

FILE GAMES RIO 2014

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

FILE GAMES RIO 2014

Festival Internacional de Linguagem Eletrônica **Electronic Language International Festival**

Organizadores: Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

1ª edição

Rio de Janeiro: FILE, 2014.



FILE



Neste ano, resolvemos realizar simultaneamente o FILE RIO e o FILE GAMES, que, por tradição, aconteciam em meses diferentes. A ideia é potencializar o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em sua versão carioca e criar a oportunidade de maior interação com obras de dois segmentos distintos das artes digitais. No mês da Copa do Mundo de Futebol, estão aqui dois de nossos campeões de audiência.

O que podemos ver na convivência do FILE RIO com FILE GAMES é um relevante recorte de como criadores de todo o mundo têm dedicado esforços a ampliar as noções conceituais de tecnologia e elaboram novas experiências a partir do hardware e do software. Por outro lado, a tecnologia por si só não tem bastado aos artistas como base de uso. A inventividade e a inquietação – além do aprofundamento, cada vez mais intenso, das possibilidades de interação com a obra – são o que mais chamam a atenção, no conjunto.

Hoje, a ideia de game ou jogo ganhou uma dimensão especial no campo da pesquisa e da criação artística e promete ser um dos principais eixos de reverberação de novas ideias da arte atual. Trata-se de uma porta aberta que exige ainda permanentes investidas.

O FILE RIO e o FILE GAMES pesquisam e divulgam a produção nacional e internacional, trazendo para o Rio de Janeiro aquilo que acontece no agora.

O Oi Futuro dá boas-vindas e convida a todos a se divertirem.

Roberto Guimarães

Diretor de Cultura
Oi Futuro

This year, we decided to present simultaneously FILE RIO and FILE GAMES, which traditionally were presented in different months. The idea is to boost the Rio version of the Electronic Language International Festival, and to create the opportunity of a wider interaction with the works of two different segments in the digital arts. In the month of the football World Cup, here are two of our audience champions.

What we see in the coexistence of FILE RIO and FILE GAMES is a relevant example of how creators from all around the world have devoted efforts to broaden the concepts of technology, and how they elaborate new experiences based on hardware and software. On the other hand, technology alone is not enough as a basis for the artists. The inventiveness and restlessness – as the deepening, increasingly more intense, possibilities of interaction with the work – are the factors that call attention the most in a general sense.

Today, the idea of game has achieved a special dimension in the field of artistic research and creation, and promises to be one of the main axes of reverberation for contemporary arts new ideas. It is an open door that still demands permanent advances. FILE RIO and FILE GAMES research and promote national and international production, bringing to Rio de Janeiro what is happening now. Oi Futuro welcomes you and invites everyone to have some fun.

Roberto Guimarães

Director of Culture
Oi Futuro

FILE GAMES RIO 2014

SUMÁRIO | SUMMARY

1. FILE GAMES RIO 2014 EXPOSIÇÃO | EXHIBITION 08

1.1. Games 10

1.1.1 Jornada Fantástica | A Fantastic Journey, Anita Cavaleiro 12

1.1.2. Obras | Works 14

1.1.3. Museu do Futebol | Football Museum 28

1.2. Anima+ 30

1.2.1 Introdução ao FILE Anima+ | Introduction to FILE Anima+, Raquel Olivia Fukuda 32

1.2.2. Obras | Works 34

1.2.3. Festivais Parceiros | Partner Festivals 44

2. GAMES E TEORIA | GAMES AND THEORY 46

2.1. Uma Teoria Narrativa dos Jogos | A Narrative Theory of Games, Espen Aarseth 48

2.2. Brincando e Jogando: Reflexões e Classificações |

Playing and Gaming: Reflections and Classifications, Bo Kampmann Walther 60

2.3. Jogos e Vida: A Emergência do Lúdico na Cibercultura |

Games and Life: The Emergence of the Ludic in Cyberculture, Fabiano Alves Onça 74

3. FILE RIO 2014 INSTALAÇÕES | INSTALLATIONS 82

4. ÍNDICE DE ARTISTAS | INDEX OF ARTISTS 98

5. CRÉDITOS | CREDITS 102

6. APOIO | SUPPORT 103

A photograph of an exhibition space with green walls and blue computer monitors. People are seen interacting with the displays. A large white geometric graphic is overlaid on the image, containing a green triangle with text.

FILE GAMES RIO 2014
EXPOSIÇÃO | EXHIBITION



FILE GAMES

FILE ANIMA+

GAMES E TEORIA |
GAMES AND THEORY

FILE



FILE RIO 2014
INSTALAÇÕES |
INSTALLATIONS



CANDAŞ ŞIŞMAN
SYN-PHON
 TURQUIA | TURKEY

As tentativas de Candaş em combinar diversas formas não necessariamente implicam em simplesmente um insight pioneiro, mas sim no uso das possibilidades infinitas na associação do conhecido com o desconhecido. Através do desconhecido, criamos um novo modo de pensar que tenta substituir e dar espaço para uma nova ferramenta de autoexpressão. Conclusivamente, a notação gráfica dá a oportunidade de se criar uma linguagem pessoal que mantém sua base na sensação do visual e do sonoro em paralelo. A fonação, de acordo com Candaş, é a presença da linguagem sonora em “SYN-Phon”, onde a estrutura é sustentada pela própria síntese. A música, em suas infinitas formas, estende-se para explorar uma linguagem humana comunicativa, assim, fazendo com que a ideia conceitual tenha uma importância muito mais significativa do que a própria ferramenta. Para Candaş, a presença da música em espaços negativos carregados positivamente é um elemento chave para a substituição do desconhecido buscando ser expressado. Com a realização de “SYN-Phon”, o limite do músico é atravessado, atingindo o nível de um compositor livremente infligido. Lörinc e Mátyás, fazendo as entradas musicais, no trompete e no violoncelo respectivamente, atingem a livre expressão legitimamente com os impulsos na linha de criação de uma nova linguagem. “SYN-Phon” demonstra uma articulação com base nas descobertas coletivas pessoais de Candaş em Budapeste durante o mês de junho. Buda e Peste,

em suas localidades geográficas separadas, possuem naturezas quintessenciais diferentes, além do relato de enchentes recentes em Duna, ela se destina a atingir o público como uma linguagem expressiva sensual. Ela inclui sons, criados e coletados em Budapeste, gravados pelo próprio Candaş. Toda a notação gráfica está disponível em formato impresso para ser parte da assimilação introdutória.

Notação gráfica e composição por Candaş Şişman
Barabás Lörinc: Trompete
Ölveti Mátyás: Violoncelo
Candaş Şişman: Eletrônicos e objetos

Candaş's trials of combining various forms don't necessarily imply the mere creation of a pioneering flash but rather the use of the endless possibilities in associating the known and unknown. Through the unknown, we come about with a new way of thinking that tries to substitute and make space for a new tool of self-expression. Conclusively the graphical notation gives liberate opportunity in creating one's personal language that holds its basis on feeling the visual and sound in parallel. Phonation, in accordance to Candaş is the presence of sound language in “SYN-Phon” where the structure is supported by the synthesis itself. Music in its myriad forms extends to exploiting a communicative human language, thereby making the conceptual idea much more of significant importance than the actual tool. For Candaş the presence of music in positively

charged negatives spaces is a key element for substitution of the unknown seeking to be expressed. By the happening of “SYN-Phon” the line of musician is crossed into a rather freely inflicted composer. Lörinc and Mátyás as the musical inputs, on trumpet and cello respectively, attain free expression rightfully to the impulses in line of creating a new language. “SYN-Phon” demonstrates an articulation based on Candaş's intimate collective findings of Budapest during the month of June. Buda and Pest in the separate geographical allocation hold different quintessence natures, in addition to the anecdote of recent flooding events of Duna it is meant to reach out to the audience as a sensual expressive language. It includes sounds, constructed and picked up in Budapest recorded by Candaş himself. The whole bulk graphical notation is available in print form to be part of the introductory assimilation.

Graphical notation and composition by Candaş Şişman
Barabás Lörinc: Trumpet
Ölveti Mátyás: Cello
Candaş Şişman: Electronics and Objects

Candaş Şişman
 Candaş Şişman (1985, Izmir) estudou arte na Izmir Anadolu High School for Fine Arts e formou-se na Animations Department of Eskişehir Anadolu University em 2009. Passou um ano de sua faculdade recebendo treinamento de design multimídia na Holanda (2006-2007). Com Deniz Kader, em 2011, fundou o “NOHlab”, um projeto que gera projetos coletivos de arte e design. Recebeu diversos prêmios desde 2007, entre eles uma menção honrosa do Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX e primeiro lugar em design sonoro no Roma Viedram Video Festival. Participou de muitos festivais de novas mídias. O artista vive e trabalha em Istambul, representado pela PG Art Gallery na Turquia. Candaş Şişman (1985, Izmir) studied fine arts in Izmir Anadolu High School for Fine Arts and graduated from the Animations Department of Eskişehir Anadolu University in 2009. He spent his one year of college receiving multimedia design training in Holland (2006-2007). With Deniz Kader, in 2011, he founded “NOHlab”, a project which generates collective projects in arts and design. He has received several awards since 2007, among which are an Honorary Mention from Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX and Best Prize in Sound Design from Roma Viedram Video Festival. He has participated in many new media festivals. The artist is living and working in Istanbul, represented by PG Art gallery in Turkey.

CHEVALVERT, 2ROQS,
POLYGRAPHIK & SPLANK
MURMUR

FRANÇA | FRANCE

Ideia

“Murmur” é uma prótese arquitetônica que permite a comunicação entre transeuntes e o mural no qual está ligada. A instalação simula o movimento de ondas sonoras, criando uma ponte luminosa entre os mundos físico e virtual. Há um efeito mágico, um mistério no modo como as ondas sonoras se movem. “Murmur” foca-se nesse movimento, criando, assim, um diálogo incomum entre o público e o mural.

Objeto

No âmbito do projeto, um dispositivo específico foi projetado e criado para coletar os murmúrios do público. Esse objeto foi chamado de “câmara de eco”, fazendo referência à mitologia grega. Ele representa não apenas a técnica crucial do dispositivo “Murmur”, mas também seu aspecto mágico, transformando as ondas sonoras em ondas de luz.

Idea

“Murmur” is an architectural prosthesis that enables the communication between passers-by and the wall upon which it is connected. The installation simulates the movement of sound waves, building a luminous bridge between the physical and the virtual worlds. There is a magical effect, a mystery in the way that sound waves move. “Murmur” focuses on this movement, thus creating an unconventional dialogue between the public and the wall.

Object

Within the frame of the project, a specific device was designed and created in order to collect the murmurs of the public. This object has been called “Echo Chamber”, making reference to Greek mythology. It represents not only the key technique of the “Murmur” device, but also its magical aspect, turning sound waves into light waves.

Murmur (Filosofia)

Com base em uma abordagem colaborativa e aberta, o grupo Murmur está reunido em torno do projeto desde o início de 2013. Quatro disciplinas são representadas: design visual, design de objeto, design de som e um toque mágico de programação. Os estúdios participantes são Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik e Splank. Cada um deles forneceu não apenas suas experiências em suas próprias especialidades, mas também suas percepções sobre as outras três.

Murmur (Philosophy)

Based on a collaborative and open approach, the Murmur group has gathered around the project since early 2013. Four disciplines are represented: visual design, object design, sound design and a magical touch of programming. The participating studios are Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik and Splank. Each of them has provided not only their expertise in their own specialties but also their insights on the other three.



KARINA SMIGLA-BOBINSKI

SIMULACRA

POLÔNIA/ALEMANHA | POLAND/GERMANY



“SIMULACRA” é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz.

Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca.

Se você segurar uma película polarizadora, como em “SIMULACRA”, em sua versão de lente de aumento, diante do monitor, então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas.

No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.

“SIMULACRA” is an optophysical experimental arrangement. At its heart are four LCD monitor panels, which are assembled in the form of a hollow square, and installed at eye level in the middle of the room. The ensemble appears internally gutted, overgrown and embraced. A tangle of cables and control devices pours out of the middle of the square. All around it several magnifying lenses dangle from chains. The imageless glaring ray of the monitors looks as if the images had fallen out of them. What remains is the essence of the medium: Light.

But the images are still in the screens. It requires only a small visual aid to recognize them. LCD-Monitors require several polarizing films in front and behind the pixel layers to produce visible images. These polarizing films filter the certain vibration directions of the emitting light. One of them is located on the surface of the monitor and can easily be scraped off using solvent and a glass scraper. The stripped monitor doesn't display any more pictures, but shines with an intense white light. If you hold a polarizing film, as in “SIMULACRA” in a magnifying glass version, before the monitor, then the function is restored. It is an impressive, wondrous experience when images suddenly appear from the pure white by the mere glance through a seemingly transparent film. But if you turn the lens in front of your eyes, the polarizing structure of the film creates wild color shifts or even complementary negative images. In the design of video images that run across the screens, Karina Smigla-Bobinski worked skillfully with the effect of an opaque glistening body of light: hands, feet, long black hair pressed against the inside surface of the screens, making them only visible within through the lenses, before disappearing into the white nothingness.

Karina Smigla-Bobinski

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

Karina Smigla-Bobinski

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

REJANE CANTONI
& LEONARDO CRESCENTI
TÚNEL | TUNNEL
BRASIL | BRAZIL

“Túnel” é uma escultura cinética, imersiva e interativa, composta de 92 pórticos que se desalinham em função da posição e da massa do corpo do interator. Vários usuários podem entrar e interagir simultaneamente na máquina. Interatores agenciam a máquina via posicionamento e peso. Um exemplo de interação é: você entra no “Túnel” e se posiciona próximo a uma das paredes laterais. Nesse caso, a posição relativa e a força gravitacional do seu corpo provocam variações na altura do piso. O piso inclina em até 5°, rotaciona progressivamente os pórticos associados na direção e no ângulo correspondentes, e com isso propaga movimentos ondulatórios em toda a extensão da obra. Para o observador externo, movimentos internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos ópticos cinéticos.

“Tunnel” is a kinetic, immersive and interactive sculpture, composed of 92 porticos that become disordered in function of the position and body mass of the interactor.

Numerous users can simultaneously enter and interact with the machine. Interactors agency the machine via their position and weight. An example of interaction is: you go into the “Tunnel” and stand by one of the side walls. In this case, the relative position and the gravitational force of your body provoke variations of floor height. The floor inclines up to 5°, the associated porticos progressively rotate in the corresponding direction and angle, and this propagates undulatory movements throughout the entire installation. For the outside observer, the internal movement or your displacement in relation to the installation produces kinetic optic effects.

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos. Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação. Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] nasceu em São Paulo; estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes, como fotógrafo e como diretor de fotografia realizou 13 curta metragens obtendo um total de 21 premiações nacionais e 14 internacionais 28 participações hors-concours e 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti

The two work together in the development of strategies for the experimentation and implementation of audio-tactile-visual interfaces that make it possible for the public to explore and interact naturally with data banks and virtual, remote or hybrid environments. Rejane Cantoni [www.rejanecantoni.com, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, has studied communications, semiotics, visualization of information systems and cinematic interfaces, in São Paulo and in Geneva (Switzerland); since 1987, researches and develops immersive installations with devices of data acquisition and manipulation in natural and/or sensorialized environments, and automation. Leonardo Crescenti [www.crescenti.com.br, www.cantoni-crescenti.com.br] born in São Paulo, studied architecture at FAU/USP, São Paulo; since 1978 researches and develops projects in different media and supports; as a photographer and photo director, accomplished 13 short films, receiving 21 national and 14 international prizes, 28 hors-concours participations and three participations in the Directors' Fortnight at Cannes Festival.



TAKESHI MUKAI, KEI SHIRATORI & YOUNGHYO BAK

ARART

JAPÃO | JAPAN

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

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

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

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

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

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

Takeshi Mukai

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

Kei Shiratori

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

Younghyo Bak

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

Takeshi Mukai

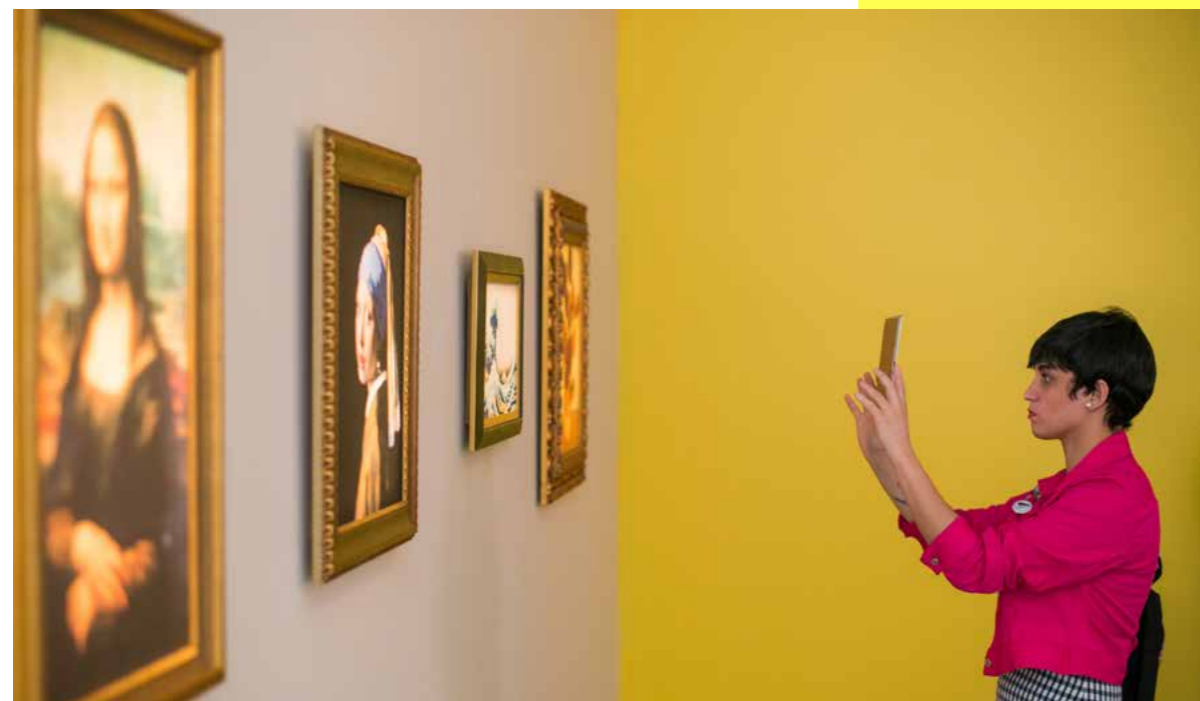
Born in Japan in 1985, studied social sciences at Ritsumeikan University in 2004 and new media arts at IAMAS in 2009. He is a graphic designer and a programmer who focuses on visual arts with technologies.

Kei Shiratori

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

Younghyo Bak

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





THEMBI ROSA & LUCAS SANDER
ESCADAADENTRO |
STAIRSINWARDS
BRASIL | BRAZIL

“EscadaAdentro” é uma videoinstalação feita pela coreógrafa e dançarina Themi Rosa em parceria com o cineasta Lucas Sander. Foi concebida através de um sistema de mapping que permite que a proporção do corpo seja mantida em relação à escada, trazendo à tona movimentos inusitados a serem realizados nessa superfície.

Registro audiovisual pela videoartista Paula Santos e trilha sonora por Ricardo Carioba.
www.vimeo.com/tauma

“StairsInwards” is a video installation made by the choreographer and dancer Themi Rosa in partnership with the filmmakers Lucas Sander. This video installation was designed to be project in stairs in a system of mapping that keep the whole body into the stairs bringing up unpredictable movements to this surface.

Audiovisual register made by the video artist Paula Santos and soundtrack by Ricardo Carioba. www.vimeo.com/tauma

Themi Rosa

Themi Rosa é dançarina e coreógrafa. Mestre em dança pelo PPG Dança da UFBA (2010) e graduada em Letras pela UFMG. Desde 2000, realiza projetos de dança em parceria com O Grivo, com coreógrafos e artistas convidados.

Integra o Dança Multiplex com Renata Ferreira e Margô Assis, e o Projeto Interferências, comunidade nômade formada por mais de 20 artistas de diversos países. www.dancamultiplex.com.br

Lucas Sander

Lucas Sander atua na área de audiovisual, como diretor, montador, finalizador e artista digital. Dirigiu os curtas-metragens Caixa de Pandora, em parceria com Paula Santos, Funeral for a friend, com Milan Pingel e Leonardo Amaral. Trabalhou em diversas obras do diretor Cao Guimarães, como montador, finalizador, fotógrafo e assistente de direção. É sócio-fundador do coletivo audiovisual Tauma.

Themi Rosa

Themi Rosa is a dancer and choreographer. She has a master's degree in dance by PPG Dança of UFBA (2010) and a graduation in Literature by UFMG. Since 2000, she performs dance projects in partnership with O Grivo, with invited choreographers and dancers. She is part of Dança Multiplex with Renata Ferreira and Margô Assis, and the Project Interferências, a nomadic community created by more than 20 artists of several countries. www.dancamultiplex.com.br.

Lucas Sander

Lucas Sander works in the field of audiovisual as a director, editor, finisher and digital artist. He directed the short films Caixa de Pandora, in partnership with Paula Santos, Funeral for a friend, with Milan Pingel and Leonardo Amaral. He participated of several works of the director Cao Guimarães as editor, finisher, photographer and assistant director. He is a founding member of the audiovisual collective Tauma.





- 2ROQS 86-87
ALEX VIAL 37
ALEXANDER BRUCE 16
AMANITA DESIGN S.R.O. 14-15
ANDRÉ TERUYA EICHEMBERG 15
ANDREAS PEITERSEN 18
ANRICK BREGMAN 42
AURIEA HARVEY 25
BARRY PURVES
BERTRAND BEY 45
BEZALEL ACADEMY OF ARTS AND DESIGN 45
BLUR STUDIO.INC 45
BOSSA STUDIOS 16
BRIGHAM YOUNG UNIVERSITY 45
CANDAŞ ŞIŞMAN 84-85
CELIA RIVIERE 34
CHEVALVERT 86-87
CHRIS RANDLE 21
CHRISTOPHER KEZELOS 44
COLORBLEED 45
DANIEL GRAY 27
DAVID FERNANDEZ HUERTA 27
DAVID KANAGA 23
DAWN BROWN 34
DEMRUTH 16
DILATED PIXELS 45
E MCNEILL 17
EDMUNDS JANSONS 44
ERICK OH 44
FERNANDO MALDONADO 35
FILMAKADEMIE BADEN-WUERTTEMBERG 45
GABRIEL KEMPERS 35
GALACTIC CAFÉ 17
GEORGLY BOGUSLAVSKLY 44
GODA TSUNEO 44
HELANA SANTOS 21
HENNING LEDERER 35
HENRIQUE BARONE 36
HU YUANYUAN 44
I AM ROBOT AND PROUD 22
I-LLUSIONS 18
IRINA DAKEVA 44
JAKOB SCHMID 18
JEFF CALL 45
JEPPE CARLSEN 18
JOANNA LURIE 36
JONI MANNISTO 44
JORGE TERESO 35
JUSTIN MA 25
KARINA SMIGLA-BOBINSKI 88-89
KATIE CROPPER 36
KEI SHIRATORI 92-93
KENG WONG 27
KIM HAKHYUN 44
KOJI MORIMOTO 42
KONDOH AKINO 44
KUBO YUTARO 44
KUROSH VALANEJAD 19
LEONARDO CRESCENTI 90-91
LESLIE MARTIN 37
LOUD NOISES 19
LUCAS SANDER 94-95
LUDO GAVILLET 37
MANESH MISTRY 27
MARIE VIELEVILLE 37
MARIO VON RICKENBACH 20
MARTIN BRUNET 37
MATTHEW DAVIS 25
MATTHIEU GARCIA 37
MÉLANIE TOURNEUR 38
MICHAËL SAMYN 25
MICHEAL ANDERSON 27
MIGHT AND DELIGHT 20
MIKE BITHELL 20
MIKROS IMAGE 45
MIZUSHIRI YORIKO 44
MODERN DREAM 21
NADAV ARBEL 38
NEIL MCFARLAND 27
NIELS FYRST 18
NUCLEUS MEDICAL MEDIA 45
NUMBER NONE, INC. 21
NYAMYAM 22
OLLIE CLARKE 21
OTOMO KATSUHIRO 44
PASSION PICTURES 45
PETER BRINSON 19
PETER PASHLEY 27
PIERRE DUCOS 45
PIXAR ANIMATION STUDIOS 45
PLANKTOON 45
POLYGRAPHIK 86-87
QUEASY GAMES 22
REALTIMEUK 45
REJANE CANTONI 90-91
RENATA GAŞIOROWSKA 39
RHIANNON EVANS 39
RICCARDO RENNA 39
RICHARD PERRIN 23
ROBERT WALLACE 40
RUMBLE STUDIOS
RYAN MAUSKOPF 41
SHAWN MCGRATH 23
SIMOGO 24
SIMÓN WILCHES 41
SPLANK 86-87
STRANGE BEAST 45
SUBSET GAMES 25
SUPINFOCOM ARLES 45
SUPINFOCOM VALENTICIENNES 45
SUZUKI SAORI 44
TAKESHI MUKAI 92-93
TALE OF TALES 25
THE CHINESE ROOM 26
THE SCHOOL OF VISUAL ARTS 45
THEMBI ROSA 94-95
TOXIC GAMES 26
TSUGEHATA AYA 44
USTWOGAMES 27
UWABO MISAKI 44
VAN LE 27
WADA ATSUSHI 44
WEWEREMONKEYS
YA-TING YU 41
YOSHIDA MAHO 44
YOUNGHYO BAK 92-93

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. Babiliques: 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. Poesias

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 Zaremba [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 Varella

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. Luciferinas, 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 Katia Maciel [org.],
Coedição +2 Editora, 2011

61. Gabriele Basilico

Nina Dias e Paola Chieregato [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 Vater: Quatro Ecologias

Paula Alzugaray [org.],
Coedição F10, 2013

76. EXPO(R) GODARD

Aída Marques, Anne Marquez e Dominique Païni [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

CRÉDITOS | CREDITS

FILE GAMES RIO 2014

Concepção e Organização
Conception and Organization
Paula Perissinotto
e **Ricardo Barreto**

Gerência Administrativa
Administrative Management
Fabiana Krepel

Coordenação do Educativo
Educational Coordination
Eliane Weizmann

Coordenação de Conteúdo
Content Coordination
Fernanda Albuquerque de Almeida

Assistente de Coordenação
de Conteúdo
Content Coordination
Assistant
Ana Bacaro

Produção de Conteúdo Web
Web Content Production
Maria Luisa Vieira
Maiara Armelin Leite

Coordenação do File Games
File Games Coordination
Anita Cavaleiro

Coordenação do File Anima+
File Anima+ Coordination
Raquel Olivia Fukuda

Assistente de Curadoria do
File Anima+
File Anima+ Curatorship
Assistant
Monise Rigamonti

Produção Executiva
Executive Production
Ana Carolina Cherubini

Projeto de Arquitetura
Architecture Project
Stella Tedesco

Assistente de Projeto
de Arquitetura
Architecture Project
Assistant
Renata Fernandes

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

Estúdio Quadrado:
Aline Coutinho
Andrea Ribeiro
Leandro Lopes

Elétrica e Iluminação
Electrical and Lighting
Luiz Gonzaga

Audiovisual
Images

Cenotecnia
Set Designing
Armazém Cenográfico

Tradução e Revisão
Translation And Proofreading
Luiz Roberto Mendes Gonçalves
Rafael Farinaccio
Thais Costa

Fotografia
Photography
Thales Leite

Assessoria de Imprensa
Press Relations
Cw&A Comunicação

Supervisor do Educativo
Educational Supervisor
Marcelo Nogueira

Monitores
Guides
Akemi Santana Hirose
Alan Cosme Ribeiro da Silva
Dony Escobar
Helena Dozzi Dantas
Leonardo Souza
Luana Ferreira
Maria Cândida Ribeiro
Nathan Braga
Ynaê Cortez de Moraes

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)

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

APOIO | SUPPORT

patrocínio sponsorship



SECRETARIA
DE CULTURA

LEI ESTADUAL DE
INCENTIVO
A CULTURA

realização accomplishment



apoio cultural cultural support

