

2024

FINALISTAS DA LICENCIATURA ARTES PLÁSTICAS E MULTIMÉDIA DA UNIVERSIDADE DE ÉVORA

acerto

O CATÁLOGO

COM O APOIO:



CINQUENTA 25
ANOS DE ABRIL
ÉVORA 2024



UNIVERSIDADE DE ÉVORA
ESCOLA DE ARTES



acerto

Ao celebrar uma nova geração de finalistas da licenciatura de Artes Visuais e Multimédia da Universidade de Évora, recordamos que muitas pessoas associam este tipo de cursos a elevadas taxas de desemprego, interrogando-se sobre qual a razão pela qual continuam a atrair um número elevado de alunos? O relatório PISA 2022 que foi recentemente divulgado, dedicado ao estudo dos estudantes de 15 anos, no seu Volume Mentes e Escolas Criativas, pode responder a esta possível dúvida, ao destacar a elevada classificação que os alunos portugueses obtiveram em “pensamento criativo” (12º lugar na OCDE) Mais notável ainda, os estudantes portugueses foram, entre todos os outros, os mais eficazes em tarefas relacionadas com a expressão visual. Assim, verificamos que os jovens estudantes portugueses, como os que participam nesta exposição, têm uma particular aptidão, medida em termos internacionais, para pensar “fora da caixa”, estando aptos para enfrentar com ACERTO diversas tarefas em diferentes e inesperados contextos. Este particular talento, específico dos nossos alunos, constitui uma forte mais-valia e vantagem competitiva em Portugal, face a alunos que não têm a mesma capacidade, num mundo instável, globalizado, mas em que o fator visual tem muita importância. A opção dos alunos por uma formação em Artes Visuais pode ser assim uma aposta menos irrealista ou utópica do que se pensa.

Filipe Rocha da Silva
Évora, 19 de junho de 2024

Feira de S. João

Terra Mãe

Fran Xesca

Fran Xesca

Crochê, bordados e trapos de tecido sobre vestido:

altura de 1m e 22cm

Rodilhas sobre ponto-cruz: 21 x 21cm

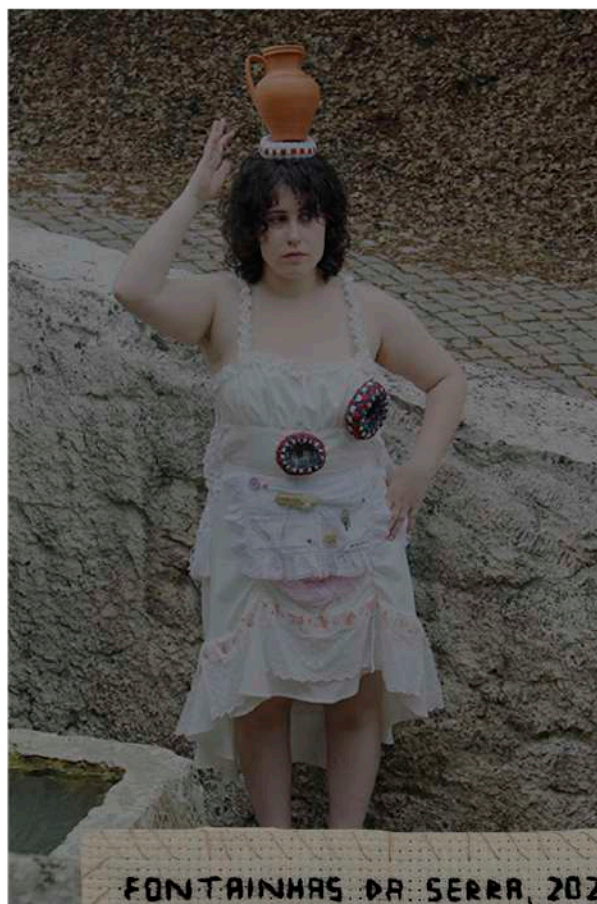
Rodilha pequena: 12,50 x 12,50cm

Bilha de barro: 19 x 16cm

Quadro de ponto-cruz: 77 x 1m e 19cm

O projeto “Terra Mãe” é uma instalação que mergulha na história e tradição das Fontainhas da Serra, terra natal de Fran Xesca. Este projeto representa não apenas o passado, mas também a alma e a essência de uma aldeia antiga portuguesa. Nesta instalação, Fran Xesca explorou trabalhos manuais tradicionais, que trazem riqueza cultural e paixões presentes na sua família, passadas de geração em geração. Os elementos que compõem esta exposição incluem as rodilhas e o ponto- cruz, dos quais a artista têm domínio, bem como o croché, feito pela sua avó paterna, da qual nunca conheceu.

“Terra Mãe” é uma celebração da herança cultural, continuidade das tradições ao longo do tempo e uma expressão do orgulho nas nossas origens.



FONTAINHAS DA SERRA, 2024
FRAN XESCA

Maria Helena

Beatriz Duarte

Beatriz Duarte

Video 0m54s

Maria Helena a minha bisavó, é quem dá nome a esta instalação que presta homenagem à mesma e ao seu trabalho e conquistas. Durante a sua vida, dedicou-se à arte de criar bonecas com trajes tradicionais e construiu com a ajuda do marido uma fábrica para poder expandir mais facilmente as bonecas. A obra combina elementos visuais e têxteis para explorar e celebrar o legado e a habilidade de Maria Helena, refletindo a cultura e as histórias passadas de geração em geração.

A Instalação constitui vídeo que é projetado sobre um vestido, o mesmo mostra algumas imagens de época da mulher na sociedade e sobreposto fotografias da própria maria helenas, das suas criações e também de família. Para além do vídeo, tem também áudio que são testemunhos de familiares e também ex. trabalhadoras da fábrica. Ao lado da projeção, encontra-se um vestido feito e bordado à mão com imagens que refletem algumas das histórias do áudio. Com isto, esta peça visa conectar o público à herança cultural de Maria Helena, destacando a importância das tradições artesanais na construção da identidade familiar e comunitária. O uso de vestimentas como tela de projeção e objeto de arte tece um diálogo entre o passado e o presente, entre o efêmero e o tangível.

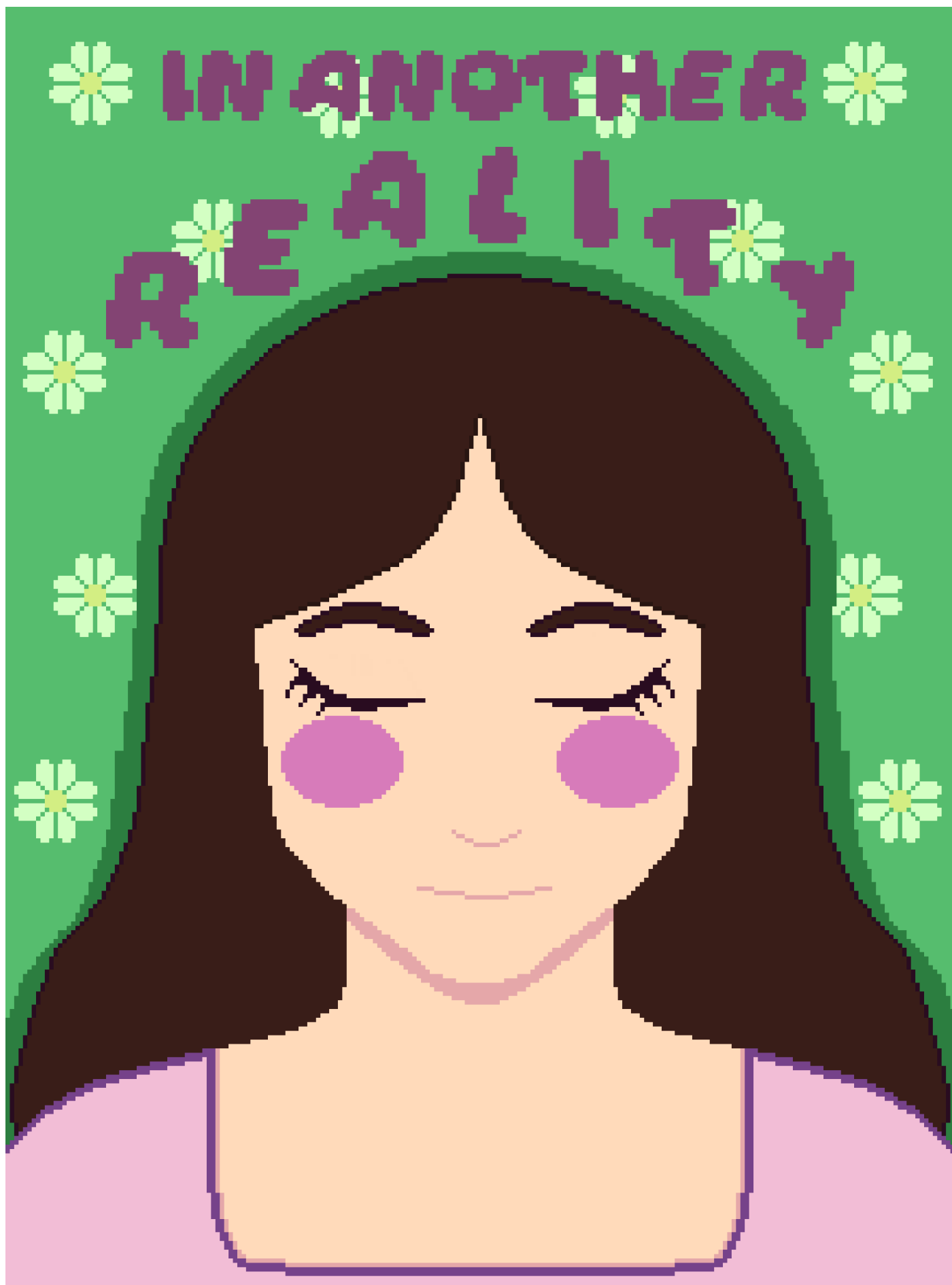
Este trabalho é uma jornada íntima pela memória e pelo tempo. Desde o vestido até cada ponto de bordado a cada frame do vídeo, é uma tentativa de capturar a essência do que Maria Helena representava e de manter viva a tradição das bonecas artesanais. Espero que esta obra inspire uma apreciação renovada pelas artes manuais e pelas histórias que elas contam.

Beatriz Duarte

Maria Helena



“In Another Reality” é um videojogo em pixel arte que explora a vontade de escapar da realidade. Acompanhamos Carol, uma extensão da própria artista, num momento de exaustão, levando-a a desconectar-se do mundo exterior à procura de uma escapatória. Este videojogo tem como conceito a fuga da realidade. Carol, desconectada do mundo exterior, acredita que está a viver uma realidade, mas no final, descobrimos que está deitada na sua cama. O jogo passa-se na mente de Carol, num jardim extravagante inspirado nas suas séries de conforto. Sem instruções, missões ou tutoriais, o jogador deve tomar a iniciativa para explorar o jardim e descobrir o que fazer. Isto simula a experiência de alguém no estado de Carol, sem instruções para sair, precisando explorar e perceber sozinha. Para terminar o jogo, o jogador deve fazer Carol interagir com todos os objetos, percebendo que algo está errado. Os objetos incluem uma mesa de jardim com cadeiras vazias, uma estátua, uma fonte e uma gata idêntica à sua. O jardim está dividido em três partes, cada uma correspondendo a algo que Carol deve perceber para acordar. As interações com a gata requerem três tentativas, com Carol percebendo cada vez mais que não é a sua gata. Toda a arte foi criada no aseprite, utilizando uma paleta de cores limitada, mesmo para sombras e texturas, onde apenas o valor da cor é alterado. A programação e composição foram feitas no Godot 3.5.2. “In Another Reality” apela à empatia do jogador, conectando-o com Carol e fazendo-o sentir o que ela sente. Jess Schell, em “The Art of Game Design”, menciona que os artistas utilizam o nosso poder de empatia para nos fazer sentir parte do mundo que criaram, e isso foi o que procurei fazer. O jogo termina com Carol a acordar, cobrindo os olhos e começando a chorar, percebendo que era apenas um sonho. Esta revelação tem um impacto emocional no jogador, que pensava estar a ajudar Carol, mas na verdade, acaba por a fazer voltar para o único lugar que ela não queria.



Happiness and Despair:
“A Journey between Two Worlds”

Dison Akari

Dison Akari

Video 360; 4m e 28s

O nosso trabalho consiste em uma apresentação de um mundo surrealista, no qual mostra a degradação do comportamento humano e do seu meio. O Software mais utilizado foi o Blender, que serviu para base e construção da modelagem 3D. Nosso objetivo é criar um vídeo em 360°, em Realidade Aumentada (VR). O espectador passa por duas realidades distintas, uma que simboliza a felicidade e outra que representa uma visão distópica e sombria. O mundo alegre é caracterizado pelas suas cores, azuis, amarelos e verdes, transmitindo ao espaço um ambiente tranquilo. A sua estrutura é incomum e dinâmica, com objetos invulgares e criativos. O mundo distópico tem como objetivo passar uma sensação perturbadora no lugar sombrio. Constituído por um grande lago vermelho, e com figuras de esqueletos em um ambiente de horror.

Criámos este projeto com intenção de transportar o espectador para outro universo, de forma impactante. Pretendemos estimular estados de espírito, felicidade e bem-estar e ao mesmo tempo horror.

Gelson Francisco e Diogo Ognyanov

A Journey between Two Worlds



OÁSIS é um jogo plataforma 2D sobre uma personagem que se depara com a solidão no ambiente fantasioso que criou na sua mente, baseando-se nas ruínas deixadas pela sua imaginação. A experiência apela ao lado mais visual, navegando por este mundo com diversos elementos autobiográficos ao longo do jogo. Há presente elementos de ruínas, jogos e contrastes cromáticos em pintura digital que são adornados com texturas de médiuns tradicionais para um sentimento refrescante e revigorante, com uma acentuação de uma certa poeira ao longo de toda esta experiência para dar ênfase nesta ideia de deserto que oásis também carrega. É sobre a aceitação da solidão e a consciência do poder que a nossa mente consegue ter ao criar falsos cenários e contextos só para apaziguar alguma dor ou tormenta momentânea. É um sabor agri-doce no qual no final do jogo, o jogador depara-se com o desfecho desta experiência que se resume ao abandono deste cenário criado pelo mesmo e regressa ao mundo real, vazio que aguarda pela pessoa começar então a trilhar o seu caminho.



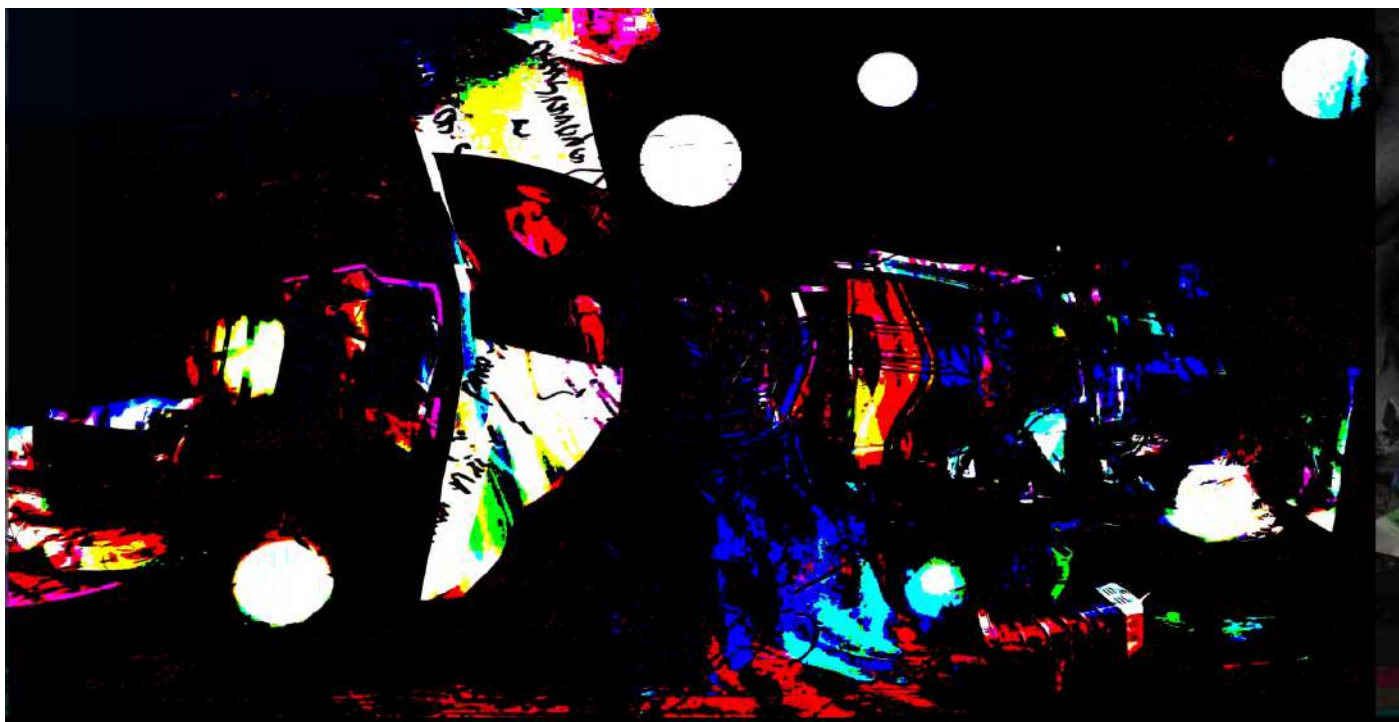
Imersão entre o Quarto e a Mente

Sara Braz

Sara Braz

Video 360; 3m e 30s

“Imersão entre o Quarto e a Mente” é uma experiência de arte que transporta o espectador para o meu íntimo de ansiedade. Com desenhos, vídeo e sons abstratos, esta instalação captura os altos e baixos desse estado emocional. É uma jornada pessoal de reflexão sobre a ansiedade.



Korenx

Liam L.

Liam L.

Livro de ilustrações digitais
21cm x 15cm

Com “Korenx”, eu pretendo criar uma narrativa da vida do personagem principal, Korenx, ao mesmo tempo que eu desabafo sobre eventos traumáticos que me aconteceram no passado, medo da solidão e o meu desejo mais profundo: Ter uma família. Isto é conseguido através de um falso diário deste personagem, onde as ilustrações, Polaroids, notas e objetos soltos são o que contam a história.



KORENX

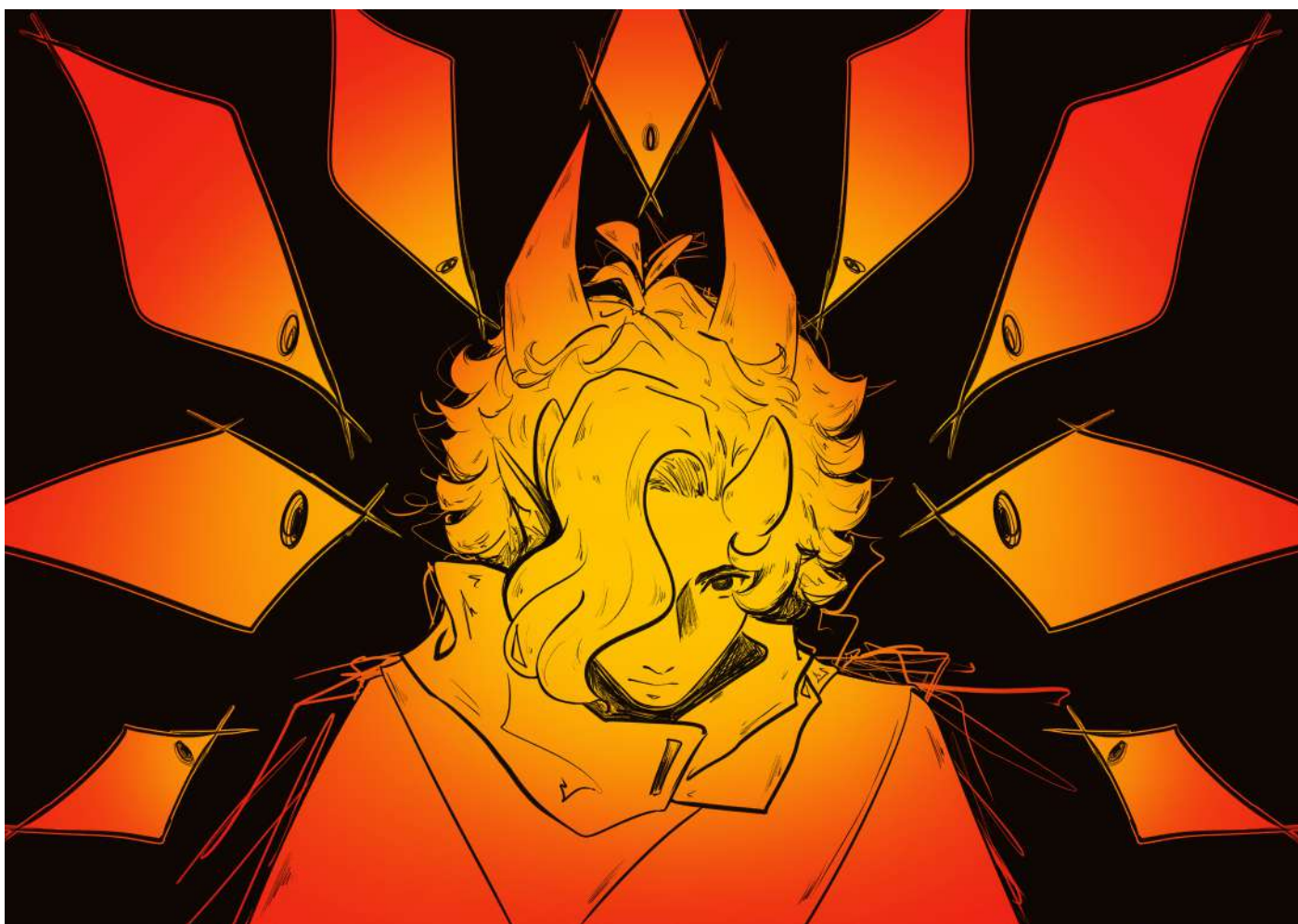
Suneka

Fanzine em desenho digital

21cm X 15cm

“Podes fazer o que quiseres” pode ser a pior coisa a se dizer a alguém que por si só já está perdido sem saber o que quer fazer. Às vezes essa completa liberdade de se puder fazer qualquer coisa acaba por se tornar um vazio repleto de incertezas até se conseguir chegar a algo que “se quer fazer”. Depois começam a surgir perguntas. Porque é que escolheste fazer isto? Como é que isto te representa? Isto é trabalho suficiente para um semestre inteiro? Isto não é nada, não te esforçaste mais porquê? Porquê? Porquê? P o r q u ê ? Com isto, uma ideia, um projeto, algo que parecia sólido desmorona-se completamente e encontramos-nos de volta naquele vazio a ponderar se alguma ideia será boa o suficiente para exceder as expectativas impostas em nós. Foi exatamente essa espiral de pensamentos, questionamentos e a sensação de ter um vazio na cabeça que serviu de base para o projeto “Erro 417: Expectation Failed”. “Erro 417” foi escolhido como título para o meu projeto, pois este surge quando ocorre uma falha na comunicação entre uma página web e um servidor, fazendo com que a ação expectada pelo utilizador falhe e não seja executada, tal como os meus primeiros rascunhos para o trabalho final falharam não correspondendo às expectativas dos professores nem mesmo às minhas. Esta “falha” foi algo até que frequente ao longo do meu percurso académico em várias disciplinas e meios de trabalho diferentes e agora é justamente isso que me serviu de inspiração para a realização de várias ilustrações buscando representar aquilo que senti nesses momentos. As ilustrações compiladas na zine apresentam uma personagem que me representa e contém apenas quatro cores: preto, representando o vazio e dando a sensação de a personagem estar só ali a existir no meio do nada, amarelo, uma cor comumente associada à alegria, mas que aparece aqui a representar exatamente o oposto, vermelho, representando emoções como a raiva e angústia, e branco, que aparece só pontualmente para destacar algumas formas. Incorporadas nestes desenhos digitais estão também impressões feitas com técnicas de cologravura e também as próprias matrizes utilizadas nesse processo, posteriormente digitalizadas, inserindo na peça final um carácter manual. O desenho digital e a gravura são ambas técnicas que gosto de trabalhar, juntando assim também técnicas que me dão prazer fazer com um tema e sentimentos que tanto me incomodaram. O trabalho de artistas como Ivridips e James Fenner serviram também de grande inspiração. Nas suas obras, ambos combinam técnicas de pintura com o desenho digital e uma limitada paleta de cores, criando contrastes visuais de valores cromáticos e de texturas.

“Erro 417: Expectation Failed” pretende acima de tudo ser um autorrepresentação bem como um desabafo, esperando alcançar o objetivo de que o sentimento de falhar e não corresponder às expectativas impostas termine como fechar deste ciclo académico que se aproxima.



Para Lá da Montanha

Laura Bragança

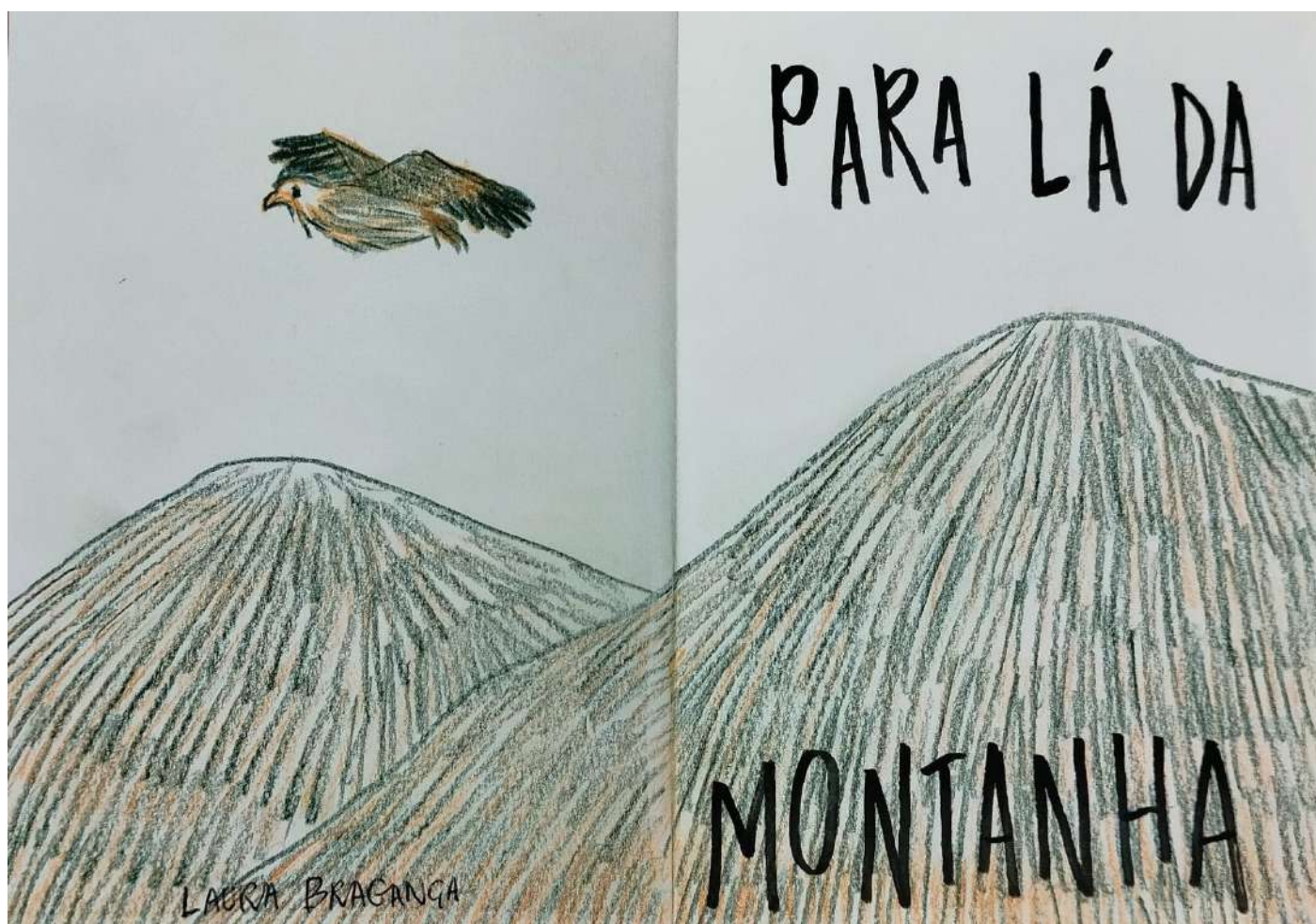
Livro ilustrado

Laura Bragança

Para Lá da Montanha é um livro de ilustrações inspirado na fábula “A Águia e a Galinha” de James Aggrey, que aborda a dualidade entre as personagens da águia e da galinha como símbolos de potencial versus limitação, de maneira que o espectador seja conduzido numa viagem de carácter imersivo e profundo.

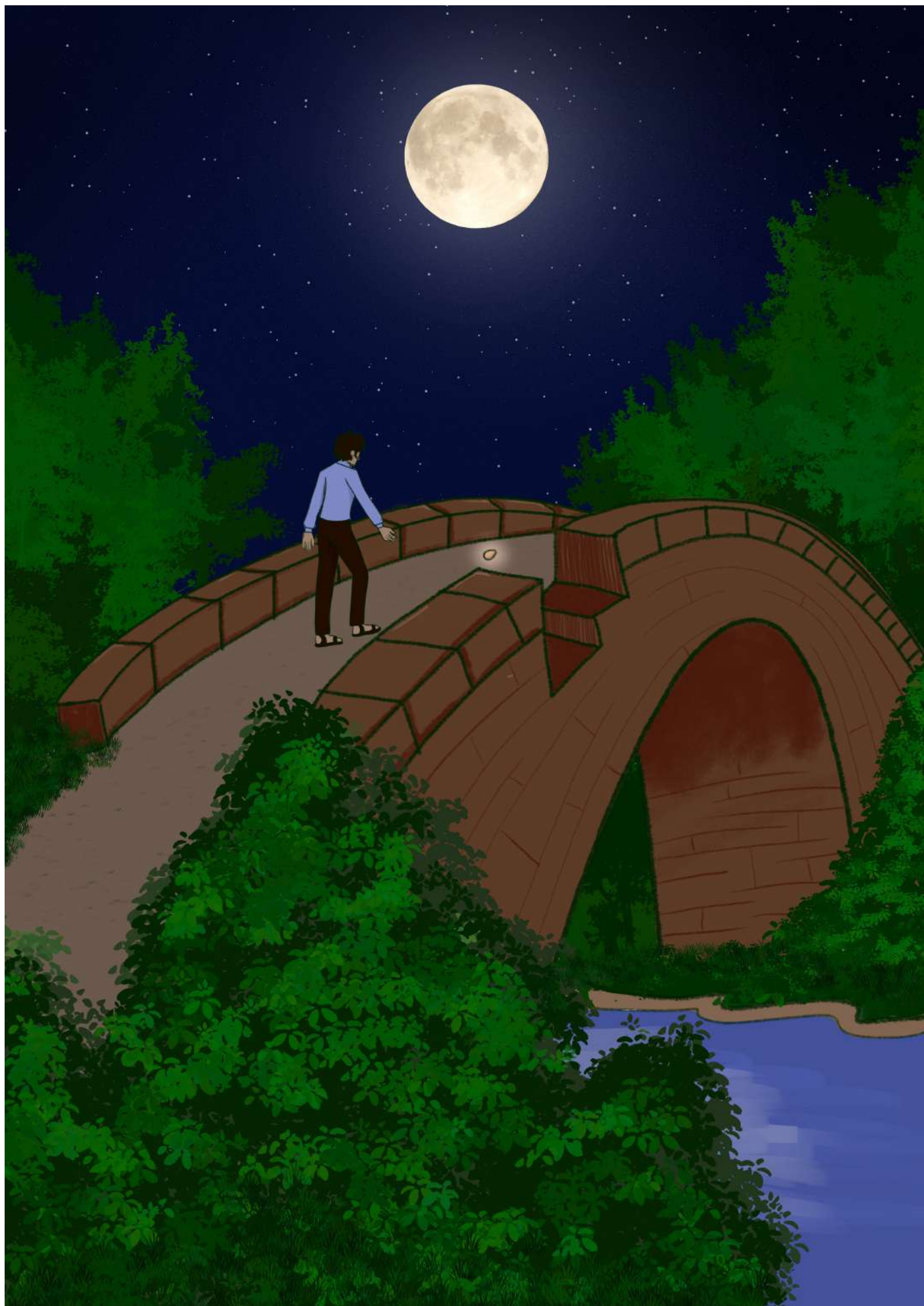
O observador é levado a mergulhar por entre as montanhas verdejantes e a abundante floresta, deparando-se com a dualidade das personagens da águia e da galinha, na medida em que, por um lado a águia simboliza o potencial que cada um de nós poderá vir a atingir e, por outro, a galinha representa as limitações que nos são impostas pelos outros ou até mesmo por nós próprios. Deste modo, o espectador é convidado a refletir sobre o seu próprio percurso de vida, sendo desafiado a questionar as diferentes perceções que têm de si mesmos, as capacidades e as barreiras impostas pelos próprios. Posto isto, Para Lá da Montanha surge com o intuito de nos fazer lembrar que cada um de nós possui a habilidade de sermos capazes de acreditar em nós mesmos, mesmo quando as adversidades da vida nos fazem crer do contrário.

De acordo com os métodos executados na produção da obra, a artista decidiu elaborar um livro ilustrado partindo da técnica Pop-Up, utilizando apenas os tons de verde e de laranja para dar dimensão à história. Serão, por isso, utilizados papel e lápis de cor para a concretização do projeto.



“Numa aldeia dividida pelo rio, Pedro e Maria estão apaixonados, mas separados pelas águas. Pedro faz um pacto com o diabo para construir uma ponte e unir suas vidas. Com a ajuda de um anjo e um galo mágico, a ponte é finalmente completada na véspera de Natal, permitindo que Pedro e Maria se casem e vivam seu amor eterno.”

O meu trabalho é uma mistura entre a tradição e a modernidade digital! Num esforço para reviver uma lenda local adormecida, criei um livro infantil no formato de fanzine. Esta escolha não é apenas uma estratégia de envolvimento, mas sim uma homenagem à tradição oral que moldou a cultura da minha região. Acho que a fanzine é uma boa escolha de formato por ser pequena, prática e fácil de replicar. O seu tamanho compacto facilita o transporte e a leitura rápida. A produção é simples e de baixo custo, permitindo-me replicá-la com um orçamento limitado. Além disso, a flexibilidade criativa permite-me experimentar com design e conteúdo. Além de que, distribuição pode ser tanto física como digital, ampliando o seu alcance. Estas características tornam a fanzine uma plataforma acessível e eficiente para passar a mensagem que quero. A fanzine é cuidadosamente elaborada para cativar tanto os pequenos leitores como os adultos, apresenta uma abordagem acessível e envolvente. Com um formato compacto e páginas repletas de ilustrações, tenho como objetivo capturar a atenção de quem a lê, trazendo-os de volta às suas origens de uma maneira lúdica. As ilustrações não são apenas um complemento, mas sim uma parte integral da narrativa, conferindo uma dimensão visual à história. Cada imagem é concebida para despertar a imaginação e estimular a criatividade dos leitores, transformando a experiência de leitura em algo mais cativante. Além disso, tive a ideia de incluir uma página para colorir. Esta não é apenas uma oportunidade para as crianças expressarem a sua criatividade, mas também uma forma de as envolver ainda mais na narrativa, tornando a leitura uma experiência mais interativa e pessoal. Mas, o meu trabalho vai além de simplesmente contar uma história. Ao revitalizar esta lenda local, estou a desempenhar um papel vital na preservação da cultura e da identidade da minha comunidade. Ao inspirar uma nova geração a preservar a cultura local, estou a contribuir para a continuidade e o enriquecimento deste legado precioso, enchendo-me de satisfação e alegria por fazer parte deste processo.



“Back to Life” representa o *Compsognathus longipes*, um pequeno dinossauro terópode bípede e carnívoro, reconhecido por sua estrutura anatômica elegante e refinada. Conhecido como uma das poucas espécies de dinossauros com uma dieta bem documentada, o *Compsognathus* oferece insights significativos sobre a ecologia do final do período Jurássico, proporcionando um vislumbre único da vida dos dinossauros. Com base nas informações coletadas, recriei o ambiente em que este dinossauro viveu, tornando-o visível e acessível de maneira artística.

Aberto, o livro revela uma surpresa: um elaborado pop-up de plantas, criando uma cena tridimensional ao redor da escultura. Esta junção entre a escultura e o pop-up do livro convida o espectador a contemplar a interação entre objetos comuns de maneiras extraordinárias, explorando a imaginação e a criatividade.



“Thus, ‘one element of a pair refers to another not directly given in experience.’ A symbol, being given, may ‘bring back’ something, such as an idea or myth that is absent.” — The Hairs of Your Head Are All Numbered: Symbolisms of Hair and Dreadlocks in the Boboshanti Order of Rastafari, de De-Valera N.Y.M. Botchway (PhD).

Eu e tu.

Cor. Força. Certeza.

A Verdade.

Eu e tu.

De que vale viver, se para a Verdade, não a vivemos?

Somos a melodia, o timbre, o ritmo.

Somos o vermelho, o laranja, o preto, o branco.

Luz.

Somos a pincelada abstrata e sentida do ponto de partida e nunca o da chegada.

Eu e tu.

Voz. Grito. Dança. Batuque.

A Verdade.

Eu e tu.

Somos? Eu? Tu? Ser?

Sim. Somos. Aceitemos. Deixemos levar.

Vê. Abre. Preste atenção. Sente.

Eu e tu.

-Inês Barreto

A obra “Sansão”, integra pinturas de diversas técnicas, de vários formatos e dimensões. O surgimento deste trabalho deve-se ao facto de querer conhecer mais de mim, enquanto mulher luso-cabo verdiana e para isso, após muita pesquisa e reflexão, a minha intenção com “Sansão”, é de haver uma desconstrução visual em relação à cultura africana, de uma forma ancestral e espiritual. Como chamada de atenção, o nome do trabalho indica para uma figura, que a conhecemos no famoso livro, a Bíblia. A escolha deste título, remete a uma colocação de questões que levanto com o que realmente foi verdade e o que não foi. Entramos numa dualidade social: enquanto que a Bíblia, para praticantes religiosos, serve como um meio de chegarmos mais próximos de Deus, essa mesma foi usada como ferramenta para a escravidão. O trabalho é desenvolvido e criado através de Pintura e técnicas mistas, numa combinação de cores vibrantes, colagens e camadas, que remetem para esta aprendizagem temporal, (num sentido de acumular e absorver o que vou aprendendo e colecionando de estudos e informação). Cada peça deste conjunto, acaba sempre por ser resultado de experiências plásticas, por meio de buscas de informação, seja em meio familiar, escolar (de pesquisa histórica, social, etc) e cultural, resultando em pinturas de diversas dimensões, cheias de cores e registos escritos. “Sansão” então, é um trabalho de engrandecimento à cultura africana e aos meus ancestrais, como forma de celebração da nossa existência e da sua influência sobre o resto do mundo. De um modo contemplativo, serve para alcançar um ponto de sensações quentes e cheias de ritmo, que convida o espectador ao meu mundo caloroso e místico, de coexistir em harmonia com o próximo.



Laura Santos

Mala com várias imagens; Livros

14cm x 39cm x 26cm

“S(ain't)” explora as complexidades da sexualidade, dos tabus e do gênero no contexto religioso. Este projeto desafia as fronteiras entre tradição e modernidade, investigando a interseção entre o divino e o erótico. Através do uso de elementos como bondage, submissão e sadomasoquismo, “S(ain't)” revela a dualidade das práticas religiosas e a tensão entre repressão e liberdade. A exposição é composta por fotografias, objetos, livros e desdobráveis, dispostos dentro de uma mala evocando a “Boîte-en-valise” de Marcel Duchamp ou um “Kit de Exorcismo”. A mala sobre uma coluna, tapada por um pano vermelho e iluminada, cria uma narrativa visual que convida à introspeção e permite ao trabalho ser transportado. As imagens são enriquecidas por nuances de vermelho, preto, azul e branco, cores simbólicas que intensificam a narrativa visual: o vermelho representa tanto o desejo sexual quanto a dor e o sacrifício; o preto acentua a atmosfera de mistério e tabu ao redor das práticas sexuais e religiosas; o azul representa a aspiração ao divino e à espiritualidade; o branco, simbolizando pureza e santidade, também representa a aparência externa de pureza associada às práticas religiosas. O projeto é dividido em diversos temas e subtemas como: objetos Católicos/figuras Católicas e referências bíblicas, objetos de sadomasoquismo, objetos de penitência e mortificação, polaroids e imagens dos objetos, e referências a fetiches. Elementos visuais, relíquias, ícones e vestimentas religiosas contextualizam o diálogo entre o sagrado e o profano, enquanto instrumentos de BDSM simbolizam a dualidade entre prazer e penitência. Ferramentas de mortificação refletem sobre o controle religioso e fotografias criam uma ponte entre o estático e o dinâmico.

“S(ain't)” é fundamentada numa sólida base teórica que explora a relação entre religião e erotismo, inspirando-se em Michel Foucault e Dean Symmonds. Foucault, em “O Cuidado de Si”, examina a transformação das práticas de autoconhecimento e autocontrole com o advento do cristianismo, enfatizando a confissão e a mortificação. Já o ensaio “The Body Ecstatic: The Masochism of Devotion as Seen in Ritual Possession” explora como a devoção religiosa pode incorporar elementos de masoquismo, onde o corpo é usado como veículo para experiências extáticas e rituais de posse. “S(ain't)” capta esta dinâmica ao entrelaçar práticas religiosas com elementos BDSM.

S(ain't)



Ruben Bicar Silva

Instalação, esculturas de silicone,
espuma de poliuretano e arame
1,60m x 1,60m x 1,60m

“Quimeras Humanas” é uma instalação que reflete os meus medos, ansiedades e a aceitação relacionados ao cancro. Baseando-me no histórico familiar de ambos os lados paterno e materno, enfrento a realidade da possibilidade elevada de me deparar com cancro no futuro, quer em mim mesmo, quer nos meus familiares. Desta forma, procuro dar expressão a esses sentimentos através desta instalação, criando esculturas monstruosas usando como referência teratomas, um tipo específico de tumor caracterizado pelo seu aspeto “monstruoso” devido à aglomeração de vários tipos diferentes de tecido, como cabelo, músculo, dentes ou osso, criando uma alegoria de uma quimera, uma figura mística grega caracterizada pela sua aparência híbrida.

A instalação é uma experiência sensorial onde esta se manifesta de forma palpável e tátil, mas também emocional, convidando o espetador a explorar os recantos sombrios da condição humana através do medo, desconforto e nojo. “Quimeras Humanas” é composta por três esculturas distintas, cada uma posicionada de maneira diferente de interação com o espaço. Nesta obra, tiro partido de técnicas de moldagem com silicone através de partes do corpo humano. Ao escolher este material, procuro não apenas capturar a forma física, mas também transmitir a elasticidade e a fragilidade da pele humana, reforçando a sensação de proximidade e identificação com o espetador.

Em suma, “Quimeras Humanas” explora de maneira visceral os receios associados ao cancro através de três esculturas repulsivas e tangíveis inspiradas em teratomas que não só dialogam com o espaço, mas também com o espetador que interage com a obra.



Inês Cheta

Óleo s/ telas

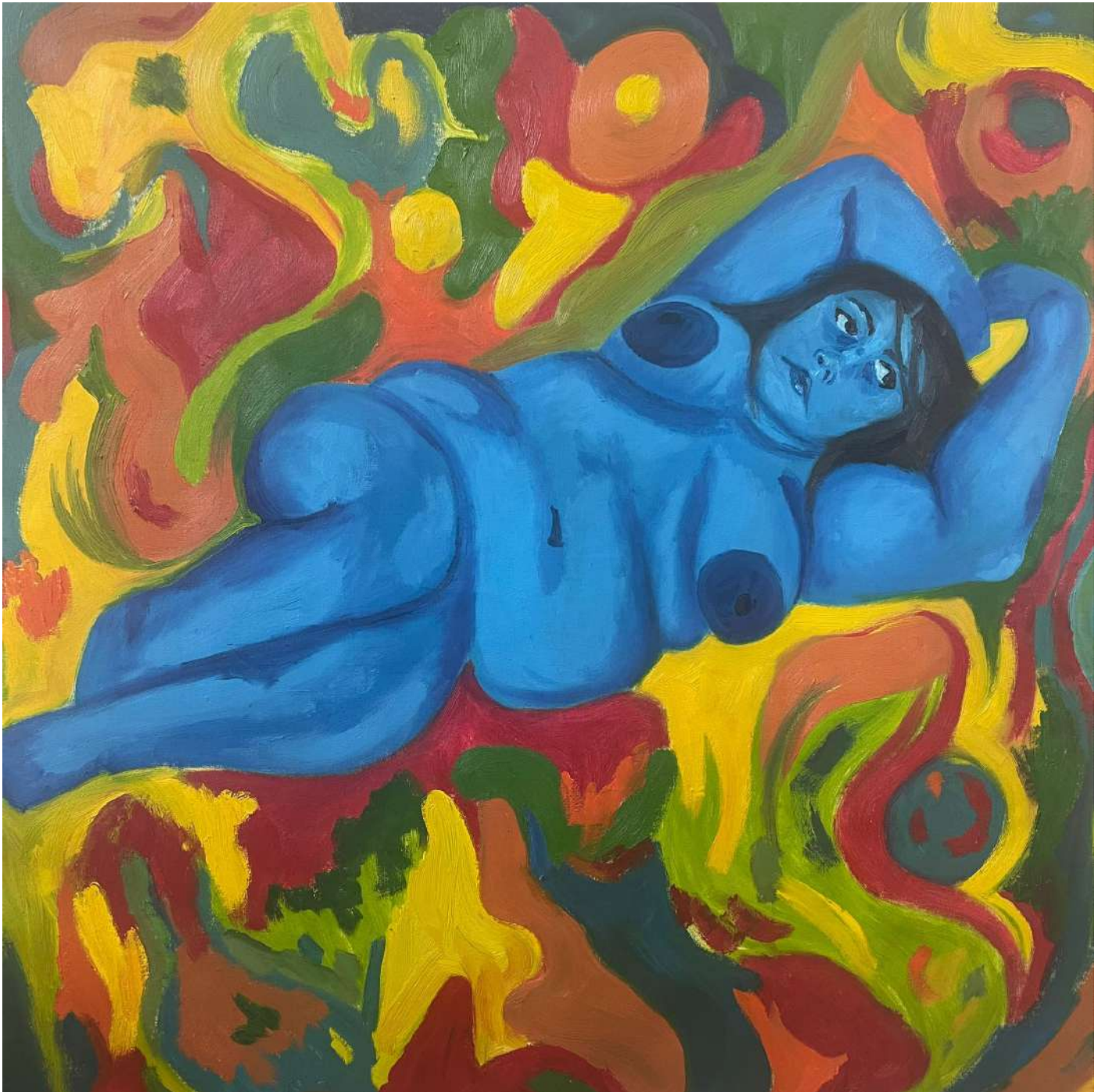
Dimensões variadas

A linha entre o que é uma pose natural e o que a pode levar a ser sexual, a meu ver, passa apenas pelos olhos e contexto do espectador. Este trabalho é composto por uma série de pinturas a óleo sobre tela que representam corpos femininos em várias poses. As poses foram pintadas, maioritariamente a partir de autorretratos em que encontro apenas a fazer poses da minha rotina, no seu contexto original não passam de fotografias do meu corpo ao natural, mas quando retiradas do seu cenário nativo foram vistas por algumas pessoas como algo possivelmente sexual. As outras referências foram adaptações de fotos ou vídeos, que encontrei na internet que seguiam o mesmo guião que as fotografias por mim tiradas, momentos normais que quando retirados do seu contexto poderiam dar indicações de outros cenários.

Ao longo da história o corpo feminino foi muitas vezes visto como mercadoria. As mulheres não eram vistas como seres iguais, mas sim inferiores, que apenas serviam como um meio para atingir um fim. Sempre prontas para serem mostradas mas nunca prontas para falarem, algo que durante a minha infância me tentou ser incontrolado. Os padrões dos corpos femininos são ditados pelos homens e, naturalmente, pela sociedade. São eles que decidem se um corpo é apropriado ou não, se algo é possivelmente sexual ou se é apenas um corpo a existir. Esta situação é algo regular na minha vida desde uma idade tenra, por ter começado a desenvolver características que, pela sociedade, são consideradas de mulher e não de criança. Era-me imposto ter mais atenção às roupas que vestia, à maneira que me sentava e à forma como me comportava na rua, coisa que naquela altura ainda não acontecia às minhas colegas. Desde cedo houve uma grande fiscalização perante a minha maneira de existir, mesmo que a meus olhos estivesse a ser o mais natural possível, caso algum homem notasse nestas características poderia significar perigo para mim. Esta é uma experiência bastante comum entre pessoas com corpos femininos, que não vem de agora. A forma como as mulheres são vistas e tratadas, a maneira como o nosso corpo é violentado de maneira que chega a alterar não só o físico, como o psicológico, é um assunto já há muito comentado e retratado em diversos média, desde a fotografia com Cindy Sherman até à escrita com Simone de Beauvoir.

À medida que fui desenvolvendo este trabalho houve uma evolução natural. O que começou com algo mais frio, bruto e violento passou a ser mais vibrante e descontraído. Assim como eu, este trabalho passou por um processo de aceitação que implica ignorar o que sempre foi imposto e abraçar a naturalidade e leveza do que pode ser o corpo feminino.

Algo entre o natural e o possivelmente sexual



Acho que é uma paisagem

Francisco Ribeiro

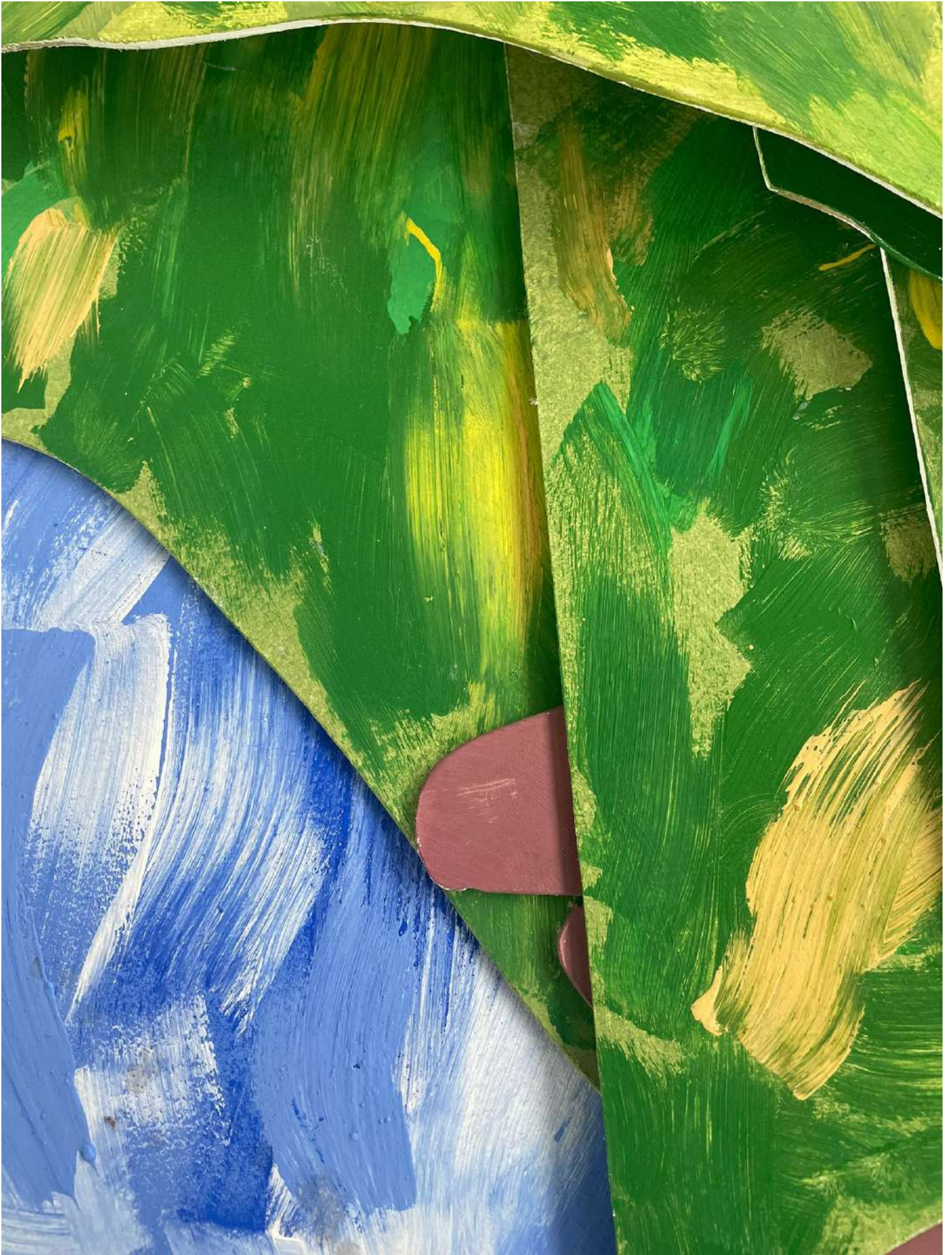
Francisco Ribeiro

Óxido de Ferro e Tinta Acrílica
sobre Mdf de 5mm
Dimensões Variadas

No âmbito da cadeira de Projetos II, optei que o meu projeto passasse por explorar a complexidade e a beleza da paisagem através de uma abordagem tanto escultórica como pictórica. A paisagem, sendo um conceito multifacetado, proporciona uma fonte rica de inspiração e reflexão que será explorada através de várias formas de expressão artística. A abordagem contemporânea à paisagem na arte reflete as mudanças sociais, culturais e ambientais que caracterizam o mundo moderno. Os artistas contemporâneos exploram a paisagem não apenas como um cenário natural, mas como um espaço carregado de significados, memórias e questões urgentes. A instalação propõe uma experiência imersiva que explora a relação entre o ser humano e a natureza através da lente da estética contemporânea. Inspirada nas reflexões filosóficas de Adriana Serrão e Samuel Rama esta obra convida os visitantes a reconsiderar a paisagem não apenas como um cenário estático, mas como uma entidade viva e dinâmica, fundamental para a nossa percepção estética e existencial. A paisagem, segundo Adriana Serrão, deve ser entendida como uma unidade concreta e diferenciada, uma “unidade sem todo” que vai além da mera contemplação visual. Esta instalação reflete essa ideia ao criar um espaço onde os elementos naturais e artificiais se fundem para formar um ambiente que desafia a percepção tradicional da natureza. A instalação destaca a interseção entre estética e ética, sublinhando a importância da preservação e do respeito pela paisagem natural. A instalação foi projetada para envolver todos os sentidos dos visitantes, criando uma conexão íntima e pessoal com a paisagem. Através da combinação de estímulos visuais, os visitantes são incentivados a refletir sobre a sua relação com a natureza e a considerar as implicações éticas e estéticas dessa relação. Cada visitante é convidado a percorrer o espaço da instalação no seu próprio ritmo, permitindo que a experiência seja personalizada e única. A interação com os elementos “naturais” visa proporcionar momentos de contemplação, introspeção e descoberta. “Paisagem Estética” não é apenas uma obra de arte, mas uma chamada à ação para a preservação e valorização da natureza. Ao destacar a complexidade e a beleza da paisagem, esta instalação busca sensibilizar os visitantes para a urgência das questões ambientais e a importância de uma relação ética e estética com o mundo natural.

Esperamos que esta experiência inspire uma nova apreciação pela paisagem e encoraje uma reflexão profunda sobre a nossa responsabilidade para com o ambiente que nos rodeia.

Acho que é uma paisagem



Em busca

Adriana Rico

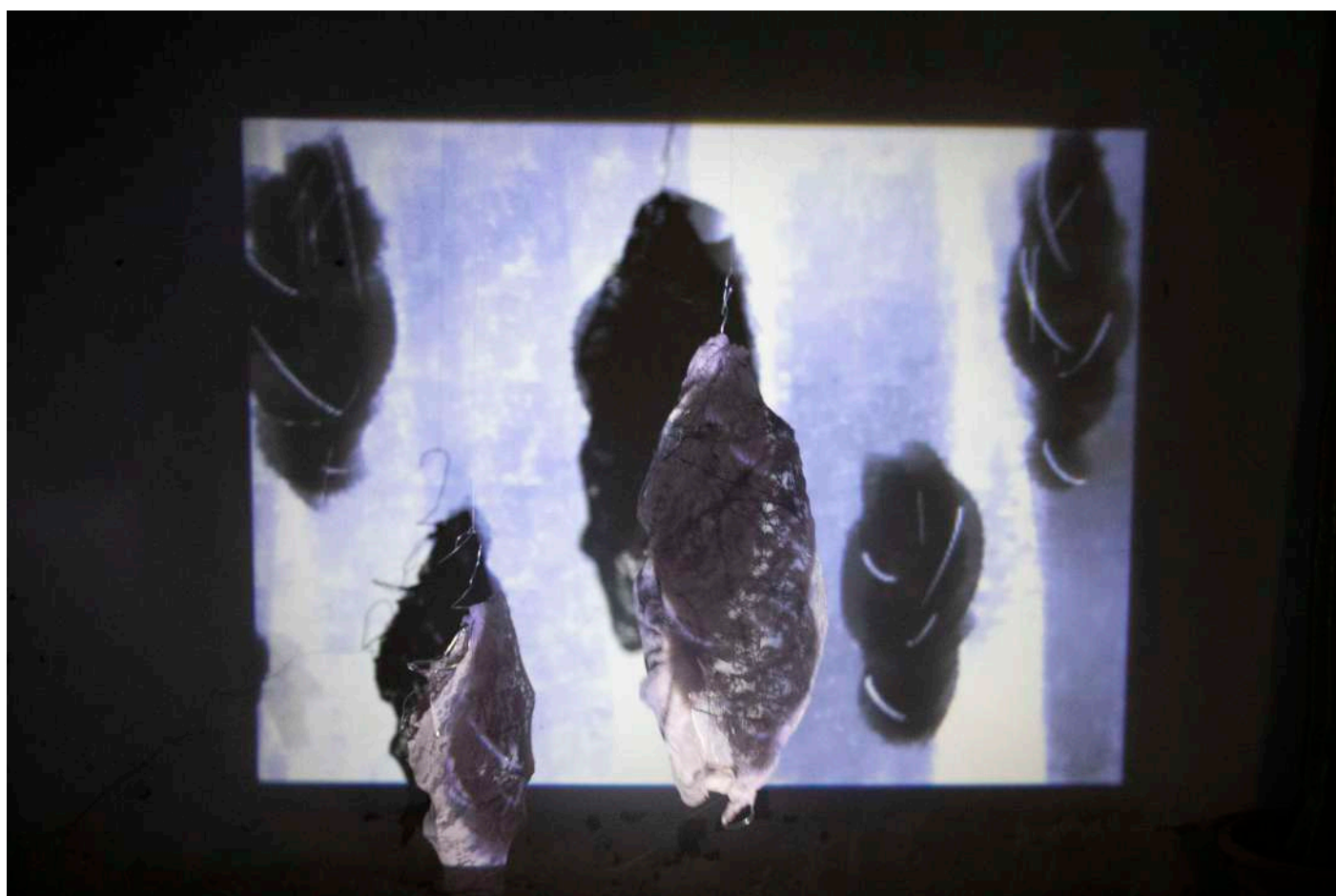
Adriana Rico

Escultura em arame e vídeo de animação
em loop
60cm x 20cm ; Video 20s

“Em busca” foi fortemente inspirada numa frase de um filme*. A frase dita pelo personagem fala sobre a sensação de não pertencer ao sítio onde vivemos depois de o deixarmos. Podemos regressar lá as vezes que quisermos, mas a sensação nunca mais vai ser a mesma. Por se ter sentido validada em saber que outras pessoas também se sentiam assim, a artista decidiu que o tema que já a atormentava há algum tempo seria o ideal para abordar neste trabalho. É um fenómeno recorrente ao longo da vida. Em todos os sítios por onde passamos deixamos uma parte de nós, que de certa forma não conseguimos voltar a recuperar nunca, e é quase como se pertencêssemos a todos os locais por onde passamos. Este trabalho consiste numa instalação com vídeo arte e escultura. A animação em loop representa uma borboleta a circular vários casulos, pousando alternadamente em cima deles, representando os sítios onde já se sentiu em casa. A borboleta não consegue encaixar-se em nenhum dos casulos e continua a deambular, eternamente, à procura da sensação de conforto que outrora sentiu nesses mesmos. É bom? É mau? Esta obra não serve para responder a estas questões, mas sim para colocá-las. Cabe ao espectador decidir se não pertencer é uma coisa boa para a borboleta, se ela precisa sentir-se perdida antes de se achar; ou se é mau, por ela poder vir a continuar a estar eternamente perdida e sozinha. É um loop literal e metafórico. A instalação é constituída por animação em vídeo, projeção, escultura e som.

* “And there’s this feeling, once you leave where you’re from, like, where you grew up, that, um, you don’t really belong there again.”, Aftersun (2022)

Em busca



Thaia Rana

Instalação com costura, acrílica sobre tecido,
almofadas e roupas usadas, videoarte
1,45m x 1,40 x 1,20; vídeo 10min

Esse projeto ressoa de muitas formas para mim, mas a priori, o vejo como uma representação do meu sentir na minha própria pele. Um autorretrato que parte de um sentimento que me acompanha desde a infância, de ter algum tipo de essência ruim ou profana dentro de mim. Eu sempre tive um interesse muito grande em tendas e pequenos espaços até quase claustrofóbicos. Parafraseando Bachelard em seu livro *A poética do espaço*, “a casa vivida não é uma caixa inerte. O espaço habitado transcende o espaço geométrico”. Acredito que na ausência do sentir seguro que deveria existir na minha casa, eu passei a minha infância procurando em outros espaços reduzidos, proteção para o meu devaneio e fragilidade. Portanto, esse formato e tamanho similar as barraquinhas de crianças deriva do desejo de criar um esconderijo, uma segurança, uma proteção, nesse caso agora dentro da minha pele e corpo. Eu ainda anseio por espaços seguros, mas hoje em constante movimento, tenho tentado criar esse lugar em mim mesma.

Eu convido o espectador a ver minha parte mais vulnerável e a se abrigar na altura de uma criança, no conforto desconfortável das minhas dores. Primeiramente no exterior com os tecidos que imitam a minha pele é possível ver a minha irregular e imperfeita, porém cuidadosa costura inteiramente a mão. Ao se agachar para adentrar a tenda, o observador se depara com a menor unidade de mim mesma; o meu “eu” mais puro no sentido ontológico da coisa. Ao redor, em um sentido bio-simbólico representando simultaneamente o meu interior físico-biológico e o figurativo-emocional, a tenda é recheada com as minhas vísceras marcadas com os pensamentos que me foram forçadamente entalhados. É uma visita ao meu íntimo, ao meu passado e as cicatrizes da minha carne. O trauma afeta sua maneira de ver e pensar de muitas formas, e existem muitos nuances nesse processo de cura. Mas uma das formas que eu experienciei, foi a de encontrar conforto no próprio desconforto. Quem sabe, nas fendas das minhas entranhas, você ache um pouco de si mesmo.

Quando Me Abrirem Espero Ter Visceras Gentis

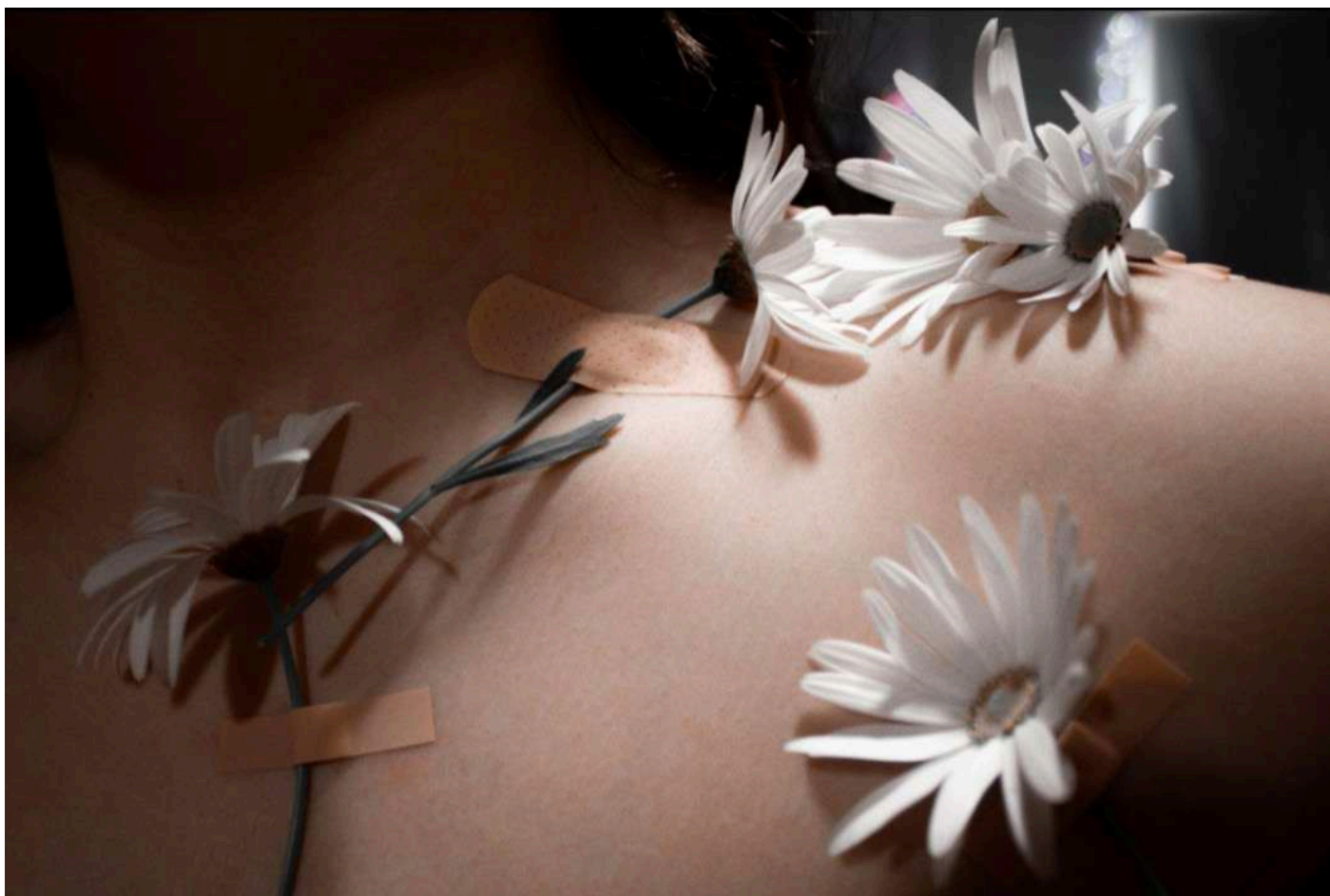


Este projeto fotográfico explora a interseção entre saúde mental e o uso de opioides, destacando as dores e angústias associadas ao vício. Através das fotografias, procuro ilustrar a dualidade entre esperança e desespero, ligando o impacto dos opioides no corpo humano e na natureza. Inspirado no conceito de Byung-Chul Han em “A Sociedade do Cansaço”, viso mostrar como a pressão incessante pelo desempenho e produtividade leva muitas pessoas ao vício. A sociedade contemporânea, marcada pelo cansaço crônico e pelo estresse, cria um ambiente propício para o abuso de substâncias como os opioides.

Durante as entrevistas realizadas, foram colhidas diversas opiniões sobre o uso e o abuso de opioides. De forma geral, as pessoas reconhecem a necessidade dos opioides para o tratamento de diversas doenças, mas expressam preocupação com o potencial de abuso. A maioria das pessoas acredita que existem recursos suficientes para ajudar aqueles que lutam contra o vício, mas apontam para uma falta de consciência e disposição para procurar ajuda. Chris Herren enfrentou uma dura batalha contra o vício em opioides, mas encontrou a sobriedade e agora dedica a sua vida a educar os outros sobre os perigos das drogas. Tracey Helton Mitchell, após anos de luta, procurou tratamento e tornou-se uma defensora da prevenção do vício e da redução de danos. Brandon Novak, após anos de luta contra o vício em heroína e outras drogas, está em recuperação há mais de uma década e utiliza a sua plataforma para promover a sobriedade. Jodie Sweetin enfrentou o vício em álcool e drogas, usando a sua história para inspirar outros que lutam contra o vício. Ryan Hampton, ativista autor, enfrentou a dependência após ser prescrito OxyContin e agora defende a reforma das políticas de saúde e a consciencialização sobre o vício em opioides.

Nan Goldin, uma fotógrafa cuja obra influenciou este projeto, documentou momentos íntimos e dolorosos da crise do HIV, da subcultura gay e do uso de drogas. A sua série “The Ballad of Sexual Dependency” revela a realidade crua e sombria do vício, combinando êxtase, intimidade e desespero. As suas fotografias oferecem uma narrativa visual poderosa, capturando altos e baixos da dependência. As fotografias deste projeto abordam o tema dos opioides de maneira direta e indireta. Fotografias de medicamentos ilustram o impacto físico dos opioides, enquanto fotografias de flores simbolizam o sofrimento psicológico e a busca pela cura. Através da fotografia, procuro provocar uma reflexão sobre como a sociedade contribui para o vício em opioides, ligando a pressão social e o cansaço crônico à dependência. As histórias de dependência e recuperação apresentadas mostram que, apesar das adversidades, a recuperação é possível com o apoio adequado e a determinação pessoal.

As fotografias capturadas procuram documentar a realidade do vício e oferecer uma narrativa visual que convida o espectador a refletir sobre as causas e as consequências da crise de opioides, bem como sobre a resiliência e a esperança que emergem da luta pela recuperação.

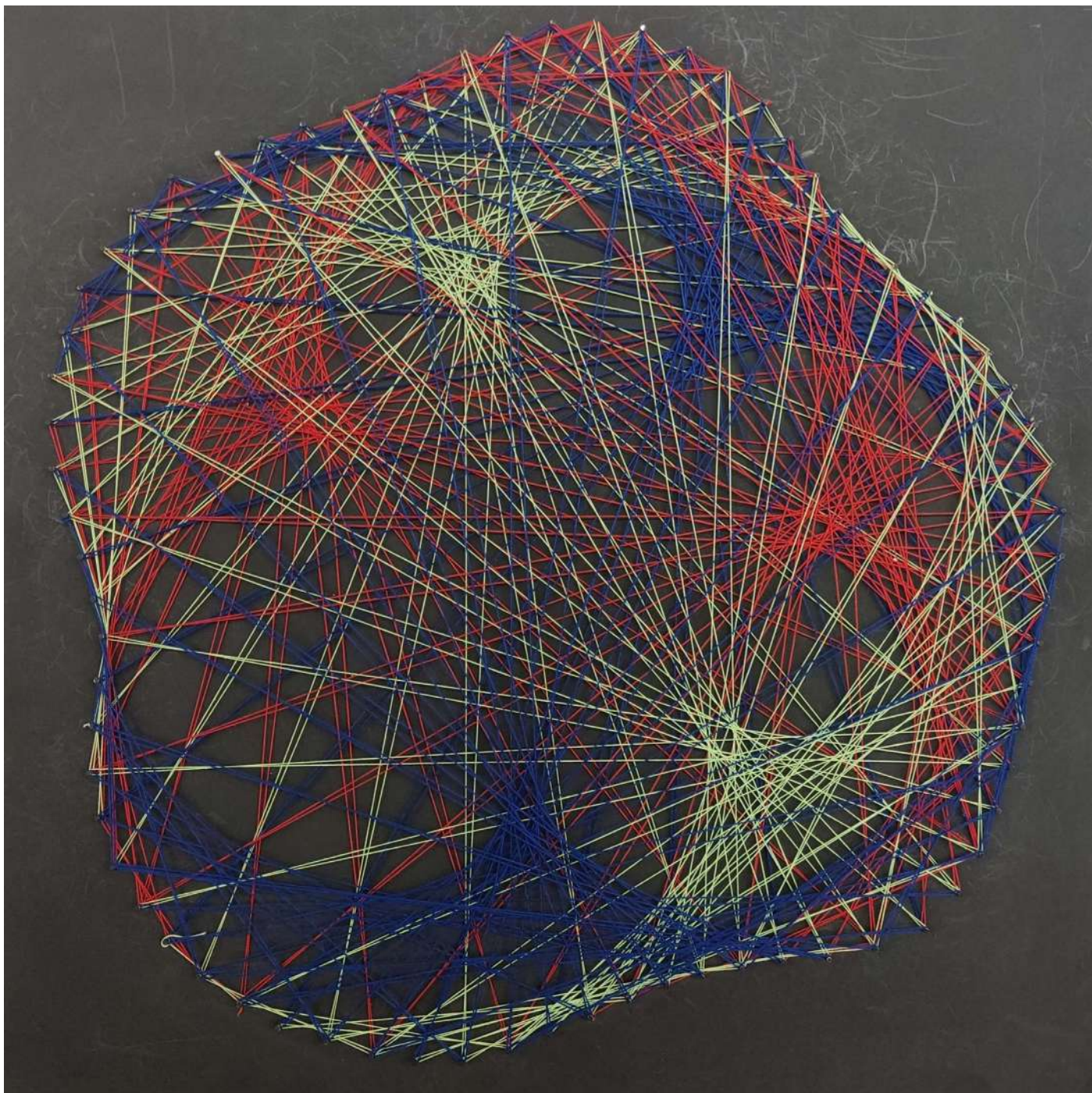


O projeto “Algoritmia” é um conjunto de esculturas que abordam a dualidade entre a subjetividade das memórias pessoais e a precisão matemática. Neste trabalho o Adrian explora a técnica de hilorama, e o mesmo é dividido em duas vertentes: “Algoritmia Plana” e “Algoritmia Iris”. Cada vertente utiliza pregos e linhas para criar efeitos visuais distintos que representam a fluidez das lembranças e a rigidez das formas geométricas, respetivamente.

Na vertente da “Algoritmia Plana”, as formas orgânicas são trabalhadas nas quatro placas de MDF, que simbolizam a Natureza e espontaneidade das memórias. As linhas intercalam-se de maneira irregular, já que reinterpretem as conexões pessoais e emocionais. As cores e texturas variam para convocar diferentes emoções e estados de espírito.

Na vertente, “Algoritmia Iris”, uma abordagem é mais matemática e estruturada. Mastrangelo utiliza quatro grades de madeira onde trabalha as formas geométricas (triângulo, quadrado, pentágono, hexágono) nos próprios grades. As linhas cruzam-se e o seu resultado são padrões com efeitos precisos e simétricos. Esta vertente destaca a ordem e a lógica, uma vez que formam composições visuais simétricas que refletem a beleza da Matemática.

“Algoritmia” une o caos associado as figuras orgânicas da Natureza e a ordem Matemática nas figuras geométricas. A memória subjetiva e a precisão matemática coincidem-se e completam-se, e resulta num diálogo visual entre emoção e razão.



Cisterna do do Colégio Espírito Santo

Victorian Bombing é uma instalação que combina elementos do movimento feminista e do craftivism para explorar o enaltecimento do estilo vitoriano na sociedade contemporânea. A obra de Mars (Márcia Gomes) desconstrói as noções tradicionais de moda e feminilidade, inspirando-se na definição de Yard Bombing e fazendo um vestido da era vitoriana, que desafia as expectativas sociais e questionando o papel da mulher na atualidade, tendo ainda presente uma crítica às práticas de Fast Fashion. Com Victorian Bombing, Mars utiliza a técnica do Yarn Bombing como forma de comentário social e político. Nesta instalação, o vestido vitoriano é apresentado misturando com suportes e materiais reutilizados, mas padrões tradicionais representando algo preso no tempo mas atualizado, simbolizando a destruição das expectativas e conceitos tradicionais sobre o que significa ser uma mulher. O uso de materiais diversos, como sobras de tecido e crochet, revela a beleza encontrada na incompletude e como os restos podem ser transformados em algo belo.

A obra busca desafiar a visão fragmentada da mulher na sociedade, em que ela muitas vezes é vista como apenas partes de algo, nunca sendo considerada boa o suficiente. A mensagem é clara: “A história nunca conseguiu ter uma época em que as mulheres usavam vestidos de baile todos os dias, mas tinham direitos iguais aos homens”.

Victorian Bombing procura recriar essa realidade, questionando os estereótipos de gênero e buscando a igualdade de direitos e oportunidades para todos. Esta instalação faz parte do movimento feminista e do craftivism, que une a expressão artística e o ativismo social. Mars convida o público a refletir sobre a identidade feminina, a rejeição das normas tradicionais e a valorização da beleza encontrada na imperfeição e no resgate de fragmentos do passado.



Pele profunda

Margarida Peneirol

Curta-metragem e Livro

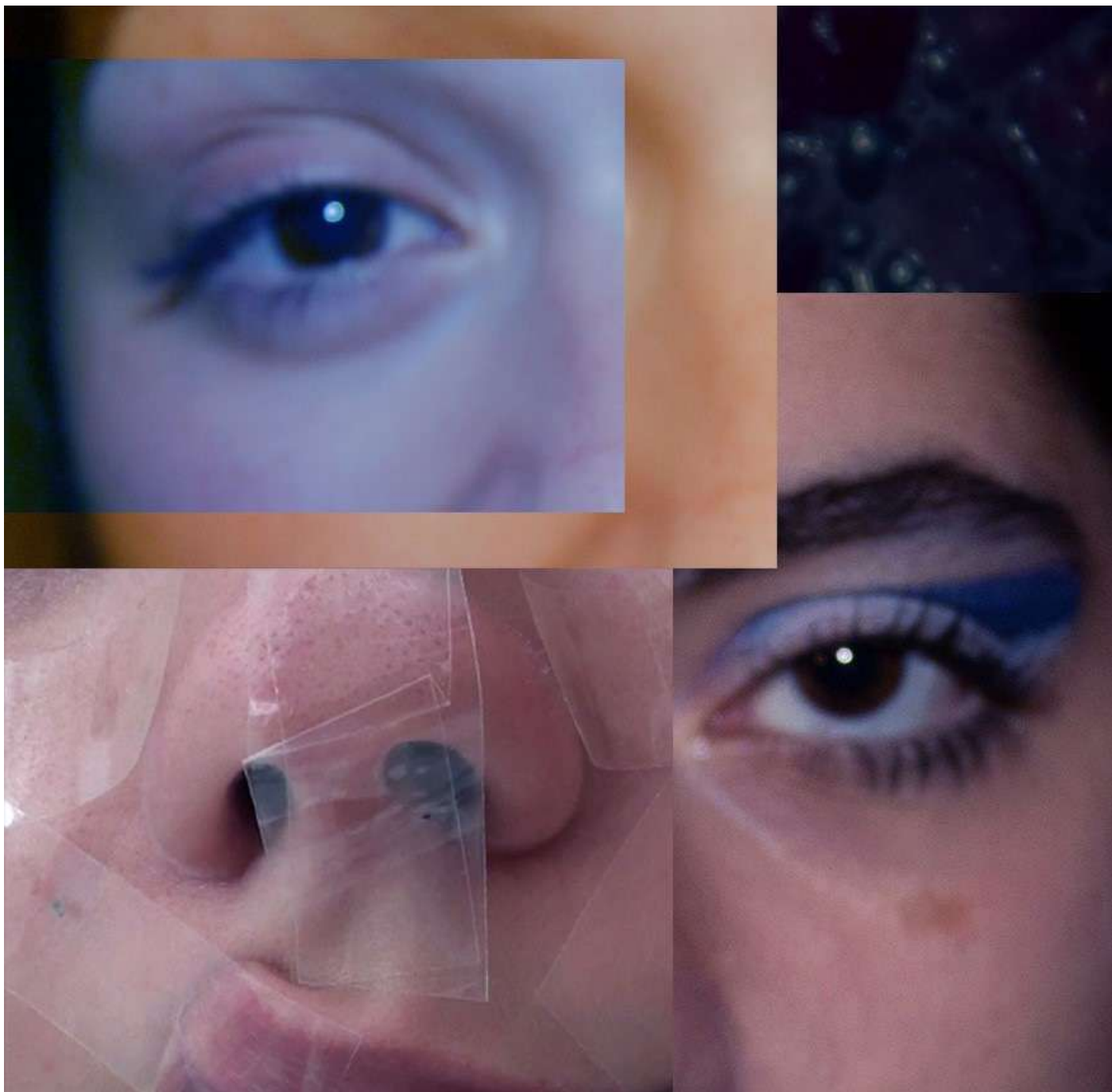
9min e 14,8x10,5cm

Margarida Peneirol

Pele Profunda é uma curta-metragem que retrata o conflito interno por de trás de alguém que intenta fazer cirurgia plástica. Pretendo jogar com conceitos visuais e uma narrativa introspectiva, com intenção de fazer um comentário na ideia comum de que alguém que se preocupa com o seu aspeto é superficial ou narcisista. Esta ideia de as pessoas serem superficiais por terem cirurgia plástica ignora toda a jornada mental que alguém tem de passar para chegar ao ponto de querer modificar completamente a sua aparência. Toda a infelicidade e insegurança que é preciso para querer viver com outra cara. A curta mostra uma pequena representação visual de alguém que quer modificar o seu aspeto. Apesar de ser filmada em terceira pessoa, a curta retrata visualmente o pensamento da personagem, com exageros visuais na forma como a narrativa é desenvolvida em partes como a cirurgia em si e o resultado final. Podemos considerar assim a personagem o nosso “narrador visual”. O estilo visual acaba por ser considerado um terror surrealista, com a liberdade e criatividade na representação visual da história e o uso de peles falsas para recriar a experiência de fazer cirurgia a si mesmo.

Em vez de mostrar uma opinião crítica fixa, eu intento mostrar uma perspetiva nova no assunto e provocar o expectador a criar o seu próprio juízo de valor quanto ao assunto.

Para acompanhar a curta-metragem, criei um minilivro de fotografia com todo o processo por detrás da realização do projeto, este livro oferece fotos de momentos da filmagem, o storyboard, o guião, e fotos com o intuito de acrescentar ao conceito e estética. O objetivo do livro é submergir o expectador na curta, e em todo o seu processo



Alexandra Simões

Num reino, um potro destemido, sonha em tornar-se num cavaleiro apesar de ser ridicularizado pela sua estatura pequena. Determinado, ele busca sabedoria com animais sábios. Ao ouvir sobre um torneio de cavalaria, ele embarca numa jornada para provar que a coragem não é medida pelo tamanho. Contra competidores imponentes, a sua agilidade e coração levam-no à vitória, ganhando um lugar na cavalaria. Passa para gala de paz entre cavalos e coiotes. No entanto, a harmonia é interrompida por um ataque dos últimos, que quebra a paz. Liderando uma coalizão de cavalos e coiotes, o jovem cavaleiro defende o reino. A Rainha, decidida, exilia os coiotes, mas a paz destruída pesa sobre o cavaleiro e a comunidade, que agora enfrentam sonhos desfeitos e a perda da união.

É uma pequena história animada cativante sobre coragem, superação e a busca pela verdadeira essência da bravura, não importando o tamanho.



EVERKNIGHT

Alexandra Simões

A strange creature exploring
the real world

FeratriX3Wafu

FeratriX3Wafu

Video

5min 18seg

Sempre me fascinei por fatos de mascotes com a aparência animalesca desde muito nova. Via muitos artistas fazer os seus próprios fatos destes seus personagens ou para clientes que também tinham a sua própria personagem e gostavam bastante que a sua própria criação fosse trazida à vida através deste género de fatos. Vendo isto, sempre quis ter eu um próprio e que fosse eu mesma a fazê-lo, já via na altura bastantes tutoriais de como o fazer, mas nunca foi possível porque não tinha os materiais necessários nem sabia onde os ir buscar. Houve uma certa tentativa de o fazer em cartão, mas não consegui. Ao estar no último ano da universidade e já sabendo onde encontrar os materiais necessários, decidi executar um fato parcial (cabeça, patas e cauda) do meu alter ego que sempre sonhei em trazer para a vida: FeratriX3Wafu. É uma personagem que sofreu alterações no seu design ao longo do tempo que eu ia descobrindo mais sobre mim e que sempre usei para me expressar em trabalhos sobre autobiografia ou só para me expressar porque sim (utilizei a em pelo menos em 3 trabalhos da universidade). Ela é uma mistura de vários animais de forma a representar o meu gosto em várias áreas como também a discórdia com que me defino. Para expor o trabalho, os professores que acompanharam o processo do meu trabalho e o trabalho em si, aconselharam me para fazer um vídeo como forma de demonstração do trabalho e eu aceitei a proposta.

Os vídeos que fiz serão a forma de expor, um com o processo e interação que tive com outras pessoas numa convenção e o outro um documentário cómico a demonstrar o comportamento da personagem, tal como a interação com outros cenários.

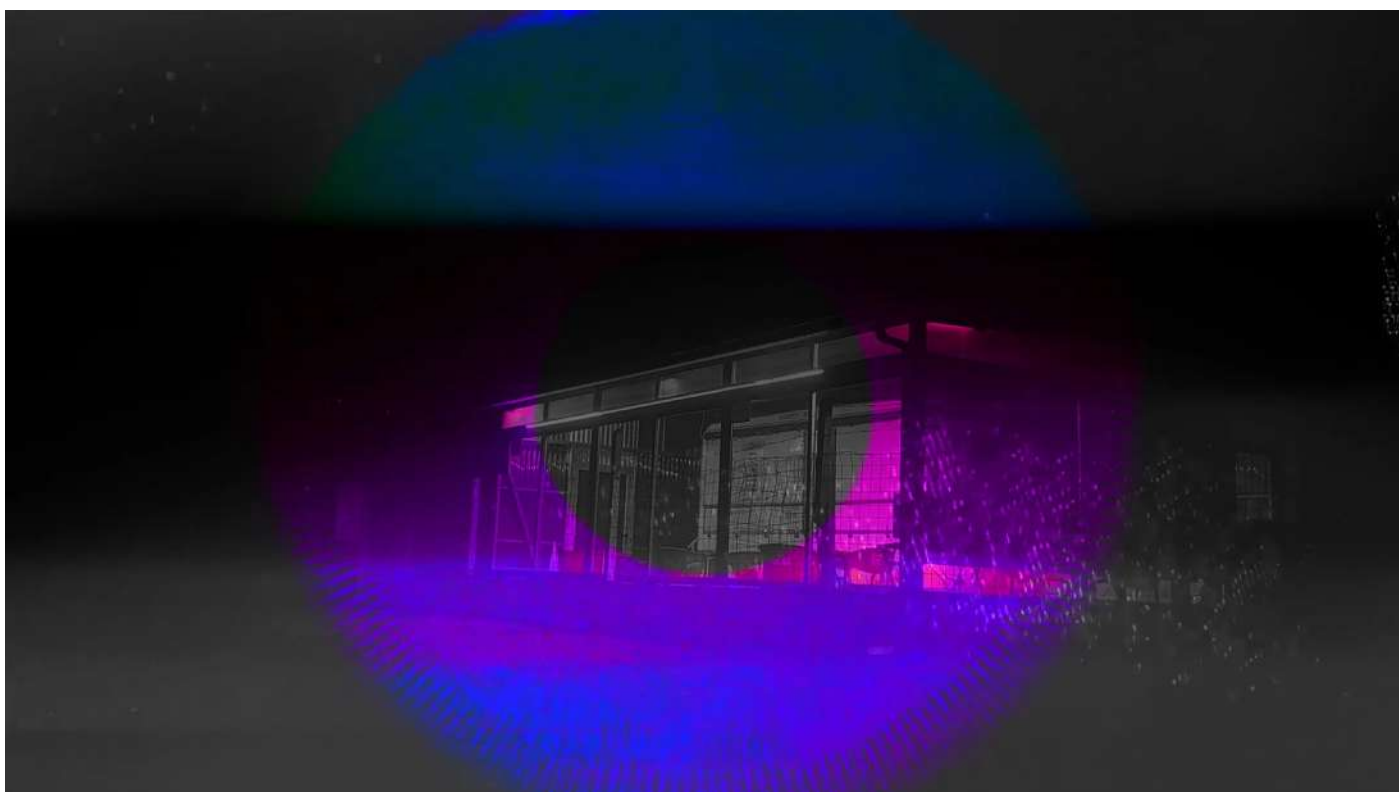
BARBARA MINHÓ

A strange creature exploring the real world



No âmbito da cadeira de Projetos de Artes Plásticas e Multimédia, desenvolvi o meu projeto Teia da Existência durante os semestres par e ímpar. Este trabalho consiste numa curta-metragem que toca em áreas como: edição de vídeo, 3D e sonoplastia. O meu objetivo é explorar as camadas do ser humano, desde as experiências marcantes da infância ao ciclo diário da vida adulta, tendo como propósito destacar a importância de romantizarmos a nossa vida em qualquer circunstância. O mundo adulto impõe responsabilidades, horários e preocupações que podem fazer com que percamos a conexão com o curioso da infância. Olhamos à volta e as pessoas estão presas à rotina, daí existir a necessidade de voltar a dar cor à nossa vida, de forma a fugir do loop. O processo criativo foi uma sessão de brainstorming, onde apontei tudo o que eu associo a essas fases da vida. Abordei esta questão com a intenção de fazer com que outras pessoas refletissem neste assunto e associei objetos e sensações a cada uma dessas fases com uma mistura de experiências pessoais, focando-me também na questão da saturação, onde na primeira fase tudo é colorido, depois perde a cor e por fim, descobrimos como voltar a dar cor à nossa vida. Através da sonoplastia, procurei criar camadas com o som, de forma a explorar sensações, utilizando desde sons banais do nosso dia a dia até cassetes de família antigas. A utilização dos elementos 3D tenciona transmitir uma sensação escultórica, que em conjunto com os fundos abstratos visa criar cenários surreais, como se quebrassem uma fronteira entre a realidade e a imaginação. Quanto às minhas referências artísticas, o cinema tem um grande peso no meu trabalho. Filmes como Paterson (2016), que explora os desafios de um dia a dia banal, onde o protagonista recorre à poesia como uma escapatória e Aftersun (2022), uma história emocional que navega entre memórias reais e imaginárias, foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto. Para além desses filmes, também fui inspirada por artistas como Pedro Neves Marques, através das suas obras cinematográficas; Tony Oursler, pelo meio das suas instalações, as quais influenciaram-me a criar elementos 3D coloridos para a fase da infância; Ryoji Ikeda, com as suas obras a preto e branco que me inspiraram na fase adulta, focando-me no minimalismo utilizando essencialmente linhas. Todos contribuíram significativamente para o trabalho, especialmente em termos estéticos.

Teia da Existência é uma curta-metragem que tenciona explorar as camadas da experiência humana e do dia a dia. Através da edição de vídeo, dos elementos 3D e da sonoplastia, procurei destacar a importância de romantizar a vida. Inspirei-me em obras cinematográficas e artistas, onde procurei criar uma narrativa poética e surreal que nos leva a redescobrir a curiosidade da infância, encontrando beleza e significado mesmo nos momentos mais simples.



Dias de hoje

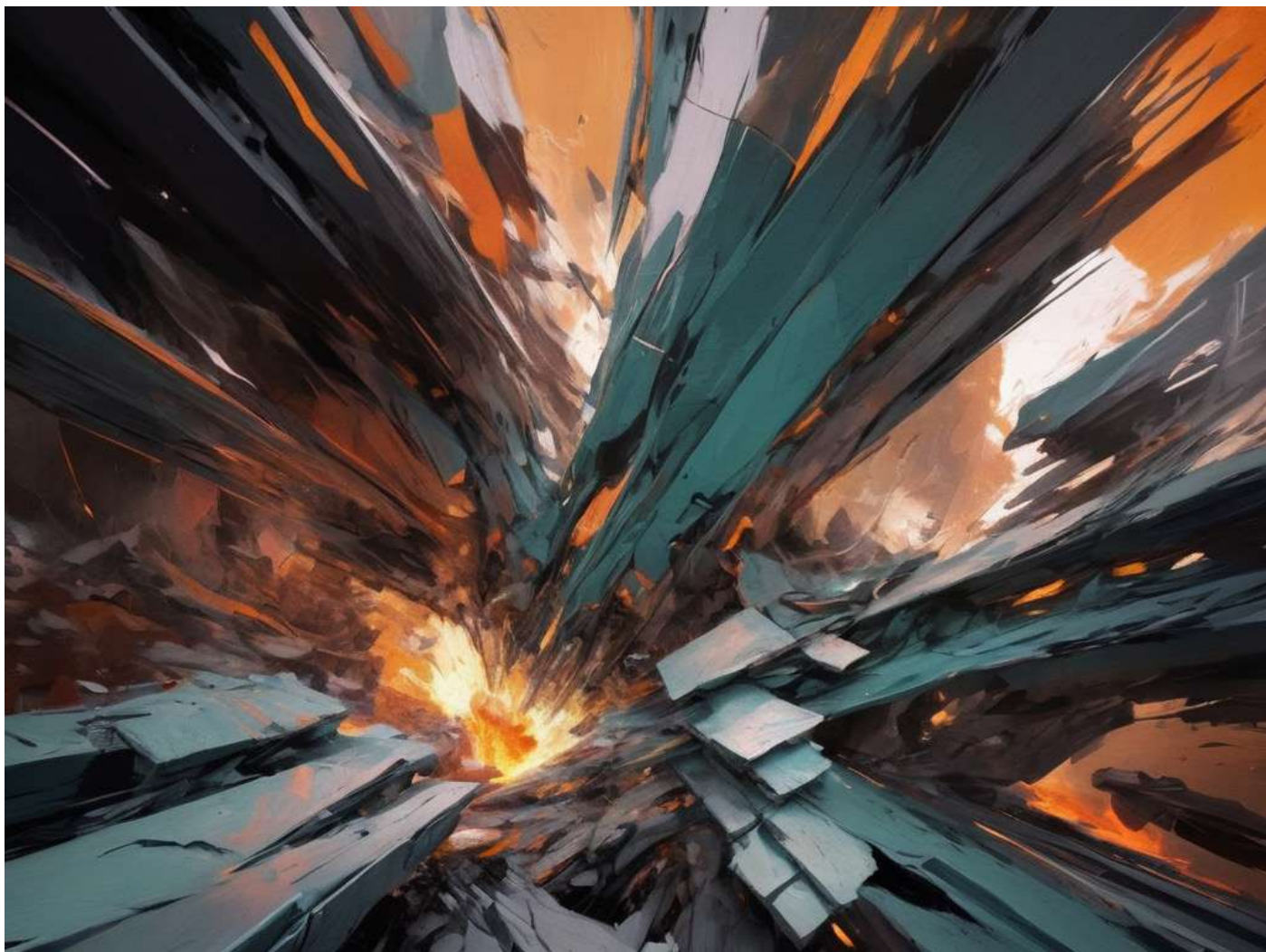
Cátia Pereira

Video 1min 48seg

Cátia Pereira

Este projeto, que se intitula “Dias de Hoje”, consiste num vídeo que contem uma série de representações abstratas de paisagens contemporâneas em formato digital. As pinturas nesta coleção são uma fusão entre a atmosfera de uma paisagem idealizada e elementos que capturam a realidade da destruição, mais concretamente o momento da explosão de uma bomba e os seus destroços.

Procuro com este projeto destacar e fazer os espetadores refletirem sobre a realidade da guerra. Ao representar cenas de explosões e destruição causadas por conflitos armados, as pinturas não apenas capturam a violência e o caos desses eventos, mas também convidam os espectadores a contemplar as consequências e as implicações mais profundas da guerra.



As We Align

DreamishSara

Video 1min 44seg

DreamishSara

“As We Align” é uma ilustração da personificação do Sol e da Lua, dos mundos que os envolvem, e o que acontece quando estes opostos se encontram. Esta animação representa as suas identidades como corpos astrais independentes, e a sua dança estelar quando se cruzam e criam um eclipse, onde os seus mundos colidem.

Inspirado pela música “The Moon Will Sing”, esta obra explora a relação romântica de dois astros com a beleza e a fantasia.



COLÉGIO DOS LEÕES

Milene Prates

Ilustração digital

84x59cm

“Viagens Entre Mundos” foi fortemente inspirada em múltiplas bandas desenhadas de aventura e fantasia que acompanharam a infância da artista. O conjunto é formado por 6 ilustrações que representam a aventura desta personagem por diferentes mundos tendo novas experiências e criando várias amizades pelo caminho. Nestas ilustrações o que predomina é a saudade de casa, já que este personagem nunca mais poderá voltar de onde veio, impedindo que mais alguém passe pela angústia de perder a sua “casa” esta tenta ao máximo salvar todo o tipo de mundos e realidades de forma a poder trazer paz aquele universo. Os temas de coragem e perseverança são evidentes e proporcionam ao espectador uma conexão na história dos personagens.

O uso de cores em cada ilustração é distinto e é propositado para demonstrar cada ambiente e clima diferente de todos os mundos em que a personagem se aventura, criando uma captura e essência das suas aventuras e mundos fantásticos retratados. Convidamos o espectador a explorar este mundo e a envolver-se na épica jornada do personagem, reflectindo todas as possibilidades que a fantasia e natureza juntas podem oferecer.



Carina Batista

Técnica mista sobre papel

170cm X 69cm

Carina Batista apresenta uma coleção intitulada Destruction for Creation (Destruição para criação) , é uma série de Trabalhos de vários tamanhos e construídos de variadas maneiras, de modo a representar um autorretrato significativo, utilizando telas destruídas e refeitas por tramas costuradas e valorizando o caos destrutivo para a criação e a clareza, tomo como referência o livro de Gilles Deleuze e Félix Guattari Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia”-“ O Anti-Édipo” (1980) onde os autores se referem aos níveis e dimensões e interpretações de uma mesma situação sendo neste caso a destruição para a criação , por sua vêz esta visão é referida no meio da visão cinematográfica onde utilizam o espelho refletivo e a camara para destruição do sujeito e por sua vez a criação do sujeito em tela, nestes Trabalhos a destruição é pensada e significativa , é um ponto de viragem no trabalho que vai abordar a destruição para a criação e surgimento de algo novo e poderoso . Este Trabalho procura questionar o interior e a relação com a própria arte e a destruição da mesma, para tal, utilizando diversos rasgões e cortes, Carina destrói as telas quase por completo abrindo vazios e brincando com o tecido que depois de cortado é queimados em diversos lugares, mas ao mesmo tempo procurando a criação de vazios e de suspensões ,em seguida pega nas telas e reconstrói-as usando outro material visível em vários dos conjuntos é um cordel avermelhado que entreliga as telas variadas, saindo e reentrando das mesmas trespassando o tecido e os buracos de modo a criar um padrão. Este conjunto expressivo e reflexivo leva-nos a pensar, como em todos os lugares existe a destruição para criação, a destruição interior para a criação de algo novo visível no próprio individuo no ceio da sociedade.

Todos estes parâmetros são analisados neste conjunto de trabalhos que em si se assemelha a uma figura humana, com telas coloridas no meio de tal caos, com tal expressão Carina revela um bocado da sua relação consigo mesma e com a arte praticada mostrando-nos o seu processo de destruição ativa e as suas marcas nas telas, e revelando a sua inspiração e o seu processo.

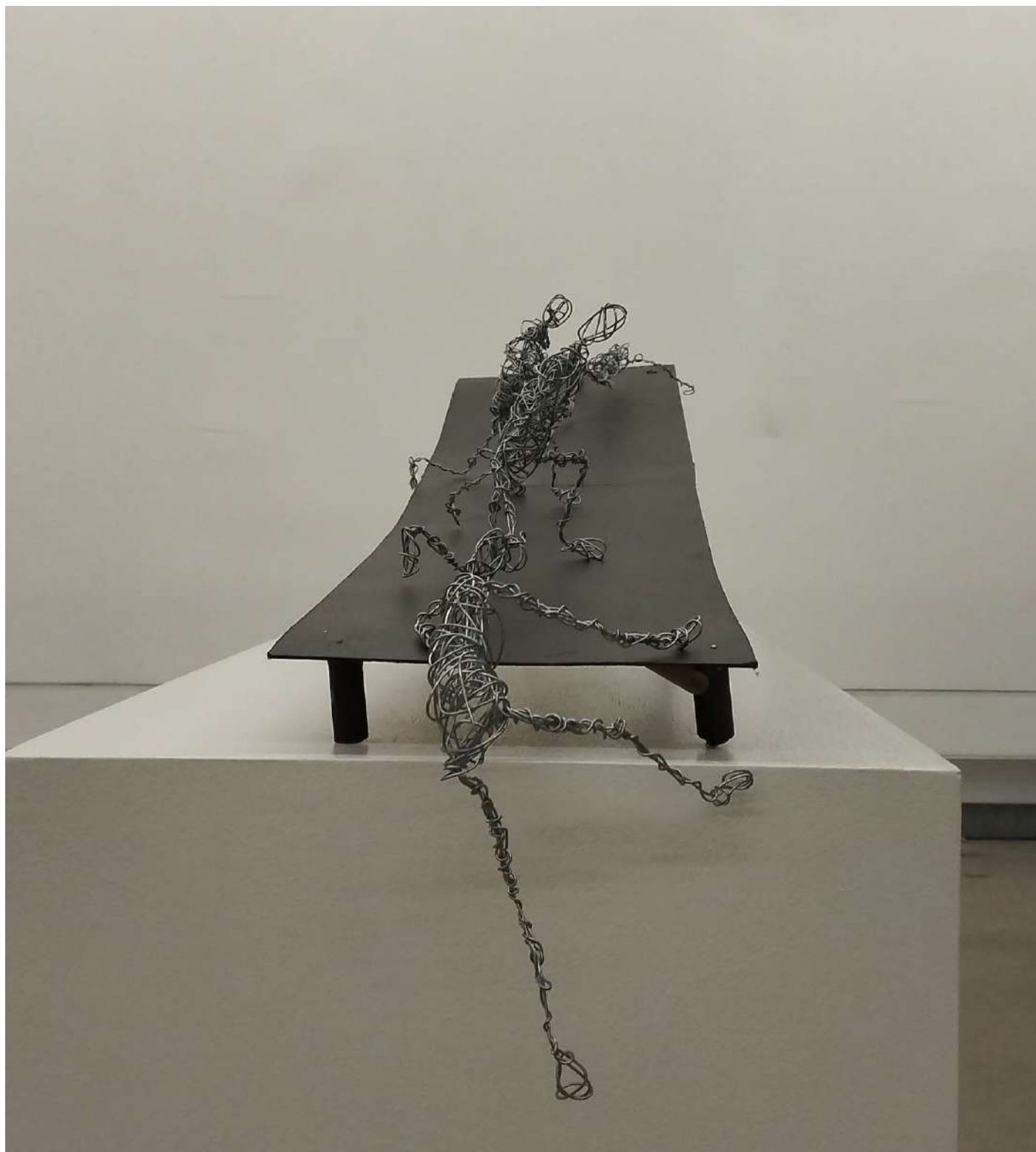


Taíssa Silva

Escultura em arame sobre cartão prensado

21cm x 75cm x 99cm

A vulnerabilidade pode ser definida como uma situação em que o meio físico está vulnerável às pressões humanas. Quando se consegue aceitar a vulnerabilidade, podemos descobrir benefícios emocionais importantes como uma força interna maior, contruir relacionamentos mais fortes e a autoaceitação. Infelizmente o ser humano cria barreiras relativamente aos próprios problemas e tem mais facilidade em aceitar os erros dos outros e dessa forma criamos uma capa para nos protegemos da ajuda do outro na resolução dos nossos problemas. É muito importante criar uma autoconfiança para que nos sintamos mais fortes e consigamos afastar toda essa negatividade presente nas nossas vidas. Devemos afastar-nos das pessoas que nos prejudicam, mas preocuparmos com as com as que zelam pelo nosso bem. Esta questão da vulnerabilidade está de certa forma interligada à questão da identidade já que a vulnerabilidade molda a identidade de cada um. Momentos de fragilidade (Vulnerabilidade) forçam a confrontação de aspetos relativos a nós mesmos. Se aceitarmos e valorizarmos as nossas vulnerabilidades estamos a promover um crescimento significativo, tanto pessoal como interpessoal, e começamos até a realmente aceitar ajuda de outros. Com a minha instalação o objetivo é retratar uma situação de vulnerabilidade em que a entreaajuda entre pessoas é necessária. Pessoas caem de abismos, e essas mesmas pessoas tentam resolver e auxiliar mesmo apesar dos riscos possíveis perante a situação. As pessoas que nos fazem reviver são mais importantes que as que fazem o contrário por isso devemos aceitar essa ajuda de quem nos provoca o bem aceitando assim as nossas vulnerabilidades de uma forma positiva a nosso favor. Ao receber este apoio as nossas capas e mecanismos de defesa relativos às pessoas deixam de ser necessários e muitas feridas podem até ser curadas e mais uma vez entra a questão da identidade, feridas desaparecem e caminhos felizes prevalecem.



Imaginação: Artes Visuais e Humanismo na era da Inteligência Artificial” – Márcia Esperança

É a inteligência artificial equiparável à mente humana? Arte é o resultado de técnica, prática, esforço e intenção. Todos os artistas trabalham com os fundamentos da criação da arte – pensamento, retórica, criação de narrativas e interpretação de factos e emoções. Arte é uma exploração do pensamento e condição humana, resultando num objeto com conteúdo sensorial intelectual: Qualia, que define a experiência subjetiva da vivência humana. A imaginação é o trunfo do artista, afastando-nos da mimésis da natureza a favor da interpretação. Cada ser humano tem uma consciência e experiência subjetiva. Na era moderna, onde a sociedade depende de imagens e símbolos, estes substituíram a experiência do real. Isto levanta questões sobre a existência das obras. O tempo e espaço de uma obra, desde a sua criação até à apreciação pelo público, é um elemento da sua aura. A degradação da aura tornou a arte acessível às massas, mas essa qualidade ganhou nova importância onde tudo é acessível instantaneamente. Cada obra é uma cápsula do tempo para o indivíduo que a criou e a sociedade que a gerou; é uma marca da experiência humana, intrínseca ao seu autor. É a inteligência artificial capaz de produzir arte? Modelos de IA generativa funcionam recorrendo a uma vasta base de dados catalogada pelo algoritmo. Quando o utilizador escreve um prompt, a máquina acessa esse catálogo e compila dados com características similares. Isto limita as IAs pelas bases de dados que as alimentam, ao contrário da mente humana. Sendo as IAs programadas por humanos, toda a sua existência está condicionada a essa programação. Mesmo que a máquina veja, sinta ou “pense” através de processos binários, a sua “experiência” não passa de uma simulação da realidade. Existem milhares de seres humanos com experiências e culturas diferentes, ao contrário das IAs generativas que necessitam dos dados criados por humanos. Imaginação e autenticidade importam – o ato de criar requer consciência, uma característica inerente ao ser humano. As IAs eliminam a complexidade e pluralidade do ser humano, convergindo os dados numa experiência singular. Identificámos o que faz da arte Arte e porque é que importa para o ser humano, e como as IAs são incapazes de reproduzir essa experiência, limitando-se a criar um pastiche visual. O primeiro problema trazido pelas IAs é a necessidade de vastas bases de dados, criadas de forma não ética. Mesmo retirando as preocupações éticas, as imagens e vídeos gerados por IA carecem de autenticidade. Ao utilizá-las, mesmo que o artista tenha uma visão, não está a criar uma nova obra recorrendo à sua própria imaginação e técnica – está a renegar as suas qualidades humanas entregando o processo a um algoritmo. É impossível desassociar esse processo da própria obra. O meu trabalho foca-se em mostrar como o processo artístico e humano é o que faz a arte ser arte. Pretendo explorar o processo mecânico e intelectual da criação artística. As IAs generativas são capazes de gerar qualquer tipo de imagem ou estilo, pelo que me restringi ao médium da pintura e a dois géneros intemporais: o retrato e a natureza morta. Através destes géneros, pretendo criar um trabalho que seja uma interpretação da realidade filtrada pela minha consciência.

Fiz a escolha deliberada de utilizar media físicos para ressaltar a imprevisibilidade do processo artístico e evitar a facilidade dos meios digitais. Peço ao público que introduza os prompts retrato e natureza morta no seu gerador de IA de preferência e reflita: Prefere o trabalho exposto, ou os resultados gerados por IA?



BErTO

Instalação Óleo, acrílico, colagem,
costura e papel machê

A instalação “entre 3 momentos” retrata 3 quartos através de 3 espaços assinalados no chão com fita adesiva em volta das obras executadas em torno do conceito da instalação, sendo estas: Pinturas, esculturas e pertences pessoais. O artista tem desenvolvido trabalho na área da pintura, escultura e apontamentos na costura. Podemos verificar uma constante em cada espaço, que é a pintura. O artista insere a pintura nos 3 espaços intencionalmente para evocar um certo desejo e expressão em cada obra. Através das diferentes pinceladas entre tintas de óleo e tintas acrílicas, entre a escassez de opacidade e tratamento sobre a tela, o objetivo é transmitir uma certa liberdade e incerteza sobre os espaços que se encontram e contam uma história. O processo da instalação sofreu algumas alterações do início até ao seu fim. Como as emoções do artista, as obras integradas nesta instalação sofrem alterações emocionais e mudam de significado, originando assim novos significados e dificuldades na inserção e criação de um contexto coerente. O objetivo geral desta instalação é transmitir a mudança. Uma linha temporal, onde conseguimos visualizar uma história, tal como um histórico pessoal e vulnerável do artista. Em cada espaço temos um quarto. Um quarto que já foi de uma criança, de um adolescente e agora de um adulto. Cada quarto representa um lugar e um momento. Uma história inicial, uma história passada e uma história em desenvolvimento. Cada história é “contada” através da personalidade retratada no seu determinado espaço, podendo esta ser uma personalidade mais infantil, onde temos mais liberdade e inconsciência; uma mais solitária, onde temos mais angústia e dor ou então uma mais incerta, onde temos uma história por contar ou em desenvolvimento.

Com esta instalação o artista pretende partilhar uma história, onde simultaneamente temos uma descoberta pessoal e uma vulnerabilidade emocional, tal quase como todas ou quase todas as obras verificadas no histórico do artista.



Submisso

Hednezer Roma

Hednezer Roma

Acrílico sobre tela

60cm x 78cm

Como resultado da revolução tecnológica, progressivamente, máquinas e sistemas operativos em rede, baseados na IA (inteligência) artificial, têm acelerado a automatização da sociedade e da economia, levando a um gradual distanciamento de um saber fazer orgânico, cada vez mais separado de um saber fazer integral. Expectantes, assistimos a uma transformação galopante de modos de ser, de estar e de fazer coletivo, que muito têm contribuído para as alterações que temos vindo a presenciar nas sociedades contemporâneas, e com impactos a diferentes níveis, quer ao nível relacional e filosófico, quer ao nível económico-social, e ambiental, como também ao nível do ensino, da investigação científica, e da própria psicodinâmica do trabalho. Nesse sentido, e segundo esta abordagem, o trabalho artístico de Euclide Fernandes se, por um lado, se foca na vontade de partilhar e dar a conhecer a sua expressão artística (moldada que está pela revolução tecnológica em curso), por outro procura evidenciar, também, uma narrativa que coloca em luz um homem-máquina que, afetado pelo distanciamento do que lhe é natural, se vê a braços com uma crise de valores, e se sente necessidade de se (re) colocar numa posição de consciência e reflexão.



“Movimentos Líquidos” de Sonyka: Uma Imersão na Dinâmica Mística da Água “Movimentos Líquidos” de Sonyka explora a água como um elemento vital e místico. Cada quadro estuda como a luz e o movimento alteram a percepção da água, transformando-a em um espetáculo de cores e formas. Sonyka utiliza camadas de tinta a óleo para criar profundidade e movimento, com linhas fluidas e onduladas sugerindo o constante fluxo e refluxo das correntes. As paletas de cores, do azul profundo ao âmbar dourado, refletem a variedade de estados e humores da água. Cada tela é um mosaico de cores e formas que se entrelaçam e se dissolvem, criando uma experiência visual rica e multifacetada. O uso da luz e sombra dá vida às pinturas, fazendo com que cada ondulação e reflexo pareçam palpáveis e vibrantes.

A água torna-se um protagonista dinâmico e expressivo. Cada peça captura um momento singular no tempo, onde a água interage com elementos naturais e humanos, criando um diálogo visual entre o observador e o ambiente. Esta interação destaca nossa ligação intrínseca e muitas vezes esquecida com o mundo natural. A água, com seus movimentos e reflexos, funciona quase como uma metáfora para a vida humana, fluida, imprevisível e bela. Em cada tela, podemos ver não apenas a representação do elemento água, mas uma exploração artística de como percebemos e somos afetados por ele. Sonyka convida-nos a ver a água como um espelho de nossa própria existência, onde cada ondulação e cada movimento refletem nossas próprias experiências, emoções e memórias. Ao observar cada tela, os espectadores são convidados a contemplar suas próprias experiências e memórias relacionadas à água. Seja um oceano tranquilo que traz paz, um rio vigoroso que simboliza a força da vida, ou uma chuva serena que evoca tranquilidade, cada obra oferece um ponto de reflexão pessoal. Cada observador pode encontrar um reflexo não apenas da natureza, mas também de si mesmo nessas obras profundas e contemplativas. Esta exposição é um tributo à capacidade da arte de capturar a essência do palpável e do efêmero, encorajando uma apreciação mais profunda do nosso ambiente natural e das simples maravilhas que ele oferece. Sonyka nos lembra da beleza que reside nas coisas simples e cotidianas, como a água, e de como essas coisas podem ser fontes inesgotáveis de inspiração e reflexão. A série “Movimentos Líquidos” é uma celebração da água em todas as suas formas e estados. É um convite a mergulhar em sua complexidade, a admirar sua beleza e a reconhecer sua importância vital. Sonyka, com sua visão artística única, nos oferece uma nova maneira de ver e apreciar um dos elementos mais fundamentais da vida.

“Movimentos Líquidos” não é apenas uma série de pinturas sobre água. É uma meditação visual sobre a interconexão entre o ser humano e o mundo natural, uma exploração da beleza efêmera que nos cerca e uma celebração da arte como meio de compreender e apreciar a vida em todas as suas formas fluidas e mutáveis.



Even in eden flowers dry

Sofia Coelho

Sofia Coelho

Fotografia B&W sobre K-Line

14,8 x 21 x 0,5 cm

O projeto “even in eden flowers dry” acolhe a impermanência, a decadência e a passagem do tempo, de modo a causar o confronto da coexistência da vida com a mortalidade. Através da instalação de fotografia, é capturada a essência do legado da perda, tecendo uma narrativa da mudança inevitável que sombreia a nossa existência. Ao apresentar o equilíbrio entre a vida e a morte, é encorajada a contemplação das fragilidades e absurdidades da vida, assim como a reflexão sobre as complexidades da nossa relação com o mundo natural e as experiências significativas e partilhadas que definem este ciclo interligado. Apesar do reconhecimento coletivo da sua inevitabilidade e existirem maneiras diversificadas de lidar com o assunto, a dor e o inconformismo face à morte persistem. A morte é olhada como a fase final da vida e o processamento individual do ato de morrer não é devidamente valorizado. A mostra de fotografias resulta da possibilidade de interpretação subjetiva do tema como uma proposta de meditação sobre a vida e a morte. Nela sobressai a diversidade de expressões que variam entre a sua natureza (que pode ser pacífica), a sua dignidade, o seu valor e o seu carácter transformador ou simbólico. As lunárias secas são exemplificativas desse processo. Exibem uma textura de cetim branco, frágil e expressiva, que acentua a visibilidade da morte no seu processo de progressiva decomposição e gera emoções sobre a finitude.

Considerando que o morrer não é igual para todos e que a arte desempenha um papel transformador nas sociedades e nos indivíduos, pretende-se usá-la como meio de exploração do tema e de traduzir expressões da sua subjetividade.

Even in eden flowers dry



V.I.P. (Very Irresponsible People)

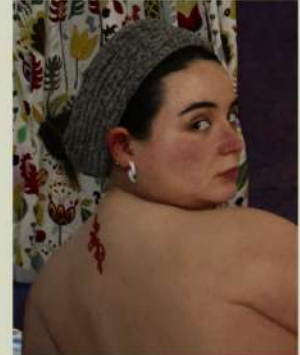
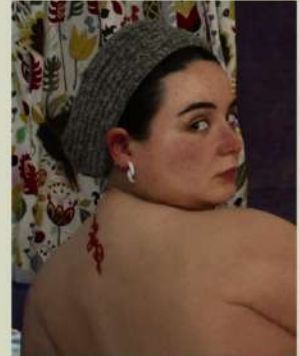
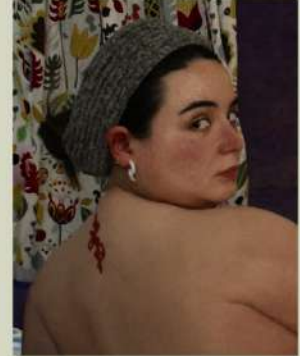
Rafaela Costa

Rafaela Costa

Pintura e desenho digital sobre fotografia
e colagem
150cm x 150cm

V.I.P. (Very Irresponsible People) é um trabalho que expõe alguns dos inúmeros problemas da sociedade e leva o público a refletir sobre os mesmos. Utilizando fotografia e colagem que é depois complementada com pintura digital V.I.P. (Very Irresponsible People) inspira-se em Cindy Sherman para criar um conjunto de imagens cheias de elementos e significado que, com a ajuda de pinturas clássicas poderosas (que são recriadas no trabalho mencionado), reforça esta necessidade de consciencialização dos nossos problemas enquanto sociedade atual e “moderna”

V.I.P. (Very Irresponsible People)

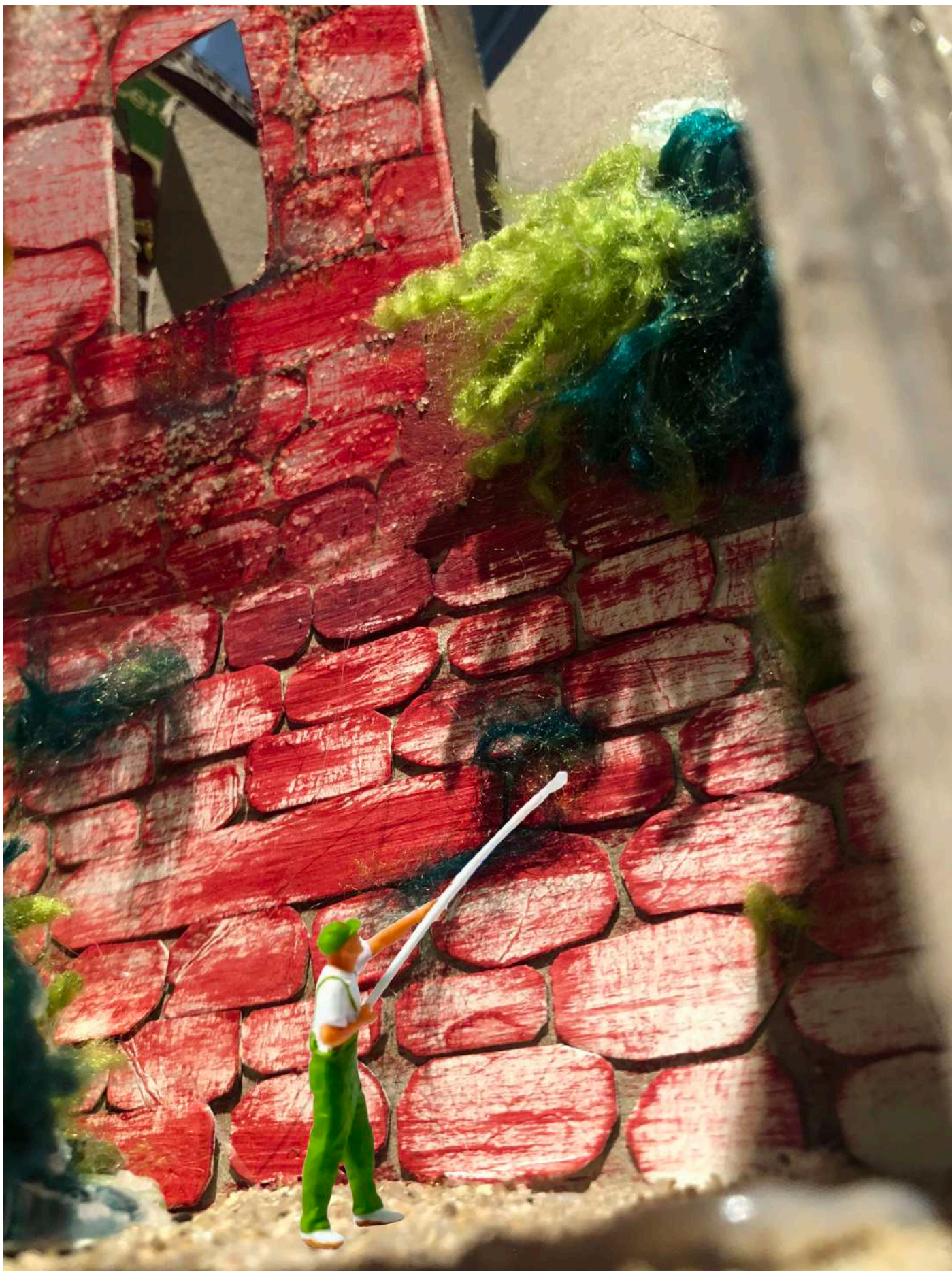


Ana Carapinha apresenta nesta exposição o seu projeto “Entre Ruínas”, dedicado à exploração de Montemor-o-Novo e os seus ambientes que tendem a incorporar ruínas. Este projeto nasceu com o intuito de reviver os espaços desgastados pelo tempo, utilizando fotografias de vários locais de Montemor na reconstrução das mesmas em maquetes, trazendo um novo sentimento ao espaço. Ao empregar materiais obtidos diretamente dos próprios ambientes retratados, como componentes inorgânicos e elementos naturais como casca de pinheiro, utilizada para representar caminhos e simular vegetação rasteira em torno das ruínas, e areia para recriar a textura do chão original, o trabalho oferece uma abordagem criativa e ilusória do espaço, revitalizando e preservando a memória das estruturas antigas.

“Entre Ruínas” desvenda o significado de ruína, caracterizado por estruturas fragmentadas, deterioradas ou desintegradas, que muitas vezes se interligam com a natureza. As ruínas têm o poder de nos transmitir emoções sensoriais que nos deslocam da nossa temporalidade atual, permitindo-nos vislumbrar possibilidades do que outrora já foi, e novos futuros e presentes. Caminhar por uma ruína pode ser um convite para nos perdermos nas nossas conceções de tempo. Mas o que faz de uma ruína uma ruína?

Tomo como referência o filósofo Walter Benjamin em “Teses sobre o Conceito de História”. Benjamin tinha uma visão de ruínas como alegoria, propondo uma abordagem fragmentada e dialética onde o passado não permanecia simplesmente uma série de eventos registados, mas sim símbolos que encapsulam e transmitem a passagem da vida humana e a inevitabilidade de mudança. As ruínas, apesar de serem frequentemente remetidas à perda, podem também representar o que poderia ter sido ou o que ainda estará para vir.

Este trabalho procura proporcionar uma imersão visual onde o passado e o presente se encontram, através da reconstrução em maquetes dos espaços em ruína, preservando a estrutura e incorporando pequenos novos espaços. O espectador é levado à ilusão do que poderá ser, em contraste com as fotografias nas quais as maquetes foram baseadas.



O meu quarto era escuro e frio

João Vidinha

João Vidinha

Acrílico sobre tela
Dimensões variadas

“O Meu Quarto Era Escuro e Frio” é uma exploração profunda e pessoal da depressão, refletindo a minha jornada pessoal através desta condição. Esta série de autorretratos, pintado com acrílico sobre tela de algodão, convida o espectador a entrar um espaço íntimo e solitário — o quarto — que é metaforicamente retratado como um estado de espírito, um refúgio tanto de segurança quanto de isolamento. Inspirada por intensas experiências pessoais de isolamento e introspeção, estas pinturas buscam capturar a essência da depressão como foi vivenciada dentro de quatro paredes que, metaforicamente, parecem fechar-se cada vez mais, aprisionando emoções e pensamentos. A escolha deliberada de tons de preto e branco não apenas intensifica a sensação de frieza e desolação, mas também serve para dar ênfase a qualquer distração cromática, focando a atenção no jogo de luz e sombra que simboliza as flutuações entre clareza e obscuridade mental. Cada autorretrato serve como uma janela para a alma, onde a presença física do artista em cada obra oferece um olhar cru e sem filtros sobre o impacto emocional e psicológico da depressão. As expressões faciais, posturas e o ambiente circundante são capturados com uma autenticidade que busca cativar o espectador numa conversa silenciosa, sobre a realidade da doença mental. As obras são realizadas com tinta acrílica sobre tela de algodão, uma escolha que não é apenas prática, mas profundamente simbólica. O algodão, com sua textura natural e capacidade de absorver e reter a tinta, permite uma exploração rica de texturas e sombras, cada pincelada adicionando profundidade e emoção à imagem final. A técnica do acrílico, conhecida pela sua versatilidade e rapidez de secagem, foi escolhida especificamente pela sua capacidade de capturar contrastes intensos e detalhes finos, essenciais para expressar os temas de luz e escuridão. Esta série não é apenas uma manifestação artística; é um convite à empatia, um pedido silencioso para que se reconheça e compreenda as profundezas escuras que muitos enfrentam sozinhos.

“O Meu Quarto Era Escuro e Frio” desafia os visitantes a confrontar as suas próprias sombras interiores, oferecendo uma experiência que é ao mesmo tempo perturbadora e esclarecedora.

O meu quarto era escuro e frio



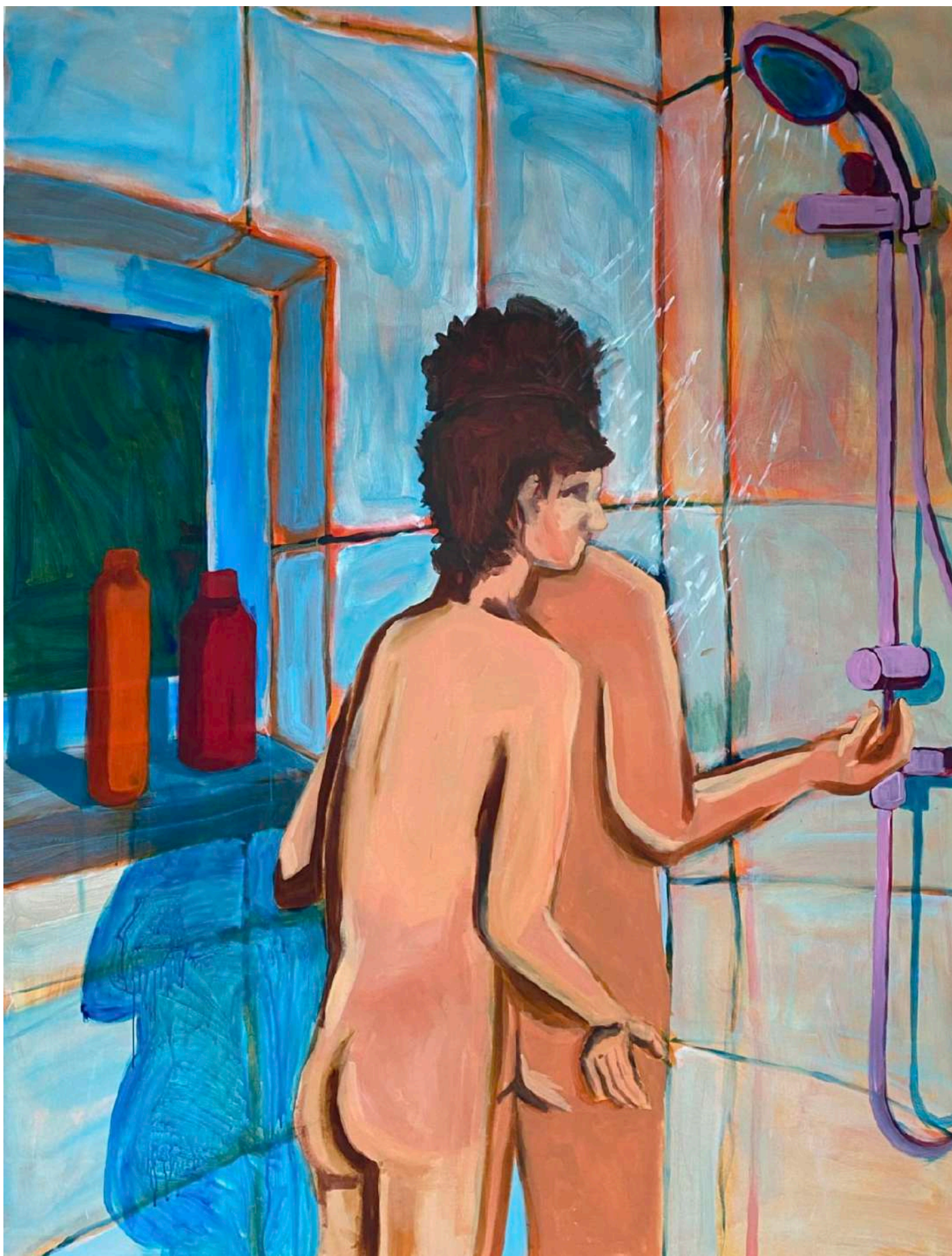
Entre os teus lábios

João Cruz

João Cruz

Acrílico sobre tela
Dimensões variadas

Esta pintura é retirada de uma série em acrílico sobre tela realizada por João Cruz ao longo do seu último semestre da licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia. Toda a série inclui diferentes cenários da vida quotidiana de um casal homossexual, abordando questões de intimidade e sexualidade o autor explora também as características plásticas e pictóricas da representação do espaço em que estas figuras se encaixam. Sendo estas pinturas autorrepresentativas o artista abre as portas para a sua vida pessoal de forma livre e sem tabus, no entanto esta obra não tem a pretensão de se referir unicamente ao artista, mas sim a todas as formas de relações LGBT e mostrar o lado íntimo dessas mesmas. Inspirado pelo trabalho de David Hockney, a representação destes corpos LGBT, que ainda pouco são representados, em situações de romance e intimidade cria uma iconografia dentro da comunidade que fala aos indivíduos que nela pertencem. O ser queer não é unicamente ligado à sexualidade, mas é uma forma como vemos o mundo, e através destas representações de intimidade e sensualidade, o pintor representa pictoricamente o espaço em que as figuras se inserem com cores pastel contrastando com cores fortes de alguns elementos pontuais criando uma dicotomia entre a intimidade, a calma, o amor, e a paixão, a sensualidade e o sexo.



Exposição realizada na Cisterna do Colégio do Espírito Santo,
Colégio dos Leões e Feira de S. João em Évora em Junho de 2024.

Supervisão das obras e coordenação geral das exposições a
cargo dos docentes de Projetos de Artes Plásticas e Multimédia da
Licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia da Universidade de Évora:

Filipe Rocha da Silva
Paula Reais Pinto
Vítor Gomes
André Sier

APOIO CURATORIAL

Francisca Reis
Duarte Alho

CATÁLOGO

COORDENAÇÃO

Filipe Rocha da Silva

APOIO TÉCNICO
Sílvio Lopes
Vanda Sim Sim
Teresa Maluenga

EDIÇÃO

Duarte Alho
Francisca Reis

APOIO ADMINISTRATIVO

Ângela Branquinho
Rosalina Ramos

DESIGN

Duarte Alho

SUPERVISÃO

Manuel Catita

TEXTO INTRODUTÓRIO

Filipe Rocha da Silva

INTERLOCUTORA
POR PARTE DA CÂMARA
MUNICIPAL DE ÉVORA

TEXTOS SOBRE AS OBRAS

Finalistas
com revisão
Ana Nolasco
Filipe Rocha da Silva

Maria Luísa Policarpo
(Divisão da Juventude e Desporto)

FOTOGRAFIA

Teresa Maluenga
Finalistas

MATERIAIS
DE COMUNICAÇÃO

Duarte Alho

acerto