PROJETO EXPERIMENAL EM ARTES VISUAIS Curso de Artes Visuais



Sistema de Bibliotecas da UNICAMP/ Instituto de Artes

Bibliotecária: Marisa C. P. Loboschi - CRB-8ª / 6558

P943 Projeto Experimental em Artes Visuais / organização:
Coordenadoria da Graduação em Artes Visuais IA Unicamp. -- Campinas, SP: UNICAMP/IA/Comissão de
Graduação, 2017.

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

CDD - 704.08

Índices para Catálogo Sistemático:

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

704.08

709.04

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 continuo necessário para a formação do artista.

VÍNCULOS DE ORIENTAÇÃO

Rafael Ghiraldelli da Silva Marcus Vinícius Zangirolami

Sob orientação de Prof. Dr. Edson do Prado Pfutzenreuter

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

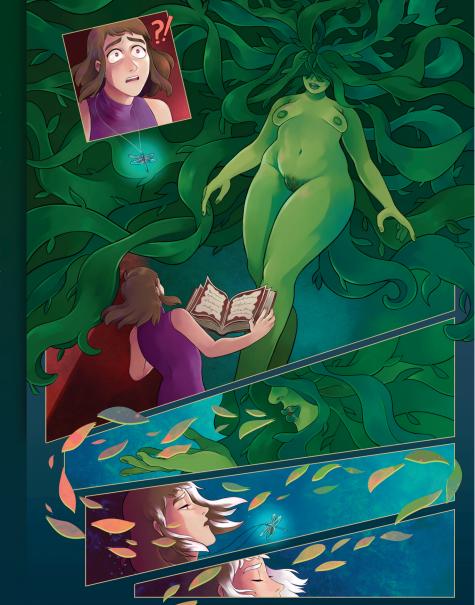
Ariadne Iacovino Xavier

Animação. Uma escritora trabalha em sua história sobre uma entidade supernatural que afeta negativamente seu ambiente. Quando a escritora não está presente, a entidade edita a história da forma que mais lhe agrada.



Ayita Norika Takabatake

O projeto aborda a criação da 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 a história de maneira inteiramente visual, através de ilustrações e páginas em quadrinhos.



Encontro I Arte digital 2017

1.0.1000

A Land To Escape To são reflexões sobre modos de composição, a partir da criação de pontes entre linguagens. Assumindo que essas relações derivam da apreensão do funcionamento de diversos tipos de sistema a partir de suas sintaxes e da fragmentação das suas estruturas. A realidade virtual como plataforma não implica um site no qual o ambiente está inserido. A composição randômica e generativa propõe uma relação anárquica de co-autoria com o medium.O título sugere num trocadilho com landscape (paisagem) uma apresentação de ambiente para apenas estar, numa imersão onde a percepção é dada por meio da suspensão, resultante da reespacialização. A física não se aplica de modo usual, as imperfeições carregam potencialidade, e são, de modo orgânico, agregadas como parte da estética do projeto num equilíbrio de vazios efêmeros e abstratos.



Barbara Sota Moraes

Este projeto de práxis artística é acerca do estudo do uso da narrativa em cenas de pintura. Experimentando com o uso da composição, formas e cor, o objetivo foi a criação de cenários e personagens convincentes para a criação de uma história sem o acompanhamento de contexto prévio. A elaboração das obras, em pintura acrílica, utiliza como inspiração ilustrações de várias fontes com temas fantásticos, incluindo jogos. Por fim, foram criadas cenas que guiam o olhar do observador, utilizando de vários elementos de imagem como os valores tonais e a distribuição de espaços positivos e negativos, com a intenção de criar uma narrativa entre os personagens que interagem, e o lugar





Caroline Heldes Oliveira

Esta pesquisa propõe-se a analisar a Coleção Adolpho Leirner, sua formação e trajetória antes e depois de sua venda para o Museu de Belas Artes de Houston (MFAH – sigla em inglês para Museum of Fine Arts de Houston), realizada em 2007. A coleção reúne um grande número de obras construtivas, muito representativas na história da arte brasileira e sua venda para um museu nos Estados Unidos provocou uma reação no cenário artístico brasileiro. Buscou-se reunir informações e declarações divulgadas na época 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, a pesquisa procura delinear o percurso da Coleção Adolpho Leirner, que foi essencial para a difusão e valorização da arte construtiva brasileira no Brasil e no mundo.

Daniel Dias Bueno Torres

O trabalho é uma experimentação de imagens e pequenas linhas narrativas e/ou poéticas, que se manifestou sob a forma de um Livro Ilustrado. Nele, é desenvolvido uma narrativa (não necessariamente linear) usando diferentes linguagens para a exploração, como o texto, a ilustração e o próprio livro como objeto. Dentre as técnicas usadas para fazer as ilustrações, pode-se destacar a digital, que foi responsável pela maior parte das imagens, e a xilogravura, que inclusive manifestou-se como outra linguagem própria para o desenvolvimento do enredo. Tudo, desde os textos, até as imagens e a montagem do Livro foi de origem autoral.





Diana Yumi Shirata Lanças

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

Érica Boccardo 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 os artistas Marcello Grassmann e Pablo Picasso, tendo como recorte a técnica do lift ground empregada de maneira pioneira pelo espanhol, aparecendo pela primeira vez na Suite Vollard e incrementada pelo brasileiro em sua obra tardia. Esta técnica possibilita a maior fluidez no desenho gravado, e permitiu criar imagens de maior vigor e violência. Quanto ao aspecto temático, é observado o minotauro em Picasso, por ser uma figura importante na série estudada e de modo geral tem grande relevância em sua obra O próprio Picasso se identificava com a figura híbrida e mitológica, humana e animal, racional e selvagem; em um deslocamento, estas ideias se aproximam das figuras de Grassmann que provêm de uma mitologia própria, por ele inventada, mas que do mesmo modo carrega este aspecto de natureza dual, habitando a natureza e a civilização. É notável que ambos os artistas frequentemente põem estas figuras em situações de erotismo, que é ligado aos seus atos e posições, mas também à característica da técnica empregada que insere um vigor sensual, ligado diretamente ao desenho de cada um deles.



Rodrigo Moraes Fontes Lima

Memórias Roubadas. Trata-se de um trabalho de pinturas e desenhos desenvolvidos a partir da apropriação de memórias de outras pessoas. São coletadas fotografias e relatos pessoais dos participantes da proposta, elementos esses ressignificados com base na memória pessoal da artista propositora. Rearticulandose assim essas memórias cria-se uma nova lembrança que passa a ser de ambos sujeitos, sem que seja, de fato, pertencente a alguém. Ao trazer aquela memória para si, tornando-a sua, é que surge o imaginado e é nesse ponto que a fantasia relaciona-se com a realidade e cria as memórias roubadas e inventadas.



Felipe Queiroz Correa e Castro

O projeto **Tempo Turvo** é um conjunto de experimentações visuais que propõe uma reflexão sobre as temporalidades enquanto objeto de investigação artística e seus desdobramentos ligados aos conceitos de vestígio e esquecimento. É um corpo experimentado, preenchido de memória. Uma matéria que assume sua plasticidade. Não há maneira clara de explicar o tempo, apenas senti-lo. Dessa maneira, o trabalho busca ressignificar e criar novas imagens que dão forma a densidade da duração das coisas do mundo.

Gabriela Machado Dias

Este projeto trata-se de um ensaio que 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.



Linha vermelha, costura e papel. 14cmx21cm. 2017



Gustavo Lucatelli Castro

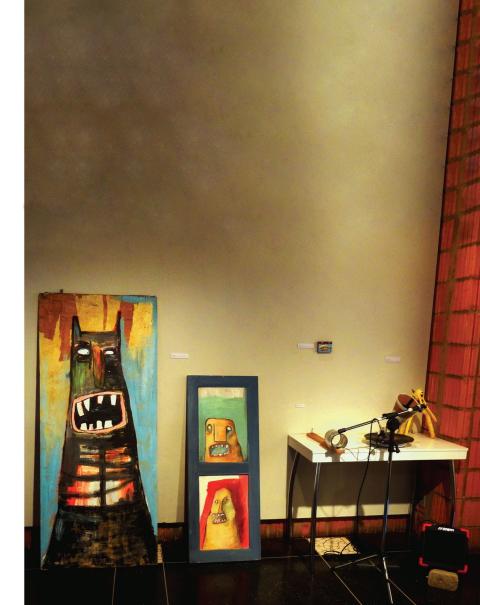
O Hóspede. Através do uso de técnicas analógicas mistas (assemblagem, colagem, pintura e modelagem) em um Exercício, pessoal, Pictórico-metafórico de leitura sobre a Finitude - característica inerente a tudo aquilo que pode ser categorizado como pertencente a modalidade dos Processos, limitadores ou modificadores das substâncias e situações em suas qualidades; Estando neste nicho inclusos: 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 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

Júlia Cunha Dubeux Navarro

Sinfonias monstruosas é um projeto visual e sonoro, um bestiário ruidoso composto por pinturas, escultura e instrumentos experimentais interativos. Pinturas e objetos sonoros que possuem como suporte a sucata e a gambiarra.



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.





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 por meio do desenho de observação da figura humana, por meio de sessões de modelo vivo, que foram em seguida. 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 outras, visando à expressão de sua máxima potencialidade. Há uma reflexão do pintor Henri Matisse que resume muito bem a linha condutora do trabalho:

"A composição, que deve visar à expressão, modifica-se com a superfície a ser coberta (...). Não repetirei (...) em uma folha com proporções diferentes (...). Mas não me contentarei em aumentá-lo se tiver de transpô-lo para uma folha com o mesmo formato, mas dez vezes maior. O desenho deve ter uma força de expansão que dá vida às coisas que o cercam. O artista que quer retomar uma composição (...) deve, para conservar sua expressão, concebê-la de novo, modificar sua aparência, e não simplesmente elevá-la ao auadrado".

È 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

Investigações sobre o Mar e o Tempo. 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 persona pode criar sua própria experiência, criando uma relação com os objetos.







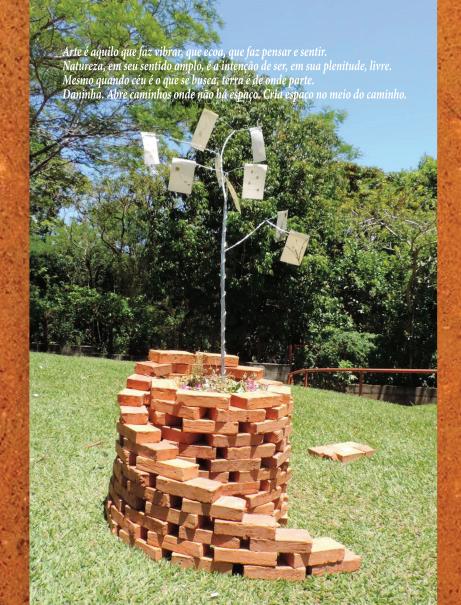


Sabrina Alves

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 lívre 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?



Micaela Ferreira da Silva

Perdase luto: um estudo da morte na ilustração. 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'Amazone* (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 ea 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.

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.



Giusepe França Botelho

Memórias Roubadas. Trata-se de um trabalho de pinturas e desenhos desenvolvidos a partir da apropriação de memórias de outras pessoas. São coletadas fotografias e relatos pessoais dos participantes da proposta, elementos esses ressignificados com base na memória pessoal da artista propositora. Rearticulando-se assim essas memórias cria-se uma nova lembrança que passa a ser de ambos sujeitos, sem que seja, de fato, pertencente a alguém. Ao trazer aquela memória para si, tornando-a sua, é que surge o imaginado e é nesse ponto que a fantasia relaciona-se com a realidade e cria as memórias roubadas e inventadas.

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.

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. Gracia 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

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

Telefones: 19 3521-6561, 19 3521-7453

CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Coordenador: Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles

Coordenador Associado: Prof. Dr. Claúdio 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. Fdson do Prado Pfutzenreuter e Prof. Dr. Arnaldo Pinto Lunior

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 Pfutzenreuter

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) Tayná Aline Bonacorse Xavier, Tais Cristina Bento, Ricardo Soares Vicente (alunos bolsistas SAE)

CRÉDITOS

Imagem da Capa: Júlia Stradiotto - II (da série: Fendas) Impressão fotográfica e aplicação de tule bordado sobre papel, 2016

SECRETARIA GERAL DA COORDENADORIA DE GRADUAÇÃO - IA

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











