



PETROBRAS APRESENTA

FESTIVAL INTERNACIONAL | 3ª EDIÇÃO

CulturaDigital.Br

GUIA DE PROGRAMAÇÃO

02-03-04
DEZEMBRO-2011

MAM RIO E ODEON PETROBRAS
— WWW.CULTURADIGITAL.ORG.BR —





FESTIVAL INTERNACIONAL | 3ª EDIÇÃO

CulturaDigital.Br

FICHA TÉCNICA

TECHNICAL INFORMATION



Realização

Brought to you by

CASA DA CULTURA DIGITAL
HOUSE OF DIGITAL CULTURE

Patrocínio

Sponsorship

**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO - LEI DE
INCENTIVO À CULTURA RIO DE JANEIRO STATE OFFICE OF CULTURE
- CULTURE INCENTIVE LAW | PETROBRAS | MINISTÉRIO DA
CULTURA- LEI ROUANET MINISTRY OF CULTURE - ROUANET LAW |
VALE | FUNDAÇÃO VALE VALE FOUNDATION | COMITÊ GESTOR DA
INTERNET INTERNET MANAGEMENT COMMITTEE**

Parceria Institucional

Institutional Partnership

**MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO MUSEUM OF MODERN ART
OF RIO DE JANEIRO | RNP - REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA
RNP - NATIONAL EDUCATION AND RESEARCH NETWORK**

Apoio

Supported by

**PRODERJ | FUNDAÇÃO TELEFÔNICA - VIVO | FORD FOUNDATION |
MOZILLA FOUNDATION | ODEON PETROBRAS**

Apoio Institucional

Institutional Support

RIO FILMES

Parceiros desta iniciativa

Partners of the initiative

**CIRCUITO FORA DO EIXO | PONTÃO DA ECO | W3C | ÔNIBUS
HACKER | MULTIPLICIDADES | SESC RIO DE JANEIRO |
SOFTWARE STUDIES BRASIL | UBALAB | OVERMUNDO | PRAGA
CONEXÕES | CTS - FGV**

Parceria de Mídia

Media Partners

**REVISTA SELECT | REVISTA FÓRUM |
TELEVISIÓN AMERICA LATINA | BULKKA | PAPER.LI**

Agradecimentos

Thanks to

HOSTEL IN RIO | BOOKSHOSTEL | RESTAURANTE GRAÇA DA VILA

FICHA TÉCNICA

TECHNICAL INFORMATION

EQUIPE | STAFF

Direção Geral
General Management
RODRIGO SAVAZONI

Direção Executiva
Executive Management
GABRIELA AGUSTINI

Curadoria
Curatorship
**CICERO INÁCIO DA SILVA | CLAUDIO PRADO |
DANIELA SILVA | FELIPE FONSECA | GABRIELA
AGUSTINI | IVANA BENTES | PABLO CAPILÉ |
PEDRO ABRAMOVAY | PEDRO MARKUN | RODRIGO
SAVAZONI | SERGIO AMADEU DA SILVEIRA**

Direção de Comunicação
Communications Management
CAMILA AGUSTINI

Coordenação de Comunicação
Communications Coordination
GEORGIA NICOLAU

Equipe de Comunicação
Communications Staff
**ALINE CARVALHO | DANIEL MERLI | LUCAS
PRETTI | THIAGO CARRAPATOSO**

Direção de Arte
Art Direction
RENATA TONEZI (HELLORENATS)

Identidade Visual
Visual Identity
**RENATA TONEZI | LUIZA PEIXE | MIGUEL PEIXE |
RAFAEL MANTARRO**

Designer
LUIZA PEIXE (ESTÚDIO CARDUME)

Criação e desenvolvimento web
Web Development and Creation
MIGUEL PEIXE (ESTÚDIO CARDUME)

Vídeo de divulgação
Video teaser
FILMES PARA BAILAR

Assessoria de Imprensa
Press Officers
BINÔMIO COMUNICAÇÃO

Cenografia
Set Design
CAROLINA MONTOIA | FERNANDA CARLUCCI

Direção de Produção, Concepção e Direção Artística do
Show de Encerramento
Production Management, Conception and Artistic
Direction of Closing Event
FABIO MALERONKA FERRON | BEIJO PRODUÇÕES

Coordenação de Produção
Production Coordination
DALVA SANTOS

Produção Geral
General Production
LEONARDO RIBEIRO

Produção de Receptivo
Host Production
MARCEL DO VALLE | RENATO CORUJO

Produção Técnica
Technical Production
GUSTAVO LAWALL

Produção Cenográfica
Set Design Production
MARCELA LUCATO

Supervisão de TI
IT Supervising
ANTÔNIO AUAD

Produção de atividades
Activities Production
**DÉBORAH VASCONCELOS | GIL VIEIRA | ISABELA
HENRIQUE | NATHÁLIA COSTA | SIMONE RUOTOLO
| CAMELIA FARFÁN**

Coordenação de Programação
Programming Coordination
LIVIA ASCAVA

Equipe Programação
Programming Staff
**NATASHA FELIZI | PAULA SACCHETTA |
FELIPE FONSECA | THIAGO CARRAPATOSO**

Direção Administrativa
Administrative Management
ROBERTA CARTEIRO

Equipe Administrativa
Administrative Staff
CLAUDIA NOGUEIRA | DENISE CENCI

Tradução
Translation
**CÍCERO INACIO DA SILVA | DANIEL LUHMANN |
NATASHA FELIZI | PAULA SACCHETTA | THIAGO
CARRAPATOSO**

SUMÁRIO

SUMMARY

FICHA TÉCNICA

p_6

APRESENTAÇÃO

Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro p_12

Secretaria do Estado de Cultura do Rio de Janeiro p_13

Petrobras p_14

Rodrigo Savazoni p_16

Gilberto Gil p_18

CULTURADIGITAL.BR 3ª EDIÇÃO

Sobre o Festival p_20

Edições passadas p_22

A construção da programação p_24

PROGRAMAÇÃO

PALESTRANTES

p_26

EIXOS DE ATIVIDADES

Mostra de Experiências p_28

Visualidades p_38

Laboratório Experimental p_42

Espaço Multimídia p_44

Encontro de Rede p_46

Arena p_46

Show de Encerramento p_49

MAPA DO MAM

p_50

CASA DA CULTURA DIGITAL

p_52

TECHNICAL INFORMATION

p_6

PRESENTATION

Museum of Modern Art of Rio de Janeiro p_12

Rio de Janeiro State Office of Culture p_13

Petrobras p_15

Rodrigo Savazoni p_17

Gilberto Gil p_19

CULTURADIGITAL.BR 3RD EDITION

About the Festival p_20

Past Editions p_22

Working on a schedule p_25

SCHEDULE

SPEAKERS

p_26

AXES OF ACTIVITIES

Experience Sharing p_28

Visualities p_38

Experimental Lab p_42

Multimedia Area p_45

Network Meet-Up p_46

Arena p_46

Closing Event p_49

MAM'S MAP

p_50

HOUSE OF DIGITAL CULTURE

p_52

APRESENTAÇÃO

PRESENTATION

MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO

Para o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro é fundamental esta parceria com o Festival Internacional CulturaDigital.Br. Sua vinda para a nossa cidade e sua ocupação do museu apontam para o equacionamento do investimento simbólico com a tecnologia. Tendo sido palco de vários momentos determinantes de renovação estética e de enfrentamento político, o museu assume este festival como mais uma etapa desse processo.

No mundo contemporâneo, é na acessibilidade tecnológica e na redefinição da própria noção de propriedade intelectual que se trava um dos debates políticos mais complexos, que nos obriga a repensar os sentidos de esfera pública, de cidadania e de participação. Temas que interessam à arte contemporânea e, conseqüentemente, ao MAM Rio. A Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro, a Petrobras, a Vale e todos os parceiros envolvidos estão de parabéns por esta iniciativa.

MUSEUM OF MODERN ART OF RIO DE JANEIRO

For the Museum of Modern Art of Rio de Janeiro, the partnership with the International Festival of Digital Culture is fundamental. The arrival of the Festival to our city and its occupation of the museum point to the convergence of symbolic investment and technology. Having a history of being the stage to key moments of aesthetic renewal and political confrontation, the museum understands this festival as a step ahead in this process.

In the contemporary world, it is around technological accessibility and the redefinition of the very notion of intellectual property that one of the most complex political debates is being engaged, making us rethink the meanings of the public sphere, citizenship and participation. These are issues that concern contemporary art and, consequently, concern the Museum of Modern Art of Rio. The State Secretary of Culture of Rio de Janeiro, Petrobras, Vale, and all partners should be congratulated for this initiative.

LUIZ CAMILLO OSORIO

Curador do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro [MAM Rio]
Curator of the Museum of Modern Art of Rio de Janeiro [MAM Rio]

APRESENTAÇÃO PRESENTATION

SECRETARIA DO ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO

É muito importante para a Secretaria de Estado de Cultura (SEC) trazer para o Rio de Janeiro a 3ª edição do Festival Internacional CulturaDigital.Br, realizado pela primeira vez em nosso Estado.

O evento – um dos maiores do Brasil, e viabilizado pela Lei Estadual de Incentivo à Cultura do Rio de Janeiro – ocorre no mesmo momento em que a SEC seleciona os contemplados pelo seu pioneiro Edital de Cultura Digital, voltado para projetos que promovam ações desenvolvidas com lan houses ou telecentros não governamentais do Estado.

Em 2010, a SEC realizou seu primeiro Seminário de Cultura Digital, que reuniu pesquisadores, artistas e representantes de grandes empresas na Casa de Cultura Laura Alvim. Na pauta desse evento estavam a definição da cultura digital, os atuais modelos de negócio resultantes das novas tecnologias, a produção cultural, as mídias sociais e a digitalização de acervos.

Através de iniciativas como essas, a SEC está contribuindo de forma decisiva para a discussão que será travada ao longo do fim de semana em que ocorre o festival, em torno das interconexões entre cultura, tecnologia e políticas públicas, democratização de acesso e compartilhamento de informação – pontos essenciais em qualquer diálogo referente à cultura digital e à cultura no século 21.

THE STATE OFFICE OF CULTURE OF RIO DE JANEIRO

The State Office for Culture (SEC) is proud to bring the 3rd edition of the International Festival CulturaDigital.Br to Rio de Janeiro. For the first time, the Festival will be held in our state.

Made possible by the State Cultural Incentive Law from Rio de Janeiro, the Festival will take place at the same time as the State Office for Culture will be selecting the cultural projects submitted to its pioneer public selection for cultural initiatives involving lan houses and non-governmental technological centers in the state.

In 2010, the SEC promoted its first Digital Culture Seminar, which gathered researchers, artists, and big companies representatives at Casa de Cultura Laura Alvim. Issues such as the concept of digital culture, current business models resulting from new technologies, cultural production, social media, and the digitalization of archives guided the debates.

Through such initiatives, the SEC has been significantly contributing to the discussions that will be held during the Festival – the interconnections between culture, technology and public policies; the democratization of access; and information sharing. We consider such subjects essential to any dialogue regarding digital culture and culture itself in the 21st century.

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO
Patrocinadora por meio da lei estadual de incentivo à cultura
Sponsor by means of the state cultural incentive law

APRESENTAÇÃO

PRESENTATION

PETROBRAS

A proposta do Festival CulturaDigital.Br é tão simples quanto ousada – como, aliás, costumam ser as propostas que valem a pena. Por exemplo: não satisfeito em propor um evento que divulgue experiências e projetos, o Festival CulturaDigital.Br se propõe a ser um espaço aberto para o encontro de agentes da cultura digital brasileira e do mundo. Um espaço para que realizadores, produtores, ativistas de uma nova linguagem, e de uma nova ferramenta de expressão, tenham um lugar comum para a troca de experiências.

Esta vez, o evento, que em suas duas edições anteriores teve como espaço fixo a Cinemateca de São Paulo, ocorre no Rio de Janeiro, em dois espaços com os quais a Petrobras mantém estreita relação (a empresa é mantenedora tanto de um como de outro): o MAM e o Odeon Petrobras.

E o que faz a Petrobras patrocinar um evento cujo foco é a cultura digital, sua evolução, suas possibilidades?

Ora, é simples: a Petrobras, maior empresa brasileira e maior patrocinadora das artes e da cultura em nosso país, é, acima de tudo, uma empresa comprometida

com o futuro. As ferramentas e os recursos oferecidos hoje pelos meios digitais romperam barreiras e ignoram fronteiras. Crescem, a cada dia, os contingentes de jovens que utilizam esses instrumentos não apenas para se comunicar, mas, também, para propor novas vertentes da criação, ou seja, da cultura, das artes. Por isso mesmo, pelo seu compromisso com o avançar, a Petrobras é parceira desta empreitada.

Desde a sua criação, há mais de meio século, quando a cultura digital era algo inexistente e o computador ainda era chamado de 'cérebro eletrônico', a Petrobras assumiu um compromisso, assumiu uma missão: contribuir, por todos os meios, para o desenvolvimento do Brasil.

É o que fazemos em cada minuto do nosso dia: estimulando o crescimento da indústria pesada, desenvolvendo tecnologia de ponta, rompendo fronteiras e atuando nos quatro cantos do mundo. E, ainda, apoiando as artes, a cultura, a descoberta de novas linguagens, enfim, apostando no futuro.

Por isso estamos aqui, patrocinando este evento: por apostar no seu futuro, no futuro de todos nós.

PETROBRAS

The proposal of CulturaDigital.Br International Festival is as simple as it is bold – just the way good proposals usually are. An example: unwilling to settle as just an event dedicated to making experiences and projects known, the CulturaDigital.Br Festival proposes itself as an open space where agents of digital culture from Brazil and abroad can meet each other. A space where producers and activists for a new language and new ways of expression find a common ground to share experiences.

This time, the event – which held its last two editions at Cinemateca Brasileira in São Paulo – takes place in two different venues in Rio de Janeiro that are closely related to Petrobras (the company supports both): the Museum of Modern Art (MAM-RJ) and the movie theater Odeon Petrobras.

And why is Petrobras sponsoring an event focused on digital culture and its evolution and possibilities?

Well, that is an easy answer: Petrobras, the biggest Brazilian company and biggest arts and culture sponsor in the country, is above all a company committed to the future. Tools and resources provided today by digital

media have broken barriers and ignored borders. Every day, a larger number of young people use these instruments not only to communicate but to put forward new ways of creation, of both art and culture. That is why, committed to move forward, Petrobras is a partner of this project.

Since its creation, more than half a century ago, back when digital culture was yet to come to existence and computers were called ‘electronic brains,’ Petrobras has agreed to a mission: to contribute, by all means, to the development of Brazil.

That is what we do every minute of our day: we stimulate the development of heavy industry, developing cutting edge technology, breaking frontiers, and working all over the world. And we support the arts, the culture, and the discovery of new languages, that is: placing our bets on the future.

That is why we are here, sponsoring this event: because we believe in its future, in the future of all of us.

PETROBRAS

Patrocinadora master do Festival Internacional CulturaDigital.Br
A master sponsor of the CulturaDigital.Br International Festival

APRESENTAÇÃO

PRESENTATION

O PRESENTE NECESSÁRIO

Ponto de fuga entre o desejo de futuro e o depósito de passado, o presente quer escapar.

Pois é dele, em sua complexidade, que tratamos no Festival CulturaDigital.Br. O objetivo deste encontro não é outro senão refletir sobre a nossa era, com sua potência de liberdade e dinâmica de controle.

Fragmento de um processo contínuo de articulação e acúmulo, o Festival, que já foi Fórum, envolve redes as mais diversas, que, em sua especificidade ou conjuntamente, produzem uma nova geografia, alterando conceitos como local e global, centro e periferia, internacional e regional.

Nessa conversa infinita, cuja etapa presencial dura três dias – mas que pela internet é construída no cotidiano –, partimos do pressuposto de que a aceleração tecnológica transformou profundamente as nossas vidas. Um cético poderia dizer: mas não tem sido assim desde sempre? Tem. Mas os últimos anos do século 20 e esses dez primeiros de século 21 são especiais, por serem anos de velocidade de dobra, a borrar os limites do agora.

Quais as implicações sociais, econômicas, culturais, artísticas e políticas desse processo de aceleração? Seguiremos a negá-las tentando purificar

nosso planeta ao recusar a existência dessa fauna de híbridos (homens e máquinas)? As instituições disciplinares estão em crise. Escolas, hospitais, governos e hospícios foram devassados pela ausência de portas e grades do mundo contemporâneo e não se sabe o que será feito dessas edificações em ruínas. As grades, porém, migraram para dentro de nós.

Saídas?

O Festival Internacional CulturaDigital.Br faz zoom out na realidade para que possamos avistar os buritis que revelam a vereda: por essa rota novos rios e oceanos vamos encontrar.

Que fique claro: este forrobodó não pretende juntar pessoas para louvar a existência das tecnologias e muito menos para elogiar a possibilidade de consumi-las (o que não é mau em si).

Baile de máscaras, o Festival é um momento de um movimento que quer usar o arsenal tecnológico para construir uma vida melhor, o que exige democracia, amor e uma relação sadia com a natureza. É só disso que precisamos. Nada mais.

THE ESSENTIAL TODAY

As a vanishing point between the aspiration of future and the accumulation of past, the present wishes to break loose. That is what the CulturaDigital.Br Festival is all about: the present, in its entire complexity. This meeting intends nothing more than to raise reflections about our era, in all its drive for freedom and control dynamics.

Configured as a small fraction of a continuous accumulation and articulation process, the Festival, formerly a forum, gathers several different networks that produce a new geography, changing the concepts of global and local, center and suburbs, whether particularly or working in collaboration. This endless discussion is approached in person during the three days of the event, but keeps happening on a day-to-day basis over the internet, taking for granted that the technological speedup has profoundly changed our lives. Someone skeptical could even pose the question: haven't things been like that since forever? Indeed, but the last years of the 20th century, and these initial years of the 21st have proven to be special, since they have more than doubled the speed in this field, blurring the limits of today. Which are the social, economic, cultural, artistic, and political entailments of this acceleration process? Shall we keep on denying them in order to purify

the planet while refusing to take into account the actual existence of this hybrid fauna that comprises man and machine? The disciplinary institutions are seemingly going through a crisis. Schools, hospitals, governments, and insane asylums were trespassed by the absence of doors and grids of the contemporary world, and no one knows what will be of those doomed constructions. The grids, although, now exist inside each and every one of us.

A way out?

The CulturaDigital.Br Festival zooms out the reality so that we can find some revealing silver linings: through this path we will be able to navigate new rivers and oceans.

One must have in mind that this disarray does not intend to gather people to worship the technology nor to praise its consumption – which is not a bad thing as well. Just as a masquerade party, the Festival represents a moment of this unique movement that wants to use the available technological armory to build a better life, which cannot happen without loads of democracy, love, and a healthy interaction with nature. That is all that we need, nothing else.

RODRIGO SAVAZONI

Diretor geral do Festival Internacional CulturaDigital.Br
General manager of CulturaDigital.Br International Festival

APRESENTAÇÃO

PRESENTATION

RIO SÉCULO 21

Anos atrás, no início de minha jornada como Ministro da Cultura, disse que queria fazer do Ministério o espaço da experimentação de rumos novos, o território da criatividade popular e das linguagens inovadoras, o palco de disponibilidade para a aventura e a ousadia.

Nesta composição, que chamei de curto-circuito antropológico, o fundamental era convergir novas e velhas tradições, signos locais e globais, linguagens de todos os cantos. Acredito que essa concepção de cultura para o século 21 tenha sido um de nossos principais acertos. Ela se fez vetor de transformação, para além do discurso, por meio de políticas culturais inovadoras, baseadas na dialética permanente entre matrizes muitas vezes milenares e as tecnologias de ponta.

Sigo acreditando nessas ideias. E, mais ainda, sigo a acreditar que a cultura digital concretiza essa filosofia, abrindo espaço para redefinir a forma e o conteúdo das políticas culturais, baseadas em liberdade, criatividade, ousadia e contemporaneidade. Não há razão para voltar atrás. Cada vez mais, nos percebemos como cidadãos e consumidores, emissores e receptores de saber e informação, seres ao mesmo tempo autônomos e conectados em redes: essa é a nova forma de coletividade. É por meio dessa ampla mobilização de pessoas, de inteligências, de criatividade que seguiremos construindo políticas estratégicas - seja dentro ou fora de governos - para a era digital.

Vejo, quase dez anos depois do início do Governo Lula, as iniciativas da sociedade, do terceiro setor, dos indivíduos não governamentais que são vetores matriciais do movimento, em um novo patamar, mais amadurecido, mais consistente. Eu, de volta à minha

vida de artista, jamais abdiquei de tomar parte dessa revolução cotidiana que estamos vivendo. Temos outra longa jornada pela frente. Os enfrentamentos que estão postos não são pontuais. Não se trata da luta contra este ou aquele, mas de uma grande disputa pelos rumos do nosso planeta.

Muitas das questões para as quais chamamos atenção à época do Ministério seguem na ordem do dia, como, por exemplo, os impactos da cultura digital sobre os direitos autorais, com as propostas de novas formas de licenciamento e gestão de conteúdos, que abrem perspectivas inteiramente novas, diferentes, oxigenadas, para temas antes prisioneiros das várias formas de ortodoxia analógica. Precisamos enfrentar essa revolução sem medo. Será, sem dúvida, um dos temas sobre o qual mais iremos falar na 3ª edição do Festival CulturaDigital.Br.

Estamos no Rio. Recebo-os, parceiros de sonhos e aventuras, na cidade que escolhi viver. Cidade que agora se apresenta como capital internacional do Brasil do presente, onde, nos próximos anos, enfrentaremos o desafio de ser o centro global das atenções. Como disse Oswald de Andrade, somos protagonistas essenciais dos sonhos utópicos de um Novo Mundo. Tenho certeza, nossa beleza fará a diferença. Mas será nossa capacidade de inovar que será posta à prova. Daí a importância deste evento, que pode se constituir como palco central desse exercício coletivo de formulação de alternativas viáveis, adequadas à nossa necessidade de um desenvolvimento socialmente justo e ambientalmente sustentável.

RIO 21ST CENTURY

Years ago, in the beginning of my journey as Minister of Culture, I said I wanted to make the Ministry a space for the experimentation of new directions; a territory for popular creativity and innovative languages; an open stage for adventures and boldness. In this composition I called “anthropological short circuit”, it has been fundamental to converge new and old traditions, local and global signs, as well as languages from all around. I believe this conception of culture for the 21st century to be one of our greatest achievements. It has become an agent of change beyond the speech by means of innovative cultural policies based on the permanent dialectics between some millennial sources and cutting edge technologies.

I keep believing in these ideas. And I keep believing that digital culture concretizes this philosophy, opening spaces to redefine the form and content of cultural policies based on freedom, creativity, boldness and contemporaneity. There is no reason to step back. More and more we perceive ourselves as citizens and consumers; broadcasters and receivers of information, and autonomous beings connected to one another in networks: this is the new form of collectivity.

It's through such an ample mobilization of people, intelligences and creativity that we will keep making strategic policies – be it in or outside governments – for the digital era.

Almost ten years after the beginning of Lula's government, I see that initiatives of civil society, of

the third sector and of non-governmental individuals have reached a more consistent, mature and new level.

Although I am now back leading the life of an artist,

I have never given up on taking part on this daily revolution we are living. There is still a long journey ahead of us. The encounters to come are not punctual. It is not a fight against this or that, but a great dispute over the directions our planet should take.

Many of the issues we called the public attention to back in the days of Ministry are still up to date. Examples are the impacts of digital culture over copyrights, with the new alternatives for licensing and managing contents that open new perspectives to subjects that used to be prisoners of the various forms of analog orthodoxy. We need to face this revolution without fear. No doubt it is going to be one of the most commented subjects in the 3rd edition of CulturaDigital.Br Festival.

We are in Rio. I welcome you, partners in dreams and adventures, to the city I have chosen to live in. The city that now presents itself as the international capital of Brazil where, for the next years, we will face the challenge of being in the centre of global attentions.

As the writer Oswald de Andrade once said, we are essential protagonists of the utopic dreams of a New World. I am sure our beauty will make the difference. But our capacity of innovation will be challenged. Thus the importance of this event, which may become the main stage for this collective exercise – the formulation of feasible alternatives that fit our necessity of a socially fair and environmentally sustainable development.

GILBERTO GIL

Embaixador do Festival CulturaDigital.Br

Ambassador of the CulturaDigital.Br International Festival

CULTURADIGITAL.BR 3ª EDIÇÃO

CULTURADIGITAL.BR 3RD EDITION

SOBRE O FESTIVAL | ABOUT THE FESTIVAL

Mais do que um evento para exposição de ideias e projetos, o Festival Internacional CulturaDigital.Br é um momento de encontro de agentes da cultura digital brasileira com seus pares no mundo. São realizadores, produtores e ativistas que atuam na interseção entre comunicação, cultura, política e tecnologia, promovendo inovações em suas áreas de atuação.

De 02 a 04 de dezembro, o MAM Rio e o Odeon Petrobras, no Rio de Janeiro, serão ocupados por palestras, debates, encontros, oficinas, exposições e performances artísticas. A proposta é articular referências mundiais e redes de atuação expressiva a partir de questões relevantes da conjuntura nacional e global, como a função da propriedade intelectual na era do conhecimento e os avanços do movimento do software livre, que integram a essência da cultura digital.

Esta terceira edição do encontro, que agora se denomina Festival CulturaDigital.Br, emerge no cenário de massificação e apropriação das tecnologias por jovens realizadores com um perfil marcante: eles não se encaixam no que tradicionalmente se entende por organizações nem estão ligados a filiações ideológicas rígidas. Jovens que estão muito mais preocupados com a prática e o processo, promovendo ações que descrevem e transformam a realidade.

Nessa dinâmica, técnica e política jamais podem ser observadas em blocos separados. Não se trata de um movimento de negação da política, mas de confrontação das estruturas caducas. O Festival CulturaDigital.Br é uma realização da Casa da Cultura Digital, um cluster criativo na cidade de São Paulo que abriga mais de 15 organizações.

More than an event intended to showcase ideas and projects, the CulturaDigital.Br Festival is a space to gather Brazilian digital culture agents with their peers from all over the world – producers and activists who operate in the intersection between culture, politics, and technology, promoting innovations in their fields.

From December 2 to 4, MAM Rio and Odeon Petrobras in Rio de Janeiro will be taken by keynote sessions, lectures, debates, meet-ups, workshops, exhibitions, and performances. Our goal is to articulate a discussion between some of the most expressive global specialists and networks, as well as the public, concerning the national and global scenario of digital culture – like the role of intellectual property in the digital age and the advances in free software development.

In its 3rd edition, the forum turned into festival emerges in the context of massification and appropriation of technology by young independent producers who don't necessarily fit in organizations nor have rigid ideological affiliations. Mostly, they are concerned with the practice and the processes that both describe and transform the cultural reality.

In this dynamic, technology and politics can't be separately considered. It's not about denying politics, but confronting old structures. The CulturaDigital.Br Festival is produced by the House of Digital Culture, a creative cluster located in São Paulo that comprises more than 15 organizations.



CULTURADIGITAL.BR 3ª EDIÇÃO

CULTURADIGITAL.BR 3RD EDITION

EDIÇÕES PASSADAS | PAST EDITIONS

Em 2009, quando o termo Cultura Digital nem constava na enciclopédia colaborativa Wikipedia, o Ministério da Cultura articulado com a sociedade civil lançou a rede social Cultura Digital.Br, uma plataforma que tem o objetivo de ser um espaço para a elaboração colaborativa de políticas públicas para o século 21, o século das redes, da informação, da produção imaterial.

Desse diálogo resultaram ações impactantes em defesa da cultura e do software livre, e também o fortalecimento de políticas públicas em favor do compartilhamento do conhecimento, como a defesa da reforma da Lei de Direitos Autorais [LDA] e a criação do Projeto de Lei feito por meio de uma consulta pública colaborativa: o Marco Civil da Internet, enviado pela Presidenta Dilma Rousseff ao Congresso, no dia 24 de agosto deste ano.

Nas duas edições anteriores [2009 e 2010], o público presente ao então Fórum da Cultura Digital Brasileira foi além do esperado e o encontro extrapolou suas propostas iniciais. A hashtag #culturadigitalbr esteve entre os assuntos mais comentados do Twitter, figurando na lista dos Trending Topics em 2010. Nesse mesmo ano, o público online, que acompanhou as palestras virtualmente, superou a audiência presencial do evento. A edição de 2009 contou com 700 pessoas em quatro dias de fórum; em 2010, o número de participantes subiu para 3,5 mil em três dias de atividades.

Uma grande arena de contatos foi formada e redes representativas do movimento, como a Transparência Hacker, RedeLabs e o Fora do Eixo viram suas propostas serem potencializadas pela conexão entre pessoas e redes ali reunidas.

As discussões levantadas ainda ressoam na internet, por meio da rede social CulturaDigital.Br, um espaço que conta hoje com mais de 8 mil membros ativos e abriga mais de 700 blogs sob a proposta de agregar as pessoas e o fluxo de conteúdos de forma inteligente, documentando o debate sobre os mais diversos aspectos da cultura digital no Brasil.

Esse processo tem uma série de registros abertos. Entre eles: o livro *culturadigital.br*, o vídeo *Remixofagia* [integrante da série 5X Cultura Digital], o site do Fórum de 2009 [culturadigital.br/seminariointernacional], o de 2010 [culturadigital.br/forum2010], o Simpósio Internacional de Políticas Públicas para Acervos Digitais [culturadigital.br/simposioacervosdigitais], uma série de entrevistas sobre digitalização de acervos [vimeo.com/album/227442], o projeto *Retalhos* [flimultimedia.com.br/retalhos], e a *Linha do Tempo da Cultura Digital no Brasil e no Mundo* [linhadotempo.culturadigital.org.br].

Após duas edições na Cinemateca de São Paulo, o encontro chega ao Rio de Janeiro. Pelo caráter múltiplo da programação, se assume como um Festival. Palestras, debates, atividades práticas, encontros, apresentações artísticas, experimentações, inovações e invenções diversas estarão presentes na programação, que você encontra neste guia.

In 2009, when the term 'Digital Culture' was taking its first steps and was not even listed in Wikipedia yet, the Brazilian Office of Culture launched CulturaDigital.Br in collaboration with the civil society, a platform intended intended to be a space to collectively prepare the cultural policies for the

21st century – the era of networks, information, and post-immaterial production.

This dialogue resulted in various actions in defense of free software; public policies for knowledge sharing, like the support for the Copyright Law reform; and the creation of the Marco Civil da Internet, a collaborative draft bill proposition for the establishment of a civil rights-based legal framework for the use of Internet, sent to the Congress by the president Dilma Rousseff herself on August 24th this year.

In the past editions [2009 and 2010], the number of attendees outreached our expectations and the event surpassed its original purpose. The #culturadigitalbr hashtag was among the most commented subjects on Twitter during the event, and appeared on the Trending Topics list of 2010. In the same year, the online public that watched the talks via internet outnumbered the already expressive present audience – in 2009, the event gathered 700 people in 4 days; in 2010, the number of attendees grew up to 3,500 in 3 days of activities.

A big arena was set at the event and networks that operate in the intersection between culture, politics, and technology, namely Fora do Eixo, Transparência Hacker and RedeLabs, had their actions potentiated by the interactions gathered in this space.

The debates initiated at the Festival continued to reverberate in the online world through our social network CulturaDigital.Br, a virtual space that currently hosts more than 700 blogs and has more than 8 thousand active members under the statement of gathering people and guiding the information flow wisely, thus documenting a broad range of debates concerning digital culture in Brazil.

A wide number of open documents telling the story of our events are available online. Among them, the CulturaDigital.Br book, the Remixofagia video [part of the 5X Digital Culture series], both 2009 [culturadigital.br/seminariointernacional] and 2010 [culturadigital.br/

forum2010] editions' websites, the International Symposium on Public Policies for Digital Archives [<http://culturadigital.br/simposioacervosdigitais/>], several interviews regarding the digitalization of collections, the Retalhos project [<http://aimultimidia.com.br/retalhos>], both Brazilian and International Digital Culture Timeline [<http://linhadotempo.culturadigital.org.br/>], and much more.

After the two first editions at the Cinemateca de São Paulo, the event now arrives at Rio de Janeiro as a Festival, due to the variety of simultaneous activities.

Keynote sessions, debates, workshops, meet-ups, artistic attractions, and several forms of experiments are contemplated on the schedule. You can find the complete agenda on this guide.



CULTURADIGITAL.BR 3ª EDIÇÃO

CULTURADIGITAL.BR 3RD EDITION

A CONSTRUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO | WORKING ON A SCHEDULE

Em 1º de setembro foi ao ar um chamado público de atividades para compor o Festival CulturaDigital.Br, intensamente divulgado pelo mundo. Computamos, no período de um mês, 358 inscrições dos cinco continentes e das mais variadas regiões brasileiras, abordando diferentes aspectos da cultura digital. A árdua tarefa de selecionar os projetos ficou a cargo de 11 curadores, notáveis no Brasil pela atuação na área.

A programação disponível aqui é composta ainda por propostas indicadas pelos curadores e pela organização do Festival, com base nas muitas sugestões que chegaram pelos canais de comunicação do encontro na internet.

Contemplar em diferentes níveis de profundidade questões e desafios em curso neste século 21 é um dos nossos objetivos. Mapear a produção atual que opera na intersecção entre cultura, política e tecnologia é outro.

As atividades que compõem a “grade oficial” são apenas um fio condutor do Festival, que nas outras edições, ainda como Fórum, já mostrava sua capacidade de estimular ações espontâneas e encontros frutíferos. É isso que se espera desta 3ª edição: ocupação dos espaços livres, criação de outras atividades, diálogos, apropriações em um processo de produção contínua para além dos dias do evento.

Andaimes e estruturas móveis foram pensados e projetados para receber a diversidade de ações que vão surgir nestes três dias. Ao todo são mais de 90 atividades: 7 palestras, 45 apresentações de projetos na Mostra de Experiências, 19 apresentações artísticas em Visualidades, Encontro de Rede, 7 rodas de conversa, 10 oficinas, um Laboratório Experimental e um Espaço Multimídia com programação constante. Nesta 3ª edição do Festival CulturaDigital.Br, 21 países estão representados, como uma pequena amostra da produção cultural digital contemporânea.

On September 1st, an open call to take part in the CulturaDigital.Br Festival went live and was intensely disclosed worldwide. Within a month, 358 registrations have been received coming from the five continents and several Brazilian regions, approaching different aspects of the digital culture. The hard work to select the projects was appointed to eleven curators, all of them known for the work done in their respective area.

The schedule available herein is also composed by projects indicated by the curators and the Festival's organization, based on the numerous suggestions received at the event's official communication channels over the internet.

One of our main goals is to embrace the questions and challenges of the 21st century in different levels of depth. Another one is to map the current production that lays on the intersection of culture, politics, and technology.

The activities comprised by the official program are only meant to be a starting point of how to participate of the Festival, that had already shown a potential to stimulate spontaneous actions and fruitful encounters since its past editions, when it was only a Forum. To occupy free spaces, create new activities, as well as to discuss and incorporate all that into a continuous production process, going beyond the event days – those are some of the expectations for this edition.

Scaffolds and movable structures were thought and designed to encompass the diverse actions that will come up during the event. On the whole, more than 100 activities are expected: 7 lectures, 49 presentations at the Experience Sharing space, 19 artistic works presented at Visualities, 7 Network Meet-Ups, 9 debates, 10 workshops, one Experimental Lab, and one Multimedia Space with nonstop programming. In its third edition, the CulturaDigital.Br Festival will gather representatives of 21 countries, a small sample of the contemporary digital production.

PROGRAMAÇÃO SCHEDULE

PALESTRANTES | SPEAKERS

Programação transmitida ao vivo pela internet em www.culturadigital.org.br
Lectures will be broadcasted live online at www.culturadigital.org.br

GILBERTO GIL: Músico, Ministro da Cultura do governo Lula [2003 a 2008] e embaixador do Festival, Gil é o anfitrião do espaço dedicado às palestras. | Musician, former Minister of Culture during the Lula government (2003 to 2008) and ambassador of the Festival, Gil's the host of the space dedicated to the lectures.



YOICHI BENKLER

SEXTA - 02 DEZ | FRIDAY - DEC 2

20H | 8PM

Yoichi Benkler é professor de direito na Universidade Harvard e co-diretor do Berkman Center for Internet and Society. Nos anos 1990, foi importante para a caracterização do papel da colaboração descentralizada na sociedade em rede. O livro *The Wealth of Networks* [2006] recebeu diversos prêmios, entre eles o da American Political Science Association. Benkler acaba de lançar *The Penguin and the Leviathan*, sobre a nova visão de mundo por trás da dinâmica da colaboração. Seu trabalho está disponível online gratuitamente em benkler.org. | Professor of Entrepreneurial Legal Studies at Harvard University, and co-director of the Berkman Center for Internet and Society. Since the 1990s, has played a part in characterizing the role of information commons and decentralized collaboration to innovation and information production in the network society. His book 'The Wealth of Networks' [2006] won several prizes, among which the American Political Science Association. Benkler just released 'The Penguin and the Leviathan - How Cooperation Triumphs Over Self-Interest', and his work can be accessed for free at benkler.org.

NOITE DE ABERTURA | OPENING NIGHT: Após a apresentação, haverá a exibição de *EstereoEnsaíos* (13'), curta-metragem brasileiro independente filmado com a tecnologia 3D4k, e coquetel com a dicotagem do projeto de Brasília Criolina. | After the initial presentation, screening of the independent Brazilian short film *EstereoEnsaíos* (13'), which was filmed with 3D4k technology; and cocktail party with Brasília Criolina Project as DJs.

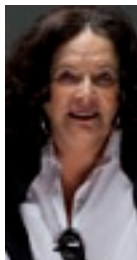


MICHEL BAUWENS

SÁBADO - 03 DEZ | SATURDAY - DEC 3

11H | 11AM

Fundador da Peer-to-Peer [P2P] Foundation, trabalha em colaboração com um grupo global de pesquisadores na exploração de produção de pares, governança e propriedade. Ele coproduziu o documentário *TechnoCalyps*, de Frank Theys, uma análise sobre a 'metafísica da tecnologia'. Bauwens é professor convidado da Universidade de Amsterdam e membro-fundador do Commons Strategies Group, comunidade que defende o avanço de bens de conhecimento comum [os commons]. | Founder of Foundation for Peer-to-Peer [P2P] Alternatives. Works in collaboration with a global group of researchers exploring peer production, governance, and property. Co-producer of Frank Theys' documentary "TechnoCalyps", an analysis about the 'metaphysics of technology'. Bauwens is currently a visiting professor at the University of Amsterdam, and also founding member of the Commons Strategies Group, community that defends the commons.



HELOISA BUARQUE DE HOLLANDA

15H | 3PM

Ensaísta e pesquisadora de literatura, com pós-doutorado em sociologia da cultura na Universidade de Columbia. Seu campo de pesquisa privilegia a relação entre cultura e desenvolvimento, poesia, culturas marginalizadas e cultura digital. Publicou livros centrais na crítica literária brasileira e hoje lidera a Universidade das Quebradas e o Polo de Cultura Digital, na UFRJ. É diretora da Aeroplano Editora e curadora do Portal Literat. | Literature essayist and researcher, with postdoc degree in Sociology of Culture at Columbia University, in New York. Her research field focuses on the relation between culture and development, poetry, marginalized cultures, and digital culture. Has published important titles on the Brazilian literary criticism area and is in charge of the Universidade das Quebradas and the Digital Culture Pole projects at UFRJ. She also leads the publishing house Aeroplano Editora and does the curatorship of Portal Literat.



KENNETH GOLDSMITH

17H | 5PM

Poeta americano e professor na Universidade da Pennsylvania. Em 1996, criou o site UbuWeb como um repositório de poesia, mas a demanda cresceu tanto que hoje ele organiza um arquivo digital e multimídia gigantesco que é referência mundial, repleto de pérolas e raridades. Criador do curso acadêmico de Escrita Não Criativa, que defende o uso do remix em textos literários, também é editor sênior do site PennSound, uma publicação em que poetas leem seus textos e os disponibilizam para download. | American poet and teacher at the University of Pennsylvania. Created the UbuWeb site in 1996, initially as a repository of poetry. Ever since, the demand for it has grown in such a manner that he now organizes a gigantic multimedia and digital archive that became a world reference, full of gems and rarities. Responsible for the creation of the Non Creative Writing course that defends the concept of remix in literary works, he also acts as senior editor for PennSound, a publication that gathers poets reading their own work and provides its content for free download.

PRÊMIO MOZILLA FIREFOX LIBERTADORES DA WEB | MOZILLA FIREFOX WEB LIBERATORS AWARD

19h30 | 7:30pm

DOMINGO - 04 DEZ | SUNDAY - DEC 4



HUGUES SWEENEY

11H | 11AM

Jornalista multimídia e produtor audiovisual canadense, lidera as produções do National Film Board of Canada [NFB]. Seus trabalhos, como os documentários interativos Waterlife e One Millionth Tower, são referência global na utilização de mídias digitais para produção de conteúdo audiovisual. Entre 2000 e 2007, Sweeney foi diretor da plataforma multimídia da Rádio Canadá, instituição pela qual produziu o projeto/plataforma Bande à Part. | Canadian multimedia journalist and audiovisual producer, he currently leads the productions of the National Film Board of Canada. His works, among which can be highlighted the interactive documentaries 'Waterlife' and 'One Millionth Tower', became a reference on the production of audiovisual content using digital media. Has also been the head of Radio Canada's multimedia platform from 2000 to 2007, where he conducted the Bande à Part project.



PAULO COELHO

15H | 3PM

[VIA VIDEOCONFERÊNCIA | BY VIDEOCONFERENCING]

Escritor do livro brasileiro mais vendido de todos os tempos, O Alquimista [1988]. Antes de dedicar-se à literatura, trabalhou como diretor e autor de teatro, jornalista e compositor. São de sua coautoria músicas célebres do canção nacional, como Gita e Medo da Chuva. Os mais de 20 livros que escreveu estão livres para download em seu blog, no qual se diz favorável ao copyleft, ou 'pirataria'. | Author of the Brazilian all-time best-selling book 'The Alchemist' [1988]. Before devoting himself to literature, he worked as journalist, composer, dramaturge and playwright. Co-authored some of the most famous national songs, like 'Gita' and 'Medo da Chuva', to name a few. Also, all of his 20 published books can be downloaded for free on his blog, where he has already declared himself to be in favor of 'piracy' or copyleft.



PHILLIPPE AIGRAIN

17H | 5PM

PhD em ciência da computação pela Universidade de Paris VII-Denis Diderot, pesquisador e CEO da Sopinspace [Sociedade pelos Espaços de Informação Pública], criadora de softwares gratuitos e serviços para processos democráticos e colaborativos na internet. Liderança fundamental do movimento do software livre na Europa, autor do livro "Causa Comum" e um dos fundadores da La Quadrature du Net, grupo de cidadãos que discute e defende liberdades da esfera digital. | PhD in Computer Science by the University of Paris VII-Denis Diderot, researcher, and CEO at Sopinspace [Society for Public Information Spaces], an organization that develops free software and provides services for democratic processes and collaborative works over the Internet. Author of the 'Common Cause' book, he is one of the leaders of the free software movement in Europe and also one of the founders of La Quadrature du Net, a citizen group dedicated to discuss and defend fundamental rights and freedoms in the digital sphere.

PROGRAMAÇÃO SCHEDULE

MOSTRA DE EXPERIÊNCIAS | EXPERIENCE SHARING

Representantes de projetos de cultura digital de vários países apresentam seus trabalhos em 15 minutos. A programação será transmitida ao vivo pela internet, em www.culturadigital.org.br

Representatives of selected digital culture projects from all over the world will have 15 minutes to present their work. This schedule will be broadcasted online live at www.culturadigital.org.br

Na Cinemateca do MAM Rio. Horários:

02 Dez [sexta-feira]: 14h30 às 19h30

03 Dez [sábado]: 10h30 às 19h40

04 Dez [domingo]: 10h30 às 17h05

At MAM Rio's Cinemateca. Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2:30pm to 7:30pm

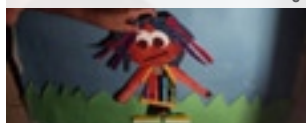
Dec 3 [Saturday]: 10:30am to 7:40pm

Dec 4 [Sunday]: 10:30am to 5:05pm

SEXTA - 02 DEZ | FRIDAY - DEC 2

LUDMÍDIA

ludimidia.org



BRASIL | PARANÁ

14H 45

Articulação de profissionais de educação em torno do uso de tecnologias como parte essencial do currículo contemporâneo. Trabalha o potencial artístico, lúdico, estético e sobretudo educativo dessas novas ferramentas.

2:45 PM

Laboratory that focuses on the creative use of technology in education as an essential part of the contemporary academic curriculum. Technological devices and their scientific, artistic, recreational, and aesthetic potential.

NO2SOMOS+

alejandroaraque.com/aablog



COLÔMBIA

15H 05

Projeto educacional de espaços nômades para a criação conjunta de conhecimento, investigação de processos de aprendizagem e ensino descentralizados. Apropriação tecnológica e linguagem artística para o fomento da educação colaborativa e autônoma.

3:05 PM

Educational project on nomadic spaces for the joint creation of knowledge, and the investigation of processes on decentralized learning and teaching. The appropriation of technology and the artistic language promoting a collaborative and autonomous education.

TEKO ARANDU

tekoarandu.org



BRASIL | MATO GROSSO DO SUL

15H 25

O projeto que na língua guarani significa "modo sábio de viver" tem como foco o levantamento, a digitalização, catalogação, produção, análise e divulgação da cultura e história dos Kaiowá e Guarani, no Mato Grosso do Sul.

3:25 PM

Named after an expression that means 'wise lifestyle' in the Guarani language, this project is destined to research, digitalize, classify, produce, analyse, and spread both the culture and history of Kaiowá and Guarani tribes from the state of Mato Grosso do Sul.

INTERAÇÕES ESTÉTICAS

culturadigital.br/sambaeraizafrosul



BRASIL | RIO GRANDE DO SUL

16H 05
Apresentação da experiência de interação estética entre cultura digital e cultura africana do projeto Samba e Raiz Africana, de Porto Alegre.

4:05 PM
Presentation of the experience of aesthetic interaction between digital culture and African culture related to the project Samba and African Origins from Porto Alegre.

AMIGOS DE JANUÁRIA

amigosdejanuaria.wordpress.com



BRASIL | MINAS GERAIS

17H 15
Iniciativa de mídia cidadã que ensina jovens a usar ferramentas digitais para o monitoramento da administração municipal da cidade de Januária (MG).

5:15 PM
Civilian media initiative that seeks to teach young people to use digital tools to monitor the municipal administration in the city of Januária (MG).

CHOKEPOINT

chokepointproject.net



HOLANDA

17H 35
O projeto pretende mapear os “donos” da internet, ou seja, onde estão os nós de controle do serviço usado por milhares de cidadãos globais.

5:35 PM
This project aims to map the ‘owners’ of the Internet. Where are the control nodes of the service used by thousands of global citizens.

BUS STOPS, CORNER STORES AND COUNTERTOPS

marionwilson.com



ESTADOS UNIDOS

17H 55
Proposta de “escultura social” feita por uma artista plástica, que inclui desmontar estruturas hierárquicas em salas de aula, transformar um trailer em laboratório ambulante e ter desabrigados como colaboradores.

5:55 PM
A proposal for a ‘social sculpture’ made by an American artist, which includes dismantling hierarchical structures in classrooms, transforming a 1984 RV in an itinerant laboratory, also having homeless people as collaborators.

DOMINEMOSLATIC / METOCA

dominemoslatecnologia.net



GUATEMALA

18H 15
Apropriação tecnológica para disseminar, coordenar e articular ideias e projetos sobre direitos de gênero. O grupo também atua em ações culturais, baseadas na teoria do Teatro do Oprimido em novas mídias.

6:15 PM
The group works with the appropriation of technology to disseminate, coordinate and articulate ideas and projects on gender rights. They also work with cultural activities such as the Theatre of the Oppressed and new media.

ADAMACHINE

cinthia.mobi/adamachine



BRASIL | RIO DE JANEIRO

18H 35

Intercâmbio de conhecimentos livres entre mulheres que trabalham e pensam temáticas relativas à política, à ciência, ao corpo, à arte e à tecnologia, para fortalecer uma rede feminina de pensamento, produção e investigação.

6:35 PM

The project is an exchange of knowledge among women who work and think issues relating to politics, science, body, art and technology, in order to strengthen a female network of thought, output, and investigation.

AGENTES INVISÍVEIS

dispositivodevisibilidade.blogspot.com



BRASIL | RIO DE JANEIRO

18H 55

A pesquisa "Vigilância distribuída: participação e visibilidade nas tecnologias de comunicação contemporâneas" busca identificar mecanismos de monitoramento de dados pessoais na internet brasileira e produzir mapas visuais para a compreensão do fenômeno.

6:55 PM

This project seeks to identify monitoring mechanisms that control personal data on the Brazilian internet and produce visual maps for understanding this phenomenon.

AMCV

contra-vigilancia.net



MÉXICO

19H 15

Com o objetivo de permitir que qualquer pessoa saiba a localização das câmeras de segurança de sua cidade, o coletivo desenvolveu um aplicativo com mapas e avisos para celulares e uma página web, na qual o desenvolvimento do projeto é documentado.

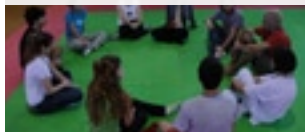
7:15 PM

The objective of this Mexican collective was to allow anyone to know the location of security cameras in their own city. An app and a website were developed with maps and warnings for cell phones, where the development of the project is documented.

SÁBADO - 03 DEZ | SATURDAY - DEC 3

CONTATO FESTIVAL

contato.ufscar.br



BRASIL | SÃO PAULO

10H 45

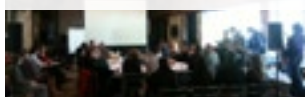
Há três anos, o grupo Contato Universitário, da UFSCar, procura estimular a produção artística e a cultura digital nas universidades, com chamadas públicas para inscrição de projetos multimídia no Festival Contato.

10:45 AM

Since 2008, the group Contato Universitário, from the University of São Carlos, UFSCar, seeks to encourage artistic production and digital culture in universities, with public calls for application of multimedia projects to participate in the Contato Festival.

CULTURE MONDO

culturemondo.org



TAIWAN

11H 05

Rede transnacional de produção cultural com foco em temas como arte e ativismo, cultura tradicional e desenvolvimento social.

11:05 AM

Digital natives and icons of the digital activism scenario in Taiwan and China.



11H 25
O Fórum de Cultura Livre de Barcelona é um dos mais importantes espaços de discussão e disseminação do conhecimento livre, por meio da proposição de uma agenda comum de ações. Em 2010, criou o Manual sobre Modelos Sustentáveis para a Criatividade na Era digital.

11:25 AM
The Free Culture Forum group seeks to create an international space for the dissemination of free knowledge and the establishment of a common agenda of actions to be undertaken. In 2010, they created the Manual on Sustainable Models for Creativity in the Digital Age.



11H 45
Promove a gestão, formação, pesquisa e produção de obras relacionadas à convergência entre arte e tecnologia e os outros aspectos da cultura digital, colocando-se como um articulador e formulador desse processo no Chile.

11:45 AM
Initiative administered by an interdisciplinary group of professionals that promote the management, training, research and production of research and works related to the convergence between art, science and technology.



12H 05
Projeto de articulação de laboratórios experimentais (hackerspaces, hacklabs, medialabs) de cultura digital do sul global, do mundo em desenvolvimento. Reflete sobre o uso social das tecnologias.

12:05 AM
Educational platform that revolves around the notions of art, science, technology and communities. It supports institutions, collectives and individuals committed to creating and promoting the social use of technologies.



12H 25
Integrante de uma rede de centros culturais independentes na Europa, o grupo procura abrir canais de troca entre artistas e curadores que trabalham com mídias digitais, ampliando essa articulação.

12:25 PM
Part of a network of independent cultural centers in Europe, the group seeks to open channels of exchange between artists and curators working with digital media, aiming to expand this channel and include more people in it.



13H 15
O projeto mapeia, na cidade de São Paulo, as obras de arte que estão nas ruas e passam despercebidas por já fazerem parte da paisagem. O site dá uma sinopse detalhada das obras e inclui comentários de um especialista.

1:15 PM
The project maps works of art on the streets of Sao Paulo that go unrecognized for being already part of the landscape. In addition to mapping, the site gives a detailed synopsis about the works with the comment of an expert.

MAPA SONORO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

www.uff.br/mapanosoro



BRASIL | RIO DE JANEIRO

13H 55

Plataforma para mapeamento das paisagens sonoras das cidades do Rio de Janeiro e de Niterói, em construção colaborativa para a formação de um “museu de sons” dos bairros e comunidades. A paisagem sonora do festival será registrada pelo grupo.

1:35 PM

Platform for mapping the soundscapes from the cities of Rio de Janeiro and Niterói, which is being built collaboratively, in the form of a ‘museum of sound’ of the neighborhoods and communities. The soundscape of the Festival will be recorded by the group.

MAPEAMENTO CARTOGRÁFICO COLABORATIVO DO RECÔNCAVO

ufr.edu.br/linklivre



BRASIL | BAHIA

13H 55

Mapeamento cartográfico com o uso de GPS e fotos aéreas da região do Recôncavo Baiano. No mapa, são ressaltados pontos de interesse na área e as informações são disponibilizadas para acesso público e contribuição coletiva.

1:55 PM

A cartographic mapping that uses GPS and aerial photos of the region of Recôncavo in Bahia. In the map, interesting points of the area will be highlighted. The information will be available for public access and collective contribution.

DELETED CITY

deletedcity.net



HOLANDA

14H 15

Mapa de visualização dos arquivos do extinto Geocities. Mostra o sistema de arquivos como um mapa urbano, com arranjos espaciais de “vizinhanças”. A navegação permite a visualização de páginas html e imagens do passado recente da web.

2:15 PM

Project on digital archaeology, the installation is a map of the files from the extinct Geocities. It shows the file system as an urban map, with spatial arrangements of ‘neighborhoods’. The navigation on the map allows viewing HTML pages and images from a recent past of the web.

LABORATÓRIO DA VISUALIDADE E VISUALIZAÇÃO

doriskos.wordpress.com/category/projetos



BRASIL | RIO DE JANEIRO

14H 35

O laboratório funciona como um espaço interdisciplinar e colaborativo, voltado para a pesquisa experimental de interações e visualizações de dados. Operando no tripé arte-design-tecnologia, propõe a construção de visualizações a partir do emprego de dados sobre a sociedade brasileira.

2:35 PM

An interdisciplinary and collaborative space, dedicated to experimental research of interactions and data visualizations. Operating on the tripod art-design-technology, it proposes the construction of visualizations based on the use of data of the Brazilian society.

COTIDIANO SENSITIVO: COMUNIDADES EM TRÂNSITO

cotidianosensitivo.info



BRASIL | RECIFE

15H 45

Projeto de criação de ambientes virtuais vivos a partir da captura de dados, em tempo real, de espaços em comunidades do nordeste brasileiro por meio de interfaces interativas (hardware e software) que registram imagens e mudanças climáticas/sensitivas do ambiente.

3:45 PM

Project for the creation of virtual-live environments using real-time data captured through interactive interfaces in areas in the Brazilian northeastern region, putting into images the environmental changes.

LALOCA

ufjf.br/laloca



BRASIL | MINAS GERAIS

16H 05

Laboratório que tem por objetivo estabelecer um polo de produção e pesquisa de mídias móveis, especificamente filmes locais, com roteiro interativo, usando ferramentas e sistemas operacionais abertos e criados em software livre.

4:05 PM

Laboratory of locative media that aims to establish a center for production and research of movies with interactive scripts, using tools and open operating systems, and raised on free software.

WASTE2NO

archinteractive.net/blog



CANADA

16H 25

Waste2No explora como a 'Internet of Things (IoT)' pode ser integrada a ambientes urbanos e domésticos em prol da sustentabilidade. Nessa etapa, o projeto pretende criar um site que permita às pessoas dividir, compartilhar, revender ou trocar tudo que ela produza ou tenha.

4:25 PM

Waste2No project explores how the Internet of Things (IoT) can be integrated with urban and domestic environments in order to enhance sustainability. In this stage, the project aims to create a website that allows people to share, sell or trade.

PROTEI

protei.org



FRANÇA | JAPÃO

16H 45

Protei é um barco-robô, desenvolvido em open hardware e open source, que recolhe poluição. A versão atual foi criada para a coleta de óleo derramado. Outros usos estão em discussão. O projeto ganhou em 2011 o prêmio VIDA da Fundacion Telefonica.

4:45 PM

Protei is a robot-boat that collects pollution, developed in open hardware and open source. The current version is designed to collect spilled oil, but others may emerge. The workshop will explore the potential of this new type of technology and its possibilities.

VURB

vurb.eu



HOLANDA

17H 05

Pesquisa em política e design urbanos relacionados a sistemas computacionais. Fornece orientação para projetos que investigam como utilizar recursos digitais em rede para mudar a forma de entender, construir e habitar as cidades.

5:05 PM

A research project on urban policies and design related to computer systems that provides guidance for projects that investigate how to use networked digital resources to change the way we understand, build and inhabit the cities.

LAB 100LINHAS BONET

obra.100linhas.net



BRASIL | SÃO PAULO

17H 25

Sol, vento, reforestamento, wi-fi, respeito, economia, Linux, sustentabilidade, metareciclagem, espaço, bricolabs, permacultura, reciclagem, ergonomia, autonomia energética, produção de alimentos e internet são princípios que guiam a construção do Lab 100 Linhas.

5:25 PM

Sun, wind, reforestation, wi-fi, respect, economy, Linux, sustainability, space, bricolabs, permaculture, recycling, ergonomics, energy independence, food production and internet are the guiding principles to 100linhas lab.

NEUROPLANETS

novi-sad.net



GRÉCIA

18H 15

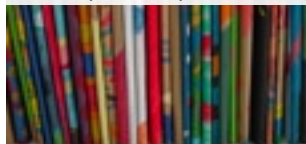
A neurociência sugere a existência de algoritmos fundamentais que podem traduzir qualquer estímulo para um código específico do cérebro humano. O projeto usou medições neurológicas para tentar visualizar as mesmas características de doenças neurológicas na reação do cérebro a certos tipos de som.

6:15 PM

Neuroscience suggests the existence of fundamental algorithms that can translate any stimulus for a specific code of the human brain. Through these codes, the project used neurological measurements to envision the same characteristics of neurological disorders in the brain's reaction to certain kinds of sound.

DULCINEIA CATADORA

web.me.com/marcosrosa/dulcineiacatadora



BOLÍVIA

18H 35

Coletivo composto por artistas, fotógrafos, jornalistas, grafiteiros, catadores de materiais recicláveis e filhos de catadores, com histórias de situação de rua. Grupo reconhecido internacionalmente por sua atuação artística e social.

6:35 PM

A group composed of artists, photographers, journalists, graffiti artists, street collectors and their children, with histories of homelessness. A group internationally recognized for its artistic and social activities.

INVENTIONS FOR A RED FUTURE

cargocollective.com/jtt



ESTÔNIA

18H 55

Projeto de storytelling. Em uma viagem no tempo, voltamos aos anos 80 e, na Estônia, ainda União Soviética, somos convidados a adentrar o laboratório de Matvei Petrovitch Bronstein. Descobrimos, pouco a pouco, nesse tour virtual, as invenções tecnológicas de Bronstein para um "futuro vermelho".

6:55 PM

Storytelling project. On a trip in time back in Soviet Union, we are invited to enter Matvei Petrovich Bronstein's laboratory. In this virtual tour we get to Bronstein's technological inventions for a 'Red Future'.

LONG DISTANCE VOODOO

arq.ufmg.br/lagear/?page_id=361



BRASIL | MINAS GERAIS

19H 15

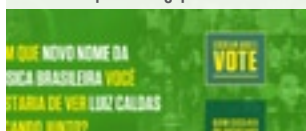
Projeto que investiga a atuação remota como forma de ampliar as sensações de presença e pertencimento dos usuários no espaço híbrido. Baseada na representação realista do espaço, busca desenvolver interfaces que se afastem da representação como meio de comunicação.

7:15 PM

Project that investigates the remote performance for enhanced feelings of belonging and the presence of users in the hybrid space. Based on the realistic representation of space, it seeks to develop interfaces that get away from representation as a way of communication.

COMPACTO PETROBRAS

compacto.blogspetrobras.com.br



BRASIL | RIO DE JANEIRO

19H 35

Encontros entre artistas de todo o Brasil que revelam momentos memoráveis da nova música brasileira, baseados no poder da diversidade e na criação coletiva.

7:35 PM

Meetings between artists from all over Brazil that reveal memorable moments of the new Brazilian music, based on the power of diversity and collective creation.



10H 45

Realizador de oficinas preparatórias para o Festival mostra o resultado do processo de criação compartilhada desenvolvido em uma série de encontros que ocorreram no segundo semestre no RJ. O foco é a linguagem audiovisual e a produção de vídeos

10:45 AM

Members of SESC-Rio talk about their experience in workshops of shared creation process, where participants were introduced to the audiovisual language through simple and accessible technology resources.



11H 05

Empreendimento solidário que debate e reflete sobre alternativas para a produção musical, utilizando a lógica da troca de serviços e produtos para a produção de discos. Levantam a discussão crítica sobre indústria fonográfica, direitos autorais e modelos de remuneração.

11:05 AM

Collaborative and solidary enterprise that trades the production of CDs for money, services or other products. They'll talk about the workarounds necessary for their creation in order to contribute to a critical debate on the music industry, copyright and possible alternatives.



11H 25

Projeto que visa à criação do primeiro museu cinematográfico virtual do Brasil, com a catalogação de equipamentos do cineasta Roque Araujo. Aborda o uso da internet como possibilidade de disseminação, compartilhamento, conservação e preservação de acervo.

11:25 AM

Project that seeks to create the first virtual film museum in Brazil, with a collection of works by the filmmaker Roque Araujo. The use of the Internet as a dynamic platform that creates new possibilities for sharing, conservation and preservation of archives.



11H 45

Festival de performances audiovisuais que ocorre desde 2005 no Rio de Janeiro. Seu principal conceito é unir em um mesmo palco arte visual e sonoridade experimental em espetáculos multimídia.

11:45 AM

A festival of audiovisual performances that happens in Rio since 2005. Its main purpose is to promote visual art and experimental sound sharing the same stage on multimedia shows.



13H 00

Fundada no início dos anos 1980, a pioneira associação de hackers promove a liberdade de acesso à informação, a liberdade de expressão e a transparência de governos. O grupo organiza o Chaos Computer Camp [CCC], o mais importante encontro internacional de hackers do mundo

1:00 PM

Founded in early 1980's, the pioneer hackers association promotes freedom of access to information, freedom of speech and governments transparency. The group organizes the Chaos Computer Camp, the most important gathering of hackers in the world.

CODE FOR AMERICA

codeforamerica.org



ESTADOS UNIDOS

13H 20

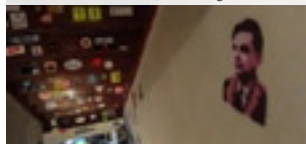
Programa de incentivo à participação política cidadã por meio do oferecimento de bolsas em parceria com governos locais. O foco é construir projetos usando tecnologias criativas e open source.

1:20 PM

Fellowship program in partnership with local governments that seeks to build projects using creative technologies in Open Source in order to facilitate the popular participation in politics.

GAROA HACKER CLUBE

garoa.net.br



BRASIL | SÃO PAULO

13H 40

O primeiro hackerspace, laboratório comunitário de tecnologia, do Brasil surgiu em São Paulo em 2010. Atualmente, seus integrantes movimentam uma rede de interessados no assunto com representantes de quase todo o país e forte articulação internacional.

1:40 PM

During the festival, members of the Garoa Hacker Clube will explain how to assemble a hackerspace in 44 days. Hackers, supporters and the general public are welcome to participate, share and collaborate.

MERCADO BRASILEIRO DE GAMES

<http://bit.ly/rdE7Ze>



BRASIL | RIO DE JANEIRO

14H

Análise crítica sobre o cenário brasileiro dos jogos eletrônicos a partir de temas como o panorama atual, o estado da academia, dificuldades e gargalos para desenvolvimento e a função social do jogo.

2 PM

Critical analysis on the Brazilian games scene based on topics like the current situation, the roll of the academy, difficulties to its development and the social function of the game.

PRETTY RESISTANT

nycresistor.com



ESTADOS UNIDOS

14H 20

A apresentação aborda os riscos do uso da tecnologia RFID (identificação por radiofrequência) para a proteção de dados pessoais e ensina ao público como proteger suas informações.

2:20 PM

This workshop will explain how RFID works, how it can be used and the risks of using this small electronic circuit that communicates wireless to a short distance.

DREAMMACHINE

mapmob.org



HOLANDA

15H 30

O projeto incentiva jovens a mapear os seus sonhos usando telefones celulares para produzir e georreferenciar fotos e vídeos. O objetivo é estimular a realização de desejos e a criação de um mapa do imaginário de diversas comunidades do mundo.

3:30 PM

This project aims to encourage young people to use their cell phones as a tool to put their community on a digital map. Through this map, it's also possible to visit other places virtually, creating a bridge between different parts of the world.

SERENDIPITOR

serendipitor.net



ESTADOS UNIDOS

15H 50

Aplicativo para iPhone desenvolvido no Centro de Arte e Tecnologia Eyebeam, em NY, que sugere uma nova forma de navegação virtual por mapas, gerando significado nas rotas.

3:50 PM

iPhone app that suggests a new way to navigate. You can find something looking for something else. You give the starting and ending points and the app suggests a route between them. You can increase or decrease the complexity of the route depending on how much time you have to do it.

PROCOMUN

ybsite.net



ESPAÑA

16H 10

A produtora espanhola YProductions é um exemplo de Empresas do Commons (commons companies), que tem o compartilhamento de conhecimento como objetivo principal, refletindo sobre sustentabilidade de ações culturais.

4:10 PM

From the idea of Procomun, the Spanish Yproductions examines concepts associated with innovation in the cultural sphere, in order to develop critical analysis of work in the economic and cultural fields.

CULTIVO CC

cultivo.cc



BRASIL | RIO DE JANEIRO

16H 30

O Cultivo.cc é a primeira rede de financiamento coletivo de projetos (crowdfunding) associada às leis de incentivo do Brasil. Proporciona o encontro entre projetos aprovados nessas leis e incentivadores.

4:30 PM

CULTIVO.cc is the first crowdfunding network associated with the incentive laws for culture in Brazil. It promotes the meeting between approved projects in these laws and possible supporters.

BITCOIN

bitcoinconsultancy.com



INGLATERRA

16H 50

O sistema financeiro descentralizado baseado na troca de pares (peer to peer) e livre do controle unificado propõe a criação de uma moeda digital baseada em código aberto.

4:50 PM

Building the new digital economy without needless middlemen, free from control on how our money is used. Bitcoin is an international low-cost highly-divisible decentralised always-running private secure fast method of payment.

OMIDYAR NETWORK

omidyar.com



ESTADOS UNIDOS

17H 10

O trabalho da instituição que investe e auxilia projetos de transparência pública, mobilização cidadã e incentivo ao engajamento político em todo o mundo.

5:10 PM

Media, markets, and the government can be powerful mechanisms for people to improve their lives. Yet to be effective, they must be transparent and accountable to the people they benefit. What is Omidyar Network, how it works and what kind of projects they fund.

PROGRAMAÇÃO

SCHEDULE

VISUALIDADES | VISUALITIES

Exibições e criações artísticas no espaço dedicado à experimentação estética. Além das apresentações, rodas de conversa sobre os projetos em destaque.

Innovative perspective on the translation of certain aspects of the digital culture and language-related issues in artistic experiments being exhibited and collectively created in locus.

Horários:

2 Dez [Sexta]: das 14h às 22h

3 Dez [Sábado]: das 10h às 22h

4 Dez [Domingo]: das 10h às 14h

Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2pm to 10pm

Dec 3 [Saturday]: 10am to 10pm

Dec 4 [Sunday]: 10am to 10pm

SEXTA - 02 DEZ | FRIDAY - DEC 2

JANDIG

memelab.com.br/jandig



BRASIL | SÃO PAULO

14H - 22H

Códigos QR (QR codes) espalhados pelo Festival ganham sentido com a aplicação que exibirá uma exposição em realidade aumentada. Na tenda de Visualidades é possível baixar o aplicativo permanentemente.

2 PM - 10 PM

The installation proposes the visualization of digital creations in the physical space of the event through QR codes. The reading application, Jandig, will be available in bluetooth totems around the Festival.

NEWTON & JOBS

youtube.com/user/deniseathilina



BRASIL | RIO DE JANEIRO

14H - 16H

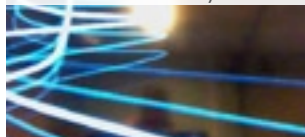
A partir de duas (ou mais) projeções de slides e filmes, transparências artesanais são criadas e projetadas. As sobreposições dessas imagens no espaço são fotografadas, filmadas e editadas em um filme.

2 PM - 4 PM

Old slides and pieces of photographic film gain a handcrafted layer and get projected on the wall. The overlaying of these projected images are then recorded in video and edited.

INTEGRARTE ENTREGARTE

vimeo.com/29723511



BRASIL | RIO DE JANEIRO

14H - 19H30

O projeto cria visualizações e sonorizações de movimentos corporais para a criação de uma instalação que explora o corpo no espaço por meio de Kinect e Processing.

2 PM - 7:30PM

The project creates visualizations and sonorisation of body movements to explore its relation with the space. An interactive installation is created using Kinect and Processing.

VIDEOARTE MAM



BRASIL | RIO DE JANEIRO

14H - 16H

Mostra dos trabalhos de mulheres vídeo-artistas, brasileiras e estrangeiras.

2 PM - 4 PM

Videart works made by brazilian and foreign women.

SOÑANDO SATELITES

stereotips.net/?page_id=555&lang=en



BRASIL | RIO DE JANEIRO

20H - 22H

Soñando Satelites é uma instalação sonora em tempo real que propõe que olhemos para o céu como um território a ser explorado e hackeado. Programada em software livre.

8 PM - 10 PM

Soñando Satelites is a real-time satellite sound installation that proposes to look over our head as a land to explore and hack. Coded in free software.

CÉU DA PALAVRA

vimeo.com/16793009



BRASIL | RIO DE JANEIRO

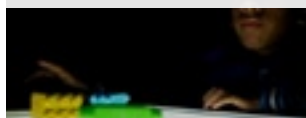
02 - 03 - 04 DEZ | 20H - 22H

Pipas brancas são empinadas à noite, enquanto um projetor lança, ao céu, imagens de trechos de poemas. Para lê-los, é preciso controlar as pipas.

DEC 2 - 3 - 4 | 8 PM - 10 PM

White kites are flown in the nighttime, while words of poems are released unto the sky. In order to read the poems, the audience needs to make the kites fly together.

SINFONIA ELÍPTICA



BRASIL | MINAS GERAIS

10H - 11H

Instalação musical interativa na qual o público brinca com a composição sonora por meio da manipulação de elipses na interface e uma mesa de distorção sonora.

10 AM - 11 AM

Interactive musical installation manipulated by the public through elliptical forms on the interface, a different kind of sound table.

SUBWAY SONIC BEAT

subwaysonicbeat.bandcamp.com



BRASIL | SÃO PAULO

11H 30 - 12H30

Música eletrônica feita com video games, visando a uma nova maneira de se pensar música com sons de baixa resolução e aparelhos de baixo custo.

11:30 AM - 12:30 PM

Electronic music made with videogames, trying to envision a new way of making music with low-def sounds and low-cost equipment.

MOSTRA TUDO

omidyar.com

MOSTRA TUDO

BRASIL | SÃO PAULO

NISE ANO 3000

museuimagensdoinconsciente.org.br



BRASIL | RIO DE JANEIRO

TEATRO PARA ALGUÉM

teatroparaalguem.com.br



BRASIL | SÃO PAULO

SUFFERROSA

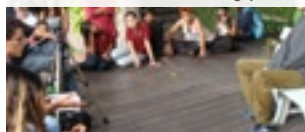
sufferrosa.com



POLÔNIA

MÍDIAS SUB URBANAS

coletivoanticinema.blogspot.com



BRASIL | RIO DE JANEIRO

13H - 14H

Na Mostra Tudo três convidados apresentam suas playlists de vídeos online. Os objetivos são quebrar a arquitetura da web e promover cruzamentos de referências.

14H 30 - 16H

Visualização de parte do acervo do Museu de Imagens do Inconsciente, que compõe o projeto feito com base em um dispositivo idealizado pela psiquiatra Nise da Silveira na década de 1970, antes da difusão da tecnologia digital.

18H - 19H 30

O grupo, que atua na fronteira entre o teatro e o audiovisual, apresenta uma compilação de peças feitas ao longo de seus dois anos de atuação. Haverá ainda um debate sobre teatralidade digital a partir do livro "Efêmero Revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital".

20H - 22H

Projeto de filme "neo-noir" interativo de Dawid Marcincowski, com referências à história do cinema mundial e premiado em vários festivais europeus de interatividade. A peça audiovisual tem vários finais e permite diferentes navegações pela narrativa.

10H - 11H

Mostra de filmes de baixo orçamento realizados em oficinas de audiovisual por todo o Brasil e em cooperação coletiva e democrática.

1 PM - 2 PM

The web architecture is designed to make us relate to those who are similar to us. The goal of Mostra Tudo is to break this rule, enabling different meetings. Three guests from diverse identities present their online video playlists.

2:30 PM - 4 PM

A platform for the visualization of big image archives that uses the Museum of Images of the Unconscious as an example. Based on the ideas of Brazilian psychiatrist Nise da Silveira in 1970.

6 PM - 7:30 PM

This group that works in the boundaries of theater and audiovisual will show a digest of the dramatic plays made on the last two years. A debate on digital theatre will also take place, having the book 'Efêmero Revisitado: conversas sobre teatro e cultura digital' as reference.

8 PM - 10 PM

An interactive 'neo-noir' film by Dawid Marcincowski that culls from the history of world cinema and won various awards in European festivals.

10 AM - 11 AM

A session of low-budget films produced collectively during audiovisual workshops around Brasil and Rio de Janeiro.

DOMINGO - 04 DEZ | SUNDAY - DEC 4

REFRANKENSTEIN 3D



BRASIL | MINAS GERAIS

10H - 14H

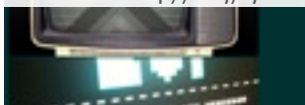
Equipamento que homenageia o quinetoscópio da Edion Co, exibindo clássicos do cinema mudo reeditados em 3D anaglífico com trilha sonora contemporânea.

10 AM - 2 PM

A piece of equipment that pays homage to the Edion Co. kinetoscope, showing classics of silent cinema reedited in 3D with a contemporary soundtrack.

HOL | PONTO, UM VIDEOGAME SEM VENCEDOR

<http://bit.ly/vyETXZ>



BRASIL | MINAS GERAIS

10H - 11H 30

Performance audiovisual com sons e imagens sincronizados acionados por um console retrô construído e programado pelo artista.

10 AM - 11:30 AM

Audiovisual performance with synchronized sound and images that are controlled by an old console modified and programmed by the artist.

MINDSCAPES

vimeo.com/26628176



BRASIL | SAO PAULO

11H 30 - 12H 30

Performance audiovisual de Fernando Velázquez que explora a ideia de paisagem relacionada à atividade cerebral, ao pensamento e ao imaginário.

11:30 AM - 12:30 PM

Fernando Velázquez audiovisual generative performance that explores the idea of landscape in its relationship to brain activity, thought and imagery.

INVENTÁRIO DAS SOMBRAS

youtube.com/watch?v=YJ-wjaAMnJM



BRASIL | RONDÔNIA

11H 30 - 12H 30

Durante a performance, um grupo de artistas negocia com os participantes a doação de sua sombra. Depoimentos e vídeos são gravados em DVD e distribuídos sob licença Creative Commons.

11:30 AM - 12:30 PM

During the workshop/performance, a group of artists bargains with the audience the donation of their shadow. Video testimonials are recorded in DVD and released under Creative Commons.

RONGO HUNGAORA: SECOND NATURE (TRAVELING)

<http://bit.ly/sYXoFk>



NOVA ZELÂNDIA

12H 30 - 14H

Uma tentativa de construir uma ponte entre a cultura maori e a cultura europeia da Nova Zelândia. As projeções com curadoria de Ian Clothier abordam o digital e o pós-digital de forma híbrida.

12:30 PM - 2 PM

An attempt to bridge the Maori culture and the European culture of Neo Zealand. Art and science works are recontextualized as cultural symbols of faith systems.

PROGRAMAÇÃO SCHEDULE

LABORATÓRIO EXPERIMENTAL | EXPERIMENTAL LAB

Espaço dedicado à apropriação crítica e ao desenvolvimento de tecnologias baseadas em princípios abertos e livres. Nas bancadas do espaço, ocorrem simultaneamente oficinas criadas de forma colaborativa entre os projetos participantes do Festival. Outros workshops pontuais compõem a programação da área.

A space dedicated to critically incorporate and develop technologies based on open and free principles. In its stands, previously established workshops as well as some others collaboratively created on-the-go take place simultaneously among the selected projects.

Horários desta atividade

2 Dez [Sexta]: das 14h às 22h

3 Dez [Sábado]: das 10h às 22h

4 Dez [Domingo]: das 10h às 18h

Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2pm to 10pm

Dec 3 [Saturday]: 10am to 10pm

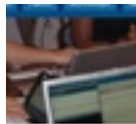
Dec 4 [Sunday]: 10am to 6pm

BITCOIN



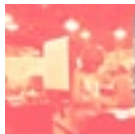
Inglaterra

CICLOHACK



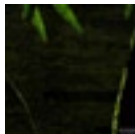
Brasil | SP

COMO SER MEDIALAB?



Brasil | SP

COTIDIANO SENSITIVO



Brasil | PE

DREAM- MACHINE



Holanda

ESCUTA NÔMADE



Brasil | CE

ESPAÇO MACÂMBIRA



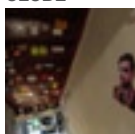
Brasil | SP

LAB 100 LINHAS BONET



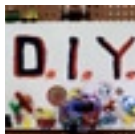
Brasil | SP

GAROA HACKER CLUBE



Brasil | SP

GAMBIOLINO



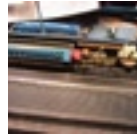
Brasil | MG

LABSURLAB



Brasil | MG

NYC RESISTOR



Brasil | DF

GENERADORES DE ENERGIA ELÉCTRICA COM BASURA ELECTRÓNICA



Colômbia

LABORATÓRIO DE CARTOGRAFIAS INSURGENTES



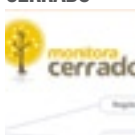
Brasil | RJ

LABORATÓRIO DE VISUALIDADE E VISUALIZAÇÃO



Brasil | RJ

MONITORA CERRADO



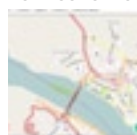
Brasil | DF

MAPA SONORO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



Brasil | RJ

MAPEAMENTO CARTOGRÁFICO DO RECÔNCAVO



Brasil | BA

PANDEIRO MONTAGEM



Brasil | RJ

PROCESSING E INTERATIVIDADE GRÁFICA



Brasil | MG

PROTEI



Japão, França e Espanha

QUASE-CINEMA — CRIAÇÃO DE SOFTWARE CRIATIVO



Brasil | DF

ÔNIBUS HACKER



Brasil | SP

WASTE2NO



Canadá

ACAO W3C BRASIL PELA ACESSIBILIDADE NA INTERNET



Brasil

OFICINAS WORKSHOPS

BRICOTECNOLOGIA

O termo usado para designar a fabricação digital artesanal, a tecnologia “faça você mesmo”, é um dos eixos de programação do Lab, que proporcionará a vivência de laboratório com a troca de experiências entre os diversos projetos.

ATIVIDADE PERMANENTE | HELD PERMANENTLY

This term attributed to digital handcraft and DIY technology is one of the main attractions on this axis' program, providing a Lab experience by means of know-how exchange among several projects.

SEXTA - 02 DEZ | FRIDAY - DEC 2

QUASE-CINEMA

Softwares de performance criativa com foco em OpenFrameworks, Processing e Blender 3D.

19H | 7 PM

Creative performance softwares focused on OpenFrameworks, Processing, and Blender 3D.

SÁBADO - 03 DEZ | SATURDAY - DEC 3

PROCESSING E INTERATIVIDADE GRÁFICA

Introdução à computação gráfica interativa baseada em Processing, linguagem livre de programação usada para visualização de dados e criação de animações.

10H | 10 AM

Introduction to interactive graphic design based on Processing, a free programming language used to visualize data and create computer animations.

MAPEAMENTO EM WORDPRESS, DRUPAL E OUTROS CMSS LIVRES

15H 30 | 3:30 PM

Como utilizar informação georreferenciada em diferentes gerenciadores livres de conteúdo, como WordPress e Drupal.

How to use georeferenced information in different content management tools, like WordPress and Drupal.

CARTOGRAFIA

17H 30 | 5:30 PM

Haverá formação de grupo, no primeiro dia, para a caminhada e coleta de dados pelo Rio de Janeiro.

Ipê Leeway: Visit to IPE, at Morro da Conceição, a political digital culture space in Rio de Janeiro. The tour aims to collect data for further activities.

DOMINGO - 04 DEZ | SUNDAY - DEC 4

Oficina continuada com coleta de dados e visualização do material.

14H | 2 PM
Handling and visualizing data collected by the Lab group.

PROGRAMAÇÃO SCHEDULE

ESPAÇO MULTIMÍDIA | MULTIMEDIA AREA

Laboratório coletivo de produção e compartilhamento de conteúdo produzido e criado no Festival. O espaço reúne representantes de coletivos culturais e projetos de cobertura do evento, recebe oficinas, rodas de conversa e é aberto ao público. Computadores, projetores e ilha de edição de vídeo estarão disponíveis aos participantes.

Collective lab destined to produce and share the knowledge bloomed at the Festival. Besides from being open to the public, this space gathers representatives of cultural collectives, projects covering the event, workshops, and debates. Computers, a projector and a video-editing station will also be available to the public.

Horários:

2 Dez [Sexta]: das 14h às 22h

3 Dez [Sábado]: das 10h às 22h

4 Dez [Domingo]: das 10h às 18h

Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2pm to 10pm

Dec 3 [Saturday]: 10am to 10pm

Dec 4 [Sunday]: 10am to 6pm



PROJETOS QUE PARTICIPAM DO ESPAÇO MULTIMÍDIA PROJECTS TAKING PART IN THE MULTIMEDIA SPACE

#POSTV

postv.org

BRASIL | SÃO PAULO

ANGUTV

AnguTV

BRASIL | RIO DE JANEIRO

LIBRE GRAPHICS MAGAZINE

libregraphicsmag.com

PORTUGAL E CANADÁ

CUT & PASTE

<http://bit.ly/f2K1qx>

BRASIL | GOIÁS

BAIXACULTURA.ORG

baixacultura.org

BRASIL | RIO GRANDE DO SUL

PROYECTO PALABRA RADIO

vimeo.com/28987179

MÉXICO, CHILE, NIGÉRIA E EUA



OFICINA WORKSHOP

SÁBADO - 03 DEZ | SATURDAY - DEC 3

DESIGN COMMONS

12H | 12 PM

Oficina que busca incentivar projetos abertos, aproximar os designers dos softwares livres de desenho e dar continuidade à ação dos cartazes colaborativos.

Workshop that pretends to encourage open source projects, involve designers with free drawing softwares and continue the collaborative posters activitie.

PROGRAMAÇÃO

SCHEDULE

ENCONTRO DE REDE | NETWORK MEET-UP

Coletivos, grupos, pessoas e instituições organizam, durante o Festival, encontros internos que potencializam interlocuções com outras comunidades e com o público geral. O espaço acolhe atividades autogestionadas, com programação já confirmada pelas seguintes redes: Metareciclagem, Transparência Hacker, Recursos Educacionais Abertos (REA), Circuito Fora do Eixo, Universidade da Cultura Livre, Rede de Cultura Digital Indígena, #amanhãdigital e Partido Pirata.

Horários:

2 Dez [Sexta]: das 14h às 22h

3 Dez [Sábado]: das 10h às 22h

4 Dez [Domingo]: das 10h às 22h

Collectives, groups, institutions, and individuals organizing open meetings during the Festival, potentializing the dialog between different communities. This space receives self-managed activities, as well as others already confirmed by the following networks: Metareciclagem, Transparência Hacker, Recursos Educacionais Abertos (REA), Circuito Fora do Eixo, Universidade da Cultura Livre, Rede de Cultura Digital Indígena, #amanhãdigital and Partido Pirata.

Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2pm to 10pm

Dec 3 [Saturday]: 10am to 10pm

Dec 4 [Sunday]: 10am to 10pm

PROGRAMAÇÃO

SCHEDULE

ARENA

Rodas de conversa sobre questões políticas e estéticas da atualidade, com participação aberta ao público.

Debates concerning political and aesthetic issues of today, open to public participation.

Horários:

2 Dez [Sexta]: das 14h às 22h

3 Dez [Sábado]: das 10h às 22h

4 Dez [Domingo]: das 10h às 22h

Schedule:

Dec 2 [Friday]: 2pm to 10pm

Dec 3 [Saturday]: 10am to 10pm

Dec 4 [Sunday]: 10am to 10pm

A CONSTRUÇÃO DE LABORATÓRIOS DE CULTURA DIGITAL | BUILDING DIGITAL CULTURE LABS

14H | 2 PM

É possível “abrir” os gabinetes de Brasília para cada cidadão interferir na política do país e produzir novas relações com o poder? | Is it possible to “open” the chambers in Brasilia so that every citizen can get involved in the country’s politics and promote new rapports with the authorities?

COMO A CULTURA DIGITAL E OS PARLAMENTOS PODEM SE ARTICULAR? | HOW TO ARTICULATE DIGITAL CULTURE AND THE CONGRESS?

16H30 | 4:30 PM

Encontro entre os ativistas e os representantes políticos para uma conversa olho no olho sobre as novas relações de poder. | Joint activity between labs and the public authorities to discuss new propositions for this area in Brazil.

TECNOLOGIAS SOCIAIS E CULTURA DIGITAL | SOCIAL TECHNOLOGIES AND THE DIGITAL CULTURE

10H 30 | 10:30 AM

Atividade programada pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro. Troca de experiências entre iniciativas brasileiras que se apropriam das novas tecnologias para transformação social, com especial atenção às que tem foco em lan houses. | Activity idealized by the Rio de Janeiro State Office of Culture. Experience sharing between national initiatives that engender social transformation using new technologies , paying special attention to the projects focused on lan houses.

Ocupações, Revoluções, Redes: Articulação do Movimento Global | OCCUPATIONS, REVOLUTIONS, NETWORKS: ARTICULATING A GLOBAL MOVEMENT

14H | 2 PM

A “Primavera Árabe” no Oriente Médio, o acampamento em Wall Street, os 99% indignados ao redor do mundo e os anônimos. Como a cultura digital altera as noções de tempo e espaço e possibilita mudanças velozes nesse mundo ligado e interconectado, em que tod@s são protagonistas? | The Arab Spring on the Middle East, the Occupy Wall Street movement, the 99% outraged population all over the world, as well as some anonym characters: How does the digital culture alter the perceptions of time and space, allowing fast-paced changes in the online interconnected world, where everyone plays a main role?

CULTURA DIGITAL E POLÍTICAS PÚBLICAS NO RIO DE JANEIRO | DIGITAL CULTURE AND PUBLIC POLICIES IN RIO DE JANEIRO

16H 30 | 4:30 PM

Atividade programada pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro. Troca de experiência entre iniciativas públicas que já aproximam mídias digitais e novas tecnologias no Estado do Rio de Janeiro. Garantir a presença governamental e aumentar a possibilidade de participação política da população é o foco da conversa. | Activity idealized by the Rio de Janeiro State Office of Culture. Experience sharing between public entities that already play a part approaching social media and new technologies in the state of Rio de Janeiro. A debate focused on assuring governmental presence and increasing the population's political participation.

DIÁLOGOS ENTRE STARTUPS E A CULTURA LIVRE? | DIALOGS BETWEEN STARTUPS AND THE FREE CULTURE

19H 30 | 7:30 PM

Existe diálogo entre a cultura livre e as novas empresas startups .com? O software livre, a banda larga, a democratização do acesso à tecnologia e à informação versus o receio do mercado e suas normas de controle. Há possibilidade de respiro no cerceamento, na restrição e no zelo das empresas pela propriedade? | Can we conceive a dialog between the free culture and the upcoming dotcom startups that have huge profits and very limited useful lives? Free software, broadband, and the democratization of technology and information versus the market apprehension and its control standards. Is it possible to find gaps on the companies' excessive care with property and their obsession of restraining it?role?

DOMINGO - 04 DEZ | SUNDAY - DEC 4

BIOHACKING — VIDA E PROPRIEDADE | POLICIES FOR DIGITAL CULTURE LABS

10H 30 | 10:30 AM

Quais são os limites para o avanço das novas tecnologias? Pessoas comuns, apaixonadas por biologia, apresentam alternativas ao desenvolvimento de tecnologia molecular em experimentos nas garagens de casa, alimentando a cena crescente de invenções científicas fora de grandes corporações ou universidades. Mobilização social e tecnológica de uma ciência cidadã. | What are the limits to the progress of new technologies? Average people, these biology enthusiasts present an alternative to the development of molecular technology doing experiments in their own houses, nurturing the growing trend of scientific findings far away from big corporations and universities. Technological and social mobilizations of a citizen science.

ABERTURA E PARTICIPAÇÃO CIDADÃ NA CULTURA DIGITAL | CITIZENSHIP PARTICIPATION AND OPENNESS IN THE DIGITAL CULTURE CONTEXT

14H | 2 PM

Atividade organizada pela Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura para falar do SNIC e do registro de obras intelectuais. | Activity organized by the Ministry of Culture's Office for Cultural Policies to discuss the SNIC (a national system of cultural information) and the register of intellectual work.

TECNOFAGIA: CULTURA DIGITAL E ESTÉTICAS CONTEMPORÂNEAS | TECHNOPHAGY: DIGITAL CULTURE AND THE CONTEMPORARY AESTHETICS

16H30 | 4:30 PM

Nada se cria, tudo se copia, se transforma. Tudo se cria, tudo é novo. A antropofagia como recriação, diversificação e distribuição da arte e da estética. Novas visões, novos meios de fazer arte. As novas tecnologias possibilitando a novidade a partir da mistura. | Nothing is created, everything is copied and transformed. Everything is created, it's all brand new. The anthropophagy as a means to re-elaborate, diversify and spread both art and aesthetics. New visions, new ways of doing art. How new technologies, with the idea of mixing, give room to innovation.

PROGRAMAÇÃO SCHEDULE

SHOW DE ENCERRAMENTO | CLOSING EVENT

Palco no MAM Rio

Horário:

04 Dez [domingo]: 19h

Stage at MAM Rio

Schedule:

Dec 4 [Sunday]: 7pm

A REVOLUÇÃO DO FREVO

O maestro pernambucano Spok apresenta no Festival CulturaDigital.Br show exclusivo baseado nos sons que influenciaram sua vida. Acompanhado de seu amigo sertanejo, o cantor Josildo Sá, e dos músicos Adelson Silva (bateria), Renato Bandeira (viola), Beto Hortis (sanfona), Hélio Silva (baixo), Dedé Simpatia (Percussão), Fabinho Costa e Enok Chagas (Trompetes), Marcone Túlio e Thomas Barros (Trombones), Gilberto Pontes e Kebinha (Saxofones), faz uma homenagem a Luiz Gonzaga. Sambas de Latada, Baião, Ciranda e Frevos estão no repertório. Também fazem parte do show: o artista digital Jarbas Jacome e o projeto Multiplicidade_Imagem_Som_Inusitado.

Jarbas acompanhará a apresentação musical com sua obra "Flor de Ilha Formosa ou Taiwanese Flower", que promove interação em tempo real do som executado com a composição de imagens. O Multiplicidade interferirá no show com uma apresentação experimental de arte visual.

FREVO REVOLUTION

Coming directly from Pernambuco, maestro Spok presents an exclusive concert at CulturaDigital. BR International Festival, based on the sounds that changed his life. Accompanied by the singer Josildo Sá, a friend of his from the countryside, and by the musicians Adelson Silva (drums), Renato Bandeira (guitar), Beto Hortis (accordion), Hélio Silva (bass), Dedé Simpatia (percussion), Fabinho Costa and Enok Chagas (trumpet), Marcone Túlio and Thomas Barros (trombone), Gilberto Pontes and Kebinha (saxophone), the group will pay homage to Luiz Gonzaga. Samba de Latada, Baião, Ciranda and Frevo are some of the Brazilian rhythms of their repertoire.

The digital artist Jarbas Jacome and the Multiplicidade_Imagem_Som_Inusitado will also participate on the show. Jarbas will join the group with his work "Flor de Ilha Formosa ou Taiwanese Flower", that promotes real-time interaction of the sound played and the images displayed; and the Multiplicidade collective will step in with an experimental performance of visual art.

MAPA DO MAM

MAM'S MAP





01 LABORATÓRIO EXPERIMENTAL
EXPERIMENTAL LAB

02 LOUNGE

03 ENCONTRO DE REDE
NETWORK MEET-UP

04 ARENA

05 ESPAÇO MULTIMÍDIA
MULTIMEDIA AREA

06 MOSTRA DE EXPERIÊNCIAS
EXPERIENCES SHARING

07 VISUALIDADES
VISUALITIES

08 ÔNIBUS HACKER
HACKER BUS

09 REDÁRIO
CHILL OUT AREA

10 BANHEIRO
RESTROOM

11 ALIMENTAÇÃO
FOOD

12 ILHA DE RECARGA
BATTERY RECHARGE SERVICE

13 CREDENCIAMENTO
ACCREDITATION

CASA DA CULTURA DIGITAL

HOUSE OF DIGITAL CULTURE



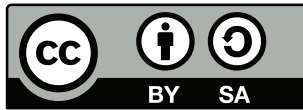
A Casa da Cultura Digital é um espaço aberto em todos os aspectos, inclusive na liberdade de escolha sobre como se organizar. Criada em 2009, em São Paulo, realiza suas atividades não com a finalidade de acumular ganhos financeiros, mas, sim, para permitir que seus integrantes façam aquilo que acreditam, tendo como ponto de partida as enormes possibilidades geradas pelas redes interconectadas e pelo livre pensar. Trata-se, sobretudo, de uma rede de cooperação, na qual a tecnologia e o desejo de transformar a realidade se aproximam, produzindo arranjos inovadores.

A casa está em uma vila de estilo eclético, construída no início do século passado, localizada no entroncamento dos bairros da Barra Funda, Santa Cecília e Campos Elísios. Nela, habitam pessoas que atuam em empresas, redes e organizações não governamentais, além daquelas que desenvolvem outros projetos e processos, todas trabalhando [se divertindo?] com o objetivo de estabelecer trocas entre si. Pode-se dizer que a CCD é uma [des] organização que partilha permanentemente o seu código-fonte, de tal maneira que para se integrar a ela basta querer contribuir.

The House of Digital Culture is an open space in the broadest of senses, which includes the freedom to determine how it is organized. Created on 2009 in São Paulo, its activities are not conducted with the intention of generating profit, but instead, having in mind that its members must do what they believe in, starting from the ginormous possibilities furnished by the interconnected networks and freethought. Overall, it is a cooperation network, where both technology and the will to transform the reality draw nearer, producing innovative arrangements.

The house is located in an eclectic villa that dates from the beginning of the last century, in-between Barra Funda, Santa Cecília, and Campos Elíseos neighborhoods. There you can find people doing their job for companies, networks, and nongovernmental organizations, besides from those that develop other projects and processes, all of them working (or should we say amusing themselves?) with the purpose of collaborating with one another. The CCD can be envisaged as a (dis)organization whose source-code is constantly shared and, in such a manner that to become part of it, one must only be willing to contribute.

WWW.CASADACULTURADIGITAL.COM.BR



Esta obra está licenciada sob Creative Commons BY-SA 3.0. É permitido o compartilhamento livre da obra, remix e uso comercial.

This work is licensed under Creative Commons BY-SA 3.0. You are allowed to share, remix and make commercial use of the work.

WWW.CULTURADIGITAL.ORG.BR



REALIZAÇÃO



PARCERIA



SPONSOR



PATROCÍNIO



SECRETARIA DE CULTURA

FUNDAÇÃO VALE



Ministério da Cultura

