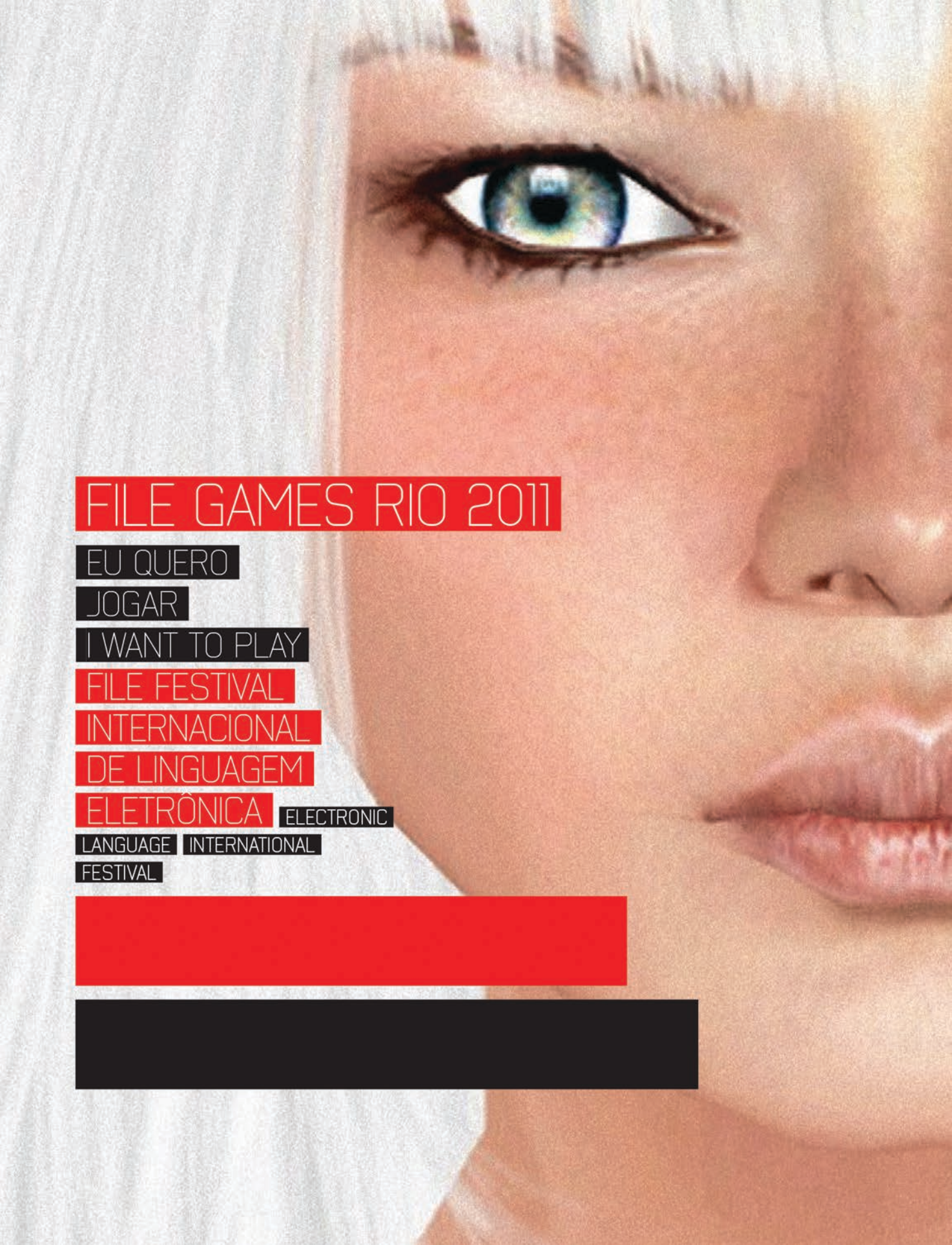

FILE GAMES RIO 2011
EU QUERO
JOGAR
I WANT TO PLAY
FILE FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA
ELECTRONIC
LANGUAGE
INTERNATIONAL
FESTIVAL

FILE GAMES RIO 2011
EU QUERO JOGAR
I WANT TO PLAY

FILE FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA ELECTRONIC
LANGUAGE INTERNATIONAL
FESTIVAL

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

Barreto, Ricardo
FILE Games Rio 2011 : eu quero jogar = FILE Games Rio 2011 : I want to play. / Ricardo Barreto, Paula Perissinotto. -- São Paulo : FILE, 2011.

Edição bilígue: português/inglês.

1. Arte eletrônica 2. Comunicações digitais - Linguagem 3. Cultura 4. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 5. Hipermídia - Sistemas 6. Internet (Rede de computadores) I. Perissinotto, Paula. II. Título. III. Título: FILE Games Rio 2011 : I want to play.

11-05746 CDD-006.7

Índices para catálogo sistemático:

1. Hipermídias : Linguagem eletrônica : Ciência da computação 006.7

FILE GAMES RIO 2011
EU QUERO JOGAR
I WANT TO PLAY

FILE FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LINGUAGEM
ELETRÔNICA ELECTRONIC
LANGUAGE INTERNATIONAL
FESTIVAL

f10 EDITOR

oi FUTURO

FILE GAMES RIO 2011

OI FUTURO DO FLAMENGO

OI FUTURO
OF FLAMENGO

Com grande satisfação, Oi Futuro abre mais uma vez seu espaço Flamengo a um evento que cresce ano a ano e atrai um público entusiasta, voltado para as diferentes áreas das artes eletrônicas: videoinstalações, videoperformances e jogos desenvolvidos para plataformas múltiplas.

A Exposição FILE Games Rio 2011 – Eu quero jogar – e o FILE Symposium integram o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, iniciativa brasileira conectada à rede das mais relevantes produções mundiais do gênero. Este ano, o evento em Oi Futuro lança uma nova categoria: o FILE Animação, que une a arte da animação aos games.

A partir de sua primeira versão, em 2000, o FILE, organização cultural sem fins lucrativos, incentiva o desenvolvimento de projetos inovadores e criativos nas áreas das artes e da tecnologia. Uma proposta em plena sintonia com a missão fundadora de Oi Futuro: democratizar o acesso ao conhecimento para acelerar e promover o desenvolvimento humano. Bem-vindos ao FILE Games Rio 2011.

It is with great satisfaction that Oi Futuro opens once again its Flamengo space to an event that is growing year after year, and which attracts an enthusiastic public, dedicated to the different areas of electronic arts: video-installations, video-performances and games developed for multiple platforms.

The FILE Games Rio 2011 Exhibition – I Want to Play – and FILE Symposium make part of FILE Electronic Language International Festival, a Brazilian initiative connected to the network of the world's most significant productions of the gender. This year, the event at Oi Futuro launches a new category: FILE Animation, which links the art of animation to games.

Since its first edition, in 2000, FILE, a non-profit cultural organization, stimulates the development of innovative and creative projects in the areas of arts and technology. A proposal in fine tuning with Oi Futuro's founding mission: to democratize the access to knowledge in order to accelerate and promote human development. Welcome to FILE Games Rio 2011.

MARIA ARLETE GONÇALVES
DIRETORA DE CULTURA OI FUTURO
OI FUTURO, CULTURE DIRECTOR

ÍNDICE INDEX

08
FILE GAMES RIO 2011 EU QUERO JOGAR
I WANT TO PLAY

12
INSTALAÇÕES
INSTALLATIONS

38
GAMES

74
VÍDEO-PERFORMANCE GAME

78
MAQUINEMA
MACHINIMA

90
ANIMAÇÃO
ANIMATION

104
SYMPOSIUM

116
HIPERSÔNICA ENCONTRO RIO 2011
HYPERSONICA MEETING RIO 2011

128
ÍNDICE DE ARTISTAS
INDEX OF ARTISTS

130
CRÉDITOS
CREDITS

134
APOIO
SUPPORT

FILE GAMES RIO 2011

EU QUERO JOGAR I WANT TO PLAY

A segunda edição do FILE GAMES RIO apresenta jogos artísticos que refletem a cultura game em diferentes formatos: videoinstalações, videoperformances, animações e maquinemas, além de jogos eletrônicos desenvolvidos para diversas plataformas. As plataformas vão desde instalações em que o avatar é o próprio corpo, a jogos de console, celulares, iPads e computadores, visando mostrar a diversidade de experiências proporcionadas pelos jogos eletrônicos no nosso cotidiano. Assim como na primeira edição, e como característica do FILE GAMES, os jogos são criados por artistas e desenvolvedores de games independentes, buscando uma visão lúdica e alternativa aos games comerciais.

Lutar, participar, vivenciar. Buscar, construir, interagir. Conhecer, se divertir, experimentar. Um jogo, uma brincadeira, uma nova descoberta. A proposta do FILE GAMES RIO 2011 está focada na espontaneidade da primeira ação, no desenvolver da curiosidade do interator, que o impulsiona para as ações seguintes e o faz descobrir de uma forma geral o mundo em que vive. Assim, é a primeira ação que conduzirá toda a experiência, toda a diversão desta brincadeira dentro do mundo dos jogos. A ideia é focar na ação, na vivência, abrindo portas para o novo, para o que pode vir a seguir, como resposta ao que ele busca em cada mundo.

Este primeiro contato refere-se ao sentir, tudo o que importa é o que está presente no momento da interação, através desta primeira vontade, tudo o que existe de espontâneo entre o interator e o jogo nesse instante. O jogo começa ali. A partir dessa ação, uma porta se abre, a porta das possibilidades criadas por esses artistas do jogo, que buscam prever a ação e reação do interator e que são capazes de construir peças. Somado a isto, conferir toda uma experiência focada nas ações de quem se dispõe a descobrir o mundo do jogo. Para o FILE GAMES, esses desenvolvedores de jogos são verdadeiros artistas da experiência.

A curiosidade por descobrir confere ao interator as sensações oriundas de sua primeira ação e as sensações que essa ação sobre o jogo provoca nele, independentemente da lógica que o jogo apresente. Os jogos pretendem mostrar desde a interação por sensações até a interação pautada pela lógica das etapas em cada jogo, de modo geral em todos os trabalhos apresentados. É uma relação de sensações que o interator leva para si em sua interpretação e sensação, única e particular para cada um. Experiências que começam de forma mais simples e vão se tornando complexas à medida que o interator joga.

FILE GAMES RIO 2011 traz para a cidade do Rio de Janeiro uma seleção de jogos que exploram os diversos formatos dessas experiências. Partindo da curiosidade por descobrir, a exposição passa pela brincadeira e o conduzirá a etapas cada vez mais profundas proporcionadas pela lógica do jogo. Essas etapas profundas desafiam as regras estabelecidas em cada um desses ambientes, pois a ideia não é fazer o que o jogo proporciona, e sim fazer o jogador descobrir novas maneiras de solucionar cada etapa, explorando as capacidades de quem joga.

A diversão de descobrir novas formas de agir e se desenvolver, novas formas de pensar e construir, faz com que o jogo esteja cada vez mais presente em nossas vidas. O jogo provoca sensações e, a partir daí, também desenvolve o ser humano em suas habilidades, na forma de se relacionar com suas capacidades através do mundo eletrônico. Porque não há o que explique tamanha absorção dos jogos eletrônicos nos dias atuais, senão reconhecer que esse elemento já faz parte da nossa cultura há muito tempo – o caráter lúdico, enfatizado na exposição.

É com esse intuito que convidamos todos aqueles que de alguma forma buscam e mantêm a curiosidade e se permitem brincar, independentemente de qualquer circunstância, idade ou valores, pois essa busca é inerente à condição humana. O FILE GAMES deste ano convida o interator a brincar e a descobrir, e para tanto basta apertar o "play" e dizer: "Eu quero jogar".

The second edition of FILE GAMES RIO presents artistic games that reflect the game culture in several formats: video-installations, video-performances, animations and machinimas, besides electronic games developed for different platforms. The platforms go from installations in which the avatar is the body itself, to console, mobile, iPad and computer games, aiming to show the diversity of experiences provided by electronic games in our daily life. As well as in the first edition, and as a feature of FILE GAMES, the games are created by artists and independent game developers, who look for a playful and alternative vision to commercial games.

To fight, to participate, to live. To look for, to build, to interact. To know, to have fun, to experience. A game, a play, a new discovery. The proposal of FILE GAMES RIO 2011 is focused on the spontaneity of the first action, in developing the curiosity of the interactor, which impels him or her to the next actions and makes them discover, in general, the world they live in. Therefore, it is the first action that will drive all the experience, the whole fun of this adventure in the game world. The idea is to focus on the action, on the experience, opening doors to novelty, to what may come next, as an answer to what they are looking for in each world.

This first contact refers to feeling, all that matters is what is present in the moment of interaction, through that first wish, all that exist spontaneously between the interactor and the game in that instant. There the game starts. From that action on, a door is opened, the door of possibilities created by those game artists, who try to foresee the interactor's action and reaction and who are capable of building pieces. Added to this, to confer a whole experience focused on the actions of those who wish to discover the game world. To FILE GAMES, those game developers are true artists of experience.

The curiosity for discovery gives the interactor sensations originating from his or her first action, and the sensations which that action on the game provokes on them, independently of the logic presented by the game. Games intend to show since the interaction for sensations to the interaction guided by the logic of stages in each game, generally in all the presented works. It is a relation of sensations that the interator takes with him or her in their interpretation and sensation, unique and particular to each one. Experiences that start in a simple way and become more complex as the interactor plays.

FILE GAMES RIO 2011 brings to the city of Rio de Janeiro a selection of games that explore the several formats of those experiences. Departing from the curiosity for discovery, the exhibition passes through fun and will drive you to deeper and deeper stages, provided by the game's logic. Those deep stages challenge the rules established in each one of those environments, because the idea is not to make what the game offers, but to make the player discover new ways of solving each stage, exploring the player's abilities.

The fun of discovering new forms of acting and developing, new forms of thinking and building, makes games more and more present in our lives. A game provokes sensations and, starting from there, it also develops human beings in their abilities, in the way of relating to their abilities through the electronic world. Because nothing explains such absorption of electronic games in present days, except recognizing that that element has already been part of our culture for a long time – the ludic character, emphasized in the exhibition.

With that in mind, we have invited all those who, in some way, look for and keep their curiosity and allow themselves to play, independently of any circumstance, age or values, because that search is inherent to the human condition. FILE GAMES invites the interactor to play and to discover, and for such it is enough to press "play" and to say: "I want to play".

TARSILA YUKI
COORDENADORA DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATOR

INSTALAÇÕES
INSTALLATIONS

ANDREW HIERONYMI

VIRTUAL GROUND

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Virtual Ground" é uma instalação lúdica e física para diversos jogadores, que usa visão computadorizada e plena interação corporal, com base na analogia do fluxo elétrico. Conectados por linhas, os jogadores devem tentar controlar uma partícula que ricocheteia, a fim de iluminar uma superfície sobre uma grade projetada no chão. Assistente de Programação: Jeff McNab. Design de Som: Azniv Korkejian.

BIO O trabalho recente de Andrew Hieronymi enfoca os limites entre games e arte em ambientes físicos. Seu currículo de palestras e exposições internacionais abrange locais voltados às artes e festivais de mídia como Ars Electronica, Siggraph, FILE, IxDA Interaction, Microwavefest e Futureplay, entre outros. É professor de Design Interativo e de Desenvolvimento de Games no Savannah College of Art and Design em Savannah, Geórgia (EUA).

"Virtual Ground" is a multi-player physical game installation using computer vision and full body interaction designed around the analogy of electrical flow. Players connected by lines must attempt to control a rebounding particle in order to light up the grid-based surface projected on the floor. Programming Assistant: Jeff McNab Sound Design: Azniv Korkejian.

BIO Andrew Hieronymi's recent work focuses on the boundaries between games and art in physical environments. He has talked and exhibited internationally in art venues and media festivals, such as Ars Electronica, SIGGRAPH, FILE, IxDA Interaction, Microwavefest and Futureplay among others. He is a professor of Interactive Design and Game Development at the Savannah College of Art and Design in Savannah, Georgia.

ANNIE OK

MY LIFE AS AN AVATAR 03-10

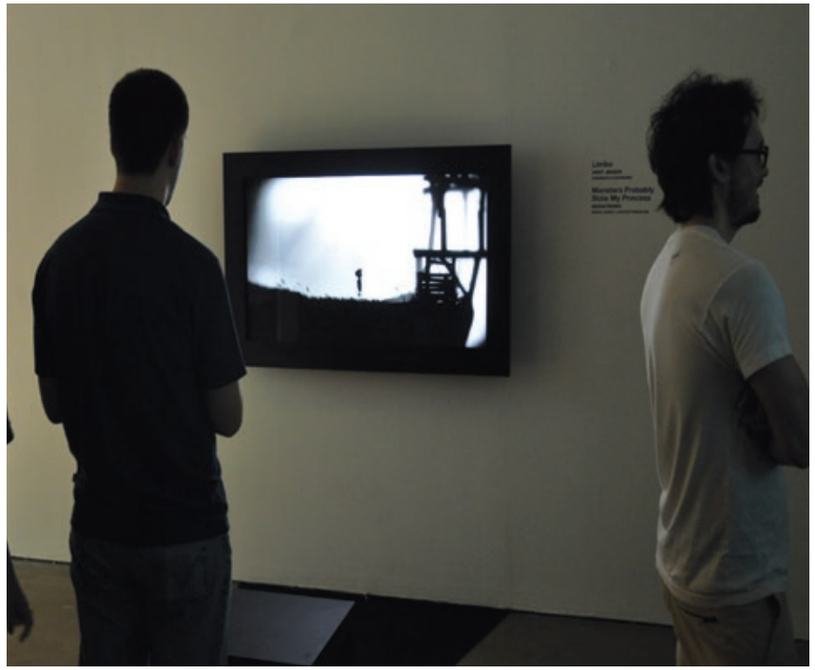
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Maquinema rodado no Second Life. É parte da série em curso "My Life as an Avatar". Música de Caustic Reverie, "Rust Shore"

BIO Annie Ok é uma artista multimídia. Seu trabalho é uma expressão de congruência entrópica e desconstrução abstrata orgânica. Ela foi artista sênior no RUN, um colaborativo de arte experimental que expôs em Alleged Gallery, Andrea Rosen Gallery, Gavin Brown's Enterprise, Creative Time's The Anchorage, Centre Georges Pompidou, Purple Institute e Pitti Immagine. Colaborou com Doug Aitken em seus projetos para a Bienal do Whitney em 1997 e a Trienal de Guangzhou em 2006. Seus vídeos foram exibidos na MTV e comentados no "New York Times".

Machinima shot in Second Life. Part of ongoing "My Life as an Avatar" series. Music: Caustic Reverie, "Rust Shore"

BIO Annie Ok is a multimedia artist. Her work is an expression of entropic congruity and organic abstract deconstruction. She was a Senior Artist at RUN, an experimental art collaborative that exhibited at Alleged Gallery, Andrea Rosen Gallery, Gavin Brown's Enterprise, Creative Time's The Anchorage, Centre Georges Pompidou, Purple Institute, and Pitti Immagine. She collaborated with Doug Aitken on his projects for the 1997 Whitney Biennial and the 2006 Guangzhou Triennial. Her videos have aired on MTV and were featured in the NY Times.



ARNT JENSEN

LIMBO

DINAMARCA DENMARK

Incerto sobre o destino de sua irmã, um menino entra no “Limbo”. Jogável em Xbox 360.

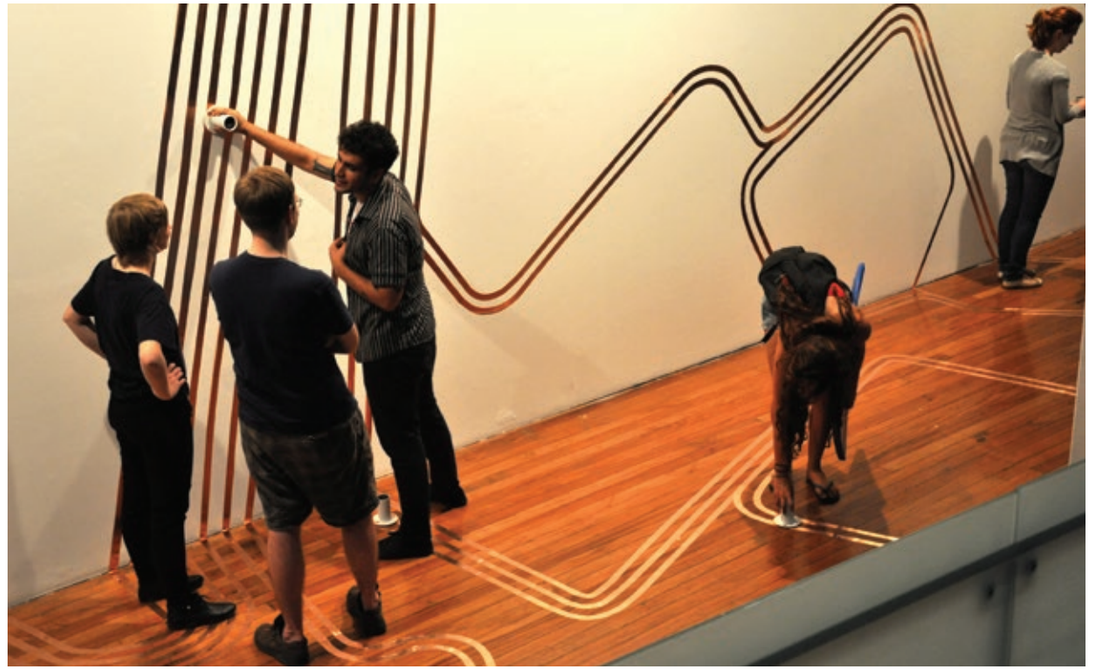
Extras: Premiado pelo HYPERLINK “www.innovative-games.eu/” European Innovative Games Award 2010 e recebeu o sound award do IndieCade e nomeado por diversas categorias pelos sites: IGN, Kotaku, GameTrailers, G4TV, GamingExcellence, VGChartz e GameSpot.

BIO LIMBO é criado e dirigido por Arnt Jensen, e desenvolvido e publicado por Playdead.

Uncertain of his sister’s fate, a boy enters “Limbo”. Playable in Xbox 360.

Extras: Awarded by HYPERLINK “www.innovative-games.eu/” European Innovative Games Award 2010, and received the sound award from IndieCade and indicated several times in different categories by the sites IGN, Kotaku, GameTrailers, G4TV, GamingExcellence, VGChartz and GameSpot.

BIO LIMBO is created, directed by Arnt Jensen and developed, published by Playdead.



CHRISTOPH HAAG, MARTIN RUMORI, FRANZISKA WINDISCH & LUDWIG ZELLER

OPEN CIRCUIT

ALEMANHA GERMANY

Um labirinto silencioso criado com trilhas de cobre abertas no chão transporta os sinais elétricos de um repositório sonoro multicanais. Ao colocar cilindros-alto-falantes sem fio sobre elas, as camadas de som transportadas tornam-se audíveis e é possibilitada a interpretação pelos visitantes. O “Offene Schaltkreis” reage dependendo da maneira como os alto-falantes são usados: se nada é movimentado, os sons ficam calmos e suaves, mas assim que um cilindro é mudado de lugar os sons de todos os alto-falantes se intensificam ao mesmo tempo. Isto resulta em uma relação dinâmica entre silêncio e ruído, que sofre a influência dos visitantes.

BIO Christoph Haag nasceu em 1981 em Kempten, Alemanha. Estudou história da arte e filosofia em Augsburgo. Em 2007 formou-se em mídia audiovisual na Academia de Artes da Mídia em Colônia. Desde então trabalha como designer freelance, tipógrafo e editor.

Martin Rumori nasceu em 1976 em Berlim, Alemanha. Estudou musicologia, ciência da computação e filosofia em Berlim, e recebeu o mestrado em 2005. Além de seu trabalho freelance, é assistente de projeto de pesquisa no Instituto de Música Eletrônica e Acústica em Graz, Áustria.

Franziska Windisch nasceu em 1983 em Memmingen, Alemanha. Estudou belas artes na Academia de Artes da Mídia em Colônia, Academia de Artes e Design de Bezalel, Israel, e Städelschule Frankfurt/Main, Alemanha. Em 2010 formou-se em Mídia Audiovisual na Academia de Artes de Colônia.

Ludwig Zeller nasceu em 1981 em Sonthofen, Alemanha. Em 2008 ele se formou em Mídia Audiovisual na Academia de Artes de Mídia em Colônia. Atualmente está terminando o mestrado no Royal College of Arts em Londres, Reino Unido.

CHRISTOPH HAAG, MARTIN RUMORI, FRANZISKA WINDISCH & LUDWIG ZELLER

OPEN CIRCUIT

A silent labyrinth created out of open copper trails on the floor carries the electrical signals of a multichannel sound repository. By putting wireless speaker-cylinders on them, the carried soundlayers become audible and the interpretation by the visitors is made possible. The “Offene Schaltkreis” reacts depending on the way how the speakers are used: if nothing is moved, the sounds stay calm and soft, but as soon as a single cylinder is placed elsewhere, the sounds of all speakers intensify simultaneously. This results in a dynamic relation between silence and noise, which is influenced by the visitors.

BIO Christoph Haag was born in 1981 in Kempten, Germany. He studied art history and philosopy in Augsburg. In 2007 he graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne. Since then, he works as a freelance designer, typographer and publisher.

Martin Rumori was born in 1976 in Berlin, Germany. He studied musicology, computer science and philosophy in Berlin and received his M.A. in 2005. Besides his freelance work, he is a research project assistant at the Institute of Electronic Music and Acoustics Graz, Austria.

Franziska Windisch was born in 1983 in Memmingen, Germany. She studied fine arts at the Academy of Media Arts Cologne, Bezalel Academy of Arts and Design Jerusalem, Israel, and Städelschule Frankfurt/ Main, Germany. In 2010 she graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne.

Ludwig Zeller was born in 1981 in Sonthofen, Germany. In 2008 he graduated in Audiovisual Media at the Academy of Media Arts Cologne. He is currently finishing his M.A. at the Royal College of Arts in London, United Kingdom.

FABIANO ONÇA & COLMEIA

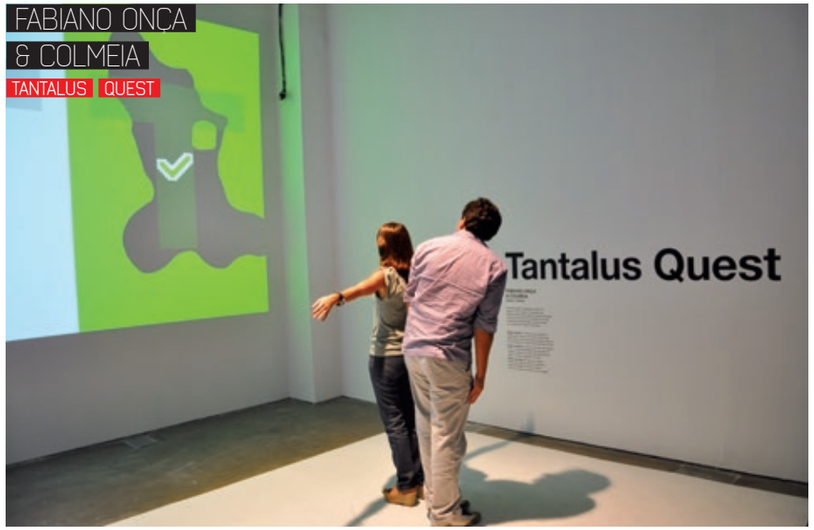
BRASIL BRAZIL

STOGREPOCK

No princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus e o Verbo era Deus. Assim, o som rompe com o vazio da existência e nos impulsiona espaço afora, rumo ao outro, aos outros, à constelação de outros. A proposta deste game é explorar o mundo sonoro. Fazer do som a força motriz do jogo. Obrigar o jogador a pensar não apenas com a mente e com os olhos. Mas sim fazê-lo exprimir, pela fala, a ação. Fazer com que, de suas entranhas, se sustente o fogo do seu voo na tela. Obrigá-lo a modelar, com precisão, seus sons primordiais. A dosar, a calibrar, a sintonizar sua garganta, para que a força que sai não saia muita, mas também não saia pouca. Mas não pense o jogador que basta falar ao vento. Pois o que brota de nossa garganta é material para ser trocado com o outro. E apenas entre a sintonia dos dois participantes é que o game pode ser vencido. Ou seja, em última instância, o jogo trata de se ouvir e se fazer ouvir, na mesma justa medida. Caso contrário, teremos no game a reprodução de Babel.

In the beginning it was the Verb, and the Verb was with God, and the Verb was God. Thus, the sound breaks the emptiness of existence and propels us into space, towards the other, others, a constellation of others. This game's proposal is to explore the sonic world, to make of sound the game's motive power. To force the player to think not only with the mind and the eyes, but rather to make him express, through speech, the action. To make that, from his guts, the fire of his on-screen flight is supported. To force him to mold, precisely, his primal sounds. To dose, to calibrate, to tune his throat, so that the outward force is not too high, and neither too low. But the player shouldn't think that talking to the wind is enough. Because what comes out of our throat is a material to be exchanged with the other. And only with the tuning of both participants the game may be won. That is, finally the game is about listening and being listened to, in the same fair measure. Otherwise, we will have in the game a reproduction of Babel.

FABIANO ONÇA
& COLMEIA
TANTALUS QUEST



TANTALUS QUEST

"Vá, meu filho, seja sempre o melhor e exceda os outros." A frase lapidar do rei Peleu para seu filho Aquiles, quando este estava prestes a embarcar rumo a Tróia, define bem o espírito pelo qual nossa civilização, desde então, tem percorrido os caminhos tanto da vida quanto do jogo. Esta maneira de jogar é o que Caillois enxerga, em sua classificação dos jogos, como agon, a disputa. Quer num jogo de xadrez, como diante de um não menos afamado jogo eletrônico como Enduro, ou ainda imerso em novos clássicos como Halo, permanece subjacente o ideal dos aristoi gregos - vencer pela excelência, triunfar sobre outros homens, ou ainda sobre máquinas que simulam a inteligência dos homens. O que importa é, em última instância, banhar-se na glória da vitória para, logo após, saciado o ímpeto de conquista, voltar-se para um novo desafio - os gregos, para outra guerra, os gamers, para outro jogo. Mas o que pensar diante de um gênero de jogos cuja maior característica é justamente roubar de seus participantes o apogeu da conquista final? Que poderíamos dizer dos MMORPGs, jogos que enredam as pessoas numa teia sem fim, feita de tarefas, missões, apoios, alianças, rixas e vinganças entre pessoas e guildas? Onde a vitória se espraia por todas as tarefas, a ponto de tudo permear - e, por conseguinte, não se materializar afinal em lugar algum? Que poderoso pilar civilizatório este gênero faz tremer, ao aparentemente oferecer aos jogadores agon, mas sub-repticiamente transmutar sua natureza, culminando por oferecer aos novos guerreiros uma eterna lida, um doce suplício de Tântalo, onde a vitória final sempre parece próxima, mas afigura-se ao final sempre distante? Esse é o questionamento do aparato ao lado. Bolas, triângulos, quadrados. O que importa não é mais a vitória, mas sim o transpirar coletivo, a luta por conseguir cumprir uma meta. Aliás, que venham as metas. Bolas, cruzes, retângulos, ou, se preferirem, dragões, minotauros e trolls. O que importa é o estar-junto, é debater-se coletivamente contra as dificuldades e conquistar em conjunto a vitória. Afinal, qual o fulcro da mudança? O que, neste gênero, realmente importa: vencer ou, como tanto insiste Maffesoli, pertencer?

"Go, my son, be always the best and exceed the others." The lapidary phrase of king Peleus to his son, Achilles, when he was embarking to Troy, defines quite well the spirit through which our civilization, since then, has roamed its ways, both in life and in game. This way of playing is what Caillois sees, in his game classification, as agon, contention. Be it in a chess game or before a famous electronic game such as Enduro, or still immersed in new classics as Halo, the Greek ideal of aristoi -- to win by excellence, to triumph

over other men or even over machines that simulate human intelligence -- is subjacent. What matters is, after all, to bathe in victory's glory to, right after, the impetus of conquest satiated, to go back to a new challenge -- the Greeks to another war, gamers to another game. But what to think before a game gender whose main feature is precisely to steal from its participants the final climax of conquest? What to say of MMORPGs, games that enmesh people in an endless net made of tasks, missions, supports, alliances, contends and revenges among people and guilds? Where victory bathes all tasks, to the point of pervading everything – and, consequently, not materializing anywhere? What powerful civilizing pillar this gender shakes, when it apparently offers agon to gamers, but in fact transmutes its nature, eventually offering to the new warriors an eternal plight, a sweet torment of Tantalus, where final victory always seems close, but in fact is always distant? That is the questioning of the apparatus beside. Balls, triangles, squares. What matters is no longer victory, but the collective transpiration, the fight to accomplish a goal. Let the goals come. Balls, crosses, rectangles, or, if you wish, dragons, minotaurs, trolls. What matters is being together, is to battle collectively against hardships and to conquer victory together. After all, what supports this shift? What, in this gender, really matters: to win or, as Maffesoli insists, to belong?

BIO Fabiano Alves Onça é paulistano, casado e grande fã de jogos desde pequeno. Jornalista formado pela Universidade de São Paulo. Foi responsável pela criação do canal de games do Terra e posteriormente da extinta Super 11. Atualmente, é colunista (de games, claro!) da revista Playboy desde 2006, bem como de diversas outras publicações da editora Abril. Como criador de jogos, publicou diversos títulos no mercado nacional. Na área acadêmica, formou-se Mestre pela Universidade de São Paulo, em 2007.

Colmeia: Fazemos experiências interativas (de marca ou não) para distribuir histórias. Para construir relacionamentos. Para divertir e entreter. Quando necessário, criamos aplicativos, remixamos ou desenvolvemos tecnologia para isso. Cada projeto é uma história diferente. E a gente adora isso.

BIO Fabiano Alves Onça was born in São Paulo, is married and since he was a boy, a big games fan. Journalist, graduated from University of São Paulo. Fabiano was responsible for the creation of the game channel at site Terra, and later of the extinct Super 11. Presently he is a columnist (for games, of course!) at "Playboy" magazine since 2006, as well as in other publications of Abril publishing house. As a game designer, published several titles in national market. In the academic field, he obtained his master's degree from University of São Paulo in 2007.

Colmeia, "bee hive" in Portuguese. At colmeia, we make interactive experiences (whether branded or not) to tell and distribute stories. To build relationships. To entertain and engage people. To make it happen, we put together content and software, and give it a stir. We develop and remix technology whenever necessary, with the same passion than when we shoot films. We are a full-service digital production company. Every project is a different story. And yes, we love it.

LUCAS WERTHEIN & JASON ASTON

THE BOOM SHAKALAKA

BRASIL E ESTADOS UNIDOS BRAZIL AND UNITED STATES

"Boom Shakalaka" pode ser descrito como um dispositivo no estilo Rube Goldberg que se entrelaça dentro e fora da tela e do espaço físico. Como Rube Goldberg nos mostrou em seus hoje famosos desenhos de equipamentos complexos realizando tarefas simples das maneiras mais aleatórias, precisão, tempo e criatividade são equivalentes para tornar essa máquina funcional e aprazível. Invocando um popular motor físico, "Boom Shakalaka" cria um mundo em tempo real com física em tempo real que retrata obstáculos enfrentados no mundo real.

Werthein e Aston imaginaram um mundo em que os espectadores não são mais espectadores. A oportunidade de exercer certo controle sobre o destino é dada em vários pontos da performance através de dispositivos como um botão, uma alavanca, um dominó. Um pouco de sorte e paciência levam ao sucesso!

A peça foi desenvolvida para rodar continuamente ao longo do tempo. Ela pode rodar com ou sem a interação de pessoas. Foi projetada para exibir a continuidade da vida e os obstáculos que enfrentamos diariamente quando tomamos pequenas decisões que podem levar ao caminho não trilhado. Inspirados pelo poema de Robert Frost, desenvolveram uma máquina que tem vida própria, mas pode ser manipulada e modificada conforme as pessoas começam a jogar e exercer suas ações no mundo de fantasia.

BIO Lucas Werthein nasceu no Rio de Janeiro e se formou na PUC-RIO em relações internacionais. Ele se concentra em programação criativa e interação física, e atualmente é candidato ao programa de graduação em ITP na NYU, trabalha para o artista/ hacker Zach Lieberman, representa a empresa interativa brasileira SuperUber nos Estados Unidos e vive em Nova York.

Jason Aston é um artista multimídia, designer e tecnólogo americano, que usa a aplicação criativa da computação física, design visual e interativo e animação para se envolver, jogar e educar. Ele é candidato a mestrado no Interactive Telecommunications Program da Universidade de Nova York e vive em Nova York.

"Boom Shakalaka" can be described as a Rube Goldberg like device weaves in and out of physical space and screen. As Rube Goldberg showed us in his now notorious cartoons depicting complex devices performing the simplest of tasks in the most roundabout ways, precision, timing, and creativity are tantamount to making such a machine functional and enjoyable. Invoking a popular physics engine, Boom Shakalaka creates a real time world with real time physics that portrays obstacles faced in the real world.

Werthein and Aston envisioned a world in which spectators are no longer spectators. The opportunity to exert some control over destiny is given at various points of the performance through devices like a button, lever, and a domino. A little luck and patience reveals success!

The piece was developed to run continuously over time. It can run with or without the interaction of people. It was designed to display the continuity of life and the obstacles that we face daily when taking small decisions that can lead to the road not taken. Inspired by Robert Frost's poem, they developed a machine that has a life of its own, but can be manipulated and altered as people begin to play and exert their actions into the fantasy world.

BIO Lucas Werthein was born in Rio de Janeiro, Brazil, and received a BA from PUC-RIO in international relations. He focuses on creative programming and physical interaction, is currently a candidate at NYU's ITP graduate program, works for the artist/ hacker Zach Lieberman, represents the interactive Brazilian company – SuperUber – in the United States, and resides in New York City.

Jason Aston is an American multimedia artist, designer and technologist who uses the creative application of physical computation, interactive and visual design, and animation to engage, play, and educate. He is a master's candidate at the Interactive Telecommunications Program at New York University and resides in New York City.

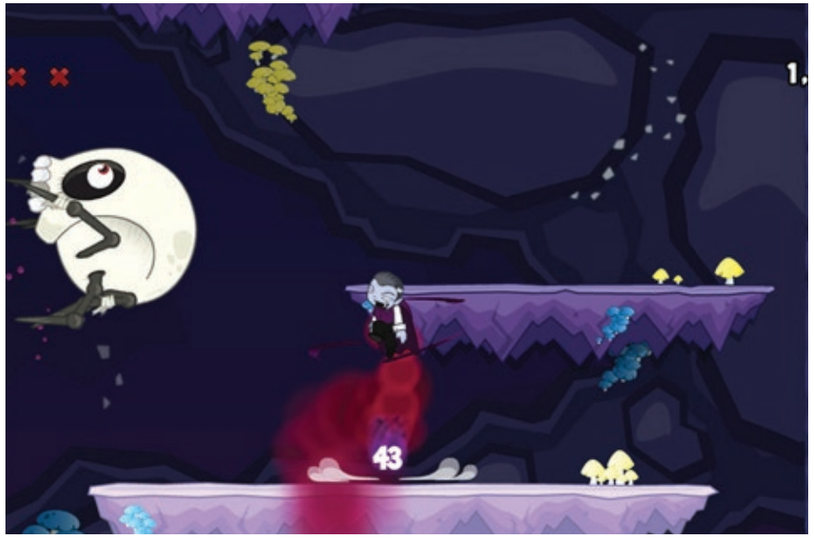
MATT PARKER
RECURSE
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Recurse" ressalta a tensão entre vaidade e jogo. Um jogo digital sobre o movimento no espaço físico. O espelho distorcido do jogo encoraja os jogadores a retorcer e esticar seus corpos, a fim de obter uma alta pontuação. Balançar um pé dentro de uma mancha verde deste lado da tela, enquanto se estende a mão para alcançar uma outra mancha verde do outro lado, mantendo-se dentro da mancha vermelha, é algo que só pode ser realizado por alguém que tem plena consciência de seu corpo e sem autoconsciência sobre sua aparência.

BIO Matt Parker é um artista de novas mídias e game designer. Seu trabalho foi exibido no SIGGRAPH Asia, NY Hall of Science, Museum of the Moving Image e Sony Wonder Technology Lab. Ele é um dos criadores do game Lucid, que foi finalista em Android's Developer Challenge 2, e seu jogo Recurse foi finalista em Indiecade 2010. Seu projeto Lumarca recebeu o prêmio "Create the Future" na World Maker Faire 2010.

"Recurse" foregrounds the tension between vanity and play. A digital game about movement in the physical space. The game's distorted mirror stimulates players to twist and stretch their bodies to obtain a high grade. Swinging one foot inside a green spot this side of the screen, while stretching his hand to reach another green patch on the other side, keeping inside a red spot, is something that can only be done by someone fully conscious of his body and fully unconscious of his aspect.

BIO Matt Parker is a new media artist and game designer. His work has been displayed at the SIGGRAPH Asia, the NY Hall of Science, the Museum of the Moving Image, and Sony Wonder Technology Lab. He co-created the game Lucid, which was a finalist in Android's Developer Challenge 2 and his game Recurse was a finalist for Indiecade 2010. His project Lumarca received the "Create the Future" award at the World Maker Faire 2010.



MEDIATRONIC
MONSTERS PROBABLY STOLE MY PRINCESS
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Monstros (Provavelmente) Roubaram Sua Princesa! Esses tolos diabólicos e disformes fugiram (até onde sabemos) com seu grande amor - e nem tiveram a gentileza de deixar uma pista. Somente acusações generalizadas e um estilo devastador podem salvá-la do destino que (possivelmente) enfrentará! Jogável em Xbox 360.

BIO A Mediatronic é uma desenvolvedora independente baseada no Reino Unido. Desenhamos e construímos games para uma série de plataformas digitais, como Flash, Social, iPhone e PSN. Somos especializados em jogos originais e imprevisíveis, com forte ênfase para a história, os personagens e o humor.

Monsters have (Probably) Stolen Your Princess! Those fiendish and misshapen fools have (as far as we know) made off with your true love - and they haven't even had the good grace to leave a shred of evidence to follow. Only sweeping accusations and devastating style can save her from the fate she will (possibly) face now! Playable in Xbox 360.

BIO Mediatronic is an independent developer based in the UK. We design and build games for a range of digital platforms including Flash, Social, iPhone and PSN. We specialize in making quirky, original games with a heavy emphasis on story, characters and humour.

FRANK R. PAUL, 1921

MOVIMENTO CRIE FUTUROS, LALA DEHEINZELIN

FALE COM O FUTURO: CRIE FUTUROS DESEJÁVEIS

BRASIL BRAZIL

"O futuro é fruto dos sonhos do passado e escolhas do presente" **Lala Deheinzelin**

Olhando o futuro do passado fica claro o quanto o presente foi antes sonhado. Desde o final do século XIX, mas principalmente entre os anos 20 e 40, existem imagens de muito daquilo que hoje é nosso cotidiano: telecomunicações, tecnologias digitais, predomínio do caro, cidades em escala inumana, etc, etc, etc.

Hoje as imagens de futuro da grande mídia são tenebrosas, tristes, belicosas. É preciso sonhar e semear imagens e ideias de futuros desejáveis que possam inspirar inovação e orientar escolhas. A inovação profunda vem quando nos descolamos do presente, saindo do campo do possível, plausível e vamos para o campo do criativo, do desejável, do sonho.

Para isso foi criado em 2008 o movimento iberoamericano Crie Futuros, que desenvolve metodologias e plataformas digitais para facilitar a criação de futuros desejáveis. Uma delas é a www.wikifuturos.com, uma enciclopédia multimídia de futuros desejáveis, que já tem um importante acervo de futuros criados em vários países.

Se tudo fosse possível, como você gostaria que as coisas fossem? Vamos sonhar o futuro da nossa cidade e suas ruas? Futuro desejável de nossas relações, governos, aprendizagens, diversão, profissões... Nesta obra convidamos os participantes a falar com o futuro: desenhar ou escrever manualmente suas idéias de futuro desejável e depois gravar seu depoimento

ALBERT ROBIDA, 1883

narrando o que criaram. A tecnologia utilizada (Livescribe/ Smarten) permite que se possa tocar em pontos do desenho e ouvir o que significam e permite o upload do que foi criado, como arquivo digital, para poder ser acessível a todos e gerar um acervo colaborativo na Wikifuturos.

BIO Lala Deheinzelin é uma artista multimídia que hoje é especialista internacional em economia criativa, sustentabilidade e futuros, assessorando governos, instituições de fomento e organismos multilaterais. Está ligada a questões de futuro desde os anos 90 e criou e coordena Crie Futuros que tem o objetivo de semear visões de futuro positivas, engajar pessoas de todas as idades em sonhar o novo e participar na criação do mundo que desejam.

"The future is fruit of the dreams of the past and choices of the present"
Lala Deheinzelin

Looking at the future of the past, it is clear how much the present was dreamed before. From the late 19th century, but mainly through the 1920's and 40's, there are a lot of images of what is now our day-to-day: telecommunications, digital technologies, prevalence of the expensive, cities in an inhuman scale, etc, etc, etc.

Today, the images of future in the big media are dark, sad, belligerent. It is necessary to dream and to sow images and ideas of desirable futures that can inspire innovation and to guide choices. Deep innovation emerges when we get away from the present, leaving the field of the possible, plausible, and go to the field of the creative, the desirable, the dream.

For such, it was created in 2008 the Iberian-American movement Crie Futuros (Create Futures), that develops methodologies and digital platforms to facilitate the creation of desirable futures. One of them is www.wikifuturos.com, a multimedia encyclopedia of desirable futures, that already has an important collection of futures created in several countries.

If everything were possible, how would you like things to be? Let us dream the future of our city and its streets? A desirable future of our relationships, governments, learnings, amusement, professions...

In this work, we invite the participants to speak with the future: to manually draw or write their ideas of a desirable future and later to record their deposition, narrating what they have created. The technology adopted (Livescribe / Smarten) allows one to touch points of the drawing and to hear what they mean, and it allows the upload of what was created, as a digital file, to be accessible to all and to generate a collaborative archive in Wikifuturos.

BIO Lala Deheinzelin is a multimedia artist who today is an international specialist in creative economy, sustainability and futures, advising governments, institutions and multilateral organisms. She is connected with the future themes since the 90's, and has created and is coordinator of Crie Futuros, which aims at sowing positive future visions, to engage people of all ages to dream the new and to participate in the creation of the world they desire.

PATRICK SMITH VECTORPARK.COM

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

FEED THE HEAD 1

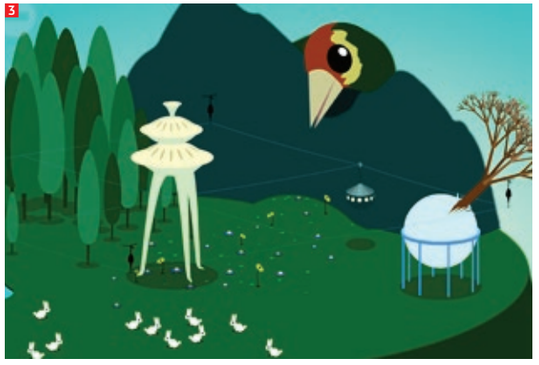
(2007)
"FEED THE HEAD" é um jogo surreal com regras que mudam.

"FEED THE HEAD" is a surreal game with changing rules.

LEVERS 2

(2001)
"LEVERS" é um jogo de equilíbrio com base na física.

"LEVERS" is a physics-based balancing game.



PARK 3

(2000)
"PARK" é um mundo de sonhos para investigar com o mouse.

"PARK" is a dream-world to investigate with your mouse.

THOMAS 4

(2001-2005)
"THOMAS" é um ovo que monta um monociclo por uma série de pequenas experiências.

"THOMAS" is an egg who rides a unicycle through a series of small experiments.

WINDOSILL 5

(2009)
"WINDOSILL" é uma série de salas imaginárias para destrancar e explorar.

"WINDOSILL" is a series of imaginary rooms to unlock and explore.

BIO Patrick Smith nasceu em Boulder, Colorado, em 1975. Ele estudou pintura na Universidade de Washington em St. Louis, e agora mora e trabalha no Brooklyn, Nova Iorque. Seus outros trabalhos podem ser jogados online em Vectorpark.com, e suas pinturas e desenhos podem ser vistos no Smithpix.net.

BIO Patrick Smith was born in Boulder, Colorado in 1975. He studied painting at Washington University in St. Louis, and now lives and works in Brooklyn, New York. His other games can be played online at Vectorpark.com, and his paintings and drawings can be seen at Smithpix.net.

Q-GAMES

PIXELJUNK EDEN

JAPÃO JAPAN

Em “PixelJunk Eden”, jogável em Playstation 3, os jogadores, como “Grimps”, tomam a forma de plantas abstratas para se mover pelo jardim, atacando os canteiros de pólen de seis lados, para juntar as pequenas partículas de pólen que podem transformar as sementes adormecidas (canto superior direito) em sementes ativadas (canto superior esquerdo). As novas sementes podem ser usadas para criar novas plantas e assim ganhar mais mobilidade pelo jardim.

BIO Q-Games é uma nova empresa de jogos de vídeo baseada em Kyoto, no Japão, e foi fundada por Dylan Cuthbert. Cuthbert trabalhou anteriormente na Argonaut Software e ajudou a criar e Starglider Starglider 2 para Argonaut Software, então o X e o primeiro Star Fox para Nintendo. Ele também desenvolveu Star Fox 2 para conclusão antes de sair para trabalhar na Sony América para fazer Blasto no PlayStation.

Dylan Cuthbert se dedica ao desenvolvimento de jogos há mais de 20 anos e atualmente é presidente da Q-Games Ltd., companhia que fundou em 2001, sediada em Kyoto, Japão. Dylan começou nessa indústria em 1988 na Argonaut Software em Londres e trabalhou por vários anos na Nintendo em Kyoto. Em 1996 entrou para a Sony Computer Entertainment America. A partir de 1998 transferiu-se para a Sony Computer Entertainment Inc., em Tóquio, e trabalhou lá por três anos desenvolvendo tecnologia.

Baiyon/Tomohisa Kuramitsu, artista multimídia japonês sediado em Kyoto, Japão, contribuiu para o documentário “MOOG” em 2004. Em maio de 2006 lançou o single original e o álbum “Like a School on Lunch Time”. No campo de design gráfico, participou de formas de arte 2D e de projetos de vídeo baseados em histórias. Design de arte e direção de som para o software “PixelJunk™ Eden” para Playstation 3. A revista “Game Developer” selecionou Baiyon como parte de uma série sobre 50 pessoas importantes no desenvolvimento de games.

In “PixelJunk Eden”, playable in Playstation 3, players, as “Grimps”, swing from abstract plant shapes to move about the garden, attacking the six-sided pollen carriers in order to gather the small pollen particles that can turn dormant seeds (top right) into activated seeds (top left). The new seeds can be used to create new plants and gain further mobility in the garden.

BIO Q-Games is a new video game company based in Kyoto, Japan, founded by Dylan Cuthbert. Cuthbert has formerly worked for Argonaut Software, and helped to create “Starglider” and “Starglider 2” for Argonaut Software, then “X” and the first “Star Fox” for Nintendo. He has also developed “Star Fox 2” before going to work for Sony America to make “Blasto” for PlayStation.

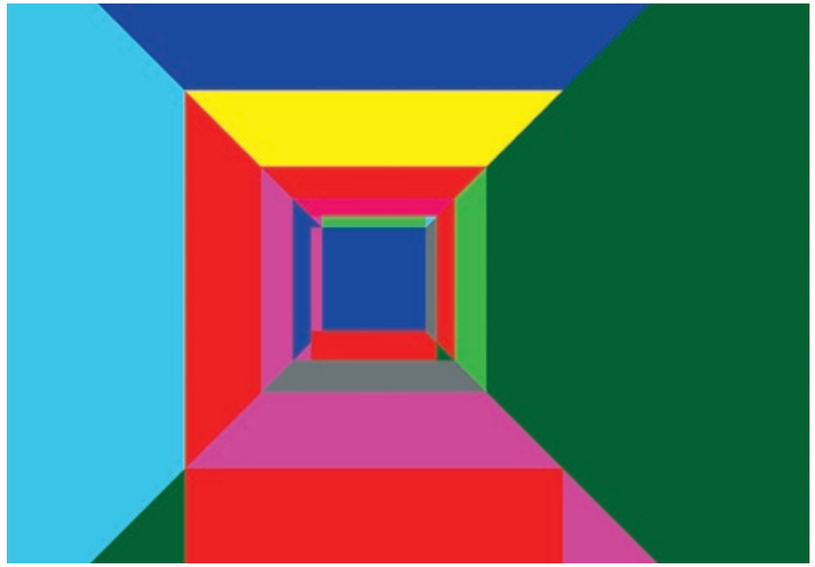
Dylan Cuthbert has been involved in game development for over 20 years and is currently President of Q-Games Ltd., a company he founded in 2001 based in Kyoto, Japan. Dylan got his start in the industry in 1988 at Argonaut Software in London and worked on location for several years at Nintendo in Kyoto, Japan. In 1996 he joined Sony Computer Entertainment America. From 1998 Dylan transferred to Sony Computer Entertainment Inc., in Tokyo and worked there for three years developing technology.

Baiyon/Tomohisa Kuramitsu, japanese multimedia Artist, based at Kyoto, Japan, contributed track for the documentary film MOOG in 2004. May 2006 saw the release of original single and album Like a School on Lunch Time. In the field of graphic design, participated in 2D art forms and story-based video projects. Art design and sound direction for Playstation 3 software title PixelJunk™ Eden. Game Developer magazine selected Baiyon as part of a series on 50 important people in game development.

RAFAËL ROZENDAAL

TOWARDS AND BEYOND (2010)

HOLANDA NETHERLANDS



Meu trabalho está espalhado sobre uma enorme quantidade de domínios. Cada um deles é título de uma obra. Em cada trabalho você vai encontrar uma versão condensada da realidade irreal, ou algo assim.

BIO Produz site como se fossem obras de artes únicas, algumas são inclusive vendidas com o domínio, mas o trabalho continua a ser público com o nome do coletor na barra de título do site. Morou em Amsterdã, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Portland, Tóquio e Berlim. Vive e trabalha em hotéis. Nascido em 1980 em Amsterdã. Pai Arie Rozendaal da Holanda. Mãe Heloisa Castello Branco, do Rio de Janeiro, Brasil. Bisavô Humberto Castello Branco, ex-presidente do Brasil.

I have lived in Amsterdam, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Portland, Tokyo and Berlin. I live and work in hotels. Born in 1980 in Amsterdam, son of Arie Rozendaal, Dutch, and Heloisa Castello Branco, Brazilian. Great-grandson of former Brazilian president Marshall Humberto Castello Branco.

My work is scattered over a huge number of domains. Each of them is the title of a work. In each work you will find a condensed version of unreal reality, or something like that.

BIO I produce websites as if they were unique artworks. Some of them are even sold with the domain, but the work is still public with the name of the collector on the site's title bar.

SUSIGAMES

EDGEBOMBER

ALEMANHA GERMANY

"EdgeBomber" é um game "Pervasivo/Aumentado", em que o jogador usa fita, adesivos e tesouras reais para criar seus próprios playgrounds em uma parede. O sistema processual se apodera do cenário e cria um nível virtual para o videogame de saltar-e-correr, baseado em nosso game-engine "Z100". O playground é ampliado com itens e inimigos e é projetado de volta para o cenário original. O nível de realidade aumentada é criado, onde o herói "Ozkar" tem de resistir aos ataques de Hubert the Chair, das salsichas voadoras, do maligno Tapeboy e outros... Depois de jogar "Edgebomber", o jogador recebe um código especial para jogar e compartilhar os níveis via Internet (aka Flashbomber) em http://arcade.susigames.com .

BIO SUSIGAMES é um selo independente de games fundado em 2003, que atualmente trabalha como artista associado na ZKM, Alemanha. SUSIGAMES consiste em cinco pessoas de diferentes disciplinas que incluem arte mídia, ilustração, robótica e computação gráfica. Seu atual objetivo é pesquisar abordagens alternativas e artísticas para padrões conhecidos de videogame e cruzar fronteiras como:
- instalações de games
- integração do jogador ao mundo real
- design de interface & interação incluindo hand-ons
- simulações de tempo real e mundo real

SUSIGAMES

EDGEBOMBER

"EdgeBomber" is a "Pervasive/ Augmented Game", where the player uses real tape, stickers and scissors to create their own playgrounds on a wall. The procedural system grabs the scenery and creates a virtual level for the jump'n'run video game, based on our game-engine "Z100". The grabbed playground is extended with items and enemies and is projected back to the original scenery. The augmented reality level is created, where the hero "Ozkar" has to resist the attacks of hubert the chair, the flying sausages and the evil Tapeboy and more...
After playing "Edgebomber", the gamer receives a special code to play and share the levels via Internet (aka Flashbomber) at http://arcade.susigames.com

BIO SUSIGAMES is an independent game art label founded in 2003, currently working as associated artists at ZKM, Germany. SUSIGAMES consists of 5 people from different disciplines including media arts, illustration, robotics and computer graphics. Their current aim is to research alternative, artistic approaches to well-known video game standards and cross boarders, such as:
- game installations
- real world player integration
- interface & interaction design incl. hand-ons
- realtime & realworld simulations

THAT GAME COMPANY: JENOVA CHEN

FLOWER

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Flower", jogável em Playstation 3, explora a tensão entre o tumulto da cidade e a serenidade da natureza. Os jogadores acumulam pétalas de flores enquanto o mundo da tela se alterna entre o pastoral e o caótico. Como no mundo real, tudo o que você pega causa uma alteração no meio-ambiente. Esperamos que, no final de sua jornada, você também acabe mudando um pouco.

BIO Membro da primeira geração formada em design de videogames pela USC School of Cinematic Arts, criador do premiado jogo estudantil Cloud and flOw, co-fundador da thatgamecompany. Nascido e criado em Xangai, China, Jenova se aventurou nos EUA em 2003. Jenova quer ser um dos heróis capazes de transformar os videogames em uma forma de arte e jogo que pode ser apreciada e desfrutada por todo ser humano.

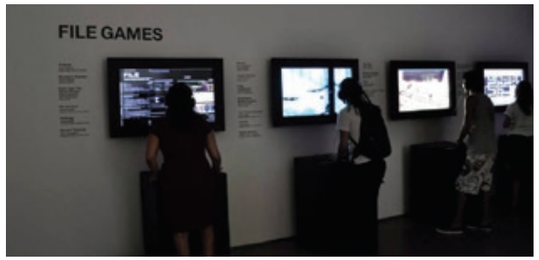
"Flower", playable in Playstation 3, exploits the tension between urban bustle and natural serenity. Players accumulate flower petals as the onscreen world swings between the pastoral and the chaotic. Like in the real world, everything you pick up causes the environment to change. And hopefully by the end of the journey, you change a little as well.

BIO One of the first-generation videogame design graduates from USC School of Cinematic Arts, creator behind the multi award-winning student game Cloud and flOw, co-founder of thatgamecompany. Born and raised in Shanghai, China, Jenova ventured to the US in 2003. Like what Hayao Miyazaki did to anime, Jenova wants to be one of the heroes who can turn videogames into a form of art and play that can be appreciated and enjoyed by every human being.

GAMES

MÁQUINAS
MACHINES

JOGÁVEIS EM COMPUTADORES SISTEMA WINDOWS OU MAC. PLAYABLE IN WINDOWS AND MAC COMPUTER SYSTEMS.



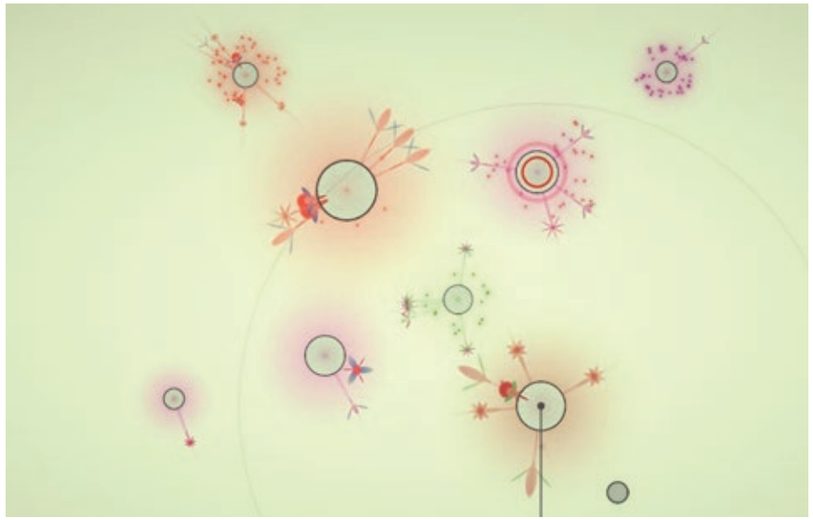
ALEX MAY & RUDOLF KREMERS

EUFLORIA

REINO UNIDO UNITED KINGDOM

"Eufloria" é um jogo ambiente de exploração e conquista espacial que emprega temas surpreendentes de crescimento de plantas e evolução biomecânica. O jogo permite que o jogador explore um universo maravilhoso, renderizado em um estilo que é ao mesmo tempo único e intrigante. A estética de "Eufloria" lembra livros de crianças como "O Pequeno Príncipe" e o jogo é reforçado por uma trilha ambiente original de Brian Grainger.

BIO Alex May é um programador respeitado, com mais de sete anos de experiência nessa indústria. Ele esteve envolvido com diversas licenças muito conhecidas, incluindo "Buzz" e "Avatar, o Último Mestre do Ar", e é muito atuante como desenvolvedor independente que trabalha em títulos inovadores e de alta qualidade.



Rudolf é um veterano no design de jogos que trabalhou em diversos games que vão de títulos pequenos e divertidos para sistemas handheld até jogos e franquias que vendem milhões para consoles e PCs. Sua experiência profissional inclui trabalho no IP original, assim como marcas estabelecidas como Harry Potter, Championship Manager e Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Brian Grainger é um músico prolífico e especialista em áudio multitalentoso, com uma produção enorme e de alta qualidade. Ele lançou mais de 50 álbuns, remixou para muita gente e dirige sua própria gravadora. Brian é um jogador ávido de console e computador, e espera continuar o trabalho de design de áudio e trilhas sonoras na indústria de games.

"Eufloria" is an ambient game of space exploration and conquest that employs surprising themes of plant growth and bio mechanical evolution. The game allows the player to explore a beautifully realized universe rendered in a style that is both unique and compelling. "Eufloria"'s aesthetics are reminiscent of children's books like "the little prince" and the gameplay is supported by an original ambient soundtrack by Brian Grainger.

BIO Alex May is respect programmer with over 7 years of industry experience. He has been involved with a number of very well known licenses including Buzz and Avatar the last Airbender and is very active as an independent developer working on innovative and high quality titles.

Rudolf is a game design veteran who has worked on a plethora of games ranging from small and fun titles for handheld systems to multi-million selling games and franchises on consoles and pc. His professional experience includes work on original new IP as well as famous established brands like Harry Potter, Championship Manager and Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Brian Grainger is a multitalented and prolific musician and audio specialist whose output is enormous and of high quality. He released over 50 albums, remixed for many people and runs his own record company. Brian is an avid computer and console gamer, and hopes to continue audio design and soundtrack work within the gaming industry.

BELL BROTHERS

RECORD TRIPPING

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Record Tripping" é um jogo para web premiado, criado pelos irmãos Bell. Os controles do game são apresentados com um disco giratório que pode ser "raspado" para a frente e para trás usando a roda do mouse. Cada um dos cinco capítulos de "Record Tripping" apresenta uma visão diferente desses controles giratórios, trocando o disco por um objeto giratório diferente. A mecânica do jogo varia de navegar uma bola para fora de um labirinto de obstáculos até conduzir sementes que caem para um vaso de flores. Desde seu lançamento, "Record Tripping" foi jogado mais de 6 milhões de vezes em mais de 150 países.

BIO Os Bell Brothers, que são os designers gêmeos John e Dan Bell, são os criadores do web game "Record Tripping". Desde sua formatura no programa de mídia digital na Universidade Drexel, eles trabalharam juntos em várias agências interativas na região de Filadélfia. Além do trabalho, John e Dan colaboram para criar projetos independentes que apresentam forte visual complementado por interações únicas.

"Record Tripping" is an award-winning web game created by the Bell Brothers. The game's controls are introduced with a spinning record that can be scratched back and forth using the mouse's scroll wheel. Each of "Record Tripping"'s five chapters present a different take on these spinning controls by swapping out the record with a different rotating object. The gameplay mechanics vary from navigating a ball out of a barrel's maze to guiding falling seeds into a flower pot. Since its release, "Record Tripping" has been played over 6 million times in more than 150 countries.

BIO The Bell Brothers, consisting of twin designers John and Dan Bell, are the creators of the web game Record Tripping. Since graduating from the Digital Media program at Drexel University, they've gone on to work together at several interactive agencies in the Philadelphia area. Outside of work, John and Dan collaborate to create independent projects that feature strong visuals complimented by unique interactions.

CATS IN THE SKY

CARGO DELIVERY

BRASIL BRAZIL

"Cargo Delivery" é um jogo 2D cujo personagem principal, Rufus, é o capitão de um navio cargueiro que acaba de adquirir um barco de lazer, um veleiro. Rufus precisa reformar seu veleiro, e para tanto terá de transportar muitas cargas, de todo tipo. Durante todo o trabalho de transporte, Rufus também deverá superar os obstáculos que encontra, como mares agitados, tempestades, baleias, tubarões, navios piratas e peixes que entram no caminho. "Cargo Delivery" é basicamente um jogo de quebra-cabeça e habilidade conduzido pela física.

BIO A ideia de Cats in the Sky começou com três pessoas (hoje sócias no estúdio): Adriana Kei, Gabriel Ochsenhofer e Guilherme Oliveira. Kei é responsável pelo design e a produção de todos os nossos jogos. Professor universitário com mestrado em design de games, Gabriel é nosso programador. Ele teve alguma experiência anterior em programação de jogos e lançou, entre outros, "Totem Destroyer". Guilherme é formado em animação. Ele é atualmente diretor de arte da equipe. Christopher Nomi (Chris) é um artista talentoso e um bom designer digital, que entrou para a equipe de Cats in the Sky desde o início do projeto "Cargo Delivery".

"Cargo Delivery" is a 2D game that the main character, Rufus, is a captain of a cargo boat and he just acquired his leisure boat, a sailboat. Rufus needs to reform his sailboat, and for this to happen he will have to transport a lot of cargoes, of all kinds. Throughout the cargo transportation job, Rufus will yet have to overcome all the obstacles he finds, like rough seas, storms, whales, sharks, pirate vessels and fish that got in the way. "Cargo Delivery" is basically a physics driven skill/puzzle game.

BIO The idea of Cats in the Sky began at with 3 people (now partners of the studio): Adriana Kei, Gabriel Ochsenhofer and Guilherme Oliveira. Kei is responsible for the game design and production of all our games. University professor at a BA in Game Design. Gabriel is our programmer. He had some experience in game programming before and he had launched, among other games, Totem Destroyer. Guilherme is a BA in Animation. He is actually the art director of the team. Christopher Nomi (Chris) is a talented artist and a good digital designer. He joined Cats in the Sky team since the beginning of the Cargo Delivery project.

CIPHER PRIME STUDIOS

AUDITORIUM

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Com a intenção de superar os limites dos games casuais, mergulhando o jogador em seu mundo único de partículas de áudio, “Auditorium” é sobre o processo de descoberta e jogo: não há respostas certas ou erradas, e há muitas maneiras de solucionar cada enigma. Sem instruções nem tutoriais, e sem modo de perder, “Auditorium” tenta devolver o jogador a um estado de encantamento infantil em que tudo é possível. É sobre experimentar o “fow”; a emoção de manipular a luz; a alegria de montar música. Venha jogar em nosso “Auditório”!

BIO Cipher Prime Studios, Inc. é um pequeno estúdio independente em Filadélfia. Em 2009 foi o lançamento de seu jogo de estreia, “Auditorium”, que ganhou muitos prêmios, como Jogo Mais Criativo do Ano da Mochi Media, 2º Melhor Jogo para Browser de Todos os Tempos de Tech Crunch, e muitos outros. Eles se esforçam para empoderar outros desenvolvedores, compartilhando o conhecimento profissional e ajudando a promover a comunidade de desenvolvedores independentes.

With the intent to push the limits of casual gameplay by immersing the player in its unique audio particle world, “Auditorium” is about the process of discovery and play; there are no right or wrong answers, and there are many ways to solve every puzzle. With no instructions, no tutorials, and no way to lose, “Auditorium” strives to return the player to a state of childlike wonder where anything is possible. It’s about experiencing fow; the thrill of manipulating light; the joy of assembling music. Come play in our “Auditorium”!

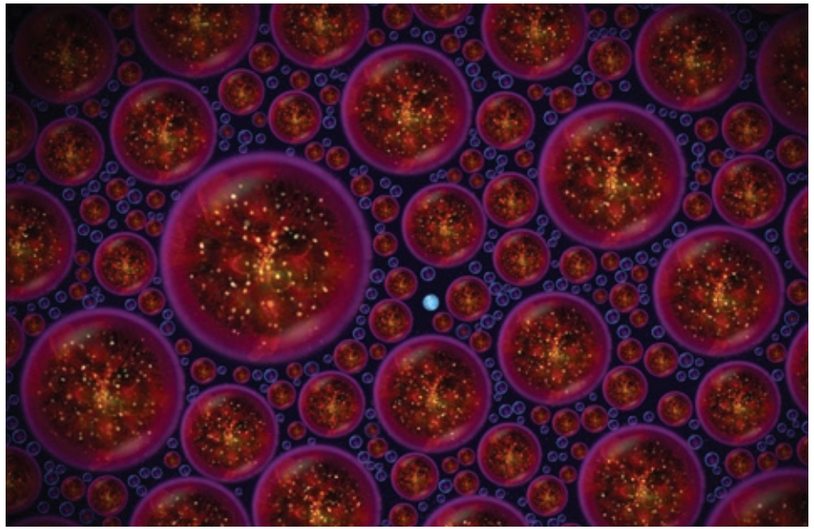
BIO Cipher Prime Studios, Inc. is a small independent studio based in Philadelphia. 2009 saw the release of their debut game Auditorium win many awards such as Most Creative Game of the Year Award by Mochi Media, 2nd Best Browser Game of All Time by Tech Crunch, and many other awards. They are committed to empowering other developers by sharing business knowledge and helping grow the independent developer community.

EDDY BOXERMAN & DAVE BURKE

OSMOS

CANADÁ CANADA

Entre no mundo de “Osmos”: um jogo elegante e interativo, baseado na física, com efeitos visuais estonteantes e com uma trilha sonora eletrônica minimalista. Seu objetivo é crescer absorvendo outras partículas. Projete-se ejetando matéria por trás de você. Mas seja esperto: ejetar matéria fará com que você diminua. Relaxe... coisas boas acontecem aos que esperam. Avance de ambientes serenos para mundos variados e desafiadores. Lute contra partículas atrativas, repulsoras e inteligentes com habilidades e objetivos semelhantes aos seus.



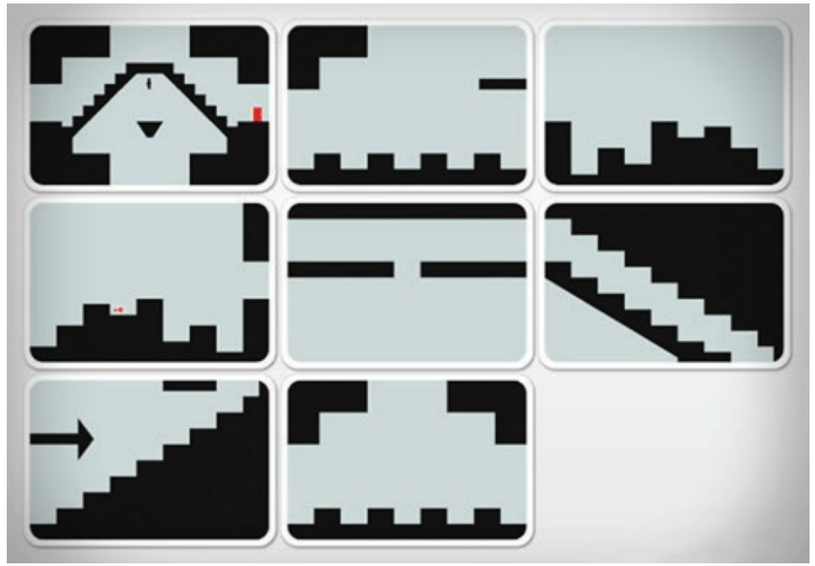
BIO Eddy Boxerman, que muitas vezes identifica-se na terceira pessoa como um profissional de Física / programador de animação. Ele passou vários anos na Ubisoft de Montreal sobre a franquia Splinter Cell, juntamente com mais trabalhos esotéricos nos últimos anos. Ele tende a ficar obcecado com game design, boas cervejas, e pó fresco... entre outras coisas.

Dave Burke foi, em uma vida anterior, um desenvolvedor Unreal Engine 3 para o Epic Games e trabalhou nas franquias Gears of War e Unreal Tournament. Ele se juntou a nave para a trituração de IGF 2009 e apresentação de Osmos. Desde então, ele tem trabalhado longe no centro do Osmos e Hemisfério.

Enter the ambient world of “Osmos”: elegant, physics-based gameplay, dreamlike visuals, and a minimalist, electronic soundtrack. Your objective is to grow by absorbing other motes. Propel yourself by ejecting matter behind you. But be wise: ejecting matter also shrinks you. Relax… good things come to those who wait. Progress from serenely ambient levels into varied and challenging worlds. Confront attractors, repulsors and intelligent motes with similar abilities and goals as you.

BIO Eddy Boxerman, who often identifies himself in the professional third person as a physics/animation programmer. He spent several years at Ubisoft Montreal on the Splinter Cell franchise, along with more esoteric jobs over the years. He tends to obsess about game design, fine ales, and fresh powder… among other things.

Dave Burke was, in a previous life, an Unreal Engine 3 developer at Epic Games and worked on the Gears of War and Unreal Tournament franchises. He joined ship for the IGF 2009 crunch and submission of Osmos. Since then, he’s been working away at the core of Osmos and Hemisphere.



ELIAS HOLMLID, DMITRI KURTEANU, GUY LIMA JR., & STEFAN MIKAELSSON

CONTINUITY

SUÉCIA SWEDEN

"Continuity" é um jogo de raciocínio e de plataforma minimalista, cujos níveis foram desenhados em peças. O jogador alterna as jogadas entre movimentar o personagem e reorganizar o mundo ao deslizar as peças. Ele deve usar as duas formas de jogo para que o personagem possa pegar as chaves antes de passar pela porta e completar cada nível. Em "Continuity", os jogadores aprendem jogando, sem explicações.

BIO Continuity foi feito por Elias Holmlid, Kurteanu Dmitri, Guy Lima, Jr., Mikaelsson Stefan. Atualmente, todos estão terminando seus mestrados em Gotemburgo, na Suécia.

"Continuity" is a minimalistic, puzzle platformer in which levels have been drawn onto tiles. The player alternates between moving the character and rearranging the world by sliding the tiles. The player must use both modes of play so that the character can collect keys before reaching a door to complete each level. In "Continuity", players learn the game through their playing, in a language-agnostic manner.

BIO Continuity was made by Elias Holmlid, Dmitri Kurteanu, Guy Lima, Jr., Stefan Mikaelsson. Currently, all are wrapping up their master's degrees in Gothenburg, Sweden.

ERIK SVEDÄNG

BLUEBERRY GARDEN

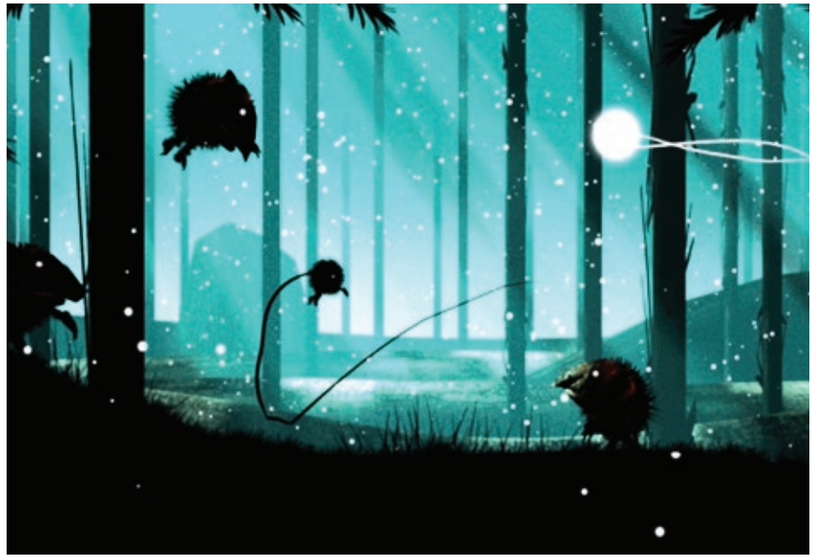
SUÉCIA SWEDEN

"Blueberry Garden" é um pequeno jogo experimental sobre a curiosidade e a exploração. Você faz o papel de uma criatura investigando um mundo misterioso para descobrir o que acontece lá. Vencedor do Independent Games Festival Grand Prize (Grande Prêmio de Festival de Jogos Independentes), de 2009.

BIO Erik Svedäng é um artista de 23 anos e designer de jogos da Suécia. Ele passou a infância brincando na floresta, construindo casas nas árvores. Atualmente ele tenta explorar a forma como os jogos de computador podem ser usados para fazer as pessoas experimentarem coisas significativas.

"Blueberry Garden" is a short experimental game about curiosity and exploration. You play the role of a creature investigating a mysterious world to find out what is going on there. Winner of the Independent Games Festival Grand Prize, 2009.

BIO Erik Svedäng is a 23 year old artist and game designer from Sweden. He spent his childhood playing in the woods, building treehouses. Nowadays he tries to explore how computer games can be used to make people experience meaningful things.



FLORIAN FALLER & ADRIAN STUTZ

FEIST

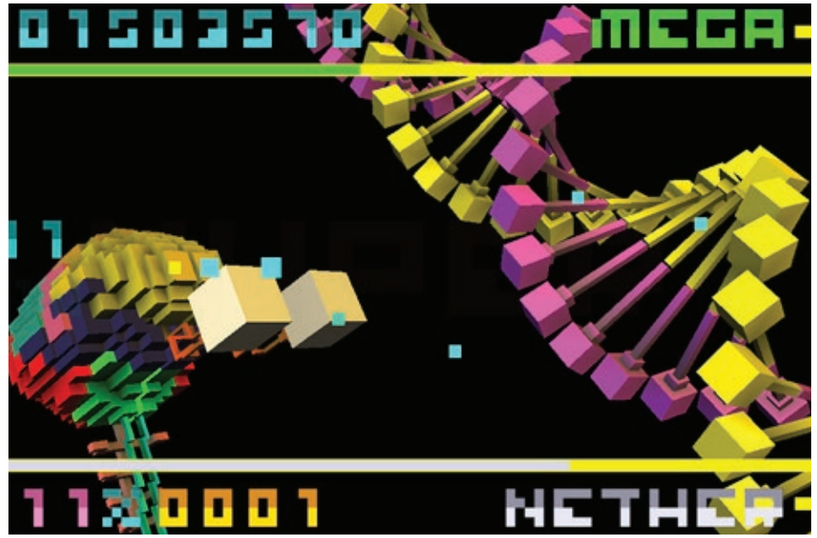
SUÍCA SWITZERLAND

"Feist" é uma aclamada plataforma de jogo desenvolvida por Florian Faller e Adrian Stutz, que oferece um mundo de jogo dinâmico e emergente no estilo de uma novela gráfica ao vivo, pintada em tintas opacas. Completamente conduzida pela física e habitada por criaturas caprichosas, "Feist" dá uma forte ênfase à exploração, um rumo de ação imprevisível e narrativa que deriva de pequenas ações e reações criadas enquanto se joga. O jogador deve guiar uma criatura peluda frágil mas misteriosa por uma floresta com muitas criaturas desconhecidas e freqüentemente hostis, que vivem em suas partes mais sombrias. "Feist" é mais um brinquedo de narrativa que um jogo.

BIO Florian Faller & Adrian Stutz começaram a colaborar durante seus estudos de design de games na Universidade de Artes de Zurique (ZHdK). Antes de trabalhar em FEIST, Florian morou vários anos em Berlim e trabalhou em diversos campos de mídia criativa. Ele é um dos fundadores da Interdisco.net – um selo de música eletrônica na internet. Florian também trabalhou como game designer em títulos importantes como "Simon the Sorcerer IV", assim como em projetos de jogos sérios. Atualmente, Florian trabalha na ZHdK como palestrante e pesquisador. Adrian trabalha como game designer na Nothing em Berna, desenvolvendo jogos casuais.

"FEIST" is an acclaimed platform game developed by Florian Faller and Adrian Stutz, which offers a dynamic and emergent gameworld in the style of a living graphic novel painted in opaque inks. Completely physics driven and inhabited by capricious creatures, "FEIST" puts a strong emphasis on exploration, an unpredictable course of action and narration that stems from the small actions and reactions created when playing the game. The player has to guide a fragile but mysterious fur creature through a forest with many unknown and often hostile creatures living in its darkest parts. "FEIST" is more like narrative toy than a game.

BIO Florian Faller & Adrian Stutz have started collaborating during their game design studies at the Zurich University of the Arts (ZHdK). Before working on FEIST, Florian lived several years in Berlin and worked in different fields of creative media, and is one of the founders of Interdisco.net - an internet label for electronic music. Florian has also worked as game designer on major titles like "Simon the Sorcerer IV" as well as on serious game projects. Florian is currently working at the Zurich University of the Arts as lecturer and researcher. Adrian currently works as game designer at Nothing in Bern, developing casual games.



GAIJIN GAMES

BIT TRIP BEAT

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Do jogo ao visual à música e à imaginação, "BIT TRIP BEAT" é inspirado em jogos clássicos de todas as maneiras. Seja sugado para um novo mundo de visão e som enquanto mexe com ritmos e navega na vibração deste visual moderno no início de tudo.

BIO Gaijin Games é um estúdio independente de desenvolvimento de jogos conhecido por criar experiências de jogo únicas de ritmo e música em diversas plataformas. Fundado em 2007 e localizado em Santa Cruz, Califórnia, Gaijin Games dedica-se a oferecer experiências de jogo únicas para jogadores em todo o mundo.

From gameplay to visuals to music and imagination, "BIT TRIP BEAT" is inspired by classic games in every way. Get sucked into a whole new world of sight and sound as you juggle beats and ride the vibe in this modern look at the beginning of it all.

BIO Gaijin Games is an independent video game development studio known for creating unique rhythm-music game experiences across multiple platforms. Founded in 2007 and located in beautiful Santa Cruz, CA, Gaijin Games strives to bring unique gaming experiences to gamers worldwide.

HYBRID MIND STUDIOS

POWER VACUUM

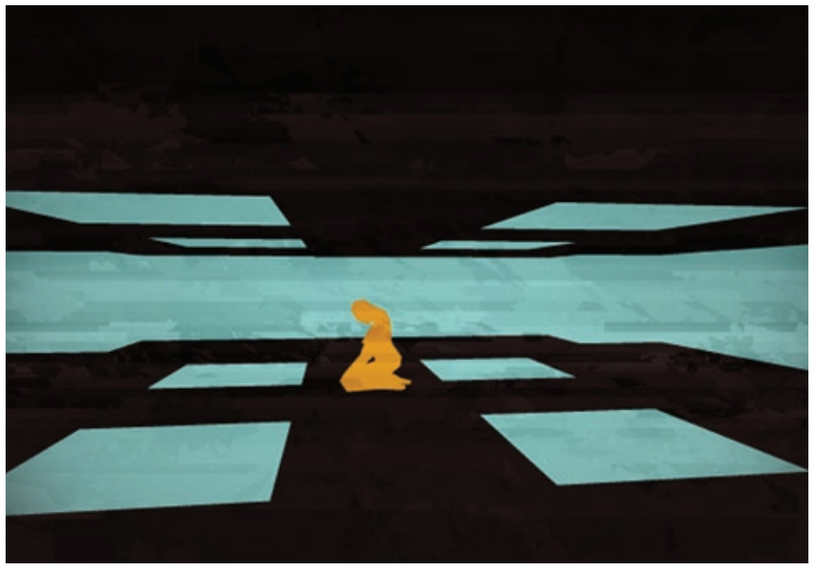
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Power Vacuum" é um game de habilidade com o mouse que testa a agilidade sob pressão. O jogador deve conduzir os elétrons de cada nível até o átomo usando o mouse. O jogo dura apenas 60 segundos de cada vez, e há dez elétrons por nível de um total de dez níveis. Os pontos bônus são dados pelo tempo que resta no relógio se o jogador conseguir coletar todos os cem elétrons.

BIO O desenho, gráficos, som e música do jogo foram criados por David W. Evans, do Hybrid Mind Studios. Evans é um artista, músico e designer de jogos que hoje vive em New Hampshire, Estados Unidos. David fundou o Hybrid Mind Studios em janeiro de 2009 para poder continuar acompanhando suas paixões através da criação de videogames, arte e música originais, e a compartilhar suas criações com o mundo. Mais informações em hybridmind.com

"Power Vacuum" is a mouse skills game which will test agility under pressure. The player must guide the electrons on each level to the atom using the mouse. The game only lasts 60 seconds each time it is played and there are 10 electrons per level of 10 levels total. Bonus points are awarded for time remaining on the clock if the player manages to successfully collect all 100 electrons.

BIO The game design, graphics, sound, and music were all created by David W. Evans of Hybrid Mind Studios. David W. Evans is an artist, musician, and game designer who currently resides in New Hampshire in the United States. David founded Hybrid Mind Studios in January of 2009 to be able to continue to follow his passions through the creation of original video games, artwork, and music and to further share his creations with the world. More information can be found at hybridmind.com



IAN SNYDER

FEIGN

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Feign" joga com as maneiras como o usuário compreende o espaço e traz seus próprios preconceitos para o ato de jogar. Ao limitar as cores de seu ambiente para apenas duas, "Feign" consegue criar espaços que desafiam a lógica espacial convencional. A cada volta, o jogo usa a memória do jogador de outros jogos e do próprio "Feign" para explorar como nos movimentamos nos espaços digitais.

BIO Ian Snyder é um aluno matriculado no Kansas City Art Institute e tem projetado seus próprios jogos desde 2005.

"Feign" plays with the ways in which the user understands space and brings their own preconceptions to the act of playing the game. By limiting the colors of its environment to only two colors, "Feign" is able to create spaces that defy conventional spacial logic. At each turn, the game uses the player's memory both of other games and of "Feign" itself to explore how we move about digital spaces.

BIO Ian Snyder is a student enrolled at the Kansas City Art Institute and has been designing his own games since 2005.

JOANNIE WU & LEE BYRON

FIREFLIES

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Fireflies" é um jogo anáglifo 3D que envolve a alegria da infância de correr pelas montanhas e capturar vaga-lumes. Dê uma escapada e encha o seu pote de vidro com o brilho quente dos vaga-lumes antes que a mamãe acorde.

BIO Lee Byron é um designer, um artista, um ciclista e um sonhador. Ele está sempre otimista, mordendo mais do que pode mastigar e fazendo o melhor dele. Ele aspira em criar um trabalho que inspire e ensine ao mesmo tempo que entretém.

Joannie Wu é uma confluência louca de design visual, obsessões subculturais e filhotes fofos de cachorro. Esses interesses alimentam seu trabalho, no entanto: no final, ela tenta afetar as emoções e percepções de uma pessoa, e as interações que elas têm entre pessoas e seus ambientes.

"Fireflies" is a 3D anaglyph game embracing the childhood joy of running through the hills catching fireflies. Sneak outside and fill your mason jar with the warm glow of fireflies before mom wakes up!

BIO Lee Byron is a designer, an artist, a biker, an overachiever and a dreamer. He's always optimistically biting off more than he can chew and making the best of it. He aspires to create work which inspires and teaches while it entertains.

Joannie Wu is a crazy confluence of visual design, subculture obsessions, and cute puppies. Those interests feed her work, though: in the end she looks to affect a person's emotions, perceptions, and the interactions they have between people and their environments.

LUIZ GEROSA / INTERAMA

ESTHER ART GALLERY

BRASIL BRAZIL

Em "Esther Art Gallery" o jogador comanda uma galeria de arte e tem que fazer de tudo para deixar seus clientes satisfeitos: desde exibir as melhores obras de cada corrente, como o Expressionismo e Cubismo, até oferecer-lhes café, drinques, docinhos e interferir em quaisquer desavenças que eles tenham entre si.

BIO A Interama fabrica diversão - para todos! Nosso objetivo é fazer jogos que qualquer pessoa possa jogar, a qualquer hora de seu tempo livre, e em qualquer lugar. Queremos explorar novos conceitos de jogos que vão além do mercado tradicional de vídeo games focado em públicos masculinos jovens.

In "Esther Art Gallery" the player manages an art gallery and has to do everything to make his costumers pleased, since present the best artworks of each tendency, like Expressionism and Cubism, as well as offer them coffee, drinks, candies and interfere with any discuss among them.

BIO Interama manufactures fun - for everyone! Our goal is to make games that anyone can play at any hour of free time and anywhere. We want to explore new game concepts that go beyond the traditional market for video games focused on young male public.

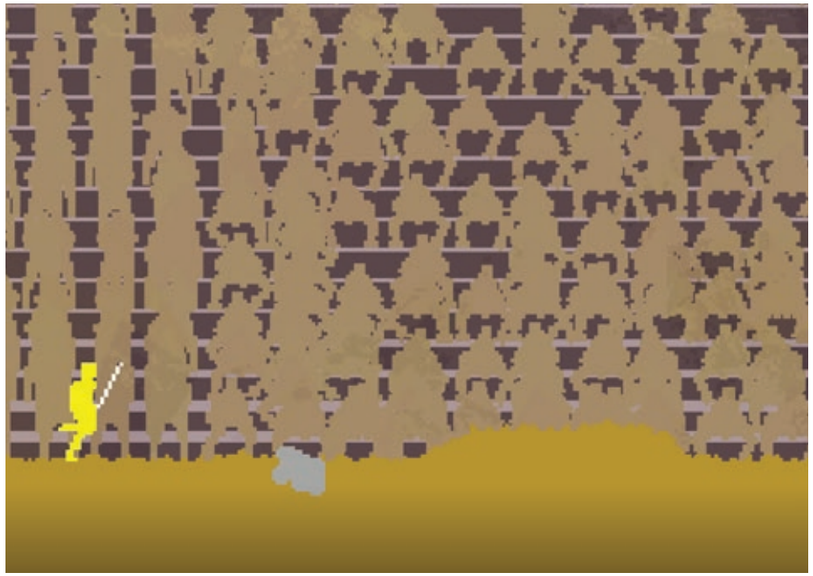
MARK ESSEN

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

THE THRILL OF COMBAT

Você tem cotas para cumprir. Use seu helicóptero para buscar doadores e incapacite-os com seu laser, depois baixe e remova seus órgãos. Jogo cooperativo para 1 a 2 jogadores. Música de GDFX.

You have quotas to meet. Use your helicopter to seek out donors and incapacitate them with your laser, then drop down and remove their organs. 1-2 players cooperative. Music by GDFX.



NIDHOGG

Abra seu caminho através de seus oponentes e para dentro das mandíbulas de um ancião que voa. 2 jogadores. Música de GDFX.

BIO Mark Essen é um designer de games que vive em Los Angeles e atualmente estuda no programa de arte-mídia e design da UCLA. Seu trabalho foi exposto no IGF em San Francisco, FILE em São Paulo, New Museum em Nova York, MoCCA em Toronto, FACT [DAM] em Berlim, Vice/Intel's International Creators Project e vários outros festivais, galerias e porões.

Fence your way past your opponent and into the jaws of a flying wyrm. 2 players. Music by GDFX.

BIO Mark Essen is a game designer, he lives in Los Angeles and is currently a grad student in UCLA's Design and Media Arts program. His work has been exhibited at the IGF in San Francisco, FILE in Sao Paulo, the New Museum in New York, MoCCA in Toronto, FACT, [DAM] Berlin, Vice/Intel's international Creators Project, and various other galleries, festivals, and basements.

NICKLAS NYGREN

SAIRA

SUÉCIA SWEDEN

"Saira" é uma plataforma de exploração espacial bidimensional para Windows, em que todos os humanos desapareceram sem motivo aparente e apenas "Saira" e seu amigo Bobo ficaram. Para piorar as coisas, Bobo foi acidentalmente teletransportado pela galáxia, e agora "Saira" precisa encontrar o único amigo que lhe resta. "Saira" é uma fotógrafa, e um elemento importante do jogo é sua câmera, que permite que o jogador armazene pistas que são necessárias para resolver os enigmas do jogo.

BIO Meu nome é Nicklas Nygren, tenho 28 anos e vivo em Umeå, no norte da Suécia. Trabalho em tempo integral como desenvolvedor de jogos, e ainda com a companhia Kreator e um lugar chamado HUMlab na universidade. Criei muitos jogos freeware como "Within a Deep Forest" e "Knytt Stories". Também criei alguns comerciais, como "Saira" e "NightSky". Além disso, dou cursos de game design na universidade e faço trabalhos aleatórios ligados a jogos que aparecem em meu caminho.

"Saira" is a two dimensional space exploration puzzle platform for Windows, in which all the humans have disappeared for no apparent reason and only "Saira" and her friend Bobo remains. To make things worse, Bobo was accidentally teleported across the galaxy, and now "Saira" needs to find her only remaining friend. "Saira" is a photographer, and an important game play feature is Saira`s camera which allows the player to store clues that are needed to solve the game's puzzles.

BIO My name is Nicklas Nygren, I'm 28 years old and live in Umeå, which is located in northern Sweden. I work full time as a game developer, and work together with the company Kreator and a place called HUMlab at the University. I have created many freeware games such as Within a Deep Forest, Knytt Stories. I have also created some commercial ones, such as Saira and NightSky. In addition, I hold courses in game design at the university, and take random game related jobs that happen to cross my path.

PAOLO PEDERCINI / MOLLEINDUSTRIA

EVERY DAY THE SAME DREAM

ITÁLIA ITALY

Um jogo sobre recusa ao trabalho e alienação. Um conto curto e triste sobre um dia / sonho / pesadelo. Um homem unidimensional sem rosto é preso na rotina diária. Sua libertação / condenação / despertar só acontece quando o jogador descobre todas as maneiras possíveis de subverter sua vida cotidiana.

BIO O trabalho de Paolo Pedercini trata das relações entre diversão eletrônica e ideologia. Ele costuma trabalhar sob o nome de projeto "Molleindustria", produzindo videogames experimentais que abordam várias questões sociais como ambientalismo, política alimentar, trabalho e gênero. Os jogos de Molleindustria alcançaram milhões de jogadores graças a sua acessibilidade e à difusão viral do conteúdo na internet. Ele é atualmente artista visitante na Escola de Arte da Universidade Carnegie Mellon.

A game about refusal of labor and alienation. A short, bleak tale about a day / dream / nightmare. A faceless one-dimensional man is trapped in the daily routine. His liberation / damnation / awakening only happens when player discovers all the possible way to subvert his everyday life.

BIO Paolo Pedercini's work deals with the relationships between electronic entertainment and ideology. He often works under the project name "Molleindustria" producing experimental video games addressing various social issues such as environmentalism, food politics, labor and gender. Molleindustria's games reached millions of players thanks their accessibility and to the viral diffusion of content on the net. He is currently a visiting in the School of Art at Carnegie Mellon University.

PHILIP MANGIONE

CHAMELEON PUZZLE RUNNERS

BRASIL BRAZIL

Dois camaleões correm em volta de um cenário em forma de planetóide, sempre lado a lado. A câmera de jogo é similar a games como Mario Kart, MySims Racing ou Crash Bandicoot. Você os ajuda a encontrar alimento para seus filhotes em fases que misturam corrida e raciocínio, fazendo-os arremessar suas línguas para a esquerda, frente e direita. O macho, forte, ataca inimigos e objetos com a língua. A fêmea coleta, carrega, agrupa e reposiciona objetos. Você pode ainda fazê-los saltarem em arco para trocarem de lugar. Os alimentos estão dentro de cristais coloridos. Você deve coletá-los fazendo o macho quebrar esses cristais...

BIO Graduado em Ciências da Computação e pós-graduado em Produção e Programação de Games, já trabalhou vários anos com animação, iluminação e texturização 3D, além de ter sido crítico de games em algumas das maiores revistas especializadas do país. Recentemente participou da criação e desenvolvimento de games nacionais. Seu projeto Chameleon Puzzle Runners foi vencedor no concurso nacional BRGames 2009, recebendo verba para a criação de uma versão jogável e sua exposição no evento internacional Game Connection 2010 em São Francisco.

Two chameleons run around a planetoid-like scenario, always side by side. The game camera is similar to games like Mario Kart, MySims Racing or Crash Bandicoot. You help them to find food to their cubs during stages that mix racing and reasoning, making them throw their tongs to the left, ahead and right. The male, which is strong, attack enemies and objects with its tong. The female collects, loads, gathers together, and repositions the objects. You can yet make them jump to change their positions.The food is inside colors crystals. You can collect them by making the male breakes these crystals…

BIO Graduate in Computer Science and postgraduate in Production and Programming Games, has worked several years with animation, 3D lighting and texturing, and has been critical of some of the largest gaming magazines in the country. Recently participated in the creation and development of national games. His project Chameleon Puzzle Runners won the national contest BRGames 2009, receiving funds for the creation of a playable version and its exposure in the international event Game Connection 2010 in San Francisco.

ROBERTO DILLON

ORFEO: A GAME IN MUSIC

ITÁLIA E SINGAPURA ITALY AND SINGAPORE

"Orfeo: a Game in Music" é uma nova forma de jogo curto e experimental, jogado completamente pela improvisação de simples melodias e ritmos em um instrumento musical virtual. Inspirado na ópera "L'Orfeo: Favola in Musica", de Claudio Monteverdi, o jogo é estruturado em quatro atos diferentes, cada um focado a uma emoção específica (Alegria, Tristeza, Raiva e Medo) a ser realizado por mudar o andamento, dinâmica e articulação da nossa música.

BIO Roberto Dillon nasceu em Genova, Itália, em 1973. Ele tem mestrado e doutorado em Engenharia Elétrica e de Computadores pela Universidade de Genova. Ele se juntou ao campus de Singapura do Instituto de Tecnologia DigiPen onde é atualmente Professor Assistente, lecionando uma variedade de assuntos ligados a design de games. Ele é o autor de "On the Way to Fun: an emotion based approach to successful game design", e "The Golden Age of Videogames", ambos publicados pela AKPeters.

"Orfeo: a Game in Music" is a new short-form and experimental game completely played by improvising simple melodies and rhythms on a virtual musical instrument. Inspired by Claudio Monteverdi's opera "L'Orfeo: Favola in Musica", the game is structured into 4 different acts, each focused on a specific emotion (Happiness, Sadness, Anger and Fear) to be rendered by changing the tempo, dynamics and articulation of our music.

BIO Roberto Dillon was born in Genoa, Italy, in 1973 and holds a Master and a Ph.D. degree in Electrical and Computer Engineering from the University of Genoa. He joined the Singapore campus of the DigiPen Institute of Technology where he is currently an Assistant Professor lecturing a variety of game design subjects. He is the author of "On the Way to Fun: an emotion based approach to successful game design", and "The Golden Age of Videogames", both published by AKPeters.

SHAWN MCGRATH

DYAD

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Dyad" explora o estado mental do jogador: o jogo é feito para criar uma forte sensação de fluxo, na qual oferece diferentes abordagens contemplativas. Os temas de contemplação, chamados de Mantras, criam um metagame baseado em pensamento além do gameplay audiovisual.

BIO Shawn McGrath é o principal designer, programador e artista visual de Dyad. Shawn criou vários jogos arcade abstratos como "um jogo sobre saltar" e "Bootyhole Millennium". Shawn lança games e outros projetos através de seu estúdio de nome longo mas bela abreviatura: "Right Square Bracket, Left Square Bracket Games" (][Games).

Dyad foi codesenhado por Pekko Koskinen, um designer de jogos finlandês com raízes em jogos alternativos e teatrais. Os chiptunes batidos de # industrial-sque de Dyad foram fornecidos por Jason DeGroot, aka 6955. Derek Tong ajudou a programar Dyad.

"Dyad" explores the mind state of the player: the game is designed to create a strong sense of flow, upon which it offers different contemplative approaches. The topics of contemplation, called Mantras create a thought-based metagame on top of the audiovisual gameplay.

BIO Shawn McGrath is the principle designer, programmer and visual artist for Dyad. Shawn has created several abstract arcade games such as 'a game about bouncing' and 'Bootyhole Millennium'. Shawn releases games and other projects through his excessively named but nicely abbreviated studio: "Right Square Bracket, Left Square Bracket Games" (][Games).

Dyad was co-designed by Pekko Koskinen, a Finish game designer with roots in alternative and theatre games. Dyad's thumping industrial-sque chiptunes were provided by Jason DeGroot, aka 6955. Derek Tong helped program Dyad.

TALES OF TALES

THE PATH

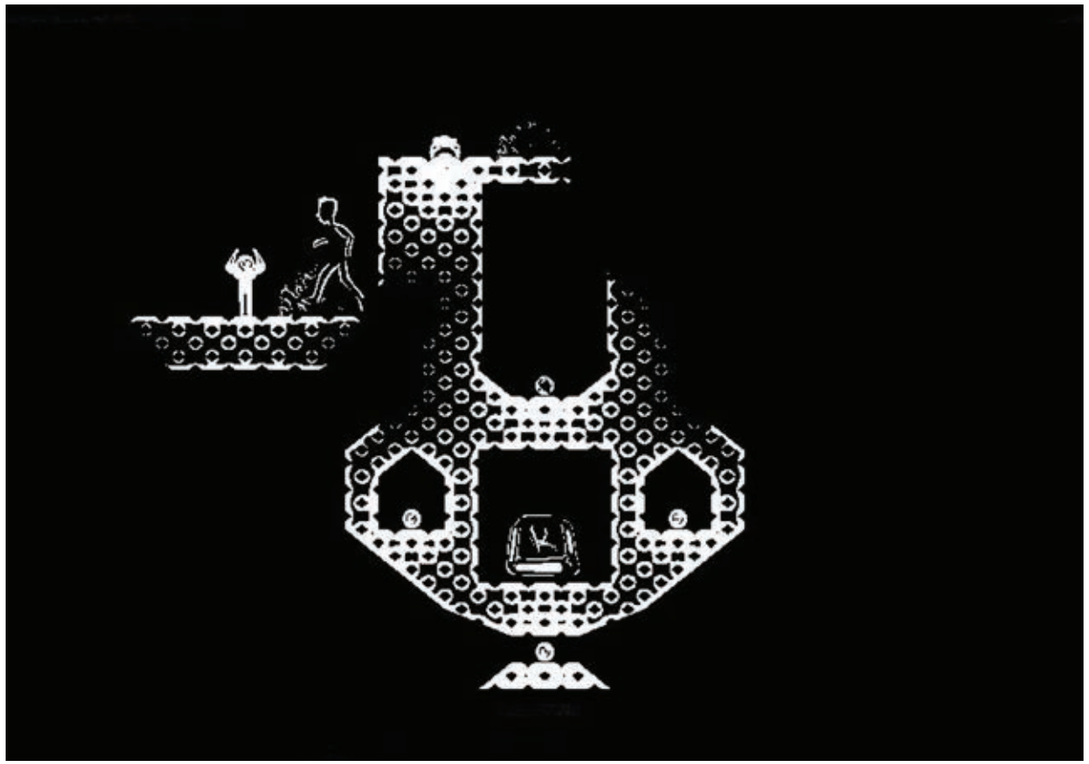
BÉLGICA BELGIUM

"The Path" é um jogo curto de terror inspirado em versões antigas do Chapeuzinho Vermelho, passado no tempo moderno. "The Path" oferece uma experiência atmosférica de exploração, descoberta e introspecção, através de uma forma única de jogo, criado para imergi-lo profundamente em temas obscuros. Toda interação no jogo expressa um aspecto da narrativa. Cada um dos seis protagonistas tem uma idade e personalidade próprias, permitindo que o jogador vivencie a história de maneiras diferentes. Mas a maior parte da história depende de sua imaginação ativa.

BIO Auriea Harvey e Michael Samyn iniciaram a sua colaboração como Entropy8Zuper.org em 1999. Eles ganharam notoriedade por criar sites da Web e ilustrações para a Internet. Em 2002, eles fundaram o estúdio independente de desenvolvimento de jogos Tale of Tales, em Gent, na Bélgica, onde ainda vivem e trabalham. Harvey e Samyn dedicaram suas vidas à criação de elegante e emocionalmente rico entretenimento interativo.

"The Path" is a short horror game inspired by older versions of Little Red Riding hood, set in modern day. "The Path" offers an atmospheric experience of exploration, discovery and introspection through a unique form of gameplay, designed to immerse you deeply into its dark themes. Every interaction in the game expresses an aspect of the narrative. The six protagonists each have their own age and personality and allow the player to live through the tale in different ways. Most of the story, however, relies on your active imagination.

BIO Auriea Harvey and Michael Samyn began their collaboration asEntropy8Zuper.org in 1999. They gained notoriety by creating Web sites and Internet artworks. In 2002, they founded the independent game development studio Tale of Tales in Gent, Belgium, where they still live and work. Harvey and Samyn have devoted their lives to the creation of elegant and emotionally rich interactive entertainment.



TYLER GLAIEL
CLOSURE

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Closure" é um jogo único de plataforma 2D que envolve o uso de orbes para iluminar a sua volta, porque quando a área estiver coberta pela mais completa escuridão, cada passo fora da luz potencialmente será um passo fatal.

BIO Tyler Glaiel (20, masculino) tem sido programador de jogos desde que ele tinha 11 anos. De volta ao final de 2008 ele, juntamente com Jon Schubbe, criou o protótipo original de Closure. Foi um sucesso instantâneo online, e agora eles estão trabalhando em uma versão completa do jogo.

"Closure" is a unique 2D platformer, it involves using orbs to light up your surroundings, as the entire area is shrouded in complete darkness with each step outside the light most likely a fatal one.

BIO Tyler Glaiel (20, male) has been programming games since he was 11. Back in the end of 2008 he, along with Jon Schubbe, created the original Closure prototype. It was an instant hit online, and now they are working hard on a full version of the game.

VORTEX GAME STUDIOS
MY COUNTRY MY NAME

BRASIL BRAZIL

Com programação desenvolvida na engine Torque (em outras palavras, o "motor" do jogo), "My Country My Name (MCMN)" é um jogo em 2D que mistura os gêneros Plataforma, Shooter e Real Time Strategy. O jogo foi construído essencialmente para ser do tipo Multijogadores – e no conflito nele presente, cada jogador controla um exército mercenário que disputa a soberania de uma micronação, localizada numa plataforma marítima. Cada partida do jogo constitui-se numa história cuja narrativa começa ao início de cada disputa e se encerra em sua resolução. Desse modo, cada partida é uma reinterpretação da mesma história, com possibilidade de desfechos diferentes, embora limitados.

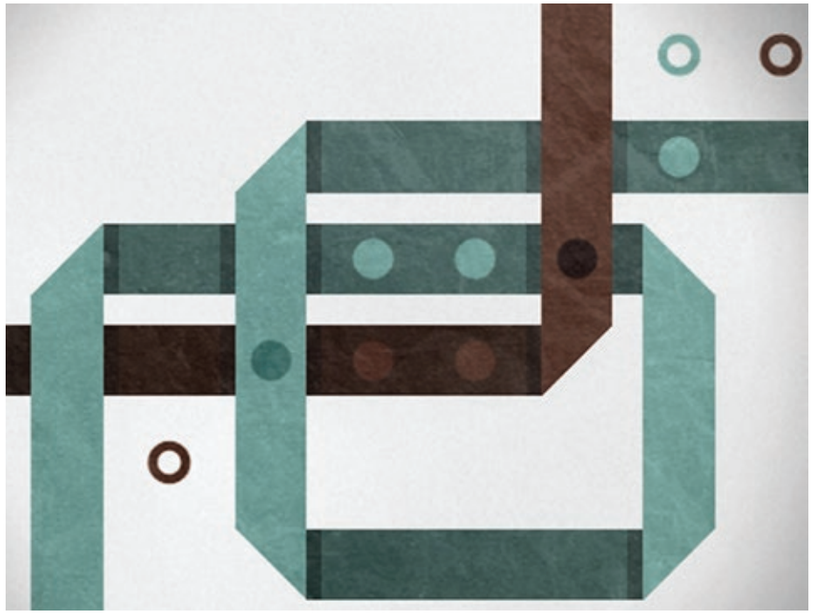
BIO Vortex Game Studios é um pequeno time independente de desenvolvimento de games, baseado em São Paulo. É composto por artista e programadores e tem como objetivo a produção de trabalhos focados em interatividade, e cuja pesquisa envolve videogames, Internet e conectividade. Entre os trabalhos realizados está o desenvolvimento técnico das obras Reler, exibido no Emoção Art.ficial 4.0 e memo_ando, mostrado no Vivo arte.mov.

With programming developed with Torque Engine, "My Country My Name (MCMN)" is a 2D game that mixes the genders Platform, Shooter and Real Time Strategy. It was essentially built to be a multiplayer game – and in the conflict it stages, each player controls a mercenary army that fights for the sovereignty of a micro-nation, located on an oceanic platform. Each turn of the game constitutes a story whose narrative starts in the beginning of each dispute and finishes in its resolution. Thus, each turn is a re-interpretation of the same story, with the possibility of different, though limited finishes.

BIO Vortex Game Studios is a small independent team of game developers based in Sao Paulo. It is formed by artists and programmers, and its goal is the production of works focused on interactivity, and whose research includes videogames, internet and connectivity. Among the works completed is the technical development of "Reler", shown at Emoção Art.ficial 4.0, and "memo_ando", exhibited at Vivo arte.mov.

CONSOLES

JOGÁVEIS EM IPHONE, IPAD E IPOD TOUCH. PLAYABLE IN IPHONE, IPAD AND IPOD TOUCH



DANIEL LUTZ
COLORBIND
SUÍÇA SWITZERLAND

"Colorbind" é um jogo de quebra-cabeça para iPhone/iPod Touch. Ligue os pontos trançando faixas coloridas com seu dedo.

BIO Nascido e criado em Zurique, Suíça. Formado em design na Academia de Belas Artes de Zurique em 2009. Games lançados na App Store: "Colorbind", "Monospace". Atualmente vive e trabalha em Montreal, Canadá.

"Colorbind" is a puzzle game for the iPhone/iPod touch. Join the dots by weaving color strips with your finger.

BIO Born and raised in Zurich, Switzerland. B.A. in Design at the Zurich Academy of the Arts in 2009. Games released on the App Store: "Colorbind", "Monospace". Currently living and working in Montreal, Canada.

DAVID KALINA / TIGER STYLE GAMES

SPIDER: THE SECRET OF BRYCE MANOR

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Você é uma aranha. Uma tarde, você descobre uma mansão abandonada. Onde está a família que morava aqui? O que aconteceu e por que eles foram embora? Procure pistas enquanto se aventura de quarto em quarto caçando sua próxima refeição. Spider: The Secret of Bryce Manor é um jogo para iPodTouch.

BIO David Kalina fazia parte do original Tom Clancy's Splinter Cell (2002), da equipe para a Ubi Soft. Ele então se mudou para Ion Storm, onde escreveu o código de inteligência artificial para Deus Ex: Invisible War (2003) e trabalhou em Thief: Deadly Shadows (2004). Ele passou um número de anos programando para Midway Studios - Austin Inc. Depois disso, ele fundou o iPhone Development Studio Tiger Style juntamente com Randy Smith, a quem conheceu na Ion Storm.

You are a spider. One afternoon, you discover an abandoned mansion. Where is the family who lived here? What happened, and why did they leave? Search for clues as you adventure from room to room on the hunt for your next meal. Spider: The Secret of Bryce Manor is a game for iPodTouch.

BIO David Kalina was part of the original Tom Clancy's Splinter Cell (2002) team for Ubi Soft. He then moved to Ion Storm where he wrote the artificial intelligence code for Deus Ex: Invisible War (2003) and worked on Thief: Deadly Shadows (2004). He spent a number of years programming for Midway Studios - Austin Inc. After that, he founded the iPhone development studio Tiger Style together with Randy Smith whom he got to know at Ion Storm.

GUILHERME BISCHOFF / KIDGURU

LUMAKI

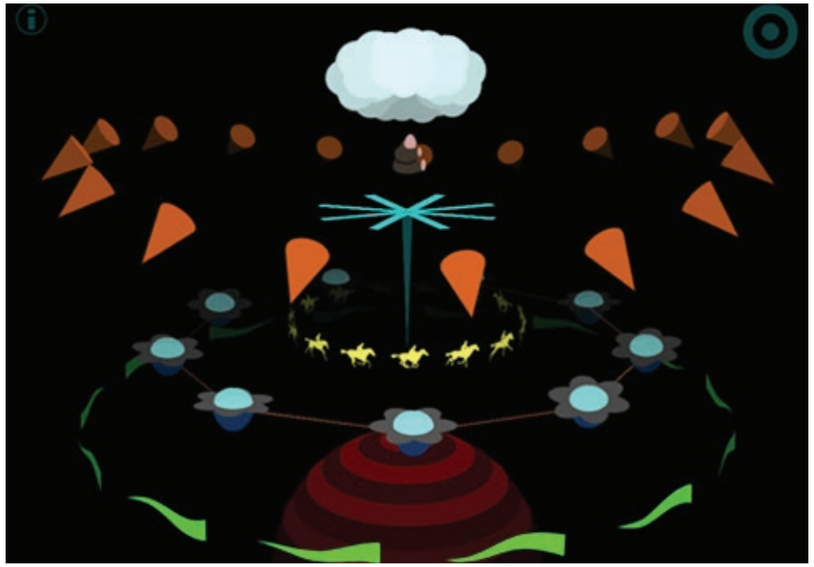
BRASIL BRAZIL

O "Lumaki" é um jogo no qual Lumanji, um lugar pacífico teve seus dias tranqüilos ameaçados e os habitantes tiveram que fugir para outro planeta (no caso, a Terra). Agora, você precisa ajudar o seu "Lumaki" a desenvolver habilidades especiais e virar um grande campeão entre os seus compatriotas. Esta é uma versão de demonstração do jogo e possui limitações de função. Jogo desenvolvido para iPod Touch.

BIO Kidguru Studios é o resultado de uma recente fusão entre dois estúdios desenvolvedores de games: Abdução e Insolita Studios. Com essa fusão, a empresa figura como um dos maiores estúdios de desenvolvimento do Brasil, oficialmente licenciada para desenvolver para Nintendo DS, Nintendo Wii e Sony PSP. Em abril de 2010 o estúdio lançou "Freekscape – Escape from Hell" para a plataforma Sony PSP. Este jogo foi lançado mundialmente pelo publisher Creat Studios.

"Lumaki" is a game in which Lumanji, a peaceful place, had its calm days threatened and its habitants had to escape to another planet (in this case, the Earth). Now you need to help your "Lumaki" to develop special skills and become a great champion among its compatriots. This demo version of the game and has function restrictions. This game was developed for iPod Touch.

BIO Kidguru Studios is the result of a recent fusion between two game-developing studios: Abdução and Insolita Studios. With that fusion, the company emerges as one of the major development studios in Brazil, officially licensed to develop for Nintendo DS, Nintendo Wii and Sony PSP. In April 2010, the studio has launched "Freekscape - Escape from Hell" for the Sony PSP platform. That game was globally launched by the publisher Creat Studios.



PATRICK SMITH VECTORPARK. COM

VECTORPARK CAROUSEL

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

O "Vectorpark Carousel" é um brinquedo cinético luminoso para o seu iPad.

BIO Patrick Smith nasceu em Boulder, Colorado, em 1975. Ele estudou pintura na Universidade de Washington em St. Louis, e agora mora e trabalha no Brooklyn, Nova Iorque. Seus outros trabalhos podem ser jogados online em Vectorpark.com, e suas pinturas e desenhos podem ser vistos no Smithpix.net.

The "Vectorpark Carousel" is a luminous, kinetic toy for your iPad.

BIO Patrick Smith was born in Boulder, Colorado in 1975. He studied painting at Washington University in St. Louis, and now lives and works in Brooklyn, New York. His other games can be played online at Vectorpark.com, and his paintings and drawings can be seen at Smithpix.net

SPACES OF PLAY

SPIRITS

ALEMANHA GERMANY

"Spirits" é um jogo de ação-quebra-cabeça para iPad, iPhone e iPod touch em que os jogadores precisam encontrar soluções criativas para conduzir vários espíritos em direção ao objetivo. Os espíritos podem ser usados para manipular o vento, cavar túneis e construir pontes de folhas. Os jogadores têm a possibilidade de solucionar cada nível em seu próprio modo criativo.

BIO Spaces of Play é um estúdio de games independente baseado em Berlim, Alemanha. Criamos jogos para iPad, iPhone e iPod touch com um forte foco para ideias originais, gameplay e polimento. A equipe consiste em Mattias Ljungström, Marek Plichta, Martin Straka e Andreas Zecher.

"Spirits" is an action-puzzle game for iPad, iPhone and iPod touch where players need to find creative solutions to guide a set number of spirits towards the goal. The spirits can be used to manipulate wind, dig tunnels and build bridges of leaves. Players are given the possibility to solve every level in their own creative way.

BIO Spaces of Play is an independent game studio based in Berlin, Germany. We create games for iPad, iPhone and iPod touch with a strong focus on original ideas, gameplay and polish. The team consists of Mattias Ljungström, Marek Plichta, Martin Straka and Andreas Zecher.

ROB JAGNOW

COGS

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Cogs" é um jogo de raciocínio onde os jogadores constroem máquinas movendo as peças. Os jogadores podem escolher entre 50 níveis e 3 modalidades de jogo. Novos quebra-cabeças são desbloqueados quando você construir bugigangas eficazes rapidamente. Jogável em iPod Touch.

BIO Rob Jagnow é o fundador da Lazy 8 Studios e o único programador e designer do quebra-cabeças do Cogs. Ele tem Ph.D. em Ciência da Computação do MIT e tem como experiências de trabalho anteriores a Pixar e Demiurge Studios. Ele trabalha de seu escritório em casa em San Francisco, CA.

Brendan Mauro fez todo o trabalho artístico de Cogs, incluindo a maior parte do design da interface do usuário. Ele tem uma paixão por Legos e design steampunk.

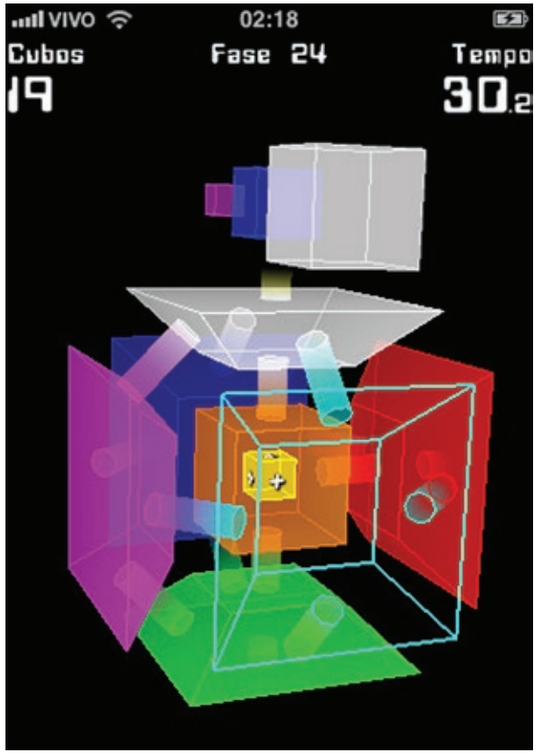
Gilbert Lucas compôs a música para Cogs e criou todos os efeitos sonoros. Ele é o fundador da Elepant Áudio em San Francisco, CA.

"Cogs" is a puzzle game where players build machines from sliding tiles. Players can choose from 50 levels and 3 gameplay modes. New puzzles are unlocked by building contraptions quickly and efficiently. Playable in iPod Touch.

BIO Rob Jagnow is the founder of Lazy 8 Studios and the sole programmer and puzzle designer for Cogs. He has a Ph.D. in Computer Science from MIT and draws from his previous work experiences at Pixar and Demiurge Studios. He works out of his home office in San Francisco, CA.

Brendan Mauro did all of the artwork for Cogs, including most of the user interface design. He has a passion for Legos and steampunk design.

Luke Gilbert composed the music for Cogs and created all of the sound effects. He's the founder of Elepant Audio in San Francisco, CA.



ROGÉRIO BENTO SODRÉ

HIPERCUBO

BRASIL BRAZIL

Jogável em iPod Touch. Quando um cubo é esticado na quarta dimensão, ele se torna um Hipercubo, composto de 8 cubos interligados. Este é um jogo de labirinto que se passa dentro de um Hipercubo. Você precisará girar, torcer e virar o Hipercubo do avesso para encontrar os cubos solicitados, desviando de obstáculos e desvendando maneiras de entrar em cubos trancados.

O Hipercubo nos faz pensar sobre dimensões superiores descobertas pela física e como o nosso universo é estruturado, sendo limitado em espaço, mas infinito! Você pode andar eternamente pelos 8 cubos e nunca chegará a um final, como uma formiga andando pela superfície de um balão...

BIO Roger Sodré é VJ, programador e game designer, especializado no desenvolvimento de ferramentas para animação, vídeo mapping, instalações interativas, visualização de dados e arte procedural.

Luis Bergmann é músico, compositor e sound designer, produzindo de música eletrônica a trilhas e jingles pela Cromo.Sônica. Location independent.

Playable in iPodTouch. When a cube is stretched to the fourth dimension, it becomes a Hypercube, composed of 8 interconnected cubes. This is a game of labyrinth that happens within a Hypercube. You must twist and turn the Hypercube inside out to find the required cubes, avoiding obstacles and finding how to enter locked cubes.

The game is intended to make us think about higher dimensions and how our universe is structured, being finite in space, but unbounded. You can run through the 8 cubes forever and never reach the end, just like an ant on the surface of a balloon...

BIO Roger Sodré is a VJ, Programmer and Game Designer specialized in developing tools for animation, video mapping, interactive installations, data visualization and procedural art.

Luis Bergmann is a musician, composer, sound designer, location independent laptop hobbo vagabonder.

STEPH THIRION

ELISS

PORTUGAL PORTUGAL

"Eliss" é um jogo de ação multitoque com muitos planetas coloridos diferentes que aparecem na tela. O jogador deve pegá-los com os dedos, fazê-los aumentar de tamanho deslizando-os para planetas da mesma cor, depois mergulhar a criação nos squeesars que aparecem. Jogue "Eliss" em iPod Touch.

"Eliss" is a multi-touch based action game with lots of different coloured planets pop onto the screen and it's your job to grab them with your fingers, build them up in size by sliding them into planets of the same colour then plunge your creation into the squeesars that appear. Play "Eliss" using iPodTouch.

TALES OF TALES

VANITAS

BÉLGICA BELGIUM

Fazendo referências às pinturas da vida tranquila do século XVI e XVII, "Vanitas" apresenta uma caixa 3D lindamente talhada repleta de objetos intrigantes. Feche a caixa e a abra novamente para ver novos objetos. Você pode movê-los inclinando seu iPhone ou empurrando e arrastando os objetos com os dedos para criar arranjos agradáveis que inspiram e encantam. Alguns objetos se deterioram. Uma flor desabrocha. Uma bolha estoura. Vida como um sonho vazio voando.

BIO Auriea Harvey e Michael Samyn iniciaram a sua colaboração como Entropy8Zuper.org em 1999. Eles ganharam notoriedade por criar sites da Web e ilustrações para a Internet. Em 2002, eles fundaram o estúdio independente de desenvolvimento de jogos Tale of Tales, em Gent, na Bélgica, onde ainda vivem e trabalham. Harvey e Samyn dedicaram suas vidas à criação de elegante e emocionalmente rico entretenimento interativo.

Referring to still life paintings from the 16th and 17th century, "Vanitas" presents you with a gorgeously rendered 3D box filled with intriguing objects. Close the box and open it again to see new objects. You can move them by tilting your iPhone or pushing and dragging the objects with your fingers. To create pleasant arrangements that inspire and enchant. Some objects decay. A flower blooms. A bubble pops. Life like an empty dream flits by.

BIO Auriea Harvey and Michael Samyn began their collaboration as Entropy8Zuper.org in 1999. They gained notoriety by creating Web sites and Internet artworks. In 2002, they founded the independent game development studio Tale of Tales in Gent, Belgium, where they still live and work. Harvey and Samyn have devoted their lives to the creation of elegant and emotionally rich interactive entertainment.

VÍDEO-PERFORMANCE GAME

GUILLAUME REYMOND / NOTsoNOISY

GAME OVER PROJECT

SUÍÇA SWITZERLAND

www.notsonoisy.com

Quem não se lembra dos primeiros videogames Pong, Space Invaders, Pole Position, Tetris, Pac-Man...? Bem, "Game Over" é um dos incríveis projetos de arte desenvolvidos pelo artista franco-suíço NOTsoNOISY Guillaume Reymond. Ele consiste em uma série de filmes de animação colaborativos que revivem alguns dos primeiros videogames. Os pixels são substituídos por um grupo de seres humanos reais que se movem de uma poltrona para outra em um cinema durante 4 a 6 horas. Cada "pixel" tem suas próprias regras e decide o que quer fazer em cada imagem. Quando todas essas imagens são transformadas em um curta de animação, um videogame gigante em escala humana se desenrola "ao vivo".

BIO O artista franco-suíço Guillaume Reymond nasceu em 1969 e vive na Suíça. Formou-se em arquitetura e lançou sua agência criativa de multimídia NOTsoNOISY em 2000. Em 2009 ele deixou o desenho gráfico para se concentrar em projetos artísticos e vídeo. Desenvolveu novas criações que surfam entre arte e eventos participativos. Seus vídeos fazem um sucesso incrível em todo o mundo através da internet. Talvez isso ocorra porque ele tenta encontrar maneiras originais de criar imagens e filmes animados explorando abordagens simples, criativas e divertidas.

Who does not remember the very first video games Pong, Space Invaders, Pole Position, Tetris, Pac-Man,...? Well, "Game Over" is one of the amazing art projects developed by the French-Swiss artist NOTsoNOISY Guillaume Reymond. It consists of a series of collaborative animation movies which revive some of the very first video games. The pixels are replaced by a group of real human-beings that are moving from seat to seat in a theatre during about 4 to 6 hours. Each "pixel" has its own rules and decides what s/he wants to do for each picture. Once all these pictures are turned into a short animation movie, a giant human-scale video game unfolds "live".

BIO The French-Swiss artist Guillaume Reymond was born in 1969. He lives in Switzerland. He was formed as architect, but launch his own creative multimedia agency NOTsoNOISY in 2000. In 2009, he stops the graphic design to focus only on artistic projects and video. He developes new creations that are surfing between Art and participatory events. His videos have an amazing success around the world through internet. That is may be because he tries to find original ways to create images and animated films, exploring simple, imaginative and funny approaches.

MAQUINEMA

MACHINIMA

MAQUINEMA
MACHINIMA

O Machinima está intrinsecamente ligado aos mundos digitais e, portanto, aos jogos, que compõem seu ponto de partida, sua base para construção de propostas. Muitas vezes associado ao cinema ou às técnicas de animação convencionais enquanto potencial para se desenvolver narrativas, o Machinima pode se desdobrar para além das técnicas de produção tradicionais a partir da modificação da sua estrutura ambiental. Esta modificação pode ser realizada de diversas maneiras, mas o que nos interessa neste FILE Games é a capacidade de se modificar os jogos digitais na sua base, na sua estrutura, ou seja, "hackeando" seu código.

Os trabalhos convidados para esta edição do FILE Maquinema exemplificam como as modificações podem ser aplicadas aos jogos, ou os erros podem ser apropriados, resultando em criações artísticas de imagens em movimento que podem ser tanto figurativas quanto abstratas.

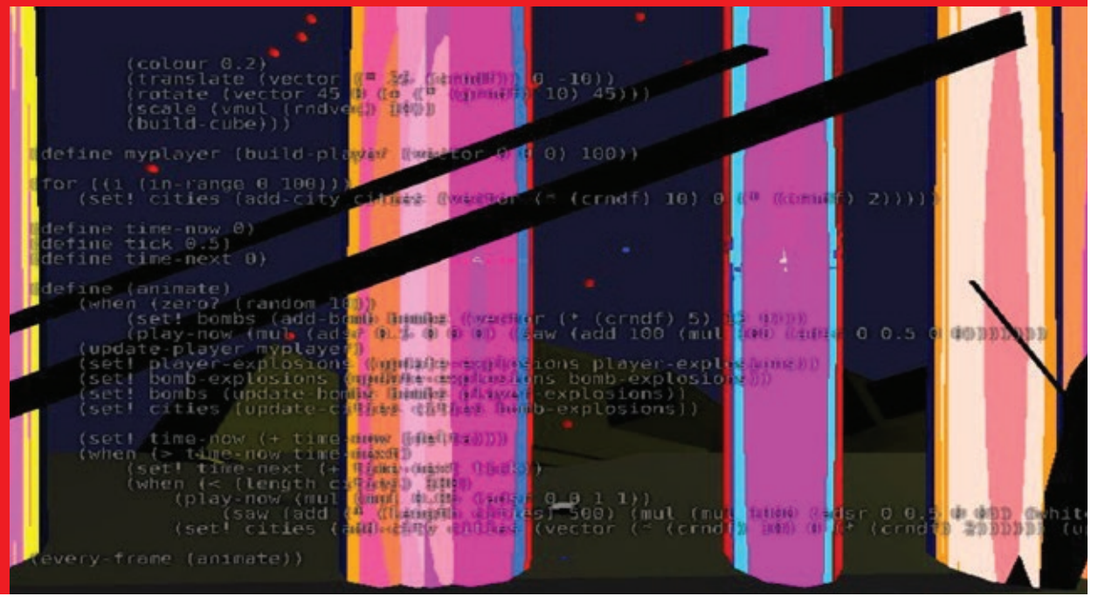
Propositalmente ou experimentalmente, estes trabalhos vão além da usual objetividade do machinima narrativo, eles brincam com a tecnologia e mostram que mais importante do que manter uma postura puramente receptiva ou passiva diante das informações que a mídia nos entrega, pensar e saber utilizar os meios que dispomos através do autodidatismo é a grande jogada que a tecnologia em rede nos apresenta.

Machinima is intrinsically connected to the digital worlds, therefore to games, which compose its starting point, its basis for the construction of proposals. Often associated to movies or to conventional animation techniques as a potential for narrative development, Machinima may unfold beyond the traditional techniques of production, from the modification of its environmental structure. This modification may happen in several ways, but what entices us in this FILE Games is the capability of modifying digital games in their basis, their structure, that is, "hacking" their code.

The works invited to this edition of FILE Machinima demonstrate how modifications may be applied to games, or how errors may be appropriate, resulting in artistic creations of moving images that may be figurative or abstract.

On purpose or for experimentation, these works go beyond the usual objectivity of the narrative machinima, they play with technology and show that, more important than to maintain a merely receptive or passive position before information delivered by the media, to think and to know how to use the means we acquired through self-teaching is the great play that networking technology offers us.

FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA
COORDENADORA DO FILE MAQUINEMA
FILE MACHINIMA COORDINATOR



DAVID GRIFFITHS AKA NEBOGEO

ABSTRACT LIVECODED MACHINIMA (MISSILE COMMAND)

FINLÂNDIA FINLAND

Nesta animação, um jogo de computador perfeitamente bom é progressivamente destruído, suas formas e sons reprogramados na sua frente. Maquinema: o uso de jogos de computador para gerar animação. Livecoding: escrever ou modificar um programa enquanto ele roda, o código como parte integral da obra. Missile Command: Atari. Inc 1980

BIO Dave foi criado desde cedo em tecelagem, toque de sinos e computadores 8 bits, e hoje é um artista de software e entusiástico performer de livecoding, onde tenta fazer as pessoas dançarem ao código em uma banda de livecoding chamada slub. Dave é um artista de software livre em tempo integral baseado em Helsinque, Finlândia, que publica todos os códigos que escreve sob a licença GPL e trabalha para FoAM, um grupo de arte e pesquisa independente.

In this animation, a perfectly good computer game is progressively destroyed, its shapes and sounds re-programmed in front of you. Machinima: the use of computer games to generate animation. Livecoding: writing or modifying a program as it runs, the code as integral part of the work. Missile Command: Atari. Inc 1980

BIO Dave was raised on an early education in weaving, bell ringing and 8bit computers, and is now a software artist and enthusiastic livecoding performer, where he attempts to make people dance to code in a livecoding band called slub. Dave is a full-time free-software artist based in Helsinki, Finland, publishing all code he writes under the GPL licence and working for FoAM, an independent art and research group.

ENTTER & GOTO80: RAÚL BERRUECO & ANDRES CARLSSON

KUNG-FU GLITCH

ESPANHA E SUÉCIA SPAIN AND SWEDEN

"Kung Fu Master" (1984) foi um jogo arcade desenvolvido pela Irem Corporation no Japão, depois transportado para o Commodore 64. Modificamos esse jogo e o mixamos com nossa música C64 que é re-arranjada e modificada ao vivo. Com o cartucho Retro Replay para C64, obtivemos acesso total à RAM do C64 para manipular os gráficos e a funcionalidade do jogo. A tela azul que aparece em alguns pontos é a interface do cartucho, e as listas de letras e números são os dados na RAM. Ao simplesmente modificar esses dados, modifica-se o jogo. Essa técnica também foi usada para a música, que foi composta em C64 com JCH Editor 3.04 (1991), produzido por Jens Christian Huus. Nós re-arranjamos duas canções ao vivo no JCH Editor e também manipulamos a RAM para obter sons interessantes normalmente fora do alcance do software de música. Uma canção, em sua forma original, também é usada na produção em C64, Deep Throat de Durex.

BIO Vj Entter mistura tecnologias de hardware e software antigas e novas, usando programas auto-criados e codificados, e muitas vezes surpreende o público com setups especiais como vários canais/superfícies de projeção, parede de LEDs, controle remoto, gritos, saltos, dança... Nos últimos anos Entter colaborou com vários artistas eletrônicos e eventos em todo o mundo.

ENTTER & GOTO80: RAUL BERRUECO & ANDRES CARLSSON

KUNG-FU GLITCH

Goto80 oferece pop-noise furioso-descontraído em 8 bits. Ele foi premiado por suas técnicas de composição tradicionais como um dos três indicados para compositores de C64 de todos os tempos nos 25 anos do Commodore. Apresentou-se em festivais como Transmediale, Mapping, Hultsfred, Gogbot e 150 outros locais em quatro continentes. Goto80 também faz workshops e palestras com base na sua pesquisa em estética de baixa tecnologia.

"Kung Fu Master" (1984) was an arcade game developed by Irem Corporation in Japan, later ported to the Commodore 64. We have modified this game and mixed it with our C64-music that's re-arranged and modified live. With the Retro Replay cartridge for C64 we gain full access to the RAM of the C64 to manipulate the game's graphics and functionality. The blue screen that appears at some points is the interface of the cartridge and the lists of letters and numbers is the data in the RAM. By simply changing this data, you modify the game. This technique was also used for the music. The music was composed on C64 with JCH Editor 3.04 (1991), produced by Jens Christian Huus. We re-arranged two songs live in JCH Editor and also manipulated the RAM to gain interesting sounds normally outside the range of the music software. One song is, in its original form, also used in the C64-production, Deep Throat by Durex.

BIO Vj Entter mix old and new hardware and software technology using self-designed and -coded programs and often surprise audiences with special setups such as several channels/projection surfaces, LED wall, remote controlling, screaming, jumping, dancing... Along last years Entter has been collaborating with several electronic artists and events around the world.

Goto80 delivers furious-relaxed pop-noise in 8-bits. He has been rewarded for his traditional composing skills as one of three nominees for all-time C64-composers at Commodore's 25 years anniversary. Played shows at festivals like Transmediale, Mapping, Hultsfred, Gogbot and 150 other locations over 4 continents. Goto80 also does workshops and lectures based on his research in low-tech aesthetics.

FRIEDRICH KIRSCHNER

PERSON2184 & THE PHOTOGRAPHER

ESTADOS UNIDOS E ALEMANHA UNITED STATES AND GERMANY

"Person2184" é uma série de maquinema em três partes que roda dentro do Game Unreal Tournament 2004 da Epicgames. Ele mostra acontecimentos estranhos em um ambiente urbano não muito distante do aqui e agora.

Rodar dentro do jogo significa que você pode baixar "Person2184" como uma modificação para seu Game Unreal Tournament 2004 original e tocar o motor interno dos filmes em tempo real no seu computador.

O objetivo do projeto é dar uma ideia de direção de arte, conteúdo e estrutura da história alternativas para narrativa interativa e não interativa.

Foi o segundo projeto pessoal de maquinema do artista, em que ele criou algumas ferramentas dentro do ambiente Unreal para facilitar a montagem, tornar os filmes mais estáveis e acrescentar nova funcionalidade. Especialmente na segunda parte – "The photographer" -, onde implementou simulação de multidão, um sistema de câmera mais robusto e primeiros passos na simulação de profundidade de campo.

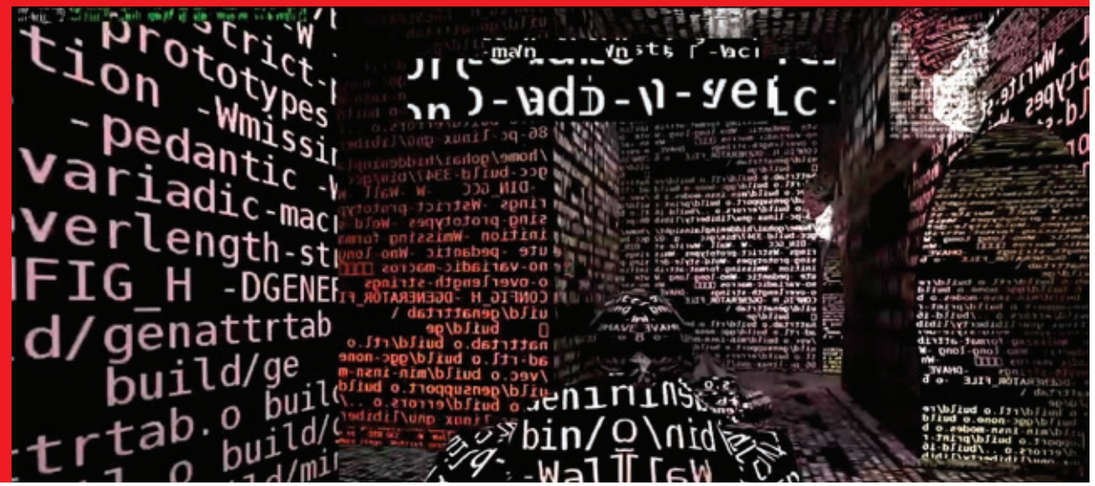
BIO Friedrich Kirschner é um cineasta, artista visual e desenvolvedor de software. Ele reformula jogos de computador e tecnologia de animação em tempo real para criar narrativas animadas e performances interativas. Seu trabalho foi exibido em vários festivais e exposições internacionais de animação. Além disso, é curador de projeções de filmes maquinema e foi diretor do Machinima Filmfest em Nova York em 2008. Atualmente trabalha no software de animação em tempo real de fonte aberta "moviesandbox".

"Person 2184" is a three-part machinima series running inside the Game Unreal Tournament 2004 from Epicgames. It shows queer happenings in an urban environment not very far from here and now. Running inside the game means that you can download "Person2184" as a modification to your original Game Unreal Tournament 2004 and play the movies in-engine in realtime on your computer.

The goal of the project is to give an idea of alternative art direction, content and story structure to interactive and non-interactive narrative.

It was the artist´s second personal machinima project, in which he created some tools within the Unreal environment to facilitate the setup, to make the films more stable and add new functionality. Especially for the second part – "The photographer" -, where he implemented flocking and crowd simulation, a more robust camera system and first steps into Depth-of-Field simulation.

BIO Friedrich Kirschner is a filmmaker, visual artist and software developer. He re-purposes computer games and realtime animation technology to create animated narratives and interactive performances. His work has been shown at various international animation festivals and exhibitions. In addition, he curates machinima film screenings and was the director of the Machinima Filmfest in New York in 2008. He is currently working on the open-source realtime animation software "moviesandbox".



GOTTFRIED HAIDER

HIDDEN IN PLAIN SIGHT

ÁUSTRIA AUSTRIA

"hidden in plain sight" é uma meditação sobre a natureza da programação de computador. Enquanto um game de computador roda, tanto o jogo quanto o compilador que transforma código legível de programa em código executável de máquina estão sendo compilados. Esse ciclo sem fim e recorrente cria uma miríade de ambientes em 3D de curta duração, que têm o emblema do processo inscrito em suas paredes. O trabalho é basicamente uma peça de software (Quake III Engine modificado, compilador) que roda por conta própria, compilando incessantemente e executando mundos virtuais. Este maquinema é um vídeo gravado de uma dessas interações.

BIO Gottfried Haider formou-se em artes digitais na Universidade de Artes Aplicadas de Viena em 2009. Ele se interessa por teoria de paisagens sonoras urbanas e atualmente pesquisa as interdependências da aquisição algorítmica do espaço, sua manipulação coexistente e numerologia.

"hidden in plain sight" is a meditation on the nature of computer programming. While a computer game is running, both the game and the compiler that turns readable program code into executable machine code are themselves being compiled. This endless, recursive bootstrap cycle creates a myriad of short-lived 3D environments, which have the insignia of the process written on their walls. The work is primarily a piece of software (modified Quake III Engine, compiler) that runs on it's own, endlessly compiling and executing virtual worlds. This machinima is a recorded video of one of these interactions.

BIO Gottfried Haider graduated from the class of Digital Arts at the University for Applied Arts Vienna in 2009. He is interested in urban sound scape theory and currently researching on the interdependencies of the algorithmic acquisition of space, its coexistent manipulation and numerology.

JULIAN OLIVER & CHAD CHATTERTON

MAX_MIPTEX

ALEMANHA, NOVA ZELÂNDIA E AUSTRÁLIA GERMANY, NEW ZEALAND AND AUSTRALIA

Chad e Julian brincavam de rodar alguns de seus níveis de Half-Life em um cartão Hercules [chipset Kyro II] usando os drivers errados [Nvidia Geforce 2]. Eles desconfiavam que isto poderia levar a algo interessante, pois têm diversas maneiras diferentes de lidar com OpenGL. No início pensaram que a tela tinha congelado, depois ela voltou à ação, revelando partes do mapa que eles tentavam carregar. Eles apertaram a tecla atacar e fragmentos da textura descamaram ao redor da câmera disléxica. Esmurrando o ar como heróis, eles o despejaram no DV enquanto disparavam uma pistola no campo dividido e conversavam com os bots perturbados que havia ali. Embora o audiovisual fosse bom, eles o incrementaram - Julian acrescentou uma peça midi diabólica para traçar uma relação mais próxima entre a natureza de "catálogo de tecidos" de Max_Miptex e visões da "sala executiva" no início dos anos 80. "Max_Miptex" é oferecido como uma espécie de "maquinema de glitches".

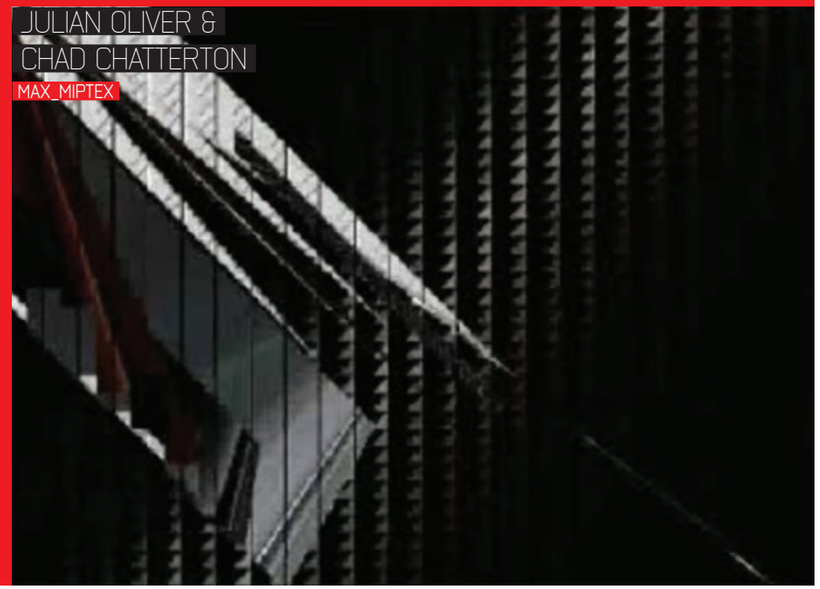
BIO Julian Oliver nasceu na Nova Zelândia e vive em Berlim. Ele atua na intersecção entre arte e tecnologia desde 1998. Seus projetos e alguns estudos foram apresentados em vários museus, eventos internacionais de arte eletrônica e conferências. Seu trabalho recebeu diversos prêmios. Julian tem ministrado numerosos workshops e aulas de mestrado sobre software arte, realidade aumentada, hacking criativo, entre outros. Ele é um antigo defensor do uso de software grátis em produção artística, distribuição e educação.

Chad Chatterton é um artista ambiental que vive na Austrália. Ele contribuiu com vários projetos de game arte, assim como construiu ambientes para Age of Conan MMO da Funcom. Chad viajou para áreas distantes do Japão e da Europa, pesquisando e documentando fotograficamente ambientes dramáticos feitos pelo homem, como Gunkanjima. Mais recentemente, foi artista residente no principal grupo mundial de pesquisa de videogames na ITU.

Chad and Julian were playing around with running some of their Half-Life levels on a Hercules card [Kyroll chipset] using the wrong drivers [Nvidia Geforce 2]. They suspected this might lead to something interesting, as they have very different ways of handling

JULIAN OLIVER & CHAD CHATTERTON

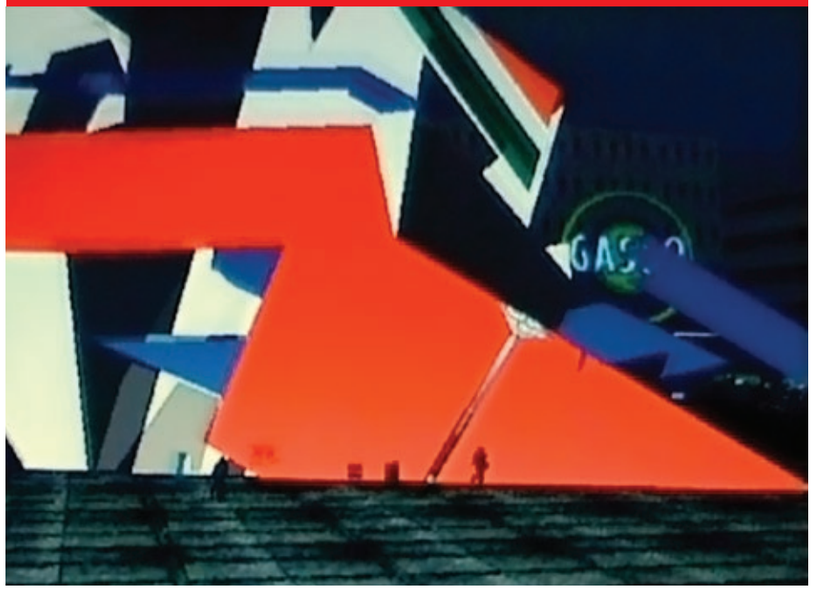
MAX_MIPTEX



OpenGL. At first they thought the screen had hung, then it twitched into action, revealing slithers of the map they'd tried to load. They hit the strafe key and fragments of toothy texture peeled around the dyslexic camera. Punching the air like heroes they dumped it onto DV while they fired a pistol into the splitting field and chatted to whatever distressed bots were in there. Though the audio was good, they dressed it up further - Julian added a bedevilled midi theme piece to draw a closer relationship between the 'textile catalogue' nature of Max_Miptex and visions of the 'executive lounge' in the early 80's. "Max_Miptex" is offered as a kind of 'glitch machinima'.

BIO Julian Oliver is a New Zealander based in Berlin. He has been active in the critical intersection of art and technology since 1998. His projects and the occasional paper have been presented at many museums, international electronic-art events and conferences. His work has received several awards. Julian has given numerous workshops and master classes in software art, augmented reality, creative hacking, among others. He is a long-time advocate of the use of free software in artistic production, distribution and education.

Chad Chatterton is an Environment Artist currently living in Australia. He has contributed to various Art Game projects as well as building environments for Funcom's Age of Conan MMO. Chad has traveled to remote areas of Japan and Europe, researching and photographically documenting both dramatic man-made environments such as Gunkanjima. Most recently he was employed as the Artist in Residence at the world-leading video games research group at ITU.



TIM DRAGE AKA CEMENTIMENTAL

CARMAGEDDON DATA-BENDING

REINO UNIDO UNITED KINGDOM

Experimentos abstratos de maquinema através da edição de arquivos de dados para o jogo Carmageddon para Mac. Esses filmes foram criados editando-se os dados que determinam o comportamento de amassamento quando os carros do jogo se chocam. Ao inserir figuras ridiculamente grandes e depois repetidamente provocar "corpos destroçados" através de um código pirata, o carro do jogador é transformado em uma massa de polígonos misturados que enche quase toda a tela e torna-se uma escultura abstrata em movimento. Várias outras modificações podem ser vistas nos clipes do filme, incluindo alteração do peso dos objetos e mapas de textura alternativa arbitrariamente confundidos para alguns objetos e carros.

BIO RUÍDO ÁSPERO • DOBRAMENTO DE CIRCUITOS • MÚSICA DURA • DESTRUIÇÃO DE DADOS • DESDE 2000AD

Abstract machinima experiments made by editing data files for the Mac game 'Carmageddon'. These movies were created by editing the data which determines the crumple behaviour when the cars in the game crash. By inserting ludicrously large figures, and then repeatedly triggering the 'bodywork trashed' power up via a cheat code, the player car is mutated into a jagged mass of mangled polygons which fill almost the whole screen, and becomes a moving virtual abstract sculpture. Various other modifications can be seen in the movie clips, including alteration of the weight of objects and arbitrary messed-up alternative texture maps for some objects and cars.

BIO HARSH NOISE • CIRCUIT-BENDING • ROUGH MUSIC • DATA WRECKAGE • SINCE 2000AD

ANIMAÇÃO
ANIMATION

ANIMAÇÃO
ANIMATION

O Game Animação apresenta animações feitas a partir do ambiente dos games, que no passado eram apenas demonstrativos de como os jogos funcionavam. Atualmente os artistas multimídia e os game animadores ou desenvolvem e inventam novas narrativas a partir das narrativas próprias dos jogos existentes, ou desconstroem essas narrativas tornando-as puramente lúdicas.

A partir dos ambientes e elementos dos próprios jogos, o game animador cria novos roteiros colocando às vezes a própria narrativa do jogo em contradição, tirando sua funcionalidade e transformando-o em uma nova experiência. O game animador é livre para inventar, a partir de um jogo, novas animações com novas narrativas que acabam potencializando o próprio jogo, ou seja, suas animações passam a ser um elemento de inspiração para os gamemakers produzirem novos jogos.

A transdisciplinariedade dessas experiências, realizadas em 8-bit, 2D, 3D, 4D e stopmotion, vislumbram a diversidade e a potencialidade destas animações e ao mesmo tempo ampliam a compreensão dos jogos enquanto uma linguagem expressiva da contemporaneidade.

Game Animation presents animations made from the game environment, which were formerly just demos of how games worked. Presently, multimedia artists and game animators either develop and create new narratives from existing games' narratives, or they deconstruct those narratives, making them merely playful.

Starting from the environments and elements of games, the game animator creates new scripts, sometimes putting in contradiction the very game narrative, removing its functionality and transforming it into a new experience. The game animator is free to invent, starting from a game, new animations with new narratives that finally potentiate the game, that is, his animations become an element of inspiration for gamemakers to produce new games. The transdisciplinarity of these experiences, performed in 8-bit, 2D, 3D, 4D and stopmotion, give an outlook of the diversity and potentiality of these animations, and at the same time enlarge the understanding of games as a language that expresses contemporaneity.

RAQUEL OLÍVIA FUKUDA
COORDENADORA DO FILE ANIMAÇÃO
FILE ANIMATION COORDINATOR

DAVID O'REILLY

RGB XYZ

IRLANDA E ALEMANHA

IRELAND AND GERMANY

"RGB XYZ" foi feito entre 2004 e 2008, e inicialmente colocado on-line em cinco partes, sob o nome de Chuck Clint III. Foi apresentado pela primeira vez em 2007 durante uma palestra na Pictoplasma e oficialmente premiado no Festival de Berlim 2008, onde ganhou uma menção especial. "RGB XYZ" também venceu a categoria de "Melhor Animação" no Curtas Vila do Conde 2008 em Portugal.

BIO Com curtas-metragens premiados em todo o mundo como o Urso de Ouro em 2009 no Festival Internacional de Berlim e o Festival Internacional de Animação de Ottawa, entre outros, David criou várias sequências de animação e adereços para o filme "Son of Rainbow" (2007), bem como a animação guia para as sequências do filme "Guia do Mochileiro das Galáxias". Em 2009 ele animou o clipe "I'll go crazy if I don't go crazy tonight", do U2.

"RGB XYZ" was made between 2004 and 2008, and first posted online in five parts, under the name of Chuck Clint III. It was presented for the first time in 2007, during a conference at Pictoplasma, and officially awarded in the Berlin Festival 2008 with a special mention. "RGB XYZ" has also won in the category "Best Animation" at Curtas Vila do Conde 2008 in Portugal.

BIO With short films awarded all over the world, as the Silver Bear in 2009 at the Berlin International Festival and the Ottawa Animation International Festival, among others, David has created several sequencies of animation and props for the film "Son of Rainbow" (2007), as well as the guide animation for the sequencies of "Guia do Mochileiro das Galáxias". In 2009 he animated the clip "I'll go crazy if I don't go crazy tonight", by U2.

LAUREN FEEHERY

8-BIT HAMLET

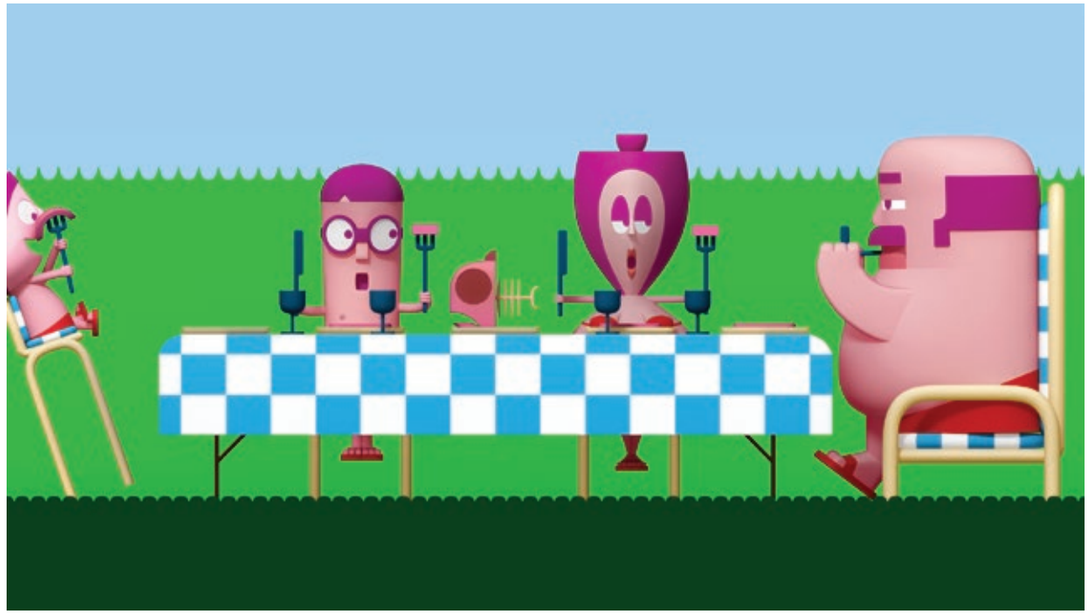
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Um trailer fictício em 8-bit de "Hamlet", estrelada por robôs. Este é um projeto feito de forma independente. Um agradecimento especial a Andrew Lowry do Mental Tan Studios pela trilha sonora original.

BIO Lauren é apaixonada por animação desde a infância, quando fez uma animação (terrível) com a única ferramenta que ela tinha: Microsoft PowerPoint. Em seguida, na escola, ela conheceu o Adobe Flash (então Macromedia Flash) e imediatamente se apaixonou. De lá ela foi para Sam Houston State University e obteve um diploma de bacharel em animação. Atualmente ela está trabalhando em uma graphic novel, um webcomic, e um curta de animação 2D.

A fictional 8-bit trailer of "Hamlet", starred by robots. This is a project executed in an independent way. Special thanks to Andrew Lowry, from Mental Tan Studios, for the original soundtrack.

BIO Lauren is passionate for animation since her childhood, when she made a (awful) animation with the only tool she had: Microsoft PowerPoint. Then, in school, she met Adobe Flash (then Macromedia Flash), and immediately fell in love. From there she went to Sam Houston State University and obtained a degree in animation. Presently, she is working in a graphic novel, a webcomic, and a short 2D animation.



MARTIN SCHMIDT

PRECISE PETER / DER PRÄZISE PETER

ESTADOS UNIDOS E ALEMANHA UNITED STATES AND GERMANY

"Precise Peter / Der präzise Peter" é uma reflexão bem humorada de um churrasco que poderia servir e comer, aperfeiçoado durante muitos anos. Seu prazer só pode ser derrotado pelo divertimento que seu filho está experimentando, tentando ser parte do mundo adulto.

BIO Martin nasceu nos Estados Unidos e se graduou na University of Art Kassel, Alemanha. Já produziu cinco filmes curta-metragens e diversos comerciais.

"Precise Peter / Der präzise Peter" is a well-humored reflection on a barbecue that could serve and eat, perfected during several years. His pleasure can only be beated by the fun his son is experiencing, trying to be a part of the adult world.

BIO Martin was born in the United States and graduated from the University of Art Kassel, Germany. He has produced five short films and several commercial spots.

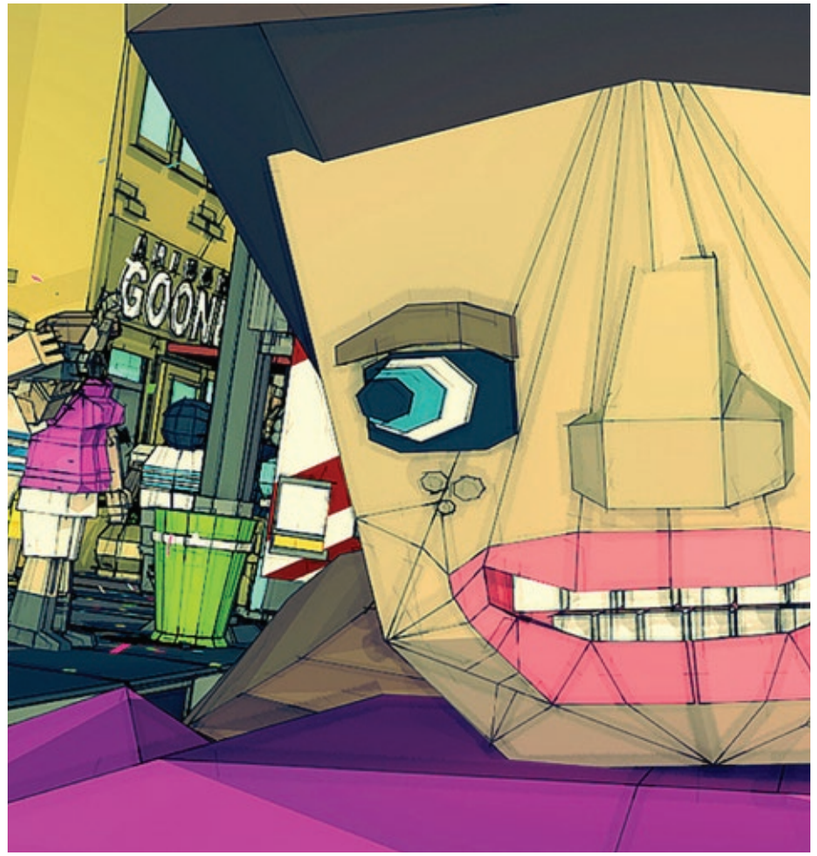
MIKE WINKELMANN (BEEPLE)

FLYING LOTUS: KILL YOUR CO-WORKERS

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Com este vídeo, Flying Lotus e Beeple trazem à vida um mundo vibrante, exatamente como pensou o aclamado ilustrador Theo Ellsworth com a arte do EP "Pattern+ Grid World".

No site http://beeple-crap.com/resources.php as pessoas podem baixar os arquivos do projeto e ver exatamente como cada cena foi feita e cada personagem foi animado. Eles também disponibilizam esses modelos 3D e as cenas como uma espécie de "vídeo em código aberto" em que todas as partes do projeto são liberadas.



BIO Mike Winkelmann é designer gráfico, vive e trabalha em Neenah, Wisconsin, EUA. Beeple é o pseudônimo para seus projetos pessoais, que incluem curta-metragens, live-actions, peças de design gráfico, música e desenhos. A maior parte de seu trabalho atual se concentra em maneiras de pensar a música visual através do vídeo. Ele também é membro fundador do coletivo multimídia Donebestdone.

BIO Mike Winkelmann is a graphic designer who lives and works in Neenah, Wisconsin (US). Beeple is the pseudonym for his personal work, that includes short films, live actions, graphic design pieces, music and drawings. Most of his present work is focused on ways of thinking visual music through video. He is also a founding member of the multimedia collective Donebestdone.

With this video, Flying Lotus and Beeple bring to life a vibrating world, exactly as the renowned illustrator Theo Ellsworth has thought in the art of EP "Pattern+Grid World".

At the site http://beeple-crap.com/resources.php, people may download the project files and see exactly how each scene and character was animated. They also make available these 3D models and the scenes as a kind of "open source video", in which all the project parts are liberated.

ONE MORE PRODUCTION (BENJAMIN DARRAS & JOHNNY ALVES)

PIXELS

FRANÇA FRANCE

A ideia do curta "Pixels" surgiu de um videoclipe. Com o storyboard pronto, filmaram por dois dias em Nova York com uma câmera Canon 5D. Toda a edição foi feita em Final Cut Pro e Maya. Shake and Nuke foram utilizados para a composição e foi concluído em Flame.

BIO One More Production é uma empresa de efeitos visuais localizada no centro de Paris. Benjamin se formou em novas mídias no Surrey Institute of Art and Design, em Londres. Fundou a One More Production em 2004 com Johnny, diretor artístico, graduado em animação digital e com um passado na arquitetura.

The idea of the short film "Pixels" came from a videoclip. With the storyboard ready, they have filmed for two days in New York with a Canon 5D camera. All the edition was made in Final Cut Pro and Maya. Shake and Nuke were used for the composition and it was finished in Flame.

BIO One More Production is a visual effects company located downtown Paris. Benjamin graduated in new media at the Surrey Institute of Art and Design, London. He has founded One More Production in 2004 with Johnny, art director, graduated in digital animation and with a past in architecture.

PEERHOLE-CIRCUS

ZOMBIES IN RETROLAND

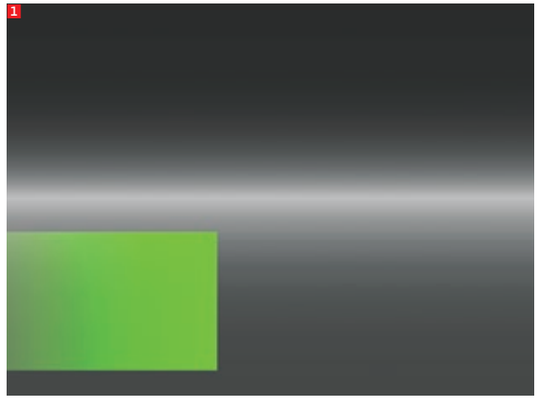
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

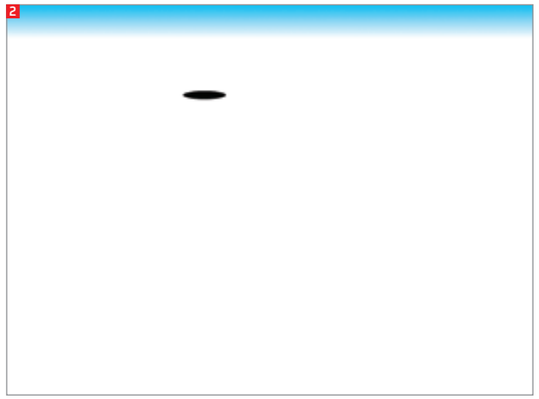
Sendo um fã de filmes de terror não demorou muito para que os zumbis influenciassem em meu trabalho. Eu sou um grande fã de George Romero e Tom Savini e sempre sonhei em fazer um filme do meu próprio dia com os comedores de carne tomando conta do mundo. Um dia eu comecei a desenhar esses personagens em Microsoft Paint e pensei que tinha um certo charme retrô. Depois os levei para o After Effects e comecei a animar.

BIO Meu nome é Mateus Maggs, tenho 36 anos e vivo na Inglaterra. Desde que eu era jovem sempre amei desenhar e pintar. Na época eu tinha 18 anos e estava na faculdade quando descobri a animação. Depois me graduei em animação 2D tradicional e digital. Trabalhei em vários projetos para televisão e jogos de computador. Atualmente trabalho na Pawprint Jogos.

Being a fan of horror films, it didn't take long for zombies to start influencing my work. I am a big fan of George Romero and Tom Savini, and have always dreamed of making a film about my own day, with meat eaters dominating the world. One day I started to draw these characters in Microsoft Paint, and I thought it had some retro charm. Then I took them to After Effects and started to animate them.

BIO My name is Mateus Magg, I am 36 and live in England. Since I was young, I always liked drawing and painting. I was 18 and a college student when I discovered animation. Afterwards I graduated in traditional and digital 2D. I have worked in several projects for television and computer games. Presently, I work at Pawprint Jogos.





RAFAËL ROZENDAAL

HOLANDA NETHERLANDS

BURNING MY TIME 1

(2011)

DEEP BLACK HOLE 2

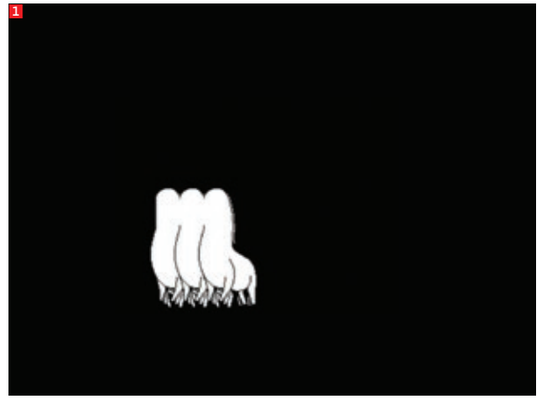
(2010)

Meu trabalho está espalhado sobre uma enorme quantidade de domínios (na internet). Cada um deles é (o título de) uma obra. Em cada trabalho você vai encontrar uma versão condensada da realidade irreal, ou algo assim.

BIO Produz site como se fossem obras de artes únicas, algumas são inclusive vendidas com o domínio, mas o trabalho continua a ser público com o nome do coletor na barra de título do site. Morou em Amsterdã, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Portland, Tóquio e Berlim. Vive e trabalha em hotéis. Nascido em 1980 em Amsterdã. Pai Arie Rozendaal da Holanda. Mãe Heloisa Castello Branco, do Rio de Janeiro, Brasil. Bisavô Humberto Castello Branco, ex-presidente do Brasil.

My work is scattered over a huge number of domains (on the internet). Each of them is (the title of) a work. In each work you will find a condensed version of unreal reality, or something like that.

BIO I produce websites as if they were unique artworks. Some of them are even sold with the domain, but the work is still public with the name of the collector on the site's title bar. I have lived in Amsterdam, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Portland, Tokyo and Berlin. I live and work in hotels. Born in 1980 in Amsterdam, son of Arie Rozendaal, Dutch, and Heloisa Castello Branco, Brazilian. Great-grandson of former Brazilian president Marshall Humberto Castello Branco.



RAQUEL MEYERS

ESPANHA SPAIN

THE EMPEROR'S SNUFF BOX 1

(2008)
Música: Tubular Balls
Vídeo: Raquel Meyers

Music: Tubular Balls
Video: Raquel Meyers

FIN 2

(2008)
Sajama Cut L'Internationale LP The remix album (The Bronze Medal Recording Company & Aksara Records)
Música: Sajama Cut (Videogame Orchestra Remix)
Vídeo: Raquel Meyers

Sajama Cut L'Internationale LP The remix album (The Bronze Medal Recording Company & Aksara Records)
Music: Sajama Cut (Videogame Orchestra Remix)
Video: Raquel Meyers

FOLLOW THE RED DOT'S 3

(2007)
Música: Bubblyfish
Vídeo: Raquel Meyers

Music: Bubblyfish
Video: Raquel Meyers

L-V-SC-LD-RTH-ND-TH 4

(2009)
Música: GOTO80
Vídeo: Raquel Meyers

Music: GOTO80
Video: Raquel Meyers

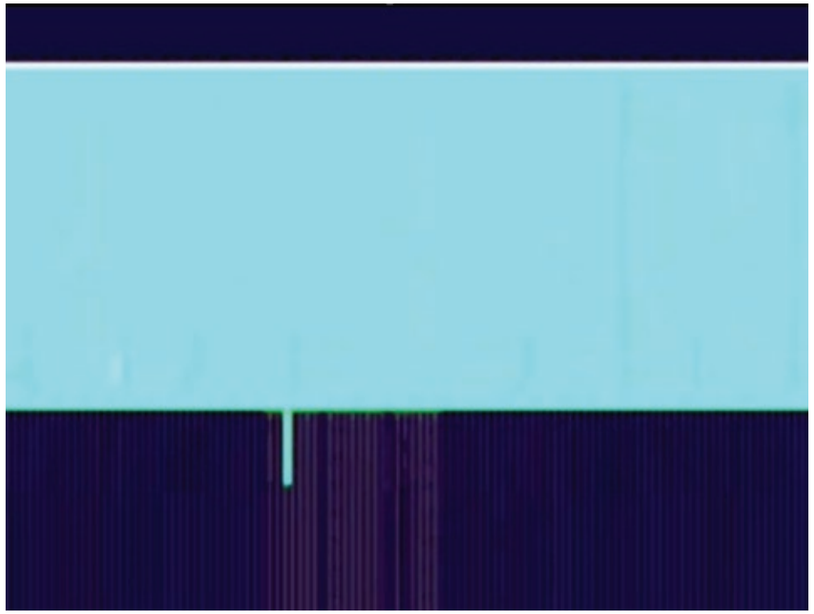
RETIREMENTOLOGY 5

(2009)
Música: GOTO80
Vídeo: Raquel Meyers

Music: GOTO80
Video: Raquel Meyers

BIO Raquel Meyers é uma vídeo-artista espanhola, que se utiliza de gráficos de baixa resolução para criar imagens surreais e atmosferas assustadoras. Ela faz videoclipes e VJ sets para muitos dos mais proeminentes músicos de 8 bits (Glomag, Bubblyfish, Goto80) e também trabalha com electro e ruídos como Rubeck e Bolas Tubular. Meyers fazia parte do Entter (2000-2007), e trabalhou com design, instalações e websites.

BIO Raquel Meyers is a Spanish video-artist who uses low-resolution graphics to create surreal images and frightening ambiances. She makes videoclips and VJ-sets for several of the most significant 8-bit musicians (Glomag, Bubblyfish, Goto80), and also works with electro and noise as Rubeck and Tubular Balls. Meyers was part of Entter (2000-2007) and worked with design, installations, and websites.



ROSA MENKMAN
PERFORMATIVE FAIL

HOLANDA HOLLAND

Este vídeo é feito com a ajuda de uma coleção de sons de hard drive com defeito, enquanto o vídeo é uma combinação de vídeos falhos de screengrap em PDF (feitos por mim).

É a primeira vez que eu faço um (tipo de) vídeo-coisa musical por conta própria. Para a música, não usei qualquer software de composição, exceto Firefox... é muito lo-fi de uma maneira hi-fi quebrada - se você entende o que quero dizer.

BIO Rosa Menkman nasceu em Amsterdã, Holanda. Mestre em Mídias Digitais, atualmente é pesquisadora em edição de vídeos e fotografias; também desenvolve trabalhos relacionados à linguagem da performance. Lançando mão de variadas "falhas" de sistemas eletrônicos, a artista utiliza softwares que contribuem para que os problemas tão comuns ao universo digital se tornem ainda mais evidentes.

This video is made with the help of a collection of failing hard drive sounds, while the video is a combination of failed pdf screengrap videos (by me). It is the first time I made a (kind of) music video-thing all on my own. For the music I didn't use any composing software except for Firefox... It is very lo-fi in a broken hifi way - if you get what I mean.

BIO Rosa Menkman was born in Amsterdam, Holland. Master in digital media, she is presently a researcher in video and photo edition, and also develops works related to performance language. Using several electronic system "failures", the artist uses software that contributes to make even more clear the frequent problems that occur in the digital universe.

TEA & CHEESE (LIAM TATE & JAMIE STANTON)
8-BIT WATERSLIDE

INGLATERRA ENGLAND

Os animadores britânicos conhecidos como Tea&Cheese apresentaram seu vídeo "Waterslide 8-Bit in Real Life" para o concurso Waterslide Barclaycard no YouTube. E o vídeo foi o vencedor.

A ideia surgiu pelos anos jogando vídeo game e sem ter tempo suficiente para reproduzi-los depois de adultos. Nós queríamos fazer algo que as pessoas pudessem desfrutar sem saber nada sobre a competição. O vídeo teve influências de Pes (eatpes.com) e Michel Gondry. Esses caras são a prova de que você não tem que ter um monte de dinheiro para fazer algo que as pessoas vão adorar!

BIO Liam Tate e Jamie Stanton graduaram-se em 2007 e seguiram caminhos separados até o momento em que se reencontraram. Jamie ganhou uma bolsa para o London Film Academy, onde ele fez o seu debut com o premiado curta "Undead Union: The Making of ...". Enquanto isso, Liam ganhou uma série de competições, dirigiu a multi-premiada animação "Urban Surf" e ainda encontrou tempo para compor músicas para uma variedade de projetos que incluem o drama da ITV 'In The Name of the Children'. Em 2008 se reencontraram e fundaram a Tea&Cheese.

British animators known as Tea&Cheese have presented their video "Waterslide 8-Bit in Real Life" in the Waterslide Barclaycard contest at YouTube. And it was the winner.

The idea has come after years playing video game and without enough time to reproduce them as adults. We wanted to do something that people might enjoy without knowing anything about the competition. The video was influenced by Pes (etapes.com) and Michel Gondry. These guys are the proof that you don't need to have a lot of money to do something people will love!

BIO Liam Tate and Jamie Stanton have graduated in 2007 and followed separate ways until the moment they met again. Jamie has won a scholarship to the London Film Academy, where he started with the awarded short film "Undead Union: The Making of ...". Meanwhile, Liam won a series of competitions, directed the multi-awarded animation "Urban Surf", and still found time to compose music for several projects, including the ITV drama "In The Name of the Children". In 2008 they met again and founded Tea&Cheese.

SYMPOSIUM

ANDREW HIERONYMI

JOGANDO COM AUTOCONSCIÊNCIA: MÁQUINAS SIMPLES, JOGOS COOPERATIVOS E ENSINANDO DESIGN DE JOGOS FÍSICOS

SELF-CONSCIOUS GAMING: SIMPLE MACHINES, COOPERATIVE PLAY AND TEACHING PHYSICAL GAME DESIGN

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Andrew Hieronymi descreve o processo de design por trás de seu último projeto, FLYING MACHINE, assim como instalações físicas recentes de games desenvolvidos por seus alunos.

FLYING MACHINE é uma instalação de jogo físico colaborativo para vários jogadores, em que os participantes jogam um game de computador projetado em uma tela usando dispositivos de input especiais. Três jogadores operam três "máquinas simples" – uma alavanca, uma polia e uma roda –, com as quais controlam partes diferentes de uma "máquina voadora" na tela. Para que a máquina voe, os jogadores precisam coordenar suas ações.

BIO Ver página 14.

Andrew Hieronymi describes the design process behind his latest project, FLYING MACHINE, as well as recent physical game installations developed by his students.

FLYING MACHINE is a cooperative multi-player physical game installation in which participants play a computer game projected on a screen using custom input devices. Three players are operating three "simple machines", a lever, a pulley and a wheel with which they control different parts of an on-screen "flying machine". For the machine to fly, the players have to coordinate their actions.

BIO See page 14.

LALA DEHEINZELIN

(Coordenação / Coordination)

"ECONOMIA CRIATIVA: UM "SOFTWARE" PARA OS "HARDWARES" DO DESENVOLVIMENTO

CREATIVE ECONOMY: A "SOFTWARE" FOR THE "HARDWARE" OF DEVELOPMENT

BRASIL BRAZIL

Tendo em vista os grandes eventos que o Brasil vai receber, torna-se ainda mais urgente avançar em estratégias que permitam a Economia Criativa realizar seu papel como motor de uma nova economia. Lembrando que economia criativa, de forma muito simplificada, agrega as muitas atividades que tem como matéria prima os recursos intangíveis (cultura, conhecimento, criatividade, experiência) que não apenas não se esgotam como se renovam e multiplicam com o uso e portanto são uma chave para o desenvolvimento sustentável. Muito está sendo feito na questão estrutural: construção de equipamentos, espaços, vias públicas, enfim o "hardware". Mas, onde estão os "softwares"? A parte humana, ligada à capacitação, design, inovação, cultura? Como avançar no design de processos, instrumentos e formas de governança que de fato tenham os recursos intangíveis (cultura, conhecimento, criatividade) como elemento central é o tema desta mesa que reúne gestores que tem o poder de tomar decisões nestas áreas.

BIO CLAUDIA LEITÃO, MINISTÉRIO DA CULTURA

Atual Secretária de Economia Criativa do Ministério da Cultura, foi secretária de Estado da Cultura do Ceará entre 2003 e 2006, quando, através de um Plano Estadual, cujo lema era "Valorizando a diversidade e promovendo a cidadania cultural", realizou diversas reformas na formulação e avaliação das políticas públicas. Destacou-se pela implementação do Sistema Estadual de Cultura no Ceará, o que lhe rendeu o primeiro lugar do Prêmio Cultura Viva, do Ministério da Cultura, na categoria Gestão Pública. Formada em direito e educação artística, e com

mestrado e doutorado em sociologia, é atualmente conselheira do Programa Cultura Viva, pertence à Rede de Estudos em Políticas Culturais (Redepcult) e integra o conselho de redação da revista eletrônica Políticas Culturais em Revista, da UFBA.

EDGAR ANDRADE, FEDERAÇÃO NACIONAL DA ECONOMIA CRIATIVA
Coordenador da Federação Nacional da Economia Criativa (FNEC). É consultor do projeto de implementação do Delta Zero - Base Recife de Indústrias Criativas e da Joystreet - Olimpíadas de Jogos e Educação. Trabalhou como Coordenador de Economia Criativa da FUNDARPE - Fundação de Cultura do Governo de Pernambuco, e também era responsável pela articulação política com o Governo Federal e com outros Estados. Foi secretário executivo do Fórum Nacional dos Secretários e Dirigentes Estaduais de Cultura. Formado em comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda pela Escola Superior de Marketing, atuou no mercado publicitário até se envolver com as Políticas Públicas de Cultura através do Governo de Pernambuco.

HELIANA MARINHO, SEBRAE/RJ
Doutora em Administração (FGV/EBAPE); Mestre em Administração Pública (FGV/EPAPE); Especialista em Analise de Projetos; Arquiteta. Professora em cursos de pós-graduação (FGV/FESP). Oficinas de Planejamento Estratégico e Elaboração de Projetos (FUNARTE). Autora de livro e artigos. Atividades Profissionais: Analista de Organização e Gestão (IBAM – 1991/2000); Gerente de Desenvolvimento Local (SEBRAE/RJ – 2000/2006); Gerente de Desenvolvimento da Economia Criativa (SEBRAE/RJ – desde 2006).

LALA DEHEINZELIN, ENTHUSIASMO CULTURAL E CRIE FUTUROS
Com background no setor cultural, é palestrante e consultora internacional para governos, instituições de fomento e organismos multilaterais especializada no cruzamento de Economia Criativa, Sustentabilidade e Futuros. Criou e coordena o movimento iberoamericano Crie Futuros, para criação de futuros desejáveis (www.criefuturos.com). É assessora sênior da Unidade especial de Cooperação Sul- Sul,do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento; Conselheira do Instituto Nacional de Moda e Design do Calendário Oficial da Moda Brasileira, organizando atividades relativas à economia criativa. Fundadora do Núcleo de Estudos do Futuro da Universidade Católica de São Paulo.Articulista das revistas Arc Design e Comunicação 360 o além de diversos portais digitais.

MARCOS ANDRÉ CARVALHO, SECRETARIA DE CULTURA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Marcos André é músico, jornalista e trabalha na Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro. Nesta instituição foi coordenador de Diversidade Cultural nos anos de 2008 a 2010, quando implantou a Rede de Pontos de Cultura do Estado. Atualmente é coordenador de Economia Criativa, responsável pelos projetos Rio Criativo – Incubadoras de Empreendimentos Criativos do Estado do Rio de Janeiro e Escritório de Apoio à Produção Cultural e pela implementação do Programa de Desenvolvimento da Economia Criativa do Estado.

MARIA ARLETE GONÇALVES, OI FUTURO
Jornalista e publicitária pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Maria Arlete Gonçalves tem mestrado em Administração de Empresas de Terceiro Setor, pelo Instituto de Economia da UFRJ. Diretora de Cultura do Oi Futuro tem, sob sua responsabilidade, os Museus de Telecomunicações e os centros culturais do Rio de Janeiro e de Belo Horizonte, voltados para a arte e tecnologia. É também responsável pela criação da Oi Kabum! Escolas de Arte e Tecnologia e pelo Programa Oi de Patrocínios Culturais Incentivados, que hoje abrange todo o Brasil.

MARIO BORGHINI, INSTITUTO PEREIRA PASSOS, PREFEITURA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO
Administrador de empresas formado pela Universidade Cândido Mendes e MBA em finanças pelo IBMEC, executivo do mercado financeiro com passagem pelo Sudameris e Bankboston, dentre outras instituições financeiras,

e, consultor de empresas até janeiro de 2009, quando então ingressou na Prefeitura do Rio de Janeiro. É diretor de Desenvolvimento Econômico Estratégico do Instituto Pereira Passos, uma autarquia da prefeitura, responsável pelo planejamento econômico e urbano da cidade.

Having in view the large sporting events that Brazil will host, it becomes even more urgent to move forward in strategies that allow the Creative Economy to fulfill its role as the engine of a new economics. Reminding that creative economy, in a very simplified way, gathers the different activities that have as their raw material the intangible resources (culture, knowledge, innovation, experience), which are not only inexhaustible as they renew themselves and multiply with use, and therefore are key to sustainable development. Much is being done in the structural field: building of equipment, spaces, public ways, in sum, the "hardware". But where are the "softwares"? The human part, related to capacitation, design, innovation, culture? How to go forward in the design of processes, instruments and forms of governance that really have the intangible resources (culture, knowledge, creativity) as their central element, is the theme of this panel that gathers managers who have the power of decision in those areas.

BIO **CLAUDIA LEITÃO, MINISTRY OF CULTURE**
Presently the secretary of Creative Economy at the Ministry of Culture, she was the secretary of Culture of the State of Ceara from 2003 to 2006, when, through a state plan whose motto was "Valuing diversity and promoting cultural citizenship", she achieved several reforms in the proposition and evaluation of public policies. She is known for implementing the Culture State System in Ceara, which gave her the first prize of Living Culture Awards from the Ministry of Culture, in the category Public Management. Graduated in law and in art education, with master's and Ph.D. in social sciences, she is presently advisor of the Living Culture Program, is part of the Network of Cultural Policies Studies (Redepcult), and of the editorial board of the electronic magazine Políticas Culturais em Revista, at the Federal University of Bahia.

EDGAR ANDRADE, NATIONAL FEDERATION OF CREATIVE ECONOMY
Coordinator of the National Federation of Creative Economy (FNEC), he is an advisor to the implementation project of Delta Zero - Recife Basis of Creative Industries and Joystreet - Games and Education Olympics. He has worked as coordinator of Creative Economy at FUNDARPE - Culture Foundation of the Government of Pernambuco, and was also responsible for political articulation with the federal government and other states. He was the executive secretary of the National Forum of State Secretaries and Directors of Culture. Graduated in social communication with license in advertising and publicity by the Superior School of Marketing, he has acted in the advertising market before working with culture public policies through the government of Pernambuco.

HELIANA MARINHO, SEBRAE/RJ
Doctor in administration (FGV/EBAPE); master in public management (FGV/EPAPE); specialized in project analysis; architect; professor in post-graduation courses (FGV/FESP). Workshops of strategic planning and project elaboration (FUNARTE). Author of books and articles. Professional activities: analyst of organization and management (IBAM – 1991/2000); manager of local development (SEBRAE/RJ – 2000/2006); manager of creative economy development (SEBRAE/RJ – since 2006).

LALA DEHEINZELIN, ENTHUSIASMO CULTURAL AND CRIE FUTUROS
With a background in the cultural area, she is a speaker and international consultant for governments, fomentation institutes, and multilateral organizations, specialized in the crossing of creative economy, sustainability and futures. She has created and coordinates the Ibero-American movement Crie Futuros, for the creation of desirable futures (www.criefuturos.com). Is a senior advisor of the special unit of Cooperation South-South, of the United Nations Program for Development; consultant of the National Institute

of Fashion and Design of Calendário Oficial da Moda Brasileira, organizing activities related to creative economy. Founder of the Nucleus of Future Studies at Catholic University of Sao Paulo. Writer in the magazines Arc Design and Comunicação 360°, besides several digital portals.

MARCOS ANDRÉ CARVALHO, SECRETARIAT OF CULTURE OF THE STATE OF RIO DE JANEIRO
Marcos André is a musician, journalist, and works for the Secretariat of Culture of the State of Rio de Janeiro. In that institution, he was the coordinator of cultural diversity in the years 2008-2010, when he implemented the state's Network of Points of Culture. He is presently the coordinator of Creative Economy, responsible for the projects Creative Rio – Incubators of Creative Enterprises of the State of Rio de Janeiro and Offices of Support to Cultural Production, and for the implementation of the state's Program of Creative Economy Development.

MARIA ARLETE GONÇALVES, OI FUTURO
Journalist and advertising professional graduated from the Communication School of Federal University of Rio de Janeiro, Maria Arlete Gonçalves has a master's degree in Business Administration of the Third Sector, from the Institute of Economics of UFRJ. Director of culture at Oi Futuro, she has under her responsibility the Museums of Telecommunications and the cultural centers of Rio de Janeiro and Belo Horizonte, dedicated to art and technology. She is also responsible for the creation of Oi Kabum! Schools of Art and Technology, and for the Program Oi of Incentive to Cultural Sponsorship, which today covers all Brazil.

MARIO BORGHINI, PEREIRA PASSOS INSTITUTE, MUNICIPAL GOVERNMENT OF RIO DE JANEIRO
Business manager graduated from University Cândido Mendes and MBA in finance from IBMEC, executive in the financial market with experience at Sudameris and Bankboston, among other institutions; business consultant until January 2009, when he joined the city hall of Rio de Janeiro. Director of strategic economic development at Instituto Pereira Passos, a city hall autarchy responsible for the city's economic and urban planning.

MATTHEW DAVID PARKER

ALÉM DA TELA
BEYOND THE SCREEN

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Os jogadores de videogame há muito são considerados uns molengas que ficam sentados sozinhos no escuro olhando para uma tela iluminada enquanto apertam botões. Mas uma nova onda de videogames interativos que se concentram no movimento físico e na interação no mundo real foi contra essa corrente.

Nesta palestra, eu apresento meu trabalho e o de outros que retiram o enfoque da tecnologia e enfatizam os jogadores. Que experiências podemos criar quando a tecnologia se torna o árbitro, em vez do próprio jogo? Quando os videogames são jogados cara a cara, em vez de através de uma tela? Quando os jogadores se tornam mais parecidos com atletas?

BIO Ver página 24.

Video game players have long been cast as anti-social couch potatoes who sit in alone in a dark room, staring at a bright screen while mashing buttons. However, a new wave of interactive video games that focus on physical motion and real-world interaction have gone against trend. In this talk, I present my work and the work of others that remove the focus on the technology and emphasize the players. What experiences can we create when the technology becomes the referee rather than the game itself? When video games are played face to face instead of through a screen? When video game players become more like athletes?

BIO See page 24.

RICHARD GUTLEBER (SUSIGAMES)

SUSIINBRIEF

ALEMANHA GERMANY

Um olhar através da fechadura para dentro do estúdio e trabalhos de SUSIGAMES.

BIO Devido a sua educação interdisciplinar e trabalhos artísticos/comerciais nos campos de arte-mídia, interação e desenho gráfico/ ilustração computacional, e um mundo que produz códigos, Richard vive e atua como interface e catalizador nesse vasto campo.

Richard trabalha como freelance nos campos de conceito / consultoria / interação / design / programação e hacking para diversas agências alemãs, entre as quais Atelier Brueckner (Stuttgart), BLANX (Colônia), PONG.LI (Karlsruhe/ Berlim), ZKM Center for Art and Media (Karlsruhe) e em seus próprios projetos / clientes em todo o mundo.

A short keyhole look inside the studio and works from SUSIGAMES.

BIO Due of his interdisciplinary education & artistic/commercial works in the fields of mediaart, interaction & computational graphic design/illustration and a code producing world, Richard lives & works as an interface & catalyst in this broad wide fields.

Richard works freelance in the fields of concept / consulting / interaction / design / programming & hacking for different german agencies including Atelier Brueckner (Stuttgart), BLANX (Cologne), PONG. LI (Karlsruhe/Berlin), ZKM Center for art and media (Karlsruhe) and on his own projects / clients worldwide.

HIPERSÔNICA ENCONTRO RIO 2011

HYPERSONICA MEETING RIO 2011

FILE HIPERSÔNICA

OI FUTURO EM IPANEMA

FILE HYPERSONICA

OI FUTURO IN IPANEMA

Um acontecimento único na temporada 2011. Três noites dedicadas ao diálogo com excepcionais artistas brasileiros e do exterior – e com as sonoridades incomuns dos instrumentos que eles próprios constroem.

No espaço Oi Futuro Ipanema, o FILE Hipersônica Encontro, evento experimental de sonoridade eletrônica, estimula a interação do público entre si e com os artistas, suas técnicas, seus instrumentos.

Um caminho de dupla via, onde as pessoas podem gravar depoimentos, propor conceitos e recorrer à equipe Oi Futuro para a análise de suas propostas de música eletrônica, gravadas em CD ou DVD.

Há 12 anos, o FILE posiciona o Brasil no contexto mundial das novas tendências da música eletrônica. O Oi Futuro se orgulha de ser parceiro nessa jornada.

A unique happening in the 2011 season. Three nights dedicated to discussions with exceptional Brazilian and foreign artists – and with the uncommon sonorities of the instruments built by themselves.

At the Oi Futuro Ipanema space, FILE Hypersonica Meeting, an experimental event of electronic sonority, stimulates the interaction of the public among themselves and with artists, their techniques, their instruments.

A two-way road, where people may record testimonies, propose concepts and require the Oi Futuro team to analyze their electronic music proposals, recorded in CD or DVD.

For 12 years now, FILE has placed Brazil in the world context of new trends in electronic music. Oi Futuro is proud of being their partner in this journey.

MARIA ARLETE GONÇALVES
DIRETORA DE CULTURA OI FUTURO
OI FUTURO, CULTURE DIRECTOR

O FILE HIPERSÔNICA PROPÕE "3 NOITES DE HIPERSÔNICA ENCONTRO"

O QUE É "HIPERSÔNICA ENCONTRO"?

Quando vamos a um show de música eletrônica, seja de quem for, vamos com o intuito de ver uma boa apresentação. E se isto acontece, voltamos para casa contentes e depois comentamos com nossos amigos que o show foi muito bom e que eles também deveriam vê-lo.

Como seria inverter esta lógica, que está tão arraigada em nossas mentes que nem percebemos ou temos consciência de que isso é muito frustrante e muito pobre? Aquilo que parece ser um grande encontro entre as pessoas e entre aqueles que se apresentam na verdade é tão impessoal quanto pessoas andando pelas ruas de uma grande cidade. Isto gera um sentimento de frustração e de incompletude, pois aqueles que gostaríamos de conhecer pessoalmente desaparecem por trás dos bastidores, e todas as pessoas, às vezes milhares delas, também acabam não se relacionando entre si. Ficam todas dentro de seu ovo, em contato apenas com quem já conhecem; não trocam nada com as outras.

O encontro, para ser completo, pressupõe uma relação de duas vias, uma relação mútua que se dá pela interação daqueles que se encontram. Sem interação não há troca, não há encontro. É nesse sentido que pensamos o "Hipersônica Encontro" como um evento de sonoridade eletrônica que não quis ser apenas a apresentação de um espetáculo, mas um evento experimental onde pudessem acontecer várias dinâmicas no intuito de as pessoas interagirem: 1) com as pessoas que lá se encontram; 2) com a própria produção do evento; 3) com o trabalho dos artistas.

No encontro, as pessoas puderam conhecer de perto os instrumentos dos artistas, saber como foram feitos, como funcionam, além de mostrar suas próprias propostas.

Caso alguém tivesse uma proposta ou uma invenção, algo como, por exemplo, uma nova batida, uma nova música, um novo instrumento ou mesmo um novo conceito, haveria a possibilidade de levar esses trabalhos na forma de CD ou DVD e entregá-los à equipe do "Hipersônica Encontro". Houve também um ambiente onde as pessoas puderam dar seus depoimentos, expressar suas ideias, propor novos conceitos. Tudo isto foi registrado através de uma unidade de captação de vídeos e o resultado ficou exposto no Oi Futuro Ipanema durante um mês.

O "Hipersônica Encontro" aconteceu nas noites de 01, 02 e 03 de abril com apresentações de cinco artistas: Euphorie (França), Panetone (Brasil), Tristan Shone (Estados Unidos), Pulselooper (Brasil) e Minusbaby (Estados Unidos). Todos estes artistas têm em comum o fato de trabalharem com a música eletrônica, mas também de inventarem seus próprios instrumentos.

Saímos da primeira década do século XXI e nós, do FILE Hipersônica, queremos que os eventos de sonoridade eletrônica e de música eletrônica, ainda nos moldes do século passado, tenham uma nova paisagem e um novo horizonte compatível com a nossa época. Nada mais interessante para isto, na conjuntura atual, do que termos acesso e interagirmos com as inteligências e as criatividades coletivas de nossas sociedades.

RICARDO BARRETO
ORGANIZADOR E FUNDADOR DO FILE

FILE HYPERSONICA PROPOSES "3 NIGHTS OF HYPERSONICA MEETING"

WHAT IS "HYPERSONICA MEETING"?

When we go to an electronic-music show, whoever may be the artist, we have the intention of watching a good presentation. And if this happens we go back home happy, and later on we tell our friends that it was a very good show and they should also see it.

How to invert this logic, which is so deeply rooted in our minds that we don't even notice or are conscious that it is very frustrating and poor. What seems a great meeting between the public and the artists on stage is in fact so impersonal as people walking on the streets of a large city. That generates a feeling of frustration and incompleteness, because the people we would like to meet personally disappear behind the wings, and everybody, sometimes thousands of people, often don't relate among themselves. They stay all inside their shells, in contact just with those they already knew; they don't exchange anything with the others.

The meeting, to be complete, presupposes a two-way relationship, a mutual relationship that happens through the interaction of those who meet. Without interaction there is no exchange, no meeting. In that sense, we have thought "Hypersonica Meeting" as an event of electronic sonority that didn't want to be just the presentation of a spectacle, but an experimental event where several dynamics may happen, so that people may interact: 1) with other people who are there; 2) with the event's production; 3) with the artists' work.

At the meeting, people were able to know closely the artists' instruments, how they were made, how they work, besides being able to show their own propositions.

If someone had a proposition, or had invented something, such as a new beat, a new song, a new instrument or even a new concept, they could take those works recorded in a CD or a DVD and give them to the "Hypersonica Meeting" team. There was also a space where people could make statements, express their ideas, propose new concepts. All of that was recorded through a video unit, and the result was exposed at Oi Futuro Ipanema during one month.

"Hypersonica Meeting" happened on the evenings of April 01, 02, 03, with presentations by five artists: Euphorie (France), Panetone (Brazil), Tristan Shone (United States), Pulselooper (Brazil) and Minusbaby (United States). All of them have in common the fact that they work with electronic music, but also have invented their own instruments.

We came out of the first decade of the 21st century and we, at FILE Hypersonica, want that the events of electronic sound and electronic music, still in the patterns of the last century, have a new landscape and a new horizon compatible with our time. For such, nothing more interesting, in the present conjuncture, than having access and interacting with our societies' collective intelligence and creativity.

RICARDO BARRETO
FILE ORGANIZER AND FOUNDER

EUPHORIE

FRANÇA FRANCE

Tudo começa com Exyzt, onde Franz, cofundador do coletivo multidisciplinar e designer das cenografias de Etienne de Crecy e Vitalic, conheceu Fernand, membro do "Father Divine" com Mike Ladd (do legendário selo RoiR de Nova York). Assim nasceu Euphorie. Criada por 1024 Architecture com o apoio de Arcadi (fundador do Nemo festival em Paris), a performance audiovisual reconsidera o mito do "guitar hero" ao substituir o antigo dispositivo por "guitarras de neon". Ao mesmo tempo íntimo e surpreendente, Euphorie lida com as experiências do espectador no teatro contemporâneo assim como em música eletrônica, oferecendo ao público uma abordagem totalmente nova.

It all begins with Exyzt where Franz, co-founder of the multidisciplinary collective and designer of Etienne de Crecy and Vitalic scenographies, met Fernand, member of "Father Divine" with Mike Ladd (signed on the legendary NYC based label RoiR). Euphorie was born. Created by 1024 Architecture with the support of Arcadi (founder of Nemo festival in Paris), the audiovisual performance reconsiders the guitar hero myth by replacing the old device with "neon guitars". Both intimate and surprising, Euphorie plays on the spectator experiences in contemporary theater as well as in electronic music, offering the audience a brand new approach.

Chiptography - Marjorie Becker

MINUSBABY

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Antigo membro do 8bitpeoples, Minusbaby, nascido Richard Alexander Caraballo em Nova York, serve uma ambrosia nebulosa, dissonâncias enrubescedoras e surpresas. Embora seja impossível prever o que acontecerá em cada apresentação, pode-se esperar uma constante: um ritmo obrigatoriamente equatorial, com um fundo de baixo para fazer tudo o que não estiver amarrado pular e saltar, explodindo o próprio significado da orquestração em 8 bits.

Long-time 8bitpeoples member, Minusbaby, born Richard Alexander Caraballo in New York City, serves nebulous ambrosia, blushing dissonance and surprises. While it may be impossible to predict what will happen at each performance, one constant can be expected: a forceful equatorial beat with a bassy bottom end to make anything bump and bounce that hasn't been tied down, exploding the very meaning of 8-bit orchestration.

PANETONE
ESTUDO PARA VIDEO BENDING #1
STUDY FOR VIDEO BENDING #1
BRASIL BRAZIL

A performance consiste no tratamento do sinal de vídeo analógico através de amplificadores e misturadores de sinal modificados, câmeras com seu CCD (charge-coupled device) exposto, micro¬câmeras, vídeo enhancers, transmissores de vídeo de curta distância e videogames alterados. Esse sinal controla simultaneamente aparatos sonoros construídos especialmente para a apresentação, criando certa sincronia em alguns momentos.

Tanto os sons quanto as imagens são crus e inusitados, um trânsito entre cores puras, vibrantes e frequências subgraves. Estudo para video bending #1 é o resultado de uma extensa pesquisa onde fenômenos físicos como a persistência visual e o relaxamento auditivo são explorados.

BIO Cristiano Rosa iniciou-se na arte experimental em 1989. A partir de 2005 começou sua pesquisa em Circuit Bending, Hacking Hardware e novas formas de produção de áudio e vídeo em dispositivos construídos. Criou em 2007 o grupo Circuit Bending Brasil, para incentivar o intercâmbio de informações e projetos relacionados e em 2010 iniciou o projeto Sudamerica Experimental com artistas chilenos e argentinos. Desde 2007 vem se apresentando em festivais ao redor do mundo e ministrando oficinas, que atingiram mais de 1.200 participantes, em 15 estados brasileiros e nove países.

The performance consists in the treatment of the analogic video signal through amplifiers and modified signal mixers, cameras with their CCD (charge-¬coupled device) exposed, micro¬cameras, video enhancers, short-distance video transmitters and modified videogames. That signal simultaneously controls sound apparatuses specially built for the presentation, creating a certain synchronicity in certain moments.

Both sound and images are crude and unexpected, a transit among pure, vibrating colors, and sub-bass frequencies. Study for video bending #1 is the result of an extended research where physical phenomena as visual persistence and auditive relaxing are explored.

BIO Cristiano Rosa started in experimental art in 1989. From 2005 he started a research in Circuit Bending, Hacking Hardware and new forms of audio and video production in built devices. He created in 2007 the group Circuit Bending Brasil, to stimulate the exchange of information and related projects. In 2010 he started, with Chilean and Argentinian artists, the project Sudamerica Experimental. Since 2007 he has been performing in festivals around the world and teaching workshops which have attained over 1,200 participants in 15 Brazilian states and nine countries.

PULSELOOPER (ANDRÉ ZP)
BRASIL BRAZIL

Fazendo uso de velhos consoles de videogame e computadores obsoletos, Pulselooper faz música eletrônica repleta de batidas e bases mais pesadas e distorcidas do que se costuma tirar de aparelhagem hi-fi de última geração.

Pulselooper é o projeto de chipmusic de André ZP, produtor audiovisual que sempre teve predileção pela estética e praticidade das gravações lo-fi, caseiras. Seu primeiro contato com música sequenciada foi com um computador PC 486, na metade dos anos 90 (época em que ficou fascinado por arquivos .mod e pela ideia de trocar músicas com os amigos via disquete).

No Pulselooper, André vai além da baixa fidelidade para apresentar faixas de baixa resolução, transitando pelo breakbeat, techno, ambient music e outras vertentes da música eletrônica. Tudo em 8-bit e 16-bit.

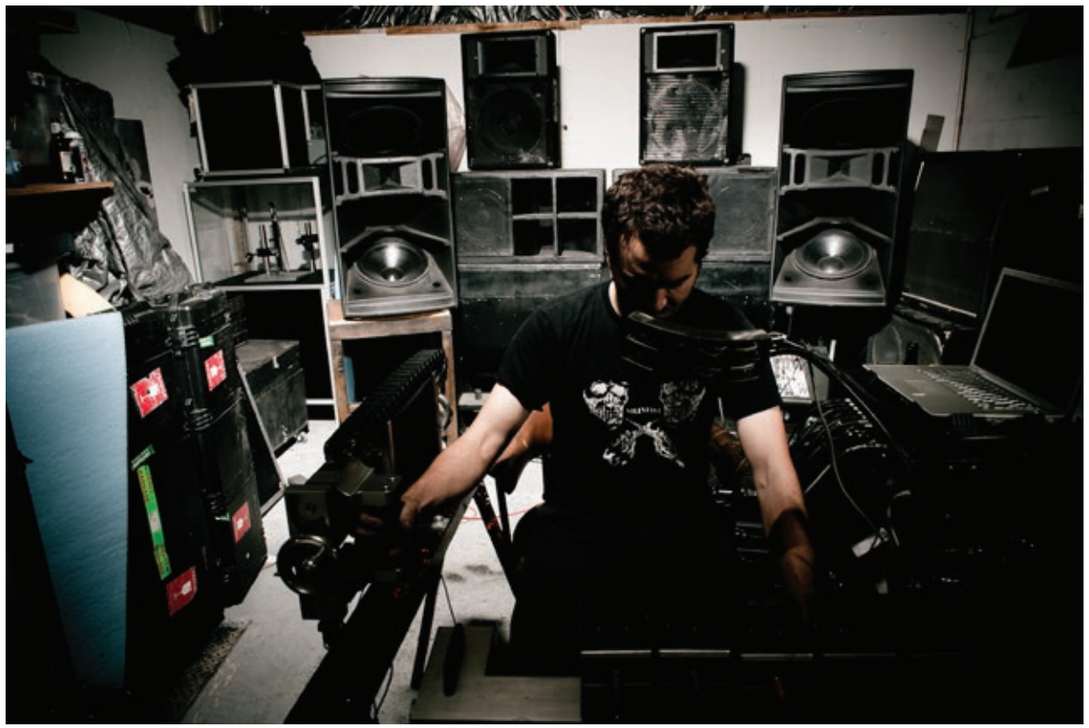
Atualizando tecnologias obsoletas para o séc. XXI, Pulselooper mantém um work-in-progress infinito, criando e tocando música a partir de consoles de videogame como o Game Boy e o Nintendo 8-bit, e computadores como o Commodore Amiga e velhos PCs rodando MS-DOS. Apenas hardwares originais (sem emulação), e o que se ouve é o som produzido nos chips diretamente para os P.A's. O resultado dessa parafernália retrô é um combo de blips e blops crus, cerebrais e dançantes.

Using old videogame consoles and obsolete computers, Pulselooper makes electronic music full of beats and bases more heavy and distorted than the usually extracted from last-generation hi-fi equipment.

Pulselooper is the chipmusic project of André ZP, audiovisual producer who has always preferred the aesthetics and the practicality of lo-fi, homely recordings. His first contact with sequenced music was with a 486 PC computer, in the mid-1990's (when he became fascinated by .mod files and by the idea of exchanging music with friends through diskettes).

With Pulselooper, André goes beyond low fidelity to present tracks in low resolution, transiting through breakbeat, techno, ambient music and other versants of electronic music, all in 8 and 16 bits.

Updating obsolete technologies to the 21st century, Pulselooper maintains an infinite work-in-progress, creating and playing music from videogame consoles such as Game Boy and 8-bit Nintendo, and computers as Commodore Amiga and old PCs running MS-DOS. Only original hardware (without emulation), and what we hear is the sound produced in the chips directly to the P.A's. The result of that retro paraphernalia is a combo of raw, brainily and dancingly blips and blops.



TRISTAN SHONE

ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Tristan Shone é um engenheiro mecânico, escultor (MFA, UCSD, 2007), artista sonoro (Author & Punisher) e criador dos controladores de som industriais Drone e Dub Machines. Além de fabricar máquinas e compor som para performance, ele trabalha no Centro Nacional de Microscopia e Pesquisa de Imagem na UCSD como engenheiro mecânico.

Author & Punisher é uma banda de um homem só de doom e drone metal, que usa basicamente máquinas/controladores e alto-falantes fabricados especialmente. Os dispositivos se concentram no erotismo da interação com a máquina, mas também na sensibilidade musical da música com influência de doom, dub e heavy drone. Ele se apresentou e exibiu essas máquinas em festivais e exposições nos Estados Unidos e no exterior (como FILE - São Paulo, e Alta Voz - Veneza, Itália).

Formou-se em engenharia mecânica pelo Rensselaer Polytechnic Institute em 2000 e trabalhou durante vários anos como engenheiro na Corning, PerkinElmer e MChips na indústria de semicondutores, enquanto também tocava em bandas de doom metal na região de Boston. Depois obteve seu mestrado em artes visuais na Universidade da Califórnia em San Diego em 2007, com um projeto de tese sobre Máquinas Drone.

Tristan Shone is a mechanical engineer, sculptor (MFA, UCSD, 2007), sound artist (Author & Punisher) and creator of the Drone and Dub Machines industrial sound controllers. Alongside fabricating machines and composing sound for performance, he works at the National Center for Microscopy and Imaging Research at UCSD as a mechanical engineer.

Author & Punisher is an industrial doom and drone metal, one-man band that uses primarily custom fabricated machines/controllers and speakers. These machines draw heavily on aspects of industrial automation, robotics and mechanical devices that he encounters through engineering work and sound machine fabrication. The devices focus on the eroticism of the interaction with machine, but also with the musical sensibility of doom, dub and heavy drone influenced music. He has performed and shown these machines in festivals and exhibitions in the United States and abroad (such as FILE-Sao Paulo, BR, and ALTA VOZ - Venice, IT).

He received his BS in mechanical engineering from Rensselaer Polytechnic Institute in 2000 and went on to work for several years as an engineer at Corning, PerkinElmer and MChips in the semiconductor industry, while also playing in doom metal bands in and around Boston, MA. He then went on to get his MFA in visual arts from the University of California, San Diego, in 2007 with the Drone Machines as his thesis project.

ADRIAN STUTZ P48
ALEX MAY P41
ANDRÉ ZP AKA PULSELOOPER P120 P121 P125
ANDRES CARLSSON AKA GOTO80 P83
ANDREW HIERONYMI P14 P106
ANNIE OK P15
ARNT JENSEN P16

BELL BROTHERS P42
BENJAMIN DARRAS P98

CATS IN THE SKY P43
CHAD CHATTERTON P87 P88
CHRISTOPH HAAG P17 P18
CIPHER PRIME STUDIOS P44
CLAUDIA LEITÃO P107 P110
COLMEIA P19 P20 P21
CRISTIANO ROSA AKA PANETONE P120 P121 P124

DANIEL LUTZ P65
DAVE BURKE P45
DAVID GRIFFITHS AKA NEBOGEO P82
DAVID KALINA P66
DAVID O'REILLY P94
DMITRI KURTEANU P46

EDDY BOXERMAN P45
EDGAR ANDRADE P108 P110
ELIAS HOLMLID P46
ERIK SVEDÄNG P47
EUPHORIE P120 P121 P122

FABIANO ONÇA P19 P20 P21
FLORIAN FALLER P48
FRANZISKA WINDISCH P17 P18
FRIEDRICH KIRSCHNER P85

GAIJIN GAMES P49
GOTTFRIED HAIDER P86
GUILHERME BISCHOFF P67
GUILLAUME REYMOND P76 P77
GUY LIMA JR. P46

HELIANA MARINHO P108 P111
HYBRID MIND STUDIOS P50

IAN SNYDER P51
INTERAMA P53

JAMIE STANTON P103
JASON ASTON P22 P23
JENOVA CHEN P37
JOANNIE WU P52
JOHNNY ALVES P98
JULIAN OLIVER P87 P88

KIDGURU P67

LALA DEHEINZELIN P26 P27 P28 P29 P106 P109 P111
LAUREN FEEHERY P95
LEE BYRON P52
LIAM TATE P103
LUCAS WERTHEIN P22 P23
LUDWIG ZELLER P17 P18
LUIZ GEROSA P53

MARCOS ANDRÉ CARVALHO P109 P112
MARIA ARLETE GONÇALVES P5 P28 P109 P112 P119 P132
MARIO BORGHINI P109 P113
MARK ESSEN P54 P55
MARTIN RUMORI P17 P18
MARTIN SCHMIDT P96
MATT PARKER P24 P113
MEDIATRONIC P25
MIKE WINKELMANN P97
MINUSBABY P120 P121 P123
MOLLEINDUSTRIA P57
MOVIMENTO CRIE FUTUROS P26

NICKLAS NYGREN P56
NOTSONOISY P76 P77

ONE MORE PRODUCTION P98

PAOLO PEDERCINI P57
PATRICK SMITH P30 P31 P68
PEERHOLECIRCUS P99
PHILIP MANGIONE P58

Q-GAMES P32 P33

RAFAËL ROZENDAAL P100
RAQUEL MEYERS P101
RAÚL BERRUECO AKA ENTTER P83 P84
RICHARD GUTLEBER P114
ROB JAGNOW P70
ROBERTO DILLON P59
ROGÉRIO BENTO SODRÉ P71
ROSA MENKMAN P102
RUDOLF KREMERS P41

SHAWN MCGRATH P60
SPACES OF PLAY P69
STEFAN MIKAELSSON P46
STEPH THIRION P72
SUSIGAMES P35 P36 P114

TALES OF TALES P61 P73
TEA & CHEESE P103
THAT GAME COMPANY P37
TIGER STYLE GAMES P66
TIM DRAGE AKA CEMENTIMENTAL P89
TRISTAN SHONE P120 P121 P126
TYLER GLAIEL P62

VORTEX GAME STUDIOS P63

CRÉDITOS

CREDITS

OI FUTURO

PRESIDÊNCIA
PRESIDENCY
José Augusto da Gama Figueira

VICE-PRESIDÊNCIA
VICE-PRESIDENCY
George Moraes

DIREÇÃO DE CULTURA
CULTURE DIRECTION
Maria Arlete Gonçalves

DIREÇÃO DE EDUCAÇÃO
EDUCATION DIRECTION
Samara Werner

DIREÇÃO DE MARKETING E CONTEÚDO CONTENT AND MARKETING DIRECTION
Wellington Silva

DIREÇÃO ADMINISTRATIVO-FINANCEIRA FINANCIAL-MANAGEMENT DIRECTION
Flavio Copello

DIREÇÃO INSTITUCIONAL
INSTITUTIONAL DIRECTION
José Zunga

CURADORIA DE ARTES VISUAIS
VISUAL ARTS CURATORSHIP
Alberto Saraiva

CURADORIA DE ARTES CÊNICAS
PERFORMING ARTS CURATORSHIP
Roberto Guimarães

PRODUÇÃO DE ARTES VISUAIS
VISUAL ARTS PRODUCTION
Claudia Leite

MUSEOLOGIA
MUSEOLOGY
Bruna Queiroz

DESENVOLVIMENTO DE COMUNICAÇÃO COMMUNICATION DEVELOPMENT
Sabrina Candido

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
Letícia Duque

EQUIPE
TEAM
Lucia Nascimento
Maria de Fátima Santana
Rachel Palhares
Sérgio Pereira
Shirley Fioretti
Victor D'Almeida

FILE GAMES RIO 2011

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO
ORGANIZATION TEAM

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES
FILE GAMES COORDINATION
Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DO FILE SYMPOSIUM
FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DO FILE MAQUINEMA
FILE MACHINIMA COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

COORDENAÇÃO DO FILE ANIMAÇÃO
FILE ANIMATION COORDINATION
Raquel Olívia Fukuda

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Samara Takashiro

PRODUÇÃO
PRODUCTION
Alonzo Fernandez Zarzosa
Daniel Nogueira de Lima

TRADUÇÃO INGLÊS
ENGLISH TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO VISUAL IDENTITY AND GRAPHIC DESIGN
Ana Starling + BIZU
www.bizu.bz Direção de Criação [Creative Direction] Ana Starling e Roberto Guimarães Direção de design [Design direction] Ana Starling Designers Teo Menna e Elisa Carareto Atendimento [Account manager] Eloisa Fuchs

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
CW&ACOMUNICAÇÃO

INTERFACE DE MÍDIA
MEDIA INTERFACE
Interativos Comunicação Interativa

MONITORES
GUIDES
Camila Moreira da Silva
Cristiano Maia
Fabio Dantas
Helena Dozzi
João Marcio de Albuquerque Amaral
Luciana Grizotti
Marcelo Dias Nogueira
Maria Emília Tagliari Santos
Mary Fê
Sheila Britto
Taís Monteiro de Freitas
Tiago Rubini

FILE HIPERSÔNICA ENCONTRO RIO 2011 FILE HYPERSONICA MEETING RIO 2011

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO
ORGANIZATION TEAM

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Ricard Barreto e Paula Perissinotto

PROJETO DE ARQUITETURA
ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
PRODUCTION COORDINATION
Tati Farias

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

ASSISTENTE DE COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO CONTENT COORDINATION ASSISTANT
Samara Takashiro

TRADUÇÃO
TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves

IDENTIDADE VISUAL, PROJETO GRÁFICO E SITE VISUAL IDENTITY, GRAPHIC DESIGN AND WEBSITE
Ana Starling + BIZU
www.bizu.bz 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 e Elisa Carareto Programação site [Website rogramming] Lucas Bertoni Atendimento [Account manager] Eloisa Fuchs

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
CW&ACOMUNICAÇÃO

AGRADECIMENTOS
THANKS
Plano B

COLEÇÃO ARTE & TECNOLOGIA OI FUTURO

01. CORPOS VIRTUAIS
Ivana Bentes (org.), 2005

02. ESTADO DE ATIVIDADE FUNCIONAL: E.A.F. TINA VELHO
Alberto Saraiva (org.), 2005

03. CICLO PARADIGMA DIGITAL: FOTORIO 2005
Milton Guran (org.), 2005

04. GERAÇÃO ELETRÔNICA
Tom Leão (org.), 2006

05. FILE RIO 2006: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS ELETRÔNICAS
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2006

06. PINTURA EM DISTENSÃO
Zalinda Cartaxo, 2006

07. WILTON MONTENEGRO: NOTAS DO OBSERVATÓRIO, ARTE CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA
Glória Ferreira (org.), 2006

08. NAM JUNE PAIK: VÍDEOS 1961–2000
Nelson Hoineff (org.), 2006

09. VICENTE DE MELLO, ÁSPERA IMAGEM
Alberto Saraiva (org.), Coedição Aeroplano, 2006

10. DANÇA EM FOCO: DANÇA E TECNOLOGIA
Paulo Caldas e Leonel Brum (org.), 2006

11. CÂMARAS DE LUZ
Ligia Canongia (org.), 2006

12. MULTIPLICIDADE: IMAGEM_SOM_INUSITADOS
Batman Zavareze (org.), 2006

13. FILE RIO 2007: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS ELETRÔNICAS
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2007

14. FILMES DE ARTISTA: BRASIL 1965–80
Fernando Cocchiarale (org.), Coedição Contra Capa, 2007

15. DANÇA EM FOCO: VIDEODANÇA
Paulo Caldas e Leonel Brum (org.), 2007

16. ATLAS AMÉRICAS
Paulo Herkenhoff (org.), Coedição Contra Capa, 2007

17. FOTOGRAFIA E NOVAS MÍDIAS: FOTORIO 2007
Antonio Fatorelli (org.), Coedição Contra Capa, 2007

18. BABILAQUES: ALGUNS CRISTAIS CLIVADOS
Waly Salomão e outros, Coedição Contra Capa, 2007

19. RELÍQUIAS E RUÍNAS
Alfons Hug (org.), Coedição Contra Capa, 2007

20. FILE RIO 2008: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS ELETRÔNICAS
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2008

21. POIESIS
André Vallias, Friedrich W. Bloch, Adolfo Montejo Navas (orgs.), 2008

22. IVENS MACHADO: ENCONTRO / DESENCONTRO
Alberto Saraiva (org.), Coedição Contra Capa, 2008

23. DANÇA EM FOCO: ENTRE IMAGEM E MOVIMENTO
Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy (orgs), Coedição Contra Capa, 2008

24. HÜZÜN. CARLOS VERGARA
Luiz Camillo Osório, Coedição Contra Capa, 2008

25. MARCOS CHAVES
Alberto Saraiva, Coedição Aeroplano, 2008

26. PERFORMANCE PRESENTE FUTURO
Daniela Labra (org.), Coedição Contra Capa, 2008

27. ARTE DA ANTÁRTIDA
Alfons Hug, Coedição Aeroplano, 2009

28. FILE RIO 2009: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS ELETRÔNICAS
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2009

29. MEIAS VERDADES
Ligia Canongia, 2009

30. DANÇA EM FOCO: A DANÇA NA TELA
Paulo Caldas, Eduardo Bonito e Regina Levy (org.), Coedição Contra Capa, 2009

31. GARY HILL: O LUGAR SEM O TEMPO. TAKING TIME FROM PLACE
Marcello Dantas (org.), Coedição Contra Capa, 2009

32. ENTRE TEMPS: UMA DÉCADA DE VIDEOARTE FRANCESA NA COLEÇÃO DO MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS/ARC
Angeline Scherf, Odile Burluraux, Jean-Max Colard, 2009

33. PERFORMANCE PRESENTE FUTURO. VOL. II
Daniela Labra (org.), Coedição Aeroplano, 2009

34. ENTREOUVIDOS: SOBRE RÁDIO E ARTE
Lilian Zaremba (org.), Coedição SOARMEC Editora, 2009

35. PIERRE ET GILLES: A APOTEOSE DO SUBLIME
Marcus de Lontra Costa, Coedição Aeroplano, 2009

36. FILE GAMES 2009: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS ELETRÔNICAS
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (org.), 2009

37. FREDERICO DALTON: FOTOMECANISMOS
Coedição Contra Capa, 2007

38. MULTIPLICIDADE: IMAGEM_SOM_INUSITADOS
Batman Zavareze (org.), 2007

39. MULTIPLICIDADE 2008
Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2009

40. MULTIPLICIDADE 2009
Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2010

41. A CARTA DA JAMAICA
Alfons Hug (org.), Coedição Aeroplano, 2010

42. SONIA ANDRADE: VÍDEOS ANDRÉ LENZ (ORG.)
Coedição Aeroplano, 2010

43. LIVRO DE SOMBRAS: PINTURA, CINEMA, POESIA DE LUCIANO FIGUEIREDO
Katia Maciel e André Parente (org.), +2 Produções, 2010

44. WLADEMIR DIAS-PINO
Wlademir Dias-Pino (org.) Coedição Aeroplano, 2011

45. MULTIPLICIDADE 2010
Batman Zavareze (org.), Coedição Aeroplano, 2011

46. FAD - FESTIVAL DE ARTE DIGITAL 2010
FAD - Festival de Arte Digital (org.) Coedição ICC Instituto cidades criativas, 2010

47. ARTE E NOVAS ESPACIALIDADES: RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS
Eduardo de Jesus (org.), Coedição: Fase 10 Ação Contemporânea, 2011

48. REVÍDEO: LENORA DE BARROS
Lenora de Barros, Alberto Saraiva (org.), Coedição Automática Edições, 2011

49. PERFORMANCE PRESENTE FUTURO VOL. III
Daniela Labra, Alberto Saraiva (org.), Coedição: Automatica Edições, 2011

50. PROJETOR: TONY OURSLER
Paulo Venancio Filho, Alberto Saraiva (org.), Coedição Automatica Edições, 2011

51. GERAÇÃO ELETRÔNICA 2011
Bruno Katzer, Rossine A. Freitas, Tom Leão (org.) Edição Oi Futuro, 2011

52. FILE GAMES RIO 2011: EU QUERO JOGAR
Ricardo Barreto, Paula Perissinotto (org.), 2011 Coedição: F10, 2011

PATROCÍNIO SPONSORSHIP

SOMANDO FORÇAS

SECRETARIA DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA

REALIZAÇÃO ACCOMPLISHMENT

FILE

f10 EDITOR

ISBN CÓDIGO