PRÉMIO SONAE MEDIA ART

@SonaeArt#SonaeMNACArtCycles
sonae-mnac-art-cycles
Sonae Art

COMUNICADO DE IMPRENSA
20 de novembro de 2014

Obras finalistas patentes no Museu do Chiado até 31 de janeiro de 2016

EXPOSIÇÃO DO PRÉMIO SONAE MEDIA ART ABRE AO PÚBLICO AMANHÃ

A Sonae e o Museu apresentam exposição com obras inéditas desenvolvidas pelos artistas finalistas do maior prémio nacional de arte na área dos novos media. O vencedor será conhecido no próximo dia 11 de dezembro.

A Sonae, em parceria com o Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, abrem ao público, amanhã, a exposição das obras finalistas do Sonae Media Art, o maior prémio nacional de arte na área dos novos media.

Diogo Evangelista, Tatiana Macedo, Rui Penha e Patrícia Portela, bem como o coletivo *Musa paradisíaca* composto por Miguel Ferrão e Eduardo Guerra, foram selecionados entre mais de uma centena e meia de candidaturas para desenvolverem obras inéditas em exclusivo para o prémio Sonae Media Art. Os seus trabalhos, que beneficiaram de uma bolsa de € 5.000 atribuída pela Sonae, vão agora estar patentes ao público, no Museu do Chiado, até ao próximo dia 31 de janeiro.

O vencedor do Prémio Sonae Media Art será escolhido entre os cinco finalistas, através de uma avaliação das obras em exposição. O júri de premiação será constituído por: Lori Zippay (diretora executiva da Electronic Arts Intermix em Nova Iorque), Marco Martins (cineasta) e João Silvério (curador de arte contemporânea). A decisão sobre o vencedor será anunciada a 11 de dezembro de 2015.

O Júri privilegiará os trabalhos em linguagem multimédia, dando particular relevo às dinâmicas interdisciplinares das obras apresentadas a concurso que têm correspondência e corroboram a sua coerência nos percursos artísticos dos cinco finalistas, que reúnem as condições de qualidade artística e concetual, inovação de projeto e capacidade interdisciplinar no entendimento do conceito *media art*.

O Prémio Sonae Media Art é bienal e atribui um montante de € 40.000 ao artista vencedor. Esta iniciativa integra o acordo de mecenato celebrado entre a Sonae e o MNAC-MC e enquadra-se na política de responsabilidade corporativa da Sonae, que procura promover a criatividade e a inovação, estimular novas tendências e aproximar a sociedade à arte, nomeadamente através de manifestações culturais de relevo que permitam experiências enriquecedoras de desenvolvimento pessoal e coletivo.

PRÉMIO
SONAE MEDIA ART

@SonaeArt#SonaeMNACArtCycles
sonae-mnac-art-cycles
Sonae Art

COMUNICADO DE IMPRENSA

20 de novembro de 2014

Obras inéditas questionam limites da arte

O Prémio Sonae Media Art vem promover espaços de experimentação e incentivar o surgimento de novos conceitos na área da media arte, cuja versatilidade e qualidade têm vindo a ser consistentes com as principais linhas de atuação dos mais influentes centros de arte internacionais, distinguindo os artistas cujo trabalho incide sobre o multimédia como suporte e/ou tema, quer de uma forma exploratória e inovadora, quer sob um ponto de vista crítico e histórico. O prémio abrange as formas de criação contemporânea que vão desde a imagem ao som, incluindo a exploração do media vídeo, computação, som e mixed-media, em que outras formas de arte como a performance, a dança, o cinema, o teatro ou a literatura poderão ser incorporadas, afirmando-se como o mais importante prémio de arte no contexto nacional.

Os cinco artistas finalistas da primeira edição do Prémio Sonae Media Art apresentam um conjunto de obras inéditas onde se destaca a diversidade e a complexidade de linguagens artísticas que o conceito de media art envolve.

Através dos cinco projetos finalistas, são questionados os limites percetivos da arte, colocando conceitos como a interatividade, o caráter performativo e imersivo, em destaque na formulação do diálogo com o espetador. Estes projetos refletem também sobre os tradicionais limites da ciência e da arte, e dos papéis do artista e do espetador, diante de um novo mapa artístico em que a comunicação será também ela forjada numa crescente virtualidade.

COMUNICADO DE IMPRENSA
20 de novembro de 2014

Obras em exposição e testemunhos dos autores

Diogo Evangelista (1984)

DOWN IN THE VALLEY de Diogo Evangelista, apresenta um conjunto de vídeoinstalações questionando a relação entre o humano, o autómato e o primata.
IRRACIONAL MAN aborda os limites da cognição humana. Numa narrativa slapstick que apela à nostalgia sinestética, somos levados pela oscilação cromática que interpela os nossos hemisférios cerebrais, num desfasamento rítmico que quebra a linearidade da
perceção. Esta sensorialidade oceânica, testada pela voz de fundo que adereça o hiato
entre o corpo e a mente, provoca uma estranha atualização das nossas dúvidas que se
reflectem nos gestos maquinais do primata diante de nós. IRRACIONAL MAN aproxima- nos desse Uncanny Valley (vale misterioso), onde a nossa similitude com o autómato é
confrontada. Poderemos aceitar o mecanicismo da produção de emoções e sensibilidades estéticas?
SPINE POEM encadeia-nos com a agilidade gestual de um artesão culinário numa
viagem em close-up à feitura de uma receita improvável: espinha de peixe. A
desconstrução do animal é coreografada com a precisão minuciosa de um ritual enquanto uma tempestade nos invade lá fora. Nesta ficção cientifica, a sublimação de um elemento é proporcionada pela mecanização de gestos cirúrgicos, num apelo ao exponencial máximo da sofisticação humana. Acompanhando o estruturalismo sincopado da espinha, as sequências do filme são irrompidas por cortes ácidos de som.
MAGICIAN´S END envolve a sala expositiva num tom radioativo apresentando o
desfecho inesperado que derrubou o grande mestre Houdini (1874-1926). O afamado
mágico que ficou conhecido para a posteridade pelas célebres fugas em situações de
grande perigo, bem como pelo combate aos fraudulentos do mundo do ilusionismo,
provou então ser um comum mortal, aquando um rival o golpeou desprevenido. Em
MAGICIAN´S END somos assombrados pela trajectória fatal deste murro-kryptonite, que
em stop motion nos persegue ad aeternum, provando que afinal de contas todas as
ilusões caem por chão.

Musa paradisiaca – Eduardo Guerra (1986) e Miguel Ferrão (1986)

No Prémio SONAE Media Art, Musa paradisiaca apresenta uma instalação inédita centrada na projecção de "Fome animal", 2015, um filme 16mm, e em "Cantina—Fábula", 2015, duas mesas onde está disposta, em permanência, uma escultura cerâmica a ser duplicada em pão, para consumo ao longo do período de exposição.
Cantina—Fábula
As "Cantinas" são espaços de encontro onde formas específicas são partilhadas e comidas. A cada cantina pertence sempre um conjunto de objetos apresentados simultaneamente em cerâmica e em pão, sendo o segundo uma cópia comestível do primeiro. Estes dois meios (a cerâmica e o pão) são afins, na medida em que partilham um modo de fazer que é, em si, um modo de pensamento. Através destas formas que se pensam, criam e consomem, num ciclo de constante elogio, oferenda e sacrifício, estes objetos e, por consequência, as "Cantinas", afirmam um novo meio (media) onde ser, pensar e comer são coincidentes e coletivos.

Criada em colaboração com Diogo Cavaleiro e Tomás Fonseca, presentes desde a inauguração desta série de trabalho, a "Cantina—Fábula" é também uma cantina-filme. Pela primeira vez, esta é uma "Cantina" que se centra na procura de uma necessidade individual, a da fome animal, que dá título ao filme que se lhe associa e que se substancia na forma escultórica animal, indefinível, aqui apresentada, duplicada e transformada em alimento. A sua divisão em partes, quer no objeto-cerâmico, quer no objeto-pão existe para que dela cada um obtenha o que deseja.

Fome animal

O medium fílmico é, para a Musa paradisiaca, um modo de pensar impossibilidades, por constituir ele mesmo uma aglutinação de formas irremediavelmente perdidas, ainda que temporariamente resgatáveis. "Fome animal" é o filme em que aqueles que comem são observados do ponto de vista de um animal. Reunido numa padaria, um conjunto de pessoas prepara e celebra a irrepetível união em torno de um animal morto para o efeito.

Patrícia Portela (1974)

PARASOMNIA

Civilization as a whole is on the verge of "losing a basic human faculty: the power of bringing visions into focus with our eyes shut."

Italo Calvino

"Sleep is the last unleveraged form of human activity and it is violently threatened by a world in which the divisions between night and day, between rest and work, are disappearing (…)."

Megan Heuer in Who sleeps?

Partindo de um ensaio inacabado de Acácio Nobre sobre o sono, a vigília e a ausência de sonhos (1890) e do estudo das descobertas dos neurofísicos Luigi Rolando (1773-1831) e Jean Pierre Flourens (1794-1867) sobre o sono dos pássaros, Parasomnia consiste numa instalação visual e sonora que pretende promover a "estimulação da produção de melatonina" e os "vapores de sonolência apropriados à indução de um sono regenerador propício à prática do sonho lúcido".

Numa primeira antecâmera, cujo principal objetivo é construir uma respiração subtil através de um quadro múltiplo, cada visitante é convidado a aguardar. Um mural de pinturas desenrola-se num movimento impercetível ao olhar desatento, mas constante ao olhar perscrutador.

Numa segunda câmara, o visitante é convidado a render-se à gravidade e é-lhe proposta a inércia de uma sesta. Acompanhado de uma voz feminina que envelhece aos pés de uma cama digna de um sultão, o visitante, deitado, mantém-se no limiar de uma contradição performativa: se ficar acordado, perde a experiência que a instalação lhe propõe; se adormecer, perde a experiência que a instalação lhe apresenta.

Cada visitante decide quando deve abandonar os aposentos e, assim, provocar a «morte» da voz que lhe conta 1001 histórias.

Duração contínua: em loop.

Performance:

No dia 19 de dezembro, o sábado com a noite mais longa do ano, celebrar-se-ão os 90 anos do ensaio inédito de Acácio Nobre que inspirou esta obra. Nessa noite, artistas, escritores, cientistas e investigadores convidados ocuparão esta instalação entre o pôr e o nascer do sol e invadirão o nosso sono com as suas vozes, ideias e gastronomias revelando como, quando e o que significa dormir numa sociedade que considera o sono uma doença evitável.

COMUNICADO DE IMPRENSA

20 de novembro de 2014

Rui Penha (1981)

RESONO

Entre humanos, a reciprocidade de uma experiência interativa depende da ausência de um guião, de uma disponibilidade mútua para a construção de uma empatia que eleve um dado contacto, mesmo quando fortuito, à qualidade de momento singular. A relação que estabelecemos com as máquinas é, pelo contrário, uma relação entre senhores e escravos: esperamos que estejam sempre disponíveis para executar prontamente qualquer tarefa e só lhes dirigimos uma reação emotiva quando cometem um erro ou cessam a sua dócil colaboração. O mesmo acontece numa instalação interativa, onde a máquina tornada performer é obrigada a reagir a qualquer estímulo de forma diligente e submissa, para fruição exclusiva do seu transitório senhor. A pergunta impõe-se: poderá haver interação sem escolha?

Poderá ser construída verdadeira empatia entre seres que não são livres?

Resono é uma instalação interativa que parte do princípio de que o grau zero da autonomia é a capacidade para dizer: não! Consiste num ecossistema de quinze seres que aguardam, com diferentes equilíbrios entre ansiedade e curiosidade, a chegada de um visitante. É a este que caberá o primeiro passo na construção de uma interação, conquistada pela gentileza com que se aproxima dos seres e pelo afeto com que canta para um pequeno grupo deles. Aos poucos, e se for paciente, poderá começar a ouvir tímidas ressonâncias, que não são mais do que o modo como estes seres aprendem, pela imitação, a comunicar com o estímulo desconhecido. A partir deste ponto, a história de cada interação será única e dependerá do delicado entendimento entre os estados de alma de todos os intervenientes, sendo possível, em casos verdadeiramente excecionais, que todo o ecossistema se una para uma performance coletiva. Cada experiência bem sucedida viverá nos sonhos de cada um dos seres de resono e marcará o contínuo desenvolvimento da sua personalidade.

Se a reciprocidade for de facto condição para a empatia, o mesmo acontecerá com os visitantes.

Tatiana Macedo (1981)

1989

1989 é um trabalho inédito criado para o Prémio Sonae Media Art e apresenta-se sob a forma de uma instalação vídeo multicanal com som espacializado.

Partindo da minha relação com as imagens e sons captados ao longo dos últimos anos e que constituem o meu arquivo pessoal, bem como de situações semiencenadas filmadas recentemente para esta peça, penso o filme como forma de ensaio expandido, exigindo uma reconfiguração constante do real.

O filme é articulado a partir de uma "geopolítica do saber e do sentir", de forma a colocar em diálogo as questões da subjetividade perceptiva e da sua interação com as estruturas de poder da linguagem e do próprio pensamento.

Lara é intérprete de conferência há 10 anos. Nasceu em Moçambique, viveu até aos 5 anos na Rodésia e estudou até aos 17 anos na Suazilândia, numa escola conhecida pela sua luta antiapartheid. Filmo-a numa cabine de tradução, lendo o guião que construí. À medida que lê, apercebe-se que o pensamento latente nos textos traduz a sua experiência. A situação inverte-se, o pensamento fronteiriço e a tradução de fronteiras são a sua vida. Tudo é traduzido, até a tradutora. Valores Europeus e Ocidentais universalizantes, são questionados na tradução. “A Europa deve refletir o seu passado (pós)colonial e pós Guerra-Fria. A Ásia faz parte da Europa, e vice-versa.“

Tinha oito anos em 1989, quando presenciei, em direto na TV, a queda do muro de Berlim. “Desde os anos 80 que as imagens difundidas não servem apenas a representação de dado evento, mas são, elas mesmas, catalisadoras de ação”. Esta é uma ideia associada aos “eventos” que levaram à execução de Ceausescu na Roménia em 1989. Em Pequim, milhares de pessoas protestaram e foram mortas no mesmo ano.