

# ARTEFACTOS E ARTISTAS



TRADIÇÃO, TECNOLOGIA E ARTE  
CASA JOSÉ SARAMAGO



**NÃO VÁS, Ó MBILA!**  
JOSÉ HOGUANE

"Não vás, ó mbila!" dá visibilidade à necessidade de preservação sustentável das timbila (plural de mbila), instrumento musical característico de uma manifestação artístico-cultural de origem copi, do Sul de Moçambique.



**OLHARES SOB FACES**  
MAURÍCIO OLIVEIRA JR.

Através da realidade aumentada o visitante poderá explorar um painel estampado com o rosto de personalidades reconhecidas por muita gente em todo o mundo. O que eles têm em comum? O que os une? Um único elemento faz esta conexão e, para não fazer parte deste mesmo elo, o visitante receberá uma recompensa dada pelo próprio artefacto.



**SEVEN**  
JOANA BRAGUEZ

Seven é uma obra que pretende alertar para vários problemas atuais e globais, usando como metáfora os sete pecados mortais e um paralelo destes com os sete pecados modernos sociais: tráfico de drogas, violação dos direitos humanos, riqueza obscena, experimentações científicas imorais, destruição do ambiente e a manipulação genética.



**EMOTIONS TO SCENES**  
JOÃO PINTO

Esta obra parte do problema ou conflito da interpretação que fazemos das imagens que recebemos e como as associamos às nossas emoções. Através do artefacto o usufruidor poderá testar o posicionamento das suas emoções em relação à sociedade, simbolizada por todos os que usufruam do artefacto.



**S.O.A. SINTA, OUÇA, AME**  
DEYSE MOURA

S.O.A. convida o espectador à uma viagem ao mundo das sensações em que se experimenta o sentimento de conforto pela escolha do amor cuidadoso e do incômodo da insegurança. Se amar é cuidar, proteger-se a si próprio e ao outro é uma das maiores provas de amor em tempos de sífilis.



**BE ANOTHER ONE**  
TERESA VASCONCELOS

Colocar-se no lugar do outro, tentar compreender através da experimentação conscienciosa as diferenças dos dois mundos perceptíveis: este conceito procura transformar o modo como os outros, os não-daltónicos, olham e veem o mundo, fazendo com que vejam o mundo através do olhar do daltónico, capacitando-os de uma suplementar forma de visão, uma espécie de terceiro olho.



**REJEITORIO**  
INÊS REGINA

Esta videoinstalação interativa convida o público a refletir sobre o quanto as ações humanas estão contribuindo para a iminente destruição do rio São Francisco, notadamente após o rompimento da barragem na cidade brasileira de Brumadinho. A obra apresenta o olhar sertanejo sobre essa possível tragédia.



**QUINTAL DOS SONS**  
ROSIMÁRIA ROCHA

Está é uma instalação sonora/plástica/visual ou simplesmente "multimédia", que tem como objetivo refletir sobre o caminho do som e faz referências a paradoxos comuns do cotidiano. Apresenta o distanciamento das pessoas em relação ao som, na sua forma mais natural ou simplesmente do ato de "apreciar", "ouvir" e sensibilizar-se. A "metáfora do coração" permeia todo o percurso sonoro.



**STORYTERNATIVE**  
KALINE ARAÚJO

É um aplicativo educacional que usa interatividade, pintura digital e narrativa storytelling para consciencializar jovens a respeito da necessidade da prevenção, da teste e tratamento da sífilis. Por meio de escolhas que envolvem personagens, os ambientes que frequentam e as decisões que tomam, é possível chegar a diferentes finais e, consequentemente, diferentes mensagens.



**MODALITIES EST AGNUS DEI**  
JÔNATAS MANZOLLI & MARCOS MUCHERONI

Modalities est Agnus Dei é uma obra multimodal relacionada com a pintura "Agnus Dei" de Josefa d' Óbidos e o Requiem de Mozart. Na componente visual há uma movimentação lenta das flores e do "bodegón", e também o cordeiro tem um piscar de olhos, indicando que está vivo, mas permanecendo quase imóvel. Assim, a construção do artefacto visual imetiza o estilo de natureza morta de Josefa.

MUSEU MUNICIPAL



A exposição dos artefactos realizados no âmbito do Doutoramento em Média-Arte Digital é um momento de elevada experimentalidade e um dos pontos altos do retiro anual que visa proporcionar um espaço de experimentação e teste junto do público, em contextos comunitários e culturalmente ricos, e promover a maximização do impacto através de uma preocupação com o meio (geográfico, social, cultural) em que se apresenta. Através do contacto direto entre artistas e público procura-se o enriquecimento da exploração e investigação dos próprios artefactos. Os trabalhos que a compõem são alvo de atenção dedicada nas unidades curriculares de Projeto de Arte Computacional e de Intervenção Artística e Interculturalidade, que promove uma curadoria participativa e colaborativa por parte dos próprios artistas/estudantes.

Estão aqui reunidas dez obras oriundas de Portugal, Moçambique e Brasil (nove delas realizadas por estudantes e apresentadas na Casa José Saramago, e uma obra realizada propositadamente para este evento pelos dois artistas convidados pela Direção do DMAD, Jônatas Manzolli e Marcos Mucheroni, e apresentada no Museu Municipal de Óbidos), e que são expostas em Óbidos sob o moto "Tradição, Tecnologia e Arte". A média-arte digital conduz-nos, assim, em percursos que vão desde a preservação e disseminação de bens culturais até aos vícios do mundo moderno, leva-nos a leituras da diferença de percepção visual até à percepção da saúde pública, faz com que nos deixemos levar pelas sensações e emoções associadas ao inescapável fluxo de informação quotidiana e à sinestesia dos sons e imagens, e obriga-nos a refletir sobre as figuras marcantes de diversas épocas e sobre as ações coletivas de destruição em curso no planeta.

Esta mostra foi antecedida por várias etapas individuais de conceção, produção e planificação, sendo o resultado de um trabalho iniciado em setembro de 2018 até ao momento da inauguração, onde houve lugar ao desenho do conceito dos artefactos, das suas narrativas, das experiências a proporcionar, da elaboração de protótipos e respetiva afinação, da construção final e do próprio planeamento da exposição. Coletivamente os artistas trabalharam modelos de curadoria e intervenção artística em média-arte digital, e desenvolveram colaborativamente o projeto de curadoria e intervenção artística, incluindo o conceito e a imagem da exposição.



Os ícones representam cada um dos ideais aqui reunidos: tradição, tecnologia e arte, sendo a Cruz de Malta um "T" estilizado (tradição); o sinal "+" um outro "T", tecnológico, aditivo e construtivo; e o asterisco simbolizando a arte e todas as formas, caminhos e inspirações que ela potencia e multiplica (em informática o asterisco é frequentemente usado como símbolo universal, podendo assumir qualquer valor, mas também como sinal de multiplicação).

As cores remetem para o vermelho, verde e azul característicos dos sistemas computacionais RGB, mas apresentam pequenas nuances nas cores bases, introduzidas pela mão humana.

As linhas usadas no cartaz aludem à arte generativa, mas também à tecelagem e tantas outras artes tradicionais, como o entrelaçar de linhas, vimes e fibras diversas. E, afinal, aos próprios trajetos pessoais e artísticos, que aqui se cruzam nesta Vila tão especial.

ORGANIZADO POR: