

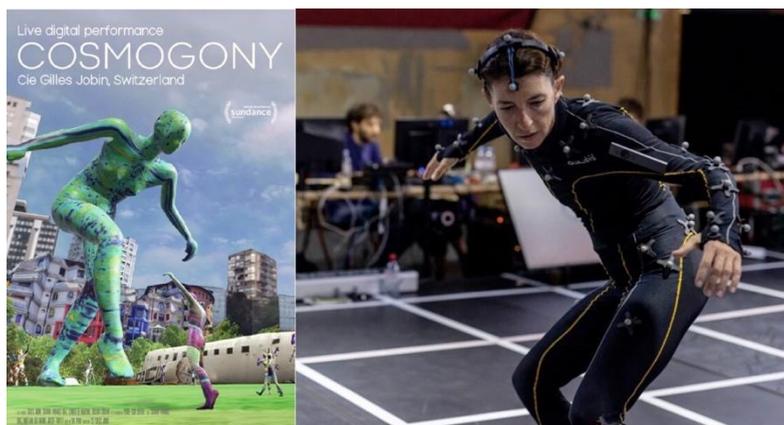


EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



VFXRIO DANCE

O VFXRIO VOLTA À CASA FIRJAN COM UM EVENTO INTERNACIONAL DEDICADO À DANÇA E A TECNOLOGIA



O VFX RIO VOLTA à Casa Firjan nos dias 7 e 8 de setembro com workshops, palestras e performances digitais com foco no futuro da dança. Serão 2 dias de programação que vão explorar a interseção entre dança e tecnologia, envolvendo acadêmicos e segmentos da indústria de audiovisual, jogos eletrônicos e dança, com a participação de especialistas nacionais e internacionais e com o apoio internacional da Swissnex e da Cie Gilles Jobin, além do suporte da Avell com seu notebook equipado com uma GeForce RTX da NVIDIA.

A abertura fica por conta de Gilles Jobin, aclamado coreógrafo suíço fundador da Cie Gilles Jobin. Gilles Jobin está na vanguarda da fusão entre dança e tecnologia, seu trabalho amplia os limites artísticos e estende as possibilidades das artes cênicas. Gilles Jobin traz ao Brasil pela primeira vez o espetáculo **COSMOGONY**, performance digital ao vivo em tempo real de dança com artistas fisicamente no #Studios44MocapLab em Genebra se exibindo no VFXRIO. Os movimentos são capturados na Suíça, divididos em 'bits' digitais e enviados instantaneamente através do ciberespaço em tempo real, para uma plateia real localizada a milhares de quilômetros de distância. COSMOGONY estreou em 2021 no festival SIFA em Singapura e foi selecionado para o Festival de Cinema de Sundance 2022. A peça está atualmente em turnê internacional sem viajar (#tourwithouttraveling) e já foi exibida ao vivo em 10 cidades, 8 países em 3 continentes. COSMOGONY venceu o prêmio de inovação tecnológica no Festival Filmgate Miami 2022.

Matteo Moriconi, diretor do VFXRIO e Presidente da Associação Brasileira de Tecnologia Visual, comentou: “Em 1931, Marconi ligou as luzes do Cristo Redentor através de um pulso de rádio transatlântico conectando o Brasil e a Itália, um feito que transcendeu distâncias oceânicas e foi catalisador. Hoje, vamos além, pois nossa visão se expande: COSMOGONY vai ser a primeira performance em tempo real com realidade aumentada conectando o Brasil e a Suíça. Um evento catalisador que amplia nossa forma de viver a arte e a dança, impactando de forma visceral a narrativa.”



EFEITOS VISUAIS ENTRETENIMENTO DIGITAL TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



Para que as apresentações ocorram da melhor forma possível, a tecnologia por trás do evento é imprescindível. Com isso, o VFXRIO recebe apoio da Avell, empresa brasileira de notebooks de alta performance e conhecida por trazer equipamentos de ponta para o consumidor.

Emerson Salomão, fundador e CEO da Avell, comentou sobre a participação da empresa no evento: “Estamos muito felizes em fazer parte da VFXRIO, um evento que celebra a tecnologia e expande os horizontes da arte com a demonstração da performance de COSMOGONY. Para mostrar o nosso comprometimento com a qualidade do evento, o VFXRIO terá à disposição para projeção do COSMOGONY um notebook da Avell com a placa GeForce RTX da NVIDIA e com processador Intel de 12ª geração, oferecendo tecnologia de alta performance independente do tema.”

Ainda de acordo com Emerson Salomão, a tecnologia portátil do notebook Avell é poderosa o suficiente para trabalhar com as projeções do COSMOGONY. “O computador da Avell com a placa da NVIDIA, vai possibilitar a projeção dos dançarinos em tempo real com seus avatares e ambientes virtuais para dentro do auditório da Casa Firjan. Um feito que é possível com tecnologia portátil de alta performance da Avell, especialmente criada para designers e artistas digitais que trabalham com tecnologias emergentes de VFX.”

Alexandre Ziebert, gerente de technical marketing da NVIDIA na América Latina, exaltou a participação da empresa, em conjunto com a Avell, no VFXRIO: “É muito importante para nós estarmos no VFXRIO em parceria com a Avell. Além disso, os participantes do VFXRIO terão a oportunidade de assistir à apresentação do COSMOGONY através de um notebook da Avell equipado com a poderosa GPU NVIDIA GeForce RTX, que permite o uso de Ray Tracing em tempo real além de trazer soluções baseadas em inteligência artificial que facilitam o trabalho criativo com o melhor desempenho possível.”

A Swissnex no Brasil comenta: “O projeto reflete bem a inovação transdisciplinar. Os avanços tecnológicos sendo interpretados pelo movimento e o que isso representa no ponto de vista de sustentabilidade e possibilidades de desenvolvimento cênico.”

Além de Gilles Jobin, o VFXRIO conta com a participação de grandes nomes da dança e da tecnologia, propondo uma ampla discussão sobre o futuro da dança no Brasil e no mundo.

- Luiz Velho – Pesquisador titular do IMPA – Instituto de Nacional Matemática Pura e Aplicada e líder do Laboratório VISGRAF
- Matteo Moriconi – Tecnologista e Diretor do VFXRio
- Nayse Lopéz – jornalista e curadora
- Analivia Cordeiro – Bailarina, coreógrafa, videoartista, arquiteta e pesquisadora corporal.
- Nilton Lobo – Engenheiro Eletrônico – TECNLOGISTA - focado sua pesquisa na área de Aprendizado Profundo (Deep Learning) e Aprendizado de Máquina (Machine Learning).
- Fernando Ribeiro – Especialista em Tecnologia e Inovação na Globo.
- Priscila Ariel – PO e Pesquisadora de Tecnologia e Inovação na Globo.
- Roger Haubrichs – professor de Computação Gráfica e Virtual Production no sistema Firjan Senai



EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



LINK para Download: fotos, trailer do COSMOGONY e programa completo:

<https://bit.ly/vfxriodance>

Para participar, basta acessar o site: <http://www.vfxrio.com.br>

O evento presencial será na Casa Firjan – R. Guilhermina Guinle, 211 – Botafogo, Rio de Janeiro e o cadastro ao público será realizado exclusivamente online via o site da [VFXRIO](http://www.vfxrio.com.br). O evento é presencial e está sujeito à lotação. A participação é gratuita mas as vagas são limitadas e restritas a maiores de 16 anos. Certificados de participação serão entregues após o evento.

PROGRAMAÇÃO COMPLETA:

7 DE SETEMBRO: 11:00 AM – 12:00 PM

Keynote: Performances em Tempo Real: Arte, Ciência e Tecnologia



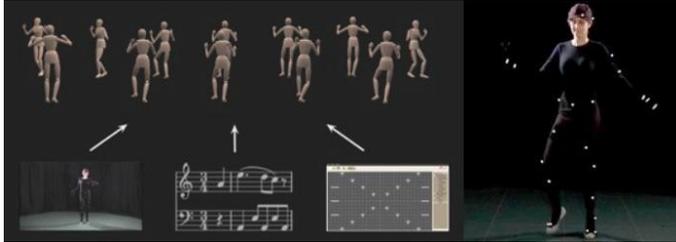
Gilles Jobin – Diretor artístico e coreógrafo suíço – Criou mais de duas dezenas de espetáculos desde 1995, todos aclamados por crítica e público ao redor do mundo. Em 2017, criou o VR_i, um espetáculo de dança imersivo que usa Realidade Virtual e ganhou o prêmio de inovação e de público no Festival du Nouvel Cinema, em Montreal. O trabalho ganhou destaque em mais de 40 apresentações pelo mundo, incluindo Festival Sundance, Mostra de Veneza, Dance Biennale em Lyon e BAM, em NY. O keynote será híbrido e mediado presencialmente por Nayse López.

Encontro mediado por Nayse López – Jornalista e curadora desde 1992. Realizou – como curadora, crítica de dança e jornalista – diversas mostras e conferências na área da dança, das artes performativas e da cooperação cultural. Entre os últimos projetos: a Conferência Internacional de Dança e Cooperação Cultural, realizada em Rio e São Paulo, em 2005. Desde 2001 é curadora convidada do Festival Panorama, tornando-se em 2006 diretora geral e artística do Festival e de outros projetos da Associação Cultural Panorama. É também fundadora e editora do site especializado em dança www.idanca.net.



7 DE SETEMBRO: 1:30 PM – 2:30 PM

Keynote: ChoreoGraphics – Uma Ferramenta de Criação para Espetáculos de Dança



Nesta palestra, será apresentado um sistema computacional desenvolvido no Laboratório VISGRAF – IMPA para a criação de espetáculos de dança. O sistema, parte da pesquisa de mestrado de Adriana Schulz sob a supervisão de Luiz Velho, permite a criação de performances virtuais em grupo e a visualização de coreografias reais. Utilizando capturas de movimentos de seqüências de dança sincronizadas com uma trilha musical, o sistema adapta métodos de síntese de movimento para controle do grupo de dançarinos no palco, incluindo a criação de formações e o seguimento de trajetórias. A plataforma integrada possibilita a colaboração entre artistas, permitindo que o espetáculo evolua naturalmente a partir de contribuições iterativas de dançarinos, músicos e coreógrafos. O keynote será presencial.

Luiz Velho – Pesquisador titular do IMPA – Instituto de Matemática Pura e Aplicada e líder do Laboratório VISGRAF

Um dos pioneiros da Computação Gráfica no Brasil, realizou o primeiro filme brasileiro de animação por computador em 1978 e foi pesquisador convidado do National Film Board do Canadá em 1982. Foi também professor no Courant Institute of Mathematical Sciences e pesquisador visitante da Microsoft Research Asia. Fez mestrado no MIT Media Lab e doutorado na Universidade de Toronto. Trabalhou na Fantastic Animation Machine em Nova Iorque e na TV Globo do Rio de Janeiro com desenvolvimento de sistemas gráficos 3D e efeitos visuais.

7 DE SETEMBRO: 2:45 PM – 3:45 PM

Keynote: 50 Anos de Pesquisa de Movimento Humano & Tecnologia



A obra seminal de Analivia Cordeiro, intitulada M 3x3, de 1973, é considerada a primeira obra de arte em vídeo a surgir da América do Sul e uma das primeiras coreografias de dança criadas especificamente para vídeo, utilizando processamento computacional para coordenar movimentos de dança e vídeo. Durante 50 anos, sua pesquisa evoluiu e alcançou a etapa final com a proposição de uma notação e escrita do movimento humano através do aplicativo BodyWay Nota-Anna, em 2023. Desde 1983, ela compartilha sua pesquisa com o engenheiro Nilton Lobo. O keynote será presencial.



EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



Analivia Cordeiro tem explorado, desde o início da década de 1970, as relações entre o corpo, movimento, arte visual e audiovisual, e arte midiática. Suas criações têm estado presentes na evolução da arte e da tecnologia por cerca de meio século. Na década de 1980, por exemplo, ela e Nilton foram um dos primeiros a utilizar a captura de movimento no software Nota-Anna. Ao mesmo tempo, no campo das artes, ela propôs uma nova linguagem para a expressão do movimento corporal por meio de dispositivos tecnológicos. Suas obras fazem parte das coleções mais importantes de museus, como o MoMA em Nova York, o Victoria & Albert Museum em Londres, o Museo Reina Sofia em Madrid, entre outros.

Nilton Lobo é um engenheiro eletrônico e criou o software de notação para movimento humano chamado Nota-Anna, que registra a trajetória do movimento no espaço e no tempo e a torna visível em uma tela de computador ou com outras ferramentas digitais. Nos últimos 7 anos, ele tem focado sua pesquisa na área de Aprendizado Profundo (Deep Learning) e Aprendizado de Máquina (Machine Learning).

7 DE SETEMBRO: 4:00 PM – 5:00 PM

Keynote: Movimento, Tecnologia e Criatividade em Realtime: Explorando a Sincronia na Dança



O Time de Inovação da Globo irá apresentar a poderosa fusão entre dança e tecnologia. Serão revelados os bastidores da criação de conteúdo para exibição em tempo real envolvendo dança e captura de movimento. Será explorado como a tecnologia pode revolucionar o mundo da dança, permitindo que movimentos e expressões corporais sejam capturados e transmitidos ao vivo, com precisão e emoção. Serão exploradas em conjunto as possibilidades infinitas que os personagens virtuais integrados ao motion capture oferecem, desde o desenvolvimento de coreografias inovadoras até a criação de personagens digitais cativantes. O keynote será presencial.

Fernando Ribeiro – Especialista em Tecnologia e Inovação na Globo

Formado em Design e Pós-graduado em Animação 3D na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e tendo trabalhado com geração de personagens parametrizáveis para a empresa Unity e Oculus/Meta, Fernando é especialista em geração de humanos sintéticos e dublês virtuais, tendo atuado em projetos que envolvem captação de movimentos e expressões faciais em tempo real, criação de cenários virtuais, realidade virtual e inteligência artificial.

Priscila Ariel – PO e Pesquisadora de Tecnologia e Inovação na Globo

Doutoranda em Computação Gráfica, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Fez Mestrado e Bacharelado em Ciência da Computação na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Tem mais de dez anos de experiência em desenvolvimento de softwares e seus interesses de pesquisa são nas áreas de computação gráfica, visão computacional, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista, produção virtual, humanos virtuais e inteligência artificial.

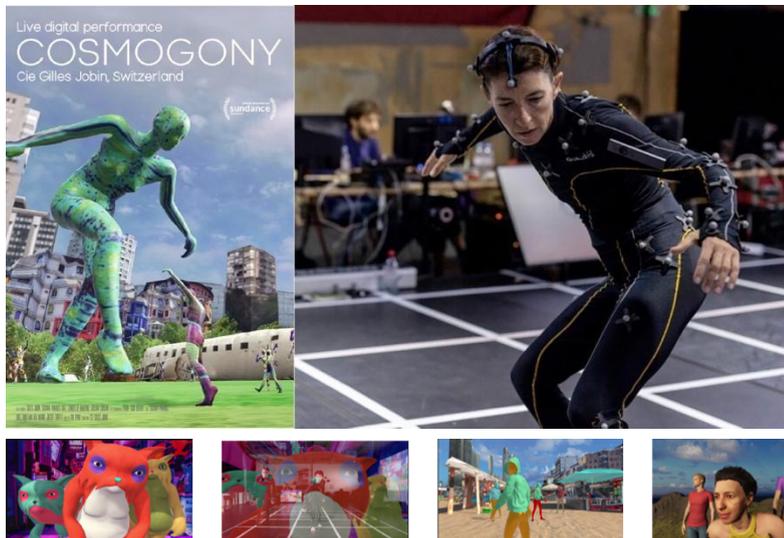


EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



7 DE SETEMBRO: 5:30 PM – 6:30 PM

Keynote: COSMOGONY – LIVE DIGITAL PERFORMANCE



CASA FIRJAN, UM LEGADO PARA O RIO

(Rua Guilhermina Guinle 211, Botafogo) - Inaugurada em agosto de 2018, a Casa Firjan é um espaço de inovação, conectado com o futuro e comprometido em pensar, refletir, criar propostas e entregar soluções para os desafios da nova economia, em uma sociedade em constante transformação. Aberta e gratuita à visitação, tem uma programação diversa, que contempla debates, oficinas, cursos, atividades educativas e culturais. Em um terreno de 10 mil m², na rua Guilhermina Guinle, em Botafogo, a Casa Firjan abriga um prédio de inovação, de arquitetura contemporânea, premiada e um patrimônio histórico restaurado, que inclui uma casa principal e duas casas geminadas construídas no início do século XX.

SOBRE O VFXRIO

O VFXRIO é um festival afiliado à ACM Siggraph, dedicado a impulsionar diálogos sobre o ecossistema de tecnologias visuais emergentes transformadoras com relevância socioeconômica através da Associação Brasileira de Tecnologia Visual. Desde 2015, o VFXRio traz anualmente ao Brasil profissionais premiados de empresas como Industrial Light & Magic, Activision, MPC, Visual Effects Society, Pixomondo, Weta e DigitalDomain além de apresentar o melhor da produção Nacional através de apresentações de universidades, estúdios e produtoras como a Rede Globo, Conspiração, O2, IMPA, VetorZero e Stratostorm.

Sobre a Swissnex no Brasil:

A Swissnex é a rede global da Confederação Suíça que conecta parceiros, projetos e iniciativas em educação, pesquisa e inovação. A Swissnex no Brasil amplia o alcance e fortalece o engajamento dos parceiros no intercâmbio internacional de conhecimentos, ideias e talentos. Ao fazer isso, destaca a Suíça como um centro global de inovação.

Sobre a Avell

Fundada em 2004, a brasileira Avell está há 18 anos no mercado, com sede em Joinville (SC) e unidade de montagem em Manaus (AM). Seus notebooks de alta performance são destinados a profissionais de áreas variadas como arquitetura, design, engenharia, odontologia, fotografia, videomakers e gamers. A empresa mantém o objetivo de oferecer aos clientes os melhores



EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



produtos, soluções e qualidade de serviço do pré ao pós-venda. A Avell está comprometida com o constante aprimoramento tecnológico, bem como com os aspectos de privacidade, segurança, eficácia e ética.

Sobre a NVIDIA

Desde sua fundação em 1993, a [NVIDIA](#) (NASDAQ: NVDA) tem sido pioneira em computação acelerada. A invenção da GPU pela empresa em 1999 desencadeou o crescimento do mercado de jogos para PC, redefiniu a computação gráfica e iniciou a era da IA moderna. A NVIDIA agora é uma empresa de computação full-stack com ofertas em escala de data center que estão reformulando o setor. Mais informações em <https://nvidianews.nvidia.com/>.

Acesse também:

[Site oficial da NVIDIA no Brasil](#)

Facebook: [@NVIDIAGeForceBR](#)

Twitter: [@NVIDIAGeForceBR](#)

Instagram: [@NVIDIAGeForceBR](#)

Youtube: [@nvidiabrasil](#)