

Exhibición especial del Festival de Artes Mediales
de Japón en la 12° Bienal de Artes Mediales



FUJIFILM RVP100 47783 80 8881

The quick brown fox jumps over the lazy media.

9 Octubre (Viernes) — **25 Octubre** (Domingo) **2015**

Lugar: **Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile—SALA MATTA**

Organizador: Agencia de Asuntos Culturales del Gobierno Japonés | Coorganizador: Corporación Chilena de Video |
Cooperación: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes/Embajada del Japón en Chile

<http://jmaf-promote.jp/global/en/>

Puede que esto no parezca una película, GOSHIMA Kazuhiro ©2014 Kazuhiro GOSHIMA All Rights Reserved.

“The quick brown foxp2 jumps over the lazy media.”

¿Qué es antes, el lenguaje o los medios? Para los seres vivos que carecen de lenguaje, los medios de comunicación no significan nada como tales. Por el contrario, para los que poseen el lenguaje, prácticamente cualquier cosa puede ser susceptible de ser un medio. El lenguaje consta de diversos materiales y modos de expresión, desde el audiovisual a los códigos o los datos. El lenguaje comienza con sonidos experimentales emitidos por el individuo. Estas expresiones de sonido se comparten y articulan en la sociedad, y así nace el texto visual, dando pie a las gramáticas estructurales. El lenguaje se basa en la percepción biológica y se

forma mediante los entes que lo producen en el entorno en el que trabajan.

Los nuevos lenguajes están latentes en los nuevos medios. La comunicación se hace posible y, al mismo tiempo, se deriva un acento característico (la palabra) a partir del lenguaje (la lengua) cuando un medio se hace lingual. Esta exposición se centra no solo en la escritura, los sonidos y las imágenes, sino también en los nuevos medios (lenguajes) de códigos y datos para presentar las artes mediales como los acentos creados de esta forma (las gramáticas individuales).

Director de planificación: **KUBOTA Akihiro**

Nació en 1960. Profesor del Departamento de Diseño de Información de la Universidad de Arte de Tama. Explora el mundo creativo híbrido que cruza y combina distintos dominios, tales como arte satélite, bioarte, fabricación digital y expresión sonora usando instrumentos musicales que crea él mismo.

Audiovisual

GOSHIMA Kazuhiro

Artista de video. Enfocando el tema sobre el límite entre lo digital y lo análogo, ha creado numerosas obras de video, independientemente del género que sea la acción en vivo o la infografía.
<http://www.goshiman.com>

Alex VERHAEST

Nació en 1985. *New media artist*. Enfoca el lenguaje, las historias y la imposibilidad de comunicación.
<http://vimeo.com/alexverhaest>

MIZUE Mirai

Nació en 1981. Director de imágenes animadas, ilustrador y diseñador. Estudió sobre las imágenes animadas en el programa para graduados de la Universidad de Arte de Tama.
<http://miraifilm.com>

HIRANO Ryo

Nació en 1988. Artista de video, artista de manga e ilustrador. Pertenece a FOGHORN.
<http://ryohirano.com>

Código

ISHIBASHI Tomoya

Nació en 1990. Realiza actividades creativas sobre el tema de la naturaleza.
<http://metaphorest.net/residents/artists/tomoya-ishibashi/151?lang=en>

Emilio VAVARELLA

Nació en 1989. Artista multidisciplinario establecido en Nueva York. Enfoca los asuntos sobre la filosofía política y la potencia tecnológica contemporánea.
<http://emiliovavarella.com>

Datos

FUKUSHIMA Satoshi

Nació en Japón en 1977. Compositor, músico y programador. Obtuvo el título de máster en IAMAS, Japón.
<http://www.shimaf.com>

Ruben PATER

Nació en 1977. Diseñador. Abordando temas políticos, desarrolla las obras visuales que tienen características narrativas.
<http://www.untold-stories.net>

Benedikt GROSS & Joey LEE

Benedikt GROSS: Diseñador computacional y especulativo que trabaja de manera antidisdisciplinaria.
<http://www.benedikt-gross.de>

Joey LEE: Geógrafo experimental que trabaja en el diseño de interacción, las ciencias medioambientales y el media art.
<http://jk-lee.com/>

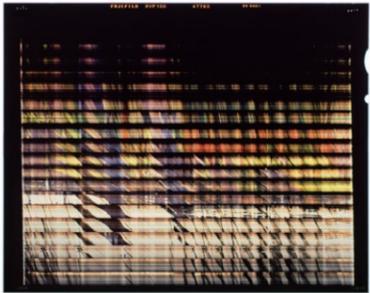
Dmitriy KROTEVICH

Entusiasta investigador de la ciencia informática, de San Petersburgo, Rusia.
<http://pixeldrifter.tumblr.com/>

Audiovisual

El lenguaje lo producen los sentidos de la vista y el oído. La percepción se encuentra en la raíz de la expresión lingüística. Pero del mismo modo que la poesía escrita dio pie a versos concretos y a poemas sonoros, la percepción no es solo la raíz del lenguaje, sino también lo que nos libera del texto escrito existente (compartido) o la gramática. Las nuevas percepciones y los nuevos lenguajes son aspectos diferentes de un único fenómeno. Los medios se están reinventando constantemente según los nuevos lenguajes y de esto surgen nuevos acentos.

1	3
2	4



©2014 Kazuhiro GOSHIMA All Rights Reserved.



WONDER ©CALF -- CaRfe bLaNcHe -- Mirai Mizue -- 2013



©Alex Verhaest 2014



©LEED PUBLISHING CO.,LTD / Ryo Hirano (FDGHORN)

Art works

- Puede que esto no parezca una película** | GOSHIMA Kazuhiro [Japón] Premios de la Excelencia en la 18ª división de Arte (2014 Instalación de medios)
- Temps mort / Tiempo muerto - escena de ka cena** | Alex VERHAEST [Bélgica] Nuevos Talentos en la 18ª división de Arte (2014 Instalación de vídeo interactivo)
- Cortos animados de Mirai MIZUE** | MIZUE Mirai [Japón] Selección del jurado en la 7ª, 11ª, 13ª, 15ª,17ª división de Animación (2003–2013 Cortometraje de animación)
- Mundo Fantástico** | HIRANO Ryo [Japón] Selección del jurado en la 18ª división de Manga (2014 Cómic en línea)

Puede que esto no parezca una película

A diferencia de las técnicas de cinematografía y animación (imagen en movimiento) convencionales basadas en la reproducción de secuencias de fotografías de imagen fija en movimiento, este dispositivo produce imágenes en movimiento sin fotografías mediante una cámara-proyector cinematográfico. Esta realización técnica, cuya viabilidad ha sido contrastada y probada, supone un hito decisivo en la historia de la reproducción visual que obliga a repensar el concepto básico de la película y animación tradicionales hasta ahora. La cámara-proyector cinematográfico está diseñada con una estructura en forma de caja que incorpora un objetivo de cámara réflex de doble lente, filamentos de fibra óptica, película fotográfica de

exposición de luz captada por la fibra y, finalmente, un soporte para el deslizamiento de la película con control de rueda manual. Durante la toma de imagen, una estructura de rejilla compuesta de 324 filamentos de fibra óptica se encarga de realizar el procesamiento de los 324 puntos de píxel. Al girar la rueda, el receptáculo de la película se desliza y se activa el dispositivo para producir la exposición de fibras de luz en la película fotográfica. Al tomar imagen con esta película fotográfica se puede, del mismo modo, realizar el deslizamiento de la cinta, por ello es posible reproducir la imagen registrada mediante las líneas de luz.

Temps mort / Tiempo muerto - escena de ka cena

Es un film artístico que relata, a través

de imágenes que nos recuerdan el estilo tradicional de las pinturas, la historia de una vieja familia. En el espacio de la instalación hay varios monitores que emiten imágenes para construir una historia. Cuando algún espectador realiza una llamada ante un monitor, le contesta el personaje de la obra. De esta forma, los espectadores se vinculan a los elementos de cada imagen mediante dispositivos interactivos. El artista, por medio de la exploración de los sistemas que operan las imágenes y su instalación, plantea las siguientes cuestiones; ¿Cómo se crea una historia y sus personajes? ¿Qué papel desempeña la edición, la cual es una de las operaciones en el proceso creativo? ¿Cómo se atrae a los espectadores al mundo de la ilusión? Y ¿Cómo crea la interacción una ilusión?

Cortos animados de Mirai MIZUE

Presentamos cinco cortos animados de MIZUE Mirai basados en motivos como "células" y "figuras geométricas".
—*La célula fantástica*, 2003
—*LA UTOPIA PERDIDA*, 2007
—*METRÓPOLI*, 2009
—*MODERNO no. 2*, 2011
—*MARAVILLA*, 2013

Mundo Fantástico

Ésta es una obra de Manga on-line de Ryo HIRANO, quien despliega gran actividad en amplios sectores tales como el vídeo y la animación. El autor, influenciado por la cultura del ocultismo, como la "Teoría de la Tierra Hueca", describe la vinculación del mundo de la realidad con el mundo extraño que se supone que existe en el interior de la Tierra, cuya forma es hueca como una bola de goma. Se van revelando poco a poco todos los aspectos del mundo kawaii y pop...
http://to-ti.in

Código

El código consta de normas para transformar fragmentos de la información expresada que se percibe en la escritura, los números, la palabra hablada y los gestos en diferentes símbolos o expresiones. Los códigos funcionan no solo a escala humana cotidiana, sino también a través de cualquier tipo de medio, desde el mundo microscópico de las células hasta la arquitectura o las ciudades, pasando por espacios de redes amorfas y el cosmos. La transformación es un medio para unir mundos diferentes. Hay medios dentro de los medios, e incluso un lenguaje privado puede, en último análisis, conseguir la universalidad sin darnos cuenta.

5
6

5 **Movimiento de Liberación de las Carpas Doradas** |

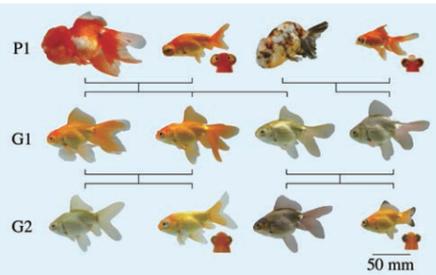
ISHIBASHI Tomoya [Japón] Selección del jurado en la 18ª división de Arte (2014 Paformance medios, Arte bio)

1.700 años | **ISHIBASHI Tomoya** [Japón] (2015 Arte gráfico)

6 **EL PROYECTO CAPTCHA** | **Emilio VAVARELLA** [Italia] Selección del jurado en la 18ª división de Arte (2014 Arte gráfico, Instalación)

Movimiento de Liberación de las Carpas Doradas

Las carpas doradas Japonesas (llamadas *kingyos* en japonés), muy populares en todo el mundo, principalmente en Asia, han sido creadas por los humanos para su contemplación en acuarios y estanques. Las carpas doradas provienen de la carpa salvaje (el pez *Funa*: *Carassius*, un tipo de carpa), el cual ha sido seleccionado y modificado artificialmente a lo largo de 1.700 años hasta lograr el aspecto actual. Han sido completamente diseñadas para un disfrute estético, por lo cual, en la mayoría de los casos, su forma corporal actual les impide sobrevivir en su hábitat natural. Pues, por sus vivos colores están indefensas ante los depredadores y no tienen la capacidad de nadar bien. Ante esto, nos enfrentamos al reto de liberarlas de las manos de los seres humanos, aplicando la técnica de la selección inversa para que así recuperen su cualidad "silvestre". Esta actividad "biopolítica" que



©Tomoya Ishibashi



©2014 Emilio Vavarella All rights reserved

se opone a la ambición humana y a su canon de belleza reflejados en las carpas doradas nos llevará hasta los antiguos dramas de amor-odio entre los seres humanos y las carpas doradas.

1.700 años

Esta nueva adición a la serie *Liberación de peces de colores* se hizo especialmente para esta exhibición. Ping Pong Pearl, es actualmente un gran éxito en Japón. Los peces de colores "ping pong pearl" hace unos 1.700 años. Esta obra se basa en una secuencia genética, la AB052332, que conecta en línea directa el ancestral carpín y el pez de colores "ping pong pearl".

EL PROYECTO CAPTCHA

Este proyecto aborda asuntos laborales de la sociedad contemporánea mediante una serie de pinturas creadas por artistas chinos que se ganan la vida reproduciendo copias para el mercado de arte occidental. El artista firmó un contrato con ellos, en virtud del cual se dividían los costes y ganancias del proyecto y se les pedía que reprodujeran códigos CAPTCHA, cuya misión es diferenciar las máquinas de los humanos y prevenir el "spam" o correo basura en la red.

Datos

El mundo de la percepción creado por el lenguaje se deriva de la información. La percepción de la información da nueva forma a esta última para que la transmisión o el procesamiento se expresen como algo que puede reinterpretarse como información. Con la actual manifestación mediante la expansión de redes de información de grandes datos como entorno, cada vez resulta más necesario ir evaluando los materiales y las formas de los datos como origen del lenguaje.

7	9
8	10

7 **"Patrinia", para clarinete y computadora** |

FUKUSHIMA Satoshi [Japón] Premios de la Excelencia en la 18ª división de Arte (2014 Paformance medios)

8 **Guía de Supervivencia Contra Drones** |

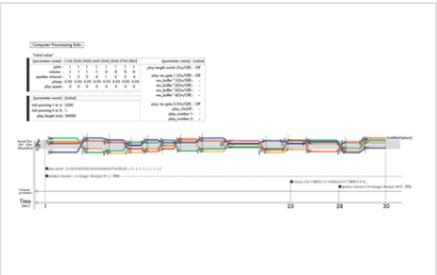
Ruben PATER [Países Bajos] Premios de la Excelencia en la 18ª división de Arte (2014 Arte gráfico, Sitio web)

9 **El atlas grande de piscinas de Los Angeles** |

Benedikt GROSS & Joey LEE [Alemania, Estados Unidos] Premios de la Excelencia en la 17ª división de Arte (2013 Arte de datos)

10 **PixelDrifter – el pixel - clasificación de app** |

Dmitriy KROTEVICH [Rusia] Selección del jurado en la 18ª división de Entretenimiento (2014 Aplicación informática)



©2014 FUKUSHIMA Satoshi All Rights Reserved.



©Ruben Pater

"Patrinia", para clarinete y computadora

Esta obra es una actuación en directo de una partitura musical para clarinete y computadora que expresa el ciclo anual de la patrinia. En un tema de 11 minutos de duración hay tres secciones: en la primera y la segunda, el clarinete y la computadora tocan juntos, y en la tercera sección intermedia, la computadora realiza un solo. El método compositivo de la obra tiene que ver con los arreglos próximos de los sonidos que realizan el músico y la computadora según leyes orgánicas y parámetros con el fin de expresar a varias escalas la circulación/elasticidad/ritmo de la vida de la planta, que es el tema principal. Con sus métodos de actuaciones en directo y del sonido grabado de procesamiento para crear música o "muestreo a tiempo real", comparable al ciclo ecológico de una planta, esta obra puede considerarse como un intento de explorar una teoría de música original dentro de la música contemporánea.

Guía de Supervivencia Contra Drones

Éste es un folleto que contiene las siluetas de los 26 tipos de aviones no tripula-

dos o "drones" más comunes, y también incluye sus propósitos, nacionalidad y la guía de supervivencia para protegerse de su vigilancia y ataques. Los aviones no tripulados tienen un amplio uso: bombarderos de reconocimiento y ataque y aviones con el objetivo de ayuda humanitaria y salvación de la gente en caso de desastre. Esta obra ha sido creada para que tengamos más conocimientos sobre estos aviones con los cuales nos familiarizaremos en un futuro cercano. ¿En qué condiciones se permitirá que los aviones no tripulados vuelen por encima de nosotros? ¿Cómo se evitan accidentes? – Difundiendo el conocimiento sobre los aviones no tripulados, esta obra plantea la necesidad de seguir discutiendo estas situaciones como un tema que nos afecta de forma muy cercana.

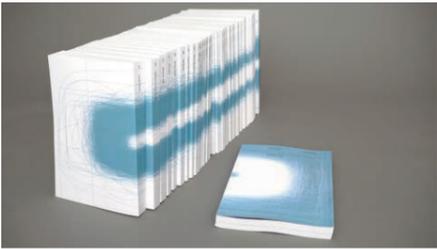
El atlas grande de piscinas de Los Angeles

Esta obra es una reconstrucción gráfica del *mapping* y del proceso de *mapping* de una enorme cantidad y variedad de datos (*big data*) en la edad contemporánea. El *big data* incluye *open data*, *crowd-*

sourcing y *citizen science* (ciencia ciudadana: actividades científicas en que participan los ciudadanos). El artista localizó y trazó el contorno de más de 43.000 piscinas y estanques artificiales. Sin embargo, no pudo trazar líneas exactas en el ordenador. Además el artista ha incorporado capas adicionales de información según el contexto para que se ponga de relieve una relación espacial inesperada, interesante o inquietante entre la sociedad de Los Ángeles y su topografía.

PixelDrifter – el pixel - clasificación de app

Esta obra es una potente aplicación de pixel sorting que usa solamente el JAVASCRIPT. No es una mera clasificación de píxeles sino que pretende dar una vida nueva a los píxeles con una visualización científica y un programa próximo a la inteligencia artificial. Desarrollando esta herramienta como arte de software, este artista procura crear un método más allá de los glitches (errores y ruidos en dispositivos digitales).
http://pixeldrifter.tumblr.com



©Benedikt GROSS & Joey LEE



©Dmitriy KROTEVICH

Programa relacionado

Producción de residencia del Instituto ALMA SETP : Search for Extra-Terrestrial Poetics (En busca de una poética extraterrestre)

“ARTSAT: Proyecto de Arte y Satélite” es un proyecto que va desarrollándose realizando diversas obras artísticas con un satélite como medio de conectar el espacio y la tierra mientras orbita el planeta terrestre. En esta ocasión, en el Observatorio Astronómico Nacional de Chile, que cuenta con el radiotelescopio ALMA de altísima precisión, el propio director de planificación Akihiro KUBOTA realiza una residencia.

Acto relacionado

Conversación con los artistas **9 Octubre (viernes) 16:30—** | Lugar: Salón Blanco, MNBA

Participantes: **GOSHIMA Kazuhiro, ISHIBASHI Tomoya, Alex VERHAEST**

Moderador: **KUBOTA Akihiro** (en skype)

Taller **9 Octubre (viernes) 11:00—** | Lugar: Salón Blanco, MNBA

“Taller de programación creativa para principiantes”

Facilitador: **TADOKORO Atsushi**

Máximo aforo: 15 personas. **Condiciones: personas mayores de 15 años y llevar una computadora portátil**

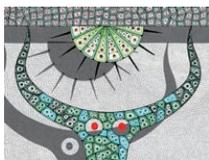
El programador creativo Atsushi TADOKORO enseñará la manera de describir la forma usada en el código (programación) de forma sencilla para que la puedan entender hasta los principiantes.

Presentación y pase de películas **18 Octubre (domingo) 16:00—** | Lugar: Salón Blanco, MNBA

Actuación: **KUBOTA Akihiro** (Director de planificación de la exhibición)

Pase de dibujos animados:

**Cortos animados de MIZUE Mirai, “HOLIDAY” de HIRANO Ryo,
“Hietsuki Bushi” de Omodaka, “COMBUSTIBLE” de OTOMO Katsuhiro**



LOST UTOPIA, MIZUE Mirai @MIRAI MIZUE



HOLIDAY, HIRANO Ryo @RYO HIRANO



Hietsuki Bushi, Omodaka @2011 HIRANO Ryo



COMBUSTIBLE, OTOMO Katsuhiro @SHORT PEACE COMMITTEE

Demostración **9, 10, 11 Octubre 11:00—, 12:00—** | Lugar: SALA MATTÁ, MNBA

Artista: **GOSHIMA Kazuhiro**

Demostración bilingüe del funcionamiento de una cámara creada por el artista que captura el movimiento.

Acto relacionado

Pase de obras ganadoras en el Festival de Artes Mediales de Japón

Auditorio: Salón Blanco, MNBA

20 Octubre (martes) 12:00— “Beyond the Technology”



WORLD ORDER in BUDOKAN, WORLD ORDER
©2013 Crystal Navigation INC. / PONY
CANYON INC.



YAKENOHARA "RELAXIN", Saigo No Shudan [ARISAKA
Ajumu / OITA Mai / KOHATA Ren] @felicity



Suidobashi Heavy Industry "KURATAIS",
KURATA Kogoro / YOSHIZAKI Wataru
@Suidobashi Heavy Industry



bollet rotoscope, SATO Masahiko + EUPHRATES
@EUPHRATES 2011

21 Octubre (miércoles) 12:00— “Portrait of Japanese Animation”



I am alone, walking on the straight road.,
OKAMOTO Masanori @OKAMOTO Masanori / Tokyo
University of the Arts



kiokuzankei, YOKOTA Masashi
@masashi yokota



Xylophone, HARANO Morihiro / NISHIDA Jun /
HISHIKAWA Seichi / MATSUO Kenjiro / TSUDA Mitsuo /
OISO Toshifumi @ NTT DOCOMO, INC.



The House of Small Cubes, KATO Kunio @ROBOT

23 Octubre (viernes) 12:00— “The Q of moving-image”



WISTFUL AFFECTION FOR THE PAST, Mani
MEHRVARZ @2013 Mani Mehrvarz



Bye Bye, Neil BRYANT @Neil BRYANT



nijuman no borei [200000 phantoms],
Jean-Gabriel PÉRIOT @ Envie de Tempete
Productions



Archipelago Science Fiction, Tellervo KALLEINEN,
representative of Archipelago Science Fiction
Production Team @Tellervo Kalleinen



19th
JAPAN
MEDIA ARTS
FESTIVAL

El “Japan Media Arts Festival” es una muestra de arte audiovisual que premia a las obras destacadas en cuatro categorías (las ya mencionadas). También el citado festival provee oportunidades de exhibir obras premiadas y proyectarlas, organizando otros eventos relacionados. En el 19º Festival se recibieron cerca de 4,400 obras de 88 países. En este sentido, se ha convertido en un festival internacional. Las obras premiadas estarán exhibidas en Japón y en el exterior a través de varios proyectos y eventos organizados por la Agencia de Asuntos Culturales del Gobierno japonés, para desarrollar y promocionar la creación de arte audiovisual destacando a los artistas de la nueva generación.

19º Japan Media Arts Festival
Exhibición de obras premiadas:

3 Febrero (miércoles)— 14 Febrero (domingo) de 2016

Auditorio: Centro Nacional de Arte, Tokio (Cerrado el martes, 9 de febrero.) etc.

Facebook: <http://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival>
Twitter: @JMediaArtsFes_e

<http://j-mediaarts.jp>

Solicitud de información:
Oficina de participación en Festivales de Artes Mediales
en el extranjero (dentro de NHK International, Inc.)
E-mail: jmaf-info@nhkint.or.jp

<http://jmaf-promote.jp/en/>