



## **Câmara Municipal de Aveiro**

### **Gabinete do Presidente**

**Nota de Imprensa N.º75, de 12 de junho de 2020**

### **CRiatech ONLINE COMEÇA A 15 DE JUNHO**

#### **- Uma exposição e outras ações concebidas para ambiente digital -**

No dia 15 de junho estreia o Criatech Online\*, uma iniciativa da Câmara Municipal de Aveiro (CMA), organizada pelo Teatro Aveirense, que junta uma exposição coletiva e várias ações pontuais em ambiente digital. O evento decorre até 13 de julho no website [www.criatech.pt](http://www.criatech.pt) e respetivas redes sociais, tendo sido programado de raiz para o mundo virtual.

Os visitantes do Criatech Online poderão percorrer no website a exposição de artes digitais, entre 15 de junho e 13 de julho, assim como acompanhar as suas diversas ações pontuais, todas as segundas-feiras às 21h30, num conjunto de conversas, *masterclasses* e performances.

Os nomes desta primeira edição incluem figuras de várias áreas, desde as artes digitais ao design de comunicação, passando pela música, a performance e as ciências da comunicação, de que fazem parte Bárbara Nogueira, Beatriz Correia, Borbála Papp, Boris Chimp 504, Catarina Lee, Francisca Rocha Gonçalves, Inês Catarina Pinto, Inês Rodrigues, João Meira, Joana Chicau, Luca Sabbadini, Luís Arandas, Luís Lucas Pereira, Luísa Ribas, Marco Heleno, Miguel Carvalhais, Miguel Neto, Rodolfo Oliveira, Rodrigo Carvalho, Samuel Gonçalves e Sara Orsi.

O Criatech – Criatividade Digital e Tecnologia foi criado em 2017, combinando as artes digitais e o património edificado de Aveiro. A edição de 2020 decorrerá em outubro, sendo este ano precedida pela estreia do Criatech Online, assim como uma exposição de artes digitais em espaços não convencionais, marcada para setembro.

Este evento servirá ainda para o lançamento da nova plataforma online do projeto Aveiro 2027 – Cidade Candidata a Capital Europeia da Cultura, disponível através de [www.aveiro2027.pt](http://www.aveiro2027.pt). A plataforma irá, desta data em diante, agregar conteúdos de diversos campos culturais e artísticos, como música, vídeo, artes digitais, texto e outros, estando a ser desenvolvidos conteúdos específicos para o projeto.

**\*Programa, sinopses e biografias:**

**CRIATECH ONLINE**

**AVEIRO // Criatividade Digital e Tecnologia**

15 de junho a 13 de julho de 2020

Bárbara Nogueira | Beatriz Correia | BorbálaPapp | Boris Chimp 504 | Catarina Lee | Francisca Rocha Gonçalves | Inês Catarina Pinto | Inês Rodrigues | João Meira | Joana Chicau | Luca Sabbadini | Luís Arandas | Luís Lucas Pereira | Luísa Ribas | Marco Heleno | Miguel Carvalhais | Miguel Neto | Nevoazul | Rodolfo Oliveira | Rodrigo Carvalho | Samuel Gonçalves | Sara Orsi | Summary | xCoAx

**Exposição**

Catarina Lee | 99 EruptionsObserved

Luís Arandas | [\_wire///loss\_]

Luís Lucas Pereira | Máquinas do Desassossego

Marco Heleno | TransparentPercepton

Sara Orsi | Whole Web Catalog

Summary | Off-Synthesis

**Talks/ Masterclasses/ Performances**

#15/06, às 21h30 – Inês Catarina Pinto, com Bárbara Nogueira e Rodolfo Oliveira | Espaço Branco, Ecrã Preto + A Revolução Digital nas Artes

#22/06, às 21h30- Joana Chicau | A Web Page in ThreeActs + Q&A (Sessão mediada por Inês Catarina Pinto)

#29/06, às 21h30– Francisca Rocha Gonçalves | Ecoacústica na criação artística: redescobrimo paisagens sonoras nos oceanos (Sessão Mediada por Carlos Veríssimo) / *Ecoacoustics in artisticcreation: re-discoveringoceansoundscapes*

#06/07, às 21h30–Miguel Carvalhais + Luísa Ribas | xCoAx 2020, um fórum para a arte e tecnologia / xCoAx 2020, a fórum for artandtechnology

#13/07, às 21h30– Miguel Neto + Rodrigo Carvalho | Red Quasar

## **Exposição**

### **Catarina Lee | 99 EruptionsObserved**

*Instalação Web*

99 EruptionsObserved é um trabalho de visualização de erupções recentes de vulcões ativos. Parâmetros como a elevação dos vulcões, o índice de explosividade vulcânica ou o tipo de rocha mais abundante são traduzidos em parâmetros gráficos. Estas visualizações procuram assim atribuir uma nova expressão visual, e eventualmente sugerir um novo entendimento sobre a informação recolhida.

99 Eruptions Observed is a work of visualizing recent eruptions of active volcanoes. Parameters such as the elevation of volcanoes, the volcanic explosiveness index or the most abundant type of rock are translated into graphic parameters. These visualizations thus seek to assign a new visual expression, and eventually suggest a new understanding of the information collected.

### **Luís Arandas | [\_wire///loss\_]**

*Instalação Audiovisual Interativa*

[\_wire///loss\_] é uma obra audiovisual que promove a sua mudança utilizando a internet como veículo da transmissão de dados. Contemplando os cânones da escultura sonora digital, permite interagir e modificar uma interface colaborativa e dispersa através do browser. Existe enquanto sistema distribuído que se expande por cada dispositivo ligado, utilizando o sistema de geração em rede, Akson.

### **Luís Lucas Pereira | Máquinas do Desassossego/ *MachinesofDisquiet***

*Instalação Interativa*

As Máquinas do Desassossego consistem numa série de experiências com a manipulação de materialidades mediais e formas textuais que exploram o jogo livre dos significantes. Usam o Livro do Desassossego como base textual modular para desenvolverem uma série de aplicações baseadas em multimodalidades (texto, imagem, som, animação) e

interações digitais recorrendo a permutações programadas em diferentes escalas (da letra à palavra e à frase). Quando consideradas como experiência de jogo, as Máquinas do Desassossego permitem-nos definir contextos de participação que modelam a jogabilidade enquanto gama de interações com objetos digitais. Quando consideradas como experiência textual, as Máquinas do Desassossego refletem sobre a inquietação da experiência e da imaginação, sobre a possibilidade de um prazer puramente estético e sobre a criação de sentido.

## **Marco Heleno | TransparentPercepton**

### *Instalação Visual*

Praticamente toda a interação humana com a tecnologia digital gera dados. Estas informações captadas do mundo real, medições obtidas por sensores (por exemplo, em dispositivos móveis), ou informações inseridas manualmente em plataformas digitais por utilizadores (por exemplo, redes sociais), espelham digitalmente a real interação física humana. Engenheiros têm vindo a usar sistemas de Machine Learning, uma abordagem do campo mais amplo da Inteligência Artificial, que se baseia na atual abundância de dados e na capacidade de aprender e fazer previsões, executando cálculos estatísticos nos dados ao qual têm acesso. As Redes Neurais Artificiais são um dos subconjuntos mais usados dos sistemas de Machine Learning. Estes são inspirados na estrutura neuronal do cérebro biológico e consistem numa série de Neurónios Artificiais — Perceptrons, organizados em camadas e interconectados entre si. À medida que as Redes Neurais Artificiais ganham profundidade, o seu número de camadas aumenta, podendo também ocorrer um crescimento no número de Perceptrons por camada. Esta expansão aumenta o número de iterações de decisão, desenvolvendo uma complexidade iterativa no processo de tomada de decisão destes sistemas, transformando desta forma em caixas-negras.

Embora a comunidade científica tenha vindo a ilustrar o funcionamento interno de Redes Neurais Artificiais, estas falham na explicabilidade e na conexão com a comunidade não científica.

Considerando as referidas ilustrações, a opacidade das tomadas de decisão e a onnipresença destes sistemas, o desenvolvimento de uma visualização algorítmica para revelar as iterações de decisão, para o observador não especialista, reclama urgência.

A visualização revela as acumuladas iterações de decisão do sistema mais elementar de uma Rede Neuronal Artificial: um Perceptron. O único data point e o objetivo do sistema, são ambos gerados aleatoriamente no início. Cada iteração, à medida que se aproxima do objetivo do sistema, fica menos desfocada.

Esta composição gráfica permite a observação e a interpretação passiva de cada iteração de decisão de um Perceptron simplificado.

### **Sara Orsi | Whole Web Catalog**

*Instalação Interativa/ Aplicação Web*

Apropriando-se das ambivalências do Whole Earth Catalog e da Internet, o Whole Web Catalog é um mecanismo de pesquisa contínuo na Web que explora o espaço entre uma comunidade que partilha globalmente e os sistemas de controlo global. Ligando-se a vários serviços de informação e bases de dados através de APIs abertas, o Whole Web Catalog é uma ferramenta de mash-up para ferramentas já existentes, que compila um conjunto de informação de forma para obter multirresultados de vários pontos. Embora seja uma ferramenta alternativa aos mecanismos de pesquisa corporativos, também questiona a relevância das informações disponíveis em bases de dados abertas.

### **Summary | Off-Synthesis**

**Equipa:** Samuel Gonçalves, João Meira, Inês Rodrigues, Borbála Papp  
**Programação VR:** Luca Sabbadini

*Instalação Interativa*

Off-Synthesis é um trabalho expositivo que aceita as restrições que a Covid-19 nos impõe, e que permite uma visita sem sair de casa, através do nosso telemóvel ou do nosso computador. Consciente das limitações que uma visita virtual acarreta – mais distrações, menos foco –, assume o carácter de um resumo. Apresenta-se aqui uma síntese, necessariamente imprecisa, de alguns exemplos que ajudam a construir a história da arquitetura modular e pré-fabricada (“offsitearchitecture”), através de imagens e modelos 3D manipuláveis. Selecionam-se oito edifícios que ilustram a heterogeneidade deste tipo de arquitetura, feita de materiais e de processos tão distintos, e com objetivos tão diversos como construir mais barato, mais rápido, em lugares inóspitos ou com pouca mão-de-obra.

### **Talks/ Masterclasses/ Performances**

> 15/06, às 21h30 – Inês Catarina Pinto, com Bárbara Nogueira e Rodolfo Oliveira | Espaço Branco, Ecrã Preto + A Revolução Digital nas Artes / *WhiteSpace, BlackScreen + A Digital Revolution for thearts*

*Talk*

No digital, tal como na arte, é necessário espaço branco para que a obra exista. Quando estamos fixados em preencher cada segundo do nosso tempo com gratificações instantâneas, o

que se perde é a criatividade. Nesta conversa, a Inês Catarina Pinto, editora da revista Nevoazul, fala com a designer Bárbara Nogueira sobre a importância de recuperarmos o nosso tempo online e com o artista Rodolfo Oliveira sobre arte digital. Este último partilha connosco como se juntou a uma comunidade global de artistas que produzem arte na blockchain.

**> 22/06, às 21h30 - Joana Chicau | A Web Page in Three Acts + Q&A**

*Performance Visual de Código live*

“A Web Page in Three Acts” é uma assemblage de experiências visuais codificadas ao vivo executada no web browser. O palco torna-se num palco aberto para o código híbrido que liga coreografia e programação web; corpo e linguagem. O ecrã do computador divide-se em dois palcos: “o palco propriamente dito”, a interface a que, habitualmente, o utilizador acede e os “bastidores”, ou a consola web nos quais as linguagens de programação correm. Na consola web, Joana Chicau convoca, justapõe e manipula diferentes ações de programação web batizadas de acordo com conceitos coreográficos. A página, originalmente, preenchida por informação, é desconstruída, através elementos postos em movimento, revelando uma composição variada de elementos gráficos no ecrã. A estrutura da performance divide-se em três atos e inclui movimento físico.

**> 29/06, às 21h30 – Francisca Rocha Gonçalves | Eco-acústica na criação artística: redescobrimo paisagens sonoras nos oceanos / *Ecoacoustics in artistic creation: re-discovering ocean sound scapes***

*Talk*

A Eco-acústica estuda a relevância do som como parte do um ambiente. No que concerne ao ambiente oceânico, os contributos sonoros podem ser naturais ou humanos (antropogénicos). Entender essas paisagens sonoras pode constituir uma poderosa ferramenta para antecipar a evolução deste tipo de ecossistemas. Portanto, as abordagens da eco-acústica podem ser consideradas um campo fascinante de melhoramento do vínculo entre ciências e arte, fornecendo o cenário para a exploração artística de material sonoro. Além disso, combinando eco-acústica com práticas criativas, podemos revelar o poder do som (e todos os seus componentes, como a vibração ou o movimento de partículas) como uma forma de composição de paisagens sonoras imersivas, colocando-nos defronte a conceitos e contextos de experiências sonoras interdisciplinares, com recurso à aura/auralidade, presença, imersão ou percepção sinestésica.

**> 06/07, às 21h30 – Miguel Carvalhais + Luísa Ribas | xCoAx 2020, um fórum para a arte e tecnologia/ xCoAx 2020, a fórum for art and technology**

*Talk*

O xCoAx 2020 é uma edição on-line especial compatível com seu bem-estar e segurança. A 8ª Conferência, sobre Computação, Comunicação e Estética acontecerá de 8 a 10 de julho, em Graz. O xCoAx é uma experiência na qual público de várias nacionalidades se pode conhecer e trocar ideias, na procura de sinergias interdisciplinares, que podem unir computação, artistas, profissionais de media e teóricos forçando para mais longe os limites entre as artes digitais e a arte/cultura. As edições anteriores do xCoAx ocorreram em: Milão 2019; Madrid 2018; Lisboa 2017; Bergamo 2016; Glasgow 2015; Porto 2014; Bergamo 2013.

**> 13/07, às 21h30 – Miguel Neto + Rodrigo Carvalho | Red Quasar**

*Performance sonora, live a partir de local diferente dos visuais + Performance visual, live a partir de local diferente da sonora*

- um interlúdio na última missão “VanishingQuasars” de Boris Chimp 504

Momentos antes de alcançar o disco de acreção do Quasar “WISE J1052+1519m”, Boris teve num sonho intenso onde nuvens interestelares de poeira vermelha vieram ao seu encontro, transmitindo mensagens audiovisuais subliminares. Mais tarde esta experiência revelou-se essencial para encontrar o caminho para o “quasar evanescente”.

Habitados a trabalhar através da web, devido a uma distância geográfica de 550km, Miguel (Faro) e Rodrigo (Porto) sempre se encontram eventualmente no mesmo espaço físico para apresentar espetáculos ou instalações audiovisuais. Devido à situação atual - e seguindo o desafio do Criatech - este será o seu primeiro espetáculo audiovisual em que não partilham o mesmo palco. Esperemos que se consigam encontrar algures no matrix.

## BIOS

Bárbara Nogueira

Bárbara Nogueira (1993) nasceu no Porto, é licenciada pela Escola Superior de Artes e Design em Design Comunicação (2014) e mestre pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto em Design Gráfico e Projetos Editoriais (2016), com a tese “A Palavra Escrita: Experiência de Leitura no Ecrã”. Colaborou, desde então, com os estúdios de design Surreal e Bürocratik, é Diretora Criativa e Designer da revista Nevoazul e atualmente trabalha como freelancer nas áreas de design editorial, direção de arte e web design.

Beatriz Correia <https://beatrizcorreia.com/>

Beatriz Correia (S. Miguel, 1993) é designer gráfica e programadora criativa. É licenciada e mestre em Design e Multimédia pela Universidade de Coimbra. Atualmente é designer no estúdio FBA, em Coimbra. Paralelamente também trabalha como designer independente, especialmente para clientes na área cultural. É ainda responsável pelo desenvolvimento do site do Criatech desde da sua primeira edição. É membro-fundador da associação cultural Há Baixa, um coletivo multidisciplinar para a promoção e desenvolvimento de projetos de design e arquitetura social no Centro Histórico de Coimbra.

Boris Chimp 504 <https://borischimp504.com/>

Boris Chimp 504 - Miguel Neto (Som) e Rodrigo Carvalho (Visuals&InteractiveSystems) - conta a história de Boris 504, um chimpanzé enviado à lua pelos soviéticos em 1969, ficando preso no espaço para sempre. Desde então, ele vem explorando o continuum espaço-tempo, pulando entre várias dimensões do universo. Com esse ponto de partida, Miguel e Rodrigo exploram a relação entre som e imagem desde 2010, mixagem de techno, psicadélica e noise, além de visuais áudio-reativos gerados em tempo real, criando uma viagem imersiva fortemente influenciada pela ficção científica, intercalando com descobertas científicas mais atuais e fundindo realidade e ficção numa narrativa própria. O Boris Chimp 504 apresentou performances interativas e instalações interativas em festivais como o Sonar (Barcelona), Mutek.Es (Barcelona), ADAF (Atenas), BAM (Liège), ECHO (Dubai), Stereolux (Nantes), Iminente (Lisboa) entre muitos outros.

Catarina Lee <https://cargocollective.com/catarinalee>

Catarina Lee é designer, docente e investigadora, cuja prática procura explorar sistemas audiovisuais baseados em dados e dirigidos por software. Tem-se focado no tema da transmutabilidade de dados digitais, com um interesse particular em dados textuais. É licenciada em Design de Comunicação e mestre em Design de Comunicação e Novos Media, pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa. Em 2017 cofundou o projeto TempStudio, um programa de artistas-em-residência focado em experiências digitais, com o objetivo de fomentar a produção de media art digital em Portugal. Em 2019 coorganizou o projeto educativo Container • Studio • School, um programa que juntou alunos e artistas num processo de aprendizagem colaborativa, em que se procurou promover pensamento crítico sobre temas relacionados com Arte, Design e Tecnologia.

Francisca Rocha Gonçalves <http://franciscagoncalves.com/>



Investigadora do Porto, onde vive e trabalha atualmente. Com formação em Ciências Biológicas, licenciada em Medicina Veterinária pela ICBAS (Universidade do Porto) e com mestrado em Multimédia - música interativa e Design de Som, pela FEUP (Universidade do Porto). Em 2017 acedeu ao doutoramento em Digital Media na FEUP (UP) no programa UT Austin | Portugal CoLab.

Combina os seus interesses em som, tecnologia, arte e ciência por forma a promover uma consciência ambiental na sociedade, bem como, de práticas de educação ambiental através de práticas artísticas e arte sonora. A sua grande paixão pela biologia e pela música levou-a numa demanda na prossecução de sinergias entre natureza e som. Ao conectar estes dois mundos, procura também encontrar novas abordagens musicais, quer através da composição, quer das apresentações ao vivo.

Inês Catarina Pinto

Inês Catarina Pinto (Guarda, 1989) é licenciada em Ciências da Comunicação e mestre em Estudo dos Média e Jornalismo pela Universidade do Porto. Em 2016 fundou a revista impressa "Nevoazul", da qual é editora. Escreve sobre temas relacionados com a tecnologia, cultura da Internet e ferramentas digitais. A Inês trabalha como investigadora independente na área da comunicação digital e, duas vezes por mês, escreve a newsletter "A Internet num Telegrama".

Joana Chicau [www.joanachicau.com](http://www.joanachicau.com)

Joana Chicau [PT/NL] é designer gráfica, programadora, investigadora – com formação em dança. O seu projeto transdisciplinar entrelaça design de media e ambientes web com performance e práticas coreográficas. Na sua prática investiga a intersecção do corpo com o ambiente construído, desenhado e programado, com o objetivo de alargar as formas como as ciências digitais são apresentadas e tornadas acessíveis ao público. Ela tem participado ativamente e organizado eventos com performances envolvendo codificação colaborativa multi-localização, improvisação algorítmica, discussões abertas sobre igualdade de gênero e ativismo.

Lúis Arandas [www.luisarandas.org](http://www.luisarandas.org)

Performer e designer de som baseado no Porto. LuisArandas está de momento inserido no programa UTAustin/Portugal em Digital Media e associado ao INESC-TEC pelo projetoXperimus. Anteriormente no Braga Media Arts, tem como background um M.A em Música Interativa e Design de Som pela FEUP, e um B.A em Som e Imagem pela UCP. O foco principal do seu trabalho está na performance artística, novos media na arte e tecnologias da música.

Durante a sua carreira já apresentou trabalho em formato performativo ou de instalação em locais como FabbriCadeVapore, DokkhusetScene, NTNU, gnrationand Teatro Municipal do Porto a partir de eventos como eNTERFACE, ICLI, xCoAx, WAC, Orbits festival e Semibreve Festival.

Luís Lucas Pereira <http://mariaadelaide.com>

Luís Lucas Pereira (PT) tem formação em Engenharia Informática e é investigador do Centro de Informática e Sistemas e do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra. Co-criou o coletivo Maria Adelaide [<http://mariaadelaide.com>] e o projeto Playsketch [<http://playsketch.com>]. Gosta de experimentar na intersecção da computação, literatura e novos media.

Luísa Ribas <https://ribas.org/>

Luísa Ribas é doutorada em Arte e Design (2012), mestre em Arte Multimédia (2002) e licenciada em Design de Comunicação (1996) pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. É professora assistente na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, onde leciona Design de Comunicação, com foco na complementaridade entre media impressos e digitais, nomeadamente nas áreas do projeto de design. Dedicar-se à pesquisa e ao estudo de sistemas computacionais como artefactos estéticos, o seu design e experimentação, com foco em interatividade e audiovisualidade dos mesmos. Atualmente, é membro do CIEBA, Centro de Pesquisa e Estudos em Belas Artes e colaboradora do ID +, Instituto de Pesquisa em Design, Media e Cultura. Contribuiu para várias publicações sobre design e artes digitais, bem como para a organização de conferências internacionais como ICLI2014 ou xCoAx, sobre computação, comunicação, estética e X, desde 2017.

Marco Heleno

Marco Heleno é um designer que estuda e desenvolve trabalhos nas áreas da visualização de informação, estética computacional e design de interação. Encontra-se atualmente focado no seu doutoramento em inteligência artificial explicável e estética computacional na NOVA Laboratory for Computer Science and Informatics (NOVA LINCS), Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade NOVA de Lisboa, um programa doutoral em Media Digitais, em colaboração com a Universidade do Porto e a Universidade de Austin, no Texas (EUA). Leciona na Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha (ESAD.CR), Politécnico de Leiria. Tem um mestrado em Tecnologia e Arte Digital pela Universidade do Minho e uma licenciatura em Design Gráfico e Multimédia pela ESAD.CR. Coorganiza ainda o festival de Vídeo e Artes Digitais (EVA) na ESAD.CR e o Processing Community Day, em Lisboa.

Miguel Carvalhais <https://www.carvalhais.org/>

É designer e músico. É professor assistente da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e investigador do INESC TEC, atualmente no V2\_ Lab for the Unstable Media.

Colabora com Pedro Tudela no projeto @c desde 2000. Em 2003, iniciaram juntos a editora Crónica, onde editam e divulgam lançam música experimental e eletrônica.

Concluiu a tese de doutorado em 2011, publicando o livro Estética Artificial: Práticas Criativas em Arte e Design Computacional em 2016.

É cofundador da conferência xCoAx sobre Computação, Comunicação, Estética e X, com edições anteriores em Bergamo 2013, Porto 2014, Glasgow 2015, Bergamo 2016, Lisboa 2017, Madrid 2018, Milão 2019 e uma próxima edição em Graz 2020. Também colaborou na organização do simpósio (2014 em Viseu, 2017 em Ponta Delgada), ICLI 2014 e 2018.

Miguel Neto <https://soundcloud.com/meekalnut>

Miguel Neto (Faro, 1979) Músico, sound designer, artista digital e curador/produtor de eventos, tem um Mestrado em Artes Digitais (UPF, Barcelona). Interessa-se principalmente em trabalhar de forma multidisciplinar de forma a criar experiências multissensoriais. É o lado sonoro do projeto audiovisual Boris Chimp 504; como mEEkAlnUt explora a improvisação musical e tem vindo a realizar instalações sonoras; é ainda o curador das sessões de música e gastronomia experimentais “AVE” e do “AVE RARA FEST” na cidade de Faro.

Nevoazul <https://www.nevoazul.com/>

Nevoazul é um magazine de conversas em prol da humanidade. Numa sociedade movida a informação, em que tão depressa estamos no papel de produtores, como no de consumidores, a Nevoazul explora a relação que temos com os meios de comunicação e a tecnologia.

Nunca na história tivemos acesso a tantos conteúdos, agora depende de nós usa-los em prol de um futuro melhor.

Com a Nevoazul, queremos questionar a relação que temos com os meios e perceber como podemos transformar a informação em conhecimento.

Rodrigo Carvalho [www.visiophone-lab.com](http://www.visiophone-lab.com)

Rodrigo Carvalho (Porto, 1983), designer multimédia & new media artist.

Licenciado em Design pela Universidade de Aveiro (Aveiro, 2005), Mestrado em Artes Digitais pela U. Pompeu Fabra (Barcelona, 2009) e Doutorado em Medias Digitais pela U. Porto/UT Austin Colab (Porto, 2018). No seu trabalho explora visuais e dispositivos interativos para a criação de performances audiovisuais, instalações e espaços imersivos. É também lado visual do projeto BorisChimp504 e cofundador do estúdio criativo Openfield.

Sara Orsi <https://www.saraorsi.com/>

Sara Orsi é web designer/dev, coder criativa e investigadora cuja prática tem como temática principal o impacto dos media digital na cultura contemporânea. É cofundadora do Arquivo 237 - um projeto cultural e educacional em Lisboa, orientado para em Arquitetura, Design e Tecnologia –com dissertações na ESAD.CR e ETIC. Formada em Arquitetura pela Universidade do Porto, Sara Orsi é mestre em Design de Comunicação e Novos Media pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, com a dissertação From the Archive to the New.

Summary <https://summary.pt/>

SUMMARY é um estúdio de arquitetura fundado em 2015 por Samuel Gonçalves, no UPTEC – Parque de Ciências e Tecnologia da Universidade do Porto. Procurando o equilíbrio entre pragmatismo e experimentalismo, este estúdio desenvolve soluções pré-fabricadas com o objetivo de responder a um desafio determinante da arquitetura contemporânea – acelerar e simplificar os processos construtivos.

Entre os vários trabalhos que esta equipa tem vindo a desenvolver, destaca-se o sistema modular GOMOS, que tem servido de base para vários projetos do atelier e que integrou a exposição principal da Bienal de Arquitetura de Veneza em 2016.

Em 2017, SUMMARY recebe o prémio Red Dot Award na categoria habitat, e é finalista do concurso internacional YAP, promovido pelo museu italiano de arte contemporânea MAXXI em parceria com o MoMA (Museum of Modern Art, EUA). Em 2018, SUMMARY integra a lista dos 40 ateliers de arquitetura e design emergentes mais promissores da Europa, selecionada pelo The European Centre for Architecture, Art, Design and Urban Studies.

Recentemente, SUMMARY tem vindo a partilhar a sua investigação no âmbito da arquitetura modular e pré-fabricada através do desenvolvimento de exposições baseadas em realidade virtual, que têm sido exibidas em diferentes instituições como o Boston Society of Architects (EUA), o Bauhaus Centenary (Alemanha) ou o Contemporary Arts Festival Budapest (Hungria).

xCoAx <http://www.xcoax.org>

O xCoAx 2020 é uma edição on-line especial compatível com seu bem-estar e segurança. A 8ª Conferência, sobre Computação, Comunicação, Estética e X acontecerá de 8 a 10 de julho, em Graz. O xCoAx é uma experiência na qual público de várias nacionalidades se pode conhecer e trocar ideias, na procura de sinergias interdisciplinares, que podem unir computação, artistas, profissionais de media e teóricos forçando para mais longe os limites entre as artes digitais e a arte/cultura. As edições anteriores do xCoAx ocorreram em: Milão 2019; Madrid 2018; Lisboa 2017; Bergamo 2016; Glasgow 2015; Porto 2014; Bergamo 2013.

**Agradecemos toda a atenção dispensada e apresentamos os nossos melhores cumprimentos,**

**Simão Santana**  
**Assessor de Comunicação do Presidente da Câmara Municipal de Aveiro**