

Filipe Pais
Curriculum Vitae
2003 ~ 2014

Nome: Filipe José Pais Ferreira
Email: filipe@la-neige-en-ete.net
Site: <http://www.la-neige-en-ete.net/filipe>
Telemóvel: +33647101699

Experiência Profissional

Dezembro 2012 > Julho 2013
Curadoria da exposição Re-Enter Lisboa CPAI (Clube Português de Artes e Ideias), Lisboa, Portugal; Praga, República Checa.

Dezembro 2011 > Março 2012
Concepção e coordenação da Residência Artística *Displacing Media*, Guimarães, Capital Europeia da Cultura 2012, Portugal.

Abril 2011 > Junho 2011
Conceptualização e organização de eventos paralelos (Conferências, Mesas Redondas e Workshops) da Exposição Individual *64-bits* Exhibition de André Sier na Galeria Who, Lisboa, Portugal.

Setembro 2009 > Setembro 2010
Consultor dos Pépinières Européennes no projecto E-mobility Network Lisboa, Portugal; Bucareste, Roménia.

Setembro 2008 > Julho 2009
Professor Assistente convidado nas disciplinas:
- Design de Som
- Análise do Objecto Audiovisual
- Projeto Interdisciplinar Artístico (Artes digitais / Instalação)

na ESAD.CR (Escola Superior de Artes e Design), Caldas da Rainha, Portugal.

Maio 2008
Workshop de Visão por Computador e Imagem em Movimento, Festival de Animação Mostra, Lisboa, Portugal.

Maio 2007 > Setembro 2008
Designer Multimédia na empresa Ydreams, Lisboa, Portugal.

Agosto 2006
Membro da organização, desenvolvimento conceptual e estratégico de *Parque Encantado* – Instalações Multimédia no Parque D. Carlos II, Caldas da Rainha, Portugal.

Setembro 2005
Membro da organização, desenvolvimento conceptual e estratégico do Festival Sonda, Festival de Artes e Performance, Caldas da Rainha, Portugal.

Experiência Académica

Setembro 2009 > Maio 2014 (Previsto)
Doutoramento em Media Digitais (Título da Dissertação: *Experience and Meaning-making Process in Interactive Arts. The influence of play and aesthetic distance in interactive art encounters*), Programa UT Austin-Portugal na FEUP (Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto), Porto, Portugal

Setembro 2010 > Junho 2013
Estudante Investigador no laboratório DR11 (Dispositifs Relationnels: Installations Interactives), ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs), Paris, França; orientado por Samuel Bianchini e Emanuel Quinz.

Setembro 2010 > Junho 2011
Mestrado em Arte e Política (*Speap* - Master d'expérimentation Arts et Politique) orientado por Bruno Latour e Valérie Pihet, Sciences Po (Instituto de Ciências Políticas), Paris, França.

Setembro 2003 > Julho 2007
Licenciatura em Som e Imagem na ESAD.CR (Escola Superior de Artes e Design), Caldas da Rainha, Portugal.

Experiência Prática e Artística

2014

Onomaphonic – Instalação Interactiva, Festival *Experimenta*, Grenoble, França.

2012

Política Criativa / Creative Politics – Residência Artística no LCD Lab, Guimarães – Capital Europeia da Cultura 2012, Portugal.

Onomaphonic – Instalação Interactiva na Exposição *Algoritmos Criativos*, Pavilhão do Conhecimento, Lisboa, Portugal.

Onomaphonic – Instalação Interactiva na École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Estrasburgo, França.

2011

Onomaphonic – Instalação Interactiva na Exposição *Et Lettera* Exhibition, Médiathèque André Malraux, Estrasburgo, França.

Residência Artística n' *O Espaço do Tempo*, Montemor-o-Novo, Portugal.

Press "S" for speech – Instalação Interactiva no Institute für Raumexperimente (Olafur Eliasson Class), Berlim, Alemanha.

2010

The Bumblefish Effect – Instalação na City Gallery, Festival Pixxelpoint, Nova Gorica, Eslovénia.

The Bumblefish Effect – Instalação no Sarnıçlar, Tophane-i Âmire, Istanbul, Turquia.

Bloop – Instalação no LCD LAB, Porto, Portugal.

Residência Artística n' *O Espaço do Tempo*, Montemor-o-Novo, Portugal.

The Walls Have Ears – Instalação no Artech 2010, Universidade do Minho, Guimarães, Portugal.

2009

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Biennial of Young Artists from Europe and Mediterranean, City Museum, Skopje, República da Macedónia.

2008

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Festival Ovar Video, Cine-Ovar, Ovar, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Festival Future Places, FBAUP (Faculdade de Belas Artes da UP), Porto, Portugal.

Sound design Interativo para *Mudança* – Instalação Interactiva no Pavilhão Português da Expo Zaragoza 2008, Zaragoza, Espanha.

Poster Interactivo, Festival de Animação *Monstra*, Lisboa, Portugal.

Interactive words – Instalação Interactiva, Festival de Animação *Monstra*, Lisboa, Portugal.

2007

Soundscapes from underwater – Instalação, Exposição *Prémio Mapa*, Reitoria da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva no Festival *TeDance*, Culturgest, Lisboa, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Silos da Ceres, Caldas da Rainha, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Exposição Jovens Criadores 2007, Centro de Artes, Loures, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Exposição Jovens Criadores 2007, Centro de Congressos, Lisboa, Portugal.

Living Room Plankton – Instalação Interactiva, Festival de Animação FIRST, ESAD, Caldas da Rainha, Portugal.

2006

Synesthesia Machines II – Instalação Audiovisual, Castelo de S. Jorge, Lisboa, Portugal.

Synesthesia Machines II – Instalação Audiovisual, Festival Mundo Mix 06, S.Paulo, Brasil.

Conferências e Comunicações Públicas

2013

The Sense Making Process in The Legible City, na conferência Third International Conference on Arts and Technology, 21 – 23 Março 2013, Milão, Itália.

2012

Evaluating the Influence of Play in Interactive Art, na conferência The Art of Research IV: Making, Reflecting and Understanding, 28 – 29 Novembro 2012, Aalto University School of Arts, Design and Architecture Helsinquia, Finlândia.

Revealing the Spell of Media, Code and Transparency, na conferência Code 2012 - A Conference on Media, Games & Art, 21 – 23 Novembro 2012, Swinburne University of Technology, Melbourne, Austrália.

The Postdigital Art is Made of Paper, Cardboard and ABS na conferência Computer Art Congress 3 - Postdigital Art, de 26 - 29 de November 2012, 104.fr, Paris, France.

Infiltrating the Public Space, Tactics for Interactive Art na conferência New Media and the Public Sphere, 8 - 9 Novembro 2012, University of Copenhagen, Copenhaga, Dinamarca.

The Experience of Flow in Interactive Art na conferência 7th Conference of the Research Network Sociology of the Arts, 5 - 8 Setembro 2012, Vienna University of Music and Performing Arts, Viena, Áustria.

Play, Aesthetic Distance and the Sensemaking Process in Interactive Arts na conferência Somatics and Technology Conference, 22 – 23 Junho 2012, University of Chichester, Chichester, Inglaterra.

2011

Please Touch! – a story about the body, the spectator and the gallery na Galeria de Arte Who, Lisboa, Portugal.

Arte, ciência e tecnologia: Do estúdio ao Laboratório – Round Table Mediation. Participants: Ivo Andrade, Stephan Jurgens, Herwig Turk, Marta Menezes, Simão Costa. No contexto da exposição de André Sier - 64-bits na Galeria Who, Lisboa, Portugal.

2010

Routine as Aesthetic Moment and Augmented reality, no Gear Festival, Covilhã, Portugal.

2008

Routine as Aesthetic Moment and Augmented reality no ciclo *Close Encounters* na Ydreams, Lisboa, Portugal.

Conversa sobre Imagem e produção digital na Restart, Lisboa, Portugal.

2007

New ways of learning: Digital Arts and the Portuguese Panorama no Festival de Animação FIRST, ESAD, Caldas da Rainha, Portugal.

Publicações

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

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.

Prémios e bolsas

Living Room Plankton – primeiro prémio no Festival *Ovar Video*, Ovar – Portugal, Dezembro de 2008.

Living Room Plankton – primeiro prémio no Festival *Future Places*, Porto – Portugal, Outubro de 2008.

Soundscapes from underwater – Menção honrosa do Júri (Zachary Lieberman, Marius Watz, Bruce Pennycook, Cláudia Giannetti e Adriana Sá), Prémio Mapa 2007, Porto – Portugal, Novembro 2007.

Synesthesia Machines II – primeiro prémio Multimédia, Mundo Mix 2006, Lisboa, Portugal, Maio 2006.

Synesthesia Machines – segundo prémio *Atmosferas* – Concurso em Artes Digitais, 2004, Lisboa – Portugal, Setembro 2004.

Proficiência Conceptual

- Estética (Arte Digital / Novos Media)
- História de Arte (Especialização Novos Media / Arte Digital)
- Gestão de projeto
- Arqueologia dos Media
- Teoria do Jogo
- Estudos Qualitativos
- Fenomenologia
- Design de Som
- Análise do Objecto Audiovisual
- Curadoria de Arte digital / Novos Media

Conhecimentos Técnicos / Ferramentas

- Processamento de Texto (Microsoft Word; Open Office)
- Programação "Visual" (Max Msp; Isadora; VVVV)
- Programação (Processing; Arduino)
- Video Digital (Captura / Edição / Pós-Produção)
- Edição de Video (Final Cut Pro; Adobe Premiere)
- Pós-produção de Video (Adobe After Effects; Autodesk Combustion)
- Animação (Adobe Flash; Adobe After Effects)
- Physical Computing (Electrónica básica; Arduino; Soldar)
- Fotografia (Camâras Reflex, Photoshop)
- Edição e produção de som (Nuendo; Ableton Live)
- Manipulação de som / Mistura (Gira-discos; Mesas de Misturas)

Idiomas

- Português (Língua Nativa)
- Inglês (Nível Profissional)
- Francês (Nível Profissional)
- Espanhol (Nível Básico)

Interesses

- Pessoas; Arte; Natureza;
- Influência da tecnologia na sociedade;
- História de Arte; Arqueologia dos Media;
- LIVROS! (Livros antigos, com formatos e sistemas de leitura estranhos)
- Cinema; Gira-discos;
- Viagens, Ilhas;
- Jogos.