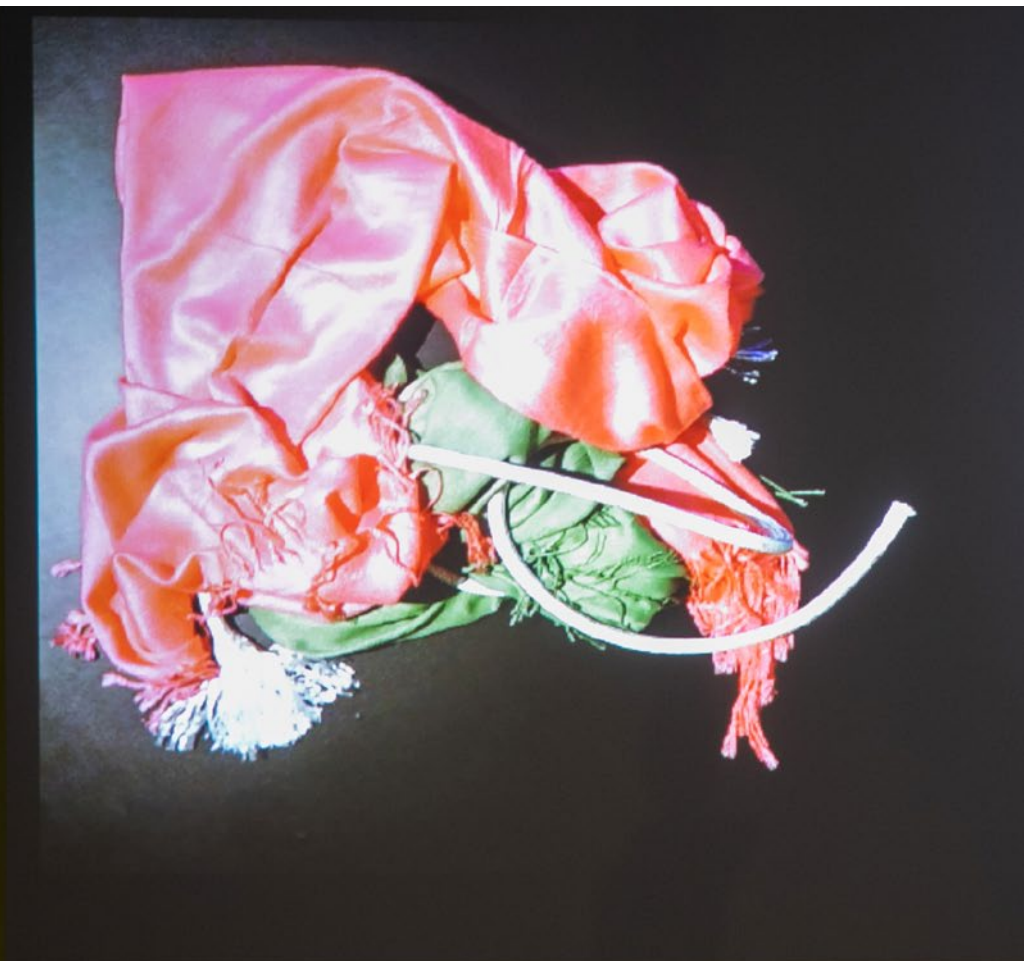
Bio | Memo Akten é um filomata curioso, artista, músico, pesquisador e encantador de inteligências artificiais que cria simulações especulativas e dramatizações de dados explorando as complexidades dos emaranhados homem-máquina. PhD pela Goldsmiths University of London em aplicações criativas de inteligência artificial. | Memo Akten is a curious philomath, artist, musician, researcher

and AI whisperer that create Speculative Simulations & Data Dramatizations exploring intricacies of human-machine entanglements. PhD from Goldsmiths University of London in creative applications of Artificial Intelligence. | Memo

Akten es un curioso filósofo, artista, músico, investigador y encantador de inteligencia artificial que crea simulaciones especulativas y dramatizaciones de datos que exploran las complejidades de los enredos humanomáquina. PhD de Goldsmiths University of London en aplicaciones creativas de inteligencia artificial.











Minimaforms | Petting Zoo | Reino Unido | United Kingdom

Petting Zoo é um ambiente robótico especulativo, habitado por criaturas de inteligência artificial que interagem com os participantes, aprendendo e explorando comportamentos. As interações promovem trocas emotivas e fomentam a comunicação entre pessoas e ambiente, desenvolvendo personalidades únicas ao longo do tempo e desafiando a concepção de interações humanas com máquinas. Estrutura de suporte projetada pela AKT II. | *Petting Zoo* is a speculative robotic environment, inhabited by artificial intelligent creatures that interact with participants, learning and exploring behaviors. The interactions promote emotional exchanges and foster communication between people and the environment, developing unique personalities over time and challenging the concept of human-machine interactions. Support structure engineered by AKT II. | *Petting Zoo* es un ambiente robótico especulativo, habitado por criaturas de inteligencia artificial que interactúan con los participantes, al aprender y explorar comportamientos. Las interacciones promueven intercambios emotivos y fomentan la comunicación entre las personas y el entorno, al desarrollar personalidades únicas con el tiempo y al desafiar la concepción de las interacciones humanas con las máquinas. | Estrutura de soporte diseñada por AKT II.

Bio | Minimaforms foi fundada pelos irmãos Stephen e Theodore Spyropoulos como uma prática experimental de exploração da arte e do design como um modo de investigação para possibilitar novas formas de comunicação que envolvam o cotidiano. | Minimaforms was founded by brothers Stephen and Theodore Spyropoulos as an experimental practice exploring art and design as a mode of inquiry to enable new forms of communication that engage the everyday. | Minimaforms ha sido fundada por los hermanos Stephen y Theodore Spyropoulos como una práctica experimental que explora el arte y el diseño como un modo de investigación para habilitar nuevas formas de comunicación que involucren lo cotidiano.







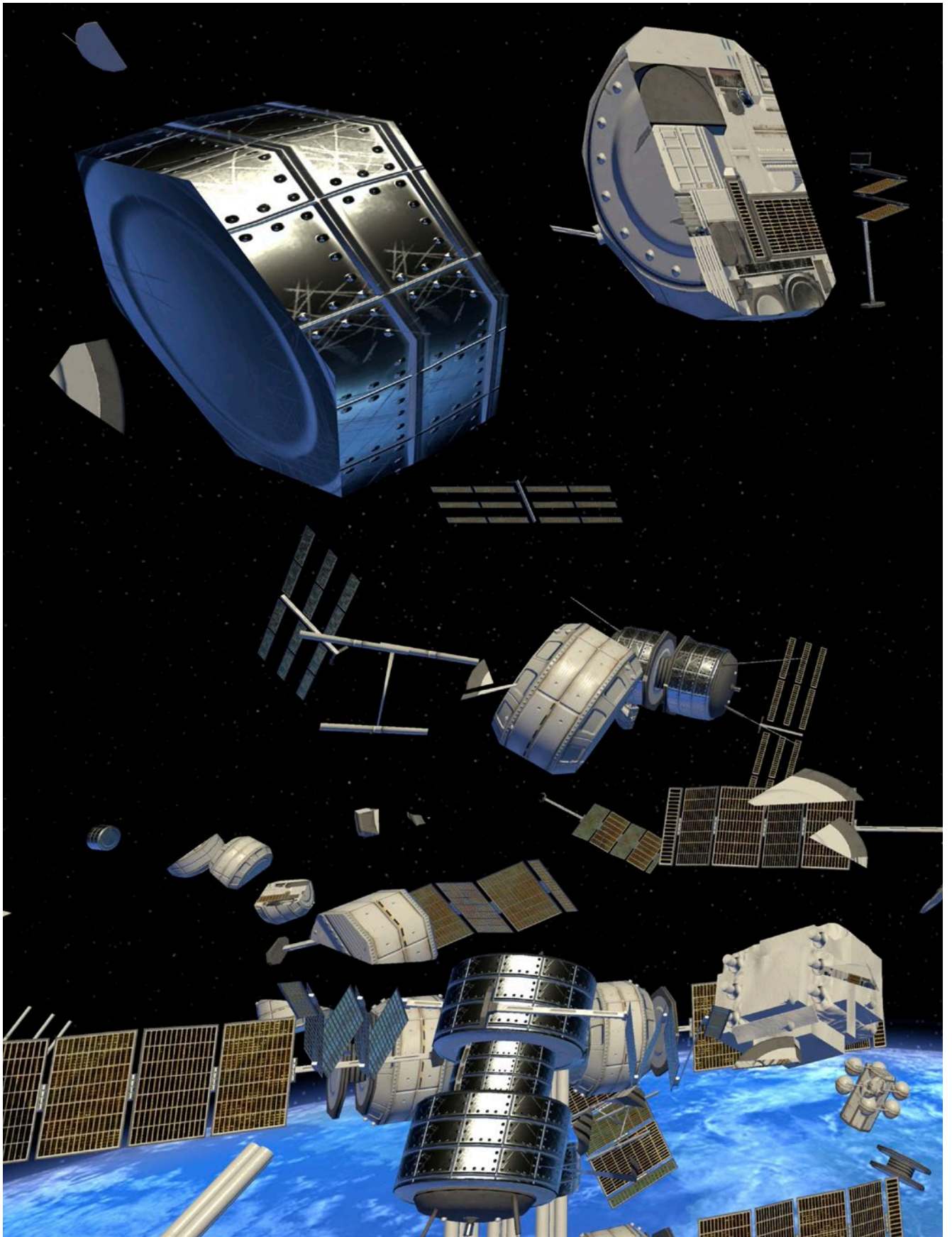


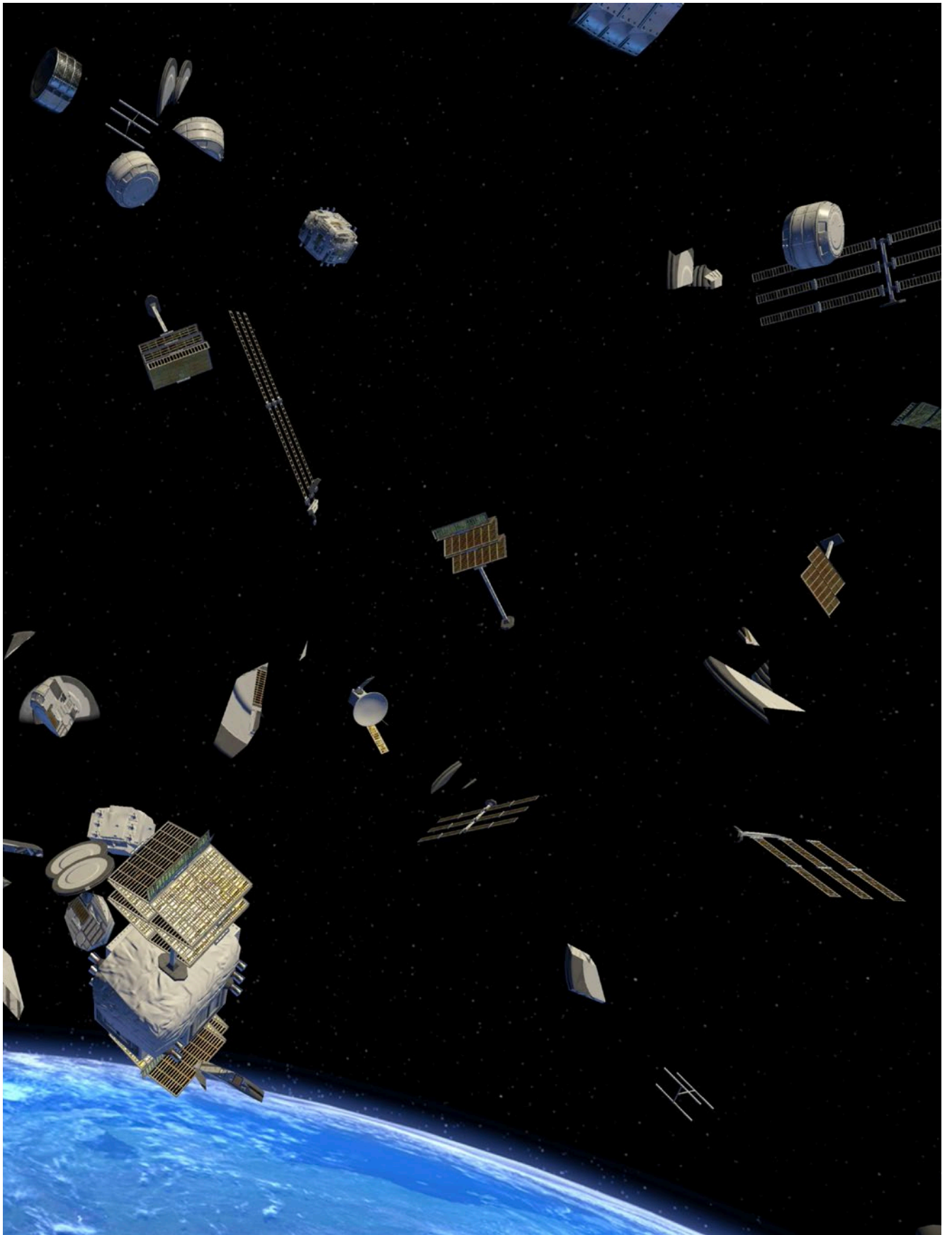


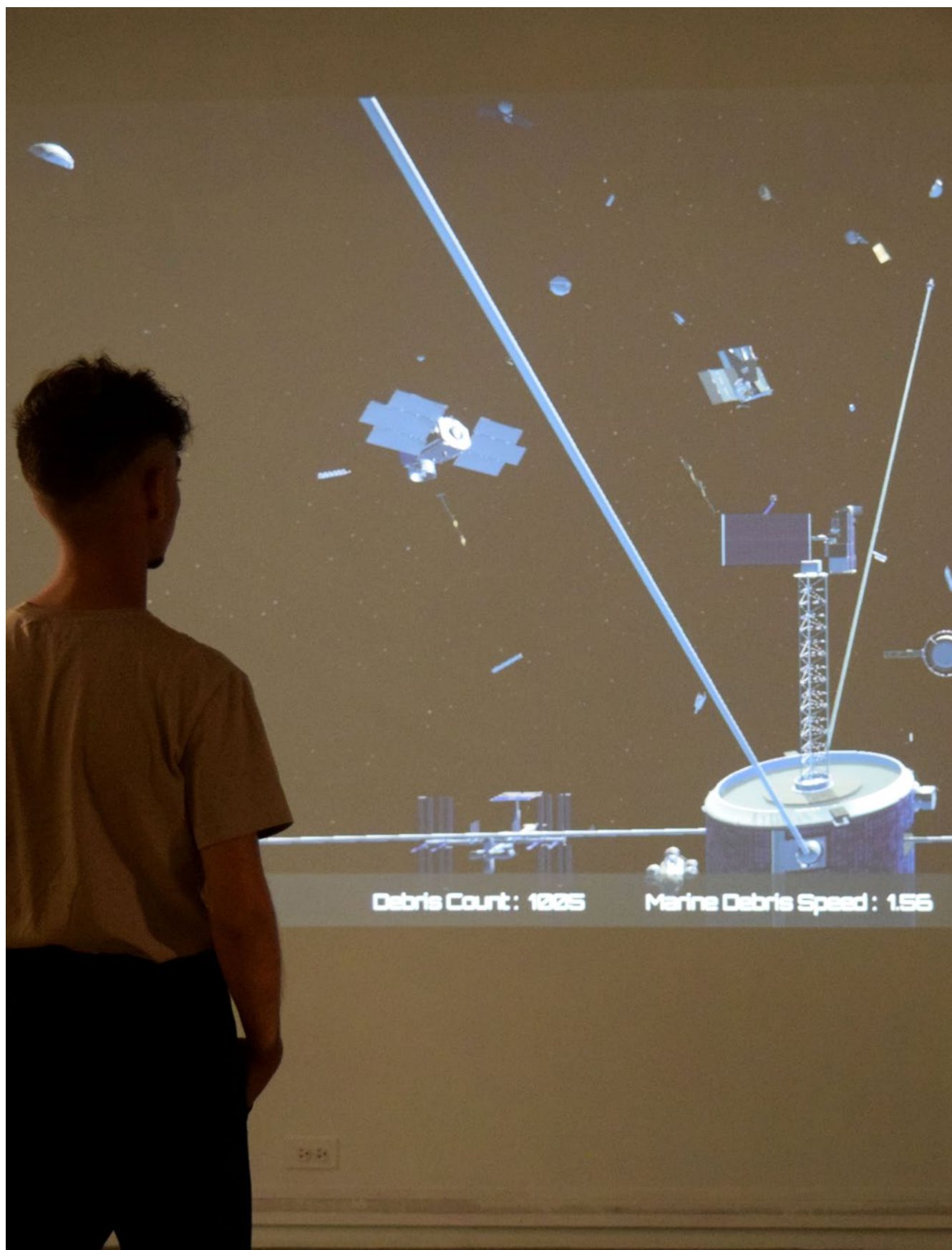
Özge Samanci | VastWaste | Estados Unidos | United States

Realidade virtual que destaca a interação entre a poluição marinha e o lixo espacial. A obra explora os paralelos entre a Grande Mancha de Lixo do Pacífico e a dispersão de objetos na órbita da Terra, alertando sobre os impactos das atividades humanas no espaço sideral. | Virtual reality highlighting the interaction between marine pollution and space debris. The work explores parallels between the Great Pacific Garbage Patch and the scattering of objects in Earth's orbit, raising awareness of the impacts of human activities in outer space. | Realidad virtual que destaca la interacción entre la contaminación marina y los desechos espaciales. La obra explora los paralelos entre la Gran Mancha de Basura del Pacífico y la dispersión de objetos en la órbita de la Tierra, al alertar sobre los impactos de las actividades humanas en el espacio exterior.

Bio | Özge Samanci, artista de mídia e romancista gráfica, é professora associada da Escola de Comunicação da Northwestern University. Sua história em quadrinhos autobiográfica *Dare to Disappoint* recebeu atenção da imprensa internacional e foi avaliada positivamente no The New York Times, no The Guardian e em muitos outros meios de comunicação. | Özge Samanci, media artist and graphic novelist, is an associate professor in Northwestern University's School of Communication. Her autobiographical graphic novel *Dare to Disappoint* received international press attention and was positively reviewed in The New York Times, The Guardian, along with many other media outlets. | Özge Samanci, artista de medios y novelista gráfico, es profesor asociado en la Escuela de Comunicación de la Universidad Northwestern. Su tira cómica autobiográfica *Dare to Disappoint* recibió la atención de la prensa internacional y fue reseñada positivamente en *The New York Times*, *The Guardian*, así como en muchos otros medios de comunicación.









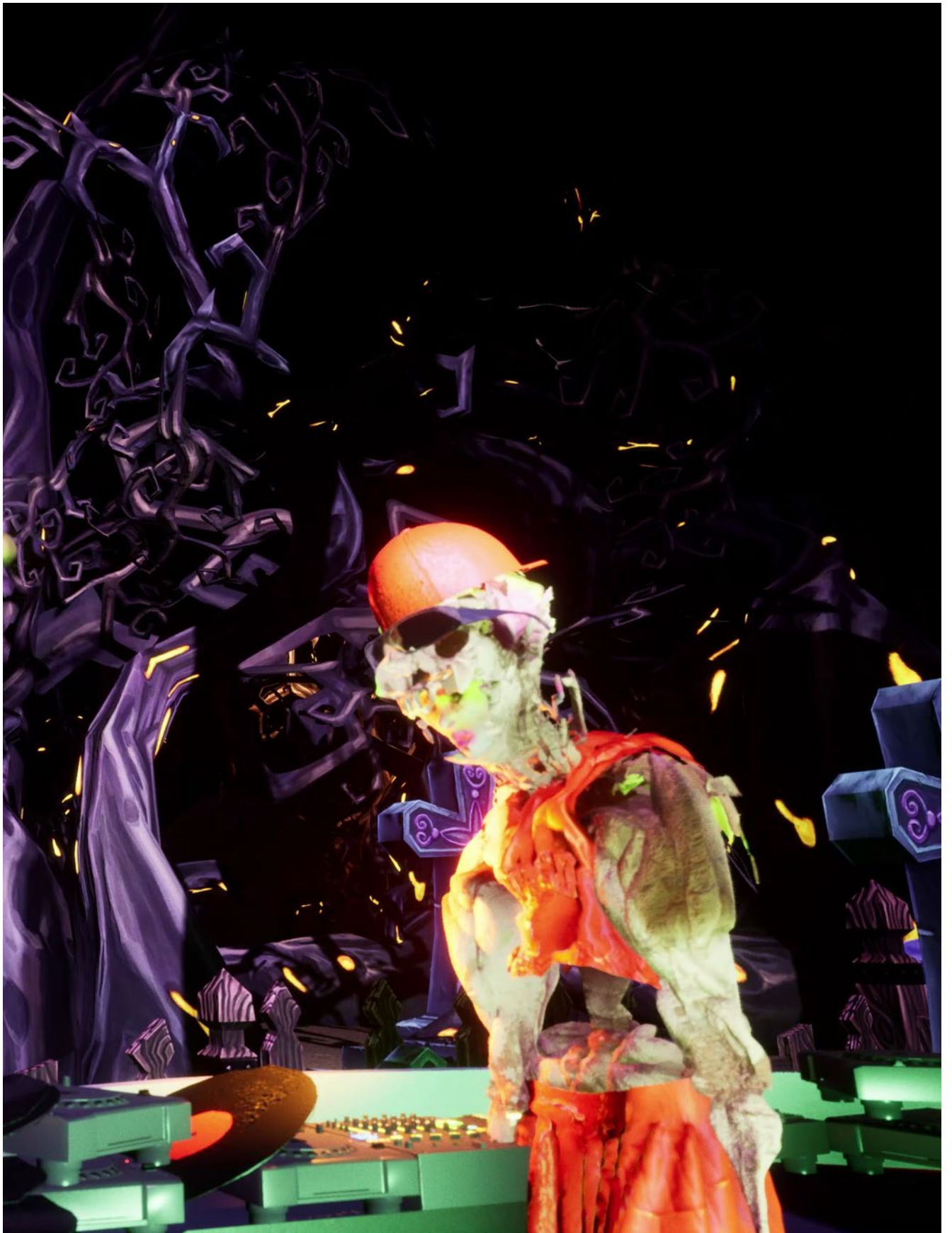


Sam Rolfes | dj fuck — POP CRYPT | Estados Unidos | United States

dj fuck — POP CRYPT é um vídeo de performance semi-ao vivo do artista virtual Sam Rolfes, em seu alter ego 'dj fuck'. O vídeo foi transmitido pela primeira vez em outubro de 2020 para o público da PC Music, como uma complementação a uma noite de breakbeats digitais distorcidas promovida pela lendária gravadora. | *dj fuck — POP CRYPT* is a semi-live performance video by virtual performer Sam Rolfes' alter ego 'dj fuck', first streamed to PC Music audiences in October 2020 as an accompaniment to a night of contorted digital breakbeats hosted by the legendary label. | *dj fuck — POP CRYPT* es un video de actuación semi en vivo del intérprete virtual Sam Rolfes, en su alter ego 'dj fuck', que fue transmitido por primera vez al público de PC Music en octubre de 2020 como acompañamiento de una noche de distorsionados breakbeats digitales organizada por la legendaria discográfica.

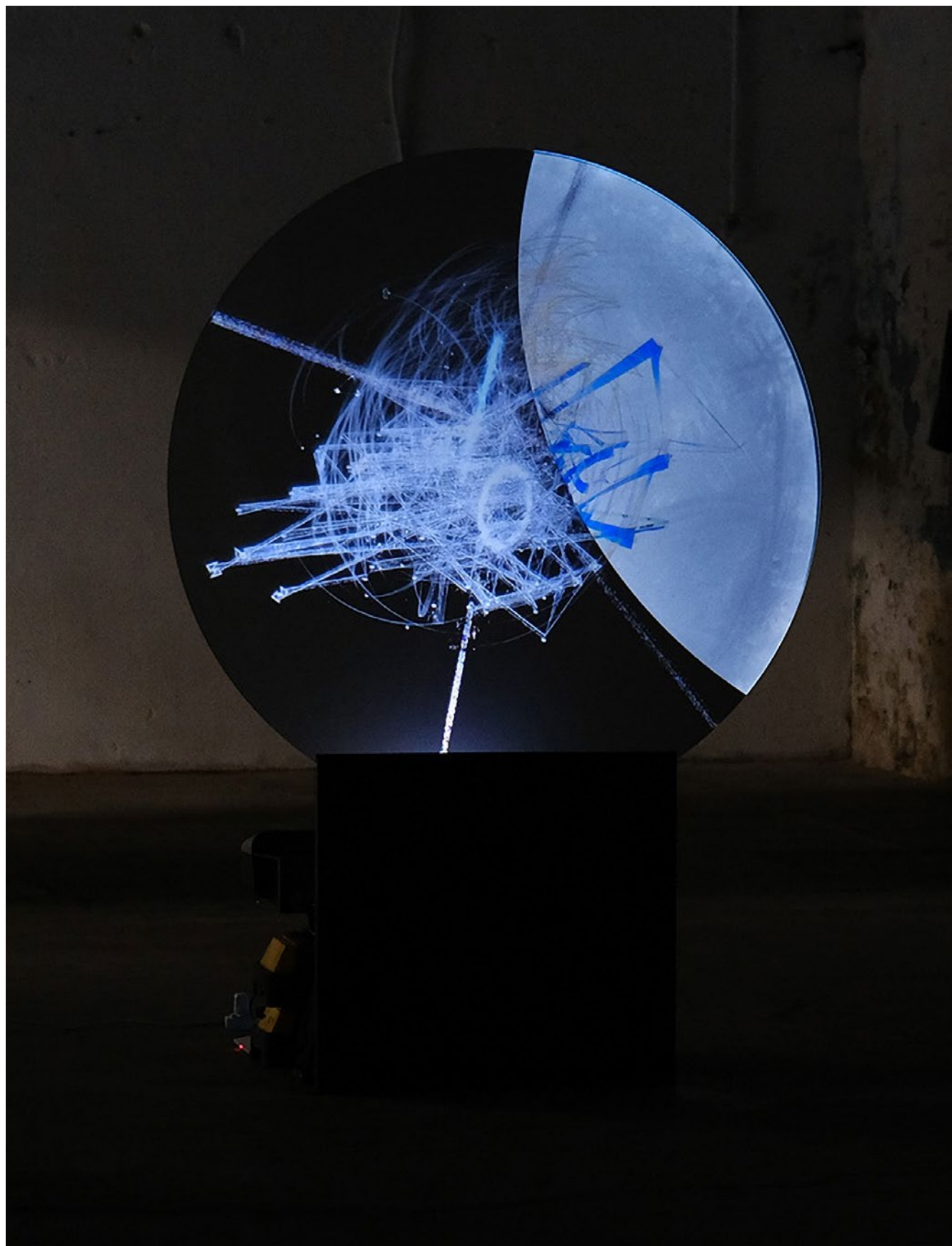
Bio | Sam Rolfes é um artista pioneiro que co-dirige o estúdio virtual Team Rolfes com seu irmão Andy. Seu trabalho abrange animação, teatro 3D ao vivo e colagens de realidade mista. Ele também se envolve em comédia improvisada em transmissões ao vivo, performances teatrais em festivais e raves, design gráfico para moda, videocliques e álbuns. Colabora com artistas renomados e atua como 'dj fuck', um alter ego conhecido por seus mashups frenéticos de músicas da internet. | Sam Rolfes is a pioneering artist, co-directing the virtual studio Team Rolfes with his brother Andy. His work spans animation, live 3D theater, and mixed-reality collages. He also engages in improvised comedy in live streams, theater performances at festivals and raves, graphic design for fashion, music videos, and albums. Collaborating with renowned artists, he performs as 'dj fuck', an alter ego known for his frantic internet music mashups. | Sam Rolfes es un artista pionero, codirige el estudio virtual Team Rolfes junto a su hermano Andy. Su trabajo abarca animación, teatro 3D en vivo y collages de realidad mixta. También se involucra en comedia improvisada en transmisiones en vivo, teatro en festivales y raves, diseño gráfico para moda, videoclips y álbumes. Colabora con artistas renombrados y actúa como 'dj fuck', un alter ego conocido por sus frenéticos mashups de música de internet.









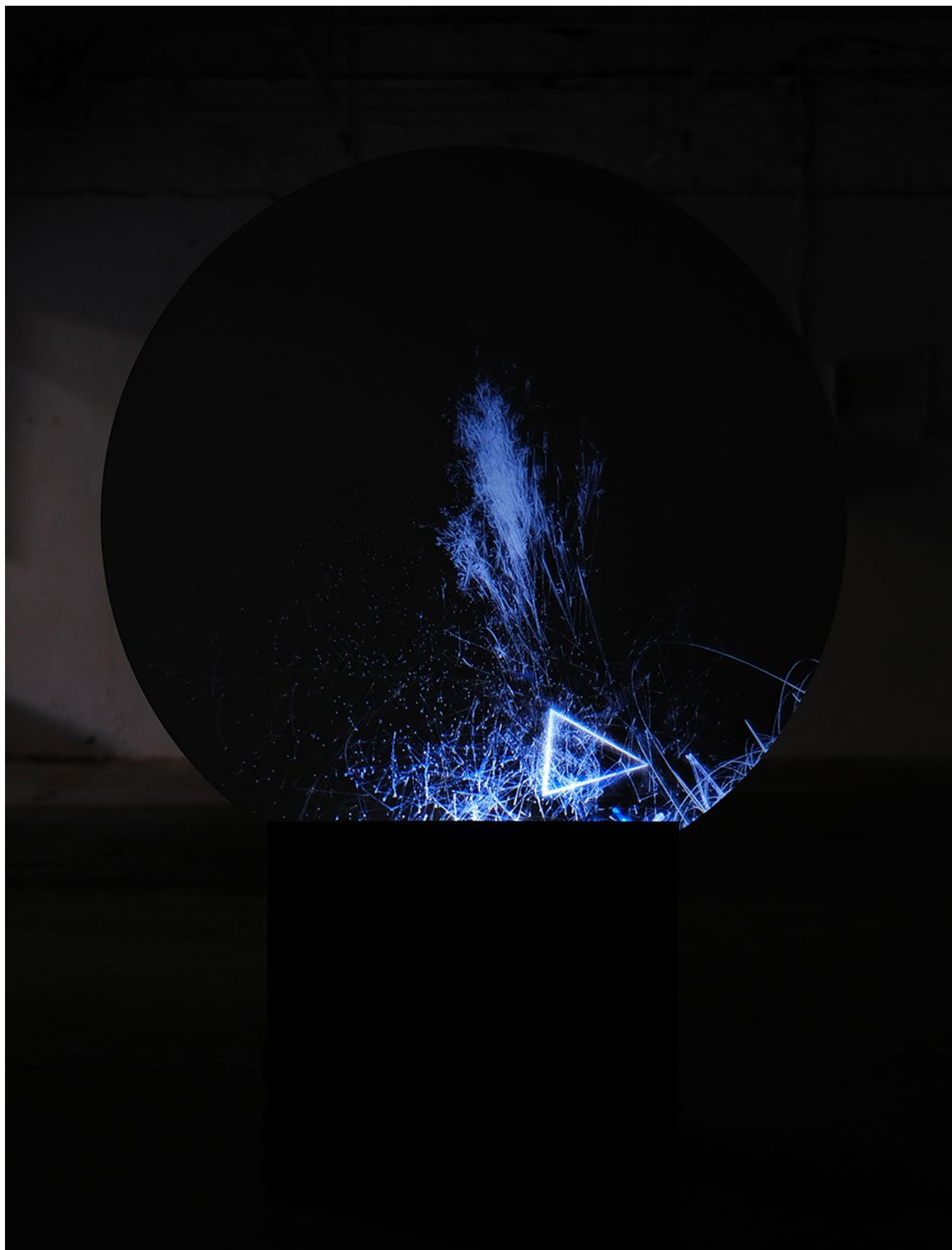


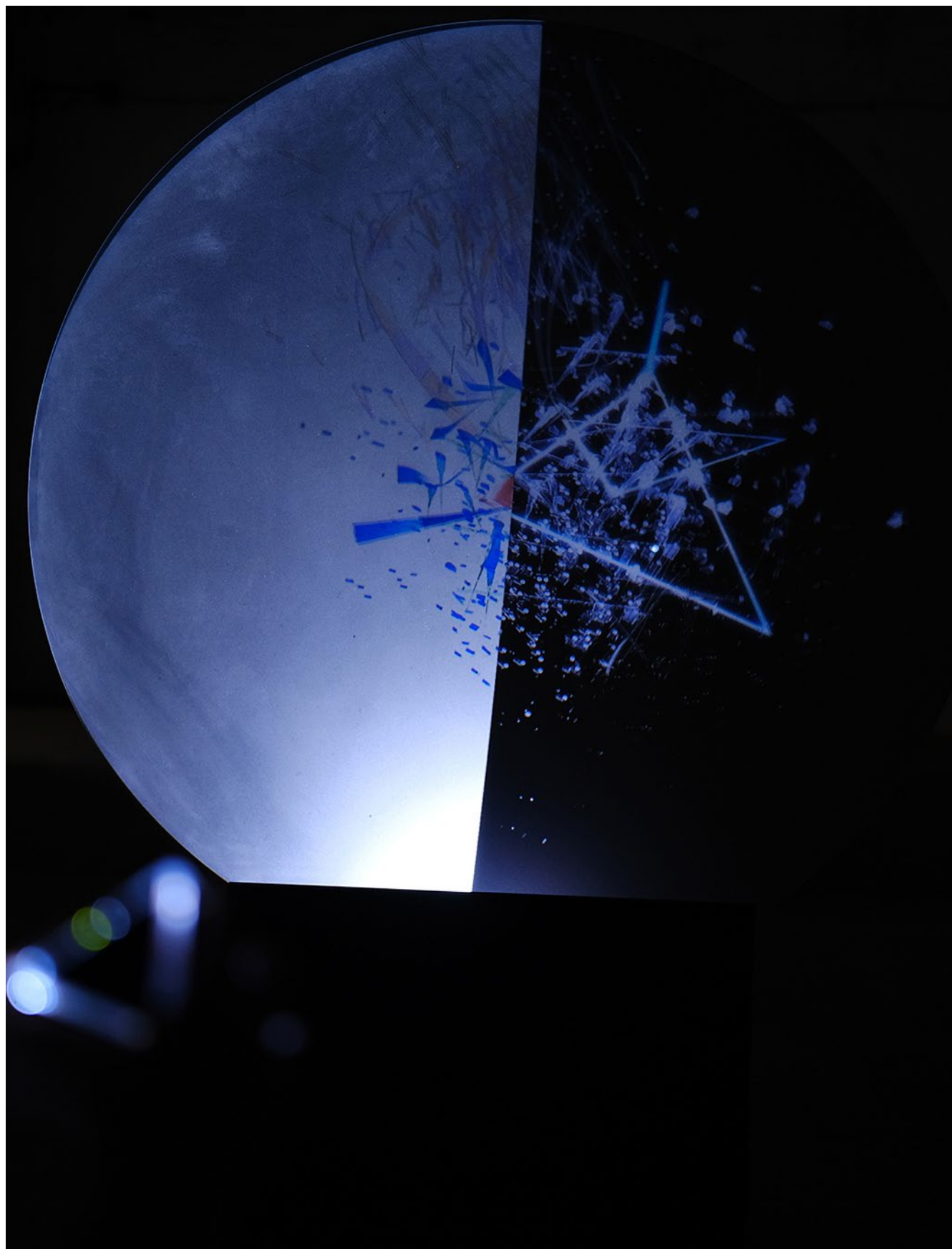
Seph Li | 相/Phase | China / Inglaterra | England

相/Phase é uma obra de arte que utiliza dados e une as regras da física de Wolfram ao taoísmo chinês, aplicando hipóteses científicas a um sistema visual generativo. As imagens são projetadas em um vidro fosco e os visitantes usam controles para desencadear e manipular animações que injetam energia no sistema do universo criado por Seph Li. | **相/Phase** is a work of art that uses data and unites the rules of Wolfram's physics with Chinese Taoism, applying scientific hypotheses to a generative visual system. Images are projected onto frosted glass, and visitors use controls to trigger and manipulate animations that inject energy into the system of the universe created by Seph Li. | **相/Phase** es una obra de arte que utiliza datos y une las reglas de la física de Wolfram con el taoísmo chino, al aplicar hipótesis científicas a un sistema visual generativo. Las imágenes se proyectan sobre vidrio esmerilado y los visitantes usan controles para activar y manipular animaciones que inyectan energía en el sistema del universo creado por Seph Li.

Bio | Seph Li é artista com formação em tecnologia e design. Em suas obras, explora a interação na narrativa e expande seu vocabulário visual e conceitual com instalações, esculturas, videogames e protótipos de produtos. Seus trabalhos recentes são inspirados em hipóteses da física, pinturas a tinta chinesas e narrativa interativa. | Seph Li is an artist with a background in technology and design. In their works, they explore interaction in narrative and expand their visual and conceptual vocabulary through installations, sculptures, video games, and product prototypes. Their recent works are inspired by physics hypotheses, Chinese ink paintings, and interactive narrative. | Seph Li es un artista con formación en tecnología y diseño. En sus obras, explora la interacción en la narrativa y expande su vocabulario visual y conceptual a través de instalaciones, esculturas, videojuegos y prototipos de productos. Sus trabajos recientes están inspirados en hipótesis de la física, pinturas chinas a tinta y narrativa interactiva.











Theo Triantafyllidis | Painting | Grécia | Greece | Grecia

A *Ork Series* de Theo Triantafyllidis mostra um estúdio virtual onde um avatar Ork cria obras de arte virtuais, que se tornam peças de parede e esculturas de madeira. Inspirado em videogames, o projeto explora o trabalho e a produção virtuais em ambientes contemporâneos, usando intencionalmente de forma incorreta a modelagem 3D para expressar uma presença alternativa no mundo aumentado. | Theo Triantafyllidis' *Ork Series* showcases a virtual studio where an Ork avatar creates virtual artworks that become wood wall pieces and sculptures. Inspired by video games, the project explores virtual labor and production in contemporary environments, intentionally misusing 3D modeling to embody an alternative presence in the augmented world.

| La *Ork Series*, de Theo Triantafyllidis, muestra un estudio virtual en que un avatar Ork crea obras de arte virtuales, que se convierten en piezas de pared y esculturas de madera. Inspirado en videojuegos, el proyecto explora el trabajo y la producción virtual en entornos contemporâneos, utilizando de forma intencional incorrecta la modelización 3D para incorporar una presencia alternativa en el mundo aumentado.

| La *Ork Series*, de Theo Triantafyllidis, muestra un estudio virtual en que un avatar Ork crea obras de arte virtuales, que se convierten en piezas de pared y esculturas de madera. Inspirado en videojuegos, el proyecto explora el trabajo y la producción virtual en entornos contemporâneos, utilizando de forma intencional incorrecta la modelización 3D para incorporar una presencia alternativa en el mundo aumentado.

Bio | Theo Triantafyllidis é um artista que cria mundos virtuais e interfaces para que o corpo humano explore. Suas criações abrangem performances, realidade virtual, jogos e instalações interativas, com temas como isolamento, sexualidade e violência. Ele também se envolve ativamente em comunidades online e de jogos, usando humor computacional e improvisação de IA como resposta à indústria de tecnologia. | Theo Triantafyllidis is an artist who creates virtual worlds and interfaces for the human body to explore. His creations encompass performances, virtual reality, games, and interactive installations, exploring themes such as isolation, sexuality, and violence. He actively engages in online and gaming communities, using computational humor and AI improvisation as a response to the technology industry.

| Theo Triantafyllidis es un artista que crea mundos virtuales e interfaces para que el cuerpo humano los explore. Sus creaciones abarcan performances, realidad virtual, juegos e instalaciones interactivas, al abordar temas como el aislamiento, la sexualidad y la violencia. También participa activamente en comunidades en línea y de juegos, utilizando el humor computacional y la improvisación de IA como respuesta a la industria tecnológica..

| Theo Triantafyllidis es un artista que crea mundos virtuales e interfaces para que el cuerpo humano los explore. Sus creaciones abarcan performances, realidad virtual, juegos e instalaciones interactivas, al abordar temas como el aislamiento, la sexualidad y la violencia. También participa activamente en comunidades en línea y de juegos, utilizando el humor computacional y la improvisación de IA como respuesta a la industria tecnológica..

| Theo Triantafyllidis es un artista que crea mundos virtuales e interfaces para que el cuerpo humano los explore. Sus creaciones abarcan performances, realidad virtual, juegos e instalaciones interactivas, al abordar temas como el aislamiento, la sexualidad y la violencia. También participa activamente en comunidades en línea y de juegos, utilizando el humor computacional y la improvisación de IA como respuesta a la industria tecnológica..











Zahy Tentehar | KARAIW A'E WÀ | Brasil | Brazil

Zahy Tentehar utiliza a palavra “karaiw”, que significa civilizado, para questionar a construção do “selvagem” e do “bárbaro”. “Indígena”, uma imagem enraizada na colonialidade. Na obra, a invenção da civilização é posta à prova junto com os ideais de progresso, intelectualidade e modernização.

| Créditos/Detalhes Técnicos: OS CIVILIZADOS | Criado por Zahy Tentehar | um filme de Zahy Tentehar e Candombá | Direção criativa: Zahy Tentehar e Candombá (Daniel Wierman, Marcelo Hallit e Philipp Lavra) | Produtor executivo: Candombá | Cinematografia: Marcelo Hallit | Editor: Breno BL | Trilha sonora e design de som: Pedro Zopelar | Fotos de still: Philipp Lavra |

Zahy Tentehar uses the word “karaiw,” which means civilized, to question the construction of the “savage” and the “barbarian.” “Indigenous,” an image rooted in coloniality. In the artwork, the invention of civilization is put to the test along with the ideals of progress, intellectuality, and modernization. |

Credits/Technical Details: THE CIVILIZED | created by Zahy Tentehar | a film by Zahy Tentehar and Candombá | creative direction: Zahy Tentehar and Candombá (Daniel Wierman, Marcelo Hallit and Philipp Lavra) | executive producer: Candombá | cinematography: Marcelo Hallit | editor: Breno BL | soundtrack and sound design: Pedro Zopelar | stil photos: Philipp Lavra |

Zahy Tentehar utiliza la palabra “karaiw,” que significa civilizado, para cuestionar la construcción de lo “salvaje” y lo “bárbaro.” “Indígena,” una imagen enraizada en la colonialidad. En la obra de arte, la invención de la civilización se pone a prueba junto con los ideales de progreso, intelectualidad y modernización.

| Créditos/Detalles Técnicos: THE CIVILIZED | Creado por Zahy Tentehar | una película de Zahy Tentehar y Candombá | dirección creativa: Zahy Tentehar y Candombá (Daniel Wierman, Marcelo Hallit y Philipp Lavra) | productor ejecutivo: Candombá | cinematografía: Marcelo Hallit | editor: Breno BL | banda sonora y diseño de sonido: Pedro Zopelar | fotografías fijas: Philipp Lavra.

Bio | Zahy Tentehar é uma artista, performer, cineasta, atriz e ativista do povo Tentehar-Guajajara. Nascida na aldeia Colônia, no território indígena Cana Brava (MA), ela tem o ze'eng eté como sua língua materna. Em sua produção artística, Zahy investiga as identidades indígenas brasileiras, bem como as subjetividades dentro das lutas dos povos originários. | Zahy Tentehar is an artist, performer, filmmaker, actress, and activist of the Tentehar-Guajajara people. Born in the Colônia village, in the Cana Brava Indigenous territory (MA), she has ze'eng eté as her mother tongue. In her artistic production, Zahy investigates Brazilian indigenous identities, as well as the subjectivities within the struggles of native peoples. | Zahy Tentehar es una artista, intérprete, cineasta, actriz y activista del pueblo Tentehar-Guajajara. Nacida en la aldea Colônia, en el territorio indígena Cana Brava (MA), tiene el ze'eng eté como su lengua materna. En su producción artística, Zahy investiga las identidades indígenas brasileñas, así como las subjetividades dentro de las luchas de los pueblos originarios.











Akihiko Taniguchi | Cumhur Jay On & On | Japão | Japan | Japón

O diretor e animador Akihiko Taniguchi usa um mecanismo de videogame e captura de movimento para criar este vídeo musical, no qual um dançarino explora paisagens naturais e cenários urbanos.

| Director and animator Akihiko Taniguchi uses a video game mechanism and motion capture to create this music video, in which a dancer explores natural landscapes and urban settings.

| El director y animador Akihiko Taniguchi utiliza un mecanismo de videojuego y captura de movimiento para crear este videoclip musical, en el cual un bailarín explora paisajes naturales y escenarios urbanos.

Bio | Akihiko Taniguchi é um artista e professor que vive e trabalha no Japão. Sua produção artística inclui instalações, performances e obras de vídeo utilizando dispositivos e software próprios. Recentemente, tem se dedicado principalmente a produzir obras de arte na internet e ocasionalmente atua como VJ.

| Akihiko Taniguchi is an artist and professor who lives and works in Japan. His artistic production includes installations, performances, and video works using self-built devices and software. In recent years,

he has focused mainly on producing internet art and occasionally works as a VJ.

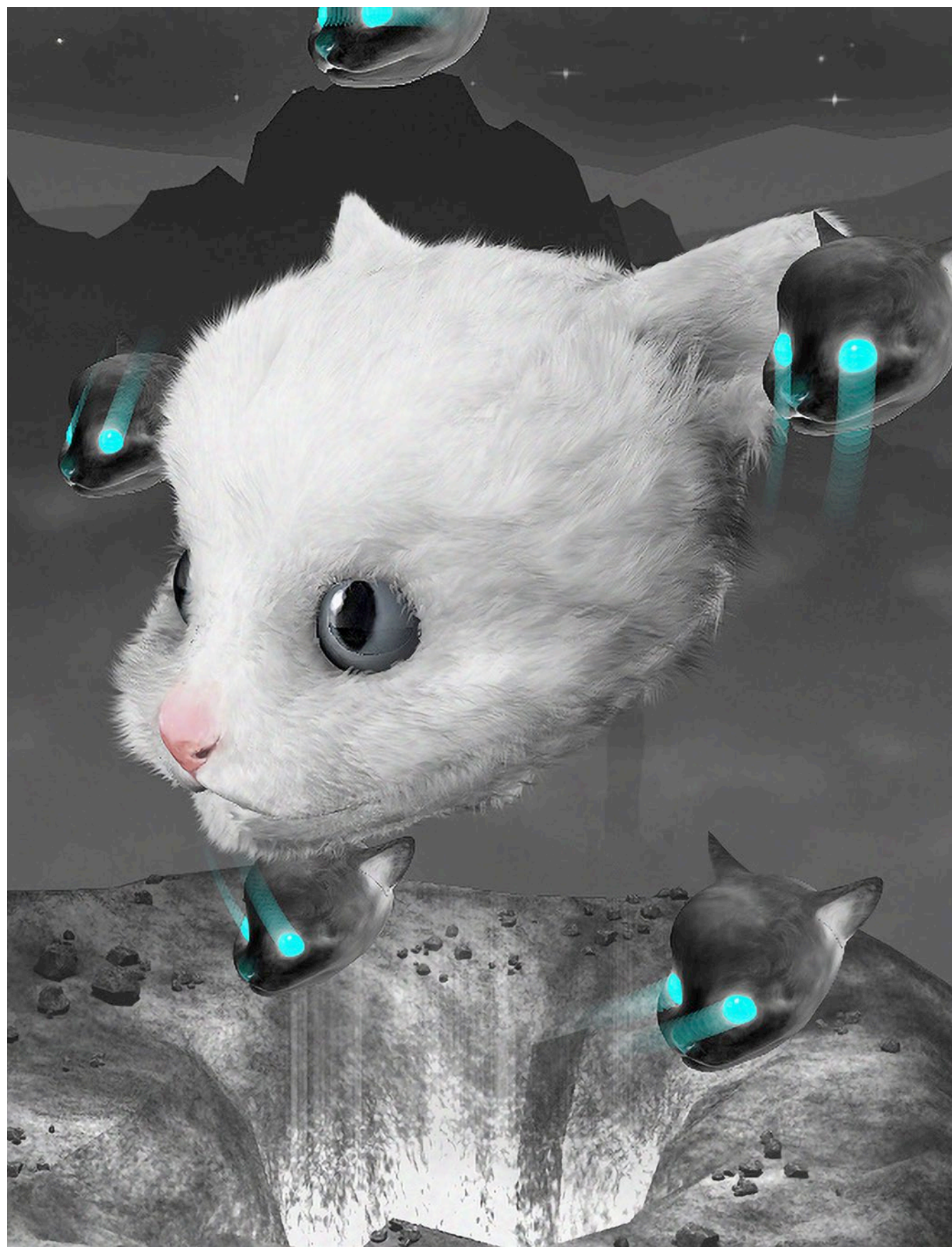
| Akihiko Taniguchi es un artista y profesor que vive y trabaja en Japón. Su producción artística incluye instalaciones, performances y obras de video utilizando dispositivos y software propios. En los últimos años, se ha enfocado principalmente en producir obras de arte em internet y raramente actúa como VJ.









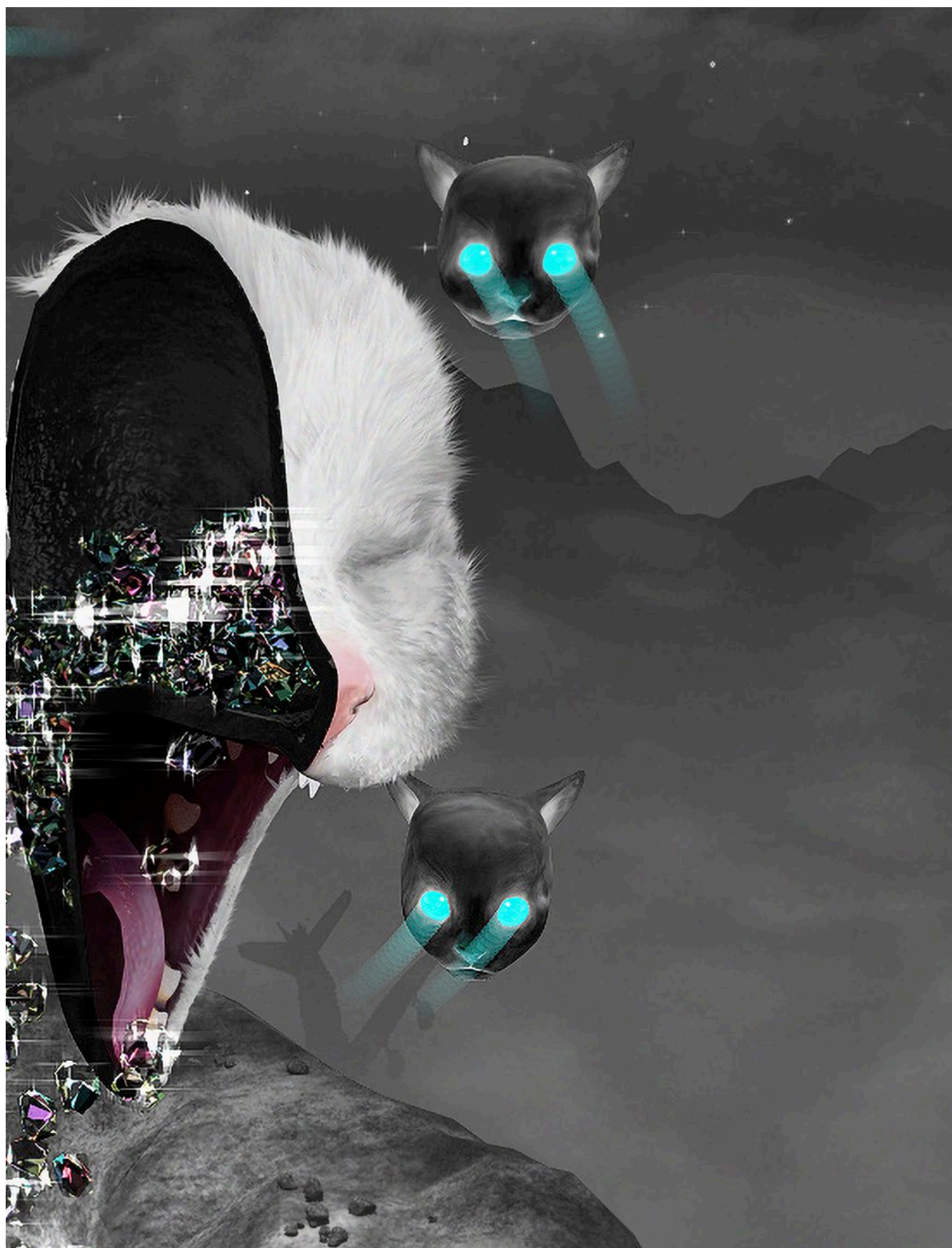


David O'Reilly | Hell | Alemanha / Irlanda | Germany / Ireland | Alemania

?? c???ri?ut??n ?o ??e ??ss ?t ?? ??rj?ct. Curta-metragem animado de 2009, apresentado no programa *Off The Air* da Adult Swim e em *The Mitchells Vs. The Machines*. | ?? c???ri?ut??n ?o ??e ??ss ?t ?? ??rj?ct. Animated short film from 2009, featured on Adult Swim's *Off The Air* & *The Mitchells Vs. The Machines*. | ?? c???ri?ut??n ?o ??e ??ss ?t ?? ??rj?ct. Cortometraje animado de 2009, destacado en el programa *Off The Air* de Adult Swim y en *The Mitchells Vs. The Machines*.

Bio | David O'Reilly é um artista multidisciplinar radicado em Los Angeles. Seu trabalho abrange design, animação e arte interativa. Ele criou inúmeros curtas-metragens animados que ganharam popularidade online e em festivais de cinema. Em colaboração com Spike Jonze, criou os jogos de vídeo holográficos no filme *Her*. Também desenvolveu os renomados jogos de simulação *Mountain* e *Everything*. | David O'Reilly is a multidisciplinary artist based in Los Angeles. His work spans design, animation and interactive art. He created numerous animated short films which gained popularity online and in film festivals. In collaboration with Spike Jonze, he created the holographic video games in the film *Her*. He went on to develop renowned simulation games *Mountain* and *Everything*. | David O'Reilly es un artista multidisciplinario con sede en Los Ángeles. Su trabajo abarca diseño, animación y arte interactivo. Ha creado numerosos cortometrajes animados que han ganado popularidad en línea y en festivales de cine. En colaboración con Spike Jonze, creó los videojuegos holográficos en la película *Her*. Luego desarrolló los aclamados juegos de simulación *Mountain* y *Everything*.





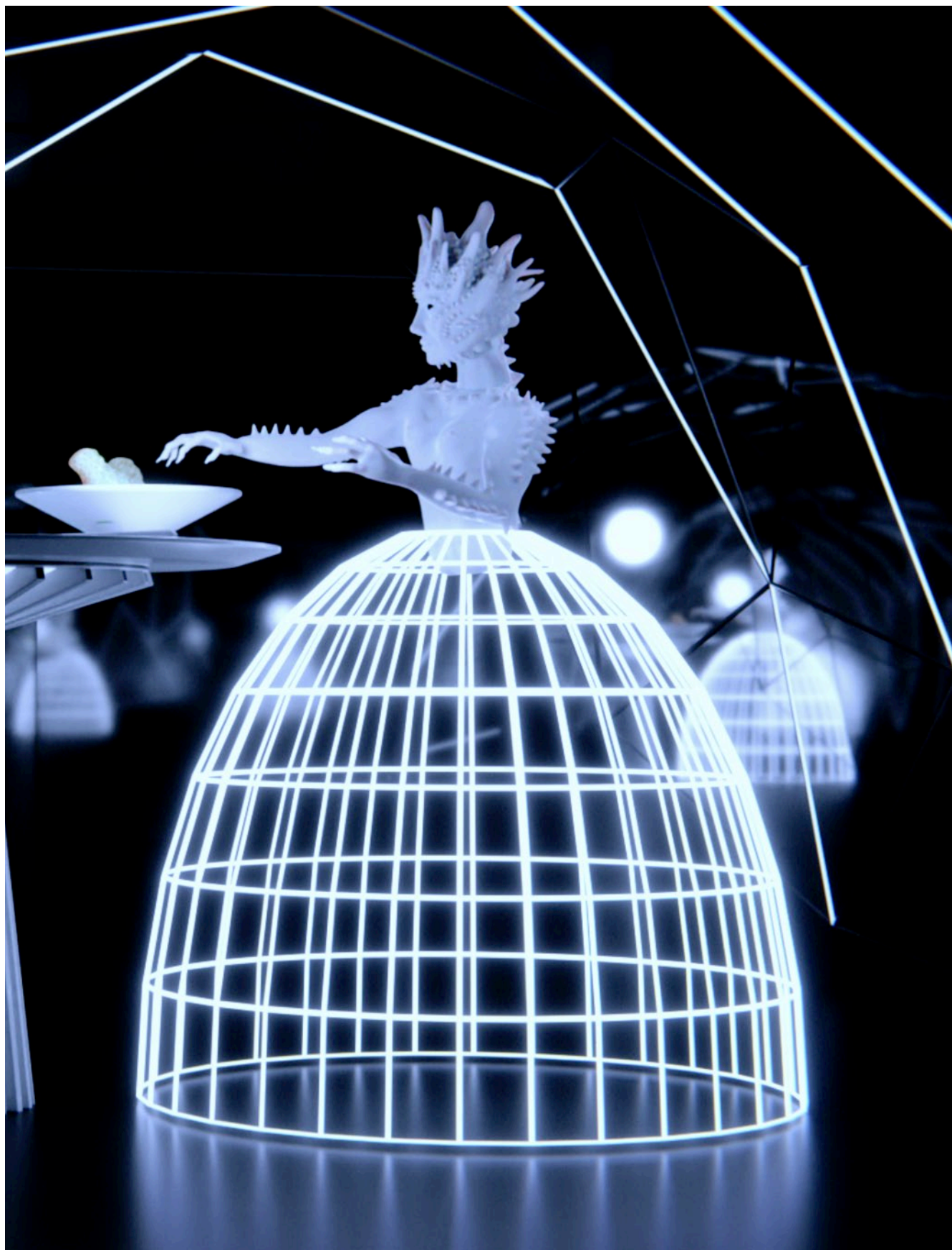


Francesca Fini | Paradise Lost | Itália | Italy | Italia

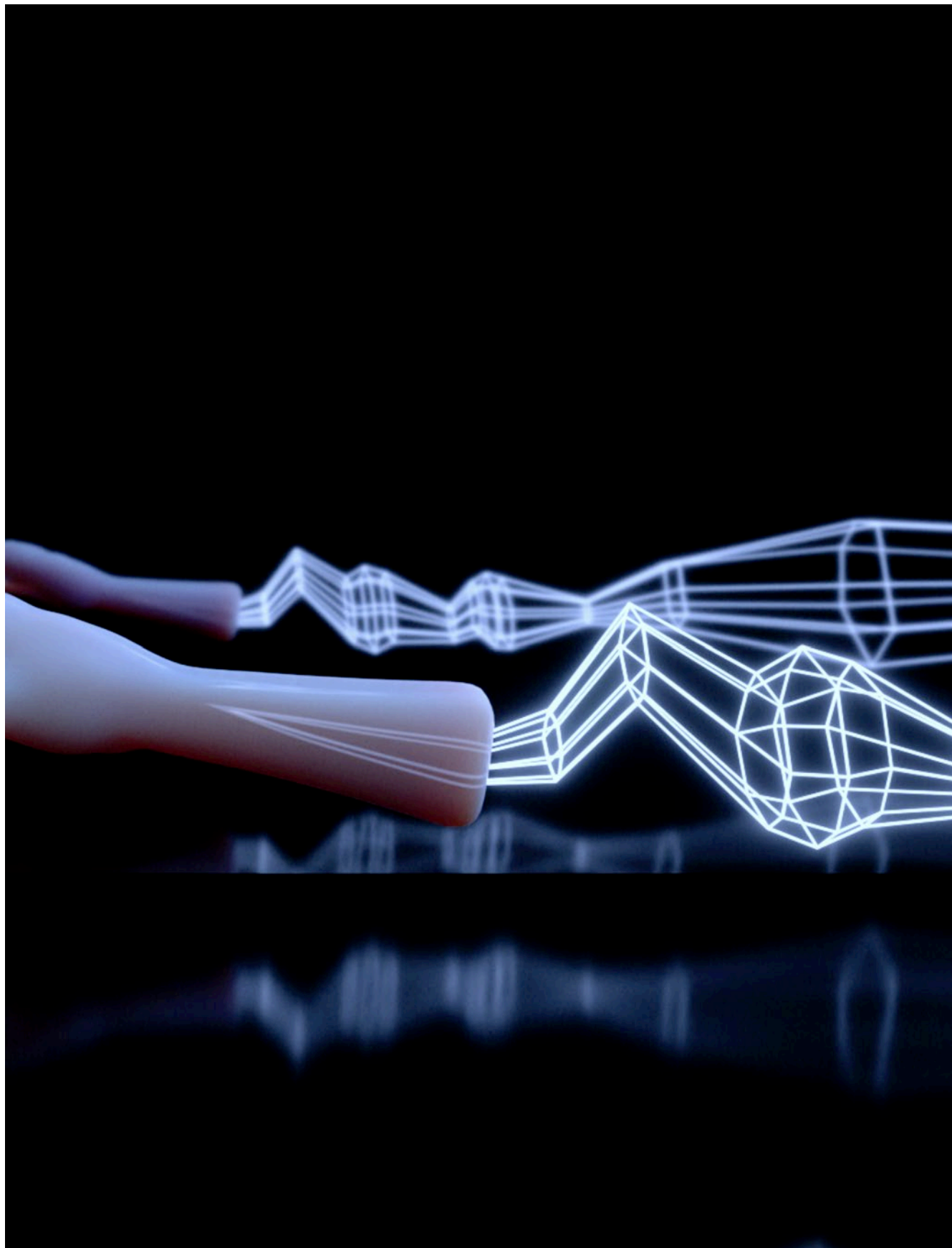
Uma criatura alienígena vagueia por uma paisagem onírica e misteriosa que parece prestes a desmoronar ao primeiro sopro de vento. A desagradável sensação de cair no vazio desvanece na sensação de precariedade e incerteza que caracteriza os nossos tempos. Da pandemia à guerra na Ucrânia, os acontecimentos atuais parecem marcar uma espécie de contagem regressiva para lugar nenhum. | An alien creature wanders in a dreamlike and mysterious landscape that seems on the verge of collapsing at the first breath of wind. The unpleasant sensation of falling into the void fades into the feeling of precariousness and uncertainty characterizing our times. From the pandemic to the war in Ukraine, current events seem to mark a kind of countdown to nowhere. | Una criatura alienígena deambula por un paisaje onírico y misterioso que parece a punto de derrumbarse al primer soplo de viento. La desagradable sensación de caer al vacío se desvanece en la sensación de precariedad e incertidumbre que caracteriza nuestro tiempo. Desde la pandemia hasta la guerra de Ucrania, los acontecimientos actuales parecen marcar una especie de cuenta atrás hacia la nada.

Bio | Francesca Fini é uma artista italiana focada em cinema experimental, animação digital, novas mídias, instalação e arte performática. Seus projetos ao vivo frequentemente abordam questões ligadas à relação entre espaços públicos e privados, mas também refletem sobre as distorções na percepção de beleza produzidas pelo mercado e pela grande mídia. | Francesca Fini is an Italian artist focused on experimental cinema, digital animation, new media, installation, and performance art. Her live projects are often addressing issues linked to the relationship between public and private spaces, but also reflect on the distortions in the perception of beauty produced by the market and mainstream media. | Francesca Fini es una artista italiana centrada en el cine experimental, la animación digital, los nuevos medios, la instalación y el arte escénico. Sus proyectos en vivo a menudo abordan temas relacionados con la relación entre los espacios públicos y privados, pero también reflexionan sobre las distorsiones en la percepción de la belleza producidas por el mercado y los principales medios de comunicación.

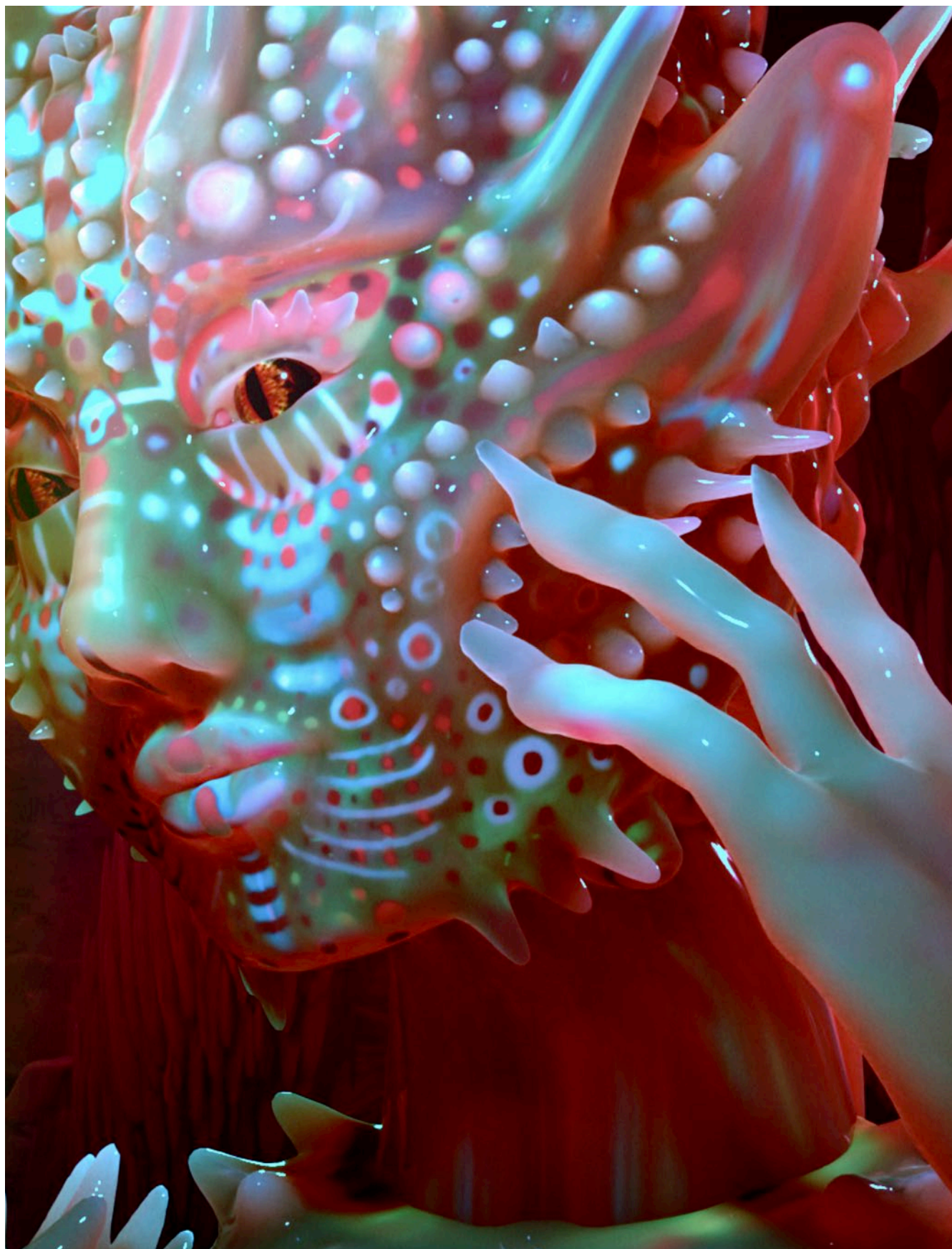


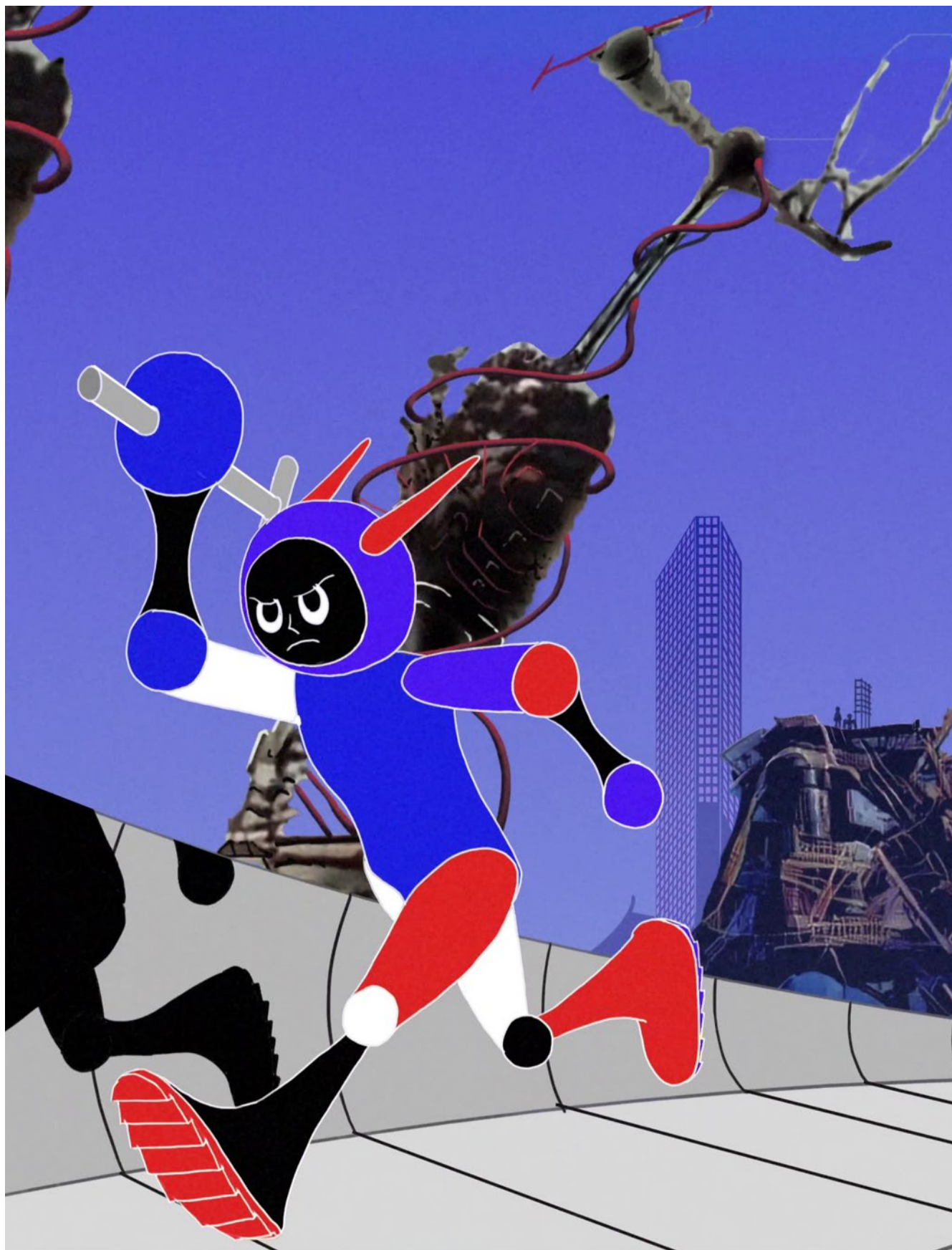












Gustaf Holtenäs | SLOW | Suécia | Sweden | Suecia

Mundos existem dentro de mundos, que são sucessivamente rasgados. Este é o videoclipe do cineasta sueco Gustaf Holtenäs para a banda britânica Black Midi. | Worlds exist within worlds, which are successively ripped asunder. This is the music video by Swedish filmmaker Gustaf Holtenäs for the British band Black Midi. | Mundos existen dentro de mundos, que son sucesivamente desgarrados. Este es el videoclip del cineasta sueco Gustaf Holtenäs para la banda británica Black Midi.

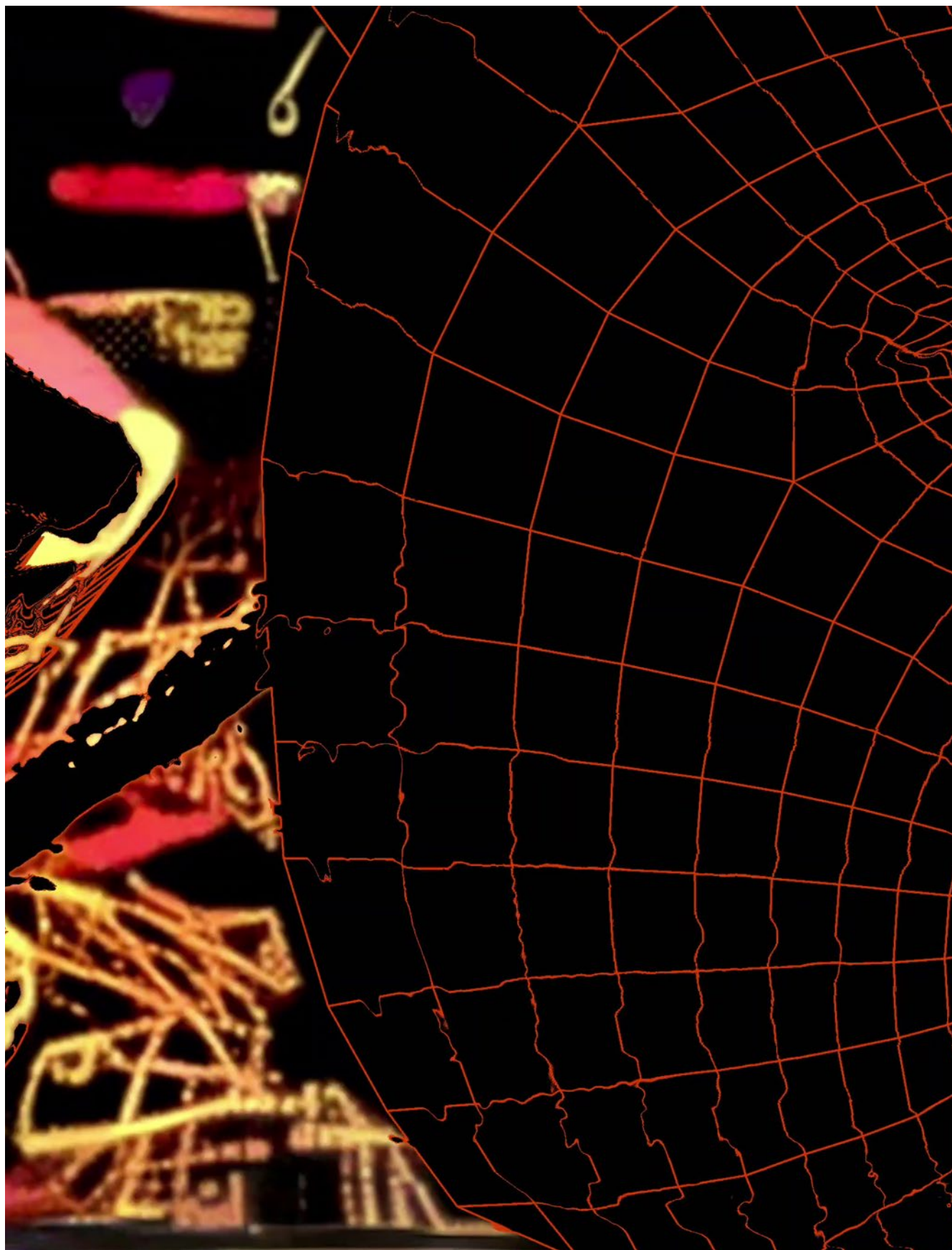
Bio | Gustaf Holtenäs é diretor de animação que cria vídeos para Black Midi, Iron Maiden, Grimes, Caroline Polachek e outros. Ele mescla estilos de animação japonesa e ocidental, utilizando uma combinação de técnicas de animação 2D e 3D. | Gustaf Holtenäs is an animation director who creates videos for Black Midi, Iron Maiden, Grimes, Caroline Polachek, and more. He blends Japanese and Western animation styles, utilizing a mix of 2D and 3D animation techniques. | Gustaf Holtenäs es un director de animación que crea videos para Black Midi, Iron Maiden, Grimes, Caroline Polachek y más. Él fusiona estilos de animación japonesa y occidental, utilizando una mezcla de técnicas de animación 2D y 3D.

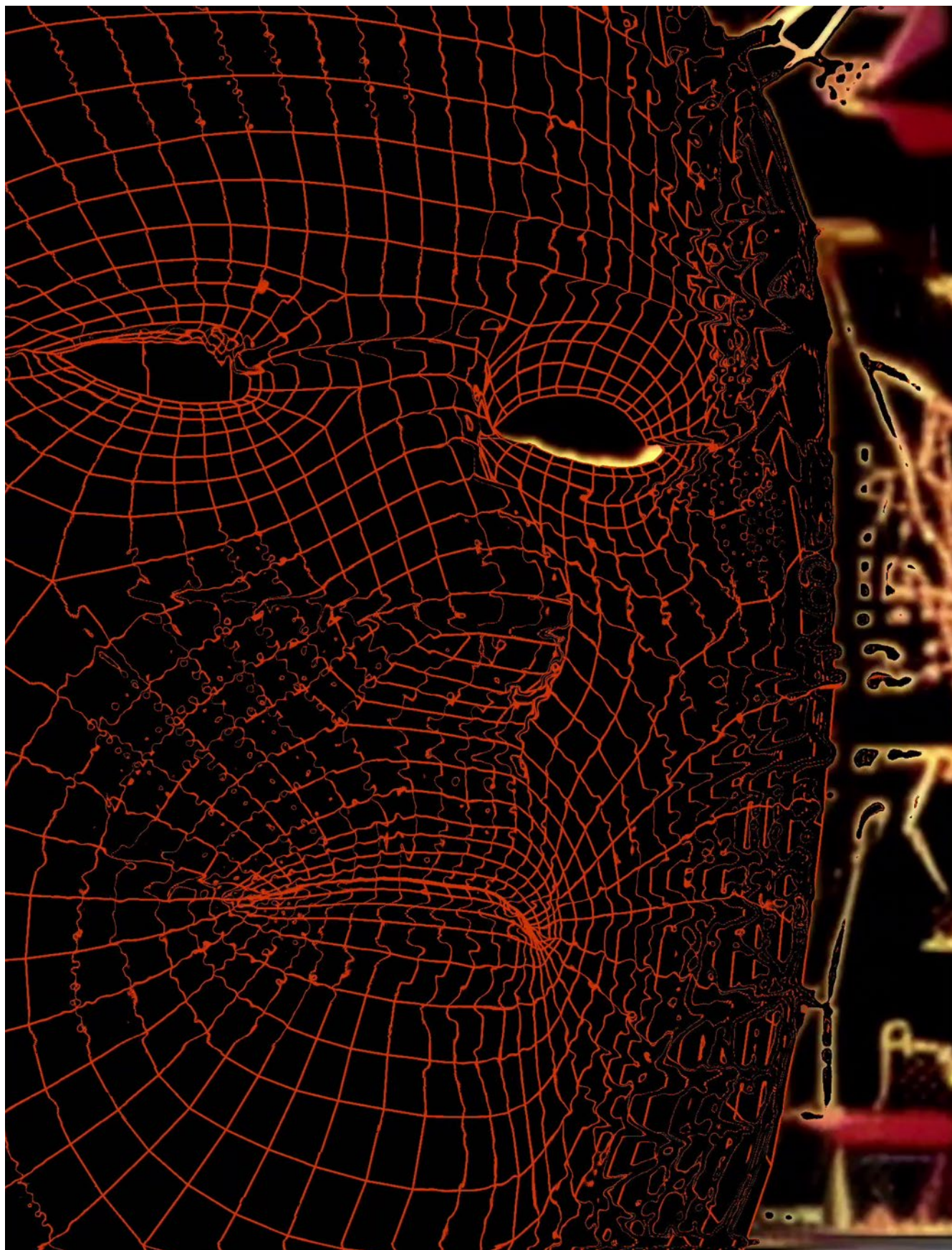














Lilia Li-Mi-Yan & Katherina Sadovsky | A0000000000001000AA011 | Rússia

| Russia | Rusia A animação explora a possibilidade de interação e conexão humana com outras formas de existência. O que aconteceria se tivéssemos um novo corpo criado por meio da interação com novas tecnologias, bactérias e novos materiais? Com a ajuda de gráficos CGI e 3D, os personagens do vídeo são equipados com implantes especiais e um sistema orgânico adicional que lhes permite sobreviver no mundo moderno. | The animation explores the possibility of human interaction and connection with other forms of existence. What would happen if we had a new body created through interaction with new technologies, bacteria and new materials? With the help of CGI and 3D graphics, the characters in the video are equipped with special implants and an additional organic system that allows them to survive in the modern world. | La animación explora la posibilidad de interacción humana y conexión con otras formas de existencia. ¿Qué pasaría si tuviéramos un nuevo cuerpo creado a través de la interacción con nuevas tecnologías, bacterias y nuevos materiales? Con la ayuda de gráficos CGI y 3D, los personajes del video están equipados con implantes especiales y un sistema orgánico adicional que les permite sobrevivir en el mundo moderno.

Bio | Lilia Li-Mi-Yan e Katherina Sadovsky são uma dupla de artistas russas que trabalham juntas desde 2016. Em seus projetos, Li-Mi-Yan e Sadovsky exploram questões sobre futuro, ecologia, a relação entre humanos e natureza e as possibilidades de interação humana e conexão com outras formas de existência. | Lilia Li-Mi-Yan and Katherina Sadovsky are a duo of Russian artists who have been working together since 2016. In their projects, Li-Mi-Yan and Sadovsky explore questions about the future, ecology, the relationship between humans and Nature and the possibilities of human interaction and connection with other forms of existence. | Lilia Li-Mi-Yan y Katherina Sadovsky son un dúo de artistas rusos que trabajan juntos desde 2016. En sus proyectos, Li-Mi-Yan y Sadovsky exploran preguntas sobre el futuro, la ecología, la relación entre los humanos y la naturaleza y las posibilidades de interacción humana y conexión con otras formas de existencia.







Mike Pelletier | Constraint Iteration 1 & 3 | Canadá | Canada

A série *Constraint Iterations* explora o movimento humano registrado por captura de movimento para gerar aleatoriedade. O artista utiliza bases de dados como CMU e Mixamo, modificando os movimentos para criar novas formas. Cada peça segue conjuntos de regras similares, resultando em interações cada vez mais complexas entre as figuras. | The series *Constraint Iterations* explores human movement recorded through motion capture to generate randomness. The artist uses databases like CMU and Mixamo, modifying the movements to create new forms. Each piece follows similar sets of rules, resulting in increasingly complex interactions between the figures. | La serie *Constraint Iterations* explora el movimiento humano registrado mediante la captura de movimiento para generar aleatoriedad. El artista utiliza bases de datos como CMU y Mixamo, modificando los movimientos para crear nuevas formas. Cada pieza sigue conjuntos de reglas similares, lo que resulta en interacciones cada vez más complejas entre las figuras.

Bio | Mike Pelletier é um artista canadense radicado em Amsterdã, Holanda, cujo trabalho explora a fronteira entre o espaço digital e o físico, focando especialmente na representação do corpo humano por meio da tecnologia e influenciado por práticas artísticas e históricas de imagens e representação. | Mike Pelletier is a Canadian artist based in Amsterdam, Netherlands, whose work explores the boundary between digital and physical space, with a special focus on the representation of the human body through technology and influenced by artistic and historical practices of imagery and representation. | Mike Pelletier es un artista canadiense radicado en Ámsterdam, Holanda. Su trabajo explora la frontera entre el espacio digital y físico, al centrarse especialmente en la representación del cuerpo humano a través de la tecnología y al influenciar por prácticas artísticas e históricas de imágenes y representación.











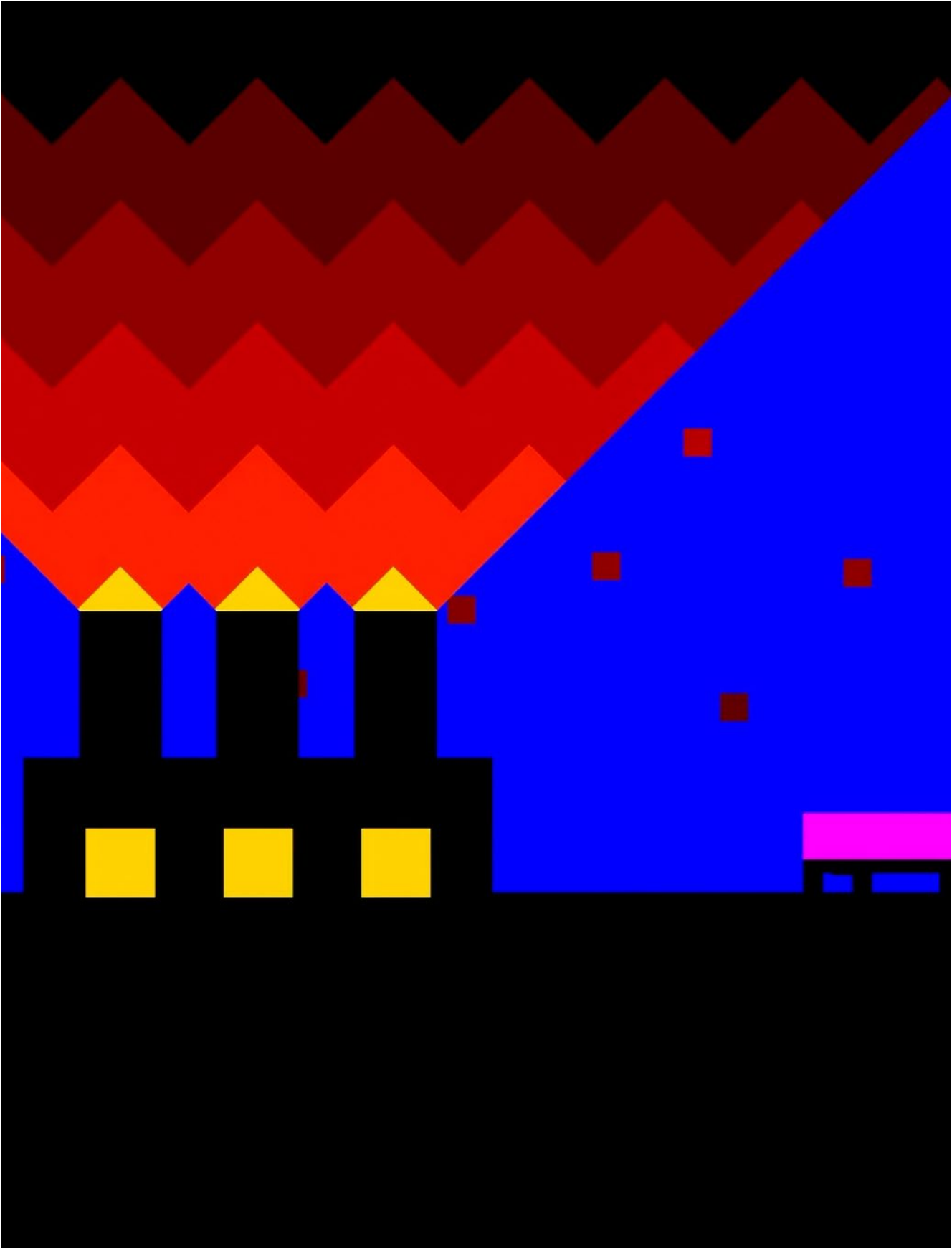
Nikita Diakur | Ugly | Alemanha | Germany | Alemanha

Um gato feio luta para coexistir em um mundo fragmentado e quebrado, eventualmente encontrando uma alma gêmea em um chefe místico. Inspirado na história da internet "Ugly the Cat". | An ugly cat struggles to coexist in a fragmented and broken world, eventually finding a soulmate in a mystical boss. Inspired by the internet story "Ugly the Cat." | Un gato feo lucha por coexistir en un mundo fragmentado y quebrado, al encontrar eventualmente una alma gemela en un jefe místico. Inspirado en la historia de internet "Ugly the Cat".

Bio | Nikita é um freelancer que cria anúncios, videocliques e curta-metragens. | Nikita is a freelancer making adverts, music videos and short films. | Nikita es un freelancer que realiza anuncios, videos musicales y cortometrajes.



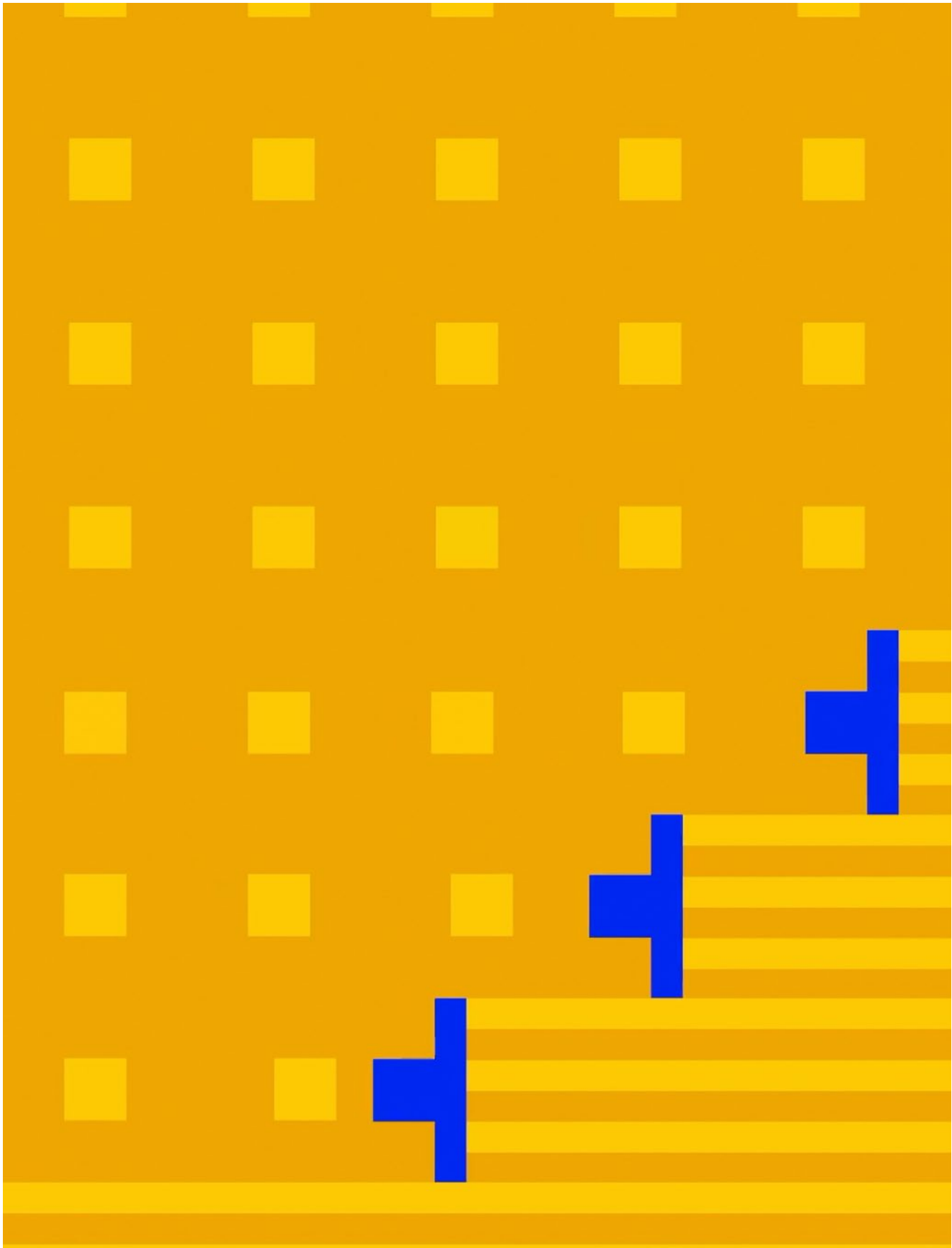


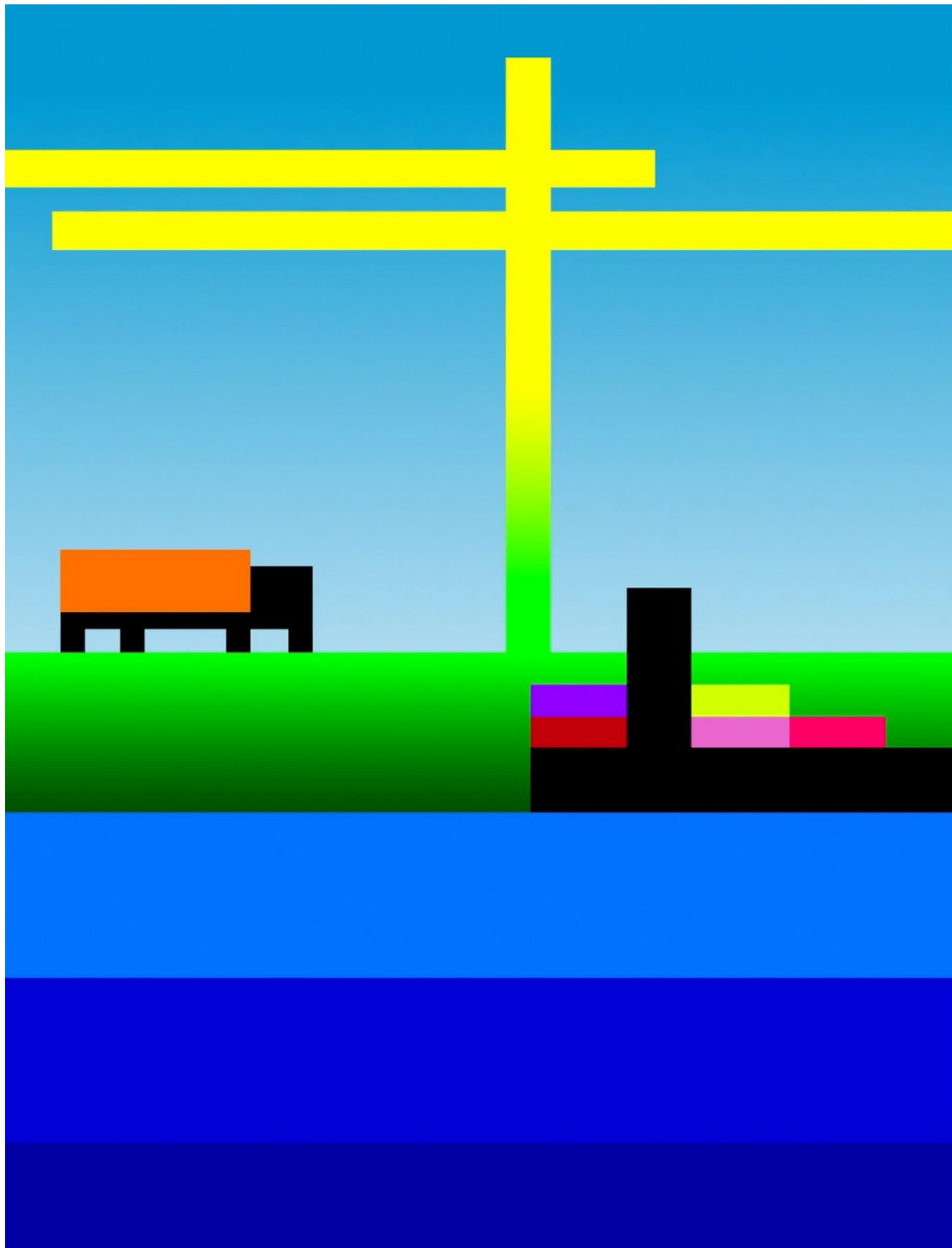


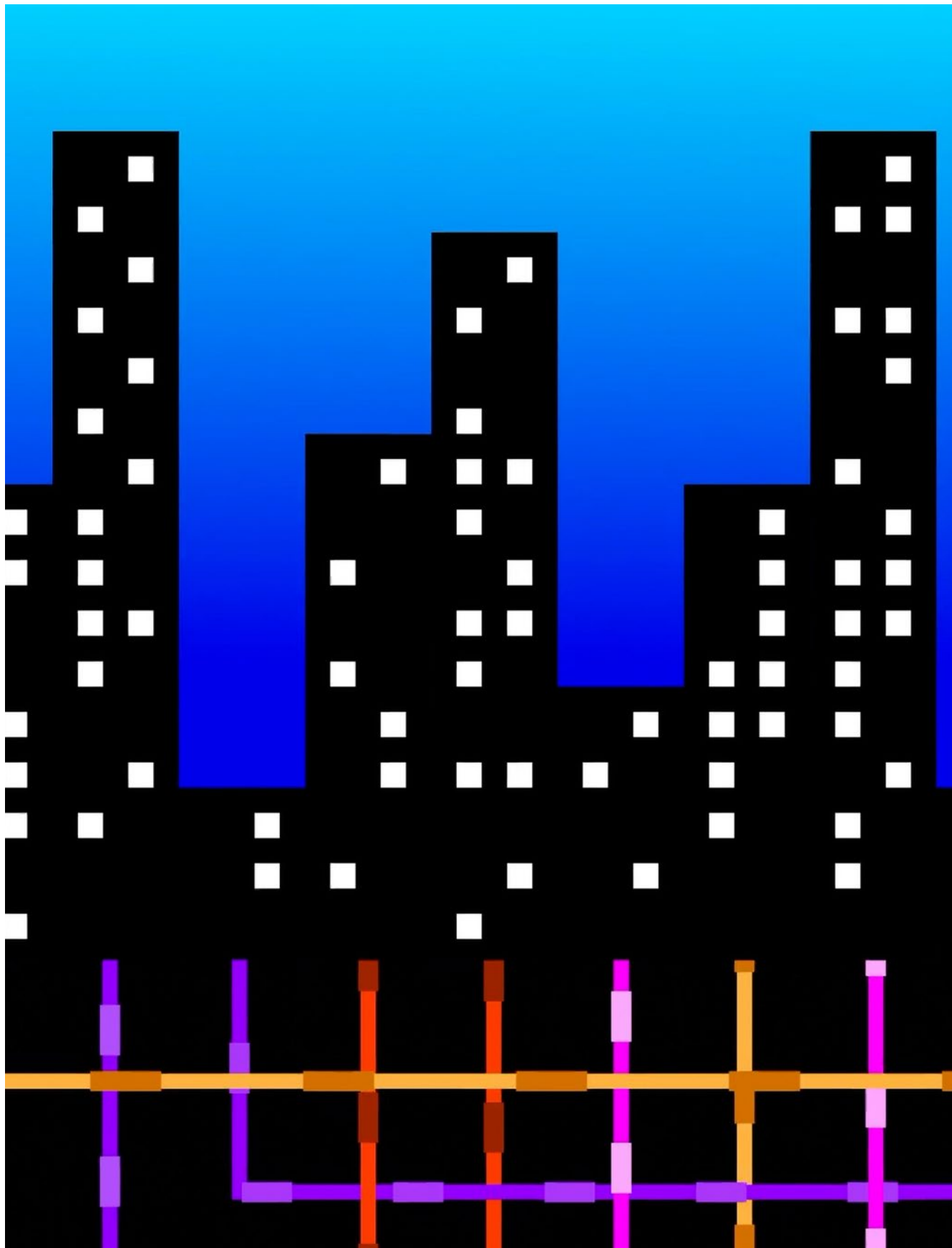
Oli Sorenson | Supply Chain | Canadá | Canada

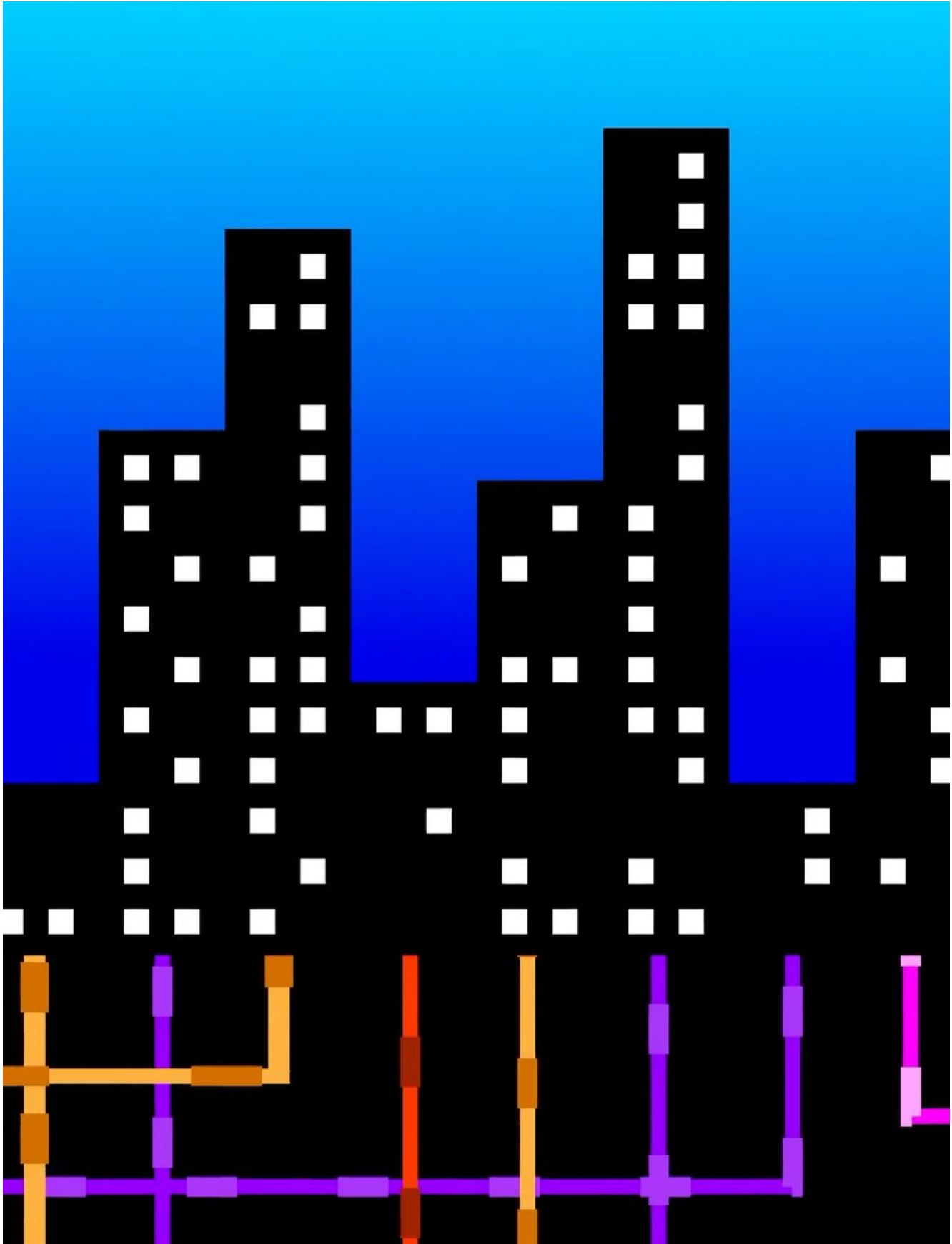
Supply Chain é modelado em uma instalação de vídeo exibida pela primeira vez na Elektra Gallery, Montreal, Canadá. A animação sequencia os elos da cadeia de suprimentos de bens de consumo à medida que são processados, desde a extração, fabricação, entrega, transação, até consumo e descarte. | *Supply Chain* is modeled on a video installation first exhibited at Elektra Gallery, Montreal, Canada. The animation sequences the links in the supply chain of consumer goods, as they get processed from the stage of extraction, manufacturing, delivery, transaction, to consumption and disposal. | *Supply Chain* se basa en una instalación de video que se muestra por primera vez en Elektra Gallery, Montreal, Canadá. La animación secuencia los eslabones de la cadena de suministro de bienes de consumo a medida que se procesan desde la extracción, fabricación, entrega, transacción, consumo y eliminación.

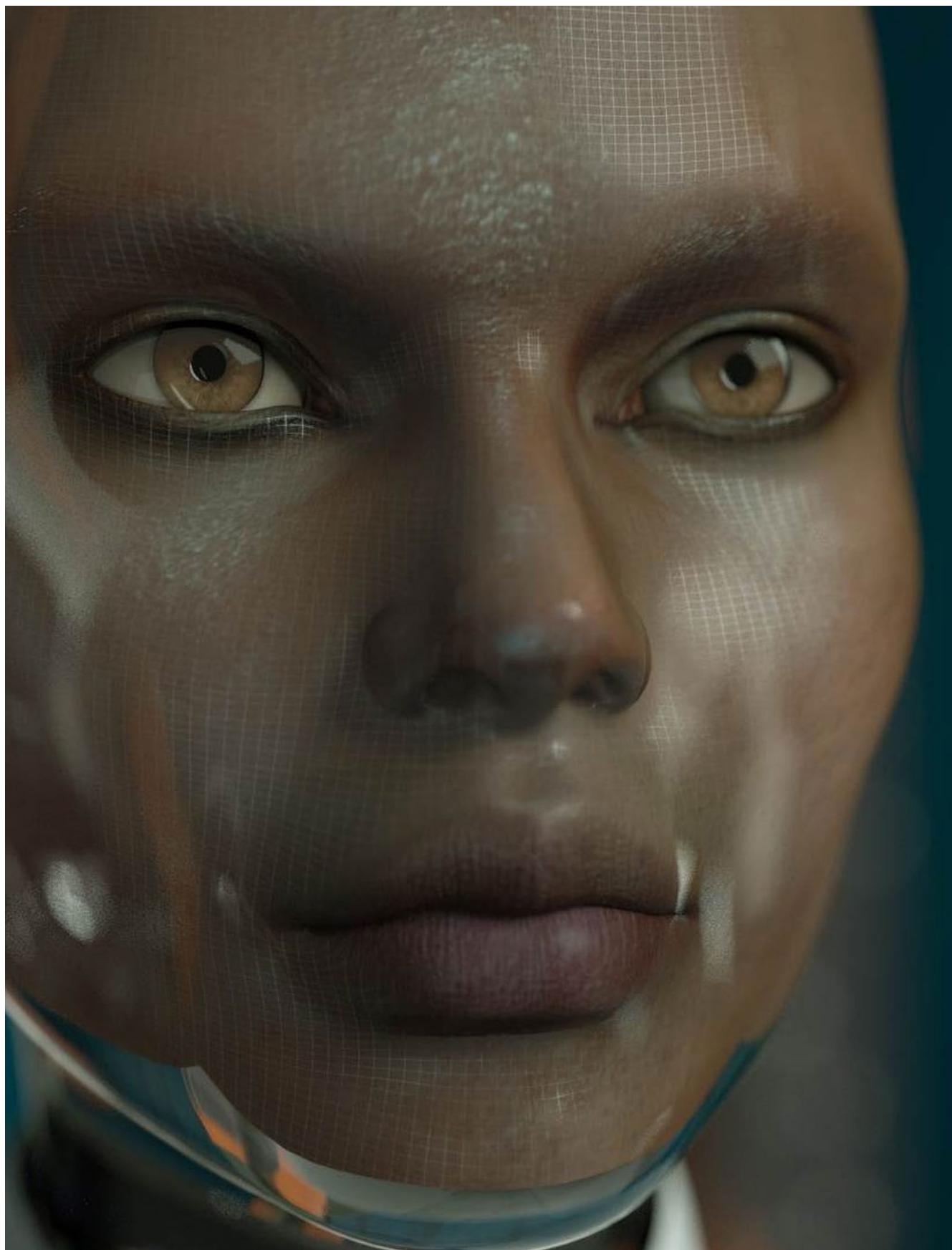
Bio | Oli Sorenson é um artista que desafia expectativas do artista como produtor de imagens proprietárias. Seu trabalho aborda as contradições dos direitos autorais e da cultura de reprodução em massa, explorando autoria no mundo conectado. Ele promove apropriação, reutilizando materiais culturais de heranças e comunidades específicas. | Oli Sorenson is an artist who challenges the expectations of artists as producers of proprietary images. His work addresses the contradictions of limited copyrights and mass reproduction culture, exploring authorship in a connected world. He promotes appropriation, reusing cultural materials from specific heritages and communities. | Oli Sorenson es un artista que desafía las expectativas del artista como productor de imágenes propietarias. Su trabajo aborda las contradicciones de los derechos de autor limitados y la cultura de reproducción en masa, explorando la autoría en un mundo conectado. Promueve la apropiación, reutilizando materiales culturales de herencias y comunidades específicas.









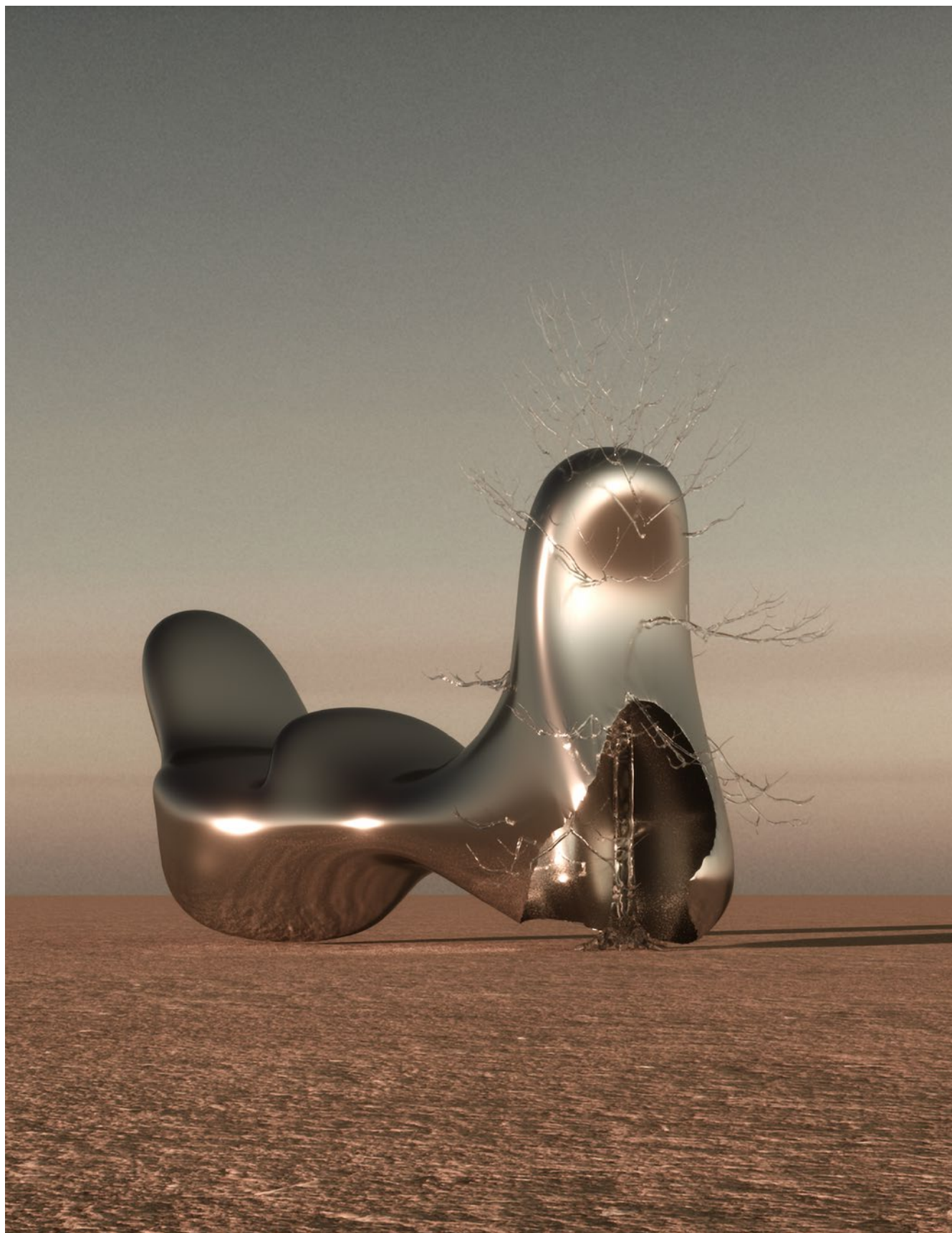


DEJUMATOS, Rudá Babau & Pepapuke | G.A.I.A. PRESIDENTE | Brasil | Brazil

G.A.I.A significa Agente Inteligente Artificial Sem Gênero. Decidiu se manifestar como uma opção para a campanha presidencial brasileira. Como representar a população de um país no século XXI? G.A.I.A., uma performance artística até o momento, toca as principais abordagens disponíveis nessa direção. Já temos a tecnologia para criar um processo mais democrático nas relações entre governo e cidadãos, mas ainda não temos a ética resolvida ou completamente estabelecida. É uma campanha para conscientização, uma jornada onde um avatar de inteligência artificial personificado e não binário ajuda as pessoas a se familiarizarem com o futuro. | Este discurso foi apresentado no TEDx Blumenau 2019 e no SPFW #PROJETOESTUFA 2019. A instalação consiste em uma projeção a laser mapeada sobre uma grande escultura impressa em 3D. | G.A.I.A. significa Agente de Inteligencia Artificial sin Género. Ha decidido manifestarse como una opción en la campaña presidencial brasileña. ¿Cómo representar la población de un país en el siglo XXI? G.A.I.A., hasta el momento una performance artística, aborda las principales alternativas disponibles en esta dirección. Ya tenemos la tecnología para crear un proceso más democrático en las relaciones entre el gobierno y los ciudadanos, simplemente no hemos resuelto completamente los aspectos éticos o llegado a un acuerdo justo. Es una campaña para crear conciencia, un viaje en el cual un avatar de inteligencia artificial personificado y no binario ayuda a las personas a familiarizarse con el futuro. | Este discurso fue presentado en TEDx Blumenau 2019 y en SPFW #PROJETOESTUFA 2019. La instalación consiste en una proyección láser mapeada sobre una gran escultura impresa en 3D. | G.A.I.A stands for Genderless Artificially Intelligent Agent. It decided to manifest itself as an option to the Brazilian presidential campaign. How to represent a country's population in the 21st century? G.A.I.A., an artistic performance thus far, tackles the main courses available in this direction. We already have the technology to create a more democratic process in governmental-citizen relations, we just don't have the ethics solved or fairly settled. It's a campaign to raise awareness, a journey where a non-binary personified artificial intelligence avatar helps people familiarize with the future. | This speech was featured at TEDx Blumenau 2019 and SPFW #PROJETOESTUFA 2019. The installation consists in an laser projection mapped over an large 3D printed sculpture.

Bio | Rudá Babau explora os encontros entre a virtualidade e a materialidade, tangenciando a figuração de subjetividades através das novas tecnologias. Trabalhando em um espaço fluido entre a pesquisa de materiais híbridos e de reuso e a construção de ambiências virtuais, ela realiza filmes, narrativas imersivas e expografias digitais com ferramentas de videogame. | Rudá Babau explores the intersections between virtuality and materiality, touching on the depiction of subjectivities through new technologies. Working in a fluid space between hybrid material research, reuse, and the construction of virtual ambiances, she creates films, immersive narratives, and digital exhibitions using video game tools. | Rudá Babau explora los encuentros entre la virtualidad y la materialidad, abordando la representación de subjetividades a través de las nuevas tecnologías. Trabajando en un espacio fluido entre la investigación de materiales híbridos y reutilización, y la construcción de ambientes virtuales, crea películas, narrativas inmersivas y exposiciones digitales utilizando herramientas de videojuegos. | DEJUMATOS é diretora criativa, futurista e generalista 3D que usa tecnologias como 3D e inteligência artificial para construir narrativas utópicas e modelos interativos. Ela cria ambientes e personagens digitais, incluindo filmes, realidade estendida, virtual, aumentada, jogos e metaverso. Suas habilidades também se estendem a instalações artísticas com foco em luzes e sensores. | DEJUMATOS is a creative director, futurist, and 3D generalist who uses technologies like 3D and artificial intelligence to build utopian narratives and interactive models. She creates digital environments and characters, spanning across formats like films, extended reality, virtual reality, augmented reality, games, and metaverse. Her skills also extend to artistic installations focusing on lights and sensors. | DEJUMATOS es directora creativa, futurista y generalista 3D que utiliza tecnologías como el 3D y la inteligencia artificial para construir narrativas utópicas y modelos interactivos. Crea ambientes y personajes digitales, abarcando formatos como películas, realidad extendida, realidad virtual, realidad aumentada, juegos y metaverso. Sus habilidades también se extienden a instalaciones artísticas con enfoque en luces y sensores.











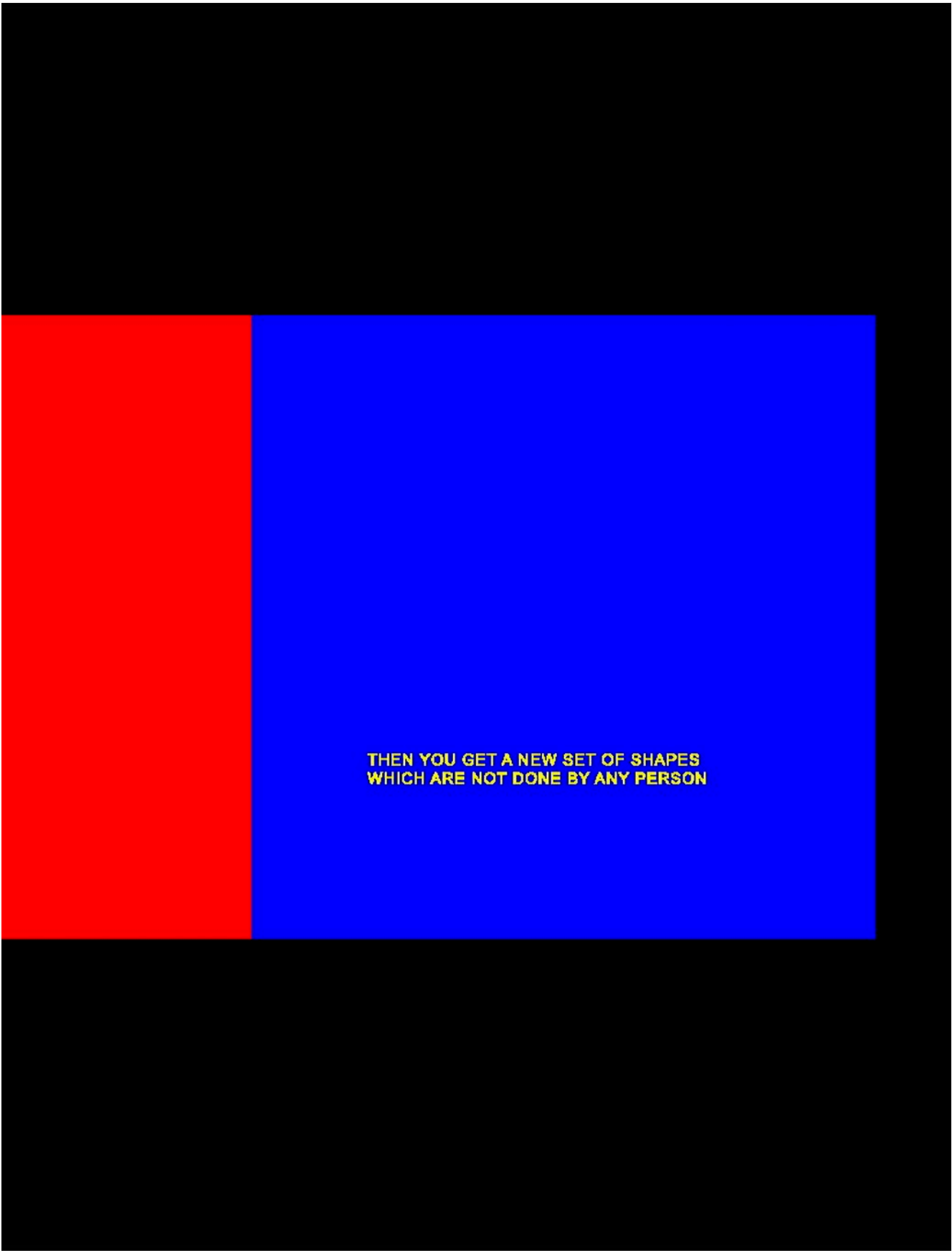


Peter Burr | Black Square | Estados Unidos | United States

Black Square é um curta-metragem que explora a vida contemporânea no grid, usando ilusões ópticas para destacar as limitações do corpo e da mente. Com figuras humanas em movimento e quadrados piscando em sincronia com o áudio da exposição Op Art Responsive Eye de 1965, revela uma sociedade ansiosa e dividida, desafiando nossos limites de atenção.

| *Black Square* is a short film that explores contemporary life in the grid, using optical illusions to highlight the limitations of body and mind. With moving human figures and flashing squares synchronized to audio from the 1965 Op Art exhibition Responsive Eye, it reveals an anxious and divided society, challenging our limits of attention.

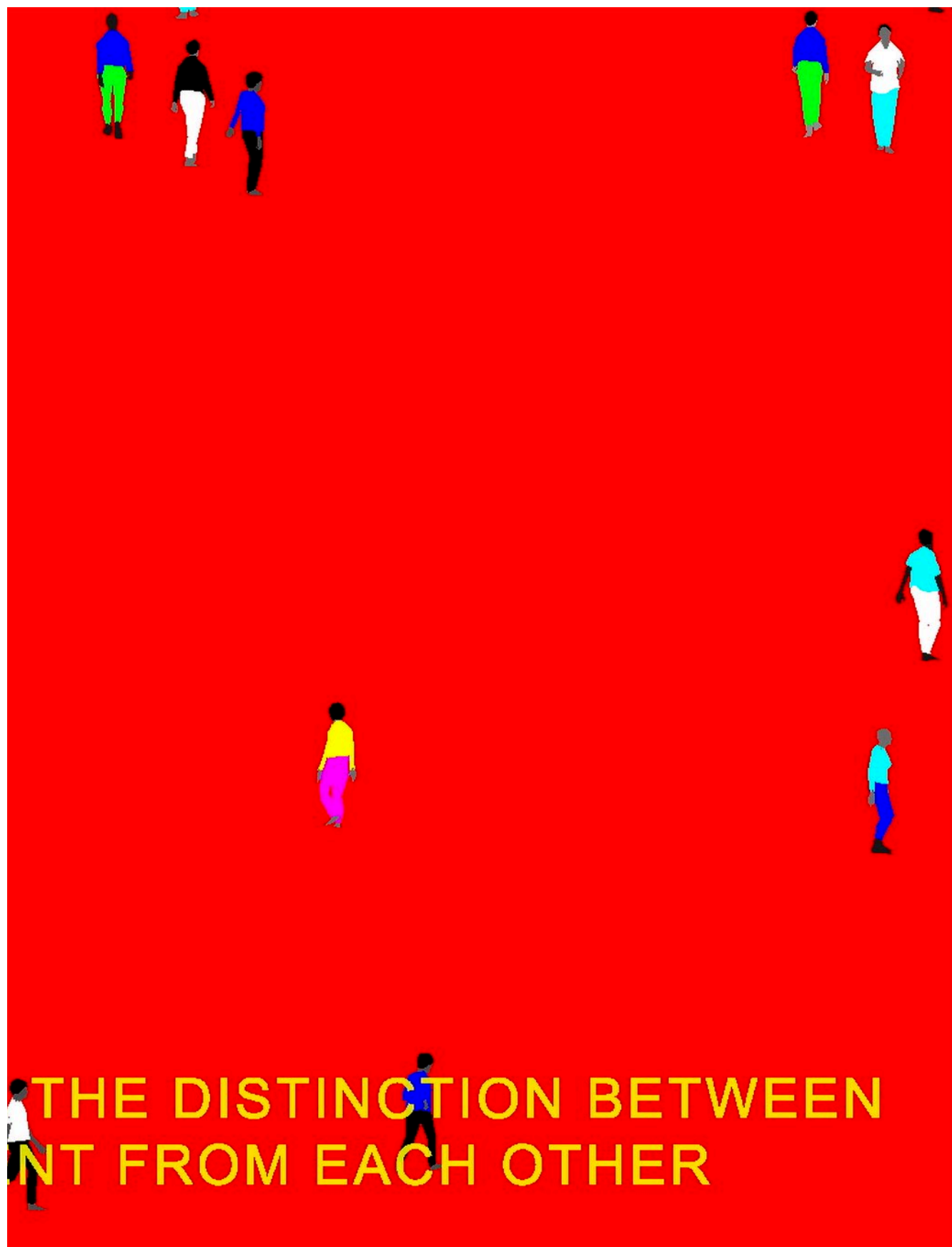
| *Black Square* es un cortometraje que explora la vida contemporánea en la cuadrícula, utilizando ilusiones ópticas para resaltar las limitaciones del cuerpo y la mente. Con figuras humanas en movimiento y cuadrados que parpadean en sincronía con el audio de la exposición de Op Art "Responsive Eye" de 1965, revela una sociedad ansiosa y dividida, desafiando nuestros límites de atención.

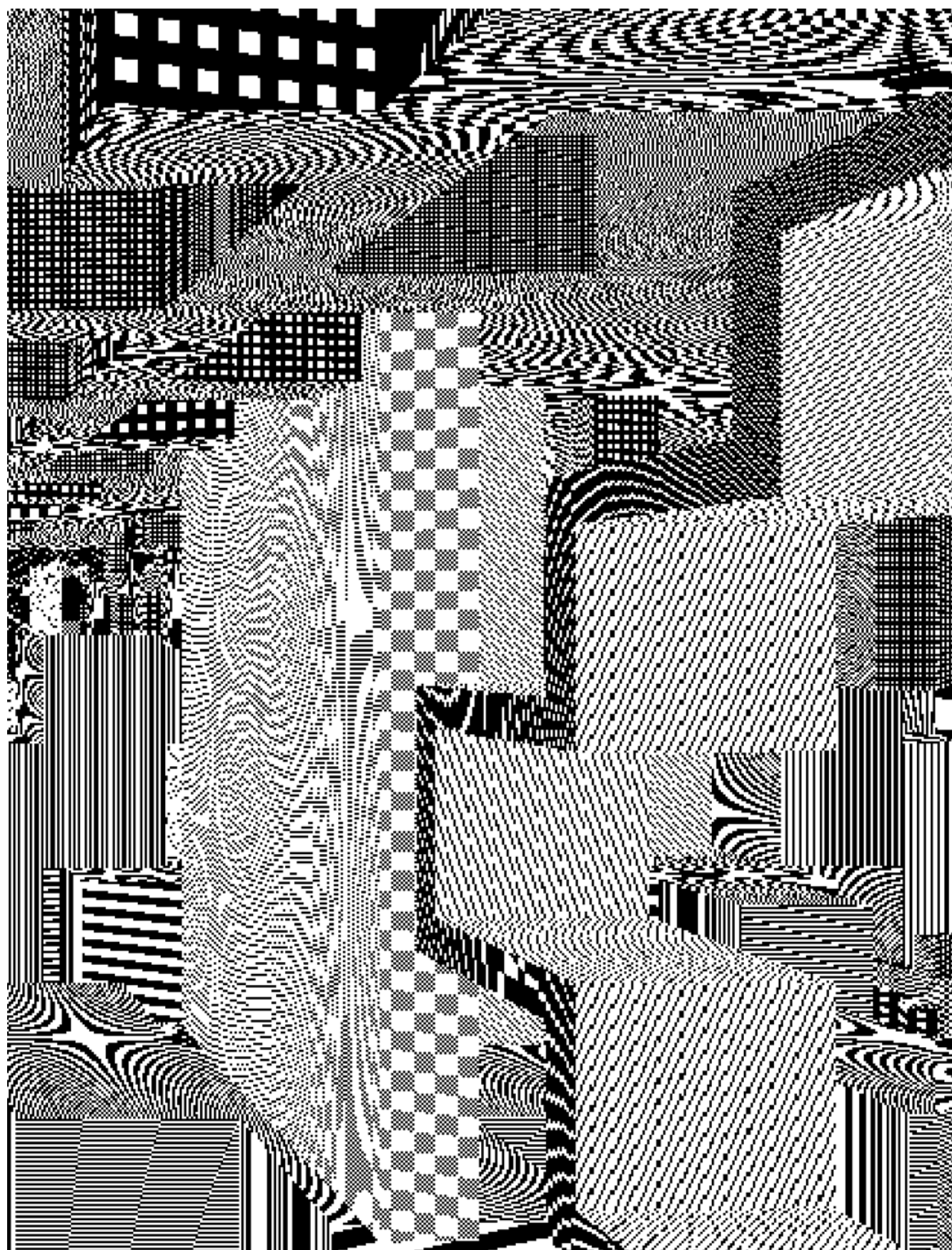


THEN YOU GET A NEW SET OF SHAPES
WHICH ARE NOT DONE BY ANY PERSON



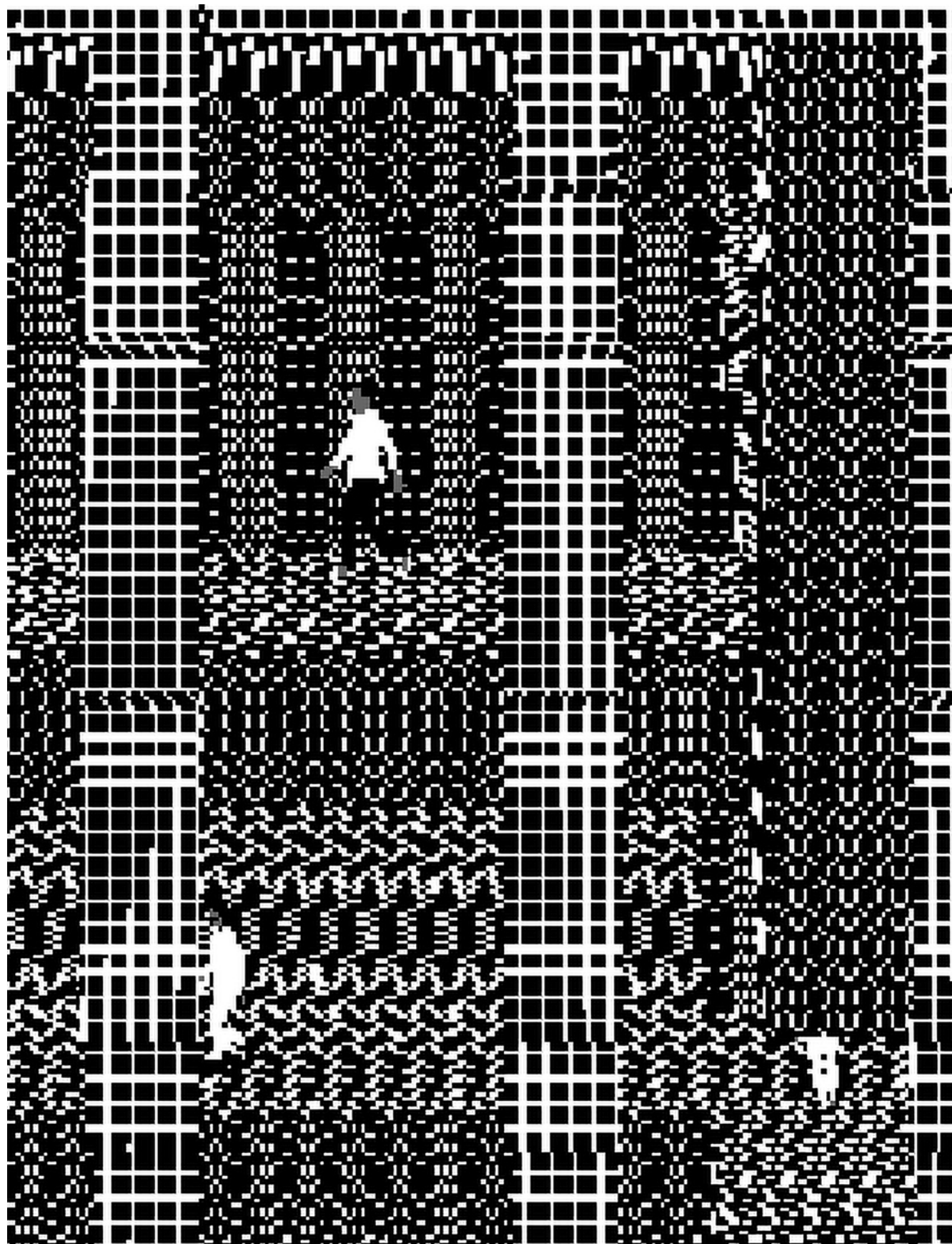






Peter Burr | The Mess | Estados Unidos | United States

Uma viagem ao limiar de um labirinto utópico. Seguimos a perspectiva de uma mulher solitária que desce a uma arcologia subterrânea abandonada. Ela tem a tarefa de limpar a bagunça que surgiu dessa estrutura selvagem, perdendo-se no processo. | A journey to the threshold of a utopian maze. We follow the perspective of a solitary woman descending into an abandoned underground arcology. Her task is to clean up the mess that has arisen from this wild structure, getting lost in the process. | Un viaje al umbral de un laberinto utópico. Seguimos la perspectiva de una mujer solitaria que desciende a una *arcología* subterrânea abandonada. Su tarea es limpiar el desorden que ha surgido de esta estructura salvaje, perdiéndose en el proceso.



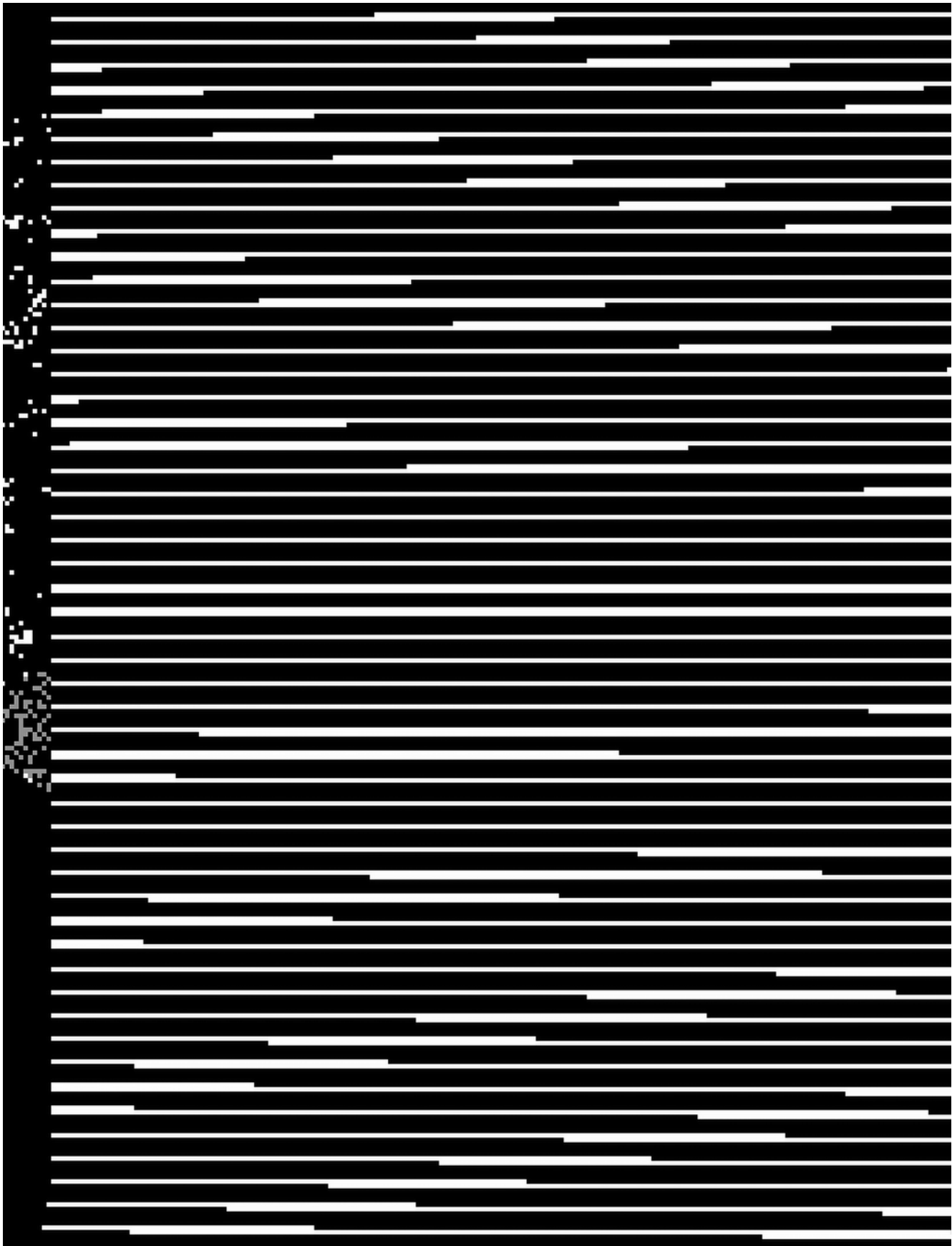
Peter Burr | Pattern Language | Estados Unidos | United States

“Pattern Language” é um termo cunhado pelo arquiteto Christopher Alexander para quantificar a vitalidade de certas ambições humanas por meio de um índice de padrões estruturais. Alguns defensores dessa abordagem de design afirmam que pessoas comuns podem usá-la para resolver com sucesso problemas de design muito grandes e complexos. Nesta peça, as teorias de design de Alexander são aplicadas na construção de um labirinto generativo de videogame. | “Pattern

Language” is a term coined by architect Christopher Alexander to quantify the vitality of certain human ambitions through an index of structural patterns. Some advocates of this design approach claim that ordinary people can use it to successfully solve very large and complex design problems. In this piece, Alexander’s design theories are applied in the construction of a generative video game labyrinth. | ‘Pattern Language’ es un término acuñado por el arquitecto Christopher Alexander para cuantificar la vitalidad de ciertas ambiciones humanas a través de un índice de patrones estructurales. Algunos defensores de este enfoque de diseño afirman que las personas comunes pueden utilizarlo para resolver con éxito problemas de diseño muy grandes y complejos. En esta pieza, las teorías de diseño de Alexander se aplican en la construcción de un laberinto generativo de videojuego.

Bio | Peter Burr é um artista de Brooklyn, NY, que cria obras de arte cinematográficas imersivas utilizando ferramentas da indústria de videogames. Suas peças foram apresentadas internacionalmente em instituições como Documenta 14, em Atenas; MoMA PS1, em Nova York; e The Barbican Centre, em Londres. | Peter Burr is an artist from Brooklyn, NY, who creates immersive cinematic artworks using tools from the video game industry. His pieces have been showcased internationally in institutions such as Documenta 14 in Athens, MoMA PS1 in New York, and The Barbican Centre in London. | Peter Burr es un artista de Brooklyn, Nueva York, que crea obras de arte cinematográficas inmersivas al utilizar herramientas de la industria de videojuegos. Sus piezas han sido presentadas internacionalmente en instituciones como Documenta 14 en Atenas, MoMA PS1 en Nueva York y The Barbican Centre en Londres.











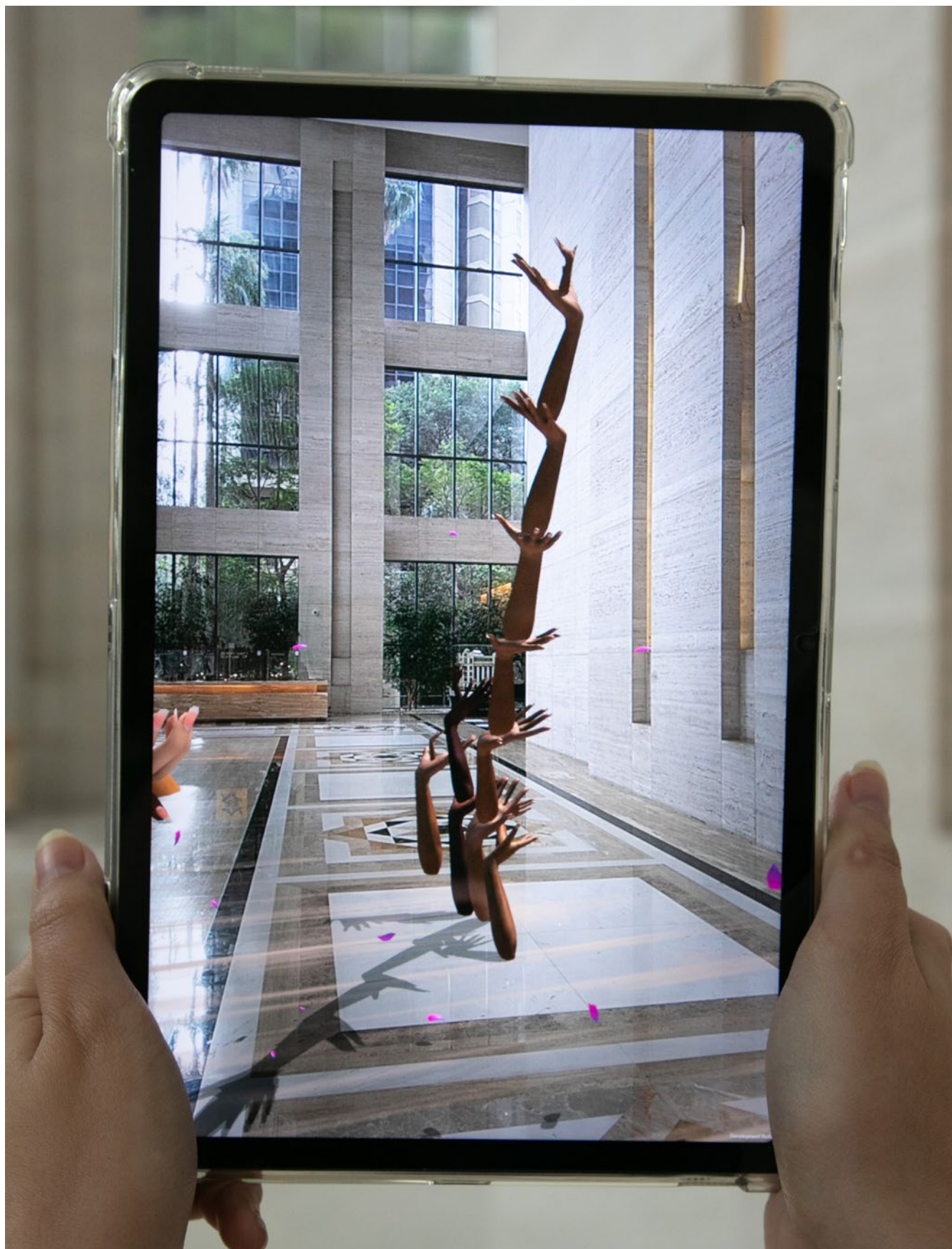
Anders Lind | LINES | Suécia | Sweden | Suecia

Uma instalação interativa de arte sonora em que sensores e eletrônicos, combinados com linhas na parede, formam um novo instrumento musical participativo. O artista sonoro Anders Lind criou *LINES* como uma composição musical aberta para interações participativas em grupo, visando explorar e gerar novas experiências de performance orquestral acessíveis a todos. *LINES* estreia na América do Sul. | An interactive sound art installation in which sensors and electronics in combination with lines on the wall forms a novel participatory music instrument. The sound artist Anders Lind has created *LINES* as an open music composition for participatory group interactions to explore and generate new orchestra performance experiences open for all. *LINES* marks its first premiere in South America. | Una instalación interactiva de arte sonoro en la que sensores y electrónica, en combinación con líneas en la pared, forman un novedoso instrumento musical participativo. El artista de sonido Anders Lind ha creado *LINES* como una composición musical abierta para interacciones grupales participativas, con el objetivo de explorar y generar nuevas experiencias de actuación orquestral abiertas para todos. *LINES* hace su primera aparición en Sudamérica.

Bio | Anders Lind é um artista sonoro e compositor que atua como professor associado de música na Universidade de Umeå, na Suécia. Lind cria arte sonora interativa e compõe música para orquestras, coros, grupos e solistas, em combinação com eletrônicos. Suas composições são permeadas por uma natureza experimental, que convida o ouvinte a uma jornada musical além do esperado. | Anders Lind is a sound artist and composer who works as an associate professor of music at Umeå University in Sweden. Lind creates interactive sound art and composes music for orchestras, choirs, ensembles, and soloists, in combination with electronics. His compositions are imbued with an experimental nature that invites the listener on a musical journey beyond the expected. | Anders Lind es un artista de sonido y compositor que trabaja como profesor asociado de música en la Universidad de Umeå, en Suecia. Lind crea arte sonoro interactivo y compone música para orquestas, coros, conjuntos y solistas, en combinación con electrónica. Sus composiciones están impregnadas de una naturaleza experimental que invita al oyente a un viaje musical más allá de lo esperado.







Melodie Mousset | HanaHana AR | França / Suíça | France / Switzerland | Francia / Suiza

HanaHana é uma experiência imersiva em realidade virtual e aumentada, onde jogadores criam formas e deixam rastros em um ambiente colaborativo com esculturas arcaicas de mãos humanas. Eles podem se teletransportar, multiplicar seus corpos e transformar o espaço expositivo em um ambiente compartilhado. | *HanaHana* is an immersive experience in virtual and augmented reality, where players create shapes and leave traces in a collaborative environment with archaic sculptures of human hands. They can teleport, multiply their bodies, and transform the exhibition space into a shared environment. | *HanaHana* es una experiencia inmersiva en realidad virtual y aumentada, donde los jugadores crean formas y dejan rastros en un entorno colaborativo con esculturas arcaicas de manos humanas. Pueden teletransportarse, multiplicar sus cuerpos y transformar el espacio de exhibición en un ambiente compartido.

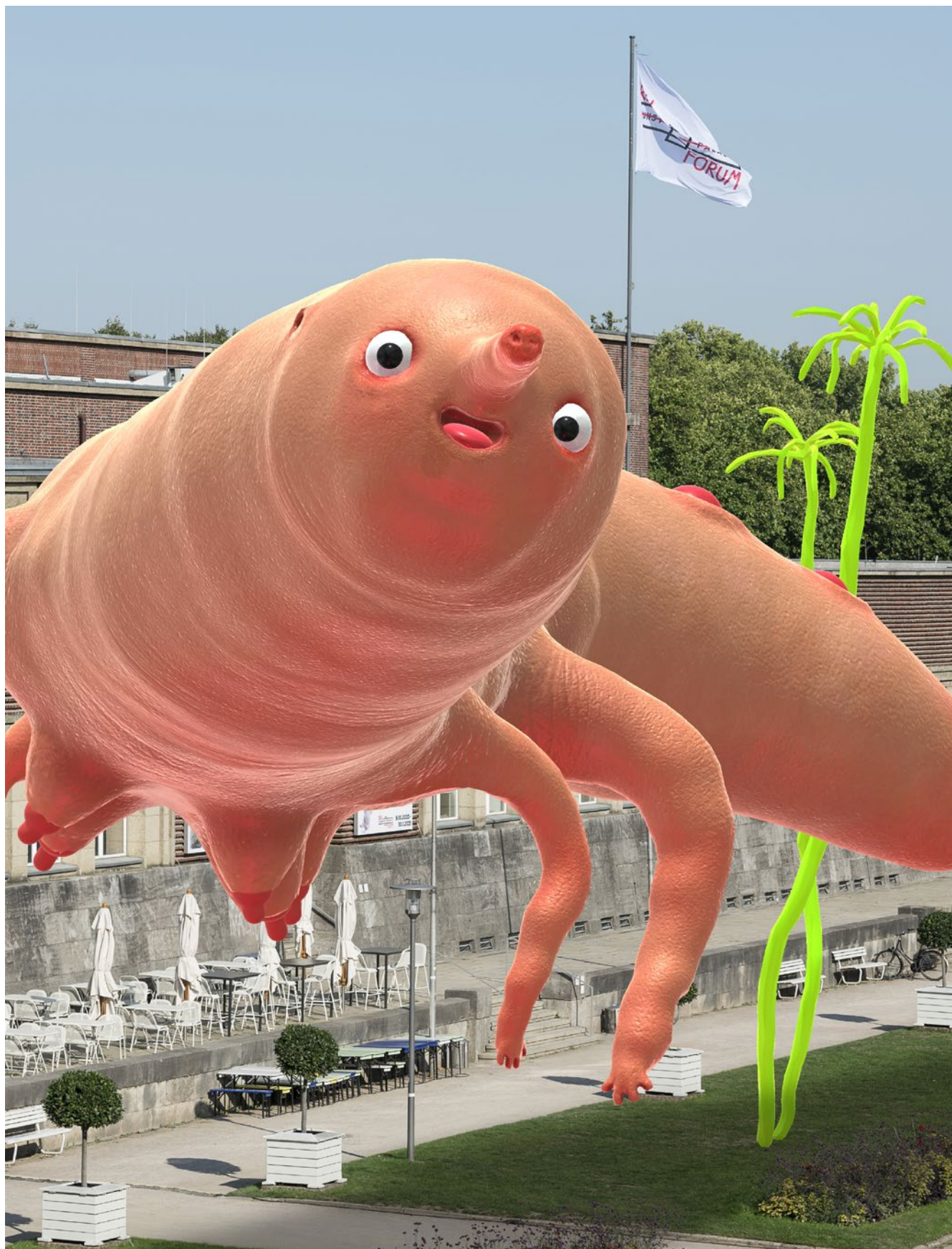
Bio | Mélodie Mousset (n. 1981) é uma artista francesa que vive e trabalha em Zurique, Suíça. Ela estudou na l'École des Beaux Arts de Rennes, ECAL (Suíça), na Royal College of Arts (Inglaterra), e obteve um mestrado em Belas Artes na CalArts (EUA) em 2011. Seu trabalho abrange coleções públicas e privadas internacionais.

| Mélodie Mousset (b. 1981, UAE) is a French artist who lives and works in Zurich, Switzerland. She studied at l'École des Beaux Arts de Rennes, ECAL (Switzerland), Royal College of Arts (England), and obtained a Masters of Fine Arts at CalArts (USA) in 2011. Her work features among international public and private collections.

| Mélodie Mousset (n. 1981) es una artista francesa que vive y trabaja en Zúrich, Suiza. Estudió en la École des Beaux Arts de Rennes, ECAL (Suiza), en el Royal College of Arts (Inglaterra) y obtuvo una maestría en Bellas Artes en CalArts (EE. UU.) en 2011. Su obra abarca colecciones públicas y privadas internacionales.

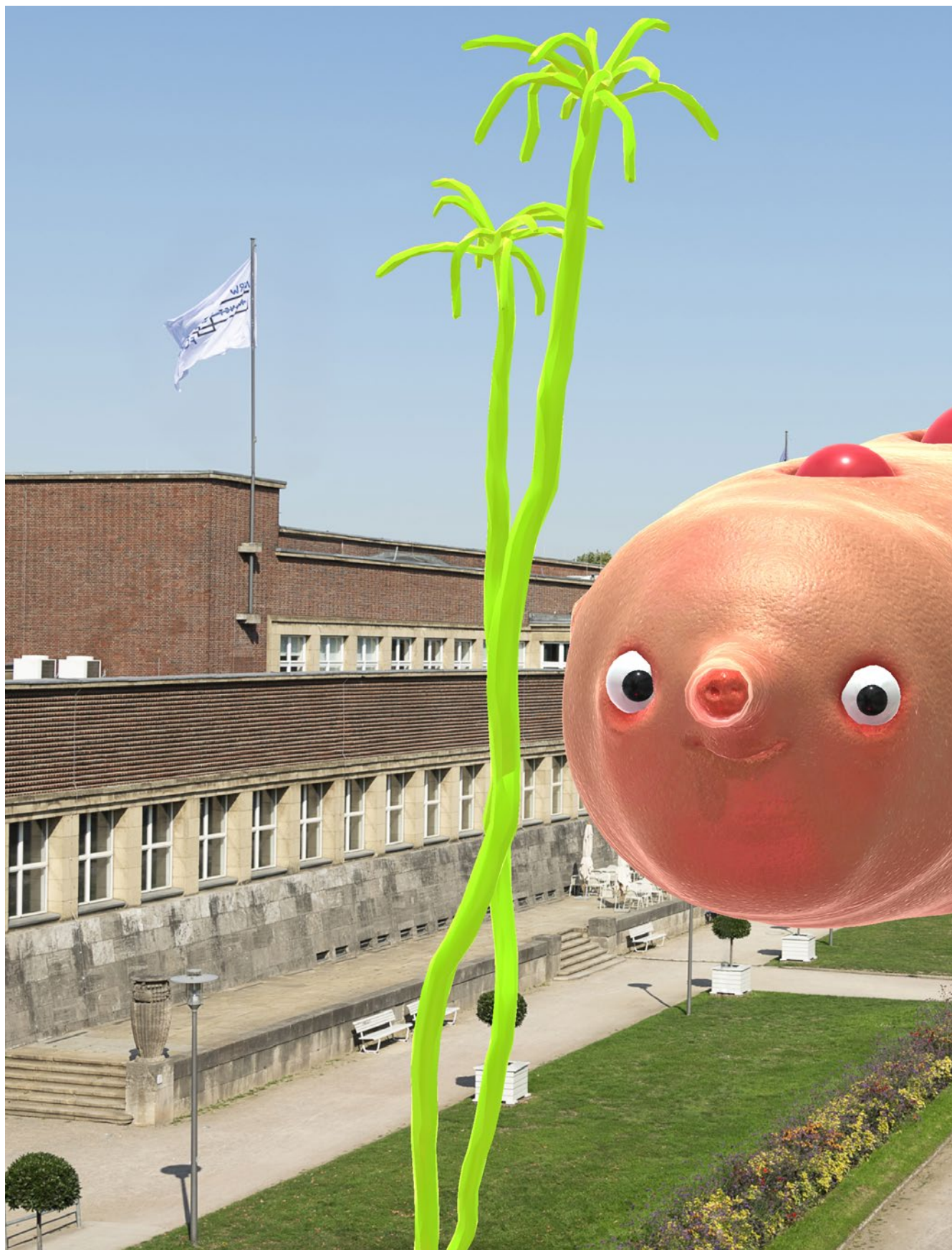


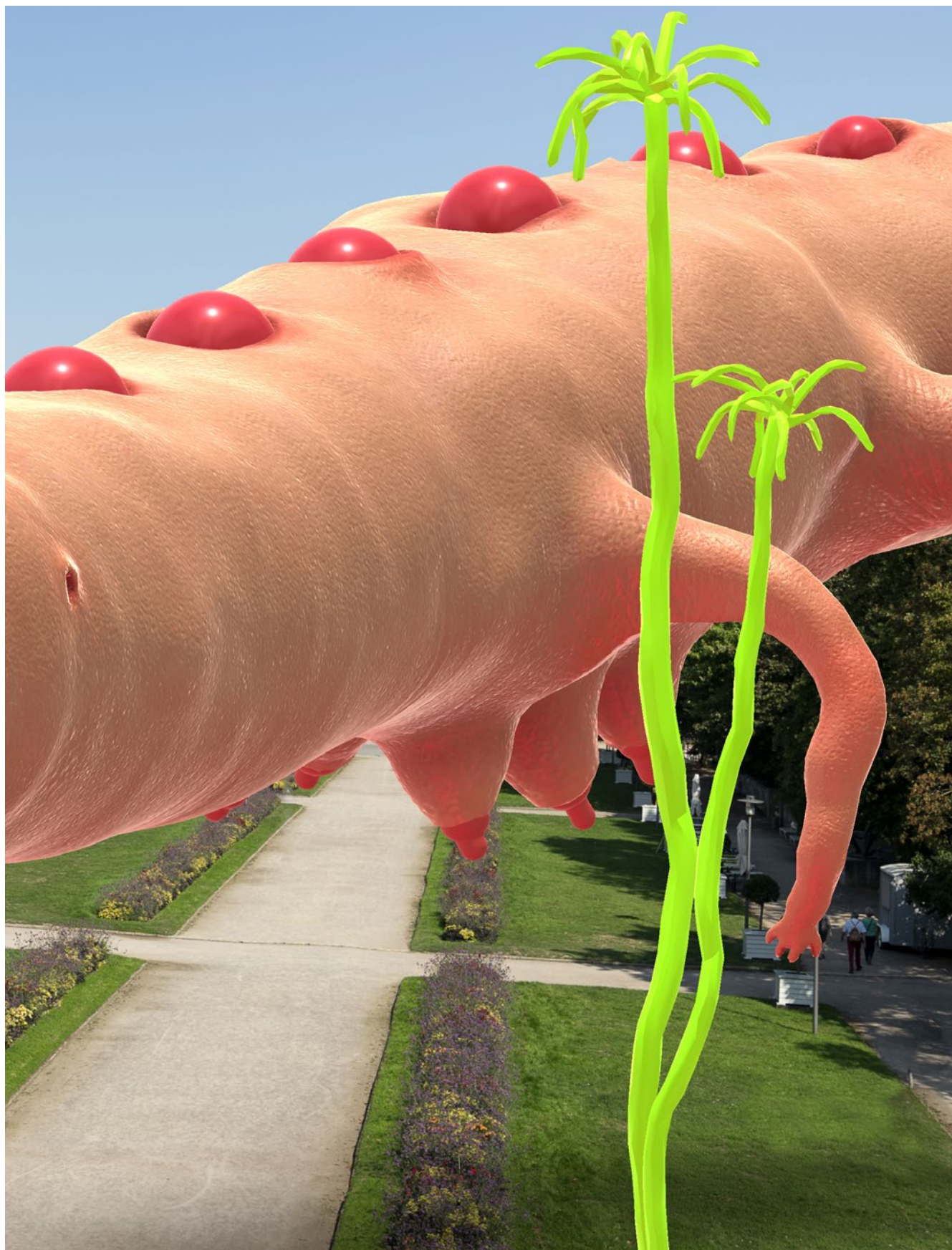




Theo Triantafyllidis | Genius Loci | Grécia | Greece | Grecia

Genius Loci é uma instalação de realidade aumentada adaptada para vários locais, baseada no conceito de “Spirit of Place”. Uma grande criatura com personalidade reside no espaço, flutuando, relaxando ou interagindo com o público através de dispositivos móveis. A experiência busca aproximar as pessoas por meio do encontro com o humor e o sublime. | *Genius Loci* is an augmented reality installation adapted for various locations, based on the concept of “Spirit of Place.” A large creature with personality resides in the space, floating, relaxing, or interacting with the audience through mobile devices. The experience aims to bring people closer through encounters with humor and the sublime. | *Genius Loci* es una instalación de realidad aumentada adaptada para diversos lugares, basada en el concepto de “Espíritu del Lugar”. Una gran criatura con personalidad reside en el espacio, flotando, relajándose o interactuando con el público a través de dispositivos móviles. La experiencia busca acercar a las personas a través del encuentro con el humor y lo sublime.









Akten, Memo – 218-223
Alpha, Ines – 158-161
Babau, Rudá – 306-313
Banz & Bowinkel – 68-71
biarritzzz – 30-37
Burr, Peter – 314-319; 320-327
Côté, Jean-Philippe – 178-185
DEJUMATOS – 306-313
Diakur, Nikita – 196-299
Enhance – 86-93
Estudio Guto Requena – 20-25; 94-101
Fini, Francesca – 270-277
Franco, Anaisa – 62-67
Game Bakers – 108-113
GLOR1A – 30-37
Haaslahti, Hanna – 150-157
Holtenäs, Gustaf – 278-285
Horsthuis, Julius – 186-191; 192-197
Horton, Isaac – 170-173
Igwe, Jason Osinachi – 174-177
Ileto, Corin – 80-85
Iregular – 162-169
Jalleh, Tristan – 80-85
Jansen, Theo – 48-51
Karle, Amy – 52-57; 58-61
Li, Seph – 242-247
Li-Mi-Yan, Lilia – 286-289
Lind, Anders – 328-331
Marpi Studio – 36-39
Marshall, Glenn – 122-129
Massan, Gabriel – 102-107
Minimaforms – 224-229
Mousset, Melodie – 212-217; 332-335
Nóbrega, Guto – 146-149

Numen / For Use - 40-47
Oostrik, Matthias - 206-211
O'Reilly, David - 266-269
PatchXR - 212-217
Paula, Clelio de - 72-79
Pelletier, Mike - 290-295
Pepapuke - 306-313
Requena, Estudio Guto - 20-25; 94-101
Rodrigues, Ludmila - 30-35
Rolfes, Sam - 236-241
Sadovsky, Katherina - 286-289
Samanci, Özge - 230-235
Silberstein, Guli - 138-145
Sorenson, Oli - 300-305
Spincemaille, Ief - 26-29
Stone, George Jasper - 114-121
Dark0 - 114-121
Taniguchi, Akihiko - 260-265
Tentehar, Zahy - 254-259
Trempe, Victor-Drouin - 178-185
Triantafyllidis, Theo - 248-253; 336-339
Yang, Lu - 198-205

FOTOS | PHOTOS

Albert Andrade - 8, 340-341
Andreas Nilsson - 328, 330-331
Camila Picolo - 64-67, 178, 182-183; 200-223
Dik Rose - 71
Equipe Pedro Urizzi - 94, 98-99
Matheus Leston - 96-97
Pedro Kok - 22, 24-27

NOVA BIENAL RIO
de Arte e Tecnologia
de Arte y Tecnología
of Art and Technology

Concepção e Organização
Concepción y Organización
Conception and Organization
Ricardo Barreto & Paula Perissinotto

Projetos de Lei de Incentivo e Gerência Administrativa
Proyectos de Leyes de Incentivo y Gerencia Administrativa
Incentivated Projects and Administrative Management
Fabiana Krepel

Assistência Administrativa
Asistencia Administrativa
Administrative Assistance
Luiza Riscifina

Coordenação de Conteúdo e Assistência Curatorial
Coordinación de Contenido y Asistencia Curatorial
Content Coordination and Curatorial Assistance
Clarissa Oliveira

Assistência de Conteúdo
Asistencia de Contenido
Content Assistance
Ana Carolina Rocha

Coordenação de Produção e Produção Executiva
Coordinación de Producción y Producción Ejecutivo
Production Coordination and Executive Production
Ana Carla Magna

Equipe de Produção | Equipo de Producción | Production Team
Brenda Moreira
Iris Lemos
Izabel Junqueira
Letícia Magalhães
Lorena Accyoli
Renata Passos

Coordenação do Educativo
Coordinación Educativa
Educational Coordination
Bia Jabor

Assistência de Coordenação do Educativo
Asistencia de Coordinación Educativa
Education Coordination Assistance
Elisa Brasil

Coordenação do Educativo Externo
Coordinación Educativa Externa
External Educational Coordination
Maria Eugênia Mourão

Projeto de Arquitetura Indoor e Outdoor
Proyecto de Arquitectura Interior y Exterior
Indoor and Outdoor Architecture Project
Juliana Caloi

Supervisão de Arquitetura Outdoor
Supervisión de Arquitectura Exterior
Outdoor Architecture Supervision
Amanda Balthazar

Direção de Movimento da Obra Rope
Direction of Movement of the Artwork Rope
Dirección del Movimiento en el Trabajo Rope
Andrea Jabor

Montagem Fina | Montaje Fino | Fine Assemblage
Projeta

Coordenação de Montagem
Coordinación de Montaje
Assembly Coordination
Rafael Filipe

Montagem | Montaje | Assembly
Anderson Wilcke
Louis Alamino

Identidade Visual e Projeto Gráfico
Identidad Visual y Proyecto Gráfico
Visual Identity and Graphic Design
André Lenz

Acessibilidade Comunicacional
Accesibilidad a la Comunicación
Communication Accessibility
Cinema Falado Produções

Revisão | Revisión | Proofreading
Mari-Jô Zilveti
Murilo Vidotto

Tradução | Traducción | Translation
Ana Carolina Rocha

Legendas | Subtítulos | Subtitles
Henrique Casimiro

Equipamentos Internos | Equipos | Equipment
On Projeções

Equipamentos Externos | Equipos | Equipment
Images

Estrutura Box Truss Externa
Estructura de Box Truss Externa
External Truss Box Structure
Libra Eventos

Cenotecnia | Escenotecnia | Set Designing
Gabarito Cenografia

Elétrica | Eléctrica | Electrician
On Projeções
EVJ Produções

Iluminação | Iluminación | Lighting
Júlio Katona

Assessoria de Imprensa | Oficina de Prensa | Press Relations
A2 Comunicação

Produção de Conteúdo e Mídias Sociais
Producción de Contenido y Medios Sociales
Content Production and Social Media
Caires Comunicação

Assistência de Divulgação Internacional
Asistencia de Promoción Internacional
International Press Assistance
Bruna de Moraes

Produção de Vídeo | Producción de Video | Video Production
MPG Comunicação

Webdesign | Diseño Web | Web Design
Reinaldo Ferro

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
AYUNTAMIENTO DE LA CIUDAD DE RÍO DE JANEIRO
MUNICIPAL GOVERNMENT OF THE CITY OF RIO DE JANEIRO

Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro
Alcalde de la Ciudad de Rio de Janeiro
Mayor of the City of Rio de Janeiro
Eduardo Paes

Secretário Municipal de Cultura
Secretario Municipal de Cultura
Municipal Secretary of Culture
Marcelo Calero

Subsecretária Executiva
Subsecretaria Ejecutiva
Undersecretary of Culture
Mariana Ribas

Subsecretária de Gestão
Subsecretária de Gestión | Management Undersecretary
Ana Paula Teixeira

Chefe de Gabinete | Jefe de Gabinete | Chief of Staff
Flávia Piana

Gerente de Museus | Gerente de Museos | Museum Manager
Heloisa Queiroz

IDG – INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO
IDG – INSTITUTO DE DESARROLLO Y GESTIÓN
IDG – INSTITUTE FOR DEVELOPMENT AND MANAGEMENT

Diretor Geral do IDG | Director General de IDG | IDG General Director
Ricardo Piquet

Diretora Geral do Museu do Amanhã
Directora General del Museo del Mañana
Museum of Tomorrow General Director
Bruna Baffa

Diretora de Governança e Gestão
Directora de Gobernanza y Gestión
Governance and Management Director
Simone Rovigati

Diretora de Negócios e Parcerias
Directora de Negocios y Alianzas
Business and Partnerships Director
Julianna Guimarães

Diretor de Projetos | Director de Proyectos | Projects Director
Sérgio Mendes

Titular da Cátedra da Unesco
Titular de la Cátedra de Unesco
Unesco Cathedra Holder
Fabio Scarano

Conselho de Administração | Consejo de Administración | Board of Directors
Ana Zambelli, Danielle Valois, José Renato Ponte, Joseph Brais Junior, Luís Araújo, Marcia Carneiro, Marcio Lacs, Regina Gaudêncio, Roberto Souza Leão e Suzana Khan

Conselho Fiscal | Consejo Fiscal | Audit Committee
Luciano Porto e Luiz Félix de Freitas

Conselho Consultivo do Museu do Amanhã
Consejo Consultivo del Museo del Mañana
Advisory Board of the Museum of Tomorrow
José Roberto Marinho, Ana Buchaim, Edu Lyra, Flávia Oliveira da Fraga, Flavio Ofugi Rodrigues, Hugo Barreto, Julia Knights, Josier Marques Vilar, Maitê Leite, Manuel Falcão, Marcelo Calero, Marisol Penante, Maurício Bahr, Ricardo Piquet, Ronaldo Lemos e Tatiana Nolasco

Comitê Científico e de Saberes do Museu do Amanhã
Comité Científico y de Conocimiento del Museo del Mañana
Scientific and Knowledge Committee of Museum of Tomorrow
Debora Foguel, Elisa Reis, Eline Martins, Helena Nader, Hugo Aguilaniu, Joana D'Arc Félix de Souza, José Augusto Pádua, Leandra Regina Gonçalves, Paulo Artaxo, Roberto Lent, Rosiska Darcy de Oliveira, Sandra Benites, Sergio Besserman, Silvana Bahia e Stevens Rehen.

MUSEU DO AMANHÃ
MUSEO DEL MAÑANA
MUSEUM OF TOMORROW

Administrativo e Financeiro
Administrativo y Financiero
Administrative and Financial
Ana Paula Maia, Norma dos Santos, Carla Côrrea, Danilo Ferreira, Gisele Vallim, Giulio Araújo e Helder Jennings

Assessora de Governança Estratégica
Asesora de Gobernanza Estratégica
Strategic Governance Advisor
Andrea Lombardi

Atendimento, Relacionamento Institucional e Produção
Servicio de Museo, Relación Institucional y Producción
Museum Attendant, Institutional Relationship, and Production
Eduarda Mafra, Wagner Guinesi, Alice Villa, Nilson Ramos, Adryelle Cardozo, Alessandra Penna, Caio de Sousa, Caue Barroso, Daniel Marcelino, Fernando Barbosa, Gabriel Ramos, Gael Rodrigues, Guilherme Gouvea, Igor de Castro, José Francisco de Sousa, Lucas Alex Martins, Mariana Nascimento, Matheus de Carvalho, Rafael de Almeida, Renata Vaz, Serge Kiala, Sheila Fernandes, Shirlei Chagas,

Tales Maximiano, Thalyta Angelici, Vinicius Andrade, Vinicius dos Santos, Wesley Rodrigues e Yan Silveira; Mariana Neves, Alessandra Queiroz, Gabriel Monteiro, Isadora Dias, Marina Amora, Rafael Loureiro e Vitor Junqueira

Compliance | Complimiento | Compliance
Márcia Carneiro e Sabrina Cruz

Comunicação Estratégica e Design
Comunicación Estratégica y Design
Strategic Communication and Design
Fabiana Gabriel, Bruna Messina, Camila Costa, Mariana Boghossian, Mariana Kuo, Alexandre Carvalho, Anna Janot, Cleyton Santanna, Gabrielle Monteiro, João Pedro Zabeti, Leonardo Rebello, Mariana Solis e Nailanna Tenório

Contabilidade | Contabilidad | Accounting
Aloan Alves e Victor Findlay

Conteúdo e Exposições | Contenido y Exposiciones | Content and Exhibitions
Marina Piquet, Amarílís Lage, Bel Baroni, Joyce Fernandes, Kelly Vilela, Lorena Peña, Natasha Felix e Maria Baigur

Departamento Pessoal | Departamento de Personal | Personal Department
Uanes Teles, Luciano Mauro, Priscila Franco, Tatiana Lima, Cintia Baptista e Nayanna Vieira da Silva

Desenvolvimento Científico
Desarrollo Científico
Scientific Development
Nina Pougy, Tatiana Paz, Felipe Floriano e Pavão Sousa

Desenvolvimento de Públicos e Comunidades
Desarrollo de Públicos y Comunidades
Audiences and Communities Development
Luis Araújo, Bruna Almeida, Fabio Moraes, Luiza Silva, Sabrine Costa, Rhoana Nunes e Wellington Ribeiro

Educação | Educación | Learning
Camila Oliveira, Hérica Lima, Bruno Baptista, Bianca Paes Araújo, Cassia Maia, Darlan Dos Santos, Diana Magalhães, Eduarda Emerick, Erick Dias, Fernanda de Castro, Igor Mesquita, Liz Martins, Jessika Santana, Julia Mayer, Leonardo Dias de Oliveira, Maria Luiza Lopes, Nicolle Soalheiro, Paula Scofano e Vinicius Valentino

Expografia e Produção Executiva
Expografía y Producción Ejecutiva
Exhibition and Executive Production
Izabelle Araujo, Milena Godolphim, Guilherme Venancio, Ingrid Vidal e Ruama Duarte

Jurídico Legal | Legal Jurídico | Legal Counsel
Luz & Ferreira Advogados e Nathalie Alves

Negócios e Parcerias | Negocios y Socios | Business and Partnerships
Daniel Bruch, Carolina Cavalcante, Emanuela Arruda e Gabriela Reis

Operações e Tecnologia da Informação
Operaciones y Tecnología de la Información
Operations and Information Technology
Jorge Varella, Valéria Ferro, Camila Pires, Francisco Galdino, Leandro Maia, Acácio Anibal, Adriano da Matta, Alexandre Souto, Amilton Alves, Barbara Nery, Bruno Carreiro, Cristiano Suassuna, Daniel Souza, Diogo Freire, Edson Rodrigues, Eduardo Izidro, Eduardo Soares Junior, Gutemberg Fonseca, Ivan Carlos Carvalho, Jefton Araujo, João Maria Ribeiro, José Petrucio Junior, Marcelo Marques, Marco Aurélio Gama, Marlon Vidal, Paulo Henrique Siqueira, Paulo Victor dos Santos, Rafael Moisinho, Ramon Ramires, Richard Costa, Silas da Silva, Vanderson Vieira e Victória Nascimento

Orçamento e Custos | Presupuesto y Costos | Budget and Costs
Alexandra Taboni, Ana Helena Nacif, Joanna Areal e Larissa Almeida

Patrocínios e Relacionamento
Patrocínios e Relación
Sponsorships and Relationship
Clarisse Ivo, Hariel Martins e Iago Pereira

Pessoas e Cultura Organizacional
Personas y Cultura Organizativa
People and Organizational Culture
Isabella Carneiro, Thays Souza, Carolina Magalhães, Catarina Macedo, Cecília Lobão, Ellen Fernandes e Miriã Tebas

Planejamento, Performance e Processos
Planificación, Rendimiento y Procesos
Planning, Performance, and Processes
Nicole Sieiro, Brenda Bittencourt, Luiz Fernando Moura e Natália Pereira

Secretária Executiva | Secretaria Ejecutiva | Executive Secretary
Elaine Magalhães

Suprimentos | Suministros | Supplies
Josias Mendes, Andreia Guiomar, Brunna Mendes, Carlos Viegas, Marco Antonio Martins, Marcos Paulo Renaud, Natasha Vieira, Patricia Pereira e Talita Lopes

Bolsistas da Cátedra Unesco de Bem-Estar Planetário e Antecipação Regenerativa no Museu do Amanhã
Becarios de la Cátedra Unesco de Bienestar Planetario y Antecipo Regenerativo en el Museo del Mañana
Scholarship holder of the Unesco Cathedra of Planetary Well-Being and Regenerative Anticipation at the Museum of Tomorrow
Anna Carolina Aguiar, Beatriz Carneiro, Luana Santos, Renata Clemente, Susana Melo e Vitoria Holz



NOVA BIENAL RIO

PATROCÍNIO MASTER

CONCEPÇÃO E PRODUÇÃO



FILE

APOIO



frame contemporary art
finland



Clube
O GLOBO

designboom®

PARCERIA INSTITUCIONAL



Museu do **Amanhã**

PARCEIROS DO MUSEU DO AMANHÃ

PATROCÍNIO MASTER

MANTENEDORES



PATROCÍNIO

PARCERIA ESTRATÉGICA



V O L V O



CONCEPÇÃO

GESTÃO

REALIZAÇÃO





novabienalrio.org

ISBN 978-65-998220-2-5



PATROCÍNIO MASTER

CONCEPÇÃO E
PRODUÇÃO

APOIO

PARCERIA INSTITUCIONAL

REALIZAÇÃO



FILE



Museu do Amanhã



CULTURA

MINISTÉRIO DA
CULTURA

