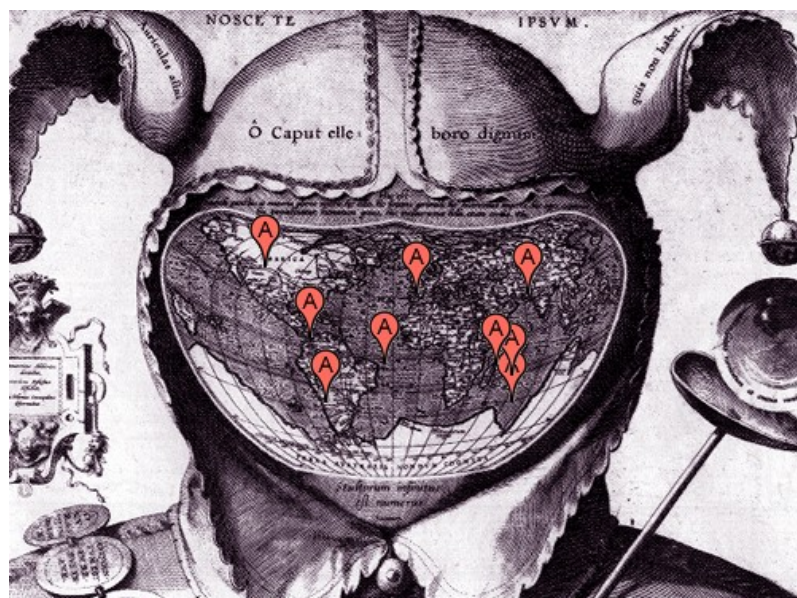


**Del 3 al 14 de marzo de 2008**

**2º encuentro INCLUSIVA-NET Redes digitales y espacio físico**



**INFORMACIÓN GENERAL p. 2**

**PROGRAMA DE COMUNICACIONES , SEMINARIOS Y GRUPO DE DEBATE p. 3**

**LISTA DE COMUNICACIONES Y PROYECTOS SELECCIONADOS p. 6**

**RESUMEN DE PROYECTOS SELECCIONADOS p. 7**

**MUESTRA DE LOS RESULTADOS DEL TALLER 26 marzo al 27 abril p. 13**

**BIOGRAFÍAS p. 13**

## INFORMACIÓN GENERAL

**2º Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico**, es un **taller de producción y seminarios** dirigido por **Juan Martín Prada\***. Profesores: Juan Martín Prada, Julian Oliver\* y Lalya Gaye\*. Asistentes: Juan Antonio Fabián y Steven Pickles.

\*ver biografías p. 12

Dos semanas de taller intensivo en las que se desarrollarán los **diez proyectos seleccionados mediante convocatoria internacional** sobre cómo las nuevas tecnologías de localización transforman la forma en que los ciudadanos percibimos el espacio físico y geográfico y su efecto en las relaciones humanas y la comunicación. Esto es, cómo la esfera digital y la física dialogan creando nuevas formas artísticas y de relaciones humanas.

En concreto, se trabajará con conceptos como: la web geoespacial y la web geosemántica, la web 2.0 local, place blogging, propuestas de urban markup, las herramientas de cartografía y mapeado open source, locative art y locative gaming...

Los proyectos tratan sobre temas como crear una web sobre Madrid en la que los ciudadanos vayan anotando todos los problemas e incidencias que encuentran en la ciudad, o cómo recorrer Madrid sin ser grabado por ninguna cámara de seguridad, o cómo crear música para la P2P a través de un GPS que mide tu ubicación geográfica...

Durante las dos semanas de taller intensivo de producción de proyectos, los autores de los proyectos seleccionados trabajarán en conjunto con los **colaboradores**, una figura clave dentro de este sistema abierto y colaborativo de producción. Hasta el **26 de febrero** permanece abierto el plazo para solicitar plaza como colaborador.

A lo largo del taller se leerán las **13 comunicaciones** también seleccionadas mediante convocatoria internacional, se celebrarán **mini talleres, seminarios** impartidos por relevantes figuras internacionales y se reunirá el **grupo de discusión teórica** (discusión, la reflexión en común y la profundización en la teoría de los principales temas abordados en el encuentro. Convocatoria abierta hasta el 1 de marzo), etc. (Ver programa más abajo)

Más información en <http://medialab-prado.es/inclusiva-net>

Y en el foro <http://forommm.intermediae.es/>

*Inclusiva-net es una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.*

*Inclusiva-net está conformada por un espacio web y por una serie de actividades presenciales que comenzaron con el **1º Encuentro Inclusiva-net: Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2.0** en julio 2007 [desargar ebook con toda la documentación en <http://medialab-prado.es/mmedia/574>]*

## PROGRAMA DE COMUNICACIONES , SEMINARIOS Y GRUPO DE DEBATE

### Lunes, 3 de marzo

**9:00h – 9:30h: Presentación e introducción a los talleres**

**9:45h – 14:30h: Presentación de los proyectos seleccionados**

**17:30h – 21:00h: Presentación del encuentro por [Juan Martín Prada](#)**

Presentación de comunicaciones:

- *Archinauta: Desarrollo de un sistema de localización individual y navegación autónoma* (Alfonso Cuadrado Alvarado).
- *AURI: Accesible Urban Interface* (José Luis Pajares Sánchez-Mayoral, Ángel García Crespo y Francisco Utra)
- *m1ml, mándame un mensaje luego* (Colectivo Sinstudio)
- *The Invisible Strikes Back. Neoanalog* (Ewa Wojtowicz)

### Martes, 4 de marzo

**11:00h – 14:00 h: Reunión del grupo de discusión teórica**

**17:30h – 21:00h: Presentación de comunicaciones:**

- *Comunicación: Inteligencia artificial y la semántica del espacio (virtual)*. (Joaquín Borrego Díaz - Grupo SemanticVille)
- *Tierra, Sentido y Territorio: la Ecuación Geosemántica* (Diego Cerdá Seguel)
- *Mapping Projections: Interactions between the spaces of the map* (Sadhna Jain)
- 19.45h – 21:00h: Conferencia de [Julian Oliver](#): *CartoFiction: Maps, the Imaginary and GeoSocial Engineering***

### Miércoles, 5 de marzo

**11:00h – 14:00 h: Reunión del grupo de discusión teórica**

**17:30h – 19:30h: Presentación de comunicaciones:**

- *Eversion and Locative Media* (Jeff Knowlton)
- *Locative media and informational territory* (André Lemos)
- *Invisible Landscapes* (Liva Dudareva)

**19:45h – 21:00h: Conferencia de [Lalya Gaye](#): *Locative Audio: Sonido y movilidad en el espacio urbano***

*Esta conferencia presenta el área de audio locativo y música móvil, los proyectos claves y la tecnología disponible en este campo, y explora los nuevos tipos de relación que crea entre las personas y la tecnología en el espacio urbano*

## Jueves, 6 de marzo.

**17:30h – 19:30h: Presentación de comunicaciones:**

- *De la ciberesfera a la geoesfera* (Horacio González Diéguez)
- *Fronteras y territorio en el ciberespacio. Principios métricos para la independencia geolocal en el web* (Jesús Moreno Hidalgo)
- *La Geoweb en el entorno audiovisual del siglo XX: el Geoscope y el Earthscore Notational System* (Paz Sastre Domínguez)

**19:45h – 21:00h: Conferencia de [Juan Martín Prada](#): *Net(punto)Geo: La emergencia de la web geoespacial***

## Viernes, 7 de marzo.

**11:00h – 14:00 h: Reunión del grupo de discusión teórica**

## Sábado, 8 de marzo.

**11:00h – 14:00 h: Reunión del grupo de discusión teórica**

**17:30h – 21:00h: Mini taller con [Lalya Gaye](#): *Ejercicios de diseño de interacción: Enfoque hacia el usuario en el área digital-físico* (en inglés).**

Esta sesión se centra en los aspectos de la interacción y la experiencia del usuario de las redes digitales en el espacio físico. Consiste de actividades en grupo donde los participantes podrán probar una mezcla de técnicas de diseño de interacción, como interaction relabelling (re-etiquetar interacciones), bodystorming, escenarios y personajes, entre otras.

Se recomienda a los participantes que traigan objetos cotidianos que tengan partes mecánicas interesantes (preferiblemente con pilas o baterías). Juguetes, secadores de pelo, relojes, etc.

## Martes, 11 de marzo

**17:30h – 21:00h: Conferencia de [Hackitectura](#) (José Pérez de Lama y Pablo de Soto)**

“Nunca nos gustó demasiado la metáfora de lo virtual para explicar la emergencia de nuevas realidades ligadas a lo digital. Siempre nos interesó más la metáfora del territorio/cuerpo cibernético - lo que algunos autores también

describen como espacio híbrido. Hablamos además del devenir cibernético de la multitud, el proyecto de reapropiación social y radical de las tecnologías. Se trataría entonces de explorar la

construcción de geografías de la multitud cibernética. Con este objetivo, hackitectura.net se quiere posicionar entre el situacionismo, el zapatismo, el software libre y la ciencia ficción. Algunas keywords y memes serían: Indymedia, cartografías tácticas participativas, /fadaiat/, geografías emergentes, wikipiazza, salas de situación.”  
Hackitectura

## Jueves, 13 de marzo

### 17:30h – 21:00h: Seminario de [Michelle Teran](#): *Guía de iniciación al comportamiento parasitario*

La definición de un parásito es un organismo que vive con o sobre otro organismo y una asociación íntima entre organismos de dos o más tipos. En las ciudades, las asociaciones entre los objetos tecnológicos y las redes, los edificios y los cuerpos, se llevan a cabo de maneras que pueden considerarse parasíticas, ilustrando un estado continuo y emergente de hibridación. Un artista, el parásito máximo, que crea obras en red basadas en localizaciones, puede señalar y explotar estas relaciones variadas, al secuestrar transmisiones y espacio, desarrollando formas híbridas entre lo tecnológico y las arquitecturas cotidianas, nómadas y vagabundas y otras actividades encantadoras. En este seminario, exploraremos todo lo parasítico y consideraremos distintas estrategias y metodologías para crear obras en red basadas en localizaciones

## LISTA DE COMUNICACIONES Y PROYECTOS SELECCIONADOS

Lista final de comunicaciones y proyectos seleccionados para su presentación y desarrollo durante el 2º Encuentro Inclusiva-net: redes digitales y espacio físico.

### PROYECTOS

- Domenico Di Siena (Madrid) - *Local Feed*
- Flavio Escribano / Ana G. Angulo (Madrid) - *Una Ciudad Mejor (1CM)*
- Antonin Fourneau (Francia) - *Oterp*
- Marie Polakova (UK) - *Earth on Heaven*
- Matt Green (UK) - *In Hear, Out There*
- Miguel Angel Lastra (Madrid) - *Seguridad vs Libertad el debate continúa...*
- Nick Knouf (USA) - *Fluid Nexus*
- Sandra Nakamura (Peru) - *The mobility of a landmark (working title)*
- Damien Masson ZOOM (France) - *Wikibivouac*
- Anne Marie Schleiner / Luzia Ornelas (USA) - *Maxi-Redes Cube Stomper*

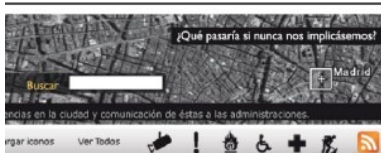
### COMUNICACIONES

- Alfonso Cuadrado Alvarado: Archinauta: *Desarrollo de un sistema de localización individual y navegación autónoma*
- José Luis Pajares Sánchez-Mayoral, Ángel García Crespo y Francisco Utray: *AURI: Accesible URban Interface*
- Colectivo Sinstudio: *m1ml, mándame un mensaje luego*
- Ewa Wojtowicz: *The Invisible Strikes Back. Neoanalog*
- Joaquin Borrego Díaz (Grupo SemanticVille): *Comunicación: Inteligencia artificial y la semántica del espacio (virtual)*
- Diego Cerda Seguel: *Tierra, Sentido y Territorio: la Ecuación Geosemántica*
- Sadhna Jain: *Mapping Projections: Interactions between the spaces of the map*
- Jeff Knowlton: *Eversion and Locative Media*
- André Lemos: *Locative media and informational territory*
- Liva Dudareva: *Invisible Landscapes*
- Horacio González Diéguez: *De la ciberesfera a la geoesfera*
- Jesús Moreno Hidalgo: *Fronteras y territorio en el ciberespacio. Principios métricos para la independencia geolocal en el web*
- Paz Sastre Domínguez: *La Geoweb en el entorno audiovisual del siglo XX: el Geoscope y el Earthscore Notational System*

## RESUMEN DE PROYECTOS SELECCIONADOS

### Una Ciudad Mejor (1CM)

De Flavio Escribano / Ana G. Angulo



*Una ciudad mejor* es una aplicación online basada en los métodos, protocolos y estándares de la red social (o web 2.0) y los webservices de ésta (API de Google Maps), de manera que los ciudadanos puedan trasladar las incidencias, inconvenientes y problemáticas urbanas en general que encuentran diariamente en sus ciudades para estimular la participación democrática de los habitantes en la configuración del espacio urbano en el que viven.

### Seguridad vs. libertad: Hobbes vs. Locke, el debate continúa...

De Miguel Ángel Lastra Cobo



Este proyecto plantea hacer un mapeo de cámaras de seguridad instaladas en las calles de Madrid, y a partir de ahí proponer un juego: ¿cómo llegar de un punto de la ciudad a otro sin ser grabado por ninguna cámara?

### Local Feed

De Domenico Di Siena

Flujos editables y colaborativos de información hiperlocal y georreferenciada.

Local Feed trata de asociar mapas (georreferenciación), feeds RSS (sindicación de contenidos web) y tecnología wiki (colaboración) con el objetivo de crear un portal web donde visualizar todo tipo de informaciones y redes sociales locales.

Aprovechando la API de Google Maps, esta plataforma debería permitir a sus usuarios editar, de manera colaborativa, feeds asociados a una dirección o a una zona concreta de la

propia ciudad, teniendo en cuenta diferentes escalas. Se trata de experimentar nuevas maneras de usar la sindicación, apostando por la georreferenciación de fuentes de información. Gracias a las herramientas de sindicación de contenidos se pueden recoger en un mismo sitio (mapa) informaciones procedentes de páginas web externas y con formatos diversos, aprovechando la enorme cantidad de información que viaja en la red para hacerla accesible y más útil.

## Oterp

De **Antonin Fourneau**



Cómo hacer música con un disco de 510 067 420 km<sup>2</sup> = la Tierra

Oterp es un prototipo de edición de sonido dentro de un videojuego, en el que sensores GPS te permiten manipular música a tiempo real según tu localización geográfica. Además de generar nuevos sonidos, puedes también descubrir y coleccionar nuevos sonidos mientras viajas. El objetivo de Oterp

es incorporar la realidad que nos rodea a la música de videojuegos. Una manera de re-imaginar nuestros desplazamientos diarios en una sociedad cada vez más móvil.

<http://www.oterp.com/>

<http://atonews.blogspot.com/2008/01/video-of-daf.html>

Más info en el [foro Inclusiva-net](#)

## La movilidad de un punto de referencia

(título provisional)

De **Sandra Nakamura**

Determinar cuál es el centro de una ciudad depende de nuestra posición dentro de ella. Debemos asumir que el centro es un indicador móvil más que un punto fijo, cuyo desplazamiento constante está sujeto a nuestra concepción de la ciudad y la actividad que desarrollamos en ella.

El objetivo de este proyecto es desarrollar una estrategia para calcular el centro de cualquier ciudad. Pretende cuestionar nuestra percepción del espacio urbano y de sus fronteras, reflexionando acerca de cómo se forma nuestra imagen subjetiva, no sólo por nuestras preferencias y hábitos cotidianos, sino también a través de los lugares imaginados,



experimentados, documentados y compartidos por otros.

Pensando en la cartografía como un quehacer cada vez más colectivo e interactivo, el proyecto pretende redefinir los límites que hemos impuesto a la ciudad a través de la tarea simple aunque aparentemente imposible de señalar el centro exacto.

## In Hear, Out there

De **Matt Green**

El proyecto parte de un mapa sonoro/visual de entornos urbanos cotidianos que pueda ser editado y actualizado por una red de usuarios.

Se trata de conseguir que uno de estos entornos (un recorrido, un local, etc.) pueda ser auditiva y visualmente yuxtapuesto y ajustado a otro lejano en el espacio, situándote en un espacio híbrido: ¿está tu atención aquí o allí, aquí y allí?

Se utilizarán dispositivos GPS y grabación de sonido y vídeo para documentar los recorridos. Después se analizarán las similitudes en los recorridos y las imágenes para crear el nuevo recorrido híbrido. Así, Madrid puede convertirse en Sydney – o una fusión – Madney? o Londres – Madres?

Más info en el [foro Inclusiva-net](#)

## Fluid Nexus

De **Nick Knouf**



Fluid Nexus es una aplicación para teléfonos móviles diseñada para permitir a activistas enviarse mensajes y datos independientemente de una red central. Está pensado para posibilitar el intercambio de información aun cuando el sistema central de comunicaciones se viniera abajo, sea por decisión de un gobierno o por una catástrofe natural. Si nos basamos en el hecho de que en un caso así, la gente sigue moviéndose por el mundo, podemos usar ideas basadas en redes clandestinas para transformar a las personas en portadores de mensajes. Si contamos con suficiente gente, podemos crear redes locales temporales y fluidas que pasan mensajes de persona a persona, diseminándose como un virus y alcanzando finalmente a miembros del grupo.

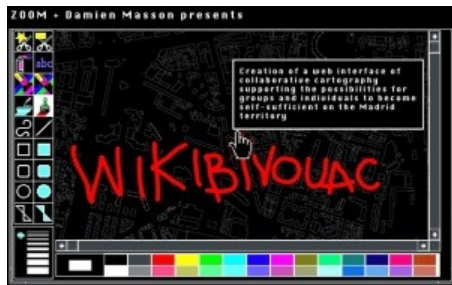
Esto posibilita una comunicación subrepticia a través de la actividad diaria, en una visión fluida de la realidad. Además, Fluid Nexus se puede usar como plataforma hiperlocal de mensajes, asociada indirectamente al espacio físico.

<http://zeitkunst.org/blog/2008/01/20/paper-accepted-for-isea/>

Más info en el [foro Inclusiva-net](#)

## Wikibivouac

De ZOOM + Damien Masson



Este proyecto propone experimentar cómo una cartografía basada en el sistema wiki puede generar nuevas prácticas asociadas al territorio y nuevas representaciones del espacio urbano.

Se creará un mapa colaborativo que recopile informaciones "paralelas" al entorno urbano. Por un lado, dichas informaciones tienen que ver con lo que podría suponer una ocupación nómada del territorio, tales como lugares apropiados para hacer autoestop, puntos de abastecimiento de materiales, alimento y agua, o emplazamientos vacíos idóneos para la ocupación. Por otro lado, los mapas también pueden proporcionar información acerca de áreas vigiladas o zonas prohibidas al tráfico.

Esta propuesta está relacionada con las experimentaciones de ZOOM acerca de la relación entre Internet y el espacio físico.

<http://www.labonnematiere.fr/coqp/accueil.html>

<http://www.zoomarchitecture.fr/wikibivouac/>

Más info en el [foro Inclusiva-net](#)

## Earth on Heaven

De Marie Polakova y Ofer Smilansky

Si nuestros pasos se transforman en un rastro de polvo de estrellas; nuestra vida en la tierra, en galaxias, y el sonido que percibimos se pliega en nuevas formas... qué queda? El proyecto "Tierra en el Cielo" usa datos del espacio físico para construir un entorno digital que refleja el universo de una persona en la Tierra.



Los datos que se utilizan son:

- Coordenadas geográficas de los lugares que una persona considera importantes
- Recorridos grabados por un dispositivo GPS
- Grabaciones de campo de sonidos elegidos subjetivamente

Las coordenadas geográficas se transforman en una imagen del cielo estrellado, usando un método tradicional de proyección cartográfica. La posición de las estrellas inmóviles depende de las coordenadas geográficas del lugar que representan; el tamaño depende de la importancia que la persona confiere a ese lugar; las trazas GPS se transforman, mediante el mismo método cartográfico, en caminos recorridos por una luz en movimiento. Los sonidos, una combinación de muestras manipuladas y grabaciones de campo, son editados y localizados en la constelación. El resultado es una imagen en movimiento proyectada sobre el techo con sonido cuadrafónico, que representa a una persona en la forma de una constelación.

Más info en el [foro Inclusiva-net](#)

## Maxi-Redes Cube Stomper

De **Anne-Marie Schleiner** y **Luzia Ornelas**



Maxi-Redes Cube Stomper es una colección de diseños económicos y estratégicos que combinan de manera innovadora materiales prefabricados fáciles de conseguir y software web, siguiendo el enfoque modular de algunas páginas web informativas como [Hack-a-day](#) o [IKEA hackers](#). Al mismo tiempo que intenta resolver algunos de los dilemas planteados por la contraposición net.art vs. galería de arte, Maxi-Redes Cube Stomper pone en juego el espíritu lúdico del net.art en un sentido físico y espacial, construyendo puentes entre la web, la galería y la calle, y contrarrestando el techno-elitismo y la idea de la galería como "white cube".

Algunos ejemplos de estos diseños son la webcam-robot aspiradora, los kits de traducción de medios o las audioguías con auriculares inalámbricos.

<http://maxi.blogetery.com/>

## MUESTRA DE LOS RESULTADOS DEL TALLER 26 marzo al 27 abril

Del 26 de marzo al 27 de abril estará abierta al público la exposición de los proyectos seleccionados y desarrollados durante el taller de producción celebrado del 3 al 14 de marzo, enfocados a mostrar de manera creativa la interrelación entre el espacio físico y el virtual basándose en las llamadas “tecnologías de localización”.

## BIOGRAFÍAS

### Juan Martín Prada (director)

Escritor especializado en arte y nuevos medios y comisario de exposiciones. Es autor, entre otros libros, de “La apropiación posmoderna” (2001) y “Las nuevas condiciones del arte contemporáneo” (2003).

<http://w3art.es/jluismartinprada/>

Es autor de artículos y ensayos sobre teoría del arte contemporáneo, entre ellos: Deleuze-Guattari y la corporeidad de la tecnología (1998) o El Net.art o la definición social de los nuevos medios (2001), y de los libros La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad (ed. Fundamentos, 2001) y Las nuevas condiciones del arte contemporáneo (Briseño editores, 2003).

Es colaborador del suplemento "Culturas" de La Vanguardia de Barcelona y de las revistas REIS, Red Digital, Papiers d'art, A minima, Temps d'art, Transversal, EXIT Books, entre otras.

Sus últimos proyectos de comisariado han sido las muestras de net.art Vínculo-a. Políticas de la afectividad, estéticas del biopoder <[www.vinculo-a.net](http://www.vinculo-a.net)> para MediaLabMadrid y Donde y Durante <[www.2-red.net/dondeydurante](http://www.2-red.net/dondeydurante)> para la Noche en Blanco de Madrid 2006.

Fue profesor de la Escuela Superior de Arquitectura de la Universidad Europea de Madrid (1998-2000), director del Área de Arte de esta universidad (2000-2003) y profesor titular de la Universidad de Valladolid (2003-2004). Actualmente es Profesor Titular en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Cádiz.

Ha sido miembro de la Comisión de Humanidades y del Grupo Arte-Ciencia-Tecnología de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) (2004-2005).

Profesor de teoría de los nuevos medios en diferentes cursos de postgrado, masters y doctorados, fue director del Master en Arte y Nuevas Tecnologías de la Universidad Europea de Madrid, y profesor invitado del Curso en Comunicación y Crítica de arte de la Universidad de Girona, del Master en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas contemporáneas de la Universidad Complutense, entre otros muchos cursos de posgrado y de doctorado.

## Lalya Gaye

Lalya Gaye (Colectivo Dånk! – Göteborg, Suecia) desarrolla proyectos multidisciplinares en la convergencia de arte, tecnología y diseño. Su investigación está centrada en la exploración de nuevos potenciales para prácticas estéticas cotidianas por medio de la computación ubicua, especialmente en el desarrollo de medios móviles y tecnologías móviles para música. También trabaja en varios proyectos artísticos centrados en el espacio público y la experimentación sonora. Licenciada en Física por la Universidad de Ginebra y máster en Ingeniería Electroacústica por la KTH de Estocolmo, ha trabajado durante algunos años en el Future Applications Lab, Viktoria Institute, y actualmente finaliza su tesis doctoral en Applied Information Technology en la Universidad de Göteborg. Forma parte de la red [PLAN \(Pervasive and Locative Arts Network\)](#), es miembro permanente del comité de gobierno para la serie de talleres internacionales sobre Tecnologías Móviles para Música, y está involucrada activamente en la comunidad de investigación [NIME](#).

Ha presentado sus trabajos en varios congresos, festivales y revistas internacionales y con frecuencia imparte charlas, talleres y conferencias en universidades, instituciones y eventos de todo el mundo.

<http://www.daonk.org/people/lalya>

## Julian Oliver

Nacido en Nueva Zelanda, es artista, desarrollador de software libre, educador y teórico de los media. Ha realizado presentaciones y exhibiciones en numerosos eventos y conferencias internacionales de arte electrónico.

Ha impartido talleres y clases magistrales en todo el mundo sobre diseño de video-juegos, desarrollo artístico de juegos, arquitectura virtual, diseño de interfaces, realidad aumentada y prácticas de desarrollo de código abierto. En 1998 fundó el colectivo de desarrollo artístico de

video-juegos [Select Parks](#)

<http://julianoliver.com/>

<http://packetgarden.com/>

## Michelle Teran

Nacida en Canadá, Michelle Teran es artista multimedia y actualmente reside en Berlín. Dedicada su trabajo a la exploración de la relación entre redes sociales y multimedia en entornos urbanos, creando performances, instalaciones y obras online.

Ha participado en conferencias, performances, exposiciones y eventos en Norteamérica, Europa, Australia y Asia, tales como Transmediale Festival, Ars Electronica, ISEA, BEAP, V2, Dutch Electronic Arts Festival, CCCB/MACBA, ARCO Internacional Art Fair, Vooruit, HAU2, Nabi, Performance Space, Waag Society for Old and New Media y the World Wide Web.

Ha sido residente y comisaria en numerosas instituciones culturales como Tesla (Berlín), Waag Society for Old and New Media (Ámsterdam) o Mobile Digital Commons Network (Montreal), y en 2007 fue artista residente en La Chambre Blanche (Quebec City) e Interactive Institute (Estocolmo). Entre sus conferencias y seminarios ha tratado temas como la relación entre el artista, el performer y el público en el contexto de las redes espaciales y las topologías urbanas del espacio, el lugar y el no-lugar en diversas instituciones culturales, como la Universidad de Bauhaus, (Weimar), Kunsthochschule für Medien Köln, Dance Unlimited (Ámsterdam) y Willem de Kooning Academie (Róterdam).

Ha recibido numerosas becas y galardones, entre los que destaca su nominación a los premios Transmediale y la mención honorífica del premio Ars Electronica en la categoría de arte interactivo por su performance [Life: a user's manual](#). [LiveForm:Telekinetics \(LF:TK\)](#), un proyecto en colaboración con Jeff Mann, que desarrolla espacios sociales experimentalmente conectados utilizando medios en stream y objetos cinéticos y basados en sensores, fue comisariado por la Waag Society for Old and New Media (Ámsterdam) y galardonada con el segundo premio en [Vida 8.0 Art & Artificial Life International Competition](#), patrocinado por la Fundación Telefónica (Madrid).

<http://www.ubermatic.org/misha/>