



Press for:

Festival in Porto, Portugal

Game Over: Video Games and Digital Art

October 24-29, 2005

<http://www.olhares-outono.ucp.pt/>

(English computer translated version on next page)

Jornal de Notícias

http://jn.sapo.pt/2005/10/26/cultura/os_criadores_jogos_estao_mais_maduro.html

"Os criadores de jogos estão mais maduros" fernando timóteo



É a primeira vez que Leonard J. Paul está em Portugal para falar de um mundo que é discutido no Campus da Foz do Porto há dois dias, mas que ele conhece há dez anos a indústria cinematográfica e dos videojogos. Colaborador de jogos como o "FIFA'95", "Sega Soccer Slam" ou "Need for Speed: hot pursuit 2", Leonard J. Paul é, além de músico e compositor, professor de "Game Audio" na Vancouver Film School, no Canadá.

Leonard J. Paul acredita que a concepção do que é arte mudará

Para o compositor, a maior mudança operada no mundo dos videojogos está relacionada com o enfoque do público "Antes era o 'Pacman' e os ditos 'marrões'. Agora, falamos de jogos que requerem um grande orçamento e aos quais nem as estrelas de cinema ficam indiferentes".

Tendo colaborado com empresas como a Electronic Arts ou a Black Box Games, o compositor considera igualmente que a criação actual de videojogos é levada a cabo por pessoas "mais velhas e mais maduras", embora a componente sonora continue a ser relegada para segundo plano, depois de definida a componente visual dos jogos.

Com a crescente interactividade no universo dos videojogos, Leonard J. Paul acredita que num futuro não muito longínquo "os videojogos terão histórias ainda mais bem construídas e apelativas". Por outro lado, o cenário positivo traçado pelo compositor prevê a emergência de jogos que contenham "algum tipo de preocupações sócio-culturais e que não sejam movidos por interesses económicos, um pouco como acontece no cinema e nos filmes independentes". Remata "A concepção do que as pessoas consideram arte irá, esperamos, mudar".

http://jn.sapo.pt/2005/10/26/cultura/os_criadores_jogos_estao_mais_maduro.html

"the creators of games are more mature"

fernando timóteo



It is the first time that Leonard J. Paul is in Portugal to speak of a world that is argued in the Campus of the Estuary of the Port has two days, but that it knows has ten years the cinematographic industry and of the videojogos. Collaborator of games as the "FIFA'95", "Sega Soccer Slam" or "Need will be Speed: hot pursuit 2", Leonard J. Paul is, beyond musician and composer, professor of "Audio Game" in the Vancouver Film School, in Canada.

Leonard J. Paul believes that the conception of that it is art will move

For the composer, the biggest change operated in the world of the videojogos is related with the approach of the public "Before was the ' Pacman ' and said ' the marrões '. Now, we speak of games that require a great budget and to which nor the cinema stars are indifferent " .

Having collaborated with companies as the Electronic Arts or the Black Box Games, the composer equally considers that the current creation of videojogos is taken the handle for "older and more mature" people, even so the sonorous component continues to be relegated for second plain, after defined the visual component of the games.

With the increasing interactividade in the universe of the videojogos, Leonard J. Paul believes that in a future not very distant "the videojogos will have histories still more constructed well and apelativas". On the other hand, the positive scene traced by the composer foresees the emergency of games that contain "some type of partner-cultural concerns and that they are not moved by economic interests, a little as it happens in the cinema and the independent films". It concludes "the conception of that the people consider art will go, let us wait, to move".

http://translate.google.com/translate?u=http%3A%2F%2Fjn.sapo.pt%2F2005%2F10%2F26%2Fcultura%2Fos_criadores_jogos_estao_mais_maduro.html&langpair=pt%7Cen&hl=en&ie=UTF-8&oe=UTF-8&prev=%2Flanguage_tools

Católica cruza olhares sobre videojogos



Festival de artes digitais promovido pela Universidade Católica junta especialistas em jogos de vídeo. Organização alerta para importância social e económica da indústria de videojogos.

Os videojogos "têm um impacto grande na forma como olhamos o mundo". Por isso, a edição de 2005 do "Olhares de Outono" propõe a "reflexão sobre a forma como os jogos são criados", explica Luís Teixeira, um dos organizadores do festival.

O arranque oficial da sexta edição do "Olhares de Outono" está marcado para hoje, quarta-feira, no Porto.

Dedicado às artes digitais, o festival, com cinco anos de vida, é organizado pelo Centro de Investigação em Ciências e Tecnologias das Artes (CITAR), da Escola de Artes da Universidade Católica do Porto.

Sob a designação "Game Over", o certame é este ano dedicado aos videojogos, sob o pretexto de estes serem "uma das áreas emergentes e mais importantes" no campo das artes digitais.

Luís Teixeira recusa a ideia de que os jogos afectam apenas "a ocupação dos tempos livres e a forma como usámos esse tempo", e argumenta que "Game Over" pretende relacionar as perspectivas comerciais e de lazer, habitualmente atribuídas aos videojogos, com o lado artístico associado ao desenvolvimento de um jogo.

"Volume de negócios é superior ao do cinema"

O membro da organização do festival justifica a eleição dos jogos de vídeo para tema desta edição pelo facto de esta ser "uma área que, em termos de volume de negócios, ultrapassa o cinema".

"Trata-se de uma área que assume importância não só em termos financeiros como também do ponto de vista estético e gráfico, e que atinge não só o público jovem mas também o público mais maduro, entre os 25 e os 35 anos", salienta.

Acerca dos benefícios e desvantagens dos jogos de vídeo, Luís Teixeira defende que este tipo de entretenimento tem "impacto na sociedade e na forma como nos relacionamos e agimos". "Os jogos têm ajudado as pessoas a desenvolver o pensamento abstracto, mas também geram isolamento e alteram a forma como a realidade é percebida", aponta o organizador do "Olhares de Outono".

Concertos, conferências e oficinas

"Olhares de Outono" reúne académicos, artistas e empresários em torno das artes e da tecnologia, dando ao público a oportunidade de "participar nos eventos, observar os artistas a trabalhar, ouvi-los falar sobre o trabalho e, por fim, ver o resultado final", completa Luís Teixeira.

Por isso, o cartaz do festival inclui diversas iniciativas, que vão desde "workshops" a conferências, passando por instalações e concertos. "Game Over" prolonga-se até 29 de Outubro, com actividades todos os dias.

Hoje à noite, pelas 21h45 horas, o auditório Ilídio Pinho é invadido pelo "FreakyDNA Project", o concerto electroacústico de Leonard J. Paul, da Vancouver Film School, no Canadá. O espectáculo marca a abertura dos eventos artísticos do festival.

Paul tem organizado diversos eventos em que combina a performance com sons retirados de jogos electrónicos.

As conferências, abertas ao público, começam hoje, também no auditório Ilídio Pinho. Pelas 15h00, Leonard J. Paul, da Vancouver Film School, no Canadá, vai falar sobre "Audio game design". A partir das 16h30 horas, Stanislav Roudavsky toma a palavra para dissertar acerca de "Layers for Performance".

As dissertações prosseguem no sábado, com António Câmara, da Universidade Nova de Lisboa e da empresa YDreams, e Michael Klein a falarem sobre "O factor humano numa empresa de multimédia" a partir das 16h30 horas e Paolo de Lucia a dissertar sobre "Video Media, game and art" pelas 18h00.

O "workshop" "Introduction to 3D Maya", orientado por Paolo de Lucia, que teve início na segunda-feira, prossegue até dia 28.

Ana Correia Costa

http://jpn.icicom.up.pt/2005/10/26/catolica_cruza_olhares_sobre_videojogos.html

Leonard J. Paul apresenta Freaky DNA em concerto, um espectáculo a não perder amanhã, dia 26 de Outubro, às 21h45, no Auditório Ilídio Pinho, Campus da Foz.

25/10/05

O canadiano Leonard J. Paul abre o programa de eventos artísticos da sexta edição do Festival Olhares de Outono com o FreakyDNA Project. O concerto electroacústico está agendado para as 21h45, no Auditório Ilídio Pinho, Campus da Foz. Leonard J. Paul começou na indústria dos videojogos há cerca de 10 anos, nas áreas do áudio e composição musical.

Colaborou no FIFA'95, NBA Live 2000, Sega Soccer Slam (PS2), Max Payne 2 (PC) e Midway Hitz 2003 (PS2), Need For Speed: Hot Pursuit 2 (PS2), FIFA '95 (Genesis), NBA Live '95 (Genesis), e empresas como Electronic Arts, Radical Entertainment, moderngroove entertainment, Rockstar Vancouver e Black Box Games.

Organizado pelo Citar, Centro de Investigação em Ciências e Tecnologias das Artes, da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, Olhares de Outono promove de 26 a 29 de Outubro um vasto conjunto de Conferências, Workshops e espectáculos com alguns dos nomes mais sonantes da cena mundial no domínio das artes digitais.

Este Festival de artes digitais tem como objectivo primordial promover a divulgação, reflexão e a formação avançada nos diferentes domínios das Artes Digitais. A temática de 2005 incidirá na área dos videojogos, pelo que apresentará um conjunto de Workshops, Conferências, Masterclass e Eventos Artísticos com o tema "Game Over?". Esta selecção baseia-se no facto de o desenvolvimento da Sociedade do Conhecimento estar gradualmente a entrar numa fase onde não apenas o trabalho e a aprendizagem têm um papel relevante; novas direcções de investigação emergem, tais como o fenómeno tempo de lazer.

A importância atribuída às experiências na área do entretenimento, produtos de consumo e cultura popular na construção da identidade e estilo de vida tem contribuído para transformar os jogos digitais numa das áreas principais de investigação do futuro. Os vídeo jogos têm um elevado significado estratégico no mercado mundial, no estudo e desenvolvimento dos media interactivos, e na compreensão sobre as direcções de desenvolvimento da cultura moderna. Desta forma, os videojogos são já uma das principais vertentes na área das artes digitais. Tornaram-se num factor primordial no avanço das novas tecnologias e no design de interfaces, bem como de interacção social e de novos modelos de negócio.

As Conferências Olhares de Outono

Leonard J. Paul

Audio Game Design

26 Outubro (15h00à16h00)

Stanislav Roudavsky

Layers of Performance

26 Outubro (16h30à17h30)

Festival Internacional de Criação de Jogos Electrónicos

29 Outubro (15h00à16h00)

António Câmara | Michael Klein

Factor humano numa empresa de multimédia

29 Outubro (16h30à17h30)

Stephane Natkin | Paolo Lucia | Nicolas Bernier

Title: Vídeo Media, game and art

29 Outubro (18h00à19h00)

Os Eventos artísticos Olhares de Outono

26 Outubro -- 21 h 45

FreakyDNA Project

Leonard J. Paul

27 Outubro -- 21 h 45

Treelogy

Nicolas Bernier

28 Outubro -- 21 h 45

Secrete

Cécile du Prado Natkin

29 Outubro ? 10 h00

X-Fetch

Daniel Santos, João Rema

29 Outubro -- 21 h 45

[Game Over]

Helder Dias

A Formação Avançada Olhares de Outono

|Leonard J. Paul|

An Introduction to Prototyping with Pure Data

Início 24 Outubro (10h00à13h00)

Fim 25 Outubro (14h00à 17h00)

|Nicolas Bernier|

Electroacoustic/acousmatic music

Início 28 Outubro (14h00)

Fim 28 Outubro (17h00)

|Stanislav Roudavsky|

Layers of Performance

Início 27 Outubro (10h00à13h00)

Fim 28 Outubro (14h00à17h00)

|Paolo de Lucia|

Introduction to 3D Maya

Início 24 Outubro (10h00à13h00)

Fim 28 Outubro (14h00à17h00)

http://inverso.universia.pt/noticia.jsp?noticia_id=6221



Festival de Artes Digitais do Porto



Na sua sexta edição, o evento Olhares de Outono, organizado pelo Citar, Centro de Investigação em Ciências e Tecnologias das Artes, da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, regressa ao Porto já no final do mês de Outubro para mais um vasto conjunto de Conferências, Workshops e espectáculos com alguns dos nomes mais sonantes da cena mundial no domínio das artes digitais.

Olhares de Outono, que decorrerá **entre 26 a 29 de Outubro**, tem como objectivo primordial promover a divulgação, reflexão e a formação avançada nos diferentes domínios das Artes Digitais. A temática de 2005 incidirá na área dos videojogos, pelo que apresentará um conjunto de Workshops, Conferências, Masterclass e Eventos Artísticos com o tema – “Game Over”. Esta selecção baseia-se no facto de o desenvolvimento da Sociedade do Conhecimento estar gradualmente a entrar numa fase onde não apenas o trabalho e a aprendizagem têm um papel relevante; novas direcções de investigação emergem, tais como o fenómeno tempo de lazer.

http://www.cup.cgd.pt/CUP/Redacao/2005/43/FestivaldeArtesDigitaisdoPorto2005.htm?cs_category=festas



<http://ciberia.aeiou.pt>

"Olhares de Outono" destaca videojogos

Os videojogos são o tema central da 6ª edição do Festival de Artes Digitais do Porto, que pretende promover os últimos desenvolvimentos no domínio das Artes Digitais.

Começou esta segunda-feira o Festival de Artes Digitais do Porto – Olhares de Outono, que decorre até ao dia 29 de Outubro na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional do Porto, no pólo da Foz.

O certame, que já vai na sua sexta edição, é organizado pelo Citar (Centro de Investigação em Ciências e Tecnologias das Artes) e pretende promover a divulgação, reflexão e formação nos mais recentes desenvolvimentos nos diferentes domínios das Artes Digitais.

Este ano a escolha das actividades do “Olhares de Outono”, que compreende um conjunto de workshops , conferências e eventos artísticos, incide na área dos videojogos, considerados pela organização «uma das principais vertentes de investigação na área das artes digitais» e um «factor primordial no avanço das novas tecnologias e no design de interfaces».

No evento vão estar presentes vários especialistas nesta área, nacionais e internacionais. Entre os oradores convidados contam-se António Câmara (Faculdade de Ciências e Tecnologia - UNL, YDreams), Stephane Natkin (França - École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques), Leonard J. Paul (Canadá - Vancouver Film School), e Stanislav Roudavski (Rússia / Reino Unido – Universidade de Cambridge), entre outros. Segundo revela o comunicado da organização, será também possível apreciar o trabalho de Cécile Le Prado (França - CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers) e o jogo X-Fetch, desenvolvido por Daniel Santos e João Rema.

Este ano o festival encerra num espaço - “Game Over” - criado propositadamente para o efeito, onde será possível experimentar as ideias abordadas durante a semana e onde várias equipas podem jogar entre si um determinado jogo.

Para mais informações e consulta do programa clique aqui.

Artigos Relacionados:

Jogos virtuais dominaram Estádio do Dragão
JC, 2005/10/24

<http://ciberia.aeiou.pt/?st=3675>

Festival de artes digitais elege temática de videojogos



Os jogos de vídeo são o tema da sexta edição do festival "Olhares de Outono", promovido pela Universidade Católica do Porto.

Começa hoje, no Pólo da Foz da Universidade Católica, no Porto, a sexta edição do festival de artes digitais "Olhares de Outono". Sob a designação de "Game Over", o certame é este ano dedicado aos videojogos, sob o pretexto de estes serem já uma das principais vertentes de investigação na área das artes digitais.

O [evento](#) prolonga-se até 29 de Outubro, com actividades todos os dias, entre conferências, workshops, instalações e concertos.

Leonard Paul, da Vancouver Film School, no Canadá, orienta, hoje e amanhã, um "workshop" intitulado "An introduction to prototyping with pure data", enquanto Paolo de Lucia dirige a oficina "Introduction to 3D Maya" durante quatro dias. Há ainda mais dois "workshops": "Electroacoustic/acousmatic music" por Nicolas Bernier (sexta-feira) e "Layers of Performance" por Stanislav Roudavsky (quinta a sexta-feira).

Com cinco anos de vida, o festival "Olhares de Outono" é um evento interdisciplinar que tem o mérito de reunir académicos, artistas e empresários em torno das artes e da tecnologia. O objectivo é promover a divulgação, reflexão e formação nos mais diferentes domínios das artes digitais.

---- Ana Correia Costa

http://jpn.icicom.up.pt/2005/10/24/festival_de_artes_digitais_elege_tematica_de_videojogos.html

VI edição do festival de artes digitais Olhares de Outono começa hoje
Game Over na Universidade Católica do Porto
26.10.2005 - 10h45 :

Game Over. É sob esta designação que decorre, a partir de hoje e até dia 29, na Universidade Católica (UC), no Porto, a 6ª edição do festival de artes digitais Olhares de Outono. A iniciativa, comissariada por Luís Teixeira e Paulo Ferreira Lopes, do Centro de Investigação em Ciências e Tecnologia das Artes, da Escola das Artes da UC, centra-se na área dos videojogos e inclui workshops, conferências e espectáculos. Hoje à noite, pelas 21h45, Leonard J. Paul realiza o concerto electroacústico FreakyDNA Project.

Com experiência quer na programação áudio, quer na composição musical, este professor canadiano tem vindo a produzir uma série de acontecimentos nos quais combina a performance com sons retirados de jogos electrónicos, tendo arrecadado, em 2003, um prémio no Festival de Vídeo Dança de Barcelona, pela sua participação no projecto multimédia antiguerra Painting Peace.

O tema do Olhares de Outono foi escolhido pelo facto de o "desenvolvimento da Sociedade do Conhecimento estar gradualmente a entrar numa fase onde não apenas o trabalho e a aprendizagem têm um papel relevante; novas direcções de investigação emergem, tais como o fenómeno "tempo de lazer"". Para os organizadores, os videojogos têm "um elevado significado estratégico no mercado mundial, no estudo e desenvolvimento dos media interactivos, e na compreensão sobre as direcções de desenvolvimento da cultura moderna".

O programa de conferências começa também hoje, com Audio Game Design, por Leonard J. Paul (15h), e Layers of Performance, por Stanislav Roudavsky (16h30). Na área dos eventos artísticos, destaque para o espectáculo Treelogy, do compositor Nicolas Bernier, em colaboração com Delphine Measroch (amanhã, 21h45), e para o projecto radiofónico/instalação Secrète Lisboa, de Cécile du Prado Natkin.

No âmbito do festival foi ainda criado um game lounge também destinado aos estudantes do ensino secundário, que assim podem experimentar os desenvolvimentos mais recentes na área dos jogos vídeo. A entrada nas conferências e nos eventos é gratuita.

<http://publico.clix.pt/shownews.asp?id=1236909&idCanal=14>

Peso dos videojogos domina 6.º Festival de Artes Digitais



No sábado haverá um festival de criação de jogos electrónicos

Peso dos videojogos domina 6.º Festival de Artes Digitais

"Olhares de Outono" organiza no Porto ciclo de conferências, instalações, concertos e torneios à volta da criação digital Leonard J. Paul alerta para a crescente importância dada ao contexto sociocultural nos jogos

"Muitas pessoas julgam que a maior indústria dos Estados Unidos é Hollywood, mas esquecem-se dos videojogos, que movimentam milhões". Luís Teixeira, vice-presidente do Centro de Investigação em Ciência e Tecnologias das Artes (CITAR), lembra, ao JN, o estatuto actual de uma das mais proeminentes indústrias do entretenimento, numa altura em que este é o tema central da sexta edição do festival de artes digitais "Olhares de Outono", que hoje arranca no Porto.

Para Luís Teixeira, também organizador do certame, "é importante que se incentive a área dos videojogos, uma área em franco crescimento, quer em Portugal, quer no estrangeiro. E que se reflecta sobre o seu impacto".

Partidário da mesma opinião, o compositor canadiano Leonard J. Paul (ver texto em baixo), conhecedor da indústria de videojogos há uma década, sublinha a importância crescente da área, que "inicialmente uma coisa de marrões depressa se converteu num fenómeno ao qual nem as estrelas de cinema [que dão voz às personagens] ficam indiferentes".

A edição deste ano do "Olhares de Outono" apresenta, à semelhança do que acontece num videojogo, vários níveis e "graus de dificuldade" eventos, conferências e workshops.

O primeiro nível diz respeito a instalações, concertos e torneios de jogos, e é marcado pela gratuidade. O segundo nível, contará com a presença de conferencistas convidados, que falarão da sua experiência pessoal a um público convidado a intervir. O terceiro nível, relativo a workshops, é destinado a um público especializado.

Os três níveis do Festival percorrem-se sob a alçada do título "Game over". A expressão é sugestiva, mas enganadora, uma vez que o certame está longe de encerrar. A sua abertura ficou a cargo de dois convidados Leonard J. Paul, da Vancouver Film School, com o workshop "Introduction to prototyping with pure data" e Paolo de Lucia com a workshop

"Introduction to 3D Maya".

O jogo nacional "X-Fetch"

Promovido pela Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, no Campus da Foz, um dos objectivos do "Olhares de Outono" é também mostrar o trabalho desenvolvido pelos seus alunos. Este ano, a aposta na produção caseira recai no jogo "X-Fetch", criado pelos finalistas do Curso de Som e Imagem e que será executado no sábado. O jogo de Daniel Santos e João Rema permitirá que duas equipas se defrontem em tempo real, promovendo, assim, uma das principais componentes deste festival de artes digitais a interactividade.

O certame encerra no sábado com "Game Over".

http://jn.sapo.pt/2005/10/26/cultura/peso_videojogos_domina_6o_festival_a.html
