

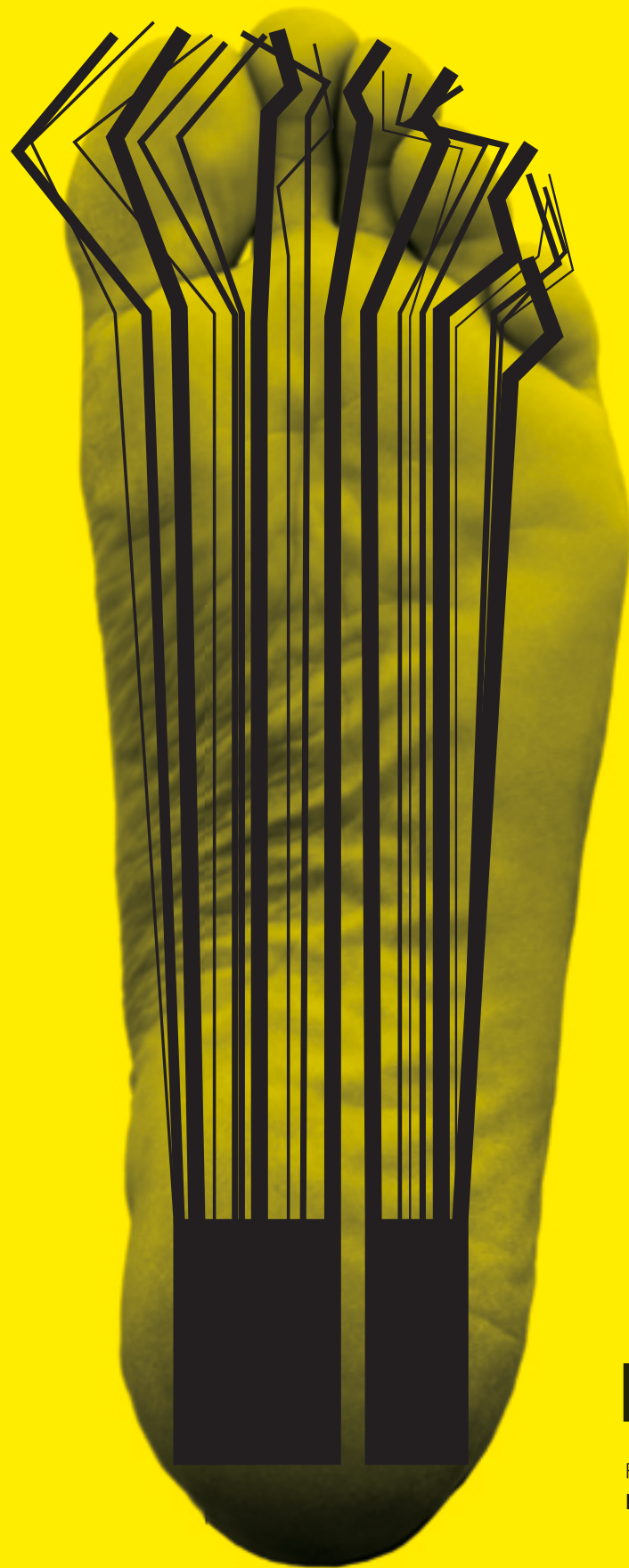
FILE

FIESP **SESI**
Crescem as pessoas. Cresce o Brasil.



FILE SP 2014

SESI-SP arte



SESI-SP editora

FILE SP 2014

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

SESI-SP arte

FILE SP 2014 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

ORGANIZADORES RICARDO BARRETO E PAULA PERISSINOTTO

1ª EDIÇÃO
SÃO PAULO: FILE, 2014

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

FILE SP 2014 : Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica = FILE SP 2014 : Electronic
Language International Festival / organizadores
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto ; [tradução
Thaís Costa e Rafael Farinaccio] . -- 1. ed. --
São Paulo : FILE, 2014.

Patrocínio: SESI
Edição bilíngue: português/inglês.
ISBN 978-85-89730-16-7

1. Arte digital - Exposições - Catálogos
2. Arte eletrônica 3. Arte e tecnologia 4. Cultura
digital 5. Festival Internacional de Linguagem
Eletrônica 6. Multimídia interativa
I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo.
III. Título: FILE SP 2014 : Electronic Language
International Festival.

14-08081 CDD-700.285

índices para catálogo sistemático:

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

FILE SP 2014

FILE COMEMORA 15 ANOS

Ao abrir sua 15ª edição, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE se consolida como principal evento de arte e tecnologia do Brasil. A mostra abrange projetos artísticos de diversos países criados a partir do desenvolvimento estético-tecnológico que as novas linguagens eletrônicas e digitais possibilitam, e posiciona o Brasil no contexto mundial dessas novas tendências.

Nesta edição comemorativa, o FILE traz instalações interativas, performances, games, animações, maquinas e workshops, além do 2º FILE LED Show, que apresenta animações interativas no grande painel de LED (sigla em inglês para diodo emissor de luz) na Galeria de Arte Digital Sesi-SP – a primeira galeria de arte e tecnologia a céu aberto na América Latina, instalada na fachada do edifício-sede Fiesp/Sesi-SP.

O festival é realizado desde 2000 e transformou-se rapidamente em um referencial da pluralidade de pesquisas e das produções nacionais e internacionais em diferentes áreas da cultura digital – arte interativa, projeções, performance, game, arte sonora, realidade virtual, discussões teóricas e cinema digital. O FILE visa disseminar e desenvolver cultura, novas formas de expressão artística, tecnologia e pesquisa científica.

Ao promover esse encontro anual de linguagem eletrônica, o Sesi-SP reafirma seu apoio às artes e à cultura como agente de inclusão, cidadania e bem-estar social.

Serviço Social da Indústria – Sesi-SP

FILE CELEBRATES ITS 15° ANNIVERSARY

With the official opening of its 15th edition, the Electronic Language International Festival - FILE consolidates its role as the main art and technology event in Brazil. The exhibition comprises artistic projects from several countries that could be created thanks to the aesthetic-technological development brought by new electronic and digital languages, and inserts Brazil into the world context of these new trends.

In this commemorative edition, FILE presents interactive installations, performances, games, animations, machinima, and workshops, as well as the 2nd FILE LED Show with interactive animations projected onto the huge LED (acronym in English for light-emitting diode) panel in the Digital Art Gallery Sesi-SP - the first outdoor art and technology gallery in Latin America, built on the facade of the Fiesp/Sesi-SP building.

The festival has been held since 2000 and became a reference of the plurality of researches and Brazilian and foreign productions in different fields of digital culture - interactive art, screenings, performance, games, sound art, virtual reality, theoretical discussions, and digital movies. FILE seeks to spread and develop culture, new forms of artistic expression, technology, and scientific research.

In promoting this annual event of electronic language, Sesi-SP reaffirms its support to arts and culture as agents of incluion, citizenship, and social well-being.

Social Service of Industry of São Paulo – Sesi-SP

SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente
Chairman
BENJAMIN STEINBRUCH

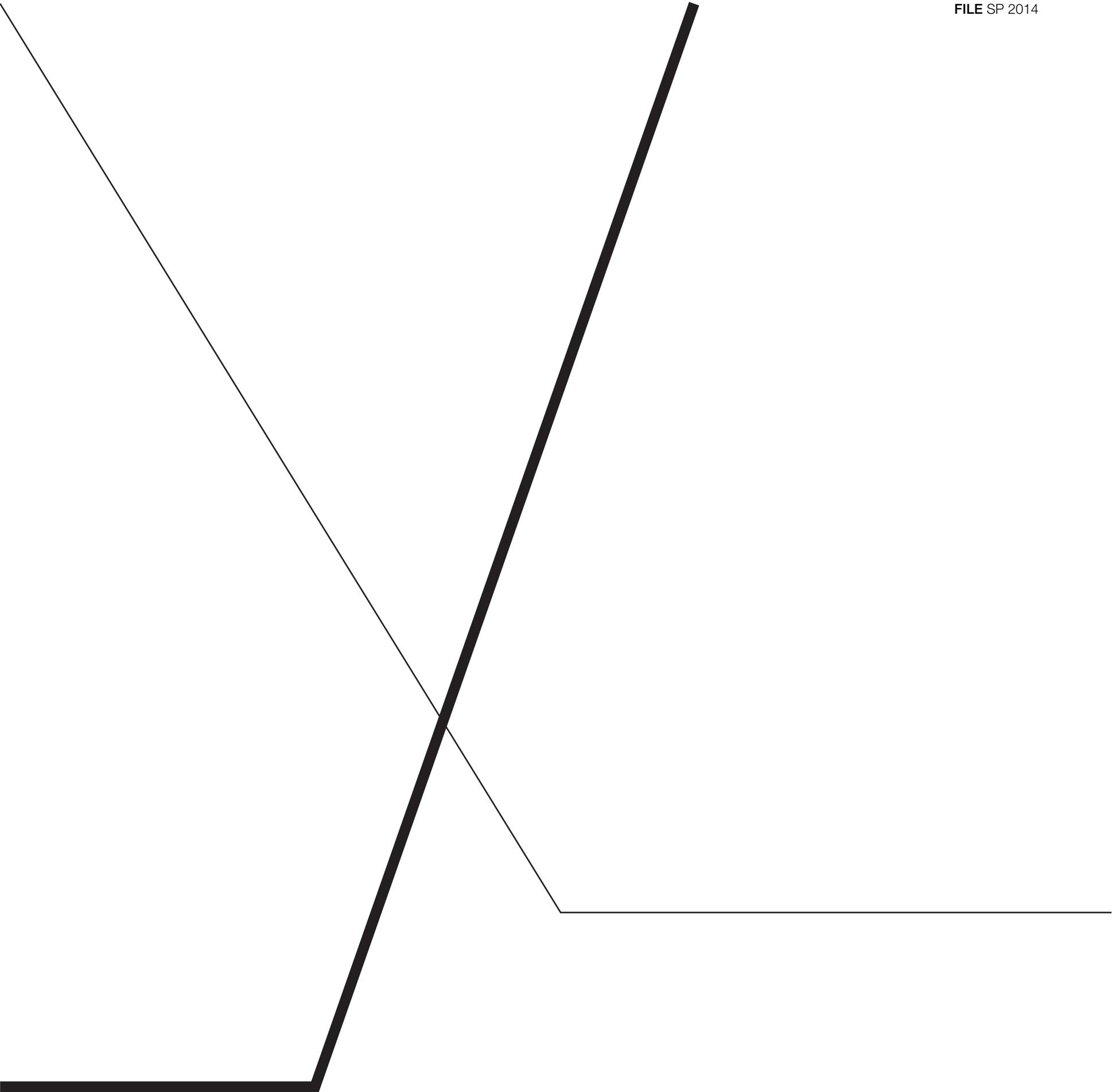
Conselheiros
Counsellors
ELIAS MIGUEL HADDAD
LUIS EULALIO DE BUENO VIDIGAL FILHO
NILTON TORRES DE BASTOS
SYLVIO ALVES DE BARROS FILHO
FERNANDO GREIBER
NELSON ABBUD JOÃO
NELSON ANTUNES
VANDERMIR FRANCESCONI JÚNIOR
MASSIMO ANDREA GIAVINA-BIANCHI
NELSON LUIS DE CARVALHO FREIRE
LUIZ ANTONIO DE MEDEIROS NETO
ATILIO MACHADO PEPE
SÉRGIO TIEZZI JÚNIOR
JORGE DAMIÃO DE ALMEIDA
EMÍLIO ALVES FERREIRA JÚNIOR

Superintendente em exercício
Superintendent
DÉBORA CYPRIANO BOTELHO

Assessor Especial da Superintendência
Special Assistant to the General Manager
JOSÉ FELÍCIO CASTELLANO

Diretor da Divisão de Educação e Cultura
Director of the Department of Education and Culture
FERNANDO ANTONIO CARVALHO DE SOUZA





FILE SP 2014

Exposição Exhibition

10	Instalações Installations
50	Japan Media Arts Festival
64	FILE Metrô – Performances Pós-Selfie
	FILE Metro – Performances Post-Selfie
74	FILE LED Show – Rozendaal Project
78	Anima+
	80 FILE Anima+, Raquel Fukuda
	82 Trabalhos Works
	118 Festivais Parceiros Partner Festivals
120	FILE Games
	122 FILE Games 2014, Anita Cavaleiro
	124 Trabalhos Works
136	Maquinema Machinima
	138 FILE Maquinema 2014: Além dos limites
	FILE Machinima 2014: Beyond Limits,
	Fernanda Albuquerque de Almeida
	140 Trabalhos Works
150	FILE Videoarte FILE Video Art
188	Mídia Arte Media Art
200	Hipersônica Hypersonica
	202 Screening
	210 Participantes Participants

218 Workshop

228 Índice de Artistas
Index of Artists

230 Créditos Credits

232 Apoio Support



Instalações
Installations

Els Viaene

TheMa mori Expedition

Bélgica | Belgium

Uma instalação de madeira replica o caminho que a artista Els Viaene seguiu durante uma expedição pela floresta Amazônica brasileira em 2009. Ela levou consigo um dispositivo para gravar sons e um GPS para registrar sua jornada. Os três braços de madeira da escultura estão cheios de água. Um fone de ouvido e uma vareta em forma de martelo, o “hidrofone”, permitem que você “escute” a água. Uma vez que você insere a vareta na água e move-se pelas voltas e mais voltas da escultura, os sons que Viaene gravou durante a expedição são reproduzidos. “The Mamori Expedition” catapulta o espectador para o meio da floresta Amazônica e o convida a explorar o rio e seus sons de maneira muito tátil.

Créditos
Conceito, registro de áudio e suporte técnico: Els Viaene
Modelo de madeira: Jeroen Verschuren
Microfone: Johan Vandermaelen
Coprodução: Netwerk Aalst, com apoio das autoridades flamengas, Q-O2 e Werktank.
Distribuição de Werktank, com apoio do Governo Flamengo

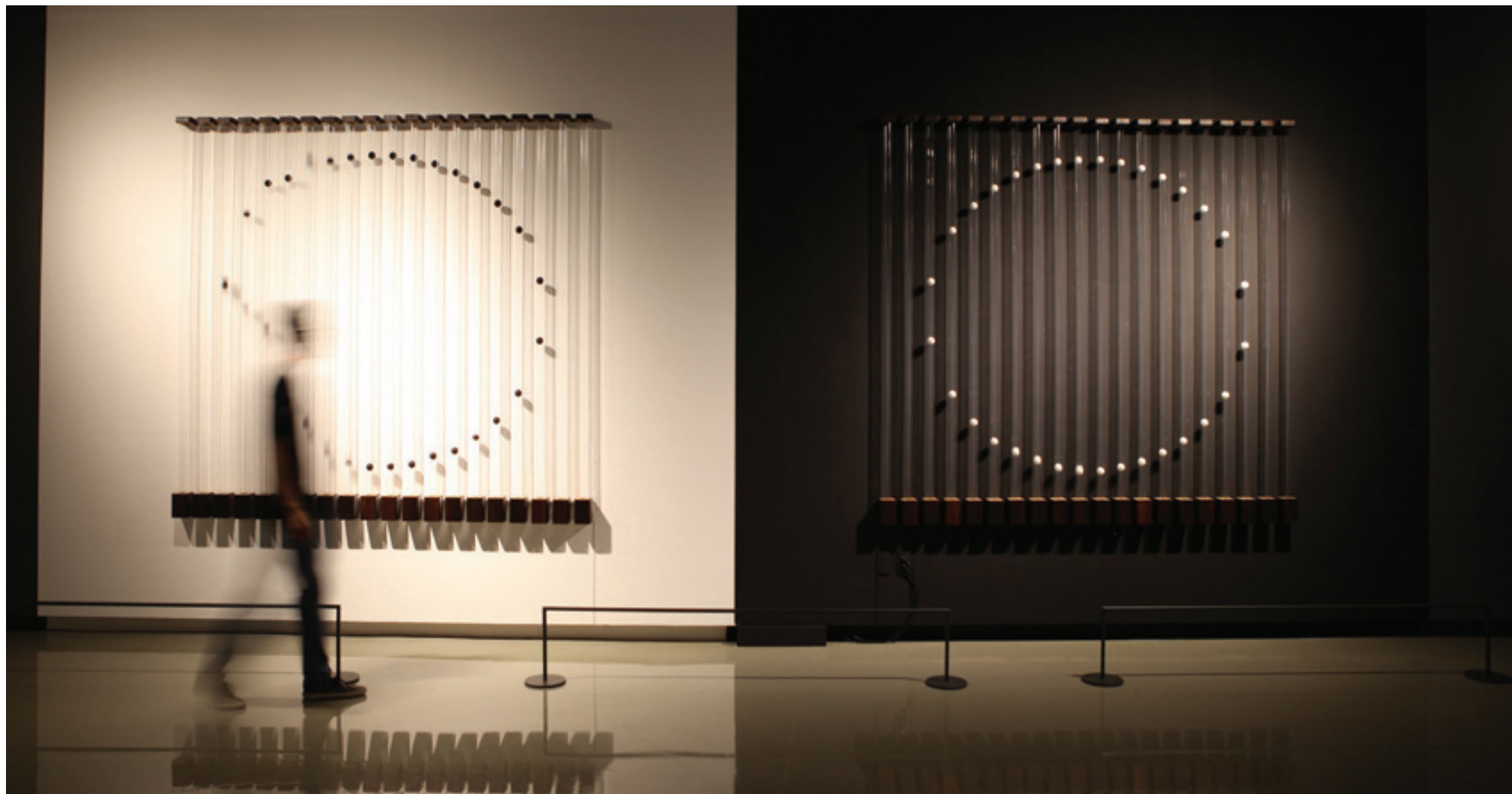


Els Viaene
Els Viaene (1979, Bélgica) começou seu trabalho como artista de som / gravadora de campo em 2001. Com uma aparelhagem que consiste em dois pequenos microfones, ela escuta, dá zoom e amplia as paisagens sonoras que nos cercam. Os ritmos naturais e texturas dos sons escondidos nessas paisagens formam a base de sua obra.
Ao trabalhar com esses materiais sonoros para performances, composições sonoras ou instalações, ela faz o ouvinte viajar em ambientes imaginários e orgânicos.
Através do uso e da montagem específicos do som dentro de um espaço, suas instalações criam novos espaços dentro dos já existentes, seja enfatizando ou fazendo desaparecer as fronteiras físicas daquele espaço. Ao fazer isso, ela geralmente brinca com as noções de visão e audição, a percepção do que vemos e ouvimos, e como ambos interagem.

A wooden installation replicates the path that artist Els Viaene followed during an expedition through the Brazilian Amazon forest in 2009. With her she took a device to record sounds and a GPS to register her journey. The three wooden arms of the sculpture are filled with water. A headset and a hammer-like stick, the “hydrophone”, allow you to “hear” the water. Once you insert the stick into the water and move along the twists and turns of the sculpture, the sounds Viaene recorded during the expedition are reproduced. “The Mamori Expedition” catapults the viewer into the middle of the Amazon forest and invites the viewer to explore the river and its sounds in a very tactile way.

Credits
Concept, audio registration and technical support: **Els Viaene**
Wooden model: **Jeroen Verschuren**
Microphone: **Johan Vandermaelen**
Coproduction: **Netwerk Aalst, with the support of the Flemish authorities, Q-O2 and Werktank**
Distribution by Werktank, with the support of the Flemish Government

Els Viaene
Els Viaene (1979, Belgium) started her work as a sound artist / field recordist in 2001. With a set-up of two small microphones, she listens, zooms into and enlarges the aural landscapes surrounding us. The natural rhythms and textures of the sounds hidden in those landscapes form the basis of her work.
Working on these sound materials for performances, sound compositions or installations, she makes the listeners travel in imaginary and organic environments.
Through the specific use and set-up of sound within a space, her installations create new spaces within existing ones, either emphasizing or making the physical borders of that space disappear. In doing so, she often plays with the notions of seeing and hearing, the perception of what we see and hear and how both interact.



Everyware: Hyunwoo Bang & Yunsil Heo

Levitate

Coreia do Sul | South Korea

O lorde Kelvin, amplamente conhecido por ter determinado o valor correto da temperatura absoluta ou termodinâmica, acreditava firmemente que máquinas mais pesadas do que o ar não podiam voar. Neil Armstrong entrou em uma espaçonave de aço, voou no ar, atravessou o universo, esteve na superfície da lua e de lá contemplou a Terra. “Levitate” é uma interpretação bem humorada das notícias na mídia sobre a gravidade e os desafios científicos mais recentes da humanidade. Dezenas de bolas levitando serenamente de repente flutuam para cima e dançam enquanto sua mente ressoa com elas. Como você pode saber se isso foi causado pelo fenômeno eletromecânico criado pelas placas de circuito elétrico ou se foi apenas o efeito de sua psicocinestesia? Uma galeria de arte não é um museu de ciências. Talvez não tenha sido a psicocinestesia que fez as bolas levitarem e a coisa toda pode não ser um fenômeno sobrenatural. Mas como ter certeza de que a frase “Sua mente pode fazer as bolas levitarem” é mais incorreta do que a afirmação do lorde Kelvin de que

“máquinas mais pesadas do que o ar não podem voar”?

Everyware

Everyware é um grupo de criação computacional formado por Hyunwoo Bang e Yunsil Heo. Hyunwoo Bang trabalhou como professora-assistente no Laboratório de Novas Mídias na Faculdade de Engenharia Aeroespacial e Mecânica da Universidade Nacional de Seul. Yunsil Heo fez mestrado no Departamento de Design/Artes Eletrônicas na Universidade da Califórnia, Los Angeles, doutorado e bacharelado na Faculdade de Belas Artes da Universidade Nacional de Seul. Ambos são artistas de novas mídias que exploram comunicações intuitivas e interessantes entre os mundos real e virtual. Eles expõem suas obras em festivais e galerias, incluindo FILE 2013, SIGGRAPH 2008, 2011 e 2013, Ars Electronica Center (Áustria), National Art Center Tokyo (Japão), Disseny Hub Barcelona (Espanha) e The Victoria & Albert Museum (Reino Unido).

Lord Kelvin, widely known for determining the correct value of absolute zero temperature, firmly believed that heavier-than-air flying machines are impossible. Neil Armstrong got into a steel can, flew that air, crossed the universe, stood on the surface of the moon, and stared at the planet Earth. “Levitate” is a humorous new media interpretation about gravity and the last scientific fetters of humankind. Tens of serenely levitating balls suddenly float up and dance as your mind resonate with them. How can you tell if it was the electro-mechanic phenomenon created by electric circuit boards or if it was just the effect of your psychokinesis? An art gallery is not a science museum. Maybe it was not the psychokinesis that levitated the balls nor the whole thing was a supernatural phenomenon at all. But how can you be so sure that the sentence “Your mind can levitate the balls” is a wronger belief than Lord Kelvin’s statement “Heavier-than-air flying machines are impossible”?

Everyware

Everyware is a creative computing group by Hyunwoo Bang and Yunsil Heo. Hyunwoo Bang worked as an assistant professor of the New Media Lab. in the School of Mechanical and Aerospace Engineering in Seoul National University. Yunsil Heo has an MFA from the Department of Design/Media Arts at the University of California, Los Angeles, and BA & Ph.D. from the College of Fine Arts at Seoul National University. They are new media artists exploring intuitive and interesting communications between the real and virtual worlds. They have exhibited their works at festivals and in galleries, including FILE 2013, SIGGRAPH 2008, 2011 & 2013 Art Galleries, Ars Electronica Center (Austria), the National Art Center Tokyo (Japan), Disseny Hub Barcelona (Spain) and the Victoria & Albert Museum (UK).

Karina Smigla-Bobinski

Simulacra

Polônia/Alemanha

Poland/Germany

“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz. Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca. Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas. No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski vive e trabalha como artista freelancer em Munique e Berlim. Estudou pintura e comunicação visual na Academy of Fine Arts em Cracóvia e Munique. Trabalha como artista intermídia, com mídias analógicas e digitais. Produz e colabora em projetos que vão desde a arte de realidade mista à interativa na forma de instalações interativas analógicas, esculturas cinéticas, projetos de arte in-situ e online, intervenções de arte e performances teatrais físicas em multimídia.

“SIMULACRA” is an optophysical experimental arrangement. At its heart are four LCD monitor panels, which are assembled in the form of a hollow square, and installed at eye level in the middle of the room. The ensemble appears internally gutted, overgrown and embraced. A tangle of cables and control devices pours out of the middle of the square. All around it several magnifying lenses dangle from chains. The imageless glaring ray of the monitors looks as if the images had fallen out of them. What remains is the essence of the medium: Light. But the images are still in the screens. It requires only a small visual aid to recognize them. LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter the certain vibration directions of the emitting light. One of them is located on the surface of the monitor and can easily be scraped off using solvent and a glass scraper. The stripped monitor doesn't display any more pictures, but shines with an intense white light. If you hold a polarizing film, as in “SIMULACRA” in a magnifying glass version, before the monitor, then the function is restored. It is an impressive, wondrous experience when images suddenly appear from the pure white by the mere glance through a seemingly transparent film. But if you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images. In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing into the white nothingness.

Karina Smigla-Bobinski

Karina Smigla-Bobinski lives and works as a freelance artist in Munich and Berlin. She studied painting and visual communication at the Academy of Fine Arts in Krakow and Munich. She works as an intermedia artist with analog and digital media. She produces and collaborates on projects ranging from interactive to mixed reality art in form of analog interactive installations, kinetic sculptures, in-situ&online;-art-projects, art interventions and multimedia physical theater performances.



SWAMP: Matt Kenyon

Notepad

Estados Unidos | United States

“Notepad” é um ato de protesto e comemoração disfarçado como uma pilha de blocos de notas amarelos comuns. Ao ampliar cada linha escrita neles, o que se vê é um texto microimpresso com os nomes completos, datas e locais da morte de cada civil iraquiano registrada nos primeiros três anos da guerra do Iraque. Uma edição impressa de cem blocos de notas foi secretamente distribuída a autoridades e senadores dos EUA, como uma espécie de cavalo de Troia, injetando dados transgressivos diretamente nos salões do poder e a fim de que sejam lembrados pelos arquivos oficiais. O SWAMP agora está trabalhando em uma nova edição que aborda a incursão americana no Afeganistão e a revelação de informações confidenciais feita pelo WikiLeaks.

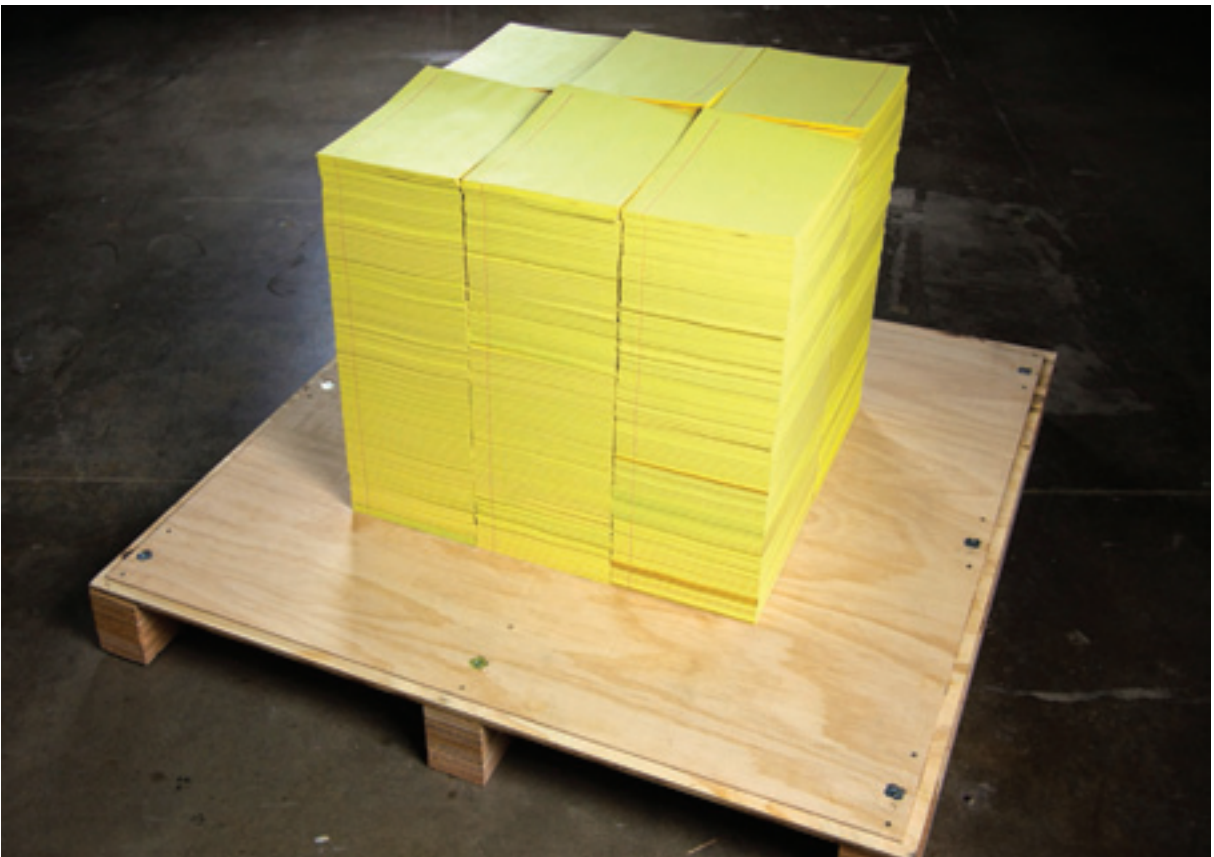
Matt Kenyon

Matt Kenyon é um artista e educador focado em temas cruciais ligados aos efeitos de operações corporativas globais, mídia e comunicação de massa, complexos militares e industriais, e meditações gerais sobre a área que delimita a vida orgânica e a vida artificial. O SWAMP (Grupo de Estudos sobre Atmosfera Laboral e Produção em Massa) foi fundado pelos artistas Douglas Easterly e Matt Kenyon, que atuaram juntos entre 1999 e 2012. Atualmente Kenyon dirige o SWAMP sozinho, além de ser professor assistente na Faculdade de Arte e Design na Universidade de Michigan nos EUA.

“Notepad” is an act of protest and commemoration disguised as a stack of ordinary yellow legal pads. Each ruled line, when magnified, is revealed to be microprinted text enumerating the full names, dates, and locations of each Iraqi civilian death on record over the first three years of the Iraq War. A printed edition of 100 notepads, was covertly distributed to US representatives and senators, as a sort of Trojan horse, injecting transgressive data straight into the halls of power and memorializing it in official archives. SWAMP is now working on a new edition that takes into account the American incursion into Afghanistan and the disclosure of confidential information by WikiLeaks.

Matt Kenyon

Matt Kenyon is an artist and educator who focuses on critical themes addressing the effects of global corporate operations, mass media and communication, military-industrial complexes, and general meditations on the liminal area between life and artificial life. SWAMP (Studies of Work Atmosphere and Mass Production) was founded in 1999 by artists Douglas Easterly and Matt Kenyon who collaborated from 1999 through 2012. Kenyon now runs SWAMP solo in addition to being an Associate Professor in the School of Art and Design at the University of Michigan in the United States.





Takeshi Mukai, Kei Shiratori & Younghyo Bak

ARART

Japão | Japan

“ARART” é um aplicativo que dá vida a objetos. Ele liga a realidade às expressões provenientes de dispositivos móveis acrescentando novas histórias e valores ao ambiente real.

Como as impressões do ambiente que nos cerca e os vários objetos que envolvem nossos corpos irão mudar através do “ARART”?

Nós propomos “ARART” como uma nova plataforma de expressão que pode manter um vínculo forte com realidade.

Takeshi Mukai

Nascido no Japão em 1985, estudou ciências sociais na Universidade Ritsumeikan em 2004 e arte com novas mídias no IAMAS em 2009. Designer gráfico e programador, seu foco é em artes visuais com tecnologias.

Kei Shiratori

Artista, músico e DJ baseado em Tóquio e Ogaki, seu interesse atual é em sistemas co-optativos de distribuição autônoma. Fundador da Matilde inc.

Younghyo Bak

Artista de novas mídias interessado em expressões visuais e sistemas co-optativos autônomos.

“ARART” is an application that breathes life into objects. It links reality with the expressions delivered through mobile devices adding new stories and values to the real environment.

How will the impressions of the environment that surround us and the various objects that envelop our bodies change through “ARART”?

We propose “ARART” as a new platform of expression that can maintain a strong link with reality.

Takeshi Mukai

Born in Japan in 1985. He is a graphic designer and a programmer who focuses on visual arts with technologies.

Kei Shiratori

A Tokyo-Ogaki-based sound artist, musician and DJ currently interested in autonomous distributed co-optative system. Founder of Matilde inc.

Younghyo Bak

Media artist interested in visual expressions and autonomous distributed co-optative system.

Japan Media Arts Festival

Onde o Céu Encontra a Terra

Imagine nuvens gotejando. Cave um buraco em seu jardim para abrigá-las.

Yoko Ono, primavera de 1963

Antigamente, o médium significava um meio espiritual transmitindo palavras do Céu para a Terra. O papel do médium foi transmitido até a atualidade. Expressões de arte eletrônica que percebem visualmente o mundo informe e invisível da não existência apresentam como experiência física um mundo imaginário que fica fora ou dentro da nossa percepção e consciência. Esta exposição visa introduzir vários aspectos das artes eletrônicas japonesas que ligam, perpassam e invertem os mundos digital e físico contrastantes, assim como o realismo pictórico e o conceitualismo, com a verticalidade do Céu e da Terra e o caráter especular da existência e da não-existência em seu cerne. Nós fazemos a introdução mostrando algumas obras em contraste.

A exposição consiste nas quatro partes seguintes.

No primeiro contraste de “De Ukiyo-e à Animação”, enfocamos representações de dois filmes de animação lançados no ano passado. *Patema Inverted*, de Yasuhiro Yoshiura, é um longa-metragem de animação fantástico que descreve a comunicação entre os mundos terreno e subterrâneo no qual a ação da gravidade entre ambos é invertida. A cena de um menino em pé no solo que segura uma menina caindo no céu cria na tela uma simetria de uma sensação forte de tensão relacionada a verticalidade e inversão. Isso evoca o Monte Fuji desenhado por Katsushika Hokusai em suas *Trinta e Seis Visões do Monte Fuji - Monte Fuji Refletido no Lago Kawaguchi na Província de Kai (Kosyu Misaka Suimen)*, conforme a visão do monte no verão e depois coberto de neve no inverno e refletido na superfície do lago. *Rain Town*, de Hiroyasu Ishida, é a história de uma garota em uma “cidade da chuva”. Essa obra usa somente música tranquila e o som da chuva caindo para mostrar suavemente cenas de um mundo sombrio, porém bonito, que provoca uma sensação de solidão e nostalgia. A postura do artista japonês ao observar as estações da natureza continua inalterada até hoje. Além disso, texturas diagonais representando chuvas perpassam todo o quadro *Chuva Súbita na Ponte Shin-Ohashi e atake (Ohashi Atake no Yudachi)*, do artista de Ukiyo-e Utagawa Hiroshige, o qual se baseava na então avançada técnica refinada de impressão com blocos de madeira, que de fato é atemporal. No segundo contraste de “Mundo Físico”, há dois tipos de instalação de arte em grande escala com vetor de altos e baixos. A instalação sonora de Ei Wada, Toki Ori Ori Nasu – Falling Records, mostra que fitas de carretel abertas,

lançadas por tocadores de áudio ultrapassados instalados no topo de quatro colunas altas, caem com o som e finalmente são rebobinadas para se reerguer. Por sua vez, *the blank to overcome*, de Soichiro Mihara, mostra máquinas de bolhas formando colunas de bolhas no ar. A terceira parte introduz altos e baixos em “Mundo de Informações Imagéticas”. Em sua obra, Takayoshi Tsuchiya lida com um programa de computador que repete movimentos ascendentes e descendentes simples aleatoriamente. Masaharu Sato aproveita apenas movimentos verticais de vida diária para criar um curta de animação em looping e demonstrar a repetição mecânica. Esses movimentos superficiais não refletem a realidade e perdem seu significado original, mas foram visualmente refinados. A quarta parte é sobre “Girando e Flutuando” criadas com sons e imagens. *Life is Music*, da SOUR, uma banda de rock japonesa que chama a atenção por seus vídeos experimentais, usa um disco compacto de fenacístoscópio, e reproduz não só movimentos giratórios, como também animações primordiais para fins de reprodução musical. Além disso, o vídeo clipe da Sayonara Ponytail, uma banda desconhecida, usa a representação de uma garota que é personagem de um mangá para criar a sensação singular de flutuar em imagens experimentais de ação ao vivo. É preciso ter imaginação para enfrentar dois mundos conflitantes ou paralelos e aceitá-los. Pode ser útil se movimentar entre eles e inverter o Céu e a Terra, para que as nuvens gotejantes virem água no lago e tragam céus límpidos novamente.

Kiyoshi Kusumi

Where Heaven Meets Earth

Imagine the clouds dripping. Dig a hole in your garden to put them in.

Yoko Ono, Spring 1963

In ancient times, the medium meant a spiritual medium conveying words from Heaven to Earth. The medium’s role has been passed down to the present. Media art expressions, which visually realize the formless, invisible world of non-existence, present as our physical experience an imaginary world that lies outside, or within, our perception and awareness. This exhibition is designed to introduce various aspects of Japanese media arts that connect, move across, and reverse the contrasting worlds of digital and physical as well as pictorial realism and conceptualism, with the verticality of Heaven and Earth and the specularity of existence and non-existence at the core. We make the introduction by displaying a number of works in contrast.

The exhibition consists of the following four parts.

In the first contrast of “From Ukiyo-e to Animation”, we focus on depictions of two animation films released last year. Yasuhiro Yoshiura’s *Patema Inverted* is a feature-length fantasy animation movie describing communication between the earthly world and the other underground world where the action of gravity between both worlds is upside down. The scene showing a boy standing on the ground and holding a girl falling down to the sky creates on the screen a symmetry of a strong feeling of tension about verticality and inversion. It reminds us of Mt. Fuji drawn by Katsushika Hokusai in his *Thirty-Six Views of Mount Fuji – Mt. Fuji Reflected in Lake Kawaguchi in Kai Province (Kosyu Misaka Suimen)*, showing it in summer and then when it becomes snow-capped in winter as reflected on surface of the lake. Hiroyasu Ishida’s *Rain Town* is a story about a young girl in a “rain town”. This work uses only tranquil music and the sound of falling rain to gently depict scenes of a rather dark, yet beautiful world that makes one feel a certain sense of loneliness and nostalgia. Japanese artist’s attitudes to observe Nature seasonally have remained unchanged until today. Moreover, diagonal slashes depicting rains, blanketing the entire picture of Ukiyo-e artist Utagawa Hiroshige’s *Sudden Shower Over Shin-Ohashi Bridge and atake (Ohashi Atake no Yudachi)*, which was based on the then leading-edge exquisite woodblock printing technique, which is in fact timeless. In the second contrast of “Physical World”, you

will see two types of installation art on a large scale with vector of ups and downs. Ei Wada’s sound installation work *Toki Ori Ori Nasu – Falling Records* shows that open-reel tapes, discharged from outdated audio players installed on the top of four tall columns, fall down with sound and finally are rewound again to go up. In addition, Soichiro Mihara’s *the blank to overcome* shows bubble makers building bubble columns up in the air. The third part introduces ups and downs in “Images and Information World”. In his work, Takayoshi Tsuchiya deals with a computer program that repeats simple up-and-down movements randomly. Masaharu Sato takes out only vertical movements of daily life to create a short looping animation and demonstrate mechanical repetition. These superficial movements do not reflect reality, losing the original meaning, but have been visually refined. The fourth part is about “Rounding and Floating” created with sounds and pictures. *Life is Music* of SOUR, a Japanese rock band attracting attention for its experimental music videos, uses a compact disc as the phenakistoscope, and reproduces not only rotating movements but also primordial animations for music reproduction purposes. In addition, the music video of Sayonara Ponytail, an anonymous band, uses the representation of a girl character who appears in an original manga to bring a unique feeling of floating into experimental live-action images. It is our capacity for imagination that is required to face two worlds, whether conflicting or parallel, and accept them. If it helps to connect, move across between, and reverse Heaven and Earth, the dripping clouds will turn into water in the pond and bring clear skies again.

Kiyoshi Kusumi



©2013 WADA Ei

EI WADA
TOKI ORI ORI NASU | FALLING RECORDS
JAPÃO | JAPAN

Nessa obra, tape decks de rolo são colocados em cima de altos pedestais e, conforme tocam, a fita magnética se desenrola para dentro de um recipiente plástico abaixo. A fita que se acumula no contêiner se amontoa conforme o tempo passa, formando um padrão incomum nesse espaço. Quando a fita para de se acumular, ela é rebobinada em alta velocidade sob uma trilha sonora sinfônica. O padrão que existiu até então é extinto e um novo padrão é então gerado.

In this work, open reel tape recorders are placed on top of high pedestals and, as they play back, the magnetic tape unspools down into plastic receptacle below. The tape that accumulates in the container piles up as time passes, weaving an unusual pattern in the space. When the tape stops accumulating it is wound back up at high speed to a symphonic soundtrack. The pattern that had existed until then is extinguished and a new pattern is then woven.

Parte Dois
Mundo Físico
Part Two
Physical World

Ei Wada
Nascido em 1987, Ei Wada é um artista e músico, e também chefe da Open Reel Ensemble. Sua obra *Braun Tube Jazz Band*, usando televisões de tubo catódico como um instrumento musical, recebeu o prêmio de excelência no JMAF 2010.
<https://www.facebook.com/OpenReelEnsembleBraunTubeJazzBand>

Ei Wada
Born in 1987, Ei Wada is an artist and musician, and also head of the Open Reel Ensemble. His work *Braun Tube Jazz Band* playing Braun Tube Televisions as an instrument received the Excellence Award at JMAF 2010.
<https://www.facebook.com/OpenReelEnsembleBraunTubeJazzBand>

SOICHIRO MIHARA
THE BLANK TO OVERCOME
JAPÃO | JAPAN

Parte do projeto “blank” que o artista tem criado desde 2011, *the blank to overcome* utiliza bombas de ar, circuito de controle de fonte de energia, água, solução, glicerina, etanol e eletricidade para produzir bolhas no ar. O tema de “vazios” denota um espaço para um “questionamento” não resolvido através da perspectiva da arte, uma “escala” impossível de compreender e que está em constante mudança. Oferece perspectivas diversas para se pensar o presente após o tsunami de 11 de março de 2011: como as bolhas estão sempre se deslocando como um aglomerado gigante, quase sem massa ou estrutura e o enfrentamento disso; e o quadro desde a modernidade que prescreveu à sociedade, os “envolvidos” e os “outros”. Certamente, surgirão debates a partir dessa obra.

Part of the “blank” project that the artist has been creating since 2011, *the blank to overcome* utilizes air pumps, power supply control circuitry, water, solution, glycerin, ethanol and electricity to produce bubbles in the air. The theme of “blanks” denotes a space for an unsolved “inquiry” through the perspective of art, a “scale” impossible to comprehend and that is constantly changing. It offers diverse perspectives for thinking about the post-3.11 present: How the bubbles are always shifting as a giant cluster, almost without mass or structure, and the facing up to this; and the framework since modernity that has prescribed society, and the “involved” or the “other”. From this work debate will surely emerge.

Soichiro Mihara

Nascido em 1980 em Tóquio, ele apresenta sistemas que focam no som como arte. Desde 2011, tem criado um projeto em torno de espaços vazios investigando a relação entre tecnologia e vazios que fazem a sociedade existir. Atualmente, Soichiro Mihara reside na SymbioticA, Austrália, para estudar biotecnologia.
<http://mhers.jp/>

Soichiro Mihara

Born in 1980 in Tokyo, he presents systems that center on sound as artworks. Since 2011, he has been creating a project themed around blank spaces investigating the relationship between technology and blanks that brings society into existence. Currently, Soichiro Mihara is residing at SymbioticA in Australia in order to examine biotechnology.
<http://mhers.jp/>



©2013 Soichiro Mihara All rights reserved.

FILE Metrô Performances Pós-Selfie

FILE Metro Performances Post-Selfie

Eric Siu
Touchy
Hong Kong

“Touchy” é uma câmera humana – um dispositivo que é vestido e que transforma um ser humano em uma câmera operante. O indivíduo que está usando o dispositivo é constantemente “cegado”, a menos que alguém toque sua pele. O toque faz com que os obturadores na frente das oculares se abram e restaurem a visão do usuário. Quando o contato físico é mantido por 10 segundos, a câmera tira um “Touch-Snap” (ou seja, uma foto é tirada pelo “Touchy”), que é exibida no LCD do dispositivo.

A tecnologia social online enfraquece nossos laços sociais e igualmente desumaniza a comunicação física. A conexão com pessoas pode agora ser realizada através de apenas nossas pontas dos dedos, pressionando convenientemente um botão de “Like” no Facebook ou postando no mural uma mensagem de aniversário. Levando em conta a urgência de tal desumanização, o “Touchy” é concebido para encorajar a comunicação off-line através do toque, do contato visual e envolvendo a atividade da fotografia, pressupondo que câmeras são conhecidas historicamente por compartilharem lembranças e emoções da vida. Os touch-snaps resultantes nos lembram da riqueza efêmera da união. O “Touchy” hibridiza os papéis de humanos e câmeras unificando suas respectivas capacidades. O processo mecânico de bater uma foto é transformado em um toque físico e contato visual. Com essas capacidades, o “Touchy” torna-se um atrativo para a comunicação física e um potencial dispositivo de cura social, estabelecendo um relacionamento recíproco – o usuário, que está preso na escuridão, busca o toque humano, enquanto o “Toucha”, a pessoa que toca o “Touchy”, oferece assistência e recebe um touch-snap através de um simples toque. O projeto então investiga a possibilidade da cura de problemas sociais como ansiedade social, idosos que se isolam e pessoas com deficiências.

“Touchy” is a human camera – a wearable device that transforms a human being into a functioning camera. The individual who is wearing the device is constantly “blinded” unless someone touches his/her skin. The touch causes the shutters in front of the eyepieces to open and restores the wearer’s vision. When physical contact is maintained for 10 seconds, the camera takes a “Touch-Snap” (i.e., a photo that is taken by “Touchy”), which is displayed on the device’s LCD.

Online social technology loosens our social boundaries, yet equally dehumanizes physical communication. Connecting with people can now solely occur through our fingertips as conveniently as pushing a Facebook “Like” button or posting a birthday wall post. Considering the urgency of such dehumanization, “Touchy” is devised to encourage offline communication through touch, eye contact and engaging activity of photography presupposing that a camera is historically known for sharing valuable life memories and emotions. The resulting touch-snaps remind us of the ephemeral richness of togetherness. “Touchy” hybridizes the roles of humans and cameras by unifying their respective capabilities. The mechanical process of taking a photo is transformed into a physical touch and eye contact. With these capabilities, “Touchy” becomes a magnet for physical communication, potentially turn itself into a social healing device by establishing a reciprocal relationship – the wearer, who is caged in darkness, craves human touch, while “Toucha”, the person who touches “Touchy”, offers assistance and receives a touch-snap through an effortless touch. The project then investigates the possibility of healing social problems, such as social anxiety, isolated seniors and people with disabilities.

Eric Siu

Eric Siu é um artista de novas mídias de Hong Kong que atualmente vive em Tóquio e trabalha como diretor criativo. Ele fez seu mestrado em artes no Department of Design Media Arts da UCLA, em 2010, após concluir um projeto de pesquisa e intercâmbio cultural de 12 meses nos Estados Unidos, financiado pelo Conselho de Cultura Asiática. As obras de Eric foram exibidas no MOCA Taipei, ZKM, FILE, Transmediale, EMAF, WRO, SIGGRAPH Asia, ISEA, Microwave e assim por diante. Sua obra “Touchy” recebeu o primeiro lugar na WRO 2013, a 15ª International Media Art Biennale em Wrocław, Polônia.

Eric Siu

Eric Siu is a Hong Kong new media artist who is currently based in Tokyo and works as a creative director. He had received his MFA from the Department of Design Media Arts at UCLA in 2010 after completing a 12-month cultural exchange/research project in the United States funded by the Asian Cultural Council. Eric’s works has exhibited in MOCA Taipei, ZKM, FILE, Transmediale, EMAF, WRO, SIGGRAPH Asia, ISEA, Microwave, and so fort. His work “Touchy” received the first prize from the WRO 2013, 15th International Media Art Biennale, Wrocław, Poland.



ÍNDICE DE ARTISTAS

INDEX OF ARTISTS

2Roqs - - - 17
Aaron Oldenburg - - - 189
Alain Thibault - - - 206
alan bigelow - - - 190
Alessandro Perini - - - 150
Alex Verhaest - - - 10
Alexander Gellner - - - 84
Alexander Senko - - - 202
Alexandra Levasseur - - - 84
Alexandre Rivaux - - - 13
Alexis BEAUMONT - - - 118
Alfred Imageworks - - - 85
Alice Dunseath - - - 85
Alison Clifford - - - 150
Amelie HARRAULT - - - 118
Amir Admoni - - - 80, 81
Amrinder Singh Jassar - - - 119
Ana Carolina von Hertwig - - - 190
Anaïs met den Ancxt - - - 36
André Maat - - - 86
Andrzej Wojtas - - - 173, 174
Animade - - - 87
Animations Studios - - - 119
Anita Fontaine - - - 140
Ann Oren - - - 151
Anna & Michal Barańscy - - - 151
Anna T. - - - 152
Anthimos Xenos - - - 119
ARISAKA Ayumu - - - 118
Art is Open Source - - - 152
ArtBelly Productions - - - 87
ArtFx - - - 119
Asteroid Base - - - 125
AUJIK - - - 152
Auriea Harvey - - - 133
austraLYSIS - - - 188
BABA Kampei - - - 118
Baden Pailthorpe - - - 141
Barefooted Knights - - - 80, 81, 88
Beakus - - - 88
Ben Brand - - - 89
Benjamin Grosser - - - 153
Benoît Paillé - - - 141
Betelhem Makonnen - - - 203
Bill Miller - - - 189
Birdo Studios - - - 80, 81, 89, 90
Bito - - - 90
Blanca Giménez - - - 153
Blizzard Entertainment - - - 119
Blur Studio, Inc - - - 119
Bonjour Interactive Lab - - - 13
Borja Rodríguez Alonso - - - 153
Bráulio Cruz - - - 205
Caleb Wood - - - 91
calin man aka reVoltaire - - - 191
Candaş Şişman - - - 14

Cardboard Computer - - - 124
Carlotta Piccinini - - - 154
Céline Trouillet - - - 154
Cesar Martinez - - - 91
Chevalvert - - - 17
Chris Coleman - - - 91
Christian Zoellner - - - 70
Christo Guelov - - - 155
Christopher KEZELOS - - - 118
Common Room Animation Project - - - 115
Conor Finnegan - - - 92
Cut & Cook - - - 119
Daisuke Kaneko - - - 92
Dan Kokotjalo - - - 93
Daniel Britt - - - 92
Daniel Farah - - - 93
Daniel Gazana - - - 210
Dans Digital - - - 118
Danushka Marasignhe - - - 155
David Boub - - - 93
David Kanaga - - - 125
Daz Disley - - - 159
Diana Salcedo - - - 156
Diego Garro - - - 203
Diego Ramirez - - - 156
Digic Pictures - - - 119
DING, Chien-Chung - - - 157
Dmitry & Elena Kawarga - - - 18
Dustin Morrow - - - 157
Ed Key - - - 125
Ei Wada - - - 54, 55
Eleftherios Papadimitriou - - - 204
Elisa Trento - - - 154
Els Viaene - - - 20
Emma De Swaef - - - 94
Eoin Duffy - - - 94
Era Vati - - - 157
Eric Marke - - - 22, 23
Eric Power - - - 95
Eric Schockmel - - - 158
Eric Siu - - - 66, 67
Etter Studio - - - 125
EUPHRATES - - - 118
Eva Franz - - - 95
Everyware - - - 24, 25, 26, 27
Ewelina Aleksandrowicz - - - 173, 174
Fabian Heitzhausen - - - 158
Fabio Scacchioli - - - 158
Fabio Tonetto - - - 95
Federico Gutiérrez - - - 96
Fenia Kotsopoulou - - - 159
Filip Gabriel Pudlo - - - 191
Fiona Dalwood - - - 96
Florent Texier - - - 96
Francesca Fini - - - 160
Francesco Cavaliere - - - 211
Francesco Siddi - - - 119
Franco Lorenzana - - - 160
François Quévillon - - - 161
Gabriel S Moses - - - 161
Game Oven - - - 126, 127
Gavin Hoffman - - - 97
Georg Simon Ohm University of Applied Sciences Nuremberg - - - 118
Giant Ant Team - - - 97
Gobelins - - - 118
Gonzalo Cueto - - - 162
Goran Strugar - - - 162
Graeme Truslove - - - 150
Gravity - - - 119
Grégory Lasserre - - - 36
Grupa Smaczneho - - - 118
Gürkan Mihçi aka Soduz - - - 204
Guilherme Marcondes - - - 80, 81, 89
Guillaume Blanchet - - - 98
Guillaume Blanchet - - - 98
Gustave Bernier - - - 13
Hans Gindlesberge - - - 192
Haruki Kawanaka - - - 97
HASHIMOTO Toshiyuki - - - 118

Hazel Smith - - - 188
Headless Productions - - - 98
Henning M. Lederer - - - 208
Henrique Barone - - - 80, 81, 98
Hi Organic Studio - - - 99
Hili Noy - - - 114
HIMEDA Manabu - - - 118
HIRAOKA Masanobu - - - 118
Hiroyasu Ishida - - - 50, 51, 53
Hisko Hulsing - - - 99, 118
Hisung Chengkai - - - 207
Hye Young Kim - - - 163
Hyunwoo Bang - - - 24, 25, 26
I Am Robot and Proud - - - 132
IAM Entertainment - - - 119
I-Chun Chen - - - 99
IMABAYASHI YUKA - - - 118
Intercity-Express - - - 211
Ip Yuk Yiu - - - 142
Ivan Fernandez - - - 100
Jairo Gutiérrez Feut - - - 142
James Roele - - - 94
Jason Roberts - - - 122, 123, 127
Javier Polo - - - 80, 81, 100
Jean Philippe Jacquot - - - 13
Jean-Michel Rolland - - - 164
JEONG DAHEE - - - 118
JeongHo Park - - - 28
Jilli Rose - - - 100
Jing Zhou - - - 164
Joan Guasch - - - 101
Job, Joris & Marieke Studios - - - 101
Johanna Vaude - - - 165
John Code Kim - - - 101
Jon Horvath - - - 192
Joni MÄNNISTÖ - - - 118
jonobr1 - - - 205
Joseba Elorza - - - 102
JoyMasher - - - 127
Juan Antonio Espigares - - - 102
Juan Carlos Vasquez - - - 212
Jung Hee SEO - - - 165
Justin Lincoln - - - 165
KABUKI Sawako - - - 118
Kadavre Exquis - - - 102
Kai Welf Hoyme - - - 166
KAJIMA Takahiko - - - 118
KAKIMOTO Kensaku - - - 118
Kanlun Cen - - - 29
Karina Smigla-Bobinski - - - 30
Katarzyna Kijek - - - 103
Katie Armstrong - - - 103
Katsuki Nogami - - - 68
Kei Shiratori - - - 43
Kenny Wong - - - 32, 33
Kent Sheely - - - 143
KIM Hakhyun - - - 118
KOHATA Ren - - - 118
Kota Iguchi - - - 60
KUNO Yoko - - - 118
KURATA Kogoro - - - 118
Kurosh ValaNejad - - - 128
Kyungmin Wool - - - 85
L'école de l'image - - - 118
La Academia de Animación - - - 103
Laleh Mehran - - - 166
Laurel Beckman - - - 167
Leonardo Villa-Forte - - - 167
Lisa Erb - - - 192
Lisaa - - - 119
Loud Noises! - - - 128
Loveshack - - - 122, 123, 129
Lucas Ferraço Nassif - - - 205
Lucas Navarro - - - 104
Lucas Sander - - - 44
Luigi Mastandrea - - - 154
Luis Hernandez Galvan - - - 143
Luisa Pereira - - - 34, 35
Luisa Puterman - - - 206

Luiza Schulz - - - 205
Lullatone - - - 205
Machine Molle - - - 118
MAEDA Sadonori - - - 118
MagicPictures Studios, Inc. - - - 119
Malcolm Sutherland - - - 104
MANABE Daito - - - 118
Manuel Chantre - - - 168
Manuela Donoso - - - 34
Marc James Roels - - - 95
Marcela Lucatelli - - - 212
Marcell Andristyák - - - 168
Marco Cadioli - - - 144
Marco Mendeni - - - 145
Margherita Premuroso - - - 104
Mari Ohno - - - 213
Marine Duchet - - - 105
Markus Hofko - - - 105
Martha Hincapié Charry - - - 156
Martin Romeo - - - 213
Mary Flanagan - - - 146
Maryam Farahzadi - - - 105
Masaharu Sato - - - 50, 51, 59
Masashi Kawamura - - - 60
Mathieu Gérard - - - 119
Mathieu Labaye - - - 106
MATSUMURA Kohei - - - 118
Matt Burniston - - - 106
Matt Kenyon - - - 38, 40, 41
Matt ROBINSON - - - 118
Matt Scharenbroich - - - 107
Matthew Biederman - - - 206
Matthew Stephenson - - - 106
Matthew Torti - - - 193
Max Litvinov - - - 107
Max Hattler - - - 107
Maxime Hélier - - - 108
Media Design School - - - 119
Meditating Bunny Studios - - - 108
Method Studios - - - 119
Michael Aschauer - - - 169
Michaël Samyn - - - 133
Michele Del Prete - - - 213
Might and Delight - - - 129
Miguel Garza - - - 87
Miguel Jirón - - - 109
Mike Geiger - - - 109
Mike Pelletier - - - 169
Minority Media Inc. - - - 130
MIZUE Mirai - - - 118
MIZUSHIRI Yoriko - - - 118
MPC - - - 119
Mr Kaplin - - - 109
MUIRA Koschi - - - 118
Murat Sayginer - - - 80, 81, 110
Muriel Montini - - - 170
Nadya KIRILLOVA - - - 118
Nagoya City University - - - 119
Nathalie Lawhead - - - 193
Neither-Field - - - 119
Nick Montfort - - - 197
Nicole Stafford - - - 110
Nils Knoblich - - - 111
Nina Ross - - - 171, 172
Noah Harris - - - 110
Nyamyam - - - 130
Oberon Onmura - - - 194
OITA Mai - - - 118
ONISHI Keita - - - 118
Ophélie Dorgans - - - 172
ORAI Yu - - - 118
Oriana Persico - - - 152
Osome Studios - - - 122, 123, 131
osvaldo cibils - - - 195
OYAGI Tsubasa - - - 118
Passion Pictures - - - 119
Paul Bloomfield - - - 111
Paul Catanese - - - 173
Pedro Eboli - - - 80, 81, 90

Pedro Paulo Rocha - - - 212
Peter Brinson - - - 128
Péter Vác - - - 111
Peter Whittenberger - - - 195
Philip Mantione - - - 214
Philippe Lamy - - - 215
Piero Tonin - - - 112
Platige Image - - - 119
Playdead - - - 132
Polygraphik - - - 17
Po-Yen Wang - - - 173
Przemyslaw Adamski - - - 103
Pussykrew - - - 173, 174
Quayola - - - 118
Queasy Games - - - 132
rachelmauricio castro - - - 197
Rafaël Rozendaal - - - 74, 77, 82
Ran Sieradzki - - - 119
Raven Kwok - - - 174
Remi Godin - - - 118
Renata Gąsiorowska - - - 112
Right Square Bracket Left Square Bracket Games - - - 133
RMBit - - - 207
Robert Clouth - - - 208
Robin Dupuis - - - 175
Roderick Coover - - - 197
Rodolfo Valente - - - 212
Roger Dean - - - 188
Rolando Vargas - - - 175
Ronalsón Filho - - - 205
Ronny Trocker - - - 175
Rosana Urbes - - - 80, 81, 112
Rosanna Wan - - - 113
Rozita Fogelman - - - 208
rubens&Joanna - - - 176
Ryan Grobins - - - 119
Ryann Shannon - - - 113
Ryo Ikeshiro - - - 176
Saigo No Shudan - - - 118
Salvatore Iaconesi - - - 152
Sandra Crisp - - - 176
Sandrine Deumier - - - 215
s-ara - - - 177
SATO Masahiko - - - 118
SAWAI Taeji - - - 118
Sayonara Ponytail - - - 50, 51, 61
Scenocosme - - - 36, 37
Scott Pagano - - - 177
Scott Rettberg - - - 197
Sebastian Platza - - - 70
SEKINE Kosai - - - 118
Seth Boyden - - - 113
Shaghayegh Fakharzadeh - - - 178
Shaun Wilson - - - 178
Shi Zheng - - - 207
Shimi Asresay - - - 114
Siqi Song - - - 114
Soichiro Mihara - - - 50, 51, 57, 227
Splank - - - 16
Stuart Pound - - - 179
SUGANO Kaoru - - - 118
SUKIKARA Makiko - - - 118
Supinfocom Arles - - - 119
Supinfocom Valenciennes - - - 119
Susanna Flock - - - 179
Susanne Wiegner - - - 180
SWAMP - - - 38, 40, 41
Szűcs Dóra Ida - - - 168
Tainan National University of the Arts - - - 119
Tainan University of Technology - - - 119
Taiyo Kikaky Co, Ltd - - - 119
Takayoshi Tsuchiya - - - 50, 51, 58, 227
Takayuki Sato - - - 114
TAKCOM - - - 118
Takeshi Mukai - - - 43
Tale of Tales - - - 133

Talia Randall - - - 115
TAMAKI Roy - - - 118
TERAI Hironori - - - 118
Tetsuya Tatamitani - - - 115
Texas A&M University - - - 119
The Constitute - - - 70
Them Games - - - 134
Thembí Rosa - - - 44
Through Games - - - 134
Till Maria Jürgens - - - 46, 47
Timo Tuhkanen - - - 215
Tina Willgren - - - 181
Tobias Rosenberger - - - 182
Tobias Stretch - - - 115
Tom WRIGGLESWORTH - - - 118
Tomasz POPAKUL - - - 118
Transistor Studio - - - 119
TSUJIKAWA Koichiro - - - 118
Turanga Films - - - 100
Ulf Lundin - - - 182
Unit Image - - - 119
ustwogames - - - 135
Valves - - - 119
Vanessa Ilana Louzon - - - 183
Verena Friedrich - - - 183
Victor Caire - - - 115
Victor HAEGELIN - - - 118
Victor Morales - - - 146, 147
Vincenzo Core - - - 159
Vitus Schuhwerk - - - 46, 47
Viviane Vallades - - - 184
Vivienne Medrano - - - 116
VJ Eletroiman - - - 209
Votja Zak - - - 184
WADA Atsushi - - - 118
Wang Zhipeng - - - 207
Wasaru - - - 116
WATANABE Takayukim - - - 118
Wataru Uekusa - - - 117
Weng Wei - - - 207
Wesley Rodrigues - - - 80, 81, 117
WeWereMonkeys - - - 119
whoun - - - 198
Will Luers - - - 188, 198
Wilson Borja - - - 185
World Order - - - 118
YAMAZAKI Shishi - - - 118
Yasuhiro Yoshiura - - - 50, 51, 52
YASUMOCHI Sotaro - - - 118
Yes Fire - - - 207
YONEZAWA Kyoko - - - 118
YOSHIZAKI Wataru - - - 118
Younghyo Bak - - - 43
Yousif AL-KHALIFA - - - 118
YUASA Masaaki - - - 118
Yunsil Heo - - - 24, 25
Zachary Zezima - - - 117
Z-Machines Project - - - 118
Zohar Kfir - - - 199
Zoltá Végh - - - 168

FILE SP 2014

Concepção e Organização
Conception and Organization
RICARDO BARRETO E
PAULA PERISSINOTTO

Gerência Administrativa
Administrative Management
FABIANA KREPEL

Coordenação do Educativo
Educational Coordination
ELIANE WEIZMANN

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

Assistente de Coordenação
de Conteúdo
Content Coordination Assistant
ANA BACARO

Produção de Conteúdo Web
Web Content Production
MARIA LUISA VIEIRA
MAIARA ARMELIN LEITE

Coordenação do FILE Anima+
FILE Anima+ Coordination
RAQUEL OLIVIA FUKUDA

Assistente de Curadoria do
FILE Anima+
**FILE Anima+ Curatorship
Assistant**
MONISE RIGAMONTI

Coordenação do FILE Games
FILE Games Coordination
ANITA CAVALEIRO

Coordenação do FILE Maquinema
FILE Machinima Coordination
FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

Coordenação do FILE Workshop
FILE Workshop Coordination
FABIANA KREPEL

Assistente de Relações
Internacionais
International Relations Assistant
TEREZA MORAES BARROS

Projeto de Arquitetura
Architecture Project
STELLA TEDESCO

Assistentes de Projeto de Arquitetura
Architecture Project Assistants
CAMILA TONI
FELIPE CAROLO
GHABRIELA AMORIM
RENATA FERNANDES

Identidade Visual e Projeto Gráfico
Visual Identity and Graphic Design
ESTÚDIO QUADRADÃO:
ANDREA RIBEIRO
LEANDRO LOPES

Produção Executiva
Executive Production
ANA CAROLINA CHERUBINI

Produção do FILE LED Show e do
FILE Metrô
**FILE LED Show and FILE Metro
Production**
TATIANA FARIAS

Curadoria do FILE LED Show
FILE LED Show Curatorship
RAQUEL OLIVIA FUKUDA

Interface Interativa do
FILE LED Show
**Interactive Interface of FILE
LED Show**
ANDREI THOMAZ

Assistente da Interface Interativa
do FILE LED Show
**Assistant of the Interactive
Interface of
FILE LED Show**
JULIO TADASHI

Técnicos Assistentes do FILE Metrô
**Assistant Technicians of
FILE Metro**
ANDRÉS PÉREZ BARRERA
FABIANA FARIAS

Coordenação de Assessoria
de Imprensa
Press Relations Coordination
ELIANE WEIZMANN

Assessoria de Imprensa
Press Relations
SÁVIA REIS

Tradução e Revisão
Translation and Proofreading
RAFAEL FARINACCIO
THAÍS COSTA

Audiovisual
IMAGES

Cenotecnia
Set designing
ARMAZÉM CENOGRÁFICO

Elétrica e iluminação
Electrical and lighting
LUIZ GONZAGA

Assistente de Coordenação do
Educativo
**Educational Coordination
Assistant**
FABIANA KAIBARA

Supervisores do Educativo
Educational Supervisors
FELIPE AKIRA MEDEIROS SUGANO
FELIPE FIL
RAQUEL MAIRA POIANO

Monitores
Guides
ALINE SOUZA
ANDRESSA PALOMO BALARIN
CARLA DE OLIVEIRA

CARLOS HENRIQUE REIS
CASSIO POLEGATTO
DANNY SHOJI HIROTSU
DÉBORA MACHADO VISINI
DIEGO ALEJANDRO OCHS DE MUÑOZ
ERIKA FERNANDA CASAL BARBOSA
FABIO KENDI CASTRO KANASHIRO
FILIPE MOTA SCHIRMER PEÇANHA
IVAN PAULA SANTOS MACHADO DANTAS
JÉSSICA F. GANDARA CHAVES
KARINA NANNINI
LAIS PEREIRA UESATO
LAÍS SILVEIRA DE JESUS
MARCELO SANTOS SOUSA
MARCIA RIBEIRO
MARINA CAPOBIANCO VIEIRA
MONICA RIZZOLLI
NAYANA FERREIRA DAS NEVES SANTOS
NINA CRISTINA WYATT

NINA MITI TAKEDA
PEDRO RICARDO FELIX TELLES DOS SANTOS
RICARDO ROSA
TATIANA ABITANTE
THAIS ADAMOWICZ PEREIRA
THAIS ROSSI DE SOUZA
THAYS MARTINS OYAKAWA
THIAGO VICENTE ALONSO
TIAGO FIORAVANTE
VINÍCIUS DE SANT'ANA FROTA
VITOR MATSUMOTO SÓRIO
VITÓRIA TEIVELIS

SESI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO

Presidente
Chairman
BENJAMIN STEINBRUCH

Conselheiros
Counsellors
ELIAS MIGUEL HADDAD
LUIS EULALIO DE BUENO VIDIGAL FILHO
NILTON TORRES DE BASTOS
SYLVIO ALVES DE BARROS FILHO
FERNANDO GREIBER
NELSON ABBUD JOÃO
NELSON ANTUNES
VANDERMIR FRANCESCONI JÚNIOR
MASSIMO ANDREA GIAVINA-BIANCHI
NELSON LUIS DE CARVALHO FREIRE
LUIZ ANTONIO DE MEDEIROS NETO
ATILIO MACHADO PEPE
SÉRGIO TIEZZI JÚNIOR
JORGE DAMIÃO DE ALMEIDA
EMÍLIO ALVES FERREIRA JÚNIOR

Superintendente em Exercício
Superintendent
DÉBORA CYPRIANO BOTELHO

Assessor Especial da Superintendência
Special Assistant to the General Manager
JOSÉ FELÍCIO CASTELLANO

Diretor da Divisão de Educação e Cultura
Director of the Department Of Education And Culture
FERNANDO ANTONIO CARVALHO DE SOUZA

FIESP – FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE SÃO PAULO

Presidente em Exercício
Chairman
BENJAMIN STEINBRUCH

COMCULTURA – COMITÊ DE AÇÃO CULTURAL DA FIESP

Diretor Titular
Titular Director
FERNANDO GREIBER

Diretores Adjuntos
Associate Directors
JOSÉ EDUARDO MENDES CAMARGO
MÁRIO EUGÊNIO FRUGIEUELE

CENTRO CULTURAL FIESP – RUTH CARDOSO

Gerente Executiva Interina de Cultura
Interim Executive Manager Of Culture
DÉBORA VIANA

Gerente de Projetos Culturais
Manager of Cultural Projects
ÁLVARO ALVES FILHO

Gerente Interina de Operações Culturais
Interim Manager of Cultural Operations
ALEXANDRA SALOMÃO MIAMOTO

Produtora Cultural
Cultural Productor
SUELI NABESHIMA

Encarregado Técnico
Technician in Charge
MÁRCIO MADI

Agentes de Atividades Culturais
Agents of Cultural Activities
DANIELE CAROLINA
JARBAS S. GALHARDO
LUCIANA PAULILLO

Eletricista
Electrician
Milton Machado da Costa

Núcleo de Apoio à Produção
Center of Production Support
ARLETE VASCONCELOS, DEIVID GOMES DE SOUZA, ERICA
BARBOSA, JULIANA CEZÁRIO, LENI ARIETTI, THATIANA MENDES
FLÁVIA GARAVELLI, ISABELLLA MAYUMI E YVANA VILELA
(ESTAGIÁRIAS)

Núcleo de Comunicação
Center Of Communication
ALEX DE SOUZA, DANUSA ETCHEVERRIA
E ROSÂNGELA GALLARDO