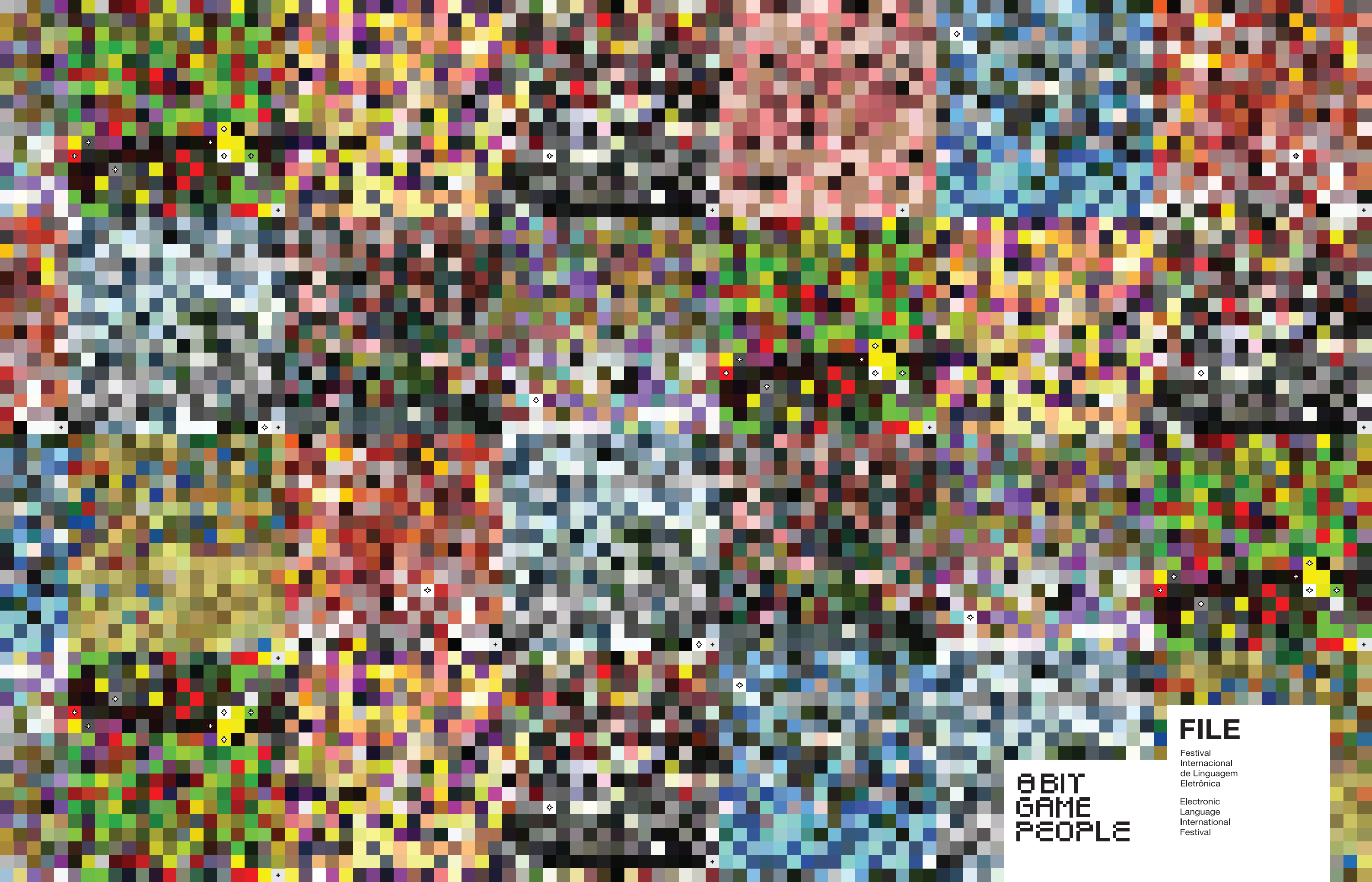






8BIT
GAME
PEOPLE

FILE

Festival
Internacional
de Linguagem
Eletrônica

Electronic
Language
International
Festival

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

File 8 Bit Game People : Festival International de
Linguagem Eletrônica = Electronic Language
International Festival / [concepção editorial/editorial
conception Ricardo Barreto e Paula Perissinoto ;
tradução/translation Luiz Roberto M. Gonçalves]. --
São Paulo : FILE, 2009.

Edição bilíngue: português/inglês.

1. Arte eletrônica 2. Comunicações digitais -
Linguagem 3. Cultura digital 4. Festival Internacional
de Linguagem Eletrônica 5. Hipermídia - Sistemas
6. Internet (Rede de computadores) I. Barreto, Ricardo.
II. Perissinoto, Paula. III. Título: Electronic Language
International Festival.

09-12281

CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:

1. Cultura digital na arte linguagem eletrônica na
arte 700.285

FILE GAMES
RIO 09

EDIÇÃO EDITION
FILE Festival Internacional de Linguagem
Eletrônica Electronic Language
International Festival

CONCEPÇÃO EDITORIAL
EDITORIAL CONCEPTION
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

PROJETO GRÁFICO E HOTSITE
GRAPHIC DESIGN AND HOTSITE
BIZU_Design com Conteúdo
www.bizu.bz
DIREÇÃO DE CRIAÇÃO CREATIVE DIRECTION
Ana Starling e Roberto Guimarães
DIREÇÃO DE ARTE ART DIRECTION
Ana Starling
COORDENAÇÃO COORDINATION Eloisa Fuchs
DESIGNERS Alexandre Calderero,
Elisa Carareto, Rafael de Azevedo

PRODUÇÃO PRODUCTION
FILE Festival Internacional de Linguagem
Eletrônica Electronic Language International
Festival

TRADUÇÃO TRANSLATION
Luiz Roberto M. Gonçalves

FILE GAMES RIO 09

8 BIT GAME PEOPLE

TARSILA YUKI

Coordenadora do FILE Games | FILE Games Coordinator



Não é de surpreender que os jogos estejam cada vez mais inseridos no nosso dia a dia, seja em jogos de tabuleiro, de cartas ou jogos online; seja até mesmo em situações cotidianas em que desafios da vida diária são vistos como um jogo. Se observarmos, o motivo de os jogos estarem tão presentes no cotidiano é porque fazem parte da própria natureza do homem. Está na natureza do homem o ato de jogar. O jogo é a forma lúdica que o homem tem ao se relacionar com o mundo em que vive. Essa atividade lúdica, característica do Homo ludens de Johan Huizinga, é tanto parte da natureza humana que se reflete na nossa história, sendo este um dos fatores para surgimento da civilização através da linguagem.

Mas como podemos entender o que é o jogo? Podem existir inúmeras definições do que vem a ser um jogo, desde regras, estratégias e objetivos. Mas, apesar de apresentarmos estas características, vemos que um jogo é mais que limitações, regras e objetivos preestabelecidos. É algo além do comportamento estratégico/racional do participante que impulsiona o ser humano ao ato de jogar. Trata-se também da ideia de brincar, de se divertir com algo que não esteja associado à realidade da vida cotidiana (existe também um lado de relaxamento das tensões da

vida cotidiana), que tem como fim sua própria realização¹, uma atividade ao mesmo tempo agradável e que faça o participante imaginar e utilizar seus sentidos.

Desta forma, observamos que os desenvolvedores de jogos eletrônicos trabalham com uma criatividade lúdica, e trabalham para que as pessoas que usufruam de seus jogos possam ter essa mesma experiência. Associadas à velocidade e às possibilidades de criação advindas com o surgimento do primeiro computador, a criação de novos jogos intensificou-se ainda mais. Vale ressaltar que o primeiro jogo criado foi um jogo feito em computador que utilizava uma tela gráfica, o Tennis for Two, criado no laboratório de pesquisas militares Brookhaven National Laboratory em 1958, que simulava jogos de tênis num computador analógico. Tennis for Two foi um precedente do jogo Pong, um dos videogames mais conhecidos mais adiante que também tinha a ideia de simular um jogo de tênis.

Os jogos eletrônicos foram se desenvolvendo e foram cada vez mais inseridos em diversas áreas da nossa vida cotidiana, presentes através dos próprios consoles de videogame, da Internet, em casas de jogos, LAN houses e celulares. A vida cotidiana cercada de mídias interativas nos permite esse fácil acesso aos jogos eletrônicos que hoje estão presentes em diversas áreas do conhecimento,

como comunicação, publicidade, entretenimento, saúde, educação.

Já se passaram quase 50 anos desde que Steve “Slug” Russell e um grupo de estudantes se juntaram para fazer o jogo Spacewar! (também em computador). Provavelmente eles não imaginaram no que isso culminaria alguns anos mais tarde em nossa cultura, já que o jogo Spacewar! não tinha intenções mercadológicas, não existia nem mercado para essa área naquela época. Foi somente depois de 1961, quando esse jogo foi testado pela primeira vez, que surgiu a ideia de se fazer uma interface mais interativa, que associasse a televisão, já uma mídia mais popular que o computador, que surgem os consoles de videogame. Por esse parâmetro, observa-se que os videogames já se tornaram história.

Dentro dessa história estão os computadores 8-Bit, termo dado a uma geração de computadores na qual eram utilizados processadores 8-Bit. Essa geração de computadores estava presente nas casas e nos consoles de videogame nos anos 1970 e 80, o que originou jogos do Game Boy, por exemplo, com sons de sintetizadores caseiros.

O reflexo da necessidade lúdica

(there is also a side of relaxing from the daily stresses), which has as its end its own realization¹, an activity at the same time agreeable and which make participants to imagine and to use their senses.

Thus, we observe that the developers of electronic games work with a ludic creativity, and so that people that enjoy their games may have that same experience. Associated to speed and to the possibilities of creation acquired with the emergence of the first computer, the creation of new games has intensified even more. It is worth enhancing that the first game created was made in a computer that used a graphic screen, Tennis for Two, created in the military research lab Brookhaven National Laboratory (USA) in 1958, that simulated tennis games in an analog computer. Tennis for Two was a precursor of the game Pong, one of the most popular videogames later on, that also had the idea of simulating a tennis game.

Electronic games were developed and more and more inserted in several areas of our daily life, present through the very videogame consoles, of the internet, in game houses, LAN houses and mobile phones. The daily life surrounded by interactive media allows an easy access to electronic games that today are present in several areas of knowledge, such as communication, advertising, entertainment, health, education.

It's been almost 50 years since Steve “Slug” Russell and a group of students gathered to make Spacewar!, also a computer game. They probably didn't guess what it would mean a few years later to our culture, since the game didn't have marketing intentions. There wasn't

even a market for that area at the time. It was just after 1961, when that game was tested for the first time, that the idea emerged of making a more interactive interface, associating television, a media already more popular than the computer, that the videogame consoles arise. Through that parameter, we observe that videogames are already history.

Within that history are the 8-bit computers, a term given to a generation of computers in which 8-bit processors were used. That generation of computers was present in homes and in videogame consoles in the 1970's and 80's, what has originated the Game Boy games, for instance, with sounds of home synthesizers.

The reflex of the ludic need to play, allied to the historic of 8-bit style games, is what has compelled us to chose games that present features of free experimentation and creation, those that present in their proposals a freer way of playing. For that reason,



de criar um jogo dessa forma, como muitos ainda o fazem, possibilita a livre criação de jogos que trazem novos conceitos de interação e entretenimento, mesmo que depois busquem de alguma forma inserir o jogo em um circuito mais comercial.

No FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People apresentamos jogos independentes que foram feitos para serem jogados em computador; dentre eles, jogos que se inspiraram na estética dos games em 8-Bit como os jogos do PixelJam e Passage, desenvolvidos recentemente, mas que priorizam a estética dos games em estilo 8-Bit.

Na exposição também estão jogos do histórico do FILE, incluindo os GamesBR, jogos brasileiros premiados pela Abragames. E ainda, junto com a exposição, o festival tem apresentações e performances que refletem a cultura dos jogos eletrônicos na música: o Hipersônica Rio: 8 Bit Game People, com a presença de artistas que utilizam consoles antigos de videogames como Nintendo e Game Boy, que produzem uma sonoridade que remete aos sintetizadores caseiros e às músicas de videogame da geração low bit. O FILE GAMES RIO também conta com o FILE Games Rio Symposium, que terá a presença de Fabiano Onça e Gonzalo Frasca. Eles ressaltam a importância da atividade lúdica em

nossas vidas através de sua palestra sobre os jogos casuais, que são que são jogos disponíveis na Internet e que podem ser acessados por qualquer usuário conectado à rede.

A primeira exposição especialmente dedicada aos jogos eletrônicos do FILE, o FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People propõe a livre experimentação dos jogos, enfocando o lado da brincadeira, do sentir e se divertir em um jogo, de se reunir e experimentar o que os games estão produzindo em relação aos jogos, interação e música. E poder visualizar algo mais simples, mas hoje rico em significado, como eram os jogos 8-Bit, por exemplo, que já são uma releitura estética de jogos mais antigos. A essência do jogo está nessa brincadeira que somente quem joga pode acessar: a ação e reação, o sentir na música e a experiência de jogar.

the festival has gained the name of FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People. Since these games are inserted in an independent and artistic circuit, games whose creators had the only purpose of developing a game to be played, the games in this first festival dedicated to electronic games within FILE - Electronic Language International Festival stand out from those usually found in the commercial circuit. The simple will to create a game of that form, as many still do, allows the free creation of games that bring new concepts of interaction and entertainment, even though later on they look for a way of inserting the game in a more commercial circuit.

At FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People we present independent games that were made to be played in a computer: among them, games inspired in the esthetics of 8-bit games as PixelJam and Passage, developed recently but that prioritize the esthetics of 8-bit games. In the exhibition are also games from FILE's history, including GamesBR, Brazilian games awarded by Abragames. And still, along the exhibition, the festival has performances that reflect the electronic game culture in music: Hipersonica Rio: 8 Bit Game People, with the presence of artists who use

old videogame consoles as Nintendo and Game Boy, which produce a sound that remits to domestic synthesizers and videogame musics of the low-bit generation. FILE Games Rio Symposium, that will have the presence of Fabiano Onça and Gonzalo Frasca. They enhance the significance of the ludic activity in our lives through their talk on casual

games, that are games available on the internet which may be accessed by any user connected to the network.

The first FILE exhibition specially dedicated to electronic games, FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People proposes the free experimentation of games, focusing the playful side, of feeling and having fun with a game, of gathering and experimenting what games are producing relating to interaction and music. And being able to visualize something simpler, but now rich in meaning, as the 8-bit games were, for example, that are an esthetic re-reading of older games. The essence of the game is in this playfulness that just those who play can access: action and reaction, feeling the music and the experience of playing.

MENU

LEVEL 1

14 > 23
Jogos e Vida: a emergência do lúdico na cibercultura
Games and Life: The Emergence of the Ludic in Cyberculture

LEVEL 2

24 > 41
Histórico do FILE Games
FILE Games History

LEVEL 3

42 > 77
Games PC

LEVEL 4

78 > 99
BRGames

LEVEL 5

100 > 109
Hipersônica Hypersonica

LEVEL 6

110 > 114
FILE Games Symposium

Oi Futuro > 115
Apoio Support > 117
Créditos Credits > 118
Índice de Artistas Artists Index > 119
Game Over > 120

START

LEVEL 1

JOGOS E VIDA: A EMERGÊNCIA DO LÚDICO NA CIBERCULTURA
GAMES AND LIFE: THE EMERGENCE OF THE LUDIC IN CYBERCULTURE

FABIANO ALVES ONÇA
Game Designer, Mestre pela ECA/USP



1 | VISÕES SOBRE A CIBERCULTURA

Uma boa medida do grau de importância sociológica de um fenômeno é observar o número de descrições formuladas pelos acadêmicos para tentar explicá-lo. Não por acaso, nesta última década, a presença cada vez mais palpável – embora sempre intangível – de um espaço de interação mediado pelos computadores e pelas redes telemáticas, comumente denominado ciberespaço, provocou uma enxurrada de definições da academia.

Entretanto, a primeira definição de ciberespaço (ou ao menos a mais cultuada delas), provém não dos meios acadêmicos, mas sim da literatura. Em 1984, numa época em que o uso do computador pessoal ainda engatinhava e a internet era uma rede telemática restrita aos meios acadêmicos, William Gibson, autor do clássico de ficção científica “Neuromancer”¹, descrevia este espaço criado pelas comunicações mediadas por computador como: “uma alucinação consensual, experimentada diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz que se alongam pelo universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados, como luzes de cidade, recendendo.”

A proeza de Gibson, obviamente, é que ele conseguiu antever um mundo que, mais de vinte anos depois, apresenta uma notável semelhança com aquilo que ele descreveu.

Não é necessário digressionar sobre o impacto que a disseminação em larga escala das redes mundiais, somado à digitalização geral provocada pelo computador, provocou nesta última década. Sem dúvida, foi e é tremendamente marcante, comparável, segundo Peter Drucker, ao surgimento das ferrovias; ou então à implantação dos cabos submarinos de telégrafo no século XIX2.

De fato, a emergência das tecnologias comunicacionais, que já vinham numa gestação de décadas, como avisa Santaella (2003) ao referir-se ao desenvolvimento do microprocessador e sua larga participação na digitalização de vários campos da vida, estimularam - além de sua ação nos campos econômico e político - significativas transformações na reconceitualização e mesmo ampliação do campo simbólico, por onde já operavam determinadas práticas culturais associadas ao desenvolvimento da tecnologia digital.

Uma das novas expressões desta nova configuração são, por exemplo, as assim batizadas “comunidades virtuais” - grupos de pessoas que se empenham em novas formas de sociabilidade potencializadas por chats, fóruns, listas de discussão e outros tipos de ferramentas relacionais, como o Orkut ou LinkedIn. Estes indivíduos, ao exercerem determinados laços conviviais, eventualmente transformam-se em grupos organizados de interesse específico (Reinghold, 1984). Claro, a medida deste sentimento gregário, a qualidade desta relação, a maneira pela qual cada indivíduo se projeta dentro destes universos culturais e, num plano mais analítico, qual o significado disso para o estudo sociológico é algo que está longe de ter alcançado consenso.

Por exemplo, há autores, notadamente os que encampam as teorias desenvolvidas por Maffesoli, que enxergam nesta apropriação dos meios digitais um sinal da

sociabilidade pós-moderna, fluida, nômade, efêmera, atrelada a uma possibilidade orgiástica de viver o presente. Os relacionamentos ali desenvolvidos, longe de obedecerem à sobriedade do ethos puritano e racional, estruturado em torno de uma consciência monolítica, estariam muito mais focados no compromisso emocional, no calor do estar-junto à toa, do compartilhar o momento vivido coletivamente (Maffesoli, 1987). Em suma, esta apropriação do potencial das novas máquinas seria utilizada para a celebração do presenteísmo e da teatralidade da vida3.

Há outros, como Bauman (1995: 264), que na análise dos grupamentos contemporâneos é frequentemente utilizado para conceituar as atividades coletivas que se desenvolvem na rede. Bauman prefere trabalhar com o conceito de nuvens de comunidades, dada a velocidade com que se desfazem, antes mesmo de conseguirem se reconhecer como tais, ou ainda comunidades estéticas, termo emprestado de Kant, que caracteriza grupamentos imaginados, mas nunca efetivamente realizados. Por um lado, tais grupos trariam a sabidamente falsa segurança de que os que dela participam estariam refugiados em um oásis de tranquilidade, um chão firme comum. Ao mesmo tempo, se liquefariam na medida em que os próprios indivíduos não estariam dispostos a pagar o preço que uma verdadeira comunidade cobra – compromisso, obediência e restrição – de onde deriva um sentimento final de ambiguidade (Bauman, 2004: 68).

1 | VISIONS ON CYBERCULTURE

A good measure of the degree of a phenomenon’s sociological importance is to observe the number of descriptions formulated by academics trying to explain it. Not by chance, in the last decade, the more and more tangible presence – although always intangible – of an interaction space mediated by computers and by telematic networks, commonly denominated cyberspace, provoked a flood of definitions by the academy.

However, the first definition of cyberspace (or at least the most “cult”) doesn’t come from the academic milieu, but rather from literature. In 1984, in a time when the use of personal computers was still crawling, and the internet was a restricted telematic network to the academic milieu, William Gibson, the author of the science-fiction classic “Neuromancer”^{*1}, described this space created by communications mediated by computer as: “a consensual hallucination, tried daily by trillions of legitimate operators, in all nations, by children to whom mathematical concepts are taught... a graphic representation of data obtained from bases in all the computers of the human system. An unthinkable complexity. Light lines that stretch in the mind’s non-space universe; nebulas and endless constellations of data, as city lights, exhaling”.

Gibson’s feat, obviously, is that he could foresee a world that, more than twenty years later, presents a notable likeness with the one he described.

It is not necessary to digress about the impact that the wide scale dissemination of global networks, added to the general digitizing provoked by the computer, caused on the last decade. Without a

doubt, it was and it is tremendously marking, comparable, according to Peter Drucker, to the appearance of the railway; or the implantation of submarine telegraph cables in the 19th century.*2

In fact, the emergence of communication technologies, which were already in gestation for decades, as informed by Santaella (2003) when referring to the development of the microprocessor and its wide role in the digitizing of several fields of life, have stimulated – besides their action in the economic and political fields – significant transformations in the reconceptualization and even amplification of the symbolic field, where certain cultural practices associated to the development of digital technology were already in operation.

One of the new expressions of this new configuration are, for example, the so-called “virtual communities” - people groups dedicated to new forms of sociability potentiated by chats, forums, discussion lists and other types of relational tools, such as Orkut or LinkedIn. Those individuals, exercising certain convivial links, eventually become organized groups with specific interests (Reinghold, 1984). Of course, the measure of this aggregative feeling, the quality of this relationship, the way each individual is projected inside these cultural universes and, in a more analytical plan, its meaning for the sociological study, is something that is far from a consensus.

For example, there are authors, notably the ones that encompass the theories developed by Maffesoli, who see in this appropriation of the digital

media a sign of the post-modern sociability, fluid, nomadic, ephemeral, harnessed to an orgiastic possibility of living the present. The relationships developed there, far from obeying to the sobriety of the puritan and rational ethos, structured around a monolithic conscience, would be much more focused on the emotional commitment, in the heat of hanging on idly, of sharing a moment that is lived collectively (Maffesoli, 1987). In short, this appropriation of the new machines’ potential would be used for the celebration of life’s presentness and theatricality.*3

There are others, such as Bauman (1995: 264), who is frequently used in the analysis of contemporary groupings to conceptualize the collective activities developed within the network. Bauman prefers to work with the concept of community clouds, given the speed in which they are undone, even before they are recognized as such, or still aesthetic communities, term borrowed from Kant, that characterizes groups imagined, but never really accomplished. On one side, such groups would bring the false safety that their members would be refuged in a oasis of peacefulness, a firm common ground. At the same time, they would be liquefied as long as the very individuals would not be willing to pay the price that a true community demands – commitment, obedience and restriction – from which comes a final feeling of ambiguity (Bauman, 2004: 68).

Finally, there are dystopic authors, such as Virilio (1999), who see in this kind of relationship taken by virtuality not the creation of a new sphere, but rather a “un-realization”, an exile from reality. In this aspect, the experiences and interactions within virtual domains would be nothing more than a frenzied dive in a continuous present - stimulated by the abolition of distances and territorialities - where to the conscience of “action” the acephalousness of “interaction” would be opposed.

Finalmente, há autores distópicos, como por exemplo Virilio (1999), que enxergam neste tipo de relacionamento tomado pela virtualidade não a criação de uma nova esfera, mas sim uma “des-realização”, um exílio da realidade. Neste aspecto, as experiências e interações dentro das paragens virtuais seriam nada mais do que um mergulho frenético em um presente contínuo - estimulados pela abolição das distâncias e das territorialidades - onde à consciência da “ação” se contraporía a acefalia da “interação”.

2 | A VIDA (SEMPRE) IMAGINADA

Para o interesse deste trabalho, dentre várias inferências possíveis, vale ressaltar que estas três retóricas, a despeito das diferentes angulações, trabalham todas com a questão da fantasia lúdica, da incorporação consciente de determinados papéis, do jogo cúmplice de máscaras, enfim, tanto naquilo que é fantasiado mais do que efetivamente vivido, como naquilo que é vivido de uma forma fantasiosa. Naturalmente, não se trata – falando especificamente do meio digital - de assumir a realidade mundana como não-mediada, pura, “real”, ao passo que o que é mediado pelas tecnologias transforma-se no “virtual”, na fantasia. Percebendo nossa existência como permeada pelo simbólico, esta é uma discussão que já aí se esvanece (Castells 1996: 459). O que se quer ressaltar é que o meio digital parece, por suas características inatas, ser um

locus propício para a irrupção deste tipo específico de manifestação de natureza lúdica, fantasiosa.

Efetivamente, mantendo a análise restrita ao plano da técnica, a tecnologia digital, como já antecipada por Turkle (1995), Lunenfeld (1998) e Manovich (2002), praticamente impõe considerações deste gênero, já que estes meios são compostos essencialmente por representações matemáticas, que trazem dentro de si a capacidade cada vez maior de manipulação, e portanto, de representação. Nas palavras de Lunenfeld4, isso teria feito da cibernética a alquimia do nosso tempo e do computador o seu solvente universal, uma vez que a linguagem binária passou a transcodificar todas as mídias e suas expressões – imagem, som, escrita, vídeo - para o seu próprio plano. É aquilo que Turkle classifica como estética da simulação, onde as possibilidades de se imaginar e representar qualquer coisa que seja torna-se apenas contingenciado pela capacidade de processamento da plataforma. Como negar que isso abre as portas para que o daydream, o sonhar acordado, tenha um campo de expressão mais amplo e compartilhado?

Ampliando o raio de interpretação para além da questão técnica, é também possível colocar que esta manifestação de ordem fantasiosa, e porque não dizer, lúdica, também encontra inspiração na própria conformação das sociedades contemporâneas. Afinal, quem experimenta a vida neste tipo de cultura não é levado, naturalmente, a participar de sistemas sociais altamente abstratos, desencaixados (Giddens, 1990), que requerem boa dose de confiança e imaginação?

Além disso, se durante a maior parte da era moderna era possível sustentar uma biografia relativamente coesa, hoje, em sociedades altamente

dinâmicas, o exercício da identidade tornou-se um engajamento complexo, que exige desdobramentos em diversos papéis simultâneos, num jogo teatral que Goffman (1959), muito originalmente, concebeu como o do eu projetando personagens que interagem com os personagens dos outros. Ou que Hall (1992), escrevendo três décadas depois, apontou de modo incisivo:

“Em toda a parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado”.5

Enfim, como pontuou Bauman (2000: 98), ao discursar sobre a fragilidade da identidade, é como se “a identidade vivida, experimentada, só pudesse se manter unida com o adesivo da fantasia”.

Este traço imaginativo, que requer do indivíduo uma boa dose de fantasia para que ele permaneça dentro do jogo civilizacional, também se estende para seu relacionamento com as mídias, hoje cada vez mais pervasivas e onipresentes. Para Santaella, por exemplo, este hibridismo, esta teia de complementaridades erguida pelas diferentes associações entre as mídias, mesmo antes da explosão digital, poderia ser entendida já como uma cultura das mídias6. De fato, a esfera midiática parece ter criado uma sustentação própria,

2 | LIFE (ALWAYS) IMAGINED

To the aims of this work, among several possible inferences, it is worth highlighting that these three rhetorics, in spite of different angles, work with the subject of the ludic fantasy, of the conscious incorporation of certain roles, of the accomplice game of masks, finally, as much in what is more fantasized than actually lived, as in what is lived in an imaginative way. Naturally, it is not the case – specifically speaking about the digital medium - of assuming the mundane reality as non-mediated, pure, “real”, while that which is mediated by technology becomes the “virtual”, the fantasy. Noticing our existence as permeated by the symbolic, this is a discussion that already fades (Castells 1996: 459). What we intend to emphasize is that the digital medium seems, for its innate characteristics, to be a favorable locus for the irruption of this specific type of manifestation, of a ludic, imaginative nature.

Indeed, keeping the analysis restricted to the plan of technique, the digital technology, as it was advanced by Turkle (1995), Lunenfeld (1998) and Manovich (2002), practically imposes considerations of this gender, since those media are essentially composed by mathematical representations, which bring within themselves a growing ability of manipulation, and therefore, of representation. In the words of Lunenfeld*4, that would have made of cybernetics the alchemy of our time, and of the computer its universal solvent, since the binary language began to transcode all the media and their expressions – image, sound, text, video - to its own plan. It is what Turkle classifies as an aesthetics of simulation, where the possibilities of

imagining and representing anything become a conditioned just by the platform’s processing capacity. How to deny that it opens the doors so that daydreaming can have a wider and shared field of expression?

Enlarging the radius of interpretation beyond the technical matter, it is also possible to say that this manifestation of imaginative order, and why not to say, ludic, also finds inspiration in the very shape of contemporary societies. After all, those who experience life in this kind of culture are not conducted, naturally, to participate in highly abstract social systems, disconnected (Giddens, 1990), that require a good dose of trust and imagination?

Besides, if during most of the modern era it was possible to sustain a relatively coherent biography, today, in highly dynamic societies, the exercise of identity became a complex engagement, that demands unfoldings in several simultaneous roles, in a theatrical game that Goffman (1959), quite originally, conceived as of the Me projecting characters that interact with the others’ characters. Or that Hall (1992), writing three decades later, pointed in an incisive way:

“Everywhere are emerging cultural identities that are not fixed, but are suspended, in transition, among different positions; that extract their resources, at the same time, from different cultural traditions; and which are the product of those complicated crossings and cultural mixes that are more and more common in a globalized world”.*5

Finally, as Bauman punctuated (2000: 98), when speaking about the fragility of identity, it is as if “the lived, experienced identity could only stay united with the cement of fantasy”.

This imaginative trait, that demands from the individual a good dose of fantasy to stay within the civilization game, also extends to his relationship with the media, today more and more pervasive and omnipresent. To Santaella, for example, this hybridism, this web of complementarities erected by the different associations among mediums, even before the digital explosion, could already be understood as a media culture.*6 In fact, the mediatic sphere seems to have created its own underpinning, as if a communicational mass, composed by overlapping images, sounds and texts, were constantly revolving above the daily existence, impregnating it with foreign flavors and colors - which, for the human being’s intrinsic ability of projecting, imagining and fantasizing, become close.

Finally, in this context, it is important to include a final condition, which is that of the relationship of the contemporary societies with consumption. After all, if consumption is the motor of capitalism, then fantasy can well play the part of fuel. If before what valued an individual was his/her capacity to produce according to an ethics of work, today the measure of value seems to concentrate in the capacity of consuming in a conspicuous way, of choosing freely, to such degree that the choice, and not the chosen object, is the fundamental point (Bauman, 2000: 103). Within this logic, it would be the ability of

como se uma massa comunicacional, composta pela superposição de imagens, sons e textos revoluteasse constantemente sobre a existência cotidiana, impregnando-a com sabores e cores estrangeiros - tornados, pela capacidade intrínseca do ser humano de projetar, imaginar e fantasiar, próximos.

Finalmente, neste contexto, é importante elencar ainda uma última condição, que é a da relação das sociedades contemporâneas com o consumo. Afinal, se o consumo é o motor do capitalismo, então a fantasia bem pode desempenhar o papel de combustível. Se antes o que valorava um indivíduo era sua capacidade de produzir segundo uma ética do trabalho, hoje a medida de valor parece se concentrar mais na capacidade de consumir de modo conspícuo, de escolher livremente, a tal ponto que é a escolha, e não o objeto escolhido, o ponto fundamental (Bauman, 2000: 103). Dentro desta lógica, seria a capacidade de pertencer à parcela da sociedade que usufrui dos bens materiais gerados pelo capitalismo que se traduz como liberdade de ação. O papel da fantasia, dentro desta condição, seria o de impulsionar, instigar e seduzir, afim de projetar a felicidade e a auto-realização dos consumidores nos objetos de consumo. Assistir-se-ia, dentro desta visão, à ascensão da “sociedade do glamour”, em que a aparência é consagrada como a única realidade7.

Em suma, o objetivo de apresentar estes tópicos é o de demonstrar que as sociedades que hoje vivenciam toda uma sorte de processos fantasiosos estão, elas próprias, prenhes de fantasia na condução de sua existência. Não estaria a tecnosfera espelhando, através das possibilidades técnicas, características oriundas das sociedades que a criaram? Seria

este jogo de aparências, este desenvolvimento de diferentes personas, uma atividade alienígena aos que se entregam a este mesmo tipo de embate no plano mundano? Seria a convivência com o fantasioso uma tarefa desconhecida para quem transita por projeções e sonhos dia após dia? Certamente que não. Dentro deste contexto, as possibilidades técnicas que sustentam a cibercultura talvez sejam catalisadoras deste fenômeno, mais até do que suas originadoras.

3 I JOGOS: A FACE VISÍVEL DO LÚDICO

Isso posto, e se, por um exercício de retórica, substituíssemos a palavra fantasia por lúdico? Sem nos determos agora na difícilma concepção do que é o lúdico, recorramos a uma prova mais simples. Todos sabemos identificar o que é algo lúdico e o que não é, a despeito da dificuldade de defini-lo teoricamente. Pensando desta maneira, não é difícil imaginar que a dinâmica do jogo, dentro de uma concepção mais ampla, esteja pervasivamente presente no tecido social. Senão vejamos: dentro das redes, na interação entre os indivíduos que se dedicam a conversar em salas de chat por pseudônimos; ou naqueles que preenchem sua ficha no Orkut, cuidadosamente omitindo ou relevando aquilo que mais lhe agrada

para que seu perfil se encaixe na sua projeção, num sutil jogo de composição; ou ainda naqueles que experimentam o puro vagar, a pura experiência do hipertexto. Fora das redes, no ritual diário de acompanhar uma novela, no consumo de moda, na própria interação com os outros em uma festa, ou mesmo deambulando por ruas desconhecidas. Dependendo de quão abrangente seja o conceito de jogo utilizado, pode-se até mesmo encarar a linguagem como um jogo de significados (Derrida, 1967: 244).

O que parece claro neste ponto é que a maneira como analisamos uma situação, seguindo os princípios foucaultianos, é sempre moldado pela episteme à qual se atrela o discurso. Isso, por exemplo, explicaria em parte a dificuldade de se trabalhar com um conceito mais amplo de lúdico, dentro de uma sociedade ainda dominada em boa parte por uma retórica do jogo como um ato frívolo8.

Por outro lado, se pode ser tomada como legítima a asserção de que a ética puritana, o racionalismo e o cientificismo mantiveram durante os últimos séculos a hegemonia sobre os discursos e sobre o modo como as sociedades ocidentalizadas se organizavam, o mesmo não pode ser dito com tanta clareza na contemporaneidade. Qual o clima social, o “espírito do tempo”, os substratos que alimentam nossa atual percepção do mundo? Onde encaixar, dentro do ethos severo do puritanismo, as manifestações de hedonismo e de consumo? Como classificar a desmobilização de parte da sociedade em relação às grandes narrativas de referência? Enfim, não teria havido alguma mudança na bacia semântica que nos alimenta?

hard concept of what is ludic, let us resort to a simpler test. Everybody knows how to identify what is ludic and what is not, in spite of the difficulty to define it theoretically. Thinking this way, it is not difficult to imagine that the game dynamics, within a wider conception, be pervasively present in the social fabric. Or else, let us see: inside networks, in the interaction among individuals devoted to chat in rooms with pseudonyms; or in those who fill out their register form at Orkut, carefully omitting that which he/she likes best, in order that their profile fits in their projection, in a subtle game of composition; or still in those who live the pure drift, the pure experience of hypertext. Out of the networks, in the daily ritual of accompanying a soap opera, in the fashion consumption, in the very interaction with others in a party, or even strolling through unknown streets. Depending on how wide is the game concept being used, we can even face language as a game of meanings (Derrida, 1967: 244).

What seems clear at this point is that how we analyze a situation, following the foucaultian principles, is always molded by the episteme to which speech is harnessed. That, for example, would partly explain the difficulty of working with a wider concept of ludic, in a society still dominated in good measure by a rhetoric of the game as a frivolous act.*8

On the other hand, if we can take as legitimate the assertion that puritan ethics, rationalism and scientificism have kept during the latest centuries the hegemony on discourse and on the way how western societies were organized, the same cannot be so clearly said in contemporary times. Which is the social climate, the “spirit of times”, the substrata that feed our current perception of the world? Where to fit, within the severe ethos of puritanism, the manifestations of hedonism and consumption? How to

classify the demobilization of part of society regarding the great narratives of reference? Finally, wouldn't it have happened some shift in the semantic basin that feeds us?

We cannot, as some authors sustain, speak of a general deregulation of norms of modernity, a certain laxity, a more slippery conformity that settles in. In another perspective, we can face that as the dawn of a new episteme, based on values much more dionysian than apollonian, to use Maffesoli's expression. Or still, we can simply assume that those tremblings are part of the journey, hurdles that not necessarily condemn the modern march, but, on the contrary, strengthen it, in the measure that they demonstrate its ability of self-analysis, its own maturity (Bauman, 1998: 288).

Finally, what matters to this paper is that, if there is some trembling at the base, this tremor reflects in the rhetorics that rest on it. If there is a new epistemic valuation, or if hegemony is being disputed, then necessarily the conditions are given for the appearance of new interpretative discourses, that represent and legitimate those new world visions.

It is exactly in this context that the subject of the ludic appears particularly interesting. After all, perhaps there are few themes as this that so directly oppose to the ethos of solid modernity. Few things were so much attacked, suppressed, regulated, disqualified and denied with so much vigor, by reason as well as by the puritan ethics. For this same reason, any alterations that are produced in the rhetorics on this gender could be noticed with



poucos temas que se oponham tão diretamente ao ethos da modernidade sólida quanto este. Poucas coisas foram tão atacadas, suprimidas, reguladas, desqualificadas e negadas com tanto vigor, tanto pela razão, quanto pela ética puritana. Por esta mesma razão, quaisquer alterações que se produzam nas retóricas sobre este gênero terá condições de ser percebida com muito mais clareza e intensidade do que em áreas onde não houve uma oposição frontal com o pensamento hegemônico. Eis aí, por exemplo, uma explicação para o interesse constante dos teóricos pela fantasia, que tomamos aqui como um dos aspectos da manifestação lúdica. Ela é, pelo fato de ser a nêmesis de uma episteme, um dos locais em que se pode captar, de maneira privilegiada, as alterações do quadro hegemônico.

Também no intuito de expor esta discussão em sua forma mais evidente, entendemos importante focalizá-la dentro da forma mais estreita pelo qual o espírito lúdico foi apreendido – e combatido – ao longo dos séculos, que é através do jogo em sua maneira mais formal, mais agonística, mais simbolicamente visível. Pois se existem retóricas que argumentam que a própria mente jogue com si própria, que a linguagem se manifeste como um jogo, ou que o homem seja um brinquedo do destino, nenhuma destas formas é tão facilmente identificável como a do jogo enquanto artefato cultural.

Dentro desta perspectiva, também é importante ancorar esta discussão sobre o lúdico dentro do limites da cibercultura. Sob certo aspecto, as tecnologias da comunicação são, simbolicamente falando, também zonas limítrofes, que testam os paradigmas vigentes, que recompõem, reestruturam, que permitem a especulação sobre novas formas de convivência. Ao

posicionarmos nosso foco entre o lúdico e o ciber (e parece inegável que as manifestações lúdicas encontram, na cultura da simulação, uma oportunidade ímpar de revitalização e expansão) estamos filtrando e tornando ainda mais claro o nosso processo de análise. E dentro do campo que compreende a cibercultura, parece óbvio que o aspecto mais proeminente se concentre nas relações sociais tecidas dentro da rede das redes, a internet.

É por esta via que, forçosamente, chegamos aos jogos eletrônicos como objeto privilegiado de estudo. Afinal, eles se enquadram dentro destas quatro especificações: lúdica, formal, digital e conectada. Ora, os jogos eletrônicos são uma das formas de entretenimento com crescimento mais meteórico nas últimas décadas, que convive em contubérnio com a ascensão da cultura informática. Não à toa eles hoje seduzem os que deles ousam experimentá-los.

No cerne deste encantamento, talvez esteja a capacidade deste tipo de ambiente se constituir num universo simbólico auto-suficiente, construído e compartilhado em diversos graus pelos que dele participam, numa imersão por vezes tão rica, complexa e profunda que, em última instância, a interação entre os jogadores e a gravidade destes relacionamentos possa ser entendida, dentro de determinadas retóricas, como o próprio jogo das significações pelas quais vivemos a vida. Percepção, que, em si, já desafia as retóricas tradicionais pelas quais os jogos eram trabalhados, o que só comprova a validade e a relevância do objeto que elegemos nesta análise.

much more clarity and intensity than in areas where there hasn't been a frontal opposition with the hegemonic thinking. There it is, for example, an explanation for the constant interest from theoreticians for fantasy, that we take here as one of the aspects of the ludic manifestation. It is, for the fact of being the nemesis of an episteme, one of the places where one can capture, in a privileged way, the shifts in the hegemonic picture.

Also with the intent of exposing this discussion in its most evident form, we consider meaningful to focus it within the narrowest form through which the ludic spirit was apprehended – and fought – along centuries, which is through the game in its more formal, more agonistic, more symbolically visible way. Because if some rhetorics argue that the mind plays with itself, that language manifests as a game, or that man is a toy of destiny, none of those forms is so easily identifiable as that of the game as a cultural artifact.

In this perspective, it is also important to anchor this discussion on the ludic within the limits of cyberculture. Under a certain view, the communication technologies are, symbolically speaking, also border zones, which test the effective paradigms, that recompose, restructure, allow the speculation on new forms of coexistence. When we

set our focus between the ludic and the cyber (and it seems undeniable that ludic manifestations find, in the culture of simulation, a unique opportunity of revitalization and expansion), we are filtering and making still clearer our analytical process. And in the field that includes cyberculture, it seems obvious that the most prominent aspect concentrates on the social relationships woven within the network of networks, the internet.

It is through this road that, forcibly, we arrived to electronic games as a privileged object of study. After all, they fit into these four specifications: ludic, formal, digital and connected. Now, electronic games are one of the forms of entertainment which had the most meteoric growth in the latest decades, that cohabits with the rise of the computer culture. Not by chance, now they seduce those who dare to try them out.

In the core of this enchantment, is perhaps the ability of this kind of environment to constitute in a self-sufficient, symbolic universe built and shared in several degrees by those who are part of it, in an immersion often so rich, complex and deep that, ultimately, the interaction between players and the gravity of those relationships can be understood, within particular rhetorics, as the very game of the significances through which we live. A perception, that, in itself, already challenges the traditional rhetorics through which games were worked on, which only confirms the validity and the relevance of the object we chose for this analysis.

Notes

- Gibson, William. "Neuromancer", ed. Ace Books, 1984, p. 51.
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4475394.stm> (accessed in 06.25.2006)
- Lemos, André. "Cibercultura". Ed. Sulina, 2002, p. 110
- Lunenfeld, Peter. "The Digital Dialectic. New Essays on New Media", MIT Press, 1999, pp. 6-23. in: Santaella, Lucia. "Culturas e Artes do pós-Humano", ed. Paulus, 2003, p. 20.
- Hall, Stuart. "A Identidade Cultural na Pós-Modernidade", ed. DP&A, 2004, p. 88.
- Santaella, Lucia. "Culturas e Artes do pós-Humano", ed. Paulus, 2003, p. 53.
- Ferguson, Harvie. "Glamour and the end of Irony". The Hedgegog Review, 1999, pp. 10-6 in: Bauman, Zygmunt. "Modernidade Líquida". Ed. Jorge Zahar, 2000, p. 102.
- Sutton-Smith, Brian. "The Ambiguity of Play". ed. Harvard University Press, 1997, p. 201.

LEVEL 2

HISTÓRICO DO FILE GAMES
FILE GAMES HISTORY



FILE GAMES GANHA EXPRESSIVIDADE PRÓPRIA

Desde o ano de 2006, em sua 7ª edição, o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica entendeu a importância dos jogos eletrônicos como uma das manifestações expressivas da cultura digital, e a partir de então aderiu esta categoria como um dos braços do evento que acontece anualmente no Brasil nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

O FILE Games trouxe durante estes anos, jogos artísticos e experimentais na forma de instalações artísticas e de jogos em computador, sendo eles nacionais e internacionais.

A primeira instalação artística exibida no módulo FILE Games foi a obra MOVE, de Andrew Hieronymi, em 2006. MOVE explora a visão computadorizada e a interação do corpo no jogo, permitindo que os participantes experimentem até seis tipos diferentes de ações que são geralmente realizadas por avatares em videogames. A obra teve uma grande receptividade do público, sendo levada pelo FILE em suas outras edições a três cidades brasileiras: São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre.

No ano de 2008, os jogos eletrônicos ganharam destaque no FILE São Paulo, e nessa ocasião foram apresentadas cinco instalações que faziam parte dessa categoria, totalizando mais de 40 jogos, entre instalações e jogos de computador.

Algumas das instalações foram: o jogo LevelHead, de Julian Oliver, que tem como base o jogo de memória espacial inspirado nos Brinquedos Filosóficos da Europa dos séculos 18 e 19 e nos sistemas de memória (memori Loci) dos antigos gregos. TRANSPOSE e Full Body Games, os jogos da dupla de americanos Jonah Warren e Steven Sanborn, têm como base um instrumento de desempenho audiovisual que capta as ações físicas do usuário por meio de uma câmera de vídeo e as traduz em som e cor em tempo real. O inglês Giles Askham, em AQUAPLAYNE, faz com que o movimento do espectador na tela inteligente estendida no chão acione um campo de sensação em que formas e sons conferem à obra uma constante mutação. O brasileiro Fabiano Onça, juntamente com o estúdio Colméia, mostram a obra Tantalus Quest, em que a vitória e a conquista não mais importam, mas sim o esforço coletivo e a luta para conseguir efetivar uma meta, seja ela qual for. Estes exemplos, através de interfaces amigáveis e convidativas, tiveram uma receptividade muito positiva do público durante a exposição do FILE 2008.

Além das instalações, o FILE Games apresentou nesta mesma edição jogos de sucesso na internet como fIOW, de Jenova Chen, que, com apenas duas semanas online, teve aproximadamente 350 mil downloads. Um outro exemplo ainda é o jogo The Graveyard, dos premiados designers Auriea Harvey e Michael Samyn, ou Everyday Shooter, de Jonathan Mak, ganhador na categoria de inovação em design no festival anual de jogos independentes.

Vale ressaltar que no histórico do FILE Games se estabeleceu em

2008 uma parceria entre o FILE e o Ministério da Cultura, através da qual os jogos eletrônicos produzidos no Brasil apoiados pelo governo e premiados pela Atragames (entidade que promove a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos eletrônicos) passam a ser exibidos nas edições do FILE. Desta forma, o FILE Games tornou-se uma plataforma expositiva dos jogos incentivados pelo programa BRGAMES. Alguns destes têm como temática a cultura brasileira, sua história, lendas indígenas e personagens da história do Brasil, como “Zumbi, o Rei dos Palmares” - que tem um jogo homônimo – e o aviador Santos Dumont.

A plataforma FILE levou esse grupo de jogos às seguintes cidades: São Paulo e Porto Alegre no Brasil, Florença, na Itália, por ocasião do festival de La Creatività em 2008, e Rotterdam, na Holanda, em 2009, na exposição Brazil Contemporary, no Fotomuseum.

Em 2009, na edição do FILE São Paulo, estimulados pela última experiência no FILE, o brasileiro Fabiano Onça e o estúdio Colméia apresentaram uma nova proposta da instalação Stogrepock, que desafia os participantes a se sintonizarem sonoramente, propondo através dessa sintonia o domínio do jogo. O jogo de se ouvir e se fazer ouvir teve uma participação intensa do público que visitou a exposição, representando mais uma vez o Brasil na produção de jogos artísticos experimentais em instalações, e esteve ao lado de Moving Mario, do chinês Keith Lam.

FILE GAMES ACQUIRES ITS OWN EXPRESSION

From 2006, in its 7th edition, FILE - Electronic Language International Festival, has understood the significance of electronic games as one of the expressive manifestations of digital culture, and since then it has included this category as one arm of the event organized annually in Brazil in the cities of São Paulo and Rio de Janeiro.

During those years, FILE Games has presented artistic and experimental games in the form of national and international art installations and computer games.

The first artistic installation exhibited in the FILE Games module was the work MOVE, by Andrew Hieronymi, in 2006. MOVE explores computerized vision and the body's interaction in the game, allowing participants to experience up to six different types of actions that are generally performed by videogame avatars. The work had a wide receptivity from the audience, being taken by FILE to its other editions in São Paulo, Rio de Janeiro and Porto Alegre.

In 2008, electronic games gained prominence at FILE São Paulo, and in that occasion five installations that made part of that category were presented, totaling more than 40 games, among installations and computer games. Some of the installations were: the game LevelHead, by Julian Oliver, based on

the spatial memory game inspired in Europe's Philosophical Toys from the 18th and 19th centuries, and in the memory systems (memori loci) of the ancient Greeks. TRANSPOSE and Full Body Games, from the American duo Jonah Warren and Steven Sanborn, is based on an instrument of audiovisual performance that captures the user's physical actions through a video camera and translates them into sound and color in real time. The Briton Giles Askham, in AQUAPLAYNE, makes the spectator's movement on the smart screen on the floor to move a field of sensation in which shapes and sounds confer to the work a constant mutation. The Brazilian Fabiano Onça, with the study Colméia, show the work TANTALUS QUEST, in which victory and conquest no longer matter, but rather the collective effort and the struggle to acquire a goal, whatever it is. These examples, through friendly and attractive interfaces, had a very positive welcome from the public during the FILE 2008 exhibition.

Besides installations, FILE Games has presented in that same edition games that are internet hits, such as fIOW, by Jenova Chen, which, with only two weeks online, had approximately 350,000 downloads. Another example is The Graveyard, from awarded designers Auriea Harvey and Michael Samyn, or Everyday Shooter, by Jonathan Mak, winner in the design innovation category at the independent games annual festival.

It is worth reminding that in the history of FILE Games, a partnership was established in 2008 with the Ministry of Culture, through which electronic games produced in Brazil supported by the government and awarded by Atragames (entity that promotes the Brazilian electronic games' industry) started being exhibited in FILE editions. So,

FILE Games became an exhibition platform for games sponsored by the BRGAMES program. Some of those have themes related to Brazilian culture, history, native peoples' legends and characters from the history of Brazil, such as Zumbi, the King of Palmares - who has a homonymous game -, and aviador Santos Dumont.

The FILE platform has taken this group of games to the following cities: São Paulo and Porto Alegre in Brazil, Florence in Italy, for the La Creatività festival in 2008, and to Rotterdam, Holland, in 2009, to the Brazil Contemporary exhibition, at Fotomuseum.

In 2009, in the FILE São Paulo edition, stimulated by the recent experience of FILE, the Brazilian Fabiano Onça and the studio Colméia have presented a new proposal for the installation Stogrepock, which defies participants to sonically tune themselves, proposing through that tuning the domain of the game. The game of hearing and being heard had an intense participation of the public who visited the exposition, once more representing Brazil in the production of experimental art games in installations, and was next to Moving Mario, by the Chinese Keith Lam.

It is based on this history, trying to show the vision of electronic games from the artistic perspective, and believing in the economical potential that pulses in this trend, since today the game industry already surpasses that of films, it has always been FILE's desire to conquer for this category a proper expression. And we are much honored to experience that victory

Com base nesse histórico, procurando mostrar a visão dos jogos eletrônicos na perspectiva artística, e acreditando no potencial econômico que pulsa nesta vertente, pois hoje sabemos que a indústria de games já supera a do cinema, sempre foi desejo do FILE conquistar para esta categoria uma expressividade própria. É com muita honra que experimentamos esta conquista com o apoio da Oi, nosso parceiro cultural, e criamos especialmente para este evento o FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People, com uma seleção dos melhores jogos apresentados no FILE nos últimos anos e também jogos inéditos no país.

FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People é uma seleção de 48 jogos que puderam ser visualizados e conhecidos pelo público do Rio de Janeiro dentro do espaço da Oi Futuro durante 17 dias no mês de dezembro de 2009 e que mostraram uma perspectiva do que está sendo produzido nacional e internacionalmente em formato de jogos em computador.

Para lançar esta proposta, a versão sonora do evento, HIPERSÔNICA RIO: 8 Bit Game People, teve sua realização entre as colunas do Museu da Arte Moderna do Rio de Janeiro

e trouxe para o Brasil, pela primeira vez, artistas convidados para as apresentações musicais que utilizam consoles antigos de videogames como Nintendo e Game Boy e que produzem uma sonoridade que remete aos sintetizadores caseiros e às músicas de videogame da geração low bit.

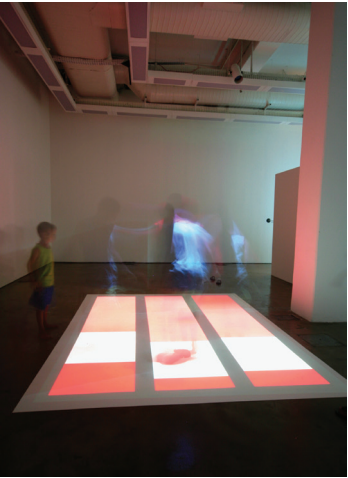
Temos certeza de que esta primeira edição do FILE GAMES RIO, agora com expressividade própria, é apenas o início de uma longa e frutífera parceria que promete promover a produção de jogos eletrônicos nacionais e internacionais, estimulando a inclusão brasileira em um circuito dinâmico mundial com grande potencial de crescimento.

with the support of Oi, our cultural partner, and we have specially created for this event FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People, with a selection of the best games presented at FILE in recent years, and also games still unknown in Brazil.

FILE GAMES RIO: 8 Bit Game People is a selection of 48 games that could be visualized and known by the public of Rio de Janeiro in the Oi Futuro space during 17 days in the month of December 2009, and that have shown a perspective of what is being produced nationally and internationally in computer game formats.

To launch this proposal, the sonic version of the event, HIPERSÔNICA RIO: 8 Bit Game People, was performed at the Museum of Modern Art of Rio de Janeiro, and brought for the first time to Brazil guest artists for musical presentations using old videogame consoles, such as Nintendo and Game Boy, that produce sounds that remit to home synthesizers and videogame music from the low-bit generation.

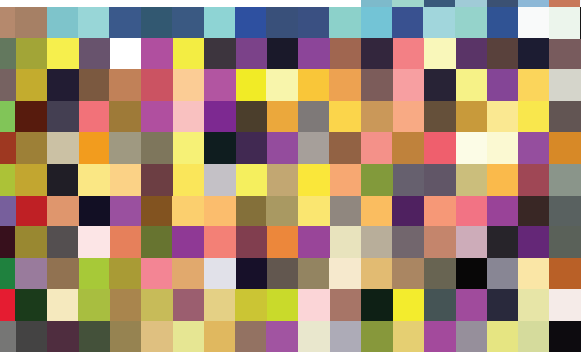
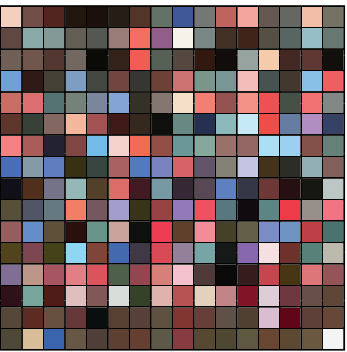
We are sure that this first edition of FILE GAMES RIO, now with its own expressiveness, is only the beginning of a long and fertile partnership, intended to promote the national and international production of electronic games, stimulating the inclusion of Brazil in a dynamic world circuit with a large growth potential.



MOVE
ANDREW HIERONYMI
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

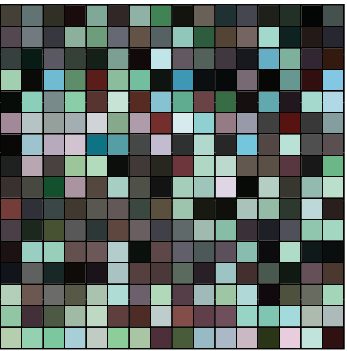
MOVE é uma instalação que usa visão computadorizada e interação do corpo, permitindo que os participantes experimentem seis tipos diferentes de ações geralmente realizadas por avatares em videogames.

BIO
Seu trabalho recente se concentra nos limites entre jogos e arte em ambientes físicos. Em 2005 recebeu o mestrado do Departamento de Design/Artes de Mídia da UCLA, Los Angeles. Em 1998 formou-se na Ecole Superieure des Beaux Arts, em Genebra, Suíça. Em 2002 supervisionou um workshop online da Flying Arts Online, uma comunidade de artistas residentes em áreas remotas de Queensland, Austrália. Em 2000, como membro do coletivo GroupProject, foi ao Irã para uma exposição no Museu de Arte Moderna de Teerã, onde exibiu Gashtgari, um projeto de web arte desenvolvido com o escritor suíço Tirdad Zolghadr. De 1998 a 2000 trabalhou como desenvolvedor de web e gerente de projetos em várias agências de Internet em Genebra. Seu trabalho foi exibido recentemente em Future Play (Michigan), Microwavefest (Hong Kong), Media_city (Coreia), FILE (Brasil), Chiangmai (Tailândia) e CTheory (Nova York).
MOVE is an installation using



computer vision and full body interaction, allowing participants to experience six different types of actions usually performed by avatars in videogames.

BIO
Recent work focuses on the boundaries between games and art in physical environments. In 2005 I received an MFA from the Design / Media Arts Department at UCLA, Los Angeles. In 1998, received a BFA from Ecole Superieure des Beaux Arts, Geneva, Switzerland. In 2002, supervised an online workshop at Flying Arts Online, a community of artists residing in remote areas of Queensland, Australia. In 2000, as a member of the collective GroupProject, went to Iran for an exhibition at the Museum of Modern Art in Tehran, where he exhibited Gashtgari, a web art project developed with Swiss freelance writer Tirdad Zolghadr. From 1998 to 2000, worked as a web developer and project manager in various web agencies in Geneva. His work has recently been shown at Future Play (Michigan), Microwavefest (Hong Kong), Media_city (Korea), FILE (Brazil), Chiangmai (Thailand), and CTheory (New York).



TANTALUS QUEST
FABIANO ONÇA & COLMÉIA
BRASIL **BRAZIL**

“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 espria 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?

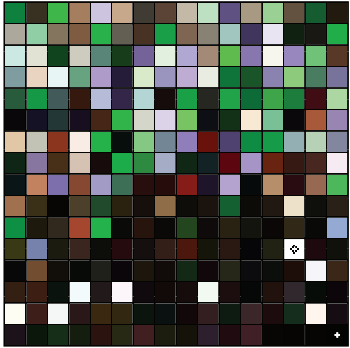
BIO
Fabiano Alves Onça tem 34 anos de idade, é paulistano, casado e grande fã de jogos desde pequeno. E foi esta paixão que fez com que este

jornalista formado pela Universidade de São Paulo criasse, aos 20 anos, seu primeiro jogo de tabuleiro. Dali para frente, os jogos só fizeram aparecer, mais e mais, de diversas maneiras, em sua vida. Como jornalista, Fabiano foi responsável pela criação do canal de games do Terra e posteriormente da extinta Super 11, onde ajudou a criar um dos primeiros e mais populares servidores de jogos do país. Atualmente, é colunista (de games, claro!) da revista Playboy desde 2006, bem como de diversas outras publicações da editora Abril, como Mundo Estranho, Grandes Guerras e Superinteressante. Como criador de jogos, publicou diversos títulos no mercado nacional (Malhação 1, Malhação 2, Marvel Heroes, Bob Esponja e o Sanduíche Maluco, Mickey no Zôo, etc...), mas o grande salto ocorreu quando, em 2004, tornou-se o primeiro (e até agora único) brasileiro a vencer, com o jogo Waka-Waka Island, a 23ª edição do prestigioso torneio internacional de jogos de tabuleiro promovido pela rede de ludotecas de Paris. Em 2008, este mesmo jogo foi publicado na Alemanha sob o nome de Vineta. Finalmente, na área acadêmica, formou-se Mestre pela Universidade de São Paulo, em 2007. Sua dissertação versava sobre o universo dos MMORPGs e sobre nossas próprias concepções a respeito do que seja jogar. Em 2005, foi agraciado com a publicação de um artigo no FILE (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas).

“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 subja-cent. 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, 34, was born in São Paulo, is married and since he was a boy, a big games fan. It was this passion that made this journalist, graduated from University of São Paulo, create at 20 his first board game. From then on, games have more and more appeared in his life, in several ways. As a journalist, Fabiano was responsible for the creation of the game channel at site Terra, and later of the extinct Super 11, where he helped to create one of the first and most popular game servers in Brazil. 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 creator, he has published several titles in the Brazilian market (Malhação 1, Malhação 2, Marvel Heroes, Bob Esponja e o Sanduíche Maluco, Mickey no Zôo, etc...), but the great leap happened in 2004, when he became the first (and up to now, the only) Brazilian to win, with the game Waka-Waka Island, the 23rd edition of the renowned international tourney of board games promoted by the Paris game libraries. In 2008, that game was published in Germany with the title Vineta. In the academic field, he obtained his master's degree from University of São Paulo in 2007. His paper was about the MMORPGs universe and our conceptions on what is to play. In 2005 he was honored with the publication of an article by FILE.



STOGREPOCK
FABIANO ONÇA & COLMEIA
BRASIL BRAZIL

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.

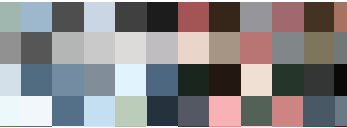
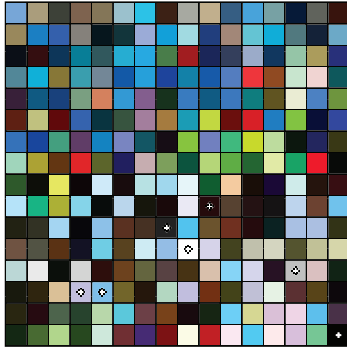
In the beginning it was the Verb, and the Verb was with God, and the Verb was God. Thus, the sound brakes the emptiness of existence and propels us into space, towards the other, others, a constellation of others. This game's proposal is to explore the sonic world, to make of sound the game's motive 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.



AQUAPLAYNE
GILES ASKHAM
REINO UNIDO UNITED KINGDOM

“A estrutura do jogo absorve o jogador em si mesmo e assim o liberta do peso de tomar a iniciativa, que constitui o verdadeiro esforço da existência.” Hans-Georg Gadamer, Verdade e Método

O “esforço da existência” é uma obra de responsabilidade. Somos testados, avaliados e determinados por um mundo que preferiria saber tudo e não deixar nada ao acaso. Na obra de arte, porém, encontramos alívio do peso do conhecimento, a necessidade de saber perde a tração no fluxo entre signo e substância. Somos absorvidos no jogo como o artista é transportado pelo processo criativo, em um momento todo seu -- o acaso da descoberta quando uma coisa leva a outra. A arte surge como a condição imprevisível, entre ordem e caos ela define permutas e as ativa. O modo artístico é o “plano” criativo, uma fluidez da experiência cujo único peso é o da mera possibilidade. A composição artística é uma forma calibrada daquela experiência, que se passa no espectador através da percepção das formas. Há um momento de imobilidade para contemplar a obra de arte, precisamente porque ela tem o poder de mover; ser movido é ser tocado pela obra. Há movimentos artísticos e há o movimento da arte. Para os historiadores da arte, a dinâmica de



uma obra pode ser observada nas convenções de efeito. Há um jogo de luz e cor, a interrelação das formas, o gesto, o progresso estilístico, a escola e, em certo ponto, um Movimento. Por outro lado, o movimento da arte como evento criativo substitui reconhecimento por ação. No caso dos expressionistas abstratos como Jackson Pollock, a arte torna-se literalmente um movimento. Criar era mover-se diretamente sobre a experiência, entrar no jogo “entrando na pintura”. Pollock estendia sua tela no chão para se sentir mais próximo da pintura, caminhando ou mesmo dançando ao redor dela em uma performance pictórica. O despejar, gotejar, espalhar e borrifar das formas sobre a superfície capta as forças imediatas da intenção. “Quando estou pintando não tenho consciência do que estou fazendo.” O gesto inconsciente enfatizava o ato físico de criação [em alemão “spiel”, “jogar”, originalmente significava “dançar”]. A experiência impensada da “pintura automática” é o jogo da composição, um sinal não da representação, mas do evento. Como Paul Klee comentou certa vez, “não mostrar o visível, mas tornar visível”. Aquaplayne apresenta um novo campo de expressão ao ampliar o âmbito da experiência imediata. O plano horizontal supera o reconhecimento e “monta” uma superfície interativa,

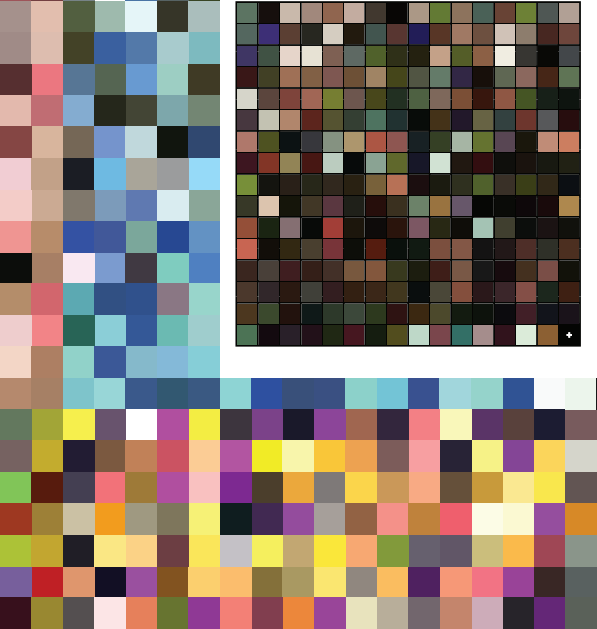
fazendo da arte um jogo ao oferecer ao espectador o acesso instantâneo ao fluxo criativo. No movimento da observação à participação, fazemos uma interface com uma tela inteligente através da interpretação automática da ação em efeito. O “corpo em movimento” joga através de um campo de sensação, fazendo os rumores da possibilidade parecerem uma obra de arte em constante mutação. Ao contrário do pintor de ação, cuja técnica é descarregar a energia criativa no gesto pictórico, o ativador recupera o que já foi depositado como dados e o traz à superfície, aquaplanando em uma corrente de informação. O virtual é restabelecido à atualidade da expressão, trazido de volta à vida no fluxo entre causa e efeito, entre código e composição. A experiência calibrada de Aquaplayne é a arte da permuta, a iniciativa programada jogada e representada como obra de arte em formação.

BIO
Minha prática artística e curatorial explora o tema da interação humano-computador (IHC). Estou interessado em explorar as possibilidades que a tecnologia nos oferece para comunicar, interagir e jogar uns com os outros. Especificamente, desejo explorar o potencial da tecnologia para ajudar em um processo colaborativo, sociodramático. Para explorar essas questões, produzo obras de arte que usam jogos infantis e sua interação. As obras de arte são generativas por natureza, e a relação dos usuários com a arte é a de um participante ativo e significativo em sua criação.

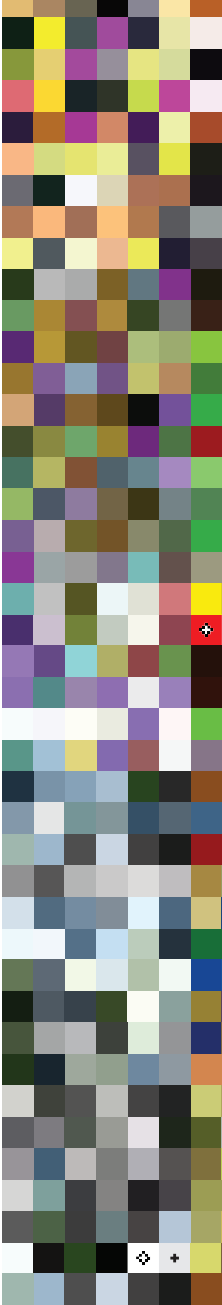
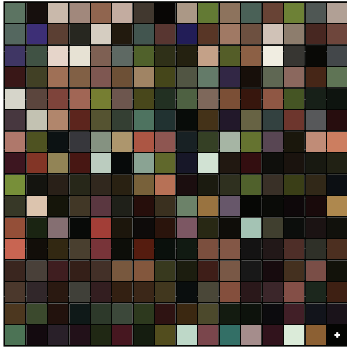
“The structure of play absorbs the player into itself and thus frees him from the burden of taking the initiative, which constitutes the actual strain of existence.” Hans-Georg Gadamer, Truth and Method
The “strain of existence” is the work



of responsibility. We are tested, evaluated and determined by a world that would prefer to know everything and leave nothing to chance. In the work of art, though, we find relief from the burden of knowledge, the need to know loses traction in the flux between sign and substance. We are absorbed into play as the artist is carried along by the creative process, he has a momentum all of his own, the happenchance of discovery when one thing leads to another. Art emerges as the unpredictable condition, between order and chaos it lays out permutations and activates them. The artistic mode is the creative “set up”, a fluidity of experience whose only burden is the sheer weight of possibility. The artistic composition is a calibrated form of that experience, replayed in the viewer through the perception of forms. There is a moment of stillness for contemplating the work of art, precisely because it has the power to move; to be moved is to be played by the work. There are art movements and there is the movement of art. For art historians, the dynamic of a work can be observed in the conventions of effect. There is a play of light and colour, the interplay of forms, the gesture, the stylistic progression, the school, and at some point a Movement. Conversely, the movement of art as a creative event replaces recognition with action. In the case of abstract expressionists like Jackson Pollock, art literally becomes a movement. To create was to move directly into experience, to come into play by “getting into the picture”. Pollock would lay out his canvas on the floor to feel closer to the painting, walking or even dancing around it in a painterly performance. The pouring, dripping, skimming and splashing of patterns across the surface capture the immediate forces of intention. “When I am painting I am not aware of what I am doing.” The unconscious gesture emphasized the physical act of creation [in German “spiel”, “to play”, originally meant “to dance”].The



unthought experience of “automatic painting” is the play of composition, a sign not of representation but of the event. As Paul Klee once remarked, “not to render the visible, but to render visible.” Aquaplayne lays out a new field of expression by extending the framework for immediate experience. The horizontal plane bypasses recognition and “sets up” an interactive surface, making a play of art by providing the viewer with instant access to the creative flow. In the movement from observation to participation we interface with an intelligent canvas through the automatic rendering of action into effect. The “body in motion” plays across a field of sensation, making the ripples of possibility appear as an ever-changing artwork. Unlike the action painter, whose technique is to offload creative energy in the painterly gesture, the activator retrieves what has already been deposited as data and brings it to the surface, aquaplaning on a stream of information. The virtual is restored to the actuality of expression, brought back to life in the flux between cause and effect, between code and composition. The calibrated experience of Aquaplayne is the art of permutation, the programmed initiative played and replayed as the artwork in formation.



FULL BODY GAMES
JONAH WARREN & STEVEN SANBORN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Full Body Games é uma instalação interativa que permite que os usuários participem de uma experiência de jogo com o corpo inteiro. O sistema projeta a silhueta do usuário na frente dele em relação a objetos gráficos simples com os quais ele interage. O usuário pode escolher entre quatro jogos diferentes: Color Shooter, Two Touch, Duck and Jump e Sorter. Todos foram projetados para incentivar o movimento dinâmico e oferecem ao usuário uma experiência atlética, usando seu corpo inteiro. A instalação consiste em um computador, uma câmera de vídeo e um projetor. O usuário fica de frente para a câmera, assim como uma projeção dele mesmo no ambiente de jogo, que consiste em sua silhueta junto dos objetos gráficos simples. O usuário move sua silhueta para tocar os objetos e jogar. Cada jogo foi criado para ser o mais simples e direto possível, para que o usuário possa imediatamente começar a jogar, em vez de ter de ler instruções. A instalação foi criada em resposta às mesmas questões que a Nintendo respondeu quando criou o Wii: a falta de experiência com novas interfaces de videogames. Como Full Body Games usa uma câmera de vídeo como equipamento de input, permite o mesmo tipo de interação fluida irrestrita, mas acrescenta maior possibilidade de expressão e

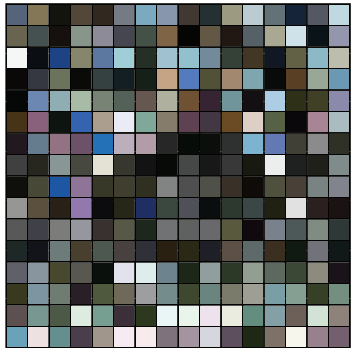
experimentação ao incorporar ao jogo todos os gestos e movimentos do usuário. Os jogos também exploram as possibilidades da interface em si, em vez de usar paradigmas existentes ou tentar forçar mais mecanismos de jogos tradicionais em sua estrutura.

BIO
Feedtank é um coletivo de artistas digitais que usam novas tecnologias para criar espetáculos interativos e lúdicos. Formado pelo desejo de criar experiências interativas audiovisuais que incentivam o movimento dramático e um amplo leque de expressões de seus participantes, Feedtank desenvolveu vários sistemas novos que exploram interfaces alternativas. Baseado no Brooklyn (Nova York), Feedtank mostrou seu trabalho em galerias e exposições em todo o mundo, como Art Basel em Miami, assim como eventos em Roma, Singapura, Estocolmo, Los Angeles, Chicago, Las Vegas e New York. Comercialmente, trabalhou com Adidas, NCAA, IAC, Kyocera, AMD, Samsung, Imagination e Trollback + Company. Também foram notícia na revista WIRED, no Discovery Channel e na Adobe Magazine.

Full Body Games is an interactive installation that allows users to engage in an unencumbered, full bodied, gaming experience. The Full Body Games system projects the users’ silhouette in front of them in relation to simple graphic objects with which they can interact. The user can select from four different games: Color Shooter, Two Touch, Duck and Jump and Sorter. All of the games were designed to encourage dramatic movement and provide users with an athletic experience, using their entire bodies. The installation itself consists of a computer, a video camera and a projector. The user faces the video camera, as well as a projection of themselves in the gaming environment, which consists of their own silhouette along with simple graphic objects. The

user moves their silhouette to touch the objects in order to play. Each game was designed to be as simple and direct as possible, so users can immediately start playing and exploring rather than having to read directions beforehand. The installation was created in response to the same issues that Nintendo was responding to when it created the Wii: the lack of experimentation with new interfaces in videogames. Since Full Body Games uses a video camera as an input device, it allows for the same type of non-tethered fluid interaction, but adds a greater possibility for expression and experimentation by incorporating all the user’s gestures and motions into the game play. The games also explore the possibilities of the interface on its own terms, rather than using existing paradigms or attempting to force more traditional game play mechanisms into its structure.

BIO
Feedtank is a collective of digital artists using new technologies to create playful interactive spectacles. Formed out of desire to create interactive audiovisual experiences that encourage dramatic movement and a wide range of expression from its participants, Feedtank has developed a number of novel systems that explore alternative interfaces. Based in Brooklyn NY, Feedtank has shown its work at galleries and exhibitions around the world. They’ve exhibited at Art Basel in Miami as well as at events in Rome, Singapore, Stockholm, Los Angeles, Chicago, Las Vegas, and New York. Commercially, they’ve worked with: Adidas, NCAA, IAC, Kyocera, AMD, Samsung, Imagination and Trollback + Company. They’ve also been featured in WIRED Magazine, seen on the Discovery Channel, and interviewed by Adobe Magazine.



TRANPOSE
JONAH WARREN & STEVEN SANBORN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Transpose é um instrumento de performance audiovisual. Ele capta as ações físicas do usuário por meio de uma câmera de vídeo e as traduz em som e cor em tempo real. Ele permite que o usuário use gestos e movimentos livres para criar som e compor canções. Em Transpose, o usuário vê caixas de notas, ou retângulos coloridos que produzem som. Usando sua silhueta para cobrir essas caixas, o usuário pode criar notas. Quanto mais alta estiver a silhueta do usuário na caixa, mais alta a nota. Quanto mais baixa a silhueta, mais baixa a nota. E também quanto mais a silhueta do usuário cobrir as caixas, maior o volume. Transpose foi criado inicialmente para enfrentar a ausência de expressão física humana em muitas performances eletrônicas. O uso de computadores na composição

musical trouxe novo potencial para a experimentação e a criação de sons, mas muitas vezes foi às custas da apresentação ao vivo. Com frequência a improvisação e as decisões espontâneas dos artistas eletrônicos ficam escondidas atrás da tela do laptop, invisíveis ao público. Transpose tenta mudar essa dinâmica acentuando as ações e improvisações dos artistas, em vez de escondê-las.

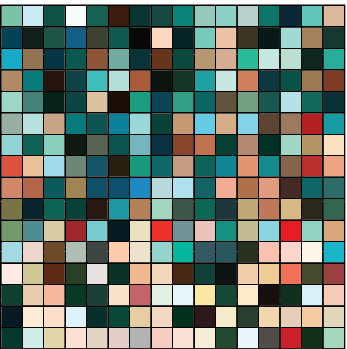
Transpose is an audiovisual performance instrument. Transpose takes a user’s physical actions captured from a video camera and translates them into sound and color in real time. It allows users to use free gesture and movement to create sound and compose songs. In Transpose, the user is presented with projected noteboxes, or colored rectangles that produce sound. By using their silhouette to overlap these noteboxes, the user can create tones. The higher the user’s silhouette is positioned in the notebox, the higher the tone. The lower their silhouette is positioned, the lower the tone. Also, the more a user’s silhouette overlaps the noteboxes, the louder the tone. Transpose was initially created to address the absence of physical human expression in many electronic performances. Although the use of computers in music-making has brought new potential for experimentation and sound creation, it has often been at the expense of live performance. All too often the improvisation and spontaneous decisions of electronic performers are hidden behind a laptop screen, invisible to the audience. Transpose attempts to change this dynamics by accentuating the performer’s actions and improvisations, rather than hiding them.



LEVELHEAD
JULIAN OLIVER
ESPANHA SPAIN

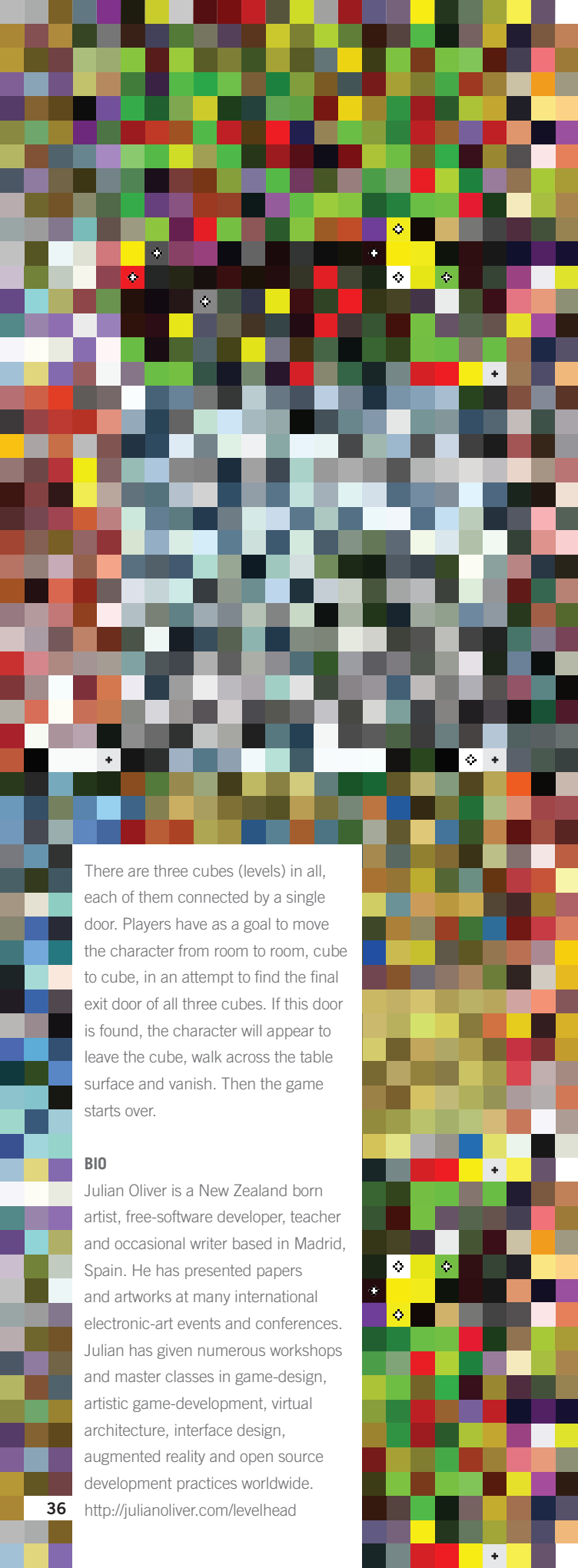
levelHead é um jogo de memória espacial que se inspira nos “Brinquedos filosóficos” da Europa dos séculos 18 e 19 e nos sistemas de memória (“memori loci”) dos antigos gregos. levelHead usa um cubo plástico sólido como única interface. Na tela, parece que cada face do cubo contém uma pequena sala, cada qual é logicamente conectada por portas. Numa dessas salas há um personagem. Ao inclinar o cubo, o jogador dirige esse personagem de sala em sala, numa tentativa de encontrar a saída. Algumas portas não levam a lugar nenhum e enviam o personagem de volta à sala onde começou, um truque criado para desafiar a memória espacial do jogador. Que porta pertence a que sala? Há três cubos (níveis) ao todo, cada qual ligado por uma única porta. Os jogadores têm a meta de mover o personagem de sala em sala, de cubo em cubo, na tentativa de encontrar a porta de saída final dos três cubos. Se encontrar, o personagem parecerá deixar o cubo, caminhar sobre a mesa e desaparecer. Aí o jogo recomeça.

BIO
Julian Oliver é um artista nascido na Nova Zelândia, desenvolvedor de software livre, professor e escritor ocasional, sediado em Madri, Espanha. Ele apresentou trabalhos e obras de arte em muitos eventos e conferências internacionais sobre



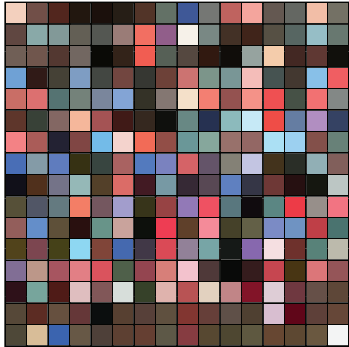
arte eletrônica. Julian deu diversos workshops e aulas sobre design de jogos, desenvolvimento artístico de jogos, arquitetura virtual, design de interfaces, realidade aumentada e práticas de desenvolvimento de código aberto em todo o mundo.

levelHead is a spatial memory game. The game takes its inspiration from the “Philosophical Toys” of 18th/19th century Europe and the memory systems (“memory loci”) of the ancient Greeks. levelHead uses a hand-held solid-plastic cube as its only interface. On-screen it appears that each face of the cube contains a little room, each of which are logically connected by doors. In one of these rooms is a character. By tilting the cube, the player directs this character from room to room in an effort to find the exit. Some doors lead nowhere and will send the character back to the room they started in, a trick designed to challenge the player’s spatial memory. Which doors belong to which rooms?



There are three cubes (levels) in all, each of them connected by a single door. Players have as a goal to move the character from room to room, cube to cube, in an attempt to find the final exit door of all three cubes. If this door is found, the character will appear to leave the cube, walk across the table surface and vanish. Then the game starts over.

BIO
Julian Oliver is a New Zealand born artist, free-software developer, teacher and occasional writer based in Madrid, Spain. He has presented papers and artworks at many international electronic-art events and conferences. Julian has given numerous workshops and master classes in game-design, artistic game-development, virtual architecture, interface design, augmented reality and open source development practices worldwide.
<http://julianoliver.com/levelhead>



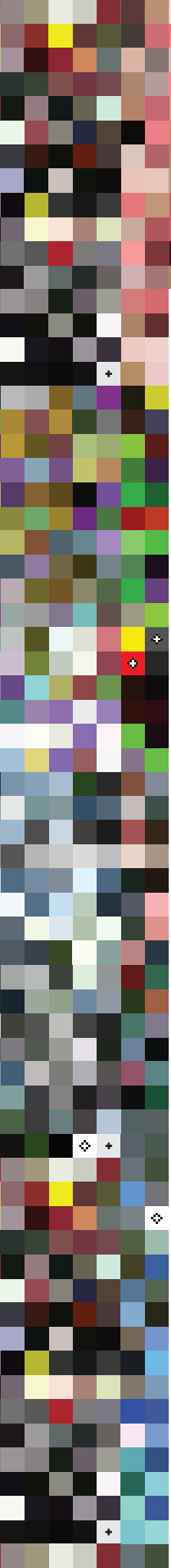
MOVING MARIO
KEITH LAM
CHINA CHINA

“Moving Mario” definitivamente não reproduz Super Mario Bros de qualquer maneira. Ao aproveitar parcialmente o conceito e alguns elementos chaves do jogo para TV, Moving Mario tenta desafiar alguns elementos tradicionais dos jogos. Durante todo o processo, os jogadores podem repensar a relação entre o jogador e o jogo. Este trabalho consiste apenas no esquema básico: não há nenhuma rolagem lateral ou de fundo. Moving Mario quer na verdade demonstrar o conceito mencionado e armar uma plataforma para os jogadores visualizarem esse conceito enquanto participam dele. Vamos mover o Mario!

BIO
Keith Lam (também conhecido por “the Demos”) é um artista de novas mídias, diretor artístico do grupo de arte-mídia “dimension+”, palestrante na escola de design da Universidade Politécnica de Hong Kong e escola

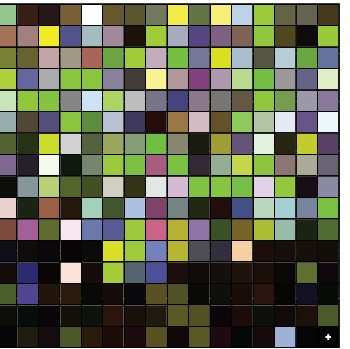
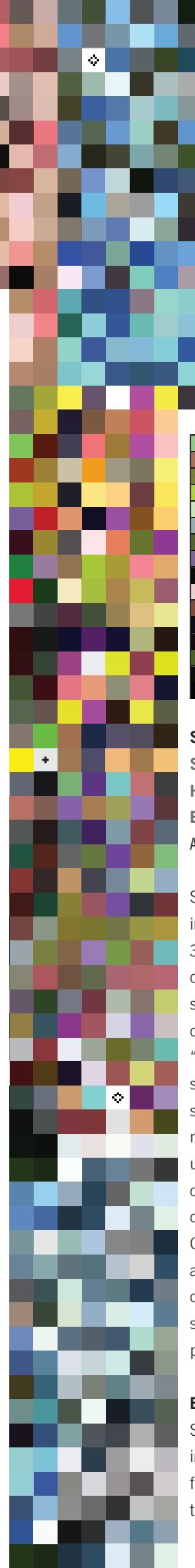


de Arte de Hong Kong. Foi instrutor na Escola de Mídia Criativa, diretor técnico e consultor do Microwave International New Media Arts Festival. Suas obras foram convidadas para diversos festivais ao redor do mundo, como CyberArs no Ars Electronica Festival na Austria, Split Film Festival na Croácia, AveCom na Holanda, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. Seu trabalho “Moving Mario” recebeu a menção honrosa no Ars Electronica 2008, categoria artes interativas, e foi exibido em todo o mundo em festivais de mídia, incluindo Áustria, Croácia, Holanda e Suíça.



“Moving Mario” definitely doesn’t reproduce Super Mario Bros in another way. By partially grabbing the concept and some of the key elements behind the TV game development, Moving Mario tries to challenge some of the traditional game elements. Throughout the gaming process, players can rethink the relationship between the player and the game. This work consists of basic set-up only: there isn’t any side-scroller or background scrolling. Moving Mario is actually demonstrating the mentioned concept and setting up a platform for players to visualize this concept while participating in it. Let’s move Mario!

BIO
Keith Lam (a.k.a. the Demos) is a new media artist, artistic director of a new media art group “dimension+”, visiting lecturer of the School of Design of the Hong Kong Polytechnic University and Hong Kong Art School. He was an instructor at the School of Creative Media, technical director and consultant of Microwave International New Media Arts Festival. His artworks have been invited to numerous festivals around the world, including CyberArs at Ars Electronica Festival in Austria, Split Film Festival in Croatia, AveCom in Holland, Microwave International New Media Arts Festival, Wikimania 2007, Eslite Digital Calligraphy Exhibition, Taiwan Digital Media Art Archive Festival, Hong Kong Arts Biennale, etc. His work “Moving Mario” was awarded the honorary mention in Ars Electronica 2008 Interactive Arts Category, and has been exhibited around the world in media art festival including Austria, Croatia, Holland and Switzerland.



STICKIESWORLD
SUSIEGAMES: GUTLEBER, HAWRANKE, KAI WELKE, OLE CILIOX E VAHRENKAMP
ALEMANHA GERMANY

StickiesWorld é uma instalação-game imersiva e híbrida (real-virtual) de 360 graus. No modo “stickiesWorld”, o anti-herói completo “stickie” pode ser acompanhado e controlado por quatro mundos diferentes com o “funkjoypad”. Cada mundo possui seus diversos inimigos, passagens secretas e chefes extremamente mesquinhos. O game não-linear é influenciado indiretamente pelo físico do participante que interage em um display hemisférico de 360 graus. Cabe ao visitante optar por somente assistir a instalação e se divertir com os mundos que emergem de sequências de jogos anteriores, ou participar ativamente do game.

BIO
Susigames é uma marca independente de jogos de arte fundada em 2001, atualmente trabalhando como artistas associados



no Instituto de Mídia Visual no ZKM (Centro de Artes e Novas Mídias). Susigames consiste em cinco pessoas de diferentes disciplinas que incluem arte-mídia, ilustração, robótica, computação gráfica e engenharia elétrica. Seu atual objetivo é pesquisar abordagens alternativas para padrões conhecidos de videogame e cruzar fronteiras.

StickiesWorld is a 360 degree immersive & hybrid (real/virtual) game installation. In the stickiesWorld game mode, the total antihero “stickie” can be accompanied and controlled through four different worlds with the funkjoypad. Every single world contains numerous enemys, secret passages and extreme mean bosses. The nonlinear gameplay is indirectly influenced by the player physics who experiences it on a 360 degree hemispherical display. It is on the visitor to just watch the installation and enjoy the worlds emerging from sequences of previous games or to actively participate in the gameplay.

BIO
Susigames is an independent game art label founded in 2001, currently working as associated artists at the Institute for Visual Media at ZKM (Center for Arts and New Media). Susigames consists of 5 people from different disciplines including media arts, illustration design, robotics, computer graphics and electrical engineering. Their current aim is to research alternative approaches to well-known videogame standards and cross borders.



FILE GAMES SÃO PAULO 2006

ARTISTA

a.Game
Antonio Vargas, Ana Beatriz Bahia
Spinola Bitencourt, Aline Dias, Diego Rayck
Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas
Chico Queiroz
Frank Werner
Frei Arbeitsgruppe Bastard Minds
Paolo Pedercini / Molleindustria
Personal Cinema
Pixelate Environment (Andreas Zecher, Elisabeth Moch, Martin Eichhorn)
Playtime (Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair)
Urtica, art and media research group
Vinicius Gouveia Armelin Ferreira, Alex Zani Canduço, Flavio Maluf de Carvalho, Michael Velo dos Passos, Cesar F. Assakura de Freitas Sportore, André Fernando Sônego, Rodrigo German Boccardi Palou

TRABALHO

a.Shooter - Sonic Invaders
The Croquets in the Quelicera's Mansion
Circ: Planet Treasre
Insular
Las Familias - a gambling den
The Ball of Bastards
McDonald's Videogame
The Making of Balkan Wars: The Game
Panda Park
San Francisco Zero
Social Engine
Derrota dos Deuses

PAÍS

Áustria - Austria
Brasil - Brazil
Canadá - Canada
Brasil - Brazil
Alemanha - Germany
Alemanha - Germany
Itália - Italy
Grécia - Greece
Alemanha - Germany
Estados Unidos - United States
Sérvia - Serbia
Brasil - Brazil

FILE GAMES SÃO PAULO 2007

ARTISTA

Ana Signorini, Chico Queiroz, Jorge Falcão, Luiz Adolpho & Maxwell Dayvson
AND-OR: Beat Suter & René Bauer
Andrei R. Thomaz
Automato: Haidée Lima & H.D. Mabuse
Cavalo Voador (Fabrício Fava, JJ Marreiro e Daniel Valente)
John Paul Bichard
Katherine Isbister
Monochrom
Neil Hennessy
Nicholas Lima de Souza
sas21
Stephanie Rothenberg
Yuichiro Katsumoto

TRABALHO

Flora
Gamescape
Prince of Persia
Game from Oaxaca
Só Soprando
Condition Red
simSBRL
Soviet-Unterzoegersdof - The Adventure Game
E-poetry
Dämmerung
TAC TAC game
School of Perpetual Training
Amagatana

PAÍS

Brasil - Brazil
Suíça - Switzerland
Brasil - Brazil
Brasil - Brazil
Brasil - Brazil
Reino Unido - United Kigdom
Estados Unidos - United States
Áustria - Austria
Canadá - Canada
Brasil - Brazil
Alemanha - Germany
Estados Unidos - United States
Japão - Japan

FILE GAMES SÃO PAULO 2008

ARTISTA

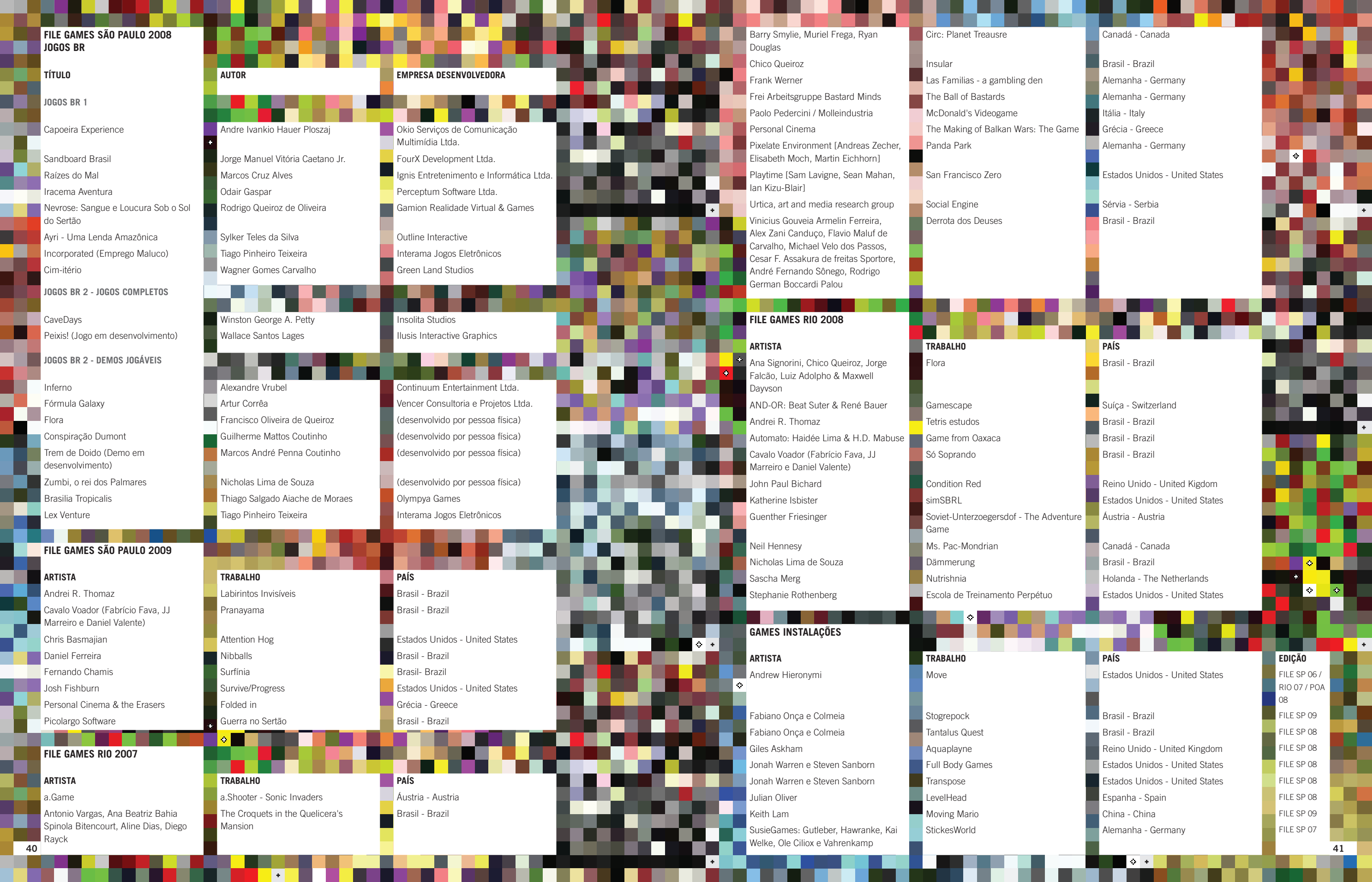
Andreas Zecher
Andrei R. Thomaz
Arvi Teikari
Fabrício Fava
Detective Brand Videogames
Introversion Software
Jens Andersson and Ida Rödén
Jonatan Söderström
Jonatan Söderström
Jorn Ebner
Josh Nimoy
Josiah Pisciotta, Edmund McMillen e Alex Austin
Marek Walczak and Martin Wattenberg
Mariana Rillo
Mark Essen
Mark Essen
Playtime (Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair)
QUBO GAS: Jef Ablézot, Morgan Dimnet & Laura Henno
QueasyGames - Jonathan Mak
R-S-G: Radical Software Group
Shalin Shodhan (experimentalgameplay.com)
Shalin Shodhan (experimentalgameplay.com)
Shalin Shodhan (experimentalgameplay.com)
Tales of Tales: Auriea Harvey & Michaël Samyn
Tanja Vujinovic
ThatGameCompany – Jenova Chen
ThatGameCompany – Jenova Chen

TRABALHO

Understanding Games
Cubos de Cor
Once In Space
Futebolando
Golf
Darwinia
Rorschach
CleanAsia!
AdNauseum2
sans femme et sans aviateur
BallDroppings
Gish
Thinking Machine 7
Desmanche
Punishment: The punishing
RANDY BALMA: MUNICIPAL ABORTIONIST
SFZero
WATERCOULEUR PARK
Everyday Shooter
Kriegspiel - Guy Debord's Game of War
On a Rainy Day
Cytoplasm
Particle Rain
The Graveyard
Osciloo
Cloud
fIOW

PAÍS

Suécia - Sweden
Brasil - Brazil
Finlândia - Finland
Brasil - Brazil
Estados Unidos - United States
Reino Unido / United Kingdom
Suécia - Sweden
Suécia - Sweden
Suécia - Sweden
Reino Unido / United Kingdom
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Brasil - Brazil
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
França - France
Canadá - Canada
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States
Bélgica - Belgium
Eslovênia - Slovenia
Estados Unidos - United States
Estados Unidos - United States



FILE GAMES SÃO PAULO 2008
JOGOS BR

TÍTULO

JOGOS BR 1

Capoeira Experience

Sandboard Brasil

Raízes do Mal

Iracema Aventura

Nevrose: Sangue e Loucura Sob o Sol do Sertão

Ayri - Uma Lenda Amazônica

Incorporated (Emprego Maluco)

Cim-itério

JOGOS BR 2 - JOGOS COMPLETOS

CaveDays

Peixis! (Jogo em desenvolvimento)

JOGOS BR 2 - DEMOS JOGÁVEIS

Inferno

Fórmula Galaxy

Flora

Conspiração Dumont

Trem de Doido (Demo em desenvolvimento)

Zumbi, o rei dos Palmares

Brasília Tropicalis

Lex Venture

FILE GAMES SÃO PAULO 2009

ARTISTA

Andrei R. Thomaz

Cavalo Voador (Fabrício Fava, JJ Marreiro e Daniel Valente)

Chris Basmajian

Daniel Ferreira

Fernando Chamis

Josh Fishburn

Personal Cinema & the Erasers

Picolargo Software

FILE GAMES RIO 2007

ARTISTA

a.Game

Antonio Vargas, Ana Beatriz Bahia Spinola Bitencourt, Aline Dias, Diego Rayck

AUTOR

Andre Ivankio Hauer Ploszaj

Jorge Manuel Vitória Caetano Jr.

Marcos Cruz Alves

Odair Gaspar

Rodrigo Queiroz de Oliveira

Sylker Teles da Silva

Tiago Pinheiro Teixeira

Wagner Gomes Carvalho

Winston George A. Petty

Wallace Santos Lages

Alexandre Vrubel

Artur Corrêa

Francisco Oliveira de Queiroz

Guilherme Mattos Coutinho

Marcos André Penna Coutinho

Nicholas Lima de Souza

Thiago Salgado Aiache de Moraes

Tiago Pinheiro Teixeira

TRABALHO

Labirintos Invisíveis

Pranayama

Attention Hog

Nibballs

Surfinia

Survive/Progress

Folded in

Guerra no Sertão

TRABALHO

a.Shooter - Sonic Invaders

The Croquets in the Quelicera's Mansion

EMPRESA DESENVOLVEDORA

Okio Serviços de Comunicação Multimídia Ltda.

FourX Development Ltda.

Ignis Entretenimento e Informática Ltda.

Perceptum Software Ltda.

Gamion Realidade Virtual & Games

Outline Interactive

Interama Jogos Eletrônicos

Green Land Studios

Insolita Studios

Ilusis Interactive Graphics

Continuum Entertainment Ltda.

Vencer Consultoria e Projetos Ltda. (desenvolvido por pessoa física)

(desenvolvido por pessoa física)

(desenvolvido por pessoa física)

(desenvolvido por pessoa física)

Olympya Games

Interama Jogos Eletrônicos

PAÍS

Brasil - Brazil

Brasil - Brazil

Estados Unidos - United States

Brasil - Brazil

Brasil- Brazil

Estados Unidos - United States

Grécia - Greece

Brasil - Brazil

PAÍS

Áustria - Austria

Brasil - Brazil

Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas

Chico Queiroz

Frank Werner

Frei Arbeitsgruppe Bastard Minds

Paolo Pedercini / Molleindustria

Personal Cinema

Pixelate Environment [Andreas Zecher, Elisabeth Moch, Martin Eichhorn]

Playtime [Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair]

Urtica, art and media research group

Vinicius Gouveia Armelin Ferreira, Alex Zani Canduço, Flavio Maluf de Carvalho, Michael Velo dos Passos, Cesar F. Assakura de Freitas Sportore, André Fernando Sônego, Rodrigo German Boccardi Palou

FILE GAMES RIO 2008

ARTISTA

Ana Signorini, Chico Queiroz, Jorge Falcão, Luiz Adolpho & Maxwell Dayvson

AND-OR: Beat Suter & René Bauer

Andrei R. Thomaz

Automato: Haidée Lima & H.D. Mabuse

Cavalo Voador (Fabrício Fava, JJ Marreiro e Daniel Valente)

John Paul Bichard

Katherine Isbister

Guenther Friesinger

Neil Hennesy

Nicholas Lima de Souza

Sascha Merg

Stephanie Rothenberg

GAMES INSTALAÇÕES

ARTISTA

Andrew Hieronymi

Fabiano Onça e Colmeia

Fabiano Onça e Colmeia

Giles Askham

Jonah Warren e Steven Sanborn

Jonah Warren e Steven Sanborn

Julian Oliver

Keith Lam

SusieGames: Gutleber, Hawranke, Kai Welke, Ole Ciliox e Vahrenkamp

Circ: Planet Treasre

Insular

Las Familias - a gambling den

The Ball of Bastards

McDonald's Videogame

The Making of Balkan Wars: The Game

Panda Park

San Francisco Zero

Social Engine

Derrota dos Deuses

TRABALHO

Flora

Gamescape

Tetris estudos

Game from Oaxaca

Só Soprando

Condition Red

simSBRL

Soviet-Unterzoegersdorf - The Adventure Game

Ms. Pac-Mondrian

Dämmerung

Nutrishnia

Escola de Treinamento Perpétuo

TRABALHO

Move

Stogrepock

Tantalus Quest

Aquaplayne

Full Body Games

Transpose

LevelHead

Moving Mario

StickesWorld

Canadá - Canada

Brasil - Brazil

Alemanha - Germany

Alemanha - Germany

Itália - Italy

Grécia - Greece

Alemanha - Germany

Estados Unidos - United States

Sérvia - Serbia

Brasil - Brazil

PAÍS

Brasil - Brazil

Suíça - Switzerland

Brasil - Brazil

Brasil - Brazil

Brasil - Brazil

Reino Unido - United Kigdom

Estados Unidos - United States

Áustria - Austria

Canadá - Canada

Brasil - Brazil

Holanda - The Netherlands

Estados Unidos - United States

PAÍS

Estados Unidos - United States

Brasil - Brazil

Brasil - Brazil

Reino Unido - United Kingdom

Estados Unidos - United States

Estados Unidos - United States

Espanha - Spain

China - China

Alemanha - Germany

EDIÇÃO

FILE SP 06 / RIO 07 / POA 08

FILE SP 09

FILE SP 08

FILE SP 08

FILE SP 08

FILE SP 08

FILE SP 08

FILE SP 09

FILE SP 07

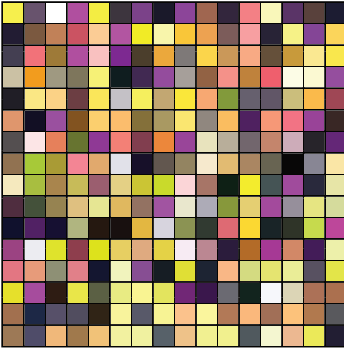
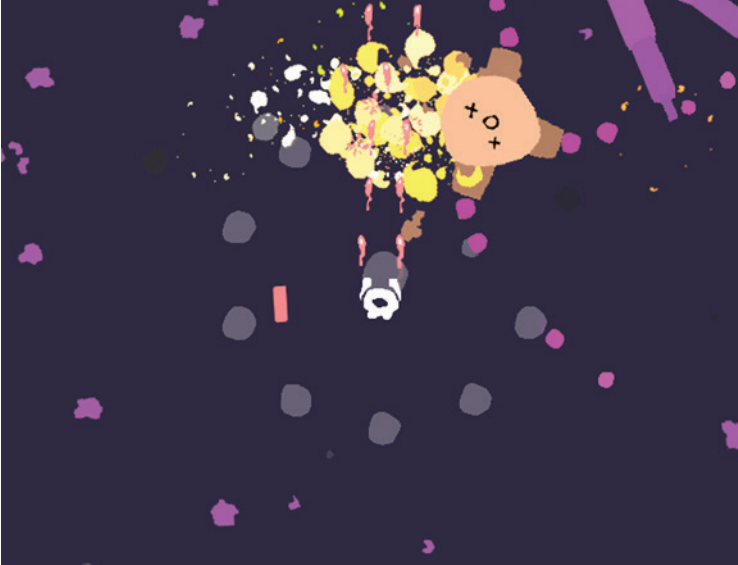
LEVEL 3

GAMES PC

ADNAUSEUM2
JONATAN SÖDERSTRÖM
SUÉCIA SWEDEN
www.lofiminds.com

Este jogo não é como os jogos comuns em que você tem que matar todo mundo. Na verdade, nele não há espaço para tiroteios, você só precisa explodir tudo antes que seja atingido. O jogo tem algumas explosões muito bonitas. O jogo apresenta imagens levemente obscenas. Se você é suscetível a isso, não participe. Não é nada demais, mas talvez não seja adequado para crianças.

BIO
Jonatan Söderström, ou “cactus”, é um desenvolvedor de jogos sueco de 22 anos que vive em Gothenburg. Seu primeiro jogo completo foi lançado em 2005 e desde então ele fez mais de 30 jogos lançados gratuitamente em seu site. Seu jogo Clean Asia foi indicado duas vezes no Independent Games Festival 2008 e ele é atualmente a metade do pequeno estúdio de desenvolvimento de games chamado Lo-Fi Minds. Ele é conhecido principalmente por sua produção altamente criativa e por games um tanto bizarros com apresentações originais, pequeno tempo de desenvolvimento e



conteúdo experimental. This game is not your typical shoot ‘em up. There’s really no room for bullet dodging here, just blow everything up before it hits you. The game has some very nice explosions. The game features some slightly obscene imagery, so if you’re a bit easily offended, don’t play the game. Nothing too bad, just maybe not

suitable for kids.

BIO
Jonatan Söderström or “cactus” is a twenty two year old Swedish game developer living in Gothenburg. His first finished game was released in 2005 and since then he has made around thirty games released for free on his website. His game Clean Asia was nominated twice in the 2008 Independent Games Festival and he is currently one half of the small game development studio called Lo-Fi Minds. He is mostly known for having a high creative output, and making somewhat bizarre games with unique presentations, low development times and experimental content.

ATTENTION HOG
CHRIS BASMAJIAN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
http://basmajian.net/work/attention_hog/

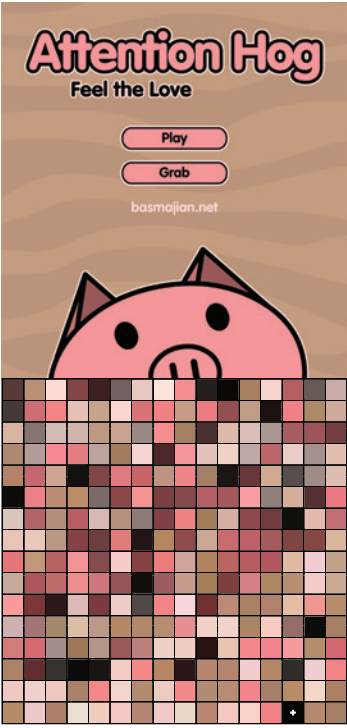
“Attention Hog” (Atenção Porco) é construído sobre o modelo de “jogos casuais”, uma indústria e um passatempo em ascensão. O jogador é representado como um porco cujo objetivo é captar o amor e a atenção do maior número de pessoas possível. O jogo funciona em um nível convencional e pode ser compartilhado com outros e embutido em páginas da web, blogs e sites de relacionamento social como Facebook e MySpace. “Attention Hog” pode ser acessado online em http://basmajian.net/work/attention_hog/.

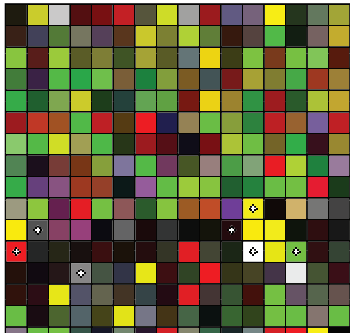
BIO
O trabalho do videoartista Chris Basmajian foi exibido em galerias e centros culturais nos Estados Unidos, como o Orange County Center for Contemporary Art em Santa Ana, Califórnia; NYC Resistor no Brooklyn; Foster Gallery na Universidade de Wisconsin, Eau Claire; e o Maryland Institute College of Art em Baltimore. Chris Basmajian nasceu em San Jose, Califórnia, em 1972. Ele recebeu o mestrado em Belas Artes do Maryland Institute College of Art, e se graduou na Universidade George Washington em Washington, D.C.

Attention Hog is built on the model of “casual games”, a rising industry and pastime. The player is cast as a pig whose goal is to capture the love and attention of as many people as possible. The game’s subject reflects some of the social and

psychological trends present in social-networking communities, including self-promotion, social anxiety, obsessive need for peer validation, and distraction as entertainment. The game operates on a conventional level, and can be shared with others and embedded on web pages, blogs, and social networking sites such as Facebook and MySpace. Attention Hog can be accessed online at http://basmajian.net/work/attention_hog/.

BIO
The work of video artist Chris Basmajian has been exhibited in galleries and cultural centers in the United States, including the Orange County Center for Contemporary Art in Santa Ana, California; NYC Resistor in Brooklyn; the Foster Gallery at the University of Wisconsin, Eau Claire; and the Maryland Institute College of Art in Baltimore. Chris Basmajian was born in San Jose, California, in 1972. He received a M.F.A. from Maryland Institute College of Art, and a B.A. from George Washington University in Washington, D.C.

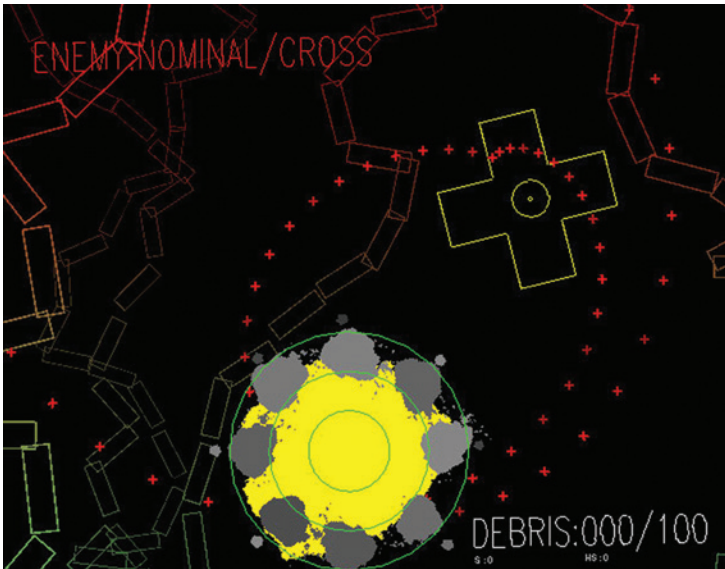




CLEANASIA!
JONATAN SÖDERSTRÖM
SUÉCIA **SWEDEN**
www.lofiminds.com

Os olhos da humanidade decidiram deixar seus hospedeiros e conquistar a Terra. Seu primeiro passo foi fugir para a Lua, onde desenvolveram sua tecnologia bélica hostil. Dez anos depois, eles voltam e invadem alguns dos países mais importantes da Ásia. A Tailândia e a Nova Coréia sucumbem à ameaça hostil, enquanto a China insiste em enfrentar os olhos sozinha, recusando ajuda do resto do mundo. Os Estados Unidos mandam dois pilotos gêmeos com sexto sentido extraordinário para combater os olhos malignos. Os dois projetaram seus próprios aviões, que parecem ser a única arma capaz de combater esses temíveis diabinhos. Clean Asia! foi criado para (e venceu) a competição Autofire 2007, www.shmup-dev.com, tem três níveis e duas opções de naves (com diferenças nos controles e armas), 14 chefes e cerca de dez inimigos regulares.

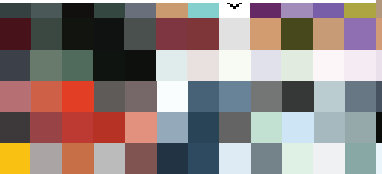
BIO
Jonatan Söderström, ou “cactus”, é um desenvolvedor de jogos sueco de 22 anos que vive em Gothenburg. Seu primeiro jogo completo foi lançado em 2005 e desde então ele fez mais de 30 jogos lançados gratuitamente em seu site. Seu jogo Clean Asia foi indicado duas vezes no Independent Games Festival



2008 e ele é atualmente a metade do pequeno estúdio de desenvolvimento de games chamado Lo-Fi Minds (lofiminds.com). Ele é conhecido principalmente por sua produção altamente criativa e por games um tanto bizarros com apresentações originais, pequeno tempo de desenvolvimento e conteúdo experimental.

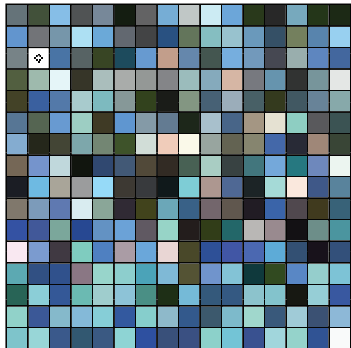
The eyes of mankind has decided to leave their hosts and take over the earth. Their first move was to escape to the moon, where they developed their hostile weapon technology. Ten years later they return and forcefully take over some prominent countries in Asia. Thailand and New Korea has both succumb to the hostile threat, while China insists on dealing with the eyes themselves and refuses any helping hands from around the world. America sends a pair of pilot twins with extraordinary sixth senses to battle against the evil eyes. They both have designed their own space ships that seems to be about the only thing in existence that can be used to battle these terrible fiends.

Clean Asia! was designed for (and



won) the Autofire 2007 competition at www.shmup-dev.com, it has three levels and two selectable ships (with distinct controlling differences and weapons/abilities), fourteen bosses and around ten regular enemies.

BIO
Jonatan Söderström or "cactus" is a twenty two year old Swedish game developer living in Gothenburg. His first finished game was released in 2005 and since then he has made around thirty games released for free on his website. His game Clean Asia was nominated twice in the 2008 Independent Games Festival and he is currently one half of the small game development studio called Lo-Fi Minds (lofiminds.com). He is mostly known for having a high creative output, and making somewhat bizarre games with unique presentations, low development times and experimental content.



CLOUD
JENOVA CHEN THATGAMECOMPANY
ESTADOS UNIDOS **UNITED STATES**

Cloud é um festejado jogo de ação aérea que permite aos jogadores realizar seus sonhos de voar, manipular nuvens e criar o clima. “Um simulador para nossos sonhos de infância” é como muitos de seus admiradores o descrevem. O jogo gira em torno de uma criança hospitalizada que não pára de sonhar acordada, imaginando formas nas nuvens e até usando a chuva para limpar o mundo. O jogo foi desenvolvido para invocar as fantasias



que todos temos com nuvens e com o ato de voar, e o que desejamos de melhor para a natureza. O jogo foi concluído como um projeto de pesquisa da Universidade da Califórnia (USC) sobre inovação em videogames. Ele teve mais de 500 mil downloads na Internet. E provocou uma acalorada discussão em torno da questão: videogames são arte?

BIO
Membro da primeira geração formada em design de videogames pela USC School of Cinematic Arts, criador do premiado jogo estudantil Cloud and fIOW, co-fundador da thatgamecompany, Jenova Chen se dedica a expandir o espectro emocional dos videogames e torná-los disponíveis para um público muito maior. Nascido e criado em Xangai, China, Jenova se aventurou nos EUA em 2003. Um de seus sonhos é levar as melhores mensagens ao mundo dos videogames. Como o que Hayao Miyazaki fez com os anime, 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.

Cloud is an acclaimed action flight game that allows players to realize their life long dreams of imaginative flight, manipulating clouds and creating weather. "A childhood dream simulator" is how many of its fans describe it. It is about a kid kept in the hospital daydreaming himself fly in the sky, making shapes out of clouds and eventually use rain to clean the world. The game was designed to evoke everyone’s fantasy about clouds and flight, and their best wishes towards the nature. The game is completed as a USC game innovation lab research project. It had over 500,000 downloads over the internet. And triggered a heated debate of whether video game is art.

BIO
Jenova Chen
AKA (Xinghan Chen)

One of the first-generation video game design graduates from USC School of Cinematic Arts, creator behind the multi award-winning student game Cloud and fIOW, co-founder of thatgamecompany, Jenova Chen is dedicated to expanding the emotional spectrum of video games and making them available for a much wider audience.

Born and raised in Shanghai China, Jenova ventured to the US in 2003. One of his greatest dreams is to bring the best messages to the video game world. Like what Hayao Miyazaki did to anime, Jenova wants to be one of the heroes who can turn video games into a form of art and play that can be appreciated and enjoyed by every human being.



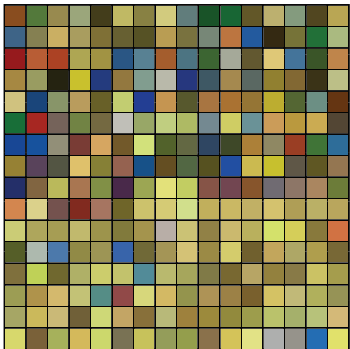
CRAYON PHYSICS DELUXE
PETRI PURHO
FINLÂNDIA FINLAND

Crayon Physics Deluxe é um quebra-cabeça de física / jogo de caixa de areia em 2D em que você pode experimentar como seria se seus desenhos fossem magicamente transformados em objetos físicos reais. Solucione os quebra-cabeças com sua visão artística e o uso criativo da física.

BIO
Em setembro de 2006 Petri começou um blog chamado Kloonigames, com a ideia de criar protótipos de jogos todos os meses. Este processo levou à criação de um protótipo de 7 dias chamado Crayon Physics. Vinte meses depois o protótipo de 7 dias se concretizou em um jogo comercial chamado Crayon Physics Deluxe.

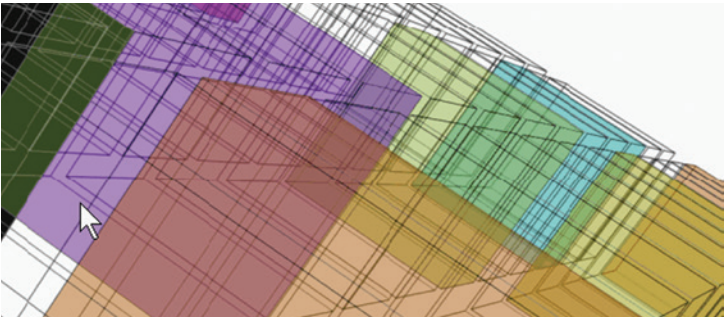
Crayon Physics Deluxe is a 2D physics puzzle / sandbox game, in which you get to experience what it would be like if your drawings would be magically transformed into real physical objects. Solve puzzles with your artistic vision and creative use of physics.

BIO
In September 2006 Petri started a blog called Kloonigames, with the idea of creating prototypes of games every month. This process led to the creation of a 7 day prototype called Crayon Physics. 20 months later the 7 day prototype was crafted into a real commercial game called Crayon Physics Deluxe.



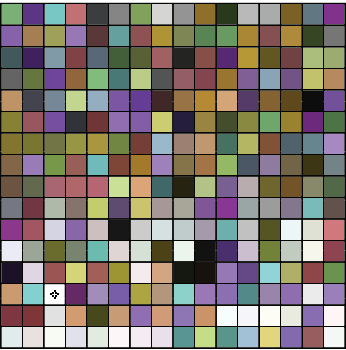
CUBOS DE COR
ANDREI R. THOMAZ
BRASIL BRAZIL
http://www.andreithomaz.com/arte/color_cubes/

Cubos de Cor apresenta-se como sendo um jogo baseado em texto; inicialmente, o visitante recebe instruções de como se movimentar, utilizando comandos como para frente, direita, esquerda, etc., que ele precisa digitar no campo localizado no centro do trabalho. Logo na entrada, o espaço onde o jogador se encontra é descrito como sendo “um cubo completamente branco”. E a cada movimento do espectador, o espaço onde ele se encontra sempre será descrito como um cubo. Entretanto, a descrição do cubo atual sempre é relativa ao cubo anterior, especificando diferenças de cor. Nosso objetivo, ao utilizar descrições relativas, foi o de dificultar o estabelecimento de referências espaciais. Seis cubos possuem cores absolutas, e constituem as saídas do labirinto. Se, ao chegar a um deles, o jogador digitar o comando sair, ele verá uma animação com todas as cores geradas ao longo de seu percurso. Esta animação é baseada num dos trabalhos mais conhecidos de Joseph Albers, a série Homenagem ao Quadrado. A referência à pintura moderna se justifica pelo fato de que, ao longo do trabalho, nenhuma representação visual dos cubos é dada ao jogador. Todas as referências ao espaço são verbais; se o espectador cria um espaço mental, ele faz isso apenas por sugestão. Entretanto, no final do trabalho, nós fazemos uma referência à uma produção artística que deixou de lado a representação tradicional do espaço, para criar uma representação visual do caminho por um espaço mental. O espectador tem, então, uma chance de perceber que tudo o que ele viu foram apenas planos de cor, sem nenhuma representação visual do espaço que ele criou na sua mente.



BIO
Andrei R. Thomaz é formado em Artes Plásticas pela UFRGS e atualmente cursa o Mestrado em Artes da ECA/USP, sob orientação de Sílvia Laurentiz, onde desenvolve projeto de pesquisa relacionado às manifestações do labirinto nos jogos eletrônicos com apoio da FAPESP. Vem desenvolvendo trabalhos de web arte desde 2000, sendo que em boa parte destes trabalhos, o labirinto é uma das questões centrais. Seus trabalhos podem ser vistos em <http://www.rgbdesigndigital.com.br>.

Color Cubes is presented as a text based game. First, the viewer receive instructions about how he/she can move, using textual commands like 'front', 'right' and so on. The viewer must enter these commands in the input field located in the center of the screen. In the starting, the space where the viewer is inside is described as a “completely white cube”. And, after each movement of the viewer, the space where he/she is will be described as a cube. However, the current cube description will be always related to the previous cube, telling how different the color of current cube is from the color of previous cube. Our intention with the use of relative descriptions was to difficult the setting of spatial references by the viewer. Six cubes have absolute colores; they are the exits of the cubes. When the viewer enters in one of these cubes, he/she can enter the “quit” command. Doing so, an animation with all the colors seen along the viewer's pathway will be



generated. This animation is based on the most known work of Joseph Albers, the Hommage to the Square series. The reference to modern painting is done because, along the work, no visual representation of the cubes is shown to the user. All the references to the space are verbal ones; if the viewer creates a mental space, it is based in suggestions only. But, in the end of the work, we use a reference to an art that refused the traditional representation of space to create a visual representation of the pathway through a mental space. The viewer has a chance of perceiving that all he/she has seen are just solid planes of color, with no visual representation of the space he/she created in his/her mind.

BIO
Andrei R. Thomaz is graduated in Fine Arts by UFRGS and currently courses a MFA at ECA/USP, São Paulo, Brazil, supervised by Sílvia Laurentiz. He is studying the presence of labyrinths in electronic games, and has a fellowship granted by FAPESP. He has developed net art works since 2000, and the labyrinth is one of the main subjects in his works. These works can be seen at <http://www.rgbdesigndigital.com.br>.

DARWINIA
INTROVERSION SOFTWARE
REINO UNIDO UNITED KINGDOM
www.introversion.co.uk

O mundo de Darwinia é um parque temático virtual que funciona dentro de uma rede de computadores e é habitado por uma forma de vida senciente em evolução, os darwinianos. Infelizmente, Darwinia foi tomado por um vírus que se alastrou e está fora de controle. Sua tarefa é destruir a infecção e salvar os darwinianos da extinção. O tão esperado Darwinia foi finalmente lançado em 2005 e teve resenhas surpreendentes, conquistando médias de 90% e, apesar de atingir um frustrante volume de vendas no varejo, Darwinia acabou se tornando um grande sucesso no Steam, sistema de distribuição digital operado pela Valve, em dezembro de 2005.

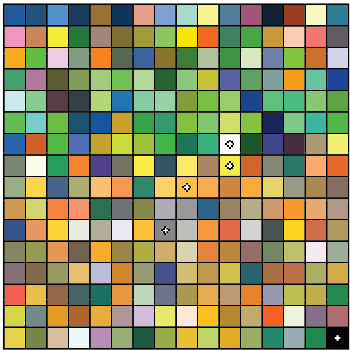
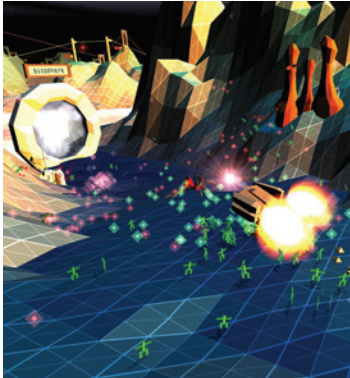
Este sucesso da Introversion atingiu seu auge nos Prêmios IGF, em São Francisco, em março de 2006, quando Darwinia levou três prêmios: por Excelência Técnica, Inovação na Arte Visual e o Grande Prêmio Seumas McNally.

BIO
Anunciado como “a última das programadoras de quarto”, a Introversion Software é uma desenvolvedora de jogos e editora independente do Reino Unido, fundada em 2001 por três estudantes universitários. Os criadores de Darwinia são:
- Chris Delay: a força criativa por trás da Introversion, Chris é o principal designer e desenvolvedor de jogos e dirige o website.
- Andy Bainbridge: co-autor de Darwinia, Andy é o membro mais novo da equipe e traz anos de experiência em programação e desenvolvimento de jogos.
- Tom Arundel: Tom é encarregado de novos mercados para nossos projetos (outras línguas e plataformas) e também cuida das contas.
- Mark Morris: Mark traz uma

importante capacidade de administração de projetos para a Introversion Software, e atua como diretor geral.
- Alistair Lindsay: Alistair é uma espécie de veterano da indústria de áudio, com uma longa lista de créditos de jogos a seu favor. Ele teve influência direta na criação de nossa máquina de áudio desde o início, e os resultados são surpreendentes.
Michael Maidment: Mike trabalha estreitamente com Alistair para produzir o áudio que você escuta no jogo. É o único cara que conhecemos que pensaria em samplear uma síntese analógica quebrada e fazer um som Virii do resultado.

The world of Darwinia is a virtual themepark, running entirely inside a computer network and populated by a sentient evolving life form called the Darwinians. Unfortunately Darwinia has been overrun by a computer virus which has multiplied out of control. Your task is to destroy the Viral Infection and save the Darwinians from extinction.
The long-awaited Darwinia was finally released in 2005, to a flurry of stunning media reviews averaging 90% and, despite initially disappointing retail sales, Darwinia went on to be a huge success on Steam, a digital distribution system operated by Valve, in December 2005.
The culmination of Introversion's success was heralded at the IGF awards held in San Francisco in March 2006, when Darwinia was awarded three prizes for Technical Excellence, Innovation in Visual Art and the Seumas McNally Grand Prize.

BIO
Heralded as 'the last of the bedroom programmers', Introversion Software is a UK based independent games developer and publisher, founded in



2001, by three university students.

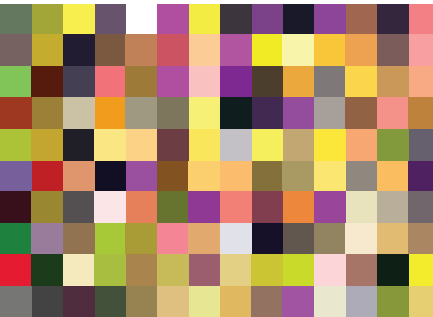
The creators of Darwinia are:

- Chris Delay: The creative force behind Introversion, Chris is the lead designer and developer of our games and runs the website.
- Andy Bainbridge: Co-author of Darwinia, Andy is the newest member of the team and brings with him years of programming and game development experience.
- Tom Arundel: Tom is in charge of new markets for our existing projects (other languages and platforms) and also handles the accounts.
- Mark Morris: Mark brings significant project management skill to Introversion Software, and acts as the overall Director.
- Alistair Lindsay: Alistair is something of an industry veteren in the audio field, with a long list of game credits to his name. Alistair has had a direct influence in the creation of our audio engine from the start and the results are stunning.
- Michael Maidment: Mike works closely with Alistair to produce the audio you hear in game. He's the only guy we know who would think to sample a broken analogue synth and make a Virii sound from the result.

DINO RUN
PIXELJAM
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Um jogo de corrida, aventura e ação pré-histórica em estilo retrô para um ou vários jogadores. Você é um predador solitário superando um muro de catástrofe apocalíptica criado por um asteróide. Salve ovos de dinossauro para melhorar suas estatísticas, coma criaturas para obter ossos e comprar novos níveis e prêmios, destrave as pistas de corrida, conquiste troféus, customize seu dino com cores, texturas e (sim) chapéus.

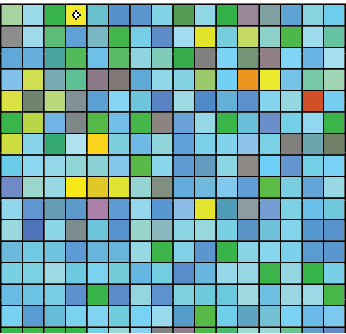
BIO
Pixeljam faz entretenimento online que visa explorar e expandir as possibilidades do estilo neo-retrô. Seus jogos incluem o finalista do IGF Gamma Bros, Ratmaze, Dino Run e, mais recentemente, Cookie Party 2 para o programa Sarah Silverman do Comedy Central e Pizza City! para Adult Swim Games.
Pixeljam games é Miles Tilmann (produção + código), Rich Grillotti (arte) e Mark Denardo (música). Inspirado por jogos e arte desde a infância, Richard criou Pixeljam.com como um site de arte abstrata em 1998 para explorar as possibilidades de usar pixels para mais que apenas gráficos de videogame. Ele vive em Eugene, Oregon (EUA), e gosta de fotografia, natureza e da companhia de gatos.



Miles Tilmann começou a escrever código e a desenhar jogos quando criança, e viu seu sonho de toda a vida se materializar qquando ele e Richard fundaram a empresa. Juntos eles navegam por suas psiques pixeladas, ocasionalmente trazendo de volta artefatos de suas jornadas na forma de jogos. Miles vive em Seattle, Washington (EUA), e gosta de criar música e explorar a paternidade. Mark Denardo vive em Nova York e é escritor e músico. Ele apresenta sua mistura de gameboy / folk / punk / electronic em locais em todos os EUA.

A retro-styled single / multiplayer prehistoric action adventure racing game. You are a lone raptor outrunning a wall of apocalyptic doom set off by a huge asteroid. Save dino eggs to upgrade your stats, eat critters to get bones and buy new levels and goodies, unlock speedruns, attain milestones and trophies, customize your dino with colors, textures and (yes) hats.

BIO
Pixeljam makes online entertainment that aims to explore and expand the possibilities of the neo-retro style.



Their games include IGF Finalist Gamma Bros, Ratmaze, Dino Run, and more recently Cookie Party 2 for Comedy Central's Sarah Silverman Program and Pizza City! for Adult Swim Games.
Pixeljam games is Miles Tilmann (production + code), Rich Grillotti (art) and Mark Denardo (music) Inspired by games and art since his early childhood, Richard created Pixeljam.com as an abstract art site in 1998 to explore the possibilities of using pixels for more than just video game graphics. He lives in Eugene, Oregon and enjoys photography, nature, and the company of cats. Miles Tilmann started coding and designing games as a child, and eventually got to see a lifelong dream materialize when he and Richard founded the company. Together they navigate their own pixilated psyches, occasionally bringing back artifacts from their journeys in the form of games. Miles lives in Seattle, Washington and enjoys creating music and exploring fatherhood. Mark Denardo lives in New York and is a writer and musician. He performs his hybrid of gameboy / folk / punk / electronic at venues all over the USA.

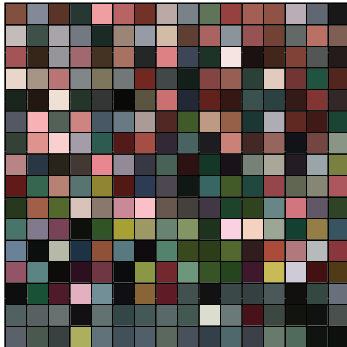


EVERYDAY SHOOTER
JONATHAN MAK QUEASYGAMES
CANADÁ CANADA

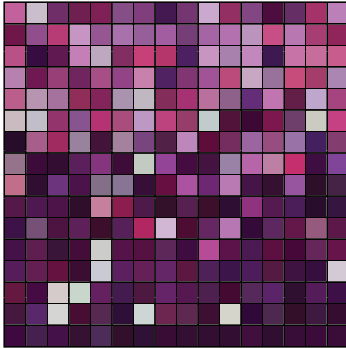
Everyday Shooter é um álbum de games que explora o significativo poder dos atiradores abstratos. Sons dissolutos de destruição são substituídos por improvisações de guitarra que se harmonizam sobre uma trilha de violões, enquanto formas moduladoras celebram a fluida beleza da geometria.

BIO
Nascido em Toronto, Canadá, é um garoto chinês magricela de cabelo comprido, preto e encaracolado. Devido a sua incapacidade de formular frases rapidamente, ele prefere se expressar através de música e jogos. Suas obras incluem Gate 88 e ToJam Thing (uma contribuição ao Toronto Game Jam '06).

Everyday Shooter is an album of games exploring the expressive power of abstract shooters. Dissolute sounds of destruction are replaced with guitar riffs harmonizing over an all-guitar soundtrack, while modulating shapes celebrate the flowing beauty of geometry.



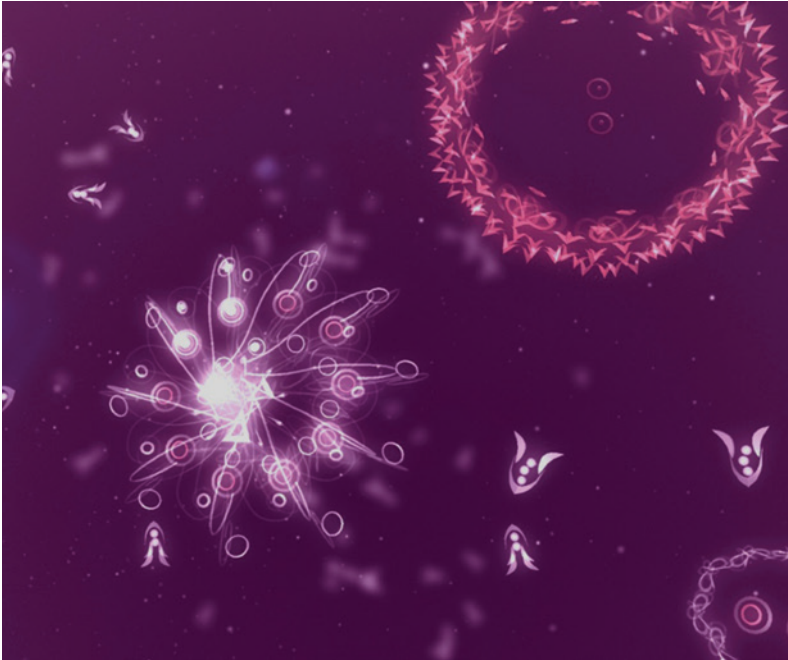
BIO
Toronto, Canada, is a skinny Chinese kid with long, black, curly hair. Due to his inability to quickly formulate sentences, he chooses to express himself via music and games. His previous works include Gate 88 and ToJam Thing (a Toronto Game Jam '06 contribution).



FLOW
JENOVA CHEN THATGAMECOMPANY
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

fIOW é um jogo sobre como pilotar um organismo aquático através de uma biosfera surreal onde os jogadores consomem outros organismos, evoluem e levam seus organismos para o abismo. Sendo parte da tese de pesquisa de Jenova Chen, fIOW herdou o design de DDA ativo (ajuste dinâmico de dificuldade), onde os jogadores com diferentes níveis de habilidade customizam suas experiências dentro da zona e desfrutam do jogo em seu próprio ritmo. “Viciante” é a palavra mais comum que seus adeptos utilizam para descrevê-lo. Nas duas primeiras semanas após o lançamento on-line de fIOW, ele atraiu mais de 350 mil downloads. Até hoje, fIOW já teve mais de 4 milhões de downloads.

BIO
Membro da primeira geração formada em design de videogames pela USC School of Cinematic Arts, criador do premiado jogo estudantil Cloud and fIOW, co-fundador da thatgamecompany, Jenova Chen se dedica a expandir o espectro emocional dos videogames e torná-los disponíveis para um público muito maior. Nascido e criado em Xangai, China, Jenova se aventurou nos EUA em 2003. Um de seus sonhos é levar as melhores mensagens ao mundo dos videogames. Como o que Hayao

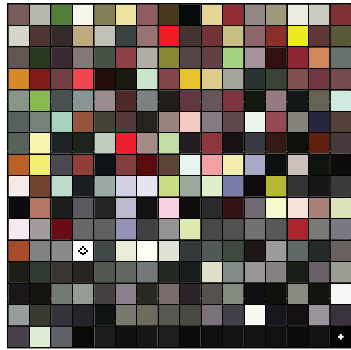
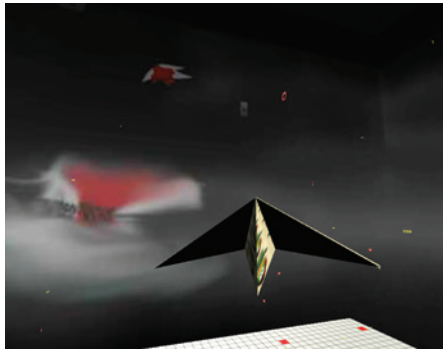


Miyazaki fez com os anime, Jenova quer ser um dos heróis capazes de transformar os videogames em uma forma de arte e jogo que pode ser apreciada e desfrutada por todo ser humano.

fIOW is a game about piloting an aquatic organism through a surreal biosphere where players consume other organisms, evolve, and advance their organisms to the abyss. As part of Jenova Chen's thesis research, fIOW inherits an embedded design of active DDA (dynamic difficulty adjustment), players with differing skill levels can intuitively customize their experiences in the zone and enjoy the game at their own pace. “Addicting” is the most common word its fans use to describe it. During the first two weeks after fIOW was released online, it attracted more than 350,000 downloads. Up till today, fIOW has attracted more than 4,000,000 downloads.

BIO
Jenova Chen
AKA (Xinghan Chen)
One of the first-generation video game design graduates from USC School of Cinematic Arts, creator behind the multi award-winning student game Cloud and fIOW, co-founder of thatgamecompany, Jenova Chen is dedicated to expanding the emotional spectrum of video games and making them available for a much wider audience.

Born and raised in Shanghai China, Jenova ventured to the US in 2003. One of his greatest dreams is to bring the best messages to the video game world. Like what Hayao Miyazaki did to anime, Jenova wants to be one of the heroes who can turn video games into a form of art and play that can be appreciated and enjoyed by every human being.



and even conflicts in the form of video wars. The project attempts a detournement of the representational space of YouTube, by transforming it into a gamespace, and by respectively turning the selected videos and the tags into game elements. Users are asked to cross tag - borders, conquer and map territories evaluating the data they watch. The Folded in project wishes to contribute to the semi utopian idea of the creation of the thoughtful gamer. What type of sociality does the 'Social Web' produce and for whom? Can liberate ourselves from prejudices and beliefs through play? www.foldedin.net

BIO

Personal Cinema is a network active in the field of media arts. It plans and organizes projects and activities that encourage the critical stance toward the new forms of production, presentation and distribution of audiovisual products. Personal Cinema, anticipates cooperation with social and artistic networks, groups and individuals, that take a similar stance and consider necessary the creation of a visible space of debate; with those people that are engaged in constant inventions to render explicit and clear the 'signal' from 'noise', thus to say, the two unequal parts that compose the current pseudo-dialectic of information. The erasers are a group whose work is based on the integration of various seemingly diverse elements such as: live cinema/ improvised music/ performance_actions/ the internet/ and installation techniques. The erasers are an open circuit : they are as few or as many as each project demands and they all function within the free association that the erasers are. The erasers search for the possibility of presenting their work to an open and unbiased audience has led them to work under various pseudonyms, some of these being: the instructors and the curators.

artísticas que adotam uma postura semelhante e consideram necessária a criação de um espaço de debate visível; com as pessoas envolvidas em constantes invenções para tornar explícitos e claros os "sinais" do "ruído", isto é, as duas partes desiguais que compõem a atual pseudo-dialética da informação.

Os erasers (apagadores) são um grupo cujo trabalho se baseia na integração de vários elementos aparentemente diferentes, como: cinema ao vivo / música improvisada/ performance-ações/ a internet e técnicas de instalação. Os erasers são um circuito aberto: são poucos ou muitos, conforme as necessidades de cada projeto, e todos funcionam dentro da livre associação que são os erasers. Os erasers buscam a possibilidade de apresentar seu trabalho para um público aberto e sem preconceitos, o que os levou a trabalhar sob vários pseudônimos, sendo alguns deles: os instrutores e os curators.

Folded in is a project about the notion of borders and their representation in the social networks of the web 2.0. User-generated systems like the Youtube show that users tend to reproduce in the web the same prejudices, superstitions and nationalistic beliefs of the real world and shape similar types of borders

FOLDED IN

PERSONAL CINEMA & THE ERASERS

GRÉCIA GREECE
<http://www.personalcinema.org> | <http://www.theerasers.blogspot.com/>

"Folded in" (Dobrado) é um projeto sobre a ideia de fronteiras e sua representação nas redes sociais da web 2.0. O projeto tenta fazer um desvio do espaço representacional do YouTube, transformando-o em um espaço de jogo, e respectivamente transformando os vídeos e as tags selecionados em elementos do jogo. Os usuários são solicitados e cruzar tag-fronteiras, conquistar e mapear territórios avaliando os dados que observam.

BIO

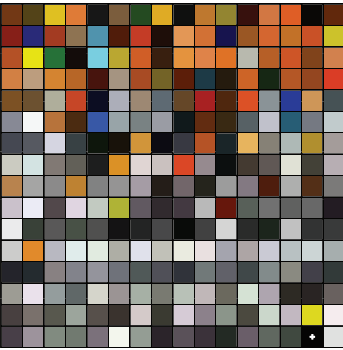
Personal Cinema é uma rede ativa nos campos de arte-mídia. Ela planeja e organiza projetos e atividades que incentivam a posição crítica em relação às novas formas de produção, apresentação e distribuição de produots audiovisuais. Personal Cinema antecipa a cooperação com grupos, indivíduos e redes sociais e

FUTEBOLANDO

FABRÍCIO FAVA

BRASIL BRAZIL

A tradição do ato de brincar tem-se modificado a cada geração e com o advento das novas tecnologias, esse processo tem sido cada vez mais acelerado. Simbolicamente, o ato de brincar é uma experiência mágica, que cria uma ligação entre a fantasia e a realidade, contribuindo de maneira significativa no processo imaginativo e no estímulo a emotividade do jogador. Futebolando é um jogo eletrônico que incorpora características da arte interativa e da game arte e utiliza uma interface humano-computador que permite aos usuários a realização de ações próprias de avatares. O jogo se apropria de um forte elemento da cultura brasileira: o futebol. Futebolando se passa dentro de um vestiário da seleção brasileira onde o usuário, observado por alguns jogadores brasileiros, é convidado a realizar embaixadinhas com a cabeça sem deixar a bola cair. O jogo passa a funcionar a partir do momento em que o usuário se permite vivenciar um personagem. Futebolando convida-nos a participar de sua criação, gerando uma relação imediata e lúdica com o jogador, que interage com o próprio corpo, sem a necessidade de dispositivos de interação. Para isso, foi desenvolvido um software que é ligado a uma webcam e utiliza uma visão computadorizada para processar as imagens da câmera, permitindo a interação através do movimento do corpo a partir da detecção de cores e das variações de claro e escuro. As pesquisas com este trabalho ainda estão em sua fase inicial, mas já é possível realizar discussões interessantes no sentido de oferecer um ambiente interativo que seja capaz de invadir a mente e o corpo do usuário, fazendo-o tornar-se a própria interface.



BIO

Publicitário formado pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR) e especialista em Teorias da Comunicação e da Imagem pela Universidade Federal do Ceará. É pesquisador e designer de interação do Laboratório de estudos do Uso e da Qualidade de Sistemas (LUQS) da UNIFOR, colaborador do Grupo de Mídia Interativa da Unifor (G1000) e designer de interação da Active Brasil, onde trabalha com avaliação e desenvolvimento de jogos eletrônicos para TV.

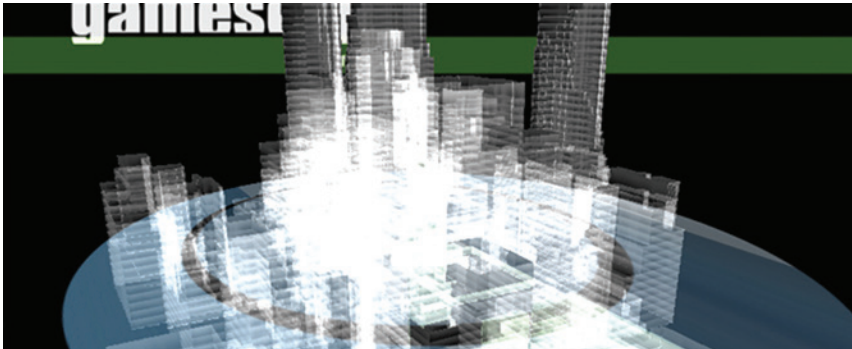
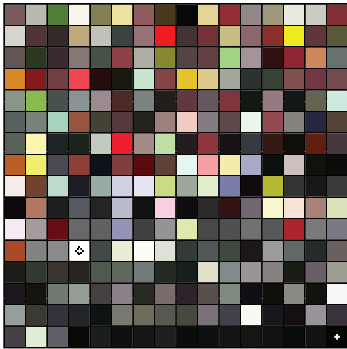
The tradition of the act of play has been modified to each generation and with the advent of new technologies this process has been increasingly accelerated. Symbolically, the act of playing is a magical experience, establishing a connection between fantasy and reality, contributing in a meaningful way in the imaginative stimulus process and in the players emotion. Futebolando is an electronic game that incorporates both interactive art and game art features and uses a human-computer interface that allows users to holding actions of avatars. The game uses a Brazilian culture element: the soccer. Futebolando happens inside a locker room of the Brazilian team where the user, seen by some Brazilian players, is invited to perform kick ups with his/her head to avoid the ball lands. The game works from the time when the user allows him/herself to live a character. Futebolando invites us to



participate for its creation, generating a relationship immediately and ludic with the player, which interacts with his/her full body, without the need of interaction devices. For this, a software that is linked to a webcam and uses a computerized vision to process the images of the camera, allows full body interaction by movement and by the detecting of clear and dark variations of colors. The researches of this work are still in an initial stage, but already it is possible to make interesting discussions to offer an interactive environment that be capable of invading the mind and body of the user, making his/her become the own interface.

BIO

Publicity Graduated for University of Fortaleza (UNIFOR) and specialist in Images and Media Studies Theory for Federal University of Ceará. Now is researcher and interaction designer from Use and Quality of Sitems studies Lab (LUQS) of UNIFOR, researcher colaborator of Unifor Interactive Media Group (G1000) of UNIFOR and interaction designer of Active Brasil, in wich works with design and evaluation of electronic games for TV



GAMESCAPE
AND-OR: BEAT SUTER & RENÉ BAUER
SUIÇA SWITZERLAND
www.cyberfiction.ch/besuter/

Com Gamescape você pode criar uma cidade enquanto joga! Gamescape visualiza todos os movimentos do jogo como uma escultura em 3D e todos os movimentos dos jogadores como uma cidade. Os movimentos de um jogador criam uma escultura em 3D. Todas as esculturas de todos os jogos são reunidas em um servidor e formam uma cidade inteira, com as estruturas criadas pelos movimentos dos jogadores.

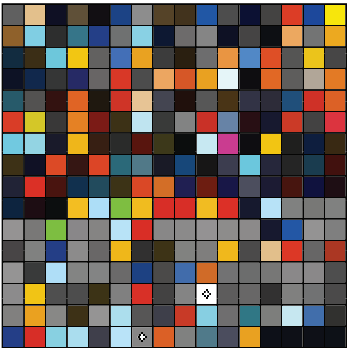
BIO
Beat Suter é membro fundador do grupo de arte AND-OR. Beat Suter, ou Dr. Phil., é professor de design de games, design interativo na Universidade de Ciências e Artes Aplicadas em Zurique. Também é editor da publicação cyberfiction. Pesquisa científica e artística sobre: net-literatura, net-arte, estudos de jogos, game art, convergência de mídias, realidade/virtualidade. Publicações sobre os temas: hiperficção, interatividade de textos digitais, net-literatura e escrita colaborativa. Últimas obras artísticas como AND-OR (com René Bauer):

Searchsongs (2007), Streamfishing (2004/05), Appleinspace (2004), The Famous Sound of Absolute Wreaders (2003). Mais informações em www.cyberfiction.ch/besuter/ René Bauer é membro fundador do grupo de arte AND-OR e professor de design de jogos na Universidade de Ciências e Artes Aplicadas em Zurique. Ele também trabalha como engenheiro de software e desenvolvedor de jogos independente. Desenvolveu tEXtMACHINA e Nic-las. Pesquisa científica e artística sobre: jogos, game art, artgames, net-art, net-literatura, escrita colaborativa, plataformas de aprendizado eletrônico. Últimas obras artísticas como AND-OR (com Beat Suter): Searchsongs (2007), Streamfishing (2004/05), Appleinspace (2004), The Famous Sound of Absolute Wreaders (2003).

With Gamescape you can create a city while playing the game! Gamescape visualizes all playing movements as a 3D-sculpture and all movements of all players as an entire city. There, all playing movements of a player create a 3D-sculpture. All sculptures of all games played by all players are collected on a server and form an entire city, consisting of structures created by the gamers' movements.

BIO

Beat Suter is founding member of the art group AND-OR. Beat Suter, Dr. Phil., is lecturer for Gamedesign/ Interaction Design at the University of Applied Sciences and Arts Zurich. He is also the editor of the edition cyberfiction. Scientific and artistic research on: net-literature, net-art, game studies, game art, media convergence, reality/virtuality. Publications on the subjects: hyperfiction, interactivity of digital texts, net-literature and collaborative writing. Latest artistic works as AND-OR (with René Bauer): Searchsongs (2007), Streamfishing (2004/05), Appleinspace (2004), the Famous Sound of Absolute Wreaders (2003). More biographical information available at: www.cyberfiction.ch/besuter/ René Bauer is founding member of the art group AND-OR and a lecturer for Game Design at the University of Applied Sciences and Arts Zurich. He is also working as a software engineer and an independent game developer. Developer of tEXtMACHINA and Nic-las. Scientific and artistic research on: games, game art, artgames, net-art, net-literature, collaborative writing, e-learning platforms. Latest artistic works as AND-OR (with Beat Suter): Searchsongs (2007), Streamfishing (2004/05), Appleinspace (2004), the Famous Sound of Absolute Wreaders (2003).



GAMMA BROS
PIXELJAM
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Os irmãos Gamma passam os dias trabalhando em uma enorme estação espacial perto de Júpiter. Ninguém trabalha mais que Buzz e Zap. Em quê eles podem estar trabalhando? Algo muito importante, sem dúvida. Os Gamma Brothers também compreendem a importância de não trabalhar. Todos os dias depois do trabalho eles pegam o transporte público para a longa e difícil viagem de volta à Terra. Todo dia a caminho de casa eles têm de sobreviver a muitos ataques de alienígenas espertos e malignos! Cabe a você conduzir os irmãos Gamma de volta para casa. Prepare-se para a batalha definitiva no trânsito espacial! Afinal, é hora do jantar na Terra e as famílias dos Gamma Brothers não vão gostar se você não levar Buzz e Zap para casa em segurança.

BIO
Pixeljam faz entretenimento online que visa explorar e expandir as possibilidades do estilo neo-retrô. Seus jogos incluem o finalista do IGF Gamma Bros, Ratmaze, Dino Run e, mais recentemente, Cookie Party 2

para o programa Sarah Silverman do Comedy Central e Pizza City! para Adult Swim Games. Pixeljam games é Miles Tilmann (produção + código), Rich Grillotti (arte) e Mark Denardo (música). Inspirado por jogos e arte desde a infância, Richard criou Pixeljam. com como um site de arte

abstrata em 1998 para explorar as possibilidades de usar pixels para mais que apenas gráficos de videogame. Ele vive em Eugene, Oregon (EUA), e gosta de fotografia, natureza e da companhia de gatos. Miles Tilmann começou a escrever código e a desenhar jogos quando criança, e viu seu sonho de toda a vida se materializar quando ele e Richard fundaram a empresa. Juntos eles navegam por suas psiques pixeladas, ocasionalmente trazendo de volta artefatos de suas jornadas na forma de jogos. Miles vive em Seattle, Washington (EUA), e gosta de criar música e explorar a paternidade. Mark Denardo vive em Nova York e é escritor e músico. Ele apresenta sua mistura de gameboy / folk / punk / electronic em locais em todos os EUA.

The Gamma Brothers spend their days working in a huge space station near Jupiter. No one works harder than Buzz and Zap. What could they possibly be working on? Something very important, no doubt. The Gamma Brothers also understand the importance of not working. Every day at quitting time they hop into their commuter vehicles for the long, difficult journey back to Earth. Every day on their way home, they must survive many vicious and clever alien attacks! It is up to YOU to guide the Gamma Brothers home. Prepare yourself for the ultimate space commute battle! After all, it is dinner time on Earth, and the

Gamma Brothers' families will not be pleased if you don't get Buzz and Zap home safely.

BIO
Pixeljam makes online entertainment that aims to explore and expand the possibilities of the neo-retro style. Their games include IGF Finalist Gamma Bros, Ratmaze, Dino Run, and more recently Cookie Party 2 for Comedy Central's Sarah Silverman Program and Pizza City! For Adult Swim Games. Pixeljam games is Miles Tilmann (production + code), Rich Grillotti (art) and Mark Denardo (music). Inspired by games and art since his early childhood, Richard created Pixeljam.com as an abstract art site in 1998 to explore the possibilities of using pixels for more than just video game graphics. He lives in Eugene, Oregon (USA), and enjoys photography, nature, and the company of cats. Miles Tilmann started coding and designing games as a child, and eventually got to see a lifelong dream materialize when he and Richard founded the company. Together they navigate their own pixilated psyches, occasionally bringing back artifacts from their journeys in the form of games. Miles lives in Seattle, Washington (USA), and enjoys creating music and exploring fatherhood. Mark Denardo lives in New York and is a writer and musician. He performs his hybrid of gameboy / folk / punk / electronic at venues all over the USA.

GISH
JOSIAH PISCIOTTA, EDMUND
MCMILLEN E ALEX AUSTIN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

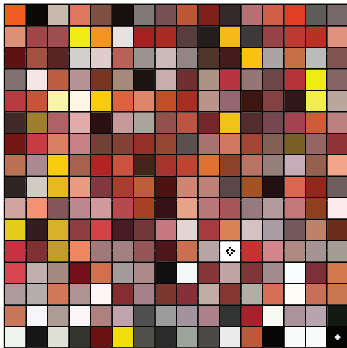
Gish não um herói comum. Na verdade, ele não tem nada de comum...Gish é uma bola de alcatrão. Um passeio de domingo com sua amiga Brea acaba mal quando uma figura nefasta sai do bueiro e arrasta Brea para debaixo da terra. Seguindo os gritos de socorro de Brea, Gish acaba nos esgotos subterrâneos de Dross, uma cidade há muito tempo esquecida, com seus corredores serpenteantes, armadilhas perigosas e algumas das criaturas mais insanas que se possa imaginar. Com sua estrutura gelatinosa como único meio de defesa, Gish deve seguir o eco dos gritos de sua donzela em perigo até as profundezas da terra. Que criaturas sinistras habitarão essa terra subterrânea? Quem terá raptado Brea? Até onde irá esse buraco? A vida não é fácil quando você é uma bola de alcatrão de 6 quilos...

BIO
Josiah Pisciotta começou a programar e criar jogos em 1991. Ele co-fundou a Chronic Logic LLC (www.chroniclogic.com) em 2003. Josiah contribuiu para o projeto, a programação e a produção do vencedor do Independent Game Festival (IGF) 2003, Bridge Construction Set, da Chronic Logic, and do grande prêmio da IGF 2005, Gish. Ele também colaborou no desenvolvimento e produção de Triptych, Word Peace e o finalista 2005/2007 do IGF “Golf?”. Josiah produziu e contribuiu no projeto e desenvolvimento do último game da Chronic Logic, Kingdom Elemental, e está produzindo e desenvolvendo vários novos jogos com a Chronic Logic e outros desenvolvedores. Edmund McMillen é um designer independente de videogames especializado em idéias inovadoras, artística e tecnicamente (sim, ele é bom mesmo). Seu primeiro game,

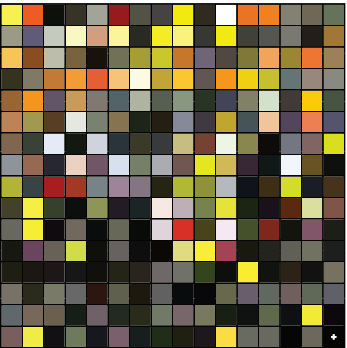
Gish, ganhou o grande prêmio do IGF assim como o prêmio de inovação e design de jogos. Enquanto trabalha em seus projetos maiores para PC, Edmund usa o tempo livre para criar jogos em Flash, com criaturas únicas e idéias de game design originais (como Triachnid e Coil). Edmund espera continuar fazendo isso sem se tornar um sem-teto e/ou louco. Alex Austin é designer e programador. As mulheres o acham muito atraente.

Gish isn't your average hero, in fact he's not your average anything... see Gish is a ball of tar. A Sunday stroll with his lady friend Brea goes awry when a shadowy figure emerges from an open man hole and pulls Brea into the ground below. Following Brea's calls for help Gish suddenly finds himself in the subterranean sewers of Dross, a long forgotten city filled with twisting corridors, evil traps and some of the most demented creatures imaginable. With his gelatinous structure as his only means of defense Gish must follow the echoing cries of his damsel in distress deep into the earth below. What freakish creatures dwell in this subterranean land? Who is Brea's captor? And just how far down does the rabbit hole go? Life isn't easy when you're a 12 pound ball of tar...

BIO
Josiah Pisciotta began programming and designing games in 1991. He co-founded Chronic Logic LLC (www.chroniclogic.com) in 2003. Josiah contributed in the design, programming and production of Chronic Logic's 2003 Independent Game Festival (IGF) winner Bridge Construction Set, and Chronic Logic's 2005 IGF grand prize winner Gish. He also contributed to the development and production of



Triptych, Word Peace and 2005/2007 IGF finalist "Golf?". Josiah produced and contributed in the design and development of Chronic Logic's latest game Kingdom Elemental and is currently producing and developing several new games with Chronic Logic and other developers. Edmund McMillen is an independent video game designer/artist who specializes in innovative ideas both artistically and technically (yeah he's that good). His first game Gish went on to win the IGF grand prize as well as the award for innovation in game design. While working on his bigger PC projects Edmund uses his off time to design Flash games filled with unique creatures and out of the box game design ideas (i.e. Triachnid and Coil). Edmund hopes to continue doing this without becoming homeless and/or crazy. Alex Austin is a designer and programmer. Women find him very attractive.



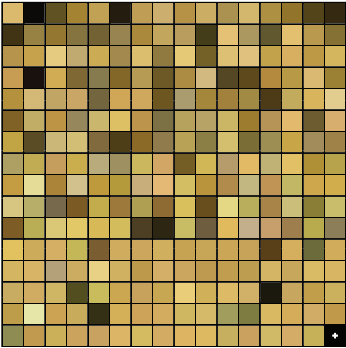
GOLF?
DETECTIVE BRAND VIDEOGAMES
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Golf? Proporciona uma experiência diferente e surpreendente (especialmente considerando que é somente um beta). Seu estilo visual único e seu movimento ilimitado, com base na física, criam uma experiência inovadora a partir de um antigo conceito. Este é um jogo que celebra sua natureza digital, delineando polígonos com orgulho artístico, surreal. Ele tem classe, é ingênuo e envolvente, tudo ao mesmo tempo.

BIO
Detective Brand Videogames dos Estados Unidos da América.

Golf? provides a distinctively and surprisingly polished gameplay experience (especially considering it's just a beta). Its unique visual style and its unrestricted physics-based movement both create a refreshingly new experience out of an old concept. This is a game which celebrates its digital nature, outlining polygons with artistic, surreal pride. It's classy, silly and atmospheric all at the same time.

BIO
Detective Brand Videogames, from United States of America.



GUERRA DO SERTÃO
PICOLARGO SOFTWARE
BRASIL BRAZIL

Em Guerra no Sertão você viverá a experiência de um sertanejo que fica órfão e tem como única opção juntar-se a um bando de cangaceiros. Com a morte do líder do bando, você se torna o sucessor deve garantir a sua sobrevivência e do seu grupo enfrentando as dificuldades do sertão. Como líder, você deve administrar o uso de recursos (mantimentos, munições,medicinais e financeiros) do bando durante as travessias, dentro das vilas e nos combates. Aumentar sua fama combatendo as milícias e saqueando as vilas!

BIO
Vinicius Armelin Bacharelado em Design e Planejamento de Games pela Universidade Anhembi Morumbi, obteve destaque como diretor de um curta animado que ficou exposto no F.I.L.E. 2006 e em 2007 trabalhou

como Game Master no lançamento do jogo Perfect World, pela Level Up. Participou do Game Cultura 2009 onde foram expostos dois games em que trabalhou como game/sound designer e participação do 2ºEnduro 24horas Game Cultura. Bruno Barbosa Bacharelado em Design e Planejamento de Games pela Universidade Anhembi Morumbi, teve participação no Game Cultura 2006 e 2009 onde foram expostos dois games em que trabalhou como game/level designer, participou do 2ºEnduro 24horas e Global Game Jam 2009. Também trabalhou na Level Up na área de projetos. José Castro Bacharelado em Design e Planejamento de Games pela Universidade Anhembi Morumbi, teve participação no Game Cultura 2006 e 2009 onde foram expostos dois games em que trabalhou como game designer e programador além da participação do 2ºEnduro 24horas. Também trabalhou na Level Up na área marketing. Rafael Patreze Bacharelado em Design e Planejamento de Games pela Universidade Anhembi Morumbi, obteve destaque pela produção de um curta animado que ficou exposto no F.I.L.E. 2006, além da participação do Global Game Jam 2009. Atualmente trabalha como programador em um estúdio de games. ALEX ZANI CANDUÇÇO Formado em Design de Games pela Universidade Anhembi Morumbi. Criou e produziu diversos trabalhos, entre eles animações 2d e 3d, jogos em Flash e em Torque. Estagiou como designer por mais de um ano na Electronic Art do Brasil.

Live the experience of being a Sertanejo in “Guerra no Sertão”. After the death of your parents, the only option to stay alive is to join a bunch of Cangaceiros (bandits). With the death of the leader of the bunch, you become the successor to ensure its survival through the difficulties of the wilderness. As a leader, you must manage the use of

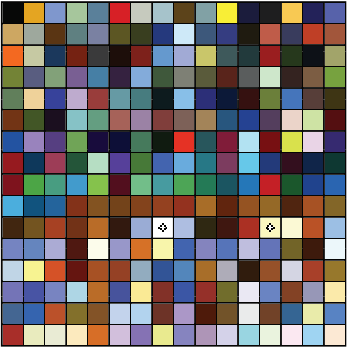
resources (supplies, ammunition, medical and financial) of the bunch during the crossings within the towns and in combat. Increase your fame fighting the militias and plundering the villages!

BIO
Vinicius Armelin Graduated in Game Design by the University Anhembi Morumbi, got prominence as director in a shot animation that was exposed in F.I.L.E. 2006 and in 2007 worked in Level Up as GameMaster on the launch of Perfect Word. Participated of the Game Cultura 2009 where have a game exposed and participating on 2º Enduro 24Hours Game Cultura Bruno Barbosa Graduated in Game Design by the University Anhembi Morumbi, participated on Game Cultura 2006/2009 where had two games exposed working as game/level designer and the participation on the 2º Enduro 24hour Game Cultura and Global Game Jam. Also worked in Level Up on the projects area. José Castro Graduated in Game Design by the University Anhembi Morumbi, participated on Game Cultura 2006/2009 where had two games exposed working as game designer/programmer and the participation on the 2º Enduro 24hour Game Cultura. Also worked on Level Up in Marketing area. Rafael Patreze Graduated in Game Design by the University Anhembi Morumbi, Got prominence developing a short animation that was exposed in F.I.L.E. 2006 and also the participation of the 2º Enduro 24hour Game Cultura and Global Game Jam 2009. Actually working on a Game Studio. ALEX ZANI CANDUÇÇO Graduated in Game Design at Anhembi Morumbi University. Created and produced severall works, which include 2d and 3d animations, games in Flash and games in Torque. Trainee as designer for more than a year at Electronic Arts in Brazil.

ICONOCLAST GAME
LORENZO PIZZANELLI
ITÁLIA ITALY

Iconoclast Game é uma obra de arte multimídia que envolve músicos experimentais no campo da eletroacústica, usando a linguagem e a tecnologia dos videogames para analisar criticamente a história da arte ocidental, do período bizantino à arte contemporânea. É software, vídeo e uma interface pública. O espectador "entra no jogo" usando o personagem de Marcel Duchamp ou seu alter ego Rose Sélavy, basicamente formando uma interface com o videogame. Iconoclast Game é uma reflexão sobre a história da arte ocidental, que no passado representou a forma "sagrada" ou figurativa, dando origem ao culto da imagem. A linguagem e a tecnologia contemporâneas do videogame são uma referência integrada ao futurismo e à história da vanguarda do século 20 vista nos museus. É essa história institucionalizada e cultuada que matou a criatividade inerente às obras. A única maneira de fazer sentido de nossa história da arte, que se tornou difusa e banal, é libertá-la da incrustação ideológica habitual.

BIO
Artista multimídia Nasceu em Florença, Itália, em 1969, onde vive e trabalha. Os interesses expresivos de Pizzanelli giram basicamente em torno da interatividade entre arte e público. Através de videoinstalações e performances interativas, o suposto papel da autoridade e da autoridade institucional é obscurecido e obstruído. Um tema típico do autor, principalmente nas performances, é o conceito de obra-prima como a visão irônica de uma transmissão invertida de legado cultural através de museus e memória, exemplificada em seu Trans-Unto Museum. As instalações são mais uma reflexão concentrada no corpo e suas implicações, do cyborg ao engenheiro genético. A visão de um arquétipo animista embutido na obra:



Pinocchio, Sacrifício, Exorcista, Anna Bolena, parecem dar uma sensação mágica até à mais contemporânea tecnologia.

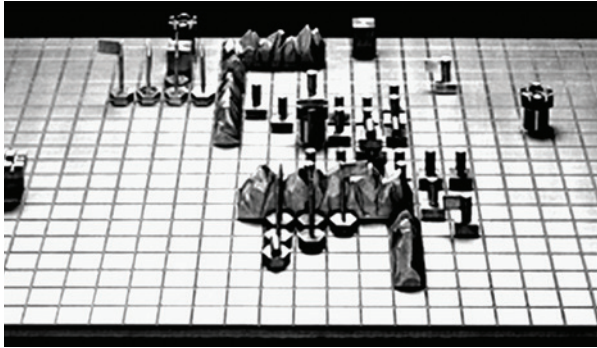
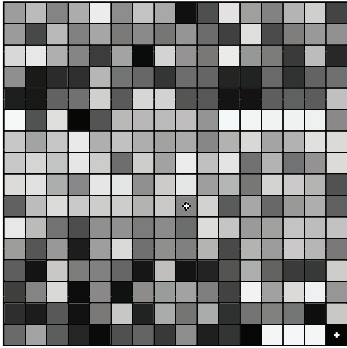
HISTÓRICO
Começou como pintor tradicional ensinado por seus pais (seu avô foi um pintor famoso), formou-se na Escola Secundária de Artes e na Academia de Artes Visuais de Florença. Seus interesses artísticos, inicialmente pela pintura a óleo, mudaram drasticamente em 1993-4, quando descobriu um método radicalmente novo de produção artística. Há mais de dez anos ele usa a mídia, concentrando-se principalmente em novas tecnologias.

Iconoclast Game is a multimedia work of art, involving experimental musicians in the field of electro-acoustics that uses the language and technology of video games to critically analyze Western art history from the Byzantine period to contemporary art. It is software, video, and a public interface. The spectator ‘enters the game’ using the character of Marcel Duchamp or his alter ego Rrose Sélavy in essence interfacing him or herself with the video game. Iconoclast Game is a reflection of Western art history, which in the past

represented the ‘sacred’ or figurative form giving rise to the cult of the image. The contemporary language and technology of the video game are an integrated reference to Futurism and the history of the 20th century avant-garde seen in the museums. It is this institutionalized and worshiped history that has killed the inherent creativity of the works. The only way to make sense of our history of art which has become diffused and banal is to liberate it from the habitual ideological incrustation.

BIO
Multimedia Artist Born in Florence 1969 where he lives and works. The expressive interests of Pizzanelli revolve primarily around interactivity between art and the public. Through video installations and interactive performances the presupposed role of authority and institutional authority is obscured and obstructed. A typical theme of the author, most pointedly in the performances, is the concept of the masterpiece as an ironic vision of a reverse transmission of cultural heritage through museums and memory, exemplified in his Trans-Unto Museum. The installations are more a reflection concentrated on the body and its implications, from the cyborg to the genetic engineer. The vision of an animist archetype embedded in the work: Pinocchio, Sacrifice, Exorcist, Anna Bolena, seem to give a magical feel to even the most com temporary technology.

BACKGROUND
Began as a traditional painter taught by his parents (his grandfather was a famous painter), graduated from both the Arts Secondary School and Academy of Visual Arts of Florence. His artistic interests primarily in oil painting changed drastically in 1993-4 when he reached a radically new method for artistic production. For over 10 years he has utilized media, focusing primarily on new technology.



KRIEGSPIEL
R-S-G: RADICAL SOFTWARE GROUP
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Inspirado na teoria militar de Carl von Clausewitz e nas campanhas européias de Napoleão, o jogo de Debord é uma variação do xadrez, jogado por dois adversários sobre um tabuleiro de 500 quadrados distribuídos em fileiras de 20 por 25 quadrados. "As surpresas deste Kriegspiel parecem inextinguíveis", ele confessou mais tarde em seu livro "Panegyric". "Talvez seja a única coisa em todo o meu trabalho - temo admitir - que se poderia dizer que tem algum valor." Com a ajuda de seu benfeitor Gérard Lebovici, Debord produziu o jogo em edição limitada no verão de 1977. "Insisto na oportunidade de lançar Kriegspiel ao mundo estupefato assim que possível", escreveu Debord para Lebovici no início de 1978. "O cinema me parece acabado. [...] Acredito que estes tempos não merecem um cineasta como eu." A edição incluía um tabuleiro de 45 por 35 centímetros e fichas fabricadas em cobre folheado em prata pelo "intrépido" M. Raoult, um artesão parisiense que Debord admirava e em quem confiava implicitamente. No final de junho de 1978, depois de atrasos devidos a problemas de saúde, Debord terminou o rascunho de uma cópia das regras do jogo. "Estou lhe enviando as regras em breve", ele escreveu para Lebovici. "O estilo geométrico-jurídico me causou inúmeras dores de cabeça." Dez anos depois, em 1987, o jogo foi produzido em massa, em papelão

com peças de madeira. Naquele ano Debord e sua mulher, Alice Becker-Ho, publicaram um livro sobre o jogo, "Le Jeu de la Guerre: Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie", que foi traduzido para o inglês pela primeira vez em 2007. O livro é uma documentação anotada do jogo e inclui apêndices contendo as regras do jogo e dicas estratégicas. A RSG está feliz em lançar uma edição para computador de Kriegspiel. Esta versão é uma tentativa de traduzir o jogo de Debord para a paisagem contemporânea com a maior fidelidade possível à criação original. Em suas cartas Debord referiu-se ao jogo como "Kriegspiel", emprestando o termo alemão que significa "jogo de guerra". Quando o jogo foi fabricado e lançado na França, Debord o chamou oficialmente de "Le Jeu de la Guerre." Como a expressão "The Game of War" fica ligeiramente estranha em inglês, optamos para a edição para

computador pelo título preferido de Debord, Kriegspiel. Ele formulou o jogo como uma ferramenta para o aprendizado de pensamento estratégico diante de antagonistas reais. Portanto, a edição para computador é jogada contra um único adversário. Não há modo de jogo individual. Na opinião de Debord, o jogo representa a totalidade de fatores que ocorrem em manobras de guerra, o que ele chamou de "dialética de todos os conflitos".

BIO
Fundado em 2000 por Alexander R. Galloway, a RSG (Radical Software Group) é um grupo de programadores e artistas que trabalham em produtos experimentais de software. A equipe do Kriegspiel da RSG é: Alexander R. Galloway, produtor e programaor; Carolyn Kane, pesquisa; Adam Parrish, programação; Daniel Perlin, som; DJ /rupture e Matt Shadetek, música; Mushon Zer-Aviv, design.

Debord produced the game in a limited edition during the summer of 1977. "I insist on the opportunity to throw the Kriegspiel into the stunned world as soon as we can," wrote Debord to Lebovici early in 1978. "The cinema seems to me to be over. [...] I believe that these times don't deserve a filmmaker like me." The edition included an 18 by 14 1/4 inch game board and player tokens fabricated in silver-plated copper by the "intrepid" Mr. Raoult, a Parisian artisan whom Debord admired and trusted implicitly. By the end of June, 1978, after delays due to poor health, Debord finished drafting a written copy of the game rules. "I am sending you the rules soon," he wrote to Lebovici. "The juridico-geometric writing style has cost me innumerable headaches." Ten years later in 1987, the game was mass-produced on cardboard with wood tiles. That year Debord and his wife Alice Becker-Ho published a book on the game, Le Jeu de la Guerre : Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie, which was translated into English for the first time in 2007. The book is an annotated documentation of game play and includes appendices containing the game rules and strategy tips. RSG is pleased to release a computer edition of the Kriegspiel. This version

is an attempt to translate Debord's game to the contemporary landscape with as much fidelity as possible to his original creation. In his letters Debord referred to the game as the "Kriegspiel," borrowing the German term meaning "war game." When the game was fabricated and released in France, Debord officially titled it "Le Jeu de la guerre." Since the phrasing "The Game of War" is slightly awkward in English, we opted to title the computer edition using the original word favored by Debord: Kriegspiel. Debord fashioned the game as a tool for learning strategic thought in the face of real antagonists. Hence the computer edition is played online against a single opponent. There is no single-player mode. In Debord's view the game represents the totality of factors at play in wartime maneuvers, what he called "the dialectic of all conflict."

BIO
Founded in 2000 by Alexander R. Galloway, RSG (Radical Software Group) is a collective of programmers and artists working on experimental software products. The Kriegspiel RSG team are: Alexander R. Galloway, producer and programming Carolyn Kane, research Adam Parrish, programming Daniel Perlin, sound DJ /rupture and Matt Shadetek, music Mushon Zer-Aviv, design.

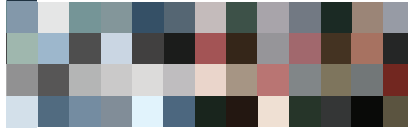
LABIRINTOS INVISÍVEIS

ANDREI R. THOMAZ

BRASIL BRAZIL

http://www.andreithomaz.com/

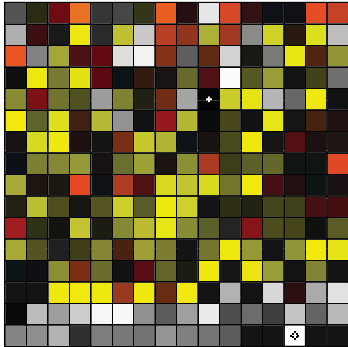
Labirintos Invisíveis é composto por dois jogos, disponíveis para dispositivos móveis (Java) e para web (Flash). Labirintos Invisíveis #1 propõe ao jogador o desafio de atingir a saída de um labirinto que é completamente invisível no início da partida. Um círculo azul representa o jogador e um círculo vermelho indica a saída do labirinto. Cada vez que o jogador move-se dentro do labirinto e esbarra numa parede, esta torna-se visível. Entretanto, como o tempo é limitado (5 minutos), não pode-se perder tempo tentando tornar todo o labirinto visível; após alguns fracassos, o jogador percebe que é preciso desenvolver alguma forma de estratégia para chegar à saída no tempo disponível. Não é possível “decorar” o desenho do labirinto, já que um labirinto diferente é gerado, aleatoriamente, a cada partida. Já em Labirintos Invisíveis #2, o labirinto é visível no início da partida mas, a cada segundo, algumas de suas paredes são apagadas. Entretanto, elas continuam impedindo a passagem do jogador. Assim, o jogo torna-se mais difícil ao longo do tempo, já que o jogador não vê mais quais são os obstáculos no caminho em direção à saída e é obrigado a deslocar-me por tentativa e erro. Labirintos Invisíveis #2 coloca o jogador numa situação em que agir rápido é fundamental para a vitória. Nos primeiros minutos, ele precisa escolher se tenta locomover-se o mais rápido possível, ou se estuda o desenho do labirinto, para conseguir deslocar-se quando este já estiver com boa parte de seu traçado apagado. Ao contrário de Labirintos Invisíveis #1, que torna-se mais fácil à medida que o tempo passa, em Labirintos Invisíveis #2, ter mais tempo para concluir o jogo não seria muito útil.



BIO

Andrei R. Thomaz é formado em Artes Plásticas pela UFRGS e atualmente cursa o Mestrado em Artes da ECA/USP, sob orientação de Silvia Laurentiz, onde desenvolve projeto de pesquisa relacionado às manifestações do labirinto nos jogos eletrônicos. Vem desenvolvendo trabalhos de web arte desde 2000, sendo que em boa parte destes trabalhos, o labirinto é uma das questões centrais. Seus trabalhos podem ser vistos em <http://www.andreithomaz.com/>.

Invisible Mazes is composed by two games, available for mobile devices (Java) and for web (Flash). Invisible Mazes #1 poses to the player the challenge of reaching the exit of a maze which is completely invisible when the game starts. A blue circle is the player's avatar, and a red circle shows the exit of the maze. Each time the player moves inside the maze and touches a wall, this one becomes visible. However, as time is limited (five minutes), the player can't lose time making all the maze visible; after some failures, she realizes that is needed to create a strategy to reach the exit before the time runs out. It is not possible to memorize the maze plant, as a different maze is generated, randomly, at each time the game is played. In the other hand, in Invisible Mazes #2, the maze is



visible in the beginning of the game but, at each second, some walls are erased. Although they are not more visible, they remain blocking the player movements. Therefore, the game turns increasingly harder, as the player can't see the maze anymore and is obligated to advance by trial and error. Invisible Mazes #2 puts the player in a situation where to act quickly is mandatory to win. Along the first minutes, she has to choose if she is going to try moving as fast as possible, or if she will study the maze paths, to be able to move when it is not more visible. Contrarily to Invisible Mazes #1, that turns easier as time goes by, having more time to finish Invisible Mazes #2 would not help very much.

BIO

Andrei R. Thomaz is graduated in Fine Arts by UFRGS and currently courses a MFA at ECA/USP, São Paulo, Brazil, supervised by Silvia Laurentiz. He is studying the presence of labyrinths in electronic games. He has developed net art works since 2000, and the labyrinth is one of the main subjects in his works. These works can be seen at <http://www.andreithomaz.com/>.

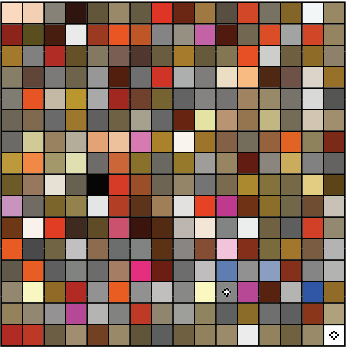
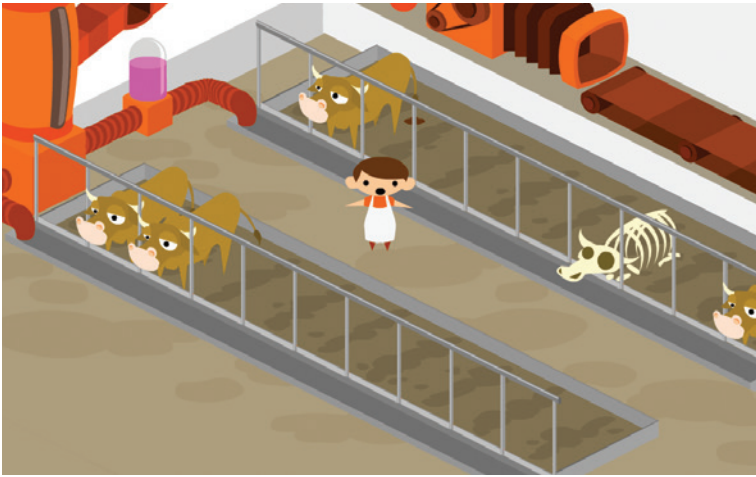
MCDONALD'S VIDEOGAME

PAOLO PEDERCINI MOLLEINDUSTRIA
ITÁLIA ITALY

O jogo exige que o jogador aprenda e domine todas as técnicas complexas da gigante do fast food. Os jogadores têm de subornar autoridades sul-americanas pelo direito a derrubar as florestas tropicais para criar gado e plantar soja; manipular os funcionários para alcançar os lucros mais altos e assim por diante. Todas as fases paradoxais de exploração e as diversas responsabilidades pelo inevitável crescimento contínuo são monitoradas.

BIO

Molleindustria é um projeto que visa iniciar uma discussão séria sobre as implicações sociais e políticas dos videogames. Usando um jogo simples mas preciso, esperamos dar um ponto de partida para uma nova geração de desenvolvedores de jogos críticos e, sobretudo, testar práticas que possam ser facilmente copiadas e difundidas viralmente.



The game requires the player to learn and master all the complex techniques of the biggest fast food corporation. Players have to bribe South American officials for the rights to clear rainforests for cattle and soy; to manipulate the employees to achieve the highest profits and so on. All the paradoxical stages of exploiting and the crossed responsibilities for the unavoidable continuous grow are monitored.

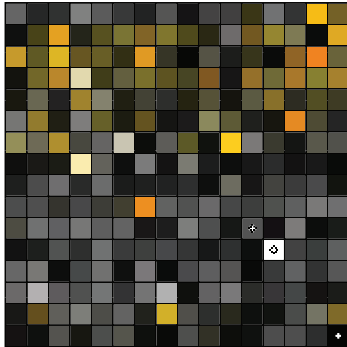
BIO

Molleindustria is a project that takes aim at starting a serious discussion about social and political implications of the videogames. Using simple but sharp games we hope to give some starting point for a new generation of critical game developer and, above all, to test practices that can be easily emulated and virally diffused.

MADRID
GONZALO FRASCA
URUGUAI URUGUAY

Este jogo estava online apenas dois dias depois dos terríveis atentados terroristas em Madri. É muito diferente de nossa iniciativa anterior, Newsgaming. É um jogo que você pode realmente vencer e explora um lado mais emocional dos jogos. Outra diferença é que até agora nunca recebi um e-mail de ódio por causa desse jogo.

BIO
Gonzalo Frasca é um desenvolvedor de jogos, pesquisador e empresário. Atualmente vive em Montevidéu, Uruguai, onde cria games na Powerful Robot Games, um estúdio que ele cofundou em 2002. Eles criam jogos comerciais e experimentais. Ele tem doutorado em Videogame Studies da Universidade IT de Copenhague e sua pesquisa trata de videogames, jogos e brinquedos, especialmente nos campos da comunicação (leia-se: jogos sérios, newsgaming, jogos educacionais, docugaming). Ele costuma fazer palestras e dá aulas sobre esses assuntos. Também tem mestrado em Design de Informação no Instituto de Tecnologia da Geórgia, e é formado em comunicação e cinema na Universidade Católica de Montevidéu. Antes de trabalhar em tempo integral na indústria de games, trabalhou em publicidade, roteiros de TV e para empresas como Cartoon Network e CNN, onde foi editor de ciência e tecnologia para o site em espanhol.

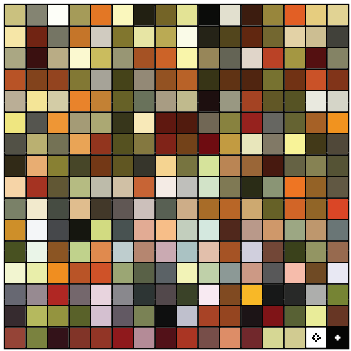


This game was online just two days after the horrendous terrorist attacks in Madrid. It's quite different from our previous Newsgaming effort: it is a game that you can actually win and it explores a more emotional side of games. Another difference is that, so far, I never received any hate email for this game.

BIO
Gonzalo Frasca is a game developer, researcher and entrepreneur. He currently lives in Montevideo, Uruguay, where he creates games at Powerful Robot Games, a studio that he co-founded in 2002. They create both commercial and experimental games. He holds a PhD in Videogame Studies from the IT University of Copenhagen and his research interests deal with videogames, games and toys, particularly within the fields of communication (read: serious games,



newsgaming, educational games, docugaming). He often lectures and teaches about these topics. He also has a Master of Science in Information Design at the Georgia Institute of Technology, and degree in communication and film studies at the Catholic University of Montevideo. Before working full-time in the game industry, he worked in advertising, TV scriptwriting and for companies such as Cartoon Network and CNN, where he was Editor of Science and Technology for their Spanish website.



ON A RAINY DAY
SHALIN SHODHAN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES
www.experimentalgameplay.com

On a Rainy Day é um jogo surrealista sobre como controlar uma árvore feita de mãos. Os jogadores têm de usar as mãos para agarrar guarda-chuvas, abrindo um caminho seguro para barcos de papel que passam na parte inferior da tela, debaixo de chuva. Cada mão livre pode ser escolhida individualmente e arrastada através da tela se o galho não for longo o bastante. Ao clicar sobre uma mão, o guarda-chuva é descartado. Para cada quatro barcos que chegarem em segurança ao lado oposto da tela, uma nova mão e um novo guarda-chuva caem do céu. Barcos vermelhos de bônus fornecem uma tonelada de novas mãos e guarda-chuvas. Os galhos podem ser estendidos em diversas direções pegando-se as mãos. Quando a árvore chega ao alto da tela, as mãos aplaudem calorosamente seus esforços, a chuva desaparece e o barco continua sua viagem interminável, sem medo de naufragar na morte.

BIO
Shalin Shodhan co-fundou o Experimental Gameplay Project em 2005 enquanto fazia seu mestrado no Entertainment Technology Center da Carnegie Mellon University. Ele não gosta de ser classificado como programador ou designer ou qualquer coisa desse tipo, e prefere adotar todas as faculdades do desenvolvimento de jogos tratando-as estritamente como meios para atingir um fim. Ele se importa muito com a beleza de um jogo e com o prazer de jogar. Desde 2005 trabalha no jogo épico baseado na criatividade do jogador Spore, de Will Wright.

On a Rainy Day is a freeware surrealist game about controlling a tree made out of hands. The player has to use the hands to grab umbrellas, providing a safe passage for paper boats passing at the bottom of the screen during rainy weather. Every free hand can be selected individually and dragged across the screen if the branch is long enough. Clicking right on a hand discards the umbrella. For every five boats safely reaching the other side of the screen, a new hand and umbrella fall from the sky. Red bonus boats provide a ton of new hands and umbrellas. The branches can be extended in different directions by picking up hands. When the tree reaches the top of the screen, shown by a meter on the left, the hands wildly applaud your efforts, the rain disappears and the boats continue to travel endlessly without fear of drenched death.

BIO
Shalin Shodhan co-started the Experimental Gameplay Project in 2005 while getting his Masters at Carnegie Mellon University's Entertainment Technology Center. He dislikes being classified as a programmer or designer or anything of that sort and prefers to embrace all faculties of game development strictly treating them as a means to an end. He cares a lot about how pretty games look and how juicy they are to play. Since 2005, he has been working on Will Wright's epic player-creativity based game- Spore.



ONCE IN SPACE
ARVI TEIKARI
FINLÂNDIA FINLAND

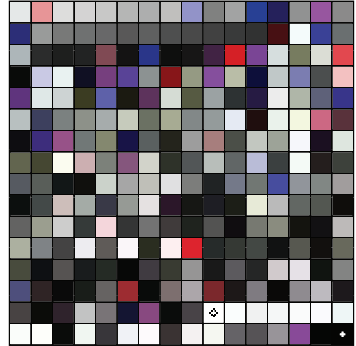
Once in Space é um jogo de plataforma, criado por Arvi Teikari, que tem como objetivo colecionar estrelas para completar cada nível. O desafio é descobrir como abordá-las, visto que muitas estrelas podem ser alcançadas quando seu personagem é guiado em determinada direção, como indicado por pequenas setas vermelhas. Use os comandos do cursor para se movimentar, e bata de leve na tecla shift esquerda para pular. Segure a tecla de controle para mudar a gravidade, apesar de isso somente ser possível nas plataformas com bordas arredondadas que estão marcadas em vermelho. Aperte Y e controle para mudar as configurações das teclas. O jogo apresenta música de Nifflas.

BIO
Arvi Teikari é um estudante finlandês que desenvolve jogos desde que tinha 9 anos. O jogo Once in Space foi feito com MultiMedia Fusion 2 pelo clickteam (www.clickteam.com), em novembro de 2007.

Once in Space is a platformer by Arvi Teikari with emphasis on collecting stars to complete each level. The challenge is to figure out how to approach them, as most stars can only be acquired when your character is oriented in a certain direction as indicated by the small red arrows.

Use the cursor keys to move, and tap the left shift key to jump. Hold the control key to change gravity, though this is only possible on platforms with rounded edges marked red. Press Y and control to change key configuration settings. The game features music by Nifflas.

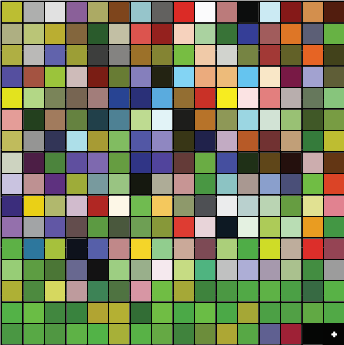
BIO
Arvi Teikari is from Finland, he is a student who develop games since he was 9 years old. The game Once in Space, it was made with MultiMedia Fusion 2 by clickteam (www.clickteam.com), and it was created on November 2007.



PASSAGE
JASON ROHRER
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

Originalmente criado para o evento Kokoromi's Gamma256, que exigia jogos de baixa resolução, Passage é um game de 100x12 pixels sobre a passagem da vida, comprimida em cinco minutos.

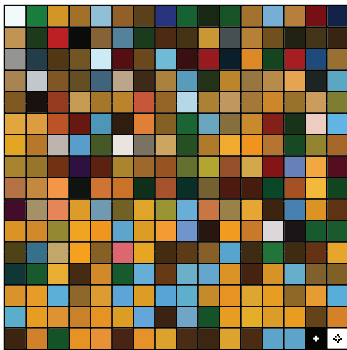
BIO
Jason Rohrer é um artista, programador e crítico de jogos independente. Com designs de jogos que exploram aspectos complexos e sutis da condição humana, seu trabalho ajudou a aceitação dos games como uma forma de arte séria. Os games de Rohrer foram mostrados em festivais e exposições de arte em Park City, Toronto, Montreal, Pittsburgh, Los Angeles, Seattle e Lleida, Espanha. Seu



lançamento de 2007, "Passage", recebeu ampla aclamação da crítica. Clive Thompson, da "Wired", escreveu: "Mais que qualquer jogo que já joguei, ele ilustra como um jogo pode ser um veículo artístico e fantasticamente expressivo para explorar a condição humana". Seu lançamento de 2008, "Gravitation", ganhou o prêmio do júri em IndieCade, e "Between" venceu o Innovation Award no Independent Games Festival 2009. Rohrer apareceu na revista Esquire em dezembro de 2008, na "Genius Issue", juntamente com outros 27 inovadores. Ele vive com a mulher e dois filhos em Las Cruces, Novo México, onde levam uma vida simples e frugal.

Originally designed for Kokoromi's Gamma256 event, which requested low-resolution games, Passage is a 100x12 pixel game about the passage of life, compressed to five minutes.

BIO
Jason Rohrer is an independent game artist, programmer, and critic. With game designs that explore complex and subtle aspects of the human condition, his work has bolstered the acceptance of games as a serious art form. Rohrer's games have been shown at festivals and art exhibitions in Park City, Toronto, Montreal, Pittsburgh, Los Angeles, Seattle, and Lleida, Spain. His 2007 release, / Passage/, received widespread critical acclaim, with /Wired's Clive Thompson writing, "More than any game I've ever played, it illustrates how a game can be a fantastically expressive, artistic vehicle for exploring the human condition." His 2008 release, /Gravitation/, won the Jury Prize at IndieCade, and / Between/ won the Innovation Award at the 2009 Independent Games Festival. Rohrer was featured in Esquire's December 2008 "Genius Issue" along with 27 other innovators. He lives with his spouse and two children in Las Cruces, New Mexico, where they pursue a simple, frugal lifestyle.



PRANAYAMA
CAVALO VOADOR (FABRÍCIO FAVA, JJ MARREIRO E DANIEL VALENTE)
BRASIL BRAZIL

Os jogos eletrônicos possuem um importante papel cultural e de melhoria na qualidade de vida dos indivíduos e encontram-se atualmente entre os segmentos culturais mais rentáveis do mundo. Isso tem criado cada vez mais desafios aos desenvolvedores de jogos. Entre os gêneros mais desafiadores para esses profissionais estão os jogos acessíveis. Um novo conceito de games que busca melhorar a acessibilidade a mídias digitais a todos os indivíduos. Pranayama, que significa o controle do sopro, é um jogo desenvolvido para pessoas com deficiência física. Dentre os tipos desta deficiência destacam-se as paralisias, as desordens neurológicas e as questões relacionadas à idade, que podem causar a perda de flexibilidade e agilidade, comprometendo a realização de movimentos. Para contemplar esse segmento de jogadores, foi desenvolvido um jogo que pudesse ser conduzido sem a necessidade de movimentos corpóreos. Pranayama é um jogo que tem por característica uma das modalidades praticadas nos jogos indígenas: a zarabatana. Para jogá-lo, o jogador deve soprar ao microfone para atirar a seta, que deve acertar uma melancia colocada em frente ao atirador. Esse cenário

foi utilizado para o conceito do jogo visando criar uma experiência mais próxima do real, de forma a estimular o jogador a interagir e esquecer um pouco as suas limitações. As pesquisas deste novo gênero de jogos eletrônicos ainda são recentes. Acredita-se que Pranayama possa ajudar a semear um sentimento de inclusão às pessoas com deficiência, mostrando a eles que é possível realizar tarefas lúdicas mediadas por mídias interativas, além de poder oferecer-lhes a oportunidade de novos aprendizados e benefícios terapêuticos.

BIO
Fabrício Fava é mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), especialista em Teorias da Comunicação e da Imagem pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Por 3 anos atuou como pesquisador e designer de interação do Laboratório de estudos do Uso e da Qualidade de Sistemas (LUQS) - NATI/UNIFOR e atualmente é analista de usabilidade da in/situm.

The electronic games have an important cultural role and improving the quality of life of individuals and are currently among the most profitable cultural segments of

the world. This has created more challenges for the game developers. Among the most challenging general for these professionals are the accessible games. A new concept of games that seeks to improve the accessibility of digital media for all. Pranayama, which means breath control, is a game designed for people with physical disabilities. Among the types of disabilities there are the paralysis, neurological disorders and the issues related to age, which may cause loss of flexibility and agility, compromising the execution of movements. To attend this segment of players, we designed a game that could be conducted without hard physical movement. Pranayama is a game that have one characteristic of the modality practiced in the indigenous games: a blowgun. To play it, the player must blow into the microphone to shoot the arrow, which should hit a watermelon placed in front of the shooter. This scenario was used to the concept of the game aiming to create an experience closer to reality in order to stimulate the player to interact and forget a little their limitations. The research of this new genre of electronic games are still new. We believed that Pranayama can help sow a sense of inclusion for people with disabilities, showing them that you can play tasks mediated by interactive media and to offer them the opportunity for new learning and therapeutic benefits.

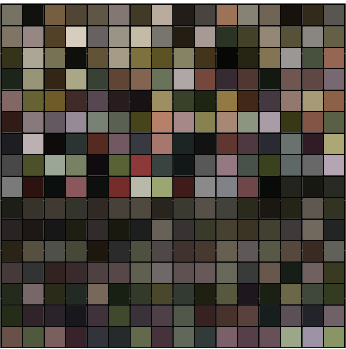
BIO
Fabrício Fava is a master student of Intelligence Technologies and Digital Design for Pontifical Catholic University of São Paulo (PUCSP), specialist in Theories of Communication and Image for Federal University of Ceará (UFC) and Publicity graduated for University of Fortaleza (UNIFOR). For 3 years he served as researcher and interaction designer of Usability and Quality of Software Lab (LUQS) - NATI / UNIFOR and now he is an usability analyst at in/situm.

SAMOROST
JAKUB DVORSKY
REPÚBLICA TCHECA CZECH REPUBLIC

Fiz Samorost como minha dissertação de graduação. As dissertações em nosso departamento geralmente são filmes curtos animados, com bonecos ou desenhos. Decidi romper com essa tradição e fazer um jogo de computador online. O motivo disso é simples: a possibilidade de envolver o espectador na ação. Minha intenção não foi fazer um jogo de computador comum, mas algo novo e experimental para ser colocado na web. O jogo não é muito difícil e não exige experiência com jogos de computador. Meu objetivo foi fazer um agradável micromundo natural, no qual podemos entrar a qualquer momento e passear por ele. É especialmente dedicado às pessoas que trabalham com computador e podem relaxar por um momento passeando por esse pequeno mundo. A história não é a parte mais importante, como é geralmente nos filmes animados. Para romper a esterilidade do mundo do computador, usei como cenário de meu jogo colagens de fotos de várias coisas naturais. Tirar fotos de diferentes detalhes (raízes, musgos, etc.) na floresta foi minha primeira tarefa. Depois foi cortar, unir e retocar as fotos para criar cenas marcadas por minha fantasia. Então fiz correções de luz e cor. Até esse ponto, trabalhei com o programa Adobe Photoshop. Terminados os fundos, importei para o programa Macromedia Flash, onde fiz as animações, interatividade e acrescentei música e sons feitos especialmente para mim por meu amigo Tomas Dvorak.

BIO
Jakub Dvorsky: 1978 - nasceu em Brno (Checoslováquia). 1997-2003 - estudou na Academia de Arte, Arquitetura e Design em Praga, no departamento de desenho gráfico e comunicação visual. Desde 2003 trabalha como designer gráfico e animador freelance.

I made "Samorost" as my dissertation in the department of Graphics Design and Visual Communication at The Academy of Art, Architecture and Design in Prague. Dissertations in our department are usually short animated films, puppets or cartoons. I decided to break this tradition and make an online computer game. The reason for this is simple: the possibility of involving the viewer in action. My intent wasn't to make common computer game, but to make something new and experimental and then put it on the web. The game isn't very difficult and does not require any special experiences with computer games. My goal was to make more likely soothing natural micro-world, into which we can enter at any time and walk about in it. It is dedicated especially to people who work with computers and can relax for a while by walking through this little world. The story isn't the most important part as it is usually in animated films. To break the sterility of computer world, I used in my game collages from photos of various natural things as backgrounds. Taking a snaps of different details (roots,



mosses etc.) in the woods was my first task. Next stage was cutting, jointing and retouching the photos to create scenes impressed by my fantasy. Then I made color and light corrections. Till this point I worked on the pictures in program Adobe Photoshop. Finished backgrounds I imported into program Macromedia Flash where I made animations, interactivity and add music and sounds which made for me my friend Tomas Dvorak.

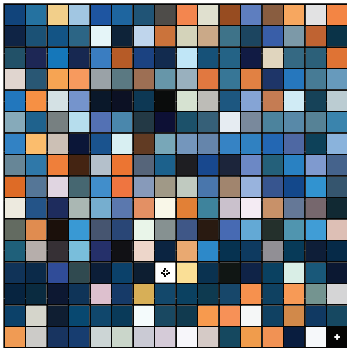
BIO
Jakub Dvorsky: 1978 born in Brno (Czechoslovakia). 1997 - 2003 studies at the Academy of Art, Architecture and Design in Prague in the department of Graphics Design and Visual Communication (prof. Jiri Barta). Since 2003 works as freelance graphic designer and animator.

SURFÍNIA
FERNANDO CHAMIS
BRASIL BRAZIL

O Surfinia é um projeto em parceria da Webcore com a Rede Globo para divulgar a novela Tres Irmãs. A principal proposta do jogo era criar um mundo virtual onde as pessoas que assistem a novela poderiam se encontrar e testar seus conhecimentos. Foi criado um jogo no formato tabuleiro, que funciona a partir de uma mecânica simples de ser aprendida, além de contemplar de uma maneira ampla uma quantidade grande de possibilidades para expandir o universo. Através de minigames a Webcore produziu diversos jogos para que os usuarios pudessem testar seus conhecimentos.

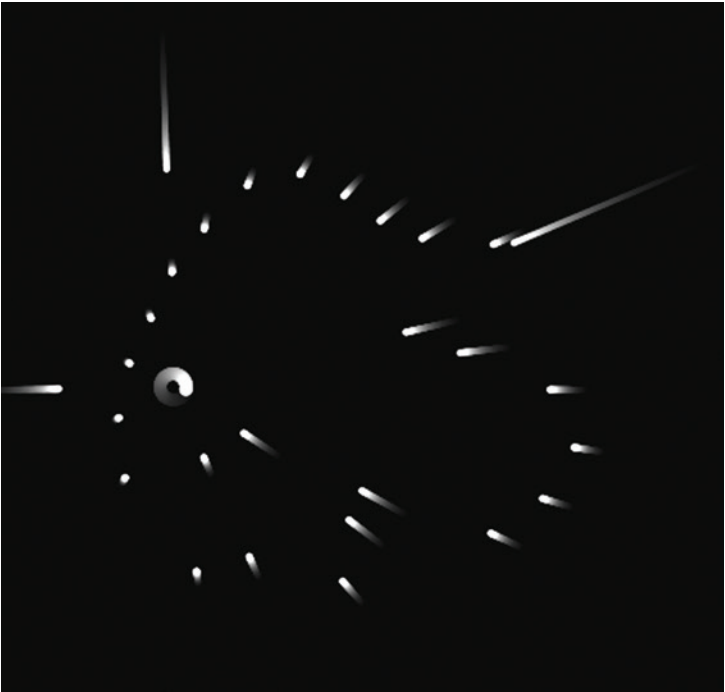
BIO
Fernando Chamis Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduando em e-business e Gestão Empresarial pelo Instituto Presbiteriano Mackenzie. Sócio-diretor da Webcore, empresa de desenvolvimento de soluções interativas fundada em 1999 e da Insolita Studios, empresa de desenvolvimento de jogos voltados ao mercado internacional fundada em 2006. Em 2007 criou também a divisão Webcore Games, responsável pela criação de jogos voltados para publicidade, os chamados advergames, para empresas como Correios, Editora Abril, Gerdau, Goodyear, Gulliver, Hasbro, Petrobrás, Procter & Gamble e Rede Globo.

Surfinia is a joint project between Webcore and Globo to promote the Tres Irmãs soap opera. The main purpose of the game is to create a virtual space where the spectators could meet and test their knowledge about the show, and also where



people who do not yet watch it can develop an interest for it. The solution brought up by the developers utilizes simple, easy to learn mechanics: the board game format. This also opens up a lot of possibilities for the Tres Irmãs universe to be expanded. Using minigames, Webcore created inventive ways for the users to test their knowledge and have fun at the same time.

BIO
Fernando Chamis Graduate in Science of Computation and powders-graduating student in e-business and Business Management by the Presbyterian Institute Mackenzie. Partner-director at Webcore, interactive solutions development company founded in 1999 and of the Insolita Studios, a games development company back to the international market founded in 2006. In 2007 it created also the division Webcore Games, responsible by the creation of games turned for publicity, them called advergames, for companies as Correios, Editora Abril, Gerdau, Goodyear, Gulliver, Hasbro, Petrobrás, Procter & Gamble and Rede Globo.



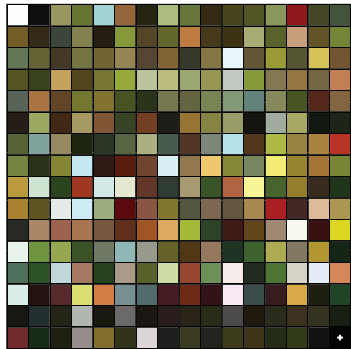
SURVIVE/PROGRESS
JOSH FISHBURN
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

"Survive/Progress" (Sobreviva/Avance) é um jogo duplo feito em reação a minha própria situação: fazer um jogo sobre a espera. O que você vê são dois jogos que diferem em um parâmetro central: a reação do jogo ao movimento do jogador. Ao colocar os dois juntos, quero gerar um diálogo sobre uma obsessão cultural por videogames, produtividade e progresso.

BIO
Josh Fishburn é estudante de mestrado no programa de design de arte-mídia eletrônica na Universidade de Denver, EUA. Ele gosta de criar jogos, codificar, ensinar e mexer com coisas.

Survive/Progress is a twin game made as a response to my own constraint: Make a game about the waiting. What you see is two games that differ by one central parameter: the game's response to the player's movement. By pairing them next to each other I want to generate a dialogue about a cultural obsession with videogames, productivity, and progress.

BIO
Josh Fishburn is an MFA candidate in the Electronic Media Arts Design program at the University of Denver. He enjoys game design, coding, teaching and tinkering.



THE ENDLESS FOREST
TALES OF TALES (AURIEA HARVEY & MICHAËL SAMYN)
BÉLGICA BELGIUM

A Floresta sem Fim é um jogo online para vários jogadores e um salva-tela social, um lugar virtual onde você pode brincar com seus amigos. Quando seu computador dorme, você aparece como um cervo nesse lugar mágico. Não há objetivos a alcançar ou regras a seguir. Apenas corra pela floresta e veja o que acontece. Você é um cervo. Os outros jogadores também são. Vocês se encontram em uma floresta sem fim na internet. O ambiente é idílico, a atmosfera, pacífica. Vocês se comunicam através de sons e da linguagem corporal.

BIO
Auriea Harvey e Michaël Samyn são designers e diretores da Tales of Tales. O objetivo da Tale of Tales é criar diversão interativa elegante e emocionalmente rica. Queremos explicitamente atender a pessoas que não estão felizes com a maioria dos jogos de computador



contemporâneos, ou que gostariam de mais variedade em sua experiência de jogo. Com esse fim, todos os nossos produtos apresentam formas de interação inovadoras, envolvendo narrativas poéticas e controles simples.

The Endless Forest is a multiplayer online game and social screensaver, a virtual place where you can play with your friends. When your computer goes to sleep you appear as a deer in this magical place. There are no goals to achieve or rules to follow. Just run through the forest and see what happens. You are a deer. So are the other players. You meet each other in an endless forest on the internet. The setting is idyllic, the atmosphere peaceful. You communicate with one another through sounds and body language.

BIO
Auriea Harvey & Michaël Samyn are designers and directors of Tales of Tales. The purpose of Tale of Tales is to create elegant and emotionally rich interactive entertainment. We explicitly want to cater to people who are not enchanted by most contemporary computer games, or who wouldn't mind more variety in their gameplay experiences. For this purpose, all of our products feature innovative forms of interaction, engaging poetic narratives and simple controls.

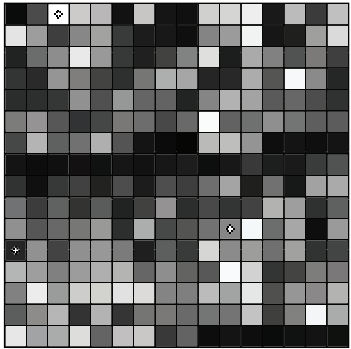


THE GRAVEYARD
TALES OF TALES (AURIEA HARVEY & MICHAËL SAMYN)
BÉLGICA BELGIUM

The Graveyard is a very short computer game designed by Auriea Harvey and Michaël Samyn. You play an old lady who visits a graveyard. You walk around, sit on a bench and listen to a song. It's more like an explorable painting than an actual game. An experiment with realtime poetry, with storytelling without words.

BIO
Auriea Harvey & Michaël Samyn are designers and directors of Tales of Tales. The purpose of Tale of Tales is to create elegant and emotionally rich interactive entertainment. We explicitly want to cater to people who are not enchanted by most contemporary computer games, or who wouldn't mind more variety in their gameplay experiences. For this purpose, all of our products feature innovative forms of interaction, engaging poetic narratives and simple controls.

The Graveyard é um jogo bem curto criado por Auriea Harvey e Michaël Samyn. Você é uma velha senhora que está visitando um cemitério. Você anda um pouco, senta num banco e ouve uma música. É quase como uma



pintura que se pode explorar do que um jogo de verdade. Uma experiência com a poesia em tempo real, com histórias contadas sem palavras.

BIO
Auriea Harvey e Michaël Samyn são designers e diretores da Tales of Tales. O objetivo da Tale of Tales é criar diversão interativa elegante e emocionalmente rica. Queremos explicitamente atender a pessoas que não estão felizes com a maioria dos jogos de computador contemporâneos, ou que gostariam de mais variedade em sua experiência de jogo. Com esse fim, todos os nossos produtos apresentam formas de interação inovadoras, envolvendo narrativas poéticas e controles simples.

THINKING MACHINE 7
MAREK WALCZAK AND MARTIN
WATTENBERG
ESTADOS UNIDOS UNITED STATES

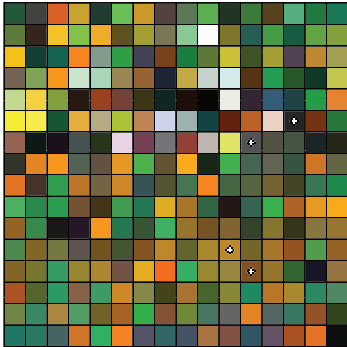
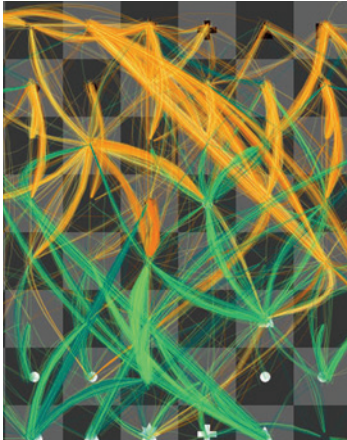
Thinking Machine 7 é a nova versão do Thinking Machine 4, que explora a natureza invisível e ilusória do pensamento. Jogue xadrez com uma inteligência transparente, enquanto o seu processo de pensamento evolutivo torna-se visível no tabuleiro à sua frente. A arte-final é um programa de inteligência artificial, pronto para jogar xadrez com o observador. Se o observador desafia o programa, o processo de pensamento do computador é delineado na tela, enquanto ele joga. É criado um mapa a partir de, literalmente, milhares de possibilidades futuras enquanto o programa decide qual é a melhor jogada. Esses sinais tornam-se uma chave para as linhas de força invisíveis do jogo, e também uma janela que permite ver o espírito de uma máquina pensante.

BIO
Nós dois temos colaborado em vários projetos desde 1997. Já fizemos mais projetos do que conseguimos lembrar, e algumas vezes, quando havia verba, até os criamos. Marek Walczak é um artista e arquiteto interessado em como as pessoas participam de espaços físicos e virtuais. Isso o levou a ferramentas digitais e projetos interativos como Apartment, que foi exposto no Whitney Museum e vários outros locais do mundo. Dialog Table foi terminada recentemente para o Walker Art Center; é uma interface compartilhada que substitui o teclado e o mouse por tecnologia de reconhecimento de gestos. Projetos atuais incluem instalações físicas com interação do usuário, incluindo uma fachada de um quarteirão no 7 World Trade Center que reage aos pedestres que passam sob ela (para a James Carpenter Design) e instalações de vídeo que ativam o espaço físico com base no envolvimento do usuário, como Third Person, recentemente

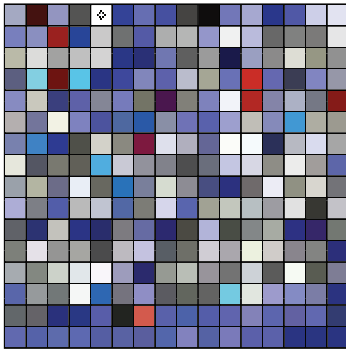
exibido no ICA em Londres. Marek trabalhou como arquiteto na Architectural Assoc. em Londres e na Cooper Union em Nova York. O trabalho de Martin Wattenberg se concentra no tema de tornar visível o invisível. Projetos antigos incluem The Shape of Song, Third Person, Idea Line do Whitney Artport e Apartment. Wattenberg é um pesquisador da IBM, onde cria novas formas de visualização de dados. Também é conhecido pelo Map of the Market da SmartMoney.com. Ele tem Ph.D. em matemática da Universidade da Califórnia em Berkeley.

Thinking Machine 7 is a new version of Thinking Machine 4 and explores the invisible, elusive nature of thought. Play chess against a transparent intelligence, its evolving thought process visible on the board before you. The artwork is an artificial intelligence program, ready to play chess with the viewer. If the viewer confronts the program, the computer's thought process is sketched on screen as it plays. A map is created from the traces of literally thousands of possible futures as the program tries to decide its best move. Those traces become a key to the invisible lines of force in the game as well as a window into the spirit of a thinking machine.

BIO
The two of us have been collaborating on various art projects since 1997. We have come up with more projects than we care to remember and occasionally, when the funding comes through, we even create them. Marek Walczak is an artist and architect who is interested in how people participate in phsycial and virtual spaces. This has led to digital tools and interactive projects such as Apartment which was shown at the Whitney Museum and many venues worldwide. Dialog Table has recently been completed for the Walker Art Center, it is a shared interface that replaces a keyboard and mouse with gesture recognition



technology. Current projects bridge physical installations with user interaction, including a one block long façade at 7 World Trade Center that reacts to pedestrians walking beneath it (for James Carpenter Design) and video installations that activate physical space based on user engagement such as Third Person, recently shown at the ICA, London. Marek trained as an architect at the Architectural Assoc. in London and Cooper Union in New York. Martin Wattenberg's work centers on the theme of making the invisible visible. Past projects include The Shape of Song, Third Person, the Whitney Artport's Idea Line, and Apartment. Wattenberg is a researcher at IBM, where he creates new forms of data visualization. He is also known for the SmartMoney.com Map of the Market. He holds a Ph.D. in mathematics from U.C. Berkeley.



WAR GAME
JOESÉR ALVAREZ
BRASIL BRAZIL

"War Game" é um jogo de guerra, que transita entre a aparência de um game usual e a possibilidade da inserção do jogador na própria realidade, na qual o verdadeiro jogo da guerra se desenvolve, em que, cada ser humano é uma peça mais ou menos passiva ou ativa. Assim, o jogador é convidado a testar as armas convencionais,mas vê somente seus efeitos (a negação ao simulacro do uso de armas convencionais, contrapõe-se imagens de seus efeitos reais), sendo convidado também a utilizar um outro arsenal, o de diversas instituições ao redor do mundo que realizam trabalhos em favor da paz ? war game na verdade é um game anti-war.

BIO
Nascido no Rio de Janeiro em 1962. Graduado em jornalismo e mídia arte.

"War Game" is a war game, that be transit among the appearance of usual war game and possibility of the insert player in the own reality, in which the true game of the war is developed, in that, each human being is a more passive or activate piece. Thus, the player is invited to test conventional

weapons, but he see only its effects (the denial of conventional imitation use weapons, is opposed real images and sound effects), being invited to use another arsenal, the campaigns in favor of the peace utilized for several institutions around the world - the war game in fact is a anti-war game.

BIO
Born in Rio de Janeiro, 1962. Post-graduate in journalism and media art.

LEVEL 4

BRGAMES

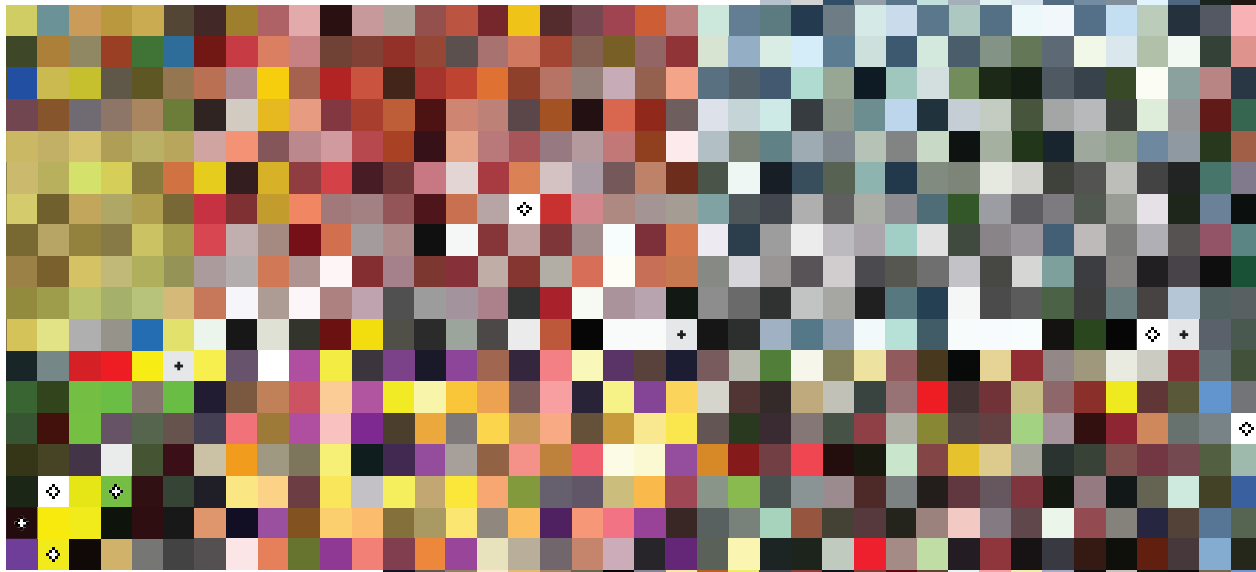
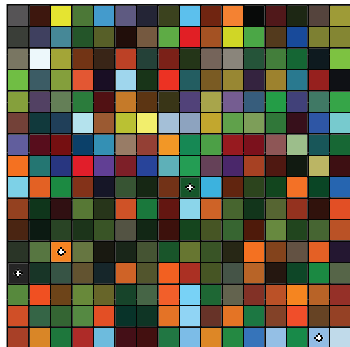


AYRI - UMA LENDA AMAZÔNICA
SYLKER TELES DA SILVA /
OUTLINE INTERACTIVE
www.outlineinter.com.br

Ayri – Uma lenda amazônica,
é um dos jogos premiados pela
ABRAGAMES – Associação
Brasileira das Desenvolvedoras de
Jogos Eletrônicos.

BIO
A Outline Interactive é uma empresa
de design voltada especificamente
para a área de jogos eletrônicos. A
missão da Outline é desenvolver jogos
de qualidade baseados na rica cultura
brasileira e também produtos de
mídia interativa.

Ayri - Uma lenda amazônica is one of
the awarded works by ABRAGAMES
– Associação Brasileira das
Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos.

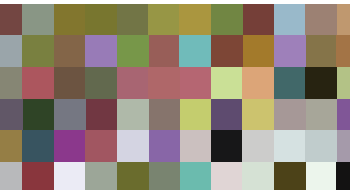


BIO
Outline Interactive is a design
company specifically dedicated to the
area of electronic games. Its mission
is to develop quality games based on
the rich Brazilian culture, and also
interactive media products.

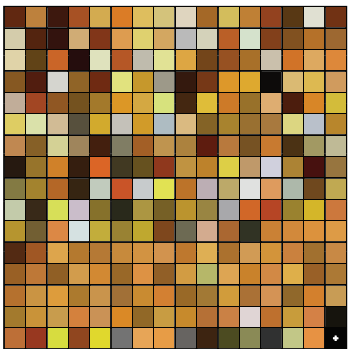


CAPOEIRA EXPERIENCE
ANDRE IVANKIO HAUER PLOSZAJ /
OKIO SERVIÇOS DE COMUNICAÇÃO
MULTIMÍDIA LTDA.

Capoeira Experience é uma simulação
da jornada por auto-conhecimento
de um capoeirista. O jogador viaja
por cenas populares interagindo
com costumes e estereótipos
brasileiros, mas a jornada consiste
principalmente em enfrentar o próprio
corpo. Apesar da ação constante e
ritmada, Capoeira Experience não é
sobre repetições e rotinas.
Cada movimento leva a luta para
uma nova situação. Muito mais
amplo que no xadrez, o universo de
Capoeira Experience é sobre o sentido
e elo entre movimentos. Aprenda os
rudimentos e parta para a arte. Use a
criatividade para dominar o adversário
e a platéia.



A simulation of the self-knowledge
journey of a capoeira player. He
travels through popular scenes,
interacting with Brazilian habits and
stereotypes, but the journey consists
mainly in facing his own body. While
the action is constant and rhythmic,
Capoeira Experience is not about
repetitions and routines.
Each movement takes the fight to a
new situation. Much comprehensive
than chess, Capoeira Experience's
universe is on the meaning and
connection among movements
Learn the basics and go to the
art. Use creativity to dominate the
opponent and the audience.





CIM-ITÉRIO
WAGNER GOMES CARVALHO /
GREEN LAND STUDIOS

Simulação muito bem humorada, ao estilo “Sim City”, em que o jogador deve administrar um... cemitério!

BIO
Wagner Gomes Carvalho é programador sênior e sound designer e um dos quatro integrantes da Green Land Studios em São Paulo, capital.

A very funny, “Sim City” style simulation Índia which the player must manage a... cemetery!

BIO
Wagner Gomes Carvalho is senior programmer and sound designer and one of the four members of Green Land Studios in São Paulo.



INCORPORATED (Emprego Maluco)
TIAGO PINHEIRO TEIXEIRA /
INTERAMA JOGOS ELETRÔNICOS

É um simulador empresarial em que o jogador cria um personagem que começa como estagiário numa grande empresa. O personagem do jogador progride em sua carreira de acordo com seu desempenho profissional, medido pelos relacionamentos com os colegas e pelo rápido cumprimento dos trabalhos. Vive desde momentos de pressão a situações cômicas do dia-a-dia empresarial. O objetivo é se aposentar na Presidência da empresa.

BIO
A Interama é uma empresa brasileira localizada em Vitória no Estado do Espírito Santo e desenvolve jogos eletrônicos desde 2005. A Interama vê a inovação como grande diferencial de posicionamento, e investe na experimentação e pesquisa. No mercado de jogos, as inovações em jogabilidade podem potencialmente trazer resultados melhores a pequenas empresas desenvolvedoras do que o método conservador de “proven successful concepts”.

It is a company simulator in which the player creates a character who starts as a trainee in a big company. The player's character advances in his career according to his professional performance, measured by his relationships with colleagues and by the fast completion of works. He lives moments of pressure to comical situations in a company's day-to-day. The goal is to retire in the company's Presidency.

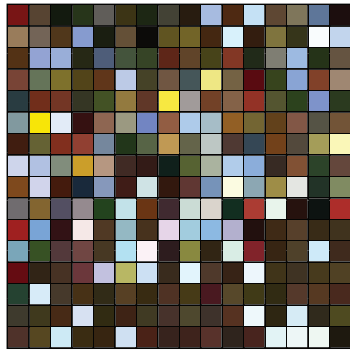
BIO
Interama Electronic Games is a Brazilian company based in Vitória, State of Espírito Santo, and develops electronic games since 2005. It sees innovation as the big differential of positioning and invests in research and experiments. In the game market, innovations in playability may potentially bring better results to small developer businesses than the conservative method of “proven successful concepts”.



IRACEMA AVENTURA
ODAIR GASPAR /
PERCEPTUM SOFTWARE LTDA.

Iracema Aventura é uma adaptação livre da obra “Iracema”, de José de Alencar, para o formato de jogo eletrônico, em que o jogador irá vivenciar os fatos que marcaram a colonização do Ceará.

BIO
Odair Gaspar é graduado em Engenharia Industrial pela Universidade Santa Cecília e mestrando em Design pela Universidade Anhembi-Morumbi. Professor dos cursos de graduação em Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi e da pós-graduação Games: Produção e Programação do SENAC. Desenvolvedor de games e sócio fundador da Perceptum Software Ltda.
Marcos Cuzziol possui graduação em Engenharia Mecânica pelo Instituto de Ensino de Engenharia Paulista e mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo. Desenvolvedor de games, sócio fundador da Perceptum Software Ltda. Atualmente é gerente do Itaulab, laboratório de mídias interativas do Instituto Itáu Cultural.



BIO
Odair Gaspar is graduated in industrial engineering from Universidade Santa Cecília and is a master's student in design at Universidade Anhembi-Morumbi. Professor at the undergraduate courses of game design at Universidade Anhembi-Morumbi and at post-graduation Games: Production and Programming, at Senac. Game developer and founder partner of Perceptum Software Ltda.
Marcos Cuzziol is graduated in mechanical engineering from Instituto de Ensino de Engenharia Paulista and has a master's in arts from Universidade de São Paulo. Game developer, founder partner of Perceptum Software Ltda. He is presently manager at Itaulab, an interactive media laboratory at Instituto Itáu Cultural. He acts mainly in the themes of games, virtual reality, artificial behavior and art and technology.

Atua principalmente nos seguintes temas: games, realidade virtual, comportamento artificial e arte e tecnologia.

Iracema Adventure is a free adaptation of the book “Iracema”, by José de Alencar, to the electronic game format, where the player will experience the facts that made the history of the state of Ceará.



NEVROSE: SANGUE E LOUCURA SOB O SOL DO SERTÃO
RODRIGO QUEIROZ DE OLIVEIRA /
GAMION REALIDADE VIRTUAL & GAMES

Em meio a uma serra na caatinga, em seu centro existe uma imensa pedra furada com inscrições de mais de 10 mil anos que descrevem um ritual perdido sobre a utilização das forças das águas. Um homem, solitário, conseguiu decifrar o segredo das águas e passa então a buscar por seguidores para construir uma cidade preparada para a execução do ritual. Milhares são as pessoas que seguem tal homem. Para as autoridades locais a cidade surge como uma ameaça a ser eliminada. Começa então uma guerra sem precedentes. Nosso protagonista é um dos guerreiros de elite incumbidos da defesa da cidade e do preparo das condições para a realização da profecia: O sertão vai virar mar...

BIO
Desde 2002 em parceria com Gustavo Oliveira – Músico e Mestre em Multimeios – Unicamp, Rodrigo trabalha com desenvolvimento de aplicações 3D para animações, jogos, realidade virtual e aumentada,

focando sempre em soluções livres. O Nevrose, foi um bom teste para aprofundar nossos conhecimentos no Blender, mas na ocasião que foi desenvolvido, em 2005, suas limitações para este tipo de jogos eram muito grandes, o que acarretou em um game design limitado. Após a conclusão do jogo, através de algumas unidades do Sesc-São Paulo replicamos todo o conhecimento adquirido durante o projeto. A trilha Sonora é de autoria de Nelson Pinton – Vitrola Digital e a programação por Taciano Segovia.

In the middle of a mountain in the wilderness, there is a huge stone with inscriptions from more than 10,000 years ago describing a forgotten ritual on the use of the water powers. A lonely man has been able to decipher the waters’ secret, and then he starts looking for followers to build a city prepared for the ritual’s execution. Thousands of people follow that

man. To the local authorities, the city becomes a threat to be annihilated. Then begins a full-fledged war. Our character is one of the elite warriors responsible for the city's defense and the arrangements for the fulfillment of the prophecy: The inlands will become an ocean...

BIO
Since 2002 in a partnership with Gustavo Oliveira, musician and master in multimedia from Unicamp, Rodrigo works in the development of 3D applications for animations, games, virtual and augmented reality, always focusing on free solutions. Nevrose was a good test to deepen our knowledge in Blender, but at the time it was developed, in 2005, its limitations for this kind of game were very big and the result was a limited game design. After the game's conclusion, through some units of Sesc-São Paulo, we replicated all the knowledge acquired during the project. The soundtrack is by Nelson Pinton – Vitrola Digital, and the programming by Taciano Segovia.

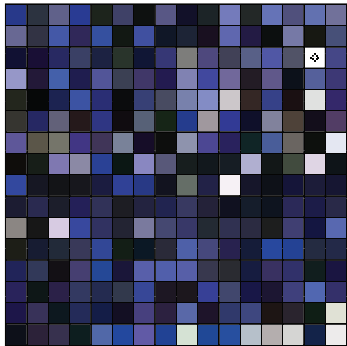


RAÍZES DO MAL
MARCOS CRUZ ALVES /
IGNIS ENTRETENIMENTO
E INFORMÁTICA

Uma tradução mal feita... Uma civilização antiga, que deu origem aos nossos índios... E um mal tão antigo quanto o tempo está livre. Experimente o primeiro RPG com aventura interativa passada nas florestas brasileiras.

BIO
A Ignis Entretenimento e Informática nasceu em 2001 na Incubadora de Tecnológica de Curitiba (Intec). Seus três sócios (Barbado, Marcos Cruz Alves e Rafael Aguiher da Costa) trabalhavam como analistas de sistemas em um banco e decidiram investir no sonho de criar jogos. “Começamos com os três sócios e um funcionário. Hoje temos 15 funcionários”, disse Barbado.

A bad translation... An ancient civilization that gave origin to our natives... And an evil as old as time is at large. Experience the first RPG with an interactive adventure in the Brazilian forest.



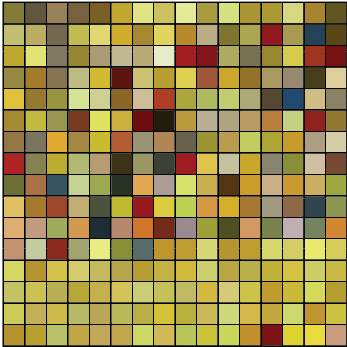
BIO
Ignis Entretenimento e Informática was born in 2001 at the Incubadora Tecnológica de Curitiba (Intec). Its three partners (Barbado, Marcos Cruz Alves, and Rafael Aguiher da Costa) worked as system analysts in a bank and decided to invest in the dream of creating games. “We started with the three partners and one employee. Today we have 15 employees”, says Barbado.



SANDBOARD BRASIL:
JORGE MANUEL VITÓRIA CAETANO JR. /
FOURX DEVELOPMENT LTDA.

Sandboard Brasil é o jogo eletrônico do esporte radical de descer dunas com uma prancha semelhante a um skate. O objetivo principal é descer dunas e colinas de areia, competindo com outros “atletas” em diversas categorias de manobras diferentes, baseadas no esporte oficial.

BIO
FourX: Empresa dedicada ao desenvolvimento de jogos para computador, nasceu na INFOMAR (Incubadora Tecnológica da Maringá) e atua desde o ano 2000. Possui três produtos em comercialização no mercado nacional e dois jogos no mercado internacional. Desenvolve suas atividades nas áreas específicas de informática, como desenvolvimento de jogos para computador e aplicações sobre medida para a gestão específica de negócios. Recebeu dois prêmios de vice-campeão e uma menção honrosa pela empresa alemã CONITEC Datensysteme de melhor design e implementação de jogos para computador, em 2001 e 2004. Também foi selecionada para participar do projeto de desenvolvimento de software pela FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos do Governo Federal), em

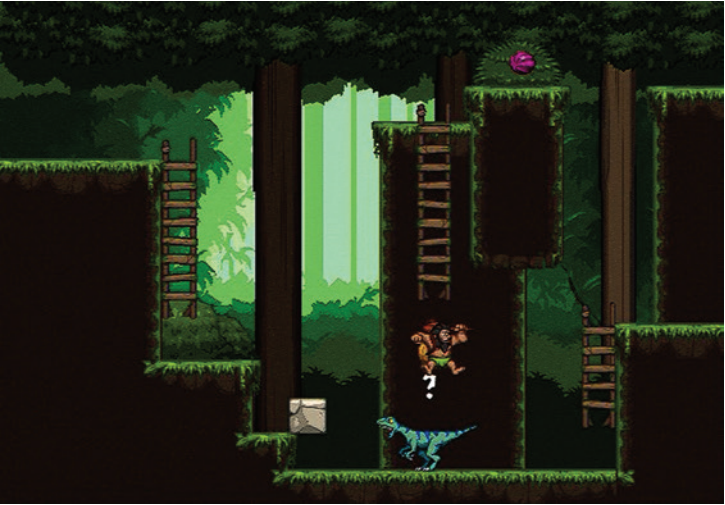


2003, vencendo o concurso nacional entre os melhores 40 projetos do Brasil para a categoria e em 2005 ganhou o prêmio do Concurso JogosBr Projeto e Demo de Jogos Eletrônicos do Ministério da Cultura.

Sandboard Brasil is the electronic game for the radical sport of sliding downhill on dunes with a type of skateboard. The main objective is to slide down dunes and hills of sand as you race other “athletes” in several categories of different maneuvers based on the official sport.

BIO
FourX is a company dedicated to the development of computer games, born at Infomar (Incubadora Tecnológica de Maringá), and acts since 2000. It has three products in the Brazilian market and two in the international markets. It develops activities in the specific areas of computer science, such as the development of computer games and applications for specific business management. It has received two second place awards and one honorary mention from the German company Conitec Datensysteme of best design and implementation of computer games, in 2001 and 2004. It was also selected to participate in the project of software development by Finep (foundation of studies and projects of the Brazilian government) in 2003, winning the national contest among the 40 best projects in Brazil for that category, and in 2005 it won the prize in the contest JogosBR Project and Demo of Electronic Games of the Ministry of Culture.

PEIXIS! (jogo em desenvolvimento)
WALLACE SANTOS LAGES /
ILUSIS INTERACTIVE GRAPHICS



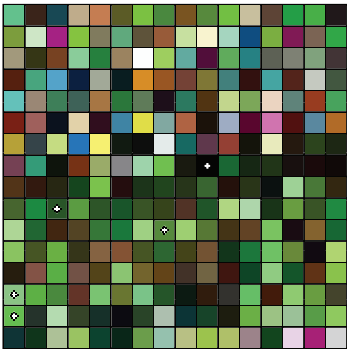
CAVEDAYS
WINSTON GEORGE A. PETTY /
INSOLITA STUDIOS

Dois amigos pré-históricos: um acha que a vida poderia ser muito mais do que caçar dinossauros, enquanto o outro aproveita isso como ninguém. É quando aparece uma mulher para virar tudo de cabeça pra baixo. Conheça Ugo, Dawson e seus amigos em um emocionante jogo de plataforma 2D acompanhado de uma história muito bem humorada!

BIO
Insolita Studios é comprometida com o conteúdo de seus produtos. Jogabilidade, roteiro, arte, design, uma mecânica interessante: isso é conteúdo. Porque criar uma experiência rica e única vai muito além da tecnologia. Insolita Studios é incubada como uma empresa residente no Centro Incubador de Empresas Tecnológicas (Cietec) em São Paulo, Brasil.

Two pre-historical friends: one thinks there could be much more to life than hunting dinosaurs, while the other makes the most of it. That's when a woman comes by and turns everything upside down. Meet Ugo, Dawson and their friends in a thrilling 2D platform game, with a funny story on the side!

BIO
Insolita Studios is committed to the content of its products. Gameplay, script, art, design, an appealing mechanic: this is content. Because creating a rich and unique experience goes far beyond technology. Insolita Studios is incubated as a resident company in the Technology-Based Business Incubator Center (Cietec) in Sao Paulo, Brazil.





BRASILIA TROPICALIS
THIAGO SALGADO AIACHE DE MORAES /
OLYMPYA GAMES

Brasília Tropicalis é um jogo single-player em 1º e 3ª pessoa do gênero stealth hunter. O stealth hunter emerge da combinação entre os gêneros stealth action e hunter. Jogos stealth action exploram o tema da espionagem, usando medidores de furtividade -- tanto sonora quanto visual -- para determinar o quanto o jogador se expõe aos inimigos. Jogos hunter consistem em animais selvagens atuando como alvos para um personagem armado. Esses dois conceitos, unidos a uma filosofia de não-violência, compõem o design de Brasília Tropicalis.

BIO
Paulo Mattos é formado em Engenharia da Computação pela PUC-Rio, onde também fez seu Mestrado em Computação Gráfica. Após trabalhar na Tecgraf de 1995 a 1998, Paulo co-fundou



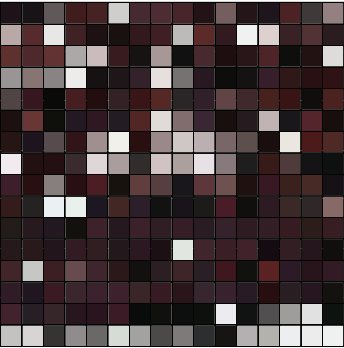
a K2 Sistemas para desenvolver aplicações científicas. Baseado em sua sólida experiência em Engenharia de Software fundou a Olympya TI com Paulo C. Mattos em 2000, colaborando ativamente em todo desenvolvimento tecnológico realizado. Participou dos congresso Game Developers Conference nos EUA e Conferência de Desenvolvedores de Games no Brasil. Atualmente é Diretor Técnico da empresa Olympya TI. Rafael Silva é formado em Artes Plásticas e História da Arte pela

Universidade do Estado do Rio de Janeiro onde também fez Pós-Graduação em Computação Gráfica e Multimídia. Ainda na UERJ, Rafael trabalhou nos estúdios Animagem onde desenvolveu projetos em animação e ilustração. Rafael co-fundou a empresa Seta Propaganda onde desenvolveu projetos em design gráfico, web design e animação 2D. Há três anos vem se especializando em Modelagem Avançada de Personagens 3D para Jogos, Pintura Digital, Animação 3D e Construção de Cenários 3D. Atualmente é Diretor de Arte da empresa Olympya TI. Thiago Aiache é formando em Comunicação Social / Jornalismo pela UniverCidade. Começou na indústria de jogos quando morou nos Estados Unidos. Como colunista da rede

Stratics de notícias de jogos MMOG, escreveu artigos importantes sobre a indústria de jogos e organizou eventos com importantes colaboradores internacionais. Trabalhou na eMage Interactive, no jogo MMORPG de fantasia “Archaean” como World Designer e virou Produtor Associado. Thiago co-fundou o California-based Saint Studios, onde trabalhou como Diretor Criativo. Atualmente é Game Designer da empresa Olympya TI.

Brasília Tropicalis is a single-player stealth hunter 1st and 3rd person game. The stealth hunter results from the combination of stealth action and hunter. Stealth action games explore the espionage theme using furtiveness meters – both sound and sight – to determine how much the player exposes himself to the enemies. Hunter games consist of wild animals acting as targets for an armed character. These two concepts, plus the non-violence philosophy, make up the design of Brasília Tropicalis.

BIO
Paulo Mattos is graduated in computer engineering from PUC-Rio, where he also made his master's in graphic computing. After working at



studios, where he developed projects in animation and illustration. Rafael is co-founder of the company Seta Propaganda, where he developed projects in graphic design, web design and 2D animation. For three years he is specializing in advanced modelling of 3D characters for games, digital painting, 3D animation and building of 3D scenery. He is presently art director at Olympya TI. Thiago Aiache is graduated in social communication / journalism from UniverCidade. He started in the games industry when he lived in the US. As a columnist for the Stratics network of MMOG games’ news, he wrote articles on the game industry and organized events with important international collaborators. He worked at eMage Interactive, in the MMORPG fantasy game “Archaean” as World Designer, and became an associate producer. Thiago is co-founder of Saint Studios in California, where he worked as creative director. Presently, he is game designer at Olympya TI.



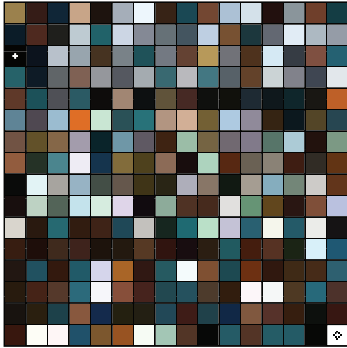
CONSPIRAÇÃO DUMONT
GUILHERME MATTOS COUTINHO

Conspiração Dumont é um jogo em que você controla um detetive encarregado de impedir o roubo dos planos de vôo de Santos Dumont. O jogo se passa em Paris no ano de 1906, época em que o mundo está bastante próximo de ver o primeiro homem voar em uma máquina mais pesada que o ar.

BIO
Guilherme Mattos Coutinho desenvolve games independentes e está localizado na cidade de Rio de Janeiro, RJ.

Dumont Conspiracy is a game where you control a detective whose task is to keep Santos Dumont's flight plans safe from robbers. The game takes place in Paris in 1906, a time when the world is about to witness the first man flying a machine that was heavier than air.

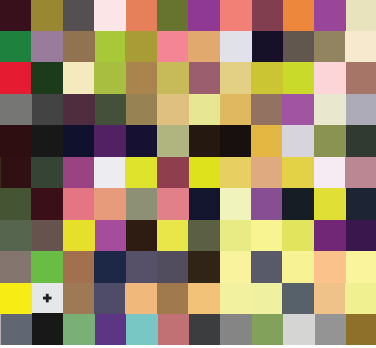
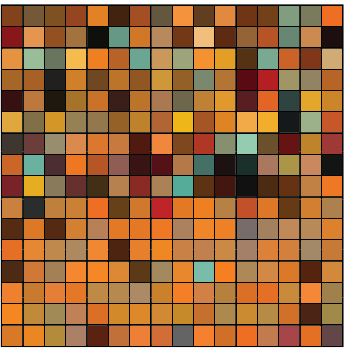
BIO
Guilherme Mattos Coutinho develops independent games and is based in Rio de Janeiro, RJ.



FÓRMULA GALAXY
ARTUR CORRÊA /
VENCER CONSULTORIA
E PROJETOS LTDA.

Formula Galaxy é um jogo do tipo ação/corrida, para a plataforma PC, que se desenvolve em um ambiente futurista. As habilidades e reflexos do jogador são testados enquanto este compete pilotando veículos voadores chamados Sky Runners. O circuito da corrida é determinado por uma sequência de portais, que são arcos flutuantes, no centro dos quais os pilotos devem passar. Para aumentar o desafio do jogo, o circuito é traçado dentro de ambientes que oferecem muitos tipos de obstáculos e riscos para os pilotos (cidades, florestas, montanhas, campos de rochedos, etc.). O objetivo central é ser o primeiro piloto a completar um determinado número de voltas no circuito, passando através dos portais em uma ordem correta.

BIO
Artur Corrêa é mineiro, nascido em Belo Horizonte e tem 13 anos de experiência como desenvolvedor de softwares gráficos utilizando linguagem C++. Graduiu se em engenharia elétrica em 2000 pela PUC-MG e atualizou se em analise de sistemas pela UFMG em 2001. Artur sempre foi interessado no processo de criação dos jogos eletrônicos,



e é membro ativo da comunidade de brasileiros que trabalham para que esta atividade se torne viável economicamente em nosso país. Participou dos concursos de desenvolvimento de jogos promovidos pelo Ministério da cultura, Jogos BR, em 2004/2005 e 2005/2006. No concurso de 2005/2006, foi premiado com o financiamento do desenvolvimento do demo jogável para o projeto “Fórmula Galaxy” de sua própria autoria. Atualmente trabalha na criação de um framework para o desenvolvimento de jogos 3D para a plataforma PC.

Formula Galaxy is an action/race game for the PC platform that takes place in a futurist environment. The skills and reflexes of the players are tested as they ride flying vehicles called Sky Runners. The racing circuit is determined by a sequence of portals that are floating arches through which the pilots must pass. To stir up the challenge, the circuit

is designed within environments that pose several obstacles and dangers for the pilots (towns, forests, mountains, rocks, etc). The main objective is to be the first pilot to complete a certain number of turns and cross the portals in a determined sequence.

BIO
Artur Corrêa was born in Belo Horizonte (MG) and has 13 years of experience as a developer of graphic software using the C++ language. He graduated in electric engineering in 2000 from PUC-MG and studied system analysis at UFMG in 2001. He was always interested in the creation process of electronic games, and is an active member of the community of Brazilians who work in order that this activity becomes economically viable in our country. He participated in the game development contests promoted by the Ministry of Culture, JogosBR, in 2004/2005 and 2005/2006. In the 2005/2006 contest, he was awarded with the financing of the development of the playable demo for the “Fórmula Galaxy” project, of his authorship. Presently he works in the creation of a framework for the development of 3D games for the PC platform.



FLORA
FRANCISCO OLIVEIRA DE QUEIROZ

Controle as forças da natureza, tome conta de suas flores e use sua criatividade neste simulador de jardim.

BIO
Chico Queiroz é um designer de jogos e pesquisador brasileiro que trabalha principalmente com webgames para a internet. Com um mestrado em jogos digitais do Surrey Institute of Art & Design (Reino Unido), teve seu projeto de conclusão do MA - o protótipo de um game cujos objetivos indefinidos incentivam a participação artística dos jogadores - exibido no Serious Games London Showcase, em 2005, e também publicado na seção de educação do website Gamasutra.com. Participou de uma conferência sobre estudos de games realizada na University of Florida, ele também é citado como colaborador do website Gameology.org, mantido por membros da mesma instituição, e mantém seu site pessoal, Nongames.com. Sua principal área de interesse como designer são os games sem objetivos definidos.

Control the nature forces, take care of your flowers and use your creativity in this garden simulator.

BIO
Chico Queiroz is a Brazilian game designer and researcher, working mainly with webgames for the internet. Holding a MA degree in Digital Games Design from The Surrey Institute of Art & Design (UK), he had his MA final project - the prototype of a game with loose goals that encourages artistic participation from the players - exhibited at the Serious Games London Showcase, in 2005, and also published in the Education section of the website Gamasutra.com. Having participated in a conference on Game Studies held at the University of Florida, he is also listed as a contributor for the website Gameology.org, maintained by members of the same institution, and also keeps a website of his own, Nongames.com. His main area of interest as a designer are games with no clear goals.



INFERNO
ALEXANDRE VRUBEL / CONTINUUM ENTERTAINMENT LTDA.

Você é um espírito que recebeu a atribuição de reconquistar o Inferno. Seu objetivo é organizar a situação que está bem bagunçada desde que o Diabo resolveu sair de férias. As almas estão tentando transformar o Inferno em um Paraíso, mas você deve colocar as coisas em seus devidos lugares, restabelecendo o sofrimento e a escravidão, mas sempre de maneira bem humorada.

BIO
Formado em Bacharelado em Informática (UFPR) e mestrando em Computação Gráfica (UFPR), Alexandre ocupa o cargo de Diretor de Desenvolvimento da Continuum, desde 1998, participando do desenvolvimento de todos os produtos da empresa. É responsável pela coordenação e integração das equipes de produção, além de gerenciar diretamente o desenvolvimento das tecnologias utilizadas pela empresa. Alexandre também é professor do curso de Pós-Graduação em Jogos (UNICENP), desde 2002.

A Continuum é uma empresa especializada na criação e desenvolvimento de jogos para a plataforma PC, com a missão de trazer para o mercado produtos com foco na diversão e na qualidade. Além disso, está trabalhando para ampliar a plataforma alvo e desenvolver produtos para consoles.

You are a spirit who has been assigned to re-conquer Hell. Your target is to organize the situation, which has been quite messed up since the Devil decided to go on holidays. The souls are trying to turn Hell into Paradise, but you must put things in order and re-establish suffering and slavery, always with very good humor.



BIO
Graduated in computer science (UFPR) and a master's undergraduate in graphic computing (UFPR), Alexandre Vruble is the development director at Continuum since 1998, participating in the development of all the company's products. He is responsible for the coordination and integration of the production teams, besides managing directly the development of technologies used by the company. He is also professor in the games post-graduation course at Unicenp since 2002.

Continuum is a company specialized in the creation and development of games for the PC platform, with the mission of bringing to the market products focused on fun and quality. Moreover, he works to amplify the target platform and to develop products for consoles.

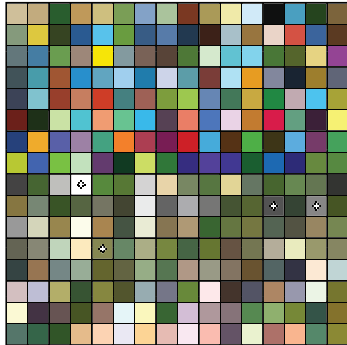


LEX VENTURE
TIAGO PINHEIRO TEIXEIRA /
INTERAMA JOGOS ELETRÔNICOS

Lex Venture é um jogo que mistura palavras cruzadas com elementos de aventura. Ajude a turma do Eugênio a recuperar a Máquina de Letras a tempo da feira de ciências! Diversão para toda a família!

BIO
A Interama é uma empresa brasileira localizada em Vitória no Estado do Espírito Santo e desenvolve jogos eletrônicos desde 2005. A Interama vê a inovação como grande diferencial de posicionamento, e investe na experimentação e pesquisa. No mercado de jogos, as inovações em jogabilidade podem potencialmente trazer resultados melhores a pequenas empresas desenvolvedoras do que o método conservador de “proven successful concepts”.

Lex Venture is a game that mixes crosswords with adventure elements. Help Eugênio and his team recover the Letter Machine in time to participate in the science fair! Lots of fun for the whole family!



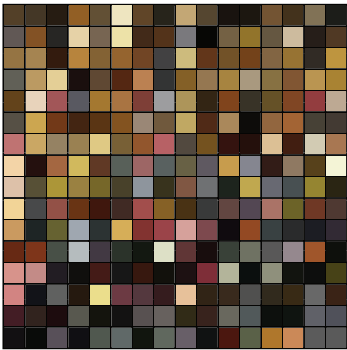
BIO
Interama Electronic Games: Interama is a company located in Vitória (Brazil), which develops games since 2005. Interama sees innovation as the great positioning differential, and invests in experimentation and research. In the game market, innovations in playability can potentially bring better results to small developing companies than the traditional method of “proven successful concepts”.



TREM DE DOIDO
(demo em desenvolvimento):
MARCOS ANDRÉ PENNA COUTINHO

Tudo começa em 1934, quando você é levado no famigerado “Trem de Doido” para um hospício, no topo da Fazenda da Caveira, onde o traidor do povo morou. Tenha cuidado! Alguns pacientes são psicopatas assassinos. Você percorrerá o manicômio à procura de pistas, resolverá enigmas, montará sistemas mecânicos, se perderá em labirintos impossíveis e se desviará dos esgotos que dominam o lugar. Descerá ao porão, sempre escuro e cheio de perigos, e fugirá de infestações. Enfrentará perigos que sua própria mente irá criar e, acima de tudo, se esconderá dos enfermeiros e seus perigosos tratamentos. O jogo completo “Trem de Doido” já está em desenvolvimento e o seu lançamento é previsto para Junho de 2009.

It all starts in 1934, when you are taken in the infamous “Nut’s Train” to a madhouse on the top f the Skull Ranch, where the people’s traitor used to live. Be careful! Some patients are psychopaths and murderers. You will go through the madhouse searching for clues, will solve enigmas, set up mechanic systems, get lost in impossible labyrinths and will get away from the sewerage system that domain the place. You will go down into the basement, always dark and full of danger, and will run away from infestation. You will have to face yours own mind’s danger, and above of all, you will have to hide from the nurses and their dangerous treatments. The “Nut’s Train” full game is already in development and its launch is expected to June 2009.





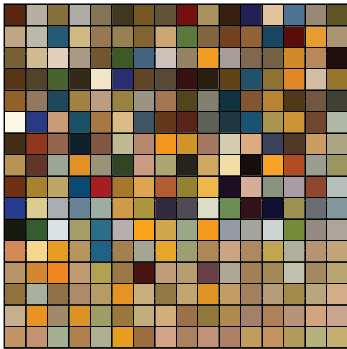
ZUMBI, O REI DOS PALMARES
NICHOLAS LIMA DE SOUZA

Zumbi, o Rei dos Palmares é um jogo de ação com gráficos “estilizados”, jogado em terceira pessoa. O jogador controla Zumbi, tendo como objetivos resgatar escravos, proteger povoações negras e indígenas e seguir até as cidades costeiras para negociar alimentos e itens para os povoados.

BIO
Formado em Game Design pela Universidade Anhembi Morumbi, atuou entre 2004 e 2006 na Level Up! Interactive criando eventos in-game para jogos como Ragnarök Online, com mais de 2 milhões de usuários brasileiros com caso de sucesso implementado em países como Coréia do Sul, Filipinas China, Japão entre outros.

Zumbi, King of Palmares is an action game with “stylized” graphics played in the third person. The player controls Zumbi and his goals are to rescue slaves, protect black and native villagers and advance to the coastal cities to trade foods and other items for the villages.

BIO
Graduated in game design from Universidade Anhembi-Morumbi, he has acted between 2004 and 2006 at Level Up! Interactive, creating in-game events for games such as Ragnarök Online, with more than 2 million Brazilian users, with a case of success implemented in countries such as South Korea, Philipines, China, Japan, among others.



Secretaria do Audiovisual
Ministério da Cultura



LEVELS

HIPERSÔNICA RIO 09
HYPERSONICA RIO 09

TECNOLOGIA SEM HIGH TECH
TECHNOLOGY WITHOUT HIGH TECH

GABRIELA PREVIDELLO
Coordenadora do Hipersônica | Hypersonica Coordinator



“A REALIDADE ESTÁ AÍ. O REAL TEM DE SER FEITO POR NÓS.”

Anne-Marie Schleiner,
Joan Leandre e Brody Condon

O 8 Bit Game People sabe que nem tudo que é tecnologia é high tech. No caso destes novos jogadores da música, simples Games Boy rodando em poucos bits, viram batidas, melodia, compassos dançantes, parece até coisa de grandes produtores da música eletrônica. Mas não é esta a idéia. O que se ilustra é que estes artistas saíram de seus quartos, pequenos estúdios e repletos de inspiração vindas dos games Mario Bros, Pac Man, etc., tiraram do bolso aparelhos que eram (mal) vistos como emburrecedores por muitos e idealizaram esta onda de 8 Bit, na mais pura proposta avant-garde, surpreendendo quem não apostava nada na geração video game. Tudo funciona assim, é muito simples: manifestações musicais

com diversos tipos de objetos não considerados instrumentos, são traduções reconhecidas de experimentos que mudaram os caminhos da música. Portanto, estes artistas, já conceituados de antemão e com nomes como Kraftwerk nos headphones, utilizaram antigos consoles de video games (Nintendo, Game Boys) para produzir uma sonoridade que remete aos sintetizadores caseiros e às músicas de video game da geração low bit, mas, exploradas de uma maneira contemporânea. Com levadas no estilo eletrônico, breakbeat, pop e rock, entre outros até jazz (revisitaram Miles Davis), estes

artistas ultrapassam as limitações da tecnologia destes aparelhos, utilizando-os em suas apresentações não apenas como base para samplers, mas principalmente como ferramentas para a produção de música ao vivo. Os artistas gráficos que acompanham estes músicos também trabalham com linguagens de sistemas operacionais vintage como os dos Computadores Amiga e usam softwares antigos para produzir novas imagens abstratas, manipuladas ao vivo, que são a base visual da cultura 8 Bit. Estas imagens vão se pixelarizando, se desconstruindo e viram ruídos jurássicos de um tempo que parece tão distante, mas foi ontem, o tempo dos primeiros processadores 8 bit, usados no final da década de 70, início dos anos 80.

“REALITY IS THERE. THE REAL MUST BE MADE BY OURSELVES.”

Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre,
Brody Condon

8 Bit Game People knows that not all technology is high tech. In the case of these new music players, simple Game Boys running on a few bits, they become beats, melody, dancing tunes, it even seems a matter of big electronic music producers. But that's not the idea. What is illustrated is that those artists have come out of their rooms, small studios and, full of inspiration from Mario Bros, Pac Man games and the like, took from their pockets devices that were seen by many as stupidifying, and have created this 8-bit wave, in the purest avant-garde proposal, surprising those who didn't bet anything in the videogame generation.

It all works like this, it is very simple: musical manifestations with many types of objects not considered instruments, are reckoned translations of experiments that have changed the music paths. Therefore, those artists, previously renowned and with names such as Kraftwerk in their headphones, used old videogame consoles (Nintendo, Game Boys) to produce a sonority that remits to homely synthesizers and to low-bit generation videogame songs, but explored in a contemporary way. With music in the electronic, breakbeat, pop and rock styles, even jazz, among others (they have revisited Miles Davis), those artists have surpassed the borders of the devices' technology, using them in their presentations not only as basis for samplers, but mainly as tools for the production of live music. The graphic artists that follow these musicians also work with the language of vintage operating systems such as Amiga computers, and use old software to produce new abstract

images, handled live, which are the visual basis of the 8 bit culture. Those images are “pixelarized”, deconstructed, and become Jurassic noise of a time that seems so distant, but it was yesterday, the time of the first 8-bit processors, used in the late 1970's and early 1980's. 8 Bit is electronic music inspired by games. It borders other styles such as Chiptune, Nintendocore, Circuit Bending, Video Game Music, Low Tech Music, Bitpop, Demoscene, and it appeared in Europe in the 1990's, mainly in Sweden and Germany. The idea was spread online, like many other ideas in present times.



disseminação no mundo (Europa, EUA, Ásia, América do Sul) fosse inevitável, já que a sonoridade dos games é comum a muitas gerações, assim como a lembrança dos sons dos sintetizadores dos anos 80. O melhor é que quase todo o material deste estilo, músicas, clips, EPs completos podem ser baixados gratuitamente pela internet. Na verdade não poderia ser de outro jeito. Micromúsicas, leves que podem ser transmitidas facilmente pela world wide web, que olhadas pela perspectiva do arquivo são sinônimos de 1 byte music (8 bit= 1 byte), que cabe em qualquer aparelho móvel que toque música, enfim, totalmente sintonizada com os tempos atuais. Mas o progresso não é a lógica deste evento, a cronologia não é a ordem destas propostas.

8 Bit é música eletrônica inspirada pelos games. Faz fronteira com outros estilos como Chiptune, Nintendocore, Circuit Bending, Video Game Music, Low Tech Music, Bitpop, Demoscene e surgiu nos anos 90 na Europa, principalmente na Suécia e Alemanha. A idéia foi disseminada online, como muitas das idéias da atualidade. Aí foi uma questão de tempo, pouco tempo pois sempre há a urgência da contemporaneidade em criar novas propostas, para que em suas performances, estes artistas de 8 bit empunhassem seus Game Boys como se fossem guitarras de rock, o terreno fosse trabalhado e a

Enquanto a revolução das ciências exatas se refina nesta época de tecnologia, também se processam as transformações das ciências humanas e neste caso, a tecnologia serve de condutor para a imersão em toda uma cultura. O uso de tão poucos recursos é uma rebeldia que desafia as noções de valores, desafia o mercado, intelectuais e suas pós tudo; é um respiro do mainstream e um certo desabafo: vamos é nos virar com esta “sucata” e tratar de recuperar a nossa integridade artística.

Then, it was a matter of time, a short time, because there is always the urgency of contemporaneity to create new proposals, so that in their performances these 8-bit artists could brandish their Game Boys as if they were rock guitars, the terrain was worked and the world dissemination (Europe, US, Asia, South America) was inevitable, since the games’ sonority is common to many generations, as well as the memory of the 1980 synthesizers’ sounds.

The best of all is that almost all the material of this style, music, clips, complete EPs, can be downloaded for free on the internet. In fact, it could not be otherwise. Light micromusic that can be easily transmitted through the world wide web, which, from the file perspective, are synonyms of 1 byte music (8 bits = 1 byte) and fit in any mobile device, that is, totally in tune with the present time. But progress is not the logic of this event, chronology is not the order of these proposals. While the exact sciences’ revolution is refined in this technological period, the transformations of human sciences are also processed, and in this case

technology serves as a conductor to the immersion in a whole culture. The use of such scarce resources is a rebellion that defies the notions of values, the market, the intellectuals and their post-anything; it is a relief from the mainstream and a certain outpouring: we are going to work with this “junk” and try to win back our artistic integrity.

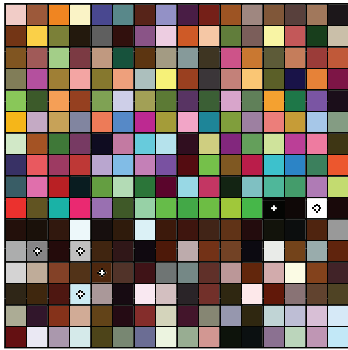
ARTISTAS



BIT SHIFTER
ESTADOS UNIDOS | **UNITED STATES**
<http://bit.shifter.net/>

Bit Shifter explora música de alta energia e com baixo teor de bits composta e apresentada em um Nintendo Game Boy comum. O resultado é uma ampla incursão em um evocativo e diferente ambiente sonoro, executado em um console geralmente malvisto como tecnicamente limitado. Possibilitada por Oliver Wittchow e Johan Kotlinski em seus respectivos programas caseiros de composição musical, Nanoloop e Little Sound DJ, a música de Bit Shifter explora a estética da economia e tenta forçar ao máximo um hardware mínimo. Baseado em Nova York, Bit Shifter é coadministrador do grupo de artistas 8bitpeoples, cocurador e co-organizador do Blip Festival, lançou música em Astralwerks, Hymen, Mirex e 555 Recordings e se apresentou em mais de 150 shows em todo o mundo.

Bit Shifter explores high-energy, low-bit music composed and performed on a standard Nintendo Game Boy. The result is a bracing foray into an evocative and distinctive soundset,



BUBBLYFISH
ESTADOS UNIDOS | **UNITED STATES**
<http://www.bubblyfish.com/>

Uma artista sonora e compositora, Bubblyfish explora o território dos sons na música eletrônica. Recentemente ela tem criado obras sonoras em 8 bits e experimentais. Haeyoung colaborou com vários respeitados artistas sonoros e visuais, como Malcolm McLaren, o fundador dos Sex Pistols, Hans-Joachim Roedelius e o grupo de mídia baseado em Bruxelas Lab [au]. Seu trabalho foi apresentado em eventos de arte, clubes, festivais e galerias em âmbito internacional, entre os quais The American Museum of the Moving Image, Centro Pompidou, Kunsthalle Wien, MUTEK, LABoral, Lincoln Center Walter Reed Theater e The New Museum.

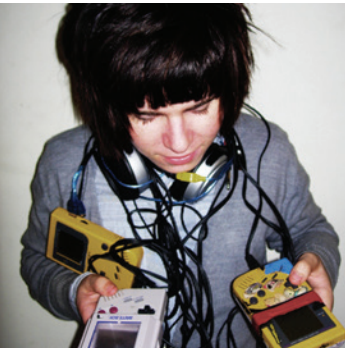
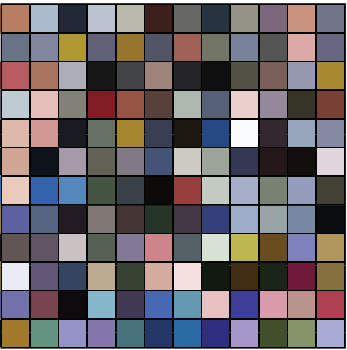
A sound artist and a composer, Bubblyfish explores the territory of sounds in electronic music. Recently, she has been creating 8-bit and experimental sound works. Haeyoung has collaborated with many respected sound and visual artists such as Malcolm McLaren, the founder of Sex Pistols, Hans-Joachim Roedelius, and the Brussels based media art group, Lab [au]. Her work has been presented in art venues, clubs, festivals, and galleries internationally including The American Museum of the Moving Image, Pompidou Center, Kunsthalle Wien, MUTEK, LABoral, Lincoln Center Walter Reed Theater, and The New Museum.



COVOX
SUÉCIA | **SWEDEN**
<http://www.covox.net/>

Covox é Thomas Söderlund, que vive em Estocolmo, Suécia. Thomas começou a fazer música em meados dos anos 90, usando um computador doméstico defeituoso equipado com uma fita de sampler alemã feita em casa. Criado em uma distante cidadezinha do norte da Suécia, sua principal inspiração musical veio das cenas locais punk e rave. Desde então ele se apaixonou por produções trash e por energia crua, canalizando sua mistura original de techno e pop através de eletrônica low-tech readaptada. Colocando formas de ondas primitivas em linhas de baixo e melodias excitantes, ele desafia a percepção do público do que se pode alcançar com equipamento obsoleto. Desde o início de 2003 ele tem feito extensas turnês pela Europa, Ásia e América do Norte.

Covox is Thomas Söderlund, living in Stockholm, Sweden. Thomas started making music in the mid-90's, using a broken home computer system equipped with a German homebuilt sampler cartridge. Growing up in a distant small town in northern Sweden, the prime musical inspiration came from the local punk and rave



HENRY HOMESWEET
INGLATERRA | **ENGLAND**
<http://www.myspace.com/henryhomesweet>

Músico da próxima geração, super geek e chiptune. Henry Homesweet é um projeto de música para expressar toda a minha criatividade. Eu trabalho com muitos estilos diferentes, experimentando todo tipo de consoles de videogames retrô para criar meu som. Produzi muito com o Nintendo Gameboy, mas mais recentemente tenho composto com NES e Commodore64. Esse tipo de música é conhecido como Chiptune, os sons dos consoles da minha infância me fazem vibrar de saudade! Sou um geek de coração!

Next generation super geek and chiptune musician. Henry Homesweet is a music project to express all of my creativity. I work with lots of different styles, experimenting with all sorts of retro video game consoles to create my sound. I have produced a lot with the Nintendo Gameboy but more recently have been composing with the NES and Commodore64. This type of music is known as Chiptune, the sounds from my childhood consoles make me shiver with Nostalgia! Im a geek at heart!

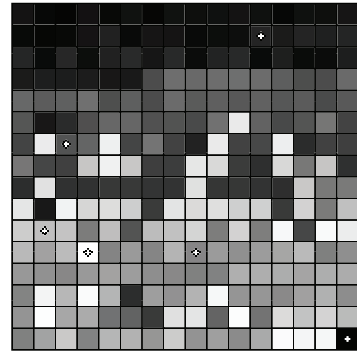
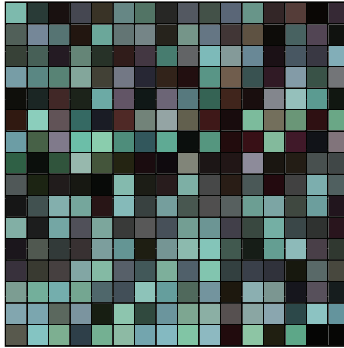
SONORIZAÇÃO SOUND
MINUSBABY



NOTENDO
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES
<http://audiovideo.sevcom.com/frameset1.html>

Jeff Donaldson começou a trabalhar com consoles NES preparados em 2001, com a intenção de criar animação totalmente com seus hacks de hardware. Não há novos códigos envolvidos, somente a crua lógica mecânica. Este trabalho levou ao reconhecimento internacional em arte de novas mídias e uma constante busca pelo potencial de reformular produtos eletrônicos de consumo para criar novas obras. Além disso, noteNdo começou recentemente a experimentar com LSDJ, escrevendo sua própria espécie de 4bit dance crunch para o Nintendo Game Boy.

Jeff Donaldson began working with prepared NES consoles back in 2001 with the intent to create animation entirely with his own hardware hacks. There is no new code involved, only raw, machine logic. This work has led to international recognition in new media art and a continuing pursuit of the untapped potential of rewiring consumer electronics to create fresh, new work. In addition, noteNdo has recently begun digging into LSDJ, writing his own brand of 4bit dance crunch for the Nintendo Game Boy.



PULSELOOPER
BRASIL | BRAZIL
<http://www.myspace.com/pulseLooper>

André ZP (aka PULSELOOPER) se interessa por música sequenciada desde a metade dos anos 90, quando teve uma breve experiência com trackers no pc 386 de um amigo, e produz música eletrônica desde o início de 2000. Inspirado pela cena mundial de chipmusic, que já vinha acompanhando há alguns anos, criou no final de 2008 o projeto PulseLooper, no qual une timbres de 8-bit e 16-bit a influências diversas, de electronica a rock, de pop a breakbeats, utilizando rigorosamente os videogames portáteis da Nintendo: Game Boy e NDS.

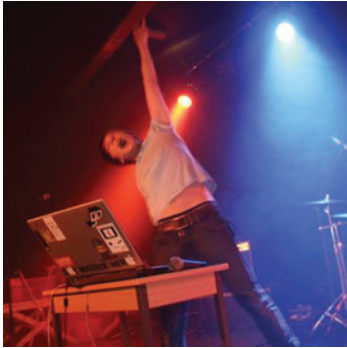
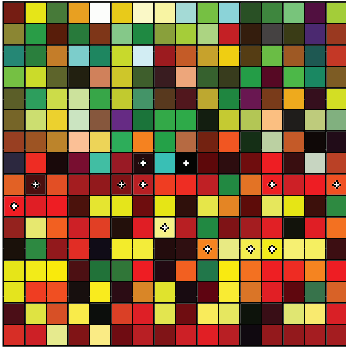
André ZP (a.k.a. PULSELOOPER) is interested in sequential music since the mid-90's, when he had a brief experience with trackers in a friend's 386 PC, and he produces electronic music since the early 200's. Inspired by the chipmusic world scene, which he had followed for some years, he created in the end of 2008 the project PulseLooper, in which he links 8-bit and 16-bit tones with different influences, from electronic to rock, from pop to breakbeats, using rigorously Nintendo portable videogames: Game Boy and NDS.



RANDOM
SUÉCIA | SWEDEN
<http://randomizer.se/>

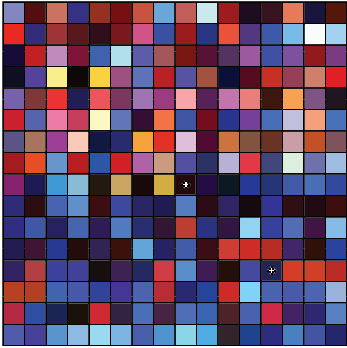
William Rickman, de Estocolmo, Suécia, começou a fazer chipmusic com uma banda-piada chamada randomshitmotherburger em 2002, mas logo descobriu que seu interesse por sons no estilo chip não era brincadeira. Separando-se como Random, ele começou a fazer música com o Nintendo Game Boy em 2004, rapidamente obtendo o reconhecimento global por suas composições musicais melódicas e emotivas, expressas com mínimo aparato técnico e eletrônico. Desde então, Random apresentou-se ao vivo na Suécia, Holanda, Bélgica, Reino Unido, Noruega, Dinamarca, Finlândia, Espanha, Hungria, Áustria e EUA, e costumava co-organizar o melhor club de chipmusic da Europa, o Microdisko em Estocolmo.

William Rickman from Stockholm, Sweden started making chipmusic with a joke-band called randomshitmotherburger in 2002, but soon discovered that his interest in chip style sounds was no joke. Branching off as Random, he started making music with the Nintendo Game Boy in 2004, quickly getting global recognition for his melodic and emotional music compositions expressed with minimal technical electronic gear. Since then, Random has performed live in Sweden, Holland, Belgium, United Kingdom, Norway, Denmark, Finland, Spain, Hungary, Austria, and USA, and used to co-organize Europe's finest chipmusic club Microdisko in Stockholm.



SABREPULSE
INGLATERRA | ENGLAND
<http://www.myspace.com/sabrepulse>

Sabrepulse é Ash, um jovem músico de laptop/chip nascido em Yorkshire e atualmente baseado em Aberdeen, Escócia. Ele escreve música eletrônica usando computadores e Nintendo Gameboys e se apresenta regularmente ao vivo em todo o mundo. Desde muito jovem ele foi influenciado pelas visões e os sons da era dos videogames de 8/16bits, e começou a sequenciar música no final de 2001 depois de decidir reescrever as trilhas sonoras dos seminais clássicos do Amiga 500, notadamente “Escape From The Planet Of The Robot Monsters” (no entanto, parece que ele é o único que já ouviu falar nisso). Avanço rápido de meia década e surgiu uma mistura de estilos; basicamente concentrando seus esforços em um gênero recentemente chamado de “chipbreak” -- que parece um pouco uma fusão entre chip/jungle/breakcore/ dnb e hardcore --, Sabrepulse também mergulhou o dedão do pé em idm ruidosa e arranhada e em breakbeat. Ele tocou ao vivo regularmente em todo o Reino Unido, grava/apresenta-



se como a metade da dupla de glitch/ sinecore ‘GUSH OVEN’ (juntamente com Smile For The Cameraman, Honey!) e faz parte de vários diy/ netlabels no UK, EUA e Japão. Como produtor, organiza a ‘Chiptune Alliance’ anual, que apresenta artistas internacionais da comunidade 8bit/ chip/gamemusic em uma turnê de uma semana pelo Reino Unido.

Sabrepulse is Ash, a young Yorkshire born laptop/chip musician currently based in Aberdeen, Scotland. He writes electronic music using computers and nintendo gameboys and regularly perform live worldwide. From an early age heavily influenced by the sights and sounds of the 8/16bit videogame era, he came to start sequencing music in late 2001 after deciding to rewrite the soundtracks to seminal Amiga 500 classics, notably ‘Escape From The Planet Of The Robot Monsters’ (however, it does seem he’s the only one who’s ever heard of it). Fast forward half a decade and a mix of styles have emerged; primarily centering his efforts on a genre recently coined ‘chipbreak’ - sounding somewhat like a fusion between chip/jungle/breakcore/ dnb and hardcore - Sabrepulse has also dipped his toe into crumply, glitchy idm and breakbeat. He played live regularly across the uk, records/performs as half of the glitch/sinecore duo ‘GUSH OVEN’ (alongside Smile For The Cameraman, Honey!) and is part of several diy/ netlabels in the UK, US and Japan. As producer he organise the annual ‘Chiptune Alliance’ which showcases international artists within the 8bit/chip/ gamemusic community on a weeklong tour of the UK.

LEVEL 6

FILE SYMPOSIUM GAMES RIO 09

GONZALO FRASCA
JOGOS CASUAIS COMO
UMA MANEIRA DE ENTENDER NOSSO
MUNDO /
CASUAL GAMING AS A WAY TO
UNDERSTAND OUR WORLD

O século 21 mudou o modo como os jogadores veem os videogames.

Os anos hardcore, que se originaram com os videogames clássicos na década de 70, levaram a uma nova série de jogos casuais que são abertos a públicos mais amplos. Essa nova maneira de jogar na verdade não é nova. De fato, são os videogames que estão se adaptando às maneiras naturais de jogar dos humanos. Essa mudança no mundo do videogame também introduz novos instrumentos para compreender a realidade em um nível cognitivo. Esta palestra vai analisar como os jogos casuais contribuem para uma melhor compreensão do mundo em que vivemos.

The 21st century changed the way players look at videogames. The hardcore years, which originated with classic videogames in the 70s, have lead to a new stream of casual games that are open to broader audiences. This new way to play is not actually new. Actually, it's videogames that are adapting to human's natural ways of playing. This change in the videogame world also introduces

new tools for understanding reality on a cognitive level. This talk will analyze how casual games contribute to a better understanding of the world we live in.

BIO
Gonzalo Frasca, PhD, é designer de games, empresário e acadêmico. Ele é diretor de criação da Powerful Robot Games, um estúdio de games baseado no Uruguai que desenvolve jogos para clientes como Pixar, Disney, Cartoon Network, Discovery Kids e a BBC.

BIO
Gonzalo Frasca, PhD, is a game designer, entrepreneur and academic. He is chief creative officer at Powerful Robot Games, a game studio based in Uruguay that develops games for clients including Pixar, Disney, Cartoon Network, Discovery Kids and the BBC.

OCTAVIO PENNA PIERANTI
MINISTÉRIO DA CULTURA
MINISTRY OF CULTURE

INCENTIVO E FOMENTO À PRODUÇÃO,
CAPACITAÇÃO E DIFUSÃO DE JOGOS
ELETRÔNICOS NO PAÍS. /
STIMULUS AND HELP TO PRODUCTION,
CAPACITATION AND DIFFUSION OF
ELECTRONIC GAMES IN BRAZIL

O Ministério da Cultura tem incentivado o segmento de jogos eletrônicos por meio de ações de fomento à produção, de capacitação e de difusão. No evento, serão apresentadas essas iniciativas e outras destinadas às plataformas digitais em geral.

The Ministry of Culture has stimulated the segment of electronic games by means of actions of fomentation to production, capacitation and diffusion. At the event, those initiatives and others designed to digital platforms in general will be presented.

BIO
Coordenador-Geral de TV e Plataformas Digitais da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAv/MinC). Especialista em regulação de serviços de telecomunicações concursado da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), onde atuou, também, como relator, vice-relator e participante de questões, programas e iniciativas especiais das Comissões Brasileiras de Comunicações (CBCs). Pesquisador do Programa de Estudos em Administração Brasileira (ABRAS) da EBAPE/FGV e do Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã (Lecotec) da FAAC/UNESP. Autor/organizador de três livros: “Democracia e Regulação dos Meios de Comunicação de Massa”, “Políticas Públicas para Imprensa e Radiodifusão” e “Estado e Gestão Pública”.

BIO
General coordinator of TV and digital platforms at the Secretariat of Audiovisual of the Ministry of Culture (SAv/MinC). Specialized in regulation of telecom services from the National Agency of Telecommunications

(Anatel), where he has also worked as relator, subrelator and member of questions, programs and special initiatives from the Brazilian Communication Committees (CBCs). Researcher at the Program of Studies in Brazilian Administration (ABRAS) from EBAPE/FGV and from the Laboratory of Studies in Communication, Technology and Civil Education (Lecotec) from FAAC/UNESP. Author/organizer of the books “Democracia e Regulação dos Meios de Comunicação de Massa”, “Políticas Públicas para Imprensa e Radiodifusão” and “Estado e Gestão Pública”.

pop, rock e elementos
inimagináveis, na efervescência
das expressões múltiplas
de uma arte novíssima – e,
paradoxalmente, em constante
reinvenção. Ao final do FILE 8
BIT GAME PEOPLE, dificilmente
haverá avaliação coincidente,
quando o público se manifestar
ao sair do Oi Futuro no Flamengo.
No entanto, fazemos uma aposta:
entre aplausos e eventuais
estranhamentos, todos estarão
mais motivados e enriquecidos.
E, quem sabe, surgem novas
paixões pela batidas diferentes?

In tune with contemporaneity and the
convergence among art, technology,
knowledge and citizenship, its
founding concepts, Oi Futuro, an
institution of social responsibility
that belongs to Oi, opens its space
in Flamengo to an event designed
to mark the cultural season and to
punctuate the trends of this new
century: FILE 8 BIT GAME PEOPLE,
an event related to FILE Games Rio
09 and to FILE Hipersonica Rio 09.
To the legions of fans of the new
electronic music, in which elements
of digital culture and inventiveness
fuse in sound technologies, FILE 8
BIT GAME PEOPLE has an irresistible
appeal. To the lover of consecrated
musical formats, a rare opportunity
is open: to taste, among creators
and aficionados, the vibration of the
apparently indecipherable avant-
garde artistic languages. It is the
moment to open up the sensibility,
to know better and to esthetically
evaluate daring, unusual sound
propositions.
There are paths and shortcuts
where sonorities born from home
synthesizers, videogame music,
pop, rock and unthinkable elements

are crossed, in the effervescence of
the multiple expressions of a brand
new art -- and, paradoxically, in
constant reinvention. At the end of
FILE 8 BIT GAME PEOPLE, there
will hardly be a coincident valuation
among the audience at the exit of Oi
Futuro in Flamengo. However, we
make a bet: among applause and
possible strangeness, each one will
be motivated and enriched. And, who
knows, new passions for different
beats will arise?

MARIA ARLETE GONÇALVES
Diretora de Cultura do Oi Futuro
Culture Director, Oi Futuro

FABIANO ONÇA
O PAPEL DOS GAMES NA SOCIEDADE
ATUAL E POR QUE JOGAMOS TANTO? /
THE ROLE OF GAMES IN
CONTEMPORARY SOCIETY AND WHY
DO WE PLAY SO MUCH?

Na sociedade atual, os games
ocupam cada vez mais um papel
proeminente. Mais do que isso, hoje
os games são pervasivos: estão na
internet, no celular, na sala de estar,
nas redes de relacionamento, etc.
Como entender este movimento?

In the present society, games occupy
a more and more prevailing role.
Moreover, today games are pervasive:
they are in the internet, on the mobile
phone, in the living room, in social
networks, etc. How to understand this
movement?

BIO
Fabiano Alves Onça tem 34 anos de
idade, é paulistano, casado e grande
fã de jogos desde pequeno. E foi esta
paixão que fez com que este jornalista
formado pela Universidade de São
Paulo criasse, aos 20 anos, seu
primeiro jogo de tabuleiro. Dali para
frente, os jogos só fizeram aparecer,
mais e mais, de diversas maneiras,
em sua vida. Como jornalista, Fabiano
foi responsável pela criação do canal
de games do Terra e posteriormente

da extinta Super 11, onde ajudou
a criar um dos primeiros e mais
populares servidores de jogos do
país. Atualmente, é colunista (de
games, claro!) da revista Playboy
desde 2006, bem como de diversas
outras publicações da editora Abril,
como Mundo Estranho, Grandes
Guerras e Superinteressante.
Como criador de jogos, publicou
diversos títulos no mercado nacional
(Malhação 1, Malhação 2, Marvel
Heroes, Bob Esponja e o Sanduíche
Maluco, Mickey no Zôo, etc...), mas
o grande salto ocorreu quando, em
2004, tornou-se o primeiro (e até
agora único) brasileiro a vencer,
com o jogo Waka-Waka Island, a
23ª edição do prestigioso torneio
internacional de jogos de tabuleiro
promovido pela rede de ludotecas
de Paris. Em 2008, este mesmo
jogo foi publicado na Alemanha sob
o nome de Vineta. Finalmente, na
área acadêmica, formou-se Mestre
pela Universidade de São Paulo,
em 2007. Sua dissertação versava
sobre o universo dos MMORPGs e
sobre nossas próprias concepções a
respeito do que seja jogar. Em 2005,
foi agraciado com a publicação de um
artigo no FILE.

BIO
Fabiano Alves Onça, 34, was born in
São Paulo, is married and since he
was a boy, a big games fan. It was
this passion that made this journalist,
graduated from University of São
Paulo, create at 20 his first board
game. From then on, games have
more and more appeared in his life, in
several ways. As a journalist, Fabiano
was responsible for the creation of
the game channel at site Terra, and
later of the extinct Super 11, where
he helped to create one of the first
and most popular game servers in
Brazil. 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 creator, he has
published several titles in the Brazilian
market (Malhação 1, Malhação 2,
Marvel Heroes, Bob Esponja e o
Sanduíche Maluco, Mickey no Zôo,
etc...), but the great leap happened in
2004, when he became the first (and
up to now, the only) Brazilian to win,
with the game Waka-Waka Island,
the 23rd edition of the renowned
international tourney of board games
promoted by the Paris game libraries.
In 2008, that game was published
in Germany with the title Vineta. In
the academic field, he obtained his
master's degree from University of
São Paulo in 2007. His paper was
about the MMORPGs universe and
our conceptions on what is to play.
In 2005 he was honored with the
nublication of an article by FILE.

Em sintonia com a
contemporaneidade e a
convergência entre arte,
tecnologia, conhecimento e
cidadania, seus conceitos
fundadores, Oi Futuro, instituto
de responsabilidade social da Oi,
abre o seu espaço no Flamengo
a um evento destinado a marcar
a temporada cultural e a pontuar
tendências deste novo século: o
FILE 8 BIT GAME PEOPLE, evento
vinculado ao FILE Games Rio 09 e
ao FILE Hipersônica Rio 09.
Para legiões de apaixonados
pela nova música eletrônica,
onde se fundem elementos da
cultura digital e a criatividade em
tecnologias sonoras, o FILE 8 BIT
GAME PEOPLE tem irresistível
apelo. Para o apreciador de
formatos musicais consagrados,
abre-se uma rara oportunidade:
degustar, entre criadores e
aficionados, a vibração das
aparentemente indecifráveis
linguagens artísticas de
vanguarda. É o momento de abrir
a sensibilidade, conhecer melhor
e avaliar esteticamente propostas
sonoras insólitas, ousadas.
São caminhos e atalhos onde
se entrecruzam sonoridades
nascidas de sintetizadores
caseiros, músicas de videogames,

COLEÇÃO ARTE & TECNOLOGIA
OI FUTURO

1 CORPOS VIRTUAIS

IVANA BENTES (ORG.), 2005

2 ESTADO DE ATIVIDADE FUNCIONAL: E.A.F.

TINA VELHO

ALBERTO SARAIVA (ORG.), 2005

3 CICLO PARADIGMA DIGITAL:

FOTO RIO 2005

MILTON GURAN (ORG.), 2005

4 GERAÇÃO ELETRÔNICA

TOM LEÃO (ORG.), 2006

5 FILE RIO 2006:

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGENS
ELETRÔNICAS

PAULA PERISSINOTTO E RICARDO BARRETO
(ORGS.), 2006

6 PINTURA EM DISTENSÃO

ZALINDA CARTAXO, 2006

7 WILTON MONTENEGRO: NOTAS

DO OBSERVATÓRIO,

ARTE CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA

GLÓRIA FERREIRA (ORG.), 2006

8 NAM JUNE PAIK: VÍDEOS 1961–2000

NELSON HOINEFF (ORG.), 2006

9 VICENTE DE MELLO, ÁSPERA IMAGEM

ALBERTO SARAIVA (ORG.),

COEDIÇÃO AEROPLANO, 2006

10 DANÇA EM FOCO: DANÇA E TECNOLOGIA

PAULO CALDAS E LEONEL BRUM (ORGS.), 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
(ORGS.), 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 (ORGS.), 2007

16 ATLAS AMÉRICAS

PAULO HERKENHOFF (ORG.),

COEDIÇÃO CONTRA CAPA, 2007

17 FOTOGRAFIA E NOVAS MÍDIAS: FOTO

RIO 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
(ORGS.), 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 HŪZŪN. 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
(ORGS.), 2009

29 MEIAS VERDADES

LIGIA CANONGIA, 2009

30 DANÇA EM FOCO: A DANÇA NA TELA

PAULO CALDAS, EDUARDO BONITO

E REGINA LEVY (ORGS.),

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

PATROCÍNIO



SOMANDO FORÇAS

SECRETARIA
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE
INCENTIVO
À CULTURA



REALIZAÇÃO



FILE

APOIO



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 ADMINISTRATIVO-FINANCEIRO FINANCIAL-MANAGEMENT DIRECTION
Flavio Copello

DIREÇÃO SOCIAL SOCIAL 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

DESENVOLVIMENTO DE COMUNICAÇÃO COMMUNICATION DEVELOPMENT
Sabrina Candido

MUSEOLOGIA MUSEOLOGY
Tatiana Laura

ARQUITETURA ARCHITECTURE
Taissa Thiry

ASSESSORIA DE IMPRENSA PRESS RELATIONS
Graciela Urquiza Mendes

EQUIPE DE CULTURA CULTURE TEAM
Bruna Costa, Carla Branco, Felipe Cinelli, Leandro Porto, Lucia Nascimento, Maria de Fátima Santana, Renata Fontanillas, Victor D'Almeida, Viviane Lepsch

PROJETO EDUCATIVO EDUCATIONAL PROJECT
Adriana Fontes, Anita Sobar, Carolina Cambará, Elisângela Lima, Hugo Richard, Juliana Borzino, Keyna Mendonça,Rafaela Rafael, Ticiano Diógenes

FILE GAMES RIO 03

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO ORGANIZATION TEAM

ENGENHARIA CULTURAL: CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO CULTURAL ENGINEERING: CONCEPTION AND ORGANIZATION
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

COORDENAÇÃO DO FILE GAMES FILE GAMES COORDINATION
Tarsila Yuki

COORDENAÇÃO DO HIPERSÔNICA HIPERSONICA COORDINATION
Gabriela Previdello

COORDENAÇÃO DO SYMPOSIUM FILE SYMPOSIUM COORDINATION
Fabiana Krepel

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO EDUCATIONAL COORDINATION
Eliane Weizmann

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO CONTENT COORDINATION
Fernanda Albuquerque de Almeida

PROJETO DE ARQUITETURA ARCHITECTURE PROJECT
Stella Tedesco

PROJETO GRÁFICO E HOTSITE GRAPHIC DESIGN AND HOTSITE
BIZU_Design com Conteúdo www.bizu.bz
DIREÇÃO DE CRIAÇÃO CRIATIVE DIRECTION
Ana Starling e Roberto Guimarães
DIREÇÃO DE ARTE ART DIRECTION
Ana Starling
COORDENAÇÃO COORDINATION
Eloisa Fuchs
DESIGNERS
Alexandre Calderero, Elisa Carareto, Rafael de Azevedo
PROGRAMAÇÃO PROGRAMMING
Lucas Bertoni

PRODUÇÃO DO HIPERSÔNICA HIPERSONICA PRODUCER
Veronica Bevilacqua Zeiger, Samuel Rodrigues

ASSESSORIA DE IMPRENSA PRESS RELATIONS
Eliane Weizmann

ASSESSORIA DE EVENTO EVENT RELATIONS
Luiz Nogueira

DIVULGAÇÃO DIVULGATION
Anna Mauger, Olivia Abumanssur, Fábio Dantas, Alice Mello

TRADUÇÃO INGLÊS ENGLISH TRANSLATION
Luiz Roberto Mendes Gonçalves

MONITORES GUIDES
Fabio Dantas, Gabriela Mureb, Juliana Cerqueira, Pedro Acosta, Renata Lestro, Tiago Rubini

a.Game | 38, 40
Alexandre Vrubel | 40, 95
Ana Signorini, Chico Queiroz, Jorge Falcão, Luiz Adolpho, Maxwell Dayvson | 38, 41
AND-OR (Beat Suter, René Bauer) | 38, 41, 56
Andre Ivankio Hauer Ploszaj | 40, 81
Andreas Zecher | 39
Andrei R. Thomaz | 38, 39, 40, 41, 49, 64
Andrew Hieronymi | 29, 41
Antonio Vargas, Ana Beatriz Bahia Spinola Bitencourt, Aline Dias, Diego Rayck | 38, 40
Artur Corrêa | 40, 93
Arvi Teikari | 39, 68
Automato (Haidée Lima, H.D. Mabuse) | 38, 41
Barry Smylie, Muriel Frega, Ryan Douglas | 38, 41
Bit Shifter | 106
Bubblyfish | 106
Cavalo Voador (Fabrício Fava, JJ Marreiro, Daniel Valente) | 38, 40, 41, 70
Chico Queiroz | 38, 41
Chris Basmajian | 40, 45
Covox | 107
Daniel Ferreira | 40
Detective Brand Videogames | 39, 59
Fabiano Onça, Colmeia | 29, 31, 41
Fabrício Fava | 39, 55
Fernando Chamis | 40, 72
Francisco Oliveira de Queiroz | 40, 94
Frank Werner | 38, 41
Frei Arbeitsgruppe Bastard Minds
Giles Askham | 32, 38, 41
Gonzalo Frasca | 66
Guenther Friesinger | 41
Guilherme Mattos Coutinho | 40, 92
Henry Homesweet | 107
Introversion Software | 39, 50
Jakub Dvorsky | 71
Jason Rorher | 69
Jens Andersson, Ida Rödén | 39
Joesér Alvarez | 77
John Paul Bichard | 38, 41

Jonah Warren, Steven Sanborn | 33, 34, 41
Jonatan Söderström | 39, 44, 46
Jorge Manuel Vitória Caetano Jr. | 40, 87
Jorn Ebner | 39
Josh Fishburn | 40, 73
Josh Nimoy | 39
Josiah Pisciotta, Edmund McMillen, Alex Austin | 39, 58
Julian Oliver | 35, 41
Katherine Isbister | 38, 41
Keith Lam | 36, 41
Lorenzo Pizzanelli | 61
Marcos André Penna Coutinho | 40, 97
Marcos Cruz Alves | 40, 86
Marek Walczak, Martin Wattenberg | 39, 76
Mariana Rillo | 39
Mark Essen | 39
Monochrom | 38
Neil Hennessy | 38, 41
Nicholas Lima de Souza | 38, 40, 41, 98
Odair Gaspar | 40, 84
Paolo Pedercini (Molleindustria) | 38, 41, 65
Personal Cinema | 38, 41
Personal Cinema & the Erasers | 40, 54
Petri Purho | 48
Picolargo Software | 40, 60
Pixel Jam | 51, 57
Pixelate Environment (Andreas Zecher, Elisabeth Moch, Martin Eichhorn) | 38, 41
Playtime (Sam Lavigne, Sean Mahan, Ian Kizu-Blair) | 38, 39, 41
Pulselooper | 108
QUBO GAS (Jef Ablézot, Morgan Dimnet, Laura Henno) | 39
QueasyGames (Jonathan Mak) | 39, 52
Random | 109
Rodrigo Queiroz de Oliveira | 40, 85
R-S-G: Radical Software Group | 39, 62
Sabrepulse | 109
sas21 | 38
Sascha Merg | 41
Shalin Shodhan (www.experimentalgameplay.com) | 39, 67
Stephanie Rothenberg | 38, 41
SusieGames (Gutleber, Hawranke, Kai Welke, Ole Ciliox, Vahrenkamp) | 37, 41
Sylker Teles da Silva | 40, 80
Tales of Tales (Auriea Harvey, Michaël Samyn) | 39, 74, 75
Tanja Vujinovic | 39
ThatGameCompany (Jenova Chen) | 39, 47, 53
Thiago Salgado Aiache de Moraes | 40, 90
Tiago Pinheiro Teixeira | 40, 83, 96
Urtica art and media research group | 38, 41
Vinicius Gouveia Armelin Ferreira, Alex Zani Canduço, Flavio Maluf de Carvalho, Michael Velo dos Passos, Cesar F. Assakura de Freitas Sportore, André Fernando Sônego, Rodrigo German Boccardi Palou | 38, 41
Vj NoteNdo | 108
Wagner Gomes Carvalho | 40, 82
Wallace Santos Lages | 40, 88
Winston George A. Petty | 40, 89
Yuichiro Katsumoto | 38

The image features a dense, multi-colored pixelated pattern. A solid black horizontal band runs across the center, containing the text "GAME OVER" in a white, pixelated, all-caps font. The background is composed of a complex arrangement of small squares in various colors, including shades of green, yellow, red, blue, and grey, creating a noisy, digital texture.

GAME OVER

ISBN 978-85-89730-09-9



9 788589 730099