

Being Digital

Nicholas Negroponte

p. 4

Books Without Pages

Nicholas Negroponte

p. 4

Dexter Sinister: PDF/Portable

Document Format

p. 4

Does Writing Have a Future?

Vilém Flusser

p. 4

(Edição) Revista e aumentada

Tomás Gouveia

p. 4

GLUT

Alex Wright

p. 7

Graphic Design in the
Digital Era: The Rethoric

of the Hypertext

Alejandro Tapia

p. 7

Hipermedia e Hipertexto

Maria Inês Chambel

p. 7

Página: espaço de
reconfiguração do Design
de Comunicação pela

Cultura Digital

Sofia Gonçalves

p. 11

The Book Abstracted

— a meditation and two
bibliographies

Katherine Gilieson

p. 13

The Shelf Journal

The Shelf

p. 13

Books Without Pages
Nicholas Negroponte
p. 4

Dexter Sinister: PDF/Portable
Document Format
p. 4

(Edição) Revista e aumentada
Tomás Gouveia
p. 4

GLUT
Alex Wright
p. 7

SAMIZDAT
Sofia Gonçalves
p. 13

Being Digital

Nicholas Negroponte

p. 4

Books Without Pages

Nicholas Negroponte

p. 4

Does Writing Have a Future?

Vilém Flusser

p. 4

(Edição) Revista e aumentada

Tomás Gouveia

p. 4

Graphic Design in the
Digital Era: The Rethoric
of the Hypertext

Alejandro Tapia

p. 7

O Pixel e o Papel

José Furtado

p. 11

Paper and Pixel,
the mutation of publishing

Alessandro Ludovico

p.11

SAMIZDAT

Sofia Gonçalves

p. 13

The Book Abstracted
— a mediation and two
bibliographies

Katherine Gilieson

p. 13

The Virtual Codex from
Page Space to E-space

Johanna Drucker

p. 13

Writing Space.

The computer, hypertext,
and the history of writing

Jay David Bolter

p. 13

Being Digital

Nicholas Negroponte

p. 4

Dexter Sinister: PDF/Portable

Document Format

p. 4

(Edição) Revista e aumentada

Tomás Gouveia

p. 4

SAMIZDAT

Sofia Gonçalves

p. 13

Hipermedia e Hipertexto

Maria Inês Chambel

p. 7

Página: espaço de
reconfiguração do Design

de Comunicação pela

Cultura Digital

Sofia Gonçalves

p. 11

Hipermedia e Hipertexto

Maria Inês Chambel

p. 7

O Pixel e o Papel

José Furtado

p. 11

Página: espaço de
reconfiguração do Design
de Comunicação pela

Cultura Digital

Sofia Gonçalves

p. 11

Being Digital

Nicholas Negroponte

p. 4

The Book Abstracted

— a mediation and two

bibliographies

Katherine Gillieson

p. 13

GLUT
Alex Wright
p. 7

The Book Abstracted
— a mediation and two
bibliographies
Katherine Gilieson
p. 13

Being Digital

Nicholas Negroponte

p. 4

Books Without Pages

Nicholas Negroponte

p. 4

(Edição) Revista e aumentada

Tomás Gouveia

p. 4

GLUT

Alex Wright

p. 7

SAMIZDAT

Sofia Gonçalves

p. 13

Books Without Pages

Nicholas Negroponte

p. 4

O Pixel e o Papel

José Furtado

p. 11

Paper and Pixel,
the mutation of publishing

Alessandro Ludovico

p.11

Dexter Sinister: PDF/Portable
Document Format

p. 4

(Edição) Revista e aumentada
Tomás Gouveia

p. 4

Paper and Pixel,
the mutation of publishing
Alessandro Ludovico
p.11

SAMIZDAT
Sofia Gonçalves
p. 13

Paper and Pixel,
the mutation of publishing
Alessandro Ludovico
p.11

The Book Abstracted
— a mediation and two
bibliographies
Katherine Gilieson
p. 13

The Virtual Codex from
Page Space to E-space
Johanna Drucker
p. 13

Writing Space.
The computer, hypertext,
and the history of writing
Jay David Bolter
p. 13

Hipermedia e Hipertexto

Maria Inês Chambel

p. 7

O Pixel e o Papel

José Furtado

p. 11

Página: espaço de
reconfiguração do Design
de Comunicação pela

Cultura Digital

Sofia Gonçalves

p. 11

The Shelf Journal

The Shelf

p. 13

Being Digital
Nicholas Negroponte
p. 5

A partir de um objecto editorial – *Invalid Format* – iniciou-se uma análise textual e formal das estratégias editoriais e dos conteúdos dessa publicação. *Invalid Format* é um livro editado pelo colectivo *Triple Canopy* (formado em 2007) – um grupo multidisciplinar de colaboradores que trabalham entre Nova Iorque, Los Angeles e Berlim. Até ao momento o colectivo já publicou 16 números online, contendo mais de cem projectos individuais, em colaboração com quatrocentos colaboradores diferentes.

Para além do formato online e impresso, promovem programas públicos em diferentes cidades com o propósito de expandir o contexto da publicação, promovendo, muitas vezes, a colaboração com outras organizações.

O Triple Canopy explora a combinação de formas tradicionais de edição com novas potencialidades permitidas pelos novos media.

Com a intenção de isolar e circunscrever o campo temático, procedeu-se a um mapeamento de termos oriundos da análise da publicação impressa e da plataforma online do colectivo.

Seguiu-se uma pesquisa complementar, que conduziu a uma panóplia de termos abrangentes. Após um processo de selecção, que reduziu para 15 o número total de “termos-chave” – *Book*; *Circulation*; *Digital culture*; *Editor*; *Hipermedia*; *Hipertext*; *Interaction*; *Internet*; *Material culture*; *Page*; *Publishing*; *Reading*; *Reconfiguration*; *Text* e *Writing* – relacionaram-se outros textos e projectos com os mesmos.

Explorou-se um universo de referências que investiga a relação da cultura impressa/digital. No fundo, falamos de uma reconfiguração nos meios em que a informação é apresentada – fazendo referência à obra de McLuhan, “Na Galáxia de Gutenberg tratámos da tecnologia mecânica que surgiu do

alfabeto e da imprensa. Quais serão as novas configurações dos maquinismos e da alfabetização no momento em que as antigas formas da percepção e do juízo forem interpenetradas pela nova era electrónica?” (pp. 278-279) Partimos das mesmas questões, com que novas reconfigurações lidamos?

Investigou-se a forma como os conteúdos se adaptam do meio digital para o meio impresso e vice-versa. No entanto, tirando ilações da investigação feita e da análise de exemplos práticos em que existe uma exploração da potencialidade de dois ou mais media para distribuir conteúdos (*Dexter Sinister: PDF/Portable Document Format ou The Shelf*), notou-se a crescente ambivalência dos conteúdos nos dois suportes, tornando-se também estes complementares. Já desde os anos 90, revistas como a *Aspen* se esforçaram por inovar na forma de publicação fora dos meios convencionais.

Do impresso para o digital as diferenças baseiam-se sobretudo na forma como acedemos ou “folheamos/navegamos” os seus conteúdos. Como tal, focamo-nos neste ponto charneira – o acesso ao conteúdo. Reforçou-se o que de mais forte/característico existe na natureza de cada um destes.

Se no medium impresso temos um controlo maior na forma como acedemos à informação, existe uma grande previsibilidade na relação index/ conteúdo, no medium digital existe a possibilidade de uma “navegação” imprevisível e muito mais vasta. Se tivermos em consideração possibilidades como os algoritmos, é ainda possível manipular conteúdos tendo em conta factores como aleatoriedade e permutação.

Partindo das premissas mencionadas anteriormente, *The Galaxy Reconfigured* — uma alusão ao último capítulo do livro de McLuhan, que aborda as

questões entre os media impressos/digitais – culmina em dois objectos principais, sendo eles, um impresso (livro) e outro digital (aplicação).

Apesar das diferenças formais dos dois objectos, e dos seus media, o ponto de partida para a navegação é comum – *index*. Este resulta da selecção de termos encontrados nos textos investigados. Com a publicação *impressa*, procura-se explorar as formalidades lineares de indexação de conteúdos (texto-imagem) e reforçar a potencialidade do objecto enquanto elemento linear. O livro é, portanto, um glossário temático desenhado para estabelecer relações entre conteúdos *a priori*. Com a aplicação *digital*, procura-se explorar as formalidades aleatórias de indexação de conteúdos e reforçar a potencialidade do objecto enquanto elemento não-linear.

O objecto impresso é um livro no (formato 20 x 26 cm), enquanto que o objecto digital é uma aplicação Flash programada em Actionscript (formato 1024 x 768 px).

No último, será através de algoritmos que será possível uma nova forma de acesso não linear aos conteúdos. Estes serão revelados de forma aleatória dentro de um rol de possibilidades subordinadas ao mesmo tema.

Enquanto participante, haverá a capacidade de optar por um tema, mas dentro do mesmo o conteúdo pode ser permutado, resultando numa não-linearidade da navegação. Um cruzamento de referências, de certa forma pouco controlado, que se vai sobrepondo em camadas sucessivas de informação. Esta sobreposição de conteúdos consultados funciona também como um “rasto” do percurso do utilizador, uma característica apenas possível com meios que usufruam da manipulação do código, impossível de deduzir num objecto impresso.

Being Digital**Nicholas Negroponte**

O multimédia interactivo deixa muito pouco à imaginação. Tal como um filme de Hollywood, as narrativas multimédia incluem representações tão específicas que cada vez menos é deixado para os olhos do espírito.

Pelo contrário, a palavra escrita desencadeia imagens e evoca metáforas que retiram da imaginação e experiências do leitor muito da sua significação. Quando se lê um romance, muito da sua cor, som e movimento vêm de nós próprios. [...] O editor de um livro pertence ao ramo do fornecimento de informação (bits) ou ao ramo industrial (átomos)? A resposta histórica é que o editor pertence a ambos, mas isso mudará rapidamente à medida que os dispositivos de acesso à informação se forem tornando mais omnipresentes e amistosos.

Por agora é difícil, mas não impossível, competir com as qualidades de um livro impresso. Um livro possui uma apresentação com elevado contraste, é leve, fácil de folhear e não muito caro. Mas fazê-lo chegar a si inclui o transporte e armazenamento. Pior, um livro pode esgotar-se.

Os livros digitais nunca se esgotam. Estão sempre aí.

Books Without Pages**Nicholas Negroponte**

The book is a wonderful random access medium for information retrieval and perusal. It is inexpensive, portable, and offers the occasion for personalized landmarks like annotations and dog ears. [...] But there are also syntactic boundaries tied to the medium of presentation more than to the information content.

Dexter Sinister: PDF/Portable**Document Format**

A library is a collection of books kept for use. That axiom is key to this sly little book, part of Sternberg's White Pocketbook Series. Even the title is sly: the portable document format refers both to texts assembled in the – library – at dextersinister.org, and to this other amazing artifact of technology, a pocket-sized, hardcover book. Contributions by: Stuart Bailey, Rob Giampietro, Anthony Huberman, J. Christopher Jones, Louis Kaplan, Edgar Allan Poe, Seth Price, David Reinfurt, David Senior, Giles Weaver.

Does Writing Have a Future?**Vilém Flusser**

A book is, from one point of view, an intermediated stage on the way from the forest into the land of artificial intelligences.

(Edição) Revista e aumentada**Tomás Gouveia**

Sofia Gonçalves iniciou o ciclo de apresentações de Design Editorial e Novos Media – dia 20 de Março de 2012 – com a apresentação de alguns projectos editoriais subordinados ao papel do design na revisão e expansão das práticas contemporâneas de edição; na edição como processo e como género, como exercício de experimentação crítica, geração de conteúdos e como meta-projecto.

Dessa mostra projectual, destaca o *workshop*/publicação *Samizdat*, que se realizou na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa de 11 de Janeiro a 24 de Março de 2010. O título surge do termo russo ligado ao *self-publishing* pós-Stalin na USSR. Tinha um carácter de inter-

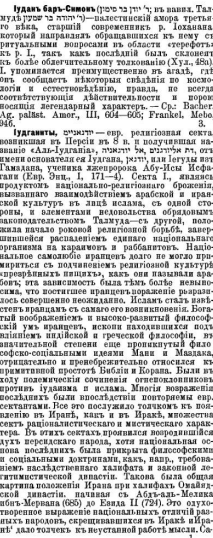
venção política, revolucionária, destinada a evitar uma censura pelos governos comunistas nos países do Bloco oriental. Mediante esta prática, indivíduos e grupos copiavam e distribuíam clandestinamente livros e outros bens culturais que tivessem sido proibidos pelo regime. *Samizdat* centrou-se nas publicações de autor; no seu processo de produção independente e no papel do designer como autor/editor/produtor.

Segundo um plano de intenções, os participantes foram divididos em grupos e direccionados para um dos 7 temas: Ideologia(s), Arte/Publicação, Edição/Conteúdos, Cultura Impressa/Cultura Digital, Meta-media, Produção/Distribuição/Público/Leitor.

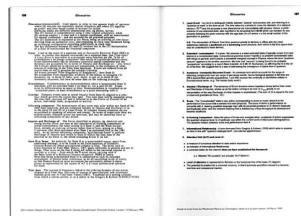
Estas temáticas originaram um conjunto de publicações individuais com um ênfase no marco autoral. Encontramos por exemplo – *Free-land of Gabba Gabba Hey II* – uma publicação que gira em torno dos direitos autorais e do software livre (*Scribus, Gimp, Skim*, etc.).

O autor coloca todo o conteúdo da publicação no domínio público, não sendo portanto, necessárias autorizações para copiar, distribuir ou modificar o mesmo: *Termos e condições para cópia, distribuição e modificação são: fazer o que diabo vos der na gana*. Outra publicação, *Dropbox/Dropbook*, procura a relação entre a cultura impressa e a cultura digital, utilizando a aplicação de partilha de conteúdos digitais como motor de desenvolvimento projectual e editorial.

O resultado é um documento que regista o percurso de cada participante do respectivo grupo, em que os conteúdos são indexados em relação a certas informações e características digitais – como o peso



Edited by Sara De Bondt and Fikret Muggenridge



Invalid Format
Triple Canopy, 2010

The Form of the Book Book
Occasional Papers, 2010

The Shelf Journal
The Shelf, 2012

Encyclopedia
N/a, n/d

The Form of the Book Book
Occasional Papers, 2010

The Portable John Latham
Occasional Papers, 2010

digital de uma imagem influenciar o tamanho da mesma na publicação impressa. Acompanhando o desenvolvimento projectual do *workshop*, existiram sessões de visualização de referências – como filmes – e de painéis de discussão ocasionais (mais tarde registados no *reader*).

Samizdat aborda também o universo dos novos media: a redefinição da publicação impressa a partir da cultura digital e vice-versa; os *espaços entre* culturas; os objectos híbridos (papel, multimédia, hipermédia). Foram explorados métodos menos usuais de impressão como a xerografia e serigrafia, na produção dos materiais gráficos. As tiragens das publicações foram impressas em mimeografia numa edição limitada.

O *reader* é o resultado colectivo do *workshop* – uma publicação que aglutina as temáticas abordadas e o registo das publicações individuais – produzido pelos participantes e por Marco Balesteros e Sofia Gonçalves.

A publicação *Samizdat* encontra-se actualmente a ser distribuída via internet, incluindo o *reader* e todas as publicações dos autores que participaram no *workshop*.

Samizdat mantém-se uma referência estimulante sobre a edição de conteúdos em confronto com os *media*, colocando-nos perante um conjunto de referências e de *statements* fulcrais.

Graphic Design in the Digital Era: The Rethoric of the Hypertext

Alejandro Tapia

Other authors such as Roland Barthes, Gilles Deleuze and Felix Guattari, or Jacques Derrida, began to talk of the text as no longer being a line but a network. There should be no imposition of hierarchical organization of the parts in sequence from a beginning to an end; the text and the signs should be seen as products of other sequences, other books, or other discourses.

Hipermedia e Hipertexto

Maria Inês Chambel

Hipermedia é definido como um método de estruturar informação em diferentes media por um utilizador, uma vez que os itens estão ligados do mesmo modo como em forma de Hipertexto. O termo hipertexto foi utilizado pela primeira vez por Ted Nelson que o definiu como, “non-sequential writing – text that branches and allows choices to the reader.” [1]

O mesmo autor definiu o termo hipermedia como informação não-textual, como imagens, filmes ou sons, que são ligados do mesmo modo, em hipertexto. No livro, *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, George P. Landow aborda algumas questões interessantes em relação ao hipertexto. Alega que algumas das inovações textuais utilizadas em hipermedia, com o intuito de tornar os mapas de texto mais “navegáveis”, já existiam há alguns séculos. Os escritores de manuscritos introduziram um sem número de inovações ao longo dos anos para tornar a leitura mais fácil: páginas

individuais e números, parágrafos e frases, nomeação de capítulos, tabelas de conteúdo e index, são alguns exemplos de práticas de ajudavam na leitura. Landow demonstra que os textos mais convencionais também funcionam como hipertexto, a leitura pode ser realizada entre textos existentes, por notas e referências, que os leitores podem, segundo o seu critério, ler, ou não. Este facto remete-me, inevitavelmente, ao trabalho de Dan Collier, “Typographic Links”, 2007, um livro cosido à mão que mapeia ligações do mundo da tipografia. Linhas vermelhas são usadas como “hyperlinks” tri-dimensionais para guiar o leitor pelas páginas. Florian Brody [2], afirma que as nossas noções de texto e de textualidade ainda se encontram muito próximas ao livro enquanto objecto físico.

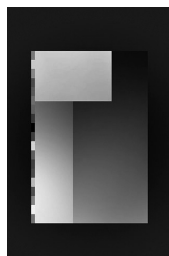
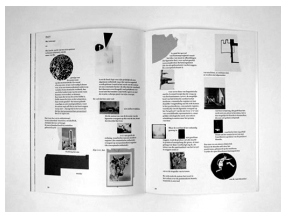
Qualquer mudança paradigmática na sua forma parece poder afectar as nossas bases sobre a representação do conhecimento. Faz outra observação interessante: o texto e a tipografia sempre existiram em mais do que duas dimensões. “Scribes scratched hieroglyphs into papyrus; stonemasons carved latin inscriptions into stone; and printers from Gutenberg on have passed type and Ink, modifying the very surface of the paper” [3].

Hoje, abandonou-se este lado tri-dimensional. A impressão consiste em duas layers de texto bidimensionais. Com o computador, o texto flutua na “matrix” electrónica. Esta “matrix” onde o texto flutua é o que permite múltiplas layers e “n” variantes de leituras. Esta forma de poder entrar, emendar e sair do texto de uma forma não linear é o que define a hipertextualidade. Como tal, o hipertexto e o hipermedia oferecem uma escolha e fluidez sem precedentes no abordar informação.

GLUT

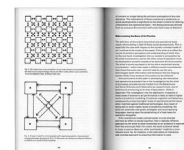
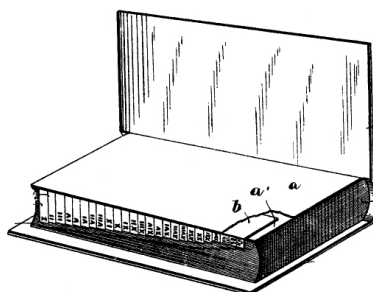
Alex Wright

Twenty years after Johannes Gutenberg invented his printing press, a bare handful of people in Germany and France had ever seen a printed book. Less than 20 years after its invention, the World Wide Web has touched billions.



- Writers/Bookers**
 1 Paul Brannon
 2 Dexter Sindister
 3 Barbara Bus
 4 Philip
 5 Rob Giampietro
 6 Mero Emdelman
 7 Zach Ewerton
 8 Adam Kates and Julie Swanson
 9 Brian Secoma/
 2nd Opinions Publications
 10 Cheddi Kil
 11 Alex Klein
 12 Marisa Olson
 13 Paul Pieroni
 14 Laurel Piek
 15 Eliseo Salzman
 16 Michael Seidler
 17 Jamie Stewart
 18 Garib Tordani
 19 Lisa Trinkle-Browner
 20 Jan DeLos Reyes
 21 Rafael Rosendahl
 22 Ryan Waller
 23 Jay Yeo

The children are beneficiaries of a family-wide commitment to education that includes the children's own commitment to learning. The children are also beneficiaries of the family's commitment to the child's education. The children are also beneficiaries of the family's commitment to the child's education. The children are also beneficiaries of the family's commitment to the child's education.

[illegible]

Roma Publications

A Wikipedia Reader
ASDF—, 2009

Encyclopedia
N/a, n/d

Spectrum
N/a, n/d

Index
N/a, n/d

The Portable John Latham
Occasional Papers, 2010

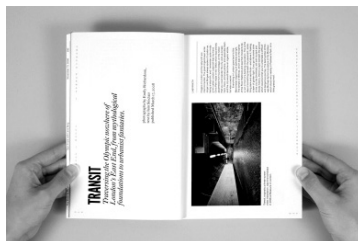
Google Book
Ben West & Felix Heyes, 2012

A Wikipedia Reader
ASDF—, 2009

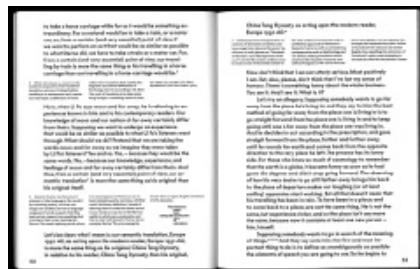


Table of table creation

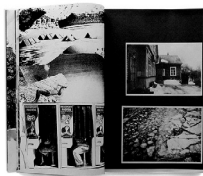
Invalid Format
Triple Canopy, 2010



Cannon Magazine #1
Phil Baber, 2008-2009



The Portable John Latham
Occasional Papers, 2010

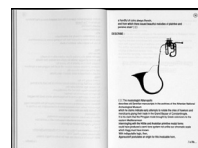


Duplicata
N/a, n/d

SAMIZDAT
2012



The Growler / Brööl
Phil Baber, 2009



Um bom sistema de hipertexto considera a investigação intelectual como modelo a seguir, como escreve Ted Nelson: *There is no Final Word. There is always a new view, a new idea, a reinterpretation* [4].

NOTAS

1. Ted Nelson, *Literary Machines*, 0-2.
2. Florian Brody, "The New Book"; "The Digital Dialectic: New Essays On New Media", 146;
3. The Magic Book: Mixed Reality Book HiTLAB. Nova Zelândia, 2000 – até ao presente "Há o exemplo do Magic Book criado como um interface cuja complexidade conferiu ao projecto desenvolvido por estudantes e investigadores da Universidade de Washington, de ATR MIV Labs e da Universidade de Hiroshima, a necessidade de se orientar para uma forma de interface adaptável às diferentes solicitações; ora poderia ser lido como um livro impresso, ora deveria atender às múltiplas solicitações de uma criança de cinco anos de idade. É claro no Magic Book que apesar do utilizador poder manter uma relação estática com o objecto próxima daquela que orienta a leitura de um livro impresso, será na experiência das possibilidades digitais do interface que reside o seu maior impacto." Ted Nelson.
4. George P. Landow, "Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology", 21.

O Pixel e o Papel

José Furtado

Assistimos a mudanças nas técnicas de reprodução do texto, na forma ou veículo do texto e ainda nas práticas de leitura. Esta situação nunca tinha ocorrido anteriormente. A invenção do códice no Ocidente não modificou

os meios de reprodução dos textos ou dos manuscritos.

A invenção de Gutenberg não modificou a forma do livro. As revoluções nas práticas de leitura ocorreram no contexto de uma certa estabilidade quer nas técnicas de reprodução dos textos quer na forma e materialidade do objecto. Ora, hoje, estas três revoluções-técnica, morfológica e material – estão perfeitamente interligadas (Chartier, 2002).

Página: espaço de reconfiguração do Design de Comunicação pela Cultura Digital
Sofia Gonçalves

Da mudança de paradigma no design de comunicação operada pela cultura digital, utilizando o livro e a página como modelos exemplares de reflexo das alterações ocorridas.

Do texto ao hipertexto, do plano ao "sítio", estes artefactos constróem um possível "ecotone" para uma continuidade negociada, i.e. o local onde se encontram "tradicional" e "novo", história e contemporaneidade, imprensa e media online, cultura material e cultura digital. [...]

O design surge como uma das disciplinas possíveis no estudo da materialidade (e imaterialidade) dos objectos culturais, do modo como estes se vinculam a determinadas convenções no plano da estética, como se relacionam com os seus contextos e como, por fim, são apropriados pelos vários públicos. [...]

Na transformação do livro impresso para o livro digital, o conceito de rizoma é particularmente importante. Este novo modelo de organização textual substitui as hierarquias do mundo impresso, e é caracterizado pela não existência de princípio ou

fim, crescendo simultaneamente para o exterior e para o interior. [...]

O hiper-livro não mata o livro, mas suspende-lhe os contornos, desfaz-lhe os limites, reorganiza e reformula-lhe o paratexto. Se o livro introduziu o campo da perspectiva na superfície plana da escrita, o hiper-livro abre o volume, definitivamente, ao espaço multidimensional de ramificações infinitas [...]

Se o livro obedece a uma configuração, que deriva do facto de ele fixar a escrita, já por si a fixação da fala, o hiper-livro, muito pelo contrário, vem imprimir um carácter totalmente dinâmico ao texto. Esse dinamismo advém do facto de o texto não se fixar numa formulação estável, mas ser sujeito a constantes alterações, inserções e cortes. (Babo 1999: 416)

Xerox comes as a reverse flip as the end of the Gutenberg cycle; whereas Gutenberg made everybody a reader, Xerox makes everybody a publisher. (McLuhan 1974, p. 10).

Paper and Pixel, the mutation of publishing
Alessandro Ludovico

Ink vs. electrons: the differences in consuming paper or digital information are many. Paper involves many senses, mainly touch, smell and sight. Touch tells you the type of information that you're reading when you turn the pages (rough for text books or xeroxes, smooth for magazines and illustrated books). The smell of paper can tell you how old an item of information is (inky for recently printed and mouldy or dusty for older texts). The colour of pages can tell you their age. The paper that turns yellow show its old age, but it takes decades to take this degenerative process. The electronic media are very focused on

sight. You can guess the type and age of information mainly by the technology implied, like the resolution and number of colours for the digital pictures, or the graphic style used. There are many differences between paper and electronic magazines. You can check a bunch of papers more rapidly than non-indexed electronic pages, because you can check them all at once by just flipping, instead of clicking and waiting for the next content to appear. Another strategic factor is how much you can use your own photographic memory for retrieving information. Photographic memory on paper is evident and static. You can remember the exact layout of a specific page on a magazine (even related to the time when you bought it), because it is physically in that specific place. Photographic memory doesn't work well on the screen, because it's dynamic and changes every time, even if physically it's the same place with changing contents.

When you try to remember where you saw an item of information, you probably refer to the URL or the link that drove you there, but you don't have much more to help you. And the light is also very important. In the electronic media the screen is retro-illuminated.

Marshall McLuhan guessed that this characteristic would induce a mystic reverence in the spectator, as the stained glass windows in the churches did during the Middle Ages. Moreover video light shines on the retina stimulating the sight considerably. Paper, on the other hand, is front-illuminated, which is much more relaxing for the sight, and its light changes according to the environment. Spreading offline memory: with so much abundance of information online, the most precious skill

The Shelf Journal
The Shelf, 2012

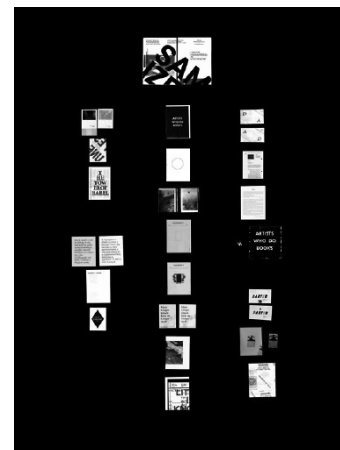


Cannon Magazine #1
Phil Baber, 2008-2009

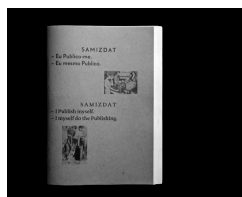


Cannon Magazine #1
Phil Baber, 2008-2009

SAMIZDAT
2012



SAMIZDAT
2012



for a reader is his personal filter. Mining the sea of information on the net, with its unstable characteristics, makes people conscious that paper is a stable memory extension, platform-independent and physically limited. After the gigantic effort of digitizing books and magazines using micro-film technology (during the past decades), now there are countless efforts to preserve old printed materials, making them available again. Scanners, OCR software, the Pdf and Html standard do the trick to bring new life to the dead, out of print or missing books and magazines. This rebirth of forgotten or hard to find material is contributing to specific theoretical and historical debate. Photostatic Retrograde, for example, was a xerox art fanzine printed during the eighties and nineties.

They've started to make pdf files of every issue, starting from the latest printed one, and uploading them on their website for free download, accomplishing almost two thirds of the work. Moreover, the Langlo is Foundation funded a similar project for Radical Software, probably the first media art magazine ever published.

All the eleven issues (printed in the seventies) were digitized and made available on their website, providing a significant contribution to media culture researchers and scholars around the world.

SAMIZDAT

Sofia Gonçalves

As novas materialidades que suportam a escrita não anunciam o fim do livro ou a morte do leitor. Existe, existirá portanto, como sempre, escreve Derrida, "coexistência e sobrevivência estrutural de modelos passados no momento em que a génese fará

surgir novas possibilidades". José Furtado mantinha a mesma ideia, em "O Pixel e o Papel".

The Book Abstracted **— a meditation and two bibliographies** **Katherine Gillieson**

The reader's actual experience in reading the book creates its content, so there is no "text" without the reader, the book is a readerly object. [...] Despite the book's strong object-quality it is the action of reading that mobilizes its identity. [...] The book can be seen as a spatialization of the word. [...] And the web (...), which is rife with various paradoxes, is an integral part of the nature of the book.

The Shelf Journal **The Shelf**

With the dematerialisation of editorial content, the practice of design within books is taking on an even more important dimension. Whether insignificant objects or works of art in their own right, books create through their different forms and stories a unique bond with those who read, consult and own them. This almost physical connection was the reason for creating The Shelf Journal. Part place of worship and reflection for paper lovers, part experimental platform for designers, typographers and other graphic designers, The Shelf Journal explores the essence of our libraries' charm: the limitless variations in form of this unique object.

The Virtual Codex from Page Space to E-space **Johanna Drucker**

Conferência apresentada no seminário History of the Book, Syracuse University

But why? On what grounds? In this rhetoric, books are supposedly static, fixed, finite forms that can be vastly improved through the addition of so-called "interactive" features. Electronic presentations often mimic the most kitsch elements of book iconography while the newer features of electronic functionality seem not to have found their place in the interface at all.

The many "drawbacks" of traditional books are, therefore, supposedly to be overcome by introducing into electronic ones features like a progress gauge, bookmarks, spaces for annotation, search capabilities, navigation, and comments by the author. Such a list is easily ridiculed, since every feature described is already fully present in a traditional codex and, in fact, the very difficulty resides in simulating in another medium the efficient functionalities that exist in the traditional form.

But other features of electronic space do add functionality – live links and real-time or frequent refresh of information. Many aspects of traditional codex books are relevant to the conception and design of virtual books. These depend on the idea of the book as a performative space for the production of reading.

This virtual space, like the e-space, or electronic space of my title, is created through the dynamic relations that arise from the activity that formal structures make possible.

Writing Space. **The computer, hypertext, and the history of writing** **Jay David Bolter**

The pixels of the electronic medium define a space inherently different from that of ink on paper.

