



Obra de Ivan Henriques extrai energia limpa de bactérias (Foto: Divulgação)

Oi Futuro apresenta 1ª Bienal de Arte Digital com exposições, performances e simpósios sobre linguagens híbridas

- *Evento começa dia 5 de fevereiro, no centro cultural no Rio, com cerca de 20 artistas e estudiosos nacionais e estrangeiros.*
- *Em março, Bienal segue para Belo Horizonte com patrocínio da Oi e apoio cultural do Oi Futuro.*

O Oi Futuro apresenta a primeira edição da Bienal de Arte Digital, entre os dias 5 de fevereiro e 18 de março, no Oi Futuro, promovida pelo Festival de Arte Digital (FAD). A programação contará com exposições, performances e simpósios de cerca de 20 artistas de diferentes países que exploram o tema “linguagens híbridas”. A proposta da Bienal é se tornar uma agenda nacional de arte digital e mostrar a cada dois anos obras e exposições que reflitam temas sociais importantes, evidenciando que a arte possibilita à tecnologia exibir suas experiências sociais. Após sua estreia no Rio, a Bienal segue para Belo Horizonte, onde a programação ocorrerá entre os dias 26 de março e 29 de abril no Conjunto Moderno Da Pampulha - Museu de Arte da Pampulha (MAP), com patrocínio da Oi e apoio cultural do Oi Futuro.

Artistas do Brasil, Chile, China, Espanha, Estados Unidos, Itália, México e Reino Unido foram selecionados para essa primeira Bienal de Arte Digital. Seus trabalhos têm como finalidade refletir e trazer para debate a experimentação de novas linguagens artísticas com o uso de novas ferramentas e tecnologias. Entre os trabalhos participantes estão temas como o uso da tecnologia de célula de combustível microbiana para obter eletricidade de bactérias anaeróbicas e componentes orgânicos na água, experimento do cientista e artista brasileiro radicado na Holanda Ivan Henriques, que é o destaque conceitual da Bienal, com uma discussão e problematização da sociedade e da relação do homem e o seu meio. A palestra de abertura da Bienal será realizada por Diana Domingues, pioneira no Brasil na relação de arte com ciência.

A Bienal também contará em sua programação com um simpósio internacional, com a presença do americano Joe Davis, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e do Departamento de Genética de Harvard, que mostrará sua visão sobre o híbrido (artista e cientista), no dia 6 de fevereiro. Davis é pioneiro de trabalhos de arte e biologia molecular e arte espacial inclusive em parceria com a NASA. O evento ainda terá oficinas do programa educativo nas exposições, palestras ministradas por profissionais das artes, ciência e tecnologia e de artistas convidados, como o chileno Daniel Cruz, da Universidad de Chile, que vai expor a obra “Bloques Erráticos”, contendo uma mensagem em prol da preservação da natureza.

“O Oi Futuro abre sua programação de 2018 com a primeira edição da Bienal de Arte Digital, um evento que materializa nosso compromisso com a inovação e a experimentação nas artes, ampliando a discussão sobre a convergência de linguagens e fortalecendo o campo da arte e tecnologia”, diz Roberto Guimarães, gestor de Cultura do Oi Futuro.

Os trabalhos escolhidos foram selecionados entre as mais de 600 inscrições realizadas via edital. A seleção foi realizada por um conselho curador formado por acadêmicos, artistas, pesquisadores e produtores culturais como Marina Gazire, Alexandre Milagres, Ivan Luiz Ramos, Gabriel Cevallos, Pablo Gobira, Tadeus Mucelli, Karla Danitza e demais membros da comissão organizadora. Foram cerca de 20 encontros entre os envolvidos e cerca de 400 horas dedicadas às análises.

“A Bienal de Arte Digital surge para pautar a cada dois anos temas importantes e mais amadurecidos relacionados à sociedade. O FAD, que atua desde 2007 entre os eixos da arte, comunicação e tecnologia, percebe que vivemos um momento em que a arte digital deixa de se conceituar como uma arte de nicho”, avalia Tadeus Mucelli, curador e idealizador da Bienal e fundador do FAD. “A arte digital vai em direção à contemporaneidade como um todo. Ou seja, além de ser a arte desta sociedade hipermoderna, é o lugar das experiências sociais.”

SOBRE O TEMA

As configurações atuais da Arte Tecnológica têm se fundido com a vida contemporânea, num processo viral de trocas incessantes entre o mundo real e o simulado. Criam-se trabalhos híbridos, nos quais o digital e o analógico, o natural e o artificial, o real e o virtual, se atravessam. A tecnologia passou a ser vista como um fator constitutivo da vida humana e com a biotecnologia, a própria vida. As pesquisas científicas são reapropriadas e se transformam em linguagens artísticas, através do uso da interatividade, virtualidade, sistemas híbridos e imersão.

Nesta edição especial do FAD o objetivo será exibir trabalhos e conceitos através dos quais as transformações, ao longo do tempo, dos processos digitais na vida, na criatividade e na sociedade através da arte e da comunicação, criam experiências por meio das hibridações imersivas aos visitantes.

Confira um resumo das exposições de artistas convidados para a Bienal:

CARAVEL - Ivan Henriques - Brasil / Holanda (2015)

Desenvolvida em colaboração com cientistas da Faculdade de Bioengenharia da Universidade de Gante, Bélgica, “Caravel” usa tecnologia de célula de combustível microbiana (MFC) para colher eletricidade de bactérias anaeróbicas e componentes orgânicos na água. A forma hexagonal tem a função de combinar e unir outros sistemas para criar uma superfície maior e operar de forma mais abundante.

Ivan Henriques é um artista brasileiro radicado em Haia (Holanda). Ele busca em seus trabalhos híbridos da natureza e cultura (tecnológica) criar novas formas de comunicação entre humanos e outros organismos vivos. Seus trabalhos são exibidos internacionalmente, participando de festivais, residências e palestras.

BLOQUES ERRÁTICOS - Daniel Cruz - Chile - (2016)

Inspirado pela mensagem de preservação das geleiras, Daniel Cruz, da Universidad de Chile, mostra nesta obra um texto poética exibido em 49 garrafas de água distribuídas na obra, utilizando iluminações em uma sequência e convidando o observador a decifrar a importante mensagem de sua arte.

Daniel Cruz é um artista visual que atualmente dirige o núcleo de Objeto Tecnológico de Pesquisa em Arte Contemporânea da Universidad de Chile. Ele é o coordenador do MAM / Magister in Media Arts e vice-diretor do Departamento de Artes Visuais da Faculdade de Letras da Universidad de Chile. Desde 2000 participa em exposições individuais e coletivas em galerias, museus, instituições culturais e espaços públicos no Chile e no exterior.

LANGPATH - Solimán Lopez - Espanha (2018)

"Langpath" é uma escultura cinética de arte interativa, trabalhando em tempo real com informações e dados reais que abastecem servidores espalhados pelo mundo. O espectador é o gatilho para criar o movimento e a transferência de informações, provocando a fisicalidade, a visibilidade e materialidade dos dados e informações, alterando a noção do digital enquanto algo invisível ou imaterial. É uma arte de captação de movimentos e transferência de dados ao vivo.

Solimán López é um artista digital espanhol. Desenvolve seu trabalho e investigação aplicando e analisando a tecnologia do ponto de vista técnico e conceitual, criando peças de arte digital, interativa e performance em geral. Ele usa fortes referências da história da arte, as mudanças sociais obtidas pelo paradigma da revolução tecnológica e a nova linguagem proposta pelo próprio digital. Seu trabalho já foi exibido em muitos países, como Venezuela, Cuba, Nicarágua, México, El Salvador, Argentina, Suécia, Portugal, Grécia e outros.

FACES - Mark Klink - Estados Unidos (2016)

Rostos... seus lugares em nossa experiência é mais fundamental do que qualquer linguagem falada ou escrita... antes de aprender sinais, signos e outras formas de comunicação, “lemos” rostos. Os bebês reagem instantaneamente aos rostos dos adultos que os cercam. Rostos são as primeiras coisas que reconhecemos em um mundo de coisas. Respondemos a eles sem a plena consciência do que está acontecendo, de como a experiência de olhar um rosto nos está afetando. Nesta obra digital, Mark Klink explora os rostos humanos de forma intrigante.

Mark Klink foi e fez muitas coisas: varreu chãos, trabalhou como operário de fábrica, foi atleta, funcionário do governo, salva-vidas, programador e um tradicional printmaker. Durante vinte anos, ele

ensinou crianças e outros educadores a usar computadores. Mas o que mais gosta (além da família) é fazer fotos curiosas.

Confira um resumo das exposições selecionadas para a Bienal:

JEQUITRAP - Aline Xavier - Brasil (2017)

Jequi é uma denominação indígena de armadilha para peixe, é um ambiente imersivo dedicado à exposição de artefatos etnológicos modelados em 3D. O objetivo da exposição de Aline Xavier é apropriação, disseminação e preservação do patrimônio cultural através do uso criativo de tecnologias. Uma coleção de armas e armadilhas de caça e pesca de diferentes etnias indígenas, selecionadas de acervos museográficos brasileiros, é submetida à digitalização e representada na instalação em mídias distintas - vídeo, áudio e escultura.

Aline Xavier, artista premiada da 19ª edição do Festival de Arte Contemporânea SESC Videobrasil (2015), é especialista em Arte Contemporânea: Curadoria e Crítica (PUC/INHOTIM, 2010) e bacharel em Comunicação Social com formação complementar em Cinema (UFMG, 2006).

ANTARABAVA - Ana Moravi - Brasil (2016)

Videoinstalação da artista mineira Ana Moravi, a obra evoca o estado de transitoriedade das imagens e das experiências humanas através dos gestos. Uma poética dos ritos de passagem onde algo é extinto: se não em si mesmo, na sua forma. O equilíbrio frágil entre integridade e estilhaçamento dos sentidos. Reflexões sobre transcendência do corpo, o silêncio e libertação através da escuta.

Ana Moravi é realizadora e pesquisadora. Vive e trabalha em Belo Horizonte com vídeo, cinema, música e arte-educação. Integra o Colégio Invisível Produtora Audiovisual na qual atua como diretora, roteirista e produtora.

BLACK MOVES - Carla Chan - China - (2016)

Black Moves é um loop de vídeo imersivo de 10 minutos com som de fundo personalizado para três diferentes tipos de configuração. Os visuais de várias camadas no vídeo são criados com um conjunto de algoritmos de geração de ruído simulando formações orgânicas e padrões encontrados na natureza. Esses cristais visuais orgânicos semelhantes ao ruído são uma tentativa de naturalizar imagens digitais através da criação de uma paisagem virtual.

Carla Chan concentra-se na interseção de arte e design, inspirada em padrões comportamentais online, reproduzidos e às vezes impostos pelo patrimônio cultural e questões de filosofia contemporânea. O resultado se manifesta em compilações de mídias misturadas, ensaios de vídeo, viagens traçadas, livros de artistas, séries de palcos experimentais e oficinas. Formula respostas para uma série de questões críticas. Por exemplo, o impacto de aplicativos móveis em transmissão ao vivo e seu efeito na publicação, a ideia de arquitetura como prática de arte ou o impacto de uma estação de rádio independente em uma rua de mercado.

SENSE OF PLACE - Apotropia - Itália - (2016)

Sense of Place é uma obra que busca descrever o senso de lugar que os humanos sentem em alguns locais. O termo “senso de lugar” pode descrever tanto uma série de características que torna um lugar único ou a sensação e percepção do lugar como experimentado pelos corpos vivos que pertencem a

ele. O corpo é nosso meio geral para ter um mundo e nossa relação com o espaço está inevitavelmente ligada à cultura e moldada pelo tipo de corpo que temos.

Apotropia é uma dupla de artistas com sede em Roma, formada por Antonella Mignone e Cristiano Panepuccia. Seu trabalho explora as interseções de dança, artes cênicas e produção audiovisual ao vivo. Usando luz, som, movimento, corpo e tempo, eles criam obras que exploram os elementos filosóficos, antropológicos e científicos da cultura humana.

ATTENTION SEEKER - Georgie Grace - Inglaterra (2016)

O vídeo explora o efeito de paisagens sintéticas no cérebro humano. Todos aceitamos intuitivamente a ideia de passar um tempo em uma paisagem natural afetará positivamente nosso estado mental, mas a pesquisa também mostrou que uma mera imagem de uma paisagem pode ser uma alternativa efetiva. Isso traz o questionamento se é necessária a experiência real ou se podemos receber o benefício através de uma paisagem sintética, combinada com outros componentes que melhorem nosso bem-estar mental.

A forma da paisagem da Attention Seeker é gerada por computador, mas as texturas aplicadas são feitas a partir de fotografias reais. É uma combinação de material sintético e material orgânico digitalizado, produzido dentro de um mecanismo de videogame.

Georgie Grace é uma pesquisadora dos efeitos que a mídia baseada em tela tem em nossos estados mentais. Sua prática testa a capacidade de mover a imagem para capturar, hipnotizar, seduzir ou desestabilizar o espectador.

MANIFESTO CONTRA A GRAVIDADE: SOBRE O NASCIMENTO DE ROBÔS - Jack Holmer - Brasil (2016)

Instalação performática que interage com o observador para criar situações sensíveis (afetivas) subjugando a força da gravidade e emparelhando características da virtualidade digital com as propriedades matéricas do off-line. O objeto criado em ambiente virtual faz sua passagem para o mundo fenomenológico (do concreto) onde as leis da física modificam suas propriedades originárias, concebidas no virtual. A interatividade ativa uma aleatoriedade do movimento, entregando uma possibilidade única, ou um gesto raro em troca da aproximação, do direcionamento da atenção sensível ao objeto que também sente em seus sensores, embora ainda de forma precária, comparado aos sentidos humanos. Mas menosprezar os sentidos e interpretações precárias da máquina pode ser desprezar as primeiras etapas da evolução da vida na Terra. Os primeiros seres vivos pendem mais para uma ação/reação behavioriana do que uma cognição completa.

Jack Holmer desenvolve sua pesquisa e obra sobre poéticas tecnológicas afetivas, que acontece tanto na estratosfera, como em montanhas físicas, em mundos virtuais, e pode manifestar-se fenomenologicamente por meio de seres de inteligência artificial, em espaços digitais ou em robôs de concreto. Os objetos dessa afeição poética habitam esses lugares, sendo humanos ou não-humanos, mas com presença suficiente para o que chamamos de vida. Holmer Pesquisa Vida Artificial e Robótica através da Semiótica, suas interfaces de interação e a gameficação da contemporaneidade, produzindo Robôs Interativos, Seres Virtuais Autônomos, GameArt, Documentários fílmicos e códigos computacionais.

IMPROVISO AMBULANTE - Leandro Aragão - Brasil (2016)

O documentário investiga o fenômeno da improvisação, procurando superar os preconceitos em torno de sua aparente precariedade. Explora-se a ideia de que o ato de improvisar possa ser, antes de mais

nada, um mecanismo inerente à natureza humana no sentido de buscar soluções e recursos novos, criando novos saberes, científicos ou não. Coerente com sua proposta, o próprio filme se materializa como vídeo-objeto de estética improvisada.

Leandro Aragão é bacharel em Desenho pela Escola de Belas Artes da UFMG. Entre os anos de 2001 e 2005 residiu em Boston e Los Angeles, época em que iniciou seus estudos em fotografia e vídeo através de experimentações. Nos últimos oito anos realizou inúmeras obras audiovisuais e exposições com Eder Santos, André Hallak. Atualmente, cria também objetos vídeogambiarrísticos e intervenções em espaços públicos.

PONTOS TERMINAIS EMARANHADOS - Ruy César Campos - Brasil (2017)

Na rede global de infraestrutura de cabos submarinos, os pontos terminais são bueiros onde chegam os cabos, passivos de serem afetados por atores locais, pelo ambiente que os circunda ou por ameaças de segurança. São, portanto, a partir de Nicole Starosielski, pontos de pressão em que microcirculações insignificantes podem possuir um alto impacto sobre a Comunicação intercontinental oceânica, contestando a natureza livre de fricção da comunicação global. O artista busca estabelecer um vínculo fenomenológico com esse ambiente de transição da infraestrutura dos cabos submarinos, partindo dos pontos terminais em Fortaleza, um importante nóculo na rede do Atlântico Sul Global e onde reside, para os pontos terminais em duas outras cidades com as quais Fortaleza está conectada em rede e que se encontram em extremos opostos do Atlântico Sul: Sangano (Angola) e Salgar (Colômbia).

Ruy César Campos é um artista-pesquisador experimentando com vídeo, performance e instalação, criando trabalhos inspirados por temas tais como arqueologia das mídias e da rede, etnografia sensorial, afetividades em torno de infraestrutura e deslocamento. Possui Bacharelado em Audiovisual e Novas Mídias (2015 - UNIFOR), Mestrado em Artes (2018 - UFC - bolsista FUNCAP) na linha Arte e Processo de Criação: Poéticas Contemporâneas e é Doutorando em Comunicação, linha Tecnologias da Comunicação e Cultura (UERJ). Já desenvolveu trabalhos em países como Angola, Colômbia, Alemanha e Holanda e teve seus trabalhos expostos/exibidos em festivais de videoarte e exposições pelo mundo.

ESPELHO SONORO - Rodrigo Ramos - Brasil (2016-2017)

Espelho Sonoro é um projeto de pesquisa de arte em mapeamento sonoro e streaming com a intenção de proporcionar uma experiência imersiva nas paisagens sonoras da cidade. O projeto Espelhos Sonoros consiste em uma releitura artístico-tecnológica de um localizador sonoro acústico utilizado durante a Primeira Guerra Mundial (1914 - 1919). Tais objetos se assemelhavam a “conchas acústicas” e eram utilizados para localizar o movimento de aviões, navios e tanques no território de guerra. No centenário da Primeira Guerra Mundial, a pesquisa sobre os espelhos sonoros é motivada pela busca de uma releitura histórica e pela vontade de experimentar uma tecnologia em um contexto para além-guerra. Essa busca visa um apelo sensorial pelo material num recorte que mescla passado e presente, como uma viagem sensorial-crítica do tempo.

Rodrigo Ramos é formado em Cinema pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) com mobilidade acadêmica na Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua na área cinematográfica como diretor, roteirista, editor de imagem, técnico de som e designer de som em diversos filmes, e em diferentes áreas artísticas.

PROTOPLASMIC ROUTES - Axel Cuevas Santamaria - México (2017)

Protoplasmic Routes é uma instalação audiovisual. Trata-se de uma experimentação de bioarte que revela uma metáfora e uma realidade temporal baseada em ficção e pesquisa científica. A obra dá voz a um incipiente microorganismo consciente para narrar uma história sobre o futuro.

Axel Cuevas Santamaria é um artista mexicano radicado em Ohio, nos Estados Unidos. Seus trabalhos de bioarte e outros abordam a relação intrínseca entre a natureza, a tecnologia e a experiência humana.

NARVA 2 - André Damião - Brasil (2015)

NARVA 2 é um instrumento audiovisual, parte de uma série de objetos de Música Móvel Crítica, na qual foi pensada uma genealogia dos meios portáteis e sua relação com a obsolescência programada, os meios de produção e seus efeitos no cotidiano.

André Damião é um artista que trabalha de maneira transversal entre os campos da música e arte eletrônica. É formado em Composição pela UNESP e Mestre e doutorando em Sonologia pela USP. Já teve trabalhos apresentados em galerias e salas de concerto de 18 países.

CORPUS NIL - Marco Donnarumma - Itália / Inglaterra (2017)

Corpus Nil é uma apresentação musical que explora formas híbridas de identidade e musicalidade. A apresentação ocorre através de uma intensa e ritualística interação entre um instrumento musical artificialmente inteligente, o corpo humano e o som. A obra ocorre em um ambiente completamente escuro, com um corpo humano nu e parcialmente pintado de preto performando uma coreografia tensa que aos poucos vai transformando o corpo. Dois tipos de sensores portáteis transmitem dados de seu corpo para um software. Os microfones instalados capturam sons de músculos e órgãos internos e os eletrodos capturam tensões musculares. Através do ritmo do som, vibração e luz, o corpo do artista e o instrumento mutam, fisicamente e conceitualmente; uma criatura desconhecida que desafia a definição comum do ser humano.

Marco Donnarumma é um artista italiano radicado em Berlim, na Alemanha. Distingue-se pelo uso da tecnologia emergente para entregar obras de arte que são ao mesmo tempo íntimas e poderosas, oníricas e intransigentes, sensuais e conflituosas. Trabalhando com biotecnologia, detecção biofísica, bem como inteligência artificial e neurorobótica, Donnarumma expressa a natureza quimérica do corpo com uma nova e inesgotável intensidade. Ele é famoso por seu foco no som, cuja fisicalidade e profundidade ele explora para criar experiências de instabilidade, admiração, choque e arrastamento.

UN - Bella - Brasil (2017)

O vibrar das águas refletido por uma luz desenha contornos imago-sonoros, criando uma pintura viva formada por som, água e luz. Interface entre ciência e arte, entre registros da realidade (o som, a imagem, a matéria), jogos de linguagem com o cinema primordial.

Bella é uma artista sonora que desenvolve projetos, performances e gravações explorando as relações entre aspectos físicos e conceituais da matéria e do som. Lançou dois discos pelo selo Seminal Records e trabalha com o Meteoro, grupo de experimentação sonora formado por Anais-Karenin, Juliana Borzino, entre outras, que surgiu por iniciativa de Bia Lemos, com o intuito de reunir mulheres para improvisar no Castelinho do Flamengo, espaço cultural no Rio de Janeiro.

DUO LUMIA - Duo Lumia - Brasil (2017)

As interações entre música e imagem podem ser exploradas por inúmeros pontos de vista. O trabalho do Duo Lumia se baseia no conceito de multimídia defendido pelo musicólogo Nicholas Cook, em que o processo metafórico cria relações entre as diferentes mídias através de seus significados. Em algumas obras do concerto, predominam recursos originários da Visual Music.

Duo Lumia não é um duo no sentido comum da tradição musical. Composto pela pianista Joana Boechat e o artista visual Henrique Roscoe, traz em sua essência o rico diálogo entre música e imagem. Henrique Roscoe é VJ e artista digital, tendo se apresentado nos principais festivais de imagens ao vivo do Brasil e também no exterior. Joana Boechat é uma pianista com sólida formação em busca de inovação nas formas de apresentação do repertório erudito. Sua ampla atuação no Brasil inclui concertos em importantes festivais.

SOBRE O FAD

O Festival de Arte Digital (FAD) é um projeto sobre a exploração inventiva de novas tecnologias no campo da arte e da comunicação. Um dos eixos do projeto é a exibição de instalações de performances e apresentações diversas privilegiando a arte digital (produzida por máquinas, softwares e programação).

A formação de jovens criadores é outro objetivo do FAD, com o trabalho de mediação, oficinas do programa educativo nas exposições, além de palestras ministradas por artistas, profissionais de mercado acadêmicos e demais envolvidos nos campos de ciência e tecnologia, com nomes regionais, nacionais e internacionais.

Desde 2007, o Festival de Arte Digital espalhou os temas da Arte através de Novas Tecnologias em quatro pilares de ação em Belo Horizonte e Rio de Janeiro/ Brasil. Oficinas, palestras, apresentações e exposições de arte. Neste período foram cerca de 20 mil pessoas, e intercâmbio com muitos profissionais pelo mundo, publicações, pesquisas e prêmios nacionais.

APOIOS E PATROCÍNIOS:

SOBRE O Oi FUTURO

O Oi Futuro promove, apoia e desenvolve ações inovadoras e colaborativas para melhorar a vida das pessoas e da sociedade. Com a atuação nas frentes de Educação, Cultura, Inovação Social e Esporte, o instituto acelera iniciativas que potencializam o desenvolvimento pessoal e coletivo, fomentam experimentações de inovação e estimulam conexões.

Na Educação, o Oi Futuro investe em modelos inovadores para inspirar novas formas de aprender e ensinar com o NAVE (Núcleo Avançado em Educação), que forma jovens para as economias digital e criativa, com foco na produção de games, aplicativos e produtos audiovisuais. O programa, desenvolvido em parceria com as Secretarias de Estado de Educação do Rio de Janeiro e Pernambuco, oferece ensino médio integrado. Além de obter formação voltada para a indústria criativa e digital, os estudantes do NAVE são incentivados a desenvolver o espírito empreendedor e a estabelecer suas primeiras conexões profissionais, por meio de projetos e eventos de integração com o mercado de inovação.

Na área Cultural, o instituto atua como um catalisador criativo, impulsionando pessoas através das artes, estimulando a produção colaborativa e promovendo o acesso à cultura na era digital. O Oi Futuro mantém um centro cultural no Rio de Janeiro, com uma programação que valoriza a produção de vanguarda e a convergência entre arte contemporânea e tecnologia, e realiza o Programa Oi de Patrocínios Culturais Incentivados, que seleciona projetos em todas as regiões do país por meio de edital público. O Instituto também faz a gestão do Museu das Telecomunicações e sua Reserva

Técnica, pioneiro no uso da interatividade no Brasil, e do LabSonica, laboratório de experimentação sonora. Também no Rio, o Oi Futuro mantém a Oi Kabum!, escola de arte e tecnologia onde está abrigado o Lab.IU, Laboratório de Intervenção Urbana.

Na Inovação Social, o Oi Futuro mantém o Labora, laboratório voltado para soluções inovadoras e de impacto para as cidades e a gestão cultural. O Labora é um ambiente de conexão, aprendizagem e criação para organizações e empreendedores comprometidos com a transformação de impacto e oferece programas de incubação e aceleração para projetos e negócios sociais em diferentes fases de maturação e perfil empreendedor. O Oi Futuro também aposta em projetos esportivos que conectem pessoas e promovam a inclusão e a cidadania.

SOBRE A CEMIG

A Cemig, comprometida com a sociedade e com os públicos que interage, é uma grande incentivadora da cultura por acreditar no poder transformador da arte. Investe permanentemente para fortalecimento dos setores cultural, esportivo educacional e social.

A Cemig é a maior empresa integrada do setor de energia elétrica do País, sendo o maior grupo distribuidor, responsável pela operação de mais de 530 mil quilômetros de linhas de distribuição. É ainda o maior grupo transmissor e o terceiro maior grupo gerador, com uma capacidade instalada de 8,5 GW. Vale destacar que a concessionária foi selecionada, pela 17ª vez consecutiva, para compor a carteira do Índice Dow Jones de Sustentabilidade no período 2016/2017, mantendo-se como a única companhia do setor elétrico da América Latina a fazer parte do índice desde a sua criação, em 1999. A companhia está presente em 22 Estados e no Distrito Federal e conta com mais de 127 mil acionistas em 44 países e ações negociadas nas Bolsas de Valores de Nova York, Madri e São Paulo.

ACCORHOTELS

AccorHotels é um líder mundial em viagens e estilo de vida e inovador digital oferecendo experiências únicas em mais de 4.200 hotéis, resorts e residências, bem como em mais de 10.000 das melhores casas particulares em todo o mundo. Beneficiando-se da experiência como investidor e operador, a AccorHotels opera em 95 países.

Sua carteira inclui marcas de luxo de renome internacional, incluindo Raffles, Sofitel Legend, SO Sofitel, Sofitel, Fairmont, onefinestay, MGallery by Sofitel, Pullman e Swissôtel; bem como o popular midscale e marcas boutique como 25hours, Novotel, Mercure, Mama Shelter e Adagio; as reconhecidas marcas econômicas incluindo JO&JOE, ibis, ibis Styles, ibis budget e as marcas regionais Grand Mercure, The Sebel e hotelF1. A AccorHotels também oferece serviços inovadores durante toda a experiência do viajante, sobretudo pela recente aquisição do John Paul, líder mundial em serviços de concierge.

Com uma coleção incomparável de marcas e uma rica história que se estende por quase cinco décadas, a AccorHotels, juntamente com sua equipe global de mais de 250.000 homens e mulheres dedicados, tem uma missão intencional e sincera: fazer com que cada hóspede se sinta bem-vindo. Os hóspedes têm acesso a um dos programas de fidelidade mais gratificantes do mundo - Le Club AccorHotels.

A AccorHotels está ativa nas suas comunidades locais e comprometida com o desenvolvimento sustentável e a solidariedade através do PLANET 21, um programa abrangente que reúne funcionários,

clientes e parceiros para impulsionar o crescimento sustentável. A Accor SA está cotada em bolsa com ações negociadas na Euronext Paris e no mercado OTC nos Estados Unidos.

Para mais informações e reservas, visite accorhotels-group.com ou accorhotels.com. Ou torne-se fã e siga-nos no Twitter e Facebook.

MASTERMAQ

A Mastermaq Software é uma empresa 100% brasileira, com 25 anos de experiência, 500 colaboradores diretos e está presente no dia a dia de mais de 100.000 usuários em todo território nacional, oferecendo soluções que transformam a contabilidade em fator de sucesso para o empreendedor brasileiro.

Mais informações:

www.bienalartedigital.com

Nossas Redes:

www.festivaldeartedigital.com.br // www.facebook.com/festivalfad

www.youtube.com/festivalartedigital / www.vimeo.com/festivalfad

www.flickr.com/festivalfad / www.twitter.com/festivalfad

Este projeto tem o incentivo através dos seguintes mecanismos de renúncia fiscal:

Lei Rouanet, Ministério da Cultura, Governo Federal, Pronac 151805.

Lei Estadual de incentivo à Cultura do Estado de Minas Gerais, CA 0769/001/2016.

Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte, CA 368/2015.

Para mais informações entre em contato

No Rio: João Pires :: joao.pires@agenciafebre.com.br (21) 2555-8915

Katia Carneiro :: katia.carneiro@agenciafebre.com.br (21) 2555-8918

Siga-nos no Twitter @agfebre e no facebook.com/agfebre