

FILE GAMES RIO 2014

visitação
**10 de junho a
27 de julho**

Oi Futuro Flamengo
Rua Dois de Dezembro, 63
Terça a domingo, das 11h às 20h
Info +55 21 31313060
oifuturo.org.br

file.org.br

Patrocínio
Sponsorship



SECRETARIA
DE CULTURA

SE FUNDAMEN
INCENTIVO
A CULTURA



Realização
Accomplishment

Apoio cultural
Cultural support



FILE GAMES RIO 2014

Jornada fantástica

Imersa em um universo de diversidade gráfica, complexidade narrativa e multiplicidade de cores, sons e formas, a curadoria do FILE Games Rio 2014 aborda o conceito da “jornada” e suas possibilidades estéticas e interativas em diferentes plataformas. Entre computadores, consoles, tablets e instalações, o festival utiliza a linguagem dos jogos digitais para compor viagens fantásticas que não se limitam somente ao campo imagético.

Entendemos por jornada um caminho a ser percorrido, um período de tempo que se passa para completarmos uma ação ou uma viagem que

pode ter um objetivo definido ou apenas a autodescoberta. Em uma jornada, não sabemos o que está pela frente, não temos ciência dos possíveis encontros e desencontros que se darão e, por mais conhecido que seja o caminho, o percurso sempre conta com situações inusitadas.

Os jogos digitais nos convidam a participar de jornadas que podem ser vividas através das ações de um ou mais personagens, de acordo com o desenrolar de uma narrativa, ou mesmo através do contato com ambientes lúdicos, nos quais nem sempre acontecem histórias. Essas jornadas nos projetam para diferentes noções de temporalidade e para outros mundos, dos quais pouco sabemos e, somente jogando podemos descobrir suas maravilhas.

Esse é o caso de “Thomas was Alone”, que conta a história de Thomas, um simpático personagem geométrico que não sabe o sentido de sua vida e muito menos o motivo de estar aonde se encontra. Seu objetivo é desvendar o ambiente usando suas habilidades especiais: flutuar, vencer a lei da gravidade, pular ou, melhor, “saltar um pouco mais alto”. Temos também o belíssimo “Monument Valley”, que traz a jornada da princesa Ida por um mundo fantástico inspirado na obra de M. C. Escher e repleto de ilusões óticas e passagens escondidas, no qual nem sempre as coisas são o que parecem ser.

Já em alguns jogos podemos identificar elementos espaço-temporais conhecidos, mas inseridos em situações incomuns, a exemplo de “The Button Affair”. Situado no Rio de Janeiro dos anos 60, o jogo mostra as aventuras do elegante ladrão de joias Enzo Gabriel, que tenta fugir de seu arqui-inimigo, o magnata Victor Meirelles, de quem roubou o diamante mais valioso do mundo. Em “Tengami”, o cenário inspirado em contos de fadas nos transporta para o Japão feudal. Suas delicadas imagens em forma de livros pop-up promovem uma interação diferente, desvendando quebra-cabeças escondidos em suas páginas e dobras.

Em certos jogos o som é um elemento tão importante quanto os gráficos, fazendo com que o potencial narrativo seja minimizado. Esse é o caso do minimalista “140” que propõe ao jogador exercitar sua consciência rítmica através de plataformas abstratas e uma trilha sonora vibrante repleta de ruídos e cores. Já “Sound Shapes” leva o som ainda mais a sério, criando um universo no qual tudo pode se transformar em música.

Além de contar histórias, os jogos digitais podem nos transportar para outros tempos e lugares, nos convidam a explorar novos caminhos, a controlar ou mesmo habitar outros corpos, experimentando regras que não se aplicam ao nosso cotidiano. Seja através de ambientes realistas e detalhados ou de gráficos extremamente simplificados, a curadoria do FILE Games Rio 2014 visa promover um diálogo entre a arte e o lúdico, convidando o público a embarcar em uma jornada digital e a descobrir universos fantásticos através dos jogos digitais.

Anita Cavaleiro

Coordenadora do FILE Games

FILE GAMES RIO 2014

Amanita Design s.r.o. – Botanicula – República Tcheca | Czech Republic

Amanita Design s.r.o. – Machinarium – República Tcheca | Czech Republic

André Teruya Eichemberg – The Way of Yiji – Brasil | Brazil

Bossa Studios – Surgeon Simulator 2013 – Reino Unido | United Kingdom

Demruth: Alexander Bruce – Antichamber – Austrália | Australia

E McNeill – Auralux – Estados Unidos | United States

Galactic Cafe – The Stanley Parable – Estados Unidos/Reino Unido | United States/United Kingdom

I–llusions – Element41 – Bélgica | Belgium

Jeppe Carlsen, Jakob Schmid, Niels Fyrst & Andreas Peitersen – 140 – Dinamarca | Denmark

Kurosh ValaNejad & Peter Brinson – The Cat and the Coup – Estados Unidos | United States

Loud Noises – Headblaster – Brasil | Brazil

Mario Von Rickenbach – Mirage – Suíça | Switzerland

Might and Delight – Pid – Suécia | Sweden

Mike Bithell – Thomas Was Alone – Reino Unido | United Kingdom

Modern Dream: Ollie Clarke, Helana Santos & Chris Randle – The Button Affair – Reino Unido | United Kingdom

Number None, Inc. – Braid – Estados Unidos | United States

Nyamyam – Tengami – Reino Unido | United Kingdom

Queasy Games & I Am Robot and Proud – Sound Shapes – Canadá | Canada

Richard Perrin – Kairo – Reino Unido | United Kingdom

Shawn McGrath & David Kanaga – Dyad – Canadá | Canada

Simogo – Year Walk – Suécia | Sweden

Subset Games: Justin Ma & Matthew Davis – FTL – China

Tale of Tales: Auriea Harvey & Michaël Samyn – Luxuria Superbia – Bélgica | Belgium

The Chinese Room – Dear Esther – Reino Unido | United Kingdom

Toxic Games – Q.U.B.E.: Director's Cut – Reino Unido | United Kingdom

ustwogames – Monument Valley – Reino Unido | United Kingdom