

COLETIVO BERRU VENCE PRÉMIO SONAE MEDIA ART 2019 NO VALOR DE 40.000 EUROS

O Coletivo Berru (Bernardo Bordalo, Mariana Vilanova, Rui Nó e Sérgio Coutinho) é o vencedor da terceira edição do Prémio Sonae Media Art com a obra *System Synthesis* (2019).

O maior prémio nacional de arte na área dos novos media no valor de 40 mil euros acaba de ser atribuído hoje, numa cerimónia realizada no Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado, na presença da Ministra da Cultura, Graça Fonseca, e de David Santos, da Direcção-Geral do Património Cultural.

O vencedor foi escolhido por um júri de premiação, que analisou as obras inéditas que estão patentes numa exposição conjunta no Museu Nacional de Arte Contemporânea, podendo ser vistas até ao dia 2 de fevereiro.

Na apreciação das cinco obras finalistas da presente edição do Prémio Sonae Media Art e “ponderados todos os fatores subjacentes aos objetivos do Prémio e às obras apresentadas, o júri de premiação selecionou por unanimidade a obra ***System Synthesis* (2019) do Coletivo Berru (Bernardo Bordalo, Mariana Vilanova, Rui Nó e Sérgio Coutinho)** como vencedor da terceira edição do Prémio Sonae Media Art.

A obra propõe uma reflexão sobre uma possível síntese da utilização tecnológica na preservação do ecossistema natural enquadrando-se numa clara formulação que se insere numa das principais correntes de interligação entre arte e tecnologia presentes na investigação artística contemporânea. A instalação está bem realizada do ponto de vista da apresentação cenográfica apresentando os conceitos enunciados de forma clara e atrativa para o público. Tira-se partido de simples meios tecnológicos para invocar aspetos críticos do nosso mundo. De salientar, as questões pertinentes que a obra coloca em termos de desafios de conservação num contexto museológico”.

Quanto às restantes obras apresentadas, o júri de premiação destaca:

Na obra do **Coletivo Tiago Martins, João Correia e Sérgio Rebelo**, “a qualidade da construção do ponto de vista do design e da engenharia e o resgate de uma certa tradição de temas da história da *media art*”; na obra de **Diogo Tudela**, “a sugestão de um ambiente caótico de assinalável complexidade”; na obra de **Rudolfo Quintas** “a convocação de um design formal para a instalação e a reflexão sobre questões relacionadas com um possível depósito de emoções humanas criando uma certa dissonância entre ambas as instâncias”; na obra de **Francisca Aires Mateus** “a realização técnica da instalação, que no seu desenvolvimento resgata um certo legado de instalações sonoras”.

Por fim, o júri “salienta a importância do trabalho conjunto entre o MNAC e a Sonae na realização deste prémio que contribui de um modo decisivo para a discussão e o desenvolvimento da *media arte* no contexto português.”

De referir ainda que, no âmbito do Prémio Sonae Media Art, foi também editado um catálogo da exposição das cinco obras finalistas que integra cinco ensaios inéditos sobre cada uma das peças apresentadas e em exposição, com autorias de João Ribas para a obra *Systems Synthesis* do coletivo berru; Warren Neidich para a obra *Collisions & Render Engines* de Diogo Tudela; Sérgio Mah para a obra *Musica Humana* de Francisca Aires Mateus; Nuno Porto para a obra *Retratos de Ninguém* do coletivo Tiago Martins, João Correia e Sérgio Rebelo e Mattia Tosti para a obra *Keystone I, II, III, IV* de Rudolfo Quintas.

O júri de premiação desta terceira edição foi constituído por:

Miguel Soares

Artista pioneiro nas artes digitais, trabalha com diversos media como animação 3D, instalação multimédia, videoarte, música eletrónica (dois discos editados através do seu alter-egoísmo), 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

Prof^a. Associada e Directora 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 interactiva e artes digitais como lugares de convergência entre o cinema, a música, os jogos, as artes e o design. Foi Prof^a. Associada e coordenadora do departamento de Meios Interactivos (Jogos e Animação) na Noroff University College em Kristiansand na Noruega (2014-16), Prof^a. Auxiliar Convidada na FCSH/UNL (2007-14) e Prof^a. 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.

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 Hipermédia (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 Framework. Foi membro do júri do transmediale 10.0 'Futurity'.

Sobre o Prémio Sonae Media Art

O Prémio Sonae Media Art é uma iniciativa da Sonae em parceria com o Museu Nacional de Arte Contemporânea e tem como principal objetivo incentivar a criatividade e a inovação, premiando jovens criadores de nacionalidade portuguesa ou estrangeiros residentes em Portugal, com idade máxima de 40 anos, que apresentem trabalhos inéditos tendo o multimédia como suporte e/ou tema, quer de uma forma exploratória e inovadora, quer sob um ponto de vista crítico e histórico.

Trata-se de um prémio inovador, cuja versatilidade e qualidade são consistentes com as principais linhas de programação dos mais influentes centros de arte internacionais, com propostas singulares e muito qualificadas onde perpassam as interrogações e a perplexidade dos grandes temas globais atuais. As obras criadas informam, interpelam e provocam o espectador.

Simultaneamente, o Prémio Sonae Media Art tem fomentando a captação de novos públicos para novas formas de criação que desafiam as noções convencionais do conceito de arte, num sentido lúdico, mas também transformador do gosto conducente a um entendimento mais vasto e abrangente do que é o ato artístico.

Esta iniciativa enquadra-se na política de responsabilidade corporativa da Sonae, que pretende promover a criatividade e a inovação na sociedade, nomeadamente através da promoção e desenvolvimento de iniciativas na área da cultura e da educação.

Na primeira edição, em 2015, 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. Na segunda edição, Rodrigo Gomes destacou-se com a obra "Estivador de Imagens", uma instalação escultórica, que integrava som, movimento e matéria, envolvendo o espectador numa experiência artística gratificante, para além de estabelecer uma importante relação entre a herança de artistas como Harun Farocki e temas atuais como a vigilância, o terror e a guerra.

Sobre as cinco obras finalistas da edição 2019**COLETIVO BERRU (BERNARDO BORDALO, MARIANA VILANOVA, RUI NÓ E SÉRGIO COUTINHO) – SYSTEMS SYNTHESIS, 2019**

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.

DIOGO TUDELA – COLLISIONS & RENDER ENGINES, 2019

Diogo Tudela é um programador e investigador independente focado em teoria-ficção. 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 E R R O R em 2019.

FRANCISCA AIRES MATEUS – MUSICA HUMANA, 2019

Francisca Aires Mateus (1992, Lisboa) 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 des-
construídos, cortando cada palavra e, subsequente- mente 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 IrsM: 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 trabalho tem sido apresentado em várias exposições tais como *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.

COLETIVO TIAGO MARTINS, JOÃO CORREIA E SÉRGIO REBELO RETRATOS DE NINGUÉM, 2019^[1]

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 investigação do grupo *Cognitive Media Systems* do Centro de Informática e Sistemas da Universidade de Coimbra, o coletivo explora abordagens de inteligência artificial 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 exposições (Fundação de Serralves, Convento de São Francisco, e agora Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado).

RUDOLFO QUINTAS – KEYSTONE I, II, III, IV, 2019

Rudolfo Quintas (Porto, 1980) é um 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).