

PROJETO EXPERIMENTAL EM ARTES VISUAIS

Curso de Artes Visuais



INSTITUTO DE ARTES . UNICAMP | 2017



Sistema de Bibliotecas da UNICAMP /
Instituto de Artes

Bibliotecária: Sílvia Regina Shiroma – CRB-8ª / 8180

P943 Projeto experimental em artes visuais / organização:
Coordenadoria de Graduação em Artes Visuais IA -
Unicamp. -- Campinas, SP: UNICAMP / IA / Comissão de
Graduação, 2018.

1. Exposição de jovens artistas. 2. Arte contemporânea.
3. Artes - Projetos. I. Universidade Estadual de Campinas.
Instituto de Artes. Coordenadoria de Graduação em Artes
Visuais. II. Título.

CDD – 704.08

Índices para Catálogo Sistemático:

1. Exposição de jovens artistas	704.08
2. Arte Contemporânea	709.04
3. Artes - Projetos	700





O Curso de Graduação em Artes Visuais da Unicamp organiza-se para seu Trabalho Final de Graduação por meio do Projeto Experimental em Artes Visuais, proposta dividida em duas disciplinas semestrais de mesmo título que coroam o desenvolvimento e o aprimoramento poético dos alunos da Graduação. Durante um ano, embasados na experiência construída ao longo de todo o curso, os alunos são levados a desenvolver uma investigação individual que articula conhecimentos orientados por uma das três linhas previstas para esse Projeto: 1 – Práxis Artística, 2 – Teoria da Arte e 3 – Arte/Educação.

Neste período final do Curso, cada orientador trabalha sistematicamente com seus orientandos de modo a promover o aprofundamento das questões históricas, estéticas, técnicas e de linguagem pertinentes ao vasto campo no qual se assenta a visualidade contemporânea. Os resultados colhidos até então tem apresentado um grupo de proposições variadas para a cena artística, de pesquisa e da docência em nosso país, de modo a garantir a participação da Unicamp, bem como do Instituto de Artes e do Curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais, no processo incessante de fortalecimento do campo artístico e da presença atuante do artista visual no corpo da sociedade.

Do atual núcleo docente ligado ao curso, formado por 19 professores, 12 professores-pesquisadores artistas e teóricos, compõem o quadro de orientação dos projetos que atendem a um regulamento próprio, revisado anualmente pela Comissão de Graduação, em conjunto com cada turma inscrita nessas disciplinas. Este contingente de professores atua também nas bancas de avaliação dos trabalhos compostas por docentes da casa, professores doutores de outras instituições superiores de ensino, bem como artistas visuais de trajetória reconhecida no cenário nacional e alunos doutorandos do Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes.

Dessa forma, o Projeto Experimental em Artes Visuais da Unicamp propõe-se a articular saberes, competências, habilidades e atitudes caracterizadoras do campo artístico atual atento aos interesses de cada aluno, constituídos a partir de seu percurso pela Graduação. Deve, assim, ser compreendido por seu caráter prospectivo que reconhece e pratica o processo contínuo necessário para a formação do artista.





VÍNCULOS DE ORIENTAÇÃO

Rafael Ghiraldelli da Silva
Marcus Vinícius Zangirolami

Sob orientação de Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter

Micaela Ferreira da Silva
Daniel Dias Bueno Torres
Gabriela Machado Dias
Leticia Lopes da Rocha
Wagner De Santana Silva
Felipe Queiroz Correa e Castro

Sob a orientação de Profa. Dra. Luise Weiss

Barbara Clemente Albino Silva (1.0.1000)
Lucas Antonio Scramim Perella
Sabrina Alves da Silva
Victor Santos da Costa

Sob orientação de Profa. Dra. Sylvia Furegatti

Caroline Araujo Gaspar
Diana Yumi Shirata Lanças
Gustavo Lucatelli Castro
Ayita Norika Takabatake
Júlia Cunha Dubeux Navarro
Barbara Sota Moraes

Sob orientação de Prof. Dr. Sergio Niculitcheff

Ariadne Iacovino Xavier
Rodrigo Moraes Fontes Lima

Sob orientação de Prof. Wilson Lazaretti

Sheila Maria Guerra Lima
Caroline Heldes Oliveira

Sob orientação de Profa. Dra. Maria de Fátima Morethy Couto

Érica Boccardo Burini
Giusepe França Botelho

Sob orientação de Prof. Dr. Paulo Mugayar Kuhl





Diana Yumi Shirata Lanças

Entre uma coisa e a palavra que a nomeia há uma grande distância. Assim, este projeto busca investigar o processo de concepção e formalização da coisa amórfica, que paira, que se pode sentir com todo o corpo, mas não se pode tocar com as mãos. É desse modo que a imagem do labirinto aparece e conduz a pesquisa; ambiente paradoxal e confuso, silencioso, o labirinto contém em seus caminhos e bifurcações analogia bem apropriada para o processo de criação. A tradução material desse devaneio se dá por meio da pintura, com a manipulação de cores e formas geométricas que combinadas criam espaços estranhos, tortos, não percorráveis; labirintos mentais estruturados por camadas de tinta.

Fragmentos Cromáticos
Óleo s/ compensado
2017



6

Gabriela Machado Dias

O trabalho desenvolvido neste projeto trata-se de um ensaio, o qual aborda os mitos através de produções imagéticas inspiradas pelas figuras de Penélope, Ariadne e Sísifo. Utilizando a linha vermelha como principal material de ligação entre os trabalhos, e o livro objeto como corpo representacional destes, essa pesquisa migrou da auto referência para a investigação de questões universais que ainda nos assolam enquanto humanidade.

Boreal.

Linha vermelha, costura e papel.
2017



1.0.1000

O projeto apresenta reflexões sobre modos de composição desenvolvidos a partir da criação de pontes entre linguagens artísticas. Para tanto, assume que essas relações derivam da apreensão do funcionamento de diversos tipos de sistema a partir de suas sintaxes e da fragmentação das suas estruturas. Assim, a composição randômica e generativa utilizada propõe uma relação anárquica de co-autoria com o medium. A realidade virtual é empregada como plataforma para o trabalho e não implica um site no qual o ambiente está inserido e a sugestão para a paisagem (landscape) indicada no título do projeto sugere um trocadilho com a apresentação de um ambiente para se estar, numa imersão resultante de re-espacialização.

A Land To Escape To,
Ambiente para realidade
virtual, 2017



Barbara Sota Moraes

Este projeto artístico trata do estudo de narrativas em cenas de pintura. Experimentando o uso das formas e cor na composição o objetivo foi a criação de cenários e personagens convincentes para a criação de uma estória desprovida de contexto prévio. Os trabalhos, feitos em pintura acrílica, utilizam como inspiração ilustrações de várias fontes de temas fantásticos, incluindo jogos. Por fim, foram criadas cenas que guiam o olhar do observador, utilizando-se de elementos da imagem tais como: valores tonais e distribuição de espaços positivos e negativos, com a intenção de criar uma narrativa entre os personagens que interagem, e o lugar onde estão.



Convidados Inesperados
Acrílico sobre tela
2017



Caroline Araujo Gaspar

O título do projeto indica interrupção, linhas cruzadas, diversos cortes simultâneos. Essas ações mostram-se presentes na própria organização formal e compositiva dos trabalhos plásticos desenvolvidos, de maneira que, dentro de cada obra, exista a sua própria lógica de sobreposições, elementos incompletos e desaparecimentos. A pesquisa se efetiva entre a pintura e o desenho, o que não exclui experimentações com materialidades outras e diversas. O suporte precário se mostra em todo o corpo do trabalho com uma atitude não progressista, até mesmo malcriada, perante o objeto de arte. As figuras constantemente apagadas, veladas e refeitas ganham caráter de resistência enquanto imagem. Como resultado o que se busca evidenciar é uma força dúbia, na qual algo incerto é afirmado enfaticamente.



Entrecortado
Acrílica sobre madeira
2017



Caroline Heldes Oliveira

Esta pesquisa propõe-se a analisar a Coleção Adolpho Leirner, sua formação e trajetória antes e depois da venda deste conjunto de trabalhos, realizada em 2007, para o Museu de Belas Artes de Houston - MFAH. A coleção reúne um grande número de obras de linguagem construtiva, bastante representativas na História da Arte brasileira. Sua destinação para este museu nos Estados Unidos provocou uma reação no cenário artístico brasileiro bastante instigante para pesquisas. Assim, buscou-se reunir informações e declarações daquele período com o intuito de analisar mercadologicamente as diversas questões levantadas e por fim, examinar o percurso da coleção nos últimos 10 anos em que esteve no MFAH. Desta forma, procurou-se também delinear o percurso desta coleção como passagem importante para a difusão e valorização da arte construtiva brasileira no Brasil e no mundo.

Daniel Dias Bueno Torres

O trabalho apresenta uma experimentação de imagens formadas por pequenas linhas narrativas e poéticas organizadas sob a forma de um livro ilustrado. Nele, é desenvolvida uma narrativa (não necessariamente linear) que se utiliza de diferentes linguagens tais como: texto, ilustração e o próprio livro como objeto. Dentre as técnicas usadas para fazer as ilustrações, destaca-se a digital, empregada na maior parte das imagens. Além desta, foi utilizada a xilogravura, que se manifestou como linguagem bastante apropriada para o desenvolvimento do enredo.



Ariadne Iacovino Xavier

Trata-se de um projeto de Animação. A narrativa apresenta uma escritora a trabalhar em uma estória sobre certa entidade supernatural que afeta negativamente seu ambiente. Quando a escritora não está presente, a entidade edita a estória da forma que mais lhe agrada.





Érica Bocco Burini

Minotauro, híbrido erótico: um estudo das gravuras em metal tardias de Marcello Grassmann (1925-2013) e da Suite Vollard de Pablo Picasso (1881-1973). A pesquisa apresenta um estudo comparativo entre trabalhos dos artistas Marcello Grassmann e Pablo Picasso, tendo como recorte a técnica do lift ground empregada de maneira pioneira pelo espanhol em sua Suite Vollard e incrementada pelo brasileiro em sua obra tardia. Esta técnica possibilita a maior fluidez no desenho gravado e permite criar imagens de maior vigor e violência. O aspecto temático dos trabalhos estudados nos apresenta o minotauro de Picasso, figura importante nesta série em particular, mas presente em sua obra maior. O próprio Picasso identificava-se com esta figura híbrida e mitológica, humana e animal, racional e selvagem. Em deslocamento, tais ideias aproximam-se das figuras de Grassmann oriundas de uma mitologia própria, por ele inventada, que de mesmo modo carregam este aspecto de natureza dual, habitando a natureza e a civilização. É notável que ambos os artistas frequentemente coloquem essas figuras em situações de erotismo, evidenciado em seus atos e posições, tanto quanto pela característica própria da técnica empregada que insere vigor sensual diretamente ligado ao desenho de cada um deles.



EM UM MUNDO DE VALORES DETURPADOS, ME SINTO COMPLETAMENTE

PERDIDO



POIS, SE AJUDAR AO PRÓXIMO TORNAU-SE SINÓNIMO DE IDIOTICE QUANDO NÃO HOVER

RECOMPENSA

FINANCEIRA OU FAVORECIMENTO PESSOAL, PREFIRO ENTÃO, PORTANTO, CONTUDO, TODAVIA,

100.000

VEZES CONTINUAR COM MEUS VALORES INVERTIDOS. ENTÃO IMPLORO PARA QUE NÃO ME

AJUDEM

Rodrigo Moraes Fontes Lima

Algumas das alternativas estudadas são: o financiamento coletivo e a venda de produtos personalizados. O objetivo do projeto é desenvolver o Crowdart, uma plataforma digital que conecta artistas, produtores e consumidores, a fim de financiar projetos artísticos por meio da venda de produtos representativos da arte dos próprios artistas ou outras obras desenvolvidas ao longo do processo de criação por estes, como esboços e gravuras. O estudo de caso consistiu em financiar a obra Macaco (Em) Consciente, que consiste em espalhar 100 lambes pela cidade de Campinas, a partir da venda de camisetas, pôsteres e downloads do arquivo digital.



Felipe Queiroz Correa e Castro

O projeto **Tempo Turvo** apresenta um conjunto de experimentações visuais que propõe uma reflexão sobre as temporalidades enquanto objeto de investigação artística. Assim, investiga esta ideia de temporalidade por meio de desdobramentos ligados aos conceitos de vestígio e esquecimento. É um corpo experimentado, preenchido de memória; uma matéria que assume sua plasticidade. O que os trabalhos nos mostram, por fim, é que não há maneira clara de explicar o tempo, mas sim, apenas como senti-lo. Dessa maneira, busca-se ressignificar e criar novas imagens que dão forma a densidade da duração das coisas do mundo.

Tempo turvo
Instalação fotográfica
2017



Ayita Norika Takabatake

Este projeto propõe a criação de uma narrativa fantástica intitulada “Gaia”. Fruto de uma ideia de meados de 2010, “Gaia” já vinha sendo desenvolvida antes e durante o período da graduação. Assim, embasada nas teorias sobre as estruturas narrativas do gênero fantástico de autores como Tzevetan Todorov, Joseph Campbell e J. R. R. Tolkien, a pesquisa se propôs a revisitar materiais antigos e reconstruir os sete personagens principais de “Gaia”, bem como estudar meios de apresentar esta estória de maneira inteiramente visual, por meio de ilustrações e páginas em quadrinhos.

Encontro I
Arte digital
2017



Gustavo Lucatelli Castro

O Hóspede. Através do uso de técnicas analógicas mistas (assemblagem, colagem, pintura e modelagem) em um Exercício, pessoal, Pictórico-metafórico de leitura sobre a Finitude - característica inerente a tudo aquilo que pode ser categorizado como pertencente a modalidade dos Processos, limitadores ou modificadores das substâncias e situações em suas qualidades; Estando neste nicho incluso: as Artes, o Ser Biopsicossocioespiritual, os Animais, os Recursos naturais, a Vida e a Morte; O Projeto FOICE: Ensaio Pictórico sobre a Finitude traz em seu corpo textual acompanhante ao desígnio de exercício-objeto, trechos de um Diário Pessoal e abordagens do Existencialismo de Søren Kierkegaard e Martin Heidegger, escola filosófica que mais acercou se em compreender as angústias e frutos advindos da condição de Finito para o ser humano, buscando explorar e associar, de maneira dissertativa, as questões e considerações elaboradas a partir da mesma filosofia em relação ao dito Processual e dinâmico do pensamento envolvido na produção de uma obra de Arte Contemporânea, restrita a categoria de Exercício Criativo. O ensaio não estabelece conclusões definitivas, porém, faz apontamentos livres, mantendo o caráter expositivo de diferentes idéias ao longo da concomitante descrição da construção em etapas de um tipo de Objeto Simulacro-tribal-urbano (o "Hóspede").

- O Hóspede como todos nós ocupa um espaço provisório e temporário.
- O Hóspede possui uma silhueta e trará em si as marcas e corrosões dos caminhos aos quais for exposto.
- O Hóspede não pode permanecer.
- O Hóspede não resistirá.
- O Hóspede passará dessa para uma melhor.

Composição Heterotópica LIII
Serigrafia e xilogravura
2016

Sabrina Alves

EX daninhas. O projeto começou a partir do questionamento sobre a rotulação dada às ervas daninhas. Em busca de subverter a lógica negativa da classificação evidenciei características poéticas dessas pequenas plantas, interpretando sua adaptabilidade e desenvoltura nos diferentes meios como expressão de sua essência, no sentido amplo da palavra, sua potência desenvolvida de maneira livre e espontânea.

A partir daí me interessei por trabalhar diferentes materialidades naturais, buscando na própria natureza minha essência e poética, significados latentes e possibilidades de criação. Os trabalhos se ampliam para cerâmica, o barro que se deixa modelar, e se estende para a própria terra, aquilo que precede a cerâmica, seu estado primeiro.

Plantas, argila, terra. Misturo os elementos e busco revelar significados, criar questionamentos e provocar reflexões sobre nós mesmos. Quanto de natureza há, ou ainda resta, em nós?

EX daninhas

colagens, tijolo, terra, arame, plantas.

Arte é aquilo que faz vibrar, que ecoa, que faz pensar e sentir.

Natureza, em seu sentido amplo, é a intenção de ser, em sua plenitude, livre.

Mesmo quando céu é o que se busca, terra é de onde parte.

Daninha. Abre caminhos onde não há espaço. Cria espaço no meio do caminho.





Leticia Lopes da Rocha

O trabalho desponta de reflexões sobre identidade, espaço, tempo e morte; de reflexões sobre a construção de memórias, fictícias ou não, sobre a narrativa da História, sobre a fotografia como arquivo, como estudo do passado. Parte também da investigação dos laços e das relações, do que as mantêm ou as desmancha, do que mais confirma a semelhança entre os seres humanos e do que autentica sua individualidade. Do que há para ser compartilhado e do que é próprio da solidão. Por meio de apropriação de imagens e recontextualização das mesmas, a intenção do trabalho está em que as memórias repousadas na fotografia se confundam, se interfiram e tornem-se meio verídicas-meio fictícias para, então, ganhar dinâmica no espectador.



Leticia Lopes da Rocha
Eu já parto de um lugar que não é meu
Serigrafia sobre papel vegetal
2017





Sem título
Xilogravura
2015

Wagner de Santana Silva

Esta figura é fruto de pesquisas realizadas durante a fase de elaboração do Projeto Experimental. Ela baseia-se nas pesquisas a respeito da representação da figura humana nas linguagens do desenho e da gravura em madeira de fio, especialmente através do desenho de observação da figura humana, por meio de sessões de modelo vivo. O desenho que foi base para este trabalho foi reelaborado artisticamente para a placa de madeira, ressignificado enquanto integrante de um suporte de características diferentes ao do papel e com dimensões distintas, visando à expressão de sua máxima potencialidade. É ponto comum o gesto, em que se procura, com poucos golpes de goiva na madeira, em um contraste absoluto entre o preto da madeira e o branco das linhas, revelar não somente a forma como os seus volumes e profundidades, em gestos que buscam sugerir uma existência despertada de seu estado adormecido. Busca também ocupar e interagir com o espaço ao redor da figura sem, no entanto romper o seu equilíbrio, o seu ritmo tanto entre a figura e o fundo, assim como entre o branco e o preto.

Lucas Antonio Scramim Perella

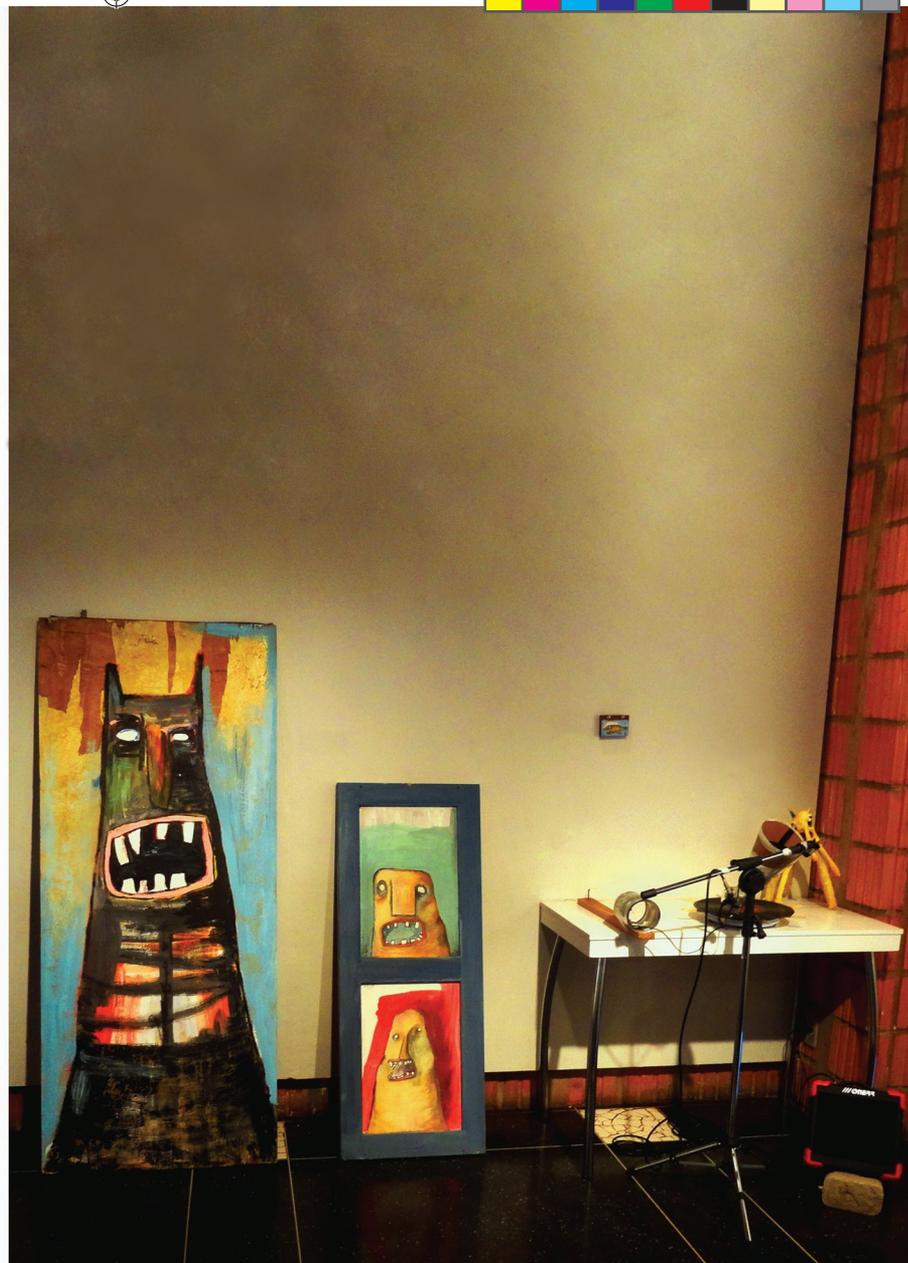
Explorando as relações entre o Mar e o Tempo, a instalação busca atrair o observador, convidando-o a manusear os objetos instalados na parede. Cada objeto foi criado a partir de um retroscópio, usado para reproduzir quadros, criando uma sequência narrativa de imagens. Esta pode ser explorada livremente pelo observador, girando a manivela, usando o tempo que for necessário para a sua exploração. As imagens, compostas por manchas de nanquim, correspondem a movimentação das águas no mar, das ondas, e de estar submerso. A velocidade da reprodução e o sentido em que as imagens são reproduzidas interferem na experiência do observador, sendo assim, cada pessoa pode criar sua própria experiência, criando uma relação com os objetos.



Investigações sobre o Mar e o Tempo
Aguada de nanquim, papel, parafusos e plástico
2017

Júlia Cunha Dubeux Navarro

Sinfonias monstruosas é um projeto visual e sonoro, um bestiário ruidoso composto por pinturas, escultura e instrumentos experimentais interativos. O projeto pretende desenvolver um ambiente imersivo com uma atmosfera tétrica e lúdica. Um bestiário repleto de estranhas criaturas com suas bocas abertas, dentes imensos e ferozes, olhos vazios e corpos disformes, acompanhados por aparatos sonoros interativos que produzem seus ruídos, murmúrios e guinchos. Pinturas e objetos sonoros que possuem como suporte a sucata e a gambiarra.



Micaela Ferreira da Silva

Perdas e luto: um estudo da morte na ilustração. O trabalho levanta questionamentos em relação à morte, guiados por meio do livro ilustrado, apresentam a importância da discussão sobre as perdas ao longo da vida e suas consequências.



Perdas e luto: um estudo da morte na ilustração
Aguada, aquarela, colagem, serigrafia
2017

Sheila Lima

Vicente do Rego Monteiro ilustrador: um novo olhar para a temática indígena. Esta pesquisa trata sob que olhar, o índio foi representado nas artes plásticas brasileiras no início do século XX através das obras de Vicente do Rego Monteiro, em especial os esboços, aquarelas e ilustrações dos livros *Legendes Croyances et Talismans Des Indiens de L'Amazonie* (1923) e *Quelques Visages de Paris* (1925). Para tanto se inicia o trabalho contando sobre a biografia do artista, para depois tratar de que forma ele começou a usar a temática indígena em seus trabalhos, passando para as exposições em que essas obras estiveram e por fim uma análise sobre a simbologia com bases indígenas e egípcias, que acredita-se que foram criadas por Rego Monteiro. Percebendo a falta de conhecimento que há por parte das pessoas a respeito do trabalho de Vicente do Rego Monteiro sobre a temática indígena e a desvalorização e desrespeito que os índios sofreram e continuam a sofrer é importante tratar temas que os evidenciem. Rego Monteiro retrata os índios em sua obra de forma lúdica, dando lugar à fantasia com um traço, leve, fino, mas preciso, além de simplificá-los com economia de cores e é audacioso ao presumir que um índio brasileiro no século XX poderia ter ido visitar os lugares turísticos da Europa. Vicente do Rego Monteiro nos leva a um lugar de encantamento com suas obras que são, ao mesmo tempo, tão criativas e conscientes.



Victor Santos

“, *lembranas*“: a vírgula inicial pressupõe uma existência anterior, algo entrecortado que não se acessa, mas cuja presença, mesmo que intangível, se soma e complementa o significado do que está por vir. Uma “lembrana” é a articulação da ação das lembranças e a membrana existente entre os tempos cronológicos. A membrana que nos envolve e separa o presente das constantes evocações da memória é tênue como uma película. Essa estrutura também pressupõe permeabilidade, trânsitos, trocas e, devido a seu caráter estrutural de divisão, tenciona fronteiras: o que está dentro e o que está fora, o presente e o passado.

“, *lembranas*“.

transferência fotográfica sobre papel restauro japonês.



Marcus Vinícius Zangirolami

O trabalho propõe um estudo entre os campos da arte e da comunicação, buscando entender sua relação. A princípio são analisadas as características de cada campo, observando semelhanças e diferenças. É proposta então uma análise de duas obras de arte e duas ações de marketing utilizando os conceitos desenvolvidos anteriormente. O trabalho é concluído com uma abordagem sinérgica entre os campos.

Rafael Ghiraldelli da Silva

“#lovegoals_1.0” é um projeto de pesquisa teórica e prática em narrativas digitais, net art, e de problematização de lugar de fala que resultou na primeira versão (protótipo) de uma interface web implementada em HTML5 e JavaScript disponibilizada inicialmente em <<https://kinetoskombi.github.io/lovegoals/>>, e com a qual um dado internauta pode interagir no sentido de visualizar sequências animadas em 2D (além de outros tipos de conteúdo multimídia em versões futuras). Inspiradas na literatura cyberpunk, tais animações (em seu estágio de animatic) se centram em uma ficção distópica - um Brasil futurista no qual práticas de vigilância em rede são aplicadas pelo Governo Federal e outros agentes privados para criminalizar relações não-heteronormativas. O referido enredo e suas personagens principais - ativistas hackers cujas vivências são representadas por meio de ilustrações, páginas da web e até mesmo um chatterbot desenvolvido pelo próprio proponente do projeto - compreendem um chamado à reflexão acerca de situações contemporâneas de intolerância e de como elas podem se intensificar na medida em que determinadas formas de interação nas redes sociais radicalizam discursos e parecem aludir cada vez mais à diversidade como algo nocivo.



#lovegoals_1.0

Quadros de animatics/sequências de animação 2D

Vídeo digital em alta definição/1080p

2016-17



Giuseppe França Botelho

Memórias Roubadas. Construo este trabalho como um conjunto de relatos de experiências com as artes visuais durante a faculdade. Analisando alguns trabalhos e linguagens, procuro perceber momentos e situações no meu processo criativo, como as coisas são construídas e quais são os meus estados diante delas. Isso me ajuda a perceber os passos que dou e suas consequências, contribuindo para melhores oportunidades de aprendizados e amadurecimentos. Assumo aqui um momento no qual meu processo criativo está flutuante, mas em busca de um solo fértil onde possa pousar. A fase inicial de produções que apresento, contando um pouco sobre minha relação com elas, representa um momento de tateações numa espécie de escuro. Já na fase final mais atual, o escuro ainda permanece, mas com uma possibilidade maior de luz. Esse contraste de claro e escuro representa, para mim neste trabalho, as circunstâncias psicológicas e emocionais às quais estive exposto. Não posso deixar de considerar estes universos que tanto influenciam nas atividades criativas. Percebo que minha força criativa está muito vulnerável a tais circunstâncias e neste ponto preciso agir e trabalhar. Não permitir que um mal estar contamine meu processo criativo, exercitar o emocional para que ele não bloqueie a criação livre e leve, encontrar na prática da arte a sanidade e a serenidade.

EXPOSIÇÃO COLETIVA DE TRABALHOS DO PROJETO EXPERIMENTAL II

Curso de Graduação em Artes Visuais - Licenciatura e Bacharelado

Turma 2017 - Período: de 19 de abril a 14 de maio de 2018.

Local/Horário de Visitação:

Galeria do Instituto de Artes da Unicamp - GAIA
De segunda a sexta-feira, das 9h às 17h.

Rua Sérgio Buarque de Holanda, s/nº
Prédio da Biblioteca Central - Térreo
Campinas/SP

Telefones: 19 3521-6561, 19 3521-7453

UNICAMP

Reitor: Prof. Dr. Marcelo Knobel

Pró-Reitor de Graduação: Profa. Dra. Eliana Martorano Amaral

Pró-Reitora de Pesquisa: Prof. Dr. Munir Salomão Skaf

Pró-Reitor de Extensão e Assuntos Comunitários: Prof. Dr. Fernando Augusto de Almeida Hashimoto

Pró-Reitora de Desenvolvimento Universitário: Profa. Dra. Marisa Masumi Beppu

INSTITUTO DE ARTES

Diretor: Prof. Dr. Grácia Maria Navarro

Diretor Associado: Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho

Chefe do Departamento de Artes Plásticas: Prof. Dr. Haroldo Gallo

Coordenadora da Galeria de Arte da Unicamp: Profa. Dra. Ivanir Cozeniosque

CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Coordenador: Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles

Coordenador Associado: Prof. Dr. Cláudio Lima Ferreira

Coordenador dos Trabalhos do Projeto Experimental/2017: Prof. Dr. Sergio Niculitcheff

Docentes: Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles, Prof. Dr. Claudio Lima Ferreira,
Prof. Dr. Sergio Niculitcheff, Profa. Dra. Sylvia Furegatti, Profa. Dra. Luise Weiss,
Prof. Dr. Edson do Prado Pflutzenreuter e Prof. Dr. Arnaldo Pinto Junior

Discente: Bruno Costa e Helen Aguiar

CORPO DOCENTE ORIENTADOR DO PROJETO EXPERIMENTAL/2017

Profa. Dra. Sylvia Helena Furegatti

Profa. Dra. Luise Weiss

Profa. Dra. Maria De Fatima Morethy Couto

Prof. Dr. Edson Do Prado Pflutzenreuter

Prof. Dr. Paulo Mugayar Kuhl

Prof. Dr. Sergio Niculitcheff

Prof. Dr. Wilson Antonio Lazaretti

ELABORAÇÃO DO MATERIAL GRÁFICO

Design Gráfico: Ivan Avelar, Vagner Barrichelo e Mariana Gomes
 Diretoria de Apoio à Produção - IA/UNICAMP
 Programação Visual e Comunicação

ACOMPANHAMENTO, PRODUÇÃO e MONTAGEM DAS EXPOSIÇÕES

GAIA: Walkiria Pompermayer Morini; Rosangela Ribeiro de Oliveira, Claudenir Ferreira Machado; (corpo técnico e administrativo)
 Tainá Aline Bonacorse Xavier, Tais Cristina Bento, Ricardo Soares Vicente (alunos bolsistas SAE)

CRÉDITOS

Imagem da Capa: Micaela Ferreira da Silva - (*Perdas e luto: um estudo da morte na ilustração Aguada, aquarela, colagem, serigrafia*)

SECRETARIA GERAL DA COORDENADORIA DE GRADUAÇÃO - IA

+55 19 3521-7813/3521-6576
 coordvisuais@iar.unicamp.br
 cgja@iar.unicamp.br



DPROD | PVC
 Diretoria de Apoio à Produção
 Programação Visual e Comunicação



GALERIA | INSTITUTO
 DE ARTES | DE ARTES



Departamento de Artes Plásticas
 Instituto de Artes
 Universidade Estadual de Campinas

Curso Graduação em
Artes Visuais
 INSTITUTO DE ARTES - UNICAMP





UNICAMP

