

escola das artes

anuário 2023-2024

escola das artes

Abertura 4–6

Cinema

Licenciatura 8–65

Mestrado 66–87

Conservação e Restauro

Licenciatura 88–133

Mestrado 134–171

Fotografia 172–217

Indústrias Criativas 218–239

Som e Imagem

Licenciatura 240–369

Mestrado

Animação 370–407

Design de Som 408–441

**“professora, me desculpe
mas eu vou falar
esse ano na escola
as coisas vão mudar**

**nada contra ti
não me leve a mal
quem descobriu o Brasil
não foi Cabral.”**

MC Carol

Esta publicação é uma forma de agradecimento e de celebração. Nela, incluímos todas e todos aqueles que, durante o último ano letivo, se formaram nos diferentes cursos da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Propomos, aqui, simultaneamente, uma forma de reconhecimento do vosso percurso e um olhar para a dimensão artística que marca a nossa Escola. Acreditamos que é pela formação artística – que combina práticas técnicas, pensamento crítico e uma disrupção das formas de entender o mundo – que os estudantes de hoje serão a comunidade de amanhã: cidadãos e cidadãos que se comprometem com o bem comum.

Durante este ano letivo, pensamos, em conjunto, dentro do mote que nos foi oferecido pela cantora MC Carol – quando ela propõe, num gesto poético, que “quem descobriu o Brasil / não foi Cabral” –, e, com isso, procuramos rever os silêncios e omissões da História. Não foi um exercício de descobrir um passado oculto, mas sim, e de forma muito mais profunda, um impulso para reaprendermos o nosso presente a partir de uma nova consciência de nós mesmos, enquanto comunidade porvir. É essa exigência que nos autoimpomos: a de olhar para dentro, criticamente, procurando as fendas das nossas vidas como motor criativo. Na verdade, como diz a escritora Djaimilia Pereira de Almeida, com a consciência poética de que “toda a ferida é uma beleza”.

A partir de territórios como a história, a filosofia, o cinema, as artes visuais, a música; a partir de uma grande diversidade de vozes, como artistas, realizadores, filósofos, historiadores, curadores; fomos discutindo a prática artística atual, comprometendo-nos com uma visão interventiva, consciente, e, no fundo, humana, do processo de investigação artística. E com estas discussões, aprofundamos as contradições do fazer artístico. Como comunidade criativa, a Escola das Artes só pode ser um espaço de experimentação, aberto à pluralidade de disciplinas, métodos e formas de olhar o mundo à nossa volta.

Estamos orgulhosos dos nossos finalistas que compõem este livro. Uma universidade é sempre construída pela exigência das nossas alunas e dos nossos alunos e é por vossa causa que a Escola das Artes ambiciona ser melhor. A partir deste espaço comum, que também é de afetos, agradecemos o vosso espírito crítico, as vossas intervenções, a vossa curiosidade.

A todas e a todos os nossos parabéns por aquilo que durante estes anos conquistaram e, repetindo palavras de outros anuários, foi uma honra terem escolhido este lugar como o vosso lugar: sem as marcas que cada uma e cada um individualmente deixam nesta escola, seríamos certamente um lugar mais pobre.

Nuno Crespo

Diretor da Escola das Artes
da Universidade Católica Portuguesa
Porto, Setembro de 2024

anuário 2023–2024

Licenciatura
Cinema

Camila Pereira

O meu percurso no meio audiovisual começou quando me inscrevi em artes profissionais no secundário, para tirar o curso de fotografia. No final dos três anos, apaixonei-me não apenas por fotografia, mas também pelo processo de contar histórias. Tive a oportunidade de explorar o meu lado artístico na Licenciatura de Cinema, onde estive envolvida no desenvolvimento da curta-metragem “Apenas Mais Um Dia”.





Apenas Mais Um Dia

Após a perda da sua melhor amiga, Rui tenta afastar-se de tudo o que conhece, reprimindo os seus sentimentos, pensando conseguir viver melhor dessa forma. No entanto, essa sua tentativa de fuga leva-o a enfrentar a sua culpa e a caminhar em direção à aceitação.

Enzo Meriade Cabaleiro

Enzo Meriade (Rio de Janeiro, 2002) é um rapaz intenso que perdeu muitos cabelos nos últimos anos. Desde o ensino secundário, sonhou com a possibilidade de trabalhar no audiovisual e de poder criar histórias através de filmes. Hoje, dedica-se à área da produção na indústria cinematográfica. Fez equipa com Eva Pelúcia, na produção do seu projeto de curso “Ofélia” (2024), mas, para além disso realizou o seu primeiro filme de autor, “A Draughtsman Ilusion” (2023) que acabou selecionado para o festival canadiano “Living Skies Student Film Festival” (Universidade de Regina, Província de Saskatchewan). Ainda, teve uma atividade quase frenética na colaboração em filmes de realizadores independentes como “Apreço” (2025), longa-metragem de João Oliveira; “Don’t Cry in the Club” (2024), videoclip de Rodrigo Pedras; “Alma” (2024), curta-metragem de Maurício Borges; e na pré-produção de “Until de End of Us”, curta-metragem de Lola Hourlier; “Pausa para Café”, curta-metragem de João Pereira; e “CODEC”, curta-metragem de Rafael Kino. Também em 2024, foi o produtor de “Picture Break” (2024), curta-metragem de Pedro Nogueira, que obteve 10 nomeações no Festival “48HourFilm” (Lisboa, maio de 2024) e que arrecadou os prémios de “Melhor Argumento”, “Melhor Banda Sonora”, “Melhor Interpretação Principal” (Rita Duque) e ainda o 2º Lugar da categoria de “Melhor Filme”. Descreve-se como “funny, serious and stressed”, mas as suas angústias acabam sempre bem!





Ofélia

Ofélia vai ao velório do seu pai, que nunca foi presente na sua vida. Desta forma, procura Júlio, o melhor amigo de seu pai.

Realização **Eva Pelúcia** Argumento **Eva Pelúcia e Francisco Parcerias**
Produção **Enzo Meriade** Direção de Fotografia **Leonor Gamboa** Direção de Arte **Leonor Gamboa** Captação de Som **André Simões** Assistente de Realização **Hélder Freire** Anotação **Leonor Fernandes** Chefe de Produção **Antônio Barata** Assistente de Produção **Marta Lereno** 1º Assistente de Imagem **Rafael Liz** 2º Assistente de Imagem **Luísa Alegre** Chefe Eletricista **João Oliveira** Assistente de Iluminação **Filipe Costa** Assistente de Direção de Arte **Maurício Borges** Maquilhadora **Mafalda Oliveira** Assistente de Captação de Som **Raul Oliveira** Edição de Som **Ricardo Salazar** Composição Musical **Matias Ferreira** Desenho de Som **David Arrepia** Mistura de Som **Ricardo Salazar e José Lobo** Montagem **Hélder Freire** Grafismos **Hélder Freire** Colorista **Hélder Freire**

Eva Pelúcia

Eva Pelúcia (Porto, 2002), é aspirante de realização e desde cedo que se interessa por artes visuais, iniciando o seu percurso na Licenciatura em Cinema, na Universidade Católica Portuguesa. Já desempenhou diversas funções ao longo destes três anos, como a direção de arte, produção, escrita e realização. Fez parte da equipa dos filmes “Lucífugo”, “Morte de Vénus” e este ano realizou “Ofélia” para o seu projeto final. Pretende seguir o seu caminho na realização.





Ofélia

Ofélia vai ao velório do seu pai, que nunca foi presente na sua vida. Desta forma, procura Júlio, o melhor amigo de seu pai.

Realização **Eva Pelúcia** Argumento **Eva Pelúcia e Francisco Parcerias**
Produção **Enzo Meriade** Direção de Fotografia **Leonor Gamboa** Direção
de Arte **Leonor Gamboa** Captação de Som **André Simões** Assistente de
Realização **Hélder Freire** Anotação **Leonor Fernandes** Chefe de Produção
Antônio Barata Assistente de Produção **Marta Lereno** 1º Assistente de
Imagem **Rafael Liz** 2º Assistente de Imagem **Luísa Alegre** Chefe Eletricista
João Oliveira Assistente de Iluminação **Filipe Costa** Assistente de Direção
de Arte **Maurício Borges** Maquilhadora **Mafalda Oliveira** Assistente
de Captação de Som **Raul Oliveira** Edição de Som **Ricardo Salazar**
Composição Musical **Matias Ferreira** Desenho de Som **David Arrepia**
Mistura de Som **Ricardo Salazar e José Lobo** Montagem **Hélder Freire**
Grafismos **Hélder Freire** Colorista **Hélder Freire**

Francisco Cruz

Nasci no Porto e cresci em Amesterdão. Durante os meus anos na universidade, estudei Cinema e desfrutei imensamente de aprender novas competências, especialmente escrever música para filmes. A experiência de combinar a narrativa visual com a musical foi um dos aspetos mais gratificantes do meu percurso académico.





Intempérie

“Intempérie” é um filme sobre uma jovem, Isabel, que perde a mãe, o que faz com que se afaste da sua melhor amiga, Lia. Isabel é levada numa jornada emocional que desafia a maneira como ela lida com esse evento trágico e as transformações impostas à sua forma de viver e de ver o mundo.

Francisco de Assis

Sou natural do Porto e desde novo que me interesso por cinema. O meu primeiro contacto com a área foi mesmo durante a Licenciatura em Cinema da Escola das Artes, onde me pude desenvolver artisticamente. Particpei em algumas produções académicas, maioritariamente a escrever e a realizar, tendo feito também montagem e fotografia. No último ano, como projeto final, escrevi e realizei a curta-metragem de ficção académica *Valsas na Lua*, projeto de teor auto-biográfico.



Valsas na Lua

Filipe vivia imerso na inocência de uma criança feliz e adormecia rodeado do amor dos pais. Agora, jovem adulto, encontra no conforto das suas memórias os fantasmas que lhe roubam o sono. Vê-se perseguido pelo luto da morte do seu pai e passa uma noite de saudade e solidão.

Gonçalo Dias

O meu gosto por cinema começou quando era muito novo. Lembro-me de ver filmes e ficar fascinado com as histórias que eram contadas. Ganhei assim uma grande paixão pela escrita, por ter uma vontade própria de contar histórias. Com o passar dos anos, realizei alguns filmes e vídeos amadores com alguns amigos, a partir das narrativas que ia inventando. Cada vez mais, tive vontade de entrar nesta área. Assim, inscrevi-me na Licenciatura em Cinema, da Universidade Católica Portuguesa, e realizei a curta-metragem “Apenas mais um dia” como projeto final do curso.





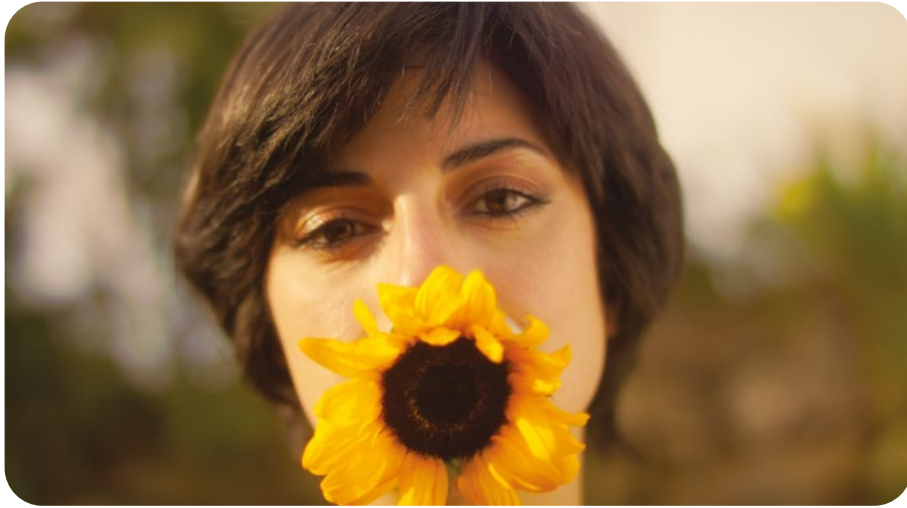
Apenas Mais Um Dia

Após a perda da sua melhor amiga, Rui tenta afastar-se de tudo o que conhece, reprimindo os seus sentimentos, pensando conseguir viver melhor dessa forma. No entanto, essa sua tentativa de fuga leva-o a enfrentar a sua culpa e a caminhar em direção à aceitação.

Hélder Freire

Hélder Freire (Vila Nova de Gaia, 2000), iniciou os seus estudos em Audiovisuais, no Instituto Multimédia do Porto, onde realizou e produziu a sua primeira curta-metragem. Já na Licenciatura em Cinema, fez parte da produção e realização do documentário “Panem Aurorae”, onde desempenhou a função de diretor de som. Também participou na curta-metragem experimental “Post Human”, como diretor de fotografia e de som. Posteriormente, as suas curtas foram nomeadas para alguns prémios.





Ofélia

Ofélia vai ao velório do seu pai, que nunca foi presente na sua vida. Desta forma, procura Júlio, o melhor amigo de seu pai.

Realização **Eva Pelúcia** Argumento **Eva Pelúcia e Francisco Parcerias**
Produção **Enzo Meriade** Direção de Fotografia **Leonor Gamboa** Direção
de Arte **Leonor Gamboa** Captação de Som **André Simões** Assistente de
Realização **Hélder Freire** Anotação **Leonor Fernandes** Chefe de Produção
Antônio Barata Assistente de Produção **Marta Lereno** 1º Assistente de
Imagem **Rafael Liz** 2º Assistente de Imagem **Luísa Alegre** Chefe Eletricista
João Oliveira Assistente de Iluminação **Filipe Costa** Assistente de Direção
de Arte **Maurício Borges** Maquilhadora **Mafalda Oliveira** Assistente
de Captação de Som **Raul Oliveira** Edição de Som **Ricardo Salazar**
Composição Musical **Matias Ferreira** Desenho de Som **David Arrepia**
Mistura de Som **Ricardo Salazar e José Lobo** Montagem **Hélder Freire**
Grafismos **Hélder Freire** Colorista **Hélder Freire**

João Ramires

João Ramires foi o Produtor do filme *Intempérie*. Terminou a Licenciatura em Cinema da Universidade Católica do Porto, apesar de ser originário de Cascais. Com o seu trabalho, pretende explorar diferentes géneros e temáticas, seja em live-action ou animação 2D, entre eles a sátira social, a divisão entre classes, a dinâmica entre masculinidade e feminilidade, assim como o terror psicológico e o trauma geracional.



Intempérie

“Intempérie” é um filme sobre uma jovem, Isabel, que perde a mãe, o que faz com que ela se afaste da sua melhor amiga, Lia. Isabel é levada numa jornada emocional que desafia a maneira como ela lida com esse evento trágico e as transformações impostas à sua forma de viver e ver o mundo.

Realização e Argumento **Matilde Khmelik** Produção **João Ramires**
Direção de Fotografia **Marco Coelho** Montagem **Francisco Cruz**
Direção de Arte **Marco Coelho** Som **Ricardo Salazar**
e **Ricardo Carneiro** Assistência de Realização **Francisco de Assis**
Assistência de Produção **Rafael Matos** Assistência de Arte **Luana Coelho**
1º Assistente de Câmara **António Barata** 2º Assistente de Câmara
Tiago Sousa Gaffer **Filipe Costa** Anotação **Eva Pelúcia** Desenho de Som
David Arrepiá

José Pedro Fernandes Costa

Desde sempre fui um grande apaixonado por histórias. Pouco me importava a forma como eram contadas, por conversa, papel, fotografias ou filmes. Mas, aos poucos, os filmes e o audiovisual começaram a ser os meios que mais me interessavam. Foi então que ingressei no curso profissional de Técnico de Multimédia, em Albergaria-a-Velha. Mais tarde, ingressei na Universidade Católica Portuguesa, na Licenciatura de Cinema. Vejo-me agora como produtor do nosso projeto final.





Apenas Mais Um Dia

Após a perda da sua melhor amiga, Rui tenta afastar-se de tudo o que conhece, reprimindo os seus sentimentos, pensando conseguir viver melhor dessa forma. No entanto, essa sua tentativa de fuga leva-o a enfrentar a sua culpa e a caminhar em direção à aceitação.

Realização **Gonçalo Dias** Produção **Pedro Costa** Argumento
Gonçalo Dias Direção de Fotografia **Tiago Sousa** Direção de Som
Nuno Pinto de Carvalho Direção de Arte **Tiago Sousa** Elenco
Carolina Mendes, Rafael Ferreira, Rita Duque e Sebastião Varaine
Montagem **Camila Pereira** Correção de Cor **Tiago Sousa** Mistura de Som
Bernardo Bento Composição Musical **André de Carvalho**

Marco Filipe Bessa Coelho

Marco Coelho (Guimarães, 2003) cresceu a frequentar salas de cinema, a fotografar e a filmar com o pai, não querendo imaginar que iria um dia trilhar este caminho. Agora, termina a Licenciatura em Cinema, na qual realizou, produziu, captou som e montou. Foi na direção de fotografia onde encontrou o seu olho de falcão, tendo assumido o cargo no filme “Intempérie”, juntamente com o cargo de direção de arte. Fez captação de imagem também na área do desporto. Neste mais recente filme, consagra-se no diretor de fotografia que gravou um filme-estudo de personagem sem nunca ter visto o “Taxi Driver”.





Intempérie

“Intempérie” é um filme sobre uma jovem, Isabel, que perde a mãe, o que faz com que se afaste da sua melhor amiga, Lia. Isabel é levada numa jornada emocional que desafia a maneira como ela lida com esse evento trágico e as transformações impostas à sua forma de viver e de ver o mundo.



Realização e Argumento **Matilde Khmeilk** Produção **João Ramires**
Direção de Fotografia **Marco Coelho** Direção de Arte **Marco Coelho**
Direção de Som **Ricardo Salazar** Captação de Som **Ricardo Salazar**
Assistência de Captação de Som **Ricardo “Marujo” Carvalheiro**
Assistência de Realização **Francisco Parcerias** Anotação e Continuidade
Eva Pelúcia Assistência de Produção **Rafael Matos** Chefe Eletricista
Filipe Costa Assistência de Luz **João Oliveira** 1º Assistente de Imagem
António Barata 2º Assistente de Imagem **Tiago Sousa** Assistência
de Direção de Arte **Luana Coelho** Montagem **Francisco Cruz**
Desenho de Som **David Arrepia** Edição de Som **Ricardo Salazar** Mistura
de Som **José Lobo e Ricardo Salazar** Fotografia de Set **Matias Ferreira**
Catering **Bruno Senra** Atrizes **Francisca Sobrinho e Carolina Gomes**

Matias Barbosa Costa Ferreira

Matias Ferreira estuda artes desde o 10º ano de escolaridade, com foco nas especializações de cinema e fotografia. No último ano da sua licenciatura foi diretor de fotografia do projeto final “Valsas na Lua”.





Valsas na Lua

Filipe vivia imerso na inocência de uma criança feliz e adormecia rodeado do amor dos pais. Agora, jovem adulto, encontra no conforto das suas memórias os fantasmas que lhe roubam o sono. Vê-se perseguido pelo luto da morte do seu pai, e passa uma noite de saudade e solidão.

Realização e Argumento **Francisco de Assis** Produção **Fáfa Matos**
Composição Musical **José Lobo e Matias Ferreira** Direção de Fotografia
Matias Ferreira Direção de Arte **Rita Rocha** Montagem **Francisco de Assis**
e **Matias Ferreira** Direção de Som **Ricardo Salazar** Captação de Som
Ricardo “Marujo” Carvalheiro e Ricardo Salazar Desenho de Som
David Arrepia Edição de Som **Ricardo Salazar** Mistura de Som
José Lobo e Ricardo Salazar Assistência de Realização **Sofia Afonso**
Anotação **Marta Lereno** Assistência de Produção **Tiago Sousa**
e **Amadeu Almeida** Assistência de Imagem **Luísa Alegre e Tomé Teixeira**
Efeitos Visuais **Joana Sousa** Assistência de Direção de Arte **Eva Pelúcia**
Gaffer **Henrique Queirós** Catering **Bruno Senra** Fotografia de Cena
Leonor Gamboa

Matilde Khmelik

Tem 20 anos e é do Porto. Para além de ter escrito o argumento, é a realizadora do filme “Intempérie”. Embora já tenha sido realizadora de outros projetos, a sua experiência foca-se mais na área de produção. Recentemente, trabalhou como estagiária de produção num filme irlandês intitulado “Made in Dublin”, como assistente de produção no filme “A Rapariga Projectada” de Francisco Noronha, *alumnus* do Mestrado em Cinema, da Escola das Artes – UCP, e como *staff* no festival Porto/Post/Doc na edição de 2023.





Intempérie

“Intempérie” é um filme sobre uma jovem, Isabel, que perde a mãe, o que faz com que se afaste da sua melhor amiga, Lia. Isabel é levada numa jornada emocional que desafia a maneira como ela lida com esse evento trágico e as transformações impostas à sua forma de viver e de ver o mundo.

Realização e Argumento **Matilde Khmeilk** Produção **João Ramires**
Direção de Fotografia **Marco Coelho** Direção de Arte **Marco Coelho**
Direção de Som **Ricardo Salazar** Captação de Som **Ricardo Salazar**
Assistência de Captação de Som **Ricardo “Marujo” Carvalheiro**
Assistência de Realização **Francisco Parcerias** Anotação e Continuidade
Eva Pelúcia Assistência de Produção **Rafael Matos** Chefe Eletricista
Filipe Costa Assistência de Luz **João Oliveira** 1º Assistente de Imagem
António Barata 2º Assistente de Imagem **Tiago Sousa** Assistência
de Direção de Arte **Luana Coelho** Montagem **Francisco Cruz**
Desenho de Som **David Arrepia** Edição de Som **Ricardo Salazar** Mistura
de Som **José Lobo e Ricardo Salazar** Fotografia de Set **Matias Ferreira**
Catering **Bruno Senra** Atrizes **Francisca Sobrinho e Carolina Gomes**

Rita Rocha

Desde cedo, Rita Rocha demonstrou um fascínio pelas artes nas suas diversas formas. A dança, a música e a pintura acompanharam-na durante o seu crescimento. No entanto, foi no cinema que ela encontrou a sua verdadeira paixão. Atualmente finalista da Licenciatura em Cinema da Escola das Artes, da Universidade Católica Portuguesa, descobriu um gosto especial pela direção de arte. Essa paixão impulsionou-a a realizar um curso profissional em Design de Interiores na Lisbon School of Design, uma área com que se identifica profundamente. No seu percurso profissional, no cinema, já participou na curta “Picture Break” para o Festival 48h Film Project Lisbon 2024, onde foi nomeada para o prémio de melhor direção de arte. Com um talento nato para as artes e uma paixão contagiante pelo cinema, Rita Rocha destaca-se como uma finalista promissora, pronta para continuar num caminho de sucesso na área audiovisual. A sua criatividade, versatilidade e dedicação são as ferramentas que leva consigo para conquistar os seus sonhos e deixar a sua marca no mundo do cinema.





Valsas na Lua

Filipe vivia imerso na inocência de uma criança feliz e adormecia rodeado do amor dos pais. Agora, jovem adulto, encontra no conforto das suas memórias os fantasmas que lhe roubam o sono. Vê-se perseguido pelo luto da morte do seu pai, e passa uma noite de saudade e solidão.



Realização e Argumento **Francisco de Assis** Produção **Fáfa Matos**
Composição Musical **José Lobo e Matias Ferreira** Direção de Fotografia **Matias Ferreira** Direção de Arte **Rita Rocha** Montagem **Francisco de Assis e Matias Ferreira** Direção de Som **Ricardo Salazar** Captação de Som **Ricardo "Marujo" Carvalheiro e Ricardo Salazar** Desenho de Som **David Arrepia** Edição de Som **Ricardo Salazar** Mistura de Som **José Lobo e Ricardo Salazar** Assistência de Realização **Sofia Afonso** Anotação **Marta Lereno** Assistência de Produção **Tiago Sousa e Amadeu Almeida** Assistência de Imagem **Luísa Alegre e Tomé Teixeira** Efeitos Visuais **Joana Sousa** Assistência de Direção de Arte **Eva Pelúcia** Gaffer **Henrique Queirós** Catering **Bruno Senra** Fotografia de Cena **Leonor Gamboa**

Tiago Mota Martins Sousa

Nasci em 2000. Cresci em Paços de Ferreira. Sempre gostei de filmes, da imagem em movimento, de fotografia. Sabia que era um risco seguir esta área, uma vez que o futuro não é muito certo, por isso inscrevi-me num curso de multimédia. Após um mês, sabia que aquilo não era para mim e entrei no Instituto Português de Fotografia, no Porto. Não gostei da maneira como eles davam aulas, perdi o animo e acabei por sair do curso após dois anos. Meio perdido, tomei o risco e entrei neste curso de Cinema. Gostei de ter experimentado outros cargos, porém, acabei por desempenhar sempre a função de direção de fotografia. Como trabalho final de último ano, faço parte de uma produção de uma curta-metragem “Apenas Mais Um Dia”. Tenho o papel de Diretor de Fotografia, Diretor de Arte e Colorista.





Apenas Mais Um Dia

Após a perda da sua melhor amiga, Rui tenta afastar-se de tudo o que conhece, reprimindo os seus sentimentos, pensando conseguir viver melhor dessa forma. No entanto, essa sua tentativa de fuga leva-o a enfrentar a sua culpa e a caminhar em direção à aceitação.



Realização **Gonçalo Dias** Produção **Pedro Costa** Argumento **Gonçalo Dias**
Direção de Fotografia **Tiago Sousa** Direção de Som **Nuno Pinto**
de Carvalho Direção de Arte **Tiago Sousa** Elenco **Carolina Mendes,**
Rafael Ferreira, Rita Duque e Sebastião Varaine Montagem **Camila**
Pereira Correção de Cor **Tiago Sousa** Mistura de Som **Bernardo Bento**
Composição Musical **André de Carvalho**

Mestrado Cinema

Aléxia de Souza Andrade

Aléxia Andrade nasceu em Manaus, Amazonas, Brasil, e sempre teve interesse nas artes. Em 2022 obteve sua licenciatura em Estudos Artísticos, na Universidade de Coimbra, onde explorou o teatro, a música e o cinema, assim como a literatura. Ainda em 2022, Aléxia mudou-se para o Porto, onde ingressou no Mestrado em Cinema, da Universidade Católica Portuguesa, onde começou a explorar o espaço das mulheres na sétima arte, assim como sua própria expressão artística.





Love You to Bits

Anya tem seu coração despedaçado pelo seu amado e tem que contar com suas misteriosas e incomuns colegas de casa para lidar com as consequências de seu término.

Gabriel Cavalcante Luna

Vim para o Mestrado em Cinema para aprender mais e ampliar meus estudos. Durante o mestrado percebi que poderia exercer atividades até então fora da minha realidade, como trabalhos com curadoria, programação e trabalhar perto de festivais de cinema. Acabei me encontrando no campo acadêmico e com pesquisas e trabalhos pretendo transformar toda a informação recolhida no exercício de trazer mais pessoas ao cinema, despertar novos conhecimentos e apresentar novas perspectivas.



Found Footage Digital e as Transformações da prática pelo trabalho de Domic Gagnon

O projeto surge de várias influências que tive ao longo do mestrado, mas se fosse ressaltar uma, seria o contato com o cinema contemporâneo que muitas vezes passa despercebido pela falta de espaço e visibilidade. O que também conversa com meu interesse por imagens digitais que muitas vezes estão soterradas no ambiente virtual das redes sociais e que escondem perspectivas e realidades distantes da nossa. Imagens que representam olhares ignorados, mas que compartilham o mesmo espaço com tantas outras notórias e famosas. Acho que tudo parte de onde mirar o olhar, de ir atrás do outro, que só chega até nós porque a tecnologia está tão disseminada que chega a ser estranho não as ver.

Jorge Duarte Andrade de Melo Ferreira da Silva

Um apaixonado incurável das vastas áreas do audiovisual, especialmente vídeo, fotografia e animação. Desde muito cedo que faço animações em *Stop Motion*, que publico constantemente no meu canal de *YouTube*, Joka Móveis. No mestrado, procurei aperfeiçoar competências técnicas nas áreas da edição do vídeo, *motion design* e animação 3D.





Da teoria à prática: Relatório de estágio na RSB – Comunicação na Imagem

Este projeto é um relatório das atividades e aprendizagens obtidas durante o estágio realizado na RSB – Comunicação na Imagem, que me proporcionou uma experiência abrangente e multifacetada no campo do *motion design*, onde apliquei os meus conhecimentos académicos na criação de animações e *motion graphics* para diversos projetos, projetos estes que vão desde a pós-produção de vídeo, design de *stands* para exposições e criação de animações 3D. Penso que o estágio foi crucial para o meu desenvolvimento profissional, permitido adquirir e aperfeiçoar competências técnicas e criativas nas diversas áreas do design e multimédia, consolidando a formação e preparação para futuros desafios na área da comunicação visual.



Patricia Pereyra Sarmiento

Patricia Pereyra é uma atriz peruana que começou sua carreira muito jovem no Peru e no México. Estudou História da Arte no Instituto de Cultura Superior do México, possui uma pós-graduação em Cinema na NYU e Teatro na Webber Douglas Academy of Dramatic Art em Londres. Também estudou com Jacques Lecoq em Paris, com Enrique Pardo em Avignon e com Philippe Gaulier em Londres. Voltou ao Peru em 2005, onde terminou os seus estudos de restauro em bens arqueológicos, no Instituto Yachay Wasi. Produziu e dirigiu duas peças de teatro, *Kafka* e *a boneca viajante* (2010) e *Aventura em Pachacamac* (2011). No cinema, fez dois documentários: o primeiro sobre a vida diplomática do ex-secretário das Nações Unidas, *Javier Pérez de Cuéllar: el imperturbable* (2006), e o segundo sobre a vida do artista plástico e poeta peruano Jorge Eduardo Eielson, *Eielson Des-nudo* (2014). Atualmente, está a terminar o seu Mestrado em Cinema na Universidade Católica Portuguesa, no Porto (2024).





O Fantasma da Virgem

Em Santo Stefano, Bolonha, há um conjunto de igrejas que antes de serem cristãs eram templos pagãos para Ísis. No Porto, há uma estudante que, enquanto restaura uma virgem, imagina as suas origens, entrelaçando o visível e o invisível, a ciência e a essência. Será que existe um objeto se este não tem matéria?

Realização, Produção e Direção de Fotografia **Patricia Pereyra** Assistente de Fotografia **Matthew Carter** Composição Musical **Guilherme Correia** Captação de som **Francisco Fernandes, Bernardo Rebelo e Patricia Pereyra** Edição **Francisco Fernandes e Patricia Pereyra** Efeitos Especiais **Jorge Duarte Silva** Desenho e mistura de som **Bernardo Rebelo** Colorista **Francisco Fernandes** Orientação de Projeto **Pedro Alves** Com a participação de **Maria Fátima Salgueiro López, Estudantes e docentes de Conservação e Restauro (EA-UCP)** Laboratório **Motion Picture Management; Cinelab Bucharest** Acompanhamento Artístico **Marco Martins** Consultores Artísticos **Andreia Bertini, José Vasco Carvahlo, Mariana Gaivão, Laetitia Morais** Este projeto teve a ajuda de **Casa Morandi, Fraternità Francescana I Basilica di Santo Stefano, Complesso monumentale di Santa Maria della Vita, MAMbO – Museo d’Arte Moderna di Bologna, Museo Civico Archeologico – Settore Musei Civici Bologna, Office of the Diocese of Bologna Cultural Heritage**

Ricardo Salgado

Tendo nascido em 1998, ainda não vejo propósito ou uso prático de uma biografia com somente 26 anos a relatar. Pouco interesse se costuma ter na vida de mais um. Em suma, tomem algo que talvez vos seja mais útil e interessante e que complemente o vosso ócio de forma mais prazerosa com dizeres de alguém mais digno: “Era rico a ponto de medir o dinheiro; e tão avarento que nunca se vestia melhor que um escravo; e, até ao fim da vida, que a penúria de comida o oprimisse ele temia. Mas a este uma liberta com um machado rachou a meio, a mais forte das Tindárias! ‘O que queres persuadir-me a fazer? Que eu viva como Névio ou como Nomentano?’ Avanças para opor entre si coisas que lutam testa contra testa. Quando eu te digo para não seres ganancioso, não estou a dizer para seres um panhonhas ou um traste. Existe alguém entre Tânaís e o sogro de Viselo. Há medida nas coisas. Há, em suma, limites definidos, além e aquém dos quais o certo não tem lugar. Para lá, donde parti, regresso: ao tema de como ninguém, porque é cobiçoso, está contente consigo mesmo; mas louva, antes, os que seguem outras opções. E, porque uma cabra alheia transporta úberes mais dilatados, definha; e não com a multidão maior dos pobres se compara, mas esforça-se por suplantar este e ainda mais este. A quem assim se apressa, sempre alguém mais rico prejudica: tal como, quando das cocheiras o casco arrebatava os carros lançados, o auriga – estando outros cavalos a vencer – incentiva os seus, desprezando aquele que deixou para trás entre os últimos. Donde acontece que raramente consigamos encontrar alguém que diga ter vivido feliz e que, contente, cumprido o tempo, se retire da vida como um convidado saciado.”





Supervadios

Coleção de numerosas gravações áudio de conversas entre uma Tia e um Sobrinho numa viagem sem destino definido. Através de fantasmas familiares, toxic dependência, experiências quase-morte, do mar, da praia, de boa comida e boa bebida, ex-namorados e noitadas, Nina Simone, Sister Sledge e Supertramp, somos expostos às ambiguidades emocionais e algumas vezes contraditórias de uma relação única e especial.

**Licenciatura
Arte, Conservação
e Restauro**

Alexandra Navarro Garcia

Nasci na Bélgica, Bruxelas, em 1996. Concluí uma licenciatura nos Países Baixos em “Liberal Arts and Science”. Segui depois para Londres, onde fiz um mestrado em História da Arte. Depois de trabalhar brevemente no mundo da arte, decidi encaminhar-me para algo que conjugasse a teoria e a prática, mudando-me para o Porto em 2021. Após estes três anos de licenciatura, tenciono prosseguir na área, trabalhando, idealmente, para uma empresa que me permita visitar o mundo. Se este plano não resultar, pondero seriamente dedicar-me a tempo inteiro à confeção de pastelaria.

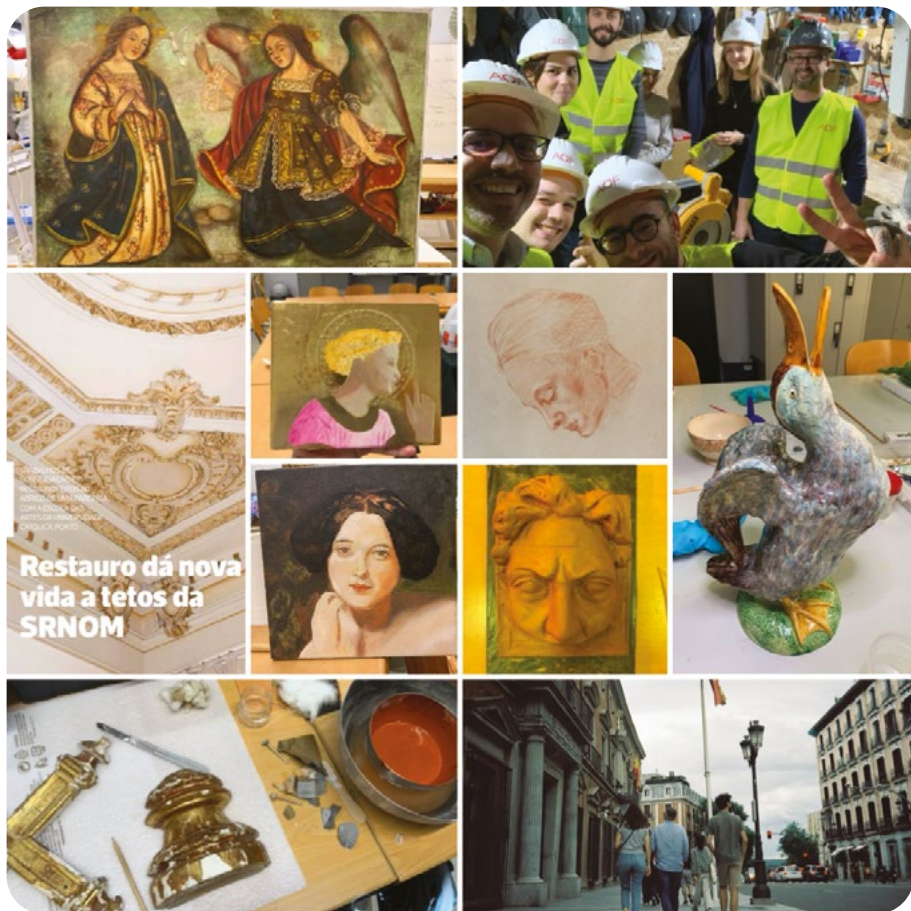




Gabriel Freire de Sousa Vasconcelos

Gabriel Vasconcelos (Recife, 1978) é licenciado e mestre em Direito pela UCP e, em 2021, decidiu iniciar um novo percurso acadêmico e profissional na área da Conservação e Restauro. A influência das artes no seio familiar, associada à sua vivência jurídica no âmbito do Direito do Patrimônio, serviram como forte motivação para inaugurar outros desafios. Durante esta licenciatura, teve a feliz oportunidade de descobrir novas competências e habilidades que nunca imaginava poder desenvolver, dando-lhe a perspectiva de se reinventar e literalmente de se “restaurar”, sobretudo como pessoa. Engajou-se nos diversos projetos da Escola das Artes e do Centro de Conservação e Restauro – CCR, tendo participado de Campanhas de Verão e de Inverno, desde 2021 a 2024, além de workshops, seminários e conferências na área.





O contato frequente com as artes, seja através de obras ou experiências; o aprendizado diário sobre técnicas, materiais, história, inserido numa pluralidade de temas; as novidades e desafios em cada intervenção ou procedimento de conservação e restauro, instigam ainda mais a gana pelo aperfeiçoamento e conhecimento. E é por esses motivos que pretendo dar seguimento aos estudos na área da Conservação e Restauro, através do mestrado e quiçá o doutoramento, *à priori* no âmbito da pintura onde tenho desenvolvido grande afeição. Uma vez finda a licenciatura, a curto prazo, o objetivo é dar início às atividades profissionais, em instituições culturais ou empresas/ateliês de conservação e restauro, de modo a conjugar a prática com os estudos. A longo prazo, a ideia é “ganhar o mundo” onde a Conservação e Restauro me “quiser” levar. Penso, que a vida está sempre a iniciar novos ciclos repletos de oportunidades, resta a cada um de nós a escolha e o respetivo comprometimento.

Giovanna Tourinho Giorgi

Giovanna Tourinho (Rio de Janeiro, 2003) está agora a tirar sua primeira licenciatura depois de muitos anos pensando no que iria fazer. Enquanto tenta sobreviver à época de exames para a conclusão da licenciatura em Arte, Conservação e Restauro, está a escrever um texto para resumir seus 3 anos de luta. O objetivo da aluna é prosseguir para mestrado, de modo a alcançar seus objetivos, ficar cercada de livros antigos ou múmias (claramente admira o silêncio). Outras áreas de interesse expandem-se para o estudo de fungos e materiais orgânicos (principalmente aqueles que não agradam aos outros). O seu percurso, apesar de não ser o mais brilhante, garantiu contato com novas áreas que não imaginaria, tendo como o ápice trabalhar com cabelo humano. Além disso, sentiu-se em casa com todos os seu colegas de turma, encontrando o melhor grupo de amigos que poderia imaginar. Os seus três anos foram passados com conversas sobre *Fórmula 1*, planeamento de eventos que nunca aconteceram e dias no jardim, tomando sol na manta da turma. Entre as frases mais faladas durante o seu percurso, a aluna gostaria de ressaltar as seguintes: “I have it, I printed out”, “eu não faço ideia” e “a culpa não é minha, eu sou dislexica”.





Inês Santos Ramos

Inês Santos Ramos (Matosinhos, 2003), concluiu o ensino secundário em 2021 na área de Ciências e Tecnologias. No mesmo ano, ingressou na Licenciatura em Arte – Conservação e Restauro na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, no Porto. Desde jovem sempre nutria um profundo interesse pelas artes, apesar de inicialmente ter enveredado por um percurso científico, a sua paixão pela arte cultivada ao longo dos anos levou-a a escolher este curso, onde procura unir a precisão científica à sensibilidade artística, dedicando-se à preservação e restauro de obras que são testemunhas do tempo e da cultura. Este curso, que exige um equilíbrio entre o rigor técnico e a criatividade, revelou-se a escolha ideal permitindo-lhe explorar diversas técnicas e materiais. Ao longo dos três anos de licenciatura, embora tenha enfrentado dúvidas sobre qual caminho seguir, demonstrou um interesse crescente por materiais orgânicos mostrando um fascínio pela complexidade e riqueza destes materiais o que moldou significativamente o seu percurso académico. Para aprofundar os seus estudos, pretende continuar o seu percurso académico com um mestrado na mesma instituição em Conservação e Restauro de Bens Culturais, de modo a expandir ainda mais o seu conhecimento e especialização na área de Conservação e Restauro. Através deste mestrado, espera explorar novas técnicas e abordagens, contribuindo para a preservação do património cultural, com uma perspetiva inovadora e interdisciplinar. Aspira tornar-se uma especialista na sua área combinando a sua paixão pela arte com um compromisso inabalável com a ciência da conservação.





João Luís de Castro Martins Borges

João Luís Borges (1997) é natural de Carrazeda de Ansiães, onde viveu até aos 18 anos. Licenciou-se em História da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto e é mestre em História da Arte, Património e Cultura Visual pela mesma instituição. Em 2021 ingressou na licenciatura em Conservação e Restauro pela Universidade Católica Portuguesa, que se encontra, de momento, a concluir. Matriculou-se no mestrado em Conservação e Restauro da Universidade Nova de Lisboa, onde pretende prosseguir os estudos.





O período da pandemia correspondeu a um momento de viragem para mim. Tinha acabado de concluir o mestrado e estava sem perspetivas futuras. Durante este impasse, fui fazendo alguns restauros de mobiliário com o meu pai, começando então a equacionar a possibilidade de me profissionalizar nesta área. Assim, no ano de 2021, inscrevi-me na licenciatura de Conservação e Restauro da Universidade Católica Portuguesa.

Mafalda Ester Teles Ribeiro

Coração e alma de artista, e uma tentativa de conservadora restauradora.



Sempre soube que a minha vida seria para as artes, desde pequenina que se tornou algo muito presente na minha vida e, quando tive o primeiro contacto com a História e Cultura das Artes, no secundário, foi algo que desde cedo me fascinou. Nunca quis perder o contacto com a história nem com a prática artística, e foi assim que surgiu a Conservação e Restauro que une, precisamente, estes dois interesses. Esta área nunca cessa de me surpreender pela positiva e de me cativar cada vez mais, para mim, é uma honra poder preservar das coisas mais belas que o ser humano pode criar – a Arte – e poder perpetuar a sua existência pelo máximo de gerações possíveis.

Márcia Constantino Pereira

Torres Vedras, 1995. A pergunta "O que é que queres ser quando fores grande?" nunca teve uma resposta exata, e ainda hoje continua a ser volátil. Do secundário em Socioeconómicas, parti para a Licenciatura em Ciências da Comunicação, na UMinho (2013–2016). Particpei num programa do Instituto Confúcio, que me levou à Universidade de Tianjin, China, para o conhecimento da língua e da cultura chinesas. Segui para o ISCTE, para um Mestrado em Gestão de Empresas (2016–2017), também com um intercâmbio na Universidade de Ghaziabad, Índia, focado em questões interculturais da área da Gestão. No último ano do mestrado, ajudei no negócio da família, na área da produção vitivinícola, dinamizando o enoturismo, os eventos e a divulgação internacional. Investi na área do Turismo Rural e Ambiental, com uma formação extra. Seguiu-se o estágio INOV Contacto (2019), onde colaborei com a Delegação do Turismo de Portugal, em Nova Iorque. Uma experiência que permitiu conjugar os conhecimentos adquiridos até à data. Ao regressar, voltei a dinamizar o espaço que tinha estudado durante a dissertação – o Casal do Vale. Uma moradia do século XIX, ao estilo da Casa Portuguesa de Raul Lino, e que precisa urgentemente de intervenção. Foi aqui que considerei uma segunda licenciatura, desta vez em Conservação e Restauro, na Universidade Católica do Porto (2021–2024). Agora, chegado o fim da licenciatura, o futuro ainda é incerto, mas passará por explorar projetos diferentes, materiais diversificados e por contribuir para a preservação e conservação do património à escala mundial.





Durante a Licenciatura em CR trabalhei em diversos projetos. No 1º ano, com a intervenção dos estuques decorativos da sede da SRNOM, e, posteriormente, de um conjunto de crucifixos da Sé do Porto. No 2º ano, em madeiras, trabalhei numa Mesa Filipina, do século XVII. Aqui, tive o prazer de conhecer e trabalhar com a colega Anu Karjalainen, uma experiência que me é muito querida. Ver a sua paixão pela madeira foi sem dúvida inspirador. Um beijinho Anu! Também no 2º semestre trabalhámos juntas numa escultura em madeira entalhada, do século XVIII. No 3º ano, em pintura, intervencionei a pintura a óleo sobre tela “Lomba – Costa Nova” (c.1940), de Cândido Teles. Posteriormente, a pintura sobre madeira do Paço Episcopal do Porto – “Circuncisão de Jesus”. O 3º ano contou ainda com obras em papel e com peças contemporâneas. Todas estas intervenções, permitiram adquirir conhecimentos na conservação e restauro de vários materiais. Ter tido a oportunidade de criar obras de raiz em aulas práticas como Técnicas de Desenho, Escultura e Pintura, foi sem dúvida uma mais valia. Deixo uma palavra de agradecimento ao corpo docente da licenciatura em CR, à minha mentora e aos colegas de turma que me acompanharam neste percurso. Um abraço especial à Alexandra, ao Gabriel, ao João e ao Pedro, por todo o companheirismo e por todos os docinhos, meias de leite e torradas que partilhámos nestes três anos. Que venham muitos mais risos e gulodices! Um obrigado à minha família, que me permite voar e descobrir ao meu ritmo, cada passo que quero dar neste caminho que é a Vida.

Margarida Aguiar de Brito

Desde criança, Margarida já mostrava um talento especial para remendar coisas – desde bonecas decapitadas até pequenos objetos da sala. Naturalmente, decidiu transformar essa paixão em carreira e inscreveu-se no curso de Conservação e Restauro, onde aprendeu que cola quente não resolve tudo, mas ajuda bastante. Quando não está a salvar obras de arte da destruição iminente ou a fazer a regra de três simples, a Margarida pode ser encontrada no laboratório, a tentar explicar aos professores que aquela fissura na escultura já estava lá antes. Apaixonada por química e com um stock infinito de luvas de látex e lâminas de bisturi, Margarida está pronta para enfrentar qualquer desafio – desde que não envolva solventes com cheiro forte antes do pequeno-almoço.





Marta Mendonça Ferreira

Marta Mendonça Ferreira, natural de Lousada (2003), é finalista da licenciatura em Arte, Conservação e Restauro. Sempre sentiu admiração pela História da Arte, que em muito revela a evolução da humanidade, procurando nesta licenciatura formas de preservar essa identidade evolutiva. Participou em inúmeras campanhas, entre elas, intervenções realizadas em dois espelhos do Paço Episcopal do Porto e nas Maquetes do arquiteto português Álvaro Siza Vieira. De momento, está inscrita no Mestrado, na mesma área. Contudo, poderá vir a ser presa pelo ocasional homicídio de insetos xilófagos. Método implacável por afogamento ou asfixia. Fica a dica.





Núria Niz

Núria Niz (Póvoa de Varzim, 2001), conclui o ensino secundário em 2020 onde frequentava o ensino artístico especializado em dança, em Vila Nova de Gaia, no Ginásio, e ingressa na licenciatura Arte Conservação e Restauro na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, no Porto. Pretende agora prosseguir os estudos no Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais, na mesma Universidade. No decorrer da licenciatura, teve oportunidade de participar nas campanhas de inverno relacionadas com Conservação e Restauro, e na intervenção de tratamento conservativo das maquetes do arquiteto Álvaro Siza Vieira. Teve também a possibilidade de participar no restauro dos estuques no escritório do gabinete do Presidente do Conselho Regional da Ordem dos Médicos do Norte.



Rah Weber

Rah Weber (Praia da Aguda, 1998) encontra-se a tirar uma segunda licenciatura (por favor, não calculem a idade, é um assunto sensível).





No momento da escrita, encontra-se a lutar com uma época de exames e entregas, marcando a conclusão da licenciatura em Arte, Conservação e Restauro. Sem muito a acrescentar, este indivíduo pretende agora, infelizmente, prosseguir com um mestrado para se especializar numa daquelas áreas descritas como “estranhas”, possivelmente algo mórbido como a taxidermia, uma vez que já considerou ingressar na área da mortuária (algo muito em sintonia com o seu estado de espírito). Outras áreas de interesse incluem os suportes orgânicos (parece que até gosta muito de lidar com fungos), mas a sua audácia de “Manny Mãozinhas» leva Rah a acreditar que, na verdade, faria qualquer coisa por dinheiro. Embora não tenha um percurso estonteante, possui pura perseverança e instinto de sobrevivência, o que o levou a concluir uma licenciatura em Design na Universidade de Aveiro, participar em alguns workshops e palestras organizadas pela Universidade (quando os transportes públicos o permitiam, são 3 horas de comuta para ir e vir) e, por último, envolver-se na Associação de Estudantes da Escola das Artes, porque obviamente já não tinha trabalho suficiente. Este curso potenciou ainda mais a sua audácia para fornecer serviços de restauro a amigos e familiares, pois agora acredita que tudo tem solução por 7 euros à hora.

**Mestrado
Conservação
e Restauro
de Bens Culturais**

Carla Guimarães

Carla Guimarães (Porto, 2001) tem como foco o tema de dissertação *Pinturas em Miniatura de Marfim: Desafios de Conservação e Restauro*. A escolha do tema provém do seu gosto pela arte, em especial pinturas, sendo as miniaturas em marfim uma das mais delicadas. Além do mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais, também realizou a licenciatura em Conservação e Restauro (UCP; 2019–2022), acompanhada de várias experiências extracurriculares e profissionais ligadas à área.



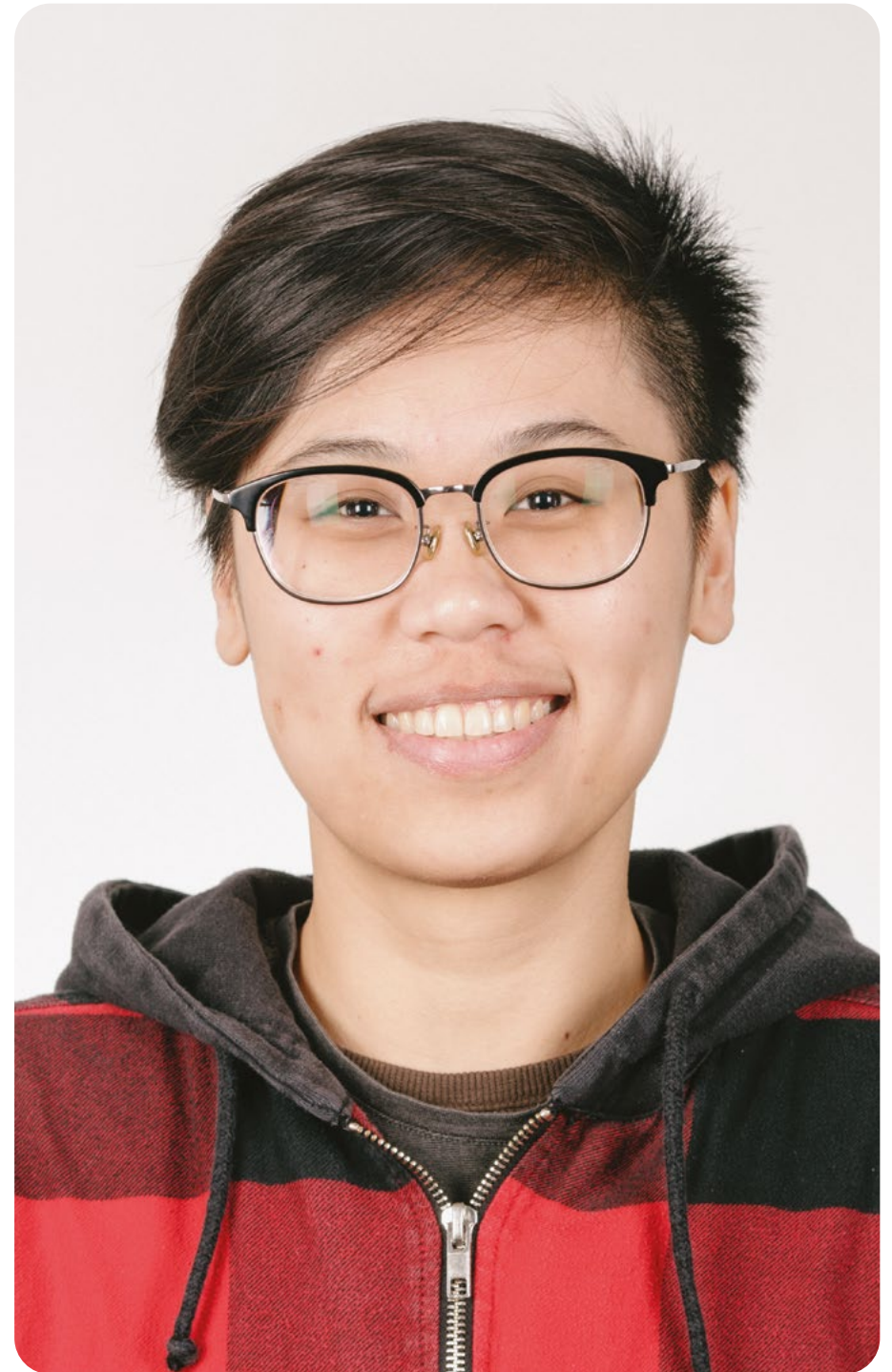


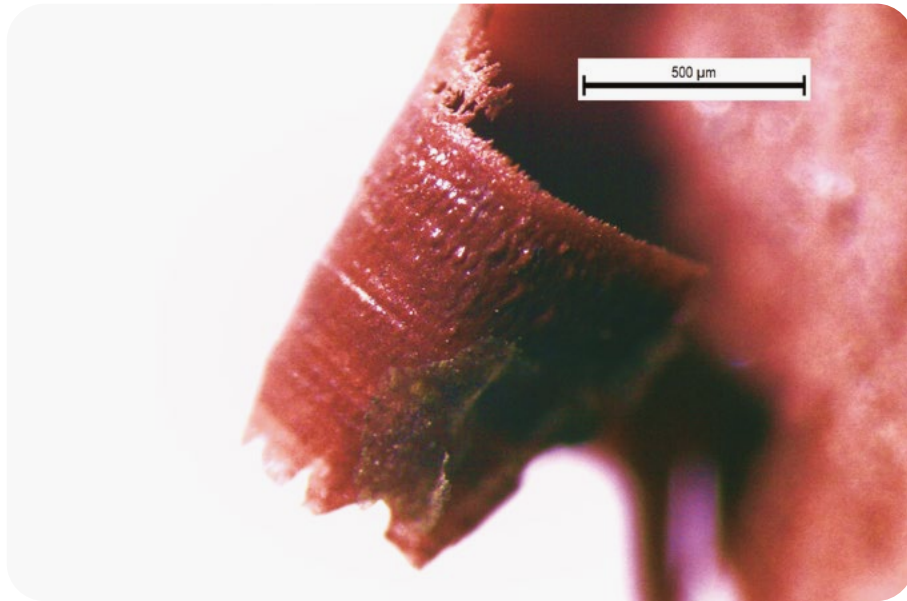
Pinturas em Miniatura de Marfim: Desafios de Conservação e Restauro

As pinturas miniatura são uma tipologia artística muito procurada nos séc. XVIII e XIX, em especial as sobre suporte de marfim, estas com as suas especificidades associadas. Os desafios de preservação destas obras são extensos e específicos, acrescentando a sua falta de estudo até a data. Assim sendo, esta dissertação de mestrado tem como objetivo aprofundar as necessidades destas obras face á conservação e restauro, através do caso de estudo de duas miniaturas em marfim do Museu Nacional de Soares dos Reis. Esta contou com diferentes objetivos, desde tomar conhecimento da bibliografia existente a nível de conservação e restauro, realizar a intervenção de duas miniaturas de modo a adaptar sistemas e métodos aplicados especificamente as miniaturas em marfim através de ensaios de adesivos, massas de preenchimento e pigmentos, e por fim elaborar um plano de acondicionamento para estas obras de modo a sensibilizar a melhor preservação preventiva das mesmas.

Christianne Grace Mendoza

Christianne Mendoza, a foodie and a big Gelataria Portuense fan, came from the Philippines to Portugal to pursue a master's degree in Conservation and Restoration of Cultural Heritage, after having worked for some years for a private art conservator in Manila. Having primarily worked with paintings on canvas and works on paper in her home country, she took the opportunity to learn in Portugal something she couldn't at home: advanced analytical techniques used in the conservation of cultural heritage. The learning journey has been a blast so far and she is constantly in awe of the kindness of the people she encountered in Porto and will forever be grateful for all the support she has received to get through the end.





Industrial coatings under the spotlight: Composition of paint layers of coated scrap metals

This research investigates a material that hasn't received much attention in the conservation scene until recently, the coatings of scrap metals. In this study, the sculptures of Gonçalo Mabunda were used as case studies. He is a contemporary artist who works with scrap metals and, as someone who never paints his works, relies on the found metals' characteristic coatings, which serve as both the decorative and protective layer of the metals, to give color to his artworks. However, due to corrosion, the coatings that are used as visual elements in his sculptures are at risk. To formulate a good conservation approach for any object to be conserved, the materials that make up the object must be understood first. The coatings in his sculptures were sampled and examined using existing analytical techniques currently employed in art conservation, such as Microscopy, XRF, RAMAN, and ATR-FTIR Spectroscopies. This dissertation characterizes the paint layer of coated scrap metals, enhancing current knowledge on industrial coatings' pigment, binder, filler, and degradation processes.

Francisca Carneiro de Brito de Lafuente

Francisca Lafuente (Lisboa, 2000). Incentivada, desde cedo, a visitar exposições de pintura com a mãe, desenvolveu progressivamente o seu apreço pela arte, ingressando pela vertente artística mencionada aos 12 anos. Mais tarde, a sua paixão por esta área motivou-a a inscrever-se no curso de Pintura da Sociedade Nacional de Belas Artes, quando ainda frequentava o ensino secundário. Licenciada em Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (2022), candidatou-se ao Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa por ambicionar contribuir de forma ativa para a difusão e preservação da arte, em particular a arte contemporânea, ao salvaguardar a sua transmissão às gerações futuras e adquirir um papel mais responsável e determinante na proteção deste património. Durante a Licenciatura, concluiu a especialização em Estética e Teorias da Arte, da FBAUL, e participou no programa ERASMUS+, que lhe possibilitou frequentar um semestre na Facultad de Bellas Artes da Universidad Complutense de Madrid.





Documentação e intervenção de conservação e restauro da obra “Radiologias” (1979), de Silvestre Pestana: A obsolescência tecnológica e a conservação de radiografias.

A dissertação assenta na documentação e intervenção de conservação e restauro da obra de arte contemporânea “Radiologias” (1979), da autoria do artista português Silvestre Pestana (Funchal, Madeira, 1949), pertencente à Coleção da Fundação de Serralves (Porto, Portugal). Por um lado, trata o processo de documentação integral da obra, desde a compreensão das possibilidades de exibição e das diferentes fases que integraram o processo criativo, passando pela definição do valor histórico e artístico da obra e culminando com a identificação das propriedades distintivas e definidoras da sua identidade e autenticidade. Por outro, aborda o estudo dos princípios e critérios de intervenção que melhor se adequam às problemáticas fulcrais e de maior relevância denunciadas pelo estado de conservação da obra, sendo elas a obsolescência tecnológica e a conservação de radiografias.

Francisca Fernandes Machado

Francisca Machado (Delães, 2000) encontra-se atualmente a terminar o Mestrado de Conservação e Restauro de Bens Culturais na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, no Porto. Realizou um estágio de 7 meses no Laboratório José de Figueiredo na área de mobiliário.



Estudo e intervenção de um manicórdio italiano (Sécs. XVIII–XX), do Museu Nacional da Música

O meu projeto de dissertação baseia-se num estágio curricular no Laboratório José de Figueiredo, em Lisboa, sob orientação do Professor Doutor Gonçalo de Vasconcelos e Sousa e da Dra. Margarida Cavaco, onde tive a oportunidade de estudar e intervencionar um manicórdio. Trata-se de um instrumento, um tipo de clavicórdio de pequenas dimensões, que pertence à família dos cordofones e desempenhou um papel essencial na evolução musical durante os períodos do Renascimento e Barroco. O manicórdio possui uma caixa retangular composta por madeira, metais, papel, têxteis e pele. Com 26 teclas revestidas de osso e ébano e cordas de ferro, o seu interior da tampa é decorado com papel pintado adornado com motivos florais e um brasão central do Papa Bento XIV. Durante o estágio, tive também a oportunidade de fazer visitas técnicas a vários museus, de participar em vários workshops e de conhecer vários musicólogos especialistas que me ajudaram a melhor conhecer o instrumento. Após a conclusão do restauro, o manicórdio, será integrado no novo percurso expositivo do Museu Nacional da Música, localizado no Palácio Nacional de Mafra. A minha participação neste projeto enriqueceu a minha formação profissional, proporcionando-me uma experiência prática e profunda no campo da conservação e restauro.



João Maria Soares de Albergaria da Costa

S. Víctor, Braga, 1997. Licenciado em Conservação e Restauro pela Universidade Católica Portuguesa e está a terminar o mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais pela mesma Universidade. É licenciado em História pela Universidade do Minho e pós-graduado em Museologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto.



Os incunábulos da Biblioteca Pública de Braga: Estudo das suas encadernações

A minha dissertação é dedicada ao estudo das encadernações dos incunábulos que constituem a coleção da Biblioteca Pública de Braga. Este *corpus* é constituído por mais de 50 títulos e, a partir deles, pretende-se perceber a estrutura das encadernações que os envolvem, sendo realizada uma análise integrada e exaustiva deste património numa perspetiva histórica, cultural, artística e de conservação. O livro é, em si mesmo, um objeto frágil que se desgasta com a passagem do tempo quer seja pelo seu manuseio, quer seja pelos espaços onde é armazenado. Além destes dois vetores, a variedade de materiais utilizados constitui um desafio para o estabelecimento de parâmetros adequados para a sua conservação.



José Miguel Magalhães Tavares

José Tavares (Porto, 1997), encontra-se a terminar o Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais, área em que exerce funções desde 2021. Numa junção de vários dos seus interesses, da escultura sobre madeira aos materiais arqueológicos e à história religiosa, encontra-se a estudar e a restaurar uma imagem-relicário e sua respetiva urna.





Estudo e Intervenção de Conservação e Restauro de um simulacro atribuído a S. Victorini Martyr e respetiva urna

A dissertação tem como objeto principal a imagem-relicário atribuída a S. Victorini Martyr e a sua urna. Trata-se de um conjunto composto por diversos materiais: madeira, metal, papel, vidro, osso e têxteis. O corpo é de uma criança de tenra idade, deitada sobre o lado direito, e com vestes à romana de alguma riqueza. O estudo da peça pretende determinar o sexo e a idade do corpo, bem como identificar e caracterizar os diferentes materiais presentes numa perspetiva histórico-artística. A intervenção de conservação e restauro tem como objetivo devolver a leitura e prevenir a perda de um bem cultural singular.

Márcia de Medeiros Fernandes

Márcia de Medeiros Fernandes (Recife, 1976) é licenciada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Pernambuco (2002), e é licenciada em Direito pela Universidade Católica de Pernambuco (2011). Motivada em expandir conhecimento, especialmente no campo das artes, após muitos anos atuando como arquiteta no Brasil, rendeu-se aos desafios de descobrir e aprender sobre a preservação da arte e do património, ingressando no curso de licenciatura de Arte – Conservação e Restauro, da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa – Porto (2023). Ao descobrir neste curso a visão multidisciplinar que faz a arte cruzar com as ciências exatas, inicia o Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais (2023) com a mesma motivação e procura por conhecimento. Como arquiteta, encontrou desafios em diversos projetos que exigiam cuidados e respeito pelo património edificado do seu país. Como pessoa, sempre reconheceu o dever de conservar a arte para preservar a história. Os seus estudos estão direcionados para a área da Pintura, especificamente da Pintura Mural, uma vez que esta tipologia da arte não pode ser percebida sem o seu suporte – a Arquitetura. Com os diferentes e inúmeros caminhos, que a profissão de Conservação e Restauro oferece, realizou práticas na empresa Nova Conservação, S.A, em trabalhos de restauro de pinturas murais dos artistas: Júlio Pomar e António Sampaio (Cinema Batalha – 1946), e Nicolau Nasoni (Sé do Porto – século 18), e envolveu-se nas Campanhas de Verão (em 2021 e 2023) promovidas pela Escola das Artes. Participou nas Oficinas Abertas do Centro de Conservação e Restauro – CCR (2023), realizando trabalhos práticos em esculturas em madeira policromada e dourada, e em papel-machê policromado, em pinturas em madeira, tela e papel, ampliando seus conhecimentos sobre pintura em alguns de seus diferentes suportes.





Gestão dos Riscos para as pinturas murais de Almada Negreiros na Gare Marítima da Rocha Conde d'Óbidos – Porto de Lisboa: Avaliação dos riscos e proposta de um plano de controlo.

As Pinturas Murais de Almada Negreiros (1883–1970), dois trípticos intitutados como “Domingo Lisboeta” e ‘Partida de Emigrantes”, localizados na Gare Marítima da Rocha Conde d’Óbidos, no Porto de Lisboa, são o objeto que dá ênfase ao propósito desta dissertação: assegurar as suas salvaguardas através de um plano de medidas de natureza sobretudo preventiva, realizado a partir de um processo de Avaliação dos Riscos que ameaçam a conservação dos murais. Inseridas, entre os anos de 1946 e 1949, como decoração no átrio nobre – Salão Almada Negreiros, do piso 2 da Gare, as pinturas foram especificamente referidas no diploma de classificação deste Edifício (dezembro/2012), e, especialmente, assim assinaladas pelo próprio artista: “Creio não haver antes cumprido melhor, nem feito obra que fosse mais minha” (Almada Negreiros, 1953). Foi um pintor que soube agradecer com louvor a arte moderna portuguesa. Este trabalho corrobora a força e a importância do ofício do conservador-restaurador na preservação do Património Cultural de um povo. Estar diante de um mundo cuja mudança ocorre tão rapidamente, a única estratégia garantida de não falhar nesta Preservação, é não desprezar os riscos que afetam, destruindo a arte e a história de um país.

Marjorie De Nardi Ramos

Marjorie De Nardi Ramos (Porto Alegre, Brasil, 1985) é formada em História pela UFRGS em 2009 e em Conservação e Restauro pela UCP em 2022. Está no último ano do Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais e realizou estágio na Universidade do Porto onde teve a oportunidade de intervir e estudar um livro antigo, objeto de pesquisa na dissertação. A especialização em documentos gráficos sempre foi o objetivo, mesmo na licenciatura, visto a antiga paixão por livros e documentos.





Estudo e Tratamento do livro Historia Geral de Ethiopia a alta de Balthazar Tellez de 1660

A dissertação tem como objeto de estudo o livro antigo História Geral de Ethiopia-a-alta, ou Preste Ioan, e do que nela obraram os padres da Companhia de Iesvs, de Balthazar Tellez, impressa em 1660, na oficina de Manoel Dias, impressor da Universidade de Coimbra, a partir do exemplar da Biblioteca do Fundo Antigo da Universidade do Porto onde a aluna realizou estágio por um período de dez meses. O objetivo é contribuir para o conhecimento da redação e circulação da obra no seu contexto histórico a fim de melhor sustentar a sua valorização e preservação enquanto bem patrimonial. Para isso será necessário entender o contexto da obra; analisar e problematizar as representações presentes nos frontispícios dos exemplares encontrados em Portugal e noutros países (por enquanto em: Alemanha, Brasil, Colômbia, Espanha, França, Inglaterra e Itália); e por fim restaurar e preservar o exemplar da Biblioteca do Fundo Antigo da Universidade do Porto.

Soraya Jacques Rodrigues

Soraya Jacques Rodrigues, nascida em Juiz de Fora em 1968, é formada pelo Centro de Conservação e Restauro (CECOR) da Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil. Desde 2003, atua como conservadora e restauradora no departamento de conservação e restauro do Museu Universitário de Bergen, na Noruega. Com sua especialização, Soraya pretende contribuir significativamente para a documentação e preservação da arte contemporânea em Bergen.





Preservação e Documentação de Arte Pública da Universidade de Bergen, Noruega

A dissertação investiga a coleção de arte pública da Universidade de Bergen, na Noruega, que inclui cerca de 600 obras de arte moderna e contemporânea norueguesa e internacional. Distribuídas pelo campus universitário, essas obras estão integradas a espaços internos e externos e muitas são concebidas como arte integrada ao ambiente construído. O estudo visa uma análise detalhada das práticas de preservação e documentação dessa coleção, explorando as políticas e iniciativas existentes. Além disso, procura identificar padrões de sucesso e desafios em projetos similares para entender melhor a gestão da coleção e avaliar o estado atual de conservação das obras, apontando áreas que necessitam de intervenção e modernização.

**Mestrado
Fotografia**

Beatriz Costa

Beatriz Costa (Póvoa de Varzim, 2001) é estudante do Mestrado em Fotografia na Escola das Artes desde 2022, com interesse desde pequena em diversas outras áreas como cinema e desenho. Licenciada em Artes Digitais e Multimédia na ESAD de Matosinhos, onde despertou ainda mais o desejo de querer seguir fotografia academicamente. Ao longo dos anos letivos, foi criando séries com base nos conceitos de auto-reflexão e auto-retrato, mas decidiu sair da sua zona de conforto para concretizar “Leftover Memories”, um projeto documental e que incide sobre a temática da família.



Leftover Memories

A memória é um tema difícil de apresentar, especialmente as memórias que não vivemos diretamente. Com isto, este projeto tem como objetivo contar a história dos meus avós através de imagens recentes, de espaços e cidades uma vez frequentados por eles há mais de sessenta anos. Estes lugares nunca foram visitados pela fotógrafa, restando apenas os relatos e as histórias contadas para guiar o percurso do projeto.

Foram usados exclusivamente métodos analógicos, tanto em 35mm, como médio formato e também Polaroids. Para as imagens em 35mm, foi utilizada uma câmara Ricoh KR - 5, para médio formato uma Bronica ETRS e por último, uma Polaroid Now Gen2. A maioria dos processos de revelação e scan foram feitos pela própria fotógrafa.

Bibiana Canofre dos Santos

Bibiana Canofre (Passo Fundo, Brasil, 1990) é licenciada em Design Gráfico e fotógrafa de família há 12 anos. Durante o mestrado em fotografia pela Universidade Católica do Porto, focou seu estudo em fotografia documental intimista, buscando com ela aproximar o espectador de críticas e questões sociais, e trazer visibilidade a realidades muitas vezes invisíveis.





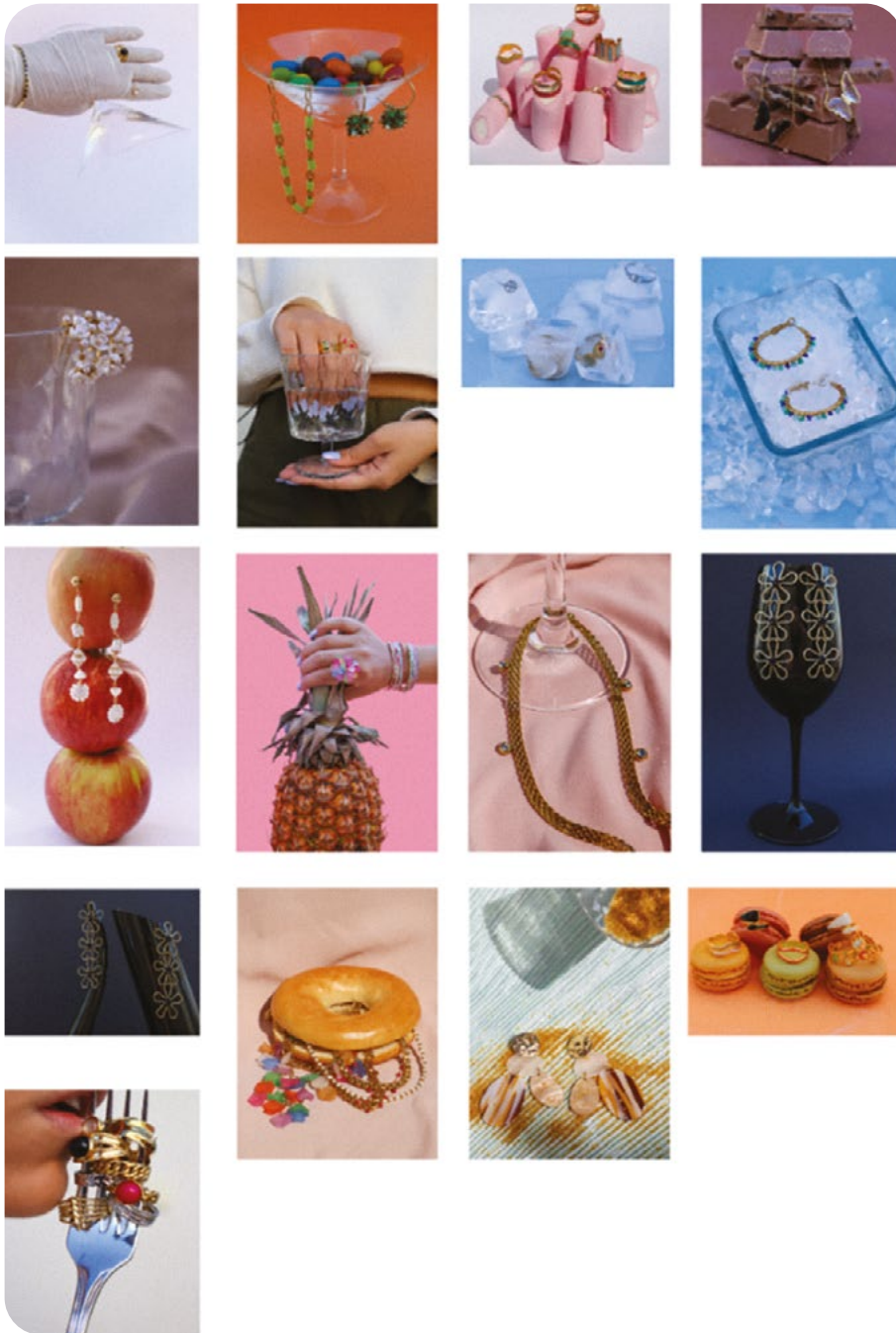
Do outro lado dos muros: Imagens e realidade de mulheres privadas de liberdade em Portugal

Após acompanhar de perto um trabalho jornalístico com reclusas de um presídio feminino de Porto Alegre, e também da Pastoral Carcerária, ambos no Brasil, a temática deste projeto surgiu na vontade de dar espaço a essa minoria invisibilizada pela população e por um sistema de punição que isola e exclui. Ao olhar para histórias de mulheres privadas de liberdade, a solidão enfrentada por elas e o impacto social de suas penas, isso se torna ainda mais nítido. Apesar de serem a minoria nesta população, a realidade de mulheres no sistema prisional, especialmente estrangeiras, pode ajudar a compreender melhor o contexto social do próprio país. Partindo da ideia de dar visibilidade a essa minoria, o trabalho propõe uma pesquisa sobre reclusas e ex-reclusas de presídios femininos em Portugal. Além de trazer visibilidade à uma realidade social muitas vezes invisível, este trabalho busca entender até onde o fotógrafo consegue adentrar e retratar de maneira mais fiel possível uma realidade onde não está inserido.

Catarina Carvalho Valente

O meu nome é Catarina Valente, tenho 22 anos e sou licenciada em Som e Imagem. Neste momento estou a finalizar o meu Mestrado em Fotografia. Sou apaixonada pelas áreas de Produção Cinematográfica e Fotografia.





Ato de Pormenor

“Ato de Pormenor” é, de certo modo, um reflexo e um trabalho que envolveu bastante criatividade e pesquisa para a sua realização. Trata-se de um projeto de fotografia de produto artística. O interessante e cativante motivo que me fez adorar desenvolver esta série fotográfica foi a composição e conjugação de elementos nada semelhantes entre eles. Cada fotografia foi pensada e desenvolvida ao pormenor, para que o resultado ficasse o pretendido. As principais características, tendo em conta o foro do projeto, foi demonstrar o meu olhar perante todas as construções invulgares desenvolvidas.

Catarina Giesteira de Faro Barros de Loureiro

Nasci a 6 de maio de 1998, no Porto. Sou filha de uma mãe engenheira mecânica, que mais tarde tirou o curso de Artes Plásticas, e de um arquiteto. Desde pequena, o meu maior prazer sempre foi desenhar e pintar. Tive a sorte de crescer numa família de artistas, com o meu avô engenheiro mecânico e fotógrafo, e a minha avó poetisa. Pratiquei *ballet* dos três aos doze anos, *karaté* dos cinco aos doze, e fui atleta de alta competição de ginástica rítmica dos oito aos dezasseis anos, no Boavista. Comecei a ter aulas de piano e violino aos quatro anos. Estudei no Colégio Luso Internacional do Porto até ao oitavo ano e, em seguida, fui para o Clara de Resende, onde permaneci até concluir o ensino secundário. Particpei na exposição “Fresh Meat”, no Clara de Resende, e num concurso de fotografia sobre violência doméstica. Licenciiei-me em Som e Imagem na Universidade Católica Portuguesa (UCP), em 2022, e participei no Panorama 22. Agora, estou a concluir o Mestrado em Fotografia, também na Escola das Artes da UCP.





A Metamorfose do Corpo, Focando na Metamorfose de Kafka e no Trabalho de Francesca Woodman

O foco primordial deste projeto final reside na criação de uma narrativa visual que se aprofunda na metamorfose, inspirada nas obras distintas de Franz Kafka e Francesca Woodman. O propósito central é ir além da representação meramente física, adentrando as complexidades da existência humana e desafiando noções arraigadas de identidade e autenticidade. O objeto principal é a materialização da metamorfose por meio de uma fusão visceral de dois corpos, transcendendo as concepções convencionais de união. Inspirado na coragem de Kafka, ao redesenhar a essência do ser, e na expressão performativa profunda de Woodman, o objetivo é criar uma narrativa visual que vá além da documentação tradicional. Ao capturar imagens íntimas, busca-se explorar uma metamorfose que não se restringe à individualidade, imergindo os espectadores numa entidade simbiótica. O projeto, além de sua dimensão visual, apresenta-se como um desafio à reflexão sobre a natureza intrínseca das relações humanas, a complexidade das conexões e as barreiras que frequentemente obscurecem a compreensão. A intenção não será apenas quebrar limites individuais, mas expandir-se para desafiar fronteiras mais amplas, incluindo as complexidades da exploração da sexualidade feminina e a superação de obstáculos psicológicos mais profundos.

Criar uma narrativa visual que explore a metamorfose inspirada nas obras de Franz Kafka e Francesca Woodman, indo além da representação física para explorar as complexidades da existência humana, identidade e autenticidade.

Cláudia Ribeiro

Cláudia Ribeiro (Fafe, 2000) desde cedo mostrou a sua paixão pela arte, começando a dançar com apenas 9 anos, considera que a dança não é apenas uma forma de expressão, mas também um escape e uma fonte de inspiração para a sua vida. Durante o ensino secundário frequentou um curso científico-tecnológico em Design, no Colégio de São Gonçalo (2018), onde teve o seu primeiro contacto significativo com o mundo da fotografia. Foi neste período de tempo que descobriu uma nova paixão. Licenciada em Design de Moda pela Escola Superior de Artes e Design (2021), teve a certeza que estava no caminho certo para aquilo que ansiava ser o seu futuro, a fazer o que mais gostava. Atualmente, trabalha na sua área profissional e paralelamente encontra-se a concluir um Mestrado em Fotografia, numa procura de aprofundar os seus conhecimentos e expandir as suas capacidades criativas. Apaixonada por todas as formas de arte, acredita que essas diferentes expressões se complementam e a enriquecem como pessoa e artista.





Collecting Memories

A vida é uma coleção de momentos efêmeros, onde através da arte da fotografia, podemos capturar instantes momentâneos e transformá-los em memórias eternas. Este projeto reflete o motivo que me fez começar a fotografar e a amar tanto esta arte, isto é, a possibilidade de capturar memórias e eternizar sentimentos. Assim, ao longo desta narrativa, pretendemos explorar o poder da imagem em preservar histórias que moldam a nossa existência. A fotografia, para além de capturar a realidade visual, também influencia a maneira como recordamos e interpretamos as nossas vivências, emergindo assim no impacto intenso que as imagens têm na nossa perceção entre o passado e o presente. Desse modo, iremos mergulhar num oceano de memórias, desde a família, os amigos e os lugares, refletindo a beleza presenteada por este mundo que nos rodeia.

Diogo Pinto

Diogo Pinto (Porto, 2000) é um acumulador de livros, DVDs e CDs, que por acaso se licenciou em Som e Imagem pela Escola das Artes. À data da escrita deste breve texto, encontra-se a frequentar o Mestrado em Fotografia, esperando tê-lo terminado quando estas palavras forem lidas. Paralelamente ao seu trabalho fotográfico, desenvolve atividade na área do cinema, enquanto realizador e produtor. Assumiu ainda o cargo de Presidente da Associação de Estudantes da EA durante o mandato 23/24, em parte devido à sua exímia capacidade de lidar com papelada.



Corvos e Banquete: Animismo e fantasmagorias em Fukase e Araki

Esta dissertação propõe uma leitura dos fotolivros 'The Banquet', de Araki Nobuyoshi, e 'Ravens', de Masahisa Fukase, à luz dos universos do animismo e da fantasmagoria.

Mafalda Isabel Amores Correia

LIZZY & MAC, é artista multidisciplinar desde que nasceu. Começando na área metropolitana de Lisboa com flauta transversal, continua depois os estudos nas artes, aprofundando e envolvendo a sua prática artística com o meio académico. Começou por estudar Design Gráfico, área em que trabalha como *freelancer*, e também a fotografia digital e analógica, trabalhando em regime *full-time* em festivais de música. A vontade de querer desenvolver projetos no âmbito académico, motiva a sua entrada como *bolseira* de portfólio na Licenciatura em Som Imagem e, atualmente, está a terminar o Mestrado em Fotografia. Durante o último ano de licenciatura e os dois anos de mestrado, para além da investigação profunda nos processos alternativos fotográficos e cinematográficos no meio analógico, que começou e que não prevê parar, LIZZY começa a trabalhar em diversos festivais de cinema, desenvolve os seus próprios filmes trabalha em diversas produções. LIZZY acredita que, à medida que os anos passam, o conhecimento cresce. Por este motivo, pretende desenvolver atividade prática e de investigação no âmbito do cinema e dos processos fotográficos e cinematográficos alternativos, conciliando os dois mundos académicos e artísticos. Assim, *x artiste* procede estudos na Escola das Artes e ingressa no Doutoramento em Ciência e Tecnologia das Artes.





Invitro I

Invitro I é um estudo-ensaio, em formato de uma instalação subversiva, sobre o que são doenças uterinas e a experiência pessoal da realidade das pessoas que as possuem. Este projeto tem como objetivos simultâneos o estudo da reação do espectador e a sensibilização para as questões físicas e mentais, ainda que superficiais, desta condição.

1 projetor. Altar no meio do espaço da instalação com lençol preso a partir do teto com cerca de 2m de altura e 1m de comprimento, a fazer fantasma. mesa por baixo com amuletos. círculo à volta do espaço designado com velas falsas e 4 colunas. X marca onde a pessoa deve se localizar para ver o filme e ter a imersão da instalação por completo. cortinas a cobrir parte da instalação com o objetivo de isolar a audiência do mundo real e do seu ruído.

Rafaela Fernandes

Rafaela Fernandes, natural de Viana do Castelo, realizou a licenciatura em Escultura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Atualmente, desenvolve a sua prática artística através da fotografia, procurando encontrar narrativas visuais que resolvam a sua identidade.





Identidade: Evidências do não-visível

Este projeto pretende responder a inquietações pessoais, partindo de imagens do arquivo familiar e criando narrativas que reflitam sobre a minha identidade.

Thiarlon Ferreira

Thiarlon Ferreira, nascido em 1992, é oriundo do interior do sul do Brasil. Filho de uma artista e de um empreendedor, foi incentivado desde cedo a cultivar sua criatividade. Ao longo da vida, explorou diversas formas de canalizar essa energia criativa. Graduou-se em Publicidade e Propaganda, mas foi na fotografia que encontrou seu verdadeiro meio de expressão. Após seis anos trabalhando com fotografia comercial, mudou-se para Portugal para se inscrever no Mestrado em Fotografia, na Escola das Artes, e aprofundar os seus conhecimentos. Desde então, dedica-se à fotografia intimista e ao estudo do amor e suas representações.





Fotos de Amor

O amor tem sido objeto de inspiração para as mais diversas criações ao longo do tempo, permeando variadas expressões culturais e campos criativos. Artistas têm explorado o amor romântico através de múltiplas perspectivas, refletindo a complexidade dos relacionamentos humanos, as mudanças nas dinâmicas sociais e as diferentes formas de expressar afeto. É dentro desse contexto que se desenvolve esta dissertação, que investiga o amor e as suas representações, com foco no amor gay. Este estudo culminou num projeto fotográfico colaborativo, utilizando uma metodologia simples, mas de resultados instigantes, apresentando fotografias da rotina e da intimidade de casais homoafetivos, capturadas por cada indivíduo do casal numa experiência do olhar de um sobre o outro. Ao final, o projeto reuniu um conjunto de fotografias, formando uma coleção significativa de imagens que revelam camadas que vão além de retratos de intimidade.

Vanessa Barboza Amaral

Nasceu em Goiânia (Goiás, Brasil). Formou-se em Cinema e Audiovisual no Instituto Federal de Goiás (Cidade de Goiás, Brasil) e estudou Iluminação Cênica na SP Escola de Teatro (São Paulo, Brasil) até mudar-se para o Porto, inscrevendo-se no Mestrado em Fotografia da Universidade Católica Portuguesa. Ao longo deste percurso, se aproximou da linguagem fotográfica na totalidade da sua natureza: estática, em movimento e o que mais ela se propuser a ser, como linguagem expandida que é. E é este o maior fascínio, adotado como linha de pesquisa que tem sido aprimorado desde a faculdade até então, no mestrado.





A imagem matriarcal na fotografia vernacular: Uma perspectiva cúmplice entre dispositivo evocador da memória e arte contemporânea

Em mais um capítulo dos estudos da aluna sobre a fotografia como linguagem em expansão, desta vez, a fotografia é explorada no contexto da arte contemporânea. Neste trabalho, o objeto de análise é uma série de registros de acervo pessoal junto com trabalhos fotográficos de Paul Graham, Matthew Finn, Tierney Georon, entre alguns outros artistas. Estas imagens, que retratam a figura de suas próprias mães em meio às amenidades da vida, compõem um raciocínio que sugere contemplar o registro fotográfico familiar amador como arte contemporânea, enfatizando a figura matriarcal.

Vicente Jorge Gomes da Costa Leite

Natural de Santa Maria da Feira, começa por fotografar o crescimento de uma peça de teatro para o Festival Imaginarius, partindo daí para a fotografia documental e de rua. Ultimamente tem tido um maior interesse pela paisagem e por explorar a interferência humana na mesma.





Para Inglês Ver

Uma exploração da minha relação com Portugal, num momento em que sua democracia é questionada e em que o seu futuro é incerto.

**Mestrado
Gestão de Indústrias
Criativas**

Beatriz Sarmiento Filipe

Beatriz Sarmiento (Porto, 1999) tem como principal interesse práticas artísticas participativas e curadoria. Explorando entre a criação e a gestão cultural, sempre viveu em coletivo, com 12 anos de formação em dança e licenciatura em Artes Plásticas, na FBAUP. Co-diretora artística do Festival Súbito e coordenadora do Programa Órbita, um laboratório de escuta e criação colaborativa com foco nos cruzamentos disciplinares entre jovens artistas. Cria com Yasmine Moradalizadeh a dupla Coletivo SEM-FIM, produzindo as sessões “Conversas sobre Performance”, na FBAUP. Recentemente colaborou com a Fundação Serralves (Serviço de Artes Performativas) e trabalha assiduamente em projetos artísticos na cidade do Porto.



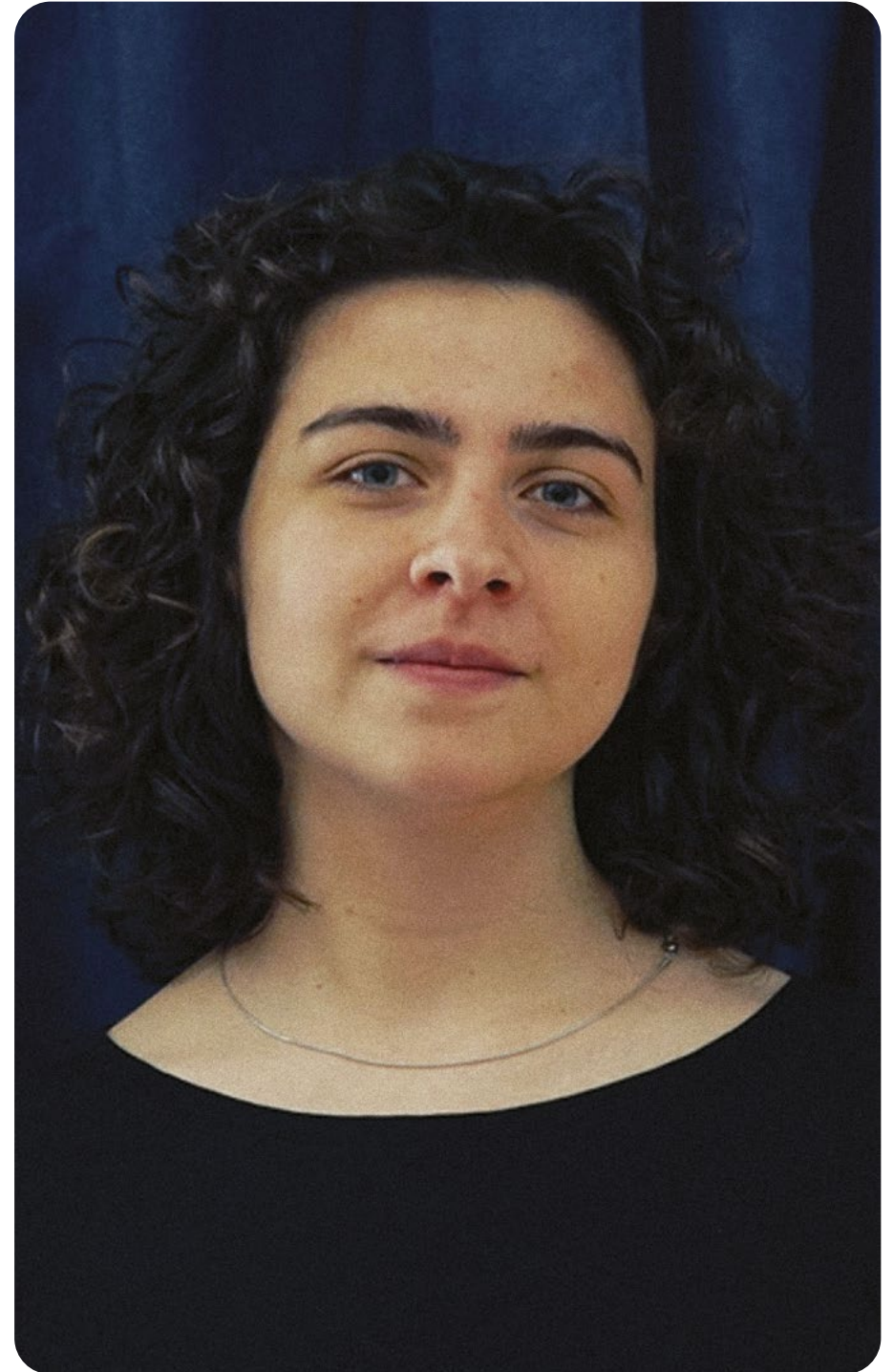


A participação jovem na (re)criação de um centro de arte e cultura – o caso do Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian

No âmbito da dissertação de mestrado, escolho investigar o projeto do Conselho Consultivo Jovem, uma proposta distinta criada pela Fundação Calouste Gulbenkian (Lisboa) que incorpora jovens como agentes ativos na renovação do Centro de Arte Moderna (CAM), um centro de arte e cultura com tanto nome e história, aproximando-se da comunidade e espelhando as urgências da geração para o futuro. Este objeto de estudo apresenta-se como uma iniciativa de participação jovem no setor cultural, através da incorporação destes elementos na consultadoria e tomada de decisão dentro de uma instituição cultural nacional. Este estudo de caso procura responder à questão “Porquê, para quê e como incluir a participação jovem na recriação de um centro de arte e cultura?”.

Camila Salomé Cordeiro Menino

Produtora, performer e compositora. Diz-se transmontana, mas nasceu no Porto. Produtora Executiva no Auditório de Espinho | Academia. Como intérprete e compositora, colabora com diversos projetos multidisciplinares. Integra a equipa da Interferência como produtora, criadora e performer. Atualmente, encontra-se a terminar o Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas na Universidade Católica Portuguesa – Porto. Licenciada em Música pela Universidade de Aveiro. Escreveu “Silêncio para 4”, para flauta e recitante, obra inserida no Concerto de Laureados do Prémio Musa 2020, organizado pelo MPMP – Movimento Patrimonial pela Música Portuguesa. Escreveu “End if without block if, ups”, uma encomenda da RTP // Antena 2, para a 35ª edição do Prémio Jovens Músicos. Conta com estreia de obras em espaços como Casa da Música, Fundação Serralves (Serralves em Luz), Palácio Foz e Museu Lázaro Galdiano, trabalhando com grupos como a Banda Sinfónica Portuguesa, Orquestra Filarmónica Portuguesa, MAAT Saxofone Quartet, Drumming GP, Quarteto Contratempus, Borealis Ensemble e Ensemble MPMP. Premiada na 8ª, 9ª e 10ª edição do concurso “Prémio de Composição Séc. XXI”, organizado pela ARTEAM. No ano de 2019, integrou o programa do Festival CriaSons, organizado pela Musicamera Produções na qualidade de “compositora emergente”, vencedora do concurso de composição do referido festival. No mesmo ano foi vencedora do concurso “Quem é Calouste?”, organizado pela Fundação Calouste Gulbenkian, na categoria de música. Em 2022 foi premiada com Menção Honrosa no IX Concurso de Composição da Banda Sinfónica Portuguesa.





Financiamento Público nas Artes Performativas em Portugal: Análise da Evolução na Região Norte (2011–2023) e Perspetivas Futuras

Esta dissertação investiga o financiamento público às artes performativas em Portugal, com um foco especial na região Norte, analisando as mudanças nas políticas culturais e a atuação da Direção-Geral das Artes (DGArtes) entre 2011 e 2023. Contextualiza-se historicamente o papel do Estado no apoio às artes e a transição para um modelo de financiamento mais inclusivo e adaptado às necessidades contemporâneas do setor artístico e criativo. Os resultados indicam que, apesar do aumento do investimento e da inclusão de novas entidades, a concentração dos apoios na Área Metropolitana do Porto persiste, em detrimento de outras sub-regiões. Esta centralização limita a diversidade e inovação no setor, sugerindo a necessidade de uma reformulação das políticas de financiamento. Recomenda-se, assim, a implementação de critérios de avaliação que valorizem o impacto real dos projetos, promovendo uma distribuição mais equitativa e inclusiva de recursos.

Daniela Rodrigues da Cunha

Daniela Rodrigues da Cunha (Lisboa, 1998). Licenciada em Fine Arts – Painting na University of the Arts London – Wimbledon Collge of Arts, em Londres, e finalista do Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas na Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa – Porto. Frequentou a Escola Artística António Arroio, em Lisboa, e desde cedo que se interessa por cultura e arte, especialmente nos domínios da pintura, escultura e fotografia analógica. Trabalhou em Londres como assistente de eventos e gestão de eventos e exposições. Em Maio de 2020, durante o auge da pandemia COVID-19, criou o seu próprio negócio, dedicado à curadoria e revenda de itens de roupa e acessórios únicos em segunda-mão, chamado NIDA STUDIO. A sua envolvimento na gestão de NIDA STUDIO e a sua conduta no Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas, contribuiu para o atual interesse em gestão de negócios e gestão cultural e, consecutivamente, para o seu trabalho final de curso: *SSARTE:IN – Fine Arts and Fashion Festival: A Business Plan of an Arts Festival in Alcochete, Portugal*. Este projeto final converge os seus grandes interesses: artes plásticas, moda, criatividade gestão e empreendedorismo.



SARTE:IN

Fórum Cultural de Alcochete
4,5 e 6 de Julho

Exposições, workshops,
seminários e desfiles
de moda emergentes

Alcochete
Município



SARTE:IN – Fine Arts and Fashion Festival: A Business Plan of an Arts Festival in Alcochete, Portugal

No âmbito da conclusão do Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas, da Escola das Artes da Universidade Católica, optei pela realização de um projeto e plano de negócios chamado – *SARTE:IN* – um projeto dedicado às artes plásticas como a pintura, escultura, desenho e fotografia, aliando-se à moda emergente. O projeto define-se como um festival anual de artes plásticas, moda e cultura na região de Alcochete em Setúbal, a minha casa desde os meus onze anos de idade. Alcochete é uma localidade em ascensão demográfica e económica, no entanto, com pouco desenvolvimento cultural e variedade artística. Os principais objetivos do festival são oferecer um programa cultural diferenciado dentro das artes plásticas, promover o desenvolvimento artístico, demográfico, turisticamente, económico e cultural da região, proporcionar o envolvimento da comunidade em atividades artísticas, oferecer oportunidades a novos artistas de exporem as suas obras assim como vendê-las. O programa cultural abrange exposições, workshops, seminários, mostras de arte, desfiles de moda e mostra têxtil no Fórum Cultural de Alcochete e nas ruas da baixa da vila de Alcochete.

Inês Ferrão Guedes

Inês Ferrão Guedes (Porto, 2000) é licenciada em Relações Internacionais com especialização em Sociologia e está a frequentar o último ano do Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas. O seu interesse pelas artes e cultura começou desde cedo, e paixões como a ilustração e a música seguiram-na até à vida adulta, agora acompanhadas de um grande interesse por temas pertencentes às esferas da política e sociedade. Procura cultivar um olhar crítico e analítico, levantar questões e envolver-se em debate, de forma a expandir a sua compreensão do mundo e entender quais devem ser as próximas questões a colocar. Considera que os seus interesses por arte, cultura, política e sociedade tendem a cruzar-se nos seus trabalhos, sendo que cada um deles tem o potencial de complementar os outros e oferecer novas formas de olhar para uma mesma questão.





Misoginia e descredibilização do consumo de música de raparigas jovens: Estudo comparativo da cultura de fãs das bandas Beatles e One Direction

Esta dissertação tem como objetivo debruçar-se sobre a temática das raparigas jovens enquanto consumidoras culturais na indústria da música, analisando e explicando a misoginia presente na descredibilização deste seu papel. Para isto, recorrer-se-á ao estudo de caso da cultura de fãs associada aos Beatles na década de 1960 e aos One Direction na década de 2010, analisando estes fenómenos e a perceção dos mesmos por parte dos media e do público. O foco deste trabalho são as fãs portuguesas e as suas perspetivas e experiências, pelo que este incluiu a dinamização de entrevistas com mulheres que foram fãs dos Beatles durante as décadas de 1960 e/ou 1970 e de *focus groups* com mulheres que foram fãs dos One Direction durante a década de 2010.

Sara Ramos

Sara Ramos (Vila Nova de Gaia, 1999), desde cedo, desenvolveu um profundo carinho pelas expressões artísticas, dedicando-se à dança e ao *design*. Desenhar roupas, especialmente vestidos, foi um *hobby* que cultivou com grande dedicação desde criança, paixão que a levou a licenciar-se em Design de Moda na ESAD em 2020. Ainda durante a licenciatura, uma cadeira de Marketing de Moda despertou nela o desejo de explorar mais profundamente as áreas do *marketing* e da gestão, conduzindo-a ao mestrado em Gestão de Indústrias Criativas. Comprometida com a sustentabilidade, Sara não se imagina a trabalhar no setor da moda sem adotar práticas ecológicas. Este compromisso com a sustentabilidade foi fundamental na escolha do tema da sua dissertação, que aborda práticas sustentáveis num ramo da moda que a apaixonou desde a infância: a moda nupcial.





Análise Robusta ao Universo da Moda Nupcial Sustentável com foco em Portugal

A moda é uma expressão artística que possibilita a criação de trajes que expressam conceitos, emoções e visões estéticas. O vestido de noiva não é apenas uma peça de vestuário, mas também um ícone de tradição, feminilidade e individualidade, que representa um momento de transição e celebração na vida de uma mulher, carregando consigo expectativas culturais e emocionais. Esta dissertação visa perceber as dinâmicas do setor da moda nupcial nacional e analisar como a sustentabilidade pode ser integrada sem comprometer o simbolismo profundo do vestido.

**Licenciatura
Som e Imagem**

Ana Carolina Rebelo

cherry on top and something nice

● Licenciatura Som e Imagem

242



Naufragia

Com a morte do avô, Laura herda a sua quinta de criação de gado. Após um encontro com um caçador, a noite de Laura transforma-se num pesadelo.

Realização **Carolina Rebelo** 1º Assistente de Realização **Bárbara Martins**
Produção **Carolina Rebelo, Margarida Dias, Luís Caldeira e Noah Ferreira**
1º Assistente de Produção **João Francisco** Direção de Fotografia
Margarida Dias e Noah Ferreira Operação de Câmara **Noah Ferreira,**
Margarida Dias e Luís Caldeira Gaffer **Margarida Dias** Focus Puller
Luís Caldeira Captação de Som **José João Lopes** Maquilhagem
Alda Teixeira Fotografia de Cena **Gonçalo Pimenta** Catering **Goretti Silva**
Desatolador de Carrinha **Vítor 1 e Vítor 2** Com **Juliana Tavares**
e **Tiago Guimarães**

Ana Luís Fernandes

Ana Luís Fernandes (Porto, 2003), revelou, desde muito cedo, um enorme fascínio por filmes e cinema, e por tudo no mundo cinematográfico, em particular as áreas de realização e edição de vídeo. Encontra-se atualmente a concluir a licenciatura de Som e Imagem, na Escola das Artes, tendo como propósito ter um lugar no mundo do cinema.





Reverie

Duas melhores amigas, no decorrer de uma conversa, questionam os diversos aspectos das suas vidas e idealizam diferentes atividades para fazerem juntas no futuro.

André Tiago Gonçalves da Silva

André Silva, com 28 anos feitos a 31 de maio de 2024, é apaixonado pela multimédia e pelas tecnologias desde os 8 anos. Foi aprendendo sempre por paixão própria, estando cada vez a absorver mais conteúdo e conhecimento, tendo um foco enorme em criação de conteúdo digital, videografia, fotografia, *filmmaking* e cinematografia.





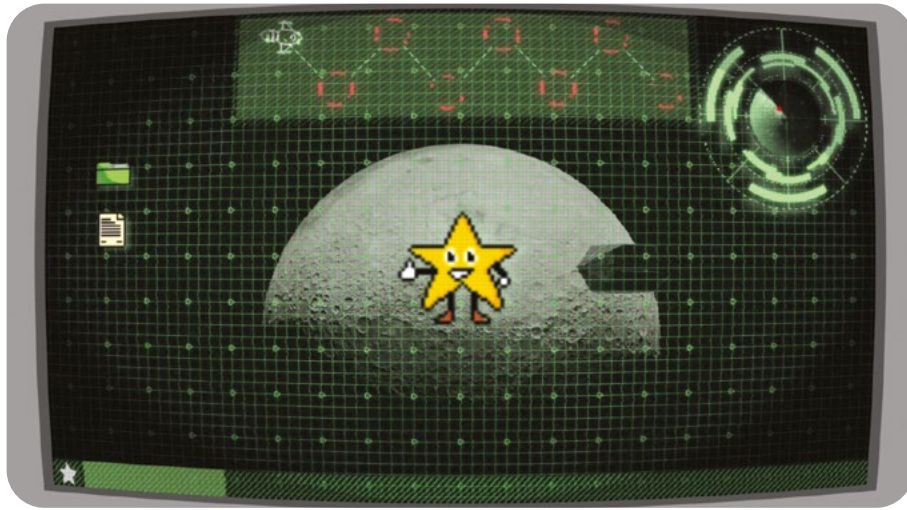
Perspetiva

“Perspetiva” é um projeto artístico que procura, através do processamento digital e de uma técnica semelhante ao pontilhismo na pintura, mostrar imagens do 25 de abril de 1974, em Portugal. Esta projeção parte de 5 imagens recolhidas da *internet*, capturadas durante a Revolução dos Cravos. As imagens originais são processadas através de código generativo de modo a revelarem meta-imagens. Trata-se assim de reconstruções pictóricas, que se vão revelando, pontualmente, ao longo de tempos indefinidos, em escalas e ritmos aleatórios. Pretende-se instigar o espectador a relacionar-se de outra maneira com imagens já bastante conhecidas deste momento histórico da revolução, expandindo-as, deslocando-as do seu lugar e tempo originais, para as reativar na contemporaneidade.

Catarina Moura

Catarina Moura nasceu no Porto em 2003 e, desde cedo, foi o universo das artes que captou a sua maior atenção. A paixão pelo desenho e pelo mundo desconhecido, que era para si *anime* e videogames, fundiram-se num só. A única escolha para o seu futuro, que parecia acertada, era a do ramo artístico. Foi este aspeto que a levou a tirar o curso Artístico Especializado de Design de Comunicação. Três anos mais tarde, quando ingressou no Ensino Superior, à paixão pelo desenho juntou-se o fascínio pela animação, pela fotografia, pela modelação 3D e pela música, o que tornou a escolha da Licenciatura em Som e Imagem a mais acertada. Foi no decorrer desta licenciatura que o seu interesse, curiosidade e motivação pelas referidas áreas ainda se desenvolveu mais, tendo assim descoberto a sua vocação – com uma dedicação atual maior à fotografia e à modelação 3D, procura especializar-se nestas áreas no futuro profissionalmente.





Atlas Inc. Guide to Space Station

Com esta instalação interativa, pretendemos levar todo o espectador curioso numa viagem intergaláctica. O monitor à sua frente assume-se como o próprio vidro do cockpit de uma nave espacial, sendo o jogador, por extensão, o seu piloto. Com a ajuda da Inteligência Artificial “Astra”, uma alegre estrela que guia o sujeito na sua jornada, somos convidados a fazer escolhas que alterarão o rumo da narrativa, definindo o nosso próprio percurso até atingirmos a meta final. Apesar desta frente aparentemente cómica e inocente, a história rapidamente revelará uma reviravolta perturbadora, levando o jogador a reconsiderar tudo aquilo que achava ser verdade. Recorrendo a uma hábil mistura de Design Gráfico, Elementos 3D, e algumas instâncias de *Pixel-Art*, consolidadas através de um enredo obscuro que recorre constantemente ao dispositivo meta-narrativo (com a quebra da quarta-parede), pretendemos levar o espectador a um processo de autorreflexão, obrigando-o a assumir a responsabilidade da intemporalidade das suas ações, da inexorabilidade do passado, da impermanência do presente e da necessidade de redefinição do futuro.

David Gabriel Oliveira Fernandes

David Fernandes, nascido em 2003, sempre revelou um grande interesse por videojogos, filmes e música. No ensino secundário, decidiu estudar Multimédia no Instituto Profissional de Tecnologias Avançadas, motivado pelo desejo de se envolver em projetos práticos e pelo amor à área audiovisual. Foi neste ambiente que descobriu a sua paixão pelo 3D e pela criação de videojogos. Em 2021, apresentou o seu primeiro grande projeto, um videojogo 2D desenvolvido como projeto final do ensino secundário. No mesmo ano, ingressou na licenciatura de Som e Imagem na Universidade Católica Portuguesa, com o objetivo de expandir e aprofundar os seus conhecimentos no mundo das artes. Durante o curso, desenvolveu um novo interesse por efeitos visuais (VFX) e intensificou ainda mais a sua paixão pelos videojogos. Em 2023, uniu-se a dois amigos para realizar o seu maior projeto até à data: um videojogo 3D, um sonho de longa data finalmente concretizado. Atualmente, pretende continuar a aprofundar os seus conhecimentos na área de *Game Art*.





Bugs

Bugs é uma instalação que consiste num videojogo onde várias narrativas em torno da cultura indígena e as suas manifestações xamânicas se tornam possíveis. O jogador (*singleplayer*) pode desta forma chegar a diferentes resultados do jogo, dependendo das suas decisões durante o *gameplay*. Seguindo uma estética 3D *low poly*, *Bugs* atira uma série de questões sobre o posicionamento do jogador enquanto entidade determinante na construção de uma história e do seu impacto num ambiente, quando Ihe é desconhecido. Neste sentido, *Bugs* reflete sobre a ideia ocidentalizada de exploração de território, sobre sistemas operacionais e normativos, contrapondo-os com outras formas de ação imprevisíveis e/ou intangíveis, distanciando-se dos jogos de computador tradicionais. Neste jogo, o impacto psicológico das ações do jogador é fundamental. Em *Bugs*, o jogador assume o controlo duma criança com capacidades Xamânicas, abrindo o seu campo de ações a vozes divinas, que as culturas indígenas ainda preservam.

David Marques Meireles

David Meireles, de 20 anos de idade, é músico e produtor da cidade da Maia, Porto. Deu os primeiros passos na música aos 8 anos de idade e após o primeiro contacto com instrumentos ingressou no Conservatório de Música da Maia, onde esteve quase 7 anos a estudar viola dedilhada. A pandemia fê-lo abandonar as partituras e começou a experimentar os meios digitais, tendo pouco tempo depois entrado para o coletivo maiato Caixa Cartão Collective onde se encontram artistas como Beiro, Big Jony, Rilha, Pedra, UEST, entre outros. Em simultâneo tem vindo a revelar projetos como compositor/produtor em Jazz Drill Social Club (disco colaborativo com a dupla da CRVVO Records, Beiro&Pedra), Prefácio (disco inteiramente produzido pelo próprio, com a voz de Tácio, Vácuo, UEST e Rilha) e muitos mais singles de rappers de norte a sul do país. Continuou a sua formação na Universidade Católica Portuguesa, onde se encontra a concluir a licenciatura de Som e Imagem. Embora tenha bastante curiosidade e prática em Fotografia e Vídeo, a sua verdadeira paixão é o som, área na qual pretende continuar a apostar.



Transparência Illegal

Este projeto é uma instalação artística cujo objetivo é dar a conhecer ao público o que está por trás do *Pixo*, costumes e tradições pouco conhecidas pela maioria da população. A peça mistura projeções de vídeos com as sombras de *pixação*, obtendo assim um visual bastante incomum. Para além de uma estética que capte bastante atenção, este trabalho serve para refletirmos sobre a criminalização do *Pixo*, o significado de arte urbana e liberdade de expressão. No fundo, o projeto convida o espectador a comentar e a refletir sobre a importância do vandalismo na construção de identidades e na autenticidade de expressões artísticas.

Diogo Falcão Torres Valente Duarte

Diogo Falcão, o génio criativo do século XXI. Sou apaixonado por vídeo, mas completamente dependente da música. O meu relógio nunca marca as horas certas, por isso, estou sempre atrasado.





Sonho ou Realidade

Este projeto explora a importância da Agência Espacial Europeia (ESA) na Guiana Francesa. Destaca parte de um dos complexos processos de lançamento de satélites, especialmente na área da metalomecânica, e é apresentado através de uma mistura de vídeo cinematográfico e documental. São abordadas diferentes perspectivas, tanto dos habitantes locais quanto dos trabalhadores estrangeiros sobre o impacto da ESA no país. Além disso, é destacada a diversidade cultural da região e os efeitos positivos e negativos da atividade espacial nas comunidades locais.

Filipa Santos Antunes

Filipa Santos Antunes nasceu no Porto e, desde 2021, estuda na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, onde realizou a licenciatura em Som e Imagem. Durante a licenciatura, descobriu o gosto por New Media Art e encontrou caminhos para cruzar as áreas de estudo pelas quais tem interesse. No ano letivo 2021–2022, paralelamente à licenciatura, estudou piano na Academia de Música de Costa Cabral e teve a oportunidade de tocar no Auditório Municipal de Gondomar e na Casa da Música. Para além disso, em dezembro de 2023, concluiu um curso de programação em *Python* na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto. Em junho de 2023 expôs o projeto “Beyond the Unseen” em Serralves através de uma parceria com a Universidade Católica Portuguesa. Após terminar a licenciatura, ingressou no mestrado em Product and Service Design na Nuova Accademia di Belle Arti, em Milão, recebendo uma bolsa de mérito para prosseguir os estudos.



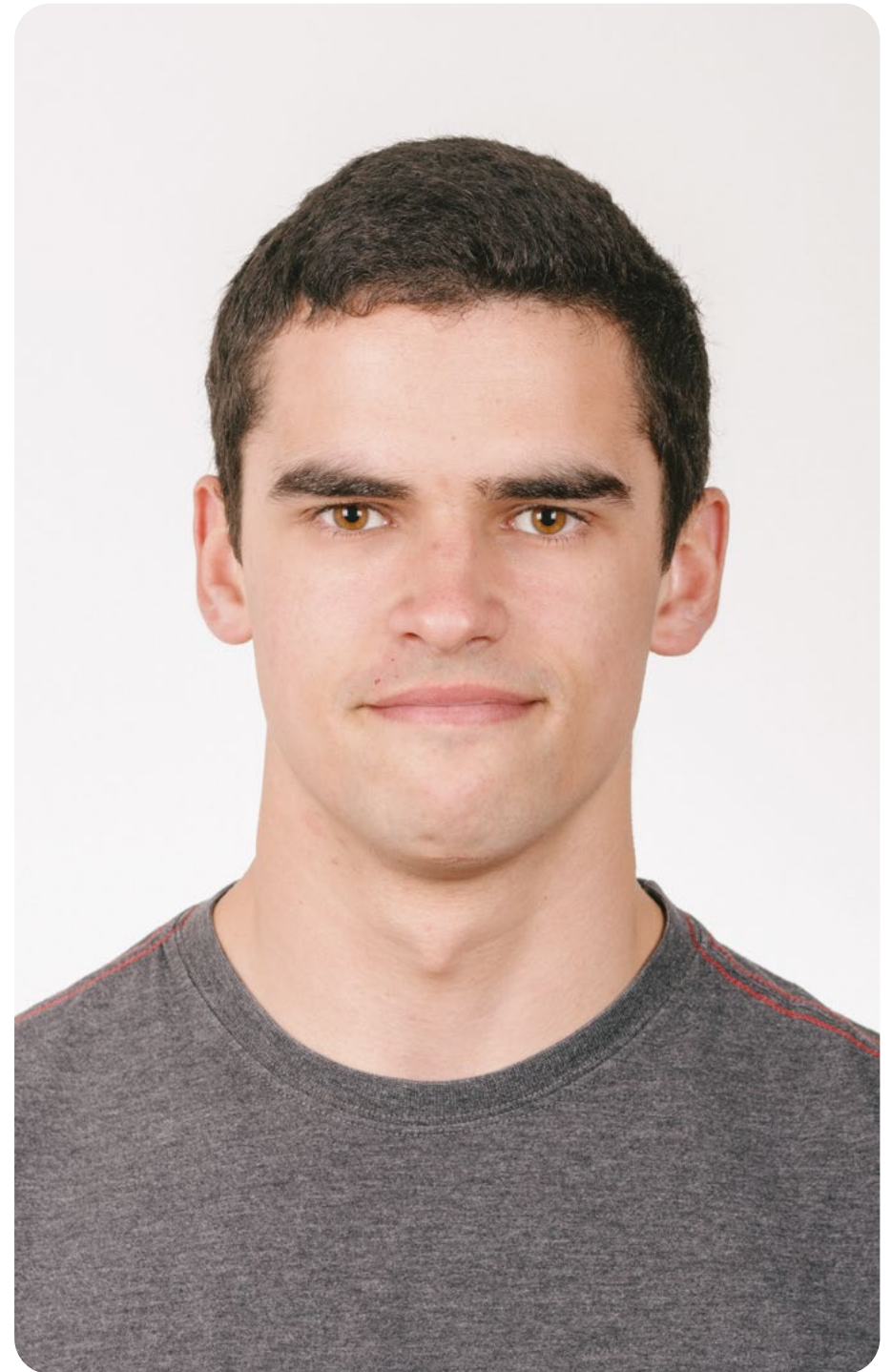


Beyond the Unseen

As notas vagueiam sem um lar tonal definido, explorando paisagens sonoras que desafiam as fronteiras da harmonia conhecida. Os acordes entrelaçam-se numa dança tumultuosa de tensão e resolução, criando uma composição sonora que desafia as nossas expectativas e nos leva a explorar novos horizontes de expressão musical. Assim, enquanto os acordes ressoam num coro de possibilidades, os povos oprimidos lutam para encontrar a sua própria voz. É uma dança de resistência e esperança, onde as notas silenciadas encontram eco nas canções da liberdade e da igualdade, onde as cicatrizes do passado são transformadas em melodias de renovação e redenção.

Henrique Aguiar

Henrique Aguiar (Porto, 2003) frequentou a área de vídeo/cinema na Escola Artística Soares dos Reis e está atualmente a finalizar a licenciatura em Som e Imagem da Universidade Católica Portuguesa. Ao longo da sua formação, aprofundou a paixão por escrita, particularmente na área do humor, e é neste meio que ambiciona fazer carreira.





Entram num bar

Baseado na famosa anedota “Um português, um inglês e um francês entram num bar..”, quatro vizinhos de diferentes nacionalidades em conversa com o espectador, que ocupa o lugar do *bartender*. Cada um conta a sua versão de um acontecimento: um curto-circuito no salão do prédio onde vivem. Num jogo de acusações, por vezes infundadas, vai-se revelando um possível crime, com várias perspetivas e múltiplas resoluções. Esta instalação audiovisual proporciona uma nova narrativa a cada visualização, replicando a ambiguidade do mundo real. Através de um dispositivo cenográfico, simula-se uma situação de conversa de bar, com tudo o que esta oferece: cinismo, banalização das relações humanas e estereótipos. Os diálogos são disparados por via de um processamento aleatório, criando narrativas não-lineares e respostas emocionais diferentes.



Iago Dias

Iago Dias (São Paulo, 2003) é natural do Brasil e vive no Porto há 5 anos. Iniciou o seu percurso académico em Som em Imagem em 2021 com muito enfoque na parte do som, visto que passava grande parte do seu tempo a tocar contrabaixo com foco na vertente do Jazz. Ao longo da licenciatura adquiriu um grande gosto também pela parte do vídeo e imagem, áreas nas quais mais se dedica nos dias de hoje.



(Sem título)

A instalação *(Sem título)* é composta por duas peças idênticas, em posições opostas, ligadas por fios de aço, que se sustentam através de uma relação de mútuo acréscimo entre forças contrárias, criando uma harmonia frágil e exata. Esta escultura está pousada num pedestal em metal e não convencional, com forma de secção de cone. De uma perspectiva intrínseca, a obra visa a uma comparação metafórica desta estrutura a uma ampulheta, visto que têm uma composição visual semelhante: duas partes iguais postas de forma reversa unidas por uma linha central. Esta relação da ampulheta com a origem da obra remete para uma questão temporal de como o mundo está numa constante busca por conflitos.



Escultura em metal pousada sobre pedestal em metal com forma de secção de cone pintado de preto. Tubos quadrados de aço 3x3cm, base de mesa de centro restaurada e reutilizada. Base com 37cm de diâmetro e altura total de 170cm.

Jade Margriet Pereira Tavares

Jade Margriet Pereira Tavares, devido aos seus pais, divide a sua nacionalidade entre Portugal e Holanda. Nasceu a 28 de Março de 2002 e viveu a maior parte do seu tempo entre as ruas do Porto ou viagens de carro direcionadas aos vários destinos europeus. Sempre foi uma pessoa bastante diversificada, onde a dança, vários instrumentos como a guitarra ou piano, o desporto dentro dos quais também vários, teatro musical, *design* e qualquer outra área relacionada com o mundo das artes audiovisuais e composição tiveram contribuição no seu desenvolvimento pessoal. Depois de todas estas experiências, iniciou os estudos superiores, onde tirou um curso de Técnico de Desporto em simultâneo com o ensino supletivo de canto Jazz no Conservatório de Música do Porto. Entre estágios profissionais com títulos de treinadora de natação para competição e desporto adaptado, seguidos por aulas de treino auditivo acompanhadas por presenças em combos musicais e improvisos Jazz, orientou a sua vocação para música. Já após vários projetos e composições pessoais, redescobriu o seu interesse pela produção musical. Assim sendo, de forma a obter o melhor dos dois mundos e juntar uma parte mais técnica ao canto, decidiu tirar a Licenciatura de Som e Imagem, na Universidade Católica Portuguesa. Atualmente, é finalista do seu curso e apresenta o estatuto de trabalhadora-estudante, por trabalhar na Casa da Música como assistente de sala. Pertence também a uma organização destinada ao desenvolvimento de eventos, viagens e *tours* para estudantes de Erasmus. Entre uma vida recheada, arranjar espaço para todas as tarefas tornou-se desafiante, mas finalmente pretendo encerrar esta tão linda etapa que tanto marcou o meu caminho, dando assim espaço para o próximo destino.





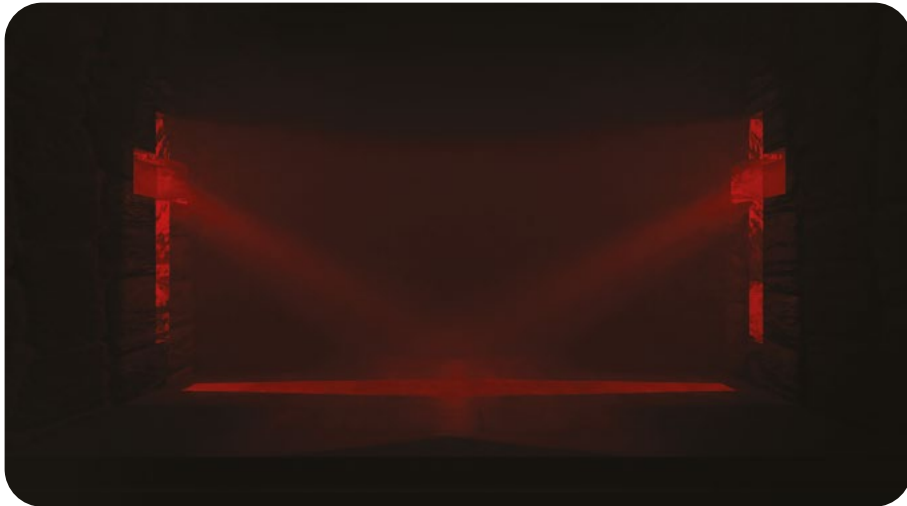
Around You.

Este trabalho trata-se de uma instalação interativa que combina a área do *design* interativo com a composição musical. O objetivo será permitir ao espectador, através da descoberta pessoal, o encontro de uma composição musical espalhada pelo espaço não físico. O simbolismo de que tudo pode vir a ser igualmente impactante independente do local, forma ou realidade na qual se manifeste.

Joana Sousa

O meu nome é Joana Sousa, tenho 21 anos (2003) e sou de Santa Maria da Feira. Frequentei o curso profissional de Eletrónica e Telecomunicações durante o ensino secundário e atualmente concluí o curso de Som e Imagem, onde me apaixonei por modelação e animação 3D e 2D, por fotografia e por efeitos visuais. No futuro, quero fazer um mestrado em Efeitos Visuais, mas não vou abandonar as outras áreas, continuando a desenvolver projetos pessoais em formato de instalação.





Cão

Nesta animação de *suspense*, onde os personagens em 2D estão inseridos no cenário 3D, tenho como objetivo apresentar uma crítica a Igreja, mais especificamente com base nos casos de pedofilia. O sentimento que mais quero provocar no espetador é a revolta.

João Afonso Soares Leiria Parreira Tição

João Afonso Soares Leiria Parreira Tição (Lisboa, 2003), apaixonado de longa data pelo som, termina por fim a sua jornada na Licenciatura de Som e Imagem. Jornada essa com a qual sonhava desde o início dos seus estudos no ensino secundário e para o qual sempre se esforçou e focou em completar. Ao longo destes três emocionantes anos, compreende que a sua vontade de suceder é enorme devido a todo o conhecimento que adquiriu na Escola das Artes. Com alegria e orgulho no coração, despede-se guardando para sempre as boas memórias.





ocean score

Para quem escuta, há música em toda a parte.

José João Lopes

José João Lopes (Póvoa de Varzim, 2003) explora várias disciplinas audiovisuais, em particular a produção musical e a sua incidência no espaço através de uma instalação. Atualmente, grava música autonomamente e produz bandas sonoras para projetos cinematográficos e outros eventos.



Auto-absorção

Auto-absorção consiste numa sala de escuta onde é priorizada a audição, isenta de elementos distrativos. Apesar disso, sugerem-se alguns estímulos, por via de pontos de luz. Este espaço sonoro, de carácter eletrónico, introspetivo, por vezes repetitivo, proporciona ao espectador uma experiência que não é balizada pelas figuras habituais dos concertos, onde o performer no palco, apesar de presente, se distancia do espectador, sobrepondo-se por vezes à experiência da escuta. *Auto-absorção* reduz tais interferências a um dispositivo elementar, permitindo ao ouvinte simplesmente escutar a música, uma música que não declara o seu início ou o seu fim.

Júlia Freitas Pereira

Júlia Pereira (Ermesinde, 2002), finalista da Licenciatura em Som e Imagem, escolheu este mesmo curso pelo interesse na área de animação e criação de videojogos. Durante a sua estadia neste curso, percebeu que a sua maior vocação seria a *concept art*, *storyboarding* e *character design* para animação ou jogos. O seu gosto por fantasia e criação de mundos diversos influencia muito a sua maneira de pensar de como cria as suas histórias.





Boitatá

O projeto consiste numa banda desenhada feita em formato digital. A narrativa apresentada na mesma seria uma exploração da lenda tupi-guarani de Boitatá, uma serpente de fogo gigante quase omnipresente que protege a floresta amazónica dos perigos. Esta ficção mostra um dia da vida de Boitatá e como as suas habilidades funcionam enquanto num ambiente de ataque direto à floresta. Tenciono mostrar uma parte da mitologia brasileira ao público geral de maneira a partilhar uma cultura não tão conhecida fora do Brasil.



Lourenço Soares da Silva

Lourenço Silva (Porto, 2002) iniciou o seu percurso académico em Som e Imagem após um ano de estudo na Escola Superior de Música de Lisboa no curso de Produção e Tecnologias da Música. O ingresso no curso de Som e Imagem teve uma principal atenção à área do Som, porém, mais tarde, a secção de Imagem foi-lhe bastante mais interessante do que expectava inicialmente. Hoje em dia mantém-se envolvido principalmente na área da fotografia e vídeo bem como na composição musical junto de colegas com os mesmos interesses.



(Sem título)

A instalação *(Sem título)* é composta por duas peças idênticas, em posições opostas, ligadas por fios de aço, que se sustentam através de uma relação de mútuo acréscimo entre forças contrárias, criando uma harmonia frágil e exata. Esta escultura está pousada num pedestal em metal e não convencional, com forma de secção de cone. De uma perspectiva intrínseca, a obra visa a uma comparação metafórica desta estrutura a uma ampulheta, visto que têm uma composição visual semelhante: duas partes iguais postas de forma reversa unidas por uma linha central. Esta relação da ampulheta com a origem da obra remete para uma questão temporal de como o mundo está numa constante busca por conflitos.



Escultura em metal pousada sobre pedestal em metal com forma de secção de cone pintado de preto. Tubos quadrados de aço 3x3cm, base de mesa de centro restaurada e reutilizada. Base com 37cm de diâmetro e altura total de 170cm.

Luís Tiago Caldeira

Luís Tiago Caldeira nasceu no Porto, em 2001. A sua relação com a música percorre quase a sua vida inteira, tendo sido introduzido ao piano com apenas 3 anos de idade. Estudou no Conservatório de Música do Porto, onde desenvolveu os seus conhecimentos e interesses musicais, sempre com o caro piano a acompanhá-lo nesta jornada de autodescoberta. Em 2021, iniciou os seus estudos em Som e Imagem, na Universidade Católica Portuguesa, procurando aprofundar as suas habilidades e alargar horizontes artísticos. Durante o curso, sofreu um acidente que o obrigou a abandonar o piano. Agora só tem o violino.





Naufragia

Com a morte do avô, Laura herda a sua quinta de criação de gado. Após um breve encontro com um caçador, apercebe-se estar perante uma armadilha.

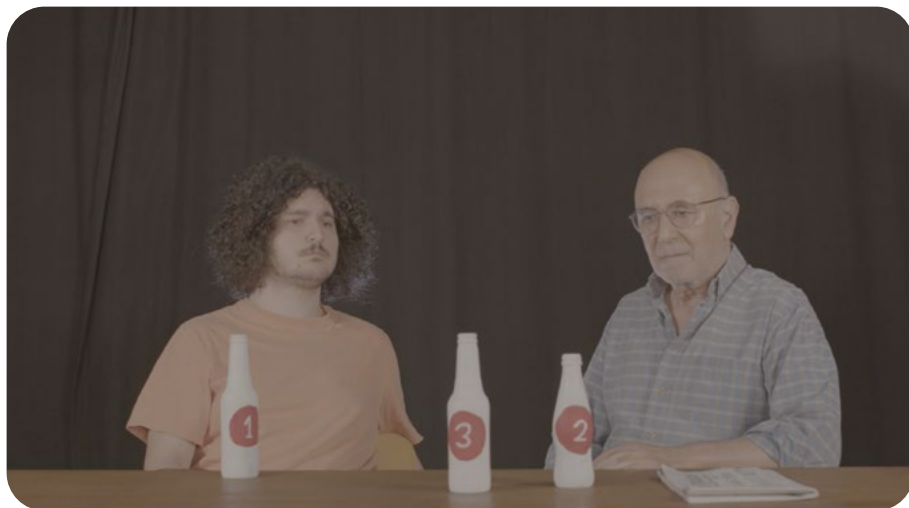


Realização **Carolina Rebelo** 1º Assistente de Realização **Bárbara Martins**
Produção **Carolina Rebelo, Margarida Dias, Luís Caldeira e Noah Ferreira**
1º Assistente de Produção **João Francisco** Direção de Fotografia
Margarida Dias e Noah Ferreira Operação de Câmara **Noah Ferreira,**
Margarida Dias e Luís Caldeira Gaffer **Margarida Dias** Focus Puller
Luís Caldeira Captação de Som **José João Lopes** Produção Musical
José João Lopes Maquilhagem **Alda Teixeira** Fotografia de Cena
Gonçalo Pimenta Catering **Goretti Silva** Desatolador de Carrinha **Vítor 1**
e **Vítor 2** Atores **Juliana Tavares e Tiago Guimarães**

Mafalda Moreira

Mafalda Moreira (Porto, 2003) frequentou a área de audiovisual na Escola Artística Soares dos reis, tendo seguido esse caminho no curso de Som e Imagem da Universidade Católica Portuguesa, onde está atualmente a finalizar a sua licenciatura. Ao longo dos últimos anos ganhou interesse pela área da publicidade e pretende aprofundar esse gosto no futuro.





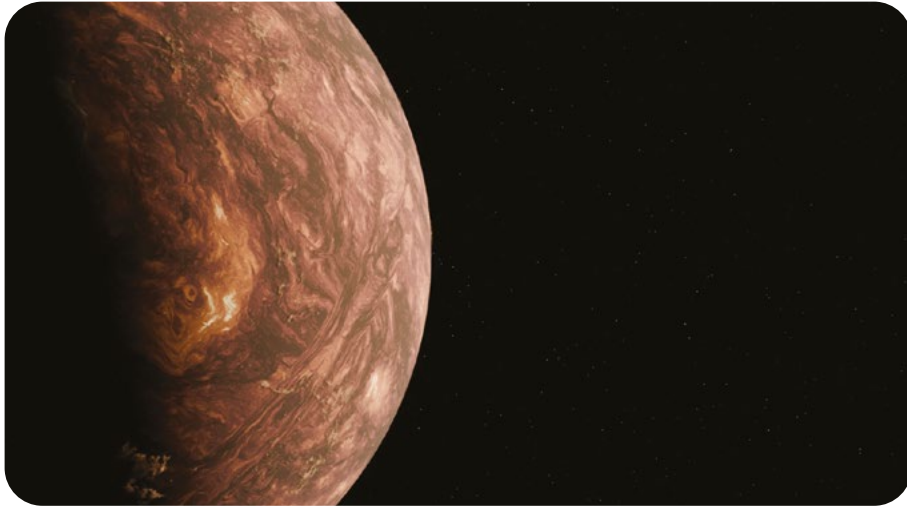
Entram num bar

Baseado na famosa anedota “Um português, um inglês e um francês entram num bar..”, quatro vizinhos de diferentes nacionalidades em conversa com o espectador, que ocupa o lugar do *bartender*. Cada um conta a sua versão de um acontecimento: um curto-circuito no salão do prédio onde vivem. Num jogo de acusações, por vezes infundadas, vai-se revelando um possível crime, com várias perspetivas e múltiplas resoluções. Esta instalação audiovisual proporciona uma nova narrativa a cada visualização, replicando a ambiguidade do mundo real. Através de um dispositivo cenográfico, simula-se uma situação de conversa de bar, com tudo o que esta oferece: cinismo, banalização das relações humanas e estereótipos. Os diálogos são disparados por via de um processamento aleatório, criando narrativas não-lineares e respostas emocionais diferentes.

Manuel Arruda Fontes Correia

Proveniente da ilha de S. Miguel, Açores, Manuel Correia (2002) revelou desde cedo uma especial paixão pela narrativa, pelos mundos fictícios e pela magia a eles associados. Esta paixão, que sempre teve fortes raízes no cinema, levou-o a mudar-se para o Porto aos 17 anos, ingressando num curso de Cinema e Audiovisuais, em 2020. Embora se tenha constituído como uma importante experiência e um primeiro contacto com o meio cinematográfico, esta não se revelaria a sua verdadeira pulsão. No ano seguinte, passaria a frequentar a Licenciatura de Som e Imagem, de modo a ampliar os seus horizontes e aumentar o seu leque de conhecimentos. Atualmente, ainda não abandonando a narrativa, complementa-a com a edição de vídeo e o design de videojogos.





Atlas Inc. Guide to Space Station

Com esta instalação interativa, pretendemos levar todo o espectador curioso numa viagem intergaláctica. O monitor à sua frente assume-se como o próprio vidro do cockpit de uma nave espacial, sendo o jogador, por extensão, o seu piloto. Com a ajuda da Inteligência Artificial “Astra”, uma alegre estrela que guia o sujeito na sua jornada, somos convidados a fazer escolhas que alterarão o rumo da narrativa, definindo o nosso próprio percurso até atingirmos a meta final. Apesar desta frente aparentemente cómica e inocente, a história rapidamente revelará uma reviravolta perturbadora, levando o jogador a reconsiderar tudo aquilo que achava ser verdade. Recorrendo a uma hábil mistura de Design Gráfico, Elementos 3D, e algumas instâncias de *Pixel-Art*, consolidadas através de um enredo obscuro que recorre constantemente ao dispositivo meta-narrativo (com a quebra da quarta-parede), pretendemos levar o espectador a um processo de autorreflexão, obrigando-o a assumir a responsabilidade da intemporalidade das suas ações, da inexorabilidade do passado, da impermanência do presente e da necessidade de redefinição do futuro.

Margarida Vivas Dias

Margarida Vivas Dias (Braga, 2002), mais conhecida como Guida Beats. Apesar do nome, diz que não faz música – pontualmente, toca talheres nos jantares de S. João. Entusiasta de boa comida, bem regada, de preferência por uma garrafa de favaio. Aspirante a Diretora de Fotografia, Gaffer e tudo o que possa contribuir para fazer das telas de cinema verdadeiras obras de arte. NAUFRAGIA é o seu mais recente projeto, produzido na companhia de outros três naufragados. Além desta última produção tem vindo a trabalhar, ao longo da licenciatura, como diretora de som, assistente de câmara e assistente de realização, em projetos como “Live” (2023), “Trapped between Words” (2023), “Clara” (2023), “Into the Shadows” e “Trapped between Feathers” (2024), realizados por Jacinta Alves, bem como em “Alice” (2024) de Vasco Madureira e em “Só” de Carolina Torres.





Naufragia

Com a morte do avô, Laura herda a sua quinta de criação de gado. Após um breve encontro com um caçador, apercebe-se estar perante uma armadilha.



Realização **Carolina Rebelo** 1º Assistente de Realização **Bárbara Martins**
Produção **Carolina Rebelo, Margarida Dias, Luís Caldeira e Noah Ferreira**
1º Assistente de Produção **João Francisco** Direção de Fotografia
Margarida Dias e Noah Ferreira Operação de Câmara **Noah Ferreira,**
Margarida Dias e Luís Caldeira Gaffer **Margarida Dias** Focus Puller
Luís Caldeira Captação de Som **José João Lopes** Produção Musical
José João Lopes Maquilhagem **Alda Teixeira** Fotografia de Cena
Gonçalo Pimenta Catering **Goretti Silva** Desatolador de Carrinha **Vítor 1**
e **Vítor 2** Atores **Juliana Tavares e Tiago Guimarães**

Marta Magalhães

Marta Magalhães (Porto, 2003) estudou comunicação audiovisual com especialização em vídeo na Escola Artística Soares dos Reis e está atualmente a concluir o curso de Som e Imagem na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. O seu foco de aprendizagem é a música, o vídeo e a fotografia, aliando-se sempre da escrita como ferramenta criativa. No futuro pretende trabalhar na indústria da música, fazendo sempre uso das capacidades audiovisuais.





Entram num bar

Baseado na famosa anedota “Um português, um inglês e um francês entram num bar..”, quatro vizinhos de diferentes nacionalidades em conversa com o espectador, que ocupa o lugar do *bartender*. Cada um conta a sua versão de um acontecimento: um curto-circuito no salão do prédio onde vivem. Num jogo de acusações, por vezes infundadas, vai-se revelando um possível crime, com várias perspetivas e múltiplas resoluções. Esta instalação audiovisual proporciona uma nova narrativa a cada visualização, replicando a ambiguidade do mundo real. Através de um dispositivo cenográfico, simula-se uma situação de conversa de bar, com tudo o que esta oferece: cinismo, banalização das relações humanas e estereótipos. Os diálogos são disparados por via de um processamento aleatório, criando narrativas não-lineares e respostas emocionais diferentes.

Matilde Peça

Matilde Peça, natural do distrito de Coimbra, desde jovem que se interessou pelas artes e ciências. Estudou em Coimbra até trocar as ciências pelas artes e se mudar para o Porto aos 18 anos. Ao longo dos 3 anos em que frequentou curso de Som e Imagem, encontrou uma forma de ligar ambas as paixões através de arte interativa, mundo esse para o qual agora se lança.





Bugs

Bugs é uma instalação que consiste num videojogo onde várias narrativas em torno da cultura indígena e as suas manifestações xamânicas se tornam possíveis. O jogador (*singleplayer*) pode desta forma chegar a diferentes resultados do jogo, dependendo das suas decisões durante o *gameplay*. Seguindo uma estética 3D *low poly*, *Bugs* atira uma série de questões sobre o posicionamento do jogador enquanto entidade determinante na construção de uma história e do seu impacto num ambiente, quando Ihe é desconhecido. Neste sentido, *Bugs* reflete sobre a ideia ocidentalizada de exploração de território, sobre sistemas operacionais e normativos, contrapondo-os com outras formas de ação imprevisíveis e/ou intangíveis, distanciando-se dos jogos de computador tradicionais. Neste jogo, o impacto psicológico das ações do jogador é fundamental. Em *Bugs*, o jogador assume o controlo duma criança com capacidades Xamânicas, abrindo o seu campo de ações a vozes divinas, que as culturas indígenas ainda preservam.

Matilde Sousa de Andrade

Matilde Sousa de Andrade (Paredes, 2003), está a terminar a licenciatura em Som e Imagem na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. O seu fascínio pelas artes revelou-se desde cedo, sendo particularmente apaixonada pela área do som e música. Ao longo do seu percurso universitário teve a oportunidade de aprofundar o seu conhecimento em variados ramos da arte. Ambiciona ser alguém no panorama artístico porque sem arte, *life would be a mistake*.





ocean score

Para quem escuta, há música em toda a parte.

Noah Vieira Ferreira

Noah Vieira Ferreira (Porto, 1999) a.k.a. Pintas ou Noah Mc. Uma criatura com vários talentos, desde danças de salão na cozinha a charme tripeiro no trânsito. Anseia por deixar o seu brilho em todos os sets de cinema que puder, tal como deixou na sua primeira curta-metragem – Naufragia.





Naufragia

Com a morte do avô, Laura herda a sua quinta de criação de gado. Após um breve encontro com um caçador, apercebe-se estar perante uma armadilha.



Realização **Carolina Rebelo** 1º Assistente de Realização **Bárbara Martins**
Produção **Carolina Rebelo, Margarida Dias, Luís Caldeira e Noah Ferreira**
1º Assistente de Produção **João Francisco** Direção de Fotografia
Margarida Dias e Noah Ferreira Operação de Câmara **Noah Ferreira,**
Margarida Dias e Luís Caldeira Gaffer **Margarida Dias** Focus Puller
Luís Caldeira Captação de Som **José João Lopes** Produção Musical
José João Lopes Maquilhagem **Alda Teixeira** Fotografia de Cena
Gonçalo Pimenta Catering **Goretti Silva** Desatolador de Carrinha **Vítor 1**
e **Vítor 2** Atores **Juliana Tavares e Tiago Guimarães**

Pedro Afonso Cardoso da Silva

Pedro Silva (Porto, 2003) frequentou a Escola Artística Soares dos Reis onde se especializou na área de arte multimédia em 2021, no mesmo ano entrou na Universidade Católica Portuguesa, onde está atualmente a finalizar a sua licenciatura. Com o foco no mundo da música e do design, procura encontrar um futuro onde as possa misturar no seu trabalho profissional





Entram num bar

Baseado na famosa anedota “Um português, um inglês e um francês entram num bar...”, quatro vizinhos de diferentes nacionalidades em conversa com o espectador, que ocupa o lugar do *bartender*. Cada um conta a sua versão de um acontecimento: um curto-circuito no salão do prédio onde vivem. Num jogo de acusações, por vezes infundadas, vai-se revelando um possível crime, com várias perspetivas e múltiplas resoluções. Esta instalação audiovisual proporciona uma nova narrativa a cada visualização, replicando a ambiguidade do mundo real. Através de um dispositivo cenográfico, simula-se uma situação de conversa de bar, com tudo o que esta oferece: cinismo, banalização das relações humanas e estereótipos. Os diálogos são disparados por via de um processamento aleatório, criando narrativas não-lineares e respostas emocionais diferentes.

Pedro Henrique Aguiar Afonso

Pedro Afonso, nascido em 1998 na Ilha de São Miguel, Açores, iniciou a sua jornada na Licenciatura de Som e Imagem em 2021, após estudar Engenharia Mecatrónica na Universidade de Évora de 2017–2021. Possui um gosto pessoal pela música e pela criação da mesma e, com esta paixão em mente, decidiu ingressar na Licenciatura de Som e Imagem, de forma a melhorar as suas aptidões e conhecimentos na área do Som. Esta vontade de melhorar as capacidades relacionadas com a sua arte expandiu-se para outras vertentes artísticas como os efeitos visuais, no entanto continua a lançar projetos musicais sobre o pseudónimo “Dusk”.



Verde Alquimia

Este projeto final, em formato de álbum, apresenta uma fusão entre as origens da música brasileira e o *Hip-hop* (gênero musical com que estou familiarizado), onde existem criações musicais de cariz alternativo em relação à forma como costumo abordar as minhas músicas normalmente. É muito prevalente a ligação do álbum com o movimento que surgiu no Brasil nos anos 60, denominado “Movimento Tropicália” visto que foi o principal ponto de inspiração para a criação desta obra. A utilização de samples é uma técnica que está muito presente no projeto, samples estes que alienados às batidas características do Brasil, criam por sua vez uma viagem sonora que retrata a forma como abordei o tema proposto “Não Foi Cabral”. O projeto conta também com participações de outros artistas, também estes estudantes da Licenciatura de Som e Imagem.



Ricardo Machado

Não sou todo transmontano, em grande parte sou tripeiro, não sou o filho mais velho, sou o filho do meio. Definitivamente não sou o que os outros querem que eu seja. Tenho os meus defeitos. Sou simplesmente eu, a descobrir-me. Não pensei fazer música um dia, também não pensei fazer fotografia ou vídeo. Agora descobri que quero fazer tudo isso. São as experiências da vida que nos levam à descoberta, por isso quero viver. Social Medias, rikamachado21



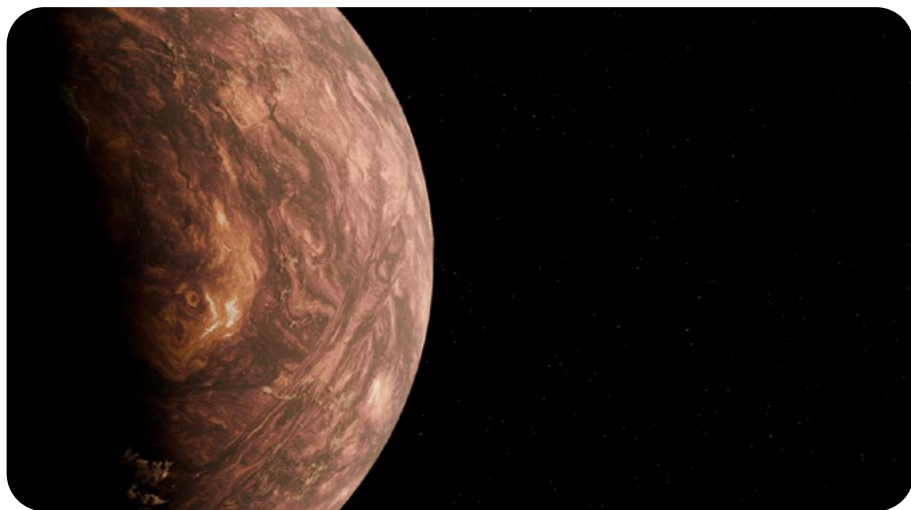
Sonho ou Realidade

Este documentário transporta-nos ao coração da Guiana Francesa, onde a presença da Agência Espacial Europeia (ESA) molda o cotidiano e o futuro da região. Através de uma narrativa que combina o técnico com o humano, o filme desvenda as complexas operações que tornam possíveis os lançamentos de satélites, com especial enfoque nas contribuições essenciais da metalomecânica. Mais do que um simples retrato técnico, o documentário mergulha nas vidas daqueles que interagem diariamente com a ESA — desde os engenheiros estrangeiros até às comunidades locais. As histórias que emergem oferecem uma reflexão sobre a influência da indústria espacial na vida das pessoas, evidenciando a coexistência de tradições antigas com avanços tecnológicos. O impacto cultural e socioeconómico da ESA é explorado, revelando tanto as oportunidades como as tensões que surgem neste ponto de encontro entre o local e global.

Ricardo Neto

Ricardo Jorge Meireles Leal e Dias Neto (Setembro de 2001), encontra-se atualmente a concluir a licenciatura de Som e Imagem na Universidade Católica Portuguesa, desde 2022. No fim do secundário decidiu-se pela área das artes, ingressando no curso de Cinema e Audiovisuais, na ESAP, o qual frequentou com aproveitamento até ao segundo semestre do segundo ano. Decidiu fazer uma alteração de curso para a Licenciatura de Som e Imagem, pedindo equivalência de disciplinas e ingressando assim na Escola das Artes até à presente data. Aqui descobriu uma enorme paixão por efeitos especiais de cinema (VFX), área esta cujos conhecimentos pretende vir a expandir no futuro.



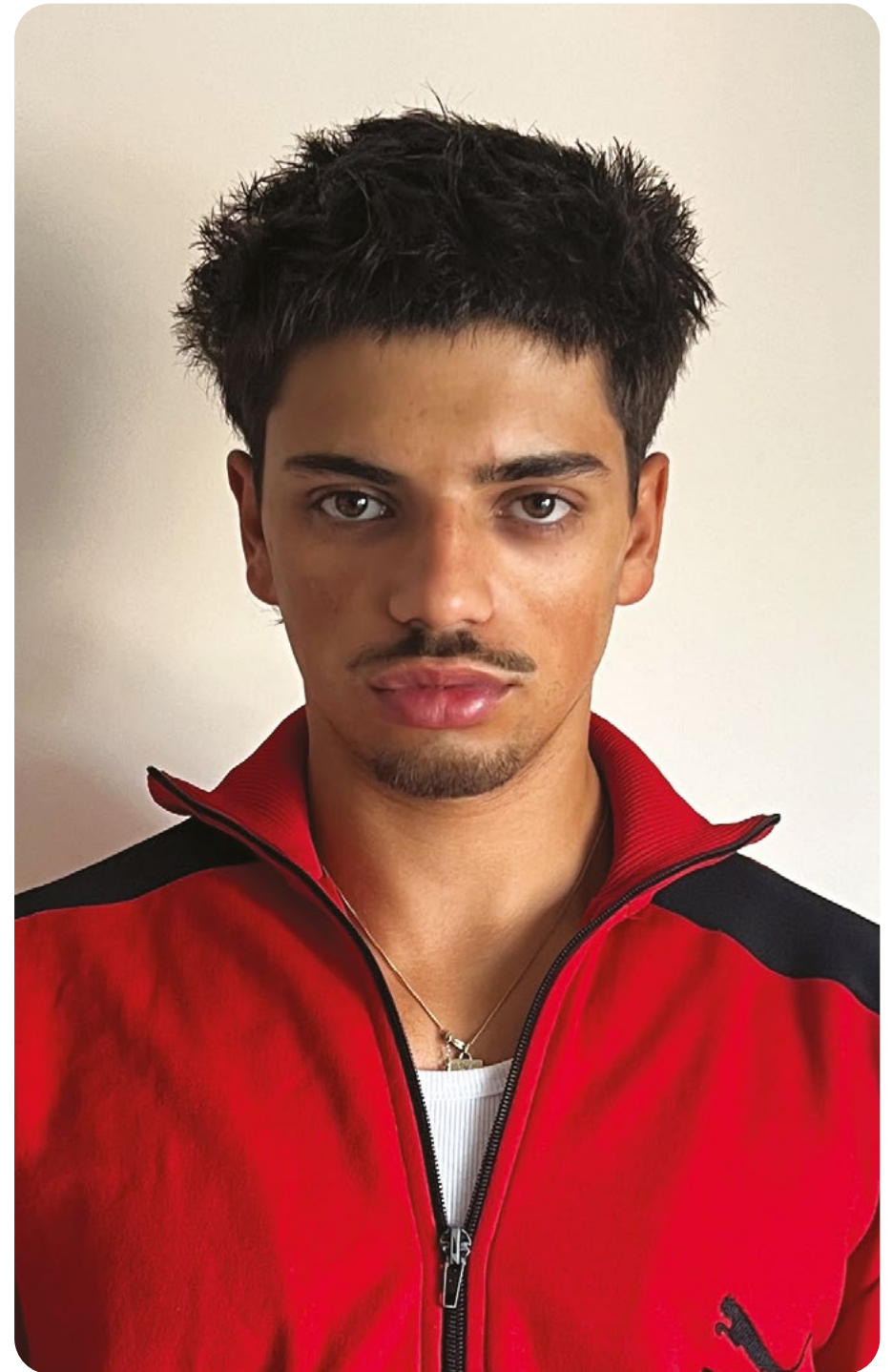


Atlas Inc. Guide to Space Station

Com esta instalação interativa, pretendemos levar todo o espectador curioso numa viagem intergaláctica. O monitor à sua frente assume-se como o próprio vidro do cockpit de uma nave espacial, sendo o jogador, por extensão, o seu piloto. Com a ajuda da Inteligência Artificial “Astra”, uma alegre estrela que guia o sujeito na sua jornada, somos convidados a fazer escolhas que alterarão o rumo da narrativa, definindo o nosso próprio percurso até atingirmos a meta final. Apesar desta frente aparentemente cómica e inocente, a história rapidamente revelará uma reviravolta perturbadora, levando o jogador a reconsiderar tudo aquilo que achava ser verdade. Recorrendo a uma hábil mistura de Design Gráfico, Elementos 3D, e algumas instâncias de *Pixel-Art*, consolidadas através de um enredo obscuro que recorre constantemente ao dispositivo meta-narrativo (com a quebra da quarta-parede), pretendemos levar o espectador a um processo de autorreflexão, obrigando-o a assumir a responsabilidade da intemporalidade das suas ações, da inexorabilidade do passado, da impermanência do presente e da necessidade de redefinição do futuro.

Rodrigo e Carmo Barreiros

Rodrigo e Carmo Barreiros (Viana do Castelo, 2003). Depois de concluir o ensino secundário em Humanidades, ingressou no curso de Som e Imagem, na UCP, onde desenvolveu uma paixão pela composição musical e mais especificamente em composição de letras para músicas. O curso de Som e Imagem foi crucial para fazer conexões com outros artistas e desenvolver projetos.





Arára

Este projeto visa a uma construção sonora onde tenho como maior inspiração e orientação, as telenovelas brasileiras entre os anos 70 e 90. Escolhi este tema porque cresci a ver telenovelas brasileiras com os meus avós. O meu objetivo é trazer o espectador a um espaço (instalação) onde sinta que está a ver uma telenovela, mas vai sim estar a ouvir um *EP* musical, onde misturo samples das telenovelas com Beats de *Hip-hop* caminhados por letras minhas.

Rui Alexandre Barreiro Cunha

Nascido em outubro de 2003, desde pequeno, Rui Cunha desenvolveu um especial interesse por animação e pelo mundo dos videojogos. Com o passar do tempo, o seu gosto por tais meios artísticos foi aumentando gradualmente, vindo mais tarde a complementá-los com o desenho, algo também muito presente ao longo do seu crescimento. É então que, aquando da sua entrada para o secundário decide arriscar, passando a frequentar a Escola Artística Soares dos Reis, com o objetivo de perseguir uma carreira em animação. Conclui assim o seu primeiro grande projeto: uma curta-metragem 2D, de nome “Raven”, no 12º ano. Rui perseguiu então a paixão pela animação, ingressando na ESTG, em Portalegre, no curso de Design de Animação e Multimédia. Ao fim do primeiro semestre, devido a um sentimento de desconexão com este curso, o mesmo regressa para o Porto e ingressa na Escola das Artes da UCP, frequentando a Licenciatura em Som e Imagem. É então que o seu interesse pela animação começa a divagar e a paixão pelos Videojogos e VFX começam a tomar o seu lugar. Desde então, Rui tem vindo a dedicar-se a estas mesmas vertentes, desenvolvendo as suas capacidades em Game Art e Compositing, áreas que pretende prosseguir profissionalmente.





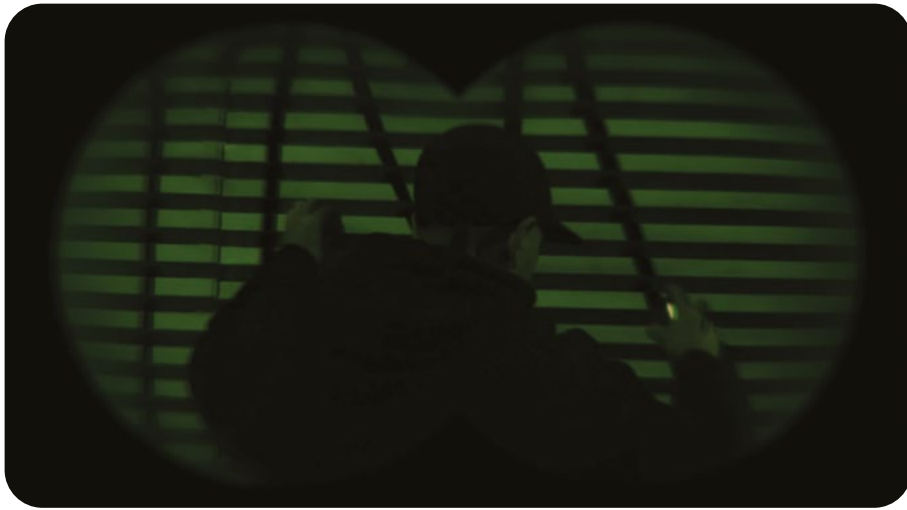
Bugs

Bugs é uma instalação que consiste num videojogo onde várias narrativas em torno da cultura indígena e as suas manifestações xamânicas se tornam possíveis. O jogador (*singleplayer*) pode desta forma chegar a diferentes resultados do jogo, dependendo das suas decisões durante o *gameplay*. Seguindo uma estética 3D *low poly*, *Bugs* atira uma série de questões sobre o posicionamento do jogador enquanto entidade determinante na construção de uma história e do seu impacto num ambiente, quando Ihe é desconhecido. Neste sentido, *Bugs* reflete sobre a ideia ocidentalizada de exploração de território, sobre sistemas operacionais e normativos, contrapondo-os com outras formas de ação imprevisíveis e/ou intangíveis, distanciando-se dos jogos de computador tradicionais. Neste jogo, o impacto psicológico das ações do jogador é fundamental. Em *Bugs*, o jogador assume o controlo duma criança com capacidades Xamânicas, abrindo o seu campo de ações a vozes divinas, que as culturas indígenas ainda preservam.

Tatiana de Brito

Tatiana de Brito, (Paços de Ferreira, 1999), sempre foi apaixonada pelas artes. Durante 9 anos, dedicou-se à patinagem artística, onde desenvolveu um profundo apreço pela estética e pelo movimento. No ensino secundário, frequentou a Escola Artística Soares dos Reis, especializando-se em Fotografia, o que aprimorou ainda mais o seu olhar artístico. Continuou a sua formação na Universidade Católica Portuguesa, onde se encontra a concluir a licenciatura em Som e Imagem. Os seus interesses são diversos e abrangem Moda, Maquilhagem para Efeitos Especiais, Realização e Fotografia. Contudo, a sua verdadeira paixão reside na Direção de Arte, área na qual pretende construir a sua carreira profissional.





Transparência Illegal

“Transparência Illegal” é uma instalação artística que transcende a mera observação, convidando o público a mergulhar na essência do *Pixo*, revelando as camadas ocultas por trás dos *lettrings*. Através de um jogo de luz e sombra, a obra entrelaça vídeos com as silhuetas dos *Pixos*, tecendo um mosaico de histórias, emoções e perspectivas. “Transparência Illegal” vai além da estética, instigando reflexões sobre a arte urbana, a criminalização do *Pixo* e a liberdade de expressão. A obra desafia estereótipos e convida a um diálogo aberto sobre a importância do *Pixo* na construção da identidade urbana e na expressão artística autêntica.

Verónica Castro Vieira da Silva Fonseca

Verónica Silva (Póvoa de Varzim, 2003) iniciou o seu percurso académico em Som e Imagem, após concluído o ensino superior no curso Ciências e Tecnologias. O interesse no curso de Som e Imagem tem uma especial atenção na fotografia de moda, sendo essa a sua paixão, que tem muita afluência na sua vida.





Indigna

Procuro recolher indumentárias locais que, trazem consigo história de outros tempos e lugares, maioritariamente desconhecidos ou esquecidos. Normalmente, o uso tradicional da chita, que teve a sua origem na Índia, adsorvida no traje português no séc. XVI e mais tarde levado para o Brasil. Esta série é constituída por peças típicas portuguesas e peças de inspiração própria, que por via da assemblagem das diferentes origens, ganham uma nova forma e uma nova história. Na realidade trata-se de recompor um conjunto de pequenas culturas na forma de um traje contemporâneo, possível de ser vestido e incorporado. Faz também parte deste projeto uma série de fotografias, que exibem o processo de investigação, pretendendo repensar e reativar as influências culturais esquecidas, remetendo-as para um novo contexto e com uma linguagem contemporânea.

Série de 6 fotografias acompanhada de performance. Pessoas caminham pelo espaço, vestindo as criações da artista. Na parede, a cercar as fotografias, irão estar expostos rascunhos, assim como todo o processo pensado até chegar ao produto final.

**Mestrado
Som e Imagem**

Animação

Alina Didenko

I am an Ukrainian student, whose life dramatically changed as Russia started full-scale invasion on Ukraine. With the help of Universidade Católica Portuguesa, I had the opportunity to continue my studies in my professional field here in Portugal.





Bus Stop

A travelling artist, accompanied by a raven, stumbles upon an abandoned bus stop adorned with Soviet symbols. He intends to paint the facade with Petrykivskyi art, but the raven's cawing distracts him, leading him to destroy the symbol. The painting process immerses us in the symbolism of Petrykivskyi art, bringing the sculptures to life and forming the Tree of Life, which represents the land's bloom. The story ends dramatically as the artist completes his work.



Andressa Pinho

Andressa Pinho (Matosinhos, 2001) sempre teve interesse por arte e todos os tipos de ficção. No secundário, optou por uma especialização de Som e Imagem, na Escola Artística Soares dos Reis, e agora especializa-se em Animação. As suas influências são várias, desde animação *mainstream* ao surrealismo e animação experimental, utilizando arte digital, colagens de fotografia e *Pixel Art* no seu trabalho.





Scampia

Quando uma operação da polícia abala o bairro italiano de *Le Vele di Scampia*, um polícia e um mafioso começam a questionar as suas alianças.

Carlos Mendes

Carlos Fonseca Mendes, 24 anos, é licenciado em Multimédia e com uma pós-graduação de Ilustração e Animação Digital da Escola Superior de Artes e Design. Jogador profissional de Dark Souls 2 e atualmente animador para o Estúdio Taka, criadores da “Berserk: Animated Manga”.





Estágio Volt Games

Realizei, no meu segundo ano de mestrado, um estágio curricular na Volt Games – uma empresa portuguesa que desenvolve videojogos, com foco em *Mobile Gaming*. Ao longo do meu estágio, criei diversas animações para os vários projetos da empresa e aprendi a utilizar o *Unity Engine* como ferramenta de animação e assim adquirei uma excelente introdução ao mundo de desenvolvimento de videojogos, área onde pretendo criar carreira profissional.

Catarina de Bessa Martins e Castel-Branco

Catarina Martins (Porto, 2001), estudante do mestrado em Som e Imagem, desde cedo demonstrou interesse pelo desenho e pintura. Foi distinguida com o primeiro prémio de desenho, num pequeno concurso promovido pela escola onde frequentou o segundo ciclo. Licenciou-se em Artes Digitais e Multimédia, onde desenvolveu especial gosto pelo cinema de animação, chegando a estudar no curso de animação da Universidade Tomas Bata (Zlín, Chéquia), através do programa ERASMUS, durante 1 semestre. Ao longo do mestrado, sentiu especial fascínio pela teoria e psicanálise do cinema de animação, área na qual pretende seguir estudos e carreira.





A identificação cinematográfica: comparação entre cinema live-action e cinema de animação

Esta dissertação, realizada no contexto da especialização em Animação por Computador do Mestrado em Som e Imagem, investiga o processo de identificação cinematográfica, comparando o fenómeno no cinema *live-action* e no cinema de animação. Examinam-se as diferenças visuais entre o *live-action* e a animação, propondo hipóteses sobre como essas variações afetam a identificação do espectador. Para testar essas hipóteses, foram empregues dois métodos: um questionário online e sessões de cinema seguidas por questionários presenciais. Através da análise dos dados obtidos, identificaram-se discrepâncias na receção dos espectadores, sugerindo que essas variações podem estar relacionadas ao grau de realismo e abstração no design dos personagens.

Eliana Silva

Eliana Silva (Porto, 2000), finalista do Mestrado de Som e Imagem, tem vindo a desenvolver um crescente interesse pela área da animação, nomeadamente a textura e a movimentação de personagens. Ainda como finalista da Escola Artística Soares dos Reis, produziu a sua primeira curta-metragem, “Storytime” (2018). Esta experiência modelou o seu futuro, onde, a partir da Licenciatura de Som e Imagem, produziu a sua segunda curta-metragem, “Melancholy” (2021), que se focava em texturização e plasticidade dos materiais. Esta forma mais tradicional de realizar animação fez com que surgisse o interesse de explorar o mundo da computação fugindo assim para o 3D. Durante a duração do Mestrado, Eliana tem vindo a desenvolver as suas competências e ferramentas combinando assim no projeto que apresenta no final deste ciclo.





Heebie-Jeebies

A curta-metragem de animação *Heebie-Jeebies* explora, de uma maneira cômica, as problemáticas trazidas pela ansiedade. Acompanhada pelo seu cão, Ellie é inserida num programa de Televisão para demonstrar como é possível sobreviver com este diagnóstico. Inspirado em situações verídicas misturadas com ficção, este projeto tem como objetivo entender como é possível explorar problemáticas relacionadas com a saúde mental, de uma forma cômica sem perder o foco da temática.

Filipe Freitas

Filipe Freitas é proveniente dos Açores. Durante a sua licenciatura em Design de Equipamento na Faculdade de Belas Artes de Lisboa, ganhou um grande interesse pela área de CGI e 3D. Após terminar a sua licenciatura decidiu mergulhar no mundo do 3D com mais ênfase em criação de ambientes tentando sempre aprender cada etapa que faz parte da sua *pipeline*.





Exploração em Ambientes 3D em Unreal

O projeto mostra um ambiente natural realizado principalmente em *Unreal 5* e outros softwares como *Maya*, *Zbrush* e *substance*. O principal objetivo é perceber as várias etapas de *pipeline* de criação de ambientes para jogos através das ferramentas mencionadas. O seu principal foco é aprofundar conhecimentos de modelação orgânica e textura.

Isabel Pinheiro Cartaxo

Isabel Pinheiro Cartaxo. Residente na cidade do Porto. Nasceu em João Pessoa, no Brasil, no dia 10 de novembro de 1995. Estuda agora na Universidade Católica Portuguesa do Porto, a realizar o mestrado de Som e Imagem em Animação por Computador. Dentro desta área, interessou-se mais pela Teoria da Animação, contudo considerou fascinante a realização de animações 2D. O maior contato foi na área de pintura digital em animação, *stop motion* e pós-produção. É uma pessoa curiosa e entusiasmada em aprender sobre animação e sua realização.



Estágio no estúdio de animação Animais AVPL

Relatório sobre os projetos do estudo, atividades feitas durante o estágio e aprendizagens durante este período.

Laura Anahory

Laura Anahory, finalista do Mestrado de Som e Imagem, partiu do Design Gráfico desde a Escola Artística Soares dos Reis, concluindo a Licenciatura em Design de Comunicação na Escola Superior de Artes e Design. Com especial foco no desenho de personagens e ilustração, completou uma Pós-Graduação em Ilustração e Animação na mesma faculdade, o que despertou o interesse em animação 2D.





O Pássaro de Dentro

O projeto final consiste na produção de uma curta animada em 2D e *mixed media*, sobre as lutas diárias da saúde mental e como se manifestam no corpo; e os danos físicos que causam. A curta é baseada na necessidade pessoal e íntima de representar o grande esforço necessário para manter o equilíbrio entre a saúde mental e física. A história segue uma mulher e o pássaro que vive dentro dela, e como a incapacidade que os dois têm de coexistir causa danos físicos no corpo dela.



Mariana Pinheiro

Mariana Pinheiro (Porto,1999) licenciada em Artes Digitais e Multimédia e pós-graduada em Ilustração e Animação Digital, pela Escola Superior de Artes e Design, em Matosinhos. Nutre desde jovem um enorme interesse pelas artes, tendo o sonho de dar vida aos seus pequenos mundos imaginários. Com isto, decidiu aprofundar-se na área de animação, iniciando, em 2022, o seu Mestrado em Imagem e Som com especialização em Animação de Computador, na Universidade Católica Portuguesa, no qual se encontra a desenvolver a sua curta-metragem “Blossom”, um projeto intimista que pretende explorar a complexidade da mente através de um percurso de autodescoberta.





Blossom

“Blossom” é uma curta-metragem de animação 2D, que tem como objetivo explorar a plasticidade obtida pela arte de animação, através da representação da dualidade entre a mente e o corpo. A sua narrativa acompanhará a perspectiva íntima de Ryu, uma representação lúdica da alma, que percorrerá uma jornada de autodescoberta ao enfrentar todos os elementos que tem vindo a reprimir no seu próprio inconsciente.

**Mestrado
Som e Imagem**

**Design
de Som**

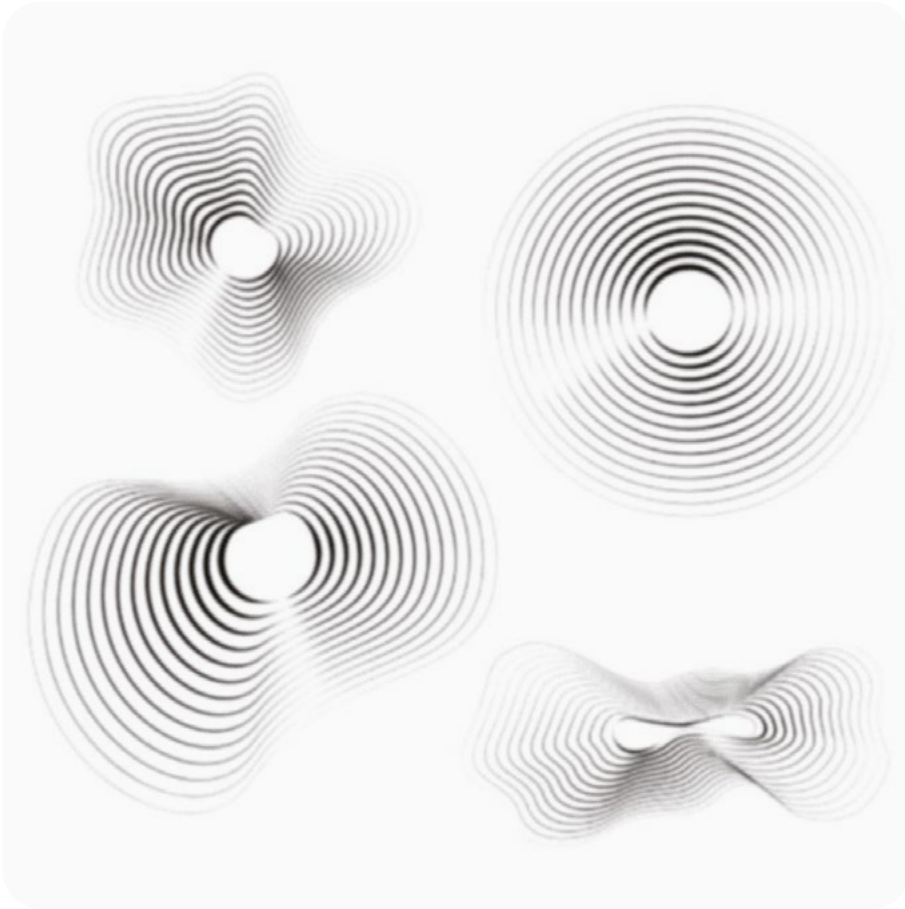
Alexandre Bezerra

Fui batizado contra minha vontade com o heterônimo de Alexandre Lopes Bezerra pelos meus progenitores. Com os estudos focados no período classicista greco-romano, tupi antigo, história do cinema, arte contemporânea, música contemporânea, pintura, poesia e transgressão. Som é transgressão e magia! Formado em cinema, *sound designer* de profissão, estudante dos mistérios antigos, universos sonoros que ecoam através da história, e como a vibração, frequência e energia influenciam os seres humanos, e como através do som podemos manipular as sensações humanas. 369!



Portfólio de composições eletrónicas originais

Som, vibração e frequência condensados em composições eletrónicas, com o foco central na manipulação de sensações e emoções humanas.



Ana Ribeiro

Ana Ribeiro (Setúbal, 2001) licenciou-se em Comunicação Social e Cultural na vertente de Comunicação Visual, pela UCP. Tendo começado a tocar guitarra aos 13 anos e baixo aos 16, música sempre foi uma paixão, sendo esta a principal razão na realização do Mestrado em Som e Imagem, com especialização em *Sound Design*.





AI in Audio

Com a duração de cinco meses, o estágio na produtora FilmesDaMente permitiu pôr em prática os diversos conhecimentos que foram adquiridos durante o Mestrado, desde a pré-produção, produção e pós-produção de áudio. Com a experiência obtida através do estágio, foi possível fazer uma investigação e comparação do uso de Inteligência Artificial em áudio.

Dinara Guzhavina

Dinara Guzhavina is a Kazakhstani born multidisciplinary artist whose recent work expanded into the field of sound. Fascinated with the ability to work freely with this new medium, she felt liberated, having no previous technical experience in music or sound production. Guzhavina thus started to explore sound as a meditative practice, being guided by her emotions and resonance of the heart.



Peregrination

What will happen if no specific outcome is desired, and the artist is free to let experiment and record the process rather than work towards a result? Multidisciplinary artist Dinara is experimenting with her methodology, exploring the process of making, uncovering unexpected results and diving into unknown. So often we see only the final works of artists, Dinara is challenging that process and instead is bringing the audience into the journey of making.

José Lobo

Licenciado em Som e Imagem pela Universidade Católica Portuguesa, José Lobo fundou os estúdios da Flying Rat Records em 2017 dedicando-se à engenharia de som para música e desde então teve a oportunidade de também se inserir no mundo do cinema, mais especificamente na pós-produção de som. A partir do mestrado esteve envolvido em variados filmes, televisão e publicidade nos quais se destacam “Anatomy of a Fall”, “Detective Touré” e “La Chimera”.



A Técnica da Dobragem em Espanha e Portugal

Durante o segundo ano de Mestrado em Sound Design realizou um estágio curricular nos estúdios de pós-produção de som para cinema da Dubbing Brothers Spain (antigos AdHoc Studios) localizados em Madrid, Espanha. Neste tempo o José Lobo teve a oportunidade de se envolver em várias produções espanholas no âmbito de criação de foleys, sound design e mistura como “Detective Touré” e “RAQA”, mas também produções internacionais no âmbito da dobragem como “Argyle”, “Fallen Leaves” e “Priscila”. Através deste estágio colheu conhecimento do trabalho realizado em grandes produções internacionais, e como este se processa através de colaboração e uma metodologia de trabalho que assegura um padrão de qualidade elevado.

Lucía Beaumont

Lucía Beaumont (Peru, 1996) is a visual artist from Lima. Over the past few years, her artwork shifted towards sound art, and from then on, her interest in sound design grew. During the Master's in Sound and image at UCP, she developed a curiosity for the art of foley and decided to do the internship in the foley studio Sound Troop to refine her technique.





Foley as storytelling: Internship at studio Sound Troop

The report reflects on the experience acquired during the six months at the studio Sound Troop, including a reflection on the artistic and storytelling aspects of foley, addressing the concerns about the intersection of new technologies with the human made foley.

Ricardo da Silva Reis

Ricardo da Silva Reis licenciou-se em Cinema na Universidade da Beira Interior, em 2022. Durante a licenciatura focou-se na área do som e decidiu tirar o Mestrado em Som e Imagem, com especialização em Design de Som, na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto.



Isto não é a minha casa...

Uma história sobre um rapaz que acorda, um mundo do sonho e do pesadelo. A casa e as paredes mudam. As janelas e as portas desaparecem. A linha é ténue e o desconhecido torna o sonho curioso e fascinante e o pesadelo assustador.



isto não é a minha casa...

Rodrigo Belo Veiga de Macedo

Atualmente sou estudante de mestrado na Universidade Católica Portuguesa. Sou também, apaixonado pelo trabalho de estúdio, com conhecimentos em captação de instrumentos e mistura *multitrack*.





Gear Vs Knowledge

O relatório apresentado tem como objetivo fazer uma reflexão das funções desenvolvidas ao longo do estágio curricular como engenheiro de gravação e mistura auxiliar na RedBox Studios, no âmbito de produção musical. Atendendo à diversidade de trabalho no departamento de som do estúdio, durante 6 meses foram postos em prática conhecimentos e capacidades adquiridas ao longo da formação obtida no mestrado em Som e Imagem com especialização em Design de Som. O relatório inclui um estudo no qual são debatidas as necessidades essenciais para uma produção musical com qualidade profissional, debruçando os temas conhecimento e experiência na área contra a necessidade de ter ferramentas topo de gama e de qualidade profissional para a concretização de uma boa produção.

Vasco Tavares de Almeida

Vasco Almeida (Portugal, 2000) é um sonorista natural de São João da Madeira, que ingressou no mundo da música desde muito pequeno. Licenciado em Música Eletrónica e Produção Musical na ESART, ingressou no Mestrado em Som e Imagem, na UCP, para adquirir novos conhecimentos em Sound Design, especificamente para videojogos. De forma a aprofundar a sua aprendizagem, decidiu completar o estágio curricular na empresa Volt Games (Lisboa).





Som para vídeo jogos – Estágio na Volt Games

O estágio teve uma duração de 6 meses em que foi possível pôr em prática várias temáticas lecionadas no mestrado, como gravação de vozes, manipulação de som, composição musical, sound design e implementação por *Unity*. Este estágio ofereceu a oportunidade de estar em contacto com equipas experientes no mercado de trabalho, e ter uma influência direta na parte artística e de desenvolvimento dos videojogos.

Conselho Pedagógico

Presidente

Maria Coutinho

Vice-Presidente

Jaime Neves

Secretária

Daniela Matos da Fonte

Membros vogais docentes

Carlos Natálio

Cristina Sá

Diogo Costa Amarante

Gonçalo Vasconcelos e Sousa

José Alberto Gomes

Maria Aguiar

Patrícia Moreira

Pedro Alves

Sahra Kunz

Sónia Neves

Membros vogais discentes

Ana Carolina Sousa Santos

Ana Carolina Vaz Rebelo

Clarissa Faccini de Lima

Guy Fleisher

Isabel Salgueiro Maia

Mafalda Amores Correia

Maria Carolina Lima Pinto

Mariana Machado

Ricardo Salgado

Conselho Científico

Presidente

Gonçalo de Vasconcelos e Sousa

Secretária

Patrícia Moreira

André Baltazar

Carlos Lobo

Daniel Ribas

**Eduarda Maria Martins Moreira
da Silva Vieira**

Joana Teixeira

José Alberto Gomes

José Vasco Carvalho

Luís Miguel Lopes Teixeira

Nuno Crespo

Pedro Alves

Advisory Board

Ana Pinho

Claire Bishop

Isabel Braga da Cruz

Isabel Capeloa Gil

Luiz Camillo Osório

Maria João Gamito

Maura Marvão

Miguel Coutinho

Miguel Gomes

Sabeth Buchmann

Teresa Cruz

Cursos — Coordenação Científica

Licenciatura Arte,
Conservação e Restauro
Gonçalo Vasconcelos e Sousa
Carla Felizardo

Licenciatura Cinema
Pedro Alves

Licenciatura Som e Imagem
André Baltazar
Cristina Sá

Pós-Graduação Mercados
e Coleções de Arte
Carla Felizardo

Mestrado Cinema
Daniel Ribas

Mestrado
Conservação e Restauro
Joana Teixeira

Mestrado em Fotografia
Carlos Lobo

Mestrado
Gestão de Indústrias Criativas
Luís Teixeira
Henrique Manuel Pereira

Mestrado Som e Imagem
José Vasco Carvalho

Doutoramento
Ciência e Tecnologia das Artes
José Alberto Gomes

Doutoramento
Conservação e Restauro
Eduarda Vieira

Doutoramento
Estudos de Património
Gonçalo Vasconcelos e Sousa

Professores da Escola das Artes
e convidados em 2023/24

Adriana Ferreira
Alexandra Balona
Alexandra Ramires
André Baltazar
André Oliveira
Arlindo Silva
Armando Ramos
Bernardo Bento
Carina Fonseca
Carla Felizardo
Carlos Lobo
Carlos Natálio
Carlos Ruiz Carmona
Cláudio Tavares
Cristina Sá
Daniel Ribas
Dario Oliveira
David Doutel
Diogo Costa Amarante
Diogo Tudela
Eduarda Vieira
Ekaterina Cordas
Emília Tavares
Gonçalo Vasconcelos e Sousa
Guilherme Blanc
Henrique Fialho
Henrique Manuel Pereira
Inês Cayres
Jaime Neves
Joana Teixeira
João Alves Sousa
João Apolinário
João Guedes
João Mota
João Pedro Amorim

João Pimenta Gomes
João Sousa
Joaquim Inácio Caetano
Jorge Ribeiro
José Alberto Gomes
José Vasco Carvalho
Laetitia Morais
Laura Castro
Luís Teixeira
Luiz Camillo Osório
Manuel Silva
Marcelo Graff Reis
Marco Martins
Marco Oliveira
Margarida Cardoso
Maria Aguiar
Maria Coutinho
Maria João Revez
Mário Miguel
Nuno Camarneiro
Nuno Crespo
Nuno Faria
Patrícia Almeida
Patricia Moreira
Pedro Alves
Pedro Marques
Ricardo Ferreira
Rita Gradim
Sahra Kunz
Sara Castelo Branco
Sérgio Mah
Sérgio Rolando
Sónia Neves
Tiago da Silva Ferreira
Tiago Ilharco
Vasco Sá
Vítor Teixeira

Professores de outras Unidades Académicas que lecionaram na Escola das Artes em 2023–2024

Alberto Castro
Ana Madsen
Bozidar Vlacic
Helena Gil da Costa
Isabel Capeloa Gil
João Novais
José Matias Alves
Maria Clara Braga
Maria Victória Rocha

Artistas convidados em 2023–2024

Ângela Ferreira
Charlotte Jarvis
Carla Filipe
Cláudia Varejão
Francisco Tropa
Gonçalo Amorim
Hugo Canoilas
Jana Winderen
João Braz
João Canijo
João Maria Gusmão
João Pedro Rodrigues
Luís Urbano
Mariana Gaivão
Mariana Ricardo
Paulo Américo
Pedro Augusto
Pedro Filipe Marques
Ricardo Jacinto
Rosângella Rennó
Rui Xavier
Salomé Lamas
Sandro Aguilar
Sérgio Silva

Escola das Artes 2023–2024

Diretor
Nuno Crespo

Vice-Diretor
André Baltazar

Vogal de Direção
Luís Teixeira

Secretariado da Direção
Mónica Monteiro
Maria Ferreira

Gestão de Projetos
Patrícia Fontes

Comunicação
Joana Sampaio Silva

Design Gráfico
Nuno Maio

Anuário 2023–2024

Conceito
Nuno Crespo

Coordenação Editorial
Patrícia Fontes

Revisão de texto
Francisca Dores

Design Gráfico
Nuno Maio
Rui Pinto Moreira

Equipa Técnica
Coordenação técnica
João Pereira

Equipa
Miguel Canelhas
Nuno Fonseca
Pedro Oliveira

Conservação e Restauro
Cristina Basto
João Aguiar

Serviços Académicos
Cristina Souto
Filipa Barradas
Rita Soares
Vânia Fernandes

Fotografia
Miguel De

Impressão/Acabamento
Maiadouro

Depósito Legal
.....

