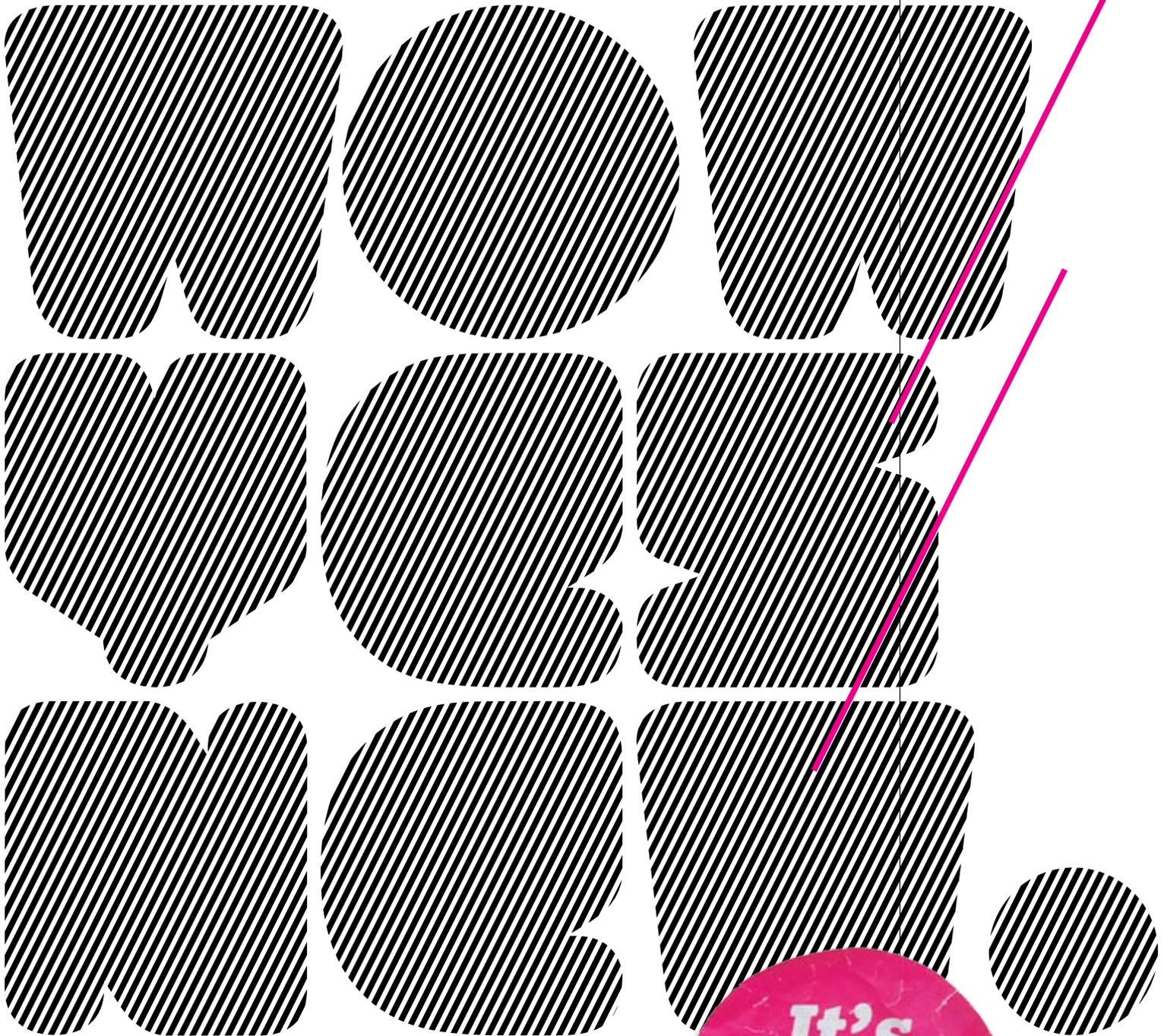


EXD'09



EXD'09 LISBOA

ExperimentaDesign

09 Setembro — 08 Novembro 2009

**It's
About
Time.**

índice

03 *exd* —
03 *it's about time* —
04 *mapa* —
05 *espaços venues* —
07 *semana inaugural* —

-- *exposições* —
09 *quick, quick, slow*
10 *pace of design*
11 *timeless*
14 *lapse in time*

16 *conferências de lisboa* —

22 *open talks* —

-- *projectos especiais* —
27 *jardim de santos*
31 *action for age*
32 *efeito d*
33 *as passagens do tempo*
34 *share*
34 *phaidon design classics*
35 *state of the arts*
35 *luanda rise: megalopolis mergente*
36 *contar o tempo*
37 *luanda: anatomia da velocidade*

39 *lounging space* —

41 *tangenciais* —

47 *serviço educativo* —

exd

A ExperimentaDesign (EXD) é uma bienal internacional dedicada ao design, arquitectura e criatividade. Posicionando-se como uma plataforma dinâmica e arrojada, a EXD promove a cultura contemporânea através da discussão e da reflexão. Age como pólo difusor de talentos emergentes e experimentação disciplinar em todo o espectro criativo, apresentando projectos e conceitos originais em diferentes formatos, desde exposições a intervenções urbanas, workshops e conferências. Privilegiando ideias e indivíduos, o programa da Bienal tem por objectivo transmitir conteúdo e incentivo tanto a uma audiência especializada como ao público em geral, disseminando informação e estimulando o debate crítico. A EXD programa possibilidades, aponta caminhos, gera intersecções e interrogações, num desafio aberto e inclusivo a participantes e público. Realizando-se em Lisboa (desde 1999) e pela primeira vez fora de Portugal em 2008 (Amsterdão), a Bienal envolve uma rede mundial de agentes dos mais diversos sectores, promovendo a inovação e criatividade como vectores de desenvolvimento sustentável a todos os níveis. Na edição que assinala o seu 10º aniversário, a EXD introduziu o Warm-Up, um evento inédito que lançou o tema com um ano de antecipação, com uma grande exposição e conferência do arquitecto Peter Zumthor. Sob a égide de “It’s About Time”, a EXD propõe uma análise do tempo enquanto matéria, recurso e desafio: tempo para agir, tempo para colaborar, tempo para reflectir.

it’s about time

Como é que pensamos o tempo hoje em dia? Como uma experiência subjectiva ou um conceito socialmente definido? Um bem de luxo ou uma moeda de troca básica? De certa forma, tudo nas nossas vidas se prende com o tempo, trata-se de um recurso essencial para qualquer pessoa ou actividade. Valorizamos o tempo, poupamo-lo, gerimo-lo, combatemo-lo. Para uns o tempo parece nunca chegar, para outros o tempo sobra.

Com a constante aceleração da vida contemporânea e a globalização, a comunicação acontece em tempo real, as decisões são instantâneas e a resolução de problemas resume-se a improvisos de última hora, em vez de soluções sustentáveis. Num mundo à beira do colapso ambiental e financeiro, existe uma necessidade premente de agir.

Mas será que pensamos antes de agir? Está na hora de concentrar esforços numa reflexão madura e numa estratégia de mudança consistente. It’s About Time.

A EXD propõe traduzir o duplo sentido do tema de 2009 num programa que reflecte sobre o papel do tempo no design. Assim, lança-se um olhar sobre os múltiplos impactos do tempo nas disciplinas criativas e o modo como estas podem, por seu turno, contribuir para a formulação de novas noções de tempo e urgência. Como podem os criadores contemporâneos reconciliar a velocidade do nosso quotidiano com a necessidade de reflexão? É possível desenvolver um conceito de “design baseado no tempo”? Como lidar com as dimensões subjectivas e emocionais do tempo?

Os processos sociais têm vindo a conquistar uma posição preponderante no desenvolvimento de produtos e soluções, em áreas tão distintas quanto pesquisa e investigação, *open source* e produção em regime comunitário. As ideias chave desta problemática estão intimamente ligadas às questões de tempo e urgência: improvisação, *networking*, partilha e desenvolvimento paralelo. Está na hora. É tempo.



semana inaugural

Quarta —

09.09.09

11:00 - 13:00 —

Open Talks 1

O design das ficções contemporâneas

Talk Host — Nuno Artur Silva (PT)

Guests — Filipe Homem Fonseca (PT);

João Lopes (PT); Pedro Gadanho (PT)

Agents Provocateurs — Manuel Graça

Dias (PT); Anabela Mota Ribeiro (PT)

15:00 - 17:00 —

Conferências de Lisboa 1

Alejandro Aravena (CL)

Julien de Smedt (BE)

19:30 —

Jardim de Santos

Exposição

23:00 —

Lounging Space

Inauguração

Quinta —

10.09.09

11:00 - 13:00 —

Open Talks 2

Mundo 2.0

World 2.0

Talk Host — Ravi Naidoo (ZA)

Guests — Gaby de Abreu (ZA); Nathan

Reddy (ZA); Nkhensani Nkosi (ZA)

Agents Provocateurs — Aditya Dev

Sood (IN); Mateo Kries (DE)

15:00 - 17:00 —

Conferências de Lisboa 2

Peter Saville (GB)

Michael Horsham of tomato (GB)

18:00 - 19:00 —

State of the Arts

Debate

22:00 —

Quick, Quick, Slow —

Texto, imagem e tempo

Exposição

23:00 —

LuxFragil EXD'09

Festa

Com —

Dirty Sound System (FR); Pilooski (FR)

Sexta —

11.09.09

11:00 - 13:00 —

Open Talks 3

Novas formas do design

Talk Host — Paola Antonelli (IT/US)

Guests — Kevin Slavin (US);

Neri Oxman (US); Oron Catts (AU)

Agents Provocateurs — Luca Ballarini

(IT); Robert Stadler (FR); Uwe Fisher (DE)

15:00 - 17:00 —

Conferências de Lisboa 3

IDEO – Dario Buzzini (IT) + Leif Huff

(DE); Michael Young (GB/HK)

22:00 —

Timeless —

Menos é melhor

Exposição

Sábado —

12.09.09

11:00 - 13:00 —

Open Talks 4

De volta ao futuro do design

Talk Host — Alice Rawsthorn (GB)

Guests — Ben Fry (US); Lindy Roy

(ZA); Joseph Grima (US)

Agents Provocateurs — Clemens

Weisshaar (DE); Nacho Carbonell

(ES/NL); Jerszy Seymour (DE/GB)

15:00 - 17:00 —

Conferências de Lisboa 4

Konstantin Grcic (DE)

Giulio Cappellini (IT)

18:00 - 19:00 —

Action for Age —

Design por um futuro melhor

Conferência

19:00 —

Efeito D —

Design para a Diferença(s)

Exposição

22:30 —

Lapse in Time —

Design, elasticidade e responsabilidade

Exposição

23:30 —

Pace of Design —

O ritmo e o tempo do design

Exposição

00:00 —

EXD'09

Festa da Semana Inaugural

Domingo —

13.09.09

11:00 - 13:00 —

Open Talks 5

Stop & Think

Talk Host — Delfim Sardo (PT)

Guests — Max Bruinsma (Items, NL);

Anniina Koivu (Abitare, IT);

Walter Bettens (DAMn, BE)

Agents Provocateurs — Frederico Duarte

(PT); Jacopo Crivelli Visconti (BR)

15:00 - 16:00 —

Luanda:

Anatomia da velocidade

Fernando Alvim (AO); José Octávio

Serra Van Dunem (AO)

Debate



Fundação Calouste Gulbenkian
© José Manuel Costa Alves



Mercado de Santa Clara



Museu Coleção Berardo

espaços

Antigo Picadeiro do Colégio dos Nobres - Museu da Politécnica Pace of Design

Inspirado pelos ideais Iluministas, o primeiro-ministro Sebastião José de Melo, promove a criação do Real Colégio dos Nobres, que inaugura em 1766 com vista a formar a jovem aristocracia portuguesa. Entre outras infra-estruturas, integrava um Picadeiro para as aulas de equitação e esgrima, treino e lazer dos estudantes. Com a extinção do ensino científico no Colégio em 1772, instalam-se no edifício instituições de ensino técnico. Em 1911 a recém-formada Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa herda as instalações da antiga Escola Politécnica. O Museu de Ciência é criado em 1985 e desde esse ano divide com o Museu Nacional de História Natural o espaço do complexo da Politécnica. Constituído imóvel de interesse público em 1978, o Picadeiro é hoje utilizado para iniciativas culturais pontuais e a sua singularidade mais marcante é a imponente estrutura em madeira do tecto com um elevado pé direito.

Cinemateca Portuguesa Contar o Tempo *Telling Time*

A Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema está instalada em Lisboa, desde o princípio dos anos 80. O seu edifício, antiga moradia construída em 1887, foi restaurado e ampliado em 2002. Desde que reabriu, em 2003, a Cinemateca possui duas salas de cinema (com cinco sessões diárias de segunda a sábado), um espaço museográfico conhecido como 39 Degraus, a melhor cabine de projecção de Lisboa, salas de exposição permanente e temporária, biblioteca, centro de documentação, restaurante e esplanada (que no Verão acolhe sessões de cinema ao ar livre). A divisão de Arquivo da Cinemateca, o ANIM (Arquivo Nacional das Imagens em Movimento) está instalada no Freixial, num edifício construído de raiz e inaugurado em 1995. No Palácio Foz funciona a Cinemateca Júnior, com exposições permanentes na área do pré-cinema e uma programação de cinema dirigida sobretudo a crianças e jovens.

Fundação Calouste Gulbenkian Efeito D, Action for Age

Sediada em Lisboa, a Fundação Calouste Gulbenkian é uma instituição portuguesa de direito privado e utilidade pública, cujos fins estatutários são a Arte, a Beneficência, a Ciência e a Educação. As instalações da Sede e Museu, projectadas pelos arquitectos Ruy Athougua, Pedro Cid e Alberto Pessoa, foram inauguradas em 1969. Integram um Grande Auditório, espaços para exposições temporárias, uma zona de congressos e um edifício próprio que alberga o Museu Calouste Gulbenkian, os serviços educativos do Museu e a Biblioteca de Arte. O complexo é envolvido pelo Parque Gulbenkian, projectado pelos arquitectos Viana Barreto e Ribeiro Telles. Em 1983, numa das extremidades do parque, foi inaugurado o Centro de Arte Moderna, construído segundo projecto do arquitecto britânico Sir Leslie Martin.

Mercado de Santa Clara Open Talks

Situado no coração da Feira da Ladra, uma das mais célebres e movimentadas feiras de Lisboa, este foi um dos primeiros mercados públicos cobertos em Portugal e pioneiro no uso do vidro e do ferro. Projectado pelo Arquitecto Emiliano Augusto de Bettencourt para a Câmara Municipal de Lisboa, o elegante e luminoso Mercado de Santa Clara inaugurou em 1877 e a sua modernidade e salubridade foram recebidas com entusiasmo. Excelente exemplo da construção pública da viragem do século XIX/XX, o Mercado beneficiou de extensas obras de recuperação que terminaram em 2008, e entre as suas características mais marcantes contam-se a composição volumétrica e traçado rigorosos, portões intrincadamente decorados e singular cobertura com laterais envidraçadas.

Museu Coleção Berardo Quick, Quick, Slow

Uma das mais aclamadas colecções privadas de arte moderna e contemporânea da Europa, o Museu Coleção Berardo adoptou o nome do seu fundador, o empresário português Joe Berardo. Instalado na Centro de Exposições do CCB, expõe de forma rotativa as 862 obras do seu acervo, a par de outras mostras temporárias. Situado numa zona emblemática da cidade, o Centro Cultural de Belém foi inaugurado em 1992 como sede da presidência portuguesa da União Europeia, num projecto da autoria do arquitecto italiano Vittorio Gregotti, em colaboração com o arquitecto português Manuel Salgado. Aberto ao público como centro cultural desde 1993, é hoje palco de espectáculos, festivais e outras actividades multidisciplinares e pedagógicas. É composto por auditórios, Centro de Conferências, Sala de Leitura, num complexo arquitectónico pontuado por jardins, espelhos de água e amplas áreas públicas.



Museu da Electricidade



Museu do Oriente



Sociedade Nacional de Belas Artes



Teatro Camões

Museu da Electricidade **As Passagens do Tempo** **Time Sequences**

Sob a direcção da Fundação EDP, o Museu da Electricidade abriu as suas portas ao público em Maio de 2006. Marco arquitectónico da cidade de Lisboa e detentor de uma fachada notável, a Central Tejo foi pioneira no seu tempo no domínio da produção de electricidade. Hoje, e passado quase um século desde a sua construção, a Central assume novo protagonismo enquanto Museu da Electricidade. O núcleo principal da exposição permanente é o conjunto de equipamentos que faziam parte da instalação da antiga central termoeléctrica. A componente pedagógica do Museu é reforçada por conteúdos dedicados a energias renováveis, cientistas na área da electricidade e um núcleo de experiência de fenómenos eléctricos, entre outros.

Museu do Oriente **Timeless**

Sob a tutela da Fundação Oriente, o Museu do Oriente abriu ao público em 2008, tendo por missão a valorização dos testemunhos da presença portuguesa na Ásia ao longo de cinco séculos, bem como das diferentes culturas asiáticas. O Museu apresenta duas exposições permanentes, bem como exposições temporárias, espectáculos, cursos, conferências e visitas guiadas. O Museu situa-se no Edifício Pedro Álvares Cabral, uma construção portuária do início dos anos 40 destinada ao armazenamento de bacalhau. O projecto de remodelação, da autoria dos Arquitectos João Luís Carrilho da Graça e Rui Francisco, procurou conciliar a vincada identidade arquitectónica do edifício com a sua nova utilização, sendo o projecto museológico assinado por Carrilho da Graça e Nuno Gusmão (P-06 atelier). O edifício é composto por um corpo central e duas alas laterais mais baixas. Tratando-se originalmente de um armazém para um produto perecível o edifício distingue-se pela quase ausência de janelas. A fachada Norte é pontuada por dois baixo-relevos do escultor Barata Feyo, contribuindo para fazer do Museu do Oriente uma das construções mais emblemáticas da zona de Alcântara.

Palácio Braamcamp **Lounging Space**

Entre o Bairro Alto e o Príncipe Real, oculto por um pátio ajardinado e portões de ferro forjado, o Palácio Braamcamp passa facilmente despercebido. Construído pela família Braamcamp, este exemplo de arquitectura oitocentista é uma construção sóbria com uma fachada marcada por um frontão curvo, janelas de sacada e varanda sobre o rio e casario fronteiro. O exterior contrasta com a riqueza decorativa do interior, que combina madeiras entalhadas, pintura mural, vidro gravado e mosaico cerâmico. O espaço interior organiza-se em torno do vestíbulo iluminado por uma ampla clarabóia, encimado por uma galeria. Fontes Pereira de Melo residiu neste palácio, tendo sido adquirido em 1917 pelo governo francês para a instalação da École Française de Lisbonne e em 1945 pela Câmara Municipal de Lisboa para sede da Caixa de Previdência e Serviços Sociais.

Sociedade Nacional de Belas Artes **Lapse in Time**

A Sociedade Nacional de Belas Artes foi fundada em 1901 com o objectivo de promover o desenvolvimento das artes, bem como de artistas nacionais. A sua sede é um edifício centenário, bem como um local privilegiado de acção e encontro artístico, dinâmicas centrais à missão da SNBA. Para além do ensino de disciplinas artísticas, entre as quais o primeiro curso de Design do país, estabelecido em 1965, a sede tem sido palco de inúmeras actividades: exposições, ciclos de palestras, apoio à educação pela arte e conferências. Integra ainda uma Biblioteca especializada de apoio à investigação e ensino que reúne um arquivo de catálogos desde o final do século XIX, incluindo as edições da própria Sociedade, que abarcam géneros tão diversos quanto aguarela, fotografia (cuja primeira exposição em Portugal foram organizadas na SNBA), caricaturas e desenho humorista.

Teatro Camões **Conferências de Lisboa**

O Teatro Camões foi construído em 1997/98, no âmbito das obras da exposição mundial EXPO'98, num projecto de arquitectura e urbanismo que reabilitou uma extensa faixa ribeirinha na zona oriental de Lisboa, entre o porto da cidade e Moscavide. Desenhado pelo gabinete Risco, sob a direcção do Arquitecto Manuel Salgado, este edifício de composição simples está em sintonia com os materiais da envolvente no centro do actualmente denominado Parque das Nações, uma zona que combina jardins, equipamentos culturais e espaços de lazer. Com um auditório com capacidade para 1000 pessoas e uma vista magnífica sobre o Mar da Palha, o edifício foi ampliado após 1998 com vista à sua utilização pela Orquestra Sinfónica Portuguesa e a Companhia Nacional de Bailado, responsáveis pela sua programação regular.

exposições —

***It's
About
Time.***



quick, quick, slow

texto, imagem e tempo

Museu Coleção Berardo — 11 Set – 29 Nov

Aberto todos os dias
10:00 – 19:00
(última entrada 18:30)
Sex *Fri* 10:00 – 22:00
(última entrada 21:30)

Praça do Império, 1449-003 Lisboa
+ 351 213 612 913

Autocarro
14, 27, 28, 29, 43, 49, 51, 73, 112
Eléctrico E15, E17
Comboio Belém

Entrada Gratuita

Curador Emily King (GB)

Design de exposição
Maria João Mântua (PT)

Co-produção

Participantes

David Reinfurt (US); Jürg Lehni (CH);
Luna Maurer + Jonathan Puckey (NL);
Peter Bil'ak (NL); Ben Fry (US)

Design gráfico Frith Kerr (GB)



Criadores representados

Represented Creatives

Alexander Rodchenko † (RU) + Varvara
Stepanova † (RU); Alexey Brodovitch
† (RU); Armand Mevis & Linda Van
Deursen (NL); Beat Müller + Wendelin
Hess (CH); Ben Fry (US); Ben Rubin
(US); Blip Boutique (US); Bruce Mau
(CA); Chermayeff & Geismar (GB);
Chris Ware (US); Contemporânea (PT);
Cyan (DE); Dieter Roth † (DE); Dom
Sylvester Houédard † (GB); Ed Fella
(US); Ed Ruscha (US); Edward R. Tufte
(US); El Lissitzky † (RU); Emigre (US);
Francesco Cangiullo † (IT); Francis
Picabia † (FR); François Truffaut †
(FR); FT Marinetti † (IT); Fuel (GB);

George Brecht † (US); Graphic Thought
Facility (GB); Hans Richter † (DE); Irma
Boom (NL); Jan Tschichold † (DE);
John Maeda (US); Jonathan Barnbrook
(GB); Josef Müller-Brockmann † (CH);
Julia Born + Alexandra Bachzetsis
(NL); Julia Born + Daria Holme (NL);
Karel Teige † (CZ); Karl Gerstner (CZ);
Körner Union (CH); Kuntzel + Deygas
(FR); Kurt Schwitters † (DE); Kyle
Cooper (US); László Moholy-Nagy
† (HU); Marcel Wyss (CZ); Marjane
Satrapi (IR); Marshall McLuhan +
Quentin Fiore (US); Mary Ellen Bute
† (US); Max Bill † (CH); Max Huber †

(CH); M/M (FR); Michel Gondry (FR);
Mike Mills (US); Muriel Cooper †
(US) + David Small (US); Ok Go (US);
Oona Culley (GB); Oskar Fischinger †
(DE); Pablo Ferro (CU); Paul Elliman
(GB); Peter Saville (GB); Piet Zwart †
(NL); Portugal Futurista (PT); Raoul
Hausmann † (AT); Richard Eckersley
† (GB); Richard Hollis (GB); Richard
O. Fleischer † (US); Robert Brownjohn
† (GB); Robert Frank (CH); Saul Bass
† (US); Sol LeWitt † (US); Theo van
Doesburg † (NL); Typographica (GB);
Tristan Tzara † (RO); Viking Eggeling
† (CH); Walter Rutmann † (DE)

Ao longo do último século, avanços científicos, tecnológicos e culturais têm alterado o nosso sentido do efémero e reconfigurado a nossa apreensão da eternidade. Novos modos de produção, transporte e comunicação parecem incidir sobre a cadência dos dias. Esta exposição explora estas mudanças através do design gráfico, argumentando que a exploração e representação do tempo feita por um designer é a expressão de um entendimento mais abrangente.

Abarcando projectos em suporte impresso, imagens em movimento e plataformas interactivas, as peças expostas variam entre o Futurismo Italiano e a programação informática contemporânea. A ênfase é dada à sensação de tempo, não à sua gestão, ainda que em muitos casos ambas se relacionem. Como observado pelo designer Construtivista Karel Teige, a semana de trabalho tem uma poesia própria. De modo geral, os ritmos impostos pela industrialização e pós-industrialização exercem um domínio profundo sobre a vivência pessoal e colectiva.

Embora não estejam dispostas cronologicamente, a exposição encontra-se dividida em cinco secções sequenciais: Tempo de Vanguarda, Dinamismo Comercial, Batidas Perdidas, Estra-

tificação Digital e o Momento Pós-Milénio. Enquanto que os primeiros períodos são caracterizados pelo encontro entre uma sensação de aceleração e uma mistura de exaltação e de mau presságio, ultimamente o tempo tem vindo a ser repensado de uma forma menos direccional. Os poetas concretos do final dos anos 50 e 60 adulteraram o ritmo das palavras na página, criando frequentemente um efeito de hesitação e de tartamudez. Em compensação, muito do trabalho de finais dos anos 80 e início dos anos 90, produzido no papel e no ecrã pela primeira geração de designers a trabalhar directamente com as tecnologias digitais, comunica menos dinamismo e mais uma sensação de dilúvio.

Mais recentemente, programadores/designers têm explorado a forma como as novas tecnologias estão sujeitas à realidade física e biológica. Estes profissionais não estão a limitar possibilidades, mas sim a re-imaginar potencial. Embora possa ser demasiado absolutista sugerir que estamos a regressar a um sentido mais natural de tempo, sente-se uma marcada mudança em direcção a uma perspectiva mais humana. Acima de tudo, o tempo é o nosso bem mais importante. Controlar o tempo é ser livre.

Emily King



pace of design

o ritmo e o tempo do design

Antigo Picadeiro do Colégio dos Nobres, Museus da Politécnica — 13 Set – 08 Nov

Aberto todos os dias
11:00 – 20:00

Rua da Escola Politécnica, 60,
1250-102 Lisboa

Bilhetes à venda

Metro Baixa-Chiado, Rato
Autocarro 758, 773

Curador Tulga Beyerle (AT)

Design de exposição e gráfico
Lichtwitz – Büro für visuelle
Kommunikation (AT)

Protocolo de cooperação
Museus da Politécnica

Participantes

CKS – Center for Knowledge Societies
(IN); Estúdio Campana (BR);
Haldane Martin (ZA); Iwasaki Design
Studio (JP); KGID - Konstantin Grcic
Industrial Design (DE); Lunar Design
(US); Michael Young (GB/HK)

Fotografia
Eva Engelbert (AT)

Sob o tema do tempo, o foco principal da ExperimentaDesign em Lisboa este ano, e em contraste com as apresentações recorrentes de design, interessei-me pelos vários ritmos de trabalho de diferentes designers. O objectivo era entender se as diferenças culturais têm influência no ritmo de trabalho e na rotina diária. Visitei sete estúdios diferentes de design distribuídos pelo globo cujo trabalho estivesse inserido na tradição do país.

Os nossos resultados mostram os bastidores do mundo glamoroso do design. Em que momento ou lugar acontece o processo criativo? Qual é a percepção dos designers do que é rápido e lento, do que é estressante ou gratificante? Como é organizado o dia? Há uma diferença entre diferentes países? Quando começam a trabalhar ou quando acaba um dia de trabalho? Pace of Design é uma exposição acerca de processos, processos estes que precisam de um certo tempo e que são, consequentemente, a representação do tempo em design. A exposição conta a história destes sete estúdios: Lunar

Design em São Francisco, Fernando e Humberto Campana em São Paulo, Haldane Martin na Cidade do Cabo, Konstantin Grcic em Munique, cks em Nova Deli, Michael Young em Hong Kong e Ichiro Iwasaki em Tóquio.

Pedimos a cada estúdio para responder a várias questões: o número médio de horas de trabalho, a hora a que começam e acabam de trabalhar; o número de pessoas que trabalham no estúdio, são freelancer; quem é responsável pelo trabalho criativo ou administrativo; tamanho do gabinete ou como é utilizado o espaço.

O design gráfico da exposição oferece ao público informações claras e fáceis de compreender sobre os resultados. O espaço da exposição desenvolver uma narrativa espacial que começa com mapas do mundo onde se mostram as localizações que visitámos, depois leva-nos a ilhas intimistas com imagens e sons de cada estúdio e acaba com um tiquetaque contínuo de relógios que representa o tempo real dos sete estúdios. As entrevistas com os designers permitem ao público ter informações mais profundas sobre a forma como pensam e trabalham.



timeless

menos é melhor

Museu do Oriente — 12 Set – 08 Nov

Aberto todos os dias
10:00 – 18:00
Sex 10:00 – 22:00
Ter Fechado

Av. Brasília, Doca de Alcântara (Norte),
1350-362 Lisboa
+ 351 213 585 299

Autocarro 12, 28, 714, 738, 742
Eléctrico E15, E18
Comboio Alcântara, Alcântara-Terra

Bilhetes à venda

Curadores

(GB) Clare Cumberlidge + Alison
Moloney + Catherine Ince; (IN) Gunjan
Gupta + Alice Cicolini; (PT) Pedrita +
Frederico Duarte; (ZA) Design Indaba

Participantes

(GB) Ábäke; Anthony Burrill;
Ben Kelly; Fabien Cappello; Linda
Brothwell; Public Works;
(IN) Alice Cicolini; Ayush Kasliwal ;
Desmond Lazaro; Gaurav Gupta;
Gunjan Gupta; Jigisha Patel; Manish
Arora; Morphogenesis; Padmaja

Krishnan; Shilpa Chavan; Tania Khosla
(PT) Albio Nascimento + Kathi Stertzig
(PT/DE); Aurelindo Jaime Ceia; Daniela
Pais; Eduardo Afonso Dias; Francisco
Laranjo; Joana Baptista + Mariana Leão;
Linha Branca; Nuno Coelho; The Office;
(ZA) Anwar Jahangeer; Design Indaba
Trust – architect team; Grant Gibbs;
Green Grass Design; Heath Nash;
FabricNation; Julia Anastasopoulos;
Net#work BBDO; PlayPumps
International; Quivertree Publications;
Tsai Design Studio; Yda Walt; Zapiro;
...xyz design

Design de exposição

Miguel Vieira Baptista (PT)

Design gráfico

Nuno Luz (PT)

Protocolo de cooperação

Cooperation Protocol
Fundação Oriente

Co-produção



“Menos” é a palavra de ordem para 2009. No entanto, a ideia de “menos” pode constituir um princípio emancipador com uma carga positiva, em vez de uma simples restrição. Como transformar “menos” em “melhor”? É possível reprogramar a cobiça e o impulso de compra? A crítica ao consumismo e o apelo à poupança de recursos energéticos e ambientais há muito que fazem parte do discurso político, económico e mediático das sociedades contemporâneas. Está na hora de pôr

em prática estas directrizes e encontrar soluções que concretizem o conceito de “menos positivo”. A EXD lançou o repto a um conjunto de países e às suas comunidades criativas. O resultado é Timeless, um showcase experimental que propõe novas ideias, conceitos e estratégias sob o lema “Menos é Melhor”. Materiais e imateriais, estes artefactos para o século XXI deverão implicar menos recursos, sistemas de produção menos complexos e formas de distribuição mais simples. Esperamos que sejam intemporais.



Índia

A intemporalidade, no contexto indiano, repercute-se numa multiplicidade de níveis. A Índia é o berço do “conceito de zero”, o longo compromisso criativo e filosófico com o tempo que remonta desde os escritos antigos até aos tempos modernos do mundo do *outsourcing*. O passado e o futuro não existem na Índia, mas apenas o não-presente e o presente, que se traduz numa vivência intensa do momento que está a ser explorado ao máximo na fase actual de desenvolvimento do país, uma superpotência do século XXI.

E, no entanto, esta questão ausência de intemporalidade tem outros níveis de significado que gostaríamos de explorar através deste projecto no contexto das técnicas artesanais indianas ou das indústrias de baixa tecnologia, elementos importantes do património e da cultura indiana.

Esta exposição convida 10 artistas e designers indianos a debruçar-se sobre a noção de «Intemporalidade» num modo que realce e valorize a natureza intemporal do trabalho artesanal no contexto de um século que avança a um ritmo acelerado. Propomos observar os diferentes papéis que o tempo desempenha no design e o modo como este pode dar resposta às problemáticas do tempo e velocidade na produção artesanal. Como podemos reconciliar a velocidade avassaladora da vida com a necessidade de reflexão? Como podemos ser simultaneamente velozes e lentos? Seremos capazes desenvolver uma noção nova do design baseada no tempo? Como é que o design lida com as dimensões sociais do tempo? Todas estas questões acerca do tempo são muito relevantes numa Índia que tem perseverado.

Portugal

Desde a Revolução Industrial que a actividade de um designer tem consistido em dar forma a funções, objectos e ideias que integrarão um mercado de consumo enquanto serviços, produtos e mensagens. Se geralmente estas formas respondem a necessidades resultantes de mudanças e progressos tecnológicos, económicos ou sociais, muitas vezes os designers trabalham sobre tipologias que se mantiveram inalteradas ao longo de gerações.

Mas as funções do passado, as necessidades do presente e as escolhas do futuro raramente convergem – somos afinal criaturas do nosso tempo. E mesmo quando olhamos à nossa volta e pensamos que tudo já foi inventado, projectado, a avalanche de produtos, serviços e mensagens com que somos bombardeados diariamente convence-nos que os nossos desejos materiais nunca serão totalmente realizados. Queremos sempre algo mais. Mas do que é que realmente precisamos?

Será o trabalho de um designer definir esse “algo mais”? Identificar essas necessidades e acrescentar um serviço, produto ou mensagem, adicionando também valor económico e cultural ao mercado/sociedade do qual farão parte? Será esse “valor acrescentado” uma – talvez a única? – característica intemporal do próprio processo projectual?

Os resultados do trabalho de um designer não existem no vazio, nem apenas numa galeria de exposição. Fazem parte de um processo complexo de produção, distribuição, comercialização, promoção e consumo. Enquanto consumidores, mas também enquanto autores, devemos, e iremos, questionar o termo “valor acrescentado” – sobretudo quando falamos de serviços, produtos ou mensagens “Designed in Portugal”. É esse o objectivo comum das escolhas, reflexões e propostas de duas gerações de designers portuguesas apresentadas em *Timeless*.



Anthony Burrill, *Printing of Henry Lloyd Screens*, 2009



Luyanda Mphahla, *10x10 Low-Cost Housing Project*
© Wieland Gleich - archigraphy.com

Reino Unido

No Reino Unido, a ideia de design enquanto processo para evitar fazer coisas novas ou para subverter as formas dominantes de produção, distribuição e consumo, está gradualmente a implantar-se na prática criativa. Assiste-se a um desejo crescente de virar as costas à novidade e se atingir mais com menos, examinando o passado com um novo olhar, a fim de criar novos valores criativos e sociais. Este perscrutar do passado, do local (em oposição ao global) e do particular (em oposição ao universal), resultou numa nova forma de design e prática criativa que delinea processos, celebra a individualidade e o lugar e atribui valor à execução, improvisação, acção colectiva e participação, networks e componente ética.

Estas ideias e novas formas de trabalhar estão inquestionavelmente ligadas a noções de tempo e urgência provocadas pela presente situação económica e ambiental e pelo subsequente impacto na qualidade de vida. Esta abordagem do design distingue-se igualmente por um espírito de generosidade e um entendimento do potencial da acção de pequena escala para atingir a mudança.

A participação britânica em *Timeless* explora e exprime a ideia de “lugar” no “tempo”, através de peças comissionadas que constituem respostas específicas à cidade de Lisboa; os seus recursos, identidade e localização.

Os seis designers escolhidos partilham uma sensibilidade que reflecte um reconhecimento renovado do saber-fazer local e tipologias vernaculares ou encoraja o envolvimento local e a acção concertada da sociedade civil. A penetração destas ideias na prática projectual do Reino Unido está bem patente nas disciplinas representadas: arquitectura, design gráfico, joalharia, interiores e mobiliário.

África do Sul

Com curadoria de Design Indaba e produção de Interactive Africa, a componente SOUTH da exposição *Timeless* representa um instantâneo da criatividade em evolução na África do Sul desde o advento da democracia em 1994.

Ao longo deste período, a Design Indaba tem testemunhado a emergência orgânica de uma nova ética criativa. Inspiradas pelo renascer da nação Sul-Africana, as soluções criativas para problemas prementes da actualidade têm-se baseado na diversidade da herança cultural nacional para conceber algo sedutoramente novo. Intitulada SOUTH, é uma inversão da criatividade Eurocêntrica recebida em segunda mão, um mapa-mundo virado de cabeça para baixo do ponto de vista conceptual, colocando a África do Sul no topo.

A exposição original SOUTH, lançada por ocasião da Design Indaba Expo 2009, celebrava 22 ícones criativos lendários que têm estado na crista desta onda ao longo dos últimos anos. Seleccionadas de entre 163 propostas, os 33 finalistas do prémio SOUTH completam a exposição.

Combinando figuras cimeiras e talentos emergentes finalistas do prémio SOUTH, a selecção que forma a participação em *Timeless* contém exemplos de design e criatividade suscitados pelas idiossincrasias da sociedade sul-africana e os inúmeros desafios socioeconómicos com que se defronta, tais como a habitação, o HIV e o acesso à água.



lapse in time

design, elasticidade e responsabilidade

Sociedade Nacional de Belas Artes, Salão Nobre — 13 Set – 08 Nov

Aberto todos os dias
Seg-Sex 11:00 – 20:00
Sáb 14:00 – 20:00
Dom Fechado
(Aberto 13 Set)

Rua Barata Salgueiro, 36,
1250-044 Lisboa
+ 351 213 138 510

Metro Baixa-Chiado, Rato
Autocarro 758, 773

Bilhetes à venda

Curador

Hans Maier-Aichen (DE)

Assistente do Curador

Matthias Leipholz (DE)

Participantes

Auger-Loizeau (GB); BLESS
(FR/DE); Constantin Boym and
Laurene Leon Boym (US); Eric
Klarenbeek (NL); Fernando Brizio

(PT); Jason Miller (US);
Jerszy Seymour Design Workshop
(DE); Julien Carretero (NL); Katharina
Wahl (DE); Katrin Sonnleitner (DE);
Martin Azúa (ES); Nacho Carbonell
(ES/NL); Pieke Bergmans and Peter
van der Jagt (NL); Silvia Knüppel
(DE); Studio Glithero (GB/NL);
Susana Soares (PT/GB); Tal Gur (IL);
Yvonne Fehling + Jennie Peiz (DE)

Design de exposição

Fernando Brizio (PT)

Design gráfico

Daniel Schludi + Piero Glina (DE)

Protocolo de cooperação

Sociedade Nacional de Belas Artes

Contra o pano de fundo da crescente globalização e permutabilidade entre produtos, esta exposição apresenta conceitos de design alternativos que revelam a “elasticidade mental” de jovens criadores, das suas práticas transversais e colaborações arrojadas com as ciências cognitivas, a antropologia, os desafios ambientais e artes visuais.

Num mundo dominado por produtos mainstream – na sua maioria mediocres e vazios de identidade – as futuras soluções de design implicarão uma mudança radical de paradigma. Através dos seus projectos, dezoito designers internacionais dão a conhecer perspectivas intensamente pessoais, ao mesmo tempo que renunciam à tradição da Bauhaus enquanto mero manual de utilizador para “forma e função”.

Apanhados entre uma galopante crise económica e a insipidez indistinta dos objectos quotidianos massificados, os designers ensaiam experiências no âmbito de um aceso revivalismo do espírito arts and crafts conjugado com novas tecnologias, que utilizam na criação das suas “coleções privadas”.

Os designers participantes de “Lapse in Time” distanciam-se dos padrões dogmáticos e styling pós-modernos das últimas décadas, enveredando por experimentações no âmbito das suas perspectivas singulares de transformação, estética e função na vivência contemporânea. A norma industrial pré-concebida – e a sua enfática recusa – é o ponto de partida para uma mudança de paradigma.

Hans Maier-Aichen

conferências de lisboa

Teatro Camões — 9, 10, 11, 12 Set — 15:00 – 17:00

Bilhetes à venda

Passeio do Neptuno,
Parque das Nações, 1990-193 Lisboa
+ 351 218 923 470

Metro Oriente
Autocarro 28, 50
Comboio Oriente

Coordenação Carla Cardoso

Produção Pedro Sadio

Apoios específicos
Opart - Teatro Camões,
Ordem dos Arquitectos

Agradecimentos

Alexandra Fürstenhagen, Alice
Cowling, Anna Tøjner, Bruno Silva,
Cristina Piedade, Emily Campbell,
Emily King, Jess Ho, Rita Palma

Já uma referência na programação, as Conferências de Lisboa voltam a reunir especialistas internacionais de design, arquitectura e outras áreas relevantes no âmbito da Bienal. Dirigidas a um público vasto e a decorrer nas tardes da Semana Inaugural, estas conferências enriquecem o debate e a reflexão em curso com os contributos únicos de protagonistas da produção cultural.

Quarta —

09.09.09

Alejandro Aravena (CL)
Julien de Smedt (BE)

Quinta —

10.09.09

Peter Saville (GB)
Michael Horsham of tomato (GB)

Sexta —

11.09.09

IDEO — Dario Buzzini (IT) + Leif Huff (DE)
Michael Young (GB/HK)

Sábado —

12.09.09

Konstantin Grcic (DE)
Giulio Cappellini (IT)

**It's
About
Time.**

Quarta —

09.09.09

Alejandro Aravena (CL)

Formado em arquitectura pela Universidad Católica de Chile (1992), Alejandro Aravena (1967) fundou o seu atelier em 94, após um ano de estudos de História e Teoria no Instituto Universitario di Venezia. Desde 2005 é Director Executivo da ELEMENTAL, um “do tank” que desenvolve projectos de habitação social e infra-estruturas públicas em parceria com a COPEC, empresa petrolífera chilena, e a Universidad Católica. Distinguido com inúmeros prémios de prestígio como o Leão de Prata da XI Bienal de Veneza (08) e a Medalha Erich Schelling (06), o seu trabalho foi apresentado nas Bienais de Veneza e São Paulo (08 e 07) e na Trienal de Milão (08), bem como amplamente publicado em mais de 50 países. Professor visitante na Harvard GSD entre 2000/05, Alejandro foi capa da revista Icon e eleito um dos 20 novos heróis mundiais pela revista Monocle. A trabalhar em vários projectos de relevo para Vitra Design Museum, Ordos 100 e Bicentenário do Chile, entre outros, Alejandro Aravena foi recentemente galardoado com o Marcus Prize 2009, que celebra jovens arquitectos de excepcional talento e potencial, bem como nomeado para o júri do prémio Pritzker.



© Gica Fernandes

Julien De Smedt (BE)

Julien De Smedt licenciou-se em 2000 na Bartlett School of Architecture, Londres, e trabalhou no atelier do arquitecto Rem Koolhaas, Office for Metropolitan Architecture, em Roterdão, durante e após finalizar os estudos universitários.

Em 2001 co-fundou o atelier PLOT e em 2006 abriu o gabinete actual, JDS, em Copenhaga, abrindo sucursais, em Bruxelas e Oslo em 2008.

Entre outros prémios, Julien De Smedt recebeu o Rotterdam-Maaskant Prize em 2009, a medalha Eckersberg em 2005 e o Henning Larsen Prize em 2003. O projecto para o Stavanger Concert Hall foi considerado a melhor sala de concertos do mundo na Bienal de Veneza e Mountain Dwellings o melhor projecto residencial no World Architecture Festival em Barcelona e no MIPIM em Cannes. Em 2007 foi publicada a primeira monografia sobre JDS, intitulada PIXL TO XL.

Julien De Smedt tem leccionado como professor convidado na Rice University, Houston, Texas e na University of Kentucky, e tem proferido diversas conferências em universidades como a Harvard University, a McGill University, a Architectural Association of Ireland, a Yale University, o SCI-Arc e a University of Southern California, entre outras.

O seu trabalho tem sido exposto em diversas cidades internacionais, entre as quais Copenhaga, Toronto, Paris, Nova Iorque e São Paulo.



Quinta —

10.09.09

Peter Saville (GB)

O trabalho do designer Peter Saville tem exercido uma influência única na cultura visual do nosso tempo. Ao longo de mais de vinte e cinco anos, as inovações que introduziu na área da comunicação surtiram efeitos significativos na inter-relação entre arte e design. Co-fundador da lendária editora discográfica independente Factory, criou uma série de capas de álbuns icónicas para bandas como Joy Division e New Order. A actividade de Saville estendeu-se ainda ao mundo da moda e das artes visuais. Pioneiro nos desenvolvimentos do design conceptual, tem exposto o seu trabalho em museus e galerias de todo o mundo. Presentemente, Peter Saville lidera a estratégia de renovação económica e revitalização cultural da sua cidade natal, Manchester, enquanto director criativo consultor da Câmara Municipal de Manchester.



© Anna Fleischman

Michael Horsham of tomato (GB)

Michael Horsham juntou-se ao estúdio Tomato em 1994. Licenciado em História do Design na Faculty of Art and Design da Brighton Polytechnic, fez o mestrado na Royal College of Art, Londres. Actualmente colabora com a London Development Authority no projecto de renovação do Crystal Palace Park no Sul de Londres. Nos últimos anos tem desenvolvido grafismo animado e branding sonoro para a AOL. Antes disso, foi responsável por vários projectos de brand identity para a TV Asahi e a Sony; sinalética, comunicação e brand identity para a Fresh Kill Park em Nova Iorque; escrita e a direcção de anúncios on-line para a VW nos EUA e a concepção da imagem web de uma firma de arquitectos paisagistas sediada em Nova Iorque. Michael Horsham tem escrito extensamente sobre design e arquitectura em publicações como The Guardian, The Independent, The Financial Times, Arena, Blueprint, Design e FX. Em 1997/98, foi responsável pela edição do International Design Yearbook (Laurence King). Publicou ainda um livro sobre a comunidade Shaker, "The Art of The Shakers" (Apple Press 1990) e tem leccionado design e temas relacionados em diversos estabelecimentos de ensino como Camberwell College of Art, Brunel University, Brighton University e Royal College of Art.



Sexta —

11.09.09

IDEO

Dario Buzzini (IT) — Dario Buzzini é o Director de Design de Interação da IDEO na Europa.

Dario trabalha com clientes da lista Fortune 500 na abordagem às complexidades dos produtos de Design de Interação e aos desafios do Design de Serviços, abrangendo sectores como as telecomunicações, banca, ramo automóvel e os produtos electrónicos.

Grande parte do seu trabalho centra-se na problematização projectual naquilo que designa como Objectos Comportamentais: objectos que exploram, desafiam ou enfatizam modos e comportamentos de interação específicos. Este enfoque evidencia o seu interesse por manuais técnicos, linguagens formais, tecnologia de design e interações sociais.

Com formação em Design de Produto e de Interação, nos últimos oito anos tem colaborado com empresas como Artemide, AT&T, Fiat, Ford, Eli Lilly, Motorola, Novartis, Philips, PNC, Prada, Tecno e Telecom Itália.

Dario Buzzini é Mestre em Design Industrial pelo Politecnico di Milano, e em Design de Interação, pelo Design Institute Ivrea, tendo leccionado em ambos.

Leif Huff (DE) — Leif Huff é director executivo da IDEO em Munique e tem 15 anos de experiência nas áreas do design e inovação.

Juntou-se à equipa da IDEO em Boston em 1994, trabalhando posteriormente como designer sénior na IDEO em Palo Alto, e como co-fundador do núcleo de Munique, em 2001. Desde então, tem-se centrado no desenvolvimento e formação de uma equipa de design coesa para apoio aos clientes europeus.

Leif tem liderado inúmeros projectos estratégicos para clientes de elevado perfil, nas áreas de inovação e design global. Paralelamente, é um entusiasta da criação de produtos, serviços, ambientes e linguagens para clientes como a BASF, Miele, Fujitsu Siemens Computers, P&G, Nestlé, Steelcase, Braun, O2, Yello Strom. Distinguido com diversos prémios internacionais, o seu trabalho foi recentemente premiado com a medalha de ouro de design da República Federal da Alemanha. Leif Huff frequentou o curso de Design na HFG Schwaebisch Gmuend, na Alemanha, e obteve o grau de mestre da Cranbrook Academy of Art no Michigan, Estados Unidos. Desenvolve ainda as actividades de docente e conferencista em escolas de design na Alemanha, Suécia e Itália.

Leif dedica-se a explorar o cruzamento entre a prática e metodologia projectual do design como ferramenta estratégica ao serviço da inovação e crescimento das marcas que trabalha.



Michael Young

Michael Young é britânico de origem, estudou em Londres onde fundou o seu estúdio. Contudo, deixou Londres nos anos 90, mudando-se primeiro para a Islândia e mais tarde para Taipei; actualmente encontra-se em Hong Kong. O seu trabalho parece ter evoluído em conformidade com o seu movimento em direcção à Ásia, não no sentido de que a sua linguagem particular tenha mudado, mas através dos seus clientes e da tecnologia com a qual trabalha. Deixando para atrás velhos métodos de produção, está a adoptar as possibilidades presentes na Ásia, em particular no Sul da China. Os seus trabalhos vão desde mobiliário até brinquedos sexuais, colunas de som e bicicletas, só para mencionar alguns. Ele é provavelmente um dos designers mais ecléticos e, no verdadeiro sentido da palavra, global, trabalhando para clientes como Accupunto, Established & Sons, Eops, Giant, KikiDM, Lacoste, Magis, Passanha e muitos mais.



Konstantin Grcic (DE)

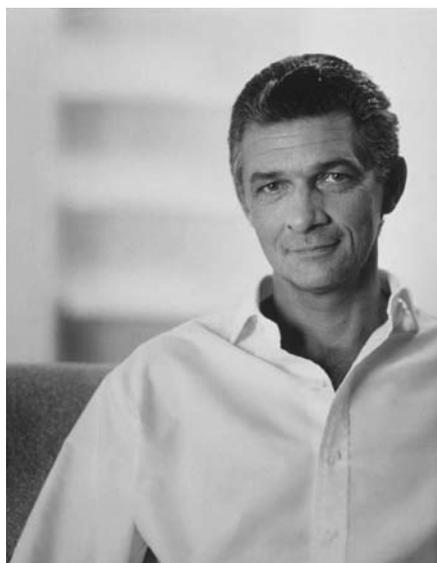
Konstantin Grcic é um dos designers contemporâneos mais conhecidos na Europa. O seu trabalho rico e complexo inclui peças de mobiliário, lâmpadas, loiça, talheres, objectos electrónicos domésticos e ainda artigos aparentemente simples e projectos para empresas como Authentics, B.D. Barcelona, Flos, Magis, Muji, Plank, Vitra entre outras. Depois de ter estudado em Londres instalou-se em Munique, onde vive e trabalha desde 1991. O seu design conjuga elegância, austeridade, simplicidade e humor de forma subtil, séria e, ao mesmo tempo, inspiradora. Tendo em conta a tradição do design alemão, com a Bauhaus e a sua relação com a funcionalidade e o modernismo como ponto de partida, poder-se-ia dizer que Konstantin Grcic pertence à primeira geração de designers em linha com o seu legado, estando ao mesmo tempo completamente liberto do fardo do racionalismo alemão.



© Tibor Bezi

Giulio Cappellini (IT)

Giulio Cappellini nasceu no seio de uma família de fabricantes de mobiliário. Com uma licenciatura em arquitectura, estudou também gestão empresarial e em 1979 começou a trabalhar na empresa da família. No princípio dos anos 80, e sob a sua liderança, a empresa abandona o fabrico tradicional de mobiliário para adoptar uma perspectiva e orientação mais abrangente centrada no design, traduzindo-se na selecção criteriosa e conjugação de materiais e sistemas de produção. O objectivo de Giulio Cappellini era criar espaços e produtos excepcionais através da fusão de influências culturais, estilos e materiais. Arquitecto, director criativo e estratega com um faro apurado para novas tendências e talentos, Giulio começou por empregar jovens designers desconhecidos ou emergentes de todo o mundo, com os mais distintos percursos e ideias. Como resultado, o trabalho de Jasper Morrison, Tom Dixon, Marc Newson, Marcel Wanders e os irmãos Bouroullec, entre outros, foi descoberto e trazido para o primeiro plano. Muitas das peças da colecção permanente de mobiliário do MoMA, em Nova Iorque, foram produzidas por Giulio, comprovando a incontornável importância e influência de Cappellini no panorama mundial do design. As suas peças integram igualmente as colecções permanentes dos mais importantes museus internacionais, incluindo Centre Pompidou e Musée Des Arts Décoratifs em Paris, o Museum fuer Angewandte Kunst, em Colónia, Victoria & Albert Museum, em Londres e a Galleria D'Arte Moderna, em Roma.



open talks

Mercado de Santa Clara — 9, 10, 11, 12, 13 Set — 11:00 – 13:00

Gratuito (limitado à lotação da sala)

Campo de Santa Clara,
1100-470 Lisboa

Metro Oriente
Eléctrico 28
Autocarro 12, 34

Coordenação Carla Cardoso

Marca associada específica
Caixa Geral de Depósitos

Agradecimentos
Shaunelle Davids, Shayna Gentilvomo,
Alice Huang

Produção Pedro Sadio

Apoio específico
TNB Expresso

Apelando à participação e ao espírito crítico, as Open Talks seguem o formato dos debates televisivos. O Talk Host escolhe a temática e os convidados, moderando o diálogo com os Agents Provocateurs, um mix de criativos, jornalistas e teóricos. A plateia é igualmente convidada a intervir e alimentar a troca de ideias. Um evento com grande receptividade junto de estudantes, profissionais, críticos e opinion makers, as Open Talks são uma oportunidade de abordar questões vitais da cultura contemporânea numa discussão aberta e plural com agentes internacionais de destaque.

Quarta —

09.09.09

Talk Host — Nuno Artur Silva (PT)
Guests — Filipe Homem Fonseca (PT);
João Lopes (PT); Pedro Gadanho (PT)
Agents Provocateurs — Manuel Graça Dias (PT);
Anabela Mota Ribeiro (PT)

Quinta —

10.09.09

Talk Host — Ravi Naidoo (ZA)
Guests — Gaby de Abreu (ZA);
Nathan Reddy (ZA); Nkhensani Nkosi (ZA)
Agents Provocateurs — Aditya Dev Sood (IN);
Mateo Kries (DE)

Sexta —

11.09.09

Talk Host — Paola Antonelli (IT)
Guests — Kevin Slavin (US);
Neri Oxman (US); Oron Catts (AU)
Agents Provocateurs — Luca Ballarini (IT);
Robert Stadler (FR); Uwe Fisher (DE)

Sábado —

12.09.09

Talk Host — Alice Rawsthorn (GB)
Guests — Ben Fry (US); Lindy Roy (ZA); Joseph Grima (US)
Agents Provocateurs — Clemens Weisshaar (DE);
Nacho Carbonell (ES/NL)
Jerszy Seymour (DE/GB)

Domingo —

13.09.09

Talk Host — Delfim Sardo (PT)
Guests — Max Bruinsma (NL);
Anniina Koivu; Walter Bettens (BE)
Agents Provocateurs — Frederico Duarte (PT);
Jacopo Crivelli Visconti (BR)

**It's
About
Time.**



Nuno Artur Silva

Quarta —

09.09.09

O Design das Ficções Contemporâneas

A nossa vida é orientada pelas ficções em que acreditamos. A nossa memória pessoal organiza-se como uma história. A história do mundo é um cruzamento de histórias, de narrativas e de momentos.

O que é que está a mudar na maneira de contar histórias?

Como é que estão a ser contadas as histórias contemporâneas?

Quais as narrativas num tempo de instantâneos e episódios, de simultaneidade e ligações aleatórias?

Depois do cinema, da televisão, da net, do youtube, das redes sociais, como é que se imagina, como é que se escreve, como é que se filma ficção? Como é que se programa? Faz sentido o conceito de design de ficções? Que ficções se vão inscrever e marcar no caos indiferenciado dos media contemporâneos? Que novas mitologias?



Ravi Naidoo

Quinta —

10.09.09

Mundo 2.0

Um futuro melhor, através do design: o considerável custo ambiental do desenvolvimento e as consequentes alterações climáticas significam que, para salvar o planeta, temos quase de o redesenhar a partir do zero – tal afectará os edifícios que habitamos, os automóveis que conduzimos e os processos industriais que as nossas empresas levam a cabo. Com efeito, nos próximos 40 anos, teremos de desenvolver um Mundo 2.0: um movimento universal e imperativo para transformar o mundo, que fará do design uma das disciplinas de maior importância na economia e na investigação, a par da consciência ecológica. Assim sendo, os inovadores têm pressa de alcançar o Mundo 2.0. Basta atentar no advento X-Prize – que oferece um prémio de 10 milhões de dólares ao inovador que consiga desenvolver o primeiro carro comercialmente viável que consiga otimizar o seu consumo para 100 milhas por galão (ou 42 km por litro)! Uma transformação gradual não é suficiente para eles – querem uma mudança radical e fracturante capaz de alterar o curso do planeta nas próximas décadas.

Ravi Naidoo



Sexta —

11.09.09**Novas Formas de Design**

Os designers situam-se entre a revolução e a vida quotidiana. Têm a capacidade de apreender as mudanças significativas na tecnologia, ciência e hábitos sociais e convertê-las em objectos e ideias que as pessoas conseguem efectivamente entender e usar. Apesar de a sua produção poder por vezes parecer arte conceptual ou experimentação científica, todos os seus esforços têm em comum uma paixão pela interdisciplinaridade e inovação, bem como uma preocupação com o bem comum, que os torna actores de relevo no futuro da sociedade e do mundo.

Paola Antonelli



Sábado —

12.09.09**De volta ao Futuro do Design**

Estamos a viver uma época de transformações sem precedentes. Os avanços científicos e tecnológicos precipitam-se. A crise ambiental intensifica-se. Os sistemas sociais e políticos que vigoraram no século XX estão em ruptura. As nossas vidas são radicalmente diferentes de há dez anos atrás e sê-lo-ão também daqui a dez anos.

Algumas destas mudanças são entusiasmantes. Outras são confusas e deveras assustadoras. Como tirar delas o melhor partido?

O design é uma solução possível. É um agente de mudança que nos ajuda a compreender as mudanças no mundo à nossa volta e convertê-las em coisas que podem tornar as nossas vidas mais eficientes e agradáveis. Olhando para a história do design, constatamos que os períodos mais emocionantes coincidiram com transformações profundas – os anos 20 da “era das máquinas” e os anos 60 da “era do espaço” – nas quais os designers interpretaram os avanços da ciência, tecnologia, cultura e economia para nosso benefício. A actual vaga de mudança pode anunciar outra era de ouro para o design, mas um novo tipo de design, mais fluido, cooperativo e inclusivo. Tal proporcionará enormes desafios e oportunidades aos designers e arquitectos. Poderão contribuir para mudar a forma como vemos o mundo e como nos orientamos nele, não só através do seu papel tradicional de criadores de objectos, estruturas e imagens, mas também na aplicação dos princípios criativos da reflexão projectual à reestruturação das organizações, reinventando padrões de comportamento e procurando soluções para os problemas sociais e políticos prementes do nosso tempo.

Alice Rawsthorn

Nesta Open Talk, a crítica de design Alice Rawsthorn vai desafiar o designer de software Ben Fry, a arquitecta Lindy Roy e o curador Joseph Grima a identificar um tema da história do design que tenha sido injustamente negligenciado e a assinalar dois temas que, segundo eles, apontem o futuro do design e da arquitectura.



Delim Sardo

Domingo —

13.09.09

Stop & Think

Em oposição à busca incessante da “última moda”, a EXD propõe a publicações periódicas de referência em design, arquitectura e lifestyle a assumir um papel activo na produção teórica e na definição de novos paradigmas. Ao dar prioridade à reflexão crítica, a lógica editorial deixa de se reger pela imediato e abraça processos mais demorados e frutíferos de pesquisa, conceptualização e formulação.

projectos especiais —

***It's
About
Time.***



jardim de santos

Entrada gratuita

Largo de Santos 1200-808 Lisboa

Metro Cais do Sodré

Autocarros 6, 60, 104, 727, 732, 28

Eléctricos E15, E25, E28

Comboio Santos

Equipa de Projecto

Direcção, Coordenação e Implementação
Experimenta

Equipa convidada

Direcção Técnica
João Redondo

Participantes

António Silveira Gomes (Barbara Says...) (PT) — Design de Comunicação;
Fernando Brizio (PT) — Design de Equipamento;
João Gomes da Silva (PT) — Arquitectura Paisagista;
José Álvaro Correia (PT) — Design de Luz; Pedrita (PT) — Design de Equipamento;
Rui Gato (PT) — Design de Som

Apoio especial mupis

JCDcaux

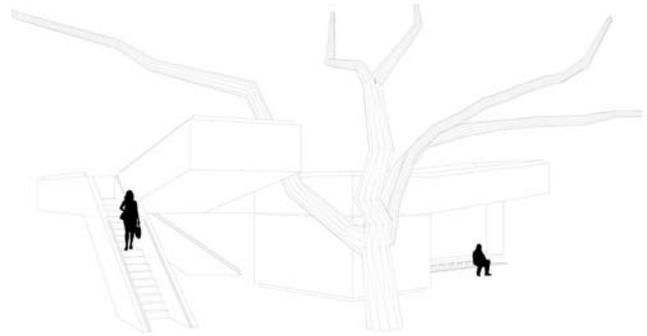
Convidada pela Câmara Municipal de Lisboa no final de 2008 para pensar sobre a requalificação do Jardim de Santos, a Experimenta criou um projecto global de design que tornasse o jardim num espaço verde urbano adequado às exigências dos cidadãos e visitantes de Lisboa e ao modus vivendi do século XXI.

Para concretizar este desafio a Experimenta convidou uma equipa multidisciplinar de criadores e desenvolveu o projecto Jardim de Santos 21, integrado no programa da EXD'09 e sob o signo de It's About Time.

Actualmente esquecido e subaproveitado, o Jardim será alvo de uma requalificação que utiliza o design enquanto disciplina operativa de desenvolvimento estratégico.

Esta intervenção abre caminho a novas possibilidades de utilização e vivência através da criação de um espaço multifuncional e centrado no utilizador, em sintonia com os actuais contornos da vida urbana. Os habitantes e visitantes de Lisboa vão usufruir de uma nova área verde pensada para diferentes

públicos numa perspectiva socialmente consciente e integradora. Pretende-se concretizar o potencial do Jardim enquanto pólo dinamizador da zona envolvente, estreitando laços entre comunidade e agentes locais, quer ao nível do comércio e serviços, quer de instituições culturais, promovendo a mobilidade e ligação ao rio. O novo jardim de Santos será um estímulo para as dinâmicas sociais, económicas e culturais da cidade. A intervenção Jardim de Santos 21 vai implicar o redesenho das zonas verdes, pedonais e do perímetro do jardim, a concepção de mobiliário urbano, elementos lúdicos, sinalética e um equipamento de restauração e disponibilização de conteúdos culturais. São ainda desenvolvidos projectos na área do design de som e iluminação e um Jardim de Santos virtual, online. A reabilitação do Jardim de Santos é mais um passo na construção de um legado duradouro para a cidade de Lisboa e seus habitantes, no âmbito de uma plataforma criativa como a EXD. Os projectos que constituem esta requalificação vão ser apresentados numa exposição no próprio Jardim de Santos, em suporte de mupi.



Arquitectura Paisagista —
João Gomes da Silva

O Jardim de Santos acumulou ao longo de décadas a matéria da memória colonial, dando origem a um espaço e atmosfera que nos remetem para lugares longínquos. Árvores de nomes estranhos, formas da estepe africana ou da floresta brasileira, constroem um lugar único em Lisboa: uma catedral verde cuja cúpula tecida por nervuras vegetais evoca um céu e um oceano próximos. Neste reduzido espaço foi-se acumulando vegetação, estátuas, fontes, bancos; outros caminhos sobrepuseram-se aos originais. É este lugar actualmente confuso mas simultaneamente intenso que nos propusemos analisar e adaptar à possibilidade contemporânea: de que forma poderemos hoje viver o Jardim?

Alterámos a relação com a cidade imediata: aproximámos a artéria vibrante da vida urbana nocturna dos itinerários diurnos, rasgando passagens onde fazem falta e circunscrevendo o trânsito mais intenso. A vegetação rasteira e arbustos foram criteriosamente editados, privilegiando-se as árvores nobres de grande porte, que permanecem intocadas, redesenhando-se caminhos e pavimentos, percursos e sons.

Design de Equipamento —
Fernando Brízio

Jardim de Santos 21 prevê a criação de um equipamento que conjugue a vertente de restauração (bar, cafetaria) e uma vertente de conteúdos, de interface interactivo e de suporte à intervenção criativa. Daqui resultou um objecto único, em ferro, ancorado em 3 escadas e em redor de uma das principais árvores do jardim. Funciona a dois níveis, um no chão e outro em plataforma junto à copa e ramos da árvore, remetendo-nos para o eterno sonho da “casa na árvore”, que continua a encantar adultos e crianças.

A posição do terraço oferece uma perspectiva inesperada do Jardim e o vislumbre do rio Tejo. Afastados do ruído da cidade, os utilizadores podem usufruir da tranquilidade repousando nas zonas onde as inclinações da plataforma formam pequenos encostos para sentar ou mesmo deitar, revestidos a cortiça. O desenho da plataforma acompanha o recorte dos ramos da árvore, sublinhando-o de modo subtil e procurando fundir-se – não impor-se – no elemento natural.

A cafetaria encontra-se sob o terraço, numa zona de confluência dos percursos do jardim. Delimitada por painéis amovíveis, a cafetaria pode ser totalmente aberta quando está bom tempo, anulando a fronteira interior/exterior. O pavimento será o próprio chão do Jardim, num efeito de continuidade que une espaço verde e espaço construído. Contígua à zona de cafetaria foi desenhada uma mesa longitudinal suspensa com 18 lugares sentados. Este conjunto “mesa e bancos” é uma peça comunitária, uma, que pende da plataforma sem tocar no chão, como se flutuasse. Na zona adjacente, já fora do relvado, será instalada uma esplanada.

Na fachada da cafetaria voltada para a nova clareira relvada será colocado um ponto de informação digital cultural sobre Lisboa, que permitirá ainda a interacção lúdica com o sistema sonoro.



Design de Equipamento — Pedrita

Bancos, mesas, caixotes do lixo, bebedouros fazem parte dos artefactos necessários a um jardim público. Foi desenvolvido um sistema modular que, conjugado de vários modos, resulta em composições pensadas especificamente para diferentes zonas do Jardim.

A relação com os elementos vegetais, pré-existentes ou projectados foi determinante para a criação de um equipamento versátil que permite utilizações e fruições diversas. A linguagem formal adoptada articula os mesmos materiais utilizados noutras vertentes do projecto, a cortiça e o betão, numa conjugação invulgar. A cortiça surge como elemento base, estrutural e trabalhado em bloco; e o betão como superfície de contacto, trabalhado como uma lâmina que se dobra em costas de assentos ou mesas.

Além do efeito visual surpreendente, tira-se partido das propriedades mecânicas da cortiça, capaz de amortecer impactos exercidos sobre o material, frutos da acção dos utilizadores, bem como as “vibrações” da cidade.

A disposição dos novos equipamentos vai proporcionar diferentes ambientes, uns mais propícios à fruição colectiva, outros mais intimistas e recolhidos.

Design de Som — Rui Gato

O sound design para o Jardim de Santos 21 tem como ponto de partida a criação de um ecossistema sónico, evolutivo e mutante como um ecossistema natural. Sem invadir o Jardim, permite diferentes experiências sonoras que podem ser vividas de forma individual ou colectiva. Essas experiências podem ser passivas – o visitante experimenta a intervenção sonora já desenhada – ou activas, em que o visitante, real ou digital, interage com a banda sonora, modificando-a.

A experiência do jardim é assim pontuada por um ambiente sonoro diversificado, atmosférico e não repetitivo. Modulado através do meio físico (sensores em tempo real), será passível de experimentação / mutação através da intervenção humana (pública / seleccionada).

O suporte físico para este ecossistema vai utilizar uma matriz tridimensional de altifalantes hipersónicos, criando sweet spots sonoros muito focados (com o raio de 2-3m aproximadamente) e estrategicamente colocados. Instalada em pontos altos, essa matriz não será visível, apenas sendo perceptível quando se estiver sob os sweet spots e se ouvir o som, a música, ou quando se consultar o mapa sonoro do Jardim na internet ou no interface digital da cafetaria.

O ecossistema sónico para o Jardim de Santos é criado através de 3 passos base distintos:

Passado

É concebida uma base de dados sónicos e musicais baseada na interpretação das sequências de ADN das diferentes espécies vegetais do jardim, na observação das características morfológicas dos sons naturais, como o canto dos pássaros, e na análise do fluxo constante dos elementos naturais (vento, chuva, erosão, agregação, etc).

Presente

Desenvolvida a base de dados, um sistema auto-generativo informático (Max/MSP) constrói o tecido musical do ecossistema, modulando a matéria musical através dos sinais do meio físico observados no momento (luz, temperatura, som).

Futuro

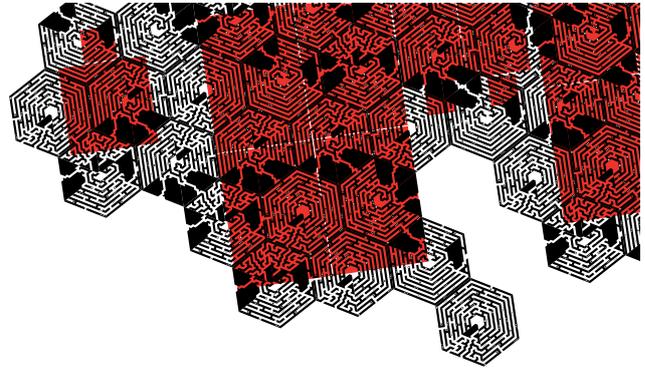
Essa distribuição auto-generativa poderá ser interrompida para experiências efémeras feitas pelo utilizador do jardim, através do interface web disponível no info point, ou no seu próprio terminal (laptop/smart phone) pela rede wireless, reconfigurando o ecossistema por um período de tempo limitado (15 minutos, por exemplo).



Design de Luz — José Álvaro Correia

O redesenho da iluminação deste jardim tem como principal objectivo tornar o espaço mais seguro e sedutor para estar e circular. Ao criar uma atmosfera envolvente e descontraída, a luz potencia a utilização do espaço para além do período diurno, bem como a sua relevância na vida social e fruição da sua envolvente. Neste sentido, o redesenho de luz contempla o interior do jardim bem como o seu perímetro e fronteiras com os demais elementos urbanos circundantes. O projecto compreende 4 vertentes complementares.

A luz geral vai acentuar a escala das árvores num efeito de cúpula, reflectindo a luminosidade e gerando uma ambiência coerente dentro e fora do Jardim. A iluminação pontual responder a necessidades específicas das zonas de permanência, lazer e circulação. Ao nível do ambiente e da experiência do utilizador, a luz lúdica pretende conferir ao Jardim um carácter único, transformando-o num cenário estimulante, através da exploração das propriedades de cor, forma e movimento da luz e da tecnologia de interface. O objectivo da luz circundante é tornar a iluminação menos fria, crua e descaracterizadora, recorrendo a uma cor quente, bem como focos que incidem sobre elementos como espécies vegetais raras. A paisagem do jardim ganha assim uma textura mais rica, cativante e propicia a novas leituras do espaço.



Design de Comunicação — António Silveira Gomes

O Jardim de Santos 21 pressupõe a criação de uma identidade gráfica e sinalética adequadas à sua nova personalidade. O projecto desenvolvido explora a ideia de provocar um re-ecantamento pelos espaços urbanos verdes reforçando a relação entre homem, natureza e cidade. Inspirou-se, claramente, em práticas culturais como o Tree-Dressing (vestir as árvores) na Índia, Japão e Inglaterra, o Tree Carving (gravações nas árvores) nos EUA e as Wish-Trees (árvores dos desejos) no Japão e EUA.

Identidade

Foi criado um sistema tipográfico baseado na linguagem vernacular das mensagens gravadas nas árvores. Funciona como um monograma e reforça a imagética e a própria realidade do jardim.

Sinalética

A sinalética é alicerçada numa intervenção directa sobre as árvores sem as danificar, activando-as enquanto suportes de comunicação e remetendo-nos para o desejo de marcar semanticamente o que nos rodeia.

Zonas Lúdicas

Criação de labirintos e jogos a partir de intervenções gráficas tridimensionais nas superfícies das “caixas” de serviços do Jardim.

www.jardimdesantos21.pt —

Criação de site específico com o objectivo:

Disponibilizar os conteúdos culturais sobre Lisboa que estão no Info Point da Cafeteria; Disponibilizar informação sobre a flora do Jardim, a sua história e programação; Criar interface para interacção com o ecossistema sónico à distância; Apresentar projecto e forma como foi desenvolvido numa área de arquivo e a rede de Jardins de Lisboa; Criar zona pública de interacção com o Jardim e as histórias futuras.



action for age

design para um futuro melhor

Conferência

Fundação Calouste Gulbenkian, Auditório 2 — 12 Set — 18:00 – 19:00

Entrada gratuita,
sujeita à lotação da sala
Lotação 330

Av. de Berna 45A, 1067-001 Lisboa
+ 351 217 823 000

Metros S. Sebastião, Praça de Espanha
Autocarros 16, 726, 56, 718, 742

Coordenação

(GB) thinkpublic - Alice Osborne +
Deborah Srebeko + Ian Drysdale
(PT) Susana António, Rita Filipe

Participantes

(GB) Katy Shields; Rachel Deller;
Vincenzo di Maria, Ayda Anlagan
(PT) Ana Fatia, Ana Relvão;
Anjoom Satar, Gonçalo Gomes;
João Santos, Ricardo Roque

Colaboração

(PT) Ana Coimbra; Maria de Lourdes
Machado

Uma iniciativa e brief original de

The RSA: Royal Society for the
Encouragement of Arts, Manufactures
and Commerce

Co-produção



Action for Age explora o papel do design face aos complexos desafios que nos coloca o fenómeno do envelhecimento generalizado da população. A queda da taxa de natalidade associada à subida da esperança média de vida estão na origem desta tendência acentuada. À medida que a idade aumenta, o isolamento, a marginalização e a solidão surgem como novos flagelos sociais. Em resposta a este cenário nasce Action for Age, uma iniciativa e brief original da Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce no Reino Unido, desenvolvida com a Fundação Calouste Gulbenkian e a Experimenta em Portugal.

Trata-se de um laboratório criativo a operar em simultâneo em Lisboa e Londres, envolvendo finalistas de design que beneficiam de uma experiência formativa de excepção. O desafio comum é criar serviços, networks ou outras soluções centradas no utilizador que constituam mais-valias efectivas e potenciem uma melhoria na qualidade vida dos idosos.

Fase 1 — Londres, 2008/09

Em 2008, a RSA lança Action for Age, integrada no programa de incentivo para estudantes Design Directions, que visa inspirar e direccionar jovens designers a trabalhar sobre problemáticas de cariz social. O briefing desafiava os participantes a pensar para além do “produto” e conceber novos serviços passíveis de resolver os problemas do isolamento e solidão. Em Janeiro de 2009, as mais de 70 candidaturas foram analisadas por um júri que seleccionou 6 com potencial de implementação. Os seus autores foram convidados para um workshop avançado que se realizou em Março e em Junho foram nomeados os vencedores e atribuídos os prémios.

Fase 2 — Lisboa, Julho 2009

A EXD'09 convidou duas designers nacionais – Susana António e Rita Filipe – para orientar 6 finalistas de design num workshop intensivo de 6 dias na Fundação Calouste Gulbenkian. Participam ainda Alice Osborne e Deborah Srebeko dos Think Public e dois membros da equipa inglesa (Vincenzo Di Maria e Ayda Anlagan). Esta sessão de trabalho contou com a presença e contributos das especialistas na área do envelhecimento, Maria de Lourdes Machado, investigadora da Faculdade de Motricidade Humana e a psicóloga Ana Coimbra.

Fase 3 — Lisboa, Setembro 2009

De 4 a 11 terá lugar um segundo workshop com todos os participantes e as duas equipas de coordenadores. Juntos, vão desenvolver e implementar um projecto-piloto na Graça, em colaboração com a Junta de Freguesia e agentes locais. Os resultados serão apresentados numa conferência (12 de Setembro), na Fundação Calouste Gulbenkian e que inclui a projecção de um documentário. O objectivo desta iniciativa é conceber soluções coerentes que dêem resposta às necessidades reais da população idosa, favorecendo a inclusão, o estreitamento de laços de pertença e a participação. Numa sociedade em transformação, Action for Age assume plenamente o design enquanto disciplina reconfiguradora do nosso contexto vivencial. O processo de reflexão e reacção de Action for Age não se esgota nesta edição, sendo o ponto de partida de uma estratégia sustentada de intervenção positiva ao nível social, que a EXD crê indispensável no panorama actual.

efeito d

design para a diferença(s)

Exposição

Fundação Calouste Gulbenkian, Anfiteatro 3 — 13 Set – 09 Out

Terça a Domingo
10:00 – 18:00

Av. de Berna 45A, 1067-001 Lisboa
+ 351 217 823 000

Entrada gratuita

Metro S. Sebastião, Praça de Espanha
Autocarro 16, 726, 56, 718, 742

Curador EXD'09

Participantes

Clemens Weisshaar (DE); Ed Annink (NL); Marti Guixé (ES); Martín Azúa (ES); Mats Theselius (SE); Maxim Velčovský (CZ); Richard Hutten (NL); Robert Stadler (FR); Satyendra Pakhalé (NL); Studio Makkink & Bey (NL); Uwe Fischer (DE)

Curador BBDO Portugal

Participantes

(PT) Alexandre Viana; Alves & Gonçalves; Fernando Brízio; Henrique Ralheta; Miguel Vieira Baptista; Naulila Luís; Pedro Silva Dias; Rui Sampaio de Faria

Design de exposição

Miguel Vieira Baptista

Design gráfico RMAC

Uma iniciativa da BBDO Portugal, co-produzida com a EXD'09.

Por virtude de uma mudança subtil – de atitude – algo percebido como um defeito pode transformar-se numa característica especial, uma singularidade. Assumindo o design como ferramenta operativa capaz de gerar esta distinção qualitativa, Efeito D desafia designers portugueses e internacionais a desenhar objectos que incorporem na sua concepção ou código genético uma diferença que os torna únicos e originais. A Bie-

nal apresenta as propostas resultantes, fruto do compromisso da comunidade criativa com a inclusão e responsabilidade social. Da autoria da BBDO Portugal, Efeito D é co-produzido *pro-bono* com a EXD, responsável pela curadoria internacional. Os projectos apresentados destinam-se a contribuir para a associação Diferenças, um centro de desenvolvimento infantil especializado em crianças com Síndrome de Down.

A 1 de Outubro de 1990, foi fundada a Associação Portuguesa de Portadores de Trissomia 21 (APPT21) e as primeiras opções estratégicas foram a prestação de cuidados a crianças afectadas por esta doença genética. Pouco depois, logo no início da década de 90, a associação introduziu, em Portugal, as mais modernas metodologias de avaliação e de intervenção relacionadas com esta patologia e, volvidos menos de dois anos, foi decidido generalizar a experiência a outras doenças, pelo que a instituição passou a proporcionar Programas de Intervenção específicos para a síndrome do X Frágil, para a Síndrome de Williams e para os Défices Cognitivos (atrasos mentais) com ou sem causas conhecidas. A partir de 1995, de uma forma progressiva, sistemática e coerente, a associação passou a proporcionar cuidados específicos a crianças e a adolescentes com outras perturbações do desenvolvimento, designadamente com Dificuldades de Aprendizagem (Dislexia, Disgrafia e Discalculia), com Perturbação de Hiperactividade com Déficit de Atenção, com Perturbações da Linguagem, com Perturbações da Coordenação Motora, com Autismo e com a Síndrome de Asperger.

Na sequência deste sucesso técnico-científico, um conjunto de profissionais, todos treinados pela Escola de Desenvolvimento da APPT21, a que se associaram figuras nacionais de primeiro plano nas áreas do Desenvolvimento e da Neuropediatria, decidiram que, no ano de 2004, se daria início a um novo ciclo institucional e assistencial, expresso, entre outras iniciativas,

pela edificação de um Centro de Desenvolvimento Infantil localizado a Chelas, Lisboa.

Constituiu-se, assim, pela diversidade e qualidade dos serviços prestados, o Centro DIFERENÇAS, que é um dos mais criativos e avançados Centros de Desenvolvimento da Europa, e que acompanha, no tempo presente, mais de 9.000 crianças em todo o país. Como exemplo, o Centro proporciona apoio a cerca de 1.200 pessoas com Trissomia 21 (maior casuística do mundo desta patologia).

A deficiência, sobretudo infantil, é, indubitavelmente, um dos maiores dramas que se abatem sobre a espécie humana, em grande parte devido à inexistência de estruturas de apoio eficazes.

As Organizações não Governamentais que operam nesta área debatem-se, sempre, com gritantes carências de ordem financeira, o que impede qualquer programação das actividades a prazo.

Com a finalidade de tornar auto-sustentável toda a vida financeira do Centro de Desenvolvimento Infantil DIFERENÇAS, a BBDO e os seus dirigentes, em associação a diversas personalidades e instituições, dinamizou a produção e a distribuição de um conjunto inovador e único de objectos de design. Este projecto social, denominado Efeito D, será capaz de dar uma visibilidade sem precedentes a esta causa, bem como de criar uma fonte de valor susceptível de financiar as actividades do Centro, tornando-o independente de subsídios esporádicos.



as passagens do tempo

histórias para um futuro próximo

Recital

Museu da Electricidade — 18 & 19, 25 & 27 Set — 22:00

Av. de Brasília, Central Tejo,
1300-598 Lisboa
+ 351 210 028 130

Autocarros 28, 714, 727, 729, 751
Eléctrico E15
Comboio Belém

Ideia e texto
Nuno Artur Silva

Música e banda sonora
Armando Teixeira

Vídeo PF

Imagens e desenho em tempo real
António Jorge Gonçalves

Actores
Marco de Almeida; Sandra Celas,
Rui Morrison

Co-produção



O que é uma história? Como caracterizar o fascínio que exercem sobre nós estas ficções narrativas? E o que é o tempo? E o que é o tempo dentro e fora do percurso narrativo?

As Passagens do Tempo – Time Sequences – Histórias para um Futuro Próximo é uma leitura de pequenas narrativas sobre o tempo e as suas passagens, cruzando diferentes formatos (projecção vídeo, desenho em tempo real e uma componente musical), a partir da leitura de textos feita por diferentes actores.

Este é um projecto que parte de um livro com o mesmo título da autoria de Nuno Artur Silva, com imagem e desenho em tempo real de António Jorge Gonçalves, música de Armando Teixeira. É produzido pelas Produções Fictícias e interpretado por Marco d'Almeida, Sandra Celas e Rui Morrison.



share

moeda de troca

Até 8 Nov

Conceito original
Fernando Brizio (PT)

Produção e implementação
EXD'09

Através de um objecto quotidiano, ao qual ninguém é alheio ou indiferente, que todos têm mas ninguém verdadeiramente possui, Share propõe um processo orgânico e incontrolável de disseminar uma ideia.

Share actua como um contágio positivo, o despoletar de uma reacção em cadeia com diversos efeitos: partilha, reflexão,

troca, surpresa, introspecção, inquietação, vontade de agir, de rir, de passar a outro e não ao mesmo.

A escala de impacto de Share é imprevisível, algures entre a epidemia e o mini foco, circunscrito ou não – quem saberá? – a um ou a vários países, cidades ou bairros. Quanto maior a propagação, mais positiva será a experiência. Share.



phaidon design classics

Lançamento

Lounging Space — 11 Set — 17:30

Uma parceria Phaidon Press/jornal Público/Serviço Educativo EXD e Prisa Inova.

Em colaboração com Serviço Educativo da EXD'09.

Uma referência no estudo e sistematização do design, o lançamento da edição portuguesa de Phaidon Design Classics proporciona aos estudantes e público em geral um valioso recurso educativo e informativo. Do balão de ar quente dos irmãos Montgolfier ao ipod, Phaidon Design Classics apresenta 1000 ícones da produção cultural material comentados por críticos e curadores internacionais.



state of the arts

Debate sobre a exposição *Lapse in Time*
Lounging Space — 10 Set — 18:00 – 19:00

Entrada gratuita,
sujeita à lotação da sala

Palácio Braamcamp
Pátio do Tijolo, 25 1250-301 Lisboa

Metro Rato, Baixa-Chiado
Autocarro 758, 773

Moderador debate Tulga Beyerle (AT)
Debate Constantin Boym (US); Hans Maier-Aichen (DE); James Auger (GB);
Katharina Wahl (DE); Nacho Carbonell (NL); Studio Glithero (GB)

“O design do futuro vai ser fabuloso, frenético, impetuoso e divertido. Será um instrumento de e para o Amor, pronto a combater pelo bem e pelo mal. Interrogar-se-á sobre a sua existência e a sua missão. Com o dedo médio em riste, correrá nu pelos bosques e salvará o mundo.”

Jerszy Seymour



luanda rise: megapolis emergente

Debate
Lounging Space — 07 Nov — 18:00 – 19:00

Entrada gratuita,
sujeita à lotação da sala

Palácio Braamcamp
Pátio do Tijolo, 25 1250-301 Lisboa

Metro Rato, Baixa-Chiado
Autocarro 758, 773

Curador + Moderador debate Pedro Gadanho (PT)
Debate Joana Pacheco (PT), Ricardo Camacho (PT)

A capital de Angola – um dos países africanos mais ricos em recursos naturais – atravessa um período de profunda transformação e crescimento sem precedentes. É uma megapolis emergente, onde novas formas de criatividade emergem dos conflitos e tensões subjacentes a uma realidade material em redefinição.



contar o tempo

Ciclo de cinema
Cinemateca Portuguesa — Outubro

Bilhetes à venda no local

R. Barata Salgueiro, 39,
1269-059 Lisboa
+ 351 213 596 200

Metro Rato, Baixa-Chiado
Autocarros 758, 773

Programador

Ricardo Matos Cabo (PT)

Co-produção



O programa de cinema “Contar o Tempo” assenta nessa característica das imagens e sons que permite transformar o tempo em duração e no paradoxo que contrapõe os pontos fixos da memória ao fluxo da passagem das coisas. O ciclo é constituído por diversos filmes e por percursos entre eles que procuram reflectir sobre a questão do tempo no cinema. Os filmes apresentados constituem registos directos da experiência do tempo, lamentações pela sua passagem, registando e fixando aquilo que é, simultaneamente, tempo permanente e transitório na actividade humana (e suas consequências), nos tempos da

Terra, nas cronologias várias do trabalho, dos objectos e dos lugares. O cinema na sua evidente relação com o tempo cria antes de mais uma experiência da materialidade efectiva da sua passagem: uma duração, um peso, uma espessura que apenas se dilui na vastidão – fora do tempo – que tudo consome. É uma ideia possível de cinema que passa, a de um cinema que, ao mesmo tempo que fixa o tempo num bloco discernível e afirma a sua transitoriedade, abre fendas e cria obstáculos à sua passagem através da poética e mecanismos próprios. São filmes sobre a memória das coisas, do fabrico dos objectos, ficções sobre a mitologia, retratos de lugares e do rasto do tempo que neles permanece.

Peter von Bagh. Helsinki, para sempre © City of Helsinki City Museum





luanda: anatomia da velocidade

Palácio Braamcamp
Pátio do Tijolo, 25, 1250-301 Lisboa

Metro Rato, Baixa-Chiado
Autocarros 758, 773

Co-produção

EXDO FUNDAÇÃO SINDIKA DOKOLO coleção africana de arte contemporânea

Luanda: Anatomia da Velocidade nasce de um desafio da Experimenta à Trienal de Luanda para uma apresentação centrada no Tempo. Com curadoria de Fernando Alvim, este programa desmultiplica-se em duas propostas distintas – um debate, uma exposição – e um sem número de perspectivas, interações e leituras. A questão da velocidade e da aceleração, presentes no debate e na exposição de fotografia e vídeo.

Exposição Lounging Space 9 Set – 8 Nov

Quatro tempos diferentes, interpretados por 3 criadores angolanos, que falam da velocidade do presente e do futuro e do poder emotivo e transformador da memória.

Curador Fernando Alvim

Com
Kiluanji (Fotografia Photography)
(AO); Jorge Palma (Video) (AO); Nguxi
(Video) (AO)

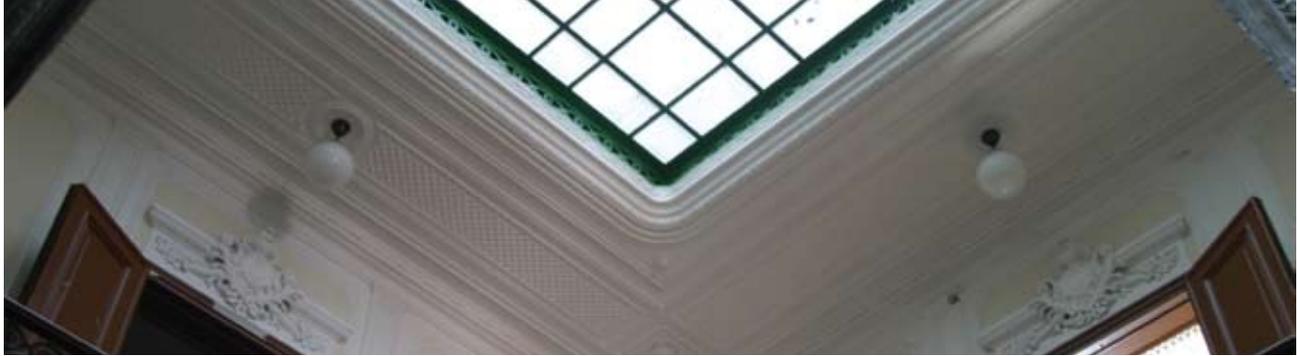
Debate Lounging Space 13 Set — 15:00 – 16:00

Partindo de uma conferência apresentada por Paulo Cunha e Silva em Luanda em 2006/7, intitulada precisamente, “Luanda: Anatomia da Velocidade”, este debate centra-se numa nova perspectiva sobre a capital angolana, cruzando as questões do tempo, velocidade e aceleração com os âmbitos da criatividade, sociologia e desenvolvimento urbano.

Com
Fernando Alvim (AO); José Octávio
Serra van Dunem (AO); Paulo Cunha
e Silva (PT) Jorge Palma (Video) (AO);
Nguxi (Video) (AO)

lounging space —

***It's
About
Time.***



lounging space

Meeting point, Bar, Info & Press centre, Livraria, Programação específica
10 Set – 08 Nov

Domingo a Quinta — 11:00 – 00:00
Sexta, Sábado e vésperas de feriado —
11:00 – 02:00

Palácio Braamcamp
Pátio do Tijolo, 25 1250-301 Lisboa

Metro Rato, Baixa-Chiado
Autocarros 758, 773

Entrada Gratuita

Set-up design
Diogo Cochat (PT) + Luís Ferreira (PT)

Apoios específicos
Caixa Geral de Depósitos,
TNB Expresso

Numa localização privilegiada da cidade, este espaço referên-
cia é o principal interface da Bienal com visitantes e agentes
culturais que afluem a Lisboa para a Semana Inaugural. Com
uma soberba vista sobre a cidade e o rio, o bar lounge estende-
-se a um agradável terraço. Além do centro de informação e
livraria, o Lounging Space acolhe ainda uma programação
específica ao longo Bienal e será paragem obrigatória no itine-
rário EXD.

pisso floor -1

Exposição
Desafiar o design elitista
Seis colecções no tempo 1995-2009

pisso 0 groundfloor

Bar, A+A livraria, Welcome Desk,
Press Centre

EDP Project Room conceito visual
reinterpretado por thestudio

Exposição
LH2O
Pedrita / Água de Luso
Design Act, Iaspis

Exposição
O que é urgente mostrar, CEMES

terraço terrace

Percorra Lisboa de bicicleta
gratuitamente
Bike Share EXD'09 Tour
by Galp Energia

Product preview - testing site
AMOPLAY, Pedrita / AMOP

Instalação
Natureza em Saldos !!,
Catarina Nunes – TOSCA. lab

Open air talk BYOB
João Simões & Emily King
com Frith Kerr, David Reinfurt,
Peter Bil'ak, Jürg Lehni e Miguel
Wandschneider
11 Set, 18:30

pisso floor 1

Exposição
Coca-Cola Light Gosta de Ti,
by Coca-Cola Light
Cabracega, Cal Design, Catarina
Pestana, KrvKurva Design, Pedro
Sottomayor, Susana António, Toni Grilo

Sala Multifunções

Design Act, Iaspis
Entrevistas
10 Set, 12:00-20:00
Conferência
11 Set, 14:30-20:00

Debate
State of the Arts
10 Set, 18:00-17:00

Debate
Luanda: Anatomia da Velocidade
13 Set, 15:00

Concurso Internacional de Ideias
para Ponte Ciclável em Lisboa
Fundação Galp Energia
Anúncio do vencedor
Exposição da shortlist do júri
Lounge area, 3 Out

Debate
Luanda Rise: Megalopolis Emergente
7 Nov, 18:00

pisso floor 2

Exposição
Luanda: Anatomia da Velocidade

Exposição
Cultura Intensiva,
Designforfuture09

Exposição
02009, White Elephant Designlab
(Tobias Kestel, Florian Puschmann)

tangenciais —

***It's
About
Time.***



Umberto Digital Haiku nº 2



Out There, Over Here



Capa Branca © Miguel Vieira Baptista



Digital Primitive

tangenciais

Pré-Semana Inaugural —

DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL
IPA – Instituto Superior Autónomo de Estudos Politécnicos
7-11 Set, 9:30-18:30 (workshop)
IPA DesignLAB - Rua da Boavista, 67

A nova licenciatura em design orientado para a sustentabilidade e a inovação social será apresentada em versão *demo* seguida de um conjunto de *master classes* no âmbito do design para a inovação social. Ezio Manzini (Politecnico di Milano) em vídeo-conferência e Maria Loschiavo dos Santos (Universidade de São Paulo) farão comunicações de enquadramento. As *master classes* visam a análise e concepção de soluções para problemas sociais reais apresentados por João Meneses (Tese) e Isabel Jonet (Entrajuda).

9 Setembro —

Ecto Bench / Banco Ecto
Filipa Valente, Anders Christiansen, Minna Ala-Jaaski
Até 8 Nov
Jardim Botânico

ECTO é um mobiliário em que as condições da superfície/cobertura permitem a reacção ao contacto físico das pessoas e das condições externas de energia no ambiente urbano. A peça utiliza ideias de mobiliário urbano convencional, reinterpretando-as num espectáculo interactivo e performativo na cidade. É composta de duas partes, um esqueleto estrutural e uma cobertura/pele, concebidas de forma a integrar o contexto urbano geral e o local específico. Os recursos energéticos 'latentes' no ambiente urbano são revelados ao indivíduo que observa ou usa o mobiliário.

Working on Furniture Bruno Carvalho
Até 8 Nov, 06:30-01:00
Metro Marquês de Pombal

Esta colecção é formada por várias tipologias de mobiliário de obra que constituem os primeiros objectos de qualquer casa, sendo utilizados durante a sua edificação. Sendo objectos construídos com extrema rapidez e para funções específicas, são possuidores de um tempo de execução veloz e directo; o seu desenho exclui noções de estética ou conforto. Para o seu fabrico, apenas são necessárias madeiras de cofragem usadas. Podemos encontrar bancos, mesas de refeição, cavaletes, escadas, cuja textura regista um tempo de construção revelando a sua proveniência e utilização.

Umberto Digital Haiku Nº2
Fernando Nabais
Até 4 Out, 06:30-01:00
Metro Baixa-Chiado

Uma experiência cinematográfica interactiva que reinterpreta um plano do filme Umberto D de Vittorio De Sica. O movimento de Umberto D mendigando é montado algorítmicamente a partir da análise computacional do nível de atenção do(s) espectador(es). A intenção de criar uma experiência cinematográfica coerente cruza-se com estratégias e tecnologias utilizadas em publicidade para aferição do impacto comunicacional. A coexistência habitual da mendicância e da publicidade em locais públicos funde-se, formalmente, na utilização de mobiliário urbano de publicidade exterior como dispositivo expositivo.

Treehouse Hotel Dass
A partir 16:00
Até 8 Nov
Jardim da Estrela - Praça da Estrela

O Treehouse Hotel é um projecto experimental de arquitectura e design que questiona os processos universais de criação da cidade e da arquitectura perante valores universais da vida humana, obrigando os seus visitantes a reflectir sobre a evolução urbana. Dentro das casas nas árvores deparamo-nos com memórias, colocamo-nos como observadores e conseguimos ser críticos, chegando a novos níveis de descoberta e outras plataformas de entendimento.

Uma Terra sem Gente para Gente sem Terra
Nuno Coelho + Adam Kershaw
9 Set, 17:00-23:00 Inauguração
R. da Rosa, 235-237

Esta exposição é composta por diversos posters de grande formato, com desenhos de contorno a preto-e-branco, que convidam os visitantes a preenchê-los com cor usando os lápis disponíveis para o efeito. Os posters mostram mapas, gráficos e desenhos realizados a partir de fotografias recolhidas numa viagem realizada por Nuno Coelho e Adam Kershaw à Palestina em 2006. Esta intervenção artística procura traduzir as tensões sociais que fazem parte do quotidiano daquela região, propondo um olhar crítico e irónico.

ColorAdd - Sistema de Identificação de cores para daltónicos
Miguel Neiva – ColorAdd
9 Set, 18:00 Apresentação
Metro Baixa Chiado
Até 8 Nov, 06:30-01:00

ColorAdd – Sistema de Identificação de Cores para Indivíduos Daltónicos. O método de comunicação proposto parte do conceito universal da cor transmitido no ensino básico. Desenvolve-se pela relação de apenas 3+2 símbolos (3 cores primárias mais branco e preto), desmultiplicando-se, pela sua conjugação, numa vasta paleta de cores. Os elementos estruturais, constituídos por símbolos simples e associações lógicas, tornam a sua compreensão fácil e permitem a rápida integração no "vocabulário visual" do utilizador, surgindo assim um código gráfico monocromático.

Time Machine CADA / CITI
9 Set, 18:00-22:00 Inauguração
Até 24 Set,
Ter-Sáb 14:00-22:00
Largo da Trindade, 11

TIME MACHINE transforma o telemóvel numa máquina do tempo, que tenta 'adivinhar' o futuro. Esta aplicação faz o 'tracking' de todos os movimentos do utilizador no tempo e no espaço através de GPS e aplica um algoritmo de inteligência artificial para prever os seus passos futuros. A ideia é gerar uma cartografia pessoal que permita leituras subjectivas: o 'mapa' (movimentos passados e futuros) não existe, mas evolui com a utilização. A ideia é encorajar as pessoas a tentar 'ultrapassar' e 'enganar' as previsões da máquina, quebrando os seus hábitos.

Altis Belém Hotel & Spa
9 Set, 18:00 Inauguração
Altis Belém Hotel & Spa +
Doca do Bom Sucesso

Out There, Over Here Marília Maria
Mira, Raul Boino, Madalena Avelar
Até 30 Set, 11:00 - 20:00

Este projecto resultada de uma experiência de trabalho realizada por Ana Guimarães, Beatriz Mousinho, Joana Capitão, Catarina Dias, David Pontes, Hanna Lundborg, Manuela Domingues, Maria Ana Ricon Peres, Sofia Canas da Mota, Sónia Brum e Typhaine le Monnier. Nesta experiência estiveram implícitas práticas de Joalheria que pela sua riqueza de matérias, diversidade de actos e sofisticação de processos nos ajudaram a pronunciar sobre o dualismo conceito-realização.

Sanctuary Mattress Filipe Miranda
Até 8 Nov, 11:00 - 20:00

Teremos perdido o controlo sobre o nosso sono e a capacidade de sonhar? A importância do sono é uma problemática universal que foca o

tempo que passamos a dormir, como o fazemos e onde. É também quando nos encontramos mais desprotegidos. Por outro lado, é durante o sono que melhor recuperamos as nossas funções vitais. É possível olhar para o redesign de um colchão da mesma forma como abordamos o de uma cadeira?

Capa Branca Blue Design
Até 8 Nov, 11:00 - 20:00

Queres ser capa de revista? Com Capa Branca, a revista Blue Design lança um desafio à comunidade criativa emergente para criar a capa da sua edição de Dezembro. Capa Branca dirige-se a estudantes finalistas dos cursos de design, arquitectura e artes. À semelhança dos designers seniores anteriormente convidados, estes alunos têm carta branca – ou capa branca – para fazer o que entenderem num rectângulo de 230x220 mm. As três melhores capas serão publicadas na edição de Dezembro da Blue Design e expostas durante a EXD'09.

Projeções de corpos suspensos
aforestdesign

Até 8 Nov
Altis Belém Hotel & Spa +
Metro Marquês de Pombal 06:30-01:30

Este projecto consiste num conjunto de acções e instalações em dois formatos e espaços distintos – o Metropolitano de Lisboa e o Hotel Altis – para reflexão e mostra de uma colecção de tapetes de Arraiolos da aforestdesign. O papel do designer e a interacção com a sua cultura são a temática fundadora deste projecto, que trata o tempo como uma ferramenta crucial para qualquer criativo.

Digital Primitive #2: Iterative Design
Digital Primitive - Caterina Tiazzoldi + Eduardo Benamor Duarte
9 Set, 18:00 Inauguração
Até 8 Nov
Altis Belém Hotel & Spa +
Metro Cais do Sodré, 6:30-01:00

Digital Primitive Extended é uma instalação que apresenta o trabalho de um conjunto de arquitectos, designers e fabricantes de Nova Iorque, representativos de uma realidade conceptual e produtiva desta cidade. Eles são *Digital*, porque são a primeira geração de designers e arquitectos Nova Iorquinos formados num contexto caracterizado por técnicas de modelação digital e de fabrico através de controlo numérico por computador (CNC). Eles são *Primitive* porque têm de dar resposta às limitações decorrentes de uma cidade como Nova Iorque.



HomeMade

Pedro América + António Sousa
9 Set, 18:00 - 22:00 Inauguração
Até 8 Out,
Seg-Sex 9:30-19:00,
Sáb 11:00-14:00 + 15:00-19:00
Av. Conselheiro Fernando de Sousa, 27A

HomeMade explora o desenvolvimento de um produto enquanto resolução de um problema. A ideia é explorar a faceta de designer que nas crianças é particularmente interessante por ser liberta de 'pré-conceitos'. A ingenuidade infantil é normalmente sinónimo de ideias simples e simultaneamente eficazes. Brincar é muitas vezes resolver problemas de modo expedito. Esta 'especialização' em *raw design* é no fundo o que HomeMade pretende mostrar. Aqui é pedida uma solução para a altura da bancada de trabalho, um problema comum nas cozinhas. Esperam-se várias soluções, que irão sendo registadas e farão parte do projecto.

Letter Object

Rute Gomes, Product Design lda
9 Set, 18:00 Inauguração
Até 8 Nov, 8:00-22:00
Sáb. e Dom. 9:00-18:00
Estação CTT dos Restauradores
Praça dos Restauradores, nº58

A comunicação é inerente ao Homem, é uma das suas bases de evolução e um dos seus objectivos de desenvolvimento. A informação é transmitida através de diversos e vastos canais; cabe à memória fazer uma triagem, seleccionando o que reter. Outrora a carta possuía uma aura de afectividade, sendo um modo de comunicar com familiares e amigos. A nossa proposta vem celebrar o envio de correspondência por carta, onde o objecto escrito será um objecto activo no quotidiano, bem como um objecto memorial ao acto de comunicação de alguém que nos é próximo.

LONG LIVE PRECIOUS!

Rita Filipe para for Leitão & Irmão
9 Set, 19:00-20:00 Inauguração
Até 12 Set, 10:00-19:00
Leitão & Irmão - Largo do Chiado 16-17

LONG LIVE PRECIOUS! refere-se a questões de consumo e sustentabilidade no âmbito do design, no sentido em que os objectos preciosos e de produção artesanal não são compulsivamente substituídos, como acontece com os objectos de produção industrial e de cultura popular, no sentido Pop do termo. Estes objectos estão imbuídos de valor artístico e significado emocional. Propõe-se a sua (re)inserção nos contextos culturais e quotidianos contemporâneos, estabelecendo uma ponte cultural entre as

práticas tradicionais e as práticas contemporâneas, no que refere ao uso que fazemos destes objectos.

Royalty is the best policy

Lidija Kolovrat
9 Set, 19:00 Inauguração
Até 30 Sep
MUDE - R. Augusta, 14

Esta introspecção sobre a relação dos portugueses com a liderança, é um questionar do sentimento actual, neste caso, relativamente aos seus reis. Foi dito que os portugueses são um povo que não se governa nem se deixa governar. A sua procura de fé e paz é propícia à liderança e estabelece laços fortes com a religião Cristã. Liderança e identidade. Quem é que nos impressiona? A falta de introspecção cria sentimentalismo. A realidade portuguesa sente falta de Realeza? Há uma necessidade intrínseca de a ter presente. A sua herança perdura numa nostalgia que reflecte os valores nobres de tempos idos.

Fluxos Urbanos NearInteraction

9 Set, 19:30 Inauguração
Até 22 Set, 9:00-01:30
Bairro Alto Hotel - Praça Luis de Camões, 2

Fluxos Urbanos consiste numa instalação interactiva que revela a dinâmica de fluxos informacionais de várias cidades contemporâneas. A ideia de rede é aqui construída pela intersecção de duas tipologias: uma rede material, composta pelas trocas de bens e matéria-prima; e outra imaterial, formada pelo fluxo de informação associada. A instalação interactiva multi-utilizador recebe via web, informação dos fluxos informacionais relativos a várias cidades. É possível visualizar e interagir em tempo real, representando visualmente as complexas relações no seio da sociedade global em rede.

All City Ricardo Vasconcelos, Cabracega + Rita Gonzalez
9 Set, 20:00 Inauguração
Até 9 Out
10-13 Set, Seg - Sáb 15:00-22:00
14 Set-9 Out, 15:00-20:00
Espaço Zaum - R. da Academia das Ciências, 2-E

O projecto All City apresenta-se como uma reinterpretação, à luz do contexto do graffiti, de alguns dos serviços mais clássicos da porcelana portuguesa: à nobreza das formas antigas alia-se uma decoração improvável, assente numa linguagem nova, de carácter transgressor e de natureza marcadamente cidadina.

Once Upon a Time in Ten Objects

Joana Astolfi
9 Set, 20:00 Inauguração
Até 8 Nov
Seg-Sáb 15:00-20:00
Studio Astolfi - R. das Salgadeiras, 32

O tempo neste projecto é visto como a vida de cada objecto, o intervalo entre o passado e o presente/futuro. Once Upon a Time in Ten Objects baseia-se no impacto do tempo em dez objectos encontrados ('objet trouvé') - objectos obsoletos, 'outdated', gastos, deteriorados ou 'doentes'. O objectivo é ressuscitar estas peças, intervindo nelas, transformando-as e manipulando-as, evidenciando assim um 'time gap' em cada peça.

Lounging Space
Palácio Braamcamp - Pátio do Tijolo, 25
23:00 Inauguração
Até 8 Nov
Dom a Qui 11:00 - 00:00
Sex e Sáb 11:00 - 02:00

AMOPLAY Pedrita / AMOP

Pensada para espaços de jogo exteriores, a linha AMOPLAY é composta por uma série de módulos lúdicos e didácticos em betão pré-moldado que permitem a prática de actividades psicomotoras adequadas a crianças de várias idades. Da autoria do estúdio Pedrita e em desenvolvimento pela AMOP, é composta por 5 módulos base - parede de giz, escorrega, mesa de areia, esferas multi-uso e tubos labirinto. Durante a EXD'09 será apresentado um protótipo do primeiro módulo desenvolvido: a parede de giz.

www.pedrita.net/projects/amoplay

Cultura Intensiva Designforfuture09

A intervenção proposta pela DESIGNFORFUTURE começa por observar as comunidades para tentar apreender os seus usos e costumes. Queremos recuperar as histórias por trás de cada objecto e ensaiar uma nova continuidade. Esta recolha de memórias é desenvolvida de uma forma dinâmica com os vários actores no terreno com o objectivo de reiniciar projectos estagnados e recuperar identidades perdidas. Os resultados desta acção serão apresentados como propostas originais de novos objectos, feitas a partir de materiais e técnicas genuinamente portuguesas.

LH20 Pedrita / Água de Luso

Quando pensamos em formas para a água que nos rodeia e nos preenche, olhamos para os recipientes que a trazem até nós. Uma garrafa de água é não só um desses recipientes, mas também um ponto de encontro

privilegiado entre conteúdo e embalagem, líquido e sólido, elemento natural e produto cultural. LH20 é uma reinterpretação da forma da água. Resultando da aplicação de modelos científicos de preenchimento do espaço ao design de embalagem, esta garrafa inovadora protege e mantém a pureza do seu conteúdo, ao mesmo tempo que procura otimizar o seu armazenamento, transporte, apresentação, manuseamento e consumo.

www.aguadeluso.pedrita.net
www.sociedadeagualuso.pt

O que é urgente mostrar

Cemes
ESAD Matosinhos

Através do que projecta, cada designer assume-se como um agente activo de (re)construção da ordem social existente. Convidamos nove designers portugueses questionando-os acerca das suas motivações, das preocupações que os agitam, das mensagens que sentem urgência em comunicar. A partir da extraordinária colecção de cartazes do espólio Ernesto de Sousa e das inúmeras mensagens culturais, sociais e políticas por eles veiculados, o desafio é escolher um cartaz e através dessa escolha afirmar o que é, hoje, urgente mostrar.

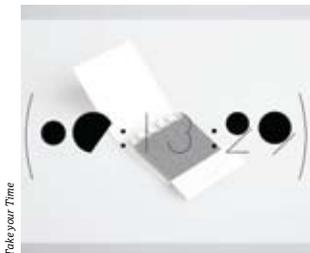
www.ernestodesousa.com/urgentemostrear/

02009 White Elephant Designlab (Tobias Kestel, Florian Puschmann)

"02009" é um projecto desenvolvido por Tobias Kestel e Florian Puschmann na Big Island do Hawai'i, numa homenagem à Long Now Foundation em São Francisco (longnow.org). Existe actividade vulcânica na Terra desde a sua origem. As marcas deixadas pelas torrentes de lava são uma boa metáfora para a necessidade urgente de sensibilizar para a reflexão a longo prazo e, consequentemente, para uma maior responsabilidade perante a nossa própria e as futuras gerações.

Natureza em Saldos !! Catarina Nunes - TOSCA.lab

Reflectimos pouco na falta de sustentabilidade causada pelo objecto de consumo. Não há tempo, "just do it... fast". A economia tem que crescer! Não podemos cair em deflação, "Yes We Can!" Numa sala contaminada por centenas de rãs de cerâmica, o público é convidado a intervir no espaço através da compra dos objectos, ajudando à sua consequente extinção. No acto da compra, cada peça é substituída por uma nota de 5€. As notas ficarão coladas na parede e vão permitir uma visualização



Take your Time



Bizarre



Dois Tempos



Repetition

metáfora do consumo de objectos e da consequente perda de biodiversidade.

4x4x4x4=1024 Serrote Lançamento

Indo ao encontro do tema 'It's about Time', surgiu a ideia de editar uma série limitada, onde cada caderno fosse uma peça única. Em vez de utilizar a técnica como um meio de produção em massa (imprimindo centenas de capas de uma vez só a partir de uma matriz) a Heidelberg foi utilizada num processo de 'slow design' para imprimir uma série de matrizes num mesmo caderno. Foram escolhidas 5 cores de impressão, e compostas 4 matrizes diferentes para cada cor, num total de 20 matrizes. Cada capa foi depois impressa com 5 matrizes (uma de cada cor), tendo como resultado final 1024 cadernos diferentes.

Design Act - Socially and politically engaged design today – critical roles and emerging tactics Iaspis

10 Set 12:00-20:00 entrevistas
11 Set 14:30-20:00 Conferência
Até 8 Out Exposição

DESIGN ACT é uma plataforma para a partilha de conhecimentos e experiências transversais a muitas das disciplinas relacionadas com o design. O projecto opera através da identificação de exemplos e pela criação de um arquivo online, bem como diversos eventos públicos. DESIGN ACT estará presente na EXD'09 com a instalação do seu arquivo de projectos, sessões de entrevista em tempo real, e um seminário com oradores suecos e um painel internacional, que discutirá o impacto do design sobre os ideais sociais e as estruturas da sociedade.

O Homem da Multidão

Filipe Pinto
16 Set-8 Nov

Esta peça não ocupa espaço, apenas tempo; é ubíqua mas invisível – está presente na avenida e no beco, em toda a cidade, e é sobre ela; é democrática mas íntima – é segredada ao ouvido do transeunte; é uma pequena dobra no visível – duas cidades sincrónicas mas não coincidentes, e apenas um cidadão, que lê o mundo, a cidade, através do que ouve. Esta peça não é arte relacional nem cria micro-utopias; o espectador age mas não se torna artista, claro; é política mas não paternalista nem ortopédica. Esta peça é política porque vive da liberdade e cria liberdade, ou porque vive do constrangimento e exacerba-o ainda mais.

Reshuffle Revisited TemaHome

9 Set Até 30 Set
Seg- Sex 8:00-18:00
IADE Chiado Center
Rua do Alecrim, 70

A instalação Reshuffle Revisited marca a segunda intervenção da TemaHome na ExperimentaDesign, depois de na edição de 2005 ter apresentado um conjunto de instalações denominadas Reshuffle da autoria de Fernando Brizio, Filipe Alarcão, Miguel Vieira Baptista e João Mendes Ribeiro. A instalação idealizada pela equipa de design interna da TemaHome, nomeadamente Inês Martinho, Délio Vicente e Ricardo Marçal, põe a nú os materiais do processo industrial da marca de forma provocatória ao mesmo tempo que os confronta com uma peça simbólica da autoria de Fernando Brizio, designer que colabora actualmente com a marca. Os luxuosos bancos Handle de Brizio, feitos manualmente, entram assim em choque com o material industrial banal em exposição, numa simbiose improvável e imperfeita.

10 Setembro —

Baile ao Ar Livre

Henrique Neves + Clément Darrasse
10 Set, 17:00-19:00 Lançamento
Até 10 Out
Paços do Concelho – Praça do Município

Num filme de arquivo do Instituto de Investigação Científica Tropical sobre Timor nos anos 50, há uma cena de baile. As mulheres usam saias longas e casaquinhos justos. Os homens vestem fatos brancos de corte ocidental. Junto aos pares um grupo assiste de pé. O trabalho de artes visuais Baile ao Ar Livre implica refazer o padrão da saia de uma das jovens que dançam e dar-lhe uso. Concretamente, usá-lo em mobiliário dos Paços do Concelho em Lisboa (estofos e estores). Baile ao Ar Livre reactiva material esquecido e menor, privilegiando noções de mistura e hibridização.

Take your Time Fabrica

10 Set, 18:00 Inauguração
Até 10 Out
Seg-Sáb 10:00-20:00
Fabrica Features Lisboa – Megastore United Colors of Benetton
Rua Garrett, 83 – 4º andar floor

Retirámos o tempo do seu contexto habitual – relógios, calendários, cronómetros - para analisarmos o modo como o nosso dia-a-dia é regulado pelos objectos que nos rodeiam. A nossa vida consiste na soma do tempo que dispomos com cada objecto. Desde que o dia começa até que acaba. A passagem do tempo é assim medida através do consumo de objectos do quotidiano. O tique-taque regular do

relógio é substituído pelo assobio da cafeteira, pelo riscar do fósforo na caixa e pelo disparar da torradeira. O tempo é apreciado, poupado, ordenado, acelerado e abrandado.

www.fabricafeatures.com/ take-your-time/ Bizarre Fabrica/Sam Baron for Sisley

10 Set, 18:30 Inauguração
Até 10 Out
Seg-Sáb 10:00- 20:00
Sisley – R. Garrett, 112-118

Uma insólita colecção de cerâmica reinventa uma das mais importantes tradições portuguesas. Através de uma abordagem contemporânea do antigo "savoir-faire", Sam Baron recria os souvenirs do passado a partir da fusão de elementos naturalistas típicos da cerâmica portuguesa com objectos decorativos de formas mais clássicas. A colecção Bizarre é composta por criaturas híbridas e estranhas: uma jarra testemunha o beijo de dois cisnes, uma outra acolhe as orelhas de um coelho indiscreto, um prato em cuja superfície mergulha um peixe, e um saleiro e pimenteiro onde tem lugar uma longa conversa entre uma abelha e um coelho.

www.fabricafeatures.com

Via Láctea Júlio Dolbeth / Sam Baron

10 Set, 18:30 Inauguração
Até 15 Out
Seg-Sab 10:00-20:00
Loja Vista Alegre,
Largo do Chiado, 20-23

Via Láctea assume-se como um projecto de instalação que propõe uma abordagem narrativa pela reconstrução das imagens que compõem as porcelanas de decoração. O projecto Via Láctea, tenta relacionar duas áreas de expressão, a Ilustração e o Design de Produto, de forma a equacionar uma harmonia visual e conceptual entre as duas abordagens. O projecto está dividido em duas etapas processuais, que se articulam e constroem o resultado final. As duas etapas, a produção e decoração das peças relacionam-se de forma íntima condicionando os efeitos narrativos das ilustrações.

Dois Tempos R2 Design

10 Set, 24:00 Inauguração
Até 31 Abril '10
Ermida de N. Srª Conceição
Tr. do Marta Pinto, 12

Lizá Defossez Ramalho e Artur Rebelo (R2) apresentam uma instalação tipográfica sobre a fachada da Ermida da Nossa Senhora da Conceição, em Belém. Dois tempos é uma recolha

não sistemática de frases e dados que traduzem as disparidades de tempos e de actividades humanas. Procurámos apresentar frases soltas relacionadas com a vida, informações que nos chegam de toda a parte, nas suas mais diversas formas, desde banalidades corriqueiras, a injustiças que nos atormentam. É também uma reflexão sobre a vida e o tempo. E é através do tempo que se testemunham as desigualdades culturais, tecnológicas, sociais e políticas.

11 Setembro —

Repetition Zerodois

11 Set, 17:00-21:00 Inauguração
Até 10 Out
Seg-Sáb, 15:00-20:00
Rua Vitor Cordon, 40

Repetition é o nome do evento tangencial ZERO2™, onde serão apresentados cinco objectos criados por cinco talentosos designers portugueses da actualidade. O tempo é uma noção feita de partes. A repetição dessas partes forma um ciclo. Para recomeçar tudo de novo. Esta ideia finita e infinita ao mesmo tempo, é representada na forma ou no conceito dos objectos expostos. Repetition representa por isso a possibilidade de renascer, física e mentalmente; um conceito mágico e optimista que faz falta ao nosso tempo e espaço.

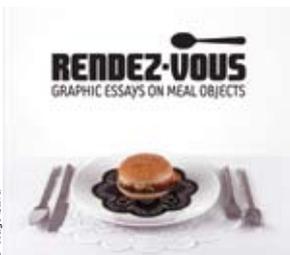
BYOB João Simões & Emily King

com Frith Kerr, David Reinfurt,
Peter Bil'ak, Jürg Lehni & Miguel
Wandschneider
11 Set, 18:30 Open air talk
Lounging Space (terraço)
Palácio Braamcamp – Pátio do Tijolo, 25

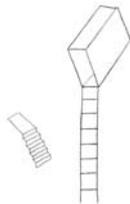
Waste of Time

DASEIN – Catarina Pestana
11 Set 19:00-22:00 Inauguração
Até 20 Set
Ter- Qui, Dom 10:00-20:00
Sex e Sáb 10:00-22:00
MUDE – Museu do Design e da Moda
R. Augusta, 24

Os convidados reúnem-se no dia 11 às 19h na R. Augusta, à entrada do MUDE. Será leiloado design ou moda? Recebendo os convidados, a Dasein, personalizada pelo actor Pedro Tochas, prepara-se para o '1º Leilão de Dasein em Portugal'. Intitulado 'Waste of Time', o evento contará também com o sorteio de um automóvel, cocktail Bombay-Saphire e inauguração da exposição no 1º piso do museu. O tempo. É sobre tempo. Sobre o seu tempo projectual. O 'tempo' deparado com: o problema, pesquisa, criação, apresentação até à sua aprovação. É 'o' método? É 'um' método...



Sótão



Pick-it - Light's up



Superchase



POP UP Pedro Sottomayor
11 Set,
19:00-22:00 Inauguração
Até 26 Set
Seg-Qui 11:00-20:00
Sex e Sáb 11:00-22:00
VAIPE – Largo Raphael
Bordalo Pinheiro, 2

Lançamento da mala POP UP desenhada pelo designer Pedro Sottomayor para a marca TELA BAGS. POP UP tem como principal característica poder ser usada em duas posições, quase como mochila ou como uma normal carteira, bastando para isso correr dois zips. A mala reflecte assim duas velocidades fast/slow. POP UP é fabricada reutilizando apenas telas publicitárias em PVC. Os projectos do designer Pedro Sottomayor espelham sempre preocupações ecológicas, seja ao nível da reutilização de materiais, seja na utilização de matérias recicladas ou de fácil desmontagem para posterior reciclagem.

Carrilho da Graça/Serralves
Appleton Square
11 Set, 19:30 Lançamento
Até 19 Set Exposição
Ter-Sáb 14:00-19:00
Appleton Square – R. Acácio Paiva, 27 r/c

Edifício Multifuncional da Fundação de Serralves, Senhora da Hora, Matosinhos.
O projecto começa por se revelar como uma espécie de lugar de transparências, profundidades e reflexos. O plissado de vidro cria um perímetro cristalino que torna a densidade dos espaços mais leve e imaterial permitindo a criação de jogos entre o interior e o exterior, o dentro e o fora, o delimitado e o sem limite. Este conjunto é um lugar de relação, de interacção e de abertura. A característica mais marcante deste 'contentor de arte' é quebrar o isolamento que rodeia a nossa experiência com a arte e com os lugares que ela ocupa.

Construção Andrea Brandão
11 Set, 19:30 Inauguração
11-13 & 18-20 Set 19:30-22:00
Espaço Avenida 211, Sala Bebé
R. Rosa Araújo, 19

Dos trabalhos apresentados nesta exposição diz-se que a sua essência é poética e concreta. Implica-nos num momento determinado do Tempo e a reconsiderar isso mesmo. Do visível ainda tangível. Uma impressão é o que nos fica dessa experiência. A sua construção, depende da desmaterialização durante o tempo de exposição e aqui jaz a sua concretização enquanto objecto. Para Documento 11, essa tarefa, pertence ao

gesto de retirar (e levar) um exemplar do trabalho. Na cidade de Tecla, que nunca será, previne a ruína estando sempre em construção. É certa a sua desconstrução mas a crença dos Homens permanece e o construir continua.

Rendez-vous – Graphic Essay on Meal Objects
Ana Paula Pais + Alice Graça
11 Set, 19:30 Inauguração
Até 25 Set
Seg-Qua 10:00-00:00
Qui-Sáb 10:00-01:00
Espaço Fábulas – Rua Garrett, 19
(Pátio Siza Vieira)

Rendez-Vous é um projecto de exploração gráfica em objectos de uso quotidiano, referentes ao universo da refeição. Surge no contexto do 'slow design', enquanto movimento que exige a revisão dos metabolismos circundantes, considerando o tempo como espaço para reflexão. Surge assim uma vontade de actuação sobre o tempo da refeição, enquanto momento contextualizador de diversas experiências que se pretendem questionar. Os ensaios executados nascem com o intuito de repensar os objectos no que concerne a sua forma e função, bem como aos hábitos individuais, sociais e culturais que lhes são inerentes.

www.rendez-vous.com.pt

Sótão Fernando Brizio + Miguel Vieira Baptista MARZ Galeria
11 Set, 22:00 Inauguração
Até 24 Out
Ter-Sáb 12:00-20:00
R. Reinaldo Ferreira, 20A

Um sótão define-se como um "compartimento de pé-direito reduzido, construído entre o último andar e o telhado de uma casa, destinado em geral para guardar, objectos de pouco uso". Na exposição "Sótão", Brizio e Vieira Baptista pretendem mostrar uma acumulação de referências de forma implícita ou subtil, criando uma genealogia das peças. O tema da EXD'09 deste ano, o tempo, marcou o desenvolvimento deste projecto, sendo que interessa a estes designers reflectir sobre os graus de intensidade e as várias fases que surgem no acto de projectar – desde a referência/memória à materialização.

Pick-it – Light's up
Pick-it por Susana António
11 Set, 20:00 Inauguração
Até 8 Nov, 06:30-01:00
Metro Baixa-Chiado

A Pick-it é um projecto de design social, que trabalha especificamente com a

comunidade idosa, criando produtos de forte identidade emocional, conjugando tradição e inovação. Neste caso é apresentado através de uma instalação um novo objecto Pick-it. Trata-se de um candeeiro que usa o croché como material para dar forma a uma identidade actual mas que bebe a sua história nas mãos de quem continua esta tradição. Numa das saídas do metro do Chiado serão instalados 40 candeeiros pretos iluminados por uma paleta variada de cores. A identidade dos artesãos aparece suspensa dos mesmos sob a forma de retratos.

Superchase
VIVÓEUSEBIO – Colectivo de design
11 Set, 21:00 Inauguração
Até 9 Out
Seg-Qua 10:00-17:00
Sex 10:00-22:00
Sáb e Dom 16:00-20:00
Pavilhão 28 – Centro Hospitalar Psiquiátrico de Lisboa
Av. do Brasil, 53

"Be careful: reality becomes a story, that becomes an experience, that becomes a community, that becomes reality, that becomes a story, that becomes an experience, that becomes..."
Superchase quer ser mais que uma história, quer trazer o visitante para o seu próprio tempo e espaço conduzindo-o a memórias e pistas. Partindo de uma narrativa surgem objectos: as caixas de memórias que os contêm são portas de entrada para as várias plataformas em que este universo paralelo se propaga e onde se revela um pouco do mistério que convidamos a explorar.

Cromotime
an experiment by Bellissimo (IT)
11 Set, 20:00 Inauguração
Até 30 Oct
BES ART – Marquês de Pombal, 3

Como a gestão do tempo é absolutamente subjectiva, hoje a nossa experiência de um tempo partilhado é caótica, irregular, indutora de stress. As três categorias elementares de tempo (passado, presente, futuro) tornam-se aqui em três categorias de significado, cruciais para o processo projectual - pensamento: um movimento que se dilata no presente; pesquisa: um movimento que se projecta para a frente; resposta: um movimento que se reporta ao passado. Com vista a uma experiência ideal, em Cromotime cada categoria de tempo flui como uma função das outras duas, procurando a sincronização e a unidade em sons e imagens.

12 Setembro —

Jóia que Mata + Dispositivo de Anti-Existência
Teresa Milheiro
12 Set, 17:00-20:00 Inauguração
Até 26 Set, 17:00-20:00
Galeria Artucula – R. dos Remédios, 102

"Jóia que mata"
É uma instalação em que o foco central é uma seringa de vidro antiga com um conteúdo feito de prata e folha de ouro que simula Heroína. É a analogia entre a obsessão por uma droga, como o bem mais precioso e valioso para alguns, e o ouro/jóia enquanto objecto/material obsessivo, e muito valioso para outros. Esta mesma droga permite viver numa realidade paralela que pode levar à morte e faz a ponte com o dispositivo de anti-existência que também é outra realidade paralela.
"Dispositivo de anti-existência"
É um objecto composto por várias bolsas hospitalares colocadas em linha de onde saem tubos(sondas) com agulhas nas pontas. Estas agulhas são espetadas na parte de trás do peçoço para que sejam administradas várias substâncias que impedem qualquer contacto com a realidade: Botox, anestésicos, etc. Este dispositivo simboliza uma vida noutra realidade paralela.

Losing Values Toni Grilo
12 Set, 17:00 Inauguração
Até 30 Set
Fabrica Infinito – R. Dom Pedro V, 74

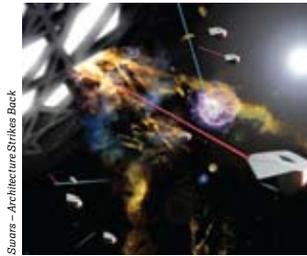
Losing Values é uma colecção de "objectos perturbados". A jarra, peça simbólica de design, e outros bibelots foram deformados, alterados e desequilibrados até perderem os seus valores intrínsecos. "It's about time" tem a ver com a actualidade. 2009 é um ano de turbulências, a crise atingiu profundamente os lares e leva-nos a redefinir os valores socio-económicos. A colecção apresentada não pretende fazer uma crítica, apenas resulta de uma transposição do ambiente incerto actual para objectos clássicos.

Workstations Marco Sousa Santos
12 Set, 22:30 Inauguração
Até 20 Set
Seg-Sex 15:00-20:00
Sáb 14:00-18:00
Sociedade Nacional de Belas Artes – Galeria de Desenho
R. Barata Salgueiro, 36

Workstation é um simulacro de um atelier e de um projecto em desenvolvimento em torno da criação de cadeiras.



(In)Visible Time



Swars - Architecture Strikes Back



E Viveram Felizes para Sempre

Abordando o carácter metodológico do processo criativo como “matéria expositiva”, Marco Sousa Santos apresenta cerca de 20 novas cadeiras, e os respectivos testemunhos processuais dos quais constam apontamentos, desenhos, fotos, modelos, maquetes e protótipos. Workstation será, mais do que uma exposição de resultados, um espaço e um momento de criação onde o processo criativo segue o seu curso natural e do qual novos objectos vão nascendo à medida que o evento decorre...

13 Setembro —

SUPER PECHA KUCHA NIGHT

LISBON Pecha Kucha Lisboa
13 Set, 19:30
Museu da Electricidade
Av. Brasília, Central Tejo

PechaKucha Night (“o som da conversa” em Japonês) concebida por Astrid Klein e Mark Dytham (Klein Dytham architecture), teve origem em 2003 em Tóquio com o objectivo de criar uma plataforma para jovens profissionais das diversas áreas criativas se reunirem, conhecerem e apresentarem publicamente o seu trabalho. O evento consiste numa série de conferências numa noite onde se misturam consagrados e não consagrados, possibilitando o acesso a uma grande latitude de trabalhos e abordagens em áreas criativas como arquitectura, design e vídeo. A única imposição feita aos participantes é apresentarem o seu trabalho em 6 minutos e 40 segundos.

<http://pechakuchalisbon.blogspot.com>
<http://www.pecha-kucha.org>

Pós Semana Inaugural —

REFLEX - Prémio de Fotografia

CAIS/BES
18 Set, 18:30 Inauguração
Até 9 Out
Galeria Tranquilidade –
Av. Liberdade, 242

Gerações é o tema da terceira edição do Prémio de Fotografia REFLEX 2009, um concurso de âmbito nacional lançado a todos os amadores e profissionais que através da fotografia expressam o seu olhar sobre a Sociedade. Gerações pretende ser o registo fotográfico da intervenção sobre a realidade, de tudo o que pode ser indicador de ruptura, de continuidade, de conflito, de novidade, de descontinuidade e de retorno nos mais variados campos. Foram submetidas cerca de 734 fotografias a concurso, das quais serão seleccionadas 30 finalistas que estarão em exposição em Lisboa.

Duas Linhas

Pedro Campos Costa + Nuno Louro
8 Out – 31 Out
Seg-Qui 12:00-20:00
Sex e Sab 14:00-21:00
Espaço Avenida, Rua Rosa Araújo

O objectivo de Duas Linhas é mostrar as diferenças no modo de habitar o território, os seus desequilíbrios, as suas imagens míticas e fantasias, os seus desejos. Queremos fazer o retrato sensorial do caminho, percorrendo os 715 quilómetros de norte a sul, nas duas direcções. Mostrar estas diferenças a partir da perspectiva de quem percorre o território, cumulando sensações, imagens, cheiros e cores. Um percurso de sentidos, um diário de arquitectos à procura do tempo do território. Este projecto pretende ter uma nova abordagem crítica ao planeamento do território, através da criação de um documento onde estas impressões ficarão registadas.

.txt Fernando Nabais, Fernando Galrito + Stephan Jurgens
6-7 Out, 21:30
Museu do Oriente
Av. Brasília, Doca de Alcântara Norte

.txt é uma obra performativa interactiva mediada por várias tecnologias sensoriais que explora formas de linguagens artísticas transversais contemporâneas. O resultado é um vocabulário singular que se articula fisicamente, por intermédio de paisagens sonoras interactivas, composições visuais e coreografia em tempo real, as quais representam um manancial de expressões artísticas que sustentam a intenção dramaturgica.

Visões do Design para uma Cidade Colaborativa

Teresa Franqueira + Rui Roda
8 Out
Conferência 14:00-15:00 +
Workshop 15:30-19:00
Exposição 21:00 Inauguração
Até 15 Out, 14:00-22:00
R. dos Anjos, 19

Este projecto assenta no conceito de cidade colaborativa, o lugar onde as pessoas agem e interagem para a promoção de uma cidadania activa, estilos de vida sustentáveis, inclusão social, diversidade cultural e novos modelos económicos. A ideia chave é desenvolver uma plataforma que assista as autoridades locais na criação de um ambiente que alimente e sustente a inovação social e económica e que estimule o desenvolvimento de uma cidadania activa, e, ao mesmo tempo, desenhar os instrumentos para que os cidadãos possam colaborar entre si, criar e contribuir no processo. O evento apresenta-se em três formatos: conferência, workshop e exposição.

(In)Visible Time

Anywhere Door, co-produção IPA
8 Out, 20:00 Inauguração
Até 8 Nov
Seg-Sex 9:00-23:00
IPA – R. da Boavista, 67 - Armazém 3

“(In)visible time” reúne diferentes projectos de arquitectura contemporânea japonesa, procurando mostrar todo o processo desde um primeiro esboço até ao resultado final. Pretende demonstrar como uma exposição sobre arquitectura pode reflectir sobre outros temas que lhe estão intrinsecamente ligados. “(In)visible time” mostra diferentes gerações de arquitectos japoneses com modos distintos de pensar, resolver e materializar os seus conceitos e ideias. Um leque de projectos, cujo objectivo é descrever formas e vivências de diferentes realidades, dando-nos pistas sobre uma tão longínqua cultura.

Revista Bíblia, nº 30 Tiago Gomes

16 Out, 22:00 Lançamento
Ler DEvagar –Lx Factory
R. Rodrigues Faria, 103

(Sum)one Miguel Rios Design

Galeria Filomena Soares
29 Out, 21:30 Inauguração
Até 7 Nov
Ter-Sáb 10:00-20:00
Rua da Manutenção, nº 80 (Xabregas)

Le Coq Tuguese Market

NutKase, Napron.Love & Caffeine
Mercado da Ribeira
30 Out, 20:00 Inauguração
Até 1 Nov
Sex 19:00-01:00
Sab 15:00-01:00
Av. 24 de Julho, piso superior

Le Coq Tuguese é uma mostra de trabalhos criativos que tem como objectivo projectar a criatividade nacional e, simultaneamente, criar uma plataforma de conhecimento entre novos talentos e profissionais já estabelecidos na área. Nutkase, Napron.Love e Caffeine acreditam no design e arte portuguesa. Acreditam em si próprios. Com este evento pretendem potenciar, reconhecer e apoiar as jovens criações portuguesas na área do design.

Swars - Architecture Strikes Back

Moov and Dass
4 Nov, 21:30 Inauguração
Até 8 Nov Sessão contínua
LXFactory – R. Rodrigues Faria, 103

Num universo cada vez mais mediaticizado, o Arquitecto é, fundamentalmente, uma assinatura. Um actor que se apresenta como autor de fórmulas mágicas. Essa assinatura

é a ferramenta da sua afirmação. Nesta nova ordem não é a arquitectura que vale, mas sim o que pode vender e ser emulado pelo sistema mediático. Swars - Architecture Strikes Back é uma reflexão em formato filme sobre os mecanismos de produção e promoção da arquitectura contemporânea através da realização de uma sátira espacial em tom épico. Os edifícios paradigmáticos do Império são reinterpretados em naves e estações espaciais que se digladiam pela supremacia na galáxia.

Geração VHS

E Viveram Felizes para Sempre,
Fernando Fadigas, Pedro Mira, Ruy Otero, David Mesqueta, Luis El Gris
5-7 Nov, 23:00-03:00
LXFactory – R. Rodrigues Faria, 103

Geração VHS é uma exposição que resulta da fusão singular de um colectivo de artistas e performers, integrando diversos suportes: vídeo, fotografia, colagem, performance e sound design. Esta exposição é a primeira intervenção de uma série que integra longas e curtas metragens, exposições, happenings e programas de TV. Remetendo para a perda de geração e de memória, esta exposição digitaliza o analógico, digerindo e regurgitando uma outra forma de “entretenimento”. Ao ritmo de um *fast-forward* e *rewind* em simultâneo onde o tempo se perde entre a sua própria velocidade.

Todo o conteúdo relativo aos Tangenciais é fornecida por e da responsabilidade dos autores/promotores.

serviço educativo —

***It's
About
Time.***



serviço educativo

Envolver, estimular, inspirar

Marcações —

+351 915 080 587
edu@experimentadesign.pt
www.experimentadesign.pt

Bilhetes

Visitas Orientadas e Visitas-jogo:
2€ p/pessoa, todas as idades
Oficinas para as Famílias:
3€ p/pessoa

Escolas —

Visitas-jogo

Secundário, Universitário, Adultos —

Visitas orientadas
Workshops
Conversas temáticas

Itinerários —

Semana Inaugural
Exposições

Famílias —

Oficinas

Com um papel mediador na abordagem aos temas e conteúdos da EXD, o Serviço Educativo oferece um programa de actividades que visa envolver, estimular e inspirar. Ao disseminar informação e criar oportunidades de diálogo e descoberta, aproxima os visitantes da Bienal do discurso teórico e vertentes práticas do design e da arquitectura, despertando apetências e gerando mais-valias formativas. Em 2009 apresenta várias novidades: ateliers infantis, workshops e visitas orientadas para estudantes do ensino secundário e universitário, itinerários e visitas orientadas por especialistas direccionadas a profissionais e outros públicos adultos.

**It's
About
Time.**

bilhetes —

bilhetes simples —

Conferências de Lisboa	Normal: 7,00 € Estudantes: 6,00 € + 65 anos: 6,00 €	Lotação: 850 lugares
Open Talks	Gratuito Limitado à lotação da sala	Lotação: 350 lugares
Exposições *	0-5 anos: Gratuito Adultos: 4,00 € + 65 anos: 2,50 € Estudantes: 2,00 € Segunda-feira: Gratuito	
Lounging Space	gratuito	

* Quic, Quick, Slow

passes —

Passe Conferências de Lisboa	Normal: 20,00 € Estudantes: 17,00 € + 65 anos: 17,00 €	Dias 09, 10, 11 e 12
Passe Exposições	Normal: 9,00 € Estudantes: 4,50 € + 65 anos: 5,50 €	Lapse in Time + Pace of Design + Timeless
Passe Completo	Normal: 28,00 € Estudantes: 20,00 € + 65 anos: 20,00 €	Conferências de Lisboa + Lapse in Time + Pace of Design + Timeless
Passe Pace of Design (2)	Normal: 9,00 € Estudantes: 5,00 € + 65 anos: 5,00 €	Pace of Design + Museus da Politécnica
Passe Pace of Design (3)	Normal: 11,00 € Estudantes: 7,00 € + 65 anos: 7,00 €	Pace of Design + Museus da Politécnica + Exposição Allosauros

biografias —

***It's
About
Time.***

participantes e criadores representados

Abake (GB); Abitare (IT); Aurelindo Jaime Ceia (PT); Alejandro Aravena (CL); Alexander Rodchenko † + Varvara Stepanova † (RU); Alexandre Viana (PT); Alexey Brodovitch † (RU); Alice Cicolini (IN); Alice Rawsthorn (GB); Ana Coimbra (PT); Ana Fatia (PT); Ana Relvão (PT); Anjoom Satar (PT); Anniina Koivu (FI); Anthony Burrill (GB); António Jorge Golçalves (PT); António Silveira Gomes (Barbara Says...) (PT); Anwar Jahangeer (ZA); Apartamento (ES/IT); Armand Mevis & Linda Van Deursen (NL); Armando Teixeira (PT); Auger-Loizeau (GB); Ayda Anlagan (GB); Beat Müller + Wendelin Hess (CH); Ben Fry (US); Ben Kelly (GB); Ben Rubin (US); BLESS (FR/DE); Blip Boutique (US); Bruce Mau (CA); Caroline Forte (GB); Chermayeff & Geismar (GB); Chris Ware (US); Christophe Pillet (FR); CKS - Center for Knowledge Societies (IN); Clare Cumberlidge (GB); Clemens Weisshaar (DE); Constantin Boym (US); Contemporânea (PT); Creative Review (GB); Cyan (DE); DAMn (BE); Daniela Pais (PT); Daniel Schludi + Piero Glina (DE); Dario Buzzini - IDEO (IT); David Reinfurt (US); Delfim Sardo (PT); Design Indaba (ZA); Design Observer (US); Desmond Lazaro (IN); Dieter Rot † (DE); Dimitri Merakli (GB); Diogo Cochat (PT); Dom Sylvester Houédard † (GB); Ed Annink (NL); Ed Fella (US); Eduardo Afonso Dias (PT); Ed Ruscha (US); Edward R. Tufte (US); El Lissitzky † (RU); Emigre (US); Emily Campbell (GB); Emily King (GB); Eric Klarenbeek (NL); Estúdio Campana (BR); Étapes (FR); Eva Engelbert (AT); Fabien Cappello (GB); Fernando Alvim (AO); Fernando Brizio (PT); Filipe Homem Fonseca (PT); Francesco Cangiullo † (IT); Francisco Laranjo (PT); Francis Picabia † (FR); François Truffaut † (FR); Frederico Duarte (PT); Frith Kerr (GB); FT Marinetti † (IT); Fuel (GB); Gaby de Abreu (ZA); George Brecht † (US); Giulio Cappellini (IT); Gonçalo Gomes (PT); Grant Gibbs (ZA); Graphic Thought Facility (GB); Green Grass Design (ZA); Gunjan Gupta (IN); Haldane Martin TM (ZA); Hans Maier-Aichen (DE); Hans Richter † (DE); Harper's Bazaar (US); Heath Nash (ZA); Henrique Ralheta (PT); Icon (GB); Idea Magazine (JP); Irma Boom (NL); Items (NL); Iwasaki Design Studio (JP); Jane Solomon - FabricNation (ZA); Jan Tschichold † (DE); Jason Miller (US); Jerszy Seymour (DE); Joana Baptista + Mariana Leão (PT); João Gomes da Silva (PT); João Lopes (PT); João Santos (PT); John Maeda (US); Jonathan Barnbrook (GB); Josef Müller-Brockmann † (CH); José Álvaro Correia (PT); José Octávio van Dunen (AO); Joseph Grima (US); Julia Anastasopoulos (ZA); Julia Born + Alexandra Bachzetsis (NL); Julia Born + Daria Holme (NL); Julien Carretero (NL); Julien de Smedt (BE); Jürg Lehni (CH); Karel Teige † (CZ); Katharina Wahl (DE); Katrin Sonnleitner (DE); Katy Shields (GB); Kevin Slavin (US); KGID - Konstantin Grcic Industrial Design (DE); Korner Union (CH); Kuntzel + Deygas (FR); Kurt Schwitters † (DE); Kyle Cooper (US); László Moholy-Nagy † (HU); Leif

Huff - IDEO (DE); Linda Brothwell (GB); Lindy Roy (ZA); Linha Branca (PT); Lucy Peers (GB); Luis Ferreira (PT); Luis Royal (PT); Luna Maurer & Jonathan Puckey (NL); Lunar Design (US); MA (AT); Marco de Almeida (PT); Marjane Satrapi (IR); Maria João Mântua (PT); Maria de Lourdes Machado (PT); Marshall McLuhan † + Quentin Fiore (US); Marti Guixé (ES); Martin Azúa (ES); Mary Ellen Bute † (US); Mats Theselius (SE); Matthias Leipholtz (DE); Max Bill † (CH); Max Bruinsma (NL); Max Huber † (CH); Michael Horsham of Tomato (GB); Michael Young Ltd (GB/HK); Michel Gondry (FR); Miguel Vieira Baptista (PT); Mike Mills (US); M/M (FR); Muriel Cooper + David Small (US); Nacho Carbonell (ES/NL); Nathan Reddy (ZA); Naulila Luis (PT); Neri Oxman (US); Net#work BBDO (ZA); Nkhensani Nkosi (ZA); Nuno Artur Silva (PT); Nuno Coelho (PT); Nuno Luz (PT); Oona Culley (GB); Oron Catts (FI); Oskar Fischinger † (DE); Pablo Ferro (CU); Padmaja Krishnan (IN); Paola Antonelli (IT); Paul Elliman (GB); Paulo Cunha e Silva (PT); Pedrita (PT); Pedro Gadanho (PT); Pedro Silva Dias (PT); Peter Bil'ak (NL); Peter Saville (GB); Pieke Bergmans (NL); Piet Zwart † (NL); PlayPumps International (ZA); Portugal Futurista (PT); Portugal 1934, SPN (PT); Public Works (GB); Pu Tai (GB); Quivertree Publications (ZA); Rachel Deller (GB); Raoul Hausmann † (AT); Ravi Naidoo (ZA); Ricardo Matos Cabo (PT); Ricardo Roque (PT); Richard Eckersley (GB); Richard Hollis (GB); Richard Hutten (NL); Richard O. Fleischer † (US); Rita Filipe (PT); Robert Brownjohn † (GB); Robert Frank (CH); Robert Stadler (FR); Rui Gato (PT); Rui Morrison (PT); Ross Lovegrove (GB); Sabrina Koelbl (GB); Sandra Celas (PT); Satyendra Pakhalé (NL); Saul Bass † (US); Shao Foundation (CN); Silvia Knüppel (DE); SNorD (PT); Sol LeWitt † (US); Soumitri Vadarajan (IN); Spirale (CH); Studio Glithero (GB/DE); Studio Makkink & Bey (NL); Lichtwitz - Büro für visuelle Kommunikation (AT); Susana António (PT); Susana Soares (PT); Tal Gur (IL); The Home Project (PT); The Office (PT); Theo van Doesburg † (NL); thinkpublic (GB); Tristan Tzara † (RO); Tsai Design Studio (ZA); Tulga Beyerle (AT); Typographica (GB); Viking Eggeling † (CH); Vincenzo di Maria (GB); Uwe Fischer (DE); Vogt + Weizenegger (DE); Walter Rutmann † (DE); Walter Betdens (BE); Yda Walt (ZA); Yvonne Fehling + Jennie Peiz (DE); Zapiro (ZA); ...xyz design (ZA)

Think Tank

Ed Annink (NL); Emily Campbell (GB); Emily King (GB); Guta Moura Guedes (PT); Hans Maier-Aichen (DE); Jacopo Visconti (BR/IT); João Paulo Feliciano (PT); Mateo Kries (DE); Max Bruinsma (NL); Pedro Gadanho (PT); Tulga Beyerle (AT)



Abake (GB)

Abake é um colectivo de quatro designers gráficos: Patrick Lacey do Reino Unido, Kajsa Stahl da Suécia, Benjamim Reichen e Maki Suzuki da França. Têm trabalhado juntos desde o ano 2000. O seu trabalho inclui posters, design de CDs e discos, mobiliário e instalações em galerias de arte e espaços públicos. Muito do seu trabalho concentra-se na faceta social do design e na força que a colaboração traz a um projecto. Os eventos muitas vezes abrangem (sem nenhuma ordem especial) cinema, dança, gastronomia e cozinha e ensino. Eles também são cantores, fotógrafos, membros de bandas, designers de mobiliário, curadores, designers de moda, DJs e professores.



Albio Nascimento (PT)

Albio Nascimento, nasceu em Portugal, vive e trabalha em Berlim e em Faro. A sua formação em design de interiores e design de produto, em Lisboa e Milão, despertou o seu interesse especial pelo significado de casa e de habitação através das culturas. É o curador da DesignForFuture desde 2005, uma exposição anual sobre design sustentável. Ele gere o PROPAN, um atelier de design para o desenvolvimento sustentável e campanhas sociais, baseado em Berlim. Presentemente, trabalha na sua tese de mestrado sobre desenvolvimento de produto de artesanato tradicional. Para além disso continua a prosseguir os seus projectos de design e a pesquisa sobre design social e culturalmente interactivo. Kathi Stertzig trabalha e vive principalmente em Berlim. Depois da sua formação em design de interiores em Hanover e Milão, licenciou-se na Design Academy Eindhoven, na Holanda. Desde 2008, ensina design de produto na Bauhaus University Weimar e, com o estúdio PROPAN, dirige campanhas sociais e exposições, e desenvolve ideias sobre design de produto e de interiores. É especializada em gestão de projecto e no desenvolvimento orientado para a área social de produtos e conceitos de design.



Alice Ciccolini (IN)

Alice Ciccolini é designer, directora criativa, produtora, curadora de várias exposições internacionais de design e autora. Escreve regularmente sobre design para uma série de publicações internacionais e é fundadora da Fashion Plate, sediada na Índia. Alice formou-se em história e teoria da moda e em design de joalheria na Central St Martins.

Thinkpublic (GB)

Thinkpublic é uma agência premiada que se dedica a aplicar o design para atingir melhorias nas experiências e serviços do sector público. Para tal, Thinkpublic trabalha juntamente com prestadores de serviços e o público em geral, procurando saber como contribuir positivamente para as suas experiências e serviços. Esta empresa dinâmica e criativa sediada no Reino Unido já trabalhou com o NHS (sistema de saúde pública britânico), o sector da educação, Administração Local e organizações não-governamentais, instituições de solidariedade, iniciativas comunitárias e de voluntariado.



© Courtesy I.H. Tribune



Alison Moloney



Alice Rawsthorn (GB)

Alice é crítica de design do International Herald Tribune e colunista do New York Times Magazine. Os seus artigos são publicadas em diversos jornais e revistas de todo o mundo. Presença regular em conferências sobre design e cultura contemporânea em importantes eventos internacionais, tais como o encontro anual do Fórum Económico Mundial, em Davos. Alice é membro da direcção do Arts Council England e da Global Agenda Council on Design do Fórum Económico Mundial, bem como trustee da Whitechapel Gallery, em Londres. Após concluir os seus estudos em arte e história da arquitectura na Cambridge University, Alice tornou-se jornalista premiada do Financial Times. Foi correspondente internacional do FT em Paris, sendo pioneira na cobertura das indústrias criativas. Entre os livros da sua autoria contam-se uma biografia do estilista Yves Saint Laurent e uma monografia do designer industrial Marc Newson. Está actualmente a escrever um livro sobre futuro do design.

Alison Moloney (GB)

Alison Moloney é a principal especialista do British Council na área da moda e co-directora do departamento de Arquitectura, Design e Moda. Com um Mestrado em História da Moda, é responsável pela concepção de exposições, seminários, workshops e projectos internacionais nas áreas de moda, design gráfico, de produto e de mobiliário para o programa de eventos internacional do BC.

Anniina Koivu (FI)

Anniina Koivu (Helsinki, 1976) é arquitecta, formada pela Helsinki University of Technology, jornalista e desde 2007 é editora de design da revista Abitare. Escreve regularmente para Abitare China e Abitare Bulgaria, a&u, de Architect e Lo Specchio, o suplemento revista do diário italiano La Stampa. É autora do principal ensaio da primeira monografia sobre o designer Pierre Charpin. Anniina já foi júri de inúmeros concursos de design nacionais e internacionais e conferencista em eventos como Festarch, o festival internacional de arquitectura da Sardenha, e a conferência de design Tokyo 100%.

Anthony Burrill (GB)

Anthony Burrill é um designer independente e ilustrador que trabalha num vasto conjunto de actividades, incluindo impressão, cinema e internet. Depois de estudar Design Gráfico na Leeds Polytechnic, fez o mestrado em Design Gráfico no Royal College of Art, Londres. Concebeu o design de campanhas publicitárias para o Metro de Londres, DIESEL, Nike, Bupa, entres outros, incluindo a campanha do célebre Hans Brinker Budget Hotel. Também produziu projectos para a internet para bandas como a Kraftwerk and Air, murais para a Bloomberg e a Priestman Goode e, recentemente, design da imagem para a primeira sede inaugural em Londres da KesselKramer – KK OUTLET. Recentemente fez duas exposições: The Right Kind of Wrong no The Biscuit Building, em Londres, em colaboração com Michael Marriott e Geometry in Nature no Colette em Paris.

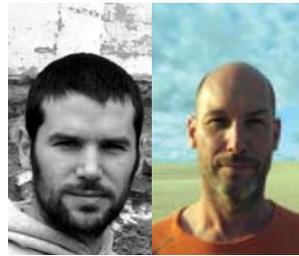


António Silveira Gomes
(Barbara Says) (PT)
www.barbarasays.com

É designer gráfico, professor e fundador do colectivo Barbara Says... (1996), e de Projecto Próprio, uma oficina de design de comunicação e edição (2006). Foi responsável por, entre outros: design gráfico da Galeria Zé dos Bois; design editorial da revista FLIRT; direcção de arte do Jornal dos Arquitectos e desenvolvimento de imagem gráfica para instituições como o AFRICA.CONT, ICAM, Ellipse Foundation e Câmara Municipal de Mirandela. O trabalho de António Silveira Gomes tem figurado em inúmeras publicações e mostras de design pelo mundo fora, destacando-se a monografia Barbara Says, Design&Designer (Pyramid, 2006) e a presença no livro AREA 2 (Phaidon Press).

Anwar Jahangeer (ZA)

A viver na África do Sul desde 1992, Anwar licenciou-se na Universidade de Natal, Durban onde obteve prémios de mérito em Design e Construção. Iniciou a carreira em Londres como arquitecto especializado em restauro contemporâneo de edifícios classificados. Filósofica e politicamente Anwar acredita no espaço mais do que no tempo, nas pessoas mais do que no capital. Sendo um crioulo Maurício, de educação muçulmana de ascendência indiana, na África do Sul, o seu interesse pelo 'intermédio' é simultaneamente pessoal e político. Enquanto arquitecto, explora a tensão entre 'conceber espaço' (tarefa funcional) e arte de 'criar espaço' (essencialmente inspirada pela intuição) sob a forma de instalações arquitectónicas e multimédia. Anwar defende que os investimentos criativos nos espaços público que captam as energias das comunidades locais no exercício da sua liberdade, podem ser um ponto de partida para a libertação dos espaços urbanos e pessoais.



Auger-Loizeau
www.auger-loizeau.com

James Auger (GB)

Licenciado em Design de Produto na Glasgow School of Art, James Auger obteve o grau de mestre na Royal College of Art. Enquanto Investigador Associado na Media Lab Europe, conduziu uma pesquisa projectual sobre a experiência humana mediada pela tecnologia. Actualmente lecciona no RCA, onde é doutorando no departamento de Design Interactions. É sócio do estúdio experimental Auger-Loizeau cujos projectos têm sido publicados e expostos internacionalmente, integrando a colecção permanente do MoMA. Antes de enveredar pelo design, James Auger fez um estágio de engenharia na Rolls-Royce e trabalhou como técnico de efeitos especiais em televisão e cinema.

Jimmy Loizeau (GB)

Estabelecido no campo emergente do "design crítico" ou debate projectual, enquanto membro de Auger-Loizeau Jimmy Loizeau tem leccionado e exposto internacionalmente em instituições de prestígio como o MoMA. O seu trabalho centra-se nos comportamentos motivados pela intervenção de novos objectos e funções, e como estes podem ser reconfigurados para questionar de modo revelador as nossas interacções com o mundo. Com um mestrado em Belas Artes (Birmingham, 1990) e outro em Produtos de Design (RCA, 2000), Jimmy Loizeau foi Investigador Associado do MIT Media Lab de 2002 a 2004. Actualmente lecciona na Goldsmiths University e na Royal College of Art.



© Douglas Halleley



Ayush Kasliwal (IN)

Ayush Kasliwal Furniture Design é um estúdio de design situado em Jaipur. Kasliwal trabalhou no design de mobiliário e indústria transformadora durante 12 anos e tem colaborado internacionalmente como designer e fabricante (loja Conran, Tom Dixon, Ashley Hicks, Caravane, Le Bon Marché e Few and Far). Ele acredita que o design indiano tem que encontrar a sua identidade nos recursos, competências e estética da Índia, em vez de seguir ideais de beleza importados; e que os artesãos da Índia, negligenciados pelo mercado de luxo, devem ser encorajados como fazedores de objectos artísticos - crenças que estão refletidas no seu trabalho. O trabalho de Kasliwal foi exibido nos "Talents a la Carte" e na Maison Et Objet em Setembro de 2008. No mesmo ano, a Edição Nouveau Objet lançou Kasliwal como designer, ao lado de outros como Arik Levy e Navone Paola. "A ideia não é fazer coisas belas; é fazer coisas inteligentes, coisas que têm razão de ser e resolvem problemas comuns do dia-a-dia."

Benjamin Fry (US)

Ben Fry é o director da Seed Visualization e do Phyllotaxis Lab, um laboratório de design em Cambridge, Massachusetts cujo trabalho recai na compreensão de dados complexos. Ben Fry doutorou-se na Aesthetics + Computation Group no MIT Media Laboratory, onde a sua investigação incidiu na combinação de diferentes áreas, tais como ciência computacional, estatística, design gráfico e data visualization como meio de compreensão da informação. Posteriormente, desenvolveu ferramentas para visualização de informação genética como aluno de pós-doutoramento na Eli & Edythe L. Broad Institute do MIT & Harvard. Em conjunto com Casey Reas da UCLA, actualmente desenvolve Processing,

um programming environment de código de acesso livre para o ensino de design computacional e de software de desenho de sistemas interactivos que ganhou diversos prémios. Em 2006, Ben Fry ganhou uma bolsa de estudos do Rockefeller Foundation para apoio ao projecto. Em 2007 Reas e Fry publicaram Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, com a MIT Press. O trabalho individual de Ben Fry tem sido exposto em diversos museus e algumas peças foram apresentadas no MoMA, Ars Electronica em Linz, na Áustria, e nos filmes Minority Report e The Hulk. As suas infografias ilustraram artigos para publicações como Nature, New York Magazine, The New York Times, Seed e Communications of the ACM.



Ben Kelly (GB)

Ben Kelly é um designer de interiores que fundou a Ben Kelly Design em 1977. A BKD produziu interiores precursores para discotecas, bares e sedes de empresas, incluindo a discoteca The Hacienda e o bar DRY 202, em Manchester, a cave do The Science Museum, em Londres, e a sede do Design Council. Ben foi distinguido com o título de Royal Designer for Industry (RDI). A sua prática cativa e encoraja a colaboração com designers e artistas. Está presentemente a trabalhar numa série de projectos artísticos com o título de 'Rural Studies'. Trata-se de uma investigação sobre o artesanato tradicional baseado em actividades e elementos relacionados com o ambiente rural, e que têm dado forma e marcado a paisagem.



BLESS (FR/DE)
www.blessdesign.com

A dupla Bless, estabelecida em 1997, é o resultado do encontro entre duas estudantes, Desiree Heiss e Ines Kaag. Desiree Heiss (1971, Freiburg) licenciou-se em Design de Moda em 1994 pela Universidade de Artes Aplicadas de Viena e vive actualmente em Paris. Ines Kaag (1970, Fürth) é também licenciada em Design de Moda, desta feita pela Universidade de Artes e Design de Hanover e reside em Berlim. As designers fogem a definições estereotipadas de moda, fiéis ao seu conceito inicial, cruzando na sua prática criativa a moda, a arte, o design e a arquitectura. Desenvolvem um método de trabalho independente, que muitas vezes envolve colaborações e interacções com amigos, clientes e outros intervenientes.



Catherine Ince (GB)

Mestre em Curadoria de Design, Catherine Ince organizou as exposições do Pavilhão Britânico da Bienal de Arquitectura de Veneza em 2006 e 2008, tendo sido co-comissária do Pavilhão em 2008. Antes de integrar o British Council, foi curadora de Programas Contemporâneos no Victoria & Albert Museum, bem como consultora e gestora de projecto em inúmeras instituições públicas e empresas.



CKS (Centre of Knowledge Society) (IN)

CKS significa centre of knowledge society (sociedade do centro do conhecimento) e explica muito do trabalho deste estúdio de pesquisa de design, com base em Nova Deli e Bangalore. Especializado em mercados emergentes, o cks compreende que grande parte do desenvolvimento do produto deveria e poderia ser feito nas áreas para as quais os produtos são destinados. Antes de começar a desenhar, começam a trabalhar com uma escolha cuidadosa de dados e estatísticas, aprofundando o seu trabalho com uma pesquisa etnográfica em áreas definidas e em grupos específicos, através de áreas de trabalho, entrevistas, vídeos e diários visuais. Estas primeiras etapas são fulcrais para perceber os hábitos e as necessidades dos utilizadores, antes de passar ao conceito do design e, mais tarde, testar os designs para a sua utilização. A última etapa é a de alcançar não só informação aprofundada sobre os grupos alvo, como também o design de serviços e novas ideias de negócio. Recebendo encomendas de fabricantes de produtos tecnológicos e fornecedores de serviços, cks é especializado em trend mapping na vertente do utilizador e na conceptualização de serviços de telemóveis para áreas rurais.



Clare Cumberlidge (GB)

Clare Cumberlidge é fundadora e co-directora da General Public Agency, uma unidade interdisciplinar especializada em pesquisa e acção no domínio público. Antes de fundar a GPA, Clare destacou-se como curadora independentes, apoiando as práticas emergentes. Concebeu e apresentou vários "case studies" nacionais e é uma comentadora de relevo na área da prática e política cultural, bem como consultora estratégica para instituições culturais e iniciativas artísticas.



Constantin & Laurene Leon Boym (US)
www.boym.com

Constantin Boym (1955, RU) licenciou-se no Instituto de Arquitectura de Moscovo e em 1984/85 obteve o grau de mestre da Domus Academy em Milão. Em parceria com Laurene Leon Boym, dirige a Boym Partners Inc, vencedor do National Design Award em 2009. A Boym Partners traz uma abordagem crítica a uma variada gama de produtos, imbuindo o quotidiano de humor e sagacidade. Partindo frequentemente da iconografia americana, o estúdio cria diversos produtos e ambientes para clientes internacionais, entre eles Alessi, Swatch, Flos e Vitra. O estúdio desenvolve também as Boym Editions, edições próprias procuradas por colecionadores de todo o mundo. O trabalho de Boym Partners integra colecções permanentes de diversos museus, onde se inclui o MoMA.



Daniela Pais (PT)

Daniela Pais é arquitecta e designer de moda. Fez o bacharelato em Moda na Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, em 2002. No mesmo ano, fundou a KRV Kurva, juntamente com o designer Jorge Moita. A Krv Kurva desenvolveu o projecto do saco La.Ga que atravessou o mundo, através de exposições, publicações e armazéns. Os interesses relacionados com a simplicidade, a sustentabilidade e as preocupações sociais, que estavam por detrás do trabalho de Daniela Pais, levaram-na de volta ao mundo académico, tendo completado os estudos em 2005, com o programa de mestrado em Man and Humanity, na Design Academy Eindhoven. Ao longo desses dois anos, Daniela Pais desenvolveu projectos nos quais o bem-estar individual era a sua principal preocupação. Em 2007, realizou uma pesquisa sobre o consumo de roupa, que se concretizou num projecto chamado "Elementum", onde questiona os fundamentos da moda e da identidade. Daniela Pais gosta de trabalhar com estruturas, para dar forma aos objectos de acordo com os materiais e o contexto. Presentemente, vive entre Portugal e a Holanda, onde está a fazer uma pesquisa em fase de evolução e a desenvolver novas ideias e produções.



David Reinfurt (US)
www.o.r.g.com

David Reinfurt é designer gráfico freelance, editor e escritor residente em Nova Iorque. Concluiu o curso na University of North Carolina, em 1993, e recebeu o grau de mestre da Yale University, em 1999. Em 2000, fundou o O-R-G inc., um gabinete de design gráfico flexível, com uma rede de trabalhadores em constante rotação. Em conjunto com o designer gráfico Stuart Bailey, fundou Dexter Sinister, um workshop na cave do nº 38 da Ludlow Street, no Lower East Side, em Nova Iorque. O workshop pretende servir de paradigma de uma economia Just-In-Time de produção tipográfica, contrária à realidade das grandes linhas de produção gráfica actuais. A redução de desperdícios é alcançada através da produção on-demand, empregando maquinaria barata local e estratégias de distribuição alternativas, bem como anulando distinções entre edição, design, produção e distribuição e transformando estas numa actividade única e eficiente. Nos trabalhos mais recentes incluem-se produções realizadas para o Centre d'Art Contemporain em Genebra e a 2008 Whitney Biennial. Dexter Sinister publica a revista semestral Dot Dot Dot. David actualmente lecciona na Columbia University Graduate School of Architecture, Planning and Preservation.



Delfim Sardo (PT)

Delfim Sardo é docente universitário, curador de arte contemporânea e ensaísta. Actualmente, é Coordenador Executivo da Comissão Instaladora do Colégio das Artes da Universidade de Coimbra e membro do Conselho Geral para a Expo Shanghai 2010. Comissário da Representação Portuguesa na 48ª Bienal de Veneza (1999), foi consultor da Fundação Calouste Gulbenkian entre 1997 e 2003 e Director do Centro de Exposições do Centro Cultural de Belém de 2003 a 2006. É Professor de História de Arte Moderna e Contemporânea na Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, leccionando ainda na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e em programas de Mestrado na Universidade Lusófona e na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa. Fundador e director da revista Pangloss, Delfim Sardo escreve regularmente sobre arte e arquitectura para publicações nacionais e estrangeiras. De entre as suas obras destacam-se Julião Sarmento, Catalogue Raisonné, Edições Numeradas, Vol.I (MEIAC, 2007), Luxury Bound (Electa, 1999), Jorge Molder (Caminho, 2005), Helena Almeida, Pés no Chão, Cabeça no Céu (Bial, 2004) e Pintura Redux (Fundação de Serralves/Público, 2006).



Desmond Peter Lazaro (IN)

Desmond Peter Lazaro é um artista britânico que viveu na Índia durante 15 anos. Depois de completar uma licenciatura em pintura no Reino Unido (1987-90), ele recebeu uma bolsa da Commonwealth na Índia. Realizou o mestrado em Pintura na M.S. University em Baroda e durante este período (1990-94) viajou extensivamente pela Índia, onde começou a fazer pesquisa sobre a tradição da pintura Pichhvai no Rajasthan. A sua inclinação pela pintura tradicional levou-o ao Mestre Bannu Ved Pal Sharma, o miniaturista de Jaipur que se tornou no seu Guru. Segundo a sua orientação, e durante os 11 anos seguintes, aprendeu o ofício da miniatura e da pintura Pichhvai, uma experiência documentada mais

tarde na sua tese de doutoramento na Prince's School of Traditional Art, Londres (2002). É um autor publicado e fundador da Lazaro & Co, uma empresa de pigmentos manufacturados e do Traditional Arts Trust, Índia. Em 2005, começou a colaborar com a Prince's School of Traditional Art, em Londres, num projecto que pretende estabelecer uma Escola Nacional de Arte Tradicional no Norte da Índia. Em 2007, Desmond mudou-se para Goa e voltou à pintura contemporânea, tendo realizado a sua primeira exposição a solo na Chemould Gallery, em Bombaim, Índia (Setembro de 2008). Está representado na Índia pela Chemould Gallery e na Europa, pela Beck and Eggeling, na Alemanha e a Ben Brown Fine Arts, no Reino Unido.



Ed Annink (NL)

Trabalha como designer junto de várias multinacionais. Como fundador e membro do atelier de design Ontwerpwerk é responsável pelas áreas de design de produto, exposições e eventos. É co-fundador e presidente da Foundation Products of Imagination (1987) que promove e organiza projectos e publicações de design internacionais. Dirigiu workshops internacionais para o Vitra Design Museum (Alemanha) e Design Industry (Nova Zelândia), foi também co-fundador e director do Mestrado em experience and cenário design Funlab na Design Academy Eindhoven. É director criativo da Cor Unum, Contemporary Ceramics na Holanda e criou a Vitamins, um "think-tank" que se posiciona no espaço entre cultura e economia. Na edição de 2003 da ExperimentalDesign bienal de Lisboa, comissariou a exposição "Bright Minds, Beautiful Ideas" e desenhou o respectivo catálogo.

DesignIndaba (ZA)

www.designindaba.com

Desde 1995, a actividade de Design Indaba é inspirada pela crença no poder da criatividade como impulsionador de uma revolução económica na África do Sul. Trata-se de um evento global que celebra todas as áreas criativas, e que é constituído por uma emblemática conferência e exposição, bem como eventos, publicações e iniciativas comunitárias, atraindo e envolvendo alguns dos intervenientes mais talentosos e notáveis a nível mundial. Partindo do pressuposto que o design pode ajudar a resolver os problemas de uma país emergente, vê no design um meio para atingir um futuro melhor.



Emily King (GB)

Trabalha em Londres como historiadora de design. Em 1999, a sua tese de doutoramento na Kingston University acerca de design tipográfico foi premiada. Os seus livros incluem Restart: New Systems in Graphic Design (Thames and Hudson, 2001), Robert Brownjohn: Sex and Typography (Laurence King, 2005) e C/ID: Visual Identity and Branding for the Arts (Laurence King, 2006). Emily comissaria várias exposições, sendo a mais recente a exposição itinerante 'Wouldn't it be nice: wishful thinking in art and design', primeiramente concebida para o Centre d'Art Contemporain em Genebra, assim como a mostra monográfica sobre o trabalho do designer gráfico Alan Fletcher para o Design Museum em Londres. Actualmente é a curadora de 'A Recent History of Writing and Drawing' no ICA em Londres.



Erik Klarenbeek (NL)

www.ericklarenbeek.com

Desde a licenciatura na Design Academy Eindhoven em 2003, Erik Klarenbeek trabalhou com Davidoff, Droog, Moooi e Makkink & Bey, entre outros. Os seus projectos inovadores têm recebido ampla cobertura mediática, bem como o prémio "De Willie Wortel Prijs". As suas experiências mais recentes versam a robótica, a energia solar e eólica bem como projectos de espaços interiores e públicos. No seu trabalho, que se distingue também pelo carácter interactivo, Erik procura "novos sentidos e princípios nos objectos e ligações inexploradas entre materiais, métodos de produção, fabricantes e utilizadores".



© Fernando Lazaro

Estúdio Campana (BR)

Humberto Campana formou-se em direito antes de iniciar o seu próprio trabalho criativo. Depois de ter estabelecido o seu estúdio em São Paulo em 1984. Posteriormente, o seu irmão Fernando, arquitecto de formação, juntou-se a Humberto e, juntos, desenvolveram um mobiliário no limiar da arte, muito aclamado e que alcançou o seu primeiro grande sucesso com a exposição "Umcomfortable" em 1989. Inspirados desde sempre pela criatividade do seu país natal, um lugar que amam e veneram, e acreditando firmemente no seu futuro, o seu trabalho é uma montagem de peças que foram encontradas e combinadas pela criatividade única dos dois irmãos. Alguns artesãos trabalham de perto com os irmãos Campana no seu estúdio, onde desenvolvem produtos e mobiliários, alguns dos quais fabricados em série com empresas como a Alessi ou a Edra. A produtividade dos Campana conduziu, mais recentemente, a encomendas na área do design de interiores e até da moda.

Fabrication (ZA)

A Fabrication foi lançada no Design Indaba 2007 com uma colecção de sete projectos de design. A empresa tem as suas raízes numa união realizada duas décadas antes, quando Jane Solomon e Jann Cheifitz começaram a criar o design e a imprimir os tecidos numa garagem enquanto frequentavam a escola de arte. Foram inspiradas pelo amor que partilhavam pela tradição do têxtil africano. A Fabrication produz maioritariamente impressões em tela de 100% de algodão. Este ano, uma quantidade de novos designs foi acrescentada a uma colecção em crescimento. Fabrication mantém o seu compromisso de novas e variadas perspectivas para o mercado através de um design inspirado pela iconografia sul-africana e produzido de modo sustentável.



Fabien Cappello (GB)

Fabien Cappello é um designer de produto e mobiliário que se licenciou na University of Art and Design, Lausanne, Suíça, em 2007 e no Royal College of Art, em 2009. A sua apresentação de mestrado incluía uma investigação sobre a limitação da economia das árvores de Natal, servindo-se deste recurso local para criar mobiliários da madeira dispensada. No distrito de Barking, nos arredores de Londres, ele trabalhou intimamente com os fabricantes locais, para encontrar os recursos de produção disponíveis, daí resultando uma coleção de bancos para ser utilizados pela população local na Biblioteca de Barking.



Fernando Brizio (PT)

www.fernandobrizio.com

Fernando Brizio é licenciado em Design de Equipamento (1996) pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa, onde vive e trabalha. Desde 1999, tem desenvolvido produtos, espaços expositivos, cénicos e interiores para inúmeras empresas e instituições como: Details, DroogDesign, Atlantis, Modalisboa, Intramuros, Lux/ Loja da Atalaia, EXD, CCB e galeria KREO. Foi curador do projecto S°Cool Ibérica da EXD'05 e professor convidado na ECAL (Lausanne). É professor e coordenador do curso de Design Industrial da ESAD.CR e, nos últimos anos, colaborou na concepção de vários cursos de licenciatura e mestrado. Tem participado em diversas conferências e júris em Portugal e no estrangeiro e o seu trabalho para além de extensamente exposto e publicado, faz parte de várias colecções internacionais.



Filipe Homem Fonseca (PT)

Palavras, imagens, rock e empada de lebre. Argumentista e comediante, realiza quando pode e rockandrolla quando quer. Autor e co-autor de televisão, teatro, cinema, imprensa e web: Curia-Catu, Conversa da Treta, Filme da Treta, Sem Respirar, Esqueleto no Armário, O Horror iNominável, Fogo Postol, Azul a Cores, Urgências, A Festa, Major Alvega, Sociedade Anónima, Bocage, O Dia do Regicídio, Herman Enciclopédia, Não És Homem Não És Nada, Paraíso Filmes, Hora H, Inimigo Público, Contra Informação, Cebola Mol.



Francisco Laranjo (PT)

Francisco Laranjo é um designer gráfico independente, baseado em Londres. Gere o seu próprio estúdio desde 2008, após completar um mestrado em Communication, Art & Design no Royal College of Art em Londres, no Reino Unido. Antes disso, trabalhou em Portugal como freelancer para diversos clientes na área da cultura e em Nova Iorque, com Stefan Sagmeister (Sagmeister Inc.). Francisco trabalha com vários tipos de meios: posters, design de livros, identidade, design de exposições, focando-se também na crítica literária e de design. A sua principal área de interesse é a crítica sobre design gráfico e o desenvolvimento de metodologias de pesquisa que estudem o papel do designer, enquanto crítico social e cultural. Os seus textos têm sido publicados na revista ARC (Reino Unido) e no livro 'Design - Leituras Críticas' (Portugal). Desde 2008, ensina Design de Comunicação, na Universidade de Richmond, em Londres.



Frederico Duarte

Frederico Duarte (PT)

Após estudar design de comunicação em Lisboa e trabalhar em Kuala Lumpur e Treviso, Frederico Duarte (Lisboa, 1979) colaborou com a Experimenta (2003 - 06) nas áreas de curadoria, programação, pesquisa e comunicação. Desde 2007 escreve sobre design para inúmeras publicações, a par de projectos de curadoria como "Fabrico Próprio". Actualmente é aluno do mestrado "Design Criticism" da School of Visual Arts, em Nova Iorque.



Gaby de Abreu (ZA)

Gaby De Abreu é Director Criativo e co-fundador do Switch Design Group, criado em 1999 e líder nas áreas do branding, publicidade e consultoria de design na África do Sul. Com uma vasta experiência em branding corporativo e consumer-orientado, dirige a secção de design da Switch em Joanesburgo, Cidade do Cabo, Quênia e Londres. Gaby de Abreu conta já mais de duas décadas de experiência na área da identidade corporativa e design de embalagem, trabalhando com marcas sul-africanas, africanas e internacionais. São da sua autoria projectos de vanguarda para a Coca-Cola, a South African Breweries, a British American Tobacco, a Sun International e a Brandhouse (Diageo). É actualmente o brand custodian da MTN (África e Médio Oriente) e do Investec Bank (Internacional) e o seu portfólio notável integra identidade, logo e poster oficial da Taça do Mundo FIFA 2010, bem como o logo da Taça das Confederações FIFA. Com inúmeras distinções em concursos de design e publicidade Sul-africanos e internacionais, Gaby é membro do South African Graphic Design Council (Think) e da International Council of Graphic Design Associates (ICOGRADA).



Gaurav Gupta (IN)

Gaurav Gupta nasceu na Índia em 1979 e vive em Nova Déli. Estudou no Central Saint Martins College of Arts and Design, em Londres, o seu trabalho já foi oficialmente reconhecido no Japão, Rússia, Índia e Itália, pelo seu processo de pesquisa e experimentação, no qual Gaurav Gupta é descrito como o "futuro da alta costura". Pela sua experimentação sobre a forma e a técnica, o seu trabalho foi documentado pela Creativita (Collezioni), como uma marca que definirá novas tendências globais. Tem sido capa da Vogue, L'Officiel, Elle, Marie Claire e muitas outras revistas de moda internacionais. Em simultâneo, Gupta tem colaborado com artistas internacionais como Hussein Chalayan e Vincent Dubourgh. Os seus modelos têm estado presentes na Semana da Moda da Índia e Tranoi em Paris; e é vendida em toda a Índia, na Europa Continental e nos Estados Unidos.



Grant Gibbs (ZA)

Grant Gibbs trabalhava como técnico, e depois vendedor, na área das tecnologias da informação quando tomou conhecimento de uma ideia muito interessante através do Sunday Times. Dois engenheiros com experiência agrícola reconheceram a importância de melhorar as formas de transporte de água através de grandes distâncias. Inicialmente inventaram um mecanismo semelhante a um carrinho de mão, que desenvolveram até ao que hoje conhecemos como Hippo Water Roller. Grant é detentor dos direitos do Hippo Roller, pagando royalties aos seus inventores e tendo inclusivamente contribuído com melhoramentos ao design original. À frente do projecto há 15 anos, Grant supervisiona a produção, distribuição e patrocínios. A maior parte dos fundos provém das verbas de acção social de empresas, iniciativas individuais, ONGs e algum apoio governamental, o que permite matar a sede a milhares de pessoas. Até à data, foram já distribuídos cerca de 30 000 Hippo Rollers patrocinados, sobretudo na África do Sul mas também a nível mundial. Esta tecnologia simples e adequada já transformou a vida de mais de 200 000 pessoas.



Green Grass Design (ZA)

Ria Kraftt, Designer Gráfica, 34 anos, completou a sua licenciatura em Design de Informação em 1996. Posteriormente, trabalhou para várias agências. Há seis anos, iniciou a sua própria empresa na área do design – Green Grass Design. Adora o design inteligente.

Gunjan Gupta (IN)

Após completar o Mestrado em Design de Mobiliário na Central Saint Martin's College, Gunjan Gupta regressou a Nova Deli em 2006 e Studio Wrap, uma empresa de design de mobiliário assente em princípios de sustentabilidade social e material. Gunjan interessa-se pela rica herança cultural do seu país e no seu trabalho colabora com artesãos locais, contribuindo para a revitalização das formas artesanais tradicionais da Índia.



Haldane Martin (ZA)

Haldane Martin estudou Design na África do Sul e, depois de ter trabalhado em diferentes empresas, algumas fundadas por ele próprio, criou o seu próprio estúdio em 2002. O seu design é influenciado pela tradição e a cultura da África do Sul, como se pode observar na sua famosa Zulu Mama Café Chair, reflectindo ao mesmo tempo as tendências do design internacional. Devido ao fracasso da economia de produção de mobiliário, Haldane Martin é designer e produtor. Isto significa que, cada um dos seus projectos é auto-proposto e algumas vezes combinado com design de interiores. Para desenvolver uma peça precisa de encontrar os fabricantes certos para cada um dos elementos e garantir a sua qualidade e distribuição. A maioria das suas peças é vendida na África do Sul e um número reduzido é exportado para Europa e Estados Unidos. Consequentemente, Haldane Martin não é apenas um designer, é também um gestor de produção da sua própria marca.



Hans Maier-Aichen (DE)

Hans Maier-Aichen é designer, curador e consultor estratégico. Estudou Belas Artes e design de produto em várias universidades europeias, detendo o grau de Mestre pelo Art Institute of Chicago. Fundador da marca 'Authentic's' (1982), recebeu em 1997 o Prémio Europeu de Design. Hans Maier-Aichen é professor de design de produto na universidade de artes e design HfG Karlsruhe, e membro da direcção do German Design Council.



Heath Nash (ZA)

Heath Nash estudou escultura na Universidade da Cidade do Cabo mas após a licenciatura, começou a fazer candeeiros e outros objectos de lifestyle. Explorando a questão da possível imagem da África do Sul ou da linguagem projectual que poderia expressar a estética contemporânea do país, Heath faz experiências com 'técnicas artesanais' enquanto ferramenta de design avançada. Nomeado pela Elle Decoration Designer do Ano 2006 da África da Sul pelos seus tesouros de lixo, foi nomeado empreendedor criativo do ano, numa iniciativa do British Council. Desde 2004, a sua empresa Heath Nash cc cria produtos de pronunciada identidade sul-africana e cariz ecológico. A linha 'lixo dos outros', que promove a reciclagem manufacturada e reutilização inovadora, é feita a partir de garrafas de plástico usadas e fio metálico galvanizado, caracterizando-se por uma perspectiva muito africana sobre estas técnicas e processos de trabalho socialmente relevantes. Heath Nash preocupa-se.



Iwasaki Design Studio (JP)

Ichiro Iwasaki estudou no Japão e vive e trabalha em Tóquio. O seu trabalho integra-se na tradição do design industrial clássico japonês, com formas reduzidas e esteticamente muito requintado. Os seus clientes são maioritariamente japoneses e trabalha maioritariamente para o mercado japonês. Originalmente começou a trabalhar para a Sony, tendo-se mudado mais tarde para Itália, mantendo-se afastado do Japão por cerca de um ano. Além de desenhar objectos lindíssimos para a casa e mobiliário, carretos para a pesca e produtos de segurança para o carro, acabou de lançar um novo telefone para a empresa japonesa IID, um telemóvel lindíssimo, ainda que clássico, de forma e tecnologia elegantes.



Jason Miller (US)

www.millerstudio.us

Considerado um dos principais designers contemporâneos americanos, Jason criou o Jason Miller Studio em 2001, destacando-se na cena emergente de Brooklyn. Em 2006 o seu trabalho integrou "Design Life Now, The National Design Triennial" no Cooper Hewitt Museum e no ano seguinte foi nomeado um dos "Best Breakthrough Designers" pela revista Wallpaper. Os seus "Superordinate Antler Lamps" foram considerados decisivos para o movimento de regresso à natureza de meados da década. Com exposições a solo na Europa, EUA e Ásia, o trabalho de Jason tem sido extensamente publicado e integra a colecção permanente do Museum of Arts and Design, em Nova Iorque. Entre os seus clientes contam-se Areaware, Skitch e Urban Outfitters.



Jerszy Seymour (DE/GB)

www.jerszys Seymour.com

Jerszy Seymour estudou engenharia na South Bank Polytechnic e Design Industrial no Royal College of Arts, em Londres. Durante a sua estadia em Milão, iniciou os seus próprios projectos, cujo carácter experimental e conceptual é o principal vector da sua prática criativa. Paralelamente, trabalhou com empresas como Magis, Vitra, Kreo, Moulinex, SFR e IDEE. Exposto nos mais prestigiados museus europeus, o seu trabalho figura nas colecções do MoMA (EUA) e Fonds National d'Art Contemporain (França) entre outros. Em 2007, "Living Systems" fez parte da exposição "My Home" no Vitra Design Museum. Jerszy Seymour tem leccionado na RCA em Londres, na Domus Academy em Milão, na ECAL em Lausanne, na HfG em Karlsruhe e nos workshops da Vitra Design em França. Actualmente é professor convidado na HBK Saar.



Jigisha Patel (IN)

Jigisha Patel nasceu em 1977, em Bombaim. Depois de completar a sua licenciatura em Pintura na MS University em Baroda, frequentou o programa de pós-graduação em Design Têxtil, no National Institute of Design (NID). Quando frequentava o NID, Patel interessou-se pelo trabalho com o feltro, o que a levou posteriormente a produzir várias linhas de mantas vendidas pela Habitat e pela The Conran Shop, no Reino Unido, e pela Roost, na América. Participou na Rangoli, uma promoção do design indiano efectuada pela The Conran Shop em 2007 e foi incluída na exposição 'Talents A La Carte' na Maison Et Objet, em Setembro de 2008. Patel está empenhada em explorar os métodos de artesanato tradicional; para além do feltro, trabalha com técnicas de tingimento com máscaras e impressão em folha de prata no desenvolvimento de uma linha de vestuário de costura que se enraiza no rico vocabulário da Índia. A ideia é integrar sempre o tradicional com o contemporâneo e criar novas expressões. "Dado que se trata, acima de tudo, de uma troca de ideias entre mim e o artesão", diz ela, "isso é um valor acrescentado para ambos."



Joana e Mariana (PT)

Em 1981, Mariana Leão nasce em Paredes. Em 1982, Joana Baptista Costa nasce em Lisboa. Entre 2000 e 2006, Joana e Mariana habitam a cidade Caldas da Rainha onde também frequentam o curso de Design Gráfico num antro de artistas e designers. Nesse lugar conhecem três mestres que as motivam a aprender uma parte do ofício de designer. É durante esse ciclo que começam a desenvolver os seus projectos conjuntos. Em 2006, atiram-se para o mercado de trabalho mais tarde do que se esperava. Em 2007, já no Porto enquanto aprendizes desse mundo laboral trabalham num atelier de design desenvolvendo campanhas de comunicação para uma sedimentada instituição cultural da capital, para uma jovem e promissora editora de arquitectura, bem como, para um afamado espaço nocturno português onde têm também a oportunidade de desenvolver uma breve carreira como vitrinistas. Em 2008, mantêm-se no mercado agora sob a chancela dos recibos verdes e desenvolvem 3 livros, 2 jornais, 11 cartazes e inúmeros folhetos e postais. Iniciam e continuam projectos com prestigiados coreógrafos, fotógrafos entre outros artistas. Em 2009, são surpreendidas por variadas ocorrências que marcam o ano. E convencem-se de uma máxima, entre outras coisas, são designers gráficas.

João Gomes da Silva (Lisboa, 1962) (PT)

Licenciou-se em Arquitectura-Paisagista em 1987 pela Universidade de Évora, onde ensinou até 1994. Posteriormente, foi professor convidado em diversas Universidades nacionais e estrangeiras. Desde 1994, ano em que fundou o seu atelier, trabalha as vertentes teórico-conceptuais e projectuais da Paisagem, interpretando as transformações económicas, sociais e culturais contemporâneas. Em 2008 recebeu o Prémio do público da Bienal Europeia de Paisagem, em Barcelona. Tem-se dedicado à concretização de espaços de paisagem, destacando-se: zonas públicas do Bairro da Malagueira em Évora, Expo'98, Museu de Serralves, Palácio de Belém, Parque Tarello em Brescia e lugar das Salinas na Madeira. O trabalho que co-projectou com Manuel Salgado para a Expo98 foi distinguido com o Prémio Valmor de Arquitectura (espaço público).

João Lopes (PT)

João Lopes é um crítico de cinema e jornalista português. Professor de Montagem da Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa, publicou dois livros: Teleditadura - Diário de Um Espectador (Ed. Quetzal - Lisboa, 1995) e Poemas de Guerra (Ed. Gótica - Lisboa, 2002), uma antologia poética. Desde 1973 escreve crítica de cinema, iniciando-se no diário República, passando pela redacção do semanário Expresso, onde foi também editor da secção de cultura (1986-89). Actualmente trabalha no Diário de Notícias juntamente com Eurico de Barros, colaborando ainda nas revistas Première e Egoísta. Na WEB, co-fundou o site Cinema 2000. Na rádio é colaborador da Antena 1. Na televisão, colabora com a SIC Notícias.



Jonathan Puckey (NL)

www.jonathanpuckey.com
www.conditionaldesign.org

A residir em Amesterdão, o designer gráfico Jonathan Puckey estudou Design Gráfico na Gerrit Rietveld Academy. Presentemente lecciona Design de Interação na mesma instituição em parceria com Luna Maurer e Roel Wouters. A génese dos seus projectos é normalmente o resultado de uma abordagem caracterizada pela implementação de processos programáticos e lógicos. O seu trabalho pretende aliar o poder da automatização e a espontaneidade dos métodos manuais.

José Álvaro Correia (PT)

Iniciou o seu percurso no teatro em 1993, concluindo o Bacharelato (Luz e Som) em 1999, na ESMAE (Porto), que o distinguiu com uma bolsa de mérito em 98. Desde 2001, tem trabalhado como desenhador de luz em diversos teatros (Dona Maria II, São João, Maria Matos, Rivoli e São Luiz) e colaborado com os principais encenadores e coreógrafos nacionais. A sua experiência inclui exposições, concertos, eventos, arquitectura, óperas e dança, bem como diversos trabalhos de direcção técnica (Programa Criatividade e Criação Artística, Fundação Gulbenkian). Licenciado em Design de Luz em 2007, José Álvaro Correia combina a actividade de desenhador de luz com orientação de workshops e acções de formação, sendo autor de um manual técnico sobre a materia.



© Gaia Cambiaggi

Joseph Grima (US)

Joseph Grima é arquitecto, escritor e crítico a residir em Nova Iorque. É director de Storefront for Art and Architecture, uma influente galeria e espaço de eventos culturais dedicado à promoção de posições inovadoras nas áreas da arquitectura, arte, design e práticas criativas de âmbito projectual e espacial. Autor de vários projectos de investigação em urbanismo e geopolítica, Joseph foi igualmente responsável pela concepção e curadoria de diversas exposições, conferências, programas e concursos dedicados a temas nas esferas da arquitectura, arte e design. Joseph Grima colaborou como editor e correspondente internacional da revista Domus, em Milão. Autor de Instant Asia (Skira, 2007), um olhar panorâmico sobre o trabalho recente de ateliers de arquitectura emergentes do continente asiático, co-editou Shift (Lars Mueller, 2008), a par de várias contribuições em livros e publicações. É correspondente especial da revista Abitare, tendo contribuído para diversas revistas internacionais, incluindo AD, Domus, Tank, Volume e Urban China. É actualmente candidato a doutoramento no Centre for Research Architecture na Goldsmiths College, em Londres.



Julia Anastasopoulos (ZA)

Julia Anastasopoulos é uma artista baseada em Cape Town, com um curso em Teatro e Representação da Universidade de Cape Town, em 2004. Para além do seu trabalho no teatro e cinema, Julia está envolvida no panorama local do design, como ilustradora e artista mural. A sua arte funcional tem sido exposta com a marca 'lable knole' em várias exposições, como sejam "What if the world" e Design Indaba. Os seus mais recentes trabalhos incluem um mural ilustrado para o Book Lounge em Roeland Street. É também conhecida pelos seus brinquedos e acessórios de peluche. Os meios que utiliza são a caneta e a tinta, marcadores, tecidos e objectos encontrados. O seu estilo reside na combinação entre complexidade e simplicidade, e tenciona desenvolver novas linhas de produtos funcionais que incluam papel de parede, iluminação, artigos de papelaria, roupa de cama e atalhados e vestuário. O seu projecto de design "peg light" recebeu o prémio Winner of the Eskom 2008 Energy Efficient Lighting Design Competition e o trabalho de ilustração foi exposto na Playroom: uma curiosa exposição em Curios, Whetstone and Frankley em Dezembro de 2008.



Julien Carretero (NL)
www.julienarretero.com

Depois de se formar em Design Industrial em Paris e Birmingham, Julien Carretero ingressou no Mestrado MI da Design Academy Eindhoven. A sua tese "Theme & Variations" explorou a fronteira entre o único e a produção em série, e deu origem à série "To be continued", exposta na galeria Droog em Amsterdão. Durante e após os seus estudos, Julien trabalhou 2 anos com Maarten Baas. Depois disso, fundou o seu próprio estúdio na Igreja Pastoor van Ars em Eindhoven e juntou-se ao colectivo Atelierdorp. Julien olha para a produção de objectos como um processo de crescimento: vivo e imprevisível. Premiado com o Seb Prize do festival Design Parade em 2008, o seu trabalho está disponível na Moss (Nova Iorque) e Fat Galerie (Paris).



Jürg Lehni (CH)
www.scratchdisk.com

Jürg Lehni estudou na ETH Zúrique (1998-1999), HyperWerk, Basileia (1999-2001), Écal, Lausanne (2001-2004) e actualmente vive e trabalha em Londres. O seu trabalho aborda frequentemente o conceito de "instrumento" como abordagem empírica, o potencial dos processos industriais e a adaptação humana à tecnologia, numa transversalidade destas diferentes áreas. Este interesse levou-o a encetar projectos em diversas áreas: uma parceria com a type foundry suíça Lineto.com e uma bolsa de investigação na Sony SET Laboratory, em Tóquio (2006).



Katharina Wahl (NL)
www.katharinawahl.de

Após deixar a escola, Katharina Wahl dedicou-se a aprender e trabalhar em cerâmica durante 4 anos. Em 2000, iniciou o curso de design de produto na HfG Karlsruhe e durante os 7 anos seguintes, para além de estudar vendeu roupa e livros, trabalhou num matadouro, numa fábrica agro-alimentar, numa gráfica e como operadora de call center para instituições bancárias. Em 2005 estagiou com o gabinete de arquitectura FAT, sediado em Londres. Desde a licenciatura em 2007, divide o seu tempo entre trabalho freelance para o estúdio Makkink & Bey em Roterdão e o desenvolvimento dos seus próprios projectos.



Katrin Sonneleitner (DE)
www.katri-sonneleitner.com

Entre 1999 e 2006, Katrin estudou design de produto na HfG Karlsruhe e estagiou na designaffair e no estúdio emiliana em Barcelona. Distinguida com a bolsa Designlabor Bremerhaven em 2006, colaborou com o Instituto Alfred Wegener de pesquisa polar e marinha num projecto sobre microrganismos e biónica e ainda com Raumplus GmbH em novas soluções para espaços e interiores móveis. A trabalhar como designer freelance desde 2007, as suas peças puzzle foram produzidas pela DETAILS e pela recém-formada kkaarrlls em 2009. Lecciona na HfG Karlsruhe desde 2008.



Kevin Slavin (US)

Kevin Slavin é o Director Geral e Co-fundador da Area/Code. Fundada em 2005, Area/Code cria jogos de cross-media e animação para diversos clientes, entre os quais Nokia, CBS, Disney Imagineering, MTV, Discovery Networks, A&E Networks, Nike, Puma, EA, o UK's Department for Transport e Busch Entertainment. O trabalho de Area/Code baseia-se na transversalidade das tecnologias e dos media para criar novos tipos de animação. Criaram jogos de telemóvel com personagens invisíveis que se movem através de espaços reais, jogos on-line sincronizados com emissões televisivas em directo, como também videojogos onde tubarões virtuais são controlados por tubarões reais com receptores GPS agraçados às barbatanas. "Parking Wars", o jogo que criaram para o Facebook, teve mais de um bilhão de usuários em 2008.



Linda Brothwell (GB)

Linda Brothwell trabalhou como aprendiz em Nottingham, antes de ir estudar Serralharia e Joalharia na Sheffield Hallam University. Depois de se licenciar, Linda trabalhou para Christoph Zellweger em Zúrique, antes de se tornar freelancer em Londres. O seu trabalho foca-se em acções de restauro incluindo intervenções nos bancos danificados do metro de Londres, envolvendo mensagens e símbolos culturais bordados à mão. Projectos anteriores incluem o Kintsugi para as árvores, que utiliza uma técnica tradicional japonesa de reparação em cerâmica com a seiva da árvore como processo inicial de fusão. Percorreu os parques de Londres e interveio sobre os malefícios nas árvores, causados pelas pessoas, criando um veio de ouro nas árvores.



Lindy Roy (ZA)

Lindy Roy mudou-se para Nova Iorque em 1985 após a conclusão do curso de Arquitectura na University of Cape Town, ao que se seguiu em 1990 o Mestrado na Columbia University. Fundou ROY Co em 2000, onde levou a cabo projectos de diferentes dimensões e escalas em locais tão diversos como o Alaska, Nova Iorque, Delta do Okavango e Singapura. O trabalho de ROY Co foi exposto no MoMa em Nova Iorque (2001), no Cooper Hewitt Design Museum (2002), Artists Space (2002) e no Museu de Berlin (2004). ROY/Design Series 1, uma exposição individual, foi apresentada no San Francisco Museum of Modern Art em 2003. O atelier tem figurado frequentemente em publicações internacionais como o New York Times, a Vogue, a ID, a Surface, a Frame, a Blueprint e a Condé Nast Traveller, entre outros.



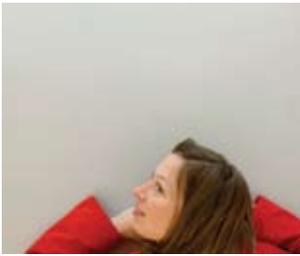
Linha Branca (PT)

Daniel Caramelo

Daniel Caramelo é designer industrial licenciado pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa, depois de viver e trabalhar em Barcelona regressa a Lisboa e juntamente com Bárbara Fachada criou o projecto Linhabranca. É sócio fundador da Diverge Design onde dirige o departamento de design. Em paralelo desenvolve projectos individuais produzidos, publicados e expostos nacional e internacionalmente.

Bárbara Fachada

Bárbara Fachada é arquitecta licenciada pela Faculdade de Arquitectura de Lisboa, depois de viver e trabalhar em Barcelona regressa a Lisboa e juntamente com Daniel Caramelo criou o projecto Linhabranca. Actualmente e em colaboração com o atelier Arqwork é responsável por projectos de equipamentos escolares.



Luna Maurer (NL)

www.poly-luna.com
www.poly-xelor.com
www.conditionaldesign.org

Formada em Design Gráfico, Luna Maurer trabalha como designer freelance na área do design de interação e de media, em Amesterdão. Debruça-se sobre o desenvolvimento tecnológico que transforma os media em ambientes digitais fluidos e na procura de soluções de design para este novo paradigma.

A abordagem do design de ambientes, situações e ferramentas é aplicada a todos os suportes: media dinâmicos (web, ferramentas, animação e vídeo), bem como edição, instalações e performances.

O seu trabalho já foi exposto no Stedelijk Museum Amsterdam, Museum de Paviljoens, Almere e no London Design Museum. Luna Maurer, em colaboração com Jonathan Puckey, Roel Wouters e Edo Paulus, desenvolvem e debatem os seus métodos de trabalho sob a designação "Conditional Design".

Lunar Design (US)

A Lunar Design foi fundada em 1984 por Jeff Smith e Gerard Furbershaw em Palo Alto e é uma das mais importantes empresas de consultoria e de design industrial dos Estados Unidos. São especialistas em design industrial, engenharia, design gráfico e design interactivo. A sua carteira de clientes integra empresas como Aerus/Electrolux, Cisco Systems, Dell, Hewlett-Packard, Intel, Johnson & Johnson/Lifescan, Oral-B, Palm, SanDisk, entre outros. Enquanto empresa de consultoria de design, prestam apoio aos seus clientes na reflexão sobre as suas expectativas e necessidades, definindo futuros mercados e, consequentemente, a desenvolver produtos. A Lunar destaca-se pelo modo como integra as suas competências, sobretudo a sua forte especialização na área de engenharia e a sua rápida adopção do design interactivo e da tecnologia sem fios, deixando-lhes ainda tempo e espaço para desenvolver projectos auto-propostos chamados Lunar Moonshine Concepts. Muitos dos seus trabalhos têm-se tornado produtos de sucesso. A Lunar Design está baseada em Palo Alto, São Francisco, Munique e Hong Kong.

Manish Arora (IN)

Em 2001, Manish Arora ocupava um pequeno estúdio em ShahpurJat, uma zona agrícola de pequenas propriedades no centro de Nova Déli. Apontado na Índia como um dos mais talentosos designers da sua geração teve uma ascensão meteórica após a sua estreia na semana de Moda da Primavera 07 em Paris, tornando-se no "John Galliano da Índia". Teve quatro temporadas na passerelle da Semana da Moda de Londres (Arora é um dos poucos designers internacionais alguma vez convidado a expor), e lucrativos e cobiçados contratos com a Reebok, Swatch, Swarovski, Inspec, Nivea e Mac. Ele é representado em 75 lojas reconhecidas a nível mundial, e tem um *franchise* na Villa Moda, no Kuwait; teve também retrospectivas nos Museus V&A (Londres, 2007) e Palais Royale (Paris, 2009).

Martin Azúa (ES)

www.martinazua.com

Designer industrial e professor na Elisava em Barcelona, Martin Azúa colabora com várias empresas, a par do seu trabalho de pesquisa criativa. Este tem figurado em inúmeras exposições individuais e colectivas, bem como nas mais prestigiadas publicações internacionais. Representado nas colecções do MoMA e do Vitra Design Museum, Martin foi já distinguido com os prémios Ciudad de Barcelona, Premi Delta de Plata 2007, Premi FAD arquitectura/efimeros 2008 e Design plus 2009.



Max Bruinsma (NL)

Crítico e consultor independente de design editorial, foi editor da revista Eye, em Londres, tendo escrito para várias publicações de arte e design em todo o mundo. Actualmente, Bruinsma lecciona em cursos online na North Carolina State University e na Minneapolis College of Art and Design. Conferencista nas áreas de design gráfico contemporâneo, novos media e cultura visual, é orador em escolas de arte e congressos por todo o mundo. O seu último livro intitula-se "Deep Sites - Intelligent Innovation in Contemporary Webdesign" (Thames & Hudson 2003). Max Bruinsma interpreta os designers como agentes culturais críticos, ao invés de neutros solucionadores de problemas.

Morphogenesis (IN)

Morphogenesis é um estúdio de design envolvido no diálogo crítico que visa aproximar arte, arquitectura, urbanismo e design ambiental na Índia. Fundada em 1996 em Nova Deli, a sua abordagem projectual inspira-se no processo evolutivo da natureza para criar formas construídas que sejam sensíveis ao ambiente urbano e à comunidade. A sustentabilidade é um valor criativo central, numa perspectiva multifacetada e inclusiva: social, cultural, financeira, tecnológica e ambiental. Exposto e publicado internacionalmente, o trabalho de Morphogenesis já foi distinguido com vários prémios, incluindo o Green Good Design™ Award.

Nacho Carbonell (ES/NL)

www.nachocarbonell.com

Nacho Carbonell formou-se em 2003 na universidade espanhola Cardenal Herrera C.E.U. Em 2007, na Design Academy Eindhoven, os seus projectos de fim de curso "Dream of sand" and "Pump it up" foram recebidos com aplausos dos profissionais e do público. Durante e após os estudos, Vincent de Rijk and Joris Laarman Laboratory. Actualmente, Nacho trabalha com a sua equipa numa igreja do século XX em Eindhoven, na Holanda, onde criou o seu estúdio.

Nathan Reddy (ZA)

Uma autoridade em Design Gráfico, Nathan Reddy iniciou a sua carreira em publicidade e trabalhou em várias agências de renome na África do Sul. É membro fundador da TBWA/Gavin/Reddy, uma proeminente agência de publicidade e branding. Nathan abandonou a publicidade para se dedicar ao branding e design e em 2004 fundou GRID, com uma filosofia audaciosa de utilizar o poder das marcas para transformar a sociedade e, no limite, contribuir para um mundo melhor. Em conjunto com a sua equipa da GRID, Nathan desenvolveu identidades corporativas e branding, material promocional, ambientes gráficos, packaging, posters e design de publicações para inúmeras empresas, galerias, a Taça do Mundo de Críquete, Proudly South African e o Apartheid Museum. Nathan é o mais galardoado especialista Sul-africano em branding, distinguido com 168 Loeries em 10 anos, bem como numerosos outros prémios internacionais, onde se incluem 14 One Show Awards e diversos segundos prémios e menções honrosas da D&AD. É também o fundador de Think SA - South African Communication Design Council, cuja direcção integra.



Neri Oxman (US)

Neri Oxman é designer e fundadora de MATERIALECOLOGY, uma iniciativa interdisciplinar de design que leva a cabo uma investigação transversal à arquitectura, engenharia, computação, biologia e ecologia. É frequente Neri inspirar-se na natureza para encontrar respostas práticas de design. O seu trabalho incorpora princípios de biomimetismo e objectos produzidos, levando as ideias e projectos desenvolvidos para além dos limites da imaginação.

Neri está actualmente a levar a cabo um doutoramento no MIT como bolsista Presidential Fellowship, que distingue alunos de excelência escolhidos internacionalmente. No âmbito da exposição Design e Elastic Mind, o seu trabalho foi apresentado no MoMa e integra agora a colecção permanente. Neri foi galardoada com diversos prémios pelo seu trabalho de investigação, entre os quais HOLCIM Next Generation Award for Sustainable Construction, o Graham Foundation Carter Manny Award, o AICF Award of Excellence, o Harold Horowitz Award, o International Earth Award for Future-Crucial Design.

O seu trabalho nos domínios do design, investigação e arte tem sido vastamente publicado, e Neri prossegue com a sua investigação em design, onde se incluem novas acções no interface intelectual e produtivo entre ciência, arte e design.



Nuno Coelho (PT)

Nuno Coelho nasceu em Bruxelas, Bélgica, em 1976.

Vive e trabalha no Porto, Portugal.

Master em Design e Produção Gráfica pela Universidade de Barcelona.

Licenciado em Design de Comunicação/Arte Gráfica pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Docente nos cursos de Licenciatura e Mestrado em Design e Multimédia da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

Como Designer freelance desenvolveu trabalhos para diversas entidades em Portugal, Alemanha, Espanha, Noruega, Palestina e Reino Unido.

Organizou e participou em exposições que tiveram lugar em Portugal, Alemanha, Austrália, Áustria, Espanha e Itália.

É regularmente convidado para participar como orador em conferências tanto em contexto público como escolar. Paralelamente mantém uma actividade como DJ usando a designação "Compact Discothèque", tendo actuado em Portugal, Alemanha, Austrália e Reino Unido. "Compact Discothèque" no Porto foi também um dos Projectos Tangenciais da programação da EXD'05.

Net#work BBDO (ZA)

"Imagine um mundo de verde coberto. Um planeta saudável poderá estar mais perto. 5 milhões de utilizadores fazendo um pouco a cada dia podem provocar uma profunda melhoria.

Os acontecimentos ambientais de 2008 alertaram, com um alcance sem precedentes, para o impacto da vida humana sobre o planeta. Na África do Sul fomos confrontados com cortes de energia derivados da nossa dependência de combustíveis fósseis e da má gestão destes recursos. O operador de telemóveis Cell C abordou-nos para a criação de uma agenda que inspirasse os clientes a viver de forma mais sustentável.

Surge assim a agenda/calendário Eco Diary, cuja capa incorpora um carregador solar de telemóvel compatível com quase todos os equipamentos. No interior, escrevemos 312 poemas sobre uma vida ecologicamente responsável, um por cada dia útil e fim-de-semana do ano, e ainda diversos guias, incluindo um para calcular a pegada ecológica."



Oron Catts (AU)

Oron Catts é director da SymbioticA, The Centre of Excellence in Biological Arts da School of Anatomy and Human Biology, University of Western Australia.

É um artista, investigador e curador na vanguarda da emergente área da Arte Biológica, cujo trabalho incide nas constantes mudanças da percepção da vida.

Em 1996 fundou a Tissue Culture and Art Project onde explora a utilização da tecnologia dos tecidos como meio de expressão artística. Em 2000 co-fundou SymbioticA, um laboratório de investigação artística inserido num departamento científico.

O seu trabalho já foi exposto e apresentado internacionalmente, entre os quais se incluem um Golden Nica no Prix Ars Electronica para Arte Híbrida em 2007 e o WA Premier Award, e o segundo prémio no VIDA10.0 em 2008. O seu trabalho faz parte da colecção de design do MoMA de Nova Iorque e já foi exposto e apresentado internacionalmente.



Nkhensani Nkosi (ZA)

Nkhensani é uma empresária, personalidade televisiva e uma actriz conceituada. Recebeu numerosos prémios, sendo The Top Success Story of The Year – Top Women in Business And Government em 2005, o mais gratificante enquanto empresária. Nkhensani é licenciada em Psicologia e Sociologia e já escreveu diversos artigos para as revistas O Magazine, Y-Mag, Going Up, entre outras. Já foi convidada para diversas conferências, onde se incluem o internacionalmente reconhecido Design Indaba, e dirigiu-se a uma plateia de importantes empresários mundiais em Nova Iorque, juntamente com o fundador e presidente da Yahoo. Lançou uma nova marca de roupa urbana Africana que se tornou popular, Stoned Cherrie, que celebra o novo sentido de identidade Sul-africano e o significado de ser Africano no século XXI.



Padmaja Krishnan (IN)

Nasceu em Calcutá, Índia em 1976, tendo estudado Comércio na Kolkata University e Design de Moda no National Institute of Fashion Technology, em Nova Déli. Hoje em dia, Padmaja estabelece três ambições: primeiro, observar e reflectir e espelhar nos seus desenhos a relação entre o comportamento humano e a roupa; em segundo, integrar o trabalho de artesãos tradicionais com as práticas do design moderno; em terceiro, conciliar sustentabilidade e responsabilidade social com humor e alegria. Em 2005, criou o seu atelier Transit Design – um "laboratório" de moda e têxtil que desenvolve uma linha de roupa não conformadora, espirituosa e pacífica para homens e mulheres, bem como uma colecção de produtos artesanais curiosos e finamente detalhados em algodão, seda, couro e outros materiais naturais. Tem trabalhado intimamente com a Kaantha, um artesanato de bordados tradicional e de tecidos reciclados de Bengal. No seu atelier, ensina mulheres a bordar, esforçando-se por manter as técnicas, motivos e tradição dos bordados kaantha que de outra cairiam no esquecimento devido à excessiva comercialização.



Nuno Artur Silva (PT)

Quem é e o que faz Nuno Artur Silva? Será autor? Argumentista? Produtor? Empresário? Em última análise, Nuno Artur considera-se um "artista de variedades", um contemporâneo "vagamente intelectual". Balançando entre a representação num grupo alternativo, a escrita e o humor, fundou a empresa Produções Fictícias (PF) que funciona como agência de autores, com um colectivo de guionistas estabelecido. As PF são uma rede criativa que aposta na originalidade e diversidade dos conceitos, trabalhos e projectos de ficção que têm vindo a desenvolver para o universo dos diferentes media contemporâneos.



Paola Antonelli (IT/US)

Paola Antonelli é curadora sénior do departamento de arquitectura e design do Museum of Modern Art in New York (Museu de Arte Moderna em Nova Iorque) e uma das maiores especialistas internacionais em design. Antes da sua colaboração com o MoMa, Paola foi curadora de diversas exposições, autora de algumas publicações e leccionou design e arquitectura pelo mundo fora, com destaque para a University of California, Los Angeles, entre 1990 e 1993. Paola é Membro Sénior da Royal College of Art, em Londres e recebeu um Doutorado Honorário em Design da Kingston University, Londres. Leccionou na Harvard Graduate School of Design e na School of Visual Arts em Nova Iorque. É autora de diversos livros, entre eles Workspaces (2001), Humble Masterpiece (2005) e Design and the Elastic Mind (2008). Foi editora convidada da revista Domus e editora de design e publicou diversos artigos em publicações como Seed and Nest ou The Harvard Design Review. Paola tem como objectivo a promoção do papel estratégico do design na formação do mundo em que vivemos, como também tornar o design a disciplina mais apreciada, esclarecida e celebrada do século XXI.



Pedrita (PT)

Rita João (Lisboa, 1978) e Pedro Ferreira (Lisboa, 1978) licenciaram-se em Arquitectura do Design pela UTL (Lisboa). Em 2002 iniciam a sua actividade com a Fabrica Benetton, vindo a coordenar o departamento de design 3D em 2004. Desde 2005 e sob o nome Pedrita, têm desenvolvido projectos multidisciplinares com colaboradores e clientes nacionais e internacionais. São co-organizadores das plataformas criativas Freespeech e Pecha Kucha Night Lisbon.



Pedro Gadanho (PT)

Pedro Gadanho licenciou-se na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto em 1992. Obteve o mestrado no Kent Institute of Art & Design no Reino Unido, em 1995, e o doutoramento na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, em 2007. É crítico para inúmeras publicações nacionais e estrangeiras entre as quais 2G, New European Architecture, Techniques et Architecture e Arq/a, e é correspondente da revista A10 New European. É curador desde 2000, nas áreas de arquitectura e cultura contemporânea, tendo comissariado a retrospectiva Pancho Guedes, no Swiss Architecture Museum em Basileia, exposições da ExperimentaDesign em Lisboa, e co-comissariado a Representação Oficial Portuguesa à Bienal de Arquitectura de Veneza de 2004. Foi orador em diversas instituições nacionais e internacionais e o seu trabalho de arquitectura já foi exposto em Lisboa, Porto, Veneza e Nova Iorque.



Peter Bilak (CZ)

www.typotheque.com

Peter Bilak iniciou os estudos em Inglaterra e nos Estados Unidos e concluiu-os na Holanda. Trabalha nas áreas do design editorial, gráfico, tipográfico e do webdesign, e lecciona na Royal Academy of Arts, em Haia. Editor fundador da revista Dot Dot Dot, é actualmente membro da AGI (Alliance Graphique Internationale) e dirige Typotheque, uma type foundry e estúdio de design.



Pieke Bergmans (NL)

www.piekebergmans.com

A designer de produto Pieke Bergmans estudou design gráfico, 3-D e industrial na Holanda, seguindo-se o Mestrado "Design Products" do RCA, em Londres. Trabalhou em inúmeros projectos em todo o mundo e o seu modus operandi de eleição é alterar processos de produção existente para atingir chegar a novas formas e funções. O trabalho de Pieke é espontâneo, espirituoso e fresco, procurando atingir uma beleza pura e natural. A diversidade é outra das suas características definidoras. Pieke encontra inspiração e oportunidade em todas as indústrias e materiais. Em colaboração com fábricas, explora as possibilidades dos seus meios de produção e manipula-os com o objectivo de fazer "produção massificada personalizada" onde há espaço para as irregularidades.



PlayPumps International (ZA)

Trevor Field, 56 anos, é um empresário britânico com experiência nas áreas de publicidade exterior, impressão e edição, na África do Sul e no Reino Unido. Após integrar a British Telkom em 1971 emigrou para a África do Sul em 75 onde trabalhou durante 5 anos. Em 1980, ingressou na First General Media, chegando a Director Nacional de Vendas do sector editorial de revistas na África do Sul e nos EUA. Em 1990, Trevor iniciou o desenvolvimento de "PlayPump System". Nos 4 anos seguintes, desenhou e construiu os dois primeiros exemplares, instalados na zona rural de Masinga, província de Kwa Zulu Natal. Em 1995, Trevor decidiu dedicar-se a tempo inteiro ao projecto, juntamente com Paul Ristic. Roundabout Outdoor, que fundaram em 97, ganhou a primeira edição do concurso World Bank Development Marketplace, em 2000, com "PlayPump System". Desde então, o sistema atingiu sucesso mundial e atraiu apoios em várias frentes, destacando-se a doação de 16.4 milhões de dólares, anunciada pela então primeira-dama Laura Bush em 2006. Actualmente, Trevor Field trabalha na difusão do modelo "PlayPump" pela África e pelo mundo. Até ao momento, mais de 1000 "PlayPumps" foram instaladas na África do Sul, Moçambique, Suazilândia, Lesoto e Zâmbia, estando outros países em processo de desenvolvimento.

Public Works (GB)

Public works é um colectivo de artistas e arquitectos baseados em Londres que colaboram em diferentes constelações desde 1999. Os projectos da public works incluem planos de design participativo do domínio público, debates interdisciplinares e publicações. O design ad hoc desempenha um papel central na produção de mudanças imediatas numa pequena escala e apresenta e testa propostas de 1:1 para uma grande escala e de longo prazo. São fundamentais para estes projectos a utilização e a promoção dos recursos locais, desde os recursos de materiais, culturais e sociais. Alguns dos projectos correntes e recentes são o "Today's extension" para a South London Gallery, o "Colchester Inn" para a first:site, "Chodzenie" para o Polish Festival em Southend, "1000 Bags here and now" para a Whitechapel Gallery, Londres, "Folk Float" para a Creative Egremont, e a "International Village Shop", uma iniciativa conjunta com myvillages.org e Grizedale Arts.

Quivertree Publications (ZA)

O fotógrafo Craig Fraser e a designer gráfica Libby Doyle fundaram a sua própria editora para publicar o seu livro Shack Chic, que viria a vender 30 000 cópias internacionalmente. O currículo impressionante de Craig Fraser inclui trabalhos para a ELLE Decoration do Reino Unido e França, inúmeras contribuições internacionais e um notável portfolio comercial. Apesar do seu trabalho ser comparado ao de designers e estilistas de todo o mundo, a sua ligação primordial continua a ser com África. Dotado de um olhar sensível e uma objectiva infalível, Craig tem uma profunda paixão pelo design e cultura locais, encontrando ao seu redor uma fonte de inspiração infinita sem paralelo a nível global. Com experiência em publicidade e edição, tendo dirigido a sua própria agência durante 10 anos, Libby Doyle é conhecida pela importância do design relevante e evocativo. Co-fundadora da Quivertree Publications, é editora e artista gráfica. Libby e Craig conceptualizaram, desenharam e publicaram vários títulos premiados, cumprindo o desejo de criar livros inspiradores mostrando aspectos da cultura Sul Africana que poderiam não ter expressão de outra forma. Títulos já publicados: Mud Chic, Home Cape Town and The New Safari.



Ravi Naidoo (ZA)

Ravi Naidoo é o fundador e director executivo de Interactive Africa, uma empresa de marketing e media sediada na Cidade do Cabo. Ravi iniciou a sua carreira com account na Young and Rubicam. Em 1994 completou um MBA na Universidade de Cidade do Cabo e fundou Interactive Africa, cujo trabalho tem granjeado amplo reconhecimento, em especial o projecto de gestão da iniciativa First African in Space Mission e a candidatura da África do Sul a país anfitrião da Taça do Mundo de Futebol 2010. A criação de Design Indaba é a iniciativa pela qual se tornou conhecido, pois depressa se distinguiu no panorama internacional de design, graças à conferência e exposição que realiza anualmente na Cidade do Cabo. O ano de 2009 assinalou igualmente o lançamento do African Carbon Trust, uma iniciativa de estímulo ao empreendedorismo ecologicamente responsável.

Rita Filipe (PT)

Rita Filipe (1966, PT) licenciou-se em Design de Equipamento pela ESBAL (1991), obtendo o Mestrado em Design de Produto pela FAUTL em 2007. A partir do seu atelier, criado em 91, desenvolve projectos em Design de Produto, Mobiliário, Interiores e Mobiliário Urbano. É assistente convidada do Departamento de Design da Faculdade de Arquitectura da UTL desde 96, tendo ainda leccionado na pós-graduação em Design Urbano do Centro Português de Design (99/2000). Consultora do Presidente do INATEL nas áreas de Mobiliário, Interiores e Hotelaria (97/2000), editou os Cadernos de Design da revista "Arquitectura e Vida" (Fev 2000 a Nov 2006). Distinguida com vários primeiros Prémios em concursos nacionais, Rita Filipe tem participado em inúmeras exposições em Portugal e no estrangeiro.

Rui Gato (Lisboa, 1977)

www.ruigato.info

Em 1998 trocou a Arquitectura pela Música e Sound Design, desenvolvendo desde então um trabalho multidisciplinar de laboratório sobre a modulação da matéria sonora e a exploração dos seus limites. A actividade de Rui Gato centra-se na produção e composição musical no limiar das últimas tecnologias, de onde se destacam inúmeras colaborações internacionais bem como música original, sound design e live performance. Em 2002 lançou Elastic Void, um projecto de sua autoria, a par de Outersites. Director do departamento áudio da produtora Horse On Wheels e participante em Platform (live electronics), recentemente Rui Gato tem-se dedicado à investigação de soluções para 3D/Motion Design e Multimédia.



© Silvia Knüppel



Shilpa Chavan (IN)

Shilpa Chavan distingue-se no cenário criativo contemporâneo e emergente da Índia, trabalhando como estilista de moda para revistas, canais de música, campanhas de publicidade e filmes. Com a sua própria marca "littleshilpa" ela desenha e produz acessórios, reduzindo a escala das suas instalações e transformando-as em peças utilizáveis para desfiles de moda e fotografias comerciais e editoriais. Chavan vive e trabalha em Bombaim e criou a linha "littleshilpa" com o seu assistente, que recolheu nas ruas da Índia, treinando-o nas técnicas de joalheria. Os seus admiráveis capacetes e instalações têm sido exibidos internacionalmente e ela tem trabalhado para importantes designers, como sejam Manish Arora, Tarun Tahiliani and Sabyasachi Mukherjee na Índia e Boudicca no Reino Unido. "littleshilpa" lançou a sua primeira colecção no AW08.

Silvia Knüppel (DE)

www.silviaknueppel.com

Silvia Knüppel formou-se em design de produto na Escola de Arte e Design de Karlsruhe (HfG) em 2007. Nesse mesmo ano, foi assistente no Atelier Oumou Sy (Dakar) e na Dokumenta 12 (Kassel), a que acrescem várias experiências internacionais em anos anteriores. Distinguida com primeiros prémios e menções em concursos de design, Silvia recebeu também duas bolsas de intercâmbio académico em 2009 e 2003. As suas peças têm figurado em exposições na Europa e na Ásia, bem como em livros e revistas especializadas como a Form, Frame e Design Report.



Studio Glithero (UK/NL)

www.studioglithero.com

Sediado em Londres, Studio Glithero foi fundado pelos designers Sarah van Gameren (1981) and Tim Simpson (1982). O estúdio cria instalações e processos baseados no tempo, que originam produtos únicos, com o objectivo de aproximar as disciplinas criativas e chegar ao público em geral. Sarah e Tom interessam-se por processos de fabrico que se tornaram obsoletos ou irrelevantes, bem como materiais que passam por qualquer tipo de transformação, que procuram fixar e revelar.

Susana António (PT)

Susana António (1979, PT) frequentou a Escola António Arroio, especializada em ensino artístico e licenciou-se em Design de Equipamento pela FBAUL tendo cursado o 4º ano em Milão. De regresso a Portugal, decide enveredar pelo design social, trabalhando com a comunidade idosa na criação de produtos de forte identidade emocional que conjugam tradição e inovação. O primeiro projecto, Pick-it, uma série de malas únicas feitas à mão, estreou-se na exposição "My World, New Crafts" da EXD'05. Em 2006, participou na mostra Design for Future com um trabalho centrado nas técnicas de fazer redes dos pescadores de Setúbal. Em 2007/08 em parceria com a Câmara Municipal de Cascais, iniciou uma série de oficinas onde desenvolve peças com os centros de convívio do concelho. Em 2008 abriu um atelier no Chiado e participou na Casa Décor Lisboa. Em 2009 expôs na Eastpak e foi convidada a fazer uma edição especial Pickit for Eastpak. O seu trabalho, que combina técnicas artesanais e sentido projectual, continua a ser desenvolvido com a comunidade sénior para apresentação em exposições internacionais e no site www.pickit-design.com.



© Migné Ceia



Susana Soares (PT)

www.susanasoares.com

Susana Soares é Professora Universitária e investigadora em Londres. Em 2007, terminou o mestrado Design Interaction no RCA (Londres), após uma licenciatura em Design de Produto na ESAD (Caldas da Rainha) em 2001. O seu trabalho mais recente visa desenvolver relações colaborativas entre a pesquisa científica e o design, visto como uma ferramenta para explorar futuras implicações tecnológicas para a sensibilização e envolvimento do público em geral. Os projectos de Susana Soares têm sido frequentemente expostos e publicados na Europa, Japão e EUA.

Tal Gur (IL)

www.talgur.com

Tal Gur (1962) formou-se em design industrial pela Bezalel Academy of Art and Design (1996) e trabalha actualmente no kibbutz Gilgal, em Israel. Tornou-se conhecido pelos seus candeeiros de plástico moldados através de processo que conferia a cada objecto um aspecto distinto. Trabalhou com outros materiais, mantendo a sua afinidade com a natureza utilizando materiais naturais ou formas nela inspiradas em novas composições. Gur expõe os seus projectos tanto em Israel como na Europa, América, Extremo Oriente e Pacífico. O seu trabalho já foi divulgado em prestigiadas publicações, entre elas " & Fork " da Phaidon e "New Talents: State of the Art" da Avedition, bem como em revistas de design e imprensa de todo o mundo. A exposição individual no Tel Aviv Museum of Art em 2007 marcou o início de um novo percurso com a criação de uma experiência de design envolvente: uma instalação onde eram apresentados objectos de design únicos, um vídeo onde era apresentada a filosofia face ao design e à vida acompanhado por uma peça de áudio criada especialmente para a ocasião.



Tanya Khosla (IN)

Tania Singh Khosla obteve o Mestrado em Design Gráfico na Universidade Yale, no Connecticut. No seu regresso, Khosla fundou o tsk Design, um estúdio de design gráfico em Bangalore, focado no design identitário e na comunicação estratégica. O tsk Design criou imagens de marca para algumas das empresas da Índia com maior liderança nos negócios empresariais e da hotelaria, envolvendo-se também no design para a cultura e para as artes. Khosla afirma que: "Eu exprimo o meu contexto através de uma linguagem visual, que é essencialmente híbrida. É a postura de alguém que adopta um estética indiana, que é decorativa, excessiva, colorida e laboriosa, ao mesmo tempo que é racional, controlada, cuidadosa e eficiente, reflectindo a minha aprendizagem numa instituição com as suas raízes no design suíço."



The Office (PT)

David Rodrigues nasceu a 10 de Junho de 1984, em Lisboa. Em 2002, entrou para o IADE – Escola Superior de Design, em Lisboa, onde frequentou o curso de Design na opção de Design de Produção Industrial. Terminada a licenciatura, sentiu necessidade de evoluir as suas capacidades e técnicas, tendo ingressado num Mestrado de Design de Transportes no IED – Instituto Europeu de Design, em Turim, Itália. Ainda nesse ano, surgiu a oportunidade de realizar um estágio no Departamento de Design da Iveco, em Turim. A sua ambição é adquirir mais experiência e competências e inovar dentro do Design Industrial, o que o tem levado a participar em variados concursos de Design e Inovação, assim como a desenvolver os seus próprios projectos de Design.



© Siegrid Demyttenaere

Walter Bettens (BE)

Walter Bettens é editor da revista DAMn (fundada em 2004), uma revista independente dedicada à cultura contemporânea com uma visão abrangente da transversalidade entre os mundos do design, arquitectura e arte. Ele vive e morre em Bruxelas.

Tsai Design Studio (ZA)

Fundado em 2005, este jovem e dinâmico estúdio de design sediado na Cidade do Cabo parte de uma abordagem multidisciplinar para gerar soluções criativas em design gráfico, de produto, mobiliário e interiores, bem como arquitectura. Y.Tsai combina a sua formação em arquitectura e educação oriental com os estímulos da multifacetada cultura sul-africana, construindo um corpo de trabalho já distinguido com o Red Dot Award e finalista do Prémio Internacional para Jovens Designers Empreendedores. O seu projecto Nested Bunk Beds foi votado o Objecto Mais Belo da África do Sul em 2008. O estúdio esforça-se por produzir um design provocador, não convencional, impregnado de um forte sentido de relevância cultural e social, em especial no contexto nacional. Trabalhando em articulação com empresas como a transportadora marítima Safmarine, o Tsai Design Studio empenha-se no desenvolvimento de novas soluções e possibilidades para os desfavorecidos. Tsai é um dos fundadores e membros activos da ONG - Shoebox Homes.



Yda Walt (ZA)

Yda Walt é uma artista e designer que interpreta o mundo à sua volta com as suas impressões cheias de vida e cor. Estas imagens repercutem-se em todos os seus produtos de forma divertida e espontânea. Tudo é feito à mão. O trabalho artístico de Yda assenta em imagens evocativas da vida quotidiana nas ruas de Joanesburgo, com a sua complexidade onde se fundem o formal e o informal, moderno e tradicional e a multiplicidade da África cosmopolita. As suas imagens são serigrafadas sobre feltro e cozidas à mão sobre superfícies neutras. O trabalho é decorado com imagens e objectos típicos vendidos nas ruas de "Joburg" – taças de frutos, sinalização, dominós 'sangoma', boinas, espelhos, botões e contas. Numa era de imagens digitais computadorizadas, o seu trabalho é intrinsecamente humano, nunca havendo duas peças idênticas, num processo em que a manufactura é um factor crucial.

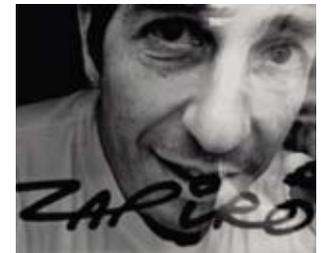


Yvonne Fehling (DE)

Formada em design de produto pela Staatliche Hochschule für Gestaltung (HfG, Universidade de Multimédia e Design), em Karlsruhe, Alemanha, tem vindo a acumular experiências profissionais com a Holanda, Taiwan e China. Yvonne Fehling vive e trabalha como freelancer e professora assistente em Karlsruhe.

Jennie Peiz (DE)

Jennie Peiz é designer de produto formada na Staatliche Hochschule für Gestaltung-HfG em Karlsruhe. Após várias experiências profissionais no Reino Unido, Índia, Austrália e Holanda, actualmente Jennie vive e trabalha em Karlsruhe, na Alemanha.



Zapiro (ZA)

Nascido na Cidade do Cabo em 1958, estudou arquitectura e design gráfico, altura em que foi chamado para o serviço military. Ainda na tropa, tornou-se militante activo da United Democratic Front e começou a fazer banda desenhada. Em 1988 partiu para Nova Iorque como bolseiro Fulbright para estudar na School of Visual Arts, em Nova Iorque, regressando à África do Sul em 1991. Produziu várias bandas desenhadas de carácter educativo com a Story Circle e tornou-se cartoonista editorial para o Mail & Guardian (desde 94), Sunday Times (desde 98) e Sowetan (94-05) para além de colaborar com vários outros periódicos. Após publicar doze colecções de banda desenhada entre 96 e 2008, em Novembro desse ano lança The Mandela Files, uma colectânea de todas as suas caricaturas de Nelson Mandela. Zapiro já participou em várias exposições individuais, colectivas e eventos da especialidade um pouco por todo o mundo. Assistiu ao Fórum Económico Mundial de Davos 2003/063 integrado num pequeno grupo de cartoonistas convidados. Foi agraciado com uma grande diversidade de prémios de alto nível, sendo o primeiro cartoonista a receber um prémio na categoria de jornalismo dos prémios de jornalismo africano CNN.

...xyz design (ZA)

Fundada em 1999 na cidade do Cabo ...XYZ é uma principais consultoras de design de produto da África do Sul. Com uma experiência conjunta de sessenta anos no desenvolvimento de produtos para uma gama de indústrias, encorajam uma contaminação entre tecnologias e proporção aos clientes acesso rápido a novos mercados. Roelf, Byron and Richard trabalham juntos há uma década. Roel fundou a XYZ em 1999 e Richard e Byron são sócios desde 2003. Roel trabalha há mais de vinte anos na indústria do Design Industrial, dando um input essencial em todos os projectos, no âmbito dos parâmetros globais. Com mais de 10 anos de experiência em design industrial, assegura o correcto desenvolvimento do projecto em todas as suas fases. Comum mestrado em Design Industrial e mais de oito anos de experiência em desenvolvimento de produto e na área do design, Richard contribui com a sua riqueza dos seus conhecimentos sobre o design e competências de gestão, garantindo que as necessidades dos clientes e as suas expectativas sejam sempre alcançadas. Está a completar um MBA executivo.

think tank

Membros



Ed Annink (NL)

Trabalha como designer junto de várias multinacionais. Como fundador e membro do atelier de design Ontwerpwerk é responsável pelas áreas de design de produto, exposições e eventos. É co-fundador e presidente da Foundation Products of Imagination (1987) que promove e organiza projectos e publicações de design internacionais. Dirigiu workshops internacionais para o Vitra Design Museum (Alemanha) e Design Industry (Nova Zelândia), foi também co-fundador e director do Mestrado em experience and cenario design Funlab na Design Academy Eindhoven. É director criativo da Cor Unum, Contemporary Ceramics na Holanda e criou a Vitamins, um "think-tank" que se posiciona no espaço entre cultura e economia. Na edição de 2003 da ExperimentaDesign bienal de Lisboa, comissariou a exposição "Bright Minds, Beautiful Ideas" e desenhou o respectivo catálogo.



Emily Campbell (GB)

Emily Campbell é directora das áreas de Design e Arquitectura no British Council Arts Group. Comissariou o Pavilhão Britânico para a Bienal de Arquitectura de Veneza desde 2002, assim como as primeiras grandes exposições internacionais itinerantes na Índia e na China. Emily iniciou uma série de debates críticos, incluindo How Global is Design? no V&A in 2005, My Kind of Town na Bienal de Arquitectura de Veneza 2006 e Has the Silk Road Gone for Good? que dirigiu na Asia House em Londres, Março de 2007. Foi crítica convidada na Kingston University e no Royal College of Art, integrou o júri para o prémio Designer of the Year, RIBA Awards e Prix Emil Hermes, e presidiu os RSA Student Awards e o Grand Designs Product of the Year Award.



Emily King (GB)

Trabalha em Londres como historiadora de design. Em 1999, a sua tese de doutoramento na Kingston University acerca de design tipográfico foi premiada. Os seus livros incluem Restart: New Systems in Graphic Design (Thames and Hudson, 2001), Robert Brownjohn: Sex and Typography (Laurence King, 2005) e C/ID: Visual Identity and Branding for the Arts (Laurence King, 2006). Emily comissaria várias exposições, sendo a mais recente a exposição itinerante 'Wouldn't it be nice: wishful thinking in art and design', primeiramente concebida para o Centre d'Art Contemporain em Genebra, assim como a mostra monográfica sobre o trabalho do designer gráfico Alan Fletcher para o Design Museum em Londres. Actualmente é a curadora de 'A Recent History of Writing and Drawing' no ICA em Londres.



Hans Maier-Aichen (DE)

Hans Maier-Aichen é designer, curador e consultor estratégico. Estudou Belas Artes e design de produto em várias universidades europeias, detendo o grau de Mestre pelo Art Institute of Chicago. Fundador da marca 'Authentic' (1982), recebeu em 1997 o Prémio Europeu de Design. Hans Maier-Aichen é professor de design de produto na universidade de artes e design HfG Karlsruhe, e membro da direcção do German Design Council.



Jacopo Visconti (IT)

Jacopo Visconti é crítico e Curador da Fundação Bienal de São Paulo. Para além de publicar os seus textos em catálogos de exposições e revistas tais como *ArteContexto* (ES), *Art Monthly* (UK), *Interni* (IT), *Casabella* (IT) e *Atlântica* (ES), comissariou várias exposições de arte contemporânea e arquitectura, incluindo o Pavilhão do Brasil na 52ª Biennale di Venezia (IT, 2007), *Luz ao Sul no Convento del Carmen*, Valencia (ES, 2007), e *Estratégias Barrocas no CCM*, Quito (EC, 2004).



João Paulo Feliciano (PT)

Artista visual e músico, é licenciado em Línguas e Literaturas Modernas pela Universidade de Lisboa. Um percurso muito pouco linear tem levado JPF a experimentar múltiplos campos de expressão, diversas formas artísticas e diferentes actividades. É a partir do seu trabalho como artista plástico que tem afirmado o essencial da sua linguagem. Na sua obra encontramos instalação, pintura, desenho, fotografia, vídeo, luz, som, música, design gráfico, arquitectura e performance. Expõe regularmente desde 1984, tendo participado na XXVI Bienal de São Paulo (Brasil, 2004) e na exposição *Sonic Boom – The Art of Sound* na Hayward Gallery (Londres, 2002). Foi responsável pela direcção artística do espectáculo *Acqua Matrix* (EXPO 98, Lisboa). Integra, desde 2000, a direcção da Associação Experimenta.



Mateo Kries (ES)

Estudou História de Arte e Sociologia. Actualmente é Director de Programação do Vitra Design Museum em Berlim, e já desde 2000 que integra a direcção. Nas suas exposições e publicações, Kries cria uma ligação entre a história clássica do design e os discursos actuais. Em exposições retrospectivas segue a influência de designers e arquitectos até aos dias de hoje. Em projectos de design contemporâneo, analisa tópicos como a influência das novas tecnologias ou da globalização em relação ao design e teoria da arte do século XX.



Max Bruinsma (NL)

Crítico e consultor independente de design editorial, foi editor da revista *Eye*, em Londres, tendo escrito para várias publicações de arte e design em todo o mundo. Actualmente, Bruinsma lecciona em cursos online na North Carolina State University e na Minneapolis College of Art and Design. Conferencista nas áreas de design gráfico contemporâneo, novos media e cultura visual, é orador em escolas de arte e congressos por todo o mundo. O seu último livro intitula-se “*Deep Sites – Intelligent Innovation in Contemporary Webdesign*” (Thames & Hudson 2003). Max Bruinsma interpreta os designers como agentes culturais críticos, ao invés de neutros solucionadores de problemas.



Pedro Gadanho (PT)

Pedro Gadanho licenciou-se na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto em 1992. Obteve o mestrado no Kent Institute of Art & Design no Reino Unido, em 1995, e o doutoramento na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, em 2007. É crítico para inúmeras publicações nacionais e estrangeiras entre as quais *2G*, *New European Architecture*, *Techniques et Architecture* e *Arq/a*, e é correspondente da revista *A10 New European*. É curador desde 2000, nas áreas de arquitectura e cultura contemporânea, tendo comissariado a retrospectiva *Pancho Guedes*, no *Swiss Architecture Museum* em Basileia, exposições da *ExperimentaDesign* em Lisboa, e co-comissariado a Representação Oficial Portuguesa à Bienal de Arquitectura de Veneza de 2004. Foi orador em diversas instituições nacionais e internacionais e o seu trabalho de arquitectura já foi exposto em Lisboa, Porto, Veneza e Nova Iorque.



Tulga Beyerle (AT)

Trabalha como curadora, autora e consultora em design industrial e de produto. Publicou o livro “*A Century of Austrian Design, 1900-2005*” Birkhäuser 2006 (com Karin Hirschberger) e entre outros artigos escreveu um ensaio em *Frederick Kiesler, Designer*, Hatje Cantz 2005. Comissariou as exposições “*Global Tools*” em 2001 (com Vitus Weh) e *Barefoot on White Hot Walls*, Peter Eisenman MAK Vienna 2004. Em parceria com Thomas Geisler e Lilli Hollein, Tulga Beyerle é a curadora e organizadora responsável da conferência internacional de design *DESIGN 06* e *DESIGN 07* na University of Applied Arts Vienna e o festival de design *VIENNA DESIGN WEEK*, estabelecido no ano de 2007.

parceiros institucionais



patrocinador oficial



patrocinadores



marcas associadas



marcas associadas específicas



parceiros media



Projecto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta comunicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

protocolos de cooperação ESAD Caldas da Rainha; ESAD de Matosinhos; Faculdade de Arquitectura de Lisboa (UTL); Faculdade de Belas Artes de Lisboa (UL); Fundação Oriente; IADE; Museus da Politécnica; Ordem dos Arquitectos; Sociedade Nacional de Belas Artes; Universidade de Aveiro *marca associada específica ao lounging space* Grupo 3K catering by Lágrimas *transportadora oficial* Schenker Transitários apoios ADLC Audiovisuais; AIR FRANCE KLM; ANA Aeroportos de Portugal; ATL- Associação do Turismo de Lisboa; Bombay Sapphire; Corticeira Amorim SGPS; Cision; Dizplay Soundlab; Dyrup; EeeTop PC/ASUS; Embaixada de Israel; Embaixada do Reino dos Países Baixos; Grupo AMOP; Instituto Português da Juventude; JCDecaux; Metropolitano de Lisboa; Mondriaan Foundation; Mota-Engil Solidária; Nova Expressão; P_Evolution Produções e Ipa_Instituto Superior Autónomo de Estudos Politécnicos; Pro Helvetia; Toyota; Viarco *apoios media* Abitare; Blue Design; CAIS; Canal Up; Damn; Designboom; Dezeen; Étapes; Eye; Frame; Form; Icon; Intramuros; Items; Magnética Magazine; Mark; Neo2; Parq; Pasajes Diseño; Time Out; portuguese-architects.com

Directora
Guta Moura Guedes

Director Executivo
Mário Carneiro

Consultor
João Paulo Feliciano

Directora Financeira
Teresa Oliveira

Coordenadora de Fundos Privados e Europeus
Rita Morgado

Assistente de Direcção
Ana Caldeano

Assistente Administrativa
Ana Mauricio

produção e desenvolvimento —

Coordenadora de Produção e Desenvolvimento
Carla Cardoso

Produção
Célia Costa
Diogo Cochat
Luis Ferreira
Pedro Sadio
Sofia Baptista

Assistentes de Produção
Gustavo Abreu
Inês Vidal
Miguel Abrunhosa

Publicações EXD'09 por Guimarães Editora —
Lapse in Time; Pace of Design;
Quick, Quick, Slow; Timeless;

departamento de comunicação —

Director Criativo
Ian Anderson

Consultor Editorial
Max Bruinsma

Coordenadora de Comunicação
Sara Battesti

Assessoria Media Nacional
Cristina Matos Silva

Assessoria Media Internacional
Zahira Asmal

Assistente Media
Sónia Ó

Relações Públicas
Marta Faustino

Editora
Rute Paredes

Assistente Editorial
Ana Costa

Webdesigner
Marco Reixa

Designer Gráfico Sénior
Nuno Luz

Designer Gráfica
Margarida Vilhena

Estagiárias - Design
Joana Tavares
Maria Nogueira

Serviço Educativo
Mariana Camacho

Tradução
Liam Burke; Benedetta Maxia; Carla Batista;
Vasco Corisco; Rute Paredes; Ana Costa

think tank —
Ed Annink
Emily Campbell
Emily King
Guta Moura Guedes
Hans Maier-Aichen
Jacopo Crivelli Visconti
João Paulo Feliciano
Max Bruinsma
Mateo Kries
Pedro Gadanho
Tulga Beyerle

agradecimentos

Dr. António Silva; Maria do Carmo Rosa; Mauro Marinho; Pintora Emília Nadal; Simão Gris; Yasminis De Fries; Frederico Duarte; Virgílio E. do Rosário; Luís Távora Tavira; Henrique Silveira; João Pinto; Ana Paula Arez; Ana Catarina Alves; Manuel Neto; Nicolaas Leach; Ana Margarida Nascimento; Catarina Militão; Diana Sábio; Liliana Ferreira; Nuno Almeida; Isabel Perdigão Antunes; Celestino Timóteo; Sr. Amadeu; Luis Jardim; João Moura; Ricardo Tabosa; Dr. Henrique Carvalho; Margarida Costa Lima; André Filipe; Universidade de Aveiro; Sr. Carlos Amaral; Inês Salgado; Stephan Thielsch; Francisco Pestana; Armando Ribeiro; Isabel Lopes; Kioskkiosk; Francisco Pestana; Conceição Amaral; Teresa Saramago; Mouro Marinho; Arara e Ricardo; Rita Lougares; Margarida Romão; Sofia Marçal; Rute e João Soares; Elvira Amaral; Vitor Morais; Maria João Câmara; Elis Cowling; Shayna Gentiluomo; Shaunnelle Davids; Cecília Lacerda; Filipa Arruda; Marina Ramos; Conceição Alves Inácio; Cindy Keefer; Dr. Pedro Assunção; Sara Plácido; Rita Palma; Marie-Hélène Krafft; Tiago Mota Saraiva; Anke Schaeffers; Ana Pinto; Ana Teresa Fernandes; Helena Gouveia; Armand Mevis & Linda Van Deursen; Beat Müller + Wendelin Hess; Ben Fry; Ben Rubin; Ana Barata; Constança Rosa; Matt Sarnecki; James Frost; Bruce Mau; Jim Shedden; Detlef Fiedler; Nina Polumsky; Gustavo Grandal Montero; David Small; Dika Eckersley; Sam Eckersley; Ed Fella; Edward R. Tufte; Rudy Vanderlans; Damon Murray & Stephen Sorrell; Paul Neale; Bryony Fraser; Hattula Moholy-Nagy; Irma Boom; John Maeda; Jonathan Barnbrook; Julia Born; Alexandra Bachzetsis; Daria Holme; Carola Sentker; Guy Meldem; Olivier Kuntzel and Florence Deygas; Kari Horowicz; Martijn le Coultre; Michael Amzalag; Mathias Augustyniak; Jane Schwengbeck; Mike Mills; Matt Harmon; Carolyn McMahon; Matthew Tilley; Damian Kulash; Jamie Kitman; Paulo Fernandes; Tonya Puerto; Pete Smolin; Meg Harkins; Oona Culley; Paul Elliman; Peter Saville; Alice Cowling; Nicholas Hughes; Sherman McMinn; Carolyn Williams; Virginia Damtsa; Rui Gato; Pedro Teixeira Pinto.

As famílias da equipa da EXD'09 e a todos os que colaboraram nesta edição.