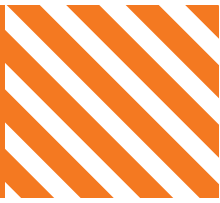


V-03



EXPERIMENTA DESIGN 2003

BIENAL DE LISBOA / 17 SEPTIEMBRE / 2 NOVIEMBRE

V-03

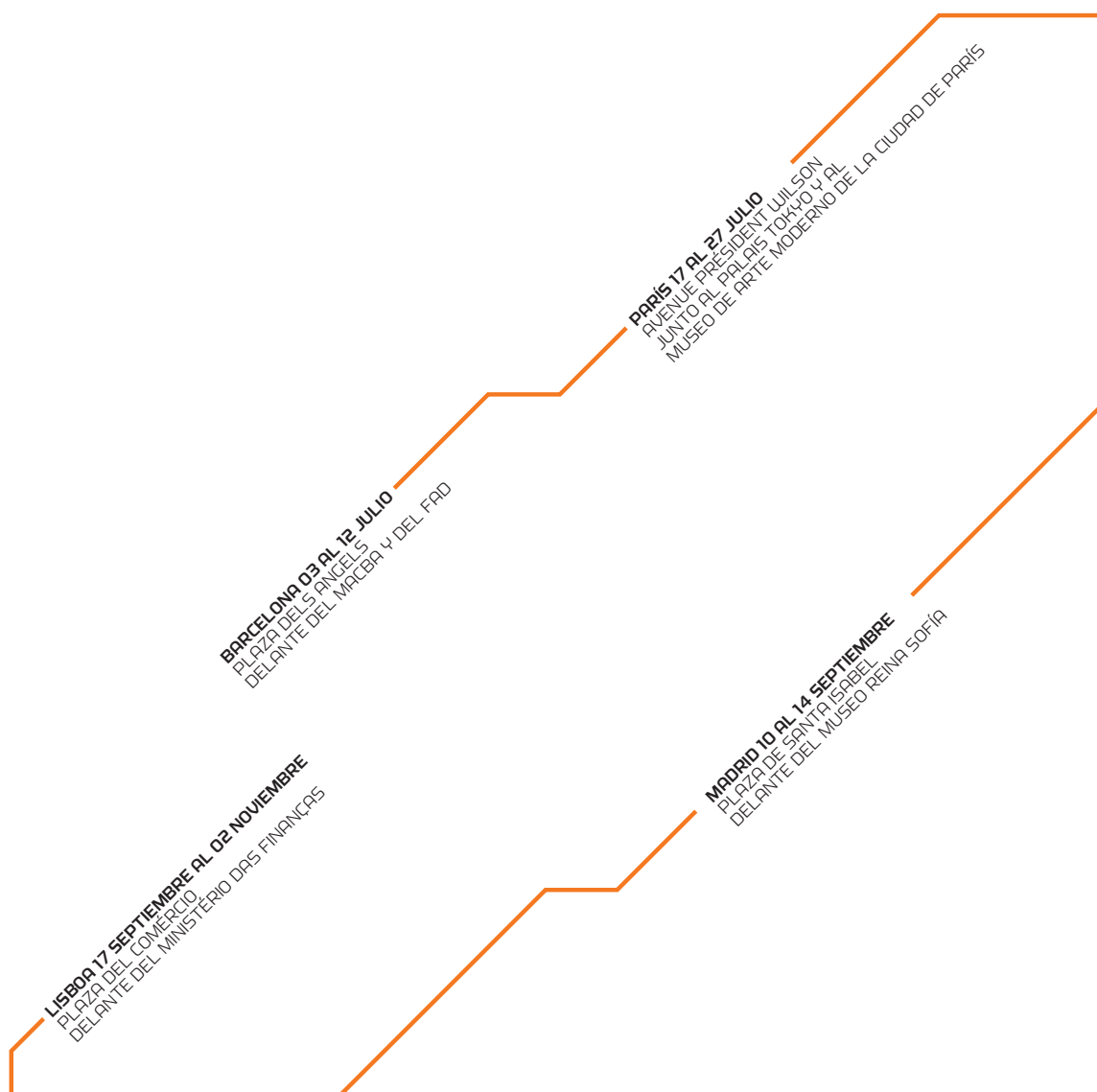
VOYAGER-03

LA CREATIVIDAD Y CULTURA
PORTUGUESA CONTEMPORÁNEA




EXPERIMENTA DESIGN 2003
BIENAL DE LISBOA / 17 SEPTIEMBRE / 2 NOVIEMBRE

VOYAGER 03 /ROADMAP



VOYAGER-03

LA CREATIVIDAD Y CULTURA
PORTUGUESA CONTEMPORÁNEA

[illegible]



VOYAGER 03

/RESEARCH





EXPERIMENTA DESIGN2003 /BIENAL DE LISBOA

ExperimentaDesign es la Bienal portuguesa de ámbito internacional sobre diseño, creatividad y cultura de proyecto.

La Bienal de Lisboa es el único evento europeo de grande dimensión que explora la cultura del diseño en una perspectiva no comercial. Complementaria de las grandes ferias internacionales de presentación de productos, se afirma en el panorama internacional como una referencia para el nuevo entendimiento del papel del diseño en la sociedad contemporánea.

Uno de sus principales objetivos pasa por construir en Lisboa una plataforma internacional de reflexión en torno de una noción amplia del diseño.

La Bienal de Lisboa se propone estimular la capacidad creativa, crítica y productiva portuguesa, promover la formación de nuevos públicos y enriquecer la unión entre economía y cultura. La primera edición de experimentadesign fue en 1999 y exploró las intersecciones disciplinares del y en el diseño. En 2001, el conjunto de eventos propuestos permitió ampliar las áreas abordadas y reflexionar sobre el tema Modus Operandi.

En 2003, la bienal de Lisboa interroga la cultura del diseño desde el punto de vista de quien lo usa, consume y experimenta.

Una de las características más innovadoras de la Bienal de Lisboa es el hecho de ser un evento que recorre exclusivamente a proyectos inéditos. Cada dos años, se presentan en Lisboa proyectos especialmente desarrollados para la Bienal, fruto del trabajo continuado a lo largo de los dos años que preceden a la realización de la Bienal.

Es en este contexto que regresa el proyecto Voyager, que atravesará Europa hasta regresar a Lisboa en septiembre.



/OFFICIAL STATEMENTS

Lisboa es una plataforma natural de encuentro de estéticas y usos. Vientos y rutas la convirtieron en encrucijada de mundos diferentes. La obligaron a la libertad del mirar y de la creatividad. La acostumbraron al mestizaje cultural. Sin esfuerzo.

En 2003, la itinerancia de la "Voyager" contribuye para la proyección de Lisboa en los circuitos internacionales de la creatividad. Renueva la imagen de una ciudad atenta al diseño de lo útil, sensible al movimiento de las ideas y de las formas como instrumentos que se exceden.

La Experimenta Design 2003 - Bienal de Lisboa suscita cuestiones "en torno a quien usa, consume y experimenta". Ve el diseño como designio. Servicio. Inteligencia útil. Muy útil.

El Ayuntamiento de Lisboa se enorgullece de participar en la Voyager - Portuguese Design Road Show. Hace una apuesta estratégica que reconoce el papel de la comunicación al servicio de la cultura.

El éxito alcanzado por la Voyager-01, tanto en Lisboa como en otras ciudades europeas, mostró el carácter innovador y de fuerte estímulo a la creación que singularizó las dos primeras ediciones de ExperimentaDesign.

Por cierto, igual o mayor éxito conocerá la Voyager-03, operación que reúne proyectos concebidos para ella ex novo por muchos creadores portugueses. Estimulando la creatividad y la interdisciplinaridad de las artes, se sitúa en la punta más avanzada de la creación contemporánea en Portugal.

Es reconocido que los creadores portugueses están dando, en los dominios de las varias artes, una contribución de la mayor importancia para la proyección de la comunidad nacional en el mundo de hoy, en interacción con las culturas de otros pueblos.

Centrándose en el diseño como instrumento y proceso de creación, la Voyager-03 acentúa su característica eminentemente cultural. Por eso contribuye para la afirmación de los valores culturales, que van desde la búsqueda de nuevas formas hasta la contribución para el desarrollo integral de cada persona – que sólo es alcanzable a través de la comprensión de los mensajes que la creación incorpora en los objetos, contribuyendo al enriquecimiento individual, designadamente a través de la ampliación de la capacidad de evaluación, de reflexión y de conocimiento crítico que proporciona.



VOYAGER 03 /PROYECTO

ABSTRACT

Es una instalación/exposición sobre creatividad portuguesa.
Es un proyecto de diseño.
Es una operación de comunicación.

El primer contenido de Voyager 03, tal como el de Voyager 01, es su propio concepto y dibujo.
O sea, el pensamiento que la estructura como operación y la forma como ella pasa a tres dimensiones.

Por eso puede decirse que la primera pieza de diseño que Voyager 03 presenta es ella misma.
Ella misma, como futuro objeto contenedor de otras piezas.

Los contenidos que Voyager 03 transporta son el resultado de invitaciones directas a creadores portugueses. Su respuesta es sólo dirigida por los comisarios del proyecto, en algunos casos. En otros resulta de un trabajo de colaboración más intenso y profundo entre el desafiado y el que desafía.
Es siempre un proceso enriquecedor. Entusiástico. Y, a veces, difícil.

Como operación expositiva y comunicante, Voyager es siempre una operación de riesgo.
Porque son inmensos los intervinientes involucrados, porque ella misma se desarrolla paralelamente a los contenidos que la aumentan, porque desea explotar nuevas dimensiones de interacción con el público.

Asimismo, es siempre un proyecto exigente para quien lo consume. Raramente se revela a una mirada menos curiosa, o por lo menos, nunca se revela en su plenitud.
Hay que perder tiempo en ella, dentro y fuera, atentamente.

CONCEPT DEVELOPMENT

Voyager parte de la idea de la utilización de la producción cultural y creativa como elemento de comunicación y promoción de algo – en este caso de un evento, la bienal experimentaldesign, de una ciudad, Lisboa, y de un país, Portugal.

Pero no solamente.

Por no utilizar producción cultural ya existente, ella misma es un motivo, una posibilidad de creación, una vez que todos los contenidos que presenta son inéditos.

La tercera idea que sustenta este proyecto es la de la constante explotación de nuevos formatos expositivos – o sea, como llegar con más eficacia al público en general.

El concepto de la Voyager de este año mantiene su carácter de experimentación, exploración, contagio entre disciplinas, entre creadores y proponentes.

Mantiene también el reto a varios artistas y diseñadores, procurando crear una imagen posible, de las muchas posibles, de la cultura portuguesa contemporánea.

Trabaja sobre la noción de movimiento, de desplazamiento, de espacio abierto, de tiempo y de rapidez.
Parte del deseo de tornarla un objeto expositivo pensado para ser expuesto en espacio urbano.

Habla de la relación de quien crea para quien consume.

Piensa en visibilidad, en ser incontornable.
Es también más vulnerable.

En vez de ser modular y segmentada, de layout adaptativo como en 2001, tiene un concepto aglutinador, y asume una forma rígida y más impositiva, compactada.

Habla también de contención, de recursos mínimos, de escasez espacial, de eficacia.
De la importancia de la imaginación y de la creatividad.

Habla de los tiempos de ahora, por lo tanto.



VOYAGER 03 /PROYECTO

STRUCTURE DESIGN DEVELOPMENT

En los pasos iniciales y fundadores del proyecto, tanto en 2001, como en 2003, es esencial referir el trabajo del diseñador Miguel Vieira Baptista (MVB) con los tres comisarios, efectuado como siempre en profunda proximidad y sintonía, pero también en animado y productivo debate.

Miguel Vieira Baptista ya había dibujado, con éxito, la primera Voyager, en 2001. En ese trabajo, que resultó en una solución modular expositiva, MVB colocó las piezas que dibujó en un punto intermedio entre el diseño industrial y la arquitectura. Era también un concepto que partía de una modularización y segmentación disciplinar asumida.

Este año el reto era algo más complejo en términos de diseño – el objeto expositivo a crear tenía que ser móvil, autotransportable. Quedaría en espacio público, sujeto a los cambios climáticos y a un consumo más expresivo.

Además, como ha sido referido, este año el punto de partida era la creación de un objeto aglutinador y no modular, altamente concentrado en el espacio, no disperso.

Después de la pesquisa conceptual y orientadora de los comisarios, Miguel Vieira Baptista dibujó la V03, trabajando en conjunto con un equipo donde se integraron expertos ingeniería, en diseño de automóviles, en sonido, en materiales. Se estructuró después el equipo de producción necesario para realizarla.

Se construyó un objeto móvil con 13 por 2 metros a partir de cero. Un objeto móvil, contenedor, extensible y accesible. Con todos los requisitos técnicos y legales de un gran vehículo, de un camión TIR.

Sobre una simple estructura de base existente en el mercado, un remolque metálico, con ruedas, la Voyager 03 ha sido meticulosa y milimétricamente construida y todos sus otros contenidos cuidadosamente aplicados.

Implicó pensar en detalles tan importantes como almacenaje, amplitudes térmicas, resistencia de materiales, montaje y desmontaje, componentes hidráulicos o anti-vandalismo, sistemas de seguridad, de energía... además del concepto estético y formal.

De hecho, ha sido un complejo ejercicio de diseño.

Todo el trabajo de diseño gráfico de la operación, desde la creación de su imagen gráfica, hasta todos los señales interiores y exteriores, también ha sido de extrema importancia en el proyecto de este año. Esto porque bien esté la Voyager 03 aparcada en las plazas donde es presentada, bien vaya en la carretera, camino de un destino cualquier, es siempre visible al público que pasa, siempre está comunicando. En ese ámbito, el trabajo con el estudio RMAC, particularmente con Ricardo Mealha, ha sido fundamental.

OTHER CONTENTS DEVELOPMENT

La Voyager representa, en el marco de toda la Bienal de Lisboa, uno de los proyectos donde es posible desafiar a más creadores portugueses a que participen.

Sin fronteras temáticas, prejuicios disciplinares o barreras artísticas, la Voyager es, en su matriz conceptual, un magnífico campo de posibilidades creativas, una imagen que se va definiendo al ritmo de las propuestas de los creadores invitados.

FINANCIAL DESIGN

Es un proyecto que está financiado en primera línea por el Ayuntamiento de Lisboa, la Asociación de Turismo de Lisboa y por GALP Energía. Cuenta después con el financiamiento del grupo Vista Alegre/ Atlantis y del Programa Operacional de Cultura, en el marco del apoyo dado a experimentaldesign2003.

Los socios financieros del proyecto reconocen el papel estratégico de la operación Voyager 03, y se identifican con su dinámica y sus objetivos. Entienden la cultura como vector fundamental en la sociedad actual y en la construcción del futuro.

Los comisarios de V03:
Guta Moura Guedes, João Paulo Feliciano, Pedro Gadanho



/PORTUGUESE DESIGN ROADSHOW

Voyager 03 retoma la exitosa operación de comunicación internacional de la bienal experimentadesign que, bajo el nombre de Voyager 01, fue presentada durante el año de 2001 en Milán, Londres, Lisboa y Barcelona.

Es una exposición-instalación itinerante que presenta un show-case de creatividad y cultura portuguesas contemporáneas. Introduce la ciudad de Lisboa en los circuitos internacionales de la creatividad y contribuye para una renovación efectiva de la imagen de la cultura portuguesa reciente.

Voyager 03 es un proyecto móvil y mutante, de layout seductor e interactivo, especialmente diseñado para provocar al público y para estimular el descubrimiento dinámico de los contenidos que presenta en contextos urbanos diversos.

Está dibujada sobre un semi-remolque que se expande en el espacio público. La construcción compacta y el espacio mínimo determinan soluciones expositivas que se funden con situaciones creadas por artistas y designers. La banda sonora global se distribuye por el interior y exterior, subrayando los usos inesperados y los cruces multidisciplinares de los contenidos.

Voyager 03 reúne proyectos concebidos y producidos propositadamente para la exposición por cerca de 60 creadores portugueses, en los más diversos áreas disciplinares. Propone instalaciones, música, sound design e intervenciones artísticas que conviven con contribuciones provenientes del diseño industrial, de la arquitectura, del vídeo, de la escritura creativa y del diseño gráfico.

Voyager 03 lanza también el tema de ExperimentaDesign2003: Más allá del Consumo.

El reto lanzado a los creadores para la creación de piezas, proyectos o instalaciones ha reflejado el tema y anticipa algunas de las cuestiones que la Bienal levantará y abordará en 2003 en torno de quien usa, consume y experimenta.



/ATRAVÉS (DENTRO) DE VOYAGER

Voyager no es una exposición. Es una operación. O sea, es un proyecto que acepta cambios, desarrollos y adaptaciones, porque su naturaleza es la del proyecto.

El centro de Voyager es la divulgación de la cultura de proyecto en un contexto específico, el contexto portugués. Esto no quiere decir que Voyager parte del principio que existe diseño, arquitectura, o artes portuguesas. Quiere antes decir que reconoce (e intenta presentar) un escenario, un panorama creativo, presentando a los creadores no solo a través de sus producciones, sino también produciendo un ambiente habitable que da cuerpo, en la experiencia de los espectadores, a una vivencia del ambiente de proyecto que ha presidido a su concepción.

La palabra proyecto ocupó un lugar central en la mayor parte de los discursos sobre los procesos creativos contemporáneos. Este hecho se debe a un conjunto de circunstancias, diversas entre sí: la pérdida de protagonismo atribuido a la manufactura como centro de la creación artística es, ciertamente, una de las primeras razones para la valorización del proyecto; una segunda causa, ligada a la primera, es la quiebra del canon como modelo creativo, enseñable, transmisible y evaluable; pero, también, el entendimiento de las actividades creativas como procesos críticos, a los que no son ajenas las sucesivas teorías de la vanguardia que han pasado por el siglo XX; el surgir de las ciencias sociales, transformadas (también) en el lugar privilegiado del debate interno sobre los mecanismos de las artes, del diseño y de la arquitectura; finalmente, el surgir de diversas concepciones del arte, arquitectura, diseño, y teoría "en sentido amplio", creando campos fluidos de creación, en los cuales se confunden métodos, se intercambian experiencias y pasan procesos a velocidades notables, son algunas de las razones por las que la apertura del proyecto ocupó, progresivamente, el campo metódico del trabajo en las zonas de convergencia entre el diseño, la creación artística y la arquitectura.

La trama de temas que flotan en este campo permeable tiene en común entre sí la necesidad que sienten de hablar y reflexionar sobre sus propios procesos creativos, bien como de presentarse como proceso y no, necesariamente, como resultado. En este sentido, Voyager es un campo de reevaluación, itinerante, del carácter nómada del proyecto, en la forma como él se viene desarrollando en los creadores portugueses.

Voyager es, por lo tanto, un penetrable, un conjunto de experiencias, un proyecto y un statement sobre la creación portuguesa. No es una exposición. Felizmente.

Delfim Sardo
Crítico y Director del Centro de Exposición
del Centro Cultural de Belém, Portugal



SILO CONCEPTS /ARQUITECTURA

En el área de la arquitectura se ha lanzado un *call for concepts* para un programa caliente en la agenda política y urbana de Lisboa: Silos Automóviles para el centro histórico. Se ha pedido a jóvenes arquitectos elaboraciones conceptuales sobre el impacto de estos programas en la ciudad contemporánea. Las maquetas resultantes proponen a los visitantes ideas innovadoras para la combinación de usos cotidianos de la ciudad.

DO IT YOURSELF

a.s * Pedro Machado Costa y Célia Gomes

Un silo automóvil debe ser un mecanismo dibujado, una especie de decisión táctica que permita al proyecto adaptarse a distintas condiciones. Como si se tratase de una forma urbana viva. Más que un proyecto, el Do It Yourself Car Parking es un sistema abierto que, conforme las necesidades y especificidades de cada lugar, irá a promover el mantenimiento de la ciudad como lugar de elección individual y de libertad. Eso no se reduce solamente a una forma arquitectónica, sino a una multiplicidad de formas que solo encontrará límite en la imaginación de quien conjugue las formas base del sistema.

A.S* atelier de santos, fue fundado por Pedro Machado Costa y Célia Gomes en 1997, después de los concursos que han ganado para la Universidad de las Azores. Formados por la FAUP en 1996, han pasado por la Technische Universitt Delft en Holanda y, en momentos diferentes, por el atelier del arquitecto Manuel Vicente.

NÚCLEO

CVDB arquitectos Cristina Veríssimo y Diogo Burnay

La posibilidad de crecimiento en altura, profundidad y ancho permite la adaptación de la solución a cada lugar. Uno sistema versátil de infra-estructuras posibilita implementar, cambiar y/o retirar una multiplicidad programática a lo largo del tiempo. La multiplicidad de pieles, tecnológicas/informativas y paisajísticas/ecológicas, define estrategias de integración/ apropiación en la ciudad, de forma a estimular/contaminar vivencias urbanas. Los visitantes deambulan entre dos membranas permeables, en un pasillo que da acceso a los varios contenedores programáticos.

CVDB arquitectos es el atelier creado por Cristina Veríssimo y Diogo Burnay, en Lisboa, en 1998. Formados por la FAUTL en 1988, compartieron experiencias profesionales que los llevaron a Londres y Macao.

AUTOSILUS

E-studio Gonalo Prudêncio, João Costa Ribeiro, João Ferrão, Tiago Mota Saraiva

Se puede disminuir el tiempo de circulación dentro de la ciudad construyendo aquello a lo que llamamos una coma. Un auto-silo tendrá que ser siempre un punto de acogida del coche y de partida para la ciudad, como una coma en el cotidiano diario. Partimos del principio que la utilización del transporte individual lesa el interés público, defendiendo, además de una estrategia global de mejora de las infra-estructuras de los transportes colectivos, que cada parking sea construido como un parque ambiental. ¡A cada punto gris de polución atribuimos nuestra coma verde!

E-Studio es un atelier constituido por un colectivo de arquitectos formados en la FAUTL: João Caldeira Ferrão, João Costa Ribeiro y Tiago Mota Saraiva. La formación del atelier fue precedida por una experiencia rica en colaboraciones internacionales.

SILO AUTOMÓVEL

Patrícia Chorão Ramalho y João Miranda

Elementos como encajes en cemento pre-fabricado en las fachadas asumen distintas escalas y crean relaciones interior/exterior. Paneles solares de grande escala permiten reflejos hasta al centro del edificio y definen un espacio abierto, semi-exterior, con ventilación natural constante, dotada de espacios verdes. Las celdas de aparcamiento funcionan como receptores de luz, que transponen filtrada para el interior. Celdas para comercio son en cemento pre-fabricado, pintadas con tinta epoxy brillante blanca, revestidas con tejido fibroso impregnado de resina hidrófuga.

Patrícia Chorão Ramalho es licenciada por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Técnica de Lisboa, ejerciendo desde 1996 en atelier propio. Su premio en el concurso ibérico de Thyssen en 1998 le ha dado reconocimiento inmediato, recientemente traducido en diversas participaciones en exposiciones y publicaciones. João Miranda es ingeniero mecánico por el Instituto Superior Técnico de Lisboa.



SILO CONCEPTS /ARQUITECTURA

MOTOPIA

Emit Flesti Nuno Jacinto, Paulo André Rodrigues

"A car goes by every now and then". La ciudad se dobla sobre si misma – un juego sensual que reta la gravedad. Dos espirales enrolladas en un jardín vertical: una es la ciudad de los coches, otra es la mañana, el bazar, la cuesta, la comida, el burdel y el abrigo. Junto al cielo, una piscina y una escuela. En el fondo del mar, Edgar Chambless aguarda la visita de Le Corbusier a la fábrica de FIAT en Turin. El placer de conducir el último modelo deportivo en la cobertura del edificio no llegó a ocurrir ni en Montevideo ni en Argel.

Emit Flesti es un atelier de arquitectura fundado en septiembre de 2000 por Nuno Jacinto y Paulo André Rodrigues. En ese mismo año desarrollaron proyectos y obras como el edificio Império, en Castelo Branco, la Casa Coelho, en Almada, y la Puerta Roja, Caja Azul, en Barreiro.

PHOTOVOLTAIC SILOS

Nuno Mateus Guerreiro

Se propone un parking mecánico automatizado, minimizando el desperdicio de espacio, y recuperando parte de los volúmenes/lotés para otros usos/programas. El conjunto está revestido por una piel fotovoltaica, de geometría y configuración variables, compuesta por paneles en cristal laminado integrando celdas fotovoltaicas, elevando el edificio a la función de productor de energía, cuyo producto excedente abastecería las comunidades locales afectadas a esta operación, en el marco del modelo descentralizado de producción y consumo de energía.

Nuno Mateus Guerreiro es formado en arquitectura por la Universidad Técnica de Lisboa. Desarrolló colaboraciones en diversos ateliers, destacándose la participación en el proyecto para la "Nueva Feria Internacional de Lisboa/ Expo98". Actualmente, está preparando el doctorado en Barcelona.

SILO PAISAGEM

Global João Gomes da Silva y Catarina Raposo

Esta propuesta de instalación de un silo automóvil en el tejido urbano de Lisboa presupone tres cuestiones. El silo es instalado en un barrio residencial, central, "histórico", y contribuye para resolver un problema local. El silo se instala en un espacio residual, con ocupaciones precarias, pero genera un espacio de paisaje público y urbano. La plusvalía ecológica surge al dismantelar ocupaciones precarias, al permeabilizar el suelo y al permitir la regulación hidrológica y la instalación de vegetación: el revestimiento natural constituye la "piel", la estructura en cemento constituye el "esqueleto del paisaje".

João Gomes da Silva es licenciado en arquitectura-paisajista por la Universidad de Évora. Fue también profesor invitado en Versalles, Berlín, Girona y Brasília. Entre sus principales trabajos se destacan el Parque y Espacios Públicos en el Barrio de la Malagueira, en Évora, los Jardines García de Orta, el Jardín en el MAC Serralves, en Oporto, y el Parque Tarello en Brescia.

LINGOPARK

Luís Pereira Miguel

Es posible imaginar silos automóviles como equipamientos urbanos viviendo entre nosotros y no escondidos, que puedan integrar y mezclar otros aspectos de la vida cotidiana. Se ha creado un mecanismo que permite gran variedad de formas, ocupaciones e integraciones, manteniendo una única esencia. Se ha creado un objeto arquitectónico que no es específico ni genérico, sino que está en el medio de estos dos opuestos. La analogía al lenguaje Lingo es una forma de pensar arquitectura, tanto en su funcionamiento como en su planeamiento: cualquier input exterior puede causar una reacción, diferenciando los diversos silos.

Luís Pereira Miguel es licenciado en arquitectura por la Universidad Lusíada de Lisboa. En el 2001 concluyó el master en la prestigiosa Architectural Association School, en Londres. Desde 1997, desarrolla actividad independiente y participa en diversos concursos internacionales.

PARQ®

S'A Arquitectos Carlos Sant'Ana con Lúcia Paz, Isabella Rusconi y Rafael Fortes

Existe una realidad negativa. La ocupación de superficie útil por aparcamiento impide otros usos, perjudica el funcionamiento de la ciudad y es insostenible desde el punto de vista económico y ecológico. Proponemos una realidad positiva. La verticalización del aparcamiento permite liberar área para otros usos y, especialmente, para espacio público en falta en la ciudad. El movimiento de las personas, los pájaros, y una pared vertical de flores trepadoras garantiza una paleta de usos, sonidos, colores y aromas variados. El Parq® funciona como icono de una nueva actitud urbana.

S'A Arquitectos es el atelier formado por Carlos Santana en Barcelona, en el año 2000. Después de haber concluido la licenciatura en la FAUTL en 1998, Carlos Santana hizo el master 'La gran Escala' en la ETSAB-UPC, en Barcelona, donde vive. Colaboró con la ACTAR y participó individualmente en el Archilab de 2001.



PHOTO-BOXES /FOTOGRAFIA

Se pidió a cinco fotógrafos portugueses ensayos fotográficos sobre el tema de la experimentación design2003. Los trabajos son presentados en cajas de luz – archivadores verticales, accesibles al visitante a partir del exterior de VOYAGER. Las diferentes respuestas proporcionan lecturas inesperadas e irónicas sobre la idea de consumo, asociada al glamour o a la abstracción de la imagen fotográfica contemporánea.

S/ TÍTULO

Daniel Malhão

Dos imágenes de reflejos sobre cristales de una persiana semi-cerrada en contraluz.

Daniel Malhão concluyó en 2000 el plan de estudios en fotografía en el ar.co, en Lisboa. Participó en el programa de intercambio con la School of the Art Institute of Chicago, en el departamento de Film Making, con una beca de la FLAD. Viene participando en diversas exposiciones, destacándose el proyecto Mnemosyne – Encuentros de Fotografía de Coimbra, 2000 y Art Attack en Caldas da Rainha en 2002.

RETRATO DE FAMILIA

Luís de Barros

“Retrato de Familia” presenta a madre y hija, íconos mediáticos asociados a una imagen de glamour que pasa por la intervención sobre el propio cuerpo y por el apelo a una juventud eterna. Las fases de la vida se vuelven permutables y las generaciones indistintas. La desmaterialización y la consecuente manipulación del rostro posibilita el consumo del aspecto como un objeto exterior desechable – como una pieza de vestir – sujeto a la mudanza propia de la moda. Agradecimientos: Lili Canêças, Rita Canêças, Michele Santos (Styling), Sistemas Rafael, Alda Salavisa (maquillaje), Mário Leal (cabellos), Paulo Segadães, Alfonso Moreno (Asistencia Fotográfica), João Tiago Proença.

Luís de Barros siguió una formación de introducción a las Artes Plásticas Diseño y Arquitectura en la Escuela António Arroio en Lisboa y obtuvo el BTEC Higher National Diploma en Design (fotografía) en el Dewsbury College en Inglaterra.

ABRIGO

Cátia Serrão

El cabello de Newton creció de tal forma, que no podemos entender si se encuentra de frente o de espaldas. Hoy él es contorsionista. El espacio encogió y su manzana parece no saber exactamente donde caer, y por eso flota en el aire. No existen números sólo la acumulación. El axolotl es creado por casi todas las personas. Hace mucho que Moëbius nos había preparado para que camináramos por una sola cara.

Cátia Serrão nació en 1975 en Lisboa. Entre 1996 y 2001 estudió el curso de Fotografía del Ar.Co (estudios básicos, fase avanzada y proyecto individual). Desde 1998 que sus trabajos se centran casi exclusivamente en un solo proyecto, el proyecto Dromomania.

HIBERNATE

Heitor Alvelos

Una serie de retratos pretenden equilibrar la figuración literal y la transfiguración digital, hiper-real. Al hiper-conformismo de Baudrillard como modus operandi contemporáneo, se contrapone aquí la anexación del estado de hibernación como modus vivendi posible de conceptos ancestrales, irreducibles, intraducibles en mensajes SMS pero tan importantes como el aire que respiramos. En otras palabras: experiencia, sutileza y complejidad necesitan ser sujetas a procesos criogénicos por alguno tiempo.

Heitor Alvelos desarrolla un trabajo que gravita entre el diseño, las artes de performance y el multimedia. Desde 1998, trabaja con la editorial audiovisual Touch en la elaboración de diseño y escenografía de conciertos. Integra el proyecto multimedia FEAR.

MUJER CON METEORITO EN EL OMBLIGO

EL PLANETA AZUL CON IMPLANTACIÓN DE CHAMPIÑONES MÁGICOS

Maria Bleck Soares

Estos son los dos últimos trabajos de una serie que tiene inicio en Londres, en 1993, con una tira de diapositivas que se quema. Cuando intenté dibujar con un alfiler aquello que no había podido fotografiar, las rayas salieron azules, muy bonitas. Desde entonces, me gusta más crear imágenes nuevas que de fotografiar cosas que ya existen. También tenía más aptitud para esto que para fotografiar. Con el tiempo aumentó el tamaño de las imágenes que iba usando para pegar y el tamaño de la mesa de luz en la que trabajo. Aumentó también la cantidad de imágenes que se esparcen en cada trabajo.

Maria Bleck Soares nació en 1976, es fotógrafa y reside en Oporto.



APART FROM, AWAY FROM. ABSTRAKT [BILD IN MOTION] /INSTALACIÓN VÍDEO

La invitación para la producción de una pieza visual y sonora sobre Lisboa, resultó en una instalación vídeo especialmente concebida para el espacio cerrado de VOYAGER. De la colaboración entre director y músico emerge un carácter impresionista y sensorial que sugiere una ventana para una ciudad diferente.

APART FROM. AWAY FROM.

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

Sandro Aguilar estudió en la Escuela Superior de Teatro y Cine (E.S.T.C) en el área de montaje. Dirigió cuatro cortos metrajes, continua desarrollando trabajos en el área de producción y de montaje con la productora O Som e a Fúria.

Rui Gato estudió Arquitectura hasta el 4º curso en Lisboa, optando por la Música y el Sound Design en 1998. Rui Gato viene desarrollando un trabajo multidisciplinar de laboratorio sónico, que tiene como principal base conceptual la modulación de la materia sonora, y la explotación de sus límites.

ABSTRAKT (BILD IN MOTION)

Rui Toscano

Abstrakt (Bild in Motion) es un vídeo en micro-escala hecho a partir del filmaje de una de las pinturas abstractas de Gerhard Richter. El vídeo se exhibe en dos monitores LCD embutidos en la pared, uno en el exterior (funcionamiento nocturno), otro en el interior (funcionamiento diurno). La dimensión de los LCDs es la misma del monitor LCD de la cámara de vídeo utilizada en la captación. El filmaje, hecho junto a la superficie de la tela, hace que la pintura de Richter surja en su escala real.

Rui Toscano nació en Lisboa, en 1970. Inició su formación artística al comienzo de los años 90, en el curso de pintura de la escuela AR.CO, a lo que se siguió el curso de pintura y, finalmente, el curso de escultura en la Facultad de Bellas-Artes de la Universidad de Lisboa. En 2001 venció, ex-aequo con João Onofre, el "Premio Artes Plásticas de la Unión Latina".



RAFFINÉ /ESCULTURA BLINDNESS INSIDE /ESCULTURA

RAFFINÉ

Joana Vasconcelos

"Raffiné" es un objeto parásito acoplado al exterior del vehículo del proyecto Voyager. Su forma es definida por una piel de paja tricotada manualmente en colores y tonos diferentes. El carácter informe y multicolor del volumen confiere al objeto una frivolidad al mismo tiempo crítica y paródica de las pequeñas seducciones consumistas del mundo contemporáneo.

Joana Vasconcelos es artista plástica en el área de la escultura. Se ha formado en AR.CO donde estudió el curso básico de Joyería y Diseño y el Curso avanzado de Artes Plásticas. Participó en el Project Room de Serralves en 1996, recibió el Premio EDP de 2001 y el Premio Tabaqueira de 2003.

BLINDNESS [interior] INSIDE [exterior]

Baltazar Torres

Dos piezas complementarias y con una relación conceptual entre sí. BLINDNESS muestra la enajenación de la sociedad contemporánea con relación a sí misma y con relación al medio natural. Un hombre delante de una televisión indicia una perturbadora imagen de dependencia frente a esta ventana hipnótica. El espacio habitado es contaminado y devorado por la basura que impone su monumentalidad perversa. INSIDE, visto del exterior a través de una pequeña abertura, continúa BLINDNESS. Aquí, dentro de su casa, una mujer, arrastra una bolsa de basura amarrada a su pierna como si se tratara de su alter-ego.

Baltazar Torres enseña Dibujo en la FBAUP y en la Escuela de las Artes de la Universidad Católica Portuguesa de Oporto. Fue becario de la Fundación Calouste Gulbenkian de Lisboa para investigación en artes plásticas en el año de 1992/93. Tiene una amplia lista de exposiciones individuales y colectivas y está representado en diversas colecciones.



V.O.E. TRAMA CANCIÓN SIN TÍTULO /MUSICA /SOUND DESIGN

Las diferentes intervenciones sonoras encargadas para VOYAGER 03 fueron orquestadas en un diseño de sonido global que envuelve todo el vehículo. Con experiencias localizadas, audiciones asociadas a instalaciones específicas o de forma difusa, la creación sonora asume un carácter orgánico y semi-aleatorio que influye de forma determinante la identidad de Voyager 03.

V.O.E. VOYAGER OUTER ENVIRONMENT

Rafael Toral

La instalación sonora exterior de Voyager constituye un halo acústico alrededor del vehículo. El contenido incluye registros transformados de sonidos captados junto al río Tajo y fragmentos de todas las otras participaciones que incluyen creación sonora. Todos los elementos son mezclados de forma orgánica y semi-aleatoria. Una segunda mezcla más dispersa es vehiculizada por altavoces colocados a baja altura en la estructura de Voyager.

Rafael Toral es compositor y guitarrista. Está también activo en las áreas de vídeo y arte espacial. Considerado por el Chicago Reader "Uno de los más dotados e innovadores guitarristas de la década", viene desarrollando en los últimos 15 años un universo sonoro incomparable, integrando referencias como la música ambiental, rock, improvisación y sound design en prácticas experimentales avanzadas.

CANCIÓN SIN TÍTULO (INSTRUMENTAL)

Sam the Kid

Sam the Kid es un nombre emergente de la nueva música portuguesa y uno de los más reputados productores y MC's de la nuevísima generación de hip hop nacional. A sus 23 años, y después de un álbum "rimado" – Entre(tanto) –, Sam the Kid obtuvo reconocimiento mediático en 2003 con Beats – Vol. 1, un disco donde revela sus seductoras capacidades de sampling.

Una pieza especialmente encargada a Sam the Kid se oye en un microespacio que sugiere la naturaleza colectiva de alguna de la música urbana de hoy en día.

TRAMA

Ricardo Jacinto

La composición sonora está basada en grabaciones de tres partidas de snooker. El espacio de tiempo entre cada tacada es regular (cuatro segundos) a lo largo de las tres partidas. El resultado es una larga secuencia de 225 diferentes tacadas, con una duración total de 15 minutos, donde el ritmo de los ataques es absolutamente regular, variando, naturalmente, la intensidad de la tacada y los consecuentes rebotes de las bolas en la mesa de juego. El movimiento de las bolas está distribuido por seis canales en el techo, de forma a simular sus movimientos en la mesa de juego.

Ricardo Jacinto nació en 1975 en Lisboa y está licenciado en arquitectura por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Técnica de Lisboa. Tiene el curso de escultura y el curso avanzado de artes plásticas del AR.CO. Hizo estudios de música y estudió un semestre en la School of Visual Arts de Nueva York.



THIS IS MUSIC AS IT WAS EXPECTED /INSTALACIÓN

***This is music, as it was expected** fue compuesto por Tozé Ferreira en 1987 y todavía hoy es reconocida como una de las más relevantes piezas de música electrónica producidas en Portugal. Para **Voyager 03** Tó-Zé Ferreira fue desafiado a remezclar ese tema y a trabajar con el escultor/designer Nuno Gonçalves Ferreira, con la designer textil Sara Pinto Soares y con el designer multimedia Helder Luís. El resultado es un espacio / cabina individual que potencia el “consumo” de esa pieza en una experiencia física y multisensorial.*

Tozé Ferreira (Música) Sara Soares Y Nuno Gonçalves Ferreira (Instalación) , Helder Luís (Multimedia Design)

Tozé Ferreira estudió Ingeniería Química en el IST y en 1986 ingresó en el curso de Sonidología del Conservatorio Real de Haya, Holanda, donde estudió composición, síntesis digital, programación de sistemas interactivos musicales, psico-acústica y procesamiento de señal.

HouseLab es un colectivo acogido por la Experimenta. HouseLab se dedica a la exploración de las posibilidades artísticas de la tecnología aplicada a eventos en directo, instalaciones mixmedia, espacios de performance, experiencias audiovisuales, música electrónica, sound design, interactividad, sound-art, media-art, entre otras. HouseLab actúa en diferentes combinaciones de sus miembros [João Paulo Feliciano, Helder Luís, Rui Gato, Rafael Toral y Rui Toscano].

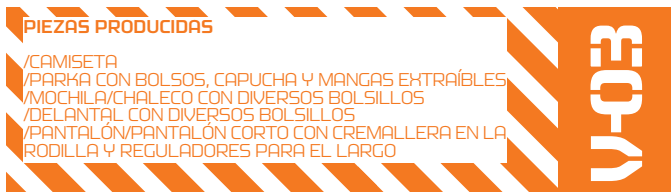


OUTFITS V03 /WEARABLE DESIGN

La propuesta de equipamiento para Voyager 03 implica la utilización del diseño no como consumismo, no como moda, no como efímero, sino como la necesidad de la durabilidad del camuflaje. Vestuario unisexo en colores primarios crea interacción con espacios interiores y exteriores. La intervención de cada persona sobre su pieza permite descartar alguna parte de esta. Confort y desmultiplicación de bolsillos/bolsos son centrales en el desarrollo del concepto.

PIEZAS PRODUCIDAS

/CAMISETA
/PARKA CON BOLSOS, CAPUCHA Y MANGAS EXTRAÍBLES
/MOCHILA/CHALECO CON DIVERSOS BOLSILLOS
/DELANTAL CON DIVERSOS BOLSILLOS
/PANTALÓN/PANTALÓN CORTO CON CREMALLERA EN LA RODILLA Y REGULADORES PARA EL LARGO



Alexandra Moura nació en Lisboa en 1973. Es designer de moda formada por el I.A.D.E. Desde su pasaje por el Atelier de Ana Salazar y António Tenente entró en la Moda Lisboa y fue seleccionada por el Centro Portugués de Artes y Ideas para representar a Portugal en los Países Lusófonos. Fue igualmente invitada para la Passerelle Circuit de Barcelona en 2002.



V-03.POSTCARDS /POSTALES

*Qué ve un diseñador gráfico cuando mira para el tema de la Bienal, más allá del consumo? Cómo se sintetiza lo que ve en una única imagen y cómo se transforma esa imagen en una postal que se puede llevar a casa, que circula, que se envía lejos, que carga otro mensaje en las espaldas, que representa él mismo un objeto de consumo? Un grupo de jóvenes diseñadores gráficos invitados por **ExperimentaDesign** respondió a estas cuestiones, produciendo un portfolio ingenioso e imaginativo que la **Voyager 03** ofrece a sus visitantes.*

NUNO LUZ

Diseñador freelance desde 94, desarrolló proyectos en NovoDesign, PlanetDesign, SerDesign, MaisDesign y colabora actualmente con ExperimentaDesign. Estudió la carrera de Artes Gráficas en la Escuela Superior de Tecnología de Tomar y Diseño de Comunicación en la Facultad de Bellas Artes de Lisboa. Desde 2000 es el responsable de la imagen gráfica del LugarComum, Centro de Experimentación Artística. Divide su actividad entre el diseño, la tipografía y las artes plásticas, habiendo ya expuesto en las galerías Monumental, Quadrum, ZdB, entre otras.

BENEDITA FEIJÓ

Artista multidisciplinaria, Benedita Feijó firmó trabajos en las áreas del diseño gráfico, fotografía, ilustración y diseño de roupa, habiendo ya participado en diversas exposiciones. Dividiéndose entre Londres y Oporto, donde nació. En esta ciudad, estudió la carrera de dibujo y pintura, a la que añadió una formación complementaria en Gran Bretaña.

JOÃO VASCONCELOS

João Vasconcelos es licenciado en Diseño Gráfico por el Chelsea College of Art en Londres. Desde 1991, trabaja en Diseño Gráfico de catálogos, capas de disco, exposiciones y libros. Es editor y diseñador del Franzine Fresh y dirige el departamento de desarrollo de producto de Bi-silque.

CESÁRIA MARTINS

Estudiante de último año de Diseño de Comunicación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Oporto, ciudad donde vive y nació, Cesária Martins trabaja desde 2000 en el diseño y edición de la revista cultural Op, para la que hace regularmente ilustraciones. Trabajó en prácticas en la oficina de diseño João Machado y en el Centro de Investigación de Benetton, Fábrica, y fue, en 2002, seleccionada en el área del diseño gráfico para la Muestra Nacional del Concurso Jóvenes Creadores. Diseñó la imagen del estudio de arquitectura Bárbara Rangel y creó las carátulas de varios discos para la editora Loop Recordings y para su subsidiaria, Loop Off.

TIAGO MACHADO

Desde 1996 que Tiago Machado trabaja como diseñador gráfico, diseñador de ambientes, productor, creativo e ilustrador en diferentes proyectos, desde los estudios de diseño gráfico Secretonix, Silva!, Novo Design, ExperimentaDesign y Alcântara Design, pasando por la publicidad (Ogilvyone) y por el Estudio Criadiza Design. Participó en la revista 'Veludo' y en la bienal de ExperimentaDesign 2001. Fue seleccionado para el Encuentro de Jóvenes Creadores Europeos 2001 y participó en la Muestra de Jóvenes Creadores de 2000. Fue uno de los participantes en la Muestra de Vídeos Portugueses de la Videoteca de Lisboa en 1999. Vive actualmente en Lisboa, donde siguió el curso profesional de Diseño Gráfico de la Escuela Profesional de Imagen y es hoy freelance en ilustración y diseño gráfico para las más variadas áreas de mercado.



DESIGNWISE /PRODUCT DESIGN

Designwise es una marca que edita objetos y productos originales creados por designers portugueses. La colección de designwise no es especializada, ni dedicada a categorías específicas de objetos. Lo que une estos objetos aparentemente tan diversos es el hecho de contar una historia, muchas veces con un humor inesperado.

INVISIBLE LANDSCAPE

Cuadro medidor de humedad
Fernando Brízio

Una revisita de autor a una tipología muy tradicional. Al remitir irónicamente para la pintura, en concreto para el género paisaje, este cuadro cambia de color con la variación de los niveles de humedad en el aire, permitiendo un registro visual de un fenómeno no perceptible a la mirada humana.

Fernando Brízio tiene la licenciatura en Diseño de Equipamiento – Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa. Profesor de Diseño Industrial en la Escuela Superior de Arte y Diseño de Caldas da Rainha. Desde 1997, trabaja en el área de producto y espacios para organizaciones como Authentics, Details, Proto Design, Atlantis, M Glass, Droog Design - DMD, Experimenta, Centro Coreográfico de Montemor-o-novo / Rui Horta, DIM-Die Imaginäre Manufaktur. Participó en exposiciones en Lisboa, Madrid, Barcelona, París, Londres, Milán, Turín, Frankfurt, Helsinki, Berlín y Tokio, San Francisco.

JUICY BOOBS

Exprimidor duplo para cítricos
Dasein

Juicy Boobs es un objeto de deseo. Cualquier persona debería tener uno. En una sola pieza posee dos exprimidores y la bandeja donde se acumula el zumo. A sus contornos sensuales añade una evidente eficacia en el arte de extraer zumo. Basta inclinar y el zumo escurre suavemente hacia al vaso.

Dasein son Hugo Silva, Samuel Abecassis, Tiago da Fonseca y Vasco Ferraz. Surgieron en 2001, con el objetivo de abordar la problemática del diseño con una actitud relajada y pertinente. Todos sus elementos frecuentan actualmente el curso de Diseño de Equipamiento de la Facultad de Bellas Artes de Lisboa.

OVO

Contenedor doble en loza
Catarina Nunes

Inspirada en la ceremonia del té, esta taza ergonómica puede ser utilizada con las dos manos. La pared doble funciona como aislante de temperatura, adecuándose a alimentos sólidos o líquidos, fríos o calientes. Los dos componentes del huevo también pueden ser usados por separado.

Catarina Nunes es licenciada en Diseño/Tecnologías para Cerámica por la ESTGAD, Caldas da Rainha. Hizo el curso "Ceramic and Glass Design" en la University of Central England, Birmingham, Reino Unido, en el marco del programa Socrates-Erasmus.

JUST BEG

Bolsa en bolígrafos de fieltro recicladas
Naulila Luís

Parte del concepto de recuperación/reutilización de bolígrafos de fieltro, asociando el degradée de sus colores a la singularidad de este material. Se obtiene un objeto distinto, a través de la revitalización de una forma vulgar aliada a la nueva utilización de un material que el cotidiano desvaloriza.

Naulila Luís es licenciada en diseño industrial por la ESTGAD, Caldas da Rainha. Expandió sus conocimientos en cristalería en varias empresas de Marinha Grande. En 2002 expuso sus trabajos en la bienal de Saint-Étienne – França, e en 2003 en el salón internacional del mueble de Milán.



DESIGN INDUSTRIAL /VISTA ALEGRE /ATLANTIS

En 2001 Atlantis Crystal y Vista Alegre se unieron creando un nuevo grupo Vista Alegre/ Atlantis que hoy es uno de los mayores y más prestigiosos productores de cerámica y vidrio del mundo.

En la continuación de la unión estratégica entre Vista Alegre – Atlantis y experimenta en VOYAGER 01, serán incluidos en Voyager 03 los nuevos proyectos de diseño industrial desarrollados por esta empresa.

La unión y consolidación de estas dos empresas a nivel internacional trae al proyecto un espectro más amplio de creatividad y nuevos retos, posibilitando una innovadora combinación de dos materiales tan nobles como el cristal de plomo y la porcelana.

El proyecto desarrollado para la Voyager03 es la continuación de un trabajo consistente de este grupo, que tiene como objetivo la introducción de diseñadores contemporáneos, portugueses y extranjeros, en el universo tradicional de Vista Alegre/Atlantis.

BOTELLA + VASO DE AGUA + VASO DE VINO
Alfredo Häberli

BOTELLA + VASO DE AGUA
Sebastian Bergne

JARRÓN + CENTRO DE MESA
Nick Holland

CAJA + JARRÓN
Miguel Vieira Baptista



VOYAGER 03

/CREW

Alexandra Moura // diseño de moda [Outfits Voyager]
Alfredo Haberli // diseño industrial [Vista Alegre - Atlantis]
António (Tozé) Ferreira // música [this is music...]
Baltazar Torres // arte / escultura / objeto / instalación
Benedita Feijó // diseño gráfico [Postales]
Carlos Sant'Ana // arquitectura [Silo Concept]
Catarina Nunes // diseño industrial [Designwise]
Catarina Raposo // arquitectura [Silo Concept]
Cátia Serrão // fotografía / arte
Célia Gomes // arquitectura [Silo Concept]
Cesária Martins // diseño gráfico [Postales]
Cristina Veríssimo // arquitectura [Silo Concept]
Daniel Malhão // fotografía / arte [Photo Boxes]
Diogo Burnay // arquitectura [Silo Concept]
Dub Video Connection // video/arte
Fernando Brízio // diseño industrial [Designwise]
Gonçalo Prudêncio // arquitectura [Silo Concept]
Gonçalo Sant'Ana // arquitectura [Silo Concept]
Heitor Alvelos // fotografía [Photo Boxes]
HouseLab // diseño multimedia [this is music...]
Hugo Leão // diseño industrial [Designwise]
Isabella Rusconi // arquitectura [Silo Concept]
Joana Vasconcelos // arte / escultura / instalación
João Costa Ribeiro // arquitectura [Silo Concept]
João Ferrão // arquitectura [Silo Concept]
João Gomes da Silva // arquitectura [Silo Concept]
João Miranda // arquitectura [Silo Concept]
João Vasconcelos // diseño gráfico [Postales]
Lúcia Paz // arquitectura // [Silo Concept]

Luís de Barros // fotografía [Photo Boxes]
Luís Pereira Miguel // arquitectura [Silo Concept]
Maria Bleck Soares // fotografía [Photo Boxes]
Miguel Vieira Baptista // diseño industrial [Vista Alegre - Atlantis]
Naulila Luís // diseño industrial [Designwise]
Nick Holland // diseño industrial [Vista Alegre - Atlantis]
Nuno Gonçalves Ferreira // arte, diseño [this is music...]
Nuno Jacinto // arquitectura [Silo Concept]
Nuno Luz // diseño gráfico [Postales]
Nuno Mateus Guerreiro // arquitectura [Silo Concept]
Patrícia Chorão Ramalho // arquitectura [SilosConcept]
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 Sousa // arquitectura [Silo Concept]
Rui Gato // música / video soundtrack
Rui Toscano // video arte
Sam the Kid // música [hip-hop shelter]
Samuel Abecassis // diseño industrial [Designwise]
Sandro Aguilar // video
Sara Pinto Soares // diseño materiales [this is music...]
Sebastian Bergne // diseño industrial [Vista Alegre - Atlantis]
Tiago da Fonseca // diseño industrial [Designwise]
Tiago Machado // diseño gráfico [Postales]
Tiago Mota Saraiva // arquitectura [Silo Concept]
Vasco Ferraz // diseño industrial [Designwise]



INFORMACIÓN:

Vía Vía
Mayra Berciano: 93 207 53 69

Portugal: Namalimba Coelho
namalimba@experimentadesign.pt
Mobil: +351 96 496 89 86
Tel: +351 21 855 09 56

ACTUALIDAD:

www.experimentadesign.pt

Organización
Experimenta
Rua Cidade do Lobito, Atelier municipal 3
Quinta do Contador-Mor
1800-088 Lisboa
Portugal
T.: +351 21 855 09 50
F.: +351 21 855 09 51
info@experimentadesign.pt

PROYECTO CO-FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA



FEDER



Programa
Operacional da Cultura

PATROCINADORES OFICIALES



galp energia



GRUPO VISTA ALEGRE | ATLANTIS



APOYOS

Ayuntamiento de Madrid
Embaixada de Portugal
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia

Mairie de Paris
Palais de Tokyo
Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris

Ayuntamiento de Barcelona
Fad - Foment de les Arts Decoratives
Any Del Disseny 2003
BABA

CONCEPTO, DIRECCIÓN ARTÍSTICA E COMISARIADO

Guta Moura Guedes (experimenta)
Pedro Gadanho (experimenta)
João Paulo Feliciano (experimenta)

DISEÑO

Miguel Vieira Baptista

ASISTENTE DISEÑO

Henrique Ralheta

ASISTENTE DE PROYECTO Y ACOMPAÑAMIENTO DE LA CONSTRUCCIÓN

Carla Cardoso (experimenta)

CONSULTOR TÉCNICO

José Rui Marcelino

CONSULTOR INSTALACIÓN AUDIO

João Moura

DISEÑO DE COMUNICACIÓN

RMAC (Ricardo Mealha y Ana Cunha)

PRODUCCIÓN

Patrícia Rolo Duarte (experimenta)

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Rute Arnóbio
Sara Nobre
José Madeira
Tiago da Fonseca

CONSTRUCCIÓN [TRAILER/CONTENIDOR]

JOPAL

CONSTRUCCIÓN [INTERIORES]

CENYCET

PARCERIA ESTRATÉGICA

Câmara Municipal De Lisboa

APOYO

AUDIOLOG



/EQUIPO EXD 03

PATROCINADORES OFICIALES BIENAL DE LISBOA:

**SUPER
BOCK**



RENAULT

JCDecaux

DIRECCIÓN Y PROGRAMACIÓN

Guta Moura Guedes

DIRECCIÓN-ADJUNTA Y PROGRAMACIÓN

João Paulo Feliciano
Pedro Gadanho

COORDINACIÓN GENERAL

Mário Carneiro

DIRECCIÓN EJECUTIVA

Isabel Barrote Dourado

GESTIÓN FINANCIERA Y POC

António Almeida

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Carla Cardoso
Bruno Sequeira
Patrícia Rolo Duarte
Luísa Ramos
Isabel Antunes
Sara Nobre
José Madeira
Rute Arnóbio
Tiago da Fonseca

EQUIPO DE COMUNICACIÓN

Margarida Portugal
Namalimba Coelho
Sara Battesti
Isabel Côte-Real
Isabel Soares
Samuel Abecassis
Miguel Judas
Joana Andrade

DISEÑO

Nuno Luz (diseño)
Marco Reixa (web)

SERVICIO EDUCATIVO

Rita Morgado

ASISTENTE FINANCIERA

Teresa Braga

ASISTENTE DE DIRECCIÓN Y LOGÍSTICA

Patrícia Domingues

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

Susana Luiz

ASESOR JURÍDICO

Pedro Franco

EN PRÁCTICAS

Clara Barbacini
Inês Cordeiro
Gonzalo Lopes

V-03

/IMGS

