

CONVITE
VISITA GUIADA À IMPRENSA
28.11.19
12h00

PRÉMIO SONAE MEDIA ART 2019

EXPOSIÇÃO DAS OBRAS DOS CINCO ARTISTAS FINALISTAS

A exposição das obras dos cinco artistas finalistas do Prémio Sonae Media Art 2019 inaugura no próximo dia **28 de novembro** às **19h00** (com visita guiada para a imprensa às **12h00**) e vai estar patente ao público de 29 de novembro até **2 de fevereiro**, no **Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado**, instituição que organiza o prémio numa parceria com a Sonae.

O Prémio Sonae Media Art é o maior projeto português de incentivo à produção de arte na área dos novos media, privilegiando o trabalho artístico construído a partir da interseção disciplinar.

O Prémio de 40 mil euros, um dos valores mais relevantes no panorama cultural português, mantém-se fiel aos pressupostos presentes na sua criação, de completa abertura a todos os criadores até aos 40 anos de idade, nacionais ou estrangeiros, residentes em Portugal.

Os cinco finalistas da edição de 2019 são: o coletivo berru (Bernardo Bordalo, Mariana Vilanova, Rui Nó e Sérgio Coutinho); Diogo Tudela; Francisca Aires Mateus; o coletivo constituído por Tiago Martins, João Correia e Sérgio Rebelo; e, por fim, Rudolfo Quintas. A escolha dos artistas foi feita por um júri de seleção, integrado por André Rangel (investigador e professor na área de arte multimédia. Diretor de arte e fundador do projeto 3kta. Desenvolve projetos e eventos contemporâneos de Arte e Intermedia Design), António Cerveira Pinto (artista, crítico de arte, ensaísta, pedagogo e produtor. Diretor Artístico do *The New Art Fest*) e Adelaide Ginga (historiadora da arte, curadora e conservadora do MNAC, com especialização em artes digitais), que avaliou 93 candidaturas com base na análise de trabalhos anteriores já feitos pelos concorrentes, privilegiando as candidaturas que demonstram uma especial capacidade exploratória, inovadora e crítica no domínio da *media art*. Foram tidos em consideração, como critérios relevantes da escolha, a maturidade tecnológica, a clareza conceptual e a qualidade formal das obras que instruíram as candidaturas. O júri deu especial atenção à amplitude geracional, reunindo artistas com percursos consolidados e artistas emergentes.

A exposição conjunta dos artistas finalistas é uma etapa muito relevante do projeto, que culmina com a atribuição do Prémio Sonae Media Art ao artista vencedor, escolhido pelo júri de premiação constituído Miguel Soares (artista pioneiro em Portugal nas artes digitais e professor na área de arte multimédia, representado em várias coleções públicas e privadas em Portugal e no estrangeiro), Patrícia Gouveia (professora na área de arte

CONVITE
VISITA GUIADA À IMPRENSA
28.11.19
12h00

multimédia, com investigação nos meios lúdicos, ficção interativa e artes digitais), Yves Bernard (Diretor Artístico e executivo do IMAL, produtor e ativista de novos media, engenheiro de software, investigador científico e professor).

A decisão sobre o vencedor será anunciada no dia 4 de dezembro de 2019.

Nas duas edições anteriores do prémio, os vencedores foram a artista Tatiana Macedo com a obra *1989*, em 2015, e o artista Rodrigo Gomes com a obra *Estivador de Imagens*, em 2017.

Cinco artistas. Cinco obras inéditas

Coletivo berru [Bernardo Bordalo (1991), Mariana Vilanova (1996), Rui Nó (1993) e Sérgio Coutinho (1992)]

Systems Synthesis

Um sistema biológico de sensivelmente dois metros de diâmetro, composto por plantas e outros organismos, foi transportado de um terreno urbano abandonado para o espaço expositivo. Na sala, a máquina replica através de algoritmos as condições ambientais do seu local nativo, um lugar esquecido onde a natureza cresce sem intervenção humana.

Systems Synthesis propõe uma relação simbiótica entre Natureza e Tecnologia onde os organismos vivos dependem da máquina para sobreviver que, por sua vez, depende da vida para servir o seu propósito. O desenlace da relação é som produzido ao vivo, especializado por sete canais.

A obra está em constante mutação visual e sonora, numa velocidade biológica e natural que contrasta com a nossa temporalidade instantânea, e num estado de equilíbrio dinâmico.

Diogo Tudela (Porto, 1987)

Collisions & Render Engines

Collisions & Render Engines pode ser definido como um teatro auditivo-visual de impactos e detritos que modela um sistema de informação onde se descrevem possíveis trajetórias dentro do ciclo de feedback material que conecta artefactos teatrais bélicos com os seus contrapontos no entretenimento.

CONVITE
VISITA GUIADA À IMPRENSA
28.11.19
12h00

Como tal, o projeto propõe uma análise à conceção de media, dirigindo-se ao seu papel dentro do complexo militar-industrial-media-entretenimento enquanto produtora de soluções formais que contribuem, simultaneamente, para a endo-militarização do quotidiano, assim como para a importância da ficção, pós-produção e dos efeitos especiais em contexto bélico.

A instalação articula uma série de 12 impressões, geradas através de um algoritmo fotogramétrico que analisa e correlaciona imagens de artilharia e pirotecnia, que são retroiluminadas momentaneamente e em ordem aleatória, em reação a um sinal sonoro de 8 canais que emite padrões rítmicos generativos de objetos sónicos criados através da síntese de fogos de artifício, explosões balísticas e percussão do léxico da cultura rave.

Francisca Aires Mateus (Lisboa, 1992)

Musica Humana

Musica humana é uma instalação sonora que junta vinte e quatro composições musicais, tendo cada uma por base as características emocionais e de personalidade de um indivíduo. O projeto começou com a realização de entrevistas a 24 pessoas. As perguntas foram inspiradas no Questionário de Proust, mas também em perguntas habitualmente usadas em entrevistas de emprego. Paralelamente, foi pré-definido um método de quantificação das respostas e a sua tradução para propriedades musicais específicas. A partir destes dados produziu-se uma composição. Na instalação o som é assumido como o elemento imaterial que preenche o vazio, e a partir do qual se congemma um ambiente sensorial e emocional que certamente pautará o modo como cada espectador, individualmente, assimila este lugar. O que ouvimos é uma massa sonora, variável, orgânica, viva e dinâmica, no tempo e no espaço. Por vezes, predomina uma das composições para pouco depois assistirmos a diálogos, confrontos e tensões, até ao ponto da cacofonia.

Coletivo Tiago Martins (1990), João Correia (1986) e Sérgio Rebelo (1993)

Retratos de Ninguém

A fronteira entre o real e o artificial tem sido matéria de discussão, alimentada pela emergência de sistemas computacionais que criam conteúdo falso, muitas vezes, destinado a fins de propaganda e influência. Hoje, sabemos que o que vemos, lemos e ouvimos pode ser falso e, conseqüentemente, começamos a questionar o que, outrora, considerávamos inquestionavelmente verdadeiro. Retratos de Ninguém é uma instalação interativa que

CONVITE
VISITA GUIADA À IMPRENSA
28.11.19
12h00

explora a criação de conteúdos na interseção entre o real e o artificial. No espaço da instalação, são criados e apresentados retratos com caras de ninguém gerados a partir de todos nós, que o visitamos e alimentamos.

Rudolfo Quintas (Porto, 1980)

Keystone I, II, III, IV

Keystone I, II, III, IV, de Rudolfo Quintas, consiste em quatro esculturas de novos media que confrontam o espectador com uma análise objetiva feita por uma entidade de IA sobre as ideias escritas online pela sociedade portuguesa. Esta informação é apresentada mediante a recriação de uma rede de complexas interações, traduções e um feedback permanente entre o mundo digital e não-digital.

Durante um período de três meses, o artista e sua equipa treinaram a entidade de IA para ser capaz de ler e falar sobre o que experimentou. Este sistema, inspirado nas redes neurais do cérebro humano, recolheu, analisou e avaliou o sentimento de mais de 100.000 tweets das contas mais seguidas do Twitter (políticos, jornais, partidos, etc.) em Portugal. As Keystones constroem um universo de informação de memória de curto-prazo e memória de longo-prazo com as palavras emocionalmente mais intensas de cada dia e falam sobre elas, baseando as suas interpretações estritamente no que aprenderam a ler no Twitter.