



APOIO:



MAIS INFORMAÇÃO:

<http://sonaemediart.com>

<http://museuartecontemporanea.gov.pt/pt/informacao/imprensa>

A exposição das obras dos cinco artistas finalistas do Prémio Sonae Media Art 2017 inaugura no próximo dia 22 de novembro às 19h00 e vai estar patente até 1 de abril, no MNAC–Museu 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.

No valor de 40 mil euros, o Prémio 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.

A escolha dos cinco artistas, André Martins, André Sier, Nuno Lacerda, Rodrigo Gomes e Sofia Caetano, foi feita por um júri de seleção, integrado por Teresa Cruz (investigadora, especialista em Teoria dos Media e das Artes Contemporâneas e docente universitária), António Sousa Dias (compositor, investigador nos domínios do multimédia e da instalação e docente universitário) e Adelaide Ginga (curadora e historiadora da arte), que avaliou 147 candidaturas com base na análise de trabalhos anteriores já feitos pelos concorrentes, privilegiando não só as dinâmicas interdisciplinares demonstradas nos percursos artísticos, como a qualidade concetual, inovação de projeto e entendimento do conceito *media art*.

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 por Filipa Oliveira (curadora e atual diretora artística do Fórum Eugénio de Almeida em Évora), Nuno Crespo (docente universitário e investigador nas áreas da estética, teoria e crítica da arte, arquitetura e filosofia) e Ramus Vestergaard (diretor e curador-chefe do DIAS – Digital Interactive Art Space, o primeiro kunsthalle dinamarquês com um foco específico em *media art* e arte digital).

A decisão sobre o vencedor será anunciada no dia 6 de dezembro de 2017.

Na primeira edição em 2015, a artista portuguesa Tatiana Macedo foi a vencedora do Prémio Sonae Media Art, com a obra “1989”, que explorava o meio videográfico e fílmico, através de uma tripla projeção com som espacializado, numa forma pessoal e sensível, relacionando o individual com o político.

5 OBRAS INÉDITAS EM EXPOSIÇÃO

ANDRÉ MARTINS – MEMORIAL FEED, 2017

Projeção vídeo de projeto online.

Memorial Feed é um *feed* online, em constante atualização, das contas memorializadas existentes no Facebook.

Contas memorializadas são uma forma das pessoas no Facebook poderem lembrar e celebrar aqueles que morreram.

Uma conta só pode ser transformada em Memorial através de um pedido ao Facebook por parte de familiares ou amigos próximos e mediante um comprovativo de óbito, solicitando a continuidade da conta da pessoa que morreu.

As contas memorializadas são uma recriação da celebração da morte consubstanciada virtualmente através da continuidade de uma existência online para além da morte, num suporte digital onde permanecem todas as fotografias de perfil da pessoa que morreu e a possibilidade de hiperligação para as respetivas páginas com toda a informação aí existente, garantido assim a eternização da sua presença virtual, num cemitério digital global, sem hierarquias, desmaterializado, presentificado, e onde a responsabilidade de captação dos perfis é delegada num *web crawler* de forma aleatória.

ANDRÉ SIER – WOLFANDDOTCOM, 2017

Videojogo ambiente em rede local com esculturas eletrónicas interativas 2 projeções vídeo mono-canal, 2 instalações áudio estéreo, 3 esculturas de ferro com eletrónica, 3 computadores.

Wolfanddotcom é um inédito ambiente audiovisual interativo e em rede que sincroniza dois jogadores num mesmo espaço virtual gerado e partilhado nos computadores. O espaço jogo virtual da obra combina o imaginário de experiências de vivências virtuais com lobos num futuro distópico próximo, depois de um eventual desaparecimento da humanidade. Os lobos nesta obra procuram reconstruir uma rede virtual cibernética entre eles no espaço do jogo que poderá dar continuidade à vida no planeta. A recriação de uma internet por parte destes animais num futuro pós-apocalíptico é o tema central da peça. A obra funciona como uma pintura dinâmica e interativa de uma rede que abalou o espaço e alterou a forma como se vive no planeta. Os lobos, animais sociais, que caçam em matilhas, ou que se aventuram por terrenos inóspitos solitários, estão entre os predadores animais que sobrevivem a este apocalipse virtual povoado de ruínas, e têm de reconstruir uma rede entre eles para poderem manter a esperança de vida na terra.

NUNO LACERDA – SAMARRA, 2017

Instalação interativa com rato óptico e projeção de vídeo HD, som estéreo.

Samarra é o nome de uma pequena praia, de difícil acesso e, por essa razão, conservada num estado ainda meio selvagem, localizada no planalto saloio de S. João das Lampas, na costa noroeste do concelho de Sintra.

Este cenário, inicialmente estranho ao artista, portanto neutro desse ponto de vista, foi sendo objeto de reconhecimento minucioso, de inscrição de vivências e de memórias, e é sobre esta familiaridade construída ao longo do tempo que são registadas múltiplas narrativas em vídeo, onde uma figura humana, o próprio autor, se filma a si próprio em vários locais diferentes.

Os diferentes registos captados ao longo do tempo, são montados e colados em sobreposição, construindo um puzzle que permite diferentes leituras. Através de um dispositivo apontador (rato) o observador/visitante pode interagir com a projeção, estabelecendo um percurso através dos diferentes vídeos e assumindo um controlo hipotético sobre as ações que se desencadeiam.

RODRIGO GOMES – ESTIVADOR DE IMAGENS, 2017

Escultura audiovisual, composta por 4 espelhos, 4 tubos de acrílico, placa de acrílico, 4 altifalantes. Projeção vídeo (HD), cor, som espacializado, 11'59'.

Estivador de Imagens é um simulador de bombardeamentos. A peça divide-se em três superfícies: um espelho de grandes dimensões serve de base para quatro tubos cromados que sustentam outras duas superfícies. Uma construída em madeira, fazendo uma grelha irregular, e uma terceira feita em acrílico ondulado que assenta na anterior. No interior de cada tubo, quatro altifalantes produzem sons que se propagam e criam vibrações em toda a peça.

Sobre as superfícies da escultura são projetadas imagens, criando um jogo de propagação, reflexão e refração.

O conteúdo das imagens projetadas tem como base filmagens de drones de guerra, simulando um cenário de batalha. Os intervalos que caracterizam a grelha da superfície em madeira, são como alvos. A projeção emite 'disparos' com precisão nos intervalos, acompanhados pelo som que emana dos tubos após cada disparo.

Em *War at a Distance* (2003) de Harun Farocki 'A imagem não é mais usada só como testemunho, mas também como uma ligação indispensável num processo de produção e destruição'. (Farocki, 2003)

SOFIA CAETANO – GOD, 2017

Instalação multimédia interativa, composta por 7 fotografias a cores, estrutura de acrílico em impressão 3D, torre e botão, e 3 retroprojeções vídeo (HD), a partir de digitalização de filme em 16mm, cor, som (estéreo), 4'.

GOD é uma instalação multimédia, cujo cenário recria o ambiente de uma nave espacial, delimitado por uma parede ao fundo que se assemelha a um altar e por um conjunto de sete impressões fotográficas relativas ao conteúdo do vídeo. As impressões encerram visualmente uma faixa que une o teto, o chão, e as duas paredes laterais, em leitura contínua.

Ao meio um corredor ladeado de luzes controladas por sensores de movimento faz projetar as sombras dos visitantes nas paredes enquanto caminham em direção ao "altar" onde se encontra uma torre/botão com a palavra "GOD" inscrita.

A instalação permite que os participantes exerçam um papel ativo quando primem o botão que ativa a projeção de um filme projetado sobre três ecrãs concebidos de forma a envolverem a visão periférica do observador, acentuado a imersividade do espaço.

Os conteúdos partem do Génesis, que aqui é recriado num ambiente de antecipação científica através de filmes de 16mm remisturados e convertidos para digital e que reportam ao imaginário fílmico dos cineastas experimentais das décadas de 1960 e 70.