



**FILE GAMES RIO  
GAME LOVER**

Festival Internacional de  
Linguagem Eletrônica  
Electronic Language International Festival

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto  
(Orgs.)

FILE: Rio de Janeiro, 2013,  
1ª edição

# FILE GAMES RIO 2013

# FILE GAME LOVER 2013

Desde 2006, o Oi Futuro recebe as experimentações desse que é considerado o maior festival de arte eletrônica da América Latina. O FILE já está na história de nossos centros culturais, trazendo sempre uma animada temporada de interatividade e movimentando, de forma especial, todos os nossos públicos.

Assim, é com entusiasmo que o Oi Futuro abre espaço para o FILE Games Rio. Nessa edição 2013, batizada de Game Lover, alusão, com toque de humor, ao tradicional game over, os visitantes são convidados a refletir sobre a interseção entre o universo do jogo e as artes visuais e sobre as infinitas variantes estéticas nesse nosso tempo. Com projetos inéditos em game art e animações para computador, tablets e Playstation, o FILE Games Rio amplia também o leque da discussão sobre a cultura digital. Durante um dia, no FILE Symposium, visitantes-players terão a oportunidade de estar em contato direto com criadores das obras expostas.

Com o FILE Games Rio 2013, o Oi Futuro assinala, mais uma vez, sua "vocaçao convergente", reunindo, ao mesmo tempo, artistas de nacionalidades e trajetórias diferentes, e somando poéticas contemporâneas a novas tendências tecnológicas. Sempre a serviço da reflexão, do entretenimento e das artes.

Bom festival!

Roberto Guimarães  
Diretor de Cultura  
Oi Futuro

Since 2006, the Oi Futuro hosts the experimentations of the leading electronic art festival in Latin America. The FILE is already in the history of our cultural centres, always bringing a lively season of interactivity and drawing all kinds of audiences in a special way.

Thus it is with enthusiasm that the Oi Futuro gives room to the FILE Games Rio. In the 2013 edition, whose title is Game Lover, an humorous allusion to the traditional 'game over', visitors are led to reflect on the intersection between the games universe and visual arts, as well as on the infinite aesthetic variants available today.

With brand new game art projects and animations for computers, tablets and Playstation, the FILE Games Rio also extends the scope of discussions on digital culture. During one day, in the FILE Symposium, players-visitors will have the opportunity to be in direct contact with creators of the works exhibited.

With the FILE Games Rio 2013, the Oi Futuro stresses once again its "converging" vocation, gathering simultaneously artists of different nationalities and trajectories, as well as adding contemporary poetic languages and new technological trends -- always aiming for reflection, entertainment and arts.

Enjoy the festival!

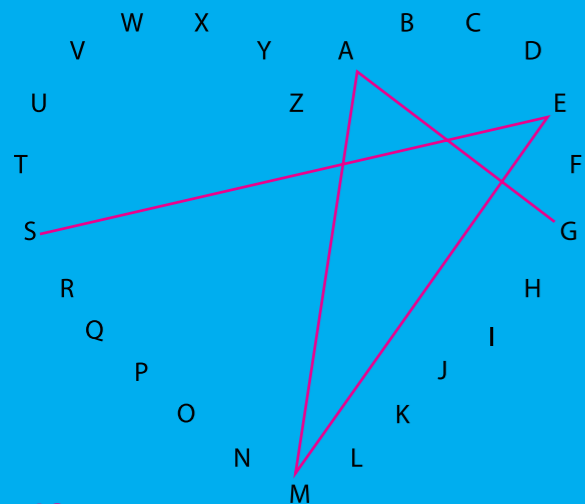
Roberto Guimarães  
Cultural Director  
Oi Futuro



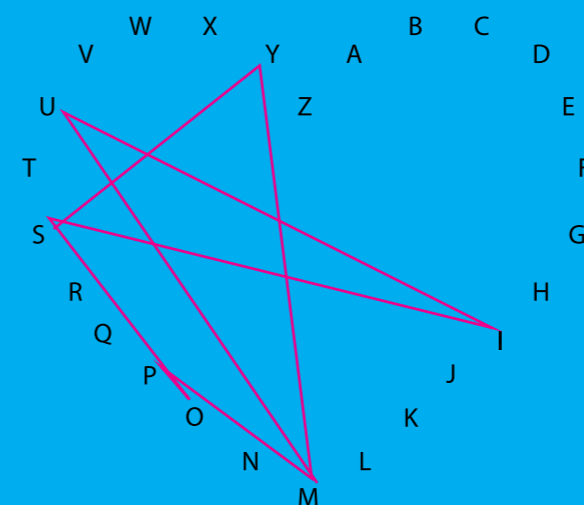








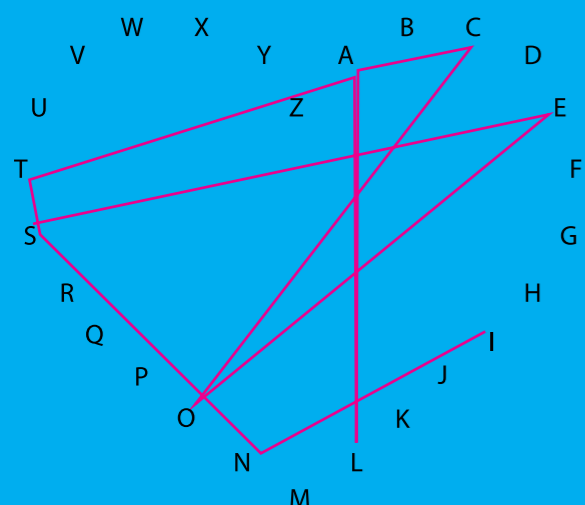
12



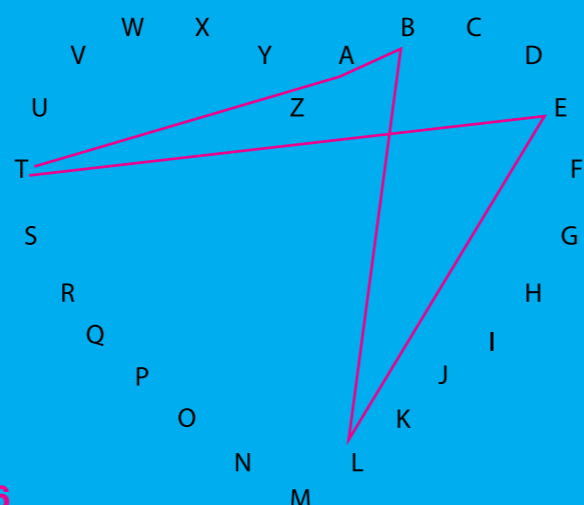
74

## SUMÁRIO | SUMMARY

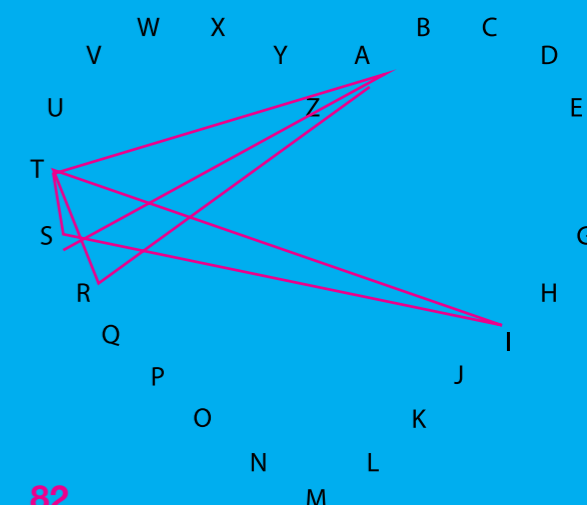
Games	12
Instalações   Installations	24
Tablet	36
Anima+	58
Symposium	74
Índice de Artistas   Index of Artists	82
Créditos   Credits	84
Apoio   Support	90



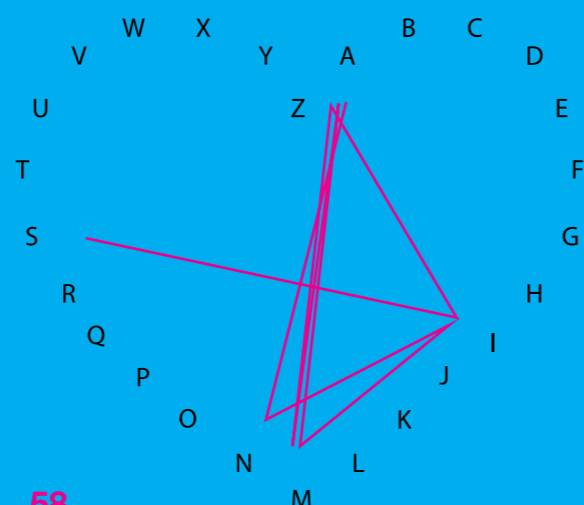
24



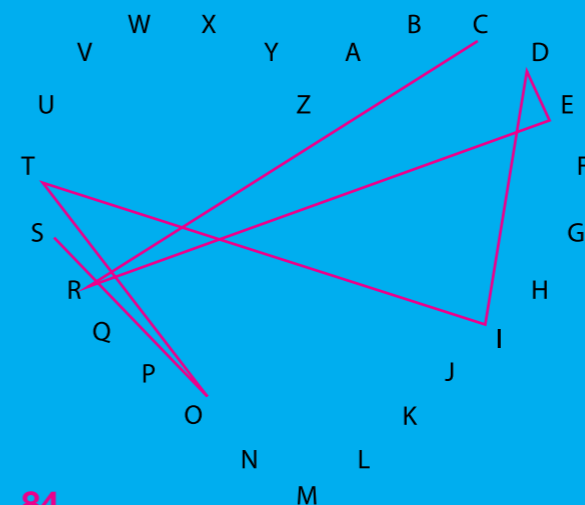
36



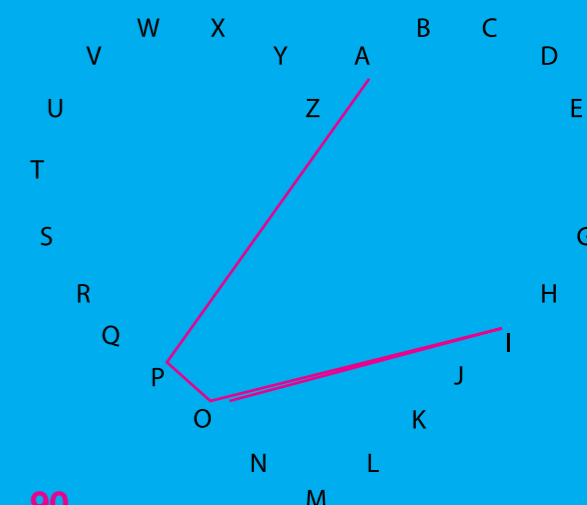
82



58



84



90

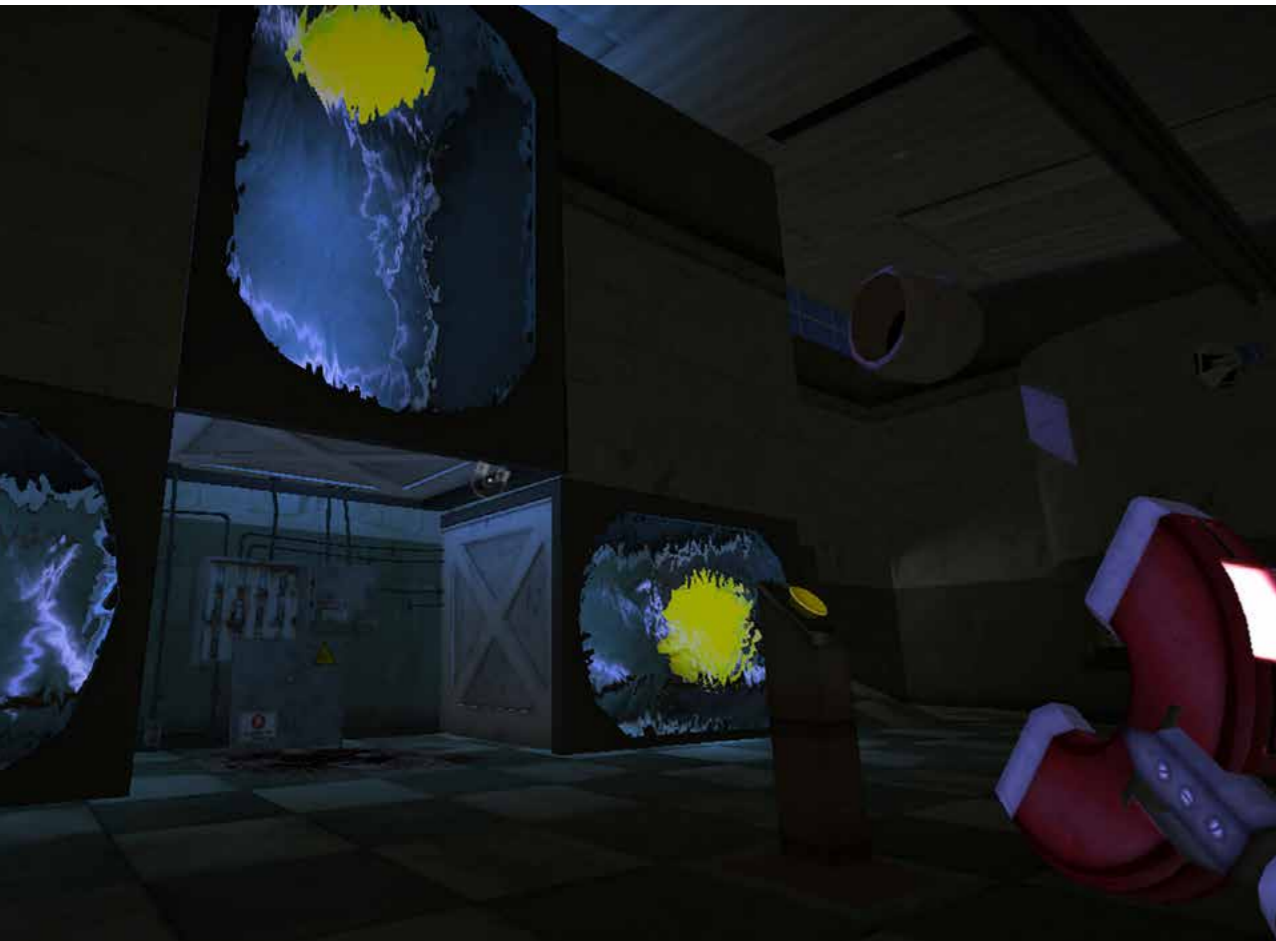


飞向未来



**ADRIANO FORTUNATO, DANILO  
NEUBERN, EDUARDO LAMHUT,  
MURILO OTTONI COSTA, PAOLA  
LYNCH & RODRIGO COLARES**  
DEMAGNETE  
BRASIL | BRAZIL

“DeMagnetete” é um jogo de enigma em primeira pessoa onde o jogador deverá resolver diversos quebra-cabeças usando o magnetismo como sua arma principal. *“DeMagnetete” is a first person puzzle game where the player should solve several enigmas using magnetism as their main weapon.*



**ALESSANDRO MARTINELLO,  
CONRADO TESTA, LUIZ ALVAREZ  
& HENRY BRAUN**  
TOREN  
BRASIL | BRAZIL

“Toren” é um jogo em terceira pessoa, do gênero aventura e quebra-cabeças. Construído ao redor de um poema épico, o jogo conduz o público para uma sequência de descobertas sobre o maior mito de todos: o sentido da vida. “Toren” é um jogo em desenvolvimento com a transformação em mente, em um ambiente que conta com um inimigo implacável. A experiência evoca a real condição humana de luta contra o tempo e contra a mortalidade. *“Toren” is a third person game that mixes adventure and puzzles. Based on an epic poem, the game leads the public to a series of discoveries about the largest eternal myth: the meaning of life. “Toren” is a game in progress which has changes in mind, and it takes place in an environment where there is an implacable enemy. The experience evokes the real human condition of struggling against time and mortality.*



**MATTIA TRAVERSO, GABRIELE  
BONIS & DAVID CARNEY**  
ONE AND ONE STORY  
ITÁLIA & BRASIL | ITALY & BRAZIL

“One and One Story” é uma plataforma que inverte a ligação entre mecânica e narração: os desenhos e o enredo mudam conforme a narrativa se desenvolve. Ela conta a história de um menino, a história de uma menina e a história de ambos. *“One and One Story” is a platform that reverses the link between mechanics and narration: the graphics and the gameplay change according to how the narrative proceeds. It tells the story of a boy, the story of a girl and the story of both.*





**MEDIA MOLECULE**  
**LITTLEBIGPLANET**  
**REINO UNIDO | UNITED KINGDOM**

Caso se detivesse em “LittleBigPlanet” e tentasse imaginar um lugar mais surpreendente, fantástico e criativo, repleto de aventuras fascinantes, personagens incomuns e coisas brilhantes para fazer... você não conseguiria. Toda a imaginação está aqui e cabe a você decidir o que fazer com tudo isso.

Construa novos níveis e amplie o ambiente, reúna as mais variadas ferramentas e objetos para fincar sua marca nesse mundo, ou simplesmente curta as pessoas e enigmas com que se depara.

“LittleBigPlanet” é a corporificação cabal do mundo perfeito dos seus sonhos... *If you were to stand on “LittleBigPlanet” and try to imagine a more astounding, fantastic, and creative place, full of enthralling adventure, uncanny characters, and brilliant things to do... you couldn’t. All imagination is here, and what you do with it all is entirely up to you.*

*Build new levels and expand the environment, collect the many and varied tools and objects to make your mark on this world, or just simply enjoy the people and puzzles they’ve set.*

“LittleBigPlanet” is the manifested embodiment of your perfect dream world...



**MINIBOSS: AMORA B., PEDRO MEDEIROS & LURI RODRIGUES**  
**OUT THERE SOMEWHERE**  
**BRASIL | BRAZIL**

“Out There Somewhere” é um jogo simples de plataforma com enigmas e elementos de ação. Você joga como um astronauta forçado a aterrisar em um estranho planeta. Com pouco combustível, agora é preciso achar de alguma forma um poder alienígena e vingar seu planeta, derrotando Grigori, seu arqui-inimigo. A principal mecânica do jogo é o uso sagaz de um dispositivo de teletransporte para se movimentar entre os níveis. *“Out There Somewhere” is a simple platformer with puzzle and action elements. You play as an astronaut, forced to land in a strange alien planet. Low on fuel, now you need to find some way to get an alien power core and avenge your planet, defeating your arch enemy, Grigori. The main game mechanic is the clever use of a teletransportation device to move around the levels.*



**OLLIE CLARKE, HELANA SANTOS  
& CHRIS RANDLE**

**THE CAT THAT GOT THE MILK**  
REINO UNIDO & BRASIL | UNITED  
KINGDOM & BRAZIL

“The Cat That Got The Milk” é um jogo de reflexos e ação inspirado na arte abstrata das obras de artistas como Wassily Kandinsky e Mark Rothko. O jogo proclama uma saída à noite por uma cidade, vista pela perspectiva abstrata dos gatos.  
“The Cat That Got the Milk” is a reflex action game inspired by and constructed from work by abstract artists such as Wassily Kandinsky and Mark Rothko. The game is a night out on the town from a Cats abstract perspective.



**QUANTIC DREAM**  
**HEAVY RAIN**  
FRANÇA | FRANCE

“Heavy Rain” é um thriller psicológico em andamento e repleto de inúmeras reviravoltas, no qual escolhas e ações podem ter dramáticas consequências para a história. Cobrindo quatro dias de mistério e suspense, há uma caçada a um assassino conhecido apenas como Origami Killer – alcunha que se deve ao macabro cartão de visita com dobraduras de papel que ele deixa nas mãos de suas vítimas. Quatro personagens assumidos pelos jogadores, cada qual seguindo suas próprias pistas e com motivos próprios, devem participar de uma tentativa desesperada para evitar que o assassino acabe com mais uma vida.  
“Heavy Rain” is an evolving psychological thriller filled with innumerable twists and turns, where choices and actions can result in dramatic consequences on the story. Spanning four days of mystery and suspense, the hunt is on for a murderer known only as the Origami Killer - named after his macabre calling card of folded paper shapes that he leaves in the hands of his victims. Four playable characters, each following their own leads and with their own motives, must take part in a desperate attempt to prevent the killer from claiming a new life.



**RICKY HAGGETT**  
**HOHOKUM**  
**INGLATERRA | ENGLAND**



“Hohokum” é um jogo no qual você controla uma colorida criatura voadora, que pode ajudar as pessoas deixando-as montarem em sua garupa. **“Hohokum” is a game where you control a colorful flying creature who can help people by letting them ride on its back.**

**RODRIGO MOTTA, JOSÉ TRIGUEIRO JR, DIEGO GALIZA & ANDRÉ TORRES**  
**XILO**  
**BRASIL | BRAZIL**



“XILO” é uma homenagem à cultura e folclore do Nordeste brasileiro. Conta a história do sertanejo Biliu, que, para salvar sua família de uma grave doença, precisa recolher partes das xilogravuras sagradas, enfrentando desafios e lendas brasileiras, como a Mula-sem-cabeça, o Curupira e Boitatá, entre outros. Trata-se de um jogo de ação 2D que se destaca pela sua estética inspirada em xilogravuras, assim como no uso de rimas de cordel para contar a história, tudo embalado pelo forró da banda Cabruêra. **“XILO” is a tribute to culture and folklore from the Northeastern region in Brazil. It tells the story of backwoodsman Biliu who, in order to save his family from a serious disease, must collect parts of holy xylographs facing challenges and Brazilian legends such as Mula-sem-cabeça, Curupira, and Boitatá, among others. The aesthetics of this 2-D action game is inspired by xylographs, as well by the use of popular rhymes to tell the story, and its soundtrack presents forró music by the Cabruêra band.**

**SUPERBOT ENTERTAINMENT**  
**PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE**  
**ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

“PlayStation All-Stars Battle Royale” é um jogo de luta estrelado pelos maiores e melhores personagens e mundos do universo PlayStation. De Kratos a Sly Cooper, de Sweet Tooth a PaRappa the Rapper, personagens dos mais variados jogos da Sony se reúnem em uma aventura fácil de jogar, mas difícil de dominar. Jogando on-line ou com um grupo de amigos no sofá, participe de intensas disputas multiplayer e prove de uma vez por todas quem é o melhor! **“PlayStation All-Stars Battle Royale” is a fighting game starring the greatest characters and worlds of the PlayStation universe. From Kratos to Sly Cooper, from Sweet Tooth to PaRappa the Rapper, characters from Sony’s most varied games meet in an adventure easy to play, but difficult to dominate. Playing online or with a group of friends on the sofa, you can participate in intense multiplayer disputes and prove once and for all that you are the best!**



**TAW STUDIO**  
**MR. BREE+**  
**RETURNING HOME**  
**BRASIL | BRAZIL**

“Mr. Bree+” perdeu sua memória e esqueceu o caminho de casa! Agora você deve ajudá-lo a voltar para sua família! Para isso, “Mr. Bree+” viajará pelos lugares mais profundos e perigosos da floresta, recuperando suas habilidades esquecidas, e evitando a morte a todo custo, enquanto espera encontrar sua família de novo. **“Mr. Bree+” lost his memory and forgot how to get home! Now, you must help him to return to his family! Thus, “Mr. Bree+” will travel across the deepest and most dangerous places in the forest, recovering his forgotten skills and preventing his own death at all costs, while he hopes to meet his family again.**





**THATGAMECOMPANY**  
**JOURNEY**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES



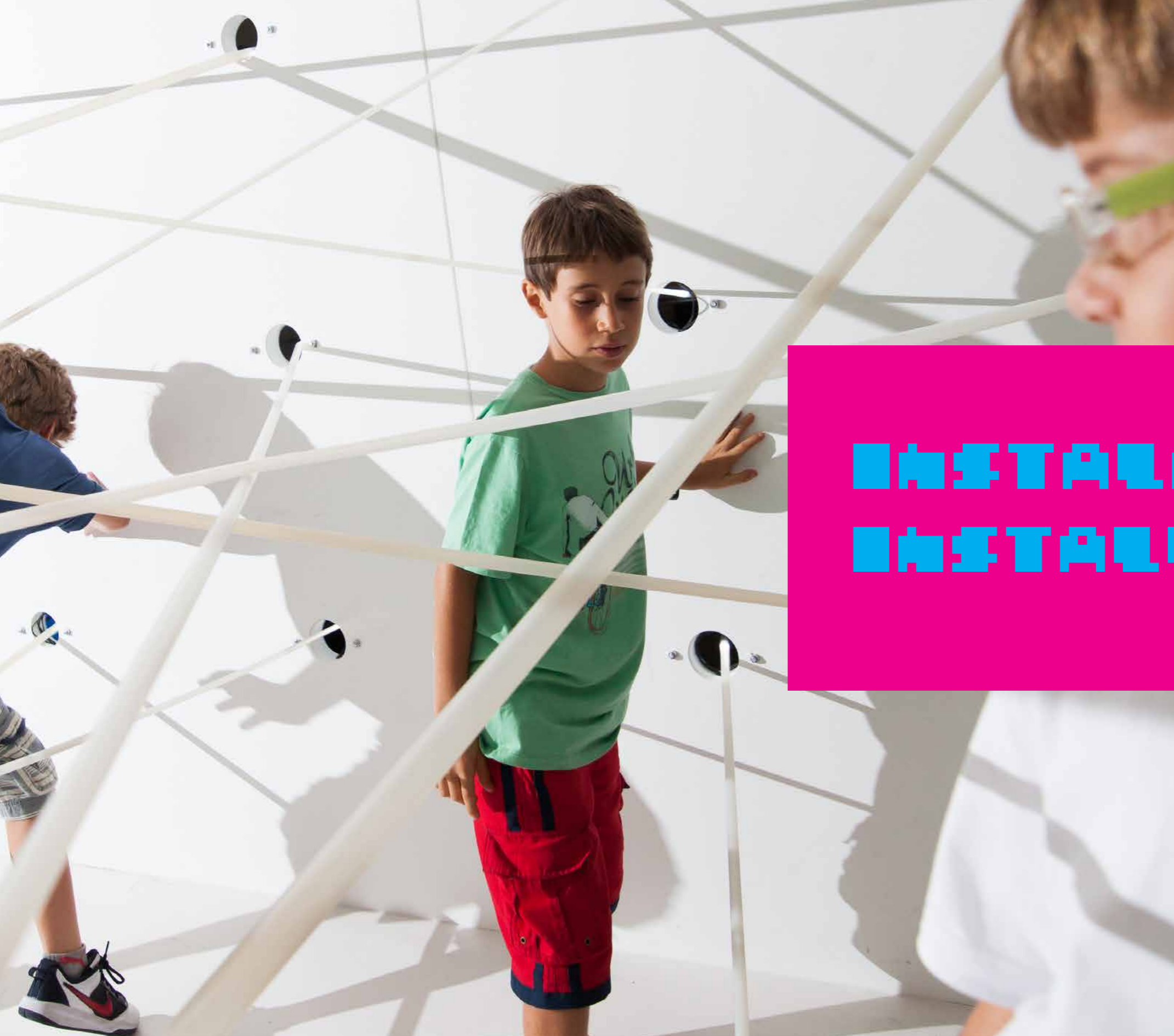
“Journey” é uma parábola interativa, uma aventura anônima on-line para vivenciar uma passagem da vida de uma pessoa e suas interseções com a vida de outras. Você acorda sozinho cercado por quilômetros de um vasto deserto em chamas e logo descobre o vulto ameaçador do topo de uma montanha, que é seu objetivo. Desafiado por dunas de areia rolantes, ruínas antigas e ventos uivantes, sua jornada não será fácil. O objetivo é chegar ao topo da montanha, mas a experiência envolve descobrir quem você é, que lugar é esse e qual é seu propósito. “Journey” is an interactive parable, an anonymous online adventure to experience a person’s life passage and their intersections with other’s. You wake alone and surrounded by miles of burning, sprawling desert, and soon discover the looming mountaintop which is your goal. Faced with rolling sand dunes, age-old ruins, caves and howling winds, your passage will not be an easy one. The goal is to get to the mountaintop, but the experience is discovering who you are, what this place is, and what is your purpose.

**TY TAYLOR & MARIO CASTANEDA**  
**THE BRIDGE**  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES



“The Bridge” é um jogo 2-D de enigmas baseados em lógica que força o jogador a reavaliar suas noções de física e perspectiva. Manipule a gravidade para redefinir tanto o teto quanto o chão, e ande por arquiteturas impossíveis em um ambiente ao estilo de M. C. Escher. Explore mundos cada vez mais difíceis, cada qual com detalhes singulares, que por certo darão ao jogador uma sensação forte de realização, enquanto mergulha em uma história cativante. “The Bridge” is a 2-D logic-based puzzle game that forces the player to reevaluate their preconceptions of physics and perspective. Manipulate gravity to redefine the ceiling as the floor, and venture through impossible architectures in an M. C. Escher style environment. Explore increasingly difficult worlds, each uniquely detailed and guaranteed to leave the player with a pronounced sense of accomplishment, while immersing the player into a captivating story.





■ 向 穿 下 向 观 向 穿 穿 穿 穿  
■ 向 穿 下 向 观 观 向 下 向 穿 穿



## DE NOVO, ERCÍLIA GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER & RITA WU BRASIL | BRAZIL



“De Novo, Ercília” (2012) é uma instalação sonora interativa que convida o visitante a atravessá-la e experimentar padrões corporais e sonoros por meio da interação com elásticos. Em seu livro “As Cidades Invisíveis”, Italo Calvino menciona Ercília, uma cidade onde se estendem fios para designar as relações entre as pessoas e as coisas. De tempos em tempos, Ercília é abandonada e remontada em outro lugar. Dialogando com o sintético tratado sobre desenvolvimento urbano e a própria existência sugerido pelo autor, “De Novo, Ercília” é um projeto itinerante. E em sua primeira versão, construída para a Mostra LabMis 2011, Ercília foi à cidade de São Paulo.

“Once Again, Ercília” (2012) is an interactive sound installation that invites the visitor to cross it and experiment in corporeal and sound patterns by means of the interaction with rubber bands. In his book “The Invisible Cities”, Italo Calvino refers to Ercília, a city where threads are extended to designate the relations between people and things. From time to time, Ercília is abandoned and recreated in another place. In a dialogue with the concise treatise on urban development and even on the existence suggested by the author, “Once Again, Ercília” is an itinerant project. And in its first version, which was built for the 2011 LabMis Exhibition, Ercília went to the city of São Paulo.

**Graziele Lautenschlaeger** Desde a graduação em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (2002 -2005) enveredou pelas áreas de arte e cultura digital. Participou da criação do LABl - Laboratório Aberto de Interatividade para a Disseminação do Conhecimento Científico e Tecnológico da UFSCar, onde atuou como coordenadora de produção de conteúdos audiovisuais. No mestrado, pelo Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Escola de Engenharia de São Carlos/Universidade de São Paulo, colaborou com o Nomads.usp Núcleo de Estudos em Habitares Interativos, investigando a produção de Arte Eletrônica sob a ótica da Cibernética de Segunda Ordem. Durante o mestrado esteve como pesquisadora no Interface Culture Department da Kunstuniversität Linz, na Áustria. Já expôs seus trabalhos artísticos em diferentes festivais e instituições no Brasil e no exterior. Em 2010 lecionou no curso de Design Digital no Centro Universitário de Araraquara/Uniara. Entre 2010 e 2011 foi pesquisadora visitante no Lagear - Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica na Universidade Federal de Minas Gerais. Em 2011 esteve como artista residente no MIS Museu da Imagem e do Som em São Paulo, e em 2012 no Salzamt Atelierhaus, em Linz, na Áustria. Atualmente é animadora cultural do SescSP, curando e produzindo atividades na área de artemídia e cultura digital. *Graziele Lautenschlaeger is brazilian media artist and researcher graduated in Image and Sound from the Federal University of São Carlos (2002-2005). She is founder-member of Labl – Laboratory of interactivity for Scientific and Technological Knowledge Diffusion of the same university. Her Master’s degree was conducted in the Architecture and Urbanism Department of the University of São Paulo, when she collaborated to Nomads.usp - Centre for Interactive Living Studies (2007-2010). In 2008 she was master exchange student in the Interface Culture Department at Kunstuniversität Linz, Austria. In 2010 she conducted lectures on Experimental Project and Interactive Installations disciplines at Uniara – Centro Universitário de Araraquara. She also worked as visitant researcher at Lagear – Graphics Laboratory for Architecture Experience, at the Federal University of Minas Gerais (2010-2011). In 2011 she was resident artist in the LabMIS program at MIS - Museu da Imagem e Som and from October to November 2012, she was resident artist at Salzamt Atelierhaus Linz, Austria. She currently lives and works in São Paulo as cultural agent at SESC - the Social Service of Commerce, curating and producing programmes in media art and digital culture.*

**Rita Wu** Artista e designer graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). É pesquisadora no grupo DeVIR (Design, Ambientes e Interface) e DIGIFAB-USP (Grupo de Pesquisa em Fabricação Digital), ambos da FAU-USP. Também participa do LATESFIP, Laboratório INTERUNIDADES de Teoria Social, Filosofia e Psicanálise, do Instituto de Psicologia da USP (IP-USP) e Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH-USP). É sócio-fundadora do Fab Lab (Laboratório de Fabricação Digital) com sede na FAU-USP. Em seus trabalhos explora a relação entre corpo, espaço e tecnologia, investigando a expansão que a tecnologia pode trazer para nossa percepção espacial através de interfaces vestíveis. Atualmente é mestranda do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (IAU-USP), onde pesquisa arte e interatividade e participa do Nomads.usp (Núcleo de Estudos em Habitares Interativos). Já teve trabalhos apresentados na Semana VERBO, CCSP, Live Cinema, Bienal de Arquitetura, Festival Contato e MIS, entre outros. Recebeu prêmios no Festival do Minuto, Fotografia do Centro de São Paulo e Bienal de Arquitetura. *Artist and designer graduated in Architecture and Urbanism from the Architecture and Urbanism College of São Paulo University (FAU-USP). She is a researcher in the DeVIR group (Design, Environments, and Interface) and DIGIFAB-USP (Group of Research into Digital Fabrication), both of FAU-USP. Also participates in the LATESFIP, the INTERUNIDADES Lab of Social Theory, Philosophy, and Psychoanalysis, the Institute of Psychology of USP (IP-USP), and the Philosophy, Letters, and Human Sciences College (FFLCH-USP). She is a founding associate of the Fab Lab (Digital Fabrication Laboratory) based at FAU-USP. In her works she explores the relation among body, space and technology, investigating the expansion that technology can bring to our space perception through wearable interfaces. She is currently getting a Master Degree from the Institute of Architecture and Urbanism of São Paulo University (IAU-USP), where she researches into art and interactivity and participates in Nomads.usp (Nucleus of Studies on Interactive Habitats). Her works had already been presented in the VERBO Week, CCSP, Live Cinema, Architecture Biennale, Contact Festival and MIS, among others. She was awarded in the Minute Festival, Picture of Downtown São Paulo, and Architecture Biennale.*





“Buildasound” é um jogo de blocos que produzem som. A ideia é criar formas, ao mesmo tempo em que você gera novos sons: não há um objetivo único (ganhar ou perder), o que importa é se divertir com o jogo, que dá oportunidade de descobrir novas melodias e construções, e a criação constante baseada nas diferentes posições dos cubos.



“Buildasound” is a sound building blocks game. It consists in creating shapes at the same time that you generate new sounds: there is no single objective (winning or losing), but instead the entertainment involved in playing for playing’s sake, the opportunity to discover new melodies and constructions, and constant creation based on the different positions of the cubes.

## BUILDASOUND MÓNICA RIKIC ESPANHA | SPAIN

**Mónica Rikic** Com mãe espanhola e pai sérvio, Mónica Rikic nasceu em 1986 em Barcelona.

Desde a infância sempre teve interesse em artes e computadores. Resolveu estudar Belas Artes na universidade para se especializar na pintura, mas logo percebeu que não era isso que procurava. Decidiu então se concentrar em fazer vídeos e animação até o último ano, quando descobriu a netart. A seguir, passou quatro meses na Grécia em um programa de residência e fez seu primeiro projeto de netart com David Proto, intitulado “El Hombre Césped” (O Homem-Grama). Depois iniciou outra residência na Austrália, onde se concentrou mais em animação digital e seu interesse em desenvolver arte inspirada em crianças ganhou mais importância.

Ao voltar para Barcelona, fez um mestrado em artes digitais, no qual aprendeu muitas linguagens de programação interativas e encontrou sua própria linguagem artística: o código.

Sua carreira artística inclui muitas exposições em diversos países, como nos festivais infantis SonarKids em Barcelona e Uovokids em Milão, e na exposição de videoarte Lexias no México e Peru.

*With a Spanish mother and a Serbian father, Mónica Rikic was born in 1986 in Barcelona.*

*Since her childhood she’s always been interested in arts and computers. She decided to study Fine Arts at university to specialize in painting, but realized soon that it wasn’t what she was looking for. So she decided to make videos and animation until her last year there, when she discovered net art.*

*She spent four months in Greece for a residence program and made her first full net art project, “El Hombre Césped” (The Grass Man), with David Proto.*

*After that, she started another residence in Australia where she focused more in digital animation and her interest in developing art inspired by children became very important. In returning to Barcelona, she made a master’s in digital arts where she learnt many interactive programming languages and found her own artistic language: the code.*

*Her artistic career includes many exhibitions in several countries, such as in the children’s festivals SonarKids in Barcelona and Uovokids in Milan, and in the videoart exhibition Lexias in Mexico and Peru.*



## EFFECTO MARIPOSA PATRICIO GONZALEZ VIVO ARGENTINA

No sábado de 4 de junho de 2011, após décadas de inatividade, o vulcão Puyehue lançou um jato de cinzas de 10 quilômetros de altura e cinco quilômetros de largura. Isso causou um desastre natural com fortes impactos ambientais e financeiros na região. As cinzas que agora estão matando milhares de seres vivos, ao mesmo tempo asseguram a fertilidade da região nos anos vindouros.

Tais cinzas são a matéria-prima desta obra. “Efecto Mariposa” (efeito borboleta) é uma instalação interativa que dá chance de explorar a destruição e a criação, que se combinam em uma dança fractal infinita, demonstrando a capacidade da vida de superar as adversidades.

Isso é feito pela simulação de um ecossistema na superfície de um cenário de cinzas vulcânicas em tempo real. O visitante pode modificar com suas próprias mãos a “topologia” e a “atmosfera” desse mundo virtual, desencadeando todos os tipos de mudanças climáticas e topográficas que influenciam diretamente as condições de vida.

A proposta é alternar a percepção entre o micro e o macro para descobrir a complexidade e riqueza do mundo ao nosso redor, assim como perceber nossa participação e responsabilidade em tudo isso. *On Saturday June 4, 2011, after decades of inactivity, Puyehue volcano ejected a plume of ashes 10 kilometers high and five kilometers wide. This led to a natural disaster with strong environmental and financial impacts in the region. At the same time, the ashes that are now killing thousands of living beings, ensure the fertility of the region for years to come.*

The same ashes are the raw material of this work. “Efecto Mariposa” (butterfly effect) is an interactive installation that provides the opportunity to explore destruction and creation, which are combined in an infinite fractal dance, demonstrating the ability of life to cut through the face of adversity.

This is done by simulating an ecosystem on the surface of a set of real-time volcanic ashes. The interactor can modify with his own hands the “topology” and the “atmosphere” of this virtual world, unleashing all sorts of climatic and topographic changes that directly influence the conditions of life.

The proposal is to alternate the perception among the micro and the macro to discover the complexity and richness of the world around us, as well as to realize our participation and responsibility in this whole.



**Patricio Gonzalez Vivo** Patricio Gonzalez Vivo é um psicólogo clínico especializado em terapia com artes expressivas e projetos interativos focados em levar tecnologias avançadas para espaços onde a criatividade e o espírito lúdico possam transformar pessoas.

Trabalhar na interseção de ciências humanas, artes e tecnologia lhe deu a chance de participar de importantes projetos, eventos (DigitalCamp Rosario & Santa Fe, Tecnópolis), midialabs (Interctivos na EFT Telefónica e CCEBA MediaLab), workshops de arte-terapia (alguns para crianças com deficiência mental) e universidades (professor na USAL, UP e IUNA). Nesse processo, ele aprendeu a criar soluções inusitadas e a concretizar qualquer ideia através do trabalho em equipe.

Do ponto de vista técnico, tem experiência com linguagens de complexidade variada como C, C++, Java e AS3, e com muitas estruturas de aplicação artística como GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing e Arduino, o que o levou a dominar várias bibliotecas relacionadas a interfaces naturais (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D e AssImp, entre outras). Seu conhecimento profundo de OS baseado em Unix (Linux, MacOS e iOS) também lhe permite criar sólidos softwares personalizados. *Patricio Gonzalez Vivo is a clinical psychologist specialized in expressive arts therapy and interactive projects focused on bringing cutting edge technologies to spaces where creativity and playing can bring transformation to people.*

Working in the intersection of Human Science, Arts, and Technology gave him the chance to be part of important projects, events (DigitalCamp Rosario & Santa Fe, Tecnópolis), MediaLabs (Interctivos at EFT Telefónica and CCEBA MediaLab), art therapy workshops (some of them for children with mental disability) and universities (professor at USAL, UP, and IUNA). From this process he has learned how to get to solutions thinking out of the box and how to concrete any idea through team working.

From a technical point of view, he is very experienced in low and high level languages like C, C++, Java, and AS3, and in lots of artistic-oriented frameworks such as GLSL Shaders, Cinder, openFrameworks, Processing, and Arduino, what led him to manage several libraries related to natural interfaces (OpenGL, OpenCV, openNI, Box2D, AssImp, among others). His deep knowledge of Unix based OS (Linux, MacOS and iOS) allows him to design solid custom software.



Na cultura lúdica atual, vemos a coexistência de nosso legado de jogos tradicionais com tecnologias de ponta. Este rico encontro entre o passado e o “futuro” suscita novas questões empolgantes sobre como jogamos, ou brincamos, e que tipo de papel o jogo tem em nossa sociedade. O ato de jogar, ou brincar, pode ser examinado através de diferentes teorias e perspectivas. Psicanalistas pós-freudianos o consideram não só como um meio potencial para o inconsciente se manifestar, mas como um espaço singular entre realidade e fantasia, no qual se pode cometer erros sem consequência e regras podem ser mesclada de acordo com a imaginação. Isso é uma capacidade essencial para pensar e explorar diferentes pontos de vista e maneiras de ver o mundo, que constituem o arcabouço básico de uma sociedade democrática. Assim, o foco deste projeto é como ato de jogar pode nos levar a descobrir padrões culturais e sociais e, ao mesmo tempo, criar um playground para explorar novas dinâmicas e maneiras de pensar. A partir desses questionamentos, “Mesa Del Tiempo” foi originalmente projetada para o Museu do Brinquedo San Isidro (Buenos Aires, Argentina), com o intuito de desenvolver novas configurações para jogos tradicionais usando tecnologia de ponta. Cada uma das diferentes instalações (Shadows, Kaleidoscope, Simon e Oca, entre outras) propõe novos modelos de jogo. Aquelas selecionadas para o Festival FILE (Shadows e Kaleidoscope) também têm dinâmicas simples e transparentes que dão bastante liberdade para que os usuários explorem a relação entre autoexpressão e organização social.

**Créditos:**

- Autor e desenvolvedor: Patricio Gonzalez Vivo
- Produzido a pedido do Museo del Juguete San Isidro, Argentina

Within our contemporary culture of play, we see the coexistence of our traditional games inheritance with cutting-edge technology. This rich encounter between the past and the “future” raises new and exciting questions about how we play and what kind of role playing has in our society. The act of play can be seen through different theories and perspectives. Post-Freudian psychoanalysts see it not just as a potential medium for the unconscious to manifest but as a space with a unique nature between reality and fantasy where errors can be made without consequence and rules may be blend according to the imagination. This is an essential ability in order to think and explore different points of view and ways of looking at the world, which constitute the basic framework of democratic society. As such, for this project we focus on how we can see through the act of playing to discover cultural and social patterns and, at the same time, create a playground to explore new dynamics and ways of thinking. From this inquiry, “Mesa Del Tiempo” was originally designed for the Toy Museum of San Isidro (Buenos Aires, Argentina) to develop new configurations of traditional games using cutting-edge technology. Each one of the different installations (Shadows, Kaleidoscope, Simon, and Oca, among others) proposes new models of play. The ones selected for FILE Festival (Shadows and Kaleidoscope) also have simple and transparent dynamics that leave enough freedom to the users in order to explore the relationship between self-expression and social organization.

**Credits:**

- Author and developer: Patricio Gonzalez Vivo
- Produced for a special request of Museo del Juguete San Isidro, Argentina

**MESA DEL TIEMPO:  
KALEIDOSCOPE  
PATRICIO GONZALEZ VIVO  
ARGENTINA**

Esta instalação é baseada no caleidoscópio, o popular e antigo brinquedo óptico, que ela recria e transforma para que múltiplos usuários possam interagir entre si em um divertido diálogo estético. Ela convida à exploração de diferentes composições de texturas e cores por meio do uso de blocos simples de madeira com formatos variados. Quando cada um desses elementos geométricos toca a superfície da mesa, uma textura é fixada virtualmente e então projetada sobre a mesa. Há uma área triangular rotatória que espelha tudo dentro dela. Assim como em um caleidoscópio real, as imagens se repetem ao redor da mesa.

A instalação “Kaleidoscope” foi projetada para colocar esse brinquedo óptico tradicional no campo lúdico contemporâneo, atualizando-o para que haja diversos jogadores simultâneos, e com isso revelando as múltiplas visões e possibilidades viáveis através da colaboração. This installation is based on the popular and antique optical toy which it recreates and transforms in order to allow multiple users to interact with each other in a playful aesthetic dialog.

It invites the exploration of different compositions of textures and colors by using simple wooden blocks of different shapes. When each one of these geometric elements touches the surface of the table, a texture is virtually attached and then projected over it. There is a rotating triangle area that mirrors everything inside of it. Just as with a real kaleidoscope, the images are repeated all around the table.

The “Kaleidoscope” installation was designed to put this traditional optic toy on the contemporary playing field, updating it to allow multiple simultaneous players, and thereby revealing the multiple views and possibilities that happen through collaboration.







Alguns jogos requerem poucos elementos, a exemplo de apenas outra pessoa com a qual brincar. Brincar com sombras é um dos passatempos mais antigos da humanidade e um precursor da TV, do cinema e do teatro. As sombras de nossas mãos podem criar mundos fantásticos, e isso requer apenas uma fonte de luz e imaginação. A instalação “Shadows” registra e retém as sombras que fazemos, e depois as reproduz para que interajam com outro público. Cada grupo pode brincar com as sombras feitas anteriormente por outras pessoas, enquanto faz novas sombras que irão interagir com as próximas pessoas que virão. “Shadows” é especialmente projetada para brincar com os conceitos de memória coletiva, tradição e herança cultural.

Some games require very few elements, even just another person to play with. Playing with shadows is one of the oldest pastimes and the ancestor of the TV, film, and theater. The shadows of our hands can create fantastic worlds. We just need a light source and our imagination. The “Shadows” installation records and retains the shadows we make and then replay them in order to interact with a new audience. Each group can play with the shadows previously made by other people, while making new shadows to interact with the people to come. “Shadows” is specially designed to play with the concepts of collective memory, tradition, and cultural legacy.

**MESA DEL TIEMPO: SHADOWS**  
 PATRICIO GONZALEZ VIVO  
 ARGENTINA





**TABLET**





## APP-STORY

Os aplicativos, principal interface dos tablets, se multiplicam numa velocidade vertiginosa. Competições comerciais à parte, o número já passou de 1 milhão de aplicativos desenvolvidos, muitos já oriundos da tecnologia mobile dos smartphones, que não deixaram de passar por aprimoramentos e adaptações significativas.

Os apps precisam do processamento rápido e da alta definição dos softwares tradicionais aos quais estamos acostumados, ninguém quer algo mais tosco só porque acessa o aplicativo fora de casa, então, muitos softwares largamente utilizados passaram a ser repartidos em mais de um aplicativo, ou seja, um software de email, por exemplo, que roda com seus inúmeros plug-ins de contatos, chat, tarefas, busca, calendário, configurações de sistema, etc., no tablet surgem em vários aplicativos independentes.

## NO GAME

Tablet para que te quero... De plataforma de livro, tornou-se um dos melhores equipamentos para jogos de todos os tipos, desde os tradicionais quebra-cabeças, jogos de azar até jogos que permitem e mesmo estimulam novas sinapses. A novidade é o público adulto crescente que os jogos estão atraindo. Alguns games apresentam articulação com leis físicas como a gravidade, simulando um mundo real na tela 2D e com alta definição.

Há jogos que nos fazem manipular o tablet como se fosse um joystick ele próprio, girando para os lados, para cima e para baixo, chacoalhando o aparelho e com isso se movimentando fisicamente. É uma mudança dramática no tipo de interatividade a que estamos acostumados. Pode-se jogar onde for, em movimento e em quaisquer posições. Sendo uma das fontes mais lucrativas do mercado de aplicativos, infelizmente, há muitos jogos que estimulam o uso do dinheiro real como artifício de avanço e dinâmica do jogo. Isso requer cuidado e discernimento. Mas, ainda é cedo para saber se essa indústria do game se tornará um imenso caça-níqueis planetário ou se a tendência é a aparição de jogos que são pagos apenas na hora da compra do aplicativo.

Certo é que o tablet tornou obsoletos da noite para o dia, o trambolho da televisão, do desktop, dos joysticks e seus fios e equipamentos e cartuchos e DVDs. Obviamente a experiência e a proposta do tablet difere totalmente daquela das grandes telas de tv e dos jogos simuladores de ação física. Afinal, a excelência de interação do tablet é seu aspecto móvel.

**Maria Eugenia Mourão**  
Coordenadora do FILE Tablet

## APP-STORY

Apps, the main interface of tablets, multiply at lightning speed. Commercial competitions aside, there already more than 1 million apps developed, many of them originated from the mobile technology of smartphones, which have been object of significant improvements and adaptations.

The apps require the traditional softwares' fast processing and high definition which we are used to. Nobody wants something rougher just because they access the app out of home, so many popular softwares came to be distributed in more than one app. For example, an e-mail software works with its countless plug-ins of contacts, chat, tasks, search engines, calendar, system configurations, etc., but in the case of a tablet, there are several independent apps.

## NO GAME

Tablet, why should I want you?... From a platform for books, it became a leading equipment for all kinds of games, from the traditional puzzles and games of chance to games that lead and stimulate new synapses.

The novelty is that a growing adult public are being attracted by games. Some games present connections with physical laws such as gravity, simulating a real world on the hi-def 2D screen. There are games that make us manipulate the tablet as if it was a joystick, spinning all around, shaking the equipment, i.e, moving physically. That is a dramatic change in the sort of interactivity we are used to. It is possible to play everywhere, in motion and in any position.

Games are one of the most lucrative sources of the apps market, but unfortunately, there are many games that stimulate the use of real money as a trick to advance, as well as part of their dynamics. This issue requires care and discernment. But it is still too soon to know if the game industry will become a huge slot machine worldwide or if the tendency is the emergence of games that are paid only in the moment of purchase of the app.

The fact is that tablets made the big TV, desktop and joystick sets, as well as their cables, equipment, cartridges, and DVDs, obsolete overnight. Obviously, the experience and the proposal of the tablet are completely different from that provided by big TV screens and games that simulate physical action. After all, the tablet's excellence of interaction lies in its mobile aspect.

**Maria Eugenia Mourão**  
FILE Tablet Coordination



**099 GAME STUDIO:**  
**ALPER SARIKAYA**  
**GRAVITY PROJECT**  
**TURQUIA | TURKEY**

“Gravity Project” é um jogo com visual high-tech que requer alta habilidade. Enquanto faz o personagem deslizar, pular ou mudar de parede/chão, o jogador tem que focar toda sua atenção para não bater nos obstáculos que aparecem cada vez mais rapidamente. “Gravity Project” is a game with high-tech visuals which requires a lot of skill. The player must be very focused to make the character slide, jump or go to another wall/floor without hitting the obstacles that pop up faster and faster.



**ANIMOCA**  
**ULTIMAZE**  
**HONG KONG SAR**

Você controla o mundo de “UltiMaze”, no qual irá escalar paredes verticais, atravessar portais e saltar de uma pista para outra. O desafio? Se você não cair, terá a chance de competir com outros jogadores. You control the “UltiMaze” world where you will find yourself going up vertical walls, going through portals and jumping from one track to another. The challenge? Don’t fall off and we will give you the chance to compete against everyone else.

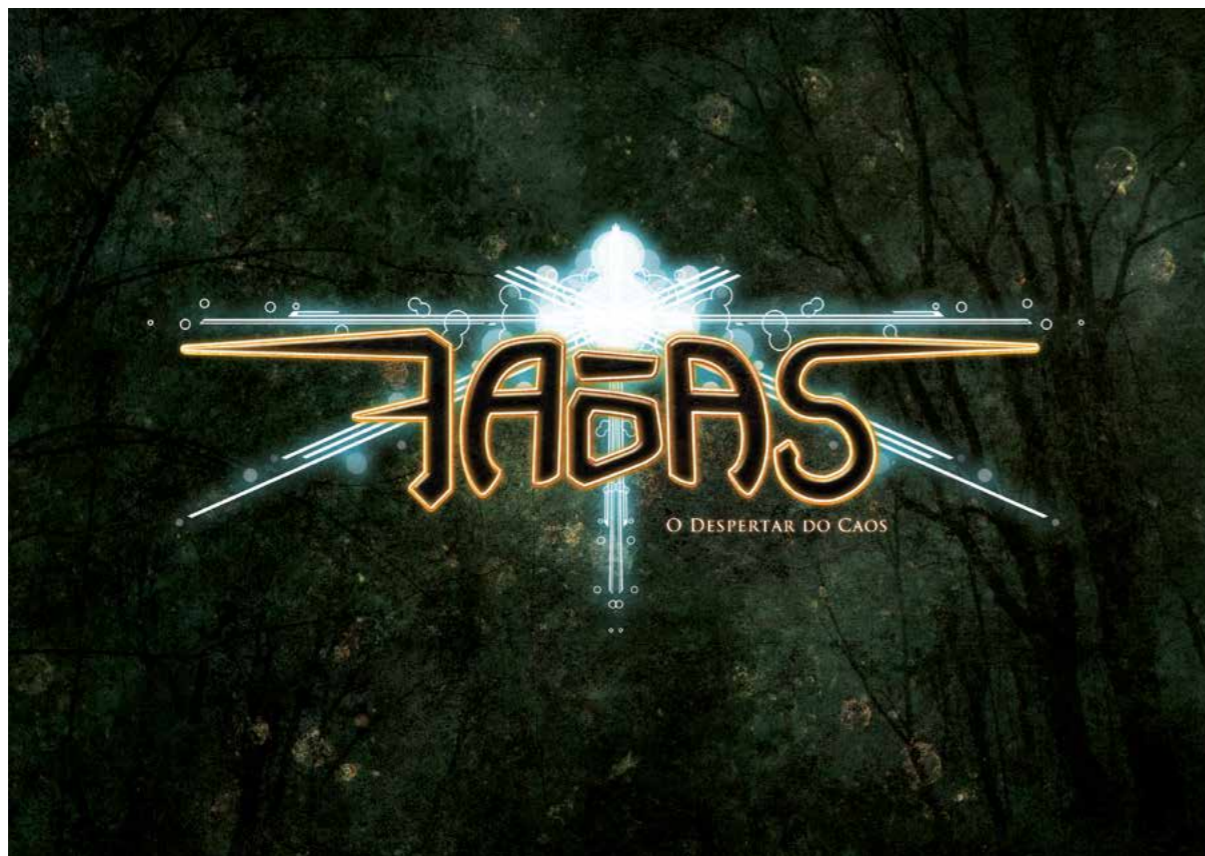


**CASUAL2FLAG / MOBJOY:**  
**ÁTILA MOREIRA, ÍCARO**  
**MOREIRA, LEONARDO VIEIRA,**  
**FRANK MALCHER & JOHN PABLO**  
**DINO JUMP**  
**BRASIL | BRAZIL**

“Dino Jump” é um jogo de saltos totalmente empolgante! Manipule seu dispositivo para controlar um dinossauro que dá pulos para escapar de um vulcão. “Dino Jump” is a super addicting jump game! Tilt your device to control a dinosaur as it jumps to escape from a volcano.







**DEAD MUSHROOM:  
MAÍRA VALENCISE GREGOLIN**  
DRAGON RAID  
BRASIL | BRAZIL

O jogo "Dragon Raid" apresenta um enredo intuitivo, no qual o jogador usa os recursos do dispositivo para se divertir! O acelerômetro movimenta o dragão. O jogador também pode soprar no microfone para acertar os inimigos. Bater de leve na tela é outro modo de atirar neles! "Dragon Raid" is a game that features an intuitive gameplay in which the player uses the device's functionalities to have fun! The accelerometer moves the dragon around. The player can also blow in the microphone to fire the enemies. Tapping the screen is another mode to fire up!

**BOGEYBOX**  
FADAS  
BRASIL | BRAZIL

"Fadas" é uma narrativa (ciberdrama) processual, espacial, enciclopédica e participativa que usa diversas estéticas e linguagens para contar uma história movimentada, explorando os recursos singulares das mídias digitais. O aplicativo conta o prólogo da trilogia "Fadas", o início de um grande conflito entre as maiores civilizações das "Terras Conhecidas". "Fadas" is a procedural, spatial, encyclopedic, and participatory narrative (cyberdrama) that uses different aesthetics and languages for mobile storytelling exploring the unique resources of digital media. The app tells the prologue of the "Fadas" trilogy, the beginning of a major conflict between the largest civilizations of the "Known Lands".







**G5 ENTERTAINMENT:**  
**ARTOGON/G5**  
**MISTERY OF THE CRYSTAL**  
**PORTAL**  
**SUÉCIA | SWEDEN**

Embarque em uma aventura instigante com Nicole, cujo pai desapareceu após fazer uma descoberta que poderá “mudar o destino da humanidade”. Nicole vasculha o globo em uma busca surpreendente para descobrir a verdade por trás da invenção de seu pai. *Embark on a brain-bending adventure with Nicole, whose father went missing after making a discovery that could “change the course of humanity”.* Nicole searches the globe on an eye-popping quest to discover the truth behind his invention.



**G5 ENTERTAINMENT:**  
**ORCHID GAMES**  
**ROYAL TROUBLE: HIDDEN**  
**ADVENTURES**  
**SUÉCIA | SWEDEN**

A princesa Loreen e o príncipe Nathaniel se veem presos em uma masmorra sem ter a menor ideia de como foram parar lá. Ela é inteligente, espirituosa e rebelde. Ele é bonito, inteligente e corajoso. Infelizmente, eles não se suportam! Assuma o controle dessa dupla hilariante e ajude-a a escapar de seus covardes sequestradores. *Princess Loreen and Prince Nathaniel find themselves locked in a dungeon without any idea of how they got there. She is bright, witty, and rebellious. He is handsome, smart, and brave. Unfortunately, they can't stand each other! Take control of both the Prince and Princess and help this hilarious bickering duo escape from their dastardly kidnappers.*

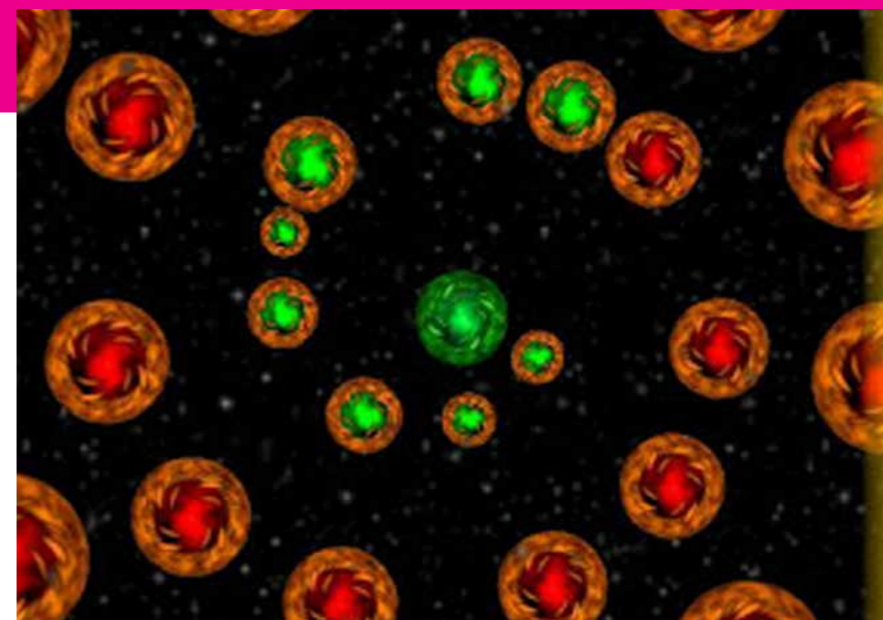


**GAMISTRY: AARON OOSTDIJK,  
ALEX KENTIE, DJEGO IBANEZ**

**MUNCH TIME**

**HOLANDA | THE NETHERLANDS**

Ajude Munch a chegar até seu almoço! Balance, voe e se lance através de mais de 80 níveis complexos. Mude as cores para abrir vários caminhos e use sua língua superforte para circular por mundos belos e diversos... ou saboreie o almoço! *Help Munch get to his lunch! Swing, fly and launch yourself through more than 80 puzzling levels. Change color to open up different paths and use your super strong tongue to move through various beautiful worlds... or eat lunch!*



**GREENLOG  
BIG BANG  
RÚSSIA | RUSSIA**

Aventuras épicas de uma partícula de matéria pelas eras de desenvolvimento do Universo. Imagine-se como a menor partícula que foi ejetada do todo pelo “Big Bang” e agora está circulando pelo tempo e pelo espaço, a fim de perecer novamente. Você esperava algo como o Osmos para o Androide? Explore o misterioso universo do “Big Bang”. *Epic adventures of a matter particle through the eras of development of the Universe. Imagine yourself as the smallest particle which was thrown out of the singularity of the “Big Bang” and which is running through time and space in order to perish again. Did you expect something like Osmos for Android? Explore the mysterious universe of the “Big Bang”.*

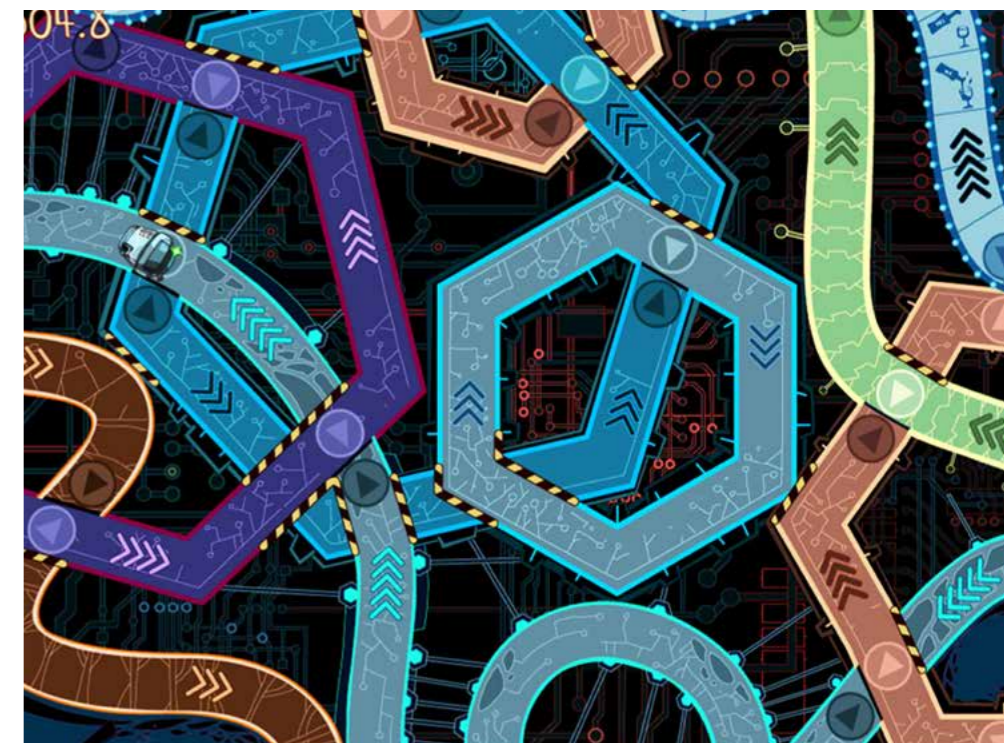


**IMANGI STUDIOS**  
**HARBOR MASTER**  
**ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

Relaxe e deixe-se levar pelos sons do mar. Você é o “chefão” de um porto movimentado. Direcione barcos para as docas, observe-os descarregando as cargas e guie-os para fora da tela. Mas tome cuidado para não deixar os barcos colidirem, e fique alerta contra os piratas, monstros e ciclones! *Relax and let the sounds of the sea transport you far away. You are the “Harbor Master” in a busy harbor. Direct boats into the docks, watch them unload their cargo, and direct them off the screen. But be careful not to let the boats crash, and watch out for the pirates, monsters, and cyclones!*

**HAAB ENTERTAINMENT**  
**GOOD VS. REASON**  
**RÚSSIA | RUSSIA**

Uma combinação singular de livros interativos, animação artesanal e jogos de computador de vários gêneros.  
*An unique combination of interactive books, hand-drawn animation and computer games in various genres.*







**IMANGI STUDIOS**  
**MAX ADVENTURES**  
**ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

A Terra foi invadida. Todos os adultos foram capturados. O destino do planeta depende de você. Lute contra a horda alienígena, navegue por áreas que parecem labirintos, salve seus amigos e mande os alienígenas de volta para o lugar de onde vieram. *Earth has been invaded. All the adults have been captured. The fate of the planet depends on you. Battle the alien horde, navigate through maze-like neighborhoods, save your friends, and send the aliens back where they came from.*

**JAMBALAYA GAMES / MOBJOY:**  
**THIAGO HIRATA**  
**RIBBIT HOP**  
**BRASIL | BRAZIL**

“Ribbit Hop” é um jogo de enigma baseado em física. Ao saltar acima de plataformas e evitar obstáculos em vários níveis, você ajuda o sapo a comer as moscas. *“Ribbit Hop” is a physics puzzle game, where you help the frog to eat the flies by jumping over platforms and avoiding obstacles through several levels.*

**IMANGI STUDIOS**  
**TEMPLE RUN**  
**ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES**

Você roubou o ídolo amaldiçoado do templo e agora tem de correr para salvar sua pele e escapar dos Macacos Demoníacos que estão em seu encalço. Teste seus reflexos enquanto desce a mil por hora pelas paredes do velho templo e corre em rochedos escarpados. Gire, pule e deslize para desviar de obstáculos, junte moedas e compre bônus de poder, desbloqueie novos personagens e veja até que distância você consegue correr! *You’ve stolen the cursed idol from the temple, and now you have to run for your life to escape the Evil Demon Monkeys nipping at your heels. Test your reflexes as you race down ancient temple walls and along sheer cliffs. Swipe to turn, jump and slide to avoid obstacles, collect coins and buy power ups, unlock new characters, and see how far you can run!*



**MEDIOCRE AB  
SPRINKE  
SUÉCIA | SWEDEN**

Com efeitos incríveis, "Sprinkle" é um jogo instigante no qual os jogadores se esforçam para solucionar enigmas e vencer obstáculos.

Tem alguns dos efeitos de física aquática mais realistas já vistos em um dispositivo acionado por toque! *Featuring amazing effects, "Sprinkle" is a brain-teasing game where players strain to figure out each puzzle and obstacle.*

*Some of the most realistic water physics ever seen on a touch device!*



**MOBJOY: ALEXANDRE  
TOLSTENKO, ANDRE ALVES,  
DENIS KOISHI, HENRIQUE  
NAKASHIMA, LUCAS MACHADO,  
LUIZ SOUZA, MARCEL ROCHA,  
MATEUS XIMENES & MAURO  
LOPES**

**ROAD WARRIOR  
BRASIL | BRAZIL**

"Road Warrior" consiste em um jogo de corrida com rolagem lateral, que coloca os usuários no papel de um corredor novato. Ao bater de leve na tela ou usar o acelerômetro, os jogadores fazem os motores roncarem, usam armas, explodem carros e saltam no ar para chegar ao pódio. A atuação de dublês garante mais velocidade aos corredores, o que é fundamental para derrotar todos os adversários.

*"Road Warrior" consists of a side-scrolling racing game that puts users in the shoes of a racing rookie. By tapping on the screen or using the accelerometer, players will roar engines, use guns, explode cars and perform air flips to get to the podium. Stunt performances grant drivers with speed boosts, essential to beat all opponents.*





## MOKUS: MAKSYM HRYNIV

CONTRE JOUR

UCRÂNIA | UKRAINE

Confundindo as distinções entre jogos e arte interativa, “Contre Jour” o leva para um mundo de beleza fantástica, moldado pela ação recíproca da luz e da escuridão.

Blurring the lines between games and interactive art, “Contre Jour” welcomes you to a hauntingly beautiful world shaped by the interplay of light and darkness.



## MONSTER AND MONSTER: DAVID FULLICK & DAN GRIFFITHS

AUTUMN WALK

REINO UNIDO | UNITED KINGDOM



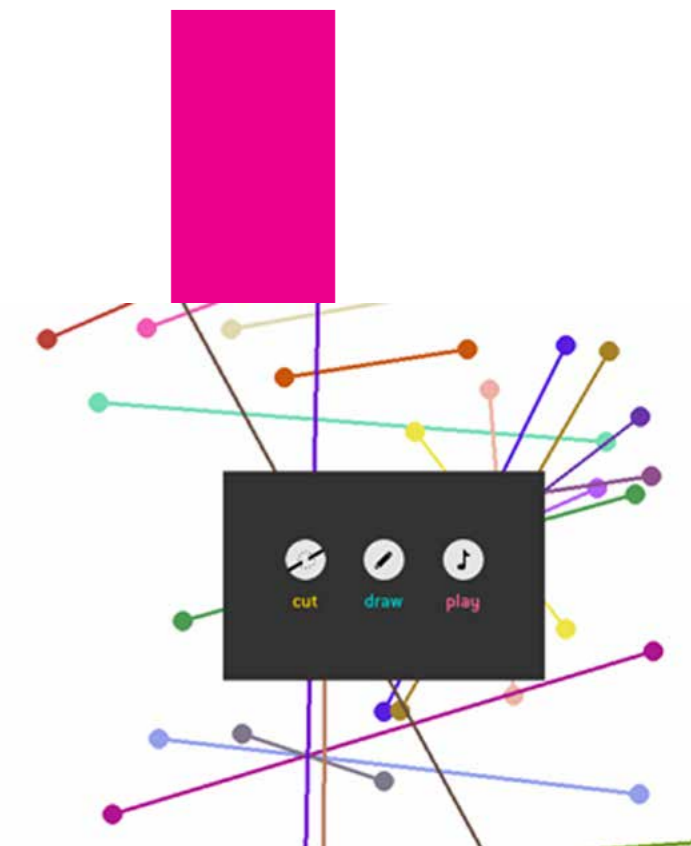
“Autumn Walk” é um jogo doce e viciante em que um cavalheiro vitoriano passeia com seu cão de estimação, Colin, em torno de um parque. Ele não vai dar conta da sua adrenalina, mas o jogo é peculiar, simples e certamente original. “Autumn Walk” is a sweet and addicting game where a Victorian gentleman takes a walk with his dog, Colin, around a park. He couldn’t deal with its adrenaline, but the game is peculiar, simple, and certainly original.

## PILL & PILLOW: HENRY CHU

SQUIGGLE

HONG KONG

Desenhe música! Desenhe algumas linhas e toque-as como cordas. Transforme seu tablet ou celular em um pitoresco instrumento. Draw music! Draw some lines and play them as strings. Turn your tablet or phone into a colourful instrument.



## PILL & PILLOW: HENRY CHU & SAMSON YOUNG

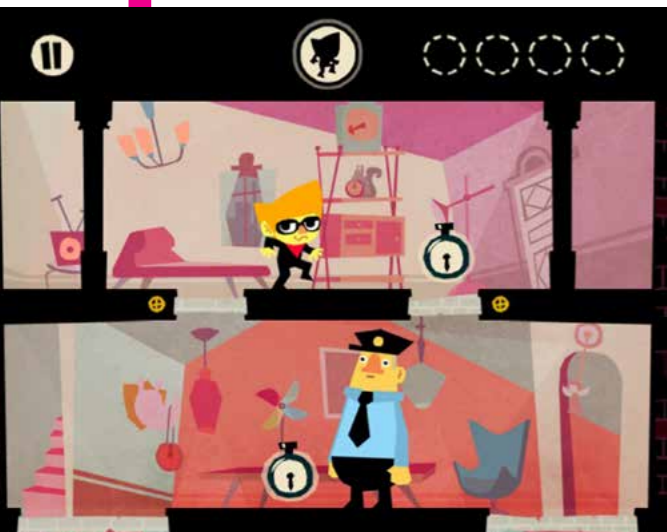
### THE PAINTED FACE HONG KONG



Interpretações errôneas da Ópera de Cantão são representadas em 6 composições generativas. M+, o novo Museu de Cultura Visual de Hong Kong, visa criar um ambiente inclusivo e acolhedor em um museu de categoria internacional. Arte visual (incluindo pintura), imagens em movimento, design, arquitetura e cultura popular são apresentados fora de uma estrutura hierárquica pré-determinada. *Misreadings of Cantonese Opera are represented in 6 generative compositions. M+, the new Museum of Visual Culture for Hong Kong, aims to establish an inclusive and welcoming environment in a world class museum. Visual Art (including Ink Art), Moving Image, Design, Architecture and Popular Culture are presented without a predetermined hierarchical structure.*

## SIMOGO: SIMON FLESSER & MAGNUS "GORDON" GARDEBÄCK

### BEAT SNEAK BANDIT SUÉCIA | SWEDEN



Quando todos os relógios existentes são roubados pelo duque Clockface e o mundo vira um caos, cabe ao "Beat Sneak Bandit" recuperá-los! *When all the clocks in the world are stolen by Duke Clockface and the world is in chaos, it'll be up to the "Beat Sneak Bandit" to steal them back!*

## SIMOGO: SIMON FLESSER & MAGNUS "GORDON" GARDEBÄCK

### BUMPY ROAD SUÉCIA | SWEDEN

A primavera chegou e um casal na terceira idade resolve fazer uma viagem de carro como nos velhos tempos. Controle a estrada com um simples toque para que eles viajem com segurança e ajude-os a reviverem as lembranças de seu passado. *Spring is here and a loving couple in their autumn years decide to go for a ride in their car, just like in the old days. Bump the road with a simple touch to safely guide them on their trip and help them to collect the memories of their past.*



## SIMOGO: SIMON FLESSER & MAGNUS "GORDON" GARDEBÄCK

### KOSMO SPIN SUÉCIA | SWEDEN

Ouve-se um clamor de inquietação no cosmo... Entre em uma aventura não muito épica para salvar muffins extraterrestres, xícaras espaciais de café e torradas alienígenas do invasor maligno. Com a ponta dos dedos, faça o universo rodopiar para defender seu planeta de oito bolas e melancias despachando-as de volta para a eternidade! *Throughout the cosmos a distress call is heard... Set out on a not so epic quest to save extra terrestrial muffins, space cups of coffee and alien toasts from the evil invader. Spin the universe at the tip of your fingers to defend your planet from eight balls and watermelons by deflecting them right back in to eternity!*







向加圖前向十



## FILE ANIMA+

O FILE Anima+ apresenta um ato de colaboração e compartilhamento entre os universos dos games e da animação. Entre as animações exibidas na edição de São Paulo, que teve parceria com os mais importantes festivais de animação do mundo, como SIGGRAPH, Japan Media Arts e SICAF, entre outros, o FILE Games Rio selecionou algumas obras que exploram a diversidade e propõem novas experiências.

Para os games, a animação é um elemento essencial da narrativa, além de definir a personalidade dos personagens através de ações e movimentos.

Os jogos são lembrados pelos gráficos e jogabilidade, mas são os personagens e suas histórias que criam a empatia necessária para cativar o público e os tornam memoráveis.

A singularidade do game em comparação com outros meios é que ele permite ao jogador não apenas relacionar-se com o protagonista, mas também ser ele de fato.

A animação feita para filmes e jogos difere no sentido de que os games proporcionam o controle da experiência e permitem decisões que modificam as animações. Ambos os campos, porém, também se assemelham, pois cada vez mais indivíduos se aventuram a criar games, fomentando uma comunidade crescente de pessoas que investe nessa atividade não com objetivos comerciais, mas como um campo para autoexpressão e criatividade, assim como os realizadores de filmes de animação.

**Raquel Olivia Fukuda**  
(Coordenadora do FILE ANIMA+)

The FILE Anima+ presents an act of collaboration and sharing between the game and animation universes. From the animations exhibited in the edition of São Paulo, which had partnership with the most important international animation festivals, such as SIGGRAPH, Japan Media Arts and SICAF, among others, the FILE Games Rio selected some works that explore the diversity and propose new experiences.

For games, animation is an essential element in the narrative, besides defining the characters' personality through actions and motion.

The games are remembered due to their graphs and playability, but their characters and histories are responsible for creating the necessary empathy to seduce the public and turn them memorable. The singularity of the game compared with other means is that it allows the player not only to relate to the leading character, but also to be him/her.

Animation made for films and games differs in the sense that games provide the control of the experience and allow decisions that change the animations. However, both fields also present similarities because more and more individuals venture into the creation of games, fostering a growing community of people that invests in that activity not moved by commercial objectives, but as a field for self-expression and creativity, as well as the creators of animated films.

**Raquel Olivia Fukuda**  
(FILE ANIMA+ Coordinator)





## PETROS VRELLIS

### STARRY NIGHT

#### GRÉCIA | GREECE

Esta animação interativa é baseada na obra-prima de Van Gogh “Noite Estrelada”. Os fluxos icônicos da pintura original ganham vida por meio de animação. Além disso, o espectador pode interagir com a pintura, alterando os fluxos ao tocá-la. Toda influência é temporária e, gradualmente, a animação volta a seu estado original. A trilha sonora ao fundo também reage ao fluxo.

A instalação proporciona uma interpretação imersiva da obra-prima original que pode ser usada para “redescobrir” a arte clássica e ter finalidades educativas. **This is an interactive installation based on Van Gogh’s masterpiece “Starry Night”. The iconic flows of original painting come to life, as an animation. Furthermore, the visitor can interact with the painting, altering the flows by touching. Any influence is temporary and the animation gradually returns to its original state. The background music also responds to the flow.**

**The installation provides an immersive interpretation of the original masterpiece that can be used for “re-discovering” classical art and serve educational purposes.**

**Petros Vrellis** Nascido em Ioannina, Grécia, em 1974, formou-se em Engenharia Elétrica e Computação na Universidade de Patras, e em Artes Plásticas e Ciências Artísticas na Universidade de Ioannina. Desde 1999 trabalha como engenheiro elétrico e tenta explorar o potencial das novas mídias para arte digital e instalações interativas. Já participou de várias exposições de arte na Grécia. **Born in Ioannina, Greece in 1974. Graduate of “Electrical and Computer Engineering” department of the University of Patras, and of “Plastic Art and Art Sciences” department of the University of Ioannina. Works as Electrical Engineer since 1999. Tries to explore the potentials of “new media”, with digital art and interactive installations. Has participated in various art exhibitions in Greece.**

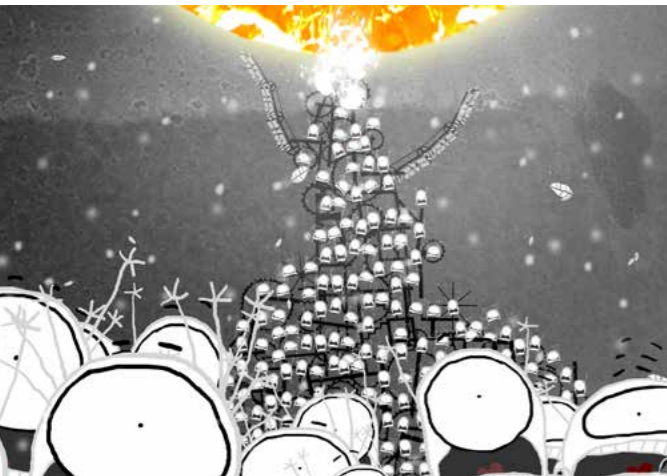


## ANATOLIY LAVRENISHIN

### WHITE CROW

UCRÂNIA | UKRAINE

10:00



Despertado por um estranho e desajeitado corvo branco, o elo da cadeia se desprende novamente tentando atingir seu ideal. Mas será que os poderes desencadeados há séculos vão permitir que seu trovão seja roubado? *Awoke by a clumsy, strange white crow, the umpteenth link in the chain steps out of line, trying to achieve its ideal. But will the powers that have been in motion for centuries allow their thunder to be stolen?*

## ANDREW RUHEMANN & SHAUN TAN

### THE LOST THING

AUSTRÁLIA | AUSTRALIA

15:00



Um menino descobre uma criatura de aparência bizarra enquanto apanha tampas de garrafa na praia. Adivinhando que ela está perdida, ele tenta encontrar quem é seu dono ou aonde pertence, mas encontra muda indiferença de todos, que mal notam sua presença. Por motivos que ele não explica, o menino simpatiza com a criatura e decide encontrar um “lugar” para ela. Ganhador do Oscar de melhor curta-metragem de animação em 2011. *A boy discovers a bizarre looking creature while out collecting bottle tops at the beach. Having guessed it is lost, he tries to find out who owns it or where it belongs, but is met with mute indifference from everyone else, who barely notice its presence. For reasons he does not explain, the boy empathises with the creature, and sets out to find a ‘place’ for it. 2011 Academy Award – Best animated Short Film.*

## ANU LAURA

### FLY MILL

ESTÔNIA | ESTONIA

07:17



O protagonista é um moleiro que reside em um moinho d’água. Ele faz pão diariamente e cria patinhos que pretende libertar um dia. No entanto, caçadores vão ao campo perto de sua casa, a fim de matar aves. *The protagonist is a miller who lives in a watermill. He bakes bread everyday and raises ducklings whom he intends to set free. But hunters go to the field next to his home in order to shoot birds.*



## BEOMSIK SHIMBE SHIM

THE WONDER HOSPITAL  
COREIA DO SUL | SOUTH KOREA  
11:00

Uma viagem surreal através de um hospital misterioso no qual a modificação da beleza física não é o que se espera. A cirurgia plástica é um dos dispositivos ópticos inventados neste filme. Filme de animação mudo. *A surreal journey into a mysterious hospital where the modification of physical beauty is not what you would expect. Plastic surgery is one of the optical devices invented in this film. Animated silent movie.*



## DAMIAN NENOW

PATHS OF HATE  
DINAMARCA | DENMARK  
7:07

Este é um conto sobre os demônios que dormem nas profundezas da alma humana e têm o poder de empurrar as pessoas para o abismo do ódio cego, fúria e raiva. *This is a short tale about the demons that slumber deep in the human soul and have the power to push people into the abyss of blind hate, fury, and rage.*



## CALEB WOOD

LITTLE WILD  
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES  
03:35

Siga "Little Wild" e seus amigos animais através do capim dourado. *Follow "Little Wild" and its animal friends through the golden grass.*





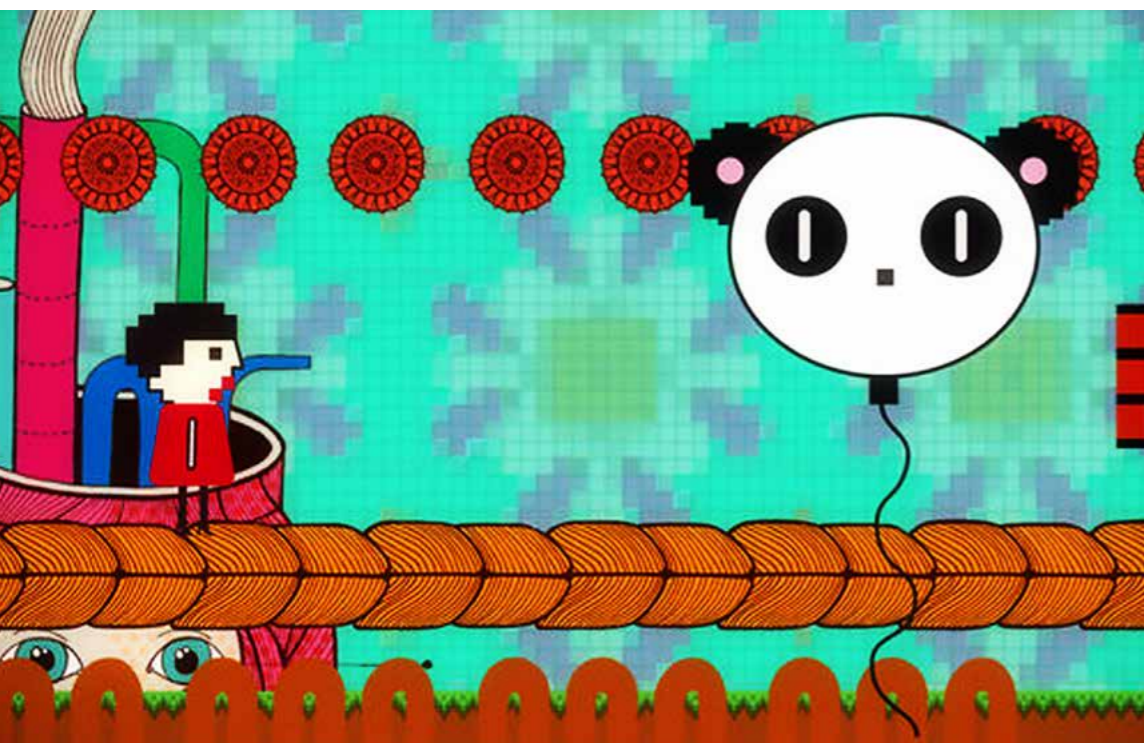
**DONGJIE ZHU**  
**KILLER TOYS**

**CHINA**  
**03:10**

A obra reflete uma guerra entre duas crianças. Há uma cena de luta com armas na parede conduzida pela imaginação dos meninos. O estilo descontraído do filme cria um forte contraste com as desastrosas guerras da realidade. *It reflects a war between two children. There is a fight scene with weapons on the wall conducted by the boys' imagination. The relaxed film style makes a sharp contrast with the disastrous wars in reality.*

Mistura de desenhos coloridos feitos à mão e computação gráfica. *Mix of colorful hand drawings and computer graphics.*

**ELINA KASEALU**  
**SHUFFLE A DREAM**  
**ESTÔNIA | ESTONIA**  
**02:57**



**HENRIK MALMGREN**  
**THE GUEST**  
**DINAMARCA | DENMARK**  
**7:07**

Em uma sociedade onde cuidamos uns dos outros com balas, a velha viúva Elsa está presa a seus velhos hábitos. Quando seu jantar solitário é brutalmente interrompido, ela toma uma decisão que muda mais do que sua própria vida, compreendendo que o paraíso não tem sentido sem as outras pessoas. *In a society where we take care of each other with bullets, the old widow Elisa is trapped in old habits. When her lonely dinner gets brutally interrupted, she makes a decision that changes more than her own life, understanding that Paradise is lost without others.*



**JOANNA LURIE**  
**THE SILENCE BENEATH THE BARK**  
**FRANÇA | FRANCE**  
**10:39**

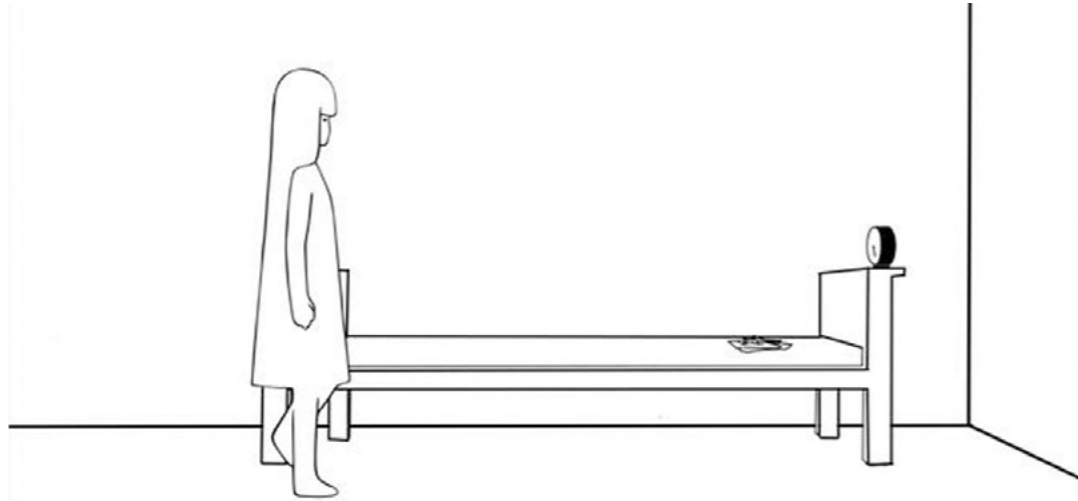
Em uma floresta coberta com um manto gigantesco, criaturas pequenas e engraçadas descobrem a neve... Indicado ao Oscar de melhor curta de animação em 2010. *In a forest covered with a gigantic mantle, little, funny creatures discover the snow... Nominated for the 2010 Oscar for animated short film.*





**MARI PAKKAS**  
BETWEEN TWO CLOCKRINGS  
ESTÔNIA | ESTONIA  
03:59

Uma menina agarra a oportunidade de ver as coisas de uma maneira diferente. *A girl grabs the opportunity to see things in a different way.*



**MATTIAS MÄLK**  
TUTU FUNNYTOOTH  
ESTÔNIA | ESTONIA  
07:41

Tutu, um velho palhaço que tem apenas um dente, está dando uma festa por seus 90 anos. Com convidados bem-vindos, porém, vem um plano indesejado e a festa de Tutu não será a única coisa em perigo... *Tutu, an elderly clown with only one tooth, is throwing his 90th birthday party. But with welcomed guests comes an unwelcomed plan and Tutu's party won't be the only thing in danger...*



**PATRICK JEAN**  
PIXELS  
FRANÇA | FRANCE  
02:35

Nova York é invadida por criaturas de 8 bits! *New York invasion by 8-bits creatures!*



## RAFAEL SOMMERHALDER

WOLVES

SUÍÇA | SWITZERLAND

05:56

Um lobo uivante, um incidente constrangedor e uma oportunidade perdida. O amor é feito de coragem.

A howling wolf, an embarrassing incident, and a missed opportunity. Love is made of courage.



## TREXEL ANIMATION

COPIA A

ARGENTINA

05:33

A obra narra as aventuras e infortúnios de Demódoco, um projetorista que descobre por acaso uma maneira singular de ter prazer. No entanto, abusar dela tem consequências perigosas. It tells the adventures and misfortunes of Demódoco, a projectionist, who discovers by chance a one-of-a-kind way to get pleasure. However, abusing it leads to risky consequences.



## THE ANIMATION WORKSHOP

GIRL AND THE ROBOT

DINAMARCA | DENMARK

4:33

Uma garota impaciente inicia a tarefa de construir um robô. Ela pode completá-la sem destruir sua própria criação?

An impatient girl takes on the task of building a robot. Can she complete it without destroying her own creation?



## WILLIAM JOYCE & BRANDON OLDENBURG

THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS

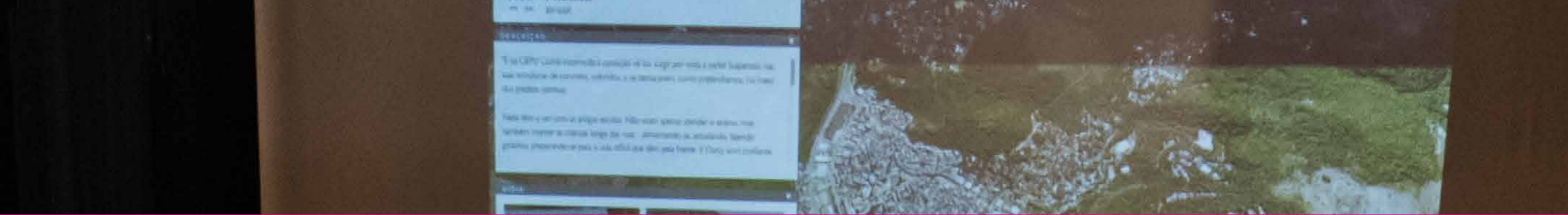
ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

16:22

O curta demonstra a importância da leitura realizando uma belíssima homenagem aos livros físicos. Inspirada simultaneamente no furacão Katrina, em Buster Keaton, no Mágico de Oz e no amor pelos livros, a história bem-humorada de "Morris Lessmore" é sobre pessoas que dedicam suas vidas aos livros e livros que retribuem esse empenho. Animação vencedora do Oscar de melhor curta-metragem de 2012. This short film shows the importance of reading and pays a beautiful homage to physical books. Simultaneously inspired by Hurricane Katrina, Buster Keaton, the Wizard of Oz, and the love of books, the funny story of "Morris Lessmore" is about people who devote their lives to the books and books that reward such zeal. An animation that won the 2012 Oscar for best short film.







# DESARROLLO DE PRODUCTOS





## FILE SYMPOSIUM

MESA-REDONDA | ROUND-TABLE  
DISCUSSION

MEDIADOR | MEDIATOR  
**FÁBIO PALMA**

DIRETOR DO IED RIO  
(ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN) |  
DIRECTOR OF IED RIO (ISTITUTO  
EUROPEO DI DESIGN)





## PALESTRANTES | LECTURERS

### PEDRO SEGRETO

O LÚDICO E AS INTERFACES  
WEB | THE PLAYFUL ASPECT AND  
WEB INTERFACES



**Pedro Segreto** Pedro Segreto é diretor da caos! vídeo & design, estúdio que desenvolve projetos gráficos e digitais para o mercado cultural com detalhes refinados e exclusividade nas soluções. Formado em arquitetura pela FAU-UFRJ e mestre em design pela PUC-RJ, dá aulas sobre mídias digitais e participa de palestras e mesas-redondas em universidades e eventos no Brasil e no exterior. Como diretor de arte, coordenou importantes projetos como os sites do arquiteto Oscar Niemeyer, do pintor Cândido Portinari e de marcas como Shop 126 e Dress to. **Pedro Segreto is a director of the chaos! video & design, a studio that develops graphic and digital projects for the cultural market with exquisite details and exclusivity in the solutions. Graduated in architecture from FAU-UFRJ and with a master's in design from PUC-RJ, he is a digital media teacher and participates in lectures and round-table discussions in universities and events in Brazil and abroad. As an art director, he has coordinated important projects such as the websites of architect Oscar Niemeyer, painter Cândido Portinari, and brands like Shop 126 and Dress to.**

Apresentar informações através de interfaces lúdicas é uma interessante estratégia na propagação de conteúdos relevantes e na definição da rede como um potente espaço de troca e invenção. Esta fala pretende observar como os aspectos lúdicos dos games podem ser reapropriados e utilizados na elaboração de interfaces web, a fim de proporcionar experiências e contar histórias de uma forma interessante e prazerosa. **Presenting information through playful interfaces is an interesting strategy for propagating important contents, as well as for the definition of the Web as a potent space of change and invention. This lecture intends to observe how playful aspects in games can be appropriated and used in the elaboration of Web interfaces in order to provide experiences and tell stories in an interesting and pleasant way.**

### CARLOS HOLLANDA

MITOS E SÍMBOLOS NOS  
GAMES - ONDE, POR QUE E PARA  
QUÊ? | MYTHS AND SYMBOLS IN  
GAMES - WHERE, WHY, AND  
WHAT FOR?



**Carlos Hollanda** Carlos Hollanda é mestre em História Comparada das Formas Narrativas pelo PPGHC/UFRJ, doutor em Artes Visuais (Imagem e Cultura) pelo PPGAV/UFRJ e pesquisador de artes sequenciais (quadrinhos, cinema e games), com foco em construção narrativa, semiologia das imagens, mitologia comparada e análise de simbolismos. **Carlos Hollanda has a master's in comparative history on narrative approaches from PPGHC/UFRJ and a PhD in visual arts (Image and Culture) from PPGAV/UFRJ, and conducts researches into sequential art (comics, movies, and games), with focus on narrative construction, semiology of images, comparative mythology, and analysis of symbolisms.**

As matrizes culturais de personagens como Dante e Batman, entre outros, e símbolos ligados ao inconsciente. Os topos narrativos nas “entranhas” de cada um de nós. As apropriações de características de personagens anteriores de diferentes origens: as intertextualidades e inter-íconicidades. Quadrinhos, cinema e games como linguagens afins. **The cultural origins of characters like Dante and Batman, among others, and symbols linked to the unconscious. The narrative topos inside each one of us. The appropriations of features of previous characters with different origins: the intertextures and inter-íconicities. Comics, movies, and games as kindred languages.**

## CRISTIANO ROSA (PANETONE) O GAME COMO SUPORTE PARA ARTE SONORA | THE GAME AS A SUPPORT FOR SOUND ART

**Cristiano Rosa** Cristiano Rosa é fascinado por mecânica, eletrônica, materiais e símbolos. Desenvolve um trabalho no qual técnicas convencionais se tornam laboratórios poéticos, para tratar de temas como apropriação, desmistificação e associação de objetos e ideias. Os resultados são concertos audiovisuais com instrumentos construídos e modificados, instalações, intervenções urbanas e uma série de laboratórios e oficinas. Participou de festivais como Artemov, FILE Hipersônica, Mostra Live Cinema, Mobile, Píksel (Noruega), Píxalache (Finlândia), Bogotrax (Colômbia), Dorkbot (Rio/Bogotá/SP), Fobia (Chile), Bienal do Mercosul e Fringe (China). É membro-fundador do coletivo Sudamerica Experimental que reúne artistas de Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, México, Peru e Uruguai. **Cristiano Rosa is fascinated for mechanics, electronics, materials, and symbols. He develops a work in which conventional techniques become poetic labs to address themes such as appropriation, demystification, and association of objects and ideas. The results are audiovisual concerts whose instruments are built and modified, installations, urban interventions, and a series of labs and workshops. He participated in festivals like Artemov, FILE Hypersonica, Live Cinema Expo, Mobile, Píksel (Norway), Píxalache (Finland), Bogotrax (Colombia), Dorkbot (Rio/ Bogotá/SP), Fobia (Chile), Mercosul Biennial, and Fringe (China). He is a founding member of the Sudamerica Experimental collective which gathers artists from Argentina, Brazil, Chile, Colombia, Ecuador, Mexico, Peru, and Uruguay.**



## ZENO ROCHA TECNOLOGIA E GAMES | TECHNOLOGY AND GAMES

**Zeno Rocha** Zeno Rocha, natural de Curitiba, é estudante de Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Com apenas 22 anos, já trabalhou como desenvolvedor na caos! design, Petrobras e Globoesporte.com. Hoje trabalha em seu home office como engenheiro de software para a empresa norte-americana Liferay. **Born in Curitiba, Zeno Rocha is studying Information Systems at the Federal University in the State of Rio de Janeiro. Although being only 22-year-old, he has already worked as a developer for caos! design, Petrobras, and Globoesporte.com. Today, he works at his home office as a software engineer for the US company Liferay.**





## FILE GAMES RIO

ÍNDICE DE ARTISTAS |  
INDEX OF ARTISTS

099 GAME STUDIO 40  
AARON OOSTDIJK 46  
ADRIANO FORTUNATO 14  
ALESSANDRO MARTINELLO 15  
ALEX KENTIE 46  
ALEXANDRE TOLSTENKO 53  
ALPER SARIKAYA 40  
AMORA B. 17  
ANATOLIY LAVRENISHIN 64  
ANDRE ALVES 53  
ANDRÉ TORRES 20  
ANDREW RUHEMANN 64  
ANIMOCA 41  
ANU LAURA 65  
ARTOGON/G5 44  
ÁTILA MOREIRA 41  
BEOMSIK SHIMBE SHIM 66  
BOGEYBOX 42  
BRANDON OLDENBURG 73  
CALEB WOOD 66  
CARLOS HOLLANDA 79  
CASUAL2FLAG 41  
CHRIS RANDLE 18  
CONRADO TESTA 15

CRISTIANO ROSA (PANETONE) 80  
DAMIAN NENOW 67  
DAN GRIFFITHS 55  
DANILO NEUBERN 14  
DAVID CARNEY 15  
DAVID FULLICK 55  
DEAD MUSHROOM 43  
DENIS KOISHI 53  
DIEGO GALIZA 20  
DJEGO IBANEZ 46  
DONGJIE ZHU 68  
EDUARDO LAMHUT 14  
ELINA KASESALU 68  
FÁBIO PALMA 77  
FRANK MALCHER 41  
G5 ENTERTAINMENT 44-45  
GABRIELE BONIS 15  
GAMISTRY 46  
GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER 26-27  
GREENLOG 47  
HAAB ENTERTAINMENT 48  
HELANA SANTOS 18  
HENRI CHU 55-56  
HENRIK MALMGREN 69  
HENRIQUE NAKASHIMA 53  
HENRY BRAUN 15

ÍCARO MOREIRA 41  
IMANGI STUDIOS 49 50  
JAMBALAYA GAMES 51  
JOANNA LURIE 69  
JOHN PABLO 41  
JOSÉ TRIGUEIRO JR 20  
LEONARDO VIEIRA 41  
LUCAS MACHADO 53  
LUIZ ALVAREZ 15  
LUIZ SOUZA 53  
LURI RODRIGUES 17  
MAGNUS "GORDON" GARDEBÄCK  
56-57  
MAÍRA VALENCISE GREGOLIN 43  
MAKSYM HRYNIV 54  
MARCEL ROCHA 53  
MARI PAKKAS 70  
MARIO CASTANEDA 22  
MATEUS XIMENES 53  
MATTIA TRAVERSO 15  
MATTIAS MÄLK 70  
MAURO LOPES 53  
MEDIA MOLECULE 16  
MEDIocre AB 52  
MINIBOSS 17  
MOBJOY 41, 51, 53  
MOKUS 54  
MÓNICA RIKIĆ 28-29  
MONSTER AND MONSTER 55  
MURILO OTTONI COSTA 14

OLLIE CLARKE 18  
ORCHID GAMES 45  
PAOLA LYNCH 14  
PATRICIO GONZALEZ VIVO 30-35  
PATRICK JEAN 71  
PEDRO MEDEIROS 17  
PEDRO SEGRETO 78  
PETROS VRELLIS 62-63  
PILL & PILLOW 55-56  
QUANTIC DREAM 19  
RAFAEL SOMMERHALDER 72  
RICKY HAGGETT 20  
RITA WU 26-27  
RODRIGO COLARES 14  
RODRIGO MOTTA 20  
SAMSON YOUNG 56  
SHAUN TAN 64  
SIMOGO 56-57  
SIMON FLESSER 56-57  
SUPERBOT ENTERTAINMENT 21  
TAW STUDIO 21  
THATGAMECOMPANY 22  
THE ANIMATION WORKSHOP 72  
THIAGO HIRATA 51  
TREXEL ANIMATION 73  
TY TAYLOR 22  
WILLIAM JOYCE 73  
ZENO ROCHA 81

## OI FUTURO

Presidência  
*President*

**José Augusto da Gama Figueira**

Vice-Presidência  
*Vice-President*

**Roberto Terziani**

Projetos e Programas  
*Projects and Programs*

**Rafael Oliva**

Administrativo, Financeiro,  
Planejamento e  
Desempenho  
*Financial and Administrative  
Planning*

**Sara Crosman**

CULTURA

Cultura  
*Culture*

**Roberto Guimarães**

Gerência de Cultura  
*Manager Culture*

**Victor D'Almeida**

Curadoria de Artes Visuais  
*Visual Arts Curator*

**Alberto Saraiva**

Produção de Artes Visuais  
*Production of Visual Arts*

**Claudia Leite (RJ)**

**Gustavo Goulart (BH)**

Coordenação Oi Futuro BH  
*Coordination Oi Futuro BH*

**Sérgio Pereira**

Museologia  
*Museology*

**Maria Helena Cardoso**

Equipe Cultura  
*Culture Team*

**Bruno Singh**

**Yuri Chamusca**

**Zelia Peixoto**

Estagiários  
*Trainee*

**Joseph Andrade**

**Ranni Soares**

**Raquel Valadares (BH)**

## FILE GAMES RIO GAME LOVER

Concepção e Organização  
*Conception and Organization*

**Ricardo Barreto e  
Paula Perissinotto**

Projeto de Arquitetura  
*Architecture Project*

**Stella Tedesco**

Assistente de Projeto de  
Arquitetura  
*Architecture Project Assistant*

**Camila Toni**

**Renata Fernandes**

Identidade Visual e  
Projeto Gráfico  
*Visual Identity and Graphic  
Design*

**Estúdio Quadrado:**

**Aline Coutinho**

**Andrea Ribeiro**

**Leandro Lopes**

Coordenação do File Anima+  
*File Anima+ Coordination*

**Raquel Olivia Fukuda**

Coordenação do File Tablet  
*File Tablet Coordination*

**Maria Eugênia Mourão**

Coordenação do File  
Symposium

*File Symposium Coordination*

**Fabiana Krepel**

Coordenação do Educativo  
*Educational Coordination*

**Eliane Weizmann**

Supervisores do Educativo  
*Educational Supervisors*

**Marcelo Nogueira**

**Tiago Rubini**

Coordenação de Produção  
*Production Coordination*

**Renata Perissinotto Passos**

Assistente de Relações  
Internacionais

*International Relations*

*Assistant*

**Maria Luisa Vieira**

Coordenação de Conteúdo  
*Content Coordination*

**Fernanda Albuquerque de**

**Almeida**

Assistente de Coordenação  
de Conteúdo

*Content Coordination*

*Assistant*

**Anita Cavaleiro**

Produção de Conteúdo Web  
*Web Content Production*

**Maria Luisa Vieira**

**Maiara Leite**

Audiovisual  
**Images**

Cenotecnia  
*Set Designing*

**Camuflagem**

Tradução e Revisão  
*Translation and Proofreading*

**Thaís Costa**

Fotografia  
*Photography*

**Thales Leite**

Assessoria de Imprensa  
*Press Relations*

**Ow&A Comunicação**

Interface de Mídia  
*Media Interface*

**Interativos Comunicação**

**Interativa**

Monitores  
*Guides*

**Ailton Berberick**

**Dony Escobar**

**Helena Dozzi Dantas**

**Ismael Davi de Paulo**

**Juliana Grisolia**

**Juliana Ribeiro Campos**

**Leonardo Souza**

**Luana Ferreira**

**Mariana Gomes**

**Mariana Lima**

**Matheus Simoes**

**Mayara Araujo Caetano**

**Patrícia Chiavazzoli da**

**Costa Cerqueira**

**Rodolfo Darsie**



**COLEÇÃO ARTE & TECNOLOGIA  
OI FUTURO**

**01. Corpos Virtuais**  
Ivana Bentes [org.], 2005

**02. Estado de Atividade  
Funcional: E.A.F. Tina  
Velho**  
Alberto Saraiva [org.], 2005

**03. Ciclo Paradigma  
Digital: FotoRio 2005**  
Milton Guran [org.], 2005

**04. Geração Eletrônica**  
Tom Leão [org.], 2006

**05. FILE RIO 2006:  
Festival Internacional de  
Linguagem Eletrônica**  
Paula Perissinotto e  
Ricardo Barreto [org.], 2006

**06. Pintura em Distensão**  
Zalinda Cartaxo, 2006

**07. Wilton Montenegro:  
Notas do Observatório,  
Arte Contemporânea  
Brasileira**  
Glória Ferreira [org.], 2006

**08. Nam June Paik: vídeos  
1961–2000**  
Nelson Hoineff [org.], 2006

**09. Vicente de Mello,  
Áspera Imagem**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição Aeroplano, 2006

**10. Dança em Foco:  
Dança e Tecnologia**  
Paulo Caldas e Leonel  
Brum [org.], 2006

**11. Câmaras de Luz**  
Ligia Canongia [org.], 2006

**12. Multiplicidade:  
Imagem\_som\_inusitados**  
Batman Zavareze [org.], 2006

**13. FILE RIO 2007:  
Festival Internacional de  
Linguagem Eletrônica**  
Ricardo Barreto e  
Paula Perissinotto [org.],  
2007

**14. Filmes de Artista:  
Brasil 1965–80**  
Fernando Cocchiarale [org.],  
Coedição Contra Capa,  
2007

**15. Dança em Foco:  
Videodança**  
Paulo Caldas e Leonel  
Brum [org.], 2007

**16. Atlas Américas**  
Paulo Herkenhoff [org.],  
Coedição Contra Capa, 2007

**17. Fotografia e Novas  
Mídias: FotoRio 2007**  
Antonio Fatorelli [org.],  
Coedição Contra Capa, 2007

**18. Babiliaques: 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  
Linguagem Eletrônica**  
Paula Perissinotto e Ricardo  
Barreto [org.], 2008

**21. Poiesis**  
André Vallias, Friedrich  
W. Bloch, Adolfo Montejo  
Navas [orgs.], 2008

**22. Ivens Machado:  
Encontro / Desencontro**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição Contra Capa, 2008

**23. Dança em Foco: Entre  
Imagem e Movimento**  
Paulo Caldas, Eduardo  
Bonito e Regina Levy [orgs.],  
Coedição Contra Capa, 2008.

**24. Hüzün. Carlos Vergara**  
Luiz Camillo Osório,  
Coedição Contra Capa, 2008

**25. Marcos Chaves**  
Alberto Saraiva,  
Coedição Aeroplano, 2008

**26. Performance Presente  
Futuro**  
Daniela Labra [org.],  
Coedição Contra Capa, 2008

**27. Arte da Antártida**  
Alfons Hug,  
Coedição Aeroplano, 2009

**28. FILE RIO 2009:  
Festival Internacional de  
Linguagem Eletrônica**  
Ricardo Barreto e Paula  
Perissinotto [org.], 2009

**29. Meias Verdades**  
Ligia Canongia, 2009

**30. Dança em Foco: A  
Dança na Tela**  
Paulo Caldas, Eduardo  
Bonito e Regina Levy [org.],  
Coedição Contra Capa, 2009

**31. Gary Hill: O Lugar Sem  
o Tempo. Taking Time  
From Place**  
Marcello Dantas [org.],  
Coedição Contra Capa, 2009

**32. Entre Temps: Uma  
década de videoarte  
francesa na coleção do  
Musée d'Art moderne de  
la Ville de Paris/ARC**  
Angeline Scherf, Odile  
Burlureau, Jean-Max  
Colard, 2009

**33. Performance Presente  
Futuro. Vol. II**  
Daniela Labra [org.],  
Coedição Aeroplano, 2009

**34. Entrevuvidos: Sobre  
Rádio e Arte**  
Lilian Zarembo [org.],  
Coedição SOARMEC  
Editora, 2009

**35. Pierre et Gilles: A  
Apoteose do Sublime**  
Marcus de Lontra Costa,  
Coedição Aeroplano, 2009

**36. FILE 8 BIT GAME  
PEOPLE: Festival  
Internacional de  
Linguagem Eletrônica**  
Paula Perissinotto e  
Ricardo Barreto [org.], 2009

**37. Frederico Dalton: Fotomecanismos**  
Coedição Contra Capa, 2007

**38. Multiplicidade: Imagem\_som\_inusitados**  
Batman Zavareze [org.], 2007

**39. Multiplicidade 2008**  
Batman Zavareze [org.],  
Coedição Aeroplano, 2009

**40. Multiplicidade 2009**  
Batman Zavareze [org.],  
Coedição Aeroplano, 2010

**41. A Carta da Jamaica**  
Alfons Hug [org.],  
Coedição Aeroplano, 2010

**42. Sonia Andrade: Vídeos**  
André Lenz [org.],  
Coedição Aeroplano, 2010

**43. Livro de Sombras: Pintura, Cinema, Poesia de Luciano Figueiredo**  
Katia Maciel e André Parente [org.], Coedição +2 Produções, 2010

**44. Wladimir Dias-Pino**  
Wladimir Dias-Pino [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**45. Multiplicidade 2010**  
Batman Zavareze [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**46. FAD - Festival de Arte Digital 2010**  
FAD - Festival de Arte Digital [org.],  
Coedição ICC Instituto cidades criativas, 2010

**47. Arte e novas espacialidades: relações contemporâneas**  
Eduardo de Jesus [org.],  
Coedição Fase 10 Ação Contemporânea, 2011

**48. ReVIDEO: Lenora de Barros**  
Lenora de Barros, Alberto Saraiva [org.],  
Coedição Automática Edições, 2011

**49. Performance Presente Futuro Vol. III**  
Daniela Labra [org.],  
Coedição Automática Edições, 2011

**50. Projetor: Tony Oursler**  
Paulo Venancio Filho [org.],  
Coedição Automática Edições, 2011

**51. Geração Eletrônica 2011**  
Bruno Katzer, Rossine A. Freitas, Tom Leão [org.],  
Edição Oi Futuro, 2011

**52. FILE GAMES RIO 2011: Eu quero jogar**  
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto [org.],  
Coedição F10, 2011

**53. Trans - Adriana Varela**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**54. Power Pixels**  
Miguel Chevalier  
Coedição Aeroplano, 2011

**55. Warhol TV**  
Judith Benhamou-Huet [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**56. Além Cinema**  
Neville D'Almeida,  
Coedição Nova Fronteira, 2011

**57. Luciferas, Simone Michelin**  
Simone Michelin [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**58. Pulso Iraniano**  
Marc Pottier [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**59. Era uma vez...**  
Aída Marques e Elianne Ivo [org.],  
Coedição Aeroplano, 2011

**60. Leticia Parente**  
André Parente e Kátia Maciel [org.],  
Coedição +2 Editora, 2011

**61. Gabriele Basilico**  
Nina Dias e Paola Chierigato [org.],  
Coedição Francisco Alves, 2011

**62. Brígida Baltar: O que é preciso para voar**  
Brígida Baltar e Marcelo Campos,  
Coedição Aeroplano, 2012

**63. Multiplicidade 2011**  
Batman Zavareze [org.],  
Coedição Aeroplano, 2012

**64. High-Tech/Low-Tech - Formas de Produção**  
Alfons Hug [org.],  
Coedição Aeroplano, 2012

**65. Atos de Fala**  
Felipe Ribeiro [org.],  
Coedição Rizoma, 2011

**66. Sebastião Barbosa, fotógrafo**  
Felippe Schultz Mussel [org.], Coedição Letra e Imagem, 2012

**67. FILE RIO 2012: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**  
Ricardo Barreto, Paula Perissinotto [org.],  
Coedição Aeroplano, 2012

**68. Iluminando o futuro - 50 anos de Jorginho de Carvalho.**  
EPAI, Miguel Colker [org.],  
Coedição Aeroplano, 2012

**69. I Seminário Oi Futuro Mediação em Museus: Arte e Tecnologia - Reflexões e Experiências**  
Adriana Fontes e Rita Gama [org.], Coedição Livre Expressão, 2012

**70. Predicament - Situações Difíceis**  
Yann Lorvo e Stéphanie Suffren, Coedição Apicuri, 2012

**71. Xico Chaves**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição F10, 2012

**72. Multiplicidade 2012**  
Batman Zavareze [org.],  
Coedição Aeroplano, 2013

**73. Poesia Visual**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição F10, 2013

**74. Transperformance**  
Lilian Amaral [org.],  
Coedição F10, 2013

**75. Regina Valente Quinto Ecologias**  
Paula Alzugaray [org.],  
Coedição F10, 2013

**76. EXPO(R) GODARD**  
Aída Marques, Anne Marquez e Dominique Paini [org.], Coedição 7 Letras, 2013

**77. MACHINARIUM**  
Marisa Flório e Monica Mansur [org.],  
Coedição Binóculo Editora, 2013

**78. Ana Vitória Mussi**  
Marisa Flório [org.],  
Coedição Apicuri e F10, 2013

**79. Bill Lundberg**  
Alberto Saraiva [org.],  
Coedição F10, 2013

**80. Paulo Climachauska**  
Alberto Saraiva,  
Coedição Coletiva Projetos Culturais, 2013

**81. FILE GAMES RIO 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**  
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.],  
Coedição FILE, 2014

**82. Nenhuma ilha - Elisa de Magalhães**  
Marcelo Campos [org.],  
Coedição Letra&Imagem, 2014

**83. Anatomia da Luz**  
Martha Pagy [org.],  
Albano Afonso, 2014

**84. BRICS**  
Alfons Hug [org.],  
Coedição Editora Atlântica, 2014

**85. Foto + vídeo + arte contemporânea: FotoRio 2009**  
Milton Guran [org.],  
Coedição Aeroplano, 2010

**86. EDUARDO KAC: Biotopos, Lagogifos e Obras Transgênicas**  
Coedição Contra Capa, 2014

**87. FILE RIO 2010: Perspectivas da arte digital**  
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto [org.], 2010

**88. FILE GAMES RIO: Game Lover**  
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto [org.],  
Coedição FILE, 2014





patrocínio **sponsorship**



SECRETARIA DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA



FILE

realização **accomplishment**

apoio cultural **cultural support**



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

File Games Rio [livro eletrônico] : Game Lover :  
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica =  
FILE Games Rio: Game Lover : Electronic Language  
International Festival / organizadores/organizers  
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto . --  
Rio de Janeiro : FILE, 2014. -- (Coleção arte &  
tecnologia OI)  
4 Mb ; PDF

Edição bilíngue: português/inglês.  
ISBN 978-85-89730-18-1

1. Arte contemporânea 2. Arte eletrônica  
3. Artes visuais 4. Comunicações digitais - Linguagem  
5. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica  
I. Perissinotto, Paula. II. Barreto, Ricardo.  
III. Título: FILE Games Rio: Game Lover :  
Electronic Language International Festival.  
IV. Série.

14-09695

CDD-709.04

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Arte contemporânea : Artes visuais 709.04



Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-89730-18-1

