

V-03



EXPERIMENTA DESIGN 2003

BIAL DE LISBOA / 17 SETEMBRO / 2 NOVEMBRO

V-03

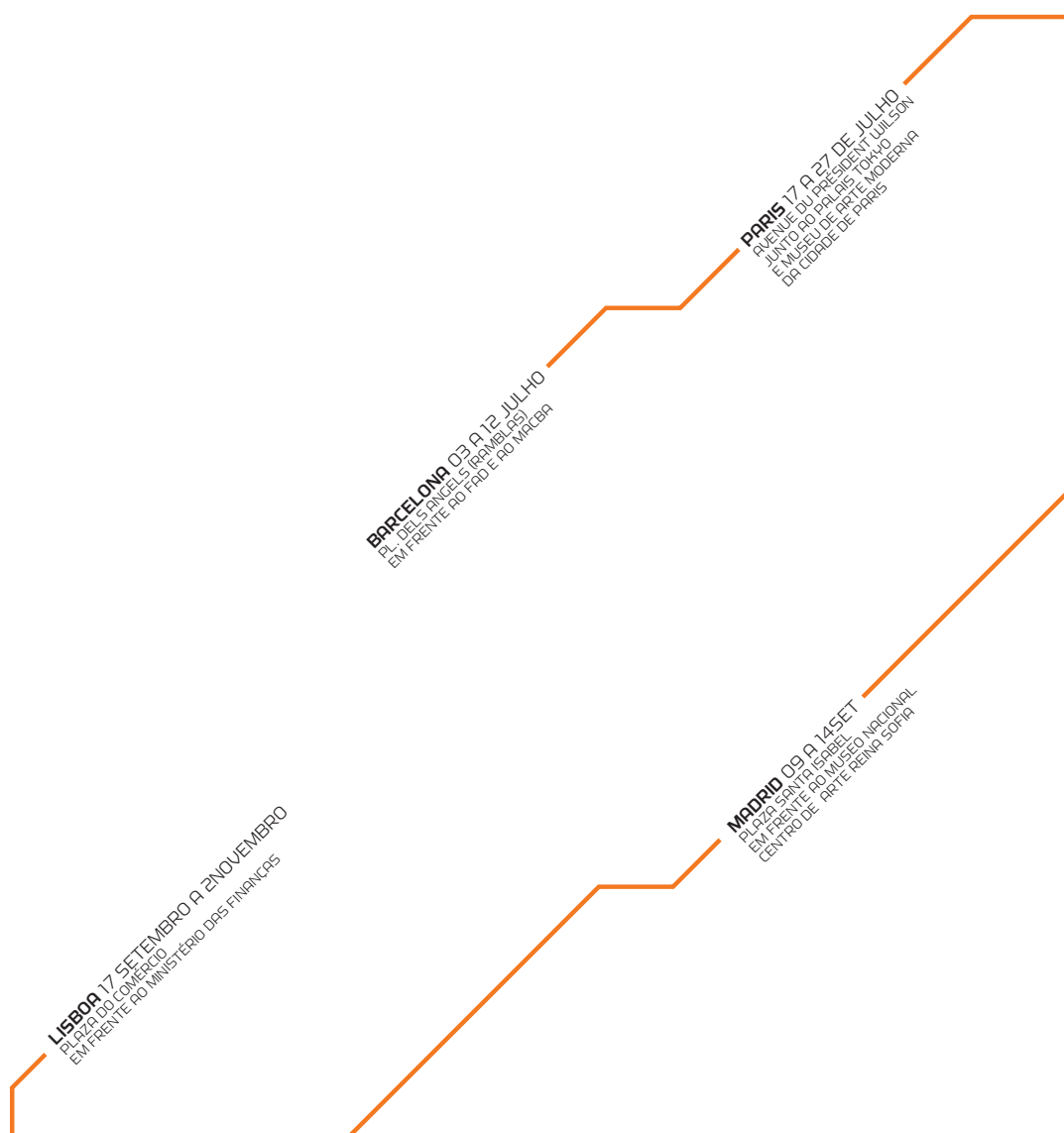
VOYAGER-03

CRIATIVIDADE E CULTURA
PORTUGUESA CONTEMPORÂNEA



EXPERIMENTA DESIGN 2003
BIENAL DE LISBOA / 17 SETEMBRO / 2 NOVEMBRO

VOYAGER 03 /ROADMAP



VOYAGER-03

CRIATIVIDADE E CULTURA
PORTUGUESA CONTEMPORÂNEA



EXPERIMENTA DESIGN2003 /BIENAL DE LISBOA

A **ExperimentaDesign** é uma Bienal portuguesa de âmbito internacional sobre design, criação artística e cultura de projecto. O seu principal objectivo passa por construir em Lisboa uma plataforma internacional de reflexão em torno de uma noção ampla de design. A Bienal de Lisboa propõe-se estimular a capacidade criativa, crítica e produtiva portuguesa, promover a formação de novos públicos e enriquecer a ligação entre economia e cultura.

A primeira edição da **ExperimentaDesign** aconteceu em 1999 e explorou as intersecções disciplinares do e no design. Em 2001, o conjunto de eventos propostos permitiu alargar as áreas disciplinares e reflectir sobre o tema Modus Operandi. Em 2003, a Bienal de Lisboa interroga a cultura do design do ponto de vista de quem usa, consome e experimenta.

Uma das características mais inovadoras da Bienal de Lisboa é o facto de ser um evento que recorre exclusivamente a projectos inéditos. A cada biénio são apresentados em Lisboa projectos propositadamente desenvolvidos para a Bienal, fruto de trabalho continuado ao longo dos anos que antecedem a sua realização.

É neste contexto que regressa o projecto Voyager, que atravessará a Europa até regressar a Lisboa em Setembro...continuando o seu percurso em 2004.



VOYAGER 03 /PROJECTO

ABSTRACT

É uma instalação/exposição sobre criatividade portuguesa.
É um projecto de design.
É uma operação de comunicação.
O primeiro conteúdo da Voyager 03, tal como da Voyager 01, é o seu próprio conceito e desenho.
Ou seja, o pensamento que a estrutura enquanto operação e a forma como ela passa a três dimensões.
Por isso pode dizer-se que a primeira peça de design que a Voyager 03 apresenta é ela própria.
Ela própria, enquanto futuro objecto contentor de outras peças.
Os conteúdos que a Voyager 03 transporta são o resultado de convites directos a criadores portugueses. Cujas respostas é apenas dirigida pelos comissários do projecto, nuns casos. Noutros resulta de um trabalho colaborativo mais intenso e profundo entre desafiado e desafiadores.
É sempre um processo enriquecedor. Entusiasmante.
E às vezes, difícil.
A Voyager enquanto operação expositiva e comunicante é sempre uma operação de risco.
Porque são imensos os intervenientes envolvidos, porque ela própria se vai desenvolvendo paralelamente aos conteúdos que a acrescentam, porque deseja explorar novas dimensões de interacção com o público.
É sempre, também, um projecto exigente para quem o consome.
Raramente se revela a um olhar menos curioso, ou pelo menos, nunca se revela na totalidade.
Há que perder tempo nela, dentro e fora, atentamente.

CONCEPT DEVELOPMENT

A Voyager parte da ideia da utilização da produção cultural e criativa enquanto elemento de comunicação e promoção de algo – neste caso de um evento, a bienal experimentaldesign, de uma cidade, Lisboa, e de um país, Portugal.
Mas não só.
Por não utilizar produção cultural já existente, é ela própria um motivo, uma possibilidade de criação, uma vez que todos os conteúdos que apresenta são inéditos.
A terceira ideia que sustenta este projecto é a da constante exploração de novos formatos expositivos – ou seja, como chegar com mais eficácia ao público em geral.
O conceito da Voyager deste ano mantém assim o carácter de experimentação, exploração, contágio entre disciplinas, entre criadores e proponentes.
Mantém também o desafio a vários artistas e designers, procurando criar uma possível imagem, das muitas possíveis, da cultura portuguesa contemporânea.
Trabalha sobre a noção de movimento, de deslocação, de espaço aberto, de tempo e de rapidez.
Parte do desejo de a tornar um objecto expositivo pensado para ser exposto em espaço urbano.

Fala da relação de quem cria para quem consome.
Pensa em visibilidade, em ser incontornável.
É também mais vulnerável.
Ao invés de ser modular e segmentada, de layout adaptativo como em 2001, tem um conceito aglutinador, e assume uma forma rígida e mais impositiva, compactada.
Fala também de contenção, de recursos mínimos, de escassez espacial, de eficácia.
Da importância da imaginação e da criatividade.
Fala dos tempos que correm, portanto.

STRUCTURE DESIGN DEVELOPMENT

Nos passos iniciais e fundadores do projecto, quer em 2001, quer em 2003, é essencial referir o trabalho do designer Miguel Vieira Baptista (MVB) com os três comissários, efectuado como sempre em profunda proximidade e sintonia, mas também em aceso e produtivo debate. Miguel Vieira Baptista já tinha desenhado, com sucesso, a primeira Voyager, em 2001. Nesse trabalho, que resultou numa solução modular expositiva, MVB colocou as peças que desenhava num ponto intermédio entre o design industrial e a arquitectura. Era também um conceito que partia de uma modularização e segmentação disciplinar assumida. Este ano o desafio era algo mais complexo em termos de design – o objecto expositivo a criar tinha de ser móvel, autotransportável. Iria ficar em espaço público, sujeito às alterações climáticas e a um consumo mais expressivo.
E, como se referiu, este ano o ponto de partida era a criação de um objecto aglutinador e não modular, altamente concentrado no espaço, não disperso.
Depois da pesquisa conceptual e orientadora dos comissários, Miguel Vieira Baptista desenhou a V03, trabalhando em conjunto com uma equipa onde foram integrados especialistas em engenharia, em design de automóveis, em som, em materiais. Estruturou-se depois a equipa de produção necessária para a realizar.
Tratou-se de construir um objecto móvel com 13 por 2 metros a partir do zero.
Um objecto móvel, contentor, extensível e frequentável.
Com todos os requisitos técnicos e legais de um grande veículo, de um TIR.
Sobre uma simples estrutura de base existente no mercado, um reboque metálico, com rodas, a Voyager 03 foi meticulosamente e milimetricamente construída e todos os seus outros conteúdos cuidadosamente aplicados.
Implicou pensar-se em detalhes tão importantes como armazenagem, amplitudes térmicas, resistência de materiais, montagem e desmontagem, componentes hidráulicos ou anti-vandalismo, sistemas de segurança, de energia...para além do conceito estético e formal.
Foi, na realidade, um complexo exercício de design.
Também de extrema importância no projecto deste ano foi todo o trabalho de design gráfico da operação, desde a criação da sua imagem gráfica, a toda a sinalética interior e exterior.



VOYAGER 03 /PROJECTO

Isto porque quer a Voyager 03 esteja estacionada nas praças onde é apresentada, quer vá na estrada a caminho de um qualquer destino, está sempre visível ao público que passa, está sempre a comunicar. Nesse âmbito o trabalho com o atelier RMAC, nomeadamente com o Ricardo Mealha, foi fundamental.

OTHER CONTENTS DEVELOPMENT

A Voyager representa, no âmbito de toda a Bienal de Lisboa, um dos projectos onde é possível desafiar mais criadores portugueses a participarem.

Sem fronteiras temáticas, preconceitos disciplinares ou barreiras artísticas, a Voyager é, na sua matriz conceptual, um magnífico campo de possibilidades criativas, uma imagem que se vai definindo ao ritmo das propostas dos criadores convidados.

FINANCIAL DESIGN

É um projecto financiado em primeira linha pela Câmara Municipal de Lisboa, a Associação de Turismo de Lisboa e pela GALP Energia. Conta depois com o financiamento da Vista Alegre/ Atlantis e do Programa Operacional da Cultura, no âmbito do apoio dado à experimentadesign2003.

Os parceiros financeiros do projecto reconhecem o papel estratégico da operação Voyager 03, e reveem-se na sua dinâmica e nos seus objectivos. Entendem a cultura como vector fulcral na sociedade actual e na construção do futuro.



VOYAGER 03 /OFFICIAL STATEMENTS

O êxito alcançado pela Voyager-01 quer em Lisboa, quer noutras cidades europeias mostrou o carácter inovador e de forte estímulo à criação que singularizou as duas primeiras edições d'ExperimentaDesign.

Por certo, igual ou maior sucesso conhecerá a **Voyager-03**, operação que reúne projectos concebidos para ela ex novo por muitos criadores portugueses. Estimulando a criatividade e a interdisciplinaridade das artes situa-se na ponta mais avançada da criação contemporânea em Portugal.

É reconhecido que os criadores portugueses nos domínios das várias artes têm dado um contributo da maior importância para a projecção da comunidade nacional no Mundo de hoje, em interacção com as culturas dos outros povos.

Focalizando-se no design como instrumento e processo de criação, a Voyager-03 sublinha a sua característica eminentemente cultural. Por isso contribui para a afirmação dos valores culturais, que vão da procura de novas formas até ao contributo para o desenvolvimento integral de cada pessoa – que só é atingível pela compreensão das mensagens que a criação incorpora nos objectos, contribuindo para o enriquecimento individual, designadamente através do alargamento da capacidade de avaliação, de reflexão e de conhecimento crítico que proporciona.

Pedro Roseta
Ministro da Cultura


Lisboa é uma plataforma natural de encontro de estéticas e usos. Ventos e rotas fizeram-na encruzilhada de mundos diferentes. Obrigaram-na à liberdade do olhar e da criatividade. Habitaram-na à mestiçagem cultural. Sem esforço.

Em 2003, a itinerância da “Voyager” contribui para a projecção de Lisboa nos circuitos internacionais da criatividade. Renova a imagem de uma cidade atenta ao desenho do útil, sensível ao movimento das ideias e das formas como instrumentos que se excedem.

A Experimenta Design 2003 - Bienal de Lisboa levanta questões “em torno de quem usa, consome e experimenta”. Vê o design como designio. Serviço. Inteligência útil. Muito útil.

A Câmara Municipal de Lisboa orgulha-se de participar na Voyager - Portuguese Design Road Show. Faz uma aposta estratégica que reconhece o papel da comunicação ao serviço da cultura.

Pedro Santana Lopes
Presidente da Câmara Municipal de Lisboa

[illegible]



VOYAGER 03

/RESEARCH





VOYAGER 03 /PORTUGUESE DESIGN ROADSHOW

A **Voyager 03** retoma a bem sucedida operação de comunicação internacional da Bienal de Lisboa experimentaldesign que, sob o nome de Voyager 01, foi apresentada em 2001 em Milão, Londres, Lisboa e Barcelona.

É uma exposição-instalação itinerante que apresenta um show-case de criatividade e cultura portuguesas contemporâneas. Permite uma experiência interactiva baseada em conteúdos portugueses, constituindo uma imagem possível, entre muitas outras, da actual produção cultural nacional.

A **Voyager 03** é um projecto móvel e mutante, de layout sedutor e interactivo, especialmente desenhado para provocar o público e estimular a descoberta dinâmica dos conteúdos que apresenta em contextos urbanos diversos.

Foi desenhada para ser auto-transportável e percorrer as estradas Europeias. Estaciona e expande-se no espaço público de cada cidade onde se apresenta. A construção compacta e o espaço mínimo geraram soluções expositivas que se fundem com situações criadas por artistas e designers. A banda sonora global distribui-se por interior e exterior, sublinhando os usos inesperados e os cruzamentos multidisciplinar dos conteúdos.

A **Voyager 03** reúne projectos concebidos e produzidos propositadamente para a exposição por cerca de 50 criadores portugueses, nas mais diversas áreas disciplinares. Propõe instalações, música, sound design e intervenções artísticas que convivem com contribuições provenientes do design industrial, do design de moda, da arquitectura, do vídeo e do design gráfico.

A **Voyager 03** introduz a cidade de Lisboa nos circuitos internacionais da criatividade e contribui para uma renovação efectiva da imagem da cultura portuguesa recente.

A **Voyager 03** lança também o tema da ExperimentaDesign2003: para além do consumo. O desafio lançado para a criação de peças, projectos ou instalações reflectiu o tema e antecipa algumas das questões que a Bienal vai levantar e abordar em 2003 em torno de quem usa, consome e experimenta.



/ATRAVÉS [DENTRO] DA VOYAGER

A Voyager não é uma exposição. É uma operação. Quer isto dizer que é um projecto que suporta alterações, desenvolvimentos e adaptações, porque a sua natureza é a do projecto.

O centro da Voyager é a divulgação da cultura de projecto dentro de um contexto específico, o contexto português. Isto não quer dizer que a Voyager parta do princípio que existe design, arquitectura, ou artes portuguesas. Quer antes dizer que reconhece (e tenta apresentar) um cenário, um panorama criativo, não só apresentando os criadores através das suas produções, mas produzindo um ambiente habitável que corporaliza, na experiência do espectadores, uma vivência do ambiente projectual que presidiu à sua concepção.

A palavra projecto ocupou um lugar central na maior parte dos discursos sobre os processos criativos contemporâneos. Este facto deve-se a um conjunto de circunstâncias, diversas entre si: a perda de protagonismo atribuído à manufatura como centro da criação artística é, certamente, uma das primeiras razões para a valorização do projecto; uma segunda causa, ligada à primeira, é a falência do cânone enquanto modelo criativo, ensinável, transmissível e avaliável; mas, também, o entendimento das actividades criativas como processos críticos, a que não são estranhas as sucessivas teorias da vanguarda que varreram o século xx; o surgimento das ciências sociais, transformadas (também) no lugar privilegiado do debate interno

sobre os mecanismos das artes, do design e da arquitectura; finalmente, o aparecimento de diversas concepções de arte, arquitectura, design, e teoria “em sentido amplo”, criando campos fluídos de criação, nos quais se confundem metodologias, se trocam experiências e rodam processos a velocidades notáveis, são algumas das razões pelas quais a abertura do projecto ocupou, progressivamente, o campo metódico do trabalho nas zonas de convergência entre o design, a criação artística e a arquitectura.

O novelo de temas que flutuam neste campo permeável tem em comum entre si a necessidade que sentem de falar e reflectir sobre os seus próprios processos criativos, bem como de se apresentarem enquanto processo e não, necessariamente, enquanto resultado. Neste sentido, a Voyager é um campo de reavaliação, itinerante, do carácter nómada do projecto, na forma como ele se tem vindo a desenvolver nos criadores portugueses.

A Voyager é, portanto, um penetrável, um conjunto de experiências, um projecto e um statement sobre a criação portuguesa. Não é uma exposição. Ainda bem.



SILO CONCEPTS /ARQUITECTURA

Na área de arquitectura lançou-se um call for concepts para um programa quente na agenda política e urbana de Lisboa: silos automóveis para o centro histórico. A jovens arquitectos pediram-se elaborações conceptuais sobre o impacto destes programas na cidade contemporânea. As maquetas resultantes propõem aos visitantes ideias inovadoras para a combinação de usos quotidianos da cidade.

DO IT YOURSELF

A.S * - Pedro Machado Costa e Célia Gomes

Um silo automóvel deve ser um mecanismo desenhado, uma espécie de decisão táctica que permita ao projecto adaptar-se a diferentes condições, como se se tratasse de uma forma urbana viva. Mais do que um projecto, o *Do It Yourself Car Parking* é um sistema aberto que, conforme as necessidades e especificidades de cada lugar, promove a manutenção da cidade enquanto lugar de escolha individual e de liberdade. Nada disto se conforma com apenas uma forma arquitectónica, mas com uma multiplicidade delas, limitadas apenas pela imaginação de quem as manuseia.

A.S* atelier de Santos, foi fundado por Pedro Machado Costa e Célia Gomes em 1997, na sequência dos concursos que ganharam para a Universidade dos Açores. Formados pela FAUP em 1996, passaram pela Technische Universiteit Delft na Holanda e, em momentos diferentes, pelo atelier do arquitecto Manuel Vicente.

NÚCLEO

CVDB arquitectos - Cristina Veríssimo e Diogo Burnay

A possibilidade de crescimento em altura, profundidade e largura permite a adaptação da solução a cada lugar. Um sistema versátil de infraestruturas possibilita implementar, alterar e/ou remover uma multiplicidade programática ao longo do tempo. A variedade de peles, tecnológicas/informativas e paisagísticas/ecológicas, define estratégias de integração/ apropriação na cidade, de forma a estimular/contaminar vivências urbanas. Os visitantes deambulam entre duas membranas permeáveis, num corredor que dá acesso aos vários contentores programáticos.

CVDB arquitectos é o atelier criado por Cristina Veríssimo e Diogo Burnay, em Lisboa, em 1998. Formados pela FAUTL em 1988, partilharam experiências profissionais que os levaram a Londres e Macau.

PHOTOVOLTAIC SILOS

Nuno Mateus Guerreiro

Propõe-se um estacionamento mecânico automatizado, minimizando o desperdício de espaço e recuperando parte dos volumes/lotas para outros usos/programas. O conjunto é revestido por uma pele fotovoltaica, de geometria e configuração variáveis, composta por painéis em vidro laminado integrando células fotovoltaicas, elevando o edifício à função de produtor de energia, cujo produto excedente abasteceria as comunidades locais afectas a esta operação, no âmbito do modelo descentralizado de produção e consumo de energia.

Nuno Mateus Guerreiro é formado em arquitectura pela Universidade Técnica de Lisboa. Desenvolveu colaborações em diversos ateliers, destacando-se a participação no projecto para a “nova feira internacional de Lisboa/ expo98”. Actualmente, desenvolve doutoramento em Barcelona.

SILO PAISAGEM

Global - João Gomes da Silva

Esta proposta de instalação de um silo automóvel no tecido urbano de Lisboa pressupõe três questões. O silo é instalado num bairro residencial, central, “histórico” e contribui para resolver um problema local. O silo instala-se num espaço residual, com ocupações precárias, mas gera um espaço de paisagem pública e urbana. A mais-valia ecológica surge ao desmantelar ocupações precárias, ao permeabilizar o solo e ao permitir a regulação hidrológica e a instalação de vegetação: o revestimento natural constitui a “pele”, a estrutura em betão constitui o “esqueleto da paisagem”.

João Gomes da Silva é licenciado em arquitectura-paisagista pela Universidade de Évora. Foi também professor convidado em Versailles, Berlim, Girona e Brasília. Entre os seus principais trabalhos destacam-se o parque e espaços públicos no bairro da Malagueira em Évora, os jardins Garcia de Orta, o jardim no M.A.C Serralves, no Porto, e o parque Tarello em Brescia.



SILO CONCEPTS /ARQUITECTURA

AUTOSILUS

E-studio - Gonalo Prudncio, Joo Costa Ribeiro, Joo Ferro, Tiago Mota Saraiva

Diminui-se o tempo de circulao dentro da cidade construindo aquilo a que chamamos uma vrgula. Um auto-silo ter sempre de ser um ponto de acolhimento do carro e de partida para a cidade, como uma vrgula no quotidiano dirio. Parte-se aqui do pressuposto que a utilizao do transporte individual  lesiva do interesse pblico, defendendo que, para alm duma estratgia global de melhoria das infraestruturas dos transportes colectivos, cada parque de estacionamento seja construdo como um parque ambiental. A cada ponto cinzento de poluio atribumos a nossa vrgula verde!

E-studio  um atelier composto por um colectivo de arquitectos formados na FAUTL: Joo Caldeira Ferro, Joo Costa Ribeiro e Tiago Mota Saraiva. A formao do atelier foi precedida por uma experincia rica em colaboraes internacionais.

SILO AUTOMVEL

Patrcia Choro Ramalho e Joo Miranda

Elementos rendilhados em beto pr-fabricado nas fachadas assumem escalas diversas e criam relaes interior/exterior. Grelhas solares de grande escala permitem reflexos at ao centro do edifcio e definem um espao aberto, semi-exterior, com ventilao natural constante, dotada de espaos verdes. As clulas de estacionamento funcionam como receptores de luz, que transpem filtrada para o interior. As clulas para comrcio so em beto pr-fabricado pintadas a tinta epoxy brilhante branca, revestidas com tecido fibroso impregnado de resina hidrfuga.

Patrcia Choro Ramalho  licenciada pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Tcnica de Lisboa, exercendo desde 1996 em atelier prprio. O seu prmio no concurso ibrico da Thyssen em 1998 valeu--lhe reconhecimento imediato, recentemente traduzido em inmeras participaes em exposies e publicaes. Joo Miranda  engenheiro mecnico e colaborou em projectos para "Shell Eco-Marathon" e "ENERG".

LINGOPARK

Lus Pereira Miguel

 possvel imaginarmos silos automveis como equipamentos urbanos vivendo entre ns e no escondidos, que possam integrar e misturar outros aspectos da vida quotidiana. Criou-se um mecanismo que permite grande variedade de formas, ocupaes e integraes, mantendo uma nica essncia. Criou-se um objecto arquitectnico que no  especfico nem genrico, mas no meio destes dois opostos. A analogia  linguagem Lingo  uma forma de pensar arquitectura, tanto no seu funcionamento como no seu planeamento: qualquer input exterior pode causar uma reaco, diferenciando os diversos silos.

Lus Pereira Miguel  licenciado em arquitectura pela Universidade Lusda de Lisboa. Em 2001 concluiu o mestrado na prestigiada Architectural Association School, em Londres. Desde 1997, desenvolve actividade independente e participa em inmeros concursos internacionais.

PARQ®

S'a arquitectos - Carlos Sant'ana com Lgia Paz, Isabella Rusconi e Rafael Fortes

Existe uma realidade negativa. A ocupao de superfcie til por estacionamento impede outros usos, prejudica o funcionamento da cidade e  insustentvel do ponto de vista econmico e ecolgico. Propomos uma realidade positiva. A verticalizao do estacionamento permite-nos libertar rea para outros usos e, nomeadamente, para espao pblico em falta na cidade. O movimento das pessoas, os pssaros e uma parede vertical de flores trepadeiras garante uma paleta de usos, sons, cores e aromas variados. O Parq® funciona como cone de uma nova atitude urbana.

S'a arquitectos  o atelier formado por Carlos Santana em Barcelona, no ano de 2000. Depois de ter concluido a licenciatura pela FAUTL em 1998, Carlos Santana realizou o mestrado 'la gran escala' pela ETSAB-UPC, em Barcelona, onde vive. Colaborou com a actuar e participou individualmente no Archilab de 2001.



SILO CONCEPTS /ARQUITECTURA

MOTOPIA

Emit Flesti - Nuno Jacinto, Paulo André Rodrigues

"A car goes by every now and then". A cidade dobra-se sobre si própria - um jogo sensual que desafia a gravidade. Duas espirais enroladas num jardim vertical: uma é a cidade dos carros, outra é a manhã, o bazar, a encosta, o almoço, o bordel e o abrigo. Junto do céu, uma piscina e uma escola. No fundo do mar, Edgar Chambliss aguarda a visita de Le Corbusier à fábrica da Fiat em Turin. O prazer de guiar o último modelo desportivo na cobertura do edifício não chegou a acontecer em Montevideo nem em Argel.

Emit Flesti é um atelier de arquitectura fundado em Setembro de 2000 por Nuno Jacinto e Paulo André Rodrigues. Nesse mesmo ano desenvolveram projectos e obras tais como o edifício império, em Castelo Branco, a casa coelho, em Almada, e a porta vermelha, caixa azul, no barreiro.



PHOTO-BOXES /FOTOGRAFIA

*A cinco fotógrafos portugueses foram pedidos ensaios fotográficos sobre o tema da ExperimentaDesign2003. Os trabalhos são apresentados em caixas de luz – arquivadores verticais, acessíveis ao visitante a partir do exterior da **Voyager**. As diferentes respostas proporcionam leituras inesperadas e irónicas sobre a ideia de consumo, associada ao glamour ou à abstracção da imagem fotográfica contemporânea.*

S/TÍTULO

Daniel Malhão

Duas imagens de reflexos sobre vidros de um estore semi-fechado em contra-luz.

Daniel Malhão concluiu em 2000 o plano de estudos em fotografia no ar.co, em Lisboa. Participou no programa de intercâmbio com a School of the Art Institute of Chicago, no departamento de film making, com bolsa da FLAD. Tem participado em diversas exposições, destacando-se o projecto mnemosyne – encontros de fotografia de Coimbra, 2000 e Art Attack nas Caldas da Rainha em 2002.

RETRATO DE FAMÍLIA

Luís de Barros

Retrato de Família apresenta mãe e filha, ícones mediáticos associados a uma imagem de glamour que passa pela intervenção sobre o próprio corpo e pelo apelo a uma juventude eterna. As fases da vida tornam-se permutáveis e as gerações indistintas. A desmaterialização e a consequente manipulação do rosto possibilita o consumo da aparência como um objecto exterior descartável – como uma peça de vestuário – sujeito à mudança própria da moda. Agradecimentos: Lili Canêças, Rita Canêças, Michele Santos (Styling), Sistemas Rafael, Alda Salavisa (Maquilhagem), Mário Leal (Cabelos), Paulo Segadães, Alfonso Moreno (Assistência Fotográfica), João Tiago Proença.

Luís de Barros frequentou uma formação de introdução às artes plásticas design e arquitectura na Escola António Arroio em Lisboa e obteve o BTEC Higher National Diploma em design (fotografia) no Bewsbury College em Inglaterra.

ABRIGO

Cátia Serrão

O cabelo de Newton cresceu de tal forma, que não percebemos se se encontra de frente ou de costas. Hoje ele é contorcionista. O espaço encolheu e a sua maçã parece não saber exactamente onde cair, e por isso paira. Não existem números apenas a acumulação. O axolotl é criado por quase todas as pessoas. Há muito que Moëbius nos tinha preparado para caminhararmos por uma só face.

Cátia Serrão nasceu em 1975 em Lisboa. Entre 1996 e 2001 frequentou o curso de fotografia do ar.co (estudos básicos, fase avançada e projecto individual). Desde 1998 que os seus trabalhos se têm centrado quase exclusivamente num só projecto, o projecto dromomania.

HIBERNATE

Heitor Alvelos

Uma série de retratos pretendem equilibrar a figuração literal e a transfiguração digital, hiper-real. Ao hiper-conformismo de Baudrillard como modus operandi contemporâneo, contrapõe-se aqui a anexação do estado de hibernação como modus vivendi possível de conceitos ancestrais, irreduzíveis, intraduzíveis em mensagens SMS mas tão importantes como o ar que respiramos. Por outras palavras: experiência, subtilidade e complexidade necessitam de ser submetidas a processos criogénicos por algum tempo.

Heitor Alvelos desenvolve um trabalho que gravita entre o design, as artes performativas e o multimedia. Desde 1998, trabalha com a editora audiovisual Touch na elaboração de design e cenografia de concertos. Integra o projecto multimedia Fear.

MULHER COM METEORITO NO UMBIGO O PLANETA AZUL COM IMPLANTAÇÃO DE COGUMELOS MÁGICOS

Maria Bleck Holroyd Soares

Estes são os dois últimos trabalhos de uma série que tem início em Londres, em 1993, com uma tira de slides que fica queimada. Quando tentei desenhar com um alfinete aquilo que não tinha conseguido fotografar, os riscos saíram azuis, muito bonitos. Passei a gostar mais de criar imagens novas do que de fotografar coisas que já existem. Tinha também mais jeito para isto do que para fotografar. Com o tempo aumentou o tamanho das imagens que ia usando para as colagens e o tamanho da mesa de luz em que trabalho. Aumentou também a quantidade de imagens que se espalham em cada trabalho.

Maria Bleck Soares nasceu em 1976, é fotógrafa e reside no Porto.



APART FROM. AWAY FROM. /VIDEO ABSTRAKT [BILD IN MOTION] /VIDEO

*Artistas portugueses produziram peças que interagem com a pele da **Voyager**. Através de diferentes abordagens e suportes - do objecto escultórico à instalação e ao vídeo - as intervenções são observáveis a partir do exterior ou do interior, de dia ou de noite, cada uma criando a sua própria narrativa.*

APART FROM. AWAY FROM.

Sandro Aguilar (vídeo) / Rui Gato (música / sound design)

O convite para a produção de uma peça visual e sonora sobre Lisboa, resultou numa instalação vídeo especialmente concebida para o espaço encerrado da **Voyager**. Da colaboração entre realizador e músico emerge um carácter impressionista e sensorial que sugere uma janela para uma cidade diferente.

Sandro Aguilar frequentou a Escola Superior de Teatro e Cinema (E.S.T.C) na área de montagem. Realizou quatro curtas metragens, continua a desenvolver trabalhos na área de produção e de montagem com a produtora o Som e a Fúria.

Rui Gato estudou arquitectura até ao 4º ano em Lisboa, tendo optado pela via da música e do sound design em 1998. Rui Gato tem desenvolvido um trabalho multidisciplinar de laboratório sónico, tendo como principal base conceptual a modulação da matéria sonora, e a exploração dos seus limites.

ABSTRAKT (BILD IN MOTION)

Rui Toscano

Abstrakt (bild in motion) é um vídeo em micro-escala feito a partir da filmagem de uma das pinturas abstractas de Gerhard Richter. O vídeo é exibido em dois monitores LCD embutidos na parede, estando um em funcionamento diurno voltado para o interior, e o outro, de funcionamento nocturno, para o exterior. A filmagem feita à superfície da tela faz com que a pintura de Richter apareça à escala real.

Rui Toscano nasceu em Lisboa, em 1970. Iniciou a sua formação artística no início dos anos 90, no curso de pintura da escola ar.co, a que se seguiu a frequência do curso de pintura e, finalmente, o curso de escultura na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Em 2001 venceu, ex-aequo com João Onofre, o prémio artes plásticas da União Latina”.



RAFFINÉ /ESCULTURA/OBJECTO BLINDNESS INSIDE /ESCULTURA/OBJECTO

RAFFINÉ

Joana Vasconcelos

"Raffiné" é um objecto parasita acoplado ao exterior do veículo do projecto **Voyager**. A sua forma é definida por uma pele de ráfia tricotada manualmente em cores e tons diferentes. O carácter informe e multicolor do volume confere ao objecto uma frivolidade simultaneamente crítica e paródica das pequenas seduições consumistas do mundo contemporâneo.

Joana Vasconcelos é artista plástica na área de escultura. Formou-se na ar.co onde tirou o curso básico de joalharia e desenho e o curso avançado de artes plásticas. Participou no project room de Serralves em 1996, recebeu o prémio EDP de 2001 e o prémio Tabaqueira de 2003.

BLINDNESS (interior)

INSIDE (exterior)

Baltazar Torres

As duas peças têm uma relação conceptual entre si. Complementam-se. **Blindness** mostra o alheamento da sociedade contemporânea em relação a si própria e em relação ao meio natural. O espaço habitado é contaminado e devorado pelo lixo que impõe a sua monumentalidade perversa. **Inside**, visto do exterior por uma pequena abertura, continua **blindness**. Aqui, dentro de sua casa, uma mulher, arrasta um saco de lixo amarrado à sua perna como se do seu alter ego se tratasse.

Baltazar Torres lecciona desenho na FBAUP e na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto. Foi bolseiro da Fundação Calouste Gulbenkian de Lisboa para investigação em artes plásticas no ano de 1992/93. Tem uma vasta lista de exposições individuais e colectivas e está representado em diversas colecções.



V.O.E. TRAMA CANÇÃO S/TÍTULO /MUSICA+SOUND DESIGN

*As diferentes intervenções sonoras encomendadas para a **Voyager 03** foram orquestradas num design de som global que envolve todo o veículo. Com experiências localizadas, audições associadas a instalações específicas ou de forma difusa, a criação sonora assume um carácter orgânico e semi-aleatório que influencia de forma determinante a identidade da Voyager 03.*

V.O.E. VOYAGER OUTER ENVIRONMENT

Rafael Toral

A instalação sonora exterior da Voyager constitui um halo acústico em redor do veículo. O conteúdo inclui registos transformados de sons captados junto ao rio Tejo e fragmentos de todas as outras participações que incluem criação sonora. Todos os elementos são misturados de forma orgânica e semi-aleatória.

Uma segunda mistura mais esparsa é veiculada por altifalantes colocados a baixa altura na estrutura da Voyager. Esta segunda mistura é construída partir de fragmentos das diferentes intervenções sonoras encomendadas para a VOYAGER 03

Rafael Toral é compositor e guitarrista. É também activo nas áreas de vídeo e arte espacial. Considerado pelo Chicago Reader "um dos mais dotados e inovadores guitarristas da década", tem desenvolvido nos últimos 15 anos um universo sonoro ímpar, integrando referências como a música ambiental, rock, improvisação e "sound design" em práticas experimentais avançadas.

CANÇÃO SEM TÍTULO (INSTRUMENTAL)

Sam the kid

Sam the kid é um nome emergente da nova música portuguesa e um dos mais reputados produtores e mc's da recentíssima geração de hip hop nacional. Aos 23 anos, e depois de um álbum "rimado" – entre(tanto) – Sam the kid obteve reconhecimento mediático em 2003 com Beats – vol. 1, um disco onde revela as suas sedutoras capacidades de samplagem.

Uma peça especialmente comissariado a Sam The Kid é reproduzida num microespaço e sugere a natureza colectiva de alguma da actual música urbana.

TRAMA

Ricardo Jacinto

A composição sonora é baseada em gravações de três jogos de snooker. O espaço de tempo entre cada tacada é regular (quatro segundos) ao longo dos três jogos. O resultado é uma longa sequência de 225 diferentes tacadas, com uma duração total de 15 minutos, onde o ritmo dos ataques é absolutamente regular, variando, naturalmente, a intensidade da tacada e os consequentes ressaltos das bolas na mesa de jogo. O deslocamento das bolas é distribuído pelos seis canais no tecto, de modo a simular os seus movimentos na mesa de jogo.

Ricardo Jacinto nasceu em 1975 em Lisboa e é licenciado em arquitectura pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa. Tem o curso de escultura e curso avançado de artes plásticas do ar.co. Fez estudos de música e frequentou um semestre na school of Visual Arts de Nova Iorque.



THIS IS MUSIC AS IT WAS EXPECTED /INSTALAÇÃO

*This is music, as it was expected foi composto por Tozé Ferreira em 1988 e é ainda hoje reconhecida como uma das mais relevantes peças de música electrónica produzidas em Portugal. Para a **Voyager 03** Tózé Ferreira foi desafiado a remisturar esse tema e a trabalhar com o escultor/designer Nuno Gonçalves Ferreira, a designer textil Sara Pinto Soares e o designer multimedia Helder Luís. O resultado é um espaço / cabine individual que pontencia o “consumo” dessa peça numa experiência física e multisensorial.*

Tozé Ferreira (Música) Sara Soares e Nuno Gonçalves Ferreira (Instalação) , Helder Luís (Multimedia Design)

Tozé Ferreira frequentou o curso de engenharia química no IST e em 1986 ingressou no curso de sonologia do Conservatório Real de Haia, Holanda, onde estudou composição, síntese digital, programação de sistemas interactivos musicais, psico-acústica e processamento de sinal.

HouseLab é um colectivo acolhido pela Experimenta. Em diferentes combinações dos seus membros [João Paulo Feliciano, Helder Luís, Rui Gato, Rafael Toral e Rui Toscano] o HouseLab explora as possibilidades artísticas da tecnologia aplicada a eventos ao vivo, instalações mixmedia, espaços performativos, experiências audiovisuais, música electrónica, sound design, interactividade, sound-art, media art, entre outras.



OUTFITS V03 /WEARABLE DESIGN

*A proposta de equipamento para a **Voyager 03** implica a utilização do design não como consumismo, não como moda, não como efémero, mas como a necessidade da durabilidade da camuflagem. Vestuário unisexo em cores primárias cria interacção com espaços interiores e exteriores. A intervenção de cada pessoa sobre a sua peça permite descartar alguma parte desta. Conforto e desmultiplicação de bolsos/bolsas são centrais ao desenvolvimento do conceito.*



Alexandra Moura nasceu em Lisboa em 1973. É designer de moda formada pelo IADE. Desde a sua passagem pelo atelier de Ana Salazar e António Tenente entrou na Moda Lisboa e foi seleccionada pelo Centro Português de Artes e Ideias para representar Portugal nos países lusófonos. Foi igualmente convidada para a Passerelle Circuit de Barcelona em 2002.



DESIGNWISE /DESIGN DE PRODUTO

*A **Designwise** é uma marca que edita objectos e produtos originais criados por designers portugueses. A colecção da Designwise não é especializada, nem dedicada a categorias específicas de objectos. O que une estes objectos aparentemente tão diversos é o facto de contarem uma história, muitas vezes com um humor inesperado.*

INVISIBLE LANDSCAPE

Quadro medidor de humidade
Fernando Brízio

Uma revisita de autor a uma tipologia muito tradicional. Remetendo ironicamente para a pintura, em concreto para o género paisagem, este quadro muda de cor com a variação dos níveis de humidade no ar, permitindo um registo visual de um fenómeno não perceptível ao olhar humano.

Fernando Brízio é licenciado em Design de Equipamento - Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e é professor de Design Industrial na Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha. Desde 1997, trabalha na área de produto e espaços para organizações como Authentics, Details, Proto Design, Atlantis, M Glass, Droog Design - DMD, Experimenta, Centro Coreográfico de Montemor-o-Novo / Rui Horta, DIM-Die Imaginäre Manufaktur. Participou em exposições em Lisboa, Madrid, Barcelona, Paris, Londres, Milão, Turim, Frankfurt, Helsinquia, Berlim e Tóquio, São Francisco.

JUICY BOOBS

Espremedor duplo para citrinos
Dasein

Juicy Boobs é um objecto de desejo. Qualquer pessoa devia ter um. Numa só peça possui dois espremedores e o tabuleiro onde se acumula o sumo. Aos seus contornos sensuais acresce uma evidente eficácia na arte de extrair sumo. Basta inclinar e o sumo escorre suavemente até ao copo.

Dasein são Hugo Leão Samuel Abecassis, Tiago da Fonseca e Vasco Ferraz. Surgiram em 2001, com o objectivo de abordar a problemática do design com uma atitude descontraída e pertinente. Todos os elementos do grupo frequentam actualmente o curso de design de equipamento da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa.

JUST BEG

Saco em canetas de feltro recicladas
Naulila Luís

Parte do conceito de recuperação/reutilização de canetas de feltro, associando o degradée das suas cores à singularidade deste material. Obtém-se um objecto distinto, através da revitalização de uma forma vulgar aliada à nova utilização de um material que o quotidiano desvaloriza.

Naulila Luís é licenciada em design industrial pela ESTGAD, Caldas da Rainha. Expandiu os seus conhecimentos em cristalaria em várias empresas da Marinha Grande. Em 2002 expôs os seus trabalhos na bienal de Saint Étienne-França, e em 2003 no Salão Internacional do Móvel de Milão.

OVO

Contentor duplo em faiança
Catarina Nunes

Inspirada na cerimónia do chá, esta chávena ergonómica pode ser utilizada com as duas mãos. A parede dupla funciona como isolador de temperatura, adequando-se a alimentos sólidos ou líquidos, frios ou quentes. Os dois componentes do Ovo podem também ser usados em separado.

Catarina Nunes licenciou-se em design/tecnologias para a cerâmica na ESTGAD, Caldas da Rainha. Fez o curso "Ceramic and Glass Design" na University of Central England, Birmingham, Reino Unido, ao abrigo do programa Socrates-Erasmus.



V-03.POSTCARDS /POSTAIS

*O que vê um designer gráfico quando olha para o tema da Bienal, Para Além do Consumo? Como é que sintetiza o que vê numa única imagem e como é que essa imagem se transforma num postal que se pode levar para casa, que circula, que se envia para longe, que carrega outra mensagem nas costas, que representa ele próprio um objecto de consumo? Um grupo de jovens designers gráficos convidados pela **Experimentadesign** respondeu a estas interrogações, produzindo um portfolio engenhoso e imaginativo que a **Voyager03** oferece aos seus visitantes.*

NUNO LUZ

Designer freelancer desde 94, Nuno Luz colabora actualmente com a ExperimentaDesign. Frequentou o curso de Design de Comunicação da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa e foi seleccionado para a Mostra de Jovens Criadores 99.

BENEDITA FEIJÓ

Artista multidisciplinar, Benedita Feijó fez um bachelarado em Desenho Gráfico na Central Saint Martins College of Art & Design, em Londres. Assinou trabalhos nas áreas do design gráfico, fotografia, ilustração e desenho de roupa, tendo já participado em diversas exposições.

CESÁRIA MARTINS

Finalista do curso de Design de Comunicação da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Cesária Martins trabalha, desde 2000, no design e edição da revista cultural Op. Desenhou também capas de vários discos para a editora Loop Recordings.

TIAGO MACHADO

Formado pela Escola Profissional de Imagem no curso profissional de Design Gráfico, Tiago Machado trabalha desde 1996 como designer gráfico, designer de ambientes, produtor, criativo e ilustrador em diferentes projectos. Foi Prémio dos Jovens Criadores 2001 e é hoje freelance em ilustração e design gráfico para as mais variadas áreas do mercado.



VISTA ALEGRE /ATLANTIS /DESIGN INDUSTRIAL

Em 2001 a Atlantis Crystal e a Vista Alegre uniram-se criando um novo grupo Vista Alegre/ Atlantis que é hoje um dos maiores e mais prestigiados produtores de cerâmica e vidro do mundo. Na sequência da ligação estratégica entre a Vista Alegre/Atlantis e a experimenta na Voyager 01, serão incluídos na Voyager 03 os novos projectos de design industrial desenvolvidos por este grupo empresarial.

A junção e consolidação destas 2 empresas a nível internacional, traz ao projecto um maior espectro de criatividade e novos desafios possibilitando uma inovadora combinação de 2 materiais tão nobres como o cristal e a porcelana.

O projecto desenvolvido para a Voyager 03 vem na sequência de um trabalho consistente deste grupo que visa a introdução de designers contemporâneos portugueses e estrangeiros no universo tradicional da Vista Alegre/Atlantis.

GARRAFA, COPO DE ÁGUA E COPO DE VINHO
Alfredo Haberli

GARRAFA, COPO DE ÁGUA E COPO DE VINHO
Sebastian Bergne

JARRA, CENTRO DE MESA
Nick Holland

CAIXA, JARRA
Miguel Vieira Baptista



/EQUIPA VOYAGER

PROJECTO CO-FINANCIADO PELA UNIÃO EUROPEIA



FEDER



Programa
Operacional da Cultura

PATROCINADORES OFICIAIS



galp energia



GRUPO VISTA ALEGRE | ATLANTIS

CONCEITO, DIRECÇÃO ARTÍSTICA E COMISSARIADO

EXPERIMENTA

(GUTA MOURA GUEDES, PEDRO GADANHO E JOÃO PAULO FELICIANO)

DESIGN

MIGUEL VIEIRA BAPTISTA

ASSISTENTE DESIGN

HENRIQUE RALHETA

ASSISTENTE DE PROJECTO E ACOMPANHAMENTO DA CONSTRUÇÃO

CARLA CARDOSO (EXPERIMENTA)

CONSULTOR TÉCNICO

JOSÉ RUI MARCELINO

CONSULTOR INSTALAÇÃO AUDIO

JOÃO MOURA

DESIGN DE COMUNICAÇÃO

RMAC (RICARDO MEALHA E ANA CUNHA)

PRODUÇÃO

PATRÍCIA ROLO DUARTE (EXPERIMENTA)

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

RUTE ARNÓBIO (EXPERIMENTA)

SARA NOBRE (EXPERIMENTA)

JOSÉ MADEIRA (EXPERIMENTA)

CONSTRUÇÃO [TRAILER/CONTENTOR]

JOPAL

CONSTRUÇÃO [INTERIORES]

CENYCET

PARCERIA ESTRATÉGICA

CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA

ASSOCIAÇÃO DE TURISMO DE LISBOA

APOIO

AUDIOLOG



TRIPULAÇÃO

ALEXANDRA MOURA DESIGN DE MODA [OUTFITS VOYAGER]
ALFREDO HÄBERLI DESIGN INDUSTRIAL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
ANTÓNIO (TOZÉ) FERREIRA MÚSICA [THIS IS MUSIC...]
BALTAZAR TORRES ARTE / ESCULTURA / OBJECTO / INSTALAÇÃO
BENEDITA FEIJÓ DESIGN GRÁFICO [POSTAIS]
CARLOS SANT'ANA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
CATARINA NUNES ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
CÁTIA SERRÃO FOTOGRAFIA / ARTE
CATARINA RAPOSO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
CARLA CARDOSO BUILDING AND ASSEMBLING COORDINATOR
CÉLIA GOMES ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
CESÁRIA MARTINS DESIGN GRÁFICO [POSTAIS]
CRISTINA VERÍSSIMO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
DANIEL MALHÃO FOTOGRAFIA / ARTE
DIOGO BURNAY ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
FERNANDO BRÍZIO DESIGN INDUSTRIAL [DESIGNWISE]
GONÇALO PRUDÊNCIO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
GONÇALO SANT'ANA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
HEITOR ALVELOS FOTOGRAFIA
HELDER LUÍS DESIGN MULTIMEDIA [THIS IS MUSIC...]
HENRIQUE RALHETA ASSISTENTE - VEHICLE DESIGN FOR VOYAGER
HUGO LEÃO DESIGN INDUSTRIAL [DESIGNWISE]
ISABELLA RUSCONI ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
JOANA VASCONCELOS ARTE / ESCULTURA / INSTALAÇÃO
JOÃO COSTA RIBEIRO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
JOÃO FERRÃO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
JOÃO GOMES DA SILVA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
JOÃO MIRANDA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
JOSÉ RUI MARCELINO ENGINEERING CONSULTANT
LÍGIA PAZ ARQUITECTURA // [SILO CONCEPT]

LUÍS DE BARROS FOTOGRAFIA
LUÍS PEREIRA MIGUEL ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
MARIA BLECK SOARES FOTOGRAFIA
MIGUEL VIEIRA BAPTISTA DESIGN INDUSTRIAL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
NAULILA LUÍS DESIGN INDUSTRIAL [DESIGNWISE]
NICK HOLLAND DESIGN INDUSTRIAL [ATLANTIS - VISTALEGRE]
NUNO GONÇALVES FERREIRA ARTE, DESIGN [THIS IS MUSIC...]
NUNO JACINTO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
NUNO LUZ DESIGN GRÁFICO [POSTAIS]
NUNO MATEUS GUERREIRO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
PATRÍCIA CHORÃO RAMALHO ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
PAULO ANDRÉ RODRIGUES ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
PEDRO MACHADO COSTA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
RAFAEL FORTES ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
RAFAEL TORAL MÚSICA / SOUND DESIGN
RICARDO JACINTO MÚSICA / SOUND ART
RICARDO MEALHA / RMAC GENERAL VOYAGER GRAPHICS
RICARDO SOUSA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
RUI GATO MÚSICA / VIDEO SOUNDTRACK
RUI TOSCANO VIDEO ARTE
SAM THE KID MÚSICA [HIP-HOP SHELTER]
SAMUEL ABECASSIS DESIGN INDUSTRIAL [DESIGNWISE]
SANDRO AGUILAR VIDEO
SARA PINTO SOARES DESIGN MATERIAIS [THIS IS MUSIC...]
SEBASTIAN BERGNE DESIGN INDUSTRIAL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
TIAGO DA FONSECA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
TIAGO MACHADO DESIGN GRÁFICO [POSTAIS]
TIAGO MOTA SARAIVA ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]
VASCO FERRAZ ARQUITECTURA [SILO CONCEPT]



/EQUIPA EXD 03

PATROCINADORES OFICIAIS

**SUPER
BOCK**



RENAULT

JCDecaux

DIRECÇÃO E PROGRAMAÇÃO

Guta Moura Guedes

DIRECÇÃO ADJUNTA E PROGRAMAÇÃO

João Paulo Feliciano

Pedro Gadanho

COORDENAÇÃO GERAL

Mário Carneiro

DIRECÇÃO EXECUTIVA

Isabel Barrote Dourado

GESTÃO FINANCEIRA E POC

António Almeida

EQUIPA DE PRODUÇÃO

Carla Cardoso

Bruno Sequeira

Patrícia Rolo Duarte

Luísa Ramos

Isabel Antunes

Sara Nobre

EQUIPA DE COMUNICAÇÃO

Namalimba Coelho

Sara Battesti

Joana Andrade

Margarida Portugal

DESIGN

Nuno Luz (gráfico)

Marco Reixa (web)

SERVIÇO EDUCATIVO

Rita Morgado

ASSISTENTE FINANCEIRA

Isabel Fontes

ASSISTENTE DE DIRECÇÃO E LOGÍSTICA

Patrícia Domingues

ASSISTENTE ADMINISTRATIVA

Susana Luiz

ASSESSOR JURÍDICO

Pedro Franco

ESTAGIÁRIOS

Rute Arnóbio

Clara Barbacini

Inês Cordeiro



/IMGS

