

ARTES VISUAIS EM SÃO VICENTE



Artes Visuais em São Vicente

Esta exposição está sustentada em muitas conversas com os artistas-alunos realizadas no último ano lectivo. As questões que foram surgindo desses diálogos parecem captar este momento da história em que muitas indagações permeiam as ciências, as artes e os mitos de nosso tempo.

Como está a mudar a definição do humano? Quais são as nossas responsabilidades para com o planeta, outras pessoas, outras formas de vida e de arte? Estas são algumas das questões norteadoras desta exposição, que se concentra em três áreas das artes visuais: a pintura, a escultura e a multimédia. Podemos ver a representação dos corpos e as suas metamorfoses; a relação entre indivíduos e as tecnologias; a conexão entre os corpos. No trabalho de Carolina Mendonça sob o título “Plantas Eróticas”, a artista trabalha sobre o erotismo; criou “plantas eróticas” semelhantes a brinquedos sexuais, que teriam funções próprias e formas aleatórias e diversificadas. Na artista Carlota Marques o seu projeto foca-se na imagem da pastilha elástica: a ideia de trabalhar pastilha enquanto matéria artística surgiu ao constatar que o cabelo fica preso em pastilha e não é possível retirá-lo. Como Carlota Marques escreve: A arte é algo supérfluo do ponto de vista das necessidades básicas de um ser. Não comemos arte, a arte não cura doenças, no entanto consumimos arte, gastamos dinheiro nela e trabalhamos no sentido de a criar, apenas pelo prazer e pela satisfação. O artista Pedro Feio apresenta “Mikado” com base num conjunto de varetas de cores diferentes; “Mikado” desafia a destreza manual dos jogadores/espectadores: o objetivo é retirar as varetas uma a uma, sem mover ou tocar nas restantes, metáfora formal e estética das relações humanas contemporâneas. Sob a pressão cada vez mais invasiva da tecnologia, as fronteiras entre corpos e objetos foram totalmente transformadas, provocando profundas mutações que remapearam subjetividades, mapas, hierarquias e anatomias nas artes visuais.

Em João Laranjo no projeto “Wasteds” podemos ver seis personagens modelados no Blender, com os respetivos cenários históricos e o resgate do formato dos antigos Tazos colecionáveis, praticamente inexistentes nos dias de hoje. Uma vez que a ideia original consistia em criar figuras de ação ou brinquedos, a adaptação para um “tazo ampliado” surge como solução de progresso neste projeto futuramente com a adição de novos personagens à série. A artista Joana Cruz no seu trabalho elegeu a parte plástica (escultura, pintura e ilustração) para criar um jogo de tabuleiro baseado

num dos seus jogos favoritos, o “Cluedo”. Para a sua execução, usufruí da mesma estratégia que o original alterando as suas categorias e o próprio tema. Ao passo que no jogo original, existem assassinos, armas e salas, na versão que a artista criou decidiui criar personagens, memórias e reações. A partir das memórias da artista para a execução deste jogo podemos compartilhar as nossas próprias memórias.

Hoje, o mundo parece dramaticamente dividido entre o otimismo tecnológico – que promete que o ser humano pode ser infinitamente aperfeiçoado através da ciência – e o pavor de uma completa aquisição por máquinas via automação e inteligência artificial. Nos trabalhos das artistas Victoria Santos e Matilde Ramos podemos observar estas temáticas; na primeira artista podemos observar que a sua arte segue uma vertente surrealista tecnológica, de pendor fantasioso, mas ao mesmo tempo a sua obra pretende fazer o observador identificar-se com situações reais a partir da linguagem da animação; a sua curta Bobo pode ser a representação de uma certa geração; na segunda artista com o seu trabalho “Falsa Tranquilidade” pretende representar uma casa de um artista, que teve de sair de casa de repente. Cada divisão tem “palpites” do que aconteceu para isto ter acontecido, e a sua relação com a sua família. A casa está submersa em água, no entanto, parece uma situação calma, representando a falsa tranquilidade. A obra foi feita em modelação 3D e pode ser uma metáfora para os tempos que vivemos, na pandemia de Covid-19, que nos obrigou ainda mais a nos separar e enclausurou grande parte da interação humana atrás dos ecrãs dos dispositivos eletrônicos.

No trabalho de Catarina Custódio “Glitch” podemos observar a influência da Pixel Art e da premissa de que tudo pode ser padronizado. Foi a partir da pixelização de fotografias digitais que surgiram padrões que mais tarde serviram de guia e inspiração para a artista realizar esta peça. É utilizada a técnica de meio ponto, muito semelhante ao ponto cruz, sobre malha plástica, utilizando lã sintética de mais de 20 cores.

A pressão da tecnologia, o aumento das tensões sociais, a eclosão da pandemia, a guerra e a ameaça iminente de desastre ambiental, lembram-nos todos os dias que, como corpos mortais, não somos invencíveis nem auto-suficientes, mas sim parte de uma teia simbiótica de interdependências que nos unem uns aos outros, a outras espécies e ao planeta como um todo. O artista Miguel Madeira, no seu trabalho pictórico, passa muito por retratar este lado mais obscuro da vida, como se estivesse a desconstruir

cada um de nós, levando-nos ao estado mais cru, tanto emocional como fisicamente. Na obra de Margarida Romão “Musgo”, consistiu em criar uma forma imaginária através da união de dois seres orgânicos, diferentes e semelhantes só na forma orgânica, ou seja, o musgo tem um percurso de vida muito diferente do coral. Apesar de um ser terrestre e o outro ser marítimo, têm uma forma orgânica semelhante. A artista escolheu esta técnica, porque conseguiu realizar uma forma simplificada do musgo, com as lãs, utilizou cores vivas semelhantes à dos corais, com uma técnica que consegue reproduzir o relevo natural, numa referência artística às questões ambientais contemporâneas.

Finalmente em versão de vídeo party, temos a “performance” de Mafalda Ponte, com a intervenção de um videomapping que foi mapeado para a exposição de Finalistas de Artes Plásticas e Multimédia realizada em julho.

Vitor Gomes

Professor Auxiliar PhD Art Sciences

Director do DAVD/UÉ

Director de curso da Licenciatura de Artes Plásticas e Multimédia/UÉ

Carolina Mendonça

Este projeto surgiu numa conversa sobre fotografia erótica e como, normalmente, as pessoas têm tendência a olhar para o erotismo. Quis criar plantas eróticas semelhantes a brinquedos sexuais, que teriam funções próprias e formas aleatórias e diversificadas.

Comecei por construir montagens apoiadas numa estética meio retro e brinquei com a disposição das formas em várias montagens, e com as cores. De seguida resolvi construir pufs, tendo em conta as plantas e eróticas que criei, reproduzindo-as em tecido de veludo, usando espuma para enchimento. A função dos pufs é despertar a curiosidade as pessoas quererem tocar e saber o que são e para que servem.

O jardim os prazeres seria a instalação fundindo estas duas obras, interligadas através da curiosidade que fazem surgir nos espetadores Ilustrando este conceito, estão expostos dois dos pufs então concebidos.



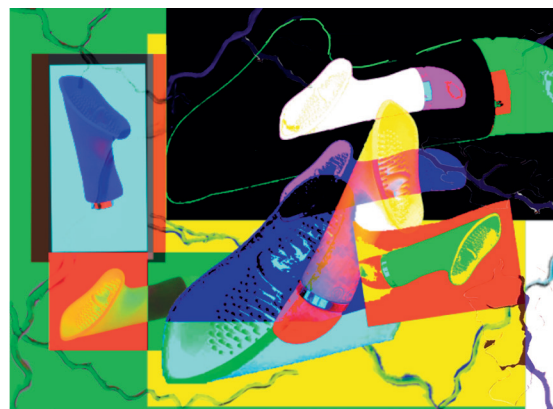
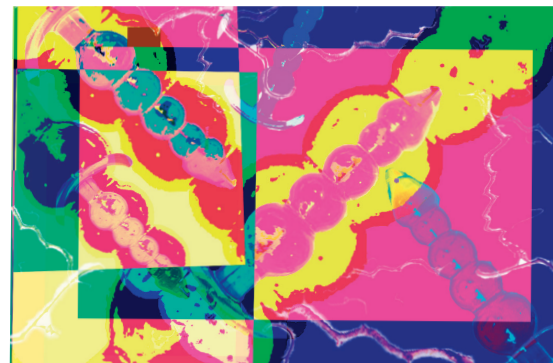
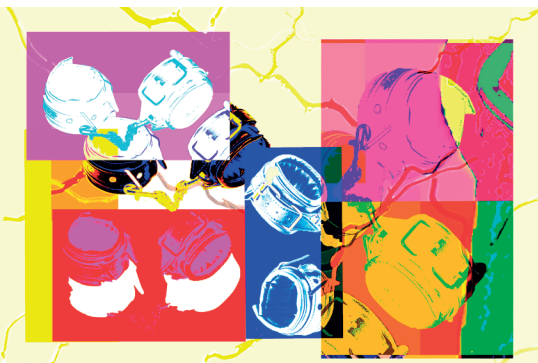
Título: Estudos para Jardim dos Prazeres

Técnica: Pinturas a Acrílico

Escultura de veludo com espuma de enchimento.

Dimensões: Variáveis.

Ano: 2021/22



Carlota Bonito

Carlota Bonito é artista plástica licenciada em Artes Plásticas e Multimédia pela Universidade de Évora. Explora maioritariamente quatro áreas, escultura, instalação, performance e videoarte. O seu trabalho tem-se guiado principalmente pela curiosidade/vontade de trabalhar um material específico e a sua plasticidade. Mais do que os temas abordados, não obstante, existe sempre a preocupação de fazer com que o seu trabalho seja pertinente tendo em conta a atualidade, fazendo com que se enquadre dentro da arte contemporânea.

Este projeto foca-se na imagem da pastilha elástica: a ideia de trabalhar pastilha enquanto matéria surgiu ao constatar que o cabelo fica preso em pastilha e não é possível retirá-lo.

Ao refletir sobre a função da pastilha acabei por chegar à conclusão de que a pastilha elástica é o único alimento que o ser humano come, mas não engole nem digere. É consumido unicamente pelo prazer e satisfação, o que se assemelha ao consumo da arte.

A arte é algo supérfluo do ponto de vista das necessidades básicas de um ser. Não comemos arte, a arte não cura doenças, no entanto consumimos arte, gastamos dinheiro nela e trabalhamos no sentido de a criar, apenas pelo prazer e pela satisfação.

Por outro lado, estão sempre presentes estas realidades do consumo exacerbado e a indiferença perante o mesmo, havendo o retrato da sociedade do “quero, posso e mando”.

A imagem por detrás da performance é o estereotipo da mulher sentada no salão de beleza ou cabeleireiro, de perna cruzada enquanto lhe tratam do cabelo. Está, claramente, a mascar a sua pastilha de boca aberta e a bisbilhotar; a imagem perfeita da indiferença e superficialidade.

Título: Performance Pastilha

Duração: 28:36 min.

Ano: 2022

Título: Cabelo

Técnica: Assemblage,

Dimensões: 150 x 60 x 60

Ano: 2021

Título: Bubblegum

Material: Pastilha Elástica e peruca

Dimensões: 90 x 70 cm

Ano: 2021

Título: Elastic Girl

Material: Latex

Dimensões: 186 x 64 x 30 cm

Ano: 2021/22



Catarina Custódio

Catarina Custódio tem 25 anos, é natural de Setúbal mas divide o seu tempo entre o Sado e Évora, onde atualmente estuda Artes Plásticas e Multimédia. Enquanto artista plástica, tem como influência a arte têxtil mais tradicional, nunca desligando da forte ligação com a ilustração. Inicialmente mais focada na área do desenho e ilustração digital, desenvolveu projetos pessoais nessa área, tendo colaborado com algumas marcas como Pousadas da Juventude ou Cartão Jovem. Neste momento, desenvolve trabalho na área têxtil, conciliando práticas mais tradicionais, como a tapeçaria, o crochet, o ponto russo e o ponto cruz, com a ilustração, pretendendo trazê-las para o mundo artístico, preservando a sua tradicionalidade e elevando-as a um nível mais conceptual.

Glitch surge sob a influência da Pixel Art e da premissa de que tudo pode ser padronizado. Foi a partir da pixelização de fotografias digitais que surgiram padrões, que mais tarde serviram de guia e inspiração para esta peça. É utilizada a técnica de meio ponto, muito semelhante ao ponto cruz, sobre malha plástica, utilizando lã sintética de mais de 20 cores. É uma peça inacabada, ou seja, está em constante construção, podendo ser acrescentada ou reduzida e exposta de inúmeras maneiras diferentes.

Título: Glitch

Dimensões: 102 cm x 92 cm (aprox.)

Materiais: Lã sintética s/ malha quadrada

Ano: 2022



Joana Cruz

O meu nome é Joana Cruz e tenho atualmente 21 anos. Estudei Artes na Escola Secundária, e em 2019 entrei no curso de Artes Plásticas e Multimédia da Universidade de Évora com o objetivo de desenvolver a minha capacidade criativa e artística e adquirir novos conhecimentos tanto na área Multimédia como na Arte Plástica.

Ao longo destes anos tenho trabalhado sobre estas duas áreas artísticas, criando projetos, umas vezes através da pintura e escultura e outras optando por explorar a área Multimédia e trabalhos digitais.

“Lembro-me”

Este jogo de tabuleiro “foi criado com base no “Cluedo” (o meu jogo favorito). Nele tentei estabelecer uma ligação entre a memória e o seu reflexo, fazendo do tabuleiro um rio ou mar, originando um reflexo das memórias (“divisões”) que se encontram no mesmo.





Título: Lembro-me

Materiais: Tabuleiro quadrangular 50 x 50 cm em madeira; 17 Cartões de balsa 8,5 x 12 cm de memórias e personagens; 2 dados de tamanhos diferentes; 5 peças relativas a reações emocionais em massa de moldar.

Vídeo: Teaser para o jogo de Tabuleiro
Duração: 3,38 min.

Ano: 2022

Mafalda Ponte

Este projeto de final de semestre da disciplina de Projetos em Artes Plásticas e Multimédia, teve o intuito de representar aquilo que fui aprendendo e gostando ao longo dos meus três anos de licenciatura na Universidade de Évora.

O meu projeto consiste na sincronização audiovisual através do videomapping e com o vislumbre do psicadélico. É modulado conforme as audiências e brevemente será de contacto direto com os espectadores.

Entretanto faço parte da minha própria empresa Eyes In Art, onde faço também outro tipo de trabalhos.

Na minha exposição irei adicionar o estilo de música no qual faço o videomapping e como sempre irei fazer barulho e marcar a diferença. Dar a conhecer ao público que tudo é arte e faz parte da nossa cultura enquanto Ser Humano e enquanto o Eu Interior.

Nesta breve memória descritiva agradeço a todos os que me apoiaram principalmente aos meus professores que viram potencial em mim e convidaram-me para participar nesta exposição.

Um enorme obrigada.

Eyes In Art- Mafalda Ponte



Margarida Romão

Nunca tinha utilizado espátula numa tela nem criado algo com relevo. Olhei para o meu quintal após um dia de tempestade e reparei em pequenos musgos amarelos e cinzentos que se agarram a muros e a telhas, assemelhando-se a corais, os quais hoje em dia estão a sofrer com as alterações climáticas. Os líquenes são fungos liquenizados, ou seja, são fungos que vivem em simbiose com um organismo fotossintético (alga ou cianobactéria). Esta associação permite que o líquen consiga sobreviver em condições ambientais, e habitats, em que os parceiros isolados não conseguiriam, dando-lhes uma grande resistência e longevidade. O fungo recebe nutrientes produzidos através da fotossíntese pelo fotobionte e o fotobionte recebe protecção contra a radiação e dessecação. Assim, podem ser encontrados a crescer em praticamente todo o lado, desde os trópicos aos pólos, em todo o tipo de substratos (árvores, arbustos, musgos, rochas, solo, carapaça de insetos, substratos artificiais, etc).
Musgos Utilizados: Líquen Parmelia verde (*Flavoparmelia caperata*); Líquen-dos-telhados (*Xanthoria parietina*):

Lembrei-me do ponto de fada, numa tapeçaria que vira no chão, tal como os musgos. Com esta técnica consegui obter uma textura muito orgânica, como um apalpar semelhante aos musgos. Representei várias formas, abstratas ou mesmo simplificadas, do musgo que tinha no chão do meu quintal. Para esta técnica primeiro desenha-se diretamente na serapilheira já esticada no estirador e a partir daí é só preencher com o ponto de fada do lar. Relacionei os musgos com os corais, semelhantes nas suas formas.

Autor: Margarida Romão

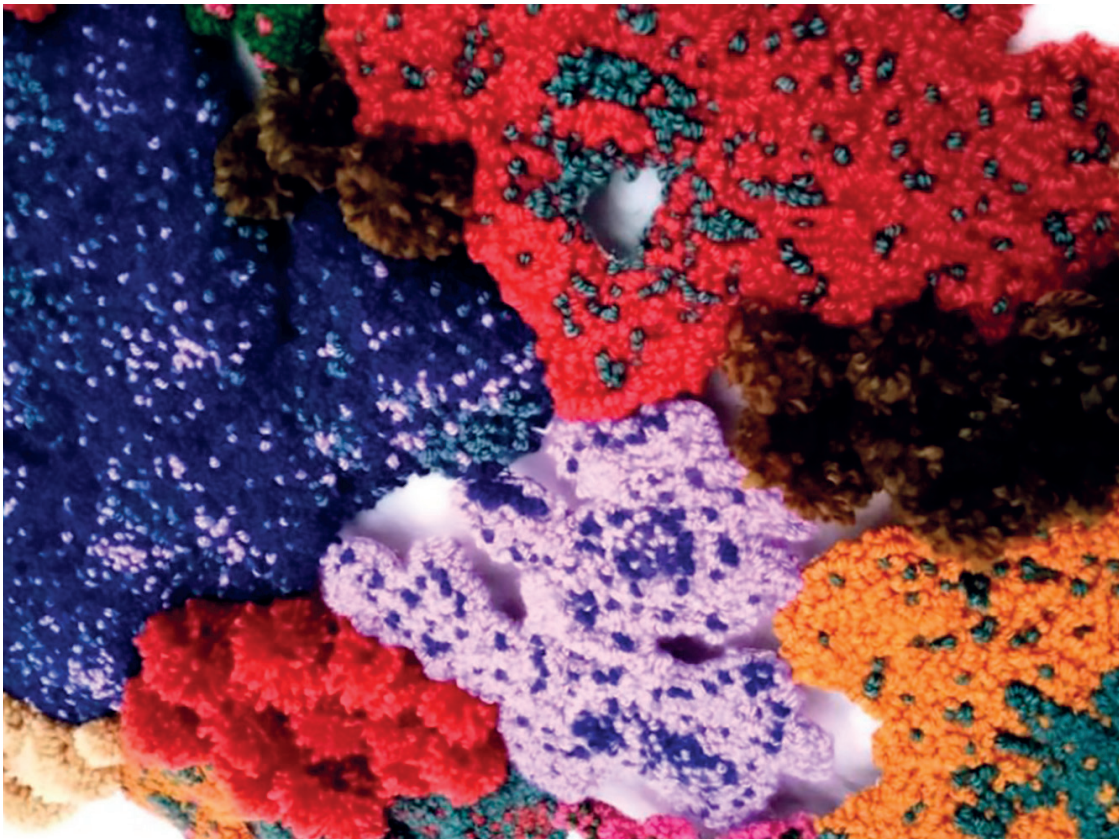
Título: *Corallium musco*

Dimensões: 70x50 cm

Técnica: Bordado em lâ ponto fada do lar, sobre serapilheira esticada em bastidores, cola branca.

Ano: 2022





Matilde Ramos

Nasci em Cascais, 2001 mas cresci numa aldeia em Mafra, chamada Boco. Tendo um pai artista, desde pequena que estou interessada no mundo da arte. Interesse-me bastante pela ilustração e da animação, procurando sempre nas minhas obras narrar uma história. Neste momento terminei a minha licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia na Universidade de Évora.

Falsa Tranquilidade pretende representar uma casa de um artista, que teve de sair de repente. Cada divisão tem dicas do que aconteceu para isto ter ocorrido e sobre a sua relação com a sua família. A casa está submersa em água, no entanto a situação parece calma, representando uma falsa tranquilidade. A obra foi feita em modelação 3D, cada objeto feito por mim.

Titulo: Falsa Tranquilidade
Técnica: Video, modelação 3D
Duração:
Ano: 2022





Miguel Madeira

Nasceu em 1997, desde muito cedo teve um forte interesse pelo desenho, entrando em artes no secundário e seguindo o mesmo caminho mais tarde em Artes Plásticas e Multimédia na Universidade de Évora.

Curso concluído em 2022, embarca numa nova aventura pelo design, mas nunca deixando a paixão pela pintura para trás.

O seu trabalho passa muito por retratar o lado mais obscuro da vida como se estivesse a desconstruir cada um de nós, levando-nos ao estado mais cru, tanto emocional como fisicamente. Procura assim criar uma ligação entre a pintura e quem a observa.

Titulo: Desilusão

Técnica; Acrílico sobre pano cru

Dimensões: 90 x 60 cm

Ano: 2022





Pedro Feio

Gosto de pensar em mim como um engenheiro, estético ou conceptual. Digo engenheiro, porque no meu cartão de débito está escrito: Eng. Pedro Henrique Almeida.

Com base num conjunto de varetas de cores diferentes, o Mikado desafia a destreza manual dos jogadores: o objetivo é retirar as varetas uma a uma, sem mover ou tocar nas restantes.

Regras:

1-Um jogador pega nos pauzinhos na vertical, com uma mão e deixa-os cair sobre a mesa.

2-O jogador seguinte, tenta retirar os que conseguir sem mover os outros pauzinhos. Se mover algum perde a vez.

3-No final da partida conta-se a pontuação de cada jogador.

O jogo contém:

12 peças verdes;

12 peças vermelhas;

5 peças azuis;

5 peças amarelas;

Título: Mikado

Dimensões: 260x4x2 cm

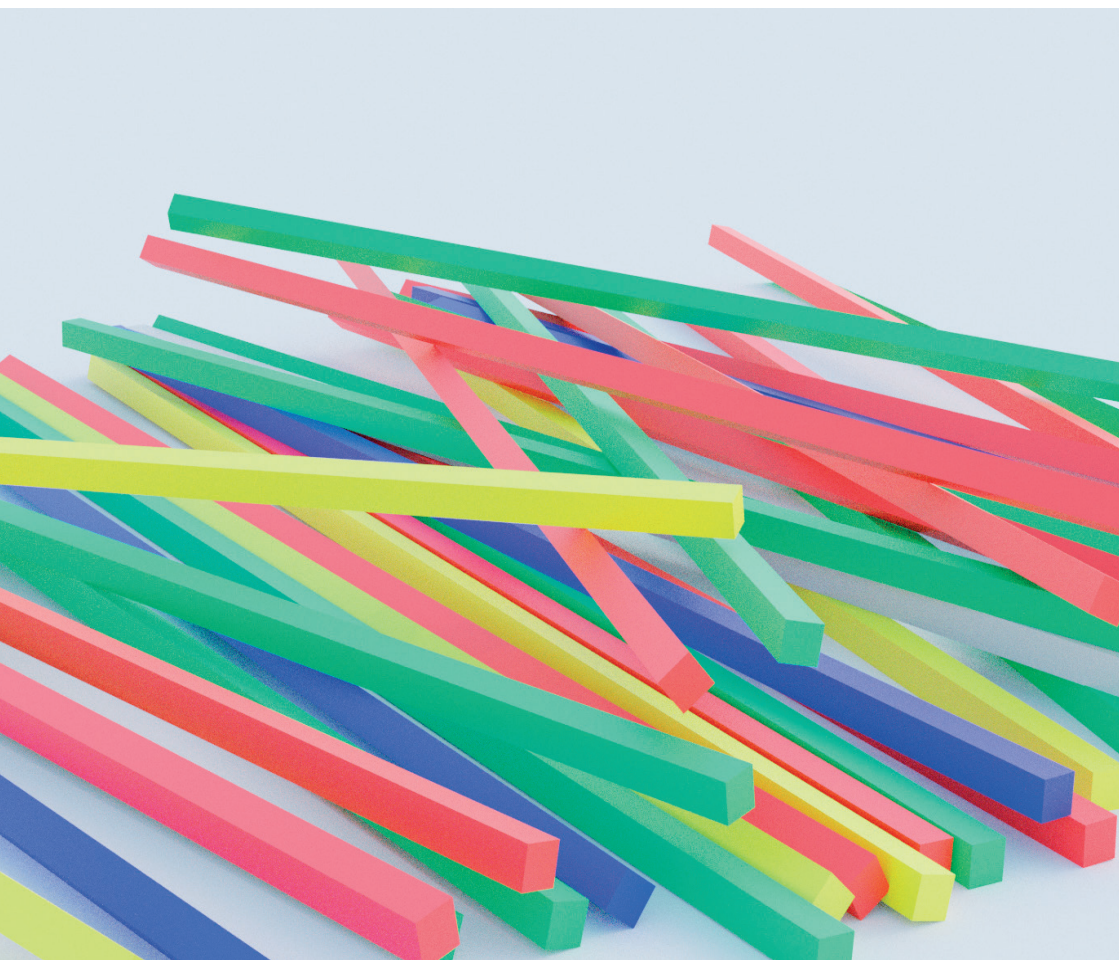
Materiais: Peças de madeira pintada

Ano: 2022



Estudo/simulação digital para Mikado

Ano: 2022



Vitória Santos

Vitória Santos, 21 anos, nasceu e foi criada em Portimão, e recentemente licenciou-se em Artes Plásticas e Multimédia na Universidade de Évora.

Desde pequena que se interessou pelo mundo da arte e a partir daí seguiu esse caminho, com foco no desenho e pintura.

Agora, trabalha com ilustração e animação, e busca experimentar o uso de materiais tradicionais junto com media digitais.

A sua arte segue uma vertente surrealista, de pendor fantasioso e imaginário, mas ao mesmo tempo a sua obra pretende fazer o observador identificar-se com situações reais.

Bobo

Este projeto junta a ilustração tradicional com a animação 2d, sendo os cenários pintados em aquarela e personagens animadas digitalmente no programa Krita.

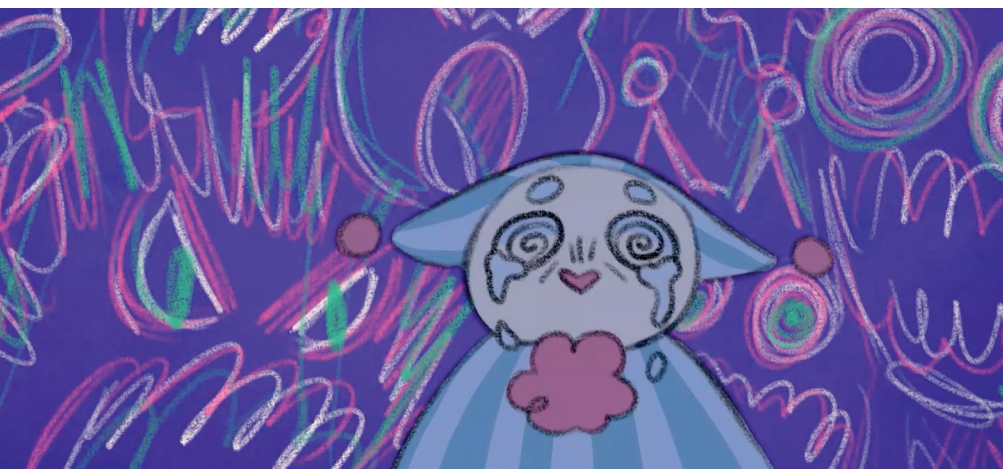
A história fala sobre Bobo, um gato, que se estreia no circo exposto na alegre feira popular da cidade e, no momento que sobe ao palco, entra em pânico e foge, percorrendo a feira toda e causando desacatos por onde passa.

Título: Bobo

Técnica: Vídeo, Animação digital 2d a partir de pintura a aquarela.

Duração: 02.30 min.

Ano: 2022





Shuckle

Artista em formação e finalista na Escola de Artes da Universidade de Évora, fortemente inspirado pela estética dos Cartoons e Ilustração.

O meu trabalho varia, tanto dentro do ramo das Artes Visuais como da Multimédia, tendo recentemente ganho maior à vontade com esta última vertente, que me levou a explorar novos caminhos como o da Modelação 3D e investir em novos projetos. Criativo e imaginativo, muitas das minhas ideias têm origem em artistas de vanguarda, da atualidade e Ficção.

O projeto “Wasteds” consiste em 6 personagens modelados no Blender, os respetivos cenários históricos e o resgate do formato dos antigos Tazos colecionáveis, praticamente inexistentes nos dias de hoje. Uma vez que a ideia original consistia em criar figuras de ação ou brinquedos, a adaptação para um “tazo ampliado” surge como solução de progresso neste projeto ,futuramente, com a adição de novos personagens à série.

O Tazo é um objeto geralmente pequeno com cerca de 4 cm ou pouco mais, fácil de se perder e a moldura geralmente é uma estrutura frágil, onde se guardam retratos ou certos tipos de obra de arte. Com base nesta análise criei estes “MegaTazos” que se tratam de molduras duplas resistentes que não se perdem com tanta facilidade.

Titulo: Wasteds

1º fila: Paraliced, frente e verso; 2º fila: Meltbones, frente e verso;

3º fila: Hambite. frente e verso; 4º fila: Butter Brain, frente e verso;

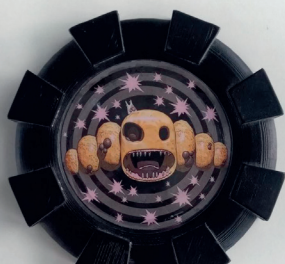
5º fila: Big Nasty, frente e verso; 6º fila: DunkSkull, frente e verso

Técnica: Impressão 3D PLA, tinta Spray,

Dimensões: 16,5 cm de diâmetro X 1,5 cm espessura

Ano: 2022





10 anos de artes na UE, em São Vicente (Antigos Alunos e Máquinas Gráficas)

As artes, quando aplicadas, nas suas várias manifestações, investigam e exploram regiões novas, desconhecidas mas redentoras, actualizam, nos artefactos que são capazes de regressar de lá e que as cartografam.

Produzem cultura, assinalam novas paragens visitáveis aos demais.

Incentivam o turismo, a economia, as ciências e a filosofia, procuram dar conta de tudo aquilo que o humano pode ser, ver, ouvir, sentir, tornam-se motivo agradável de conversas imprevistas, criam comunidades, alteram modos de ser, algumas oferecem (des)confortos notáveis, mostrando-nos sempre que há algo infinitamente maior (ou mais pequeno) no de lá, que nos transcende. Nestes já 10 anos tenho tido a oportunidade de ajudar a contribuir para treinar estes importantes malabarismos circenses, que requerem acrobacias mentais e físicas, destreza em ferramentas, em artes tecnológicas e electrónicas, bem como nas demais tradicionais, essenciais para a formação destes eventuais expedidores e agrimensores de regiões estéticas, que precisam de aprender a brincar e jogar com as ferramentas que souberem utilizar.

A par dos trabalhos seleccionados dos finalistas deste ano letivo anterior 21/22, instalados com mérito na Igreja de S. Vicente em Évora, sendo que muitos esboçam já esquiços e mesmo dioramas ímpares de locais interessantes, os computadores que apresentam os trabalhos de Antigos Alunos e das Máquinas Gráficas exibem momentos continuados de exploração artística em trabalhos que procuram escapar das amarras do tempo e do espaço, oferecendo cronologias próprias e locais que podem ser interativos e participativos.

Os Antigos Alunos encontram-se aqui simbolicamente representados num vídeo de 2015 (Arte Electrónica nos Leões: experiências e projetos de alunos <https://www.youtube.com/watch?v=anF3akGV8V4>), e noutro de 2020 (Beyond Covid 19 – Processes, tests, samples (parte 1)). As Máquinas Gráficas, trabalhos executáveis, interativos e alojados na internet em <https://maquinasgraficas.uevora.pt/> inauguram aqui a sua IX edição, dos quais, ao invés de uma imagem, se apresenta uma árvore, que permite ao leitor jogar por entre os títulos apresentados.

André Sier

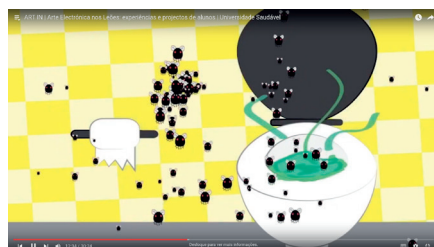
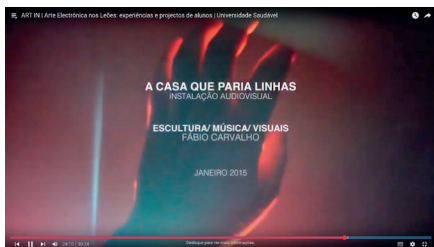
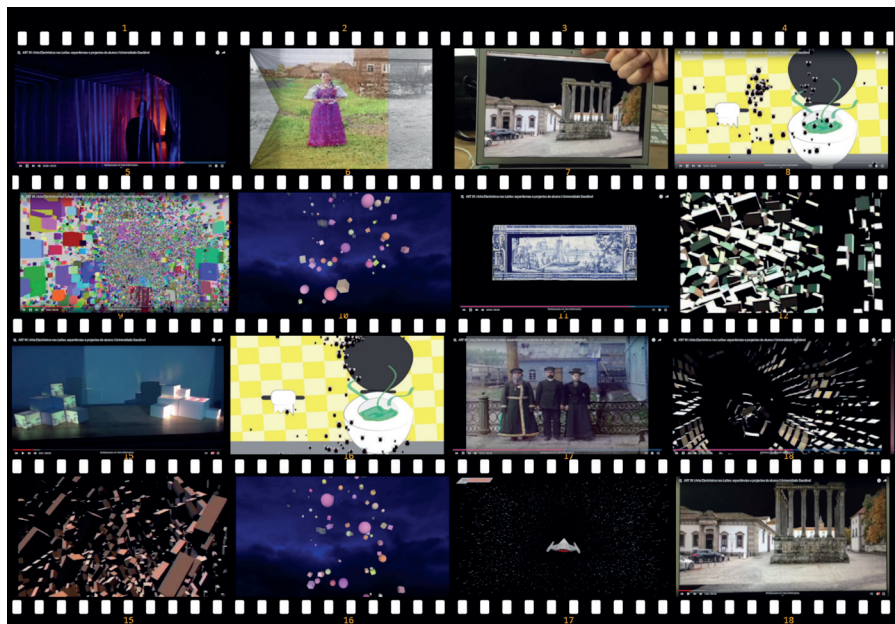
Professor Auxiliar Convidado – DAVD – Universidade de Évora

Planetary Collegium – University of Plymouth

s373.net/x-art-codex-studios

[ArteCódigo.pt](https://arteCodigo.pt)

Antigos Alunos



Máquinas Gráficas

\$> tree 2013_14-2026_21 <https://maquinasgraficas.uevora.pt>

https://maquinasgraficas.uevora.pt/public_html				
2013	<ul style="list-style-type: none"> andreiarietas-symmetric andreiarietas-whatCdo_u_want brunooliveira-SunRise carlotaduarte-Fireworks carol.inapatrao-Fishbowl dianaraaguires-JantaisemDiaglog fernandabarreiros-Kandinskij henavictoria-Confesagometric hugocastilho-Colors_Space joaanaica-Crazy_Color_Balls joaomonteiro-Anti_Epilleticos joseateira-Star marafadasantana-labirinto martarabalo-a_alforreca patriciadaoliveira-Error404 rafaelagomes-Teia sofiamilho-Faceword 	<ul style="list-style-type: none"> AndreLanca_RainingDays BrunaAlvesPatricio_Coffee BrunaRodrigues_TheLittleSpace Carlotabarredas_Cordas CarolinaIneaves_GotasdeChuva CatarinaPinto_ExplosiveCells CatarinaPisco_LobofaCapucino DianaRamos_Lines DiogoSilva_PinturaPassaTempo Doinalotaru_Trapped Fabiomedes_CapriwingTaurus Filipavlasbas_AuroraBoraal JoaoPires_FlashExplosion LauraLavado_AbtractPainting MargaridaCruz_ComposConfusa MariaMartins_Dots MiguelPires_Criadorbellandais MonicaAlves_Alien Invasion PatriciaAlves_Beziers PedroSilva RubenConceicao_0meuTriangulo SofiaSouza_EvolucaoHumana TeofiloAfonso_MovingObjects 	<ul style="list-style-type: none"> 2014 AguilIneaves_UniversoRedondo AnaBarros_Morlodforors AnakItalabando_QuadrantesXlupa DeborahSena_Esteras EdgarLage_Arvores FabioCarvalho_Cubola FilipaCambeta_KandinskyCircles HerlanderAlves_SemTitulo InêsCoelho_Artificio JoaoBacelar_PaineLCS JoãoTorreJatis_CetulaVegetal JoseAntonio_Deadissey LilianaMunes_CirculoSeTraços Licianeiro_RainbowLoop PedroAmbrósio_Peixes RafaelSantos_OctahedronDance SaraInastacio_ColorCubes SaraDias_Archimed VeronicMartins_TileRGB 	<ul style="list-style-type: none"> 2015 alexandrelopes-sphere_p3d
2016	<ul style="list-style-type: none"> AndreCebola_Strobes AndreRocha_DynamicMandala CarolinaLopes_PontosLuminosos CatarinaPereira_Geometria Danielalavinha_DancingCircle DiogoAlex_Pin_Art DiogoRocha_DrawingPong FabioFigueiras_Catchtheeeds Fernandabarreiros_Postais GoncaloGomes_Shotgame GoncaloPereira_EneSima JessiCaramos_Thoughts MadalenaGarcia_Quatrimagem MariSalcunha_Cruzamentos MartadBas_Borboletas MicaelFerreira_100dominion RaquelMogas_Hallucination RaquelRibeiro_Pirillamos RitaMestre_GlyxystredTrigon RitaRodrigues-Esteras RuiSantos_Snakegame 	<ul style="list-style-type: none"> 2016 tiagocabeca-Palavras 	<ul style="list-style-type: none"> 2017 AnaB Duarte_ConfsoaEtreLinhas AnaRitaLazaro_Fada 	
2018	<ul style="list-style-type: none"> AdrianaPereira_Gmetriads_Cons AntonioPinheiro_encodingIngs beatrizcamyete-picassosphases BrunaFiedade_PaperDolls DavidSilva_Pulse Diana Anjos_Pirillamos DuarteMunes_Pontilismotriangs GoncaloGomes_EWIII_33310 InesSharcos_Ocean JoanaFilipaNogueira_MyPlaces Luoreuco Alves_Teja de Linhas Mara Valente_Noite_Estrelada Maria Castanho_Vandog Maria_Lupi_Aulumm_Flower pedro_fernandes-quato_quadro Sara_Fernimo_CompositaoVII TiagoPereira_SintriInaFfra TiagGoncalves_Buraco Negro Tiago Viana_Tracar_Visual 	<ul style="list-style-type: none"> 2018 AfonsoNarciso_PnturInteractiva AlexandrasImoes_TripyHartDine Anacabecana_Oceno AndreValente_SnakeGame BernardoMarques_ThroughSpace CarolinaCondeca_AbtrctciInomaI FranciscoSantos_Orelhas GuilhermeGuerreiro_GOAT InesBarreto_adiensao InesBettecourt_FlowerGarden JoanaAlmas_Pulscabo LauraMelo_MaquiInaEscrireRGB LucianaSantos_Pointillism MariaBernardino_Hiperespaco MariaCabeceira_ColorInid Sarahatos_Reflexo 		

Organização

André Sier, Filipe Rocha da Silva, Vítor Gomes.

Produção, Comunicação e Montagem

Margarida Branco (Supervisão da produção) e Maximiano Mósca (CME).
Carmen Congarato (CHAIA).

Miguel Gonçalves, Vanda Sim Sim da Plataforma Técnica Superior da
Escola de Artes. 

Agradecimento especial a Manuel Catita (Secretário da Escola e Artes)
e Rosalina Ramos.

Textos

Vítor Gomes, André Sier e Filipe Rocha da Silva.

Design

Inês Martins.

Fotografia

Autores, Miguel Gonçalves e Nathalia Melo.

Capa

Frame do Vídeo “Falsa Tranquilidade” de Matilde Ramos, 2022.

Impressão

Gráfica 99

Rua da Academia das Ciências, 7º anexo, 1200-003 Lisboa
Setembro, 2022.

Tiragem

100 exemplares.

ISBN

Depósito Legal

ARTES VISUAIS EM SÃO VICENTE

Exposição de 12 de setembro a 1 de outubro de 2022 Igreja de S. Vicente

Os trabalhos expostos na bela Igreja de São Vicente de 15 de setembro a 1 de outubro de 2022, resultaram de uma seleção de obras criadas no contexto da unidade curricular Projetos de Artes Plásticas e Multimédia II, o culminar da licenciatura com o mesmo nome da Escola de Artes da Universidade de Évora. Os inscritos nesta unidade são supostos adquirir antes de mais a capacidade de desenvolver uma linguagem artística pessoal, contemporânea, demonstrando o domínio dos processos operativos e técnicos relativos aos modos de expressão aprendidos ao longo do curso nas artes plásticas e na multimédia, em função dos seus interesses criativos. Como tal, a diversidade tecnológica e artística das obras que constam desta mostra artística, ilustra o que de mais recente está a ser produzido no Hub criativo dos Leões.

ARTES VISUAIS EM SÃO VICENTE inclui cerca de 10 artistas. Muitos destes jovens artistas nunca estiveram numa sala de exposição de artes até agora; esta escolha reflete o cenário artístico académico na UÉ, cheio de “fermento” criativo e de um repensar deliberado da centralidade do ser humano na história da arte e cultura contemporânea.

Filipe Rocha da Silva