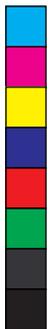
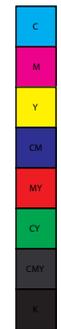




# PROJETO EXPERIMENTAL EM ARTES VISUAIS

Graduacao em Artes Visuais - 2018

INSTITUTO DE ARTES . UNICAMP . 2018



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	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. Ao longo de um ano, embasados na experiência construída durante 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 21 professores, 17 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

Manoela Mallet de Mello Forato

**Prof. Dr. Edson Do Prado Pfitzenreuter**

Ícaro Luís Oliveira Tarchiani  
Pablo Luiz Caetano Vasconcellos  
Rodrigo Costa Leite

**Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara**

Eder Aleixo  
Isabela Aline de Farias  
Lara Doswaldo Balaminnutti  
Lucas Carletto Coelho  
Tales Eduardo Pimentel Boffetti  
Yasmin Yumi Nakagawa

**Prof. Dr. Filipe Mattos De Salles**

Thalis Lowchinovscy  
Wellington Renan dos Santos

**Profa. Dra. Ivanir Cozeniosque Silva**

Carolina Benkert dos Santos  
Carolina Fontes de Paula Costa  
Clara Onocko de Sousa Campos  
Fernanda Flores Barbano  
Joao Pedro Barbosa Tenorio Fireman  
Victor Pereira da Silva Lopes

**Profa. Dra. Luise Weiss**

Alessandra Bortoletto Consorti  
Amadeo Gatti Galdino  
Daniela Tavares Koyama  
Debora Garcia Alaniz Dezena  
Ioannis Mauricio Fiore de Mattos  
Lucas Avelino de Melo

**Prof. Dr. Sergio Niculitcheff**

Barbara Basseto  
Carina Pierro Corso  
Deivisson Dias Chagas  
Gabrielly Bellotti Ciurcio  
Samuel Harumi Gagliardi Araujo Nakasone  
Sara Tobias Albuquerque Lima Bosco

**Profa. Dra. Sylvia Helena Furegatti**

Loic Iorillo de Souza Campos

**Prof. Dr. Wilson Antonio Lazaretti**





## Alessandra Bortoletto Consorti

**Lilith: um horror visual novel.** As bruxas comumente representadas nas mídias atuais se distanciam das mulheres históricas que foram perseguidas durante a Inquisição, assumindo a figura de vilãs excêntricas ao invés de vítimas da sociedade misógina. Buscando uma nova representação da figura bruxa no contexto da Idade Moderna, foi pensado na personagem Lilith, uma jovem fazendeira que passa a se relacionar com a comunidade bruxa de sua região.

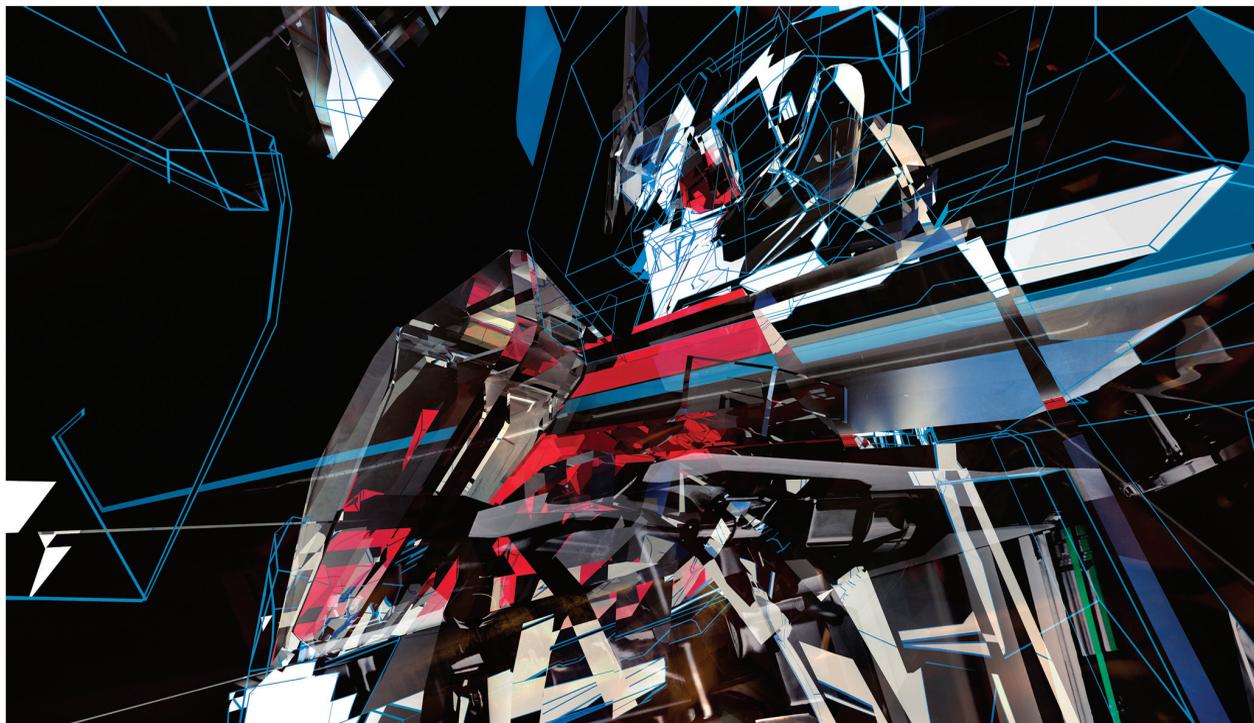
Por meio do horror visual novel, um game narrativo, e entre aspectos históricos da bruxaria moderna, a trajetória de Lilith é narrada para o jogador, que deverá ajudá-la realizando escolhas e dando voz à figura feminina. Com cenários feitos com pintura a óleo e os personagens com pintura digital, Lilith trabalha o tradicional e o virtual, o antigo e o contemporâneo, em um ambiente de disputas entre personagens de uma sociedade opressora.

Para mais informações sobre Lilith: <https://www.facebook.com/lilithvisualnovel>

**Sem título**  
Pintura a óleo e pintura digital  
2018

## Amadeo Gatti Galdino

“DEKON” é uma brincadeira com a palavra **deconstruction**, “**desconstrução**”. A premissa do trabalho tem um tom lúdico: modelar virtualmente um robô típico da cultura japonesa, para ser então distorcido e desconstruído, derivando além dos trabalhos figurativos, com preocupação de verossimilhança, obras que fujam do repertório figurativo. Para isso, foi realizada uma pesquisa em processo criativo que incluiu modelagem, renderização e pós-produção, assim como o emprego de estratégias de composição, como fragmentação e distorção, adaptadas das pinturas de projeto da arquiteta Zaha Hadid (1950-2016). Tanto nos trabalhos figurativos quanto não-figurativos, foram empregadas técnicas de manipulação digital de fotografias para gerar texturas; nesses últimos, houve também uma preocupação com as sobreposições, cortes, prolongamentos e interpenetrações das formas resultantes, apontando um olhar para a percepção visual que ocorre no âmbito do detalhe.



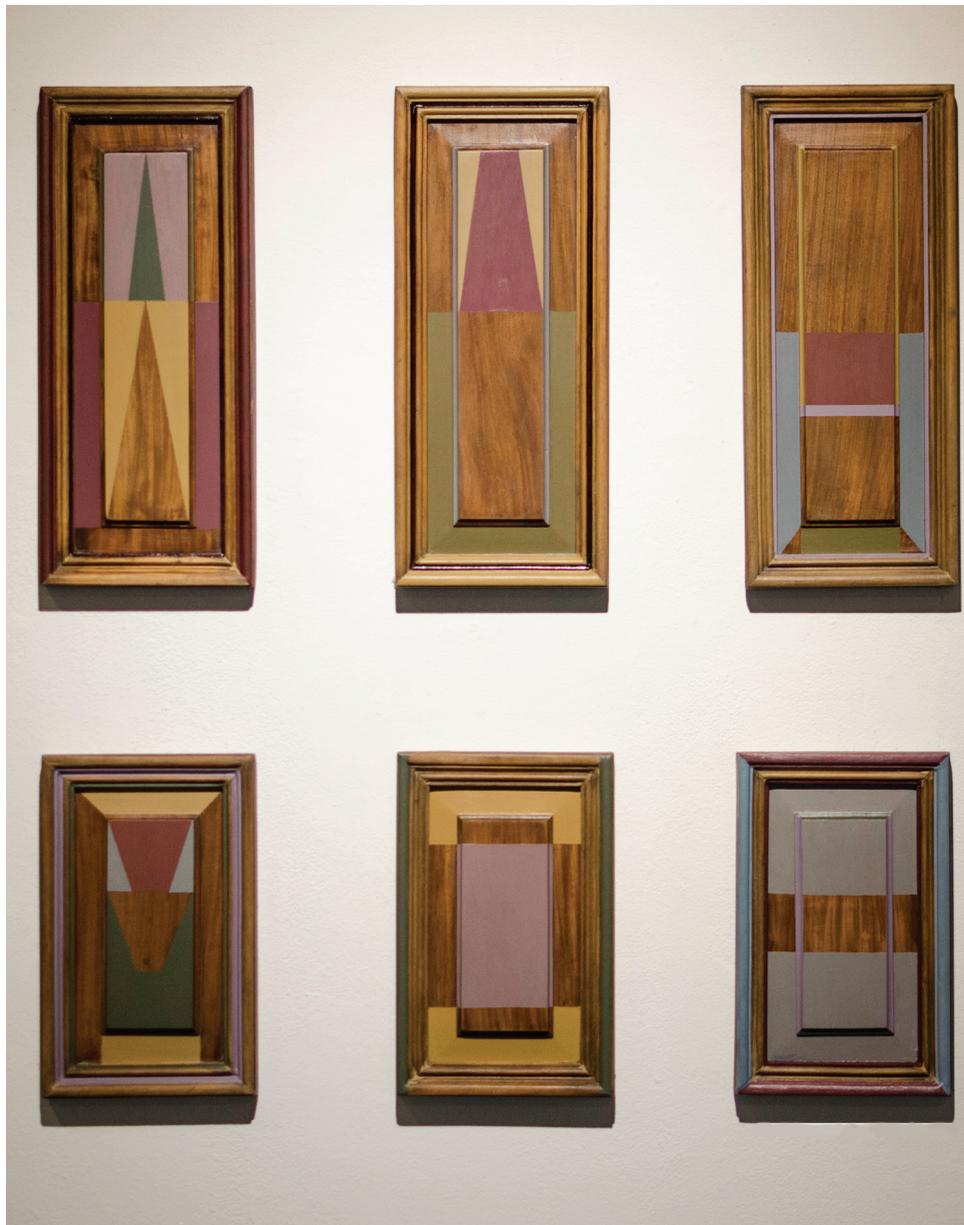
**STANCE**  
2018  
desenho digital  
dimensões variáveis

## Barbara Basseto

O projeto “Por portas e janelas: sobre habitar pela pintura num entrelaçado de arte acadêmica e popular” trata de um processo de produção artística que caminha por referências da história da arte e pela observação da cidade e ocupações do espaço urbano (ex. fachadas de casas pintadas no interior do Brasil). Com foco principal na pintura, se desdobra na produção de peças pictóricas tridimensionais: pinturas\ objetos, ou ONOMATOPEIAS – estruturas que falam simultaneamente de forma e conteúdo. Por meio de COLETAS de conceitos e resíduos arquitetônicos em caminhadas pelas ruas, apropria-se de portas e janelas descartadas afim de criar objetos artísticos através de intervenções estruturais e pictóricas, além da construção de uma gramática visual a partir dos padrões construtivos dos espaços urbanos.

### *“Almofadas”, 2019*

Políptico, 6 peças de acrílica sobre fragmentos de porta de madeira, sendo 3 nas dimensões : 40 x 17 x 3 cm e 3 nas dimensões: 27,3 x 17 x 3 cm



8

## Carina Pierro Corso

“A casa é o corpo e o peito é a porta do quarto” ou “eu bem queria fazer um travesseiro dos meus braços” consiste em um projeto poético que toma a forma de uma instalação artística proponente de uma imersão individual, a qual tenho me dedicado desde 2017. Na solitude criada por um espaço em branco, as narrativas são construídas por objetos de apropriação e ressignificação, dispostos nas paredes do quarto-instalação. Além disso, também envolve o desdobramento performático e móvel, o qual apresenta um tom interventivo que busca criar um espaço íntimo, ainda que público. Assim, o quarto-peito que reside em uma casa-corpo, sendo ele móvel ou fixo, valoriza a experiência individual e sinestésica que propõe a troca de indivíduos com o espaço e suas vivências únicas e íntimas, mas que ao mesmo tempo se entrelaçam e se completam.

“eu bem queria fazer um travesseiro dos meus braços”  
Instalação e performance  
2,8 x 3,6 x 2,1 m  
2018

EU BEM QUERIA FAZER UM TRAVESEIRO DOS MEUS BRAÇOS



## Carolina Benkert dos Santos

Esse trabalho é o início de um longo processo de descobrimento poético, teórico e prático de uma pesquisa pessoal relacionada aos temas das artes japonesas que me acompanham desde pequena.

Ela parte da xilogravura, investigando seu surgimento, realização e artistas, para depois adentrar nos kimonos e estamparia. Como resultado foram geradas experimentações que trouxeram um novo parâmetro a ser estudado, mesclando o bordado aos temas iniciais.

O trabalho iniciou-se com um objetivo e teve modificações ao longo do ano, porém essas mudanças foram importantes para as características atuais do projeto que somente se inicia nessa etapa e que segue como minha pesquisa.

### **A flor que trás o pensamento**

Acrílica e bordado sobre tecido  
20 cm x 20 cm



## Carolina Fontes de Paula Costa

Seguindo a escolha, coleta e experimentação material da flor *Kalanchoe blossfeldiana* e da árvore *Melaleuca quinquenervia*, os trabalhos partem da observação do ciclo de vida destas plantas para refletir sobre a passagem do tempo. Para tal reflexão, utilizando-se das próprias plantas em questão, do desenho e da colagem para sobreposições de camadas faz-se uma reinterpretação do herbário, sistema de catalogação de plantas com caráter de arquivo, perecível e em processo constante de transformação.

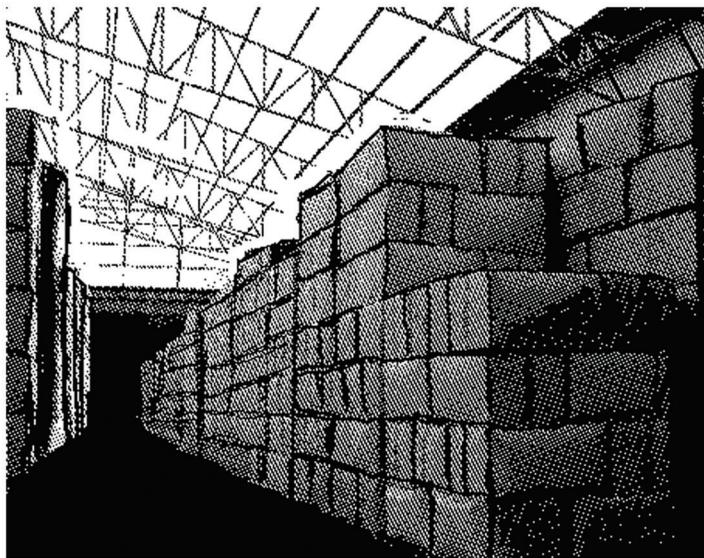
No decorrer da produção esses aspectos dialogam com processos de construção de memórias, relações humanas com a natureza e, principalmente, com a criação artística como prática de reconhecimento, pertencimento e identificação com o mundo e o tempo ao redor.

**Sucessão I**  
Técnica mista  
40x50cm  
2018



## Clara Onocko de Sousa Campos

**Alheio** é uma inquietação que culminou em uma narrativa. Contado em círculo, Alheio, acompanha o trajeto de um miojo do germe do trigo até o plástico no lixo. E tenta refletir sobre cultura alimentar, distância e esvaziamento. É uma história em quadrinhos estáticos, sempre iguais e paralelos. Os paralelos em círculo: a indústria, representada por imagens construídas a partir de instantes coletados de documentários publicitários; e o ser, representado por desenhos em preto e branco de um bicho humano bem sozinho.





## Daniela Tavares Koyama

A caixa-bestiário nasceu do desejo de desenvolver um abrigo que acolhesse parte da minha produção artística. E sob a temática de monstros e criaturas fantásticas, inspirações que me acompanham desde muito cedo, a produção da caixa incorpora todos esses elementos em sua estrutura física, de modo que sua aparência final também seja monstruosa. Seu conteúdo é revelado à medida que a estrutura se transforma. Partindo do externo e rumo ao cerne, cada etapa deste processo é marcada pela presença de criaturas singulares, que estão diretamente ligadas à forma que a caixa-bestiário toma.



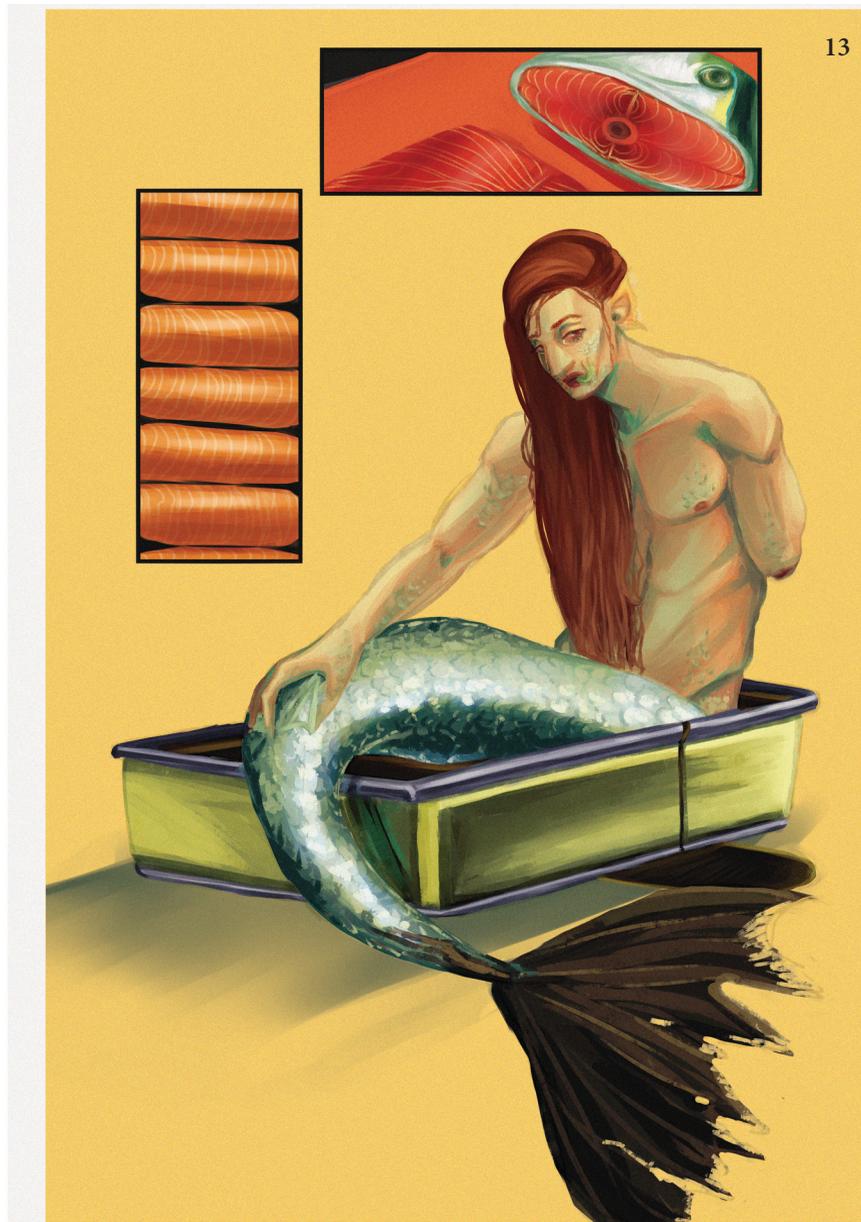
### Caixa-Bestiário

caixa: papel de cartonagem; tecido; caneta de tecido; papel cartão e fio elástico  
conteúdo: t/m sobre papel em expositor de acrílico  
32cm x 40cm x 52cm

# Debora Garcia Alaniz Dezena

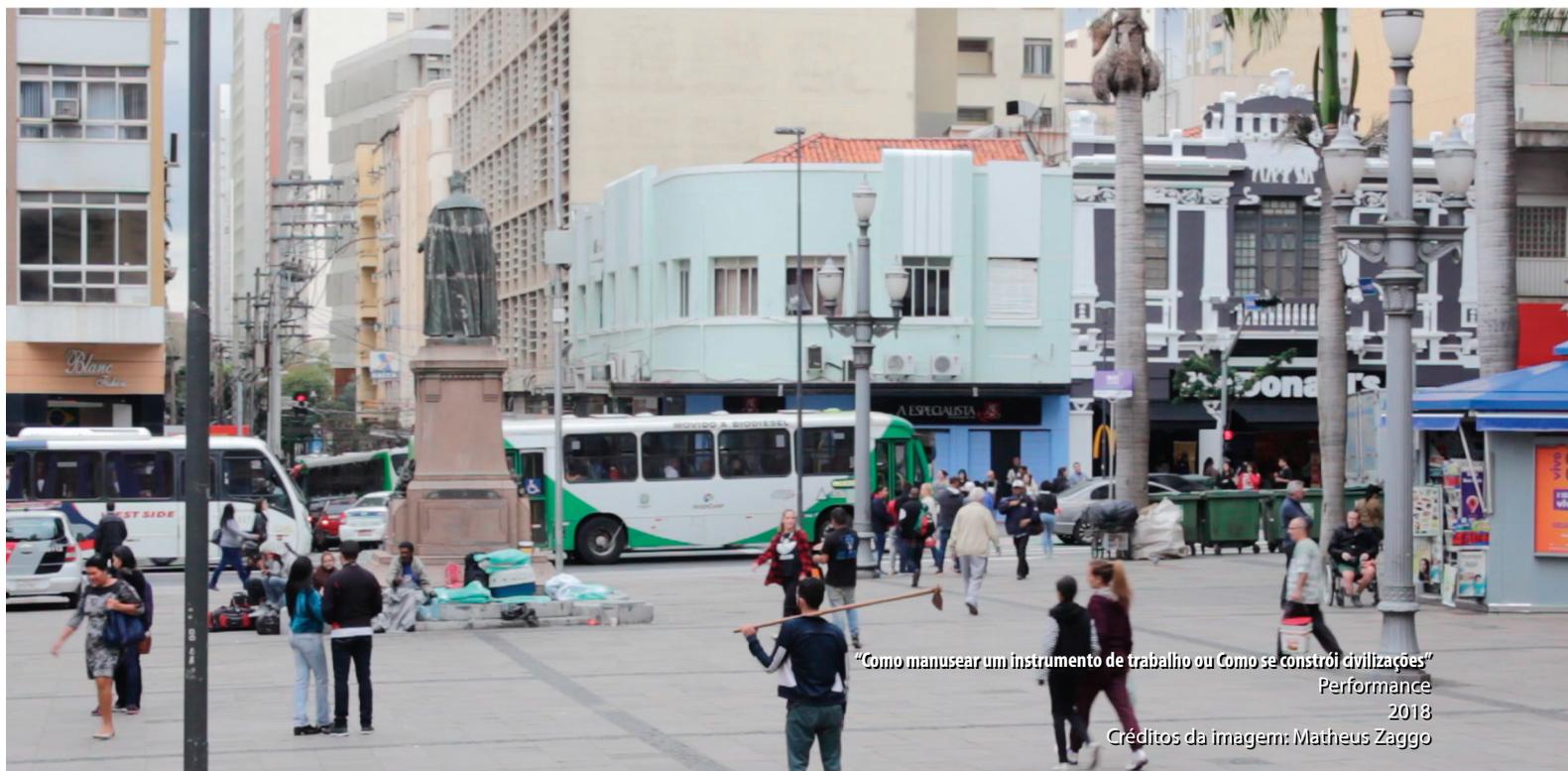
“Ugly Couture” é um Projeto Experimental que busca analisar e subverter a linguagem presente na fotografia de moda, estudando a forma como essa mídia se apropria de composições e outros elementos da arte tradicional clássica e as traduz para a linguagem publicitária - ao mesmo tempo em que tentam manter uma proximidade com a arte. Dessa forma, a artista pretende mexer com o repertório visual do espectador, ao lhe apresentar uma imagem familiar só para em seguida retirá-lo da zona de conforto.

“Sardine”  
Pintura digital, 29,7 cm x 42 cm  
2018



## Deivisson Dias Chagas

“Como manusear um instrumento de trabalho ou Como se constrói civilizações” trata-se de uma performance de longa duração realizada na região central de Campinas. Nesta ação, o artista procura entender e tensionar as relações existentes entre o corpo performático do artista e o espaço público, onde a ação acontece. Partindo de uma investigação acerca destes espaços públicos, das memórias existentes tanto nestes locais quanto em suas memórias pessoais, o artista lança mão de um instrumento de trabalho, a enxada, o qual servirá como meio potencializador da ação, ao introduzir um elemento disruptivo no campo da cidade. A ação gera, ainda, desdobramentos por meio de seus registros, que resultam em fotografias e vídeos-instalação, o que garante ao trabalho seu deslocamento e tensionamento entre os variados espaços da arte contemporânea.



“Como manusear um instrumento de trabalho ou Como se constrói civilizações”  
Performance  
2018  
Créditos da imagem: Matheus Zaggo



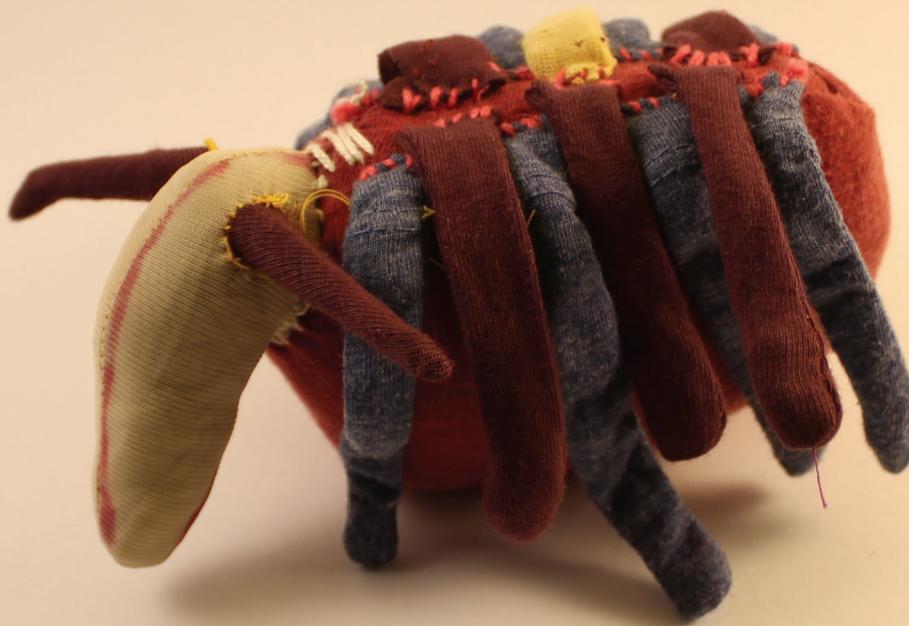
**Meu rosto minha bandeira**  
Pintura  
114 x 100 cm  
2017

## Eder Aleixo

“*Meu Rosto Minha Bandeira*” é uma das obras agiu como disparadora e moduladora da pesquisa teórica desenvolvida no projeto experimental intitulado “**Instagram: Imagem Digital e a Apresentação do Fenômeno Artístico**”. O objetivo foi desenvolver uma reflexão que tratasse da Imagem Digital como uma existência contemporânea que intervém nas relações do indivíduo com as imagens. Investigou-se assim o conceito tradicional da imagem frisando não apenas esse conceito de maneira mais ampla e aberta, mas principalmente as atualizações em seu modo de existir - uma Existência Digital -. Esse projeto focou em iniciar uma discussão sobre os desdobramentos dessa produção de imagens virtuais na percepção do homem em uma relação tripartida homem-máquina-imagem que postula-se como vigente para essas imagens ditas Digitais, tomando como base a principal plataforma de compartilhamentos de imagens na atualidade: O Intagram.

## Fernanda Flores Barbano

Trupilum nasce a partir de uma investigação sobre corpos e ludicidade que traz como técnica principal a costura e tem como ponto de partida o universo circense e seus personagens. É possível reconhecer que, além de estar associado às maravilhas, o circo também esteve sempre associado às situações absurdas, corpos em risco e em formas, situações e posições pouco comuns. Esse corpo e esse universo impulsionaram a criação dos bonecos que, ao se aproximarem dos brinquedos e bonecas de pano da arte popular, permitem uma interação para além da visual com o expectador.





## Gabrielly Bellotti Ciurcio

O projeto **RESQUÍCIOS** é resultado de uma pesquisa em torno das relações contemporâneas de consumo e se apresenta por meio de diferentes plataformas (net art, instalação e objeto artístico), sendo que cada parte do trabalho dispõe de um tipo de consumo e propõe um novo olhar sobre fragmentos cotidianos.

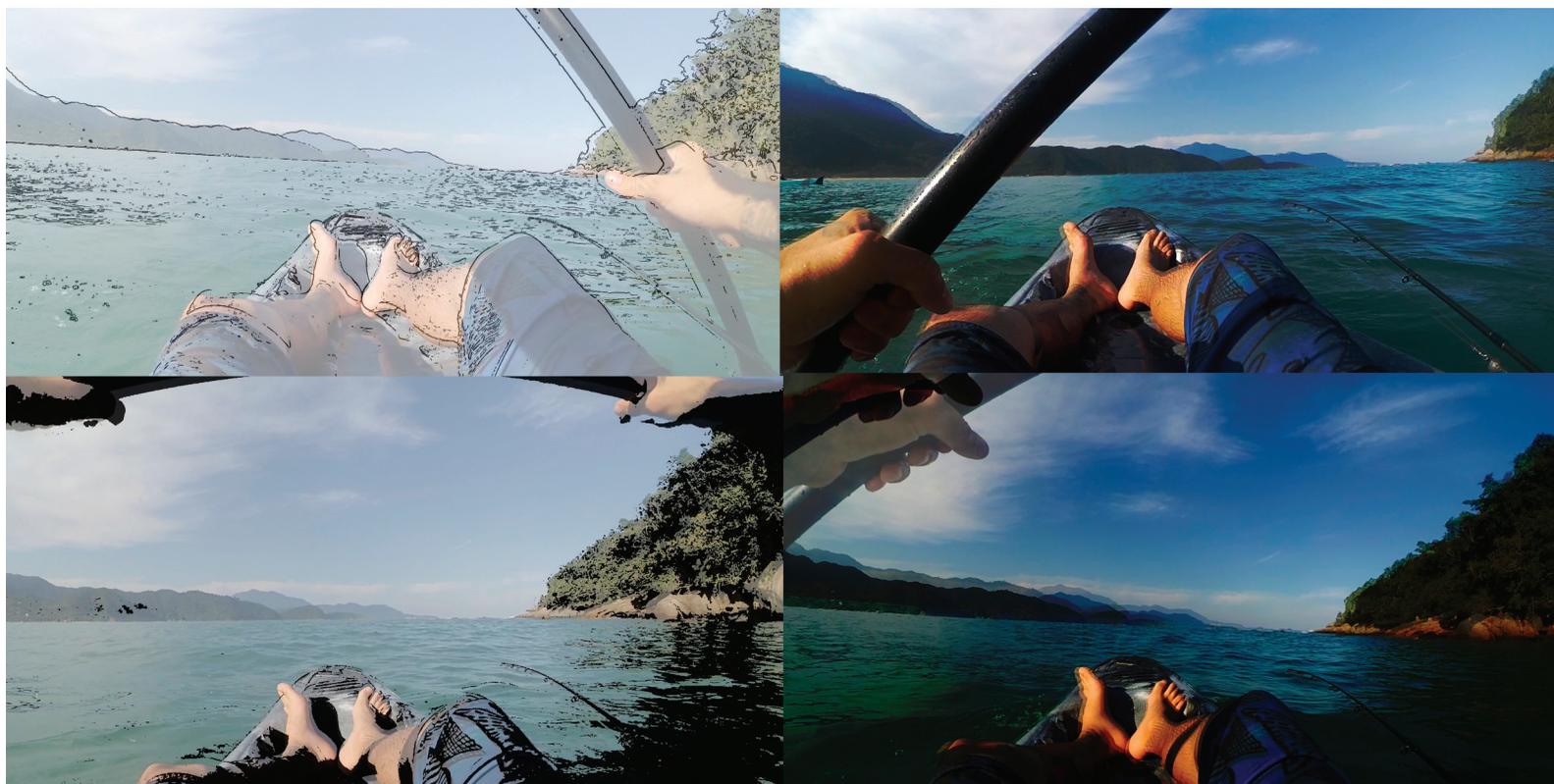
Como parte do projeto, foram apresentados *vc q falou* (2017 - 2019), proposta que se estabelece através do perfil @105\_vcqfalou no Instagram, sugerindo um olhar sobre a relação com as redes sociais e o usuário enquanto produto da plataforma.

Em seu desdobramento, em *Em uma caixa embaixo da cama guardo aquilo que me é mais precioso* (2018) são apresentadas duas caixas, que provocam os sentidos e explora o tema do consumo de drogas. Por fim, *Aquilo que me alimenta* (2018) usa de uma pintura feita com carne e um sofá de couro para sugerir o questionamento sobre a alimentação.

Foto: Rodrigo Costa

## Ícaro Luís Oliveira Tarchiani

O trabalho **A hibridização da imagem numérica com processos criativos artísticos digitais e manuais** trata-se de uma série de filmagens e composições experimentais que apresentem diferentes soluções gráficas e poéticas a cerca dos conceitos de imagem numérica e hibridização de imagem. São utilizadas ferramentas digitais e mecânicas de intervenção imagética, advindas das novas ferramentas que emergiram com a ascensão da tecnologia e revolucionaram o campo das artes. O produto final deste projeto é a meclagem dos antigos e clássicos modos de criação, produzidos majoritariamente a partir de técnicas manuais, com os métodos conhecidos como “novos meios”.





## Ioannis Mauricio Fiore de Mattos

Errático é como se designa o título do pequeno livro, produzido para tornar-se um receptáculo, tal como uma cápsula do tempo. Refere-se acima de tudo ao próprio artista e sua busca por entendimento e enraizamento a partir de autores diversos bem como das múltiplas formas de construção de imagens. O corpo do livro é feito mediante o entrelaçamento de diferentes momentos que são reflexo de expectativas e intenções particulares. Esses momentos são as pinturas, desenhos, textos e poesias produzidos na tentativa de tangenciar os desejos expressivos do artista.

**MATÉRIA E MAGIA**  
Óleo sobre MDF (1,4 x 0,9 m)  
2018



## Isabela Aline de Farias

A série de nove fotografias foi produzida a partir de escritas poéticas de um diário, as quais se apresentam abaixo de cada uma das fotos. Trazendo um caráter autobiográfico a série tem o intuito de expor o íntimo.

### Eu me lembro

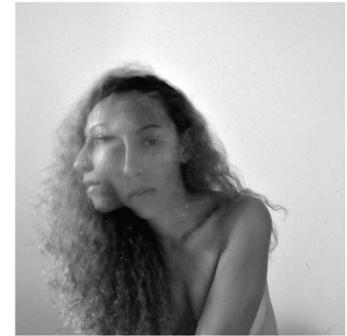
Impressão fineart em papel algodão e nanquim  
57 x 51cm  
2018



*eu me lembro de toda culpa*



*eu me lembro de cheque emite ser*



*eu me lembro da seu selton*



*eu me lembro da última vez que te vi*



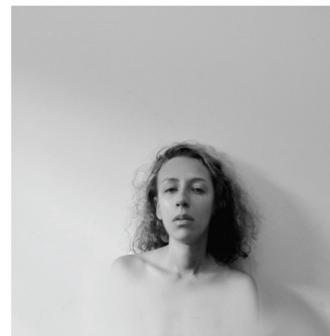
*eu me lembro de não ter esperansa*



*eu me lembro de parecer a fim*



*eu me lembro de tentar ser forte*



*eu me lembro toda dia*

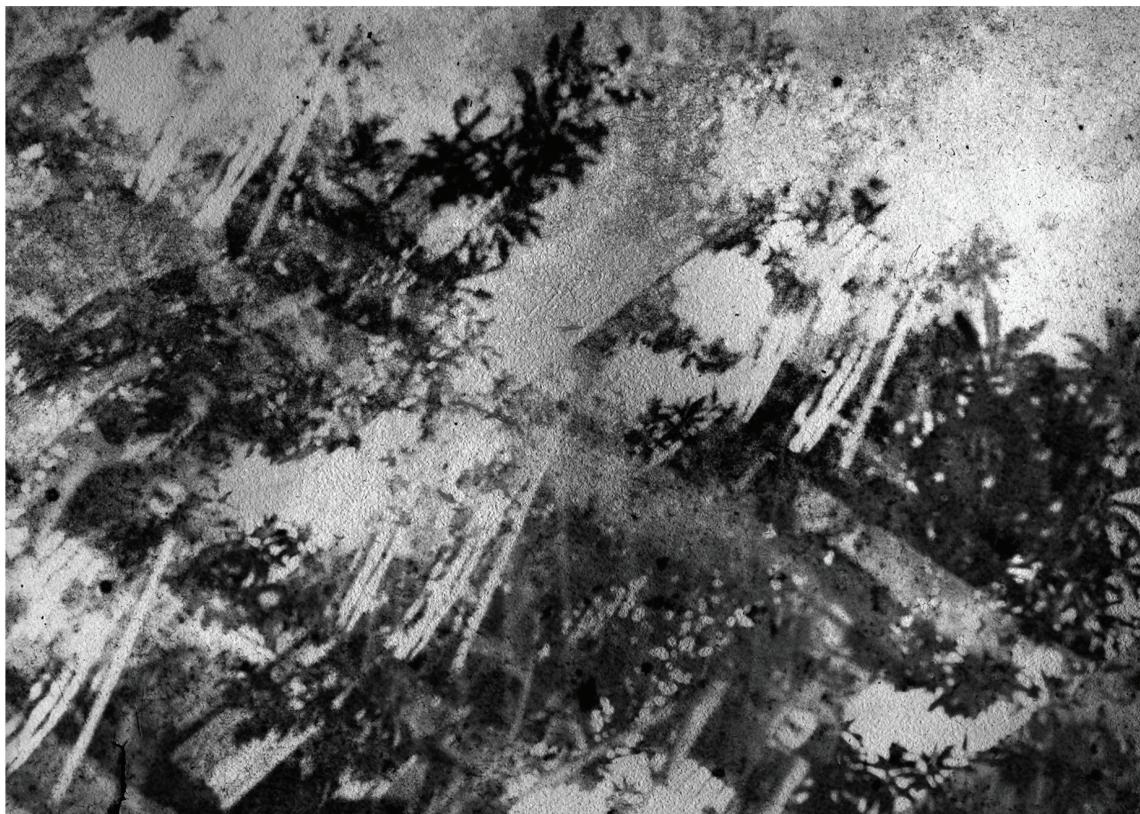


*eu não quero mais lembrar*



## Joao Pedro Barbosa Tenorio Fireman

Essa pesquisa busca tratar de conceitos relacionados ao campo imagético e os possíveis caminhos para a destruição dessas imagens e dos símbolos nelas contidos. Abordando discussões acerca do universo fotográfico digital e analógico dando notoriedade as práticas e processos experimentais que permeiam essas teorias, assim como deixar explícito os paralelos que podem ser feitos entre a prática imagética e a espacialização da memória. Durante a pesquisa abordei alguns trabalhos e técnicas que se relacionam com o tema, construindo em cima da ideia de uma matrizes informacionais, a noção de armazenamento e sua função como permeadora de lembranças.



**Paisagem III**  
Pinhole com multiplos  
obturadores  
1.33 x 1.855m  
2017



## Lara Doswaldo Balaminnuti

A série fotográfica 3x4, constituída por dez fotografias com intervenções em bordado sobre tecido, permeia reflexões sobre a representação da mulher através da fotografia documental, considerando seus desdobramentos no âmbito fotográfico e artístico. Questionando assim, a interpretação que o suporte fotográfico traz, historicamente, de ser um meio de representação fiel a realidade e de documentação.

**3x4**

Fotografia e bordado sobre  
tecido  
29x42cm





## Loic Iorillo de Souza Campos

Em uma floresta tranquila um grupo de quatro seres pequenos passeava de forma despreocupada, quando são surpreendidos ao se deparar com uma misteriosa figura. Felizes e agitados eles partem em disparada, pois querem contar a novidade. No entanto uma surpresa os aguarda... Nesse curta metragem de 1,50 minutos, nos são apresentados alguns personagens importantes pertencentes a um grande universo que vem sendo descobertas pouco a pouco pelo artista. Dentre esses personagens está Ella, a criatura brincalhona e de cabelos dançantes; Mr.Blu, o silencioso androide e Sictum, o pequeno boneco misterioso que tem por habito aparecer e desaparecer sem avisos ou explicações. Nesse trabalho chamado de “A aparição de Sictum” e realizado em animação 2D digital no Tvpaint, o artista experimentou colocar esses personagens juntos e descobrir ao lado do espectador o que aconteceria em tal encontro.

Disponível no youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=dhc1Wp1DCaY>

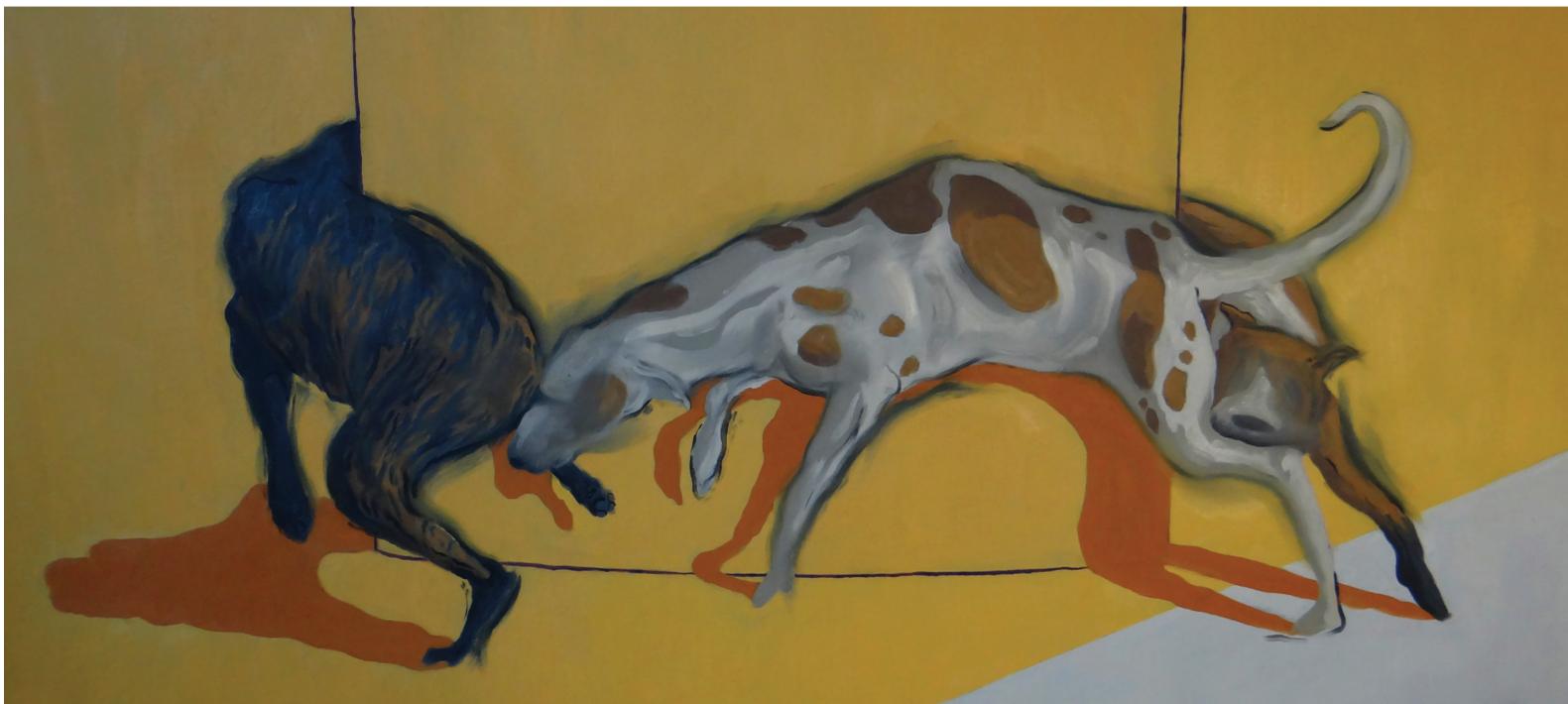
## Lucas Avelino de Melo

Com um trabalho que remete aos problemas modernos do cidadão do século XXI, o fazer da pintura busca refletir sobre a criação de uma mitologia capitalista, sua cultura e sua produção de afetos. Mas principalmente, sobre a invenção do indivíduo como seu produto e seus paradoxos em relação ao social.

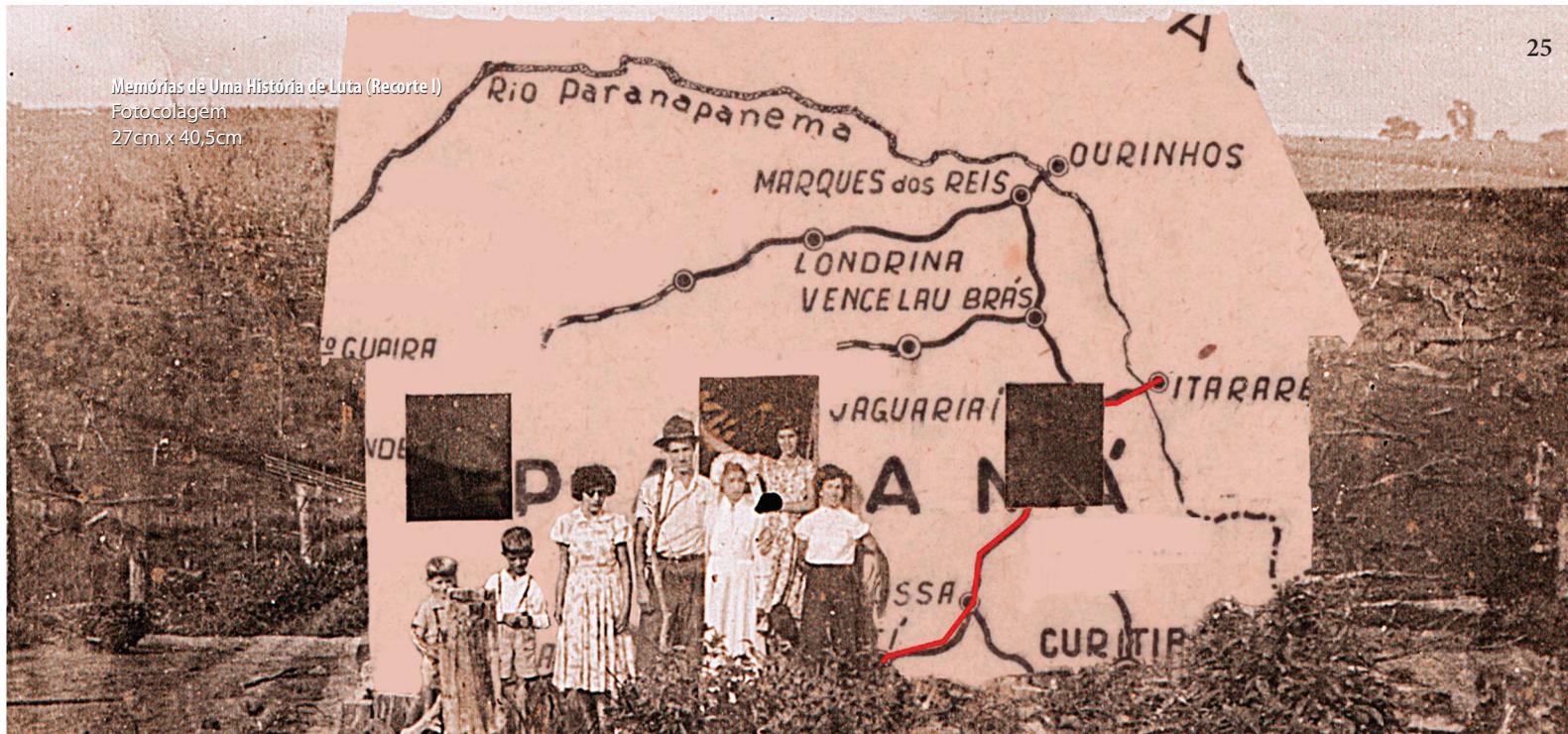
Figuras que remetem ao cotidiano coletivo em forma de fábula tratam de um ethos compulsório sistematizado, e o que interessa ao processo criativo é como tal objeto participa na autopoiese de um humano contraditoriamente individualista e na produção de uma subjetividade, por sua vez, específica.

### Sem título

Tinta óleo sobre papel triplex  
112 x 77cm  
2018



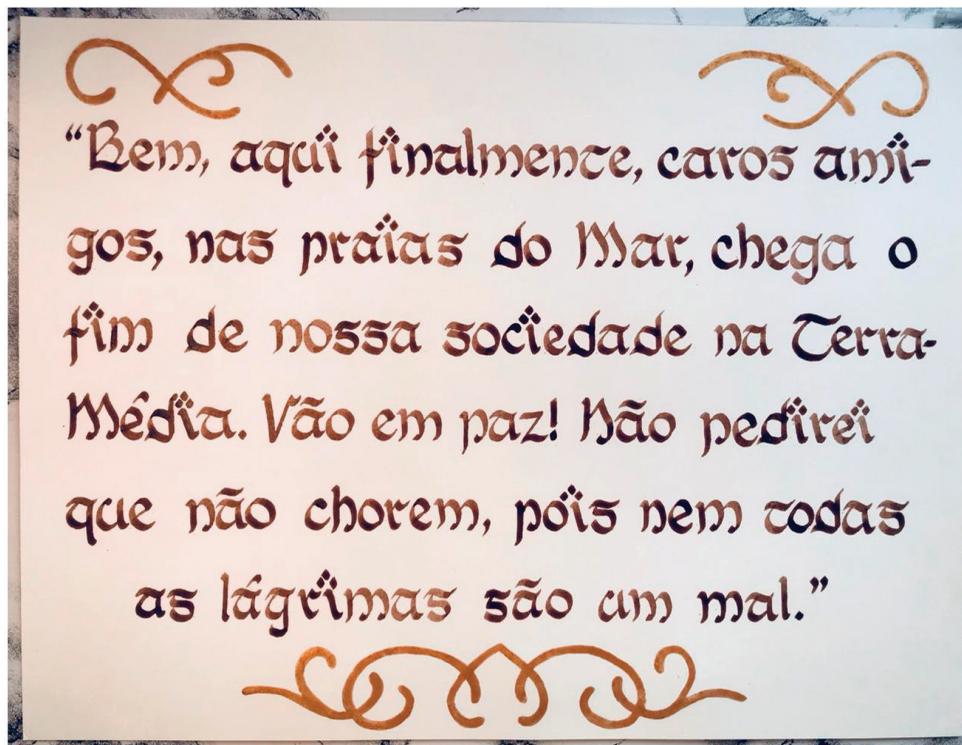
Memórias de Uma História de Luta (Recorte I)  
 Fotocolagem  
 27cm x 40,5cm



## Lucas Carletto Coelho

O Projeto Experimental intitulado “Caminhos de um Íntimo Plural” explora, a partir de pesquisa teórica e produção artística, a relação do material fotográfico familiar com a construção de uma percepção sobre a história e memória genealógica do indivíduo, buscando compreender como estes registros dialogam com a história oral e escrita bem como com as lembranças de momentos vividos.

A série “Memórias de Uma História de Luta”, originada a partir deste projeto, aborda mais especificamente a questão migratória, já presente em trabalhos anteriores, assim como questões do trabalho no campo, o lidar com a terra e os serviços braçais; são trazidas à tona questões da política e sociologia, pensando de forma crítica o trabalho camponês e a luta por terra.



## Manoela Mallet de Mello Forato

J. R. R. Tolkien criou um mundo fictício cheio de histórias e magia, e tão rico em detalhes a ponto de ter inventado diversas línguas e seus sistemas de escrita. Inspirada no sistema de escrita das línguas élficas de Tolkien, o Tengwar, criei uma nova caligrafia do alfabeto latino. Com essa caligrafia, desenvolvi *Fan Arts* caligráficas que abordam como assunto algumas passagens dos livros da série "O Senhor dos Anéis", de Tolkien.

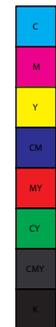
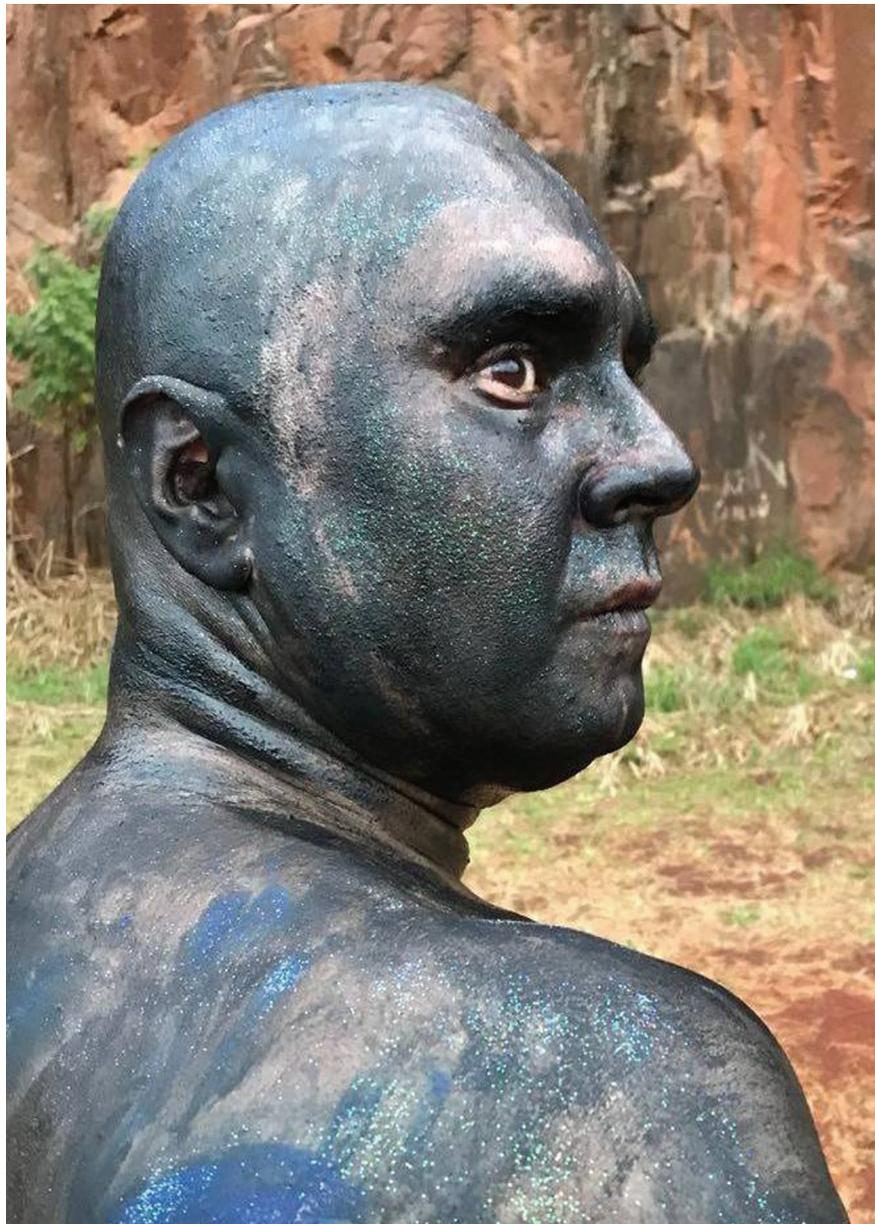
"Bem, aqui finalmente, caros amigos, nas praias do Mar, chega o fim de nossa sociedade na Terra-média. Vão em paz! Não pedirei que não chorem, pois nem todas as lágrimas são um mal."  
- Gandalf, página 414, livro "O Retorno do Rei", de J. R. R. Tolkien.  
Tinta caligráfica sobre papel bristol A4.

## Pablo Luiz Caetano Vasconcellos

DEVAS ( um dos heterônimos do artista ) é um xamã intergalático de linhagem reptiliana que desce à Terra em missão de reconhecimento das espécies aqui existentes. A imagem é um fotograma da performance inicial do personagem intitulada “O Nascimento do Lagarto” ( 2018 ) onde tal ente ganha um corpo terrestre, estabelece o primeiro contato com humanoides terráqueos e são lançadas as bases de sua ação na Terra. DEVAS se trata de um suporte pra investigações, diálogos e resgates da tradição mitológica-religiosa-filosófica da Humanidade e em sendo o xamã um agente de cura há primordialmente esta perspectiva ( pessoal e coletiva ) no trabalho. Há ainda relacionado ao mesmo personagem uma pesquisa linguística que igualmente contempla todo o percurso da Humanidade neste campo, de seus primórdios até o presente, com a criação de uma linguagem universal. O trabalho tem um caráter de contemplação do percurso do desenvolvimento humano bem como aponta diretrizes para o futuro. Se trata enfim de uma declaração de amor a Humanidade. Outros heterônimos versam sobre universos distintos e outras linhas de investigação do artista.

### DEVAS

‘The Birth of The Lizard’ ( 2018 )  
Performance - in Ulaanbaatar, Mongólia





## Rodrigo Costa Leite

“Meu sangue preto” é uma obra baseada nas notícias publicadas na imprensa brasileira de mortes de pessoas negras, durante o ano de 2018. Manchetes de violência contra os negros tiveram destaques com frequência nos principais jornais por todo o país, evidenciando o racismo estrutural presente na sociedade brasileira, pois em contrapartida o número de assassinatos de pessoas brancas têm diminuído a cada ano, segundo dados que constam no Atlas da Violência 2018, organizado em parceria entre o Fórum Brasileiro de Segurança Pública e o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea). A obra é uma ilustração do sangue derramado de cada pessoa negra assassinada.

“Meu sangue preto”  
Giz pastel seco  
42 X 59,4





## Samuel Harumi Gagliardi Araujo Nakasone

“O pequeno trabalho de 9 x 13 cm é resultante de uma pesquisa que, por meio da tecitura, volta-se para a afetividade, o abandono e as experiências místicas. Em *Sem título*, 2018, os materiais orgânicos coletados começam a aparecer, junto com a explorada forma que vai do abstrato à *Yoni* sagrada.”

### Sem título

Feltro, pelo de gato, linha, miçanga e paetê  
9 x 13 cm  
2018

## Sara Tobias Albuquerque Lima Bosco

O projeto *Penteia mulher, teus cabelos...*, é híbrido e, portanto, dialoga com a fotografia, o desenho, a pintura, a colagem, o objeto e a vídeo-arte para abordar a sujeição do feminino. Envolve pesquisa de suportes, de gestualidades, materiais e técnicas. Abrange transitoriedades, oscilações, a formação de elos desconhecidos e pertencimentos. *Penteia...* é ação, processo, movimento que não cessa, em que a ação criativa está submetida à ação do pentear os cabelos, imposta por uma sentença imperativa, e aquilo que dela resulta quer refletir sobre um feminino inapreensível, sobre as diferentes formas de sujeição à ele infringidas, ao mesmo tempo que toma o processo de criação como um todo, não somente seu resultado, como vinculador de significados, nuances poéticas, abraçando a dualidade e as ambiguidades entre a intenção e os acasos da criação, os usos e desusos de técnicas.

### Tintura I

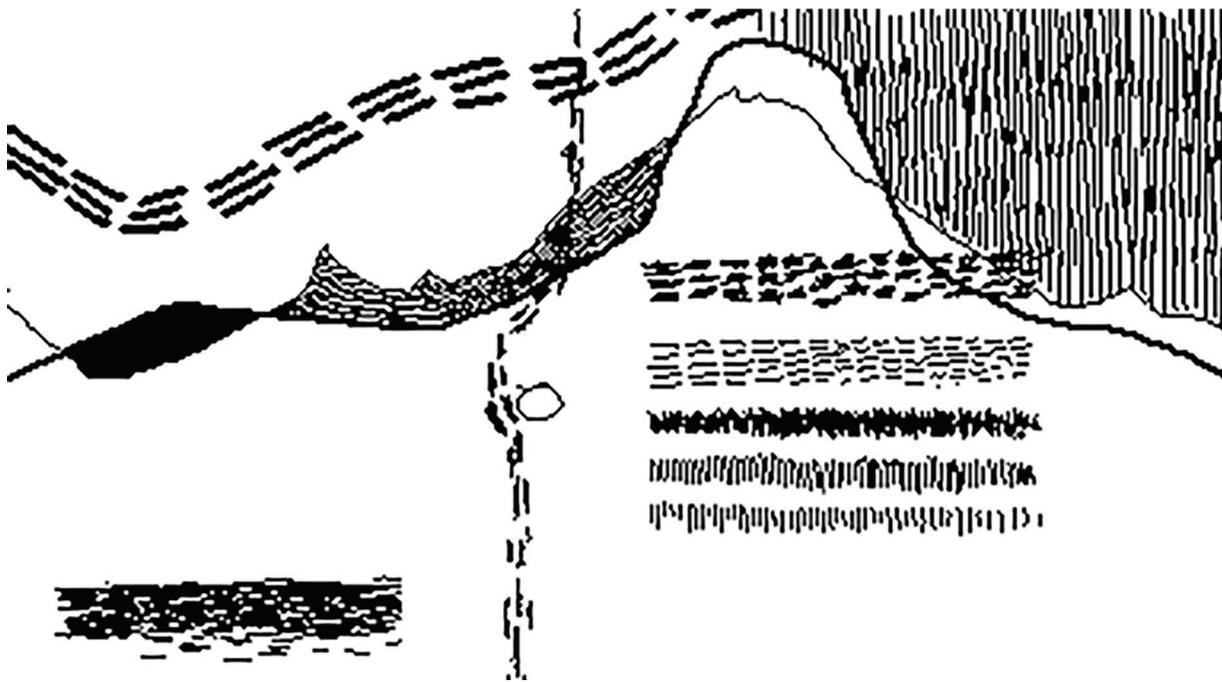
Fotografia, colagem e tintura de cabelo  
sobre algodão cru  
22x31cm  
2018



## Tales Eduardo Pimentel Boffetti

Horizontes Sonoros propõe a criação de um espaço digital e sinestésico a partir de um aplicativo interativo. Nesse espaço, cada elemento visual é acompanhado de um som e tem sua presença ou ausência determinada pelo fruitor; que os controla por meio do teclado do computador. Prioriza-se a ludicidade da interação, sendo cada experiência única e dependente da pessoa que o controla e formata. Esta, portanto, possui liberdade para compor visualmente e sonoramente a partir dos elementos e estímulos disponibilizados pelo artista.

Enquanto estética, a obra enfatiza particularidades das linguagens visuais e sonora em meio de digital; utilizando-se da pixelização do som e da imagem na caracterização de um espaço que não pode ser reproduzido em outro meio que não o digital.





Alunos da EMEF Dulce Bento Nascimento realizando o exercício baseado na obra *The Artist is Present* (A Artista Está Presente), de Marina Abramović, em 2016

## Thalis Lowchinovscy

*Arte, Corpo e Espiritualidade: Performance e experiências a partir da obra de Marina Abramović* apresenta experiências resultantes do estudo da obra da artista contemporânea Marina Abramović, pioneira do movimento da performance art. Buscando comentar sobre o quanto a arte e a espiritualidade estão interligadas enquanto manifestações do ser humano, este trabalho de Projeto Experimental faz um recorte sobre as experiências da artista quando esteve em solo brasileiro e reúne os impactos de sua obra sobre a vida do autor do projeto e de sua produção artística e pedagógica, além de conter relatos de experiências e propostas desenvolvidas baseando-se em obras da performer.



“Quando minha vó esqueceu-se de tudo,  
falava apenas em Guarani” (32 min)  
Performers : Beatriz Borghi, Luma Canepa,  
Maria Reiszewitz e Thais Esteves  
Trilha Sonora: Anna Vis  
Disponível online no site: YouTube

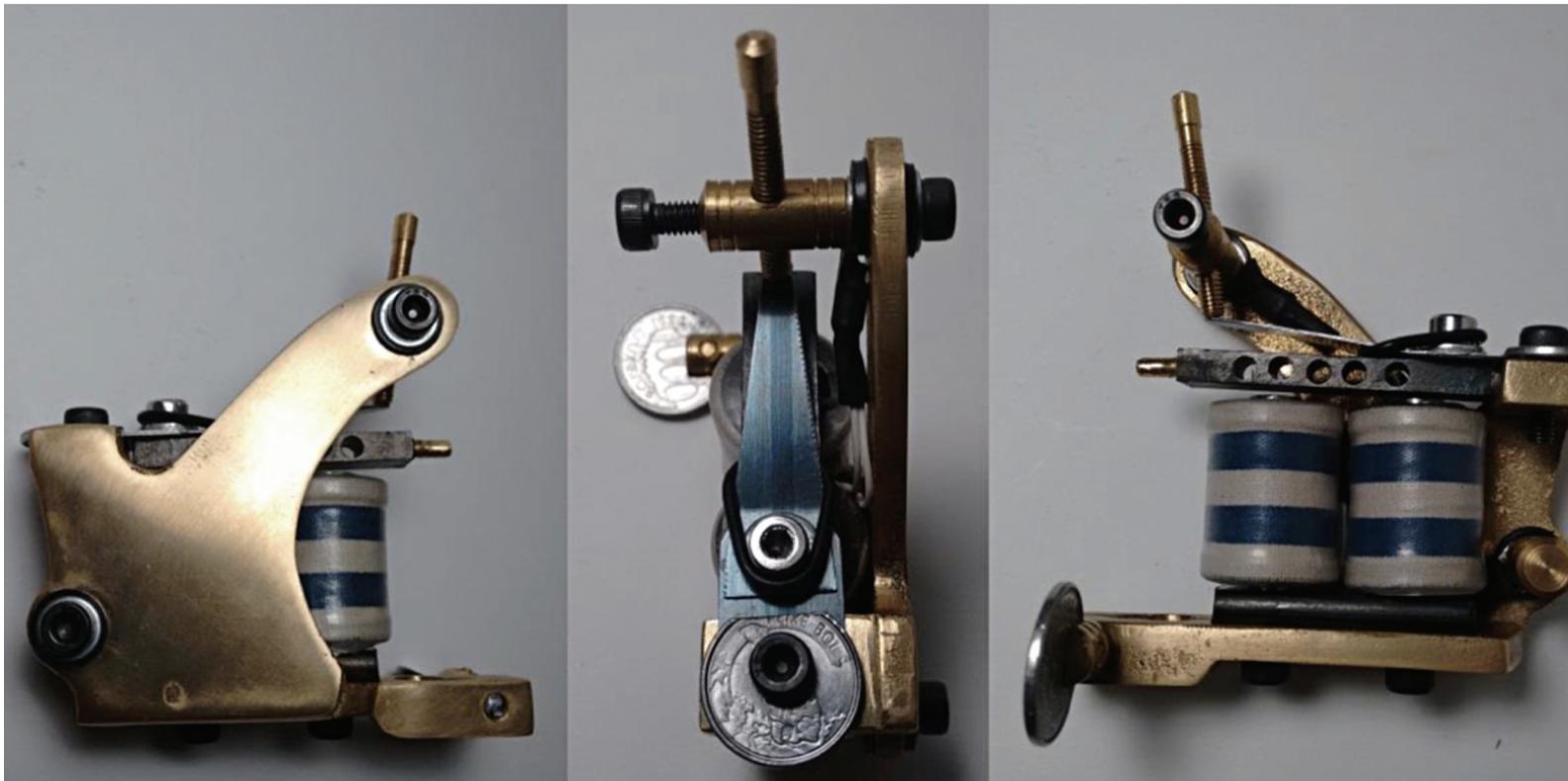
## Victor Pereira da Silva Lopes

Parece nocivo pensar no termo *esquecimento* sem analisar suas amplas e complexas ramificações, um termo banhado das mais paradoxais formas, onde é comum falar que “caímos no esquecimento”, há também a colocação tal como uma ascensão a este mesmo, retratado como redenção, dos contos e mitos ou também na cultura contemporânea, ainda que seja religiosa por exemplo. Associa-se o ato de esquecer ao vazio, o esvaziamento, e da mesma forma podemos entregar a oposta, a adição, o ato de esquecer por acúmulo de informações seria talvez o mais apropriado ao mundo contemporâneo.

O **Projeto Livro Turvo** se propõe a um estudo de experimentos e experiências que trabalham a memória e o esquecimento como temáticas de suas obras. Apropriando-se de experiências e estudos do artista sobre o Mal de Alzheimer tem como uma de suas abordagens a deterioração da linguagem (visual, corporal e escrita do indivíduo) bem como tratar do culto a memória (aqui devidamente tratados esquecimento e memória como conceitos distintos e não antagônicos).

## Wellington Renan dos Santos

O presente projeto trata da confecção de seis máquinas de tatuagem. É parte de uma pesquisa sobre desenho em tatuagem, buscando explorar como se deu o desenvolvimento da máquina e as possibilidades de recurso da técnica. Portanto o desenvolvimento do projeto visa uma melhor compreensão do processo de desenho em tatuagem e uma ampliação da minha visão de desenho que envolve a matéria tridimensional, que é o corpo.

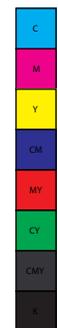


## Yasmin Yumi Nakagawa

A representação do ser humano, assim como dos animais, desde os primórdios da Era Cenozoica, como surgimento dos seres humanos, fora uma grande preocupação e desejo, mesmo em condições primitivas. Com o decorrer do tempo, as figuras como se aperfeiçoaram até chegar em um ponto em que as obras de arte, não se excluem de outras atividades dos seres humanos, mas compartilham e ajudam no progresso das pesquisas, como fora no estudo da Medicina e na Veterinária, em que esboços e estudos no corpo puderam decifrar como os corpos orgânicos e complexos funcionam, desde um tendão até a complexidade de um neurônio. Mas com o inventar da fotografia, o desenho começa a perder espaço, além de adquirir um conceito de “obsoleto”. Esse projeto tem como objetivo demonstrar a união desses dois meios de representação dentro do domínio anatômico. Com o uso do meio sentimental, analisando o instintivo do objeto “Mi”, um cachorro que possui um laço emocional como artista, e unindo com a frieza e imparcialidade das ilustrações científicas, o projeto irá explorar a união desses meios representativos.

**“Estudos anatômicos do cachorro Mi”,** pinturas nanquim sob papel aquarela, grafite e lápis de cor sob papel vegetal sob suporte de madeira. 2018





### Matheus Youssef Chabchoul

**Saudação aos Orixás. Um diálogo entre Mitologia, Poesia, Cultura Popular de matriz africana e Maracatu nas Artes Visuais.** Nesse trabalho busca-se apresentar parte de um processo de experiências visuais que se utiliza de técnicas mistas, reunidas a partir da base principal que é a pesquisa da xilogravura. Os objetos artísticos criados visam a apresentação de uma cosmopologia afro-brasileira, na qual se evidencia um diálogo entre a Mitologia dos Orixás\_ catalogada pelo sociólogo Reginaldo Prandi \_com a xilogravura, a poesia e demais elementos visuais da cultura popular e do Maracatu de Baque Virado de Nação.

### Rafael Lucas Cavalheri

**GUERRA.** *Guerra* é uma revista de cultura LGBT. Por meio da disseminação de conteúdos artísticos, *Guerra* propõe o debate sobre as questões LGBT e visa o empoderamento e a disseminação dessas ideias na sociedade. Com o formato de um canal *on-line*, o projeto busca também extrapolar as paredes das galerias e os muros das instituições proporcionando experiências e reflexões sobre a cultura não binária e ciscêntrica da nossa sociedade. LGBTs é hora de lutar!

### Sthepanie Beraldo Penteado

**Escuta (In)visível - uma proposta interdisciplinar de vivência estética.** Escuta (in) visível é uma proposta desenvolvida numa ONG de Campinas que atende crianças advindas de famílias em situação de vulnerabilidade. O objetivo das práticas realizadas semanalmente com um grupo heterogêneo de crianças participantes dessa proposta pretendia proporcionar vivências de educação estética dos sentidos, considerando-se que o *escutar* e o *ver* não estão relacionados apenas aos sentidos da visão e da audição, mas sim ao corpo todo.

### Marion Franzini Chatton

**Ensino de Artes Visuais dentro do contexto de inclusão.** Esse projeto foi desenvolvido com um grupo de alunos surdos e uma dupla de pré-adolescentes ouvintes com alterações de desenvolvimento. O objetivo buscado foi utilizar um jogo de cartas, denominado *Dixit*, que explora imagens e suas interpretações metafóricas. O jogo foi o catalisador para a produção de xilogravuras realizadas pelos participantes. A parte textual desse Projeto de Finalização de Curso discute a leitura de imagens, o uso da imaginação e as poéticas da gravura e também analisa as distintas estratégias aplicadas pelos dois grupos de alunos.

### Alessandra Monetti Nishimoto

**AMANA - A Dança da Chuva.** Os jogos eletrônicos trazem uma experiência plural ao reunirem música, narrativa, sensações variadas proporcionadas pela interatividade e é claro, contam ainda com o elemento da visualidade. No projeto *AMANA: A Dança da Chuva*, a proposta não é só discutir os aspectos necessários para a criação de um jogo digital, mas também a de produzi-lo, de fato. O jogo questiona alguns aspectos canônicos dos jogos digitais e, ao mesmo tempo, empenha-se em trazer o poder da experiência artística plural para o formato de uma mídia popular.

# EXPOSIÇÃO COLETIVA DE TRABALHOS DO PROJETO EXPERIMENTAL II

Curso de Graduação em Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado

**Turma 2018** - Período: de 16 a 24 de abril de 2019.

## 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: Prof. Dr. Luís Alberto Magna

Pró-Reitora de Pesquisa: Profa. Dra. Gláucia Maria Pastore

Pró-Reitor de Extensão e Assuntos Comunitários: Prof. Dr. João Frederico da Costa Azevedo Meyer

Pró-Reitora de Desenvolvimento Universitário: Profa. Dra. Teresa Dib Zambon Atvars

## INSTITUTO DE ARTES

Diretor: Prof. Dr. Fernando Augusto de Almeida Hashimoto

Diretora Associada: Profa. Dra. Gracia Maria Navarro

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

Coordenadora da Galeria de Arte da Unicamp: Profa. Dra. Luise Weiss

## CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Coordenadora: Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles

Coordenador Associado: Prof. Dr. Claudio Lima Ferreira

Coordenador dos Trabalhos do Projeto Experimental/2018: Prof. Dr. Sergio Niculitcheff

Membros da Comissão de Graduação em Artes Visuais:

Docentes: Prof. Dra. Sylvia Furegatti ; Prof. Dr. Paulo Mugayar Kühl ; Profa. Dra Selma Machado Simão;

Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter; Profa. Dra. Luise Weiss; Prof. Dr. Claudio Lima Ferreira; Prof. Dr. Filipe

Mattos de Salles

Discente: Bruno Costa

## CORPO DOCENTE ORIENTADOR DO PROJETO EXPERIMENTAL/2018:

Profa. Dra. Claudia Valadão de Mattos

Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter

Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara

Profa. Dra. Ivanir Coseniosque Silva

Profa. Dra. Lucia Reily

Profa. Dra. Luise Weiss

Profa. Dra. Maria de Fatima Morethy Couto

Prof. Dr. Marcio Donato Périgo

Profa. Marília Machado Brandão Curi

Prof. Dr. Paulo Mugayar Kühl

Prof. Dr. Paulo Cesar Teles

Prof. Dr. Sergio Niculitcheff

Profa. Dra. Sylvia Furegatti

Prof. Wilson Antonio Lazaretti

Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles



### ELABORAÇÃO DO MATERIAL GRÁFICO

Design Gráfico: Mariana Gomes de Paula Costa; Vagner da Silva Barrichelo  
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); Alan Neves Ribeiro, Fábio Dias de Oliveira, Michael Henrique Manoel, Tania Rosana Carita Sahire, Thais Cristina Bento (alunos bolsistas SAE)

### CRÉDITOS

Imagem da Capa: Rodrigo Costa Leite - "Meu sangue preto"; Giz pastel seco, 42X59,4

### SECRETARIA GERAL DA COORDENADORIA DE GRADUAÇÃO - IA

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



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



Departamento de Artes Plásticas  
Instituto de Artes  
Universidade Estadual de Campinas

Curso Graduação em  
**Artes Visuais**  
INSTITUTO DE ARTES - UNICAMP



