



PROGRAMAÇÃO COMPLETA

23 DE SETEMBRO, TERÇA-FEIRA

10h às 10h30 | ABERTURA INSTITUCIONAL

DANILO SANTOS DE MIRANDA (DIRETOR REGIONAL DO SESC EM SÃO PAULO)

10h30 às 11h30 | CONFERÊNCIA DE ABERTURA

CULTURA COMO REDE E AS REDES DA TECNOLOGIA DIGITAL

André Lemos (BRA)

Parece ser um lugar comum apontar as implicações do desenvolvimento das tecnologias digitais sobre a cultura. Não encontramos nenhum domínio livre de contaminação (economia, política, educação, ciência, artes, entretenimento...). O surgimento de uma *cultura digital* seria a novidade da época atual. Falamos agora de uma *sociedade em rede*. A questão que se coloca é: como a cultura, desde sempre uma rede sociotécnica complexa, se relaciona hoje com as redes das tecnologias digitais? Quais as dimensões dessas redes e como elas mediam e constituem a cultura?

Nesta conferência, propõe-se pensarmos o conceito de rede a partir de duas dimensões. Por um lado, como movimento, mediação se fazendo e se desfazendo a todo momento, como o espaço-tempo que se desenha na dinâmica das associações. Rede é aqui o atual, a alteração de uma coisa em outra. Por outro lado, rede é fixação, a infraestrutura que permite o movimento das coisas. Rede é aqui a potência, o virtual que coloca tudo em contato. A observação das mudanças contemporâneas na cultura deve prestar atenção à circulação das ações, à experiência. Hibridizando as redes, podemos escapar, enfim, do desvio fácil da visão essencialista, seja da cultura, seja da técnica, e enxergar melhor a “novidade” da cultura contemporânea.

Sobre o palestrante

André Lemos é engenheiro, mestre em Política de Ciência e Tecnologia pela COPPE/UFRJ e doutor em Sociologia pela Université René Descartes, Paris V, Sorbonne. Atualmente é Professor do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da UFBA. Pesquisador do CNPq, membro titular do Comitê Assessor do CNPq para a área de comunicação (2009-2012) e coordenador Geral do Comitê Assessor para as áreas de Comunicação, Ciências da Informação, Museologia e Artes do CNPq (2011-2012).



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

11h30 às 13h00 | MESA 1

MEDIAÇÕES CULTURAIS: ACESSO E APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E DA TECNOLOGIA

Marco Antônio de Almeida (BRA)

As possibilidades abertas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) apontam para questões relacionadas à apropriação social da informação e à construção do conhecimento. Atualmente, o elemento de divisão social mais importante é a capacidade educativa e cultural de utilizar a internet. Refletir sobre esse processo e suas mutações é pensar simultaneamente em políticas educacionais, culturais e da informação. Por outro lado, o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. Se ainda é prematuro falar-se num processo de *democratização* do acesso à informação cultural e de novas práticas dos usuários, é evidente que o processo tecnocultural em curso descortina possibilidades inéditas e promissoras nesse sentido. Estas serão avaliadas a partir de algumas experiências exemplares do Brasil, América Latina e Espanha.

Sobre o palestrante

Marco Antônio de Almeida é bacharel e mestre em Sociologia pela Universidade de São Paulo, e doutor em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas. Leciona e orienta no curso de Ciências da Informação e Documentação da FFCLRP-USP e no programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da ECA-USP. Pesquisa nas seguintes áreas: teoria social da comunicação e da informação; mediação e ação cultural; sociologia da cultura, sociabilidade e novas tecnologias; políticas culturais e da informação. Líder do PRACTIC - Grupo de Estudos de Práticas Culturais e Tecnologias de Informação e Comunicação.

A GESTÃO CULTURAL COMO GESTÃO DE APRENDIZAGENS CONTRACULTURAIS

Sergio D'Antonio Maceiras (ESP)

Propõe-se explorar conjuntamente a trajetória que os conceitos *centro cultural* e *gestor cultural* têm tido na Espanha, com a finalidade de dar visibilidade a uma lógica que se supõe ser comum a todos os novos espaços de ação social. Partindo dessa base, pode-se chegar a falar de convivência, empoderamento e utilidade pública a partir de uma perspectiva situada sob aquela que compreende o papel que o gestor cultural pode cumprir na atualidade, e o papel das novas tecnologias dentro de todo esse processo. Os espaços de empoderamento e de convivência no âmbito das novas tecnologias, assim como dos centros culturais, se encontram imersos dentro de lógicas que interferem, e inclusive impedem, que as relações que são fomentadas e construídas em seu seio liberem a inovação social que se espera delas. Dentro dessa dinâmica, o papel do gestor cultural



nesses espaços de aprendizagem pode ser tanto o de um gestor do conflito como o de propulsor de uma inovação social por parte das comunidades (tanto *físicas* como *virtuais*) que lhes permita um empoderamento e aprendizagem cidadã horizontal e comum.

Sobre o palestrante

Sergio D'Antonio Maceiras é professor do Departamento de Filosofia do Direito, Moral e Política II da Universidade Complutense de Madri. Licenciado em Sociologia, mestre em Análise Sociocultural do Conhecimento e da Comunicação. Participa em projetos de inovação docente e educativa; é editor da Revista Teknokultura e secretário da Revista Política y Sociedad. Desenvolve atualmente sua tese sobre a história das revistas científicas e seu papel no espaço acadêmico de construção de conhecimentos.

13h00 às 14h30 | ALMOÇO

14h30 às 16h00 | MESA 2

GAÎTÉ LYRIQUE: LUGAR CIDADÃO, LUGAR CULTURAL, LUGAR CRIATIVO

Jerome Delormas (FRA)

A Gaîté Lyrique é um centro cultural parisiense, que explora a criação na era digital, cruzando todas as disciplinas da criação, algumas tradicionais, mas também as linguagens que tentam se inventar (transmídia, jogo, código, design interativo, interfaces, etc.). Esse lugar de vida e de compartilhamento de experiências e de pensamentos é concebido como um *lugar-mídia*, como um hipertexto que liga as especialidades. Nesta palestra, a tecnologia é pensada sob a perspectiva dessa experiência, abordada não somente por ela própria, mas também por seus usos.

Sobre o palestrante

Jerome Delormas é diretor geral da Gaîté Lyrique. Antigo diretor do cinema Lux-scène Nationale de Valença e do centro de arte da Ferme du Buisson, foi igualmente diretor do Instituto franco-japonês de Kansai e da vila Kujoyama em Kyoto e adido cultural em Bilbao. Ocupou diversas funções no Ministério da Cultura, entre as quais a de membro do comitê de peritos para a dança e de consultor para as artes plásticas. Codirigiu o festival Nuit Blanche de 2007 em Paris.

EVENTUALIDADES: LINGUAGENS DO TEMPO REAL

Marcus Bastos (BRA)

A multidão nas ruas. Sombras de corpos refletidas na arquitetura imponente. Improvisos numa composição musical. Acidentes que mudam os rumos de uma



peça de teatro. Imagens generativas. Um olhar capturado por um sensor de biometria. Um bipe que salta na tela do celular em reação ao comentário sobre a frase recém-publicada. O ponto que se desloca conforme o carro afaste-se do bairro. Acontecimentos em que um instante qualquer muda o funcionamento de um conjunto complexo de relações ou dados em tempo real reconfiguram o estado de um sistema tornaram-se comuns num momento em que as redes digitais são elementos rotineiros da vida cotidiana. As linguagens contemporâneas vêm experimentando muitas possibilidades em diferentes contextos, que vão das mídias locativas aos processos de mapeamento e experiências de cinema ao vivo. Esta palestra vai apresentar exemplos relevantes e situá-los no contexto de uma sociedade em que estados de presente contínuo e expandido parecem eclipsar a extensão do passado e modificar a duração das memórias.

Sobre o palestrante

Marcus Bastos é doutor em Comunicação e Semiótica e professor da PUC-SP. Escreveu a coletânea de ensaios *Limiares das Redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea*, publicada pela Editora Intermeios. Dirigiu documentários experimentais como *Giuseppe*, etc (lançado na Mostra SESC de Artes, 2011) e *Cidades Visíveis* (com o LAT-23, Rumos Itaú Cultural *Linguagens Expandidas*, 2010). Desenvolveu composições audiovisuais como *ausências* (com Dudu Tsuda, lançada na Bienal do Mercosul, 2009) e *fluxos* (com o *telemusik*, comissionada pelo Paço das Artes). Entre seus trabalhos recentes estão *Lugar Nenhum* (corpo-instalação de Vera Sala, com ambiente arquitetônico criado por Hideki Matsuka, 2014) e *Canteiro de Operações* (videoensaio criado para o DVD de Nelson Brissac, Heloisa Marigoni e José Resende, 2012).

16h00 às 16h30 – INTERVALO

16h30 às 18h00 | MESA 3

INSTITUTO CULTURAL DO GOOGLE - NOVAS TELAS, NOVAS JANELAS
Alessandro Germano (BRA)

Desde sua formação, há 3 anos, o Instituto Cultural do Google estabeleceu vínculos com mais de 500 instituições culturais do mundo todo e levou, através da Internet, mais de 6 milhões de artefatos artísticos e históricos a uma audiência global — trilhando assim seu objetivo de ajudar na disseminação de tesouros culturais por parte das instituições parceiras, e promover linguagens e possibilidades complementares de fruição de acervos. Pretendemos nesta sessão oferecer mais detalhes sobre o Instituto Cultural do Google e dissecar algumas das potencialidades tecnológicas que ele traz para as experiências de artistas, institutos, educadores e amantes da arte e da história em geral.



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

Sobre o palestrante

Alessandro Germano possui mais de 15 anos de experiência profissional nas áreas de inovação, desenvolvimento de novos negócios, gestão de parcerias e start-ups. Atualmente lidera a área de parcerias estratégicas para uma ampla gama de produtos no Google Brasil, entre as quais os relacionados ao Instituto Cultural. É o responsável pelo estabelecimento de múltiplas parcerias com os museus e institutos participantes no Brasil e na América Latina. Engenheiro eletricista pela Escola Politécnica da USP, e mestre em administração pela FGV-SP, possui especialização em inovação pela Stanford University.

DA IDADE DA MÁQUINA E DA MATÉRIA À IDADE DA MÍDIA E DOS DADOS

Christiane Riedel (ALE)

Internet, mídias sociais e computação móvel recuperam a promessa de interatividade e colaboração entre artistas e usuários, de uma maneira abrangente. Isso permite uma troca permanente de dados assim como uma estreita colaboração entre arte e ciência. A equação do século anterior homem-máquina-matéria agora dá lugar à equação homem-mídia-dados. A atmosfera que necessitamos para sobreviver é complementada por uma infosfera que nos ajuda a sobreviver em um mundo baseado na rede e controlado por algoritmos.

Sobre o palestrante

Christiane Riedel estudou História da Arte, História da Arquitetura e Literatura, com ênfase em Século XX e em Arte Contemporânea. É professora de Financiamento da Cultura e Direito na Universidade Internacional de Karlsruhochschule. Desde 2002 é gerente geral do ZKM | Centro de Arte e Mídia Karlsruhe na Alemanha. O ZKM iniciou sua produção há 25 anos no campo de mídia visual, instalações interativas e música eletrônica e acústica com um programa mundial de residência para artistas e cientistas. A instituição promove o diálogo entre as artes e tem apoiado, desde o início, a colaboração entre artistas de diversos gêneros, originando novos formatos híbridos de arte. Devido à sua ênfase na interatividade com a audiência/público, o ZKM apresenta-se como uma instituição permeável, performativa e participativa.

CRIATIVIDADE COLETIVA RADICAL: EMPODERANDO COMUNIDADES POR MEIO DA ESTÉTICA DE PRESENÇA E CONTEXTO

Fabian Wagmister (ARG)

O modelo de *computação pessoal* acionado pelo capitalismo corporativo continua a promover a virtualização do território comunal e a experiência incorporada, dando ênfase à universalização da percepção e expressão e ao enfraquecimento final das fundações de identidades locais. Nesse contexto, a criatividade parece amplamente reduzida a uma série de impulsos individuais reativos e difusos, uma cadeia de ações pessoais descontextualizadas e sem direitos. Um diálogo



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

com todos e com ninguém, Uma expressão sem consequência ou até sem significado.

Modelos alternativos para o uso da tecnologia de computação para expressão criativa são possíveis. Ao trocar o foco de computação pessoal para *computação cívica cultural*, surge um conjunto diferente de projetos e de parâmetros de implementação que estabelece um novo foco de criatividade e expressão no processo dialético comunitário, reescrevendo-o em corpo capacitado e um território compartilhado autenticamente para enfrentar as necessidades sociais reais e as aspirações coletivas.

O que está ocorrendo no mundo externo pode estar em relação dialógica com o teor do sistema, e pode ser um componente importante de sua estrutura conceitual e estética. Um sentido do *aqui e agora* pode ser atingido, que traz a urgência e a relevância aos mecanismos interpretativos, expressivos desse ambiente de *Computação Cívica Cultural*.

Sobre o palestrante

Fabian Wagnmister é chefe do Programa de Produção do Departamento de Cinema, Televisão e Mídia Digital da UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles), onde também é diretor fundador do Centro de Pesquisa em Engenharia, Mídia e Performance (REMAP). Na UCLA criou o Programa sobre Culturas Digitais, um projeto de pesquisa aplicada que reúne estudos regionais e tecnologias digitais para apoiar o desenvolvimento de identidades tecnológicas específicas culturalmente autorizadas. Em 2002 criou o Centro Hipermediático Experimental Latino-americano (cheLA) em Buenos Aires, um projeto dedicado à pesquisa e experimentação nas intersecções de comunidade, cultura e tecnologia. O foco principal do cheLA é o desenvolvimento de uma estrutura para Computação Cívica Cultural, uma abordagem centralizada no relacionamento entre criatividade coletiva e capacitação cívica.

24 DE SETEMBRO, QUARTA-FEIRA

10h00 às 11h30 | MESA 4

MARCO CIVIL DA INTERNET: IMPACTOS NA PRODUÇÃO CULTURAL

Carlos Affonso Pereira de Souza (BRA)

O Brasil acaba de aprovar o Marco Civil da Internet, uma lei inovadora e ambiciosa, que trata de diversos princípios e direitos para a regulação da rede no País. Vários dispositivos do Marco Civil impactam a produção cultural: desde a defesa da liberdade de expressão na rede, através da criação de um mecanismo de responsabilização de provedores que não incentiva a retirada de conteúdos, até a defesa da chamada neutralidade da rede, proibindo discriminação sobre o tráfego de dados com base em critérios como o local de acesso, de destino e considerações políticas, culturais e religiosas sobre o conteúdo em si.



Para entender quais são os pontos relevantes dessa nova lei para a produção e a disseminação de obras culturais, a palestra passa em revista os artigos pertinentes, enfatizando quais são as interpretações que já começam a aparecer nos diversos debates e decisões judiciais sobre temas como liberdade de expressão, direitos autorais, neutralidade da rede e responsabilidade por danos causados na rede.

Sobre o palestrante

Carlos Affonso Pereira de Souza é diretor do Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS). Doutor e mestre em Direito Civil pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Pesquisador visitante do Information Society Project, da Faculdade de Direito da Universidade de Yale. Professor da UERJ e da PUC-Rio. Membro da Comissão de Direito Autoral da OAB/RJ. Conselheiro do Instituto NUPEF. Consultor do Observatório da Internet no Brasil, uma iniciativa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

CREATIVE COMMONS: PRÁTICAS ARTÍSTICAS EMERGENTES E A REGULAÇÃO DA PROPRIEDADE CULTURAL

Primavera De Filippi (ITA)

A produção criativa está atualmente regulamentada de acordo com as concepções tradicionais de autoria e trabalho – os dois pilares da lei de direitos autorais (copyright). Com as tecnologias digitais e o desenvolvimento de plataformas de produção colaborativa, testemunha-se hoje a emergência de novas práticas artísticas que encorajam maior participação e colaboração – os dois pilares da produção compartilhada por comunidade (commons-based peer production CBPP).

Hoje em dia, as tecnologias digitais encorajam a produção de obras abertas e dinâmicas. Muitas dessas obras são interativas, pois requerem a intervenção do público no processo de produção. Elas são frequentemente inacabadas, parte de uma plataforma de produção online, onde os usuários são convidados a contribuir, de uma maneira ou de outra, para um maior refinamento das obras que consomem.

Portanto, para operar mais livremente, o CFPP necessita de uma estrutura legal que suporte a produção colaborativa e o reuso de obras criativas. Isso é geralmente atingido por meio de licenças específicas livres/abertas (tais como as Licenças Creative Commons) que eliminam algumas das restrições definidas de antemão nos termos da lei.

Sobre o palestrante

Primavera De Filippi é pesquisadora no CERSA / CNRS / Universidade de Paris II, e no Berkman Center for Internet & Society, em Harvard, onde investiga os desafios criados pelas aplicações de multimídia no contexto de computação em nuvem e redes *peer-to-peer*. É doutora pelo European University Institute em



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

Florença, onde explorou os desafios legais da lei de direitos autorais no ambiente digital. É administradora da Associação Communia para domínio público, coordenadora da Open Knowledge Foundation, e perita legal para o Creative Commons na França.

11h30 às 13h00 | MESA 5

ICONOMIA: ALÉM DOS PARADIGMAS DIGITAIS

Gilson Schwartz (BRA)

As transformações já provocadas pela economia digital em todos os setores econômicos, cadeias de valor, suprimentos, logística, consumo e reciclagem, modelos de negócios e de gestão, financiamento e distribuição, exigem do empreendedor, dos trabalhadores criativos e dos gestores de espaços coletivos novas competências e novos paradigmas organizacionais que remetem para a construção de um mundo que esteja além da sociedade do controle, do espetáculo e do próprio digital. Esta apresentação discute tal realidade, refletindo sobre o conceito de *iconomia* ou *economia dos ícones*, cuja compreensão é interdisciplinar e aberta à transformação contínua. Inovação, sustentabilidade e diversidade formam o tripé do novo modelo que pode aprofundar desigualdades, radicalizar no uso da violência e produzir assustadores processos de manipulação da memória coletiva. Entre o potencial e o risco, o jogo da iconomia supera o mercado e o Estado como espaços de criação e destruição de valor.

Sobre o palestrante

Gilson Schwartz possui graduação em Economia e em Ciências Sociais pela USP, mestrado e doutorado em Ciência Econômica pela UNICAMP e atividades de pós-doutorado como professor visitante do Núcleo de Pesquisa em Relações Internacionais e no Instituto de Estudos Avançados, ambos da USP. Desde 2005 é professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes da USP. Criou o grupo de pesquisa Cidade do Conhecimento. É diretor para a América Latina da rede internacional Games for Change.

ECONOMIA COMPARTILHADA

Ladislau Dowbor (BRA)

As novas tecnologias modificaram significativamente as relações entre produtores, distribuidores e consumidores, as formas de produção (maior acessibilidade aos meios de produção) e de consumo cultural (facilidades de armazenamento e portabilidade, liberdade de fruição em diferentes espaços e tempos). Pretende-se refletir sobre as formas de economia que emergiram das novas formas de financiamento (crowdfunding, por exemplo) e os desafios da



superação dos modelos tradicionais, em direção ao paradigma da colaboração, e não mais só para a competição.

Sobre o palestrante

Ladislau Dowbor é formado em Economia Política pela Universidade de Lausanne, Suíça, e doutor em Ciências Econômicas pela Escola Central de Planejamento e Estatística de Varsóvia, Polônia. Atualmente é professor titular no departamento de pós-graduação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo nas áreas de economia e administração. Atua como Conselheiro no Instituto Polis, CENPEC, IDEC e outras instituições.

13h00 às 14h30 | ALMOÇO

14h30 às 16h00 | MESA 6

MÉXICO: ESTUDOS DE PÚBLICO E NOVAS TECNOLOGIAS

Cissi Montilla (MEX)

Aproximar-se dos usuários com ferramentas inteligentes que permitam conhecê-los melhor, aproveitar as novas tecnologias para esses fins, potencializar elementos culturais capazes de estimular a participação das pessoas através das múltiplas formas de interação atuais são parte do trabalho que estamos desenvolvendo e que tem permitido obter um conhecimento melhor e mais amplo do fenômeno cultural.

Esta palestra discute como nos últimos dez anos o México intensificou seu processo de estudo de públicos no âmbito cultural, particularmente através do Sistema de Informação Cultural e das diferentes ferramentas projetadas especialmente para isso.

Esses estudos não somente têm servido para o projeto de políticas públicas, mas, também, para o trabalho de gestores, promotores e funcionários do setor, que se vinculam com os distintos públicos usuários, de tal forma que as ofertas, serviços e produtos respondam realmente às necessidades bem definidas e a um enfoque pertinente das ações que permitam promover a formação de novos públicos.

Sobre o palestrante

Cissi Montilla é diretora de Educação Artística e Serviços Culturais do Instituto Queretano da Cultura das Artes (México). Assessorou, de 2009 a 2011, a criação de Ecossistemas de Informação Cultural Complexa – ESICs, na América Central, em um projeto da Agência Espanhola de Cooperação Internacional (AECID). Como Secretária Executiva das Políticas Públicas Culturais do CONACULTA - Conselho Nacional para a Cultura e Artes no México, coordenou a RENIC - Rede Nacional de Informação Cultural, e o SIC - Sistema de Informação Cultural.



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

O GOVERNO COMO PLATAFORMA: DADOS ABERTOS E PARTICIPAÇÃO CIDADÃ **José Murilo Costa Carvalho Junior (BRA)**

Na sociedade em rede, os cidadãos estão desenvolvendo o poder de desencadear a inovação, o que resultará em uma melhor abordagem para a governança. Neste modelo, o governo pode atuar efetivamente como organizador e facilitador, e não como motor inicial da ação cívica.

Apresentamos o conceito de implementação do Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais - SNIIC, plataforma do Ministério da Cultura cuja principal novidade está em reunir os arranjos de transparência fundamentados no modelo *open data* (dados abertos), com as potencialidades da participação direta da sociedade civil através de interfaces típicas das mídias sociais. A estratégia é focar no design da participação buscando soluções simples, mínimas, que possam evoluir com a colaboração direta dos interessados.

A partir das oportunidades que a formatação em rede implicam, o SNIIC visa a ser uma interface dinâmica e viva, que organize a disponibilização de informações culturais e contribua para a produção, gestão e difusão da produção e da diversidade cultural brasileira para usos diversos. É o *governo como plataforma*.

Sobre o palestrante

José Murilo Costa Carvalho Junior é coordenador-geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura – setor que vem buscando trazer os elementos da cultura digital para os objetivos do governo, transformando as possibilidades abertas pela rede em políticas públicas. É também um participante ativo da blogosfera brasileira e internacional – seu blog Ecologia Digital, iniciado em 2002, procurou desde o princípio traduzir para o português os conceitos e ideais ligados ao ativismo digital. Sua atividade nesse campo o levou ao projeto Global Voices Online, do Berkman Center, onde foi editor para a língua portuguesa entre 2006 e 2009.

16h às 16h30 | INTERVALO

16h30 às 17h30 | CONFERÊNCIA DE ENCERRAMENTO

INTERARTHINGS?...

Silvio Meira (BRA)

dafen: [um monte de] humanos copiando [grandes] mestres ad infinitum.

eDavid: um robô -muitos robôs- pintando como rembrandt [e quem mais?], agora?

emily howell: software comendo como vivaldi [e bach... e outros], pra que?

watson: respostas, diagnósticos... análises, sínteses e... criatividade?



ENCONTRO INTERNACIONAL CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Os novos desafios da gestão cultural

23 E 24 DE SETEMBRO DE 2014

kilobots: "desenham" estrelas, agora; "pintariam" os "grandes mestres", depois?
em rede?

mas o que há de novo? mozart não sabia disso [no *musikalisches würfelspiel*]?
e **queneau**, muito depois, nos *cent mille milliards de poèmes*?...

será que a economia -e a economia criativa, nela...- é [sempre foi] toda
programável?

coisas, em rede, **conectadas, relacionadas, interagindo** para criar
significados?

será que **CRIATIVIDADE** corre o risco de... e **É SÓ** o[s] ato[s] de **PROGRAMAR** o
CRIATIVO? sim? não? por que?... será que vamos conseguir articular
coreografias **HUMANAS** e das **COISAS** para atingir resultados **ÚNICOS** e
SURPREENDENTES?

Sobre o palestrante

Silvio Meira é engenheiro eletrônico pelo ITA, mestre em Informática pela Universidade Federal de Pernambuco (UFP) e PhD em Computação pela University of Kent at Canterbury (UK). Atualmente, é professor titular de Engenharia de Software do Centro de Informática da UFP, fundador e cientista-chefe do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (C.E.S.A.R.). É colunista do Terra Magazine e comentarista da Rádio CBN. Autor do livro *Novos negócios inovadores de crescimento empreendedor no Brasil*.