

Filipe Pais  
Curriculum Vitae  
2003 ~ 2014

Nom: Filipe José Pais Ferreira  
Email: [filipe@la-neige-en-ete.net](mailto:filipe@la-neige-en-ete.net)  
Site internet: <http://www.la-neige-en-ete.net/filipe>  
Gsm: +33647101699

## Expérience Professionnelle

Décembre 2012 > Juillet 2013

Commissaire de l'exposition *Re-enter Lisbonne* à CPAI (Clube Português de Artes e Ideias), Lisbonne, Portugal; Prague, République Tchèque

Décembre 2011 > Mars 2012

Conception et coordination de *Displacing Media* – Résidence Artistique, Guimarães, Capitale Européenne de la Culture 2012, Portugal

Avril 2011 > Juin 2011

Conceptualisation d'événements (conférences, tables rondes et workshops) autour de l'exposition *64-bits* (André Sier), Galerie *Who*, Lisbonne, Portugal.

Septembre 2009 > Septembre 2010

Artiste-consultant pour les *Pépinières Européennes* et en particulier le projet *E-mobility Network*, Lisbonne, Portugal; Bucharest, Roumanie

Septembre 2008 > Juillet 2009

Professeur-assistant dans les trois disciplines suivantes :

- Design sonore
  - Analyses audiovisuelles
  - Projets artistiques interdisciplinaires (Arts numériques – Installation)
- à ESAD.CR (Ecole Supérieure d'Art et Design), Caldas da Rainha, Portugal

Mai 2008

Organisation de workshops utilisant les techniques de vision par ordinateur et d'animation, *Monstra*, Festival d'animation, Lisbonne, Portugal

Mai 2007 > Septembre 2008

Designer multimédia, Ydreams, Lisbonne, Portugal

Août 2006

Membre de l'équipe d'organisation, Pôle Développement Stratégique et Conceptuel pour *Parque Encantado*, Installations multimédia dans le parc D. Carlos II, Caldas da Rainha, Portugal

Septembre 2005

Membre de l'équipe d'organisation, Pôle Développement Stratégique et Conceptuel pour *Sonda*, Festival d'arts et de performances, Caldas da Rainha, Portugal

## Expérience Académique

Octobre 2014 > ...

Chercheur – Contrat Postdoctoral Labex Arts H2H – Projet *Behaviors*, Group de Recherche *Reflective Interaction*, ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) et Université Paris VIII, Paris, France

Septembre 2009 > Mai 2014

Doctorat en Médias Numériques avec distinction à l'unanimité (en France correspond aux félicitations du jury à l'unanimité) - Titre de la thèse: *Experience and Meaning-making Process in Interactive Arts. The influence of play and aesthetic distance in interactive art encounters* – Programme UT Austin-Portugal à FEUP (Faculté d'Ingénierie de l'Université de Porto), Porto, Portugal

Septembre 2010 > 2013

Étudiant-Chercheur au sein du laboratoire DRIL (Dispositifs Relationnels: Installations Interactives) dirigé par Samuel Bianchini, ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs), Paris, France

Septembre 2010 > Juin 2011

*Spear* - Master d'expérimentation Arts et Politique, dirigé par Bruno Latour et Valérie Pihet à Sciences Po, Paris, France

Septembre 2003 > Juillet 2007

Diplôme en Son et Image à ESAD.CR (École Supérieure des Arts Décoratifs de Caldas da Rainha), Caldas da Rainha, Portugal

## Expérience artistique

2014

*Onomaphonic* – Installation interactive au Festival *Experimenta*, Grenoble, France

2012

*Creative Politics* – Résidence artistique au *Lab LCD*, Guimarães – Capitale Européenne de la Culture 2012, Portugal

*Onomaphonic* – Installation interactive pour l'exposition *Algoritmos Creativos*, Pavilhão do Conhecimento, Lisbonne, Portugal

*Onomaphonic* – Installation interactive, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Strasbourg, France

2011

*Onomaphonic* – Installation interactive dans le cadre de l'exposition *Et Lettera*, Médiathèque André Malraux, Strasbourg, France

Résidence artistique, *O Espaço do Tempo*, Montemor-o-novo, Portugal

*Press "S" for speech* – Installation interactive, *Institute für Raumexperimente*, Berlin, Allemagne

2010

*The Bumblefish Effect* – Installation, *City Gallery*, Pixelpoint Festival, Nova Gorica, Slovénie

*The Bumblefish Effect* – Installation, *Sarıçılar*, Tophane-i Âmire, Istanbul, Turquie

*Bloop* – Installation, *LCD LAB*, Porto, Portugal

Résidence artistique, *O Espaço do Tempo*, Montemor-o-novo, Portugal

*The walls have ears* – Installation, *Artech*, Guimarães, Portugal

2009

*Living Room Plankton* – Installation sélectionnée pour la Biennale des Jeunes Artistes d'Europe et de Méditerranée, *City Museum*, Skopje, République de Macédoine

2008

*Living Room Plankton* Installation, *Ovar Video Festival*, Cine-Ovar, Ovar, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation, *Future Places*, FBAUP (Faculté des Beaux-Arts de l'Université de Porto), Porto, Portugal

Design sonore interactif pour *Mudança* – Installation interactive, Pavillon portugais, Exposition Universelle Saragosse 2008, Saragosse, Espagne

*Interactive 3D Poster*, *Monstra*, Festival d'animation, Lisbonne, Portugal

*Interactive words* – Installation interactive, *Monstra*, Festival d'animation, Lisbonne, Portugal

2007

*Soundscapes from underwater* - Installation pour l'exposition *Prémio Mapa*, Reitoria da Universidade do Porto, Porto, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation interactive, *TeDance* Festival, Culturgest, Lisbonne, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation interactive, Ceres Building, Caldas da Rainha, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation interactive, Jovens Criadores 2007 Exhibition, Centro de Artes, Loures, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation interactive, Jovens Criadores 2007 Exhibition, Centro de Congressos, Lisbonne, Portugal

*Living Room Plankton* – Installation interactive, Festival d'animation FIRST, ESAD, Caldas da Rainha, Portugal

Installation-performance *Living Room Plankton*, *Guetto gallery*, Caldas da Rainha, Portugal

2006

*Synesthesia Machines II* – Installation audiovisuelle, Castelo de S. Jorge, Lisbonne, Portugal

*Synesthesia Machines II* – Installation audiovisuelle, Festival Mundo Mix 06, Sao Paulo, Brésil

## Conférences

2013

*The Sense Making Process in The Legible City*, Third International Conference on Arts and Technology, 21 – 23 March 2013, Milan, Italie

2012

*Evaluating the Influence of Play in Interactive Art*, The Art of Research IV: Making, Reflecting and Understanding, 28 – 29 November 2012, Aalto École Universitaire d'Arts, Design et Architecture, Helsinki, Finlande.

*Revealing the Spell of Media, Code and Transparency*, Code 2012 - A Conference on Media, Games & Art, 21 – 23 November 2012, Université de Technologie de Swinburne, Melbourne, Australie.

*The Postdigital Art is Made of Paper, Cardboard and ABS*, Computer Art Congress 3 - Postdigital Art, 26 - 29 Novembre 2012, Le 104, Paris, France.

*Infiltrating the Public Space, Tactics for Interactive Art*, New Media and the Public Sphere, 8 - 9 November 2012, Université de Copenhague, Copenhague, Danemark.

*The Experience of Flow in Interactive Art* at 7th Conference of the Research Network Sociology of the Arts, 5 - 8 September 2012, Université de Musique et d'Arts Performatifs de Vienne, Vienne, Autriche.

*Play, Aesthetic Distance and the Sensemaking Process in Interactive Arts* at Somatics and Technology Conference, 22 – 23 June 2012, Université de Chichester, Angleterre.

2011

*Please Touch! – a story about the body, the spectator and the gallery*, Galerie Who, Lisbonne, Portugal

*Arte, ciência e tecnologia: Do estúdio ao Laboratório – Médiation – Table ronde*. Participants: Ivo Andrade, Stephan Jurgens, Herwig Turk, Marta Menezes, Simão Costa. Dans le contexte de l'exposition d'André Sier 64-bits à la Galerie Who, Lisbonne, Portugal

2010

*Routine as Aesthetic Moment and Augmented reality*, Festival Gear, Covilhã, Portugal

2008

*Routine as Aesthetic Moment and Augmented reality*, Close Encounters, Ydreams, Lisbonne, Portugal

Conférence pour *Digital Image Seminary*, Restart, Lisbonne, Portugal

2007

*New ways of learning: Digital Arts and the Portuguese Panorama*, Festival d'animation FIRST, ESAD, Caldas da Rainha, Portugal

## Publications

2013

Pais. F., "The Sense Making Process in The Legible City" in Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering Volume 116, Springer, 2013, pp. 105-112.

Pais. F., "The Postdigital Art is Made of Paper, Cardboard and ABS" In Proceedings of the 3rd Computer Art Congress, 25, February, 2013, ISBN-10 9791090094123.

2012

Pais. F., "Displacing Media: LCD LAB Artistic Residence". In Citar Journal of Science and Technology of the Arts, Vol 4, No 1 (2012), ISBN 978-989-95776-0-2.

Pais. F., "Recovering the Activist Force in Interactive Arts" In Proceedings of 6th International Conference on Digital Arts - Crossing Digital Boundaries, ARTECH 2012", T. Chambel, A. Ariza, G. Perin, M. Tavares, J. Bidarra, M. Figueiredo (Editors). ISBN: 978-972-98464-7-2, 2012, pp. 219-226.

Pais. F., "Evaluating the Influence of Play in Interactive Art". In The Art of Research 2012: Making, Reflecting and Understanding. 28-29 November 2012 at Aalto University School of Arts, Design and Architecture Helsinki, Finland. [http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/selected\\_papers\\_3.php](http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/selected_papers_3.php).

## Prix et distinctions

*Living Room Plankton* – 1<sup>er</sup> prix du Festival *Ovar Video*, Ovar – Portugal, Décembre 2008

*Living Room Plankton* – 1<sup>er</sup> prix du Festival *Future Places*, Porto – Portugal, Octobre 2008

*Soundscapes from underwater* – Mention d'honneur du jury (Zachary Lieberman, Marius Watz, Bruce Pennycook, Claudia Giannetti and Adriana Sá), Prémio Mapa 2007, Porto – Portugal, Novembre 2007

*Synesthesia Machines II* – 1<sup>er</sup> prix – multimédia, Mundo Mix 2006, Lisbonne, Portugal, Mai 2006

*Synesthesia machines* – 2<sup>nd</sup> Prix, *Atmosferas* – Concours d'Arts Numériques 2004, Lisbonne – Portugal, Septembre 2004

## Compétences Conceptuelles

- Théorie des Médias
- Esthétique des Arts Numériques
- Histoire de l'Art – Nouveaux Médias
- Direction de projets
- Théorie du jeu
- Études qualitatives
- Phénoménologie
- Design Sonore
- Analyse Audio-visuelles
- Commissariat d'exposition - Nouveaux Médias

## Compétences Techniques / Outils

- Logiciels de Traitement de Texte (Microsoft Word; Open Office)
- Programmation visuelle (Max Msp; Isadora; VVVV)
- Programmation (Processing; Arduino)
- Enregistrement vidéo numérique
- Montage Vidéo (Final Cut Pro; Adobe Premiere)
- Post-Production Vidéo (Adobe After Effects; Autodesk Combustion)
- Animation (Adobe Flash; Adobe After Effects)
- Physical Computing (Basic electronics; Arduino; Soldering)
- Photographie numérique (Reflex Cameras, Photoshop)
- Montage et Production Sonore (Nuendo; Ableton Live)
- Manipulation Sonore / Mixing (Turntables; Mixers)

## Langues

- Portugais (Langue Maternelle)
- Anglais (Courant – Niveau Professionnel – Thèse doctorale rédigée en anglais)
- Français (Courant – Niveau Professionnel)
- Espagnol (Moyen)

## Intérêts

**Je m'intéresse à ce qui m'entoure, rêvant de l'inconnu et m'efforçant de chercher au-delà la surface et de la normalité des choses et des routines. Cependant, voici quelques-uns des sujets qui occupent une grande part de mon temps.**

- Les gens; l'art; la nature;
- Comment les technologies façonnent les gens et les sociétés;
- L'histoire de l'art et l'archéologie des médias
- Les livres ! (livres anciens d'illustration, livres pop-up, livres aux formats exotiques; tous les types de livres)
- Cinéma; vinyles; tourne-disques;
- Voyager; îles;
- Jeux.