**4 de dezembro, às 12h00 no MNAC**

**PRÉMIO SONAE MEDIA ART 2019 ANUNCIA VENCEDOR**

O Prémio Sonae Media Art, o maior e mais significativo prémio no campo da criação da arte contemporânea em Portugal, e aquele que mais privilegia uma área de exploração de novas linguagens artísticas, anuncia o vencedor da sua terceira edição no dia 4 de dezembro de 2019 às 12h00, no MNAC.

A cerimónia de anúncio do vencedor deste prémio - no valor de 40 mil euros - irá revelar em direto a deliberação do Júri de Premiação, através de um dos seus representantes que irá ler a ata de decisão final. Para o efeito, foi convocada a presença dos cinco finalistas: Coletivo berru [Bernardo Bordalo (1991), Mariana Vilanova (1996), Rui Nó (1993) e Sérgio Coutinho (1992)]; Diogo Tudela (Porto, 1987); Francisca Aires Mateus (Lisboa, 1992); Coletivo Tiago Martins (1990), João Correia (1986) e Sérgio Rebelo (1993); Rudolfo Quintas (Porto,1980).

A cerimónia conta também com a presença da Ministra da Cultura e representantes da DGPC e da SONAE.

Os finalistas a premiação, selecionados entre cerca de cem candidatos apresentam obras inéditas que se distinguem pela criatividade, inovação e permeabilidade da grande diversidade de linguagens artísticas que o conceito de *media art* envolve.

As obras em exposição foram avaliadas por um júri constituído por:

**Miguel Soares**

Artista pioneiro nas artes digitais, trabalha com diversos media como animação 3D, instalação multimedia, videoarte, música eletrónica (dois discos editados através do seu alter-ego migso), manipulação de jogos de computador e fotografia. Expõe coletivamente desde 1988 e, individualmente, desde 1991, em Portugal e no estrangeiro. Foi vencedor do prémio BES Photo 2007. É professor da Universidade de Évora e da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Anteriormente foi docente da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve e da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra. Fez a Licenciatura em Design de Equipamento pela FBAUL e formação em fotografia no Ar.Co, Centro de Arte e Comunicação Visual, Lisboa. A sua obra está representada em várias coleções públicas e privadas em Portugal e no estrangeiro.

**Patrícia Gouveia**

Profª. Associada e Diretora da área de Arte Multimédia da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL). Trabalha em artes e design desde os anos noventa. A sua investigação foca-se nos meios lúdicos, ficção interativa e artes digitais como lugares de convergência entre o cinema, a música, os jogos, as artes e o design. Foi Profª. Associada e coordenadora do departamento de Meios Interativos (Jogos e Animação) na Noroff University College em Kristiansand na Noruega (2014-16), Profª. Auxiliar Convidada na FCSH/UNL (2007-14) e Profª. Auxiliar na ULHT (2008-13). Entre 2006 e 2014 editou o blogue Mouseland e, em 2010, publicou o livro Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica (ed. U. Lusófonas), uma síntese da sua tese de doutoramento (2008) e de artigos que publicou

entre 2008 e 2010. Mais informações: <https://fbaul.academia.edu/PatriciaGouveia/CurriculumVitae>.

**Yves Bernard**

Artista e diretor administrativo da iMAL, que fundou em 1999 com outros artistas e ativistas de mídia como uma associação sem fins lucrativos. O iMAL (Interactive Media Art Laboratory) é um laboratório de mídia com sede em Bruxelas dedicado ao uso artístico de redes e tecnologias baseadas em computadores. Yves Bernard tem formação académica em design, arquitetura e ciência da computação e é produtor de mídia, ativista, engenheiro de software e investigador científico. Trabalhou como professor e investigador na Computer Aided Architectural Design (1981-1986) na Universidade de Liège, no Philips Research Laboratory Belgium, numa equipa de engenharia de software, interface de utilizador e ferramentas de autoria multimédia (1986-1991), École Nationale des Arts Visuels La Cambre, Bruxelas (1996 a 1999), Université Paris8 DESS Hipermídia (2003), Institut Supérieur Artistique Saint-Luc de Bruxelles (2004), École de Recherche Graphique (ERG), Bruxelles (2005). Foi gestor de projeto de vários projetos orientados para o conteúdo da Internet e da Europa (Esprit, info2000) e perito na Comissão Europeia, DG INFSO, 4º e 5º programas Framewok. Foi membro do júri do transmediale 10.0 'Futurity'.

**Na primeira edição em 2015, a artista portuguesa Tatiana Macedo foi a vencedora com a obra “1989“, e na segunda edição em 2017, o artista Rodrigo Gomes foi o vencedor com a obra “Estivador de imagens”**

As obras inéditas dos artistas em concurso nesta terceira edição do Prémio estarão em exposição no MNAC até dia 2 de fevereiro de 2020.

***berru***é um coletivo de artistas do Porto formados nas áreas de Artes Plásticas, Multimédia, Cinema e Engenharia, dedicado à criação artística. A sua obra reflete sobre a relação íntima do ser humano com a máquina, uma relação que se debruça cada vez mais sobre questões filosóficas, antropológicas, políticas, sociais e éticas.

Recentemente interessa-se por sistemas complexos e biológicos onde se inspira na relação do ser humano com o mundo para pensar, debater e criar.

O seu background habilita-o a desenvolver trabalhos envolvendo vários ramos da criação artística. Aliar tecnologia, arte, ciência e filosofia, permite ao coletivo ter uma perspetiva abrangente e explorar discursos com diferentes ferramentas e materiais.

Obra criada e em exposição:

***SYSTEMS SYNTHESIS****,* 2019.

Sistema biológico, 7 canais de áudio, luz hps,

ventoinhas, ferro e array de sensores.

10 m × 5 m.

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, espacializado 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**

Programador e investigador independente focado em teoria-ficção, computação especulativa, narrativas sónicas, práticas de simulação e mecatrónica.

O seu trabalho mais recente debruça-se sobre correlações entre a reavaliação epistemológica de superfícies, a tensão libidinal incorporada em maquinaria e a dimensão háptica da tecnologia.

Nos últimos anos, apresentou trabalhos em diferentes formatos, de *live acts* e *screenings* a instalações, no CAAA – Centro para os Assuntos de Arte e Arquitetura, Galeria Municipal do Porto, sala117, Maus Hábitos, Casa da Música, Festival DDD, Pavilhão da FBAUP, Walk & Talk, asf Qualificação bafta.

Lecionou várias disciplinas em diferentes universidades. Atualmente, leciona Práticas de Multimédia na Escola das Artes, Universidade Católica

Portuguesa. Enquanto membro do coletivo soopa, colabora regularmente com Catarina Miranda e Jonathan Uliel Saldanha em instalações, filmes e peças de palco. Cofundou a editora t er ror em 2019.

Obra criada e em exposição:

***COLLISIONS & RENDER ENGINES***, 2019.

6 estruturas de aço (250 × 82 × 36 cm),

12 impressões em backlit montadas em vidro

(80 × 80 cm), 8 monitores de som, 36 lâmpadas

led t8, prateleiras metálicas, placa de som,

micro-controlador, componentes de electrónica,

cablagem e computador com software customizado.

Dimensões Variáveis.

*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.

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**

Desenvolve o seu trabalho artístico através da exploração de problemas ou ideias num intenso processo iterativo, de que resulta um corpo de trabalho diverso e heterogéneo, apresentado essencialmente através de desenho, performance, vídeo e som.

Atualmente, Aires Mateus tem-se focado em projetos que se situam na intersecção entre a música e as artes plásticas. Um bom exemplo desta prática é o projeto *One Centimetre Apart*, uma performance onde um elemento gráfico dá origem a uma partitura musical: durante 18 dias, um performer desenha linhas azuis horizontais nas paredes do espaço; no final de cada dia um coro interpreta essas linhas. Outros projetos representativos desta linha de pesquisa são *Dzoing* que consiste na construção de um novo

instrumento musical e na exploração das suas possibilidades performativas, sonoras e musicais e *Far* *Away Water Won’t Save Closeby Fire,* um projeto onde, numa tentativa de magnificar as pequenas alterações sofridas no processo da tradução, vários contos tradicionais chineses são gravados em Cantonês e desconstruídos, cortando cada palavra e, subsequentemente reorganizando-as segundo o seu som e ritmo, criando novas construções textuais e sonoras.

Francisca concluiu um mestrado em Artes Plásticas na *Slade School of Fine Arts – ucl* com Distinção em 2017. Em 2015 licenciou-se em Pintura pela *Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa* e concluiu também um lrsm: Licenciatura em

Violino pelo *Associated Board of the Royal Schools of Music*.

Em 2018 foi uma das vencedoras do concurso *Portuguese Emerging Artists* e foi também premiada com uma bolsa para uma residência artística na *Hong Kong Baptist University*. Em 2016, recebeu uma bolsa de estudos da *Fundação Calouste Gulbenkian*

e foi uma das vencedoras do concurso *Arte Jovem 2016* da *Carpe Diem Arte e Investigação*. O seu trabalhotem sido apresentado em várias exposições taiscomo *I am Sorry I am Late*, Londres, 2018; *buc boc*,Hong Kong, 2018; *I Will Take the Risk,* Lisboa, 2019; *Paadmaan Video Event*, Teerão, 2019.

Obra criada e em exposição

***MUSICA HUMANA***, 2019.

Instalação de Som, 20 colunas Genelec 8010, Mini-Mac, Reaper. Dimensões Variáveis.

Consultoria Acústica: InAcoustics, Octávio Inácio.

Compositor: Martim Sousa Tavares.

Músicos: Tiago Rosa (violoncelo), Jane Carpenter

(flauta), Patrícia Teixeira (clarinete),Philippe

Marques (piano), Miguel Polido (saxofone).

Gravação, Mistura e Masterização: Fred Ferreira.

Design de Som: Daniel José.

*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 vinte e quatro 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 congemina 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.

**TIAGO MARTINS, JOÃO CORREIA E SÉRGIO REBELO**

Formam um coletivo interdisciplinar que trabalha na interseção entre as ciências da computação, design e arte. Membros do *Computational Design*

*and Visualization Lab*, um laboratório de investigaçãodo grupo *Cognitive Media Systems* do Centrode Informáticae Sistemas da Universidade de Coimbra,

o coletivo explora abordagens de inteligênciaartificial para a construção algorítmica e dinâmica de artefactos. O processo de trabalho deste coletivo envolve o desenvolvimento de ferramentas de autor concebidas especialmente para explorar novas possibilidades criativas e funcionais. O seu trabalho nos domínios da inteligência artificial, design e arte computacional tem sido apresentado nacional e internacionalmente, com participação em projetos, conferências e revistas científicas (destaque na capa da revista *Leonardo*) assim como em múltiplas exibições (Fundação de Serralves, Convento de São Francisco, e agora Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado).

Obra criada e em exposição

***RETRATOS DE NINGUÉM***, 2019.

Instalação interativa constituída por três projeções

de vídeo, som mono, computador e módulo interativo.

O módulo interativo é composto por:

câmara de vídeo, microfone, lcd, botão rgb,

fonte de luz led, e microcontrolador.

Conceito, desenho e desenvolvimento:

Tiago Martins, João Correia, Sérgio Rebelo.

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, consequentemente, começamos a questionar o que, outrora, considerávamos inquestionavelmente verdadeiro. *Retratos de Ninguém* é uma instalação interativa que 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**

Artista de novos *media* português. Cria obras audiovisuais interativas, generativas e de mapeamento de dados que invariavelmente assumem a forma de performances, instalações ou esculturas.

Esses ambientes de *media* digital criam um equilíbrio subtil entre controlo e aleatoriedade, definido por Verónica Metello como “contextos sensíveis”.

Tais contextos estabelecem um diálogo contínuo entre o digital e o não digital, criando uma janela aberta para o mundo através da qual o artista revela novas perspetivas que nos levam a refletir sobre os comportamentos humanos.

Num diálogo contínuo entre design, ciência e tecnologia, o trabalho de Quintas oscila entre o individual e o coletivo. O artista tem vindo a explorar extensivamente os processos de feedback cognitivo, envolvendo a autoexploração do público, como nas instalações *Displacement* (2004), *Absorption* (2014), e *Black Hole* (2018) e em performances como *Swap*

(2005), *Burning the Sound* (2007), e *Darkless* (2016). Recentemente, Quintas elevou esses processos de feedback a uma escala maior, retratando a sociedade por meio de visualizações de *big data*, como no seu último trabalho *News Feed* (2019).

Obra criada e em exposição

***KEYSTONE I, II, III, IV***, 2019.

Escultura audiovisual: painel composto de alumínio,

estrutura de alumínio, monitor de 48”,

computador Mac-mini executando software personalizado

em OpenFrameworks e Python.

Corrente Eléctrica: 110 ou 240 v.

Dimensões: 1650 mm × 1220 mm x 700 mm.

*Keystone ii, iii, iv* – esculturas audiovisuais:

espelhos, estrutura de alumínio, monitor de 23”,

computador Raspberry Pi executando software

personalizado em OpenFrameworks.

Corrente Eléctrica: 110 ou 240v.

Dimensões: 770 × 580 mm x 360 mm.

Studio Rudolfo Quintas 2019 – conceito e criação:

Rudolfo Quintas; programação audiovisual: Joan

Sandoval; ciência de dados de ai: David Rau;

assistente 3d: Julia Triches; assistente de produção:

César Fortes; produção: Challenge Silence.

*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.