



on line digital arts festival

1 Settembre September - 30 Novembre November 2008

FONLAD #4_08

Festival on line de Artes Digitais

On Line Festival for Digital Arts

Setembro - Novembro / September - November 08

INTRODUÇÃO / INTRODUCTION

Em quarta edição, o Festival FONLAD foi representado na Bienal da Madeira, entre 1 de Setembro e 13 de Outubro 08, numa produção entre a Direcção da Bienal e o Festival. Inaugurado com uma performance de António Azenha, em torno de Vitruvius de Leonardo da Vinci, a exposição na Bienal contou com uma mostra de video (*Fonlad's Video Art Show Room*), projectado em ecrã gigante na Casa da Luz – Museu da Electricidade, no Funchal e uma mostra de fotografia e pintura digital na Casa da Cultura de Santa Cruz. Na mostra participaram ao todo 22 artistas.

Em Outubro / Novembro 08, o UAVM Virtual Museum apresentou a exposição *Watermarks* (entre 3 de Outubro 08 e 3 de Janeiro 09) numa primeira colaboração entre aquele web project e o Festival. A 4ª exposição virtual do festival decorreu entre 1 e 30 de Novembro 08, na qual se destacou o lançamento da *Unknown Artist Travel Agency*, outro projecto do UAVM.

No festival participaram 32 artistas de 15 países: 7 em fotografia, 3 em pintura digital, 14 em vídeo e 5 em web art. Um total de 29 obras. Pela primeira vez o Festival foi produzido pelas Associações AAA Arca-Euac e IC-Zero, com apoio do UAVM Virtual Museum.

In the fourth edition the FONLAD Festival was presented at the Madeira Biennale, between 1 September and 13 October 08, in a production between the Festival and the Biennale Directory. Opened with a performance of Antonio Azenha around Vitruvius of Leonardo da Vinci, the Biennale exhibition had a display of video (*Fonlad's Video Art Show Room*), projected on giant screen in the House of Light - Museum of Electricity, Funchal, and an exhibition of photography and digital painting in the Culture's Center House in Santa Cruz. In October / November 08 the *UAVM Virtual Museum* presented the exhibition *Watermarks* (from 3 October 08 to 3 January 09) in a first collaboration between this project and the Festival. The 4th virtual exhibition of the festival took place between 1 and 30 November 08, which highlighted the launch of the *Unknown Artist Travel Agency*, another project of UAVM. 32 artists participated in the festival from 15 countries: 7 with photography, 3 with digital painting, 14 with video and 5 with web art.

For the first time the festival was produced by the Associations AAA Arca-Euac and IC-Zero, with the support of UAVM Virtual Museum.

FONLAD #4_08
Artistas participantes Participating Artists

A human being is obliged to spend at least one day in his lifetime on Mars.
Mars the red desert planet, Mars the god of war.
Mars can be anywhere, any place which is identified with the inhuman, violence, hate, rage,
revenge and despair.



ANTONIO AZENHA

Eden, fotografia / photography, 2008



ARIANE MAUGERY

Erratic Meandering, video, 2007

Em *Erratic Meandering*, o corpo caminhante difunde-se num medium flutuante que revela um estado específico de concentração, e passo a passo, constrói-se um espaço dançado após o deslizamento pelos sítios encontrados. O envolvimento destes estratificados espaço-tempos criam uma sensação esmagadora que produz uma intensa, rítmica experiência.

In *Erratic Meandering*, the walking body diffuses into a floating medium which reveals a specific state of concentration, and step by step, builds up a danced-space upon sliding into the encountered sites. The entanglement of these stratified space-times creates an emotional overwhelming of sensations which produces an intensive, rhythmic experience.



ARTHUR TUOTO

Life is coming, video, 2007

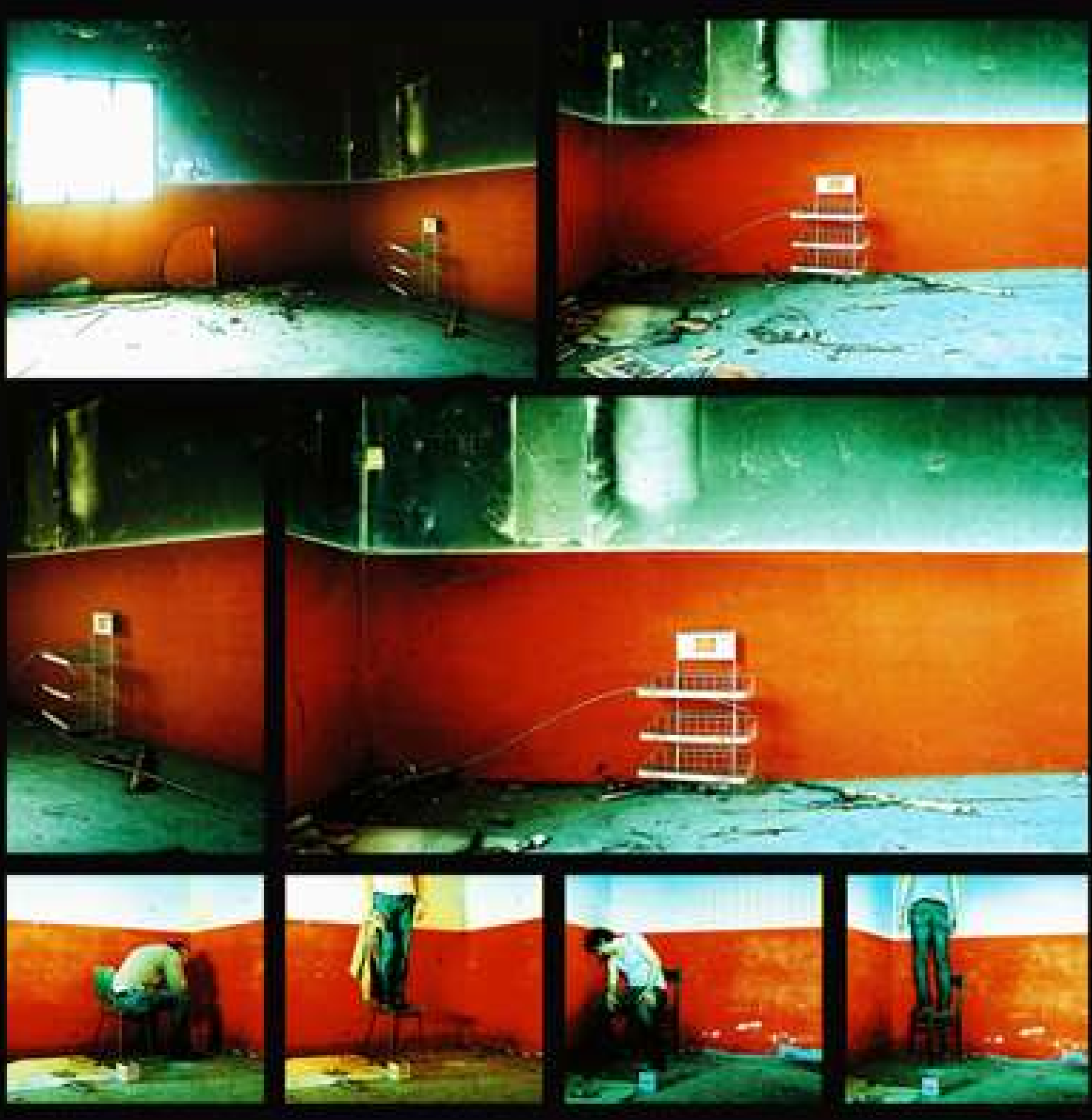


BENVINDA ARAÚJO

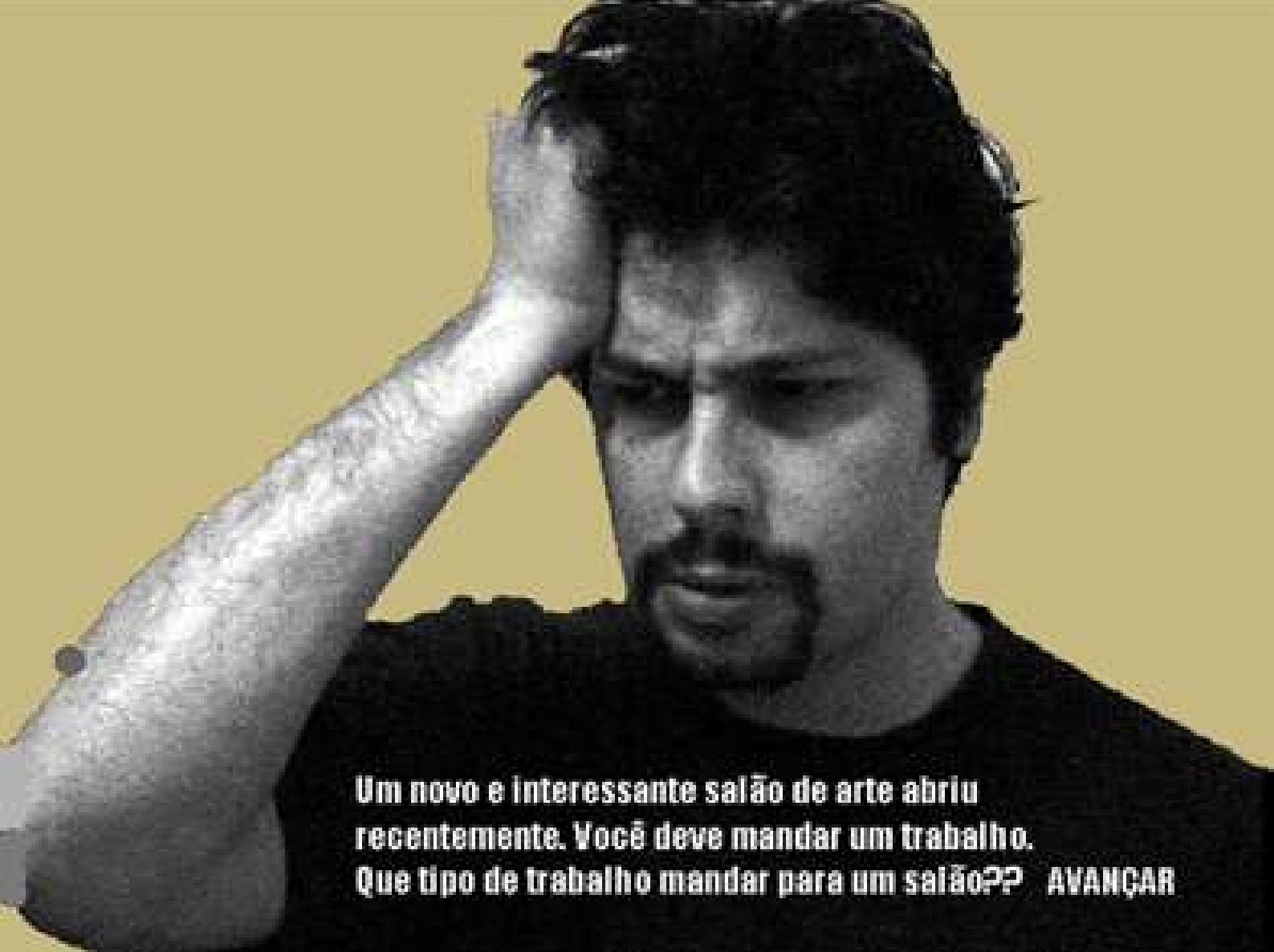
Cidade Flutuante, fotografia / photography, 2008

O projecto desenvolve-se no sentido de construir uma paisagem urbana de cultura oriental. A volumetria, a monumentalidade dos edifícios e a publicidade presentes, contrapoem-se a elementos de circulação tradicional, vernácula, fugindo, assim, à imagem habitual de cidade.

The project develops in the direction of building an urban landscape of eastern culture. The volume and monumentality of the buildings and present counter it with advertising by traditional elements of movement, fleeing thus the usual image of city.



BOSKIZZI, prémio nomeação em fotografia / photography award nomination
Red Life, fotografia / photography, 2008



Um novo e interessante salão de arte abriu recentemente. Você deve mandar um trabalho. Que tipo de trabalho mandar para um salão?? AVANÇAR

CARLO SANSOLO

Art Conquest, web art, 2008

ART CONQUEST é um vídeo-jogo artístico que pretende colocar o jogador na situação de artista e artista-comissário, no qual enfrenta situações e escolhas reais, independentemente de no início não parecerem muito realistas.

ART CONQUEST is a video game art that you want to put the player in situation of the artist and the artist's curator, a playful way, the player faces situations and tragedies and realistic choices, despite from the beginning they did not look as realistic way.



DAN MACCORMACK

Elizabeth, fotografia / photography, 2007

Gosto de ser capaz de fazer uma imagem inspirada nas ópticas pinhole do século 16, e em seguida justapô-la com as manipulações digitais do século 21. A imagem final é uma mistura perfeita destes opostos. Nas minhas diversas séries, sempre tentei encontrar uma combinação entre imagem e processo.

I enjoy being able to make an image rooted in 16th Century pinhole optics, and then juxtaposing that with 21st Century digital print manipulations. The final image is a perfect blend of these opposites. In my diverse series, I have always tried to find a mix of image and process.



DANIEL HANAI, prémio nomeação web art / web art award nomination
Kinder Project, web art, 2007

Lembra-se quando, com oito anos de idade, viajava de carro (ou comboio) e ficava a olhar pela janela a paisagem descobrindo o mundo? Agora tente lembrar onde sua imaginação poderia chegar!

Remember when, with eight years and age, you traveled by car (or train) and stood by the window watching the scenery and discovering the world? Now try to remember where your imagination could reach!



ERIKA FRAENKEL
Amêndoa, vídeo, 2007

Numa análise sobre a cultura digital, o vídeo provoca uma sensação de fragmentação da identidade, a ideia de viver uma alucinação coletiva.

A review on digital culture, the video induces a feeling of fragmentation of identity, the idea of living in a collective hallucination.



FABIAN GILLES

Foxy land, web art, 2007

FOXYLAND: Oh que país maravilhoso!

Construído para dar fé e reconhecimento ao que aconteceu nestes últimos seis anos, FOXILAND poderia ser a maior atracção nacional no que a parques temáticos se refer. Este tipo de parque Disney, fora do seu contexto (político), atraíria a atenção dos que julgam as coisas da política aborrecidas e sem humor, combinando num simples e representativo lugar, a ficção e fantasia políticas do “Oh que país maravilhoso!”.

FOXYLAND: What a wonderful country

Constructed to give faith and recognition of happened throughout last 6 years, FOXYLAND could be the great national attraction as far as theme parks refers .This kind of Disneyland park but of this class (political) would attract the attention of population that thinks that all those things of politics are boring questions and without joke, combining in the single most excellent and representative place of the political fiction and fantasy of “what a wonderful country”.

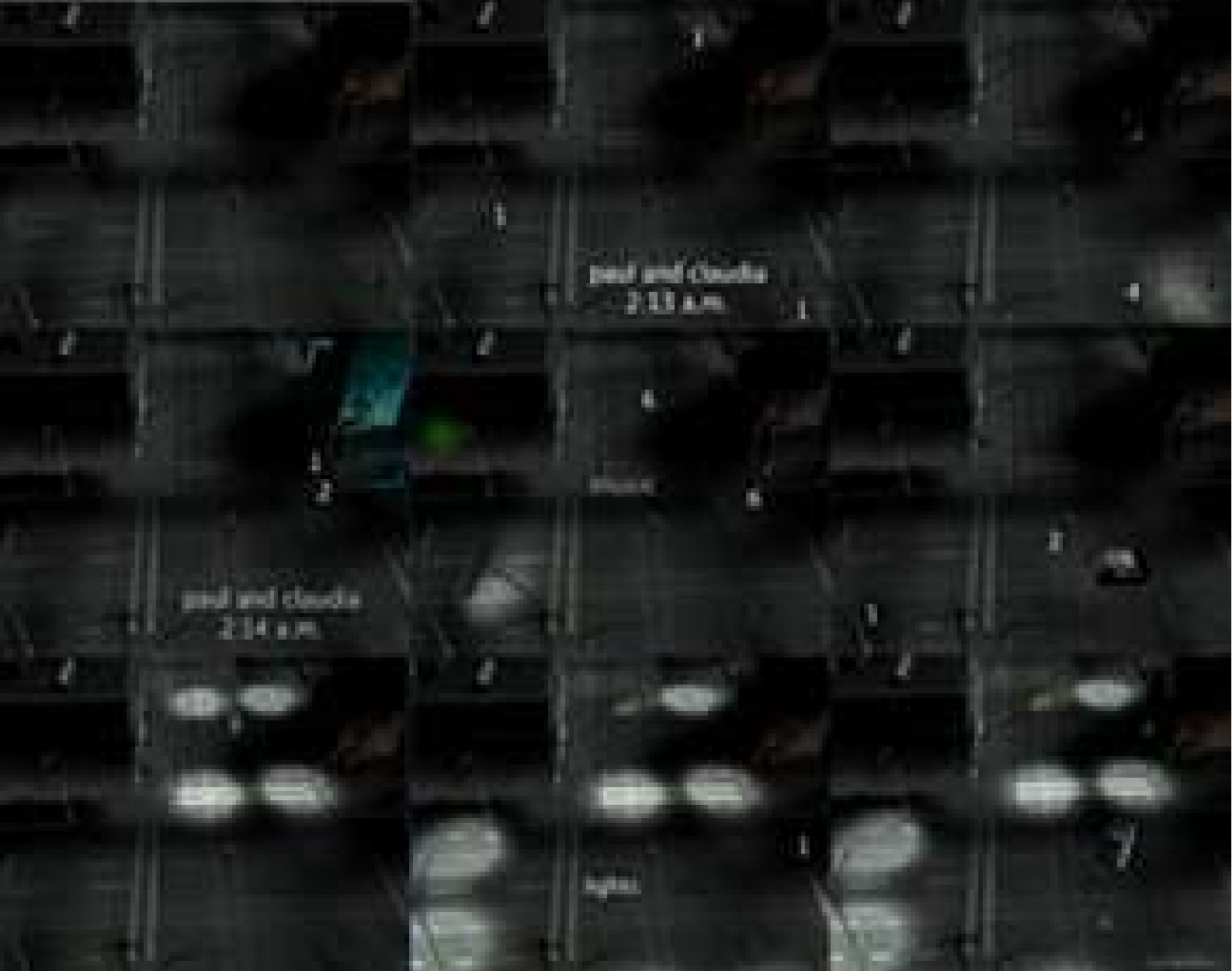


FERNANDO VELÁZQUEZ

Auto-retrato móvil, vídeo, 2007

Capturado com um telemóvel e editado num programa de manipulação vídeo em tempo real, a obra reflecte sobre condição do indivíduo no mundo contemporâneo.

Capture with a cellphonecamera and edited on a video manipulation software in real time, the work reflects on the condition of the individual in the contemporary.

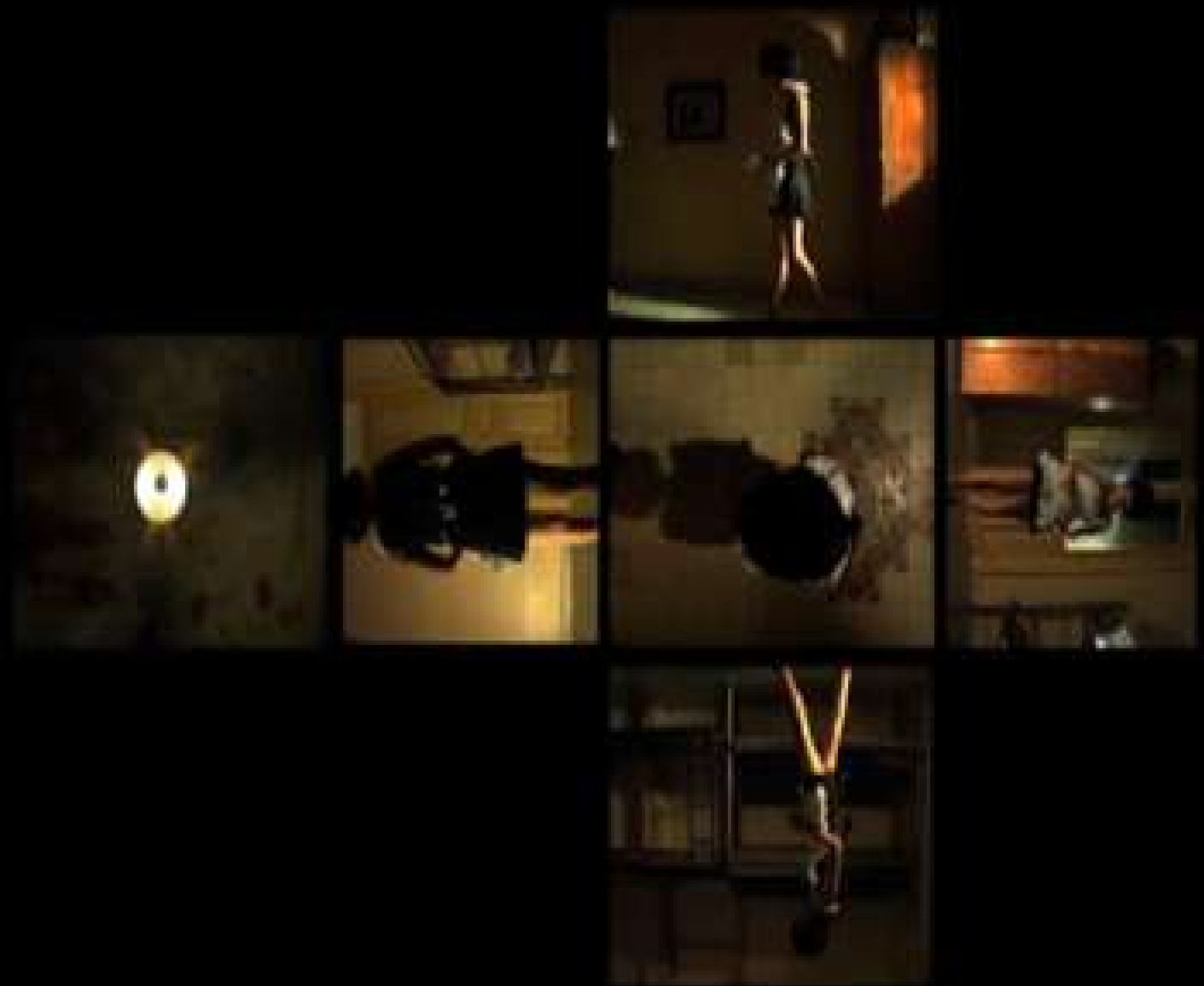


HENRY GWIAZDA

Paul and Claudia, vídeo, 2007

Claudia and Paul é um experimento para descobrir que evento artístico ocorreria se pudéssemos ver justaposta, toda a atividade à nossa volta nos próximos dois ou três minutos. Será que nossas ações pareceriam mais significativas? Será que de repente surgia uma coreografia? Será que o movimento em torno de nós é melhor observado por alargar a nossa memória para o passado e futuro simultaneamente?

Claudia and paul is an experiment to discover what artistic event would occur if we could see all the activity around us in the next couple of minutes juxtaposed. Would our actions appear more meaningful? Would a choreography suddenly emerge? Is the motion around us better observed by extending our memory into the past and future simultaneously?



IRINA EDUARDOVNA

The Room, multi chanel video, 2007

É apresentado num rectângulo um quarto de hotel. Uma figura feminina (a própria artista) desenha uma linha no chão. A acção é filmada cinco vezes, sempre a partir de um ângulo diferente que se relaciona com a representação. Uma paisagem nevada, que foi filmada durante uma viagem de comboio, é apresentada dentro da janela do quarto do hotel e transforma o quarto de hotel em carruagem. A janela de fundo mostra a paisagem captada na viagem de comboio transformando o quarto num carril de comboio. Eventualmente, a figura feminina está no meio de uma sala que corresponde à sombra delineada no chão.

A spread of a rectangle hotel room is presented. A female figure (the artist) draws an outline on the floor. The action is shot five times, every time from a different angle that correlates with the spread. A snowing view that was shot during a train ride, shows inside the window and transforms the hotel room into a train cell. The window in the back shows a scenery view from a train ride which transforms the hotel room into a train cart. Eventually the female figure stands in the middle of a room and her shadow matches the outlined form that is drawn on the floor.



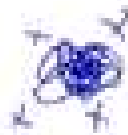
INÊS MANTA

Colagem, pintura digital / digital painting, 2008

seriously
read the about
or instructions

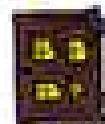
game, game, game and again game
or

belief systems
are ~~small~~ clumsy rolling-type creatures



design, design, design, all clean and usable and entirely dull and lifeless and darkroom and besides I can't draw worth a damn

now the loading ~~is~~ over
maybe you should **play** now



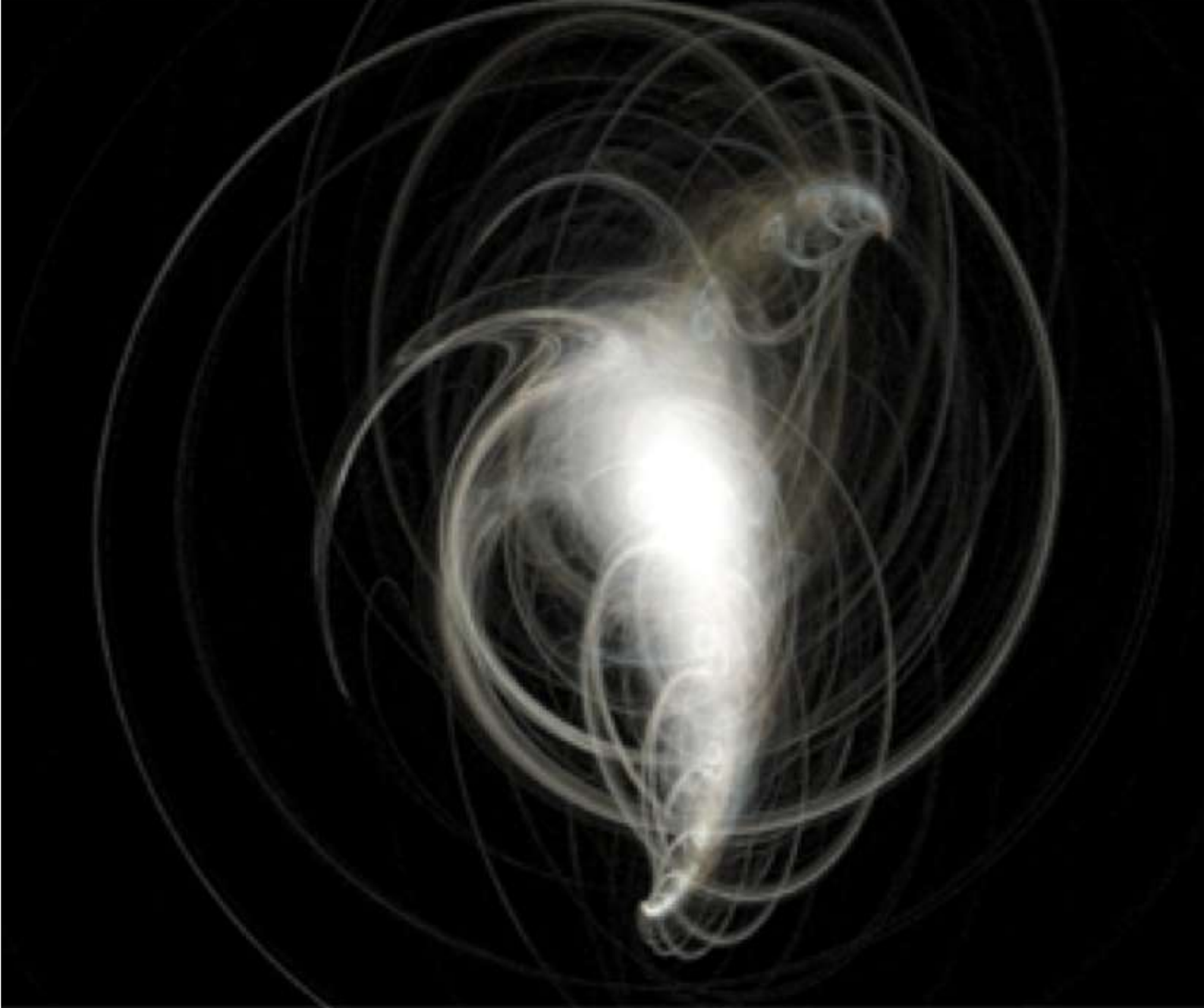
to move: use left and right arrow keys
to jump: use the space bar
object of game: move around, think
to reach next level: go here>> 
if creature is stuck: try jumping
hint: click the  buttons for
video proof

JASON NELSON

Game, game, game and again game, web art, 2007

Game, game, game and again game, é um poema digital, um retro-jogo, uma declaração anti-concepção e uma exploração pessoal da visão do mundo do artista. Grande parte da cultura envolvente do mundo ocidental, sistemas de crenças, e desenho de espaços, criam uma ilusão construída de linhas limpas e de escolha definitiva, frio percurso de cinco cores, três tamanhos de corpo e filosofias encapsuladas. No seio da net / new media art o filtro tecnológico estende estas linhas rectas em geometrias exactas e impulsos leves, o pessoal em botões “What you see is what you get”. Este jogo / obra artística, enquanto ligada a estes sistemas conceptuais, procura re-introduzir o desenho manual, o confuso e incoerente, o humano e a criação pessoal no digital, através de um estilo de jogo-retro. Pairando sobre nós e anexado numa estética mal delineada, trata-se de um exame em como nós / eu ligamos desligamos continuamente os nossos sistemas de crenças dominantes. Movendo-nos entre níveis de fé ou imóveis, de química ou capitalismo, o usuário acciona a poesia corrigida, repleta de criaturas, morte e ruídos imortais. Além disso, cada nível contém pequenos vídeos da infância do artista, representando essas breves e jovens interações que faíscam eventuais crenças. *Game, game, game and again game* é tudo menos um jogo sobre pontuação e habilidade, e mais uma desastrada e desarticulada atmosfera, o crescer próprio num salto, no desenrolar próprio da vida.

Game, game, game and again game is a digital poem, retro-game, an anti-design statement and a personal exploration of the artist's changing worldview lens. Much of the western world's cultural surroundings, belief systems, and design-scapes, create the built illusion of clean lines and definitive choice, cold narrow pathways of five colors, three body sizes and encapsulated philosophy. Within net/new media art the techno-filter extends these straight lines into exacting geometries and smooth bit rates, the personal as WYSIWYG buttons. This game/artwork, while forever attached to these belief/design systems, attempts to re-introduce the hand-drawn, the messy and illogical, the human and personal creation into the digital, via a retro-game style interface. Hovering above and attached to the poorly drawn aesthetic is a personal examination of how we/I continually switch and un-switch our dominate belief systems. Moving from levels themed for faith or real estate, for chemistry or capitalism, the user triggers corrected poetry, jittering creatures and death and deathless noises. In addition each level contains short videos from the artist's childhood, representing those brief young interactions which spark out eventual beliefs. *Game, game, game and again game* is less a game about scoring and skill, and more an awkward and disjointed atmospheric, the self built into a jumping, rolling meander of life.



JEN-KUANG CHANG

Drishti II, animação / animation, 2007

"Drishti II", termo que descreve visões experimentadas em estados meditativos, é a segunda parte de uma série realizada em 2007. Sons gerados por computador são igualmente incorporados a fim de obter uma variedade de paisagens sonoras para corresponder à viva e delicada visualização. Ao apresentar esta composição, o compositor convida o ouvinte à contemplação activa do Ser e a interação entre o Ser e as imediações, que possam ser falaciosas e enganadoras para a verdadeira compreensão do interior divino.

"Drishti II", a term describing the visions one experiences during meditative states, is the second instalment in the series realized in 2007. Both sampled and computer-generated sounds are incorporated in order to achieve the intended variety of sonic landscapes to match the vivid, but delicate visualization. By presenting this composition, the composer invites listener to actively contemplate one's Self and the interaction between Self and the immediate surroundings that might be fallacious and misleading to one's true understanding of inner divinity.



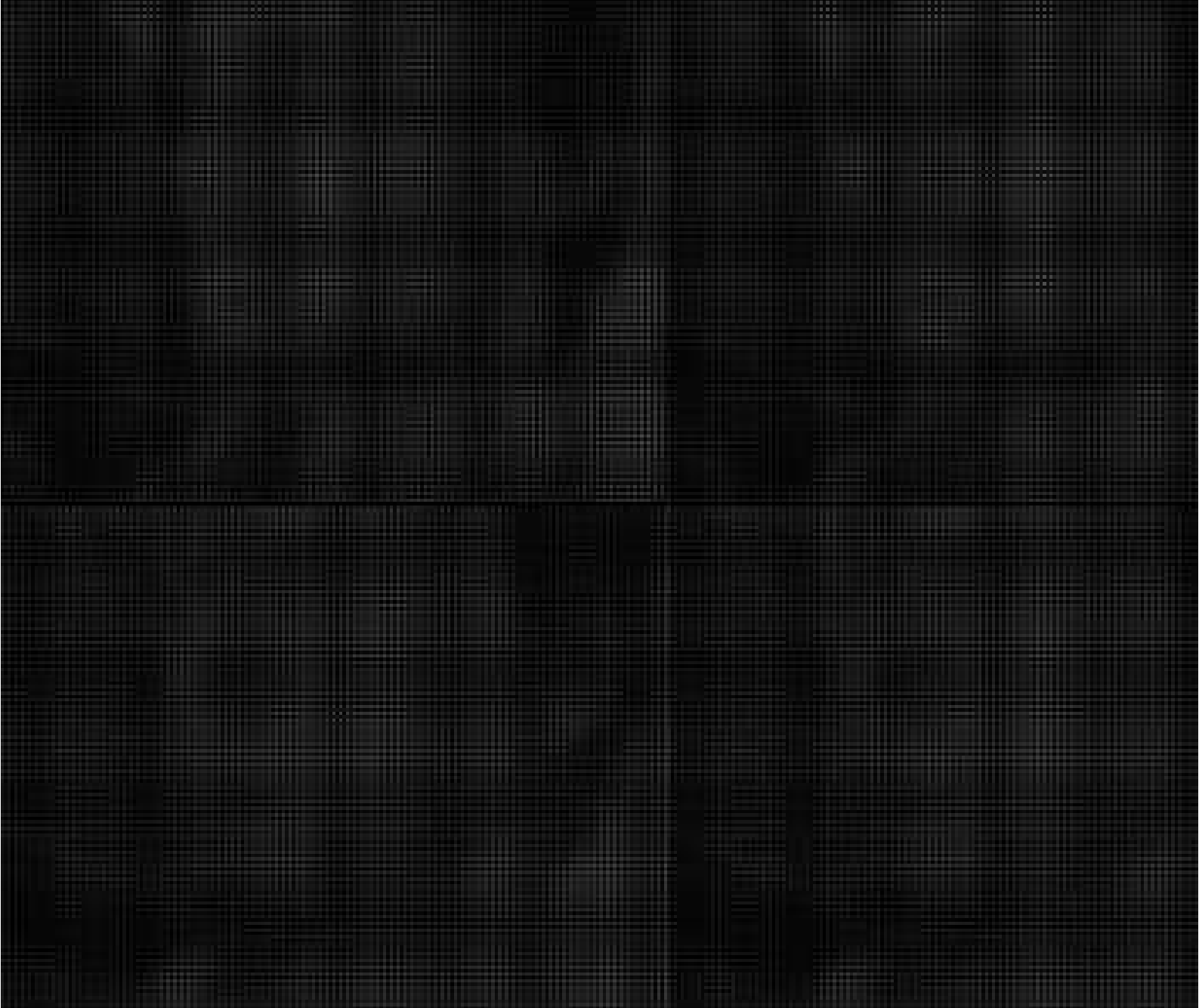
JORGE SIMÕES

Viagem à Chuva, fotografia / photography, 2006



JOSÉ PEDRO REIS prémio nomeação especial / special award nomination
Transferência, vídeo, 2007

Música / music: António Andrade



JUDSON

The Synesthetic Machine, web art, 2007

Este é um programa de monitorização de câmara. O computador analisa o vídeo de uma câmara, analisando cada pixel, a cor ou a mudança na cor (ie. detecta movimento). Traduz-se então uma mudança na frequência. Sons simples são somadas para criar uma audição complexa. Um simples som seria como uma flauta, que é praticamente uma única onda senoidal. Um som complexo seria como o ruído feito pelo cair de um prato no chão da cozinha. Synesthesia é uma "desordem" neural em que informações sensoriais (como dos olhos) também desencadeiam sensações de natureza diferente (como o som).

This is a camera tracking program. The computer looks at the video from a camera and analyzes each pixel, either the color or the change in color (ie. motion detection). It then translates that change into a frequency. Simple waves are added together to create complex audio. A simple wave would be like a flute, which is practically a single sine wave. A complex wave would be like the noise made dropping a plate on the kitchen floor. Synesthesia is a neural "disorder" where sensory information from one place (like the eyes) also triggers sensations of a different kind (such as sound).



KEVIN LOGAN

Recitation, video, 2007

"*RECITAÇÃO*" é uma peça audiovisual que examina as tradições orais e a sua relação com o texto informativo, e sistemas de crença, em especial textos religiosos. Incorpora textos e gráficos animados por computador e filme capturado com um telemóvel. Inspirado pelo e utilizando um poema de Jarmain Patrick, foi realizado durante uma semana, reunindo imagem, palavra falada, de áudio-artistas. Esta semana de produção conduziu a uma série de curtas-metragens encomendadas pelo B3.Media, e o projecto TV Brixton identities.

'*RECITATION*' is an audiovisual piece examining oral traditions and their relationship with text based information and belief systems, in particular religious texts .

It incorporates computer animated text / graphics and footage capture by a mobile phone camera. Inspired by and utilising a poem by Jarmain Patrick, which was performed during a development week which brought together visual, spoken word, and audio artists. This development week led to a number of short films commissioned by B3.Media, Brixton for the identities.tv project.



LEMEH 42 prémio nomeação vídeo / video award nomination
Study on Human Form and Humanity, video, 2007



MARO

Cisne Troquelado III (locura), pintura digital / digital painting, 2007

"*Cisne Troquelado III (loucura)*" pertence à série "Eu não fecharei nem baixarei os olhos", obras digitais apartir de originais únicos, intervencionados no sentido de alterar os seus eixos direccionais e explorar as multiplas dimenções espaciais contidas numa imagem.

"*Punching Swan III (madness)*", belongs to the series "I will not close or bring down the eyes", digital works from unique originals, digitally intervencioned to change directional routes and explore several spatial dimensions contained in an image.



MARCO BONVINI

Male and female created them, fotografia / photography, 2008

"Deus criou o homem à Sua imagem, imagem que Deus criou, macho e fêmea os tornou."

O meu interesse sempre esteve voltado para o ser humano através da imagem da natureza, ou o mesmo para o homem ou a mulher. Em particular, o rosto do ser humano continua a ser uma referência absoluta para a compreensão e levantamento das nossas disposições interiores e aumenta dramaticamente o deslizamento da história. Muitas vezes, a face que nós representamos é a projeção sobre o que queremos pensar a ser, ou como gostaríamos de ser lembrados nas gerações futuras, ou como queremos imaginar Deus. Nunca, como nesta época, o artista contemporâneo revelou não ter medo de representar a face do ser humano como ele o vê ou se apercebe. Penso que a pesquisa artística contemporânea da imagem deve caminhar na direcção da face humana, mesmo que tudo o que ele possa encontrar nem sempre seja o que queira, o que ele pensava ou o que ele pretendia encontrar.

"God created the man to His image; to God image He created him; male and female created them". My interest always has been turned to the human being through the image of the nature or the same man or woman. In particular the face of the human being remains an absolute reference for the understanding and surveying of our inner dispositions and increases or dramatic forfeitures in sliding of the history. Often the face that we represent is the projection about that we want to think to be, or as we'd like to be remembered from the future generations, or as we want to imagine God. Never as in this age the contemporary artist has no fear to reply the face of the human being as he sees it or he perceives it. I think the contemporary artistic search of the image should go towards human face even if all that it can encounter cannot always be what it wanted, what it thought or what it wished to meet.



PENOUSAL MACHADO / JUAN ROMERO
prémio nomeação em pintura digital / digital painting award nomination
Untitled, pintura digital / digital painting, 2007

"NEvAr" (*Arte Neuro Evolutiva*) é um projecto de investigação em curso a ser desenvolvido por Penousal Machado e Juan Romero na Universidade de Coimbra e de La Coruña. O objectivo último do projecto é construir um Artista artificial (uma aplicação informática capaz de gerar obras autonomamente). NEvAR segue um paradigma evolucionista; em outras palavras, ele tenta imitar os mecanismos subjacentes à seleção natural, a saber: sobrevivência do mais forte, recombinação do seu material genético, e ligeiras alterações aleatórias (mutação). Actualmente, NEvAR permite três modos diferentes de operação: interativo, semi-autónomo e autónomo. A imagem aqui apresentada foi criada em modo interactivo sob a orientação de Penousal Machado. Neste modo NEvAR é um instrumento de Arte Evolucionária, ou seja, um programa que permite a evolução de um conjunto de imagens, com base nas preferências estéticas do usuário.

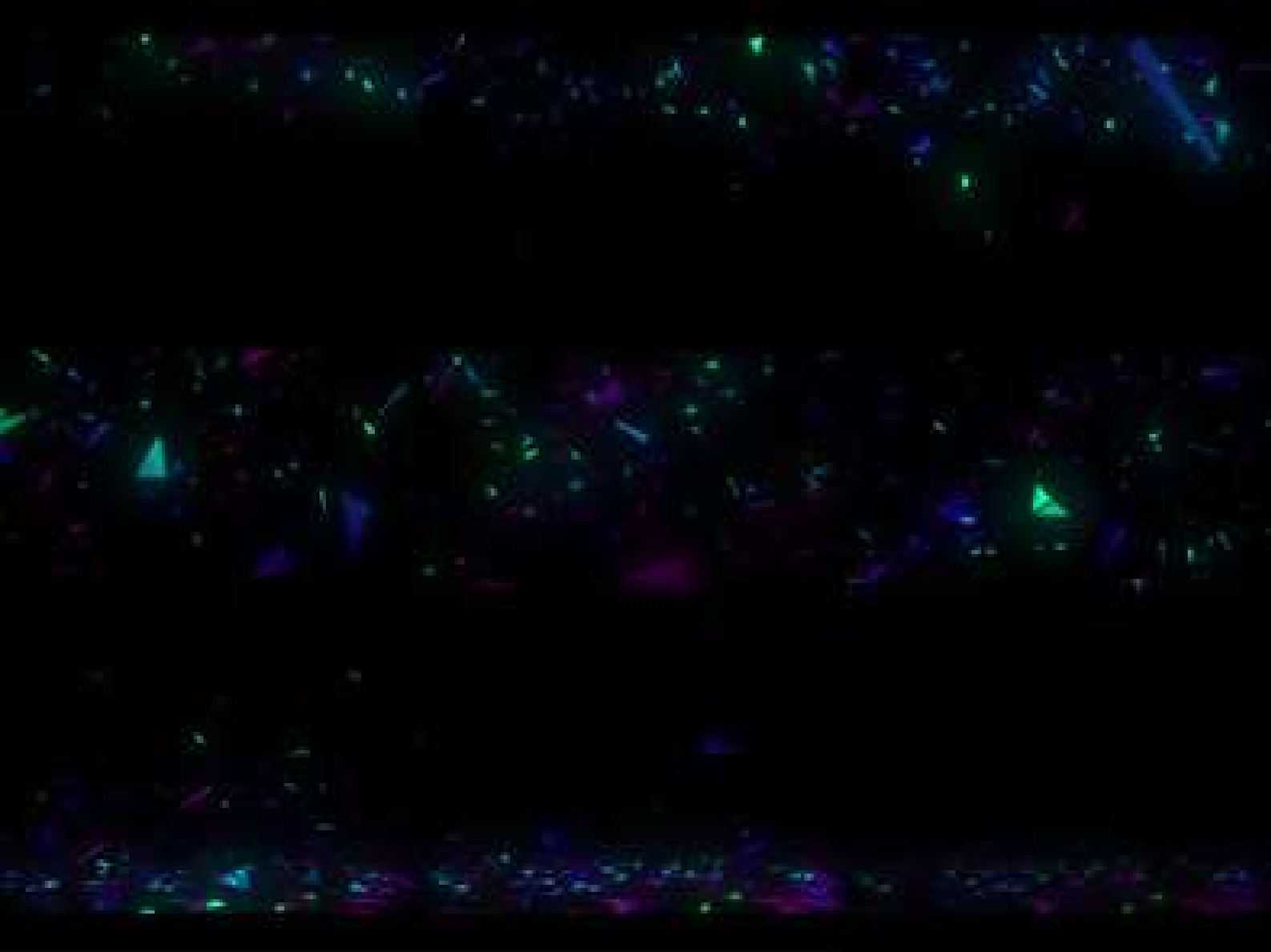
"NEvAr" (Neuro Evolutionary Art) is an ongoing research project being developed by Penousal Machado and Juan Romero at University of Coimbra and of La Coruña. The ultimate goal of the project is to build an Artificial Artist (a computer application able to generate artworks autonomously). NEvAr follows an evolutionary paradigm; in other words, it tries to mimic the mechanisms underlying natural selection, namely: survival of the fittest, recombination of their genetic material, and slight and random modification (mutation). Currently, NEvAr allows three different modes of operation: interactive, semi-autonomous and autonomous. The image presented herein was created in interactive mode under the guidance of Penousal Machado. In This mode NEvAr is an Evolutionary Art tool, i.e. a program that allows the evolution of a set of images, based on the aesthetic preferences of the user.

FERNANDO GRACA / PENOUSAL MACHADO
Unstudied, pintura digital / digital painting, 2007



"Assemblagens Evolutivas" explora a transformação de fotografias analógicas convencionais por meios computacionais, a fim de criar montagens tridimensionais em larga escala de objectos digitais. Para permitir a criação deste tipo de trabalho, desenvolveu-se um software de aplicação que evolui populações de objetos assemblados, que são colocados numa tela virtual, realizando uma imagem não foto-realista a partir de uma imagem original. Esta técnica de inspiração biológica é baseada em computação evolutiva, um campo que imita os mecanismos fundamentais da evolução (selecção, reprodução e variação), transformando as ideias de Darwin em algoritmos. A aplicação é guiada pelas preferências artísticas e estéticas do usuário. Desta forma, os usuários podem influenciar significativamente o resultado final do processo e reconhecer a sua assinatura na evolução das obras. Para a criação destas imagens, foi utilizada uma coleção de objetos que nos permite obter uma textura semelhante à tapeçaria e cestos. A evolução de cada imagem foi orientada para alcançar uma distribuição de objetos criando uma sensação de movimento e continuidade, dando ritmo ao trabalho final. Este efeito resulta, principalmente, a partir das linhas ilusórias criadas pela regularidade no alinhamento e rotatividade do objecto.

"Evolving Assemblages" explores the transformation of conventional analogical photographs by computational means in order to create large-scale assemblages of three-dimensional digital objects. To allow the creation of this type of work, we developed a proprietary software application that evolves populations of object assemblages, which are placed on a virtual canvas, constructing a non-photorealistic transformation of a source image. This biology-inspired technique is based on evolutionary computation, a field that imitates the fundamental mechanisms of evolution (selection, reproduction and variation), transforming Darwin's ideas into algorithms. Our application is guided by the artistic and aesthetic preferences of the user. In this way, the users can significantly influence the final outcome of the process and recognize their signature in the evolved artworks. For the creation of these images, we used a collection of objects that allows us to obtain a texture similar to tapestry and woven baskets. The evolution of each image was driven to attain a distribution of objects that creates a deceptive sense of movement and continuity, thus giving rhythm to the final work. This effect results, mostly, from the illusive lines created by the regularity in object alignment and rotation.



SHAWN LAWSON

Effervescence, animação / animation, 2008

"*Efervescência*" combina duas intrigantes propriedades da natureza: o vôo e a iridiscência. Os aviões de papel são transparentes, de modo que apenas a iridiscência possa ser vista. O silêncio e a complexa lentidão acentua o padrão de vôo e o brilho irisdicente. O simbolismo do avião de papel transporta-nos para a nossa infância, e convida-nos a ver com um renovado olhar.

"*Effervescence*" combines the two intriguing properties of nature: flight and iridescence. The paper airplanes are rendered transparent, so that only the iridescence can be seen. The silent and complex slowness accentuates the flight patterns and iridescent sheen. The symbolism of the paper plane transports us to our childhood, and invites us to see with fresh eyes.



GRUPPO SINESTÉTICO

Anche le parole uccidono, video-performance, 2007

Gruppo Sinestético (fundado em 1999), propõe-se de uma forma "sinestética", utilizar e aumentar a sinestesia na arte, no desempenho, na acção, na imagem, usando vídeo, fotografia e vídeo-instalação. O seu manifesto (de 1999, ano da sua fundação) tem uma perspectiva precisa e uma visão centrada no objectivo do expressar de uma forma "sinestética", com a participação dos cinco sentidos, e obviamente também a um sexto ... Portanto, eis o trabalho do grupo: introduzir e comparar o homem e sua vida quotidiana, exaltando virtudes ou relatando abusos e arrogância. Esta vídeo-performance "*Anche le Parole Uccidono*" ("As palavras podem matar") enfrenta o problema da utilização das palavras. Através da poesia visual é introduzida uma mensagem que tem duas interpretações: a guerra e a morte. A "decisiva" palavra, nesta perspectiva, tem prerrogativa de morte, tanto quanto uma kalasnikof pode ter. Pedem licença usando uma frase "roubada": "Tudo tem de justificar a sua presença excepto o trabalho artístico".

Gruppo Sinestético (founded in 1999) proposes itself in a "synesthetic" way, using and raising the sinesthesia in art, in performance, in action, in image, and in contact/contagion, using video, photo and video-installation. Their manifesto (1999, year of foundation) has a precise perspective and a focusing vision of the purpose to express ourselves in a "synesthetic" way, with the involvement of all five senses, and obviously also the sixth one... Therefore, here's the job of the group: introduce and compare the man and his/her daily life, exalting virtues or reporting abuses and overbearingness. This video performance "*Anche le Parole Uccidono*" ("Words can kill") faces the problem of the use of words. Through the visual poetry they introduce a message that has two interpretations: war and death. The "decisional" word in this perspective has prerogative of death as much as a kalasnikof can have. They take leave using a "stolen" sentence: "Everything must justify its presence except the work of art".



ULF KRISTIANSEN

The Art Reception, animação 3D / 3D animation, 2006

<http://www.ulfkristiansen.com>

Um pintor figurativo inaugura uma exposição. Os críticos e o público estão menos que impressionados no seu projecto artístico (alusivo a estrelas masculinas porno) e dizem-lho. Ele não leva a crítica muito bem. Perde a cabeça e começa a alucinar antes de desmaiar. Nos seus sonhos vinga-se. Mas os sonhos são de curta duração.

A figurative painter holds an art reception. The critics and the audience are less than impressed by his art project (depicting male porn stars) and they tell him so. He does not take the criticism well. He loses his mind completely and starts hallucinating before passing out. In his dreams he gets his revenge. But dreams are short-lived.

MIAB - MADEIRA INTERNATIONAL ART BIENNALE
1 Setembro - 13 Outubro 2008 September 1st - October 13th 2008



Vivemos nesta segunda edição um constante movimento de cores, formas e ideias, expressas nas mais variadas correntes e métodos, onde o sonho individual, integrado num colectivo maior, faz da estética, o alimento da vida de todos os dias, de todas as eras através do tempo, numa permanente renovação de conceitos, propostas e projectos, em que as sensibilidades, se confundem, no prazer da criação na utopia e certezas da liberdade.

(...) Associados culturalmente com cerca de 18 instituições e movimentos internacionais, assumimos a participação cada vez mais activa, na divulgação e intercâmbio cultural, no mundo, onde, num desafio permanente, possam fruir, ideias e projectos, que nos unam, na diversidade criativa, bem como, nas relações culturais, que regularmente, propomos e executamos.

Manuel Barata (Presidente Fundador da Bienal)

FONLAD NA BIENAL DA MADEIRA

A convite do seu presidente e fundador, a direcção do Festival FONLAD apresenta na Bienal da Madeira uma representação de artistas nas modalidades de fotografia, pintura digital e video arte, num total de 25 trabalhos, provenientes dos Estados Unidos, Portugal, Itália, Chile, Rússia, Uruguai, Brasil, Alemanha e França.

Tendo como objectivo o de divulgar a arte digital nas suas mais variadas formas, o festival assume duas componentes de intervenção: a exposição de trabalhos de artistas de relevo mundial, como Agrícola de Cologne, Annie Abrahams, Gruppo Sinestético ou Tamara Lai, promover eventos de qualidade, quer através de exposições on line, quer através de intervenções físicas, sob a forma de instalações, performances ou exposições mais tradicionais.

Em quarta edição, esta mostra de trabalhos apresentada na Bienal pretende mostrar a diversidade e a inovação de novos suportes e tecnologias, em contextos exteriores ao mundo digital. Subdividido em dois formatos de exibição, virtual e físico, esta quarta edição vem confirmar a aposta da direcção do festival na celebração de variados protocolos, no sentido de abrir o festival ao mundo, mudando constantemente a exposição física de espaço, nacional e internacional. Evidenciadora desta estratégia são as presenças do Festival em exposições em Madrid (logo na edição de abertura em 2005) e em Itália no MIDAC (Museu Internacional Dinâmico de Arte Contemporânea de Belforte del Chienti) no próximo ano e os protocolos de colaboração com outros festivais, como o New Media Fest de Colónia (2007), o Venti Per Trenta (Itália, 2009) e MIAD Venado Tuerto (Argentina, 2009). Destaca-se ainda a participação do Festival na Web Bienal 2007 promovida pelo ISCAM (Istanbul Contemporary Art Museum).



Inauguração da Bienal Biennale art reception

We live in this second edition a constant movement of colors, shapes and ideas, expressed in various currents and methods, where the individual dream, in a larger collection, is the aesthetics, the food of life of all days, of all ages through of time, a permanent renovação of concepts, proposals and projects, where the sensitivities, if confused, the pleasure of creating the utopia of freedom and certainty. (...) Culturally associated with about 18 institutions and international movements, made the increasingly active involvement in the dissemination and cultural exchange in the world, where a permanent challenge, to enjoy, ideas and projects that unite us, in creative diversity, and cultural relations that regularly, we propose and implement.

Manuel Barata (Founder President of the Biennale)

FONLAD AT MADEIRA'S BIENNALE

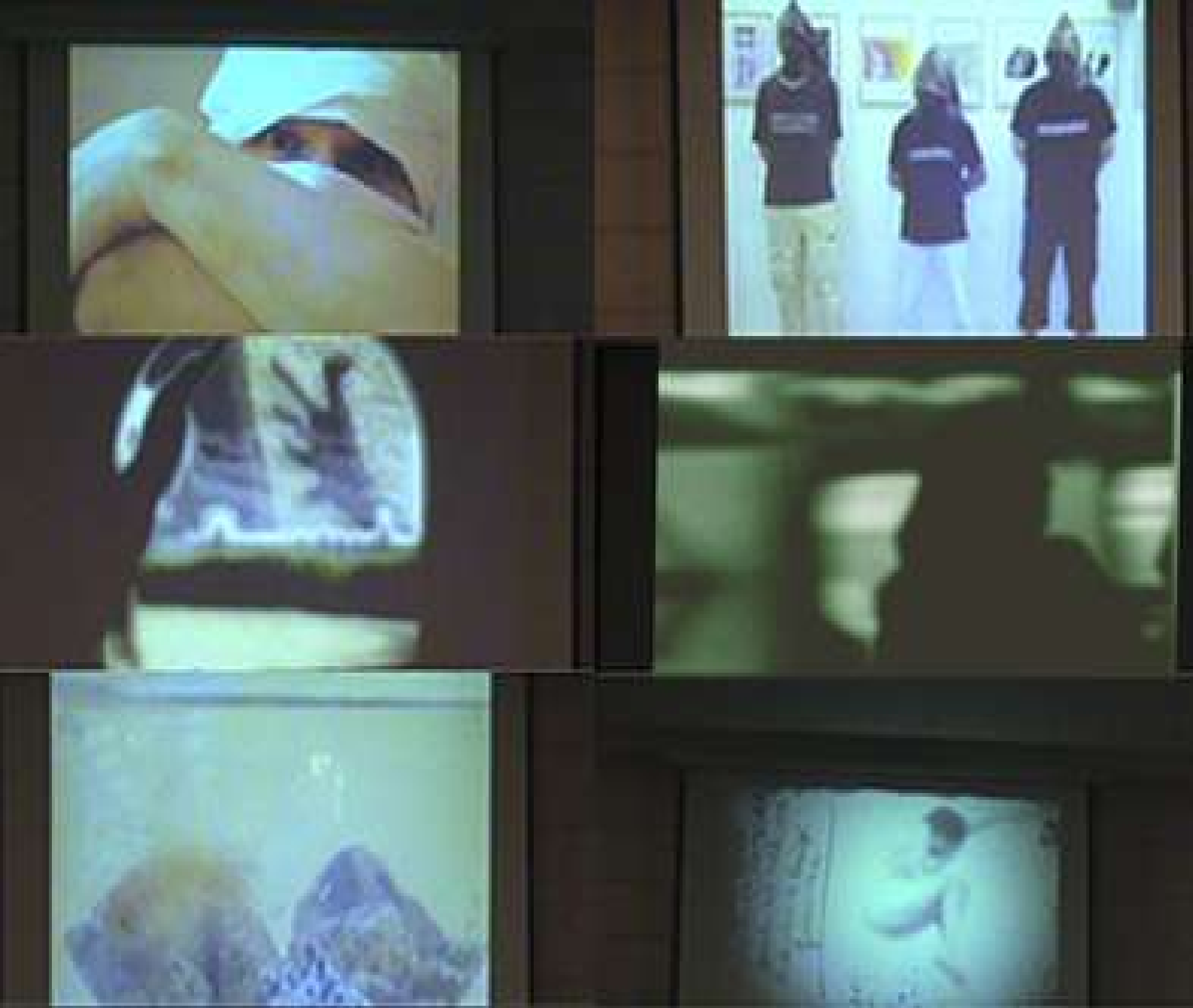
At the invitation of its chairman and founder, the direction of the Biennial Festival presents FONLAD Madeira a representation of artists in terms of photography, painting and digital video art, a total of 25 works, from the United States, Portugal, Italy, Chile, Russia, Uruguay, Brazil, Germany and France. With the aim to disseminate the digital art in its many forms, the festival takes two components of intervention: the exhibition of works by artists of world importance, such as Agricultural Cologne, Annie Abrahams, Gruppo Sinestético or Tamara Lai, promote events, quality, either through exhibitions online, either through physical interventions in the form of installations, performances and exhibitions more traditional.



Contemporânius Vitruvius, performance inaugural de António Azenha
 Contemporanius Vitruvius, bienalle opening performance by Antonio Azenha

In the fourth edition, this exhibition of works presented at Biennial aims to show the diversity and innovation of new media and technologies in contexts outside the digital world.

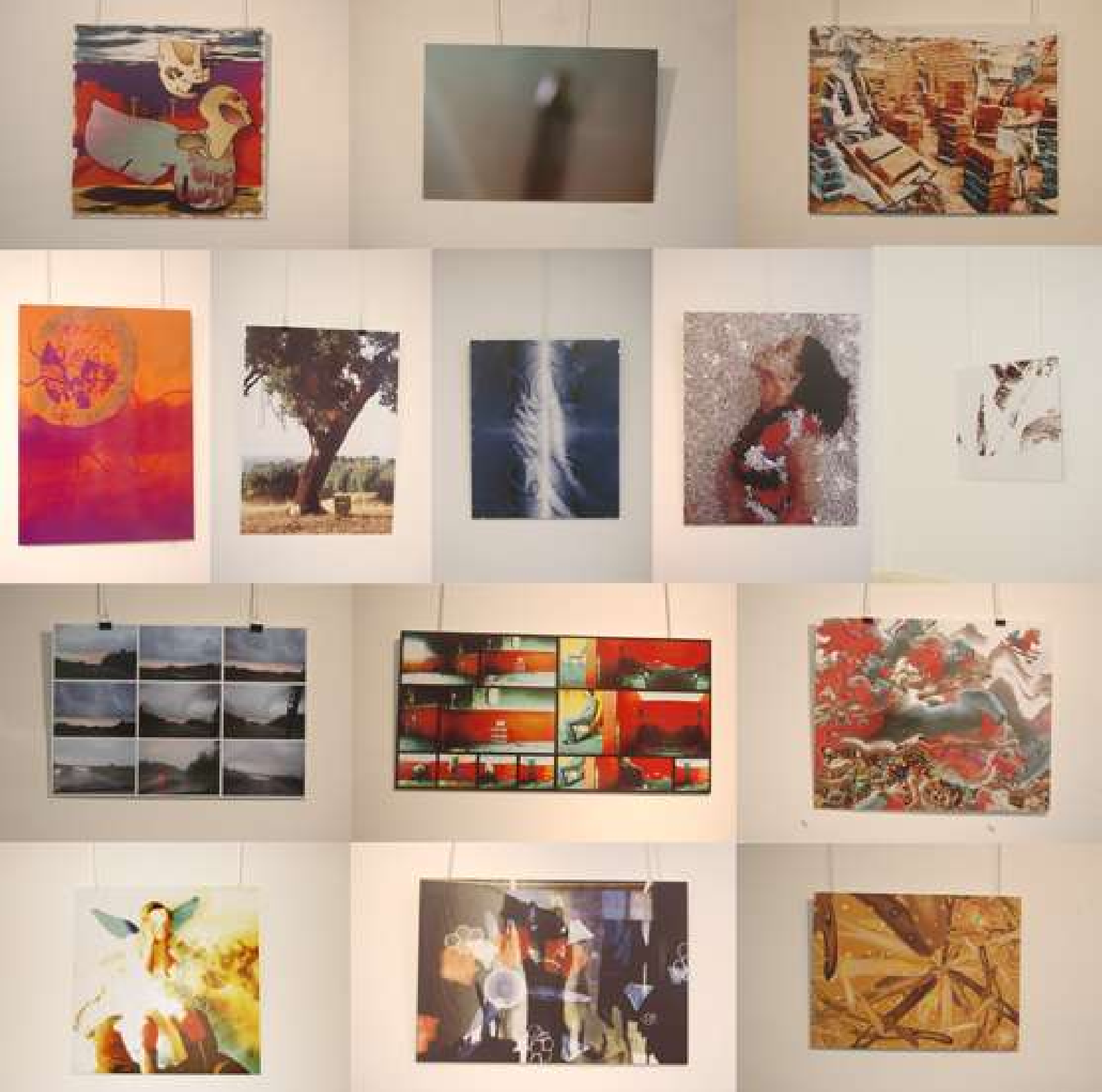
Divided into two display formats, virtual and physical, this fourth edition confirms the commitment of the direction of the festival in celebration of various protocols, to open the festival to the world, constantly changing exhibition of physical space, nationally and internationally. This strategy are shown the presence in the Festival Exhibition in Madrid (just in the opening edition in 2005) and in Italy MIDAC (International Museum of Contemporary Art Dynamic Belforte del Chienti) next year and the protocols of collaboration with other festivals, as the New Media Fest in Cologne (2007), the wind Per Trento (Italy, 2009) and caterwaul Venado Tuerto (Argentina, 2009). It is also the participation of the Web Biennial Festival 2007 sponsored by ISCAM (Istanbul Contemporary Art Museum).



Video Art Show Room, mostra de video arte do Festival FONLAD
Video Art Show Room, video art projections from FONLAD's Festival
Museu da Electricidade Electricity Museum Funchal



FONLAD na MIAB FONLAD at the MIAB Bienalle
Casa da Cultura de Sta. Cruz St. Cross Culture Center



Artistas Artists (de cima, da esquerda para a direita from top, left to right):
 Ariel Artigas Severino, José Higinio, Pato, Inês Manta, António Azenha, Penousal Machado
 / Juan Romero, Fernando Graça / Penousal Machado, Maro, Jorge Simões, Boskizzi, Paulo
 Corte Real, Boskizzi, Jessica Gomula, Vicky Brago Mitchell



Artistas Artists (de cima, da esquerda para a direita from top, left to right):
 Lemeh 42, Agricola de Cologne, Henry Gwiazda, Ira Eduardovna, Jen-Kuang Chan, Ariane
 Maugery, Shawn Lawson, José Pedro Reis, Arthur Tuoto, Fernando Velazques, Gruppo Sinestético

BIOGRAFIAS BYOGRAPHIES

AGRICOLA DE COLOGNE ALEMANHA / GERMANY info@agricola-de-cologne.de

Agricola de Cologne é um artista multidisciplinar, curador independente e director do premiado [NewMediaArtProjectNetwork] :||cologne., uma plataforma experimental para a arte e novos media. Realizou mais de 100 exposições individuais desde 1985, e participou desde 2000 em mais de 200 exposições e festivais no mundo inteiro (Festival Internacional de Cinema de Moscovo 2006, Bienal de vídeo Santiago do Chile 2005, Bienal de Montreal 2004, Bienal de Arte Electrónica de Perth Austrália 2004, etc).

Agricola de Cologne is a multidisciplinary media artist, an independant New Media curator & director of the award winning [NewMediaArtProjectNetwork] :||cologne., the experimental platform for art and New Media. He had more than 100 solo exhibitions since 1985, and is participating since 2000 in more than 200 media exhibitions and festivals around the globe (Moskow International Film Festival 2006, Biennale de Video Santiago/Chile 2005, Biennale de Montreal 2004, Biennale of Electronic Art Perth/Australia 2004 etc) <http://www.agricola-de-cologne.de>

ANTÓNIO AZENHA PORTUGAL azenhantonio@gmail.com

António Azenha nasceu em Angola em 1964. Vive e trabalha em Coimbra, Portugal. Mestrado em Comunicação Estética pela Escola Universitária de Artes de Coimbra. Exposições: Actores Urbanos #3, Galeria do TMG, Guarda, Portugal; Bienal de Cerveira, 2007; Actores Urbanos #1, Galeria Sete, Coimbra, 2007; Bienal de Alcochete, 2006; Moonstruck - Artists Biennale, Hong Kong, 2005; Ant's Hill, a Human Renewal, Bissaya Barreto's Foundation, Coimbra, 2005; Prémio Nacional Júlio Resende, 2001.

Prémios: Prémio Teixeira Lopes, Clube de Rotários de Coimbra, 1992; III Bienal de Vila Real / Fundação Cupertino de Miranda, 1999.

António Azenha has born in Angola, 1964. Lives and works in Coimbra, Portugal. Master on Aesthetic Communications by the University Arts School of Coimbra (ARCA-EUAC). Exhibitions: Urban Actors #3, TMG Gallery, Guarda, Portugal, 2007; Cerveira's Biennale, 2007; Urban Actors #1, Galeria 7, Coimbra, Portugal, 2007; Alcochete Biennale, 2006; Moonstruck - Artists Biennale, Hong Kong, 2005; Ant's Hill, a Human Renewal, Bissaya Barreto's Foundation, Coimbra, 2005; Júlio Resende's Nacional Price, 2001;

Awards: Teixeira Lopes Price, Rotary Clube of Coimbra, 1992; III Vila Real Art Biennale, Cupertino de Miranda Foundation, 1999. <http://urbancores.blogspot.com>

ARIANE MAUGERY FRANÇA FRANCE chaosmos@free.fr

Ariane Maugery nasceu em Marselha, França em 1979. Artista com forte ênfase no vídeo e som, revelando um forte interesse no relacionamento entre arte e ciência. em 2007 defendeu a sua tese de doutoramento na Universidade de Provença "O instante e o movimento. A estética do corpo dançante. A presença do corpo na dança", tendo alcançado a classificação máxima, com uma menção de muito bom e felicitações do júri. Ariane Maugery criou a sua primeira performance "Cristais Líquidos", em 2000, é autora de uma dúzia de vídeos, tendo participado em vários festivais, exposições e conferências. Está representada no Museu Virtual do Artista desconhecido (UAVM). Ariane Maugery, born in Marseille, France, in 1979. Is an artist in visual arts with strong emphasis on video, sound and special interests at the interface between art and science. In 2007, she defended her PhD and became Doctor of Art at the Université de Provence with her thesis entitled "The instant and the movement. A Dancing body aesthetic. Embodied presence in dancing practices", which was awarded the highest rating, mention très honorable et félicitations du jury. Ariane Maugery who created her first performance, Cathédrales liquides in 2000, is the author of a dozen of videos; she has participated in several video festivals, exhibitions and conferences. Represented at the UAVM Virtual Museum.

<http://chaosmos.free.fr>

ARTHUR TUOTO BRASIL BRAZIL arthur.tuoto@gmail.com

Licenciado pela Academia Internacional de Cinema do Brasil. Arthur Tuoto é um realizador independente e de cinema. As suas obras incluem vídeo - arte, curtas metragens e vídeos musicais. Os temas dos seus vídeos tendem para a alienação, a solidão e a espiritualidade. Vive em São Paulo, Brasil.

Graduated from AIC (Academia Internacional de Cinema – Brazil). Arthur Tuoto is a Brazilian independent filmmaker and film critic. His works include video-art, short-films and music vídeos. The subject of his vídeos tends to be: alienation, loneliness and spirituality. Lives in São Paulo, Brazil.

<http://www.arthurtuoto.com>

BENVINDA ARAÚJO PORTUGAL benvi.da@netcabo.pt

Nasceu no Porto em 1961. Curso de Pintura pela Escola Universitária das Artes de Coimbra. Vive e trabalha em Coimbra. Realizou variadas obras para teatro e cenografia. Diversas exposições colectivas, entre as quais se destacam: Rota das Artes (exposição itinerante) 2007; Rota das Artes (exposição itinerante) 2006; D. Catarina de Bragança - imagens contemporâneas, Lisboa 2005; Colectiva Fundação Bissaya Barreto, Coimbra 2005; Convergências, Madrid 2005; Fonlad 2005; Bienal da Marinha Grande (menção honrosa) 1996 Born in Oporto in 1961. She courses painting in the University Art School of Coimbra. Lives and work in Coimbra. Several works for Theatre and Cenographie. Several collectiv exhibitions: Rota das Artes (several places in Portugal) 2007; Rota das Artes (several places in Portugal) 2006; D. Catarina de Bragança - contemporary images, Lisbon 2005; Colectiv Bissaya Barreto's Foundation, Coimbra 2005; Convergencies, Madrid 2005; Fonlad 05 - On line Festival for Digital Arts (on line project) 2005; Honnor Mention at the Marinha Grande Biennale, 1996.

BOSKIZZI ITÁLIA ITALY max.boschini@gmail.com

Boskizzi (Max Boschini) vive em Mantua, uma pequena cidade perto de Milão no norte de Itália. O seu trabalho inclui fotografia, webdesign, design gráfico e escrita criativa. É fascinado pela decadência urbana. As suas inspirações rondam velhas casas, edifícios públicos e quartos pequenos. Expõe desde 2004. Algumas das exposições mais importantes deste período inclui as admissões às bienais de Arad (Roménia), Hong Kong, Sofia e Cuenca (Equador), bem como as participações nos festivais no Festival de Fotografia de Roma, Fonlad #02_06, Fundação Bissaya Barreto, Coimbra (Portugal), o Festival de Fotografia Asiática em Dhaka (Bangladesh) e o evento RintracciArti (Mantua). Boskizzi (Max Boschini) is a visual artist and currently live in Mantua, a little town near Milan in the north of Italy. He's artworks include photography, web design, graphics design and creative writing. He's fascinated by urban decay. Their inspirations range from old houses, popular buildings and bare rooms. In 2004 he began his expositive activity. Some of the most important expositions of this period include the admission to the biennals in Arad (Romania), Hong Kong, Sofia and Cuenca (Ecuador), as well as the participation to the Photography Festival in Rome, the Fonlad #02_06 at Bissaya's Barreto Foundation in Coimbra (Portugal), the Asiatic Photography Festival in Dhaka (Bangladesh) and to the artistic event RintracciArti (Mantua).

<http://www.maxboschini.com>

CARLO SANSOLO BRASIL BRAZIL csansolo@gmail.com

Video artista natural de Rio de Janeiro, São Paulo. Apresentou os seus trabalhos em diversos festivais dentro e fora do Brasil. Com Erika Fraenkel organizou em 2005 o ME Festival de Arte Electrónica no Rio de Janeiro. Estudou literatura na Puc no RJ entre 90 e 92 e cinema no Birbek College em Londres entre 98 e 99. Video artista e músico electrónico, organiza eventos com Erika Fraenkel desde 2002. Videobrasil 2003 & 2005; Sergio Motta, 2004; Gugg und Chaim project -SP; Itáu cultural 2005; Projéteis, Funarte 2005; RJ - Vídeo instalação; Microwave, Hong Kong, China, 2003; Split Film Festival, Croacia 2004; Video as Urban Condition (comissário Manu Lunksh) Londres Embaixada Austríaca 2004; 404- Eletronic Art Festival, Rosário, Argentina 2004; Videoformes France 2005; Remo Vídeo art Screening, Videoart Center Tokyo.

Video artist from Rio de Janeiro Brazil, who showed he's works on many festivals inside and outside of Brazil. Together with Erika Frenkel, he is also the organiser of prog:ME - Electronic Art Festival in Rio - 1st edition in 2005.

Studied literature at Puc-RJ from 1990 to 1992, and film studies at Birbek College in London from 1998 to 1999. Video artist and electronic musician, organizes art events with Erika Fraenkel since 2002.

Videobrasil 2003 & 2005; Sergio Motta, 2004; Gugg und Chaim project -SP; Itáu cultural 2005; Projéteis, Funarte 2005; RJ - Vídeo instalação; Microwave, Hong Kong, China, 2003; Split Film Festival, Croacia 2004; Video as Urban Condition (curator Manu Lunksh) London Austrian embassy 2004; 404- Eletronic Art Festival, Rosário, Argentina 2004; Videoformes France 2005; Remo Vídeo art Screening, Videoart Center Tokyo.

DAN MACCORMACK EUA USA dan_mccormack@yahoo.com

Dan Maccormack estudou fotografia em 1965 no Instituto de Design de Chicago. Os seus estudos com Aaron Siskind, Joe Jachna, Arthur Siegel e Wynn Bullock conferiram-lhe em primeira mão a experiência de trabalhar com verdadeiros fotógrafos criativos. No Instituto de Arte de Chicago, por volta de 1969, começou a fotografar nus com Wendy, a sua mulher, realizando múltiplas impressões. Desde então, durante 30 anos, tem vindo a explorar várias técnicas e processos enquanto fotografa o nu como tema central. Em 1998 começou a trabalhar com fotografia pinhole. Na atualidade é professor de fotografia no Marist College, em Poughkeepsie, Nova York. Dan Maccormack studied photography around 1965 at the Institute of Design in Chicago. He's studies with Aaron Siskind, Joe Jachna, Arthur Siegel and Wynn Bullock gave him the first hand experience with truly creative photographers.

At the Art Institute of Chicago around 1969, he began photographing the nude with Wendy, he's wife, and he began making multiple image prints. Then for over thirty years he explored various techniques and processes while photographing the nude as a central theme. In 1998 he began to work with pinhole photography.

He currently head the Photography program at Marist College in Poughkeepsie, New York where he teach photography classes and an Introduction to Digital Media class.

<http://www.danmccormack.net/>

DANIEL HANAI BRASIL BRAZIL danielhanai@hotmail.com

Daniel Hanai estudou engenharia, mas abandonou a sua carreira. Hoje trabalha como produtor e curador de concertos musicais e peças de teatro numa instituição que promove actividades culturais em São Paulo, no Brasil.

Daniel Hanai is trained in engineering, but abandoned that career. Today he works as a producer and curator of plays and concerts of music at an institution that promotes cultural activities in the state of Sao Paulo, Brazil.

<http://www.danielhanai.com.br>

ERIKA FRAENKEL BRASIL BRAZIL eddiefraenkel@yahoo.com.br

Erika Fraenkel é uma videasta, curadora e artista com variadas participações em festivais internacionais. Erika Fraenkel is a videoartist, artist curator with several participations on international festivals.

FABIAN GILLES MEXICO fabiangilles@gmail.com

Fabian Gilles é um artista visual. Vive e trabalha na Cidade do México. O seu trabalho em artes visuais centra-se em projectos independentes de ilustração digital e finalmente a net arte e a video arte no site [freegar.org](http://www.freegar.org). Os seus interesses estão relacionados com ideias e a análise entre a cultura do lixo, sexo e tecnologia e toda a sua influência nos mass media, políticas de difusão de mensagens criativas que possam ter impacto positivo nas pessoas que as recebem.

Fabian Gilles is a Visual Artist. Lives and works in Mexico City. His experience in visual art has focus on independent projects of digital illustration and finally net. art and videoart in site www.freegar.org. His interests are related with ideas and analysis between trash culture, sex and technology an all its influence on mass media, politics by diffusion of creative message which could impact and reflex something positive in people who receive it.

<http://www.freegar.org>

FERNANDO GRAÇA PORTUGAL feig@student.dei.uc.pt

Fernando Graça frequenta o último ano do Bacharelato de Comunicação e Multimédia da Universidade de Coimbra e membro do grupo de trabalho da Cognitive Media Systems do Centro de Informática e Sistemas da Universidade de Coimbra. Como artista está interessado em fotografia, arte generativa e abordagens multimedia experimentais. Está envolvido igualmente na "computação criativa" que o levou a desenvolver várias aplicações informáticas de orientação criativa.

Fernando Graça is a last year student of the Bachelor degree on Communication And Multimedia of the University of Coimbra and a researcher at the Cognitive Media Systems of the Centre for Informatics and Systems of the University of Coimbra. As an artist, he is interested in photography, generative art, and experimental mixed-media approaches. In his work he combines traditional techniques - such as photography, drawing and painting - with computational means. He is also involved in "creative computing", which lead him to develop several proprietary artistic-oriented software applications.

<http://evolving-assemblages.dei.uc.pt/>

FERNANDO VELÁZQUEZ URUGUAI fernando@velazquez.com.br

Fernando Velazquez é um artista uruguaio residente em São Paulo, Brasil, desde 1997. É licenciado em Multimédia pelo Senac de São Paulo, em Vídeo e Tecnologias Digitais pelo Mecad de Barcelona e é Mestre em Moda da Cultura e Arte pelo Senac de São Paulo. Participou em variadas exposições colectivas e individuais, com destaque para "Pocket Film Festival" no Centro Pompidou em 2007. Fernando Velazquez, is a Uruguayan artist based in Sao Paulo since 1997. He holds a degree in Multimedia by Senac Sao Paulo, has a high degree on Video and Digital Technologies by Mecad Media Center in Barcelona and is Master in Fashion Culture and the Arts by Senac Sao Paulo. Has participated in several individual and collective exhibitions focusing on the "Pocket Film Festival" in the Center Pompidou in 2007.

<http://www.blogart.com>

GRUPPO SINESTÉTICO ITÁLIA ITALY sassu@grupposinestetico.it

O Grupo Sinestético é formado por Matteo Albertin, António Sassu e Gianluca Scordo. Algumas exposições e eventos: Web Biennial 07, Museu de Arte Contemporânea de Istambul, Turquia, 2007; "Chi vuoi eliminare?", studio.ra, exposição individual, Roma, Itália, 2007; P3 - projecto paralelo, 52ª Bienal de Veneza, Itália, 2007; Joseph Beuys "Difesa della Natura" (projecto paralelo) 52ª Bienal de Veneza, Espaço Thetis, Veneza, 2007, Itália; Bienal de Atenas 07, Artwaveradio, Atenas, Grécia, 2007; "The (self) Promotion Show Supermasochist", Galeria Apexart, Nova York, EUA, 2008; Bienal de Londres 08, "Pollinations" e "Arrows", Londres, Reino Unido, 2008. The Sinesthetic group is formed by Matteo Albertin, Antonio Sassu and Gianluca Scordo. Web Biennial 07, Istanbul Contemporary Art Museum, TURKEY, 2007; Studio.ra "Chi vuoi eliminare?" (personale Gruppo Sinestetico), Rome, Italy, 2007; P3 Project collateral - 52º Biennale d'Arte 2007, Venece, Italy, 2007; Joseph Beuys "Difesa della Natura" (collateral) 52º Venece Biennale, Spazio Thetis, Venece, Italy, 2007; Athens Bienal 2007, Artwaveradio, Athens, Greece, 2007; "The (Self) Promotion Show Supermasochist", Gallery Apexart New York, USA, 2008; London Biennale 08 "Pollinations" and "Arrows", London, UK, 2008.
[http:// www.grupposinestetico.it](http://www.grupposinestetico.it)

HENRY GWIAZDA EUA USA henrygwiazda@cableone.net

Henry Gwiazda é um compositor e artista multimédia. Desde 1986 trabalha comefeitos sonoros para criar uma linguagem musical única que é derivada das características musicais interiores do próprio ruído. Em 1995 estendeu o seu interesse à mistura de sons naturais para incluir todos os fenómenos que têm movimento: uma aproximação compreensiva artística que resultou do trabalho com os multimídia na natureza. Estes novas obras usam as novas tecnologias para criar um realismo virtual com enfoque no movimento. Henry Gwiazda is a composer/new media artist. Since 1986, he has worked with sampling and sound effects to create a unique musical language that is derived from the interior musical characteristics of noise itself. In 1995, he extended his interest of sampling natural sounds to include a sampling of all phenomena that has movement: a comprehensive artistic approach that has resulted in work that is multimedia in nature. These new works make use of new media to create a virtual realism that is focussed on movement.
[http:// www.henrygwiazda.com](http://www.henrygwiazda.com)

INÊS MANTA PORTUGAL iman67@hotmail.com

Nasceu em 1966 em Gouveia, Portugal. Vive e trabalha em Coimbra. Licenciatura em pintura pela Escola Universitária de Artes de Coimbra. Estudou em video-arte em Copenhaga, Dinamarca. Exposições: *Digital Subjects*, Quarteirão das Artes, Montemor-o-Velho 2007; *FONLAD 06* Fundação Bissaya Barreto, Coimbra 2006, XXV Bienal do Avante, Atalaia, Portugal 2005. Born in 1966 in Gouveia, Portugal. Works and lives in Coimbra. Fine Arts Degree by University Arts School of Coimbra. Studied Video-Art in Copenhagen Denmark (1990). Exhibitions: *Digital Subjects*, Block of the Arts, Montemor-o-Velho, Portugal 2007; *FONLAD 06*, Bissaia Barreto's Foundation, Coimbra 2006; XXV Bienal do Avante, Atalaia, Portugal 2005.

IRA EDUARDOVNA RUSSIA ira1080@gmail.com

Ira Edouardovna nasceu e cresceu na União Soviética. Emigrou para Israel nos anos 90, experiência que influenciou o seu trabalho. Em 2004 graduou-se no Holon Institute of Technology, departamento de arte e design. Tirou um Bacharelato em belas artes na Universidade de Telaviv. Imediatamente, depois da graduação viajou durante um período de dois anos pela Europa e Estados Unidos. Nesse período continuou a desenvolver a sua obra, alcançando um novo nível de conhecimento através de exploração e busca próprias. O seu trabalho esteve presente em festivais nacionais e internacionais e exposições artísticas. Hoje vive e trabalha entre Nova York e Los Angeles. Ira Eduardovna was born and grew up in the Soviet Union. Emigrated to Israel in the early 90, an experience that influenced his work. In 2004, graduated from the Holon Institute of Technology, department of art and design. Bachelor in fine arts by the Tel Aviv University. Immediately after graduation, went through a period of two years on the road by the United States and Europe. During this period, continued to develop its work, reaching a new level of achievement through exploration and research itself. Their work has been presented in national and international festivals and exhibitions of art. Today lives and works in New York and Los Angeles.
<http://www.iragallery.com>

JASON NELSON AUSTRALIA heliopod@gmail.com

O trabalho de Jason Nelson é feito apartir da arquitectura da internet, experimentação, reaproveitamento de textos, imagens, movimentos e sons de mundos poéticos e orgânicos. E apesar de sentir saudades das tardias neves de inverno das planícies de Oklahoma, os seus ventos frios, na actualidade é leitor na Griffit University em escrita e arte digital, vivendo na costa dourada da Austrália. O seu site poético artístico [secrettechnology.com](http://www.secrettechnology.com) teve mais de oito milhões de visitas e as suas criações para a net numerosos prémios tendo sido expostos em dezenas de galerias de arte contemporânea.

Jason Nelson's digital artwork/poetics are built from net architecture, experimentation, the rethinking/rebreeding of the text and images and movement and sounds of poetic and organic worlds. And although he dearly misses the late winter snows of the Oklahoma Plains, those wispy cold winds, he is currently a Griffith University Digital Art and Writing lecturer, living on the Golden Coast of Australia. His art/poetics site [secrettechnology.com](http://www.secrettechnology.com) has had over 8 million hits and his net creations have won numerous awards and been featured in dozens of contemporary art galleries.

<http://www.secrettechnology.com>

JEN-KUANG CHANG TAIWAN cjk306@yahoo.com

Jen-Kuang Chan, natural de Taiwan, currentemente está a tirar o Doutoramento em composição musical na Universidade de Lincoln-Nebraska. Foram-lhe atribuidos numerosos prémios, entre os quais o prémio de investigação Harold Durst, o Ida M. Vreeland em música, o Laurence C. Boylan etc.

Jen-Kuang Chang, a native of Taiwan, is currently pursuing his D.M.A. in music composition at the University of Nebraska-Lincoln. Mr. Chang is the recipient of numerous awards, including the Harold Durst Graduate Research Award, the Ida M. Vreeland Award in Music, the Laurence C. Boylan Thesis Award, the Diverse Practice Composition Competition Award, I-Park Artists' Enclave Residency Award, the Kimmel Harding Nelson Residency Award, the Music Omi International Musicians Residency Award, CLIC Foundation Digital Art International Contest Award, JIMS International Composition Contest Award.

JORGE SIMÕES PORTUGAL japs@netcabo.pt

Nasceu em Coimbra em 1979. Vive e trabalha em Coimbra. Estudou fotografia no Centro de Estudos de fotografia de Coimbra e no Instituto Português de Fotografia no Porto. Expõe regularmente desde 2000. Galeria Ícone, Coimbra 2008; Actores Urbanos #3, Galeria do TMG, Guarda 2008, Actores Urbanos #2, Foyer da Comunidade Europeia, Bruxelas 2007, Exposição Inaugural da Galeria Sub, Leiria 2007, Bienal do Avante, Lisboa 2005, Um X na cidade, Coimbra 2004, 30 anos do 25 de Abril, Coimbra 2004, Olhares, Capital Nacional da Cultura, Coimbra 2003. Está representado na colecção da Câmara Municipal de Coimbra e em diversas colecções particulares. Born in Coimbra in 1979. He lives and works in Coimbra. Studied photo at the Center for the Study of Photography, in Coimbra and at the Portuguese Institute of Photography, Oporto. Regularly exposes since 2000. Of its exhibitions are: Icone Gallery (Coimbra, 2008), MIAB - Madeira International Art Bienalle (Madeira, Portugal, 2008) "Urban Actors #3" (TMG Gallery, Guarda, Portugal, 2008), "Urban Actors #2" (Foyer of the European Commission, Luxembourg, 2007), Exposure Gallery's inaugural Sub (Leiria, 2007), "Biennial of Avante" (Lisbon, 2005), "An X in the City" (Coimbra, 2004), "30 years of the 25th April" (Coimbra, 2004), "Looks" (National Capital Coimbra Culture, 2003). Is represented in the collection of City Council of Coimbra and several private collections. <http://www.shareprints.blogspot.com/>

JOSÉ PEDRO REIS PORTUGAL reisfernandes@netcabo.pt

Nasceu em Lisboa em 1960. Vive e trabalha em Coimbra. Frequentou o Círculo de Artes Plásticas entre 1981 e 83. Frequentou workshops de fotografia com o fotógrafo Javier Diaz Saiz entre 2005 e 2006. Em 2006 frequentou um work shop com Fatima Seneca, professora de História da Arte da Faculdade de Belas Artes do Porto. Expõe regularmente desde 2000. Galeria Ícone, Coimbra 2008; Actores Urbanos #3, Galeria do TMG, Guarda 2008, Actores Urbanos #2, Foyer da Comunidade Europeia, Bruxelas 2007, Actores Urbanos #1, Galeria Sete, Coimbra 2007, Digital Subjects, Quarteirão das Artes, Montemor-o-Velho 2007, FONLAD #2, Fundação Bissaya Barreto, Coimbra 2006. Born in Lisbon in 1960. He lives and works in Coimbra. Attended art classes at the Plastic Arts Circle of Coimbra, between 1981-83. Attended work-shops in 2005-06 with the photographer Javier Diaz Saiz. Attended in 2006 at the work-shops with Fatima Seneca professor of Art History of Fine Arts Faculty in Oporto. It spells out regularly since 2000. Exhibition's highlights: "Urban Actors #3" (TMG Gallery, Guarda, Portugal, 2008), "Urban Actors #2" (Foyer of the European Commission, Luxembourg, 2007), "Urban Actors #1" (Seven Gallery, Coimbra, 2007), "Digital Subjects" (Block of the Arts, Montemor-o-Velho, Portugal 2007), "FONLAD" (Bissaya Barreto's Foundation, Coimbra, 2006).

JUAN ROMERO ESPANHA SPAIN jj@udc.es

Juan Romero é professor associado da Faculdade de Ciências e Computação da Universidade de Coruña, Espanha. O seu trabalho está relacionado com o uso de técnicas de inspiração biológicas (tais como técnicas evolutivas em redes neurais artificiais) em domínios artísticos. O seus interesses principais de investigação são o desenvolvimento artistas artificiais, críticos de arte artificial, bem como a interacção destes sistemas com a sociedade humana. Organizou também eventos científicos (Evomusart, Gavam2000) e publicou artigos em revistas (Leonardo, edição especial de Algoritmos Genéticos nas Artes Visuais e na Música).

Juan Romero is an associate of the faculty of Computer Science in the University of Coruña, Spain. His work is related to the use of biological inspiring techniques (such as evolutionary techniques an artificial neural networks) in artistic domains. His main research interests are the developing artificial artist, artificial art critics, and the interaction of these systems with human society. He also organized scientific events (Evomusart, Gavam2000) and special issues in journals (Leonardo, special issue of Genetic Algorithms in Visual Art and Music). <http://eden.dei.uc.pt/~machado/NEvAr>

JUDSON UNITED STATES art@funkymomma.org

Judson cria obras de arte a partir de performances multimédia e interactivas, exposições e galerias web em todos os continentes excepto na Antártida, tendo obras e entrevistas publicadas em livros em diversas línguas. Durante mais de dez anos incorporou neurologia, linguística, composição musical, coreografia e ilustração em programação e arte. Recentemente, completou um estágio no Programa de Telecomunicações Interactivas na Universidade de Nova York.

Judson has created artwork for interactive and multimedia performance, art shows and web galleries an every continent but Antarctica, with works and interviews published in books in many languages. For over ten years he has incorporated neurology, linguistics, child development, choreography, musical composition and illustration with programming and art. Recently, he completed a faculty fellowship at the Interactive Telecommunications Program at NYU.

KEVIN LOGAN REINO UNIDO UNITED KINGDOM k2.logan@ukonline.co.uk

Kevin Logan nasceu em 1964. Vive e trabalha em Holborn, Londres. Bacharelato em Belas Artes, Liverpool, Multimedia Training Programme pela John Moores University, curso multimédia pelo WFA Cultural Media Center, Manchester; Mestrado em Produção Multimédia e Design pela John Moores University, Liverpool.

Kevin Logan has born in 1964. Lives and works in HOLBORN, London. BA Hons in Fine Art, Liverpool; John Moores University Multimedia Training Programme; course in multimedia at WFA Cultural and Media Centre, Manchester; MA in Multimedia Production and Design, Liverpool John Moores University.

LAMEH 42 ITÁLIA ITALY lemeh42@gmail.com

Colectivo artístico formado por Santini Michele e Paoloni Lorenza. Variadas participações em exposições no Irão, França, Alemanha, Estados Unidos, Grécia, Suíça, Turquia, Inglaterra etc. Melhor prémio edição, Festival de Curtas Metragens, Chipre, 2008. Collective artistic formed by Santini Michele and Paoloni Lorenza. Miscellaneous participations in exhibitions and art festivals in Italy, Bosnia, Iran, France, Germany, United States, Greece, Sweden, Turkey, Spain, England, and so on. Best edition price at The Experimental Short Film Festival in Cyprus in 2008. <http://lemeh42.indiviu.net>

MARO (MACARENA CEBRIAN LOPEZ) CHILE macacebrian@gmail.com

Nasceu em Caracas, Venezuela em 1977. Vive em Santiago do Chile. Mestrado em Teoria e História da Arte, Universidade do Chile. Licenciada em Belas Artes, Universidade do Chile. Exposições: Ars Latina, Macerata, Itália 2006; Museu Nacional de Gravura MNG, Buenos Aires, Argentina 2006; Bienal do ano 3000, Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, Brasil 2006; Bienal de Arad, Roménia 2005.

Born in Caracas, Venezuela 1977. Lives in Santiago de Chile. Master in Theory and History of Art. University of Chile; Degree in Fine Arts, University of Chile; Higher Education at the Academy of Visual Arts. University of Chile. Exhibitions: Ars Latina, Macerata, Italy, 2006; IV Argentinean Biennial of Latin American Graphic Art, National Museum of Engraving, MNG, Buenos Aires, Argentina, 2006; Bienal do ano 3000, "Como viver junto numa realidade real...", MAC USP, Brasil, 2006; I International Contemporary Art Biennale of Arad, Romania, 2005.

MARCO BONVINI ITÁLIA ITALY marcobonvini@aruba.it

Marco Bonvini é pintor e escultor. Produziu obras em variados campos tal como artes digitais, artes gráficas, escultura e pintura. Criou também várias esculturas sob temáticas de sofrimento, fotos que foram publicadas na revista internacional "Algology" e no "Compendio de Semânticas da Dor". Recentemente criou um monumento ao 60º aniversário do massacre de Bergiola Foscarina (Carrara). As suas pinturas foram comissariadas quer por instituições públicas e privadas. Actualmente vive e trabalha em Carrara. Marco Bonvini is a painter and a sculptor. He has produced work in various fields such as the digital arts, graphic arts, sculpture, painting. He has also created many sculptures on the theme of suffering, photos of which have been published both in the international review "Algology" and in the "Compendium of the Semantics of Pain". Most recently he created a monumental work to celebrate the 60th anniversary of the massacre of Bergiola Foscarina (Carrara, MS). His paintings have been commissioned both by Institutions and private owners. He currently lives and works in Carrara.

<http://www.marcobonvini.it>

PENOUSAL MACHADO PORTUGAL machado@dei.uc.pt

Penousal Machado é licenciado em Engenharia Informática, possuindo um Mestrado em Sistemas de Informação e Tecnologia e um doutoramento na área da Artificial Intelligence. É membro da Cognitive Media Systems do Centro de Informática e Sistemas da Universidade de Coimbra desde 1996 e professor do Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra.

Os seus interesses centram-se na exploração da arte computacional. Em particular, está interessado na aplicação de técnicas de computação evolutiva no desenvolvimento de artistas artificiais e sistemas de apoio computacional na criatividade. É autor de cerca de 50 trabalhos nas áreas da Computação Evolucionária, Arte Computacional e Criatividade Artificial, tendo presidido a vários eventos científicos sobre Evolução e Arte Computacional, tendo obtido vários prémios científicos.

Penousal Machado holds an Engineering degree on Informatics, an MSc on Information Systems and Technology, and a PhD in the field of Artificial Intelligence. He is a member of the Cognitive Media Systems of the Centre for Informatics and Systems of the University of Coimbra since 1996, and a lecturer of the Department of Informatics Engineering of the University of Coimbra. His interests lie in the exploration of computational art approaches. In particular, he is interested in the application of evolutionary computation techniques to the development of artificial artists and computer aided creativity systems. He is the author of approximately 50 papers in the fields of Evolutionary Computation, Computational Art and Artificial Creativity, chaired several scientific events on Evolutionary and Computational Art, and he is the recipient of several scientific awards.

<http://eden.dei.uc.pt/~machado/NEvAr>

SHAWN LAWSON EUA USA lawsos2@rpi.edu

Nasceu em 1977 em Springfield, Estados Unidos. Vive e trabalha em Troy, Nova York. Mestrado em Belas Artes pelo Instituto das Artes de Chicago em Estudos em Arte e Tecnologia. Exposições: Intersectionns, ACM Siggraph, Boston, EUA 2006; Projection Off the Wall, IEEE Procams, Nova York, EUA 2006; In the Shadow of Surreal, Flatfile Galleries, Chicago EUA 2005.

Born in 1977 in Springfield, OH, USA. He lives and works in Troy, NY, USA. Masters of Fine Arts from The School of the Art Institute of Chicago, Art and Technology Studies. Exhibitions: *Intersections*, ACM Siggraph, Boston, MA, USA, 2006; *Projecting Off the Wall*, IEEE Procams, New York, NY, USA, 2006; *In the Shadow of Surreal*, Flatfile Galleries, Chicago, IL, USA, 2005.

<http://www.shawnlawson.org>

ULF KRISTIANSEN NORUEGA NORWAY e2-e4@online.no

Ulf Kristiansen é pintor e videasta. Vive actualmente em Nesodden, uma península fora de Oslo, Noruega. Iniciou a sua carreira como pintor figurativo, no entanto na actualidade centra o seu trabalho na animação 3D e animação em computador. Os seus filmes participaram em numerosos festivais e exposições.

Ulf Kristiansen is a painter and video-artist. Ulf Kristiansen is currently living at Nesodden, a peninsula outside of Oslo, Norway. While starting out as a figurative painter, Ulf is now mainly focusing on 3d animation and machinima. He's films have partaken in numerous international video festivals and exhibitions.

<http://www.ulfkristiansen.com/>

AGRADECIMENTOS
ACKNOWLEDGES

A Associação dos Antigos Alunos da Arca-Euac, a Associação Cultural IC Zero e o Museu Virtual do Artista Desconhecido expressam o mais profundo agradecimento aos artistas que participaram neste projecto. Um especial agradecimento é também devido a Alfonso Caputo, Marco Bonvini e Tamara Lai pela sua colaboração na selecção dos prémios nomeação FONLAD. The Ancient Students Association of the University Art School of Coimbra, The IC Zero Association and the UAVM Virtual Museum express the most heart felt to the artists that are participating in this project. Special thanks are also due to Alfonso Caputo, Marco Bonvini and Tamara Lai by the collaboration in selection of the Nomination Award Winners.

BIENAL DA MADEIRA
MADEIRA'S BIENNALE

ARTISTAS ARTISTS

Agricola de Cologne; António Azenha; Ariane Maugery; Ariel Artigas Severino; Benvinda Araújo; Boskizzi; Fernando Graça / Penousal Machado; Fernando Velazques; Gruppo Sinestético; Henry Gwiazda; Irina Eduardovna; Jan Kuang-Chang; Jessica Gomula; Jorge Simões; José Higinio; José Pedro Reis; Lemeh 42; Maro (Macarena Cebrian Lopez); Pato (Rodrigo Canhão); Paulo Corte-Real; Pesousal Machado / Juan Romero; Shawn Lawson; Vicky Brago-Mitchell

COMISSÁRIO CURATOR

Manuel Barata / José Vieira

FOTOGRAFIAS PHOTOGRAPHIES

Cortesia dos artistas Courtesy of the artists

PRODUÇÃO PRODUCTION

MIAB

GALERIA VIRTUAL
VIRTUAL GALLERY

ARTISTAS ARTISTS

Agricola de Cologne, António Azenha, Ariane Maugery, Arthur Tuoto, Benvinda Araújo, Boskizzi, Carlo Sansolo, Dan McCormack, Daniel Hanai, Erika Fraenkel, Fabian Gilles, Fernando Graça / Penousal Machado, Fernando Velazquez, Gruppo Sinestético, Henry Gwiazda, Inês Manta, Ira Eduardovna, Jason Nelson, Jen Kuang Chang, Jorge Simões, José Pedro Reis, Judson, Kevin Logan, Lemeh42, Marco Bonvini, Maro (Macarena Cebrian Lopez), Penousal Machado / Juan Romero, Shawn Lawson, Ulf Kristiansen

COMISSÁRIO CURATOR

José Vieira

APOIO WEB DESIGN ASSISTANCE

Paulo Corte-Real

TEXTO TEXT

José Vieira

FOTOGRAFIAS PHOTOGRAPHIES

Courtesy of the artists

PRODUÇÃO PRODUCTION

AAA ARCA-EUAC / IC ZERO / UAVM

NOVEMBRO NOVEMBER 2008

