2005

SYMPOSIUM

FILE

FILE SYMPOSIUM 2005

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA

ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

WWW.FILE.ORG.BR

FILE

ISBN 85-89730-03-4
9 788589 730037

FIESP
SESI
SENAI
IRS

Defender a indústria é defender o Brasil

FILE SYMPOSIUM 2005

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA
ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL

WWW.FILE.ORG.BR

FILE

FILE

Edição
FILE
Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

Concepção Editorial
Paula Perissinotto e Ricardo Barreto

Projeto Gráfico
André Lenz

Produção
FILE
Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

Tradução
Luiz Roberto M. Gonçalves

São Paulo 2005
Publicação bilingüe

Publicação concebida pelo FILE -
Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica

ISBN 85 - 89730 - 03 - 4

FILE

SYMPOSIUM

2005

1 a 4 de Novembro
Mezanino do Centro Cultural Fiesp
Av. Paulista, 1313 - São Paulo

7 Fabiana KREPEL | FILE Symposium 2005

9 Informações Gerais | Comitê Científico

11 Jane de ALMEIDA
Que tecnologia queremos?
What technology do we want?

13 Cícero Inácio da SILVA | Entrevista - George LANDOW
Depois do hiper
After hyper

17 Ted NELSON
Libertando-se da prisão
Way out of the box

24 Programação FILE Symposium 2005

28 RESUMOS | ABSTRACTS

60 Programação paralela FILE

FILE Symposium 2005

Much has been discussed and modified about the form how "symposia" are organized and conceived.
New ideas of formats, panels and uses of new technologies as videoconference in real time, the interaction audience-lecturer-other audiences, immersive resources, among others, have been explored and contributed so that several experiences are lived and exchanged by organizers, speakers and audience.
The original "symposium", that designated the final part of banquets or feasts, finally came to indicate any academic conference, where researchers present and discuss their work. However, in face of technological changes and the growing needs of contemporaneity, new ways are yet to be created, and consequently "symposia" to be transformed.
In that sense, **FILE Symposium** has emerged in 2002 as an integral part of **FILE — International Festival of Electronic Language.** FILE Symposium was conceived with the intent of creating a meeting point that would expand to an international scope the discussion on electronic digital culture in its interdisciplinary extension. This discussion has been promoted, instigated and publicized by **FILE festival** in its exhibition of works and expressions of the main aesthetic and scientific manifestations of electronic digital culture.
FILE Symposium, in its annual editions, brings names of expressive artists, intellectuals, theoreticians, researchers and scientists, with the concern of establishing an international exchange of digital culture. The event is open to the public, and intends to expand its educational reach to local and eventually remote audiences, thus sharing the experiences learned with FILE, through technologies of education, communication, registration and memory.
This year, in its fourth edition, **FILE Symposium 2005** will be held at **Sesi Paulista** in São Paulo. Varied themes related to studies and research on electronic digital culture are File Symposium's lines of interest, such as: cultural policies, electronic education, science and art, interactive music, robotics, open code, information systems, immersive environments, among others.
For their diversity, the experiences presented at this event will offer an opportunity for the reflection on mediatic arts and digital culture in face of this millennium's challenges and problems.
FILE Symposium is an international event of Brazilian initiative for the discussion and reflection on digital culture.

Fabiana KREPEL

FILE Symposium 2005

Atualmente, muito se tem discutido e mudado quanto à forma com que os simpósios vêm sendo organizados e concebidos.
Novas idéias de formatos, painéis e utilizações de novas tecnologias, como a videoconferência em tempo real, a interação público/palestrante/outros públicos, os recursos imersivos, entre outras, já estão sendo exploradas e têm contribuído para que muitas experiências sejam vivenciadas e intercambiadas por organizadores, palestrantes e pelo público.
Originalmente, o *"symposium", que* designava a parte final dos banquetes ou festins, acabou por designar qualquer conferência acadêmica onde pesquisadores apresentam e discutem seus trabalhos. No entanto, frente às mudanças tecnológicas e necessidades crescentes da contemporaneidade, novos caminhos ainda estão por serem criados e, conseqüentemente, os simpósios por serem transformados.
Nesse sentido, o **FILE Symposium** surgiu em 2002, como parte integrante e emergente do evento **FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. O FILE Symposium foi então concebido com o intuito de criar um ponto de encontro que ampliasse internacionalmente a discussão sobre a cultura digital eletrônica em sua extensão interdisciplinar. Discussão esta já promovida, incentivada e divulgada pelo FILE Festival, em sua exposição de trabalhos e expressões das principais manifestações estéticas e científicas da cultura digital eletrônica.
O FILE Symposium, em suas edições anuais, traz nomes de expressivos artistas, intelectuais, teóricos, pesquisadores e cientistas, com a preocupação de estabelecer um intercâmbio internacional da cultura digital. É um evento aberto ao público, e pretende ampliar seu alcance educacional para os públicos locais e eventualmente remotos, compartilhando, assim, as experiências apreendidas com o FILE, através das tecnologias de educação, comunicação, de registro e de memória.
Este ano, em sua quarta edição, o **FILE Symposium 2005** acontecerá no **SESI Paulista**, em São Paulo. Temas diversificados referentes aos estudos e pesquisas ligados à cultura digital eletrônica são as pautas de interesse do File Symposium: política cultural, educação eletrônica, ciência e arte, música interativa, robótica, código aberto, sistemas de informação, ambientes imersivos, entre outras.
Por sua diversidade, as experiências que serão apresentadas nesse evento proporcionarão a oportunidade para a reflexão sobre as artes midiáticas e cultura digital frente aos desafios e problemáticas deste milênio.
O FILE Symposium é um evento internacional de iniciativa brasileira para a discussão e reflexão sobre a cultura digital.

INFORMAÇÕES GERAIS

Organização
FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

Concepção e Organização
Paula Perissinotto & Ricardo Barreto

Coordenação
Fabiana Krepel

Colaboração
Cícero Inácio da Silva
Jane de Almeida
Raquel Rennó

Local
Centro Cultural do SESI

Idioma das palestras
Português e Inglês

Tradução Simultânea
International Business Translations S/C LTDA

Maiores Informações
www.file.org.br

COMITÊ CIENTÍFICO

Cícero Inácio da SILVA [PUC-SP]

Pesquisador e Professor de linguagens e mídias digitais. Faz parte do corpo docente da PUC-SP e foi Pesquisador Visitante da Brown University (2005) com apoio da CAPES/MEC. Autor de Plato on-line: nothing, science and technology.
Professor and Critic of Digital Media. He is on the Faculty of the Catholic University of São Paulo and was a Visiting Scholar at Brown Univeristy (2005) with a fellowship supported by CAPES/MEC. Author of Plato on-line: nothing, science and technology.

Giselle BEIGUELMAN [PUC-SP]

É professora do programa de pós-gradução em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Doutora em História pela USP, é autora de trabalhos premiados como "O Livro depois do Livro","egoscópio" e "Web Paisagem0".
Giselle Beiguelman is professor of the graduated program in Communication and Semiotic at PUC-SP. Doctor degree in History by Sao Paulo University, USP. She is author of award works such as "The book after the book", "Egoscópio" and Web Paisagem)".

Jane de ALMEIDA [PUC-SP e Mackenzie]

Foi Professora convidada no Departamento de História da Arte da Universidade Harvard (2005) e Pesquisadora convidada no Departamento de Filosofia do Boston College (1999/2000), ambos com apoio da CAPES/MEC. Autora do livro *Grupo Dziga Vertov*.
Professor at Catholic University of São Paulo and Mackenzie University.She was a Visiting Fellow, Department of History of Art, Harvard University (2005) and Visiting Scholar, Department of Philosophy, Boston College (1999/2000) both with a Fellowship supported by the Foundation for the Coordination of Higher Education and Graduate Training (CAPES/MEC). She is author of the *Dziga Vertov Group* boo.

Paula PERISSINOTTO [FILE]

Mestre em Poéticas Visuais pela ECA/ USP. Professora de Arte e tecnologia na FASM Faculdade Santa Marcelina, em São Paulo. É Co- fundadora e organizadora do F I L E- festival internacional de linguagem eletrônica.
Master of Visual Poetics at ECA/USP. She is Professor of Art and Technology at FASM, Faculdade Santa Marcelina, Sao Paulo and co-founder and organizer of FILE electronic language international festival.

Raquel RENNO [Cypres Institute]

Doutoranda em Comunicacao e Semiotica (PUC/SP), membro do grupo de pesquisa em espacos urbanos e midia do Medialab Madrid e co-criadora com Rafael Marchetti do duo de arte digital Influenza.
PHD candidate of the Communication and Semiotics Program at the Catholic University in Sao Paulo, member of the urban spaces and media research group at Medialab Madrid and Rafael Marchetti's partner in the digital art duo Influenza.

Ricardo BARRETO [FILE]

Formado em Filosofia e Artes Plásticas pela USP, Universidade de São Paulo. Co- fundador e organizador do F I L E festival internacional de linguagem eletrônica.
Graduated in Philosophy and Visual Arts at USP- Sao Paulo University and co-founder and organizer of FILE electronic language international festival.

What technology do we want?

We often ask about technology from a preestablished relation, be it critical and bothered, be it amazed. Both positions bear a kind of conformity of the relation itself: man should perceive how technology may open ways for him, or should reject it for the perils it might evoke. Of course, nowadays, there are few radical dreamers who think of living without technology, but it is still very easy to notice the intellectual staleness of the consumerism criticism, which after all attacks technology in an bordering way. So a false duality was created between those who are favorable and those who are against technology (or against its defense, known as technologicism). But one must progress on this duality, because it only serves to conceal "the fears we have of our desires," reminding that the Freudian motto includes the amazement with the new toy that must be daily remodeled in the name of an illusory feeling of encounters that conceal that desire. Thus, it is not the case of promoting political debates on the resistance to or defense of technology, but rather of reflecting on what we are building, to perceive what we really want to build.

FILE and PUC/SP, with the support of the National Council of Scientific and Technological Development (CNPq), invited to this Symposium's edition two of the main thinkers of computer languages: Ted Nelson and George Landow. Nelson is no one less than the creator — among several others — of the concepts of Hypertext and Hypermedia, concepts he has enveloped with a complexity rarely explored in technological practice. Landow has deepened those concepts, promoting their displacement to theoretical domains beyond those restricted to computing. They are the most prepared intellectuals for the debate on what we may want from that machine called computer.

Their presence marks the progress and maturity of FILE, which in association with the university wants not only to present technological evolution, but also to dialogue in depth with those who promote the construction of knowledge. To PUC/SP, the meeting with FILE is a great opportunity to produce the exchange of their research and to promote knowledge beyond its geographical limits.

Jane de ALMEIDA

Que tecnologia queremos?

Geralmente pergunta-se sobre a tecnologia a partir de uma relação já estabelecida, seja ela crítica e incomodada, seja ela deslumbrada. Ambas a posições carregam uma espécie de conformidade da própria relação: o homem deveria perceber o quanto a tecnologia pode abrir-lhe caminhos, ou deveria rejeitá-la pelos perigos que ela porventura venha a evocar. Claro, hoje em dia, poucos são os radicais sonhadores que pensam em viver sem nenhuma tecnologia, mas ainda é bem fácil perceber o ranço intelectual da crítica do consumismo que acaba por atacar a tecnologia de forma adjacente. Criou-se assim uma falsa dualidade entre aqueles que são favoráveis e aqueles que são contrários à tecnologia (ou contrários à sua apologia, conhecida como tecnologismo). Mas, é preciso avançar sobre essa dualidade pois ela serve apenas para acobertar "os medos que temos de nossos desejos", lembrando que o bordão freudiano inclui o deslumbramento do brinquedo novo que precisa ser a cada dia remodelado em nome de uma sensação ilusória de encontros encobridores desse desejo. Então, não se trata de promover debates políticos de resistência ou apologia à tecnologia, mas trata-se de refletir sobre aquilo que estamos construindo, para percebermos o que é que queremos construir.

O FILE e a PUC/SP, com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), convidaram para essa edição do Symposium dois dos principais pensadores das linguagens do computador: Ted Nelson e George Landow. Nelson é nada menos que o criador - entre vários outros - dos conceitos de Hipertexto e de Hipermídia, conceitos que envolveu com uma complexidade pouco explorada na prática tecnológica. Landow aprofundou esses conceitos, promovendo seu deslocamento para campos teóricos além daqueles restritos à computação. Eles são os intelectuais mais preparados para o debate sobre o que podemos querer dessa máquina chamada computador.

A presença deles é a marca dos avanços e da maturidade do FILE, que em parceria com a universidade, quer não apenas apresentar a evolução tecnológica, mas também dialogar em profundidade com aqueles que promovem a construção do saber. Para a PUC/SP, o encontro com o FILE é uma grande oportunidade de produzir o intercâmbio de suas pesquisas e de proporcionar o conhecimento para além de seus domínios geográficos.

After hyper

George Landow is a pioneer in the critic of texts in known electronic supports, such as hypertext or hypermedia. His first articles and books on this subject date from the 80's, and are of great importance as a reflection on the writing and reception with the use of digital technologies.
Landow discusses the effects of the electronic media on the literary creation, dialoguing with authors such as Jacques Derrida, Roland Barthes, Gilles Deleuze, Paul de Man, and Michel Foucault, among others. This places him in a different position as the one deals which, for instance, on issues such as "the end of books" through the prophetic and "futurologic" view which has assailed great part of the critics regarding the use of the new technology.
Currently, George Landow teaches English and History of Art at Brown University, in Providence, in the U.S. He has an extensive list of publications, among which we highlight the following books: "Hypermedia and literary studies" (MIT, 1991), and "Word: text-based computing in the humanities" (MIT, 1993), both product of a partnership with Paul Delany, "Hypertext: the convergence of the contemporary critical theory and technology" (Johns Hopkins UP, 1992), "Hypertext in Hypertext" (Johns Hopkins UP, 1994), a study that was later expanded and subsequently published as "Hypertext 2.0" (Johns Hopkins UP, 1997).
In addition, Landow is the editor of "Hyper/text/theory" (Johns Hopkins UP, 1994), a collection of critical texts by Gregory Ulmer, Espen Aarseth, among others.
Although he is a reference in his field, none of his books has been translated in Brazil. A possible explanation for this gap could be his critical posture, not easily affected by the "transformations" offered/caused by the "technological" era.
In an interview via e-mail, he talks about hypertextuality, his work, and, above all, the contemporaneous reception of the text.

CIS: In your book Hypertext 2.0, you defended the non-distinction between the Hypermedia and the Hypertext. Do you still feel this way?

Landow: Computer text— whether hypertext or not — easily includes images as well as alphanumeric text, since computers store both words and images as code. Linking such text or text and image combinations together is already both hypertext (and hypermedia).
I don't see how distinguishing between the two makes much sense. On the other hand, we should distinguish between hypertext and animated text, such we see created by Flash or Director.

CIS: In a way, the hypermedia is currently seen as another tool that allows for the filing and thematic relationship between concepts (Ex.: Derrida in Papier Machine), rather than an actual language. How do you view the relationship between technology and writing? How do you view the issue of the machine? Can a machine write? Or is the writing itself already a machine?

* He was a Visiting Scholar at Brown University (Spring Term 2005) with a Fellowship supported by the Foundation for the Coordination of Higher Education and Graduate Training (CAPES/MEC/ Brazil). Assistant Professor, Catholic University of Sao Paulo.

Cícero Inácio da SILVA*

Depois do hiper

George Landow é um dos pioneiros na crítica de textos em suportes eletrônicos conhecidos, na atualidade, como hipertexto ou hipermídia. Seus primeiros artigos e livros sobre o assunto datam da década de 80 e têm grande importância como reflexão sobre a escrita e a recepção com o uso das tecnologias digitais.

Landow discute os efeitos da mídia eletrônica na criação literária, dialogando com autores como Jacques Derrida, Roland Barthes, James Joyce, Gilles Deleuze, Paul de Man, Michel Foucault, entre outros, o que o deixa numa posição diferente daquela que, por exemplo, trata de temas como "o fim do livro" pelo viés profético e "futurológico" que tem acometido grande parte da crítica a respeito do uso da tecnologia.

Atualmente, George Landow é professor de inglês e história da arte na Brown University, em Providence, nos Estados Unidos. A lista de suas publicações é extensa. Dentre elas destacam-se os seguintes livros: "*Hypermedia and literary studies*" (MIT, 1991) e "*Word: text-based computing in the humanities*" (MIT, 1993), ambos em parceira com Paul Delany, "*Hypertext: the convergence of the contemporary critical theory and technology*" (Johns Hopkins UP, 1992), "*Hypertext in Hypertext*" (Johns Hopkins UP, 1994), estudo que foi ampliado e posteriormente publicado como "*Hypertext 2.0*" (Johns Hopkins UP, 1997).

Além disso, Landow é editor de "*Hyper/text/theory*" (Johns Hopkins UP, 1994), uma coletânea com textos críticos de Gregory Ulmer, Espen Aarseth, entre outros.

Apesar de ser um autor referencial, nenhum de seus livros foi traduzido no Brasil. Uma explicação possível para essa lacuna seria sua postura crítica que não se deixa afetar tão facilmente pelas "transformações" oferecidas/provocadas pela era "tecnologial."

Em entrevista concedida por e-mail, ele fala sobre hipertextualidade, sua obra e, acima de tudo, a recepção do texto na contemporaneidade.

No seu livro "Hypertext 2.0", você defendia a não distinção entre hipermídia e hipertexto. Atualmente você manteria essa posição? Por que?

George Landow: Os textos de computador - sejam eles hipertextos ou não - podem facilmente incluir imagens e textos alfanuméricos, já que, em computadores, é possível armazenar tanto palavras como imagens na forma de códigos. A interconexão destes textos ou de combinações de textos e imagens já é o hipertexto (e a hipermídia). Não vejo como faria sentido distinguir entre os dois. Por outro lado, deveríamos fazer uma distinção entre o hipertexto e o texto animado, como os criados com (*os softwares*) Flash ou Director.

A hipermídia, de certa forma, é vista na atualidade como mais uma ferramenta que permite um arquivamento e uma relação temática entre conceitos do que propriamente uma linguagem. Como pensa a relação entre tecnologia e linguagem? Como pensa a questão da máquina? Será possível uma máquina escrever? Ou a própria escritura já é uma máquina?

* Foi Pesquisador visitante da Brown University (2005) com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES/MEC). É Professor da PUC/SP.

Esta entrevista foi publicada originalmente na revista eletrônica Trópico (www.uol.com.br/tropico), do UOL.

Landow: I see writing as one of the first and most important human technologies, and each set of writing tools — stylus and clay, pen and parchment, chisel and stone, print and paper, computer keyboard and screen — affects reading,writing, and our conceptions of them.
Reading and writing are ALWAYS material even if computer text itself is a matter of code and virtual. We create and perceive in it very specific physical settings and by very specific physical practices.

CIS: The hypertext and the hypermedia used to be advertised in the networks (www) as a step towards the democratization of information; almost as the end of the logic of knowledge as a property. What we see today is somehow different...

Landow: Yes and no. Weblogs (Blogs) show us high quality technical and scholarly information created by large numbers of people outside academic institutions, and much information about medical conditions, medicine, and academic topics are freely available on the WWW, thus dramatically democratizing SOME information.
The fact that hypermedia tends to be more democratizing than print does not mean that it automatically creates political democracy or even a more democratized educational system — in the case of the latter teachers must open themselves tot he possibilities of student-centered educational practice and new modes of teaching.

CIS: Considering the possibility of all subjects in the world becoming “authors”, and, therefore, becoming also editors, how do you view the issue of the credibility of the “democratized” information and the apportioning of this ephemeral authorship?

Landow: I don’t see that the problem is made all that much worse by the internet: large libraries always have had large quantities of poor quality or very flawed works.
I think we shall develop several classes or levels of authentication depending upon the needs of the reader.
Groups of scholars, scientists, technicians, and those with discipline knowledge will give a first stamp of approval for works published online, or the value of works will be guaged by identified reviewers.
For many years now, scientists working in High Energy Physics have posted their works on the WWW before they appear in print.
Many physicists have told me that they only consult these unvetted pre-print electronic versions of papers because they themselves can figure out if an essay, theory, or experiment seems worthwhile reading.
Similarly, many people consult online film evaluations and other hobby and leisure information that is far more democratically created than print versions.

Landow: Eu vejo a escritura como uma das primeiras e mais importantes tecnologias desenvolvidas pelo homem, e cada um dos seus conjuntos de ferramentas - buril e argila, pena e pergaminho, talhadeira e pedra, impressão e papel, teclado e tela de computador - afeta a leitura, a escrita e nossas concepções destas.
A leitura e a escritura são *sempre* materiais, mesmo que o texto do computador seja codificado e virtual. Nós criamos e percebemos nele arranjos físicos muito específicos, através de práticas físicas muito específicas.

O hipertexto e a hipermídia nas redes (WWW) eram vendidos como a possibilidade de democratização da informação, quase como o fim da lógica da propriedade sobre o conhecimento. O que vemos atualmente não é bem isso. Você acha que qualquer informação é "democratizante"?

Landow: Sim e não. Weblogs (blogs) apresentam informações técnicas e escolares, de ótima qualidade, criadas por um grande número de indivíduos que não estão inseridos em instituições acadêmicas. Além disso, muita informação sobre medicina e assuntos acadêmicos encontra-se livremente disponível na WWW, o que democratiza, de forma dramática, *alguma* informação.
O fato de a hipermídia tender a ser mais democratizante que o material impresso não significa que ela automaticamente crie uma democracia política ou mesmo um sistema educacional mais democratizado - neste último caso, os professores precisam se abrir para as possibilidades de práticas educacionais focadas no aluno e para novos métodos de ensino.

Com a possibilidade de todos os sujeitos no mundo se tornarem "autores" e, portanto, também editores, como você pensa a questão da credibilidade da informação "democratizada" e o compartilhamento dessa autoria efêmera?

Landow: Na minha opinião, o problema não é significativamente agravado pela internet: grandes bibliotecas sempre tiveram grandes quantidades de trabalhos de baixa qualidade, ou repletos de falhas. Eu acredito que nós devamos desenvolver diversas classes ou níveis de autenticação, dependendo das necessidades do leitor. Grupos de acadêmicos, cientistas, técnicos e aqueles com conhecimento sobre a disciplina deverão dar uma primeira autenticação aos trabalhos publicados on-line, ou o valor dos trabalhos será medido por revisores identificados.
Há vários anos cientistas trabalhando no campo da física de alta energia vêm publicando seus trabalhos na WWW, antes de sua impressão. Muitos físicos já me disseram que o único motivo pelo qual consultam estas versões eletrônicas não-vetadas e pré-impressões é por serem capazes de decidir se um ensaio, uma teoria ou um experimento pareça ser digno de leitura. De forma similar, muitos indivíduos consultam avaliações on-line de filmes, ou outras informações referentes a seu hobby ou lazer, que são criadas de forma muito mais democrática que as versões impressas.

Tradução de Priscila Adachi.

Way out of the box

Computer people don't understand computers. Oh, they understand the technicalities all right, but they don't understand the possibilities. Most of all, they don't understand that the computer world is entirely built out of artificial, arbitrary constructs. Word processing, spreadsheet, database aren't fundamental, they're just different ideas that different guys have whomped up, ideas that could be totally different in their structure. But these ideas have a plausible air that has set like concrete into a seeming reality. Macintosh and Windows look alike, therefore that must be reality, right?

Wrong. Apple and Windows are like Ford and Chevrolet (or perhaps Tweedledum and Tweedledee), who in their co-imitation create a stereo illusion that seems like reality. The computer guys don't understand computers in all their manifold possibilities; they think today's conventions are how things really are, and so that's what they tell all the new victims. So-called "computer literacy" is an illusion: they train you in today's strange conventions and constructs — (Desktop? This to you looks like a desktop? A vertical desktop?) — and tell you that's what computers really are. Wrong.

Today's computer constructs were made up in situations that ranged from emergency to academia, which have been piled up into a seemingly meaningful whole. Yet the world of the screen could be anything at all, not just the imitation of paper. But everybody seems to think the basic designs are finished. It's just like "Space, we've done that!" — a few inches of exploration and some people think it's over.

Any types of graphics are possible; yet the term "GUI", supposedly short for Graphical User Interface, is used for only one kind of graphical user interface, the icon-and-window view they put together at Xerox PARC in the early seventies. There are thousands of other things that a graphical user interface could be. So we shouldn't call today's standard interface a GUI, since no graphic alternatives have been seen; it's a PUI, or PARC User Interface, still almost exactly what they were doing at PARC twenty-five years ago.

The world you are brought up in has the seeming of reality; it can take decades to unlearn. "Growing up" means in part finding out what's behind the false assumptions and misrepresentations of everyday life, so that at last you understand what's really happening and what the well-mannered pleasantries really mean and don't. But must our computer tools also be such a masquerade to be unlearned?

The usual story about Xerox PARC, that they were trying to make the computer understandable to the average man, was a crock. They imitated paper and familiar office machines because that was what the Xerox executives could understand. Xerox was a paper - walloping company, and all other concepts had to be ironed onto paper, like toner, to be even visible in their paper paradigm.

But who cares what Xerox did with their money? That was lab stuff. It was Steve Jobs that turned PARC's work to evil. He took a team from PARC and made a bargain with the Devil, and that bargain with the Devil was called the Macintosh.

Ted Nelson is currently a visiting professor at Oxford University, and a philosopher who works in the fields of information, computers, and human-machine interfaces. He founded Project Xanadu in 1960 with the goal of creating such a system on a computer network, further documented in his 1974 book *Computer Lib / Dream Machines* and the 1981 *Literary Machines*.
He earned a Bachelor's degree in philosophy from Swarthmore College in 1959, a Master's degree in sociology from Harvard University in 1963 and a Doctorate in Media and Governance from Keio University in 2002.
Nelson is best known for coining the terms "hypertext" and "hypermedia" (1965) and is a pioneer of information technology, predicting vast anarchic network publishing.

Theodor Holm NELSON
Keio University and University of Southampton

Libertando-se da prisão

O pessoal da informática não entende os computadores. Bem, eles entendem a parte técnica, sim, mas não entendem as possibilidades. Principalmente, eles não entendem que o mundo dos computadores é totalmente feito de arranjos artificiais e arbitrários. Editor de textos, planilhas, bancos de dados não são fundamentais, são apenas idéias diferentes que diversas pessoas elaboraram, idéias que poderiam ter uma estrutura totalmente diferente. Mas essas idéias têm um aspecto plausível que se solidificou como concreto em uma realidade aparente. Macintosh e Windows são parecidos, portanto essa deve ser a realidade, certo?

Errado. Apple e Windows são como Ford e Chevrolet (ou talvez os gêmeos Tweedledum e Tweedledee), que em sua co-imitação criam uma ilusão estéreo que parece realidade. O pessoal dos computadores não entende os computadores em todas as suas inúmeras possibilidades; eles acham que as convenções atuais são como as coisas realmente são, e é isso que eles dizem a todas as suas novas vítimas. O chamado "treinamento em informática" é uma ilusão: eles ensinam à pessoa as estranhas convenções e esquemas atuais — (desktop? Isso parece uma mesa de trabalho? Uma mesa vertical?) — e dizem que é assim que os computadores são. Errado.

Os esquemas atuais dos computadores foram inventados em situações que variavam das emergências à academia, e foram empilhados em um conjunto aparentemente racional. Mas o mundo da tela poderia ser qualquer coisa, não apenas uma imitação do papel. No entanto, todo mundo parece pensar que os projetos básicos estão concluídos. É como dizer: "Espaço, já fomos lá!" — alguns centímetros de exploração e há quem pense que terminou.

Qualquer tipo de gráfico é possível; mas o termo "GUI", abreviação de Graphical User Interface, é usado para apenas um tipo de interface gráfica do usuário: a visão de ícones e janelas criada na Xerox PARC no início dos anos 70. Há milhares de outras coisas que uma interface gráfica do usuário poderia ser. Por isso não deveríamos chamar a atual interface padrão de GUI, já que não foram examinadas alternativas gráficas; é uma PUI — PARC User Interface —, quase exatamente igual à que fizeram na PARC 25 anos atrás.

O mundo em que você está sendo criado tem a aparência de realidade; poderá levar décadas para ser desaprendido. "Crescer" significa em parte descobrir o que está por trás das falsas suposições e representações do dia-a-dia, de modo que você finalmente entenda o que realmente está acontecendo e o que realmente significam ou não as conversas educadas. Mas nossos instrumentos de informática também precisam ser uma mentira que deve ser desaprendida?

A conhecida história sobre a Xerox PARC, de que eles tentaram tornar o computador compreensível para o homem comum, é uma enganação. Eles imitaram o papel e as máquinas de escritório conhecidas porque era isso que os executivos da Xerox conseguiam entender. A Xerox era uma companhia devoradora de papel, e todos os outros conceitos tinham de ser passados para o papel para se tornar visíveis nesse paradigma.

Ted Nelson é atualmente professor visitante na Oxford University, filósofo que trabalha na área da informação, computadores e interfaces máquino-humanas. Fundou o Projeto Xanadu em 1960 com o objectivo de criar um sistema em uma rede de computadores; mais trade documentado em seu livro de 1974 *Computer Lib / Dream Machines* e *Literary Machines* de 1981. É graduado em filosofia pelo Swarthmore College em 1959, com mestrado em sociologia pela Harvard University in 1963 e Doutorado em Mídia e Governança pela Keio University em 2002.
Nelson é reconhecido por inventar os termos "hipertexto" and "hipermidia" (1965) e é pioneiro na tecnologia da informação, prevendo a vasta e anárquica rede de publicação.

There are still millions of people who believe that the Macintosh represents creative liberation. For this astounding propagandistic achievement we can thank the Regis McKenna public relations company, which sold the Macintosh to the world (in the famous 1984 video commercial and after) as smashing the prison of the PC. In fact the Macintosh was a newly-designed prison-a-go-go. And that prison's architecture has been devotedly copied to Microsoft Windows in remarkable detail.

Suppose they gave you MTV, and in return took away your right to vote? Would you care? Some of us would. That's how I think of today's computer world, beginning with the Macintosh. The Macintosh gave us Fonts, pretty fonts to play with, and graphic arts tools that previously were out of reach, except in the most high-budget realms of advertising and coffeetable book production. Those fonts and graphic arts tools were a great gift. But nobody seems to have noticed what the Macintosh took away.

It took away THE RIGHT TO PROGRAM.

If you bought an Apple II, you could begin programming it right out of the box. I have friends who bought the Apple II without knowing what programming was, and became professional programmers almost overnight. The system was clean and simple and allowed you to do graphics.

But the Macintosh (and now the Windows PC) are another story. And the story is simple: PROGRAMMING IS ONLY FOR OFFICIAL REGISTERED "DEVELOPERS".

The Official Registered Developers, who made deals with Apple and later Microsoft, are the only ones who can do the magic now. This is not in the intrinsic nature of today's computers. It is in the intrinsic nature of today's Deals. Negotiate with Apple or Microsoft, pay them money or other favors, and they will let you know what you need in order to create "applications".

This so-called Application was another level of the pact with the Devil.

In the old days, you could run any program on any data, and if you didn't like the results, throw them away. But the Macintosh ended that. You didn't own your data any more. THEY owned your data. THEY chose the options, since you couldn't program. And you could only do what THEY allowed you— those anointed official developers.

This new kind of Application was a prison cell, or perhaps we should say a cattle pen. First you're in ONE cattle pen, a first application, and then they take you in a bus to ANOTHER cattle pen, with another set of rules. A second application. You may get some of your data over between these applications, but it won't be the same. The wide-ranging control of events that programmers have is denied to users.

Today's arbitrarily constructed computer world is also based on paper simulation, or WYSIWYG. That's where we're stuck in the current model, where most software seems to be mapped to paper. ("WYSIWYG" generally means "What You See is What You Get"— meaning what you get *when you print it OUT*). In other words, paper is the flat heart of most of today's software concepts.

This too was a key legacy of Xerox PARC. The PARC guys got a lot of points with Xerox management by making the "electronic document" MIMIC PAPER— rather than extending it outward to include and show all the connections, possibilities, variations, parentheses, conditionals that are really there in the mind of the author or the speaker; rather than presenting all the details that the reporter faces before cooking them down.

Part of this was also the tekkie's approach to the behavior of software. Paper simulation worked well with the tekkie approach. Many tekkies take a rectangular, closed approach to things which might seem to others to be clumsy, obtuse, anal.

Mas quem se importa com o que a Xerox fez com seu dinheiro? Aquilo era coisa de laboratório. Foi Steve Jobs quem orientou o trabalho da PARC para o mal. Ele pegou uma equipe da PARC e fez um trato com o demônio, e esse trato foi chamado de Macintosh.
Ainda há milhões de pessoas que acreditam que o Macintosh representa a libertação criativa. Por essa incrível conquista propagandística podemos agradecer à firma de publicidade Regis McKenna, que vendeu o Macintosh para o mundo (a partir do famoso comercial de 1984) como algo que destruía a prisão do PC. Na verdade o Macintosh era uma prisão redesenhada. E a arquitetura dessa prisão foi fielmente copiada para o Windows da Microsoft em cada detalhe.
Imagine que lhe dessem a MTV e em troca tirassem seu direito de votar? Você se importaria? Algumas pessoas sim. É como eu vejo o mundo dos computadores hoje, a começar pelo Macintosh. O Macintosh nos deu fontes bonitas para brincar e ferramentas de artes gráficas que antes eram inatingíveis, exceto nos ricos domínios da publicidade e da produção de livros de luxo. Essas fontes e ferramentas gráficas foram um grande presente.
Mas ninguém parece ter notado o que o Macintosh excluiu.
Ele excluiu o DIREITO DE PROGRAMAR.
Quando você comprava um Apple II, podia começar a programá-lo desde o início. Tenho amigos que compraram o Apple II sem saber o que era programação e tornaram-se programadores profissionais quase da noite para o dia. O sistema era limpo, simples e permitia que você fizesse gráficos.
Mas o Macintosh (e agora o Windows PC) são outra história. E a história é simples: PROGRAMAÇÃO É SÓ PARA OS "DESENVOLVEDORES" OFICIAIS REGISTRADOS.
Os Desenvolvedores Oficiais Registrados, que fizeram acordos com a Apple e depois com a Microsoft, são os únicos que podem fazer a mágica hoje. Isso não é da natureza intrínseca dos computadores atuais. É da natureza intrínseca dos Negócios atuais. Negocie com a Apple ou a Microsoft, pague-lhes em dinheiro ou outros favores, e eles deixarão você saber o que precisa para criar "aplicativos".
Esse chamado Aplicativo foi outro nível do pacto com o diabo.
Antigamente, você podia rodar qualquer programa com qualquer dado, e se não gostasse dos resultados os jogava fora. Mas o Macintosh acabou com isso. Você não possuía mais seus dados. ELES possuíam seus dados. ELES escolhiam as opções, já que você não podia programar. E você só podia fazer o que ELES permitissem — os ungidos desenvolvedores oficiais.
Esse novo tipo de aplicativo foi uma prisão, ou talvez devamos dizer um curral. Primeiro você está em UM curral, um primeiro aplicativo, depois eles o levam de ônibus para OUTRO curral, com outro conjunto de regras — um segundo aplicativo. Você pode transferir alguns dos seus dados entre esses aplicativos, mas não serão a mesma coisa. O amplo controle dos eventos que os programadores têm é negado aos usuários.
O mundo atual dos computadores, arbitrariamente construído, também se baseia na simulação de papel, ou WYSIWYG [sigla inglesa para "O que você vê é o que você recebe"]. É aí que estamos empacados no modelo atual, em que a maioria dos softwares parece ser mapeada em papel. (WYSIWYG geralmente significa que você receberá o que vê *quando IMPRIMIR*.) Em outras palavras, o papel é o coração da maioria dos conceitos de software atuais.
Esse também foi um legado chave da Xerox PARC. Os caras da PARC ganharam muitos pontos da direção da Xerox ao fazer o "documento eletrônico" IMITAR O PAPEL — em vez de ampliá-lo para incluir e mostrar todas as conexões, possibilidades, variações, parênteses, condicionantes que estão na mente do autor ou do orador; em vez de apresentar todos os detalhes que o repórter enfrenta antes de cozinhá-los.

The tekkie outlook is often the hireling's mentality: that first you do this job, then you do that job, whatever is assigned to you; that the specs are given to you and don't change; and when you finish the job assigned to you, you go on to the next job assigned to you. None of these strictures has much to do with the kind of creativity that writers attempt. But then most tekkies don't understand about writing, or words.

Tekkies don't understand about choosing the right word, the right name. They seem to think any name will do; and whatever the user chooses, the user is stuck with. This becomes the Nature of Computers. Supposedly.

One result is office software that's incredibly clumsy, with slow, pedestrian operations. Think how long it takes to open and name a file and a new directory. Whereas video-game software is lithe, quick, vivid.

Why is this?

Very simple. Guys who design video games *love to play video games*. Whereas nobody who designs office software seems to care about using it, let alone hopes to use it at warp speed.

I'm not talking about "interfaces". As soon as you agree to talk about the "interface" of something, you've bought into its conceptual structure. I'm talking about something deeper — new conceptual structures that are not mapped to paper, not divided into hierarchies.

The same goes for "metaphors", in the sense of comparisons to familiar objects like desktops and wastebaskets. As soon as you draw a comparison to something familiar, you are drawn into that comparison— and stuck with the resemblance. Whereas if you go into free-form design — free virtualities, as it were— you are not bound by such comparisons.

There have been a few environments that were abstract and completely different from paper. Raskin's Canon Cat, HyperCard (in its time). My favorite abstract space is Dave Theurer's game of Tempest, which looked like nothing you've ever seen.

Now consider the World Wide Web. Even though some of us had been talking about planet-scale hypertext for years, it came as a pretty general shock. So few noticed that it watered down and oversimplified the hypertext idea.

Hypertext, as suddenly adapted to the Internet by Berners-Lee and then Andreessen, is still the paper model! Its long rectangular sheets, aptly called "pages", can be escaped only by one-way links. There can be no marginal notes. There can be no annotation (at least not in the deep structure). The Web is the same four-walled prison of paper as the Mac and the Windows PC, with the least possible concession to nonsequential writing ("nonsequential writing" was my original 1965 definition of hypertext) that a sequence-and-hierarchy chauvinist could possibly have made. Whereas the Xanadu Project, our original design which was beaten out by the Web, was largely based on two-way links by which anyone could annotate anything. (And by which thoughts could branch sideways without hitting walls.)

Even stranger is the "browser" concept. Think of it— a serial view of a parallel universe! Trying to comprehend the large-scale structure of connected Web pages is like trying to look at the night sky (at least, in places that stars are still visible) through a soda straw. Yet people are used to this sequential "browser"; by now it seems natural; and now this "browser" is perhaps more standard than the structures it views and the changing protocols that show them.

Uma parte disso também foi a abordagem dos "tekkies" ao comportamento do software. A simulação de papel funcionava bem com a abordagem tekkie. Muitos tekkies têm uma abordagem retangular e fechada das coisas que para outros pode parecer desajeitada, obtusa, anal.

A visão tekkie é geralmente a mentalidade do trabalhador braçal: primeiro você faz este serviço, depois faz aquele serviço, tudo o que lhe mandarem; os parâmetros são dados e não mudam; e quando você termina o trabalho que lhe atribuíram, passa para o próximo trabalho da lista. Nenhuma dessas restrições tem a ver com o tipo de criatividade que os escritores buscam. Mas a maioria dos tekkies não entende de escrita, ou de palavras.

Os tekkies não sabem escolher a palavra certa, ou o nome certo. Eles parecem pensar que qualquer nome serve; e aquilo que o usuário escolher o limitará para sempre. Essa torna-se a Natureza dos Computadores. Supostamente.

Uma das conseqüências é o software para escritório — incrivelmente desajeitado, com operações lentas e pedestres. Pense em quanto tempo demora para abrir e dar nome a um arquivo e um novo diretório. Enquanto isso, o software de videogame é ágil, rápido, vivo. Por que isso acontece?

Muito simples. Os caras que criam videogames *gostam de jogar videogames*. Enquanto ninguém que cria software para escritório parece se importar em usá-lo, quanto menos pretende usá-lo em grande velocidade.

Não estou falando das "interfaces". Assim que você concorda em falar sobre a "interface" de alguma coisa já aceitou sua estrutura conceitual. Estou falando de algo mais profundo — novas estruturas conceituais que não são mapeadas em papel, não são divididas em hierarquias.

O mesmo vale para as "metáforas", no sentido de comparações com objetos familiares como mesas de trabalho e cestos de lixo. Assim que você traça uma comparação com algo conhecido, é atraído para essa comparação — e fica preso à semelhança. Enquanto se você entrar no projeto de formas livres — virtualidades livres, digamos —, não fica preso a essas comparações.

Houve alguns poucos ambientes que eram abstratos e completamente diferentes de papel. O Canon Cat de Raskin, o HyperCard (em sua época). Meu espaço abstrato preferido é o jogo Tempest, de Dave Theurer, que não parecia com nada que você já viu.

Agora considere a World Wide Web. Apesar de alguns de nós estarmos falando em hipertexto em escala planetária há anos, ela surgiu como um choque quase generalizado. Poucos notaram que ela diluía e simplificava a idéia do hipertexto.

O hipertexto, como foi repentinamente adaptado para a internet por Berners-Lee e depois Andreessen, ainda é o modelo do papel! De suas longas folhas retangulares, adequadamente chamadas de "páginas", só se pode escapar por links de mão única. Não pode haver anotações à margem. Não pode haver notas (pelo menos não na estrutura profunda). A web é a mesma prisão de quatro paredes do papel que o Mac e o Windows PC, com a menor concessão possível à escrita não-seqüencial ("escrita não-seqüencial" foi minha definição original de hipertexto em 1965) que um chauvinista da seqüência-e-hierarquia poderia ter feito. Enquanto o Projeto Xanadu, nosso plano original que foi derrotado pela web, baseava-se amplamente em links de mão dupla, por meio dos quais qualquer pessoa poderia anotar qualquer coisa. (E pelos quais os pensamentos podiam se ramificar lateralmente sem bater nas paredes.)

I feel a certain amount of guilt over this. I believe it was in 1968 that I presented the full 2-way Xanadu design to a university group, and they dismissed it as "raving"; whereupon I dumbed it down to 1-way links and only one visible window. When they asked how the user would navigate, I suggested a backtrackable stack of recently visited addresses. I believe that this dumbdown, through the various pathways of projects imitating one another, became today's general design, and I am truly sorry for my role in it.

Enough! It's time for something completely different.

I believe we can turn a corner to a computer world of far greater freedom and productivity, with new free-form structures unlike paper. I expect these to greatly clarify and speed up the work of prose workers (those who use text without fonts— like authors, lawyers, filmscript managers, speechwriters, paralegals).

But we must overthrow today's entrapment systems, to which many customers and manufacturers are committed.

We must overthrow the paper model, with its four prison walls and peephole 1-way links. Finally, we must overcome the tyranny of the file— meaning stuck lumps with final names. While files are necessary at some level, users don't need to see them, and much less need to give their projects unchanging names and locations. Human creativity is fluid, overlapping, intercombining, and many creative projects overflow their banks time and again. (It is well to remember that "King Kong" started as a documentary about hunting gorillas.)

Is it possible that the whole computer industry is a gathering of naked emperors? The software industry has a vast investment in today's entrapment. So do "power users" of today's "productivity tools."

But tomorrow's new users don't.

Ainda mais estranho é o conceito de “browser” [folheador” em inglês]. Pense nisso — uma visão serial de um universo paralelo! Tentar compreender a estrutura em grande escala de páginas da web interligadas é como tentar olhar para o céu à noite (pelo menos nos lugares onde as estrelas ainda são visíveis) através de um canudo de refrigerante. Mas as pessoas estão habituadas a esse “browser” seqüencial; hoje ele parece natural; e hoje esse browser talvez seja mais padrão do que as estruturas que ele vê e os protocolos cambiantes que as mostram.

Sinto uma certa culpa em relação a isso. Acredito que foi em 1968 que apresentei o projeto completo de Xanadu em duas mãos para um grupo de universidade, e eles o rejeitaram como “delirante”; então eu o emburreci para links de mão única e somente uma janela visível. Quando me perguntaram como o usuário navegaria, sugeri uma pilha recorrível de endereços visitados. Acho que esse emburrecimento, através dos vários caminhos de projetos que se imitam, tornou-se o design geral de hoje, e realmente sinto muito por minha participação nele.

Chega! Está na hora de algo completamente diferente.

Acredito que podemos dobrar uma esquina para um mundo de computadores com muito mais liberdade e produtividade, com novas estruturas de forma livre, diferentes do papel. Espero que estas simplifiquem e acelerem muito o serviço dos trabalhadores da prosa (os que usam texto sem fontes, como autores, advogados, roteiristas de cinema, redatores de discursos, etc.).

Mas devemos derrubar os atuais sistemas de amarras, aos quais muitos clientes e fabricantes estão ligados.

Devemos derrubar o modelo do papel, com sua prisão de quatro paredes e buraco de fechadura — os links de mão única.

Finalmente, devemos derrubar a tirania do arquivo — no sentido de pedaços fixos com nomes definitivos. Embora os arquivos estejam necessariamente em algum nível, os usuários não precisam vê-los, e muito menos precisam dar a seus projetos nomes e localizações imutáveis. A criatividade humana é fluida, sobreposta, entremeada, e os projetos criativos muitas vezes ultrapassam suas margens. (Vale a pena lembrar que “King Kong” começou como um documentário sobre a caça de gorilas.)

É possível que toda a indústria dos computadores seja um bando de imperadores nus? A indústria de software tem um enorme investimento nessa prisão atual. Assim como os “usuários experientes” das “ferramentas de produtividade” de hoje.

Mas os novos usuários de amanhã, não.

PROGRAMAÇÃO

	31 OUT	01 NOV
14h00		**Artemis MORONI** [BRA] ArTbitrating nos domínios visual e sonoro *ArTbitrating in Visual and Sound Domains*
14h30		**Preemptive Media** | **Heidi KUMAO** [USA] Zapped! *Zapped!*
15h00		**Rosangela LEOTE** [BRA] Tecnoperformance - um lugar comum *Tecnoperformance - a common place*
15h30		**Rachel Zuanon DIAS** [BRA] Wearable Computer para a Criação e Execução de Movimentos *Wearable Computer for the creation and execution of movements*
16h00		**Sandro CANAVEZZI** [BRA] VOID: a Stereo-Endoscopy in a Black-Box *VOID: a Stereo-Endoscopy in a Black-Box*
16h30		COFFEE BREAK
17h00		**Alison COLMAN** [USA] De absorção passiva para uma Interpretação ativa : Art crítica e net art *From passive absorption to active interpretation: Art criticism and net art*
17h30		**Yara Guasque ARAUJO** [BRA] A ajustável interface da endorealidade *The adjustable interface of the endoreality*
18h00		**George LANDOW** [USA] | **Cícero Inácio da SILVA** [BRA] Hipermídia: futuros Crítica e novas mídias na era da Globalização *Hypermedia: futures* *Critic and new media in the globalization age*
18h30		
19h00		
19h30	INAUGURAÇÃO FILE FESTIVAL | OPENING **Ted NELSON** [USA] Software e Mídia para uma nova Democracia *Software and Media for a New Democracy*	ENCERRAMENTO | END

02 NOV

Wilfried AGRICOLA [DEU]
[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne
[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne

Lucia LEÃO [BRA]
Cartografias subjetivas e a estética do banco de dados
Subjective cartographies and the aesthetic of data bases

Hernani DIMANTAS [BRA]
Linkania: A multidão hiperconecrada
Linkania - The hyperconected multitude

Marcos MORAES [BRA]
Artes Digitais sob a perspectiva de um processo de cooperação educacional internacional
Digital Arts under an international educational cooperation process perspective

Constanza Helen SILVA [CAN]
SILVERFISH STREAM
SILVERFISH STREAM

COFFEE BREAK

MESA REDONDA

Por uma prospectiva política da dimensão digital
For a political prospective on the digital mediaverse

Artur MATUCK [BRA]
Eugenio TRIVINHO [BRA]
Maria Goretti PEDROSO [BRA]
Sergio BASBAUM [BRA]

Jose BROIDE [ARG]
somewhere between_here and there
somewhere between_here and there

ENCERRAMENTO | END

03 NOV

Patricia BADANI [USA]
De onde é você? - A Esfera em rede
Where are you from? - The Networked Sphere

Drica GUZZI [BRA] | **Acessa SP**
Programa Acessa São Paulo
Acessa São Paulo Program

C5 corporation -
Geri WITTIG | **Matt MAYS** [USA]
A Iniciativa C5 de paisagens
The C5 Landscape Initiative

Natalia RADYWYL [AUS]
Arte e Jogos subterrâneos
Art and Play Beneath the Streets

Sidney CUNHA | **Artemis MORONI** [BRA]
MatLArt: Laboratório de Matemática e Arte
MatLArt: Laboratory of Mathematic and Art

COFFEE BREAK

Jorge FRANCO | **Roseli LOPES** [BRA]
Convertendo Midia Interativa, Arte e Cultura, na educação básica como suporte para letramento individual
Converging Interactive Media, Arts and Culture at Basic Education as Support for Individuals' Literacy

Sandra BRAMAN [USA]
The arte da frontreiras culturais: A geopolítica e leis da arte digital
The Crafting of Cultural Borders: The Geopolitics of Digital Art and Law

Franklin LEE |
Anne Save de BEAURECUEIL [BRA]
'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV arquitetura
'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV architecture

Florian THALHOFER [DEU]
iStoryBox
iStoryBox

LANÇAMENTO DE LIVROS | BOOKS LAUCHING

Lucia LEÃO *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*
Iliana HERNÁNDEZ *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*
Giselle BEIGUELMAN *Link-se*

04 NOV

Priscila ARANTES [BRA]
Estética midiática e ação política
Mediatic Aesthetic and Politic Action

Anna BARROS [BRA]
TEXTO, IMAGEM? IMAGEM, TEXTO?
UMA NOVA LINGUAGEM VISUAL
TEXT, IMAGE? IMAGE, TEXT?
A NEW VISUAL LANGUAGE

Iliana Hernández GARCÍA [COL]
Habitabilidade, interação e dispositivo
Habitability, interaction and device

Lucas BAMBOZZI [BRA]
Síndrome de Realidade
Syndrome of Reality

Sebastian SEIFERT | **Random Studios** [ESP]
POS 5 - Projeto Open Source
POS 5 - Open Source Project

COFFEE BREAK

Hans BERNHARD |
Alessandro LUDOVICO [AUT]
O Crescimento da Internet em um Metaorganismo Orgânico
The growth of the internet into a organic meta-organism

Kim STRINGFELLOW [USA]
Seguro como o leite materno: O Projeto Hanford
Safe As mother's Milk: The Hanford Project

Erik BÜNGER [SWE]
Deixe que eles cantem para você
Let them sing it for you

Raquel RENNÓ [BRA] | **Santiago ORTIZ** [COL]
Medialab Madrid – Apresentação de Projetos
Medialab Madrid – Project Presentation

ENCERRAMENTO | END

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne - a plataforma experimental de arte e novas mídias de Colônia, Alemanha, fundada e criada por Agricola de Cologne. A rede é um híbrido entre projeto de arte, um projeto de curadoria e pesquisa e uma rede virtual e física em diferentes níveis e uma iniciativa não-institucional. [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne pertence aos mais ativos ambientes relacionados à arte de novas mídias na internet e realiza constantemente projetos experimentais ligados à colaboração e trabalho em rede, em um contexto global. A rede inclui diversos membros e locais de projeto, que atuam com dinâmicas diferentes. Por exemplo, o JavaMuseum - Forum for Internet Technology in Contemporary Art - www.javamuseum.org, que realizou entre 2001 e 2005 18 exibições de arte baseadas na internet em um contexto global, ou atualmente o ambiente de projeto mais ativo, [R][R][F]2005—>XP - global networking project http://rrf2005.newmediafest.org (que participou do FILE 2004 como [R][R][F]2004—>XP), mas [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne também representa a plataforma pessoal do bem-sucedido trabalho online e offline de Agricola de Cologne. Muitos dos trabalhos baseados na internet participaram do FILE desde 2001, e também de vários outros eventos de mídia em todo o mundo.

Agricola de Cologne é um artista de mídia, curador de novas mídias e fundador do [NewMediaArtProject Network]:||cologne. Desde 2000, ele participa de diversas exposições e festivais de mídia e, desde 2001, passou a ser curador de vários projetos de novas mídias do [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne. A própria rede recebeu, em 2003, um prêmio na MAD'03 em Madri, Espanha.

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne - the experimental plat form for art and New Media from Cologne/Germany, founded and created by Agricola de Cologne. The network is a hybrid between an art project, a curatorial and research project and a virtual and physical network on different levels and a non-institutional initiative. [NewMediaArt ProjectNetwork]:||cologne belongs to the most active New Media art related environments of the entire Internet and is realising continuously experimental projects in concern of collaborating and networking in aglobal context. The network incorporates numerous members and project sites which act in in different dynmaics, for instance "JavaMuseum - Forum for Internet Technology in Contemporary Art" www.javamuseum.org, which realized between 2001 and 2005 18 showcases of net based art in a global context, or currently the most active project environment, i.e. [R][R][F]2005—>XP - global networking project http://rrf2005.newmediafest.org (participating in FILE 2004 as [R][R][F]2004—>XP), but [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne represents also the personal platform for Agricola de Cologne's successful online and offline multi-media working, many of the net based works participated since 2001 in FILE festivals, but many other media exhibitions and festivals around the globe, as well.

Agricola de Cologne is a media artist, New Media curator and founder of [NewMedia ArtProjectNetwork]:|| cologne. Since 2000, he is participating in numerous media exhibitions and festivals, and curates since 2001 the numerous New Media projects of [NewMedia Art ProjectNetwork]:||cologne. The network itself receive in 2003 an Award on MAD'03 Madrid Spain.

Alison COLMAN [USA]

Da Absorção Passiva à Interpretação Ativa: Crítica de Arte e Net-Art

Alison Colman é professora assistente da Escola de Arte da Ohio University. Ela formou-se em Belas Artes na Carnegie Mellon University e tem mestrado e doutorado do Advanced Computing Center for Art and Design e da Ohio State University. Seus artigos foram publicados em periódicos como Art Education, Studies in Art Education, Visual Arts Research e Journal of Social Theory in Art Education. Apresentou trabalhos acadêmicos sobre arte digital e em rede em conferências organizadas por InSEA, Association of Internet Researchers e Interactive Media Forum na Miami University (Ohio). A Dra. Colman expôs sua arte para internet e animações computadorizadas em eventos como SIGGRAPH, Next 1.0 em Karlstad, Suécia, Big Muddy Film Festival, Circuits@nys, Drive-In Independent Short Film Exhibition e Parsons School of Art. Seus projetos atuais incluem resenhas de net-art para furtherfield.org e pesquisas sobre tecnologias GPS e as intersecções entre fenomenologia e psicogeografia.

Alison Colman is an Assistant Professor in the School of Art at Ohio University. She received her BFA from Carnegie Mellon University and her MA and PhD from the Advanced Computing Center for Art and Design and The Ohio State University. Her articles have appeared in journals such as Art Education, Studies in Art Education, Visual Arts Research (in press), and Journal of Social Theory in Art Education (in press) and she has presented scholarly papers on digital and networked art at conferences hosted by InSEA, the Association of Internet Researchers, and the Interactive Media Forum at Miami University (Ohio). Dr. Colman has exhibited her Internet art and computer animations at venues such as SIGGRAPH, Next 1.0 in Karlstad, Sweden, the Big Muddy Film Festival, Circuits@nys, the Drive-In Independent Short Film Exhibition, and the Parsons School of Art. Her current projects include reviewing Internet art for furtherfield.org and researching GPS technologies and the intersections between phenomenology and psychogeography.

Uma estratégia pedagógica que utilizei em meus cursos de internet art para evitar concentrar-me quase exclusivamente no aprendizado de conceitos técnicos é fazer da crítica de arte descritiva e exploratória um componente integral do conteúdo do curso. Indo além das críticas em classe, meu interesse é ensinar aos alunos a se envolverem num discurso informado (em oposição a "apenas falar" e partilhar opiniões) sobre a arte da internet, para aumentar seu nível de compreensão e apreciação da mesma. Segundo minha experiência, orientar os alunos no processo de descrever, analisar, interpretar e teorizar sobre obras de arte de novas mídias, por meio da redação de textos curtos que eles enviam ao blog do curso, além de exigir deles apresentações verbais de determinadas peças, os ajuda a perceber que criar obras significativas e interessantes exige muito mais do que aprender o software, por exemplo. Conseqüentemente, eles se tornam mais receptivos à teoria de novas mídias em geral e mais capazes de situar seu trabalho e o dos artistas da internet em um contexto cultural maior. Descobri que muitos estudantes de arte, especialmente de graduação, não têm uma compreensão sólida do que significa pensar criticamente a arte, tanto a tradicional como as de novas mídias e de internet.

From passive absorption to active interpretation: Art criticism and net art

A pedagogical strategy I have used in my Internet art courses to diverge from focusing almost entirely on learning technical concepts is to make descriptive and exploratory art criticism an integral component of the course content. Going beyond class critiques, I am interested in teaching students how to engage in informed discourse (as opposed to "just talking" and sharing opinions) about Internet art in order to increase their level of understanding and appreciation of it. It has been my experience that guiding students through a process of describing, analyzing, interpreting, and theorizing works of new media art via assigning short writing assignments, which they submit to the course blog, along with requiring them to give oral presentations on specific pieces, helps them realize that creating meaningful and interesting work requires much more, for example, than learning the software. As a result, they become more receptive to new media theory in general and are better able to place their work, and the work of net artists, within a larger cultural context. I have found that many art students, particularly undergraduates, do not have a firm grasp on what it means to think critically about art, traditional as well as new media and Internet art.

Anna BARROS [BRA]

TEXTO,IMAGEM? IMAGEM,TEXTO? UMA NOVA LINGUAGEM VISUAL

O texto discorre sobre as mudanças conceituais e estruturais da linguagem visual na cultura digital. Apresenta as diferenças entre representação e interpretação na comunicação do real. Enfoca o uso da linguagem visual na arte, sendo ampliado à comunicação científica e à educação pelas possibilidades trazidas pelas novas tecnologias. Destaca as dificuldades de se transformar textos científicos em imagem visual, mas também os possíveis ganhos para o desenvolvimento cognitivo do ser humano, com a fusão das funções complementares: a lógica presente na escrita e a possibilidade de absorção mais imediata e fácil de memorizar, própria da informação visual.

TEXT, IMAGE? IMAGE, TEXT? A NEW VISUAL LANGUAGE

The subject matter of this text is the conceptual and structural changes that have been going on in Visual Language in the Ciberculture. It introduces the main differences between representation and interpretation of the real. Focus on the use of Visual Language for scientific purpose. Introduce the difficulties in translating scientific text into the visual but also the gains that can come for the cognitive development of the human being by the fusion of the writing logic function with the easier and inmediate potential of visual information memorisation.

Anna Barros é artista multimídia, pesquisadora da FAPESP, autora. Faz parte do grupo SDVila, cujo trabalho *Andarilho*, 2001, um texto genético interativo para web, foi indicado para o Prêmio Sérgio Motta. Bacharel em Fine Arts pelo Otis Art Institute of Parsons School of Design, Los Angeles, Ca; mestrado em Artes pela ECA-USP; doutorado sandwich e pós-doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e San Francisco Art Institute. Foi presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - ANPAP. É professora na pós-graduação em Administração, Educação e Comunicação na Universidade São Marcos, São Paulo e diretora da revista online Pesquisa em Debate.

Anna Barros is a multimedia artist, researcher, author. Her work The Wanderer, 2000-2001, a genetic algorithms generated text, with the art group SDVila was nominated for the Premio Sergio Motta, Brasil, 2001. Bachelor in fine arts - the Otis Art Institute of Parsons School of Design, Los Angeles, Ca., MFA - University of São Paulo and a PhD and Post PhD in Comunication and Semiotics from the Pontificia Catholic University , São Paulo. Former president of the National Association for Art Research-ANPAP (1997 to 1998). Professor at the Graduated Program in Administration, Education and Communication at the University of São Marcos, São Paulo. Director of the on line magazine Pesquisa em Debate.

Artemis MORONI [BRA]

ArTbitrating nos domínios visuais e sonoros

O conceito da ArTEbitrariedade é apresentado. ArTbitrating JaVox, um ambiente evolutivo para composição visual e sonora, surgiu de dois outros ambientes evolutivos: VOX POPULI, um ambiente interativo para composição computacional, e Art Lab, aplicado ao domínio visual. Questões emergentes são: que critério automatizar ao buscar uma composição criativa? O que assegura a qualidade da composição? Como reconhecer um resultado interessante, ou como prover o sistema de uma capacidade de julgamento automática?

ArTbitrating in Visual and Sound Domains

The concept of ArTbitrariness is presented. ArTbitrating JaVox, an evolutionary environment for visual and sound composition, emerged from two other evolutionary environments, VOX POPULI, an interactive environment for computational composition, and Art Lab, applied to visual domain. Emergent questions are: what criteria to automate when looking for creative composition? What does assure the quality of the composition? How to recognize an interesting result, or how to supply the system with an automatic judgment capability?

Artemis Moroni trabalha, desde 1986, como pesquisadora no CenPRA (ex-CTI), nas áreas de Inteligência Artificial, Robótica e, em paralelo, Arte e Tecnologia. Seu trabalho de doutorado foi na área de Inteligência Artificial, mais especificamente Computação Evolutiva, aplicada à produção artística, sonora e visual.
Recentemente, sua pesquisa tem sido em computação evolutiva e arte generativa, áreas em que vem publicando e apresentando seus trabalhos e a que pertence o ambiente ArTbitatring JaVox, onde as funcionalidades dos ambientes VOX POPULI e Art Lab estão sendo reunidas num ambiente evolutivo aplicado à composição visual-sonora.

Artemis Moroni works in Art and Technology since 1989. She is graduated and has her M.Sc. degree in Computer Science at Campinas State University, Unicamp. She has her Dr. degree in Computer Engineering at the Faculty of Electrical and Computer Engineering of Unicamp. Artemis Moroni currently works at the Division of Robotics and Computational Vision Division of the Renato Archer Research Center (DRVC/CenPRA), in Campinas. Her research is in the areas of Computational Intelligence and Computer Graphics.

MESA REDONDA

Artur MATUCK MODERADOR

Artur MATUCK, Eugenio TRIVINHO, Maria Goretti PEDROSO, Sergio BASBAUM [BRA] PALESTRANTES

Por uma prospectiva política da dimensão digital

Atualmente, ainda presenciamos e vivenciamos a transição do papel para o eletrônico, do analógico para o digital. Todo o tratamento de informações passa por uma radical mutação. Arquivos, bancos de dados, bibliotecas, coleções, memórias, documentos, certificações, contratos, transações terão cada vez mais suportes digitais. A compreensão, alfabetização e enculturação nas linguagens digitais, já muito relevantes, serão, no entanto, indispensáveis para questões de articulação política, de presença social, de proposição cultural, de inovação estética, de direitos humanos num futuro bem próximo. Historicamente, o domínio científico e tecnológico determinou o domínio político. Não há razão para imaginarmos que atualmente será diferente. Os europeus detinham a tecnologia de delimitação de fronteiras, de execução de mapas e puderam estabelecer domínio territorial sobre os povos indígenas das Américas. Atualmente, sensores localizados em satélites observam o solo de todo o globo terrestre em vários graus de profundidade e detalhamento, proporcionando informações valiosas do ponto de vista político, estratégico para os detentores destas tecnologias. Essa possibilidade de reconhecimento do território de outra nação, de superconhecimento, implica as nações numa outra ordem de inter-relação com inevitáveis implicações para futuros conflitos ou para a natureza dos conflitos que se seguirão. Um fenômeno similar ocorre com o conhecimento do próprio homem. O conhecimento científico que leva a capacidade de manipulação genética dos seres humanos tem valor estratégico e definidor da natureza das interações humanas. Nossa capacidade política de atuação neste novo universo dependerá de nossa prospectiva, de nossa consciência atual dos efeitos possíveis e previsíveis da crescente digitalização da ordem simbólica, de nossa habilidade de prever os fundamentos desta civilização emergente. Torna-se imprescindível que estabeleçamos desde já estruturas educacionais, políticas, sociais e culturais que nos permitam estarmos conscientemente preparados para confrontar oponentes e negociar condições favoráveis no limiar desta mutação que se anuncia. Devemos também propor novas formas de entendimento do digital, elaborarmos metáforas que possam esclarecer, desvendar um universo em constante transformação de modo que nossos direitos atuais e emergentes possam ser contemplados e não nos tornemos apenas periféricos deste sistema cada vez mais ubíquo.

For a political prospective on the digital mediaverse

Presently, we witness a transition from the analogical to the digital mediaverse. The whole informational exchange process passes through a radical mutation. Files, recordings, memories, documents, certifications, contracts, transactions will increasingly be encoded in digital supports. Individual and social inclusion in this mediaverse, today already quite relevant, will be however indispensable for issues of political articulation, social presence, cultural proposition, aesthetic innovation, identity construction and human rights in the immediate future.

Latin-americans, brazilians and people of the third world form still peripheric cultures in the digital order. Our political ability to be active in this new mediaverse will depend on our prospective, on our present conscience of the possible and foreseeable effects of the increasing digitalization of the symbolic order, of our capacity to foresee the founding parameters of this emergent civilization.

It is therefore indispensable that we establish from now on the educational, political, social and cultural structures that would allow us to be consciously prepared to politically position ourselves at the threshold of this incoming mutation. We must urgently redimension our understanding of the digital phenomenon so that our present and emergent rights can be contemplated, so that we do not remain at the periphery of such an increasingly ubiquitous system.

SILVERFISH STREAM

Constanza Silva nasceu em Bogotá, Colômbia. Foi criada no Canadá e atualmente vive e trabalha em Montreal, Quebec. Silva cria ambientes sonoros e robóticos complexos, dando movimento a formas mínimas em sistemas interativos em rede. Evocando ecologias naturais, tecnológicas e políticas, seu trabalho desafia o senso de concentração no humano do espectador e, ao mesmo tempo, pode provocar a maioria das reações humanas. Silva tem mestrado da Concordia University, Montreal.

Silverfish Stream é uma exploração poética dos potenciais da interação ser humano-máquina. Esferas robóticas em comunicação movem-se pelo espaço da galeria, adaptando seus comportamentos em relação às demais; o resultado é um estranho "pas de deux" que ao mesmo tempo absorve e exclui o observador. Nesse campo de corpos metálicos e carnais que se adaptam e readaptam uns aos outros, surge um complexo ambiente sonoro. As vibrações sonoras das máquinas são transformadas e moduladas pelos movimentos dos corpos dentro do sistema multicêntrico. Os espectadores tornam-se parte do sistema, de maneira que eles podem sentir, mas não compreender totalmente. Isso convida à experimentação e à reflexão sobre os modos como nos relacionamos com sistemas aparentemente "inteligentes".

SILVERFISH STREAM

Constanza Silva was born in Bogotá, Colombia; she was raised in Canada and currently lives and works in Montréal, Quebec. Silva creates complex sound and robotic environments by setting minimal forms into motion within networked interactive systems. Evoking natural, technological and political ecologies, her work challenges the viewer's sense of human-centredness and, at the same time, can elicit the most human of responses. Silva holds an MFA from Concordia University, Montreal.

"Silverfish Stream" is a sensual, poetic exploration of the potentials of human-machine interaction. Communicating robotic spheres move through the gallery space, adjusting their behaviours in relation to each other; the result is an awkward \"pas de deux\" that both absorbs and excludes the viewer. Within this field of metal and fleshy bodies that adjust and readjust to each other, a complex sound environment emerges. Sonic vibrations from the machines are transformed and modulated by the movements of bodies within the multi-centric system. Viewers become part of the system in ways they can sense but not fully understand. This invites experimentation and reflection on the ways we relate to seemingly "intelligent" systems.

Acessa São Paulo

O Programa Acessa São Paulo (www.acessa.sp.gov.br) é uma iniciativa do Governo do Estado de São Paulo (www.saopaulo.sp.gov.br), conduzido pela Imprensa Oficial (www.imesp.com.br) e tem como objetivo combater a exclusão digital, levando os recursos da informática e Internet à população de baixa renda, estimulando o desenvolvimento humano e social das comunidades.
Atualmente o Programa Acessa São Paulo conta com 242 Infocentros distribuídos no município de São Paulo e no interior e litoral do estado. Desde a sua criação, em 2000, o Acessa São Paulo já realizou mais de doze milhões de atendimentos e conta hoje com 515 mil pessoas cadastradas.

Acessa São Paulo

The Acessa São Paulo program (www.acessa.sp.gov.br) is an initiative by the State of São Paulo (www.saopaulo.sp.gov.br), conducted by the Official Press Office (www.imesp.com.br) to fight digital exclusion, bringing computer resources and Internet access to the low income population and stimulating human and social development in the communities.
Currently, Acessa São Paulo has 172 InfoCenters spread across the city of São Paulo, the interior of the state, and the coast area. Since its creation in 2000, Acessa São Paulo has handled more than 7 million service requests and presently has 385 thousand registered users.

Drica Guzzi é a coordenadora do Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária (Lidec), da Escola do Futuro, Universidade de São Paulo. O Lidec é responsável pelas pesquisas, projetos e conteúdos pedagógicos do programa Acessa São Paulo, o maior programa de inclusão digital da América Latina.
Drica coordenou a equipe de participação comunitária de 2001 a 2005, e agora é responsável pelo desenvolvimento de conteúdo dos projetos e pela estratégia de metodologia pedagógica para educação popular, como cursos online e tutoriais digitais.
Ela também administrou a área de recursos humanos da Gessy Lever (Unilever Brasil) e participou de experimentos em Inteligência Coletiva coordenados pelo filósofo Pierre Levy.
Drica tem especializações em Semiótica e Desenvolvimento Organizacional.

Drica Guzzi is the Coordinator of the Laboratory for Digital Inclusion and Community Learning (LIDEC), of the School of the Future, University of São Paulo. LIDEC is responsible for the research and content development of the Project Acessa São Paulo, the largest digital inclusion program of Latin America. Drica has also coordinated the community participation team of Acessa São Paulo from 2001 until 2005 and now is responsible for the project's content development and pedagogical methodology strategy for popular education, such as online courses and digital tutorials. She has managed the human resources area of Gessy Lever (Unilever Brasil - www.unilever.com) and has participated in Collective Intelligence experiments coordinated by the philosopher Pierre Levy. She has specializations in Semiotics and Team Facilitation.

Deixe que eles cantem para você

Erik Bünger é um artista sueco de 29 anos, compositor e músico, que atualmente vive em Berlin. Trabalha com recontextualização e remixagem de mídias, apropriadas de músicas já existentes, footage em performances, instalações e projetos em web. Erik teve trabalhos expostos e realizou performances ao redor mundo, incluindo o The Lincoln Center Festival em Nova York(US), The Signal & Noise Festival em Vancouver (CA), Interactive MusicConference em Barcelona (ES), The Great Hall em Dartington (UK) Europrix Top Talent Awards em Vienna (AT), Zentrale Randlage em Berlin (DE), The Stockholm New Music Festival (SE) e Gallery Myymälää2 em Helsinki (FI). É mestre em Composição Eletroacústica pela Royal University College of Music em Stockholm e pela Universität der Künste em Berlin. Erik é também escritor e produtor de radio para os veículos: Nutida Musik na suécia, Neue Review em Berlin e para Sveriges Radio, a radio nacional sueca.

Erik Bünger is a 29 year old swedish artist, composer, musician and writer living in Berlin. He works with recontextualising and remixing media, appropriated from already existing music and footage in performances, installations and web projects. He has exhibited and perfomed at venues all over the world including The Lincoln Center Festival in New York(US), The Signal & Noise Festival in Vancouver (CA), InteractiveMusic Conference in Barcelona (ES), The Great Hall in Dartington (UK) Europrix Top Talent Awards in Vienna (AT), Zentrale Randlage in Berlin (DE), The Stockholm New Music Festival (SE) and Gallery Myymälää2 in Helsinki (FI). He has an MFA in Electroacoustic Composition from the Royal University College of Music in Stockholm and from Universität der Künste in Berlin. He is also active as a writer and radio producer for the magazines Nutida Musik in Sweden, Neue Review in Berlin and for Sveriges Radio, the swedish national radio.

"Let them sing it for you" é uma web art interativa, criada por Erik Bünger para o SRc, uma plataforma de web art da Swedish National Radio. Foi inicialmente lançada em 2003, teve mais de 2 milhões de usuários ao redor do mundo e recebeu duas premiações internacionais.

Através de letras populares, aprendemos a identificar seus próprios sentimentos pessoais de amor, solidão e alegria com "estrelas" populares famosas. E por trás destes sentimentos públicos, frequentemente existem desejos de poderes comerciais, como os das gravadoras e da indústria de cinema. Através do "Let them sing it for you", temos a possibilidade de fazer isto de uma forma inversa. Ao invés de deixar seu vocabulário de sentimentos serem ditados por vozes famosas, deixamos que as vozes famosas expressem seus pensamentos mais íntimos.

Digitando qualquer tipo de texto podemos obter esse texto cantado por alguns dos maiores ícones populares do mundo. Um banco de dados de letras de músicas foi construído e deve aumentar gradualmente de acordo com a interação dos usuários. Se encontrarmos uma letra faltando em nosso vocabulário de sons, é só avisar que será extraída a letra de uma música de acordo com a escolha; e adicionada ao banco de dados.

"Let them sing it for you" constitui também uma alternativa ao caminho que podemos obter com relação aos computadores cantando ou lendo textos escritos. Até mesmo esta função é automatizada, no entanto mais rica e com resultados mais imprevisíveis. Envie para seus amigos ou inimigos poemas de amor, mensagens de natal ou ameaças de morte, cantadas por Judy Garland, Lou Reed e Christina Aguilera. Mensagens cheias de memórias, colisões e referências. É como cheirar muitas cenas familiares ao mesmo tempo.

Let them sing it for you

Let them sing it for you is an interactive web art project created by Erik Bünger for SRc, a web art platform of the Swedish National Radio. Since it was first launched in 2003 it has had over two million individual users all over the world and has received two international awards.

Through pop lyrics you learn to identify your own personal feelings of love, loneliness and joy with those of famous stars. Behind these public feelings there are often the desires of commercial powers such as record and film companies. Through Let them sing it for you, you get the possibility of doing it the other way around. Instead of letting your vocabulary of feelings be dictated by famous voices, let the famous voices express your innermost thoughts.

By typing in a text of any kind you can get it sung for you by some of the world's greatest pop icons. A database of sung words has been built up and is supposed to be gradually growing through the users' own interaction. If you find a word missing in our sound vocabulary, just tell us, and we will extract the word from a song of your choice, and add it to our database.

Let them sing it for you also constitutes an alternative to the way you can get computers to sing or read a written text. Even this function is automated, but with a much richer and more unpredictable result. Send your friends or enemies love poems, Christmas wishes or death threats sung by Judy Garland, Lou Reed and Christina Aguilera. Messages overloaded with memories, collisions and references. Like smelling a lot of familiar scents at the same time.

iStoryBox

O mundo é vasto demais. Vasto e complexo demais para caber em minha pequena cabeça. Por isso uso um truque que é o seguinte: um a um, pego pequenos pedaços do mundo e tento compreendê-los o melhor possível. Coleciono esses pedacinhos do mundo em vitrines na minha cabeça. Cada vez que pego um novo pedaço do mundo, procuro em minha coleção até encontrar um pedaço parecido. Arquivo o novo pedaço na ordem certa em minha coleção, assim expandindo meu conhecimento, e uso o que aprendi com outros pedaços do mundo para me ajudar a compreender o novo pedaço.
Acho que todo mundo faz isso.
Mas, é claro, isso não quer dizer que eu compreenda o mundo. Pelo menos compreendo minha coleção. Por isso é importante sempre fazer novas ligações, criar novas linhas de conexão entre os pedaços do mundo.

Florian Thalhofer. Nascido em 1972 numa pequena cidade no sul da Alemanha. Vive e trabalha em Berlim e em Sydney. Florian Thalhofer estudou na Universidade de Artes em Berlim e na UCLA em Los Angeles. Em 2001-2004 ensinou na Universidade de Artes. Ele inventou o [korsakow system], um software para criar narrativas em banco de dados. Co-fundador e treinador no Korsakow-Institute, Amsterdam. Editor de imagens na Deutsche Welle TV. Professor convidado no Instituto de Literatura Alemã na Universidade de Leipzig desde outubro de 2005.

iStoryBox

The world is too vast. Too vast and too complex to fit into my small head. So I use a trick which goes as follows: One by one I take small pieces of the world and try to understand them as best I can. I collect these small pieces of the world in showcases in my head. Each time I get a new piece of the world, I search through my collection until I find a similar piece. I file the new piece in the correct order in my collection, thereby expanding my knowledge and use what I have learnt from other pieces of the world to help me understand the new piece.
I think everyone does that.
But of course this doesn't mean that I understand the world. At least I understand my collection. That is why it is important to always make new links, create new connecting threads between the pieces of the world.

Florian Thalhofer. Born 1972 in a small town in the south of Germany. Lives and works in Berlin and Sydney. Florian Thalhofer studied at the University of the Arts Berlin (MA and Meisterschueler) and at UCLA, Los Angeles. 2001-2004 he was teaching at the University of the Arts. He invented of the [korsakow system], a software to create database narratives. Cofounder and coach at the Korsakow-Institute, Amsterdam. Picture-editor at Deutsche Welle TV. Guest-Professor at the German Literature-Institute, University of Leipzig since October 2005.

'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV arquitetura

SUBdV, escritório multidisciplinar com bases em Nova York e São Paulo. Dirigido pelos arquitetos Franklin Lee e Anne Save de Beaurecueil, o escritório usa um software de malhas de computação dinâmica para gerar os desenhos, fabricar os modelos físicos e elaborar os componentes dos edifícios de uma série de projetos teóricos e construídos. Os arquitetos apresentarão projetos de arquitetura que abrangem em tamanho e escopo, desde a escala urbana até a escala de interiores, e que estão localizadas em algumas cidades globais no Brasil, México e China.

SUBdV, is a multi-disciplinary practice with offices in New York and São Paulo (www.subdv.com), led by Franklin Lee and Anne Save de Beaurecueil. The practice uses digital techniques to produce topological meshes that are able to mediate between environmental and cultural forces at both urban and architectural scales. With the aid of CAD/CAM the practice is able to fabricate a system of two-dimensional building components for the construction of complex three-dimensional geometries. The architects will present a range of both theoretical and built architectural projects, from urban cultural projects in China and Mexico, to the acoustic design of a music rehearsal space in Brazil.

Dirigido pelos arquitetos Franklin Lee e Anne Save de Beaurecueil, o escritório SUBdV usa um software de malhas de computação topológicas para gerar os desenhos, fabricar os modelos físicos e elaborar os componentes dos edifícios de uma série de projetos teóricos e construídos. Os arquitetos apresentarão projetos de arquitetura, que abrangem em tamanho e escopo, desde a escala urbana até a escala de interiores, e que estão localizadas em algumas cidades globais no Brasil, México e China.

'LIQUID WIREFRAME' - SUBdV architecture

Directed by the architects Franklin Lee e Anne Save de Beaurecueil, the SUBdV office uses a software of topological computational meshes to generate draws, fabricate physical models and elaborate buildings components of a series of theoretical and constructed projects.
The architects will present architecture projects that range in size and scope, from the urban scales to interior scales, and that are localized in some global cities in Brazil, México e China.

George LANDOW [USA] | **Cícero Inácio da SILVA** [BRA]

Hipermídia: futuros.
Crítica e novas mídias na era da Globalização.

Com a crescente utilização dos meios eletrônicos na proliferação e na produção da informação, muitas de nossas referências quanto ao ato de conhecer e reproduzir o conhecimento foram alteradas. O que representou o hipertexto há alguns anos atrás no ensino foi de certa forma semelhante ao surgimento da Internet há pouco mais de dez anos. No entanto, ainda estamos carentes de uma análise mais profunda dos impactos não só tecnológicos que tivemos em nossa cultura, mas também das divergências que foram surgindo quando muitas técnicas supostamente tentavam suplantar certas tradições, e de certa maneira ainda tentam, como no caso da educação a distância. O que de fato foi alterado? De que forma o conhecimento foi sendo repensado? Como a noção de texto ainda prevalece em uma cultura na qual a informação flui rapidamente por vias eletrônicas? Porque se confundem Hipermídia e Hipertexto? Qual a diferença entre Hipermídia e Jogos? Porque se decidiu cometer o equívoco de nomear imagens animadas com trilhas sonoras de Hipermídia?
São questões em aberto e que serão abordadas por este seminário.

Hypermedia: futures.
Critic and new media in the globalization age.

With the electronic media increasing utilization in the proliferation and production of information, many references related to the act of know and reproduce knowledge was altered. What represented hypertext in the education some years ago was, in a certain way, similar to the internet appearance a little more than 10 years ago. However, we are still careless of an in depth analyze, not only of the technological impacts in our culture, as well as of an analyze of the divergences emerged when many techniques were supposedly trying to supplant certain traditions, and in a certain way they still try, like the case of the distant education. What have been really changed? In which way knowledge has been rethought? How the notions of text still prevail in a culture in witch information flows quickly by electronic ways? Why hypermedia and hypertext confuse one to another? What is the difference between hypermedia and games? Why has been decided to wrongly name animated images with sound tracks of hypermedia?
These are open questions that will be approached in this lecture.

Cícero Inácio da Silva é professor e crítico de Comunicação e Mídias Digitais. Faz parte do corpo docente da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e foi pesquisador visitante da Brown University em 2005 com apoio da CAPES/MEC. Autor de *Plato On-line*: *Nothing, Science and Technology* e *Hipermidialogia*.

George Landow é reconhecido autor e pesquisador na área de Hipermídia e Hipertexto. Publicou inúmeros livros e é um dos idealizadores da utilização dos recursos computacionais nos mais variados âmbitos acadêmicos desde os primórdios da computação. Seus trabalhos mais importantes destacam a modificação epistemológica ocorrida na migração entre os sistemas de publicação autorais "fechados", como os livros, para os "abertos", como o hipertexto e a hipermídia. Destacam-se os livros *Hypermedia and Literary Studies* (91), *Hypertext 2.0* (97) e Hypertext 3.0 (2005), entre outros.

Cicero Inacio da Silva is a Professor and Critic of Communication and Digital Media. He is on the Faculty of the Catholic University of São Paulo (PUC/SP) and was a Visiting Scholar at Brown University (2005) with a Fellowship supported by CAPES/MEC. Author of Plato On-line: Nothing, Science and Technology and Hipermidialogia.

George Landow is a well-known author, researcher and one of the most important thinkers of the Hypermedia and Hypertext field in the academy. His most important works highlights the epistemological modification occurred in the migration between systems of "closed" authorial publication, such as books, to the "open" systems, like the hypertext and hypermedia. Author of several books such as: *Hypermedia and Literary Studies* (91), *Hypertext 2.0* (97) and *Hypertext 3.0* (2005), among others.

Geri WITTIG, Brett STALBAUM, Jack TOOLIN, Matt MAYS | C5 Corporation [USA]

A Iniciativa C5 de Paisagens

A **C5 Corporation** é especializada em produção cultural informada pelos limites imprecisos da pesquisa, arte e prática comercial. O enfoque é para o desenvolvimento de estratégias táticas que envolvem visualização da informação, bancos de dados e redes distribuídas. Os projetos da C5 foram apresentados em instituições como The Tate Modern, The Whitney Museum of American Art, The Walker Art Center, Center for Creative Inquiry da ASU e Cantor Center for the Arts. Representantes da C5 participaram de simpósios e festivais internacionais, incluindo Transmediale-Berlim, Ars Electronica-Áustria, AUT-Nova Zelândia, SIGGRAPH-Orlando e a II Bienal de Buenos Aires. Projetos anteriores incluem: Radio Controlled Surveillance Probes RCSP, 16 Sessions, YDSTYDS (You Don't See That You Don't See), 1:1 e SoftSub. Membros: Steve Durie, Bruce Gardner, Amul Goswamy, Matt Mays, Joel Slayton, Brett Stalbaum, Jack Toolin, Geri Wittig.

Em 2001, o C5 iniciou uma série de projetos envolvendo mapeamento, navegação e busca da paisagem usando GIS (Sistemas de Informação Geográfica). Os projetos deverão ocorrer durante cinco anos e são uma extensão da exploração do C5 dos sistemas de visualização de dados como arte. A Landscape Initiative examina o conceito mutável da paisagem enquanto passamos da estética da representação para a da visualização da informação e da interface. Ao executar a Landscape Initiative, o C5 escalou diversas montanhas de 4 mil metros (montes Shasta, Whitney e Fuji), percorreu toda a Grande Muralha da China e viajou 20 mil quilômetros pelos Estados Unidos coletando dados de GIS. A exposição da C5 Landscape Initiative ocorreu em maio de 2005 na SF Camerawork em San Francisco, Califórnia. O texto da C5 Landscape Initiative *Field Mediation* é formado por cinco trabalhos de membros do C5 relacionados às explorações da paisagem através das lentes de GIS e mídia locativa. Os cinco textos são: *Dimensionality in Locative Media, Notes on Semantic Segmentation: Short Path/Long Path, The Paradox of Indeterminacy in the Age of Reason, Prepared Chance: Data Driven Landscape Exploration*.

The C5 Landscape Initiative

C5 Corporation specializes in cultural production informed by the blurred boundaries of research, art and business practice. Focus is on the development of tactical strategies involving information visualization, databases and distributed networks. C5 projects have been featured at institutions such as The Tate Modern, The Whitney Museum of American Art, The Walker Art Center, Center for Creative Inquiry at ASU, and the Cantor Center for the Arts. C5 representatives have participated in international symposia and festivals including Transmediale-Berlin, Ars Electronica-Austria, AUT-New Zealand, SIGGRAPH-Orlando and the II Biennial in Buenos-Aires. Previous projects include Radio Controlled Surveillance Probes RCSP, 16 Sessions, YDSTYDS (You Don't See That You Don't See), 1:1 and SoftSub. Membres: Steve Durie, Bruce Gardner, Amul Goswamy, Matt Mays, Joel Slayton, Brett Stalbaum, Jack Toolin, Geri Wittig

In 2001, C5 initiated a series of projects involving mapping, navigation and search of the landscape using GIS (Geographic Information Systems). The projects are designed to take place over 5 years and are an extension of C5's exploration into data visualization systems as art. The Landscape Initiative examines the changing conception of the Landscape as we move from the aesthetics of representation to those of information visualization and interface. In executing the Landscape Initiative, C5 has summited several 14,000 foot mountains (Mt. Shasta, Mt. Whitney, and Mt. Fuji), has traveled the length of the Great Wall in China, and has traveled 13,000 miles throughout the United States collecting GIS data. The C5 Landscape Initiative exhibition will open May 24, 2005 at SF Camerawork in San Francisco, California. The C5 Landscape Initiative Field Mediation text is made up of 5 papers by C5 members which all relate to C5's explorations of the landscape through the lens of GIS and locative media. The five texts are: Dimensionality in Locative Media, Notes on Semantic Segmentation: Short Path/Long Path, The Paradox of Indeterminacy in the Age of Reason, Prepared chance: data driven landscape exploration.

Hans BERNHARD | Alessandro LUDOVICO [AUT]

O Crescimento da Internet em um Metaorganismo Orgânico

Embora a internet pudesse se tornar o nervo central de um superorganismo social, continua sendo rudimentar e frustrante. Os documentos carecem de uniformidade e integração; a linkagem é não-inteligente e instável; a interação é limitada, controlada por autores e browsers. No entanto, as coisas estão mudando; os avanços na inteligência artificial poderão ser aplicados às WWW, transformando-as em um universo globalmente distribuído, maciçamente paralelo e orientado para "wetware". Este painel apresentará debatedores de todas as áreas de desenvolvimento da web para discutir esta e outras possibilidades para o futuro da rede. Estamos interessados e envolvidos em duas camadas desse tema. A primeira envolve o aspecto "natural" - ou, melhor dizendo, biológico - do superorganismo internet, a inteligência e especialmente as comunicações dentro dela (mimética). A segunda camada trata da natureza central do próprio organismo e a ligação com redes tradicionais de mídia de massa: o ser humano e a máquina em combinação e o lento crescimento da inteligência interconectada em uma nova entidade humano/máquina. Podemos documentar ambas as camadas com projetos de nossa prática artística (i.e., Voteauction). Além disso, estamos trabalhando atualmente em um projeto de pesquisa que lida com a questão especial das doenças mentais nas redes existentes e em crescimento. Como seres humanos doentes mentais podem afetar as redes em crescimento? Como podem redes humano/máquinas, como a internet, afetar a saúde mental dos seres humanos conectados? O programa de pesquisa e prática artística está sendo realizado sob o título provisório de Psych|OS [psych/operating system]. Nossa última palestra na Universidade Médica de Viena, no Departamento de Inteligência Artificial, foi muito bem recebida. Os alunos tiveram grande interesse em aprender com nossa abordagem de pesquisa artística e de "estilo livre" (não-sistemática).

The growth of the internet into a organic meta-organism

The growth of the internet into a organic meta-organism. While the net could become the nerve center for a social superorganism, it remains frustratingly rudimentary. Documents lack uniformity and integration; linking is unintelligent and unstable; interaction is limited, controlled by authors and browsers. However, things are changing. Advances in artificial intelligence could be applied to the WWW, transforming it to a globally distributed, massively parallel, wetware-oriented universe. This panel will present panelists from all areas of web development to discuss this and other possibilities for the future of the web. We are nterested and involved on two layers of this topic. The first layer involves the "natural" - or better said biological - aspect of the super-organism internet, the intelligence and specially the communications within it [memetics]. The second layer deals with the core nature of the organism itself and the bridging into traditional mass media networks: The human being and the machine in combination and the slow growth of interconnected intelligence into a new human-machine entity. We are able to document both layers with on-the-edge projects from our art practice [i.e. Voteauction]. Additionally to that, we are currently working on a research project dealing with the special question of mental illnesses within existing & growing networks. How can mentally ill human beings affect growing networks? How can human-machine networks such as the internet affect the mental health of connected human beings? The research program & art practice is currently running under the working title: Psych|OS [psych/operating system]. Our last lecture at the Medical University Vienna, Department of Artificial Intelligence was received very well. Students were keen on learning from our artistic & "freestyle" [non-systematic] research approach.

Alessandro Ludovico é crítico de mídia e editor chefe da revista Neural (menção honrosa, Prix Ars Electronica 2004). Ele escreveu: *Virtual Reality Handbook* (1992), *Internet Underground.Guide* (1995), *Suoni Futuri Digitali*. É um dos fundadores da Nettime.

Hans Bernhard vive e trabalha em Viena e St. Moritz; é fundador de etoy.com e Ubermorgen.com. Tem mestrado em Mídia Visual pela Universidade de Artes Aplicadas de Viena. Em 1996, recebeu o prêmio de ouro Nica Prix Ars Electronica. Os estudantes se interessam muito em aprender nossa abordagem de pesquisa artística em estilo livre (não-sistemática).

Alessandro Ludovico is a media critic and editor in chief of Neural magazine. (Honorary Mention, Prix Ars Electronica 2004). He has written: 'Virtual Reality Handbook' (1992), 'Internet Underground.Guide' (1995), 'Suoni Futuri Digitali'. He's one of the founders of Nettime.

Hans Bernhard lives/works in Vienna & St. Moritz, founder of etoy.com & UBERMORGEN.COM. Holds M.F.A. in visual media Univ. of applied arts Vienna,. 1996 he was awarded with the golden Nica Prix Ars Electronica.received very well. Students were keen on learning from our artistic & "freestyle" [non-systematic] research approach.

Zapped!

Preemptive Media é um grupo de artistas, ativistas e tecnólogos que produz seu próprio estilo de testes beta, experimentos e avaliações de impacto com base em pesquisa independente. O PM está mais interessado em políticas e tecnologias emergentes porque elas são contingentes e maleáveis. Os critérios e métodos dos programas do PM são diferentes daqueles conduzidos por empresas e pelo governo e, portanto, obtêm-se resultados diferentes. O PM espera que suas investigações criem novas oportunidades de discussão pública e resultados alternativos no mundo geralmente distante e fechado da pesquisa e desenvolvimento baseados em tecnologia. *Zapped!* é um projeto do Preemptive Media de Beatriz da Costa, Heidi Kumao, Jamie Schulte e Brooke Singer.

Preemptive Media is a group of artists, activists and technologists who are making their own style of beta tests, trial runs and impact assessments based on independent research. PM is most interested in emerging policies and technologies because they are contingent and malleable. The criteria and methods of PM programs are different than those run by businesses and government, and, therefore, PM gets different results. PM hopes that their inquiries create new opportunities for public discussion and alternative outcomes in the usually remote and closed world of technology-based research and development. Zapped! is a Preemptive Media project by Beatriz da Costa, Heidi Kumao, Jamie Schulte and Brooke Singer.

Descrição do projeto: Congestionamento de Sistema RFID. Em Zapped! nós fazemos a reprogramação de etiquetas RFID para acrescentar "ruído" ou inserir certas mensagens em um banco de dados utilitário. A informação reprogramada consiste em mensagens e frases dirigidas a empresas como Wal-Mart sobre o uso de RFID e suas repercussões. A Preemptive Media está criando uma linha de roupas feitas de etiquetas reprogramadas para transmitir suas mensagens. Essas peças de roupa podem ser usadas por jogadores de Preemptive Media, compradores ou empregados das lojas. A Preemptive Media também usa baratas como transporte de informação para mensagens RFID. As baratas são equipadas com etiquetas RFID e soltas nos estoques da Wal-Mart, sempre com o objetivo de congestionar o sistema. Em uma situação de exposição, mantemos as baratas num ambiente fechado, carregando as etiquetas programadas e exibindo as mensagens em um monitor próximo quando elas rastejam perto do leitor de RFID. Além disso, exibimos documentação em vídeo sobre o lançamento das baratas.
RFID System Alerting: a Preemptive Media criou um chaveiro que toca uma campainha quando se aproxima de um leitor de RFID. O sinal do leitor, que se destina a ativar etiquetas de RFID próximas, é usado, no caso, para acionar o chaveiro, deixando clara a sua presença.

Zapped!

Project Description: RFID System Jamming: In Zapped! we facilitate the reprogramming of RFID tags in order to add "noise" or insert pointed messages into an otherwise utilitarian database. The reprogrammed information consist of messages and phrases address businesses like Wal-Mart regarding RFID use and its repercussions. Preemptive Media is designing a clothing line made out of reprogrammed tags to carry its messages. These clothing items can be worn by Preemptive Media players, shoppers or store employees. Preemptive Media also uses roaches as carriers of information for RFID messages. Roaches are equipped with RFID tags and released into Wal-Mart stockrooms, again for the purpose of jamming the system. In an exhibition situation we keep the roaches in a contained environment, carrying the programmed tags and displaying the messaged on a nearby monitor as they crawl near an RFID reader. In addition, we display video documentation of the roach release. RFID System Alerting: Preemptive Media has designed a keychain that rings when in the presence of an RFID reader. The reader's signal, intended to activate nearby RFID tags, instead is used to "sound off" the keychain, making apparent the presence of a RFID reader.

Hernani DIMANTAS [BRA]

Linkania - A Multidão Hiperconectada

I link therefore I´m Wilson

Pensar em cidadania na sociedade em rede é cada vez mais complexo. Como o caos e a ordem se encaixam num conceito que coloca o indivíduo no gozo dos direitos civis e políticos de um Estado? Indivíduo é uma palavra desgastada. Um ser humano não pode ser encarado como indivisível. Numa sociedade moderna as pessoas são seres multifacetados e capazes de viver várias vidas numa só. A esquizofrenia aflora nessa sociedade mediada pelo digital. Heidegger pergunta: "Que é isto, a Filosofia?" e diz: "falamos sobre a Filosofia". Perguntando desta maneira, permanecemos num ponto acima da Filosofia e isto quer dizer fora dela. Porém, a meta de nossa questão é penetrar na Filosofia, demorarmo-nos nela, submeter nosso comportamento às suas leis, quer dizer, filosofar. O caminho de nossa discussão deve ter por isso não apenas uma direção bem clara, mas esta direção deve, ao mesmo tempo, oferecer-nos também a garantia de que nos movemos no âmbito da Filosofia, e não fora ou em torno dela. O caminho de nossa discussão deve ser, portanto, de tal tipo e direção que aquilo de que a Filosofia trata atinja nossa responsabilidade, nos toque, e justamente em nosso ser. Assim como para filosofar temos que participar, para vivermos na rede temos que "escovar os bits" de dentro para fora. Assim como povo, massa ou Estado são palavras vazias e excludentes, cidadania é um termo que pressupõe um olhar desde fora. A nossa meta é entrar na cidadania. A idéia é participar. Ou 'cidadanizar'. No entanto, pretendo ir um pouco além desse conceito. Minha referência é a linkania. Um movimento de auto-organização do caos. Linkania é um pensamento, uma inserção no mundo das idéias e coisas. Marcelo Estraviz diz: " ... ando cansado do discurso vazio da tal cidadania. Vazio porque não diz quase nada, mas fica bonito dizer. Cidadania, na essência, está vinculada (linkada?) a direitos e deveres".

Hernani Dimantas, autor de *Marketing Hacker - a Revolução dos Mercados*. Co-autor de *Software Livre e Inclusão Digital*, coord. Sergio Amadeu/ João Cassino; *Derivas: Cartografia do Ciberespaço*, coord. Lucia Leão, pesquisadora PUC - SP e *Zonas Piratas - um Modelo Emergente,* orientador Rogério da Costa, fellowship Banff Centre, Canadá. É fundador do Projeto MetáFora e articulador do Projeto Metareciclag.

Hernani Dimantas, author of Marketing Hacker - the market revolution (portuguese), co- author \'software livre e inclusão digital, coord. Sergio Aamadeu/ João Cassino; Derivas: cartografia do Ciberespaço, coord. Lucia Leão researcher PUC - SP, Pirates Zones - an emergent model.

Linkania - The hyperconected multitude.

I link therefore I´m Wilson

Thinking of citizenship in the web society is increasingly complex. How do chaos and order fit together in a concept that puts the individual in possession of the civil and politic of a State Individual is an eroded word. A human being cannot be seen as indivisible. In a modern society people are multifaceted and are able to live many lives in a single one. Schizophreny blooms in this society mediated by the digital. Heidegger asks: What is this philosophy?, and says: We talk about philosophy. Questioning this way we remain somewhere over philosophy, and this means outside it. However, the point of our question is to get inside philosophy, to remain there, to submit our behaviour to its laws, that means , to philosophize. The course of our discussion must therefore have not only a well defined direction, but this direction has to, at the same time, assure to us that we are moving in the realm of philosophy, and not outside and around it. The course of our discussion must therefore be of that kind and direction so that what philosophy handles touches our responsibility, touches us, exactly in our being. In the same manner as to philosophize we have to take part, to live in the web we have to "brush up the bits" from the inside outwards. In the same manner that people, mass or State are empty and excluding words, citizenship is a term that assumes a look from the outside. Our goal is to enter citizenship. The idea is to take part, or "citizenize". I want, however, to go a little beyond this concept. My reference is linkania. A movement of self-organization of chaos. Linkania is an idea, an insertion in the world of ideas and things. Marcelo Estraviz says: ...I'm getting tired of the empty speech about this citizenship. Empty because it does mean almost nothing, but it's pretty to say. Citizenship, in its essence, is entailed (linked?) to rights and obligations.

Iliana Hernández GARCÍA [COL]

Habitabilidade, interação e dispositivo

A habitalidade do Espaço/tempo: O espaço amplificado pelas dimensões do tempo geradas pela experiência; duração ou tempo-espaço em Bergson.
O que é habitalidade? Não em termos de medição ou de mínimos, mas em termos de fazer o tempo habitável através da imagem em movimento. habitalidade no sentido inicialmente de praticabilidade do dispositivo e de percepção da relação entre o tempo, a imagem e a experiência.
A habitalidade do Espaço/tempo: Como a ciência e a tecnologia participam disso? Considerando espaço/tempo/matéria como conceito filosófico e científico, e sua discussão ou relação com os trabalhos de arte desenvolvidos com novas mídias.

Habitability, interaction and device

The habitability of space/time: space amplified by time dimensions created from experience; duration or time-space in Bergson.
What is habitability? Not in terms of measurement or minimums but rather in terms of making time habitable through moving images. Habitability in the sense of the dispositif's practicability, in the first place, and in the sense of perceiving the connections between time, image, and experience.
Space/time habitability. How do science and technology join in? Considering the 'threesome' *space/time/matter* as a scientific and philosophical concept and its discussion (or relationship) in art work done with new media.

Diretora do departamento de Estética da Universidad Javeriana, Bogotá. Doutora em Arte e Estética pela universidade de Paris I – Panthéon Sorbonne, pesquisadora em estética, filosofia da arte e as criações eletrônicas e numéricas. Conferencista internacional. Diretora do grupo de pesquisa em Estética e Novas Tecnologias, com reconhecimento por Colciencias. Vencedora do prêmio através da pesquisa em mídias audio-visual pelo ministério da Cultura. Autor dos livros. "Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas" (comp.), (Bogotá, 2005), "Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos" (Bogotá, 2003), "Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías" (comp.) (Bogotá, 2003), "Estética contemporánea: producción de subjetividades en el cruce entre arte, ciencia y nuevas tecnologías" (Bogotá, 2001), "Arquitecturas que emergen en el tiempo" (CD) (Bogotá, 1998). E autora de vários artigos em revistas especializadas.

Director of the Aesthetics Department at Universidad Javeriana, Bogotá. Ph.D. in Aesthetics and Art, University of Paris 1 – Panthéon Sorbonne. Researcher in aesthetics, the philosophy of art, and numerical and electronic creations. International lecturer. Director of a research group in Aesthetics and New Technologies acknowledged by Colciencias. Winner of the Ministry of Culture's Grant for Research in Audiovisual Media. She has published the following books: Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas (compilation), Bogotá, 2005; Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos, Bogotá, 2003; Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías (compilation), Bogotá, 2003; Estética contemporánea: producción de subjetividades en el cruce entre arte, ciencia y nuevas tecnologías, Bogotá, 2001; Arquitecturas que emergen en el tiempo (CD), Bogotá, 1998. Author of several articles published in specialized and indexed journals.

Jorge FRANCO | Roseli LOPES [BRA]

Convertendo Midia Interativa, Arte e Cultura, na educação básica como suporte para letramento individual.

O corrente projeto vem sendo desenvolvido com o objetivo de disponibilizar, aos educadores e educandos, conhecimentos e aplicação prática das mídias interativas como suporte ao desenvolvimento curricular, capacidade de ler e escrever, inclusão digital, estímulo ao aprendizado ativo, cooperativo e independente dos indivíduos. As ferramentas utilizadas na implementação do projeto são linguagens scripts padrão da WEB (Hypertext Markup Language - HTML, Virtual Reality Modeling Language - VRML, JavaScript) e suas templates, a internet, navegadores Cosmo Player 2.1 e Internet Explorer, biblioteca escolar, computadores, instrumentos multimídia tais como vídeo câmeras, webcams e microfones. Têm sido utilizadas técnicas de pesquisa, realidade virtual e de computação gráfica interativa como base para o processo educacional que integra as atividades de sala de aula e do laboratório de informática. Os suportes pedagógicos, técnicos e práticos para aplicação das tecnologias interativas na educação básica têm base em teorias e práticas educativas com mídias digitais interativas em vários centros de pesquisa ao redor do mundo e experimentos dos autores.

Converging Interactive Media, Arts and Culture at Basic Education as Support for Individuals' Literacy

The current project has been carried out aiming to bring about to educators and pupils knowledge and practical application opportunities of using interactive media as support for curriculum development, contributing for individuals' literacy and digital inclusion, as well as stimulating their active, cooperative and independent learning. The tools used on the project implementation are accessible script standard languages from WEB such as (Hypertext Markup Language – HTML, Virtual Reality Modeling Language – VRML, JavaScript) and their templates, the Internet, Cosmo Player 2.1 and Internet Explorer browsers, school library, computers, multimedia instruments such as video cameras, webcams and microphones. It also has been employed research, virtual reality and interactive computer graphics techniques for supporting the educational processes, which have integrated classroom and computers' lab activities. Pedagogic, technical and practical support for the application of interactive media on education is based on educational theories; researches and practices carried out inside diverse research centers around the world, including authors' experiences.

Jorge Ferreira Franco é doutorando na Escola Politécnica, USP. O objeto de sua pesquisa é a sinergia entre a Engenharia Eletrônica e a Educação, com base em sistemas eletrônicos interativos. Mestre em Ambientes Virtuais pela Universidade de Salford, Inglaterra, é também pedagogo e professor de Língua Inglesa na rede municipal de São Paulo. Atualmente atua como professor orientador de Informática Educativa – POIE no Laboratório de Informática da Escola Politécnica.

Roseli de Deus Lopes é PHD em Engenharia Eletrônica, pesquisadora e professora assistente em Circuitos Eletrônicos na escola Politécnica, USP. Suas especialidades são ambientes cooperativos de aprendizagem e trabalho suportados por meios eletrônicos interativos, visualização cientifica e processamento digital de imagens em três dimensões – 3D. Atualmente coordena a Feira Brasileira de Engenharia e Ciências – FEBRACE.

Jorge Ferreira Franco PhD student and researcher at Polytechnic School – USP. The investigation is related to the convergence of Electronic Engineering and Education based on electronic interactive systems. Master in Science Virtual Environments by the University of Salford, England, Pedagogue and English teacher at São Paulo Municipal school network. Professor who supports other teacher and students at school computers' s lab.

Roseli de Deus Lopes PhD in Electronic Engineering, Researcher, Teaching Assistant in Electronic Circuits at Polytechnic School is specialized in cooperative learning and work environments supported by electronic interactive media, scientific visualization and three dimensional images digital processing. She is also coordinating Brazilian Engineering and Scientific Fair – FEBRACE.

Algum lugar entre aqui e ali

Jose Broide, nascido em Buenos Aires, Argentina, em 1956, é um administrador de projetos de IT com mestrado em engenharia eletrônica da Universidade de Buenos Aires, Argentina. Como diretor de projeto de IT ele participou de projetos de softwares educacionais e industriais. Também trabalhou em desenvolvimento de softwares para instalações artísticas. Ele projetou e dirigiu o desenvolvimento da plataforma de software de "somewhere between here and there - narrativas contadas narrativas vividas".

Jose Broide, born in Buenos Aires, Argentina, 1956 is an IT project manager who holds a Master in Electronic Engineer from Buenos Aires University Argentina. As an IT project manager he has participated in industrial and educational software projects. He has also been involved in software developments for art installations. He designed and directed the development of the software platform for "somewhere between here and there - narrativas contadas_narrativas vividas"

"Somewhere between here and there, narrativas contadas narrativas vividas" é uma instalação de vídeo interativa para internet. O projeto experimenta formas estéticas e teóricas destinadas ao gênero documentário. Diversas pessoas foram gravadas e entrevistadas, depois suas histórias foram fragmentadas e inseridas na obra interativa. Os migrantes tornam-se historiadores de suas próprias vidas, contando suas histórias de diversas maneiras e, portanto, constantemente revisando suas identidades.
Além de documentar realidades e histórias, o trabalho permite criar associações dentro dessas histórias e outros materiais visuais combinados no momento, gerando uma série de estruturas alternativas. O projeto também enfoca o potencial de histórias "soft-linked" (histórias que são ligadas por meio de softwares), quando se acrescentam computadores ao processo de contar histórias, através de algoritmos aplicados a uma série de elementos (imagens, segmentos de áudio e vídeo) armazenados em um banco de dados.

somewhere between_here and there

'Somewhere between here and there, narrativas contadas narrativas vividas,' is an interactive Internet Video Installation. The project experiments with aesthetic and theoretical forms assigned to the documentary genre. Different people were videoed and interviewed, their stories were then fragmented and embedded within the interactive work. Migrants become the historians of their own lives by telling their stories in variant ways and, thereby, continually revising their identities.
As well as documenting realities and stories, the work allows to create associations within those stories and other visual material combined 'on the fly', generating a range of alternative frameworks. The project also focuses on the potential of 'soft-linked' stories (stories that are linked through software devices) when computers are added to the storytelling process, through algorithms applied to an array of elements [images, audio and video segments] stored in a database.

Kim STRINGFELLOW [USA]

Seguro como o leite materno: O Projeto Hanford

A Reserva Nuclear Hanford fica em uma área de quase 1.500 quilômetros quadrados no deserto no sudoeste do Estado de Washington, perto da área das Três Cidades - Richland, Pasco e Kennewick. Durante mais de 40 anos, Hanford liberou materiais radioativos no meio ambiente sem informar ao público, enquanto produzia plutônio para o arsenal nuclear dos Estados Unidos na época da Guerra Fria. Os funcionários de Hanford, suas famílias e outros moradores tornaram-se literalmente cobaias de experiências de radiação que foram realizadas no local pela antiga Comissão de Energia Atômica, pelo Departamento de Energia, pelo Departamento de Defesa e por empresas civis contratadas, como DuPont e General Electric, de 1944 a 1972. Safe as Mother's Milk (Seguro como Leite Materno) examina esses importantes fatos através de fotografias, mídia e documentos históricos antes secretos e agora disponíveis online em vários arquivos do governo, incluindo Hanford Declassified Document Retrieval System e Human Radiation Experiments Information Management System (HREX).

Safe As mother's Milk: The Hanford Project

The Hanford Nuclear Reservation is located on 565-square-miles of desert in southeastern Washington State near the Tri-Cities area of Richland, Pasco and Kennewick. For more than forty years, Hanford released radioactive materials into the environment on an uninformed public while producing plutonium for the U.S. nuclear arsenal during the Cold War era. Hanford workers, their families and other downwind residents became literal guinea pigs for radiation experiments that were carried out at the facility by the former Atomic Energy Commission (AEC), Department of Energy (DOE), the Department of Defense, and civilian sub-contractors including DuPont and General Electric from 1944 to 1972. Safe as Mother's Milk examines these important events through declassified historical photographs, media and documents available online at various government archives, including the Hanford Declassified Document Retrieval System and Human Radiation Experiments Information Management System (HREX).

Kim Stringfellow é uma artista e educadora que vive em San Diego, Califórnia. Ela ensina Multimídia na San Diego State University. Seu trabalho aborda questões ecológicas, históricas e ativistas ligadas ao uso da terra e ao ambiente construído, através de formas documentais híbridas, envolvendo (mas não se limitando a) mídia digital, fotografia e instalação. Seus projetos receberam bolsas da Creative Work Fund, Seattle Arts Commission e Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. Entre outras, participou das exposições ISEA'04, SIGGRAPH e SF Camerawork.

Kim Stringfellow is an artist and educator living in San Diego, California. She teaches multimedia at San Diego State University. Her work addresses ecological, historical and activist issues related to land use and the built environment through hybrid documentary forms involving, but not limited to digital media, photography and installation. Project grants include the by Creative Work Fund, Seattle Arts Commission, and the Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. Exhibitions include ISEA'04, SIGGRAPH, and SF Camerawork.

Lucas BAMBOZZI [BRA]

Síndrome de Realidade

Desde o final dos anos 80, desenvolve estudos e trabalhos artísticos em torno da expressividade da linguagem audiovisual com ênfase nos meios eletrônicos. Foi artista residente no Centro CAiiA-STAR (atualmente Planetary Collegium, no Reino Unido), onde atualmente finaliza seu MPhil (Master of Philosophy). Tem escrito inúmeros artigos e críticas sobre arte eletrônica e digital em publicações e catálogos no Brasil e no exterior. Trabalha em várias mídias e suportes tendo construído um corpo consistente de obras em vídeos, filmes, instalações, trabalhos site-specific, vídeos musicais, projetos interativos, Internet e CD-Rom. Seus trabalhos vêm sendo freqüentemente premiados e exibidos em festivais e mostras em mais de 30 países. Atua junto a diversos coletivos de intervenção em mídias e performances de live-vídeo com os grupos FAQ/feitoamãos e C.O.B.A.I.A.

Born in 1965. Started to develop studies and artistic work using moving images by the end of the 80's, as an attempt to explore the expressive potentiality of the video and related media. His works are constituted by authorial and independent pieces, including a wide variety of spatial and time-based formats, such as installations, single channel videos, short films and interactive work. Has been frequently awarded and constantly screened inside and outside of Brazil in solo and collective shows in more than 30 countries. Lucas is currently a Mphil cadidate at STAR Program (Planetary Collegium - University of Plymouth). Lives in São Paulo, Brazil.

Trata-se de uma análise crítica de um contexto caracterizado por algo que chamo de "síndrome do real", o que envolve uma suposta euforia em torno das estéticas da realidade, crescentemente mediadas por tecnologias que potencializam a intimidade, presentes em várias áreas da cultura e da arte.

Syndrome of Reality

To observe the context of mediated technologies is to put a focus on technologies that affect our notions of intimacy and privacy. Media are increasingly becoming means to construct realities, rather than means to represent reality. Systems based on media do not depict the existing world; they replace it with 'media realities'. How different media shape reality is one of the key questions introduced by this paper.

Lucia LEÃO [BRA]

Cartografias Subjetivas e a Estética do Banco de Dados

A visualização dinâmica de dados, as interfaces gráficas, os bancos de dados, os espaços navegáveis e a simulação são formas cotidianas na cibercultura. Neste artigo, pretendo discutir as políticas de mapeamentos da cultura computacional e analisar projetos cartográficos que evidenciem subjetividades múltiplas, complexidades e as particularidades das forças dinâmicas que coexistem nos mares de dados.

Subjective Cartographies and the Data Base Aesthetics

The dynamic visualization of data, the graphical interfaces, the navigable data bases and the simulated spaces are daily present in the cyberculture. In this article, I propose a discussion about the infoculture politics of mappings and I analyze cartographic projects that evidence multiple subjectivities, complexity and the particularities of the dynamic forces that exist in the seas of data.

Lucia Leão é doutora em Comunicação e Semiótica. Autora dos livros *O Labirinto da Hipermídia: Arquitetura e Navegação no Ciberespaço* (Iluminuras, 1999) e *A Estética do Labirinto* (Anhembi Morumbi, 2002). Editora das coletâneas de artigos internacionais *Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo* (Iluminuras, 2002); *Cibercultura 2.0* (Nojosa, 2003); *Derivas: Cartografias do Ciberespaço* (AnnaBlume, 2004) e *O Chip e o Caleidoscópio: Estudos em Novas Mídias* (Ed. Senac, no prelo). Professora doutora na PUC - SP e professora titular nas Faculdades SENAC (graduação e pós-graduação). Como artista, expôs, entre outros lugares, na XV Bienal Internacional de São Paulo, na II Bienal Internacional de Buenos Aires e no ArtMedia, Paris. Atualmente desenvolve pesquisa de pós-doutorado em Artes na UNICAMP.

Lucia Leão is a transdisciplinary artist and writer. She is Professor in the Academic Master Course in Fashion, Culture and Art and in Multimedia Design at University Center SENAC and in the Course of Multimedia Communication at PUC – SP, Catholic University of São Paulo. Her current research is focused on maps, subjective cartographies, hybrid situations and body. Lucia holds four academic degrees including a Post doctoral degree in Arts from UNICAMP and a PhD in Semiotics and Communication from PUC – SP. She has studied with Antoni Muntadas, Doug Hall and Bob Kaputof, during the post-graduation courses at ECA - USP. She wrote several books, including: "The labyrinth of hypermedia: architecture and navigation on cyberspace" (1999), "The labyrinth aesthetics" (2002), "Interlab: labyrinths of contemporary thought" (2002), "Derivas: cartografias do ciberespaço" (2004) and "O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias" (2005). Leão's work has been exhibited internationally at venues such as Museum of Contemporary Art; Mostra SESC of Arts – Mediterranean; Art Nuevo InteractivAí05 Biennial; Cinético_Digital; XXV São Paulo Biennial; 50th Venice Biennial; Digital Art Rosario, VIII Artmedia, FILE, ISEA.

Marcos MORAES [BRA]

Artes Digitais sob a perspectiva de um processo de cooperação educacional internacional.

A necessidade de rever o processo de formação artística face aos meios tecnológicos, na era digital conduz uma instituição educacional como a Faculdade de Artes Plásticas da FAAP a buscar meios, como um acordo de cooperação institucional com o MECAD/ESDi, de Barcelona, na perspectiva de aprofundar a questão sob a perspectiva de um curso visando aprofundar artistas e demais interessados na intersecção destes meios, com a produção artística.

Digital Arts under an international educational cooperation process perspective.

The necessity of review the process of the artistic formation considering the technological medias, in the digital era, leads an educational institution, like the Faculdade de artes Plásticas of FAAP; search for alternative ways, such as the institutional cooperation agreement with MECAD / ESDi, of Barcelona. This agreement aims to in-depth this issue, in-depth artists and the ones interested in the intersection of these media, with an artistic production; in a format of a course.

Marcos Moraes (Mococa SP 1956). Graduado em Direito, e Artes Cênicas pela Escola de Comunicações e Artes (USP) desenvolve, desde então, atividades na área cultural, tendo realizado cursos de especialização em Administração da Cultura (FGV), Museologia (FESP) e Museus, Arte e Educação (ECA). Mestrando em Projeto, Espaço e Cultura, na FAU USP, com projeto de pesquisa sobre o ambiente cultural paulistano no início do século XX. Desenvolve atividades docentes em História da Arte e Estética e, atualmente, coordena o Curso de Artes Plásticas, da Faculdade de Artes Plásticas da FAAP, bem como a implantação do Programa Master Internacional em Artes Digitais, juntamente com o MECAD/ESDi, de Barcelona. Participa da Comissão de seleção e programação de mostras, do Centro Universitário Maria Antonia, da USP; e do Júri de premiação do 15º Festival Internacional de Artes Eletrônicas - Vídeobrasil.

Marcos Moraes (Mococa SP 1956). Bachelor degree in law, Theater Arts from Escola de Comunicações e Artes (USP), and develops, since them, activities in the cultural field, with specialization courses in Culture Administration (FGV), Museumlogy (FESP) and Museums, Art and Education (ECA). He is currently taking a master degree in Project, Space and Culture (FAU-USP) with the research project of cultural environment in São Paulo in the beginning of the XX century. Marcos develops professor activities in History of Art and Aesthetics, and currently coordinates the Plastic Arts course of the Faculdade de Artes Plásticas da FAAP; as well as the implantation of the international master degree program in Digital Arts, along with MECAD/ESDi, Barcelona. Marcos takes part in the exhibition's selection and programming commission of the Centro Universitário Maria Antonia, da USP; and of the 15º Festival Internacional de Artes Eletrônicas – Vídeobrasil award jury.

Natalia RADYWYL [AUS]

Arte e Jogo embaixo das Ruas

Este trabalho examina a natureza cambiante do espaço do museu/galeria e particularmente a influência das tecnologias das novas mídias dentro (e ao redor) desses espaços. Como centro de imagens em movimento, o ACMI (Australian Centre for the Moving Image) tornou-se um inquilino digno de nota não apenas da Federation Square, mas também da paisagem cultural de Melbourne e das arenas de novas mídias, cinema, arte e entretenimento em geral. Este trabalho reflete sobre a ocupação pela ACMI desses espaços, considerando como os visitantes se envolvem com ela num ambiente em que as tecnologias cotidianas tornam-se peças de arte em exposição, e o potencial performático e a auto-reflexivo estão deslocando os espaços e redefinindo as políticas da cultura de museu.
O trabalho discute um projeto que explora a convergência do espaço tecnológico e social em seis centros urbanos nas Américas e na Europa. Ele recebeu uma bolsa de pesquisa do Conselho de Artes da Mídia do Canadá. O projeto busca incorporar depoimentos pessoais que revelam relações complexas integrando imagens do *self*, experiências translocais e mediação eletrônica.

Art and Play Beneath the Streets

This paper examines the changing nature of the museum/gallery space, and in particular, the influence of new media technologies within (and around) these spaces. For, as a centre for the moving image, ACMI (The Australian Centre for the Moving Image) has become a noteworthy tenant not only of Federation Square, but also of Melbourne's culturescape and the broader arenas of new media, film, art and entertainment. This paper reflects on ACMI's occupation of these spaces by considering how visitors engage with it in an environment where quotidian technologies become featured art pieces, and performativity and self-reflexivity are displacing spaces and redefining the politics of museum culture.
This paper discusses a project that explores the convergence of technological and social space in six urban centers in Americas and Europe. It was awarded a Canada Council Media Arts Research Grant. The project seeks to incorporate personal testimonies that reveal complex relationships integrating images of self, translocal experiences and electronic mediation.

Natalia Radywyl está atualmente fazendo doutorado na University of Melbourne, Austrália. Sua pesquisa, *The Spatial Impact of Digital Technology on Contemporary Art and New Art Institutions*, é financiada pelo Australian Research Council como parte do projeto Discovery. A tese de Natalia pretende identificar, codificar e analisar as relações entre museus e seu público. Usando o Australian Centre for the Moving Image (ACMI) como estudo de caso, a pesquisa examina a interatividade e a arte de novas mídias em espaços de museu, e considera como isso afeta a percepção e o comportamento do público. Ela completou estudos e projetos nas áreas de linguagem, cinema, vídeo, teatro interativo multimídia e artes criativas, e atualmente ensina e faz palestras sobre temas relacionados à tecnologia de novas mídias e políticas de mídia.

Natalia Radywyl is currently undertaking a PhD at the University of Melbourne, Australia. Her research is funded by the Australian Research Council as a part of a larger Discovery project, 'The Spatial Impact of Digital Technology on Contemporary Art and New Art Institutions'. Natalia's thesis aims to identify, codify and analyse the relations between museums and their audiences. Using the Australian Centre for the Moving Image (ACMI) as a case study, the research examines interactivity and new media art in museum spaces, and considers how this affects audience perception and behaviour. She has completed studies and projects in the areas of language, film, video, theatre interactive multimedia and creative arts, and currently teaches and lectures in subjects relating to new media technology and media policy.

Patricia BADANI [USA]

De Onde Você Vem? - Mediação de The Networked Sphere

O trabalho de **Pat Badani** justapõe cultura e tecnologia para explorar aspectos da migração de massas, processos globais e identidades translocais. Ela recebeu uma bolsa do Council Media Arts Research do Canadá para um projeto que explora a convergência do espaço social e tecnológico em seis cidades das Américas e da Europa. Participou de conferências e de diversas exposições no Canadá, EUA, México e Europa. Badani é uma artista canadense nascida em Buenos Aires, Argentina. Vive em Chicago e Montreal e é professora de Mídia Integrada na Illinois State University, EUA.

Pat Badani's works juxtapose culture and technology to explore aspects of mass migration, global processes and translocal identities. She received a Canada Council Media Arts Research Grant for a project exploring the convergence of social and technological space in 6 urban cities in the Americas and Europe. She has participated in conferences and shown extensively in Canada, the USA, Mexico and Europe. Badani is a Canadian artist born in Buenos Aires, argentina. She lives in Chicago and in Montreal and is a Professor of Integrated Media at Illinois State University, USA.

Este trabalho discute um projeto que explora a convergência do espaço tecnológico e social em seis centros urbanos das Américas e da Europa. Ele recebeu uma bolsa de pesquisa do Conselho de Artes da Mídia do Canadá. O projeto busca incorporar depoimentos pessoais que revelam relações complexas integrando imagens do *self*, experiências translocais e mediação eletrônica.

Where are you from? - The Networked Sphere mediation.

This paper discusses a project that explores the convergence of technological and social space in six urban centers in Americas and Europe. It was awarded a Canada Council Media Arts Research Grant. The project seeks to incorporate personal testimonies that reveal complex relationships integrating images of self, translocal experiences and electronic mediation.

Priscila ARANTES [BRA]

Estética Midiática e Ação Política

Mario Perniola, traçando uma espécie de arqueologia da estética no século XX, afirma que quem procura delinear questões da estética necessariamente terá que lidar não somente com questões que dizem respeito à linguagem midiática, mas também com questões que dizem respeito à área da ética. É evidente, afirma Perniola, que "quem hoje pretende posicionar-se no interior de uma dessas áreas e apresentar contribuições originais terá de confrontar-se respectivamente com a política, com os media, com o cepticismo, com a comunicação. O inverso também é verdadeiro? Certamente que sim: a estética encontra-se mais do que ocultamente e ativa na biopolítica, na 'mass-mediologia', no anarquismo epistemológico e na teoria da comunicação". Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo não somente resgatar teóricos importantes para se discutir a relação entre a estética midiática e a ação política - tais como Walter Benjamin, Theodor Adorno, H. Marcuse, G.Deleuze, Alex Galloway, dentre outros – como também analisar e debater trabalhos de net-arte que apontam para esse tipo de discussão.

Mediatic Aesthetic and Politic Action

The main objective of this article is to debate the relation between media art and politic.

Priscila Arantes é crítica, teórica e pesquisadora no campo de arte e tecnologia. É mestre e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP onde desenvolveu a pesquisa *Arte e Mídia no Brasil: Por uma Estética em Tempo Digital* nomeada para o III Prêmio Cultural Sérgio Motta. É doutora e professora de arte digital e estética tecnológica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e de Cursos de pós-graduação do SENAC/SP. É colaboradora da revista Cibercultura do Instituto Itaú Cultural, da Revista Trópico, entre outras. Como crítica, já escreveu mais de 40 artigos publicados em diversos livros e revistas científicas. Atualmente é editora do BrasilMídiaDigital, um banco de dados que pretende mapear a produção brasileira que atua na interface entre arte, ciência e tecnologia.

Priscila Arantes is a new media art critic and researcher. She is author of @rt and media:perspectives of digital aesthetic(Ed. Senac/Fapesp). She is professor of digital art and technological aesthetic at Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) and coordinator of Post Graduate Course of Interactive Media at SENAC/SP. She is a researcher at the PEPG in Communication and Semiotics (PUC-SP), where she developed her doctorate nomeated for the 3th Cultural Prize of Sérgio Motta Foundadion (São Paulo/Brazil). As an new media critic she writes more than 40 articles in diferent books and cientifcs magazines. She is editor of BrasilMídia Digital (an *on line* magazine of art and technology in Brazil.

Rachel ZUANON [BRA]

Wearable Computer para a Criação e Execução de Movimentos

Rachel Zuanon é artista midiática; pesquisadora das interfaces arte, ciência e tecnologia; doutoranda e mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e graduada em Artes Visuais (UNESP-SP). É professora do curso de graduação Comunicação das Artes do Corpo da PUC-SP, do curso de pós-graduação Design de Hipermídia e dos cursos de graduação Design Digital e Design e Planejamento de Games da Universidade Anhembi Morumbi. Foi premiada com o "APCA 2000". Representou o Brasil no American Dance Festival, com o apoio da Bolsa VITAE. Teve seus trabalhos selecionados pelo FILE 2004, 2003, 2002; pelo ISEA2002; pela Conferência de Pesquisa Internacional Consciousness Reframed 2004 - Pequim/China; pelo I Simpósio do Instituto Internacional de Neurociência de Natal – Brasil, dentre outros. Recebeu a Menção Honrosa Rumos Itaú Pesquisa 2003.

Rachel Zuanon is media artist, researcher of the interfaces Art, Science and Technology, Doctorate degree and Master in "Communication and Semiotics Program" (PUC-SP) and graduated in Visual Arts (UNESP-SP). She is a teacher of the undergraduate course "Communication and Body Arts" from "PUC-SP" University, of the Postgraduate course "Hypermedia Design" and of undergraduate course "Digital Design" and "Design and Planning Games , from "Anhembi Morumbi" University. She received the APCA 2000 award granted. She was sellected to represent Brazil at American Dance Festival, with VITAE Scholarship. She had her works selected by FILE 2004, 2003, 2002; by ISEA2002; by Internacional Research Conference Consciousness Reframed 2004 - Beijing/China; by Simposium of the International Institute for Neuroscience of Natal – Brazil.

Partindo dos resultados obtidos em duas pesquisas anteriores: *Co-Evolução entre Corpos: uma Investigação com Sinais Cerebrais* e *Interfaces Co-Evolutivas: Processos de Comunicação entre Cérebro, Computador e Corpo que Dança,* esse trabalho tem como objetivo o desenvolvimento e implementação de um wearable computer para a criação e execução de movimentos. Nesse sentido, esse wearable computer, que integra uma interface cérebro computador e uma malha wireless co-evolutiva, codifica em estímulos sensório-motores os sinais cerebrais extraídos do escalpo do próprio interator, adquiridos durante os processos de imaginação de movimentos corporais.

Wearable Computer for the Creation and Execution of Movements

Starting from of the results obtained in two previous researches "Co-evolution between bodies: an investigation with brain signals" and "Co-evolving Interfaces: communication processes between brain, computer and body that dance", this work has as goal the development and implementation of a wearable computer for the creation and execution of movements. In this way, this wearable computer, which integrates a brain computer interface and a wireless co-evolving clothes, codes in sensorial-motors stimulus the brain signals extracted of the scalp of interator, acquired during the imagination processes of body movements.

Raquel RENNÓ [BRA] | **Santiago ORTIZ** [COL]

Medialab Madrid – Apresentação de Projetos

Medialab Madrid é um programa criado em 2002 pelo Centro Cultural Conde Duque da Secretaria de Artes da prefeitura de Madrid. Trata-se de um espaço expositivo e laboratório aberto a produção, pesquisa, formação e difusão de arte e ciência relacionados com novas tecnologias informáticas e de telecomunicações. Dentro desta proposta inicial Medialab Madrid organiza exposições, festivais, oficinas e seminários; reúne criadores e pesquisadores de diferentes âmbitos e propicia, como catalizador cultural, diálogos e interferências produtivas dentro de uma plataforma crítica e exploratória.
Serão apresentados projetos finalizados e em processo como G-nom - redes genéticas desde dentro de Pedro Ortiz (Institute for Nanoscale Science & Technology), Santiago Ortiz (moebio.com), Luis Rico (MediaLabMadrid) e Alfonso Valencia (Protein Design Group), Bordergames do coletivo espanhol Fiambrera Obrera, Ecolocación Algorítmica de Ramón Guardans e Madrid Mousein de Rafael Marchetti e Raquel Rennó (Influenza).

Medialab Madrid – Project Presentation

MediaLab Madrid is an exhibition space and laboratory open to the production, research, training and broadcast of art and science related to the Information Technologies and Telecommunicationswas founded in early 2002 by the Conde Duque Cultural Centre and the Arts Council of the City Council of Madrid. MediaLab Madrid organises shows, festivals, workshops and seminars, bringing together creators and researchers from different fields with the aim of generating dialogues and productive interactions between diverse concepts, outlooks and practices. At the talk some examples of projects developed at the center will be presented, like *G-nom - redes genéticas desde dentro* by Pedro Ortiz (Institute for Nanoscale Science & Technology), Santiago Ortiz (moebio.com), Luis Rico (MediaLabMadrid) and Alfonso Valencia (Protein Design Group) , *Bordergames* from the spanish tactical media group Fiambrera Obrera, *Ecolocación Algorítmica* by Ramón Guardans and *Madrid Mousein* by Rafael Marchetti and Raquel Rennó (Influenza).

Santiago Ortiz (Bogotá, Colombia, 1975) é matemático formado pela Universidad de los Andes em Bogotá; também realizou estudos de música e literatura. Lecionou na Escola de Belas Artes da Universidade do Porto em Portugal e no Departamento de Artes e Matemática da Universidad de los Andes em Bogotá. Foi professor do Máster em Arte e Tecnologia na Universidade Europea de Madrid e leciona no curso de Design Digital na mesma universidade.

Raquel Rennó é doutoranda do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo onde desenvolve uma pesquisa sobre espaços urbanos e mídia. Desenvolve trabalhos artísticos juntamente com Rafael Marchetti no duo Influenza. Alguns de seus trabalhos teóricos foram apresentados em congressos na Universidade de Buenos Aires, na Plymouth University (Planetary Collegium) e Universidade de Sussex, entre outras. Entre 2004 e 2005 Influenza desenvolveu a instalação Non_sensor com apoio da Unesco, Cyprès e Ministério da Cultura do Brasil.

Santiago Ortiz (Bogotá, Colombia, 1975) studied Mathematics at the Universidad de los Andes in Bogotá, Colombia; he also studied music and literature. He has taught at the School of Fine Arts at the University of Porto in Portugal, and at the Departments of Arts and Mathematics of the Universidad de los Andes in Bogotá. He has been a Professor of the Masters in Art and Technology at the European University of Madrid, and he teaches classes in Digital Design at the European Institute of Design in Madrid, among others.

Raquel Rennó is currently developing a Phd's thesis in Media and urban context for the Communication and Semiotics programme at the Catholic University of São Paulo (Brazil). Part of the research was presented in seminars at Buenos Aires University, Plymouth University (Planetary Collegium) and University of Sussex, among others. Together with Rafael Marchetti she develops projects at the digital art duo Influenza. Between 2004 and 2005 they've developed the installation Non_sensor at Cyprès institute in France sponsored by Unesco, Cyprès and the Ministry of Culture of Brazil.

Rosangela LEOTE [BRA]

Tecnoperformance - um Lugar Comum

Rosangela Leote é artista multimídia, doutora em Ciências da Comunicação na ECA-USP, pelo Departamento de Rádio e Televisão. Tem mestrado em Artes pela UNICAMP e bacharelado em Artes pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Realiza performances e instalações desde 1986 e vídeos desde 1991, tendo recebido o prêmio de melhor vídeo experimental no 2º Festival de Cyne y Vídeo de Buenos Aires (FESTLATINOBA). É docente do Departamento de Arte da Faculdade de Comunicação e Filosofia da PUC-SP, ministrando, para os cursos de Comunicação em Multimeios, Comunicação das Artes do Corpo e Publicidade e Propaganda, as disciplinas relacionadas à Comunicação, Arte e Novas Tecnologias, Vídeo e Animação. Coordena o Grupo de Pesquisa em Multimeios (PUC-SP) inscrito no CNPq, onde encaminha a pesquisa *O potencial Performático e as Interfaces Hipermídias* na linha "Comunicação e Arte – Interfaces".

Rosangella Leote is a multimedia artist, working with video, installation and performance art. She is Ph.D. in Communication Sciences from the Communica-tion and Art School of the University of São Paulo (on march 2000), has a Masters in Fine Arts from the University of Campinas and is a Bachelor in Fine Artes from the Federal University of Rio Grande do Sul. She teaches at the Art Department at Communication and Philosophy School of PUC/SP ministering issues concerning to Multimedia Communication, Art and New Media, Digital Video and Animation.

Nesse seminário, pretende-se abordar o conceito de "tecnoperformance" a partir do projeto de tecnoperformance intervencionista *ABUNDÂNCIA* de Rosangella Leote. A dinâmica dessa performance é acontecer em eventos de qualquer natureza, desde que haja público presente, percorrendo todos os espaços como uma convidada comum do evento, abordando as pessoas com um convite à participação. A intervenção se dá sem hora marcada nem conclamação de platéia. A duração é definida pelo interesse em participação demonstrado pelo público presente. *ABUNDÂNCIA* é um projeto de performance tecnológica utilizando transmissão wireless de sinais de vídeo por ondas de rádio até um microcontrolador (espécie de mini computador) onde a participação do interator se dá através do uso de um dispositivo com câmera e monitor que habilita a transmissão da sua imagem conectando-o visualmente ao restante do público, bem como à própria performer. O trabalho visa criticar o uso excessivo do fetiche "bunda" pelos meios de comunicação em geral.

Tecnoperformance - a common place

In this seminar there is na intention of to speak about the "tecnoperforman-ce" concept, using as exemple the interventionist tecnoperformance "ABUNDÂNCIA" project by Rosangella Leote (there is no possibility of translate the title without losing the meaning). The dynamics of this performance is happen in any kind of events, since it has audience. The perfomer, as a common guest, walks cove-ring all the place, inviting the people to participate. The intervention happens without appointed time nor an auditorium. The duration is defined by the interest in participation demonstrated by the audience. "ABUNDÂNCIA" is a tecnological performance arts project, using a wireless transmition of video image by RF signal to a microcontroler (similar to a micro computer). The audience participation is done through using a device with camera and monitor. This device transmits the image qualifying a visual connection between the participant, the audience remain and the performer. This work intents to criticize the excesive use of the fetish "butt" in the broadcasting televison in general. The performer dresses a wood-textured barrell with a TV monitor on it that projects collected images from the convencional TV sho-wing "butts" in all ways and in close.

Sandra BRAMAN [USA]

A Criação de Fronteiras Culturais: A Geopolítica da Arte Digital e do Direito

Este trabalho apresentará os resultados de pesquisa sobre as interações entre arte, direito e fronteiras geopolíticas, e como essas relações foram afetadas pela passagem para um ambiente cada vez mais eletrônico. A pesquisa utiliza arquivos de reportagens sobre conflitos e disputas no mundo da arte; análises de tratados bilaterais e multilaterais; decisões jurídicas, leis e regulamentos em países exemplares; decisões e programas de organizações internacionais; questões articuladas por organizações não-governamentais (ONGs) e organizações não-governamentais internacionais (ONGIs); e práticas relacionadas a fronteiras de pessoas que trabalham com mídia tática.

The Crafting of Cultural Borders: The Geopolitics of Digital Art and Law

This paper will present the results of research on interactions between art, law, and geopolitical borders as those relationships have been affected by the shift to an increasingly electronic environment. The research draws upon archives of news stories about conflicts and disputes within the art world; analysis of bilateral and multilateral treaties; legal decisions, laws, and regulations within exemplar states; decisions and programs by international organizations; issues as articulated by non-governmental organizations (NGOs) and international non-governmental organizations (INGOs); and border-related practices of those who work with tactical media.

A profa. dra. **Sandra Braman** estuda os macroefeitos das tecnologias eletrônicas e suas implicações políticas desde o início dos anos 80. Tendo sido uma artista praticante antes de entrar para a academia (poesia e artes performáticas), Braman começou a pesquisar as relações entre arte eletrônica e sociedade em meados dos anos 90, produzindo trabalhos como *Art in the Information Economy; The Right to Create: Cultural Policy in the Fourth Stage of the Information Society; Trigger: Law, Labeling, and the Hyperreal* e *From Virtu to Vertu to the Virtual: Art, Self-organizing Systems, and the Net*. Braman foi presidente da Divisão de Políticas e Leis de Comunicação da Associação de Comunicação Internacional, desenvolveu e lançou o primeiro programa de pós-graduação em políticas de telecomunicações e informação no continente africano para a University of South Africa como professora visitante em 1997-98 e é, atualmente, uma especialista sênior Fulbright, assim como professora de comunicação, na University of Wisconsin-Milwaukee. Seu trabalho atual sobre a intersecção entre arte, direito e sociedade é parcialmente apoiado pela Rockefeller Foundation.

Prof. Dr. **Sandra Braman** has been studying the macro-level effects of electronic technologies and their policy implications since the early 1980s. Having been a practising artist prior to entering academia (poetry and performance art), Braman began to do research on relationships between electronic art and society in the mid-1990s, producing work such as "Art in the Information Economy," "The Right to Create: Cultural Policy in the Fourth Stage of the Information Society," "Trigger: Law, Labeling, and the Hyperreal," and "From Virtu to Vertu to the Virtual: Art, Self-organizing Systems, and the Net." Braman has served as Chair of the Communication Law and Policy Division of the International Communication Association; developed and launched the first postgraduate programme on telecommunication and information policy on the African continent for the University of South Africa as a visiting professor in 1997-1998; and is currently a Fulbright Senior Specialist as well as Professor of Communication at the University of Wisconsin-Milwaukee. Her current work on the intersections between art, law, and society is supported in part by the Rockefeller Foundation.

Sandro CANAVEZZI [BRA]

VOID: a Stereo-Endoscopy in a Black-Box

O arquiteto **Sandro Canavezzi** em seu mestrado em Novas Mídias, na USP -SP (em 2000), conectou mecânica quântica às ciências cognitivas, na tentativa de expandir as referências e paradigmas em relação aos fenômenos interativos. Em 2001, com bolsa da Fundação Capes, ele realizou sua pesquisa *Universo Esférico* como artista residente no Transmediale, Berlim. O resultado foi o protótipo chamado M(n)EMO. Em 2004, recebeu uma bolsa da Daniel Langlois Foundation para desenvolver o projeto *VOID: a Stereo-Endoscopy into a Black-Box* no V2_Lab, em Roterdã.

The architect **Sandro Canavezzi** in his Post Graduation on New Media, at USP-sp (in 2000), connected quantum mechanics to cognitive sciences in order to expand the references and paradigms for the idea of the interaction phenomenon. In 2001, with a grant from the Capes Foundation, he realized his research project "spherical universe" as an artist residence in Transmediale, Berlin. The result of this work was a prototype called "M(n)EMO". In 2004 he was granted by the Daniel Langlois Foundation to develop the project "VOID: a stereo-endoscopy into a black-box" at the V2_Lab, Rotterdam.

Assumindo a interação em si mesma como material da arte interativa, a interface VOID é modelada como uma meta-interface que focaliza um campo de tensão entre 2 sistemas que estão tentando se comunicar. VOID introduz o interator em uma situação observacional que erode continuamente sua posição de superobservador (um observador que não interfere no objeto observado, como visto na Objetividade Clássica) através da produção de uma fricção cognitiva no usuário causada por paradoxos espaço/temporais. O usuário distorce o espaço/tempo de um mundo hermético enquanto o observa. Em seguida, o observador (o interator) limpa matematicamente sua interferência. O produto desse processo de limpeza resulta no que chamo de alucinação cartesiana coletiva: o observador organiza as dimensões espaço/temporais do mundo interno a partir de suas próprias referências de espaço e tempo, projetando sua própria realidade dentro do mundo hermético.

VOID: a stereo-endoscopy in a black-box

Assuming the interaction itself as the "material" of interactive art, the VOID interface is modeled as a meta-interface that is focused in a gray area, a tension field between 2 systems that are trying to communicate to each other. It introduces the user to an observational situation that is continuously eroding the position of the user as a superobserver (an observer that doesn't influence the object observed, as seen in the Classical Objectivity) by producing a cognitive friction in the user caused by space/time paradoxes. The user distorts the space and time of a hermetic world when observing it. The observer then tries to clean "mathematically" his interference. The product of this "cleaning process" is what I call a Cartesian collective hallucination: the observer organizes the space/time dimensions of the inner world related to his own references of space and time. Like that he projects his reality into the inner one.

Sebastian SEIFERT – Random Studios [ESP]

POS 5 - Open Source Project

O *POS_5 Open Source Project* quer apresentar projetos e arte multimídia de artistas que trabalham com novas ferramentas e conceitos na distribuição de conteúdo cultural. Ele convida à reflexão sobre modelos alternativos de gerenciar e distribuir essas manifestações artísticas, salientando novas formas de relacionamento entre autor e usuário. *POS_5* vai reunir diversos coletivos, artistas e agentes culturais de disciplinas variadas que trabalham com software de código aberto e/ou distribuem suas obras através de novos mecanismos de intercâmbio. Apresentaremos os participantes ao uso dessas tecnologias e ensinaremos a experimentar com elas.

POS 5 - Open Source Project

The POS_5 Open Source Project sets out to present the multimedia projects and art of artists who work with new tools and concepts in the distribution of cultural content. It invites a reflection on alternative models of managing and distributing these artistic manifestations, highlighting new forms of relationship between author and user. POS_5 will gather together a number of collectives, artists and cultural agents from a variety of disciplines who work with open code software and/or distribute their works by means of new mechanisms of exchange. We will introduce attendees to the use of these technologies and to how to experiment with them.

Random Studios é um coletivo de arte situado em Buenos Aires e Barcelona. Seus membros trabalham no campo de multimídia, instalação e organização de eventos artísticos desde 1996. Eles trabalham com base no manifesto de arte aleatória em Barcelona, Espanha.

Random Studios is an art collective located in Buenos Aires and Barcelona Spain. They work in the field of multimedia, instalaltion and art event organization from 1996. The are working based on the random art manifesto in Barcelona, Spain.

Sidney CUNHA | Artemis MORONI [BRA]

MatLArt: Laboratório de Matemática e Arte

Através da matemática e das ferramentas eletrônicas disponíveis como o computador, com seu hardware e software, pudemos gerar imagens híbridas ou totalmente sintéticas que anteriormente não eram possíveis. Dessa forma, utilizando o processamento digital de imagens e o MatLab, um software de caráter geral para aplicações em engenharia, foi criado o conjunto de imagens para visualização em seqüência em animações que levam o espectador a interpretações antes inexistentes, com uma estética virtual que amplia a polissemia das imagens, aproximando arte e ciências exatas. Especificamente este trabalho processa uma imagem adquirida eletronicamente e a coloca numa plataforma gráfica 3D, gerando visualizações e pontos de vista variáveis, com possível acréscimo de fundo sonoro, permitindo a junção dos estímulos visuais e auditivos. Ainda, abre as possibilidades de interação com essas mídias, aumentando o potencial dos resultados.

MatLArt: Laboratory of Mathematic and Art

Through mathematics and available electronic tools, where the computers is inserted with its hardware and software, we could generate hybrid or totally synthetic images that previously were not possible. Using in this way the digital processing of images and MatLab, a general software for applications in engineering, were created the set of images for visualization in sequence in animations that take the spectator to previously inexistent interpretations, with a virtual aesthetic that extends the polysemy of the images, approaching art and sciences. Specifically this work processes an electronically acquired image and places it in a graphical 3D platform, generating visualizations and interchangeable points of view, with possible addition of sound, allowing to join visual and auditory stimulations. It still opens the possibilities of interaction with these medias, increasing the potential of the results.

Sidney Pinto da Cunha é graduado em Física na USP e mestre em Física pela Unicamp. Foi professor de Física na Unicamp e pesquisador no INPE na área de Materiais. Atualmente é pesquisador na Divisão de Robótica e Visão Computacional do Centro de Pesquisas Renato Archer (DRVC/CenPRA). Sua pesquisa é na área de Visão Computacional. Sua paixão por imagens e fotografia, com participação em mostras, o manteve sempre próximo da área de Artes, em que agora se aventura utilizando como suporte o processamento digital científico.

Artemis Moroni trabalha em Arte e Tecnologia desde 1989. É graduada e tem seu mestrado em Ciência da Computação na Universidade Estadual de Campinas, Unicamp. É doutora em Engenharia de Computação na Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação, Unicamp. Atualmente, Artemis Moroni é pesquisadora na Divisão de Robótica e Visão Computacional do Centro de Pesquisas Renato Archer (DRVC/CenPRA), em Campinas. Sua pesquisa é nas áreas de Inteligência Computacional e Computação Gráfica.

Sidney Pinto da Cunha is graduated in Physics at USP and master in Physics at Unicamp. He was a teacher of Physics at Unicamp and researcher at INPE, in the field of Materials. Currently, he is a researcher in the Division of Robotics and Computer Vision of Renato Archer Research Center (DRVC/CenPRA). His research is in the area of Computer Vision. His passion for images and photograph, with participation in exhibitions, has always kept him close to the area of arts, where he adventures now using as support the scientific digital processing.

Artemis Moroni works in Art and Technology since 1989. She is graduated and has her M.Sc. degree in Computer Science at Campinas State University, Unicamp. She has her Dr. degree in Computer Engineering at the Faculty of Electrical and Computer Engineering of Unicamp. Artemis Moroni currently works at the Division of Robotics and Computational Vision Division of the Renato Archer Research Center (DRVC/CenPRA), in Campinas. Her research is in the areas of Computational Intelligence and Computer Graphics.

A ajustável Interface da Endorealidade

As "endo" e "exo" realidades são diferenciadas pela interface. Mas como a interface é ajustável e aderente àquele que observa, ela é de difícil averiguação para a física. A endorealidade poderia ser metaforicamente representada por *Yellow Submarine* dos Beatles, de 1969, que marcou a esfera imersiva dos anos sessenta. Ou antes, por *Vinte Mil léguas Submarinas* de Júlio Verne que descreveu como seria a experiência de mergulharmos nessa esfera.

Embora nossa percepção do mundo seja deformada por nossa particular referência espaço-temporal, porque observamos o mundo imersos nele próprio, podemos reconhecer as distorções impostas por nossa capacidade perceptiva.

Uma das tarefas dos computadores é transformar o cálculo, que é de natureza abstrata, em imagens. As máquinas de Türing, como Rössler classifica os computadores de hoje, têm um poder de visualização limitado, mesmo que a tecnologia computacional adquira cada vez mais competência para simular a experiência perceptiva da endorealidade. A pergunta que ele coloca é como serão as imagens produzidas por computadores futuros como máquinas quânticas, e em que grau essas imagens serão diferentes das produzidas pelos atuais.

The adjustable Interface of endoreality

The endo and exo realities are distinguished by the interface. But as the interface fits and adheres to the observer, it is a difficult matter to have it verified by the physics. The endo reality could be metaphorically be represented by the Beatles's "Yellow Submarine"of 1969, which gave the ton of the immersive sphere of the sixties. Or before by Julio Verne's 20,000 Leagues Under the Sea, who described the experience of diving in such a sphere.

Even if our perception of the world is distorted due to our particular spatio-temporal references, because we observe it immersed on it, we can recognize the distortion of our sensory experience.

One of the tasks of the computers is to transform the very abstract nature of the calculus into image. The Türing Machines, as Rössler calls the computers of today, have limited capacity of visualization, even if they are in constant evolution towards simulating the sensory experience of the endo reality. What Rössler asks is how far the images produced by the future quantum computers will be from the ones produced today.

Interações Telemáticas, grupo de pesquisa do Centro de Artes da Universidade Estadual de Santa Catarina, UDESC, criado em 2004 para desenvolver o projeto: Elaboração das Performances de Telepresença do Perforum Desterro como uma Mídia Interativa. Linha de pesquisa: performances em ambientes midiatizados. Integrantes: Yara Guasque (Yara Rondon Guasque Araujo), Fabian Antunes Silva, José Elias da Silva Jr., Luiz Haucke Porta. O grupo é filiado ao grande grupo cadastrado no CNPq: Telepresença em Ambientes Imersivos, Participativos e Interativos. **Yara Guasque** (Yara Rondon Guasque Araújo) nascida em São Paulo, SP, em 1956, vive e trabalha em Florianópolis como artista e professora da Universidade Estadual de Santa Catarina, UDESC. É doutora pelo programa de pós-graduação de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUCSP e pesquisadora visitante, de julho de 2001 a julho de 2002, do Media Interface and Network Design - MIND Lab - www.mindlab.org, do departamento de Mídia, Telecomunicação e Estudos Informacionais da Universidade Estadual de Michigan. Líder do grupo de pesquisa Telepresença em Ambientes Imersivos, Partipativos e Interativos.

Telematic interactions, research group of the Center of Arts of Santa Catarina State University, UDESC. The group was created in 2004 to develop the project: Elaborating the telepresence performances of Perforum Desterro as an interactive media. Members: Yara Guasque (Yara Rondon Guasque Araujo) ; Fabian Antunes Silva; José Elias da Silva Jr.; and Luiz Haucke Porta. The group is filiated to the Telepresence in immersive, participative and interactive environments subscribed at CNPq. **Yara Guasque** (born as Yara Rondon Guasque Araujo in SP, SP, Brazil,1956); lives and works at Florianópolis, Santa Catarina, Brazil); artist and university instructor at Santa Catarina State University, UDESC; PhD by the Program of Communication and Semiotics at the Catholic Pontifical University of São Paulo, PUCSP, visiting scholar at the M.I.N.D. Lab www.mindlab.org at the Media, Telecommunication and Information Studies department of Michigan State University, MSU, during Fall semester 2001 and Spring semester 2002. Coordinator of the research group of CNPq Telepresence in imersive, participative and interactive environments.

FILE HIPERSÔNICA 2005

HIPERSÔNICA - TEATRO

1 de NOVEMBRO [TER]

20:00 Antena [MEX] + Luiz Duva
20:30 UDDQUEM
21:00 Conrado Silva & Anna Maria Kieffer e Cia. Agon + Raimo Benedetti
21:30 Paul D. Miller aka DJ Spooky: "Rhythm Science" [NYC - USA]

2 de NOVEMBRO [QUA]

20:00 Pablo Ribot [ESP]
20:30 Retrigger + VJ Roger e VJ Joca
21:00 Derek Holzer [USA] + Sarah Kolster [NLD]
21:30 Sickboy: "Ghost of Mercury" [BEL] + Dado Motta

HIPERSÔNICA - EXPOSIÇÃO

Galeria de Arte do SESI

31 de OUTUBRO [SEG]

20:00 Interferência

1 de NOVEMBRO [TER]

18:00 Codage

2 de NOVEMBRO [QUA]

18:00 Vanderlei Lucentini

3 de NOVEMBRO [QUI]

18:00 Antena [MEX]

4 de NOVEMBRO [SEX]

18:00 Maga Bo [USA]

TEATRO POPULAR DO SESI Av. Paulista, 1313
Informações: 11 3146-7405 / 3146-7406
Os convites devem ser retirados no dia a partir das 17h na bilheteria do Teatro Popular do SESI.

CASA DAS CALDEIRAS Av. Francisco Matarazzo 2000
Sábado, 5 de novembro de 2005, a partir das 18:30h
Informações: 11 3873-6696 / 3872-0454

HIPERSÔNICA-PERFORMANCE

5 de NOVEMBRO [SÁB]

TERRITÓRIO 1

19:30 Mau Sacht #1 ((em memória)) – Participação DJ Gen & MM Não é Confete
20:00 Samsara
20:30 Objeto Sonoro + Bill Meirelles
21:00 Antena [MEX] + La Borg
21:30 ZaratrutA!
22:00 Conrado Silva + VJ Palm
22:30 Anvil FX + Kiko Araújo
23:00 Maga Bo [USA] & Piveti + Rafael Adaime & Fabiane Borges
23:30 Media Sana / Reciclagem de Mídia
00:00 Phantasma Vs Zé do Caixão + Kinoks / Cyber-terror aka Inferno-digital
00:30 Gunfunter Kusten
01:00 The Lab [USA]
01:30 Gengivas Negras
02:00 Sickboy [BEL] + Dado Motta
02:30 DJ Camilo Rocha + VJ Doga
03:00 Ponto de ? + Luiz Duva
03:30 ADDD
04:00 DJ Dubstrong, MC Jimmy Luv, MC Pyroman [FRA] + VJ Albuk
04:30 Chocadores [URY]
05:00 Telecomando Scherz [BRA, ESP, FIN e ARG]
05:30 Interferência + Midiadub & Baia
06:00 Minimal Lacerda aka Distúrbio

TERRITÓRIO 2

19:30 Marcos Battistuzzi + VJ 1mpar
20:00 Wilton Azevedo – Intertechnopoetry / Quando assim termina O Nunca
20:30 Tambor de Mola & Eletroporus + VJ Eletro-I-man
21:00 Zquizofonia
21:30 The Stalkers: Dj Gen + Pedro Bayeux
22:00 Fetalcohol + Pedro Rocha aka VJ Adad Zoom & VJ Yoda
22:30 Eletrowica + VJs Supergás
23:00 Rodolfo Coelho + VJ Carla
23:30 Vanderlei Lucentini e Núcleo In-táctil + Rogério Borovik / MEA Culpa
00:00 Vanderlei Lucentini e Aychele Szot + Rogério Borovik / Interszon
00:30 Arrebite e MC Diamond Dog [ANG] + MM Não é Confete
01:00 Doppelganger + VJ #13
01:30 O. S. Beta
02:00 DJ Marmitex + VJ Roger
02:30 Ajaxfree + Visual Future Corporation
03:00 DJ Bruna + VJ Ali / Avante-antiglobalizante!
03:30 DJ Mutza + VJ Joca
04:00 DieMenthal + VJ Perversos
04:30 DJ Enrico + VJ Foz
05:00 kredokreto + WTR aka VJ Cris Winter
05:30 DJ Luci Hidaka + Good Boy [ESP]
06:00 Pedro Angeli + VJ Anti-Cristian
06:30 DVJ Robson Victor

TERRITÓRIO 3

19:30 A Industrya
19:55 FM + Rafael Adaime & Fabiane Borges
20:20 National
20:55 Enganjaduz + Midiadub
21:30 Projeto nave + VJ Carla
22:10 Compañero Asma [ARG] + La Borg
23:00 Projeto Manobra + VJ Eletro-I-Man
23:40 Pentágono + VJ Beterum
00:15 Elétrons Medievais apresentam: Um Filme por Dia
00:55 Miha Ciclar [SLO]
01:30 Debate x Diagonal
02:10 Chorume + Lamb
02:45 Erege [BRA, ESP e GBR] + VJ Ninguém
03:25 Void [GBR] + VJ Ninguém
03:55 Elma
04:35 Future Jazz Fusion
05:15 The Dead Rocks + VJ Sandroid
05:50 Maguerbes + Radioatividade
06:20 Lavoura Eletro + VJ Adad Zoom, VJ Dek Wilde, VJ Yoda

TERRITÓRIO 4

19:00 Da wrong glazz
19:30 Hugo Frasa
20:00 Marcio Riccelli
20:30 DJ Seth-IDM
21:00 AlienAqtor
21:30 DJ Xigas
22:00 DJ Nisek
22:30 DJ Daniel Cozta
23:00 George Alveskog / Som-pausa-ruído
23:30 Gasoline Drinks
00:00 Terrortronic Vs Mecanotremata [DJset]
00:30 Projeto EVA: Simon Laroche, Etienne Grenier & David Lamieux [CAN]
01:00 Vector Commander
01:30 Zampol
02:00 DJ Bruno Beluomini
02:30 8 Bites
03:00 DJ Reverse Tunes + Eric Ska
03:30 DJ Fuska
04:00 DJ Negrulho
04:30 DJ Tano
05:00 DJ Caio Macea
06:00 DJ Thiago Loki & DJ Pazinha

TERRITÓRIO 5

Território expositivo **DEMOSCENE**
Artistas convidados:
Farbrausch e **Fuzzion**

TERRITÓRIO 6

DUBVERSÃO: Yellow P, Magrão, Bigode, Massa Rock, Christopher, Jimmy, Salvatore & convidados especiais.

REALIZAÇÃO

FILE

FIESP
SESI
SENAI
IRS

APOIO CULTURAL

BRITISH COUNCIL

GOETHE INSTITUT

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Consulado Geral da França em São Paulo

KUNST
Danish Arts Council

GROUPE MOLIOR

Foreign Affairs Canada
Affaires étrangères Canada

Conseil des Arts du Canada
Canada Council for the Arts

KONSTNÄRSNÄMNDEN

Conseil des arts et des lettres Québec

Ministère des Relations internationales Québec

ESCOLA DO FUTURO
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

imprensaoficial

METRÔ

SECRETARIA DOS TRANSPORTES METROPOLITANOS

CASA CIVIL

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
RESPEITO POR VOCÊ

APOIO

CASA DAS CALDEIRAS

senac

BLUE TREE TOWERS
PAULISTA

Álvaro Razuk Arquitetura