

SESI-SP arte

FILE

2011

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL



Edição Edition
FILE Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica

Concepção Editorial Editorial Conception
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Projeto Gráfico Graphic Design
ANA STARLING + BIZU

Produção Production
FILE Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica

Tradução Translation
Luiz Roberto M. Gonçalves
Cícero Inacio da Silva

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

FILE São Paulo 2011 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica = FILE 2011 : Electronic Language International Festival / [concepção editorial/editorial conception Paula Perissinotto e Ricardo Barreto ; tradução Luiz Roberto M. Gonçalves, Cícero Inacio da Silva] . -- São Paulo : FILE, 2011.

Realização: SESI-SP
Edição bilíngue: português/inglês.

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula. III. Título: FILE 2011 : Electronic Language International Festival.

11-07340

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

1. Cultura digital na arte 700.285
2. Linguagem eletrônica na arte 700.285

2011 FILE SÃO PAULO
FILE PAI

SESI-SP

SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA
Departamento Regional de São Paulo

Presidente Chairman

Paulo Skaf

Conselheiros Counsellors

Elias Miguel Haddad, Fernando Greiber, Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho, Vandermir Francesconi Júnior, Nelson Abbud João, Nelson Antunes, Nilton Torres de Bastos, Sylvio Alves de Barros Filho, Humberto Barbato Neto, Nelson Luis de Carvalho Freire, José Roberto de Melo, Ronaldo Bianchi, Sérgio Tiezzi Júnior, Sebastião Geraldo Cardozo e Emílio Alves Ferreira Júnior

Superintendente Operacional Operational Superintendent

Walter Vicioni Gonçalves

Superintendente de Integração Integration Superintendent

José Felício Castellano

Diretor de Operações Operations Director

Cesar Callegari

Diretor da Divisão de Desenvolvimento Cultural

Cultural Development Division Director

Celio Jorge Deffendi

ARTE MODERNA MODERN ART

O SESI-SP sempre acompanhou a evolução das artes, abrindo espaço para suas mais diversas manifestações, nos mais variados formatos. Na condição de uma das mais importantes fomentadoras de ações culturais no país, a entidade tem oferecido apoio a iniciativas inovadoras, capazes de atrair novos públicos e renovar o interesse das plateias mais tradicionais.

Esse é o caso do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, que reúne obras criadas por artistas digitais em mídias interativas. Em sua versão 2011, o evento apresenta exposições multimídia nas quais os visitantes poderão conhecer diferentes e inusitadas manifestações culturais do Brasil e do mundo. Ao trazer esse universo para perto da nossa população, o SESI-SP pretende provocar e estimular o espírito crítico e a criatividade de cada participante, enriquecendo sua experiência com as artes. As mudanças positivas de um país

somente são completas quando acompanhadas de condições para que seus cidadãos tenham mais acesso à cultura e à informação. Nesse contexto, o SESI-SP vem promovendo ações socioculturais eficazes no que diz respeito às metas de desenvolvimento e transformação do Brasil, por meio da inserção de seu povo na moderna sociedade do conhecimento.

PAULO SKAF

Presidente do SESI-SP

SESI-SP has always followed the evolution of arts, opening space for their different manifestations, in the most varied formats. As one of the major promoters of cultural actions in Brazil, the entity has supported innovative initiatives, capable of attracting new audiences and renewing the interest of the more traditional public. That is the case of FILE – Electronic Language International



Festival, that gathers works created by digital artists in interactive media. In its 2011 version, the event presents multimedia exhibitions in which the visitors will be able to know different and unique cultural manifestations from Brazil and the world. On bringing that universe closer to our population, SESI-SP intends to provoke and to stimulate the critical spirit and creativity of each participant, enriching their experience with art.

The positive changes of a country are only complete when accompanied by conditions for its citizens to have more access to culture and information. In that context, SESI-SP has promoted effective socio-cultural actions regarding the goals of development and transformation in Brazil, through the insertion of its people in the modern knowledge society.

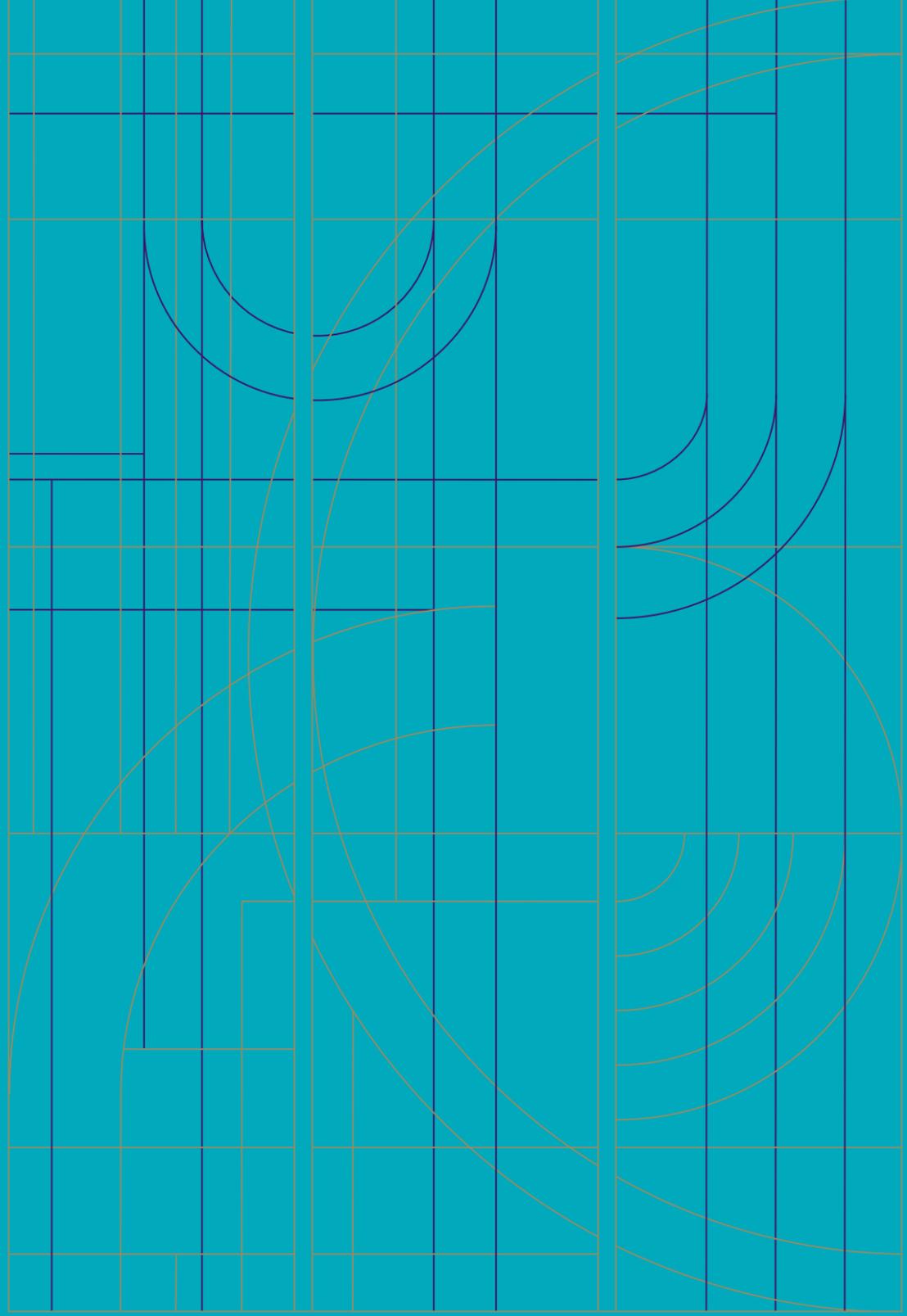
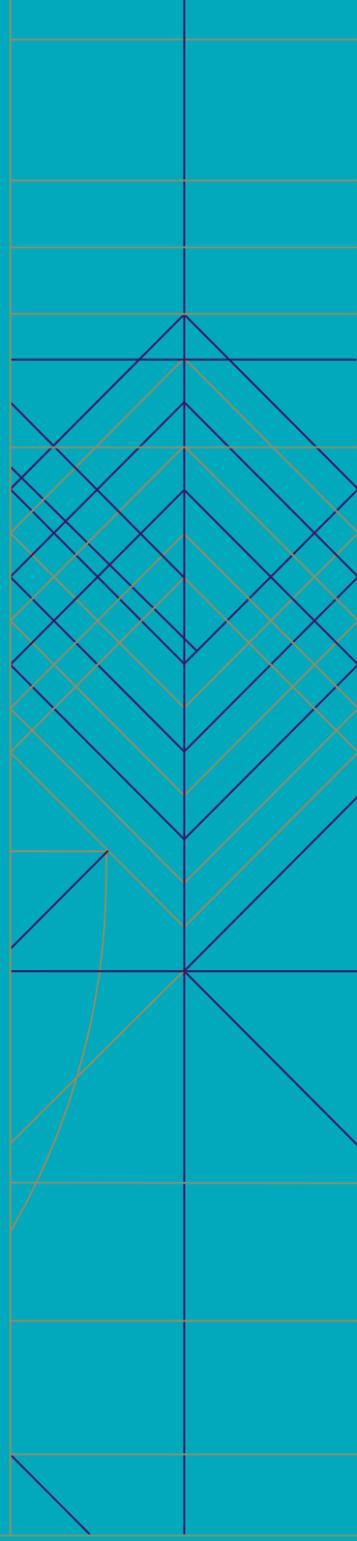
PAULO SKAF

SESI-SP Chairman

ÍNDICE INDEX

008	EXPOSIÇÃO EXHIBITION GALERIA DE ARTE DO SESI-SP	205	Conjunto Nacional
010	Complicação, explicação, implicação: o universo flexível de Lawrence Malstaf Complication, explanation, implication: the flexible universe of Lawrence Malstaf - Pieter VAN BOGAERT	208	Livraria Cultura 209 Anima+ 210 Instalações Installations 215 Games
014	Lawrence Malstaf - Nemo Observatorium 02002	216	Masp 217 Cinema Free (Anima+) 218 Instalação Installation
016	Instalações Installations	220	Fnac 221 Games
038	Games	222	Metrô-SP 223 Anima+ 223 Games 224 Instalação Installation
052	Maquinema Machinima	226	Centro Cultural São Paulo 228 Workshop
074	Tablet	232	SYMPOSIUM
090	Hipersônica Hypersonica 091 Performance 098 Screening 103 Participantes Participants	255	FILE TEORIA FILE THEORY 256 Code Drift Deriva de código - Arthur & Marilouise Kroker 270 Não Existe Mídia Digital There is Only Software - Lev Manovich
110	Mídia Arte Media Art	275	ÍNDICE DE ARTISTAS INDEX OF ARTISTS
131	Documenta	279	CRÉDITOS CREDITS
137	Workshop AA School	283	APOIO SUPPORT
140	FILE PAI		
143	Mapa PAI PAI Map		
144	Foyer Fiesp 145 Lawrence Malstaf - Shrink 01995		
147	Espaço Fiesp 148 Instalações Installations		
166	Instituto Cervantes 167 Anima+ 199 Instalações Installations 204 Maquinema Machinima 204 Game		

EXPOSIÇÃO EXHIBITION 008



COMPLICAÇÃO, EXPLICAÇÃO, IMPLICAÇÃO: O UNIVERSO FLEXÍVEL DE LAWRENCE MALSTAF

COMPLICATION, EXPLANATION, IMPLICATION: THE FLEXIBLE UNIVERSE OF LAWRENCE MALSTAF

PIETER VAN BOGAERT

No ano de 1988, o filósofo francês Deleuze publica uma obra concisa sobre seu antecessor alemão Leibniz intitulada “Le Pli”. A dobra é característica do tempo e do pensamento de Leibniz: o barroco. Muitas vezes eu penso nesse livro quando olho para a obra de Lawrence Malstaf. Ela pode parecer sóbria e moderna, mas ao mesmo tempo reconheço a ousadia do barroco. Ela se enrola e se dobra, cria um movimento interminável. Ela se mostra e se esconde ao mesmo tempo. Desloca a percepção do artista para o público e de volta ao artista. Assim como a realidade parece se dobrar sobre si mesma no barroco de Leibniz – o núcleo de sua monadologia: as menores unidades funcionais da realidade –, essas obras formam um mundo completo em si mesmas, sendo o resultado múltiplas realidades que formam um mundo próprio. São objetos que funcionam em uma rede: o artista e o público são necessários para que funcione. É assim que essas criações levaram uma vida própria: uma vida cheia de complicações, explicações e implicações. De vez em quando uma nova realidade nasce em uma nova caixa. A entrada pode muitas vezes ser vaga – você se encontra dentro antes que perceba. A saída é com frequência mais difícil de encontrar.

ENTRADA

No e-mail: dois futuros projetos de Lawrence Malstaf. No primeiro (título de trabalho: TERRITORIUM, 2010), as paredes se movem como os braços de uma plotter, dividindo a sala em compartimentos flexíveis. No segundo projeto (Unknown / Pavilion I, 2010/2011), o teto se dobra como um pedaço de papel, virando de ponta-cabeça a diferença entre interior e exterior, em cima e embaixo. (Deleuze sobre Leibniz: “o problema não é como terminar uma dobra, mas como continuá-la – fazê-la atravessar o teto” – Le Pli, 48). Por que não fico chocado por esses projetos? Porque eu vi paredes se moverem antes (a arquitetura autocoreográfica de NEVEL, 2004)? Porque eu vi o interior e o exterior sendo virados de ponta-cabeça em algum outro lugar (a autoimagem que fazia um zoom out em PERISCOPE, 2001)? Essas obras são apenas continuidades comuns (mas o que é “comum” nesse trabalho?) de sua obra anterior. Elas são desenvolvidas na mesma linha. Esse desenvolvimento é importante para uma boa compreensão. Desenvolvimento, envolvimento. A chave para essa obra está no envelope, na dobra. Este é um trabalho que gosta de entrar e sair de si mesmo, que é facilmente virado do avesso. A confusão constante de

interior e exterior em – mais uma vez – PERISCOPE ou em ORBIT (a reconstrução do movimento solar, de 2002) e SAUNA IN EXILE (o bem-estar teatral, também de 2002). Esse é um trabalho que funciona dentro e fora de si mesmo. A sugestão de um móvel perpétuo em MADONNA (2000, a escultura oca em tamanho natural de uma mulher grávida que respira) ou THE LONG NOW (2002, o silêncio perfeito em câmera lenta de um relógio flutuante). Nada é tão volátil, tão nebuloso, tão transitório quanto a dobra. Nada é tão imprevisível, incalculável, flexível. Nada é tão intangível quanto aquele movimento silenciado: o aleatório em ROPE (1999, uma corda guiada por computador que balança uma cadeira para a frente e para trás na sala), a tensão de CRITICAL MASS (2000, em que o artista empilha 60 cadeiras, e quando a pilha não desmorona por causa de um movimento errado ela eventualmente desmoronará sob o próprio peso), o jogo de TOLLEN (2006, dúvida, pensamentos e emoções trapaceando as leis da natureza), a ameaça de KNOT (2008, um cinto metálico balançando perigosamente pela sala).

COMPLICAÇÃO

O artista Lawrence Malstaf tem uma

história de designer industrial. Existe outra palavra para isso: desenvolvimento de produto. Esse desenvolvimento em todas as suas complexidades é o início de cada projeto. Cada design, cada produto é uma complicação da realidade. As quatro paredes escaneadoras em TERRITORIUM formam essa complicação, um envolvimento e um desenvolvimento, uma instalação intrincada. Uma alteração de um estado existente, uma problematização do espaço. Toda complicação levanta perguntas. Em TERRITORIUM, estas eram, por exemplo: que material é mais adequado para as paredes? Qual é a qualidade tátil, o peso, a densidade visual? Qual é a relação entre movimento, velocidade e som? Como acalmar um movimento rápido? Como tornar um movimento lento audível? Quais são as qualidades acústicas da instalação sem uma performance ao vivo? Perguntas /complicações diferentes estão no centro de UNKNOWN / PAVILION I. Qual é a sensação de caminhar no chão de um grande aquário? Qual a sensação de ignorar a existência da água e apenas manter a superfície, o teto do oceano? E se esse teto começar a se mover como um grande pedaço de papel? Como o visitante vai reagir a esse pavilhão cinético, esse espaço não euclidiano, esse hiperespaço? Como você pode fazer o visitante se sentir confortável nesse espaço difícil?

EXPLICAÇÃO

Esse artista está tornando as coisas complicadas demais? Possivelmente. Mas eu ainda tenho fé de que esse novo trabalho também vai revelar suas complexidades no próximo passo: a explicação. A realização de cada projeto, o término, está na limpeza: penetrar na essência das coisas. Remover

elementos supérfluos e encontrar soluções para problemas (im) previstos. Essa fase tem de levar a um resultado que parece o que sempre deveria ser o que é. TOLLEN (2006) é um bom exemplo. Os corpos cônicos não apenas são ampliados ao máximo, como também são altamente esquemáticos. Eles foram reduzidos a sua pura essência, um bastão vertical com uma placa horizontal. O artista – armado de uma furadeira – os coloca em movimento em uma grande arena. Imprevisíveis, hesitantes, cuidadosos mas teimosos, eles testam as leis (emoções?) da física.

IMPLICAÇÃO

Mas não pense que o trabalho termina aí. Cada limpeza, cada esquema, cada explicação exige uma elaboração, significado, implicação final. Essa implicação é o espectador, o usuário, o visitante da obra. Melhor ainda: na obra. Esse trabalho só pode ser experimentado por dentro. Isso torna a estrutura essencial. Malstaf trabalha na borda, ele cria uma experiência limite. Perigo controlado. Ou você está dentro ou fora: todo o seu corpo em uma esteira rolante em TRANSPORTER (2008), sua cabeça no tubo de SHAFT (2004), seu corpo frágil na periferia de KNOT, em uma cadeira cercada pelas partículas de NEMO OBSERVATORIUM (2002). Também foi assim que começou uma das primeiras – e desde então legendária – obras do artista: empacotar a vácuo seu próprio corpo em SHRINK (1996). Quando olhamos para ela assim, SAUNA IN EXILE é o epítome da dobra de Malstaf. Ou melhor: não-dobra. O corpo do espectador está completamente nu aqui: exposto e desprotegido pelas dobras da roupa. Mas ainda está completamente empacotado na instalação, atuando

como uma segunda pele. Com o desaparecimento da consciência do espaço, o tempo também se desfaz como em uma verdadeira experiência de sauna. A única coisa que resta é uma intensificação de si mesmo. Parece que Malstaf procura uma resposta para essa bizarra mas típica pergunta de Leibniz: “Por que existe alguma coisa, em vez de nada?”

SAÍDA

As máquinas desse artista não são nada sem o corpo: ou o corpo do artista ou o corpo da plateia. Essas máquinas são corpos. Não apenas extensões de corpos, mas puros corpos – abstratos – que se enrolam ao redor dos corpos reduzidos – sem órgãos – dos visitantes. Transformando esta obra em uma Gesamtkunstwerk que atrai todos os sentidos dos visitantes, todas as disciplinas das artes. Isso transforma cada obra em uma mônada... novamente. Um mundo completamente fechado unindo todas as artes: com ênfase para o quadro clássico em MIRROR (2002, em que o visitante vê sua própria imagem torcida em uma pintura viva de Bacon) e WHIRLPOOL (1999, em que o retrato de Isabella de Frans Pourbus de Jonge é sugado para um vértice); uma ênfase para a escultura em MADONNA; para a escritura em SAND BIBLE (1999, um livro com uma paisagem vibrante feita de areia); para a dança em ROPE e KNOT e, falando estritamente, em cada movimento desse trabalho, que antes era desenvolvido em grandes ambientes da coreógrafa Meg Stuart; sobre música (o ritmo animado de SHAFT, o som perigoso e giratório de KNOT, o piano teatral em TERRITORIUM). A Gesamtkunstwerk é onde todas essas disciplinas se unem, onde todas essas experiências se

<p>encontram e se sobrepõem – onde elas se dobram umas sobre as outras. Às vezes, isto dá a esta obra uma dimensão religiosa. Retirar coisas que (não) estão lá: a figura de Jesus em SHRINK, a estrada invisível em COMPASS (2005), a poeira e as cinzas imaginárias em SAND BIBLE, a respiração e a vitrine vazia em MADONNA, o trono vazio em NEMO OBSERVATORIUM...</p> <p>A natureza ilimitada da obra de arte total torna essas instalações infinitas: a esteira rolante em TRANSPORTER (uma esteira coberta pelo público, uma constante exibição de visitantes), o nó em forma de 8 de KNOT ou aquele de UNKNOWN / PAVILION I. Não há saída. A questão não é “como eu entrei nessa obra?” (isso geralmente acontece por si só), mas sim “eu quero sair daqui?” Porque depois que você entra você tende a esquecer o exterior.</p> <p>In the year 1988, the French philosopher Deleuze publishes a concise work on his German predecessor Leibniz entitled “Le Pli”. The fold is characteristic for Leibniz’ time and thinking: baroque. I often think about this book when looking at the work of Lawrence Malstaf. It may look stern and modern, but at the same time I recognize the dashing of baroque. It curls and folds, it creates endless movement. It shows and hides itself at the same time. It moves the perception from the artist to the audience and back. Just like reality seems to fold back upon itself in Leibniz’ baroque – the core of his monadology: the smallest functioning units in reality – these works form a complete world on their own. The result being multiple realities all forming a world on their own. These are objects that function in a network: you need</p>	<p>both artist and audience to make it work. This is how these creations lead a life of their own: a life full of complications, explanations and implications. Time and again a new reality is born in a new box. The entrance can often be vague – you find yourself inside before you know it. The exit is often even more difficult to find.</p> <p>ENTRANCE</p> <p>In the e-mail: two future projects by Lawrence Malstaf. In the first project (working title: TERRITORIUM, 2010) the walls move like the arms of a plotter, dividing the room into flexible compartments. In the second project (Unknown / Pavilion I, 2010/2011) the ceiling folds like a piece of paper, turning the difference between inside and outside, above and below, upside down. (Deleuze on Leibniz: “the problem is not how to end a fold, but rather how to continue it – le faire traverser le plafond” – Le Pli, 48) Why am I not shocked by these projects? Because I have seen walls move before (the autochoreographic architecture of NEVEL, 2004)? Because I have seen inside and outside being flipped upside down somewhere else (the self-image that was zooming out in PERISCOPE, 2001)? These works are just ordinary (but what is ‘ordinary’ in this work?) continuations of his previous work. They are developed along the same line. This development is important for a good understanding. Development, envelopment. The key to this work is in the envelope, in the fold. This is a work that likes stepping inside and outside of itself, work that is easily turned inside out. The consistent confusion of inside and outside in – again – PERISCOPE or in ORBIT (the reconstruction</p>	<p>of solar movement from 2002) and SAUNA IN EXILE (the theatrical wellness, also from 2002). This is work that functions inside and outside of itself. The suggestion of a perpetuum mobile in MADONNA (2000, the life-sized breathing hollow sculpture of a pregnant woman) or THE LONG NOW (2002, the perfect silence in slow motion of a floating clock). Nothing is as volatile, as hazy, as transient as the fold. Nothing is as unpredictable, as incalculable, as flexible. Nothing is as intangible as that quieted movement: the aleatory in ROPE (1999, a computer-guided rope swinging a chair back and forth in the room), the tension of CRITICAL MASS (2000, in which the artist piles up 60 chairs, and when the pile does not collapse because of a wrong movement it will eventually collapse under its own weight), the game of TOLLEN (2006, doubt, thoughts and emotions cheating the laws of nature), the menace of KNOT (2008, a metal belt swinging dangerously across the room).</p> <p>COMPLICATION</p> <p>The artist Lawrence Malstaf has a history in industrial design. There is another word for that: product development. That development in all its intricacies is the start of each and every project. Each design, each product is a complication of reality. The four scanning walls in TERRITORIUM form such a complication, an envelopment and a development, an intricate installation. An alteration of an existing state, a problematization of space. Every complication raises questions. In TERRITORIUM these were for example: which material is best suited for the walls? What is the tactile quality, the weight, the visual density? What is the relation</p>
---	--	--

between movement, speed and sound? How to quieten down a fast movement? How to make a slow movement audible? What are the acoustical qualities of the installation without a live performance? Different questions / complications are at the heart of UNKNOWN / PAVILION I. How does it feel to walk on the floor of a big aquarium? How does it feel to ignore the existence of water and only keep the surface, the roof of the ocean? What if this roof starts moving like a huge piece of paper? How will the visitor react to this kinetic pavilion, this non-Euclidean space, this hyperspace? How can you make the visitor feel comfortable in this uneasy space?

EXPLICATION

Is this artist making things too complicated? Possibly. But still I have every faith that this new work will also reveal its intricacies in the next step: the explication. The realization of each project, the completion, is in the cleansing: penetrating the essence of things. Removing superfluous elements and finding solutions to (un)foreseen problems. This phase has to lead to a result looking like it was always meant to be as it is. TOLLEN (2006) is a good example. The conical bodies are not only enlarged to the fullest, they are also highly schematic. They have been reduced to their pure essence, a vertical stick with a horizontal plate. The artist – armed with a drilling machine – puts them in motion in a big arena. Unpredictable, hesitant, careful but stubborn, they test the laws (emotions?) of physics.

IMPLICATION

But do not think the work ends there. Each cleansing, each schematic, each explication requires

a final elaboration, meaning, implication. That implication is the viewer, the user, the visitor of the work. Better yet: in the work. This work can only be experienced from within. This makes the framework essential. Malstaf is working on the edge, he creates a borderline experience. Controlled danger. You are either in, or out: your whole body on the conveyor belt in TRANSPORTER (2008), your head in the tube of SHAFT (2004), your fragile body in the periphery of KNOT, on a chair surrounded by the particles of NEMO OBSERVATORIUM (2002). This is also how it started in one of the first – and since then legendary – works of the artist: vacuum-packing his own body in SHRINK (1996).

When we look at it like that, SAUNA IN EXILE is the epitome of Malstaf’s fold. Or rather: non-fold. The body of the viewer is completely naked here: unhidden and unprotected by the folds of clothing. But still it is completely packed in the installation, acting like a second skin. With the fading of consciousness of space, time also fades, like in a genuine sauna experience. The only thing that remains is an intensification of oneself. It seems like Malstaf is looking for an answer to that bizarre but typical Leibniz-question: “why is there something, rather than nothing?”

EXIT

The machines of this artist are nothing without the body: either the artist’s body or the body of the audience. These machines are bodies. Not just extensions of bodies, but pure – abstract – bodies, that wrap themselves around the reduced – organless – bodies of the visitors. Making this work into a Gesamtkunstwerk that appeals to all the visitors’ senses, to all disciplines of the arts.

This turns each work into a monad... again. A completely closed world unifying all the arts: with an emphasis on the classical tableau in MIRROR (2002, in which the visitor sees his own image twisted into a living Baconian painting) and WHIRLPOOL (1999, in which the portrait of Isabella by Frans Pourbus de Jonge is sucked into a vortex); an emphasis on sculpture in MADONNA; on scripture in SAND BIBLE (1999, a book with a vibrating landscape made of sand); on dance in ROPE and KNOT and, strictly speaking, in each movement of this work, that was once developed in large surroundings of choreographer Meg Stuart; on music (the halting, rattling rhythm of SHAFT, the dangerous, sweeping sound of KNOT, the theatrical piano in TERRITORIUM).

The Gesamtkunstwerk is where all these disciplines come together, where all these experiences meet and overlap one another – where they fold into each other. At times, this gives this work a religious dimension. Getting things out that are (not) in there: the Jesus figure in SHRINK, the invisible road in COMPASS (2005), the imaginary dust and ashes in SAND BIBLE, the breathing and yet empty casing in MADONNA, the empty throne in NEMO OBSERVATORIUM...

The unlimited nature of the total work of art makes these installations infinite: the conveyor belt in TRANSPORTER (a belt that is covered with the audience, a continuous exhibition of visitors), the 8-shaped knot in KNOT or the one in UNKNOWN / PAVILION I. There is no exit. The question is not “how did I get into this work?” (this usually just happens by itself), but rather “do I want to get out of this?”. Because once you enter, you are bound to forget the outside.



'Nemo Observatorium' - Lawrence Malstaf/Galerie Fortiaan 17, Gent (B)

LAWRENCE MALSTAF
NEMO OBSERVATORIUM
02002 BÉLGICA
[BELGIUM]

Esferas de isopor são revolvidas em um grande cilindro de PVC transparente por cinco ventiladores potentes. Os visitantes podem se acomodar na poltrona no meio do remoinho ou observá-lo de fora. Na poltrona, no centro da tempestade, tudo é calmo e seguro. Espectacular à primeira vista, esta instalação tem efeito hipnótico como uma espécie de máquina de meditação. Pode-se acompanhar os padrões aparentemente cíclicos, concentrar-se nas diferentes camadas de pixels em 3-D ou escutar seu som de cachoeira. Também chamada por alguns de dispositivo de treinamento, a instalação desafia o visitante a se manter centrado e a achar a paz em um ambiente que muda rapidamente. Após algum tempo, o espaço parece se expandir e a pessoa perde a noção do tempo. Styrofoam beads are blown around in a big transparent PVC cylinder by five strong fans. Visitors can take place on the armchair in the middle of the whirlpool or observe from the outside one at a time. On the chair, in the eye of the storm it is calm and safe. Spectacular at first sight, this installation turns out to mesmerize like a kind of meditation machine. One can follow the seemingly cyclic patterns, focus on the different layers of 3D pixels or listen to its waterfall sound. One could call it a training device, challenging the visitor to stay centered and find peace in a fast changing environment. After a while the space seems to expand and one's sense of time deludes.

Bio: A obra de Lawrence Malstaf (1972) se situa na fronteira entre o visual e o teatral. Após estudar design industrial, passou para o campo do teatro criando cenografias para coreógrafos e diretores como Benoît Lachambre, Meg Stuart e Kirsten Delholm. A seguir, envolveu-se com instalações e performances, com forte ênfase em movimento, coincidência, ordem e caos. Em 2000 fez uma série de recintos sensoriais para visitantes individuais (Nemo Observatorium, Mirror, Periscope/Horizon Machine). Posteriormente, cria ambientes móveis maiores lidando com espaço e orientação, muitas vezes usando o visitante como coator (Orbit, Nevel, Compass, Boreas, Transporter, Territorium). Seus projetos constantemente envolvem tecnologia avançada como ponto de partida ou inspiração, mas também para acionar as instalações. Com mostras internacionais no currículo, em 2008 ganhou o Witteveen + Bos - prêmio de Arte + Tecnologia, Países Baixos; em 2009 recebeu o Golden Nica no Prix Ars Electronica, Áustria; em 2010 foi o vencedor do Excellence Prize no 13th Japan Media Arts Festival em Tóquio, Japão. Sua instalação mais recente, "PAVILION 02011", foi lançada mundialmente no Festival a/d Werf em Utrecht, Países Baixos, em maio de 2011.

Bio: The work of Lawrence Malstaf (born 1972) can be situated on the borderline between the visual and the theatrical. After having studied industrial design, Lawrence Malstaf starts of in theatre. He designs scenographies for choreographers and directors as Benoît Lachambre, Meg Stuart and Kirsten Delholm. Soon he develops more into installation and performance-art with a strong focus on movement, coincidence, order and chaos. In 2000 he makes a series of sensorial rooms for individual visitors (Nemo Observatorium, Mirror, Periscope/Horizon Machine). Later he creates larger mobile environments dealing with space and orientation, often using the visitor as a co-actor (Orbit, Nevel, Compass, Boreas, Transporter, Territorium). His projects often involve advanced technology as a point of departure or inspiration, but also to activate the installations. Lawrence Malstaf exhibits internationally, and in 2008 he won the Witteveen + Bos - prize for Art + Technology (NL), in 2009 he received the Golden Nica at Prix Ars Electronica (A) and in 2010 he won the Excellence Prize at the 13th Japan Media Arts Festival in Tokyo (JP). His most recent installation, "PAVILION 02011" had its world première at Festival a/d Werf in Utrecht (NL) in May 2011.

016

INSTALAÇÕES INSTALLATIONS

ALI MIHARBI
MOVIE MIRRORS
ESTADOS UNIDOS [UNITED STATES]



"Movie Mirrors" é composta por um computador, um monitor, uma webcam e software personalizado. O espectador vê sua imagem no espelho se transformando em personagens de imagens de filmes, cercadas por suas cenas. O rosto do espectador é captado por computador em tempo real; seu tamanho e localização na tela são determinados e combinados com uma série de imagens armazenadas em uma base de dados. A primeira versão, "Movie Mirrors I: Trailers" (2009), usa mais de 2.500 imagens de trailers de filmes recentes baixados da Web. A segunda versão, "Movie Mirrors II: Rear Window" (2010), usa mais de 3 mil imagens do filme "Janela Indiscreta", de Alfred Hitchcock. "Movie Mirrors" inverte as relações

entre o espectador e as imagens em movimento, a exemplo do papel do espectador sentado imóvel em um banco e se identificando com os corpos em movimento na tela. Antigas hierarquias de mídia ainda subsistem, apesar do predomínio da internet, conforme comprovam as estimativas de que em 2010 metade do tráfego na internet foi para transmitir vídeos, um tradicional meio de comunicação de um para muitos. Em "Movie Mirrors", imagens extraídas de uma coletânea de trailers de filmes conhecidos são reanimadas em tempo real, criando coletivamente uma sensação de movimento que espelha os movimentos do espectador diante da tela. Com essa inversão de papéis, as imagens normalmente desconectadas entram em sequência

para encaixar o corpo móvel do espectador, de forma a romper simbolicamente as hierarquias de mídia. A obra também pode ser interpretada como uma tentativa de rever a velha questão da fruição passiva na era dos computadores e do fluxo incessante de informações. "Movie Mirrors" consists of a computer, a monitor, a webcam and custom software. The viewer sees his or her mirrored image being switched back and forth to characters from movie images surrounded by their scenes. The viewer's face is computationally captured in real time; its size and location on the screen are determined and matched to a series of images stored in a database. The first version, "Movie Mirrors I: Trailers" (2009) uses 2,500+ images from recent movie

duration, loop. "timelandscape – woolrhythms" is an interactive audiovisual installation in which a landscape is depicted from its multiple time possibilities and [re] composed through users' real time interaction. The installation was developed in Biella, Italy, an area economically attached to textile industry, and deals with the cyclical perception of time and human, linear, interference on it. It gathers nature and artefact, by connecting a physical wool engine to digital imagery of daily cycles. By turning the wheel crank, users generate movement starting the engine. Through a sensor attached to the machine, software calculates the rotation speed, altering parameters for mixing audio and video fragments in real time. Every turn of the

machine leads to different time thread combinations in response to the rhythm and speed of each interactor.

Bio: Juliana Mori. Vive e trabalha em São Paulo, Brasil. Artista audiovisual graduada em Comunicação Social pela PUC-SP, mestre em Artes Digitais pela Universitat Pompeu Fabra, Barcelona – Espanha. Desde 1999 trabalha em produções audiovisuais para produtoras e canais de comunicação. Atualmente, seu trabalho está focado em narrativas audiovisuais interativas. Matteo Sisti Sette. Engenheiro em Telecomunicações pela Universidade de Pádua, Itália, e mestre em Artes Digitais pela Universitat Pompeu Fabra (UPF), Barcelona-Espanha. Programador do estúdio do artista

catalão Marcellí Antunez, entre outros. Atualmente, é professor do mestrado em Artes Digitais da UPF. Juliana Mori. Lives and works in São Paulo, Brasil. Audiovisual artist graduated in Social Communication at PUC-SP, master in Digital Arts at Pompeu Fabra University, Barcelona-Spain. Since 1999, she's worked in audiovisual productions for production companies and broadcast channels. Currently, her work is focused on interactive audiovisual narratives. Matteo Sisti Sette. Telecomunication Engineer by Padua University, Italy, and master in Digital Arts by Pompeu Fabra University (UPF), Barcelona-Spain. He's been programmer of Catalan artist Marcellí Antunez' studio, among others. Currently, Matteo is a professor at the Digital Arts master's at UPF.

KARINA SMIGLA-BOBINSKI
ADA (ANALOG INTERACTIVE KINETIC SCULPTURE)
POLÔNIA E ALEMANHA [POLAND AND GERMANY]



ADA – escultura cinética interativa analógica

Semelhante à "Méta-Matics" de Tinguely, "ADA" é uma obra de arte com alma. Ela se interpreta. Em Tinguely, basta ser uma entidade mecânica lutando inconscientemente. Ele levou a coisa de maneira bem humorada: a máquina produz apenas sua autodestruição industrial. Enquanto "ADA", de Karina Smigla-Bobinski, é uma "criatura" pós-industrial, animada pelo visitante, uma escultura-artista que atua criativamente, uma obra de arte autoinformante, que se assemelha a um híbrido molecular, como da nanobiotecnologia. Ela desenvolve os mesmos híbridos rotativos de carbono-silício, ferramentas anãs, máquinas miniaturas capazes de gerar estruturas simples.

"ADA" é muito maior, esteticamente muito mais complexa, uma máquina de fazer arte interativa. Cheia de hélio, flutuando livremente na sala, um globo transparente parecido com uma membrana, com pontas de carvão que deixam marcas nas paredes, teto e piso. Marcas que "ADA" produz de modo autônomo, embora movida pelo visitante. O globo obtém uma aura de vivacidade e seus traços de carvão preto, a aparência de um desenho. O globo colocado em ação fabrica uma composição de linhas e pontos que permanecem incalculáveis em sua intensidade, expressão, forma, por mais que o visitante tente controlar "ADA", conduzi-la, domesticá-la. Qualquer coisa que ele tente, perceberá muito cedo que "ADA" é uma performer independente, marcando as paredes originalmente brancas com desenhos e signos. Surgem estruturas de textura cada vez mais complexa. É um movimento experimentado visualmente, que como um computador faz uma

produção imprevisível depois da entrada de um comando. Não por acaso, "ADA" lembra Ada Lovelace, que no século 19, juntamente com Charles Babbage, desenvolveu o primeiro protótipo de computador. Babbage forneceu a máquina de computação preliminar, Lovelace o primeiro software. Uma simbiose de matemática com o legado romântico de seu pai, Lorde Byron, surgiu ali. Ada Lovelace tentou criar uma máquina que seria capaz de criar obras de arte como poesia, música ou imagens, como um artista. "ADA" de Karina Smigla-Bobinski se situa nessa mesma tradição, assim como na de Vannevar Bush, que construiu uma máquina Memex (Memory Index) em 1930 ("Queríamos que o memex se comportasse como a rede intrincada de traços transportados pelas células do cérebro"), ou o tear de Jacquard, que para tecer flores e folhas precisava de um cartão perfurado; ou a "máquina analítica" de Babbage, que extraiu padrões algorítmicos. "ADA" surgiu no espírito atual da biotecnologia. Ela é uma máquina de performance vital, e seus padrões de linhas e pontos ficam cada vez mais complexos conforme o número de espectadores-atores aumenta. Deixando traços que nem a artista nem os visitantes são capazes de decifrar, para não falar na própria "ADA". Ainda assim, o trabalho de "ADA" tem inconfundivelmente um potencial humano, porque o único método de decodificação disponível para esses signos e desenhos é a associação que nosso cérebro corresponde ao máximo quando dorme: a truculenta vivacidade de nossos sonhos.

ADA – analog interactive kinetic sculpture

Similar to Tinguely's "Méta-Matics", "ADA" is an artwork with

a soul. It acts itself. At Tinguely's it is sufficient to be an unwarely struggling mechanical being. He took it wryly: the machine produces nothing but its industrial self-destruction. Whereas "ADA", by Karina Smigla-Bobinski, is a post-industrial "creature", visitor-animated, creatively acting artist-sculpture, self-forming artwork, resembling a molecular hybrid, such as a one from nanobiotecnology. It develops the same rotating silicon-carbon-hybrids, midget tools, miniature machines able to generate simple structures. "ADA" is much larger, esthetically much more complex, an interactive art-making machine. Filled up with helium, floating freely in the room, a transparent, membrane-like globe, spiked with charcoals that leave marks on the walls, ceilings and floors. Marks which "ADA" produces quite autonomously, although moved by a visitor. The globe obtains an aura of liveliness and its black coal traces, the appearance of a drawing. The globe put in action fabricates a composition of lines and points, which remains incalculable in their intensity, expression, form, however hard the visitor tries to control "ADA", to drive her, to domesticate her. Whatever he tries out, he will notice very soon that "ADA" is an independent performer, studding the originally white walls with drawings and signs. More and more complicated fabric structures arise. It is a movement experienced visually, which, like a computer, makes an unforeseeable output after entering a command. Not in vain, "ADA" reminds of Ada Lovelace, who in the 19th century, together with Charles Babbage, developed the very first prototype of a computer. Babbage provided the preliminary computing machine, Lovelace the first software. A

symbiosis of mathematics with the romantic legacy of her father, Lord Byron, emerged there. Ada Lovelace intended to create a machine that would be able to create works of art, such as poetry, music, or pictures, like an artist does.

"ADA" by Karina Smigla-Bobinski stands in this very tradition, as well as in the one of Vannevar Bush, who built a Memex Machine (Memory Index) in 1930 ("We wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain"), or the Jacquard's loom, that in order to weave flowers and leaves needed a punch card; or the "analytic machine" of Babbage, which extracted algorithmic patterns.

"ADA" uprose in nowadays spirit

of biotechnology. She is a vital performance machine, and her patterns of lines and points get more and more complex as the number of the audience playing-in increases. Leaving traces which neither the artist nor the visitors are able to decipher, not to mention "ADA" herself. And still, "ADA's" work is unmistakably potentially humane, because the only available decoding method for these signs and drawings is the association which our brain corresponds at the most when it sleeps: the truculent jazziness of our dreams.

Bio: Nascida em 1967 em Szczecin, Polônia, ela vive e trabalha como artista freelance em Munique e Berlim, Alemanha. Estudou artes na

Academia de Belas Artes de Cracóvia, Polônia, e em Munique, onde se graduou em 2000 com um mestrado. Trabalha com mídia analógica e digital e faz instalações, intervenções, objetos, vídeos, projetos para o palco e online. Seus trabalhos foram mostrados em 71 cidades de 29 países em cinco continentes.

Born in 1967 in Szczecin, Poland, she lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin, Germany. She studied art at the Academy of Fine Arts in Krakow/Poland and Munich, where she graduated in 2000 with a master's degree. She works with analog and digital media and makes installations, interventions, objects, videos, stage and online projects. Her works were shown in 71 cities in 29 countries on five continents.

KIMCHI & CHIPS
LINK
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



"Link" é um espaço reativo que pede e partilha sua história com outras pessoas. Inserindo seus vídeos na instalação, montamos uma cena representando a presença de todos que estão na exposição. O público é convidado a ultrapassar o limite

de papéis dentro da exposição mediante sua própria apresentação como sendo a exposição. Ao existir no mesmo espaço que a exposição, o público pode avaliar como seus próprios papéis e definições dentro do contexto da exposição

podem mudar rapidamente. Ao trocar instantaneamente dos modos de observação da 1ª pessoa para os da 3ª pessoa, o público pode contextualizar sua própria existência e relações com os outros. "Link" também representa uma

evolução no tocante a nossas ferramentas técnicas internas. Nós desenvolvemos um novo mecanismo de mapeamento altamente preciso e flexível para o projeto, que permite o mapeamento acurado de grandes quantidades de rostos em vídeo. Essa invenção será lançada publicamente como um dispositivo de controle de mapeamento para iPad e software de fonte livre para PC e Mac. Em nosso trabalho revisitamos constantemente a questão de "Como podemos armazenar nossas lembranças dentro de caixas?".

"Link" é uma continuação de nossa instalação anterior no Coffee Kitchen, a qual foi originalmente inspirada nas atividades de garotas coreanas no café, onde elas se revezavam para retocar a maquiagem e tirar fotos umas das outras, às vezes durante muitas horas. Isso suscitou as perguntas, "para onde vão todas

essas fotografias?" e "que tal se essas imagens pudessem se tornar uma estampa mais permanente do próprio café?".

"Link" is a reactive space which requests and shares your story with others. By inputting videos of yourself into the installation, we build up a scene representing the presence of everybody within the exhibition. The audience is requested to cross the boundary of roles within the exhibition, by being presented themselves as the exhibition. Existing in the same space as the exhibition, the audience can appreciate how their own roles and definitions within the exhibition context can rapidly change. By instantly switching from 1st person to 3rd person observation modes, the audience can contextualize their own existence and relationships with others.

"Link" also represents an evolution

within our in-house technical tools. We developed a new highly-tuned and flexible mapping suite for the project which allows an efficient and accurate mapping of large amounts of video faces. This suite will be released publicly as a mapping control suite for the iPad and open source software for PC and Mac. We revisit a continuing theme within our work, which is 'How can we store our memories inside boxes?'. "Link" is a continuation from our previous installation at Coffee Kitchen, which was originally inspired by the activities of Korean girls in cafés, whereby they would take turns to touch up their make-up and take photos of each other, often for several hours at a time. This raised the questions, "Where do all these photographs go?", "What if these images could become a more permanent imprint on the café itself?".

KIMCHI & CHIPS
JOURNEY: SEOUL
REINO UNIDO [UNITED KINGDOM]



“Journey: Seoul” é uma continuação da série Journey, que examina de que maneiras as pessoas podem montar sua caixa de vivência pessoal usando suas próprias lembranças. Os visitantes podem montar uma cena posicionando slides interativos em uma caixa, cada slide representando um elemento de Seul. Estamos interessados em ver como as pessoas podem armazenar suas lembranças dentro de uma caixa, e como elas animam e acrescentam detalhes a esses objetos. Como nossa representação de cenas não é específica, o usuário pode fazer uso de sua própria imaginação ao lidar com a caixa. O usuário pode montar uma cena que represente sua vivência particular selecionando e arrumando slides na caixa. Cada slide tem uma identidade singular que é comunicada à caixa por um conjunto de elementos denteados na base do slide. A caixa pode então responder fornecendo luz e animação aos slides usando um projetor suspenso. O próximo estágio em desenvolvimento permitirá que as pessoas desenhem seus próprios slides. Dessa maneira, elas podem representar lembranças específicas para si mesmas, além de acrescentar sons ambientes que associam àquele lugar. A estreia de “Journey: Seoul” foi em Bains Numériques #5, que é um festival anual de artes digitais coordenado pelo Centre des Arts de Enghien-les-

Bains, 20 minutes ao norte de Paris. “Journey: Seoul” emprega nossa rotina de mapeamento de projeção ND PolyFit que está disponível como fonte aberta. A “Journey: Seoul” continues in the Journey series, looking into ways that people can build up their personal journey box using their own memories. Visitors can build up a scene by positioning interactive slides within a box, each of which represents an element of Seoul. We are interested in ways that people can store their memories inside of a box, and how they animate and add details to those objects. We are non-specific in our representation of scenes, so that the user has space to add their own imagination to the box. The user can build up a scene that represents their private journey by selecting and arranging slides in the box. Each slide has a unique identity that is communicated to the box by a set of teeth on the bottom of the slide. The box can then respond by painting light and animation onto the slides using a projector overhead. The next stage in development is to enable people to draw their own slides. In this way, they can represent memories that are specific to themselves. They will also be able to add ambient sounds that they associate with that place. We premiered A “Journey: Seoul” at Bains Numériques #5, which is an annual digital arts festival coordinated by the Centre

des Arts d’Enghien-les-Bains, north of Paris. A “Journey: Seoul” employs our ND PolyFit projection mapping routine which we have made available open source.

Bio: Kimchi & Chips é um estúdio de design e arte eletrônica digital baseado em Seul, que cria e produz ambientes, instalações e produtos com o objetivo de proporcionar belas experiências para os usuários. Sua busca artística enfoca a narração de histórias e o compartilhamento de lembranças. Experiências sociais memoráveis são criadas através de interações entre humanos e as obras de arte do estúdio, que já expôs em Seul (Design Korea, 2010), Paris (Bains Numériques), Yokohama (SIGGRAPH Ásia), Manchester (FutureEverything), Aarhus (Next #5), Munique, Milão, Londres e outras cidades. Kimchi & Chips is a digital media art and design studio based in Seoul. We conceive and produce environments, installations and products with an aim to enable beautiful experiences for people living today. Our artistic inquiry focuses on storytelling and the sharing of memories. We create memorable and social experiences through interactions between humans and the artworks we create. Works exhibited at: Seoul (Design Korea 2010), Paris (Bains Numériques), Yokohama (SIGGRAPH Asia), Manchester (FutureEverything), Aarhus (Next #5), Munich, Milan, London and others.

LARS LUNDEHAVE HANSEN
SPIDERBYTES
ALEMANHA [GERMANY]



Uma visualização bem direta do som; Utilizar a física do som para criar “animais” que deixarão um rastro dependendo do som que os alimenta. A obra consistiu originalmente em 2 prateleiras de metal blindadas com plexiglass. Os “animais” em cada “terrário” são criados com unidades de alto-falantes brutos montadas com adesivos grafitados e animados por frequências baixas de 5 Hz a 50 Hz. Desde então a obra tem sido exibida em diferentes formatos, principalmente aquele no qual 3 alto-falantes partilham uma plataforma de madeira na qual podem “brigar” para falar. **A very direct visualization of sound. To utilize the physics of sound to create “animals” that will leave a trace depending on the sound fed to**

them. The work originally consisted of two metal shelves, shielded with plexiglass. The “animals” in each “terrarium” are created from raw speaker units mounted with graphite sticks and animated by low frequencies from 5 Hz to 50 Hz. Since then the work has been shown in different formats, most notably one where three speakers share a wooden platform on which they can “fight it out” in order to speak.

Bio: Lars Lundehave Hansen trabalha há 14 anos nas áreas de ambiente/ zumbidos e ruídos, como sound artista, ator de performances e divulgador. Sua obra abrange notadamente construções que emitem ou reagem a sons ou ruídos, a fim de explorar as relações entre timbre/ambiente e ação/

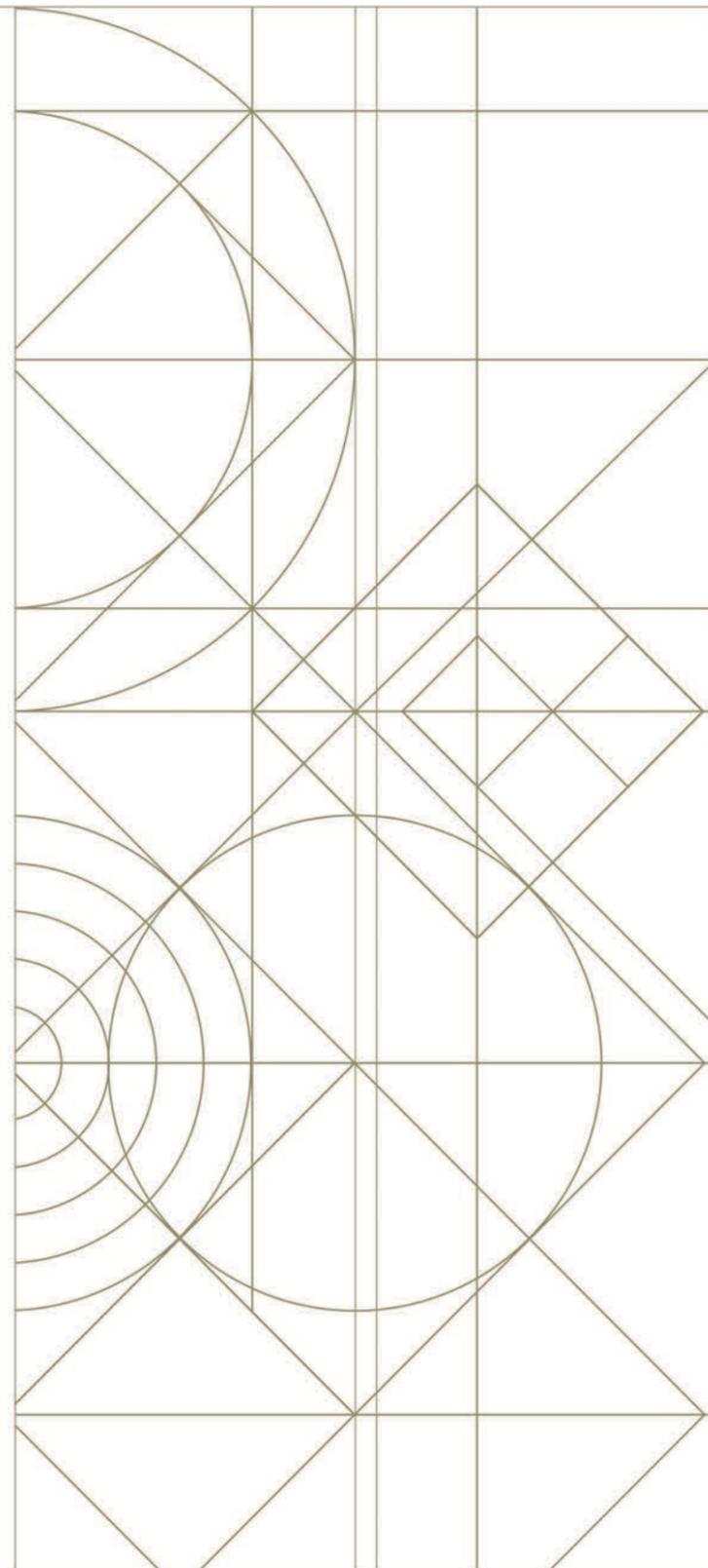
reação. Formado pela Academia de Belas Artes de Jutland em 2006, recebeu dessa instituição o prêmio de distinção por sua obra com sonoridade em contextos artísticos. Lars Lundehave Hansen has been working in the fields of ambient/ drones and noise for the past 14 years – as a sound artist, enthusiastic promoter of and dedicated performer in these fields. The usual works of Lars L. Hansen are often constructions, making a point of being constructions, that emit or react to sounds or noise. An attempt to explore the relations between timbre / room and action / reaction. Lars L. Hansen graduated from Jutland Academy of Fine Arts in 2006. Here he received the award of distinction for his work with sound in artistic contexts.

do much more. For instance, I can instruct Photoshop to combine the photo with many others, to replace certain colors, to make visible its linear structure by running edge detection filter, to blur it in a dozen of different ways, and so on. As this example illustrates, depending on the software I am using, the "properties" of a media object can change dramatically. Exactly the same file with the same contents can take on a variety of identities depending on the software used by a user.

What does this finding means in relation to the persisting primacy of the term "digital" in understanding new media? Let me answer this as clear and direct as I can. There is no such thing as "digital media". There is only software – as applied to media data (or "content".)

To rephrase: for users who can only interact with media content through application software, "digital media" does not have any unique properties by itself. What used to be "properties of a medium" are now operations and affordances defined by software. If you want to escape our prison "prison house" of software – or at least better understand what media is today – stop downloading Apps created by others. Instead, learn to program – and teach it to your students.

This text comes from the new draft of Software Takes Command which will soon appear at <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>



ÍNDICE DE ARTISTAS INDEX OF ARTISTS

#

8-Bits Team pg 178

A

A. Bill Miller pg 111
 Aaron Oldenburg pg 111
 Adam Saltsman pg 39
 Agam (A.) Andreas pg 111
 Aircord pg 77
 Alan Becker pg 179
 alan bigelow pg 112
 Alcione Godoy pg 112
 Alessandro Ludovico pg 148
 Alessandro Novelli pg 179
 Alex Hetherington pg 112
 Alex Komarov pg 77
 Alex May pg 40
 Alex Weil pg 169
 Alexander Bruce pg 40
 Alexander Gellner pg 179
 Alexandre Versignassi pg 116
 Alfredo Ciannameo pg 91
 Ali Miharbi pg 17
 Alison Clifford pg 98
 Alisson Lima pg 116
 Allan Sieber pg 181
 Alvaro X pg 103
 Amir Admoni pg 181
 Amorphous Blob Productions pg 62
 AMUDI: Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola Politécnica de Engenharia da USP pg 212
 Ana Carla Fonseca pg 247
 Ana Freitas pg 116
 Ana Prado pg 116
 Anders Weberg pg 113
 André Lopes aka spyvspy aeon pg 55
 André Maciel pg 116
 André Rangel pg 92, 223, 254
 André Sirangelo pg 116

Andreas Kronbeck pg 192
 Andreas muk Haider pg 233
 Andreas Zecher pg 88
 Andrew Huang pg 179
 Andrew Ruhemann pg 180
 Animatório pg 180
 Anne Save de Beaurecueil pg 253
 Anne-Kathrin Siegel pg 92
 Annica Cuppetelli pg 18
 Anstey/Pape pg 113
 Anthony Vivien pg 191
 Antoine Lepoutre pg 79
 Arnt Jensen pg 215
 Audrey Le Roy pg 66
 Aurélien Potier pg 79
 Aymeric Mansoux pg 114

B

Balam Soto pg 114
 Bárbara de Azevedo pg 114
 Ben Baker-Smith pg 114
 Ben Covi pg 64
 Ben Jack pg 19, 233
 Ben Thomas pg 180
 Benjamin Mattern pg 179
 Bernard Capitaine aka Iono Allen pg 56
 Bernhard Loibner pg 103
 Bertrand Bey pg 181
 Binary Tweed pg 41
 Birdo Studio pg 181, 182
 BobE Schism pg 57
 Brad Mitchell pg 64
 Brendan Angelides pg 182
 Breno Flesch Franco pg 214
 Brett Ingram pg 133
 Brit Bunkley pg 115
 Bruna Spoladore pg 119
 Bruno Azzolini pg 112
 Bruno Xavier pg 115

C

C.-D. Schulz aka Rohan Fermi pg 58
 calin man pg 122
 Camillo Louvise pg 112
 Carl DiSalvo pg 230
 Carlos Lascano pg 169
 Carolina Frinhani pg 119
 Cats in the Sky pg 11
 Cesar Cabral pg 183

charly.gr pg 116
 Chat Noir Studios pg 59
 Chen, I-Chun pg 116
 chiara passa pg 117
 Christian Oyarzún pg 234
 Christoffer Hedborg pg 43
 Christoph Haag pg 206
 Christopher Alender pg 182
 Christopher Otto pg 117
 Cipher Prime Studios pg 78
 Claudia González pg 228
 Claudio Parodi pg 104
 Cleber Gazana pg 104, 117
 Coala Filmes pg 183
 Coletivo COLETORES pg 149
 Colibri Games pg 43
 Cristian Straub pg 122
 Cristiano Rosa pg 229
 Cristobal Mendoza pg 18
 Cruz-Diez Foundation pg 78
 Cyriak Harris pg 182

D

Dalton Soares pg 116
 Daniel Apolinario pg 116
 Daniel Augusto Azevedo Moori pg 214
 Daniel Duda pg 117
 Daniel Gazana pg 104, 117
 Daniel Gonzalez Xavier pg 248
 Daniel Lutz pg 79
 Daniela Arrais pg 210
 Daniela Cordeiro pg 149
 Danny Baranowsky pg 39
 Dante Zaballa pg 183
 Dave Pape pg 113
 David Griffiths pg 60, 114
 David Muth pg 118
 David O'Reilly pg 183
 David Sullivan pg 118
 David Wilson pg 169, 184
 Denis Kamioka 'Cisma' pg 185
 Dominik Käser pg 184
 Doron Golan pg 118
 Douglas de Paula pg 118
 Douglas Easterly pg 236
 Douglas Kawazu pg 116
 Draxtor Despres pg 68
 Drozhzhin pg 66

E

_ Edmund McMillen pg 44
 _ Eduardo Nespoli pg 96
 _ Eduardo Omine pg 150
 _ Eduardo Patrício pg 93, 238
 _ Elétrico pg 119
 _ ElGrandeBigB pg 66
 _ Eliane Weizmann pg 252
 _ Elie Zananiri pg 151
 _ Emiliano Urbim pg 116
 _ ENJMIN pg 44
 _ Eric Rosenbaum pg 80
 _ Eric Siu pg 21,239
 _ Érica Georgino pg 116
 _ Erica Usui pg 214
 _ Erik Dettwiler pg 127
 _ Esteban Diácono pg 170, 184
 _ Esther Hunziker pg 152, 170
 _ Euphorie pg 94
 _ Evan Blaster pg 45
 _ Evan Meaney pg 60
 _ Expedito Araújo pg 248

F

_ Fabiane Zambon pg 115
 _ Fábio FON pg 224
 _ Fábio Yamaji pg 170, 185
 _ Fabrice ZOLL pg 65
 _ FaoBeat pg 105
 _ Felipe van Deursen pg 115
 _ Fernando Alçada pg 92
 _ Fernando Sanches pg 185
 _ Fernando Velázquez pg 99, 249
 _ Fernando Visockis pg 158
 _ Fingerlab pg 79
 _ Flávio Camargo pg 149
 _ Flávio Jacon de Vazconcelos pg 96
 _ Francisco Furtado pg 47
 _ Franklin Lee pg 252
 _ Franziska Windisch pg 206
 _ Frederico Di Giacomo pg 115
 _ Frictional Games pg 46

G

_ Gabe Swarr pg 171
 _ Gabriela Previdello pg 239
 _ Gabrielle Lissot pg 185
 _ Gaijin Games pg 46
 _ Garry Shepherd pg 133
 _ Gil Beyruth pg 116
 _ Gilles RICHARD pg 65

_ Giuliano Obici pg 95, 240
 _ Gottfried Haider pg 61
 _ Graeme Truslove pg 98
 _ Grupo Vertigem pg 119
 _ Guilherme Marcondes pg 186
 _ Guilherme Wang de Farias Barros pg 214
 _ Guillermo Madoz pg 186
 _ Gustavo Frota pg 116

H

_ Harriet Payer pg 100
 _ Harrison Heller aka Nefarious Guy pg 62
 _ Heliodoro Santos pg 120
 _ Henning M. Lederer pg 171
 _ Henry Gwiazda pg 63
 _ Hidenori Watanave pg 124
 _ Hi-Sim pg 186
 _ Home de Caramel pg 186
 _ Hudson Soft pg 221
 _ Hugues Bruyère pg 151
 _ Hye Yeon Nam pg 230, 241

I

_ Iain Friar aka IceAxe pg 64

J

_ J.A. Molinari pg 135
 _ Jaap pg 100
 _ Jan Goldfuß pg 171
 _ Jarbas Agnelli pg 119
 _ Jasmin Lai pg 187
 _ Jasmine Ritchie pg 47
 _ Jason Nelson pg 120
 _ Jason Waters pg 80
 _ Jason Wishnow pg 187
 _ Jay Silver pg 80
 _ Jean Delaunay pg 179
 _ Jean-Paul Frenay pg 187
 _ Jenova Chen pg 215
 _ Jérémy Pasquet pg 190
 _ Jessica Barness pg 120
 _ Jim Haverkamp pg 133
 _ Jim Johnson pg 171
 _ Jimmy Leroy pg 182
 _ Joachim Smetschka pg 200
 _ Joana Moll pg 120
 _ Joanna Lurie pg 187
 _ João Flesch Fortes pg 214
 _ Joaquin Baldwin pg 188

_ Joaquin Cofreces pg 105
 _ jody zellen pg 121
 _ John Frame pg 172
 _ Jonnathan Mutton pg 66
 _ Joon Y. Moon pg 24
 _ Jorge Esquivelzeta pg 100
 _ Jorn Ebner pg 121
 _ Josephine Anstey pg 113
 _ jtwine pg 121
 _ Juan Pablo Amato pg 105
 _ Julian Jaramillo Arango pg 154, 241
 _ Julian Palacz pg 26
 _ Juliana Mori pg 27
 _ Juliana Rodrigues pg 119
 _ Jun Falkenstein pg 64

K

_ Karina Marques pg 149
 _ Karina Smigla-Bobinski pg 28
 _ Karla Schuch Brunet pg 241
 _ Kate Lee pg 59
 _ Kazushi Mukaiyama pg 36, 242
 _ Ken Turner pg 188
 _ Kenji Kojima pg 121
 _ Kerria Seabrooke pg 65
 _ Khaled D. Ramadan pg 134
 _ Kieran Ritchie pg 47
 _ Kimchi & Chips pg 30, 31
 _ kinema ikon pg 122
 _ Kleyson Barbosa pg 115
 _ Koichiro Mori pg 77
 _ Kurtis Hough pg 172

L

_ Lars Lundehave Hansen pg 32
 _ Laura Corrêa pg 247
 _ Lauren McCarthy pg 155
 _ Laurent Jaffier pg 185
 _ Lawrence Malstaf pg 10, 14, 145
 _ Leandro Molon pg 214
 _ Leandro Pereira Souza pg 96
 _ Leandro Spett pg 116
 _ Lee Tao pg 188
 _ Lemeh42 pg 188
 _ Leo Bridle pg 180
 _ Leonardo Crescenti pg 218
 _ LES RICHES DOUANIERS pg 65
 _ Leszek Plichta pg 189
 _ Leyla Rodriguez pg 122
 _ Luca Holland pg 122
 _ Luciana Eguti pg 181, 182, 209

_ Lucius C. Kuert pg 134
 _ Ludmila Pimentel pg 119
 _ Ludwig Zeller pg 206, 207
 _ Luis Henrique Rodrigues pg 122
 _ Luiz Gustavo Ferreira Zanolto pg 123
 _ Luiza Voll pg 210, 211

M

_ Malcolm Sutherland pg 189
 _ MALYSSE pg 123
 _ Manuel Jimenez pg 157
 _ Marc Bouyer pg 191, 209
 _ Marc Silver pg 189
 _ Marek Plichta pg 88
 _ Maria Hsu pg 212
 _ Marina Maia pg 112
 _ Marina Motomura pg 116
 _ Mario Deuss pg 184
 _ Mark Essen pg 48
 _ Mark Pauly pg 184
 _ Marlies van der wel pg 189
 _ Marloes de Valk pg 114
 _ Martin Piana pg 190
 _ Martin Rumori pg 206
 _ Martin Strak pg 88
 _ Martin Woutissest pg 190
 _ Martin-Sebastian Senn pg 184
 _ Masato Tsutsui pg 77
 _ Matatoro Team pg 190
 _ Mathieu Léger pg 151
 _ Matias Vigliano pg 183
 _ Matt Frieurghaus pg 123
 _ Matt Roberts pg 34, 242
 _ Matteo Sisti Sette pg 27
 _ Matthias Hoegg pg 172, 190, 191
 _ Mattias Ljungstrom pg 88
 _ Maurício Horta pg 116
 _ Mauro Carraro pg 190
 _ Mauro Ceolin pg 106
 _ Max Hattler pg 172, 173, 191
 _ Max Loubarette pg 191, 209
 _ Max Porter pg 173
 _ mchrn pg 123
 _ Mediatronic pg 48
 _ Meindbender Animation Studio pg 191
 _ Michael Paul Young pg 191
 _ Michael Takeo Magruder pg 124
 _ Michal Socha pg 192
 _ Miguel de Castro Perez pg 249

_ Milton Sogabe pg 249
 _ Molleindustria pg 49
 _ Mone pg 223
 _ Mr McFly pg 192
 _ MUSCLEBEAVER pg 192
 _ Music For Installations pg 106

N

_ Nadia Sumie Nobre Ota pg 214
 _ Nagasaki Archive Committee pg 124
 _ NaJa & deOstos pg 157
 _ Nanette Wylde pg 124
 _ Nannette Jackowski pg 157
 _ Napatsawan Chirayukool pg 193
 _ Natalia Santana pg 119
 _ Natan Sinigaglia (Abstract Bird) pg 174
 _ Nate Murray pg 81
 _ Nicholas Economos pg 125
 _ Nicholas Knouf pg 125
 _ Nicklas Nygren pg 49
 _ Nicolas Deprez pg 185
 _ Nicolas Maigret pg 97
 _ Niloy J. Mitra pg 184
 _ Nina Wenhart pg 243
 _ NOMINT pg 174
 _ Nonsense Studio pg 66
 _ Nurit Bar-Shai pg 125

O

_ Ohno Hiroaki pg 21
 _ Oliver Delbos pg 66
 _ Osvaldo Cibils pg 125
 _ Owen Eric Wood pg 125

P

_ Pahlh pg 193
 _ Panayiotis KOKORAS pg 107
 _ Paolo Cirio pg 126, 148
 _ Paolo Pedercini pg 49, 223
 _ Paul Jannicola pg 65
 _ Paul O Donoghue aka Ocusonic pg 101
 _ Paulo Muppet pg 181, 182, 209
 _ Pavel Doichev pg 81, 82
 _ Pedro Mari pg 174
 _ Peppermelon TV pg 193, 194
 _ Pete Terrill pg 64
 _ Philip Mantione pg 107
 _ Phosfiend Systems pg 223
 _ Piatã Stoklos Kignel pg 247

_ Pierre Ducos pg 181, 209
 _ Pierre Gaudillere pg 66
 _ Pierre Lippens pg 185
 _ Piotr Kopik pg 67, 68
 _ PirarucuDuo pg 158, 239
 _ Pooky Amsterdam pg 68
 _ Projeto Aquarpa pg 96
 _ Przemyslaw Moskal pg 102

Q

_ Quayola pg 126

R

_ Rachel Zuanon Dias pg 234
 _ rachelmauricio pg 126, 127
 _ Radiated pg 66
 _ Rafael Araujo pg 112
 _ Rafael Kenski pg 116
 _ Rafaël Rozendaal pg 160, 223
 _ rage pg 127
 _ Raphaël Calamote pg 190
 _ Rayelle Niemann pg 127
 _ Régine Debatty pg 252
 _ Rejane Antonni pg 218
 _ Remco Roes pg 127
 _ Renata Aguiar pg 116
 _ Representa Corisco pg 128
 _ Ricardo Barreto pg 212
 _ Ricardo de Ostos pg 157
 _ Ricardo Iglesias García pg 161, 244
 _ Ricardo Palmieri pg 231, 251
 _ Richard E Flanagan pg 50, 223
 _ Richard Harrison pg 83
 _ Richard J O'Callaghan pg 128
 _ Rinaldo Santos pg 108
 _ Rob Fielding pg 83
 _ Robert Seidel pg 175, 194
 _ Robert Smith Stuart pg 138
 _ Rodolfo Rossi pg 112
 _ Rodrigo Mello pg 128
 _ Rogier van der Zwaag pg 194
 _ Rosa Menkman pg 128
 _ Rose Borchovski aka Saskia Boddeke pg 57, 69, 70
 _ Ross Phillips pg 157
 _ Ru Kuwahata pg 173
 _ Rudolf Kremers pg 40, 223
 _ RunSwimFly pg 83
 _ Ryo Osera pg 124
 _ Ryoichi Kurokawa pg 35

S

Samuca Muller pg 175
 Samuel's Dream pg 68
 Sandro Tubertini pg 138, 253
 Santiago Ortiz pg 129
 Sarah Laufer pg 179
 Sasha Belyaev pg 195
 Scott Pagano pg 176, 195
 Scott Snibbe pg 84, 85, 86
 Sebastian Tomczak pg 176
 Serene Teh pg 196
 Sergey Rachok pg 77
 Sergio Cajado pg 108
 Sergio Granada Moreno pg 108
 Sergio Ro claw Basbaum pg 245
 seryozha k0tsun pg 129
 Shaun Tan pg 180
 Sherwin Liu pg 59
 Simone Yamamoto pg 116
 Simple.Normal pg 104
 slimgirlfat pg 55
 Smule pg 87
 Sol Rezza pg 109
 Soraya Braz pg 224
 Spaces of Play pg 88
 State of Play Games pg 51
 Stephen Irwin pg 196
 Stuart Pound pg 129
 Submarine Channel pg 130
 Sylvain Marc pg 196

T

Takahiro Yasuda pg 177
 Takeoka Hideki pg 21
 Takuhatsu pg 66
 Tales of Tales pg 51
 Tamás Waliczky pg 163
 TAMURA YUICHIRO pg 129
 Tanya Aydostian pg 197
 Taylor Price pg 197
 Ted Davis pg 89
 Teilo Vallacott pg 135
 That Game Company pg 215
 The Tiny Orchestra pg 109
 Thiago Mundim pg 253
 Thiago Parizi pg 158
 Thiago Salas Gomes pg 96
 Thomas Sicouri pg 157
 Thomas Van Lissum pg 66
 Tim Coe pg 201
 TimaGoofy pg 66

TJ Fuller pg 81
 Tobias Knipf pg 192
 Tom Jantol pg 70, 71, 204
 TOMMY PALLOTTA pg 130
 Tommy Refenes pg 44
 Tomoyuki Torisu pg 124
 Toni William pg 149
 Tony Bannan aka
 ammopreviz pg 71
 Toshiyuki Hashimoto pg 78
 Trace Sanderson aka
 Lainy Voom pg 72
 Treat Studios pg 177, 178
 Tutsy Navarathna pg 73
 Typotheque / Resolume pg 89

U

ultraviolet pg 66

V

Valere Amirault pg 179
 Vanessa Fort pg 249, 251
 Veronika Obertová pg 197
 Victor Salciotti pg 178
 Victoria Messi pg 246, 252
 Vincenzo Lombardo pg 135
 Vinicius Nakamura pg 112
 VJ ELETRO-I-MAN pg 128
 Vladimir Todorovic pg 130

W

Warsaw Electronic
 Festival 2010 pg 102
 Watch Mojo pg 136
 Wesley Rodrigues pg 198

Y

Ygor Ferreira pg 119
 Yoshi Akai pg 164
 Yoshihiro Watanabe pg 21
 Yujiro Kabutoya pg 36

Z

Zach Cohen pg 198

CRÉDITOS

CREDITS

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO DO FILE SÃO PAULO 2011 FILE SÃO PAULO 2011 ORGANIZATION TEAM

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM
COORDINATION ASSISTANT
Fernanda Albuquerque de Almeida
Julia Adib Passos

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT
Sílvia Moan

COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP
FILE WORKSHOP COORDINATION
Fabius Leineweber

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

ASSISTENTE DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE ASSISTANT
Viviane Ricciardi
Giovana Cruz

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION
Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA
FILE MACHINIMA COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+
FILE ANIMA+ COORDINATION
Raquel Olívia Fukuda

COORDENAÇÃO DO FILE TABLET
FILE TABLET COORDINATION
Maria Eugênia Mourão

COORDENAÇÃO DO FILE DOCUMENTA
FILE DOCUMENTA COORDINATION
Eric Marke

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO
DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Samara Takashiro
Danúbia Rodrigues Percinoto

ASSISTENTE DE RELAÇÕES
INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL RELATIONS ASSISTANT
Camila Krantz
Renata Perissinotto Passos

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION PRODUCTION
COORDINATION
Renata Perissinotto Passos

MONTAGEM DA EXPOSIÇÃO
EXHIBITION ASSEMBLAGE
Daniel Nogueira de Lima
Alonzo Fernandez Zarzosa

MONTAGEM DOS TRABALHOS NEMO
OBSERVATORIUM 02002 / SHRINK
01995 ASSEMBLAGE OF THE WORKS
NEMO OBSERVATORIUM 02002 /
SHRINK 01995
Samuel Rodrigues
Thiago Pires

PRODUÇÃO DO HIPERSÔNICA
PERFORMANCE HYPERSONICA
PERFORMANCE PRODUCTION
Tatiana Farias

TRADUÇÃO INGLÊS
ENGLISH TRANSLATION

Luiz Roberto Mendes Gonçalves
Cícero Inácio da Silva

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO
VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN
ANA STARLING + BIZU [DIREÇÃO DE
CRIAÇÃO CREATIVE DIRECTION Ana Starling e
Roberto Guimarães DIREÇÃO DE DESIGN E
IDENTIDADE VISUAL DESIGN DIRECTION AND
VISUAL IDENTITY Ana Starling DESIGNERS Teo
Menna, Elisa Carareto, Luiz Ferraz Junior
e Paula Bittar PROGRAMAÇÃO WEBSITE
WEBSITE PROGRAMMING Lucas Bertoni
ATENDIMENTO TREATMENT Eloisa Fuchs]

COORDENAÇÃO DE
ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS COORDINATION
Eliane Weizmann

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Eduardo Uzae
Fabrícia Moraes
Simone Bertuzzi

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Interativos Comunicação Interativa

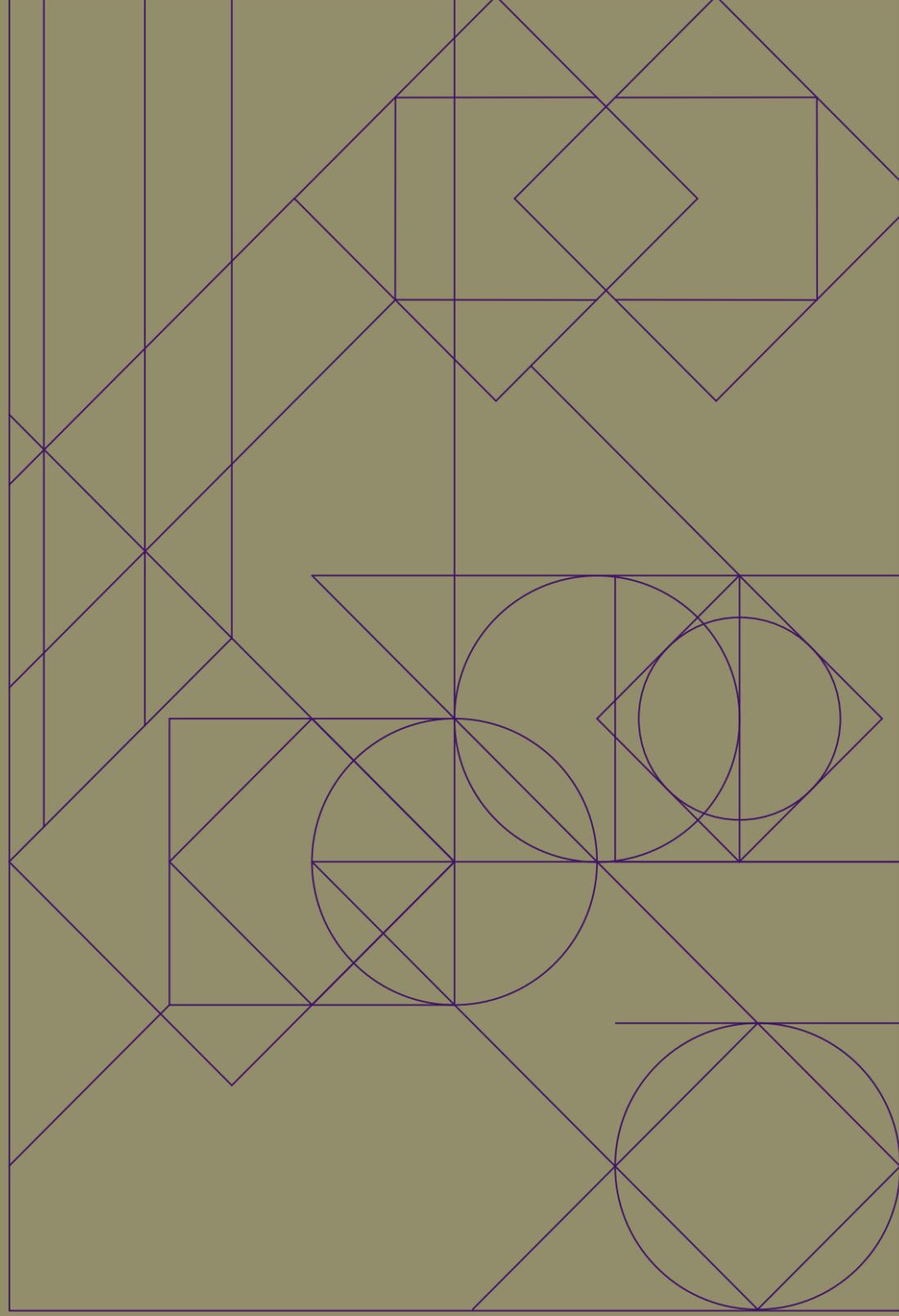
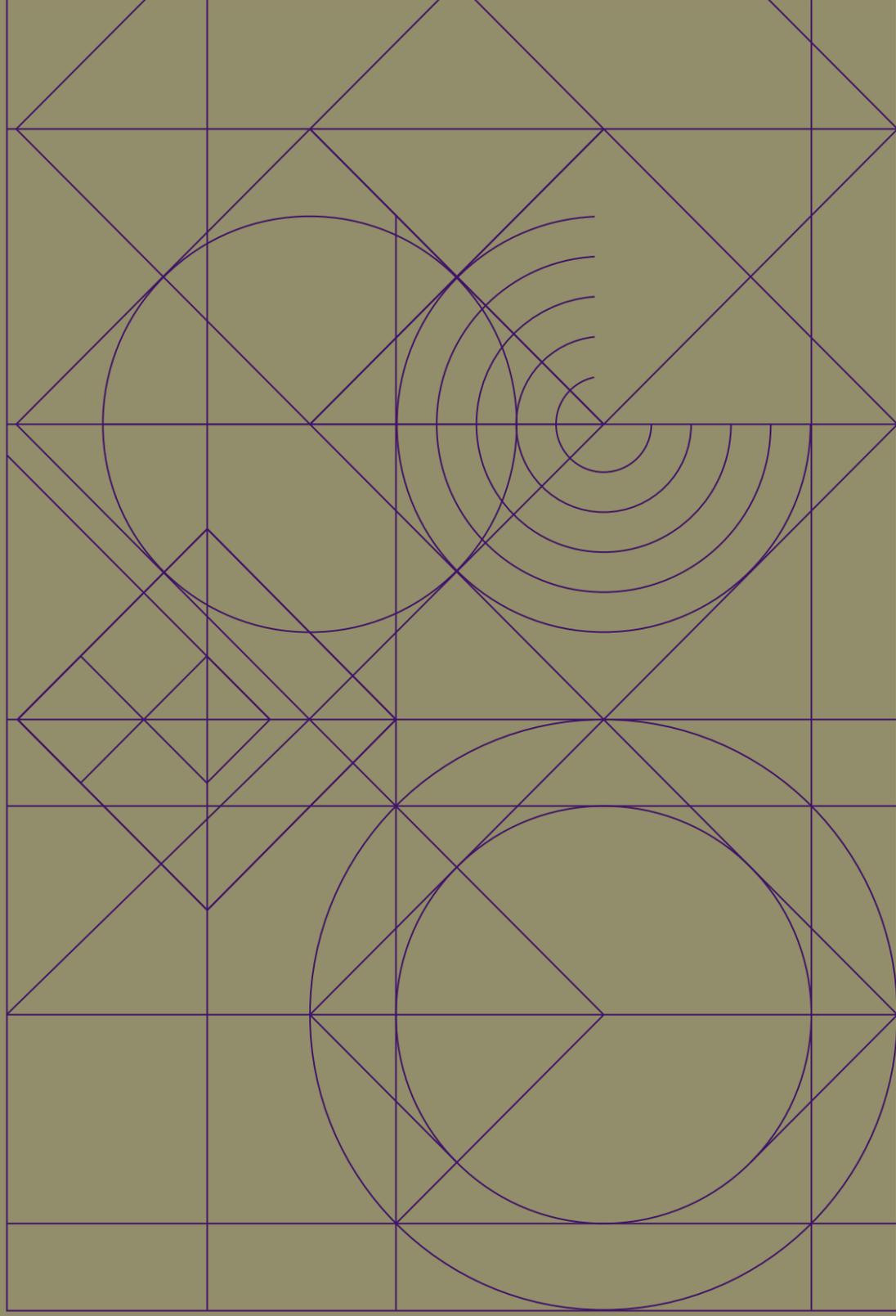
FOTOGRAFIA PHOTOGRAPHY
Guilherme Tamburus
Padre Martins
Murilo Yamanaka

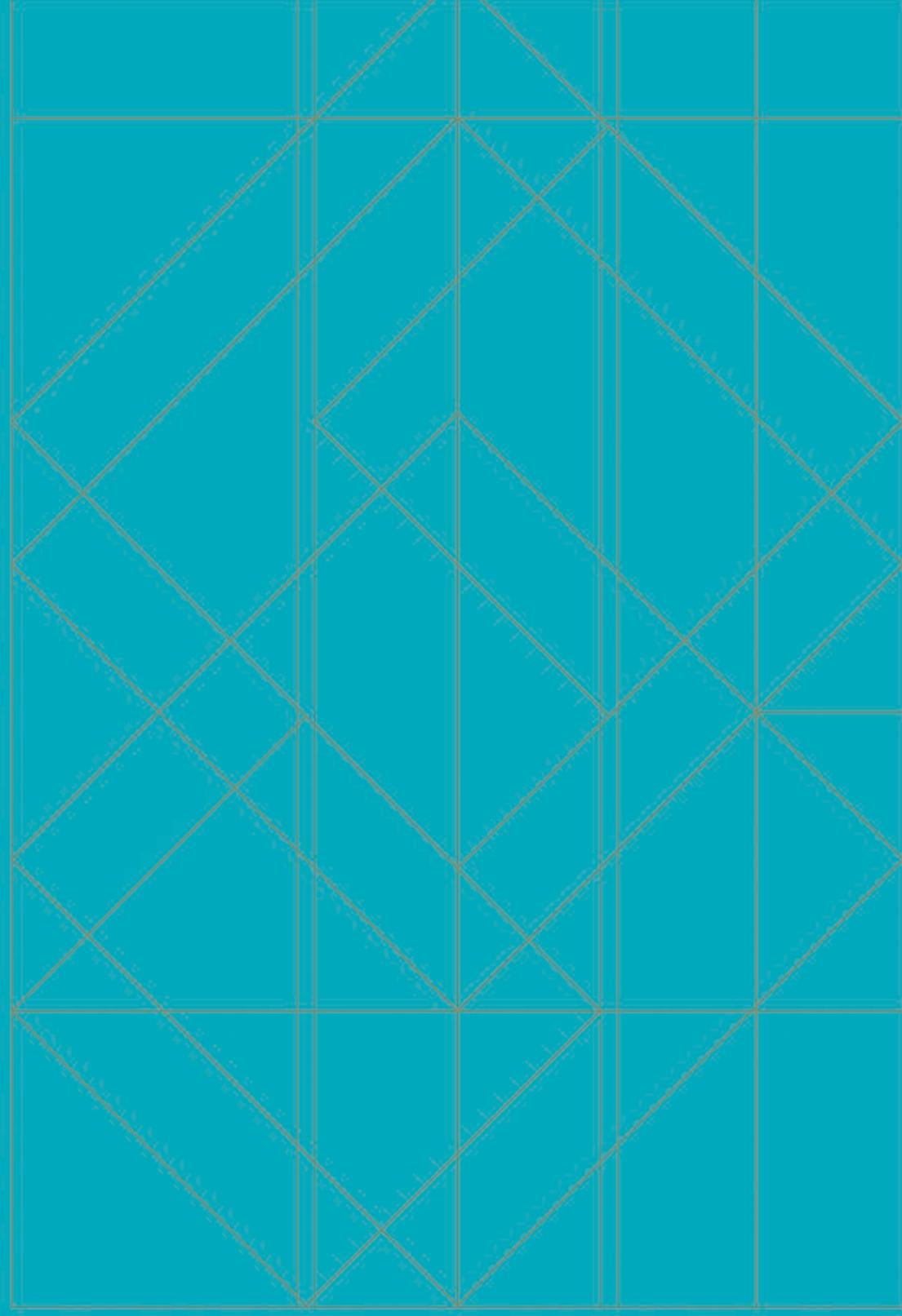
VÍDEO VIDEO
Marco Nalesso

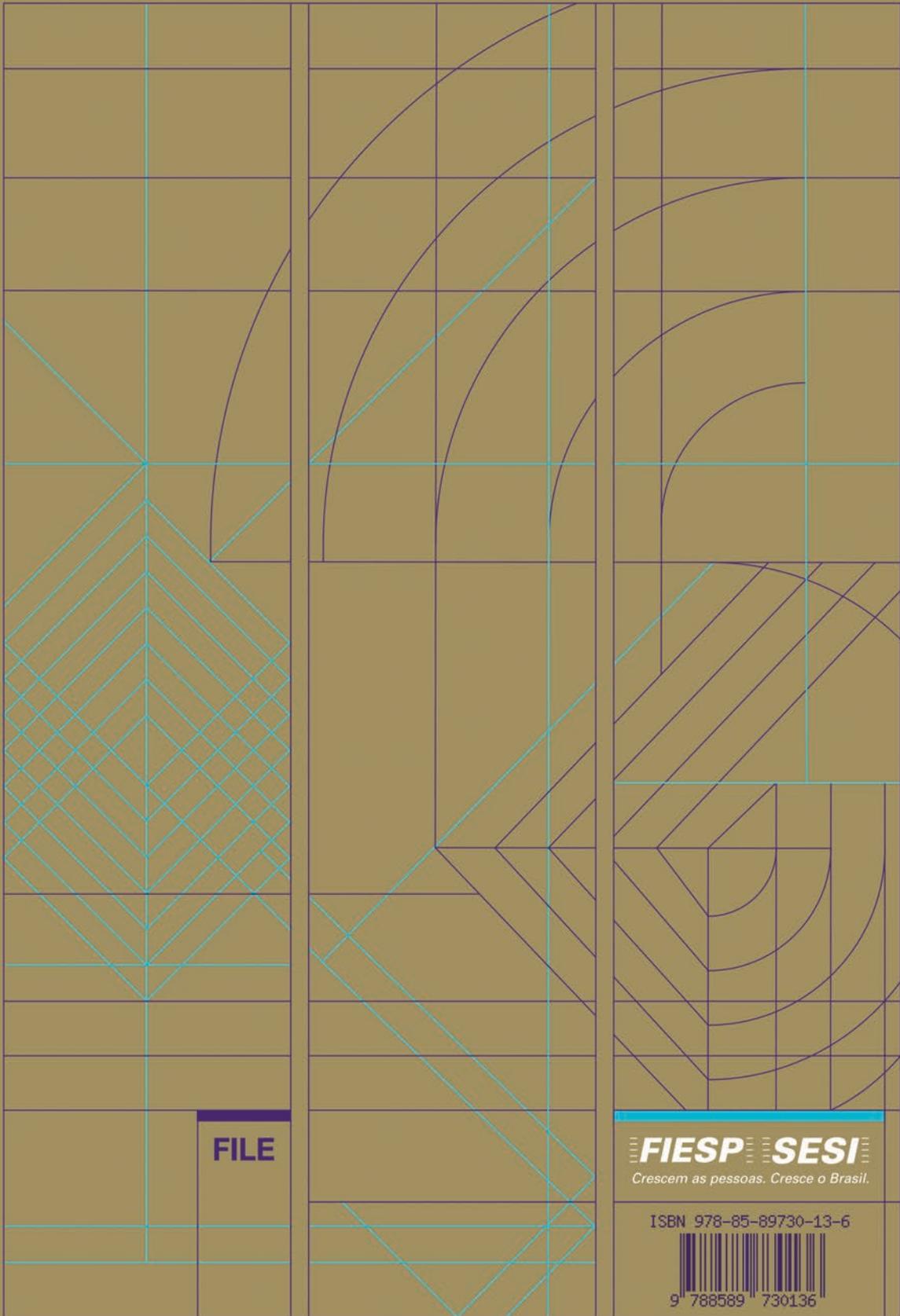
DVD DVD
Rafael França

<p>ANIMAÇÃO TRILHA <u>TRACK ANIMATION</u> André Aguiar Arthur Joly Raquel Olívia Fukuda Rafael França</p> <p>AMBIENTAÇÃO SONORA <u>AMBIENT SOUND</u> Zatgnut from Space Eric marke</p> <p>EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO DO FILE PAI 2011 <u>FILE PAI 2011 ORGANIZATION TEAM</u></p> <p>CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO <u>CONCEPTION AND ORGANIZATION</u> Paula Perissinotto e Ricardo Barreto</p> <p>COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO <u>PRODUCTION COORDINATION</u> Chiara Nabeshima Santos</p> <p>PROJETO DE ARQUITETURA <u>ARCHITECTURE PROJECT</u> Juliana Caloi</p> <p>PROJETO DE ARQUITETURA DO FOYER E ESPAÇO FIESP <u>FIESP SPACE AND FOYER ARCHITECTURE PROJECT</u> Stella Tedesco</p> <p>ASSISTENTE DE ARQUITETURA DO FOYER E ESPAÇO FIESP <u>FIESP SPACE AND FOYER ARCHITECTURE ASSISTANT</u> Viviane Ricciardi Giovana Cruz</p> <p>COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM <u>FILE SYMPOSIUM COORDINATION</u> Fabiana Krepel</p> <p>ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM <u>FILE SYMPOSIUM COORDINATION ASSISTANT</u> Fernanda Albuquerque de Almeida Julia Adib Passos</p>	<p>COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO <u>EDUCATIONAL COORDINATION</u> Eliane Weizmann</p> <p>ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO <u>EDUCATIONAL COORDINATION ASSISTANT</u> Sílvia Moan</p> <p>COORDENAÇÃO DO FILE WORKSHOP <u>FILE WORKSHOP COORDINATION</u> Fabius Leineweber</p> <p>COORDENAÇÃO DO FILE ANIMA+ <u>FILE ANIMA+ COORDINATION</u> Raquel Olívia Fukuda</p> <p>COORDENAÇÃO DO FILE GAMES <u>FILE GAMES COORDINATION</u> Tarsila Yuki</p> <p>COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA E DE CONTEÚDO <u>FILE MACHINIMA AND CONTENT COORDINATION</u> Fernanda Albuquerque de Almeida</p> <p>ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO <u>CONTENT COORDINATION ASSISTANT</u> Samara Takashiro Danubia Rodrigues Percinoto</p> <p>TRADUÇÃO INGLÊS <u>ENGLISH TRANSLATION</u> Luiz Roberto Mendes Gonçalves</p> <p>IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO <u>VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN</u> ANA STARLING + BIZU [DIREÇÃO DE CRIAÇÃO <u>CREATIVE DIRECTION</u> Ana Starling e Roberto Guimarães DIREÇÃO DE DESIGN E IDENTIDADE VISUAL <u>DESIGN DIRECTION AND VISUAL IDENTITY</u> Ana Starling DESIGNERS Teo Menna e Elisa Carareto MOTION DESIGN Thiago Thomé PROGRAMAÇÃO WEBSITE <u>WEBSITE PROGRAMMING</u> Lucas Bertoni ATENDIMENTO <u>TREATMENT</u> Eloisa Fuchs ASSISTENTE DE PRODUÇÃO <u>PRODUCTION ASSISTANT</u> Thiago Minamisawa]</p>	<p>COORDENAÇÃO DE ACESSORIA DE IMPRENSA <u>PRESS RELATIONS COORDINATION</u> Eliane Weizmann</p> <p>ASSESSORIA DE IMPRENSA <u>PRESS RELATIONS</u> Eduardo Uzae Fabrícia Morais Simone Bertuzzi</p> <p>ASSESSORIA DE ENGENHARIA ELÉTRICA <u>ELECTRICAL ENGINEERING CONSULTANT</u> Daniel Moori</p> <p>INTERFACE DE MÍDIA <u>MEDIA INTERFACE</u> Interativos Comunicação Interativa</p> <p>FOTOGRAFIA <u>PHOTOGRAPHY</u> Guilherme Tamburus Padre Martins Murilo Yamanaka</p> <p>VÍDEO <u>VIDEO</u> Marco Nalesso</p> <p>DVD <u>DVD</u> Rafael França</p> <p>ANIMAÇÃO TRILHA <u>TRACK ANIMATION</u> André Aguiar Arthur Joly Raquel Olívia Fukuda Rafael França</p> <p>PERFORMERS DO TRABALHO “SHRINK 01995”, LAWRENCE MALSTAF <u>PERFORMERS OF “SHRINK 01995” WORK, LAWRENCE MALSTAF</u> Aline Alves Ana Musi Dora Rafael Sertori</p>
---	---	---

<p>SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA</p> <p>Departamento Regional de São Paulo</p> <p>PRESIDENTE <u>CHAIRMAN</u> Paulo Skaf</p> <p>CONSELHEIROS <u>COUNSELLORS</u> Elias Miguel Haddad Fernando Greiber Luis Eulalio de Bueno Vidigal Filho Vandermir Francesconi Júnior Nelson Abbud João Nelson Antunes Nilton Torres de Bastos Sylvio Alves de Barros Filho Humberto Barbato Neto Nelson Luis de Carvalho Freire José Roberto de Melo Ronaldo Bianchi Sérgio Tiezzi Júnior Sebastião Geraldo Cardozo Emílio Alves Ferreira Júnior</p> <p>SUPERINTENDENTE OPERACIONAL <u>OPERATIONAL SUPERINTENDENT</u> Walter Vicioni Gonçalves</p> <p>SUPERINTENDENTE DE INTEGRAÇÃO <u>INTEGRATION SUPERINTENDENT</u> José Felício Castellano</p> <p>DIRETOR DE OPERAÇÕES <u>OPERATIONS DIRECTOR</u> Cesar Callegari</p> <p>DIRETOR DA DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CULTURAL <u>CULTURAL DEVELOPMENT DIVISION DIRECTOR</u> Celio Jorge Deffendi</p>	<p>FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO</p> <p>PRESIDENTE <u>CHAIRMAN</u> Paulo Skaf</p> <p>Comcultura – Comitê de Ação Cultural da FIESP</p> <p>DIRETOR TITULAR <u>TITULAR DIRECTOR</u> Fernando Greiber</p> <p>DIRETORES ADJUNTOS <u>ADJUNCT DIRECTORS</u> André Sturm José Eduardo Mendes Camargo Mário Eugênio Frugieue</p>	<p>Centro Cultural FIESP – Ruth Cardoso</p> <p>GERENTE DE OPERAÇÕES <u>OPERATIONS MANAGER</u> Débora Viana</p> <p>SUPERVISORA <u>SUPERVISOR</u> Alexandra Salomão Miamoto</p> <p>PRODUTORA CULTURAL <u>CULTURAL PRODUCER</u> Sueli Nabeshima</p> <p>ENCARREGADO DO CENTRO CULTURAL <u>CULTURAL CENTER TECHNICAL</u> Márcio Madi</p> <p>AGENTE DE ATIVIDADES CULTURAIS <u>AGENT OF CULTURAL ACTIVITIES</u> Elder Baungartner</p> <p>CENOTÉCNICO <u>SCENOGRAPHIC TECHNICIAN</u> Marcio Zunhiga Dias</p> <p>ILUMINAÇÃO <u>LIGHTING</u> Alexandre Pestana Fernanda Prado da Silva Marcos Paulo Barbosa</p> <p>SONOPLASTIA <u>SOUND TECHNICIANS</u> Gunther Johann Kibelkstis Henrique Silva Roberto Coelho</p>
---	---	--







FILE

FIESP SESI
Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.

ISBN 978-85-89730-13-6



9 788589 730136