

gnration

emma – exposição do mestrado em media arts u.minho

Desde o seu início no ano letivo de 2021/2022, o Mestrado em Media Arts da Universidade do Minho tem cultivado uma forte parceria com o gnration e a Braga Media Arts. Em 2024, essa relação estreitou-se ainda mais, quando a eMMA – Exposição do Mestrado em Media Arts chegou, pela primeira vez, ao gnration. Em 2026, a quinta edição desta iniciativa volta a ser apresentada aqui, com novas obras e novos artistas.

**17 – 25 jul
2026
exposição**

latent figures

por miguel teixeira

sala zero

Uma vibração hipnótica arrasta o espaço. Transforma o ar em gravidade magnética. No interior deste vácuo formam-se raízes uma presença, que respira dentro de quem escuta em vez de ecoar ao seu redor. *Latent Figures* desfaz a geometria tradicional do encontro, deixando o corpo suspenso num espaço fluido.

caixa preta

por guilherme maranhão

sala
multiusos

Uma escultura construída a partir de televisores CRT e outros dispositivos descartados, organizados como um sistema aberto de imagens, sons e circuitos expostos, forma *Caixa Preta*. Sem as carcaças originais, os tubos, as placas e os cabos permanecem visíveis, permitindo que interferências eletromagnéticas e falhas componham continuamente o comportamento audiovisual da instalação.

A partir de referências ao unblackboxing e à performance experimental, esta obra transforma o gesto técnico numa ação performativa. O público é convidado a trazer dispositivos que pretende descartar. Desmontar, soldar, conectar e reutilizar componentes eletrônicos resgatados dos dispositivos oferecidos torna-se parte central da experiência. Osciladores, protoboards e sinais eletrônicos alimentam televisores e altifalantes, criando uma situação em que entrada, processamento e saída permanecem transparentes. Entre laboratório e escultura, a obra investiga a relação contemporânea com a tecnologia, o descarte e o desejo contraditório de abrir aquilo que nossa própria cultura insiste em fechar.

tríptico quadrifónico

por **carlos a. correia**

sala
multiusos

criatura híbrida
que vive pra lá de cinco
da mestiçagem de quatro
quando um é ausente

máquina embalada
pelo impulso dado por um quarto dente
cerberus sem rosto e sem trela
távola redonda
feita de cacos de quatro
que um tres revela

Gesto que poisa
sobre gesto que poisa
sobre gesto que poisa
sobre gesto que poisa
oroboro com vista
para outro reflexo

Tríptico Quadrifónico é uma instalação que resulta de um exercício de poetização de campos vibracionais e de especulação pós-antropocêntrica. Partindo de um imaginário coletivo, propõe uma imagética ciborgue onde o ímpeto humano se dilui numa simbiose matérica.

design after control: infraestruturas do visível

por **ilídio menezes**

sala
multiusos

Design After Control: Infraestruturas do Visível investiga o modo como os sistemas técnicos regulam o acesso às imagens, à informação e à visibilidade. Partindo de uma reflexão crítica sobre infraestruturas digitais, opacidade e imagens operacionais, o projeto intervém materialmente num monitor LCD através da remoção do seu filtro polarizador. A imagem permanece tecnicamente presente, mas torna-se inacessível sem uma mediação específica, deslocando a atenção do conteúdo visual para as condições infraestruturais que permitem ou impedem a sua legibilidade. Em vez de produzir novas visualizações do controlo, a instalação propõe uma crítica baseada na remoção e na obstrução, confrontando o espectador com uma experiência de visibilidade limitada. O projeto pensa o design não como uma solução de comunicação, mas como método de investigação material sobre os sistemas que estruturam o visível.

ligações vitais

por **eduardo da silva brito**

sala de
conferências

“The opposite of play is not work. It’s depression”.
Brian Sutton-Smith

Brincar é algo usado por vários animais, humanos e não-humanos, nas várias fases da vida como forma de partilha e entrosamento. O nosso tempo livre é cada vez mais limitado. O tempo para brincar, muitas vezes considerado como um “uso não produtivo do tempo” em idade adulta, leva pessoas a descartarem atividades sociais e a ficarem cada vez mais isoladas. Nestes tempos de modernidade líquida, onde as ligações com o outro são cada vez mais frágeis e passageiras, brincar surge como uma forma de resistência à desconexão e isolamento. Esta obra cria um mundo, longe da vida do dia-a-dia, onde as pessoas podem interagir entre si, criando momentos de interação, que nutrem o espírito de brincadeira dos participantes e a criação de novas ligações e cruzamento de experiências.

escuta do invisível

por **verónica lobo**

sala de
conferências

Fragmentos de vegetação, movimentos mínimos e presenças silenciosas formam um território que raramente é observado com atenção. *Escuta do invisível* é uma deriva audiovisual que direciona a atenção para aquilo que normalmente passa despercebido na experiência quotidiana da paisagem. Desloca o olhar para uma forma de percepção mais lenta, onde o natural se revela como uma entidade ativa que insiste na sua existência.

O som estrutura a experiência, ampliando a percepção para um espaço de escuta que sugere aquilo que não tem representação direta. Nesse deslocamento, abre-se um espaço de atenção para o que normalmente não é visto nem ouvido.

entre

por **diana gil**

sala de
formações

Estar radicalmente entre: não ser radicalmente nada.

Resistamos aqui

nos dias exigentes de opinião e posição.

Demoremo-nos

onde o corpo contém e não recusa.

A instalação é um ensaio por trás de uma cortina metálica.

Estar entre é uma condição ativa de radicalmente existir.

Suspensos

Resistamos aqui onde

Neutra é a espinha dorsal

don't forget

por **maria moura**

sala de
formações

Vítima, transgressor, sobrevivente, ignorante, inocente, culpado. Quando relatos das mais diferentes realidades estão ao nosso alcance através de um click ou de um scroll e o poder de escolha está nas nossas mãos, escolhemos aproximarmo-nos do que não queremos ver ou afastarmo-nos?

Don't forget explora dois conceitos contrastantes a que assistimos todos os dias através dos dispositivos eletrónicos que nos rodeiam. As pessoas participantes tornam-se nos protagonistas desta – o poder está nas suas mãos. Tranquilidade e Caos? Paz e Guerra? Bem e Mal? Scroll ou click?

promotores



apoio institucional



parceiro



gnration.pt