

V-03



EXPERIMENTA DESIGN 2003
BIENAL DE LISBOA / 17 SEPTEMBRE / 2 NOVEMBRE

V-03

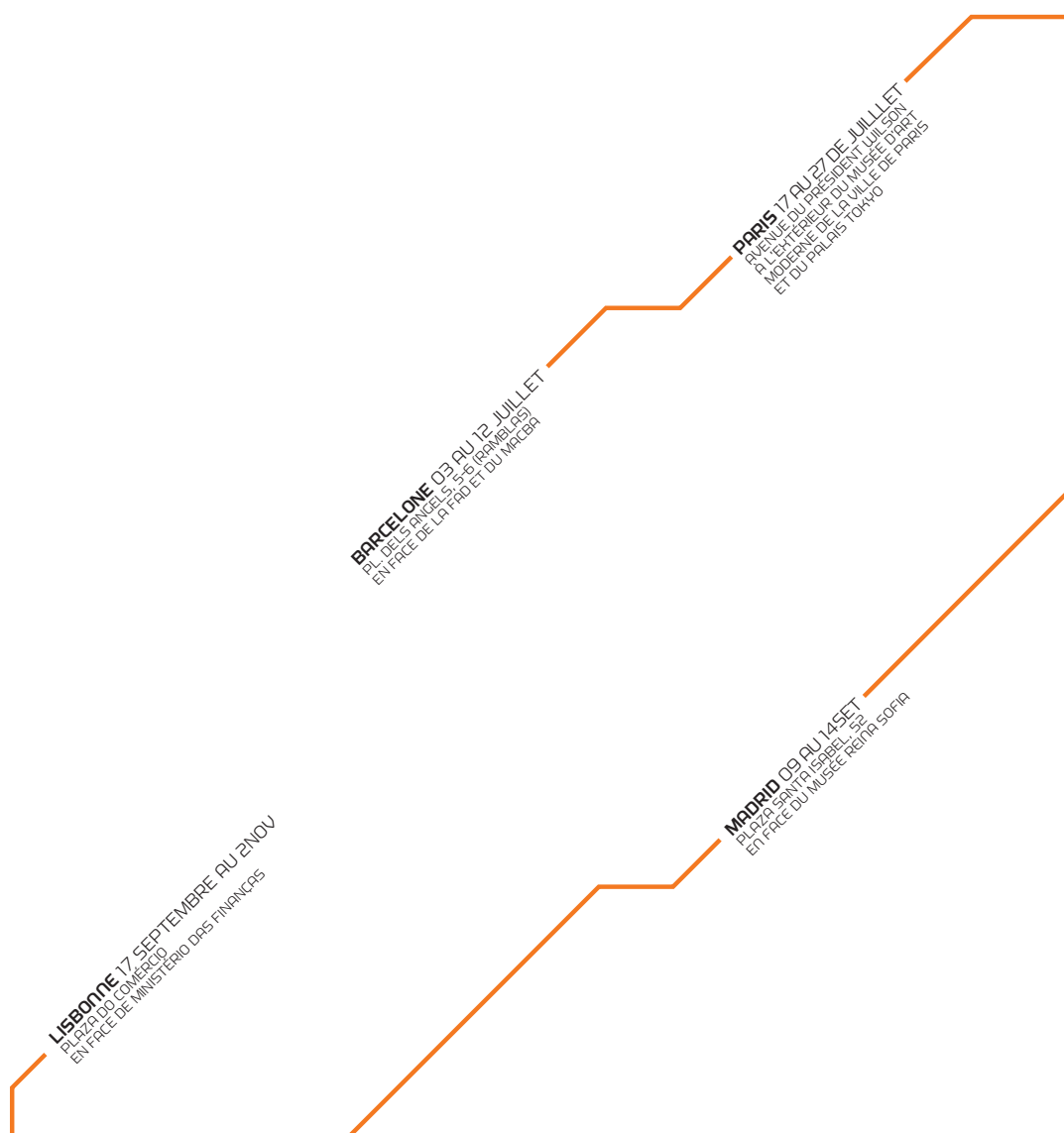
VOYAGER-03

CRÉATIVITÉ ET CULTURE
PORTUGAISE CONTEMPORAINE



EXPERIMENTA DESIGN 2003
BIENAL DE LISBOA / 17 SEPTEMBRE / 2 NOVEMBRE

VOYAGER 03 /ROADMAP



VOYAGER-03

CRÉATIVITÉ ET CULTURE
PORTUGAISE CONTEMPORAINE



EXPERIMENTA DESIGN2003 /BIENAL DE LISBOA

ExperimentaDesign est une Biennale Internationale consacrée au design, à la culture du design et à la créativité. Ayant pour principal objectif la construction d'une plateforme internationale dans la capitale portugaise, Exd ouvre les portes à la réflexion et à l'expérimentation en se focalisant sur le design dans sa plus large acception: le Design comme instrument, comme un processus de création.

ExperimentaDesign prétend se positionner au devant de la culture moderne, en promouvant la création de laboratoires, développant des sessions de travail traduites en fêtes ainsi que des synergies stratégiques entre agents culturels qui lui sont proches. ExperimentaDesign est essentiellement une raison pour créer et seulement après, un espace pour exposer. On y programme des possibilités, des défis, aux participants, croise des chemins, des questions, ou expériences. Cela permet de penser sur l'art, le design, l'industrie ou l'économie.

La première édition d'**ExperimentaDesign** a eu lieu en 1999, exploitant les intersections entre les matières du et sur le design. En 2001, l'ensemble d'événements a permis d'étendre les domaines abordés et réfléchir sur le thème Modus Operandi. Cette année, la Biennale dae lisboa s'interroge sur la culture du design aux yeux de qui l'utilise, consomme ou 'expérimente'.

C'est dans ce contexte que le projet **Voyager** revient cette année, et qu'il traversera l'Europe jusqu'à son retour à Lisbonne en Septembre... poursuivant son parcours dans l'année 2004.



VOYAGER 03 /PROJECT

ABSTRAIT

Une installation/exposition consacrée à la créativité portugaise.
Un projet design.
Une opération de communication.

Comme pour Voyager 01, le premier contenu de Voyager 03 est son propre concept et dessin. C'est-à-dire, la pensée qui structure Voyager en tant qu'opération et la façon dont elle se transforme en 3 dimensions.

Ainsi, nous pouvons dire que Voyager 03 est déjà lui-même une pièce de design. Lui-même, en tant qu'un futur objet qui contiendra d'autres pièces.

Le contenu transporté par Voyager 03 est le résultat d'une invitation lancée aux créateurs portugais. Dans certains cas, la réponse est seulement dirigée par les commissaires du projet. Dans d'autres cas, la réponse est le résultat d'une plus étroite collaboration entre le créateur et ceux qui le défient. C'est toujours un processus enrichissant, enthousiasmant même, difficile parfois.

En tant qu'exposition et opération et de communication, Voyager est toujours une opération à risque. De part le fait qu'elle présente de nombreux intervenants, parce qu'elle même et son propre contenu se développent en parallèle et parce que Voyager prétend finalement explorer de nouvelles dimensions d'interaction avec son audience. C'est également un projet exigeant pour qui le consomme. Voyager se montre rarement à un regard moins curieux, ou du moins, il ne se montre pas dans son intégralité. Il faut prendre son temps pour le visiter, dedans et dehors, attentivement.

DÉVELOPPEMENT CONCEPTUEL

Voyager part de l'idée de l'utilisation de la production culturelle et créative en tant qu'élément de communication et promotionnel. Dans ce cas précis, étant intégré dans un événement, la Biennale ExperimentaDesign, d'une ville, Lisbonne et d'un pays, le Portugal. Mais pas seulement.

Puisqu'elle n'utilise pas une production culturelle déjà existante, elle devient un motif, une possibilité de création, son contenu étant inédit. La troisième idée qui supporte ce projet est la continuelle recherche de nouveaux formats d'exposition, c'est-à-dire, une façon d'approcher plus efficacement le public, en général.

Cette année, le concept Voyager conserve ainsi le caractère d'expérience, d'exploration, d'une contamination entre disciplines, créateurs et proposant. Cela reste un défi aux artistes et designers, cherchant à créer une image, entre bien d'autres possibles, de la culture portugaise contemporaine.

Voyager se base sur la notion de mouvement, de déplacement, d'espace ouvert, de temps et de rapidité. Cette notion part du désir de transformer Voyager en un objet d'exposition pensé pour être exposé dans un espace urbain et pour parler de la relation entre celui qui crée et celui qui consomme. C'est penser en visibilité, en cherchant à être incontournable. C'est être ainsi plus vulnérable.

Contrairement à la version de 2001, qui avait une scénographie modulable, pouvant s'adapter et se segmenter, Voyager 03 opte pour un concept de concentration, assumant une forme compacte qui s'impose davantage.

Ce projet utilise un minimum de ressource, bénéficiant d'un court espace, et souhaitant évoquer l'efficacité. Voyager 03 évoque l'importance de l'imagination et de la créativité. Voyager parle donc des temps qui courent.



VOYAGER 03 /PROJECT

DÉVELOPPEMENT DU DESIGN DE LA STRUCTURE

Dès les premiers pas fondateurs du projet, pour 2001 et 2003, il est essentiel d'évoquer le travail du designer Miguel Vieira Baptista (MVB) avec les 3 commissaires, toujours pensé dans un cadre de proximité et d'harmonie mais aussi de profond et dynamique débat. Miguel Vieira Baptista avait déjà dessiné, avec succès, le premier Voyager, en 2001. Dans cette version, qui représentait une solution d'exposition modulable, Miguel Vieira Baptista a placé les pièces qu'il avait dessinées dans un espace intermédiaire entre le design industriel et l'architecture. Le point de départ de ce concept était assurément la modulation et la segmentation des disciplines.

Cette année, le défi est plus complexe en terme de design. L'objet d'exposition à créer devait être mobile, auto-transportable pour pouvoir être intégré dans un espace public, sujet aux changements climatiques et à une consommation plus expressive. Et comme précisé ci-avant, cette année le point de départ est la création d'un objet non modulaire, concentré dans un seul espace.

A la suite d'une recherche conceptuelle des commissaires, Miguel Vieira Baptista a dessiné V03, en travaillant avec une équipe composée de spécialistes de différents domaines comme le génie, le design automobile, le son ou les matériaux. L'équipe de production fut ensuite sélectionnée. Le propos est de construire un objet mobile de 13 mètres de largeur et 2 mètres de haut ex nihilo, un container, extensible et visitable.

Et donc de créer un grand véhicule, qui réponde à toutes les qualités techniques et légales d'un camion. A partir d'une simple structure à roues, existante sur le marché, c'est-à-dire un semi-remorque métallique, Voyager 03 fut méticuleusement et millimétriquement conçu et tout ses contenus attentivement appliqués.

Cela a nécessité une réflexion sur des détails aussi importants que le stockage, les amplitudes thermiques, la résistance des matériaux, le montage et démontage, les composants hydrauliques ou anti vandalisme, les systèmes de sécurité, d'alimentation en énergie...au delà du concept esthétique et formel. Cela se résume en un complexe exercice de design.

Cette année, le travail de design graphique de l'opération a été également fondamental, depuis la création de son image graphique, comme dans toute la décoration intérieure et extérieure, informative. De sorte que Voyager, où qu'il soit, garé sur une place publique jusqu'au lieu où il passe sur la route, vers une nouvelle destination, soit toujours visible auprès du public, communiquant continuellement. Dans cette perspective, le travail développé par l'atelier RMAC et plus précisément, celui de Ricardo Mealha, a un caractère fondamental.

DÉVELOPPEMENT D'AUTRES CONTENUS

Voyager représente, dans le contexte de toute la Biennale de Lisboa, un projet où il est possible d'inviter le plus de créateurs portugais à y participer.

Sans frontières thématiques, préjugés disciplinaires ou barrières artistiques, Voyager 03 est, dans son essence conceptuelle, un superbe champ de possibilités créatives, une image qui se définit au rythme des propositions des créateurs invités.

DESIGN FINANCIER

C'est un projet tout d'abord financé par la Mairie de Lisbonne, l'Association de Tourisme de Lisbonne et Galp Energia. Il bénéficie également du soutien financier de Vista Alegre/Atlantis et du Programme Opérationnel de la Culture, encadré dans le soutien à experimentadesign 2003.

Les partenaires financiers du projet reconnaissent le rôle stratégique de l'opération Voyager03 et se voient représentés dans sa dynamique ainsi que dans ses objectifs. Ils considèrent la culture comme un vecteur fondamental dans la société actuelle et la construction du futur.

Commissaires Voyager:
Guta Moura Guedes, João Paulo Feliciano, Pedro Gadanho



VOYAGER 03 /OFFICIAL STATEMENTS

Le succès obtenu avec Voyager-01 à Lisbonne, ainsi que dans les autres villes européennes, a montré le caractère innovateur et la forte stimulation à la création qui a singularisé les deux premières éditions d' ExperimentaDesign.

Pourtant, le même succès ou un succès encore supérieur est attendu pour Voyager-03, opération qui réunit des projets conçus ex nihilo par plusieurs créateurs portugais. Stimulant la créativité et l'interdisciplinarité des arts, elle se situe au sommet de la création contemporaine au Portugal.

Il est reconnu que les créateurs portugais dans les différents domaines des arts ont été une importante contribution pour la projection de la communauté nationale dans le monde d'aujourd'hui, en interaction avec les cultures des autres peuples.


Focalisé dans le design en tant qu'instrument et processus de création, Voyager 03 souligne sa caractéristique éminemment culturelle. Pour cela, elle contribue à l'affirmation des valeurs culturelles, qui vont de la recherche de nouvelles formes jusqu'à la contribution au développement global de chaque personne – qui ne peut être atteint que par la compréhension des messages que la création incorpore dans les objets, contribuant à l'enrichissement individuel, notamment à travers l'élargissement de la capacité d'évaluation, de réflexion et de connaissance critique qu'elle proportionne.

Lisbonne est une plate-forme naturelle de rencontre d'esthétiques et d'usages. Vents et routes l'ont fait carrefour de mondes différents. Ils l'ont obligé à la liberté du regard et de la créativité. Ils l'ont habitué au métissage culturel. Sans effort.

En 2003, l'itinérance de 'Voyager' contribue à la projection de Lisbonne dans les circuits internationaux de la créativité. Renouvelle l'image d'une ville attentive au dessein de l'utile, sensible au mouvement des idées et des formes en tant qu'instruments qui se dépassent.

Experimenta Design 2003 – Bienal de Lisboa soulève des questions "autour de celui qui utilise, consomme ou expérimente". Voit le design comme désignation. Service. Intelligence utile. Très utile.

La Mairie de Lisbonne est fière de participer à Voyager – Portuguese Road Show. Fait un pari stratégique qui reconnaît le rôle de la communication au service de la culture.

[illegible]

[illegible]



VOYAGER 03 /PORTUGUESE DESIGN ROADSHOW

Voyager 03 reprend le succès de l'opération de communication internationale de la Biennale ExperimentaDesign qui, sous le nom de Voyager 01, a été présentée durant l'année de 2001 à Milan, Londres, Lisbonne et Barcelone.

C'est une exposition-installation itinérante qui présente un showcase de créativité et de culture portugaises contemporaines. Voyager 03 permet une expérience interactive basée dans des contenus portugais, constituant une image possible, entre beaucoup d'autres, de l'actuelle production culturelle portugaise.

Voyager 03 réunit des projets conçus et produits expressément pour l'exposition par environ 40 créateurs portugais, dans les domaines disciplinaires les plus divers. Voyager 03 propose des installations, musique, sound design et interventions artistiques qui partagent des contributions provenant du design industriel, de l'architecture, du video, de l'écriture créative et du design graphique.

Voyager 03 est un projet mobile, avec une scénographie interactive, spécialement dessinée pour provoquer le public et pour stimuler la découverte dynamique des contenus présentés dans divers contextes urbains.

Dessinée pour être auto-transportable, parcourant les routes européennes, pour s'arrêter et se répandre dans l'espace public de chaque ville où elle se présente. La construction compacte et l'espace minimum déterminent des solutions d'exposition qui fusionnent avec des situations créées par des artistes et designers. La bande originale globale se distribue à l'intérieur et à l'extérieur, soulignant les usages inattendus et les croisements multidisciplinaires des contenus.

Voyager 03 introduit la ville de Lisbonne dans les circuits internationaux de la créativité et contribue pour une effective rénovation de l'image de la culture portugaise contemporaine.

Voyager 03 lance également le thème de ExperimentaDesign2003: Au-delà de la Consommation. Le défi proposé aux créateurs pour la création de pièces, projets ou installations réfléchit le thème et anticipe certaines questions soulevées et traitées par la Biennale en 2003 autour de ceux qui utilisent, consomment ou 'expérimentent'.



/À TRAVERS [DEDANS] VOYAGER

Voyager n'est pas une exposition. C'est une opération. Ceci veut dire que c'est un projet qui permet des changements, développements et adaptations, parce-que sa nature est celle du projet.

Le centre de Voyager est la divulgation de la culture du projet dans un contexte spécifique, le contexte portugais. Ceci ne veut pas dire que Voyager part du principe qu'il existe un design, une architecture, ou des arts portugais. Avant tout, cela veut dire qu'il reconnaît (et essaye de présenter) un cadre, un panorama créatif, non seulement présentant les créateurs à travers leurs productions, mais produisant une ambiance habitable qui donne corps pour le spectateur à une expérience de l'ambiance du projet qui a précédé sa conception.

Le mot projet a occupé une place centrale dans la majorité des discours sur les process créatifs contemporains. Ce fait est dû à un certain nombre de circonstances: la perte de protagonisme attribuée à la manufacture comme centre de création artistique est, certainement, une des principales raisons. Pour la valorisation du projet; une seconde raison, liée à la première, est celle de l'échec d'un exemple en tant que modèle créatif, transmissible et évaluable; mais aussi, l'entendement des activités créatives comme process critiques, auxquels sont liés les successives théories d'avant-garde qui ont marqué le XXème siècle; l'apparition des sciences sociales, transformées (aussi dans l'emplacement privilégié du débat interne

sur les mécanismes des arts, du design et de l'architecture; finalement, l'apparition de diverses conceptions d'art, d'architecture, design et théorie 'dans un sens ample', créant des champs fluides de création, dans lesquels se confondent des méthodologies, s'échangent des expériences et tournent des process à des vitesses notables, sont quelques raisons pour lesquelles l'ouverture du projet a occupé, progressivement, le champ méthodique du travail dans les zones de convergence entre le design, la création artistique et l'architecture.

L'ensemble de thèmes suscités dans ce champ perméable a en commun le sentiment de nécessité de parler et réfléchir sur leurs propres process créatifs, et celui de se présenter en tant que processus et non nécessairement, en tant que résultat. Dans ce sens, Voyager est un champ de re-évaluation, itinérante, du caractère nomade du projet, dans la façon dont il est en train de se dérouler dans le milieu de la création portugaise.

Voyager est donc, un pénétrable, un ensemble d'expériences, un projet et un statement sur la création portugaise. Ce n'est pas une exposition. Heureusement.

Delfim Sardo
Critique d'Art et Directeur du Centre d'Exposition
"Centro Cultural de Belém"



SILO CONCEPTS /ARCHITECTURE

Dans le domaine de l'architecture on a lancé un appel à projet pour un programme sensible dans l'agenda politique et urbain de Lisbonne: des Silos Automobiles pour le centre historique. On a demandé à de jeunes architectes des élaborations conceptuelles sur l'impact de ces programmes de la ville contemporaine. Les maquettes résultantes proposent aux visiteurs des idées innovatrices pour l'avenir de la ville.

DO IT YOURSELF

A.S* - Pedro Machado Costa et Célia Gomes

Un Silo automobile doit être un mécanisme dessiné, une sorte de décision tactique qui permet au projet de s'adapter aux différentes conditions, comme s'il s'agissait d'une forme urbaine vivante. Plus qu'un projet, Do It Yourself Car Parking est un système ouvert qui, en fonction des nécessités et spécificités de chaque lieu, promeut la manutention de la ville en tant que site de choix individuel et de liberté. Rien ne se conforme à une simple forme architectonique, mais plutôt avec une multiplicité de formes, limitées à peine par l'imagination de qui les utilise.

A.S* atelier de santos, a été fondé par Pedro Machado Costa et Célia Gomes en 1997, dans la séquence des concours qu'ils ont gagnés pour l'Université des Açores. Diplômés de la Faculté d'Architecture de l'Université de Porto en 1996, ils sont passés par la Technische Universiteit Delft en Hollande et par l'atelier de l'architecte Manuel Vicente.

NÚCLEO

CVDB arquitectos - Cristina Veríssimo et Diogo Burnay

La possibilité de croissance en hauteur, profondeur et largeur permet l'adaptation de la solution à chaque endroit. Un système versatile d'infrastructures permet d'introduire, altérer et/ou déplacer une multiplicité de programmes architecturaux au long du temps. La variété des parois, technologiques/informatives et paysagères/écologiques, définit des stratégies d'intégration/appropriation de la ville, de façon à stimuler/contaminer les expériences urbaines. Les visiteurs déambulent entre deux membranes perméables, dans un corridor qui donne accès aux différents conteneurs des programmes architecturaux.

CVDB arquitectos est un atelier créé par Cristina Veríssimo et Diogo Burnay, à Lisbonne, en 1998. Diplômés de la Faculté d'Architecture de l'Université de Lisbonne en 1988, ils ont partagé des expériences professionnelles qui les ont mené à Londres et Macau.

PHOTOVOLTAIC SILOS

Nuno Mateus Guerreiro

Ce projet propose un stationnement mécanique automatisé, minimisant le gaspillage d'espace et récupérant une partie des volumes pour d'autres usages. L'ensemble est revêtu d'une paroi photovoltaïque, de géométrie et configuration variables, composée de panneaux de verre feuilleté intégrant des cellules photovoltaïques, élevant l'immeuble à la fonction de producteur d'énergie, dont le produit excédent ravitaillerait les communautés locales concernées par cette opération. Dans le domaine du modèle décentralisé de production et consommation d'énergie.

Nuno Mateus Guerreiro est diplômé en architecture de l'Université Technique de Lisbonne. Il a développé des collaborations en divers ateliers, notamment dans sa participation dans le projet pour la "Nova Feira Internacional de Lisboa/ Expo98". Il prépare actuellement un doctorat à Barcelone.

SILO PAISAGEM

Global - João Gomes da Silva

Cette proposition d'installation d'un parking automobile dans le tissu urbain de Lisbonne présuppose trois questions. Le silo est installé dans un quartier résidentiel, central, 'historique' et contribue à résoudre un problème local. Le silo s'installe dans un espace résiduel, aux caractéristiques précaires, mais génère un espace de paysage public et urbain. Un avantage écologique apparaît avec le démantèlement des occupations précaires, perméabilisant le sol et permettant une régulation hydrologique et l'installation de la végétation: le revêtement naturel constitue la 'paroi', la structure en béton constitue le 'squelette du paysage'.

João Gomes da Silva est diplômé en architecture-paysagisme de l'Université d'Évora. Il a été invité pour enseigner à Versailles, Berlin, Girona et Brasília. Parmi ses principaux projets ont trouvé 'o Parque e Espaços Públicos no Bairro da Malagueira' à Évora, 'os Jardins Garcia de Orta', 'o Jardim no MAC Serralves', à Porto, et 'o Parque Tarello' à Brescia.



SILO CONCEPTS /ARCHITECTURE

AUTOSILUS

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

Le temps de circulation  l'intrieur de la ville construit ce qu'on appelle une virgule. Un auto-silo devra toujours tre un point d'accueil de la voiture de dpart pour la ville, comme une virgule dans le quotidien. On part ainsi du prsuppos que l'utilisation du transport individuel est nocive  l'intrt public dfendant que, au-del d'une stratgie globale d'amlioration des infrastructures des transports collectifs, chaque parking de stationnement est construit comme un parking d'"ambianage".  chaque point gris de pollution ont attribu notre virgule verte !

E-Studio est un atelier compos par un collectif d'architectes diploms de la d'Architecture de l'Universit de Lisbonne: Gonalo Prudncio, Joo Ferro, Joo Costa Ribeiro et Tiago Mota Saraiva. La formation de l'atelier a t prcde d'une exprience riche en collaborations internationales.

SILO AUTOMVEL

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

Des lments garnis de dentelles en bton pr-fabriques dans les faades assurent des escalas diverses et crent des rapports intrieur/extrieur. Des grilles solaires de grande chelle permettent des reflets jusqu'au centre de l'immeuble et dfinissent un espace ouvert, semi-extrieur, avec une ventilation naturelle constante, dote d'espaces verts. Les cellules de stationnement fonctionnent comme des rcepteurs de lumire, qui la transposent filtre vers l'intrieur.

Patrcia Choro Ramalho est diplome de la Facult d'Architecture de l'Universit de Technique de Lisbonne, travaillant depuis 1996 dans son propre atelier. Son prix gagn dans le concours ibrique de Thyssen en 1998 lui a valu une reconnaissance immdiate, rcemment traduit en diffrentes participations en plusieurs expositions et publications. Joo Miranda est ingnieur mcanique, diplom par l'Institut Suprieur Technique de Lisbonne.

LINGOPARK

Lus Pereira Miguel

Il est possible d'imaginer des parkings automobiles en tant qu'quipements urbains vivant entre nous et non pas dissimuls, qui puissent intgrer et mlanger d'autres aspects de la vie quotidienne. On a cr un mcanisme qui permet une grande varit de formes, occupations et intgrations, maintenant une seule essence. On a cr un objet architectonique qui n'est pas spcifique ni gnrique, mais plutt entre les deux. L'analogie au langage Lingo est une faon de penser l'architecture, dans son fonctionnement comme dans sa planification : tout input extrieur peut causer une raction, diffrenciant les divers parkings.

Lus Pereira Miguel est diplom en architecture de l'Universit Lusada de Lisbonne. En 2001 il a obtenu son master de la prestigieuse Architectural Association School,  Londres. Depuis 1997, il dveloppe une activit indpendante et participe  plusieurs concours internationaux.

PARQ®

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

Il existe une ralit ngative. L'occupation de superficie utile par stationnement empche d'autres usages, nuit au fonctionnement de la ville et est insoutenable du point de vue conomique et cologique. Le projet propose une ralit positive. La verticalisation du stationnement nous permet de librer de la surface pour d'autres usages et, notamment, pour de l'espace public qui manque dans la ville. Le mouvement des personnes, les oiseaux et un mr vertical de fleurs grimpantes garantit une palette d'usages, sons, couleurs et armes varis. Le Parq® vise  devenir l'icne d'une nouvelle attitude urbaine.

S'A Arquitectos est un atelier compos par Carlos Santana (Ligia Paz, Isabella Rusconi e Rafael Fortes),  Barcelone, dans l'anne de 2000. Aprs avoir obtenu sa matrise de la Facult d'Architecture de l'Universit Technique de Lisbonne en 1998, Carlos Santana a effectu un master 'La gran Escala' par ETSAB-UPC,  Barcelone, o il habite. Il a collabor avec l'ACTAR et il a particip individuellement  Archilab en 2001.



SILO CONCEPTS /ARCHITECTURE

MOTOPIA

Emit Flesti - Nuno Jacinto, Paulo André Rodrigues

"A car goes by every now and then". La ville se replie sur elle-même - un jeu sensuel qui défie la gravité. Deux spirales enroulées dans un jardin vertical : l'une est la ville des voitures, l'autre est le matin, le bazar, la pente, le déjeuner, le bordel et l'abri. Au près du ciel, une piscine et une école. Au fond de la mer, Edgar Chambliss attend la visite de Le Corbusier à l'usine Fiat de Turin. Le plaisir de conduire le dernier modèle sportif sur la terrasse de l'immeuble n'a pas eu lieu à Montevideo ni à Argel.

Emit Flesti est un atelier d'architecture créé en septembre 2000 par Nuno Jacinto et Paulo André Rodrigues. Cette même année ils ont développé des projets et des travaux tels que 'edifício Império', à Castelo Branco, 'a Casa Coelho', à Almada, et 'a Porta Vermelha, Caixa Azul', à Barreiro.



PHOTO-BOXES /PHOTO

On a demandé à cinq photographes portugais deux essais photographiques sur le thème de ExperimentaDesign2003. Leur travail est présenté sous la forme de boîtes de lumière – dépôts verticaux, accessibles aux visiteurs à partir de l'extérieur de Voyager. Les différentes réponses permettent des lectures inattendues et ironiques sur l'idée de consommation, associée au glamour ou à l'abstraction de l'image photographique contemporaine.

S/TITRE

Daniel Malhão

Deux images de reflets sur vitres d'un store à demi-fermé à contre-jour.

Daniel Malhão a conclu en 2000 le plan d'études en photo à ar.co, à Lisbonne. Il a participé au programme d'échange avec la School of the Art Institute of Chicago, dans le département de Film Making, avec une bourse de la Fondation Luso-Américaine pour le Développement. Il participe à plusieurs expositions, notamment au projet Mnemosyne – Rencontres de Photo de Coimbra, 2000 et Art Attack à Caldas da Rainha en 2002.

RETRATO DE FAMÍLIA

Luís de Barros

Portrait de famille présente mère et fille, icônes médiatiques de la société portugaise associées à une image de glamour qui passe par l'intervention sur le corps et par l'appel à la jeunesse éternelle. Les phases de la vie deviennent permutablement ainsi que les différentes générations. La dématérialisation et la conséquente manipulation du visage permettent la consommation de l'apparence comme un objet extérieur jetable – comme une pièce de vêtement – soumis au propre changement de la mode.

Remerciements : Lili Canêças, Rita Canêças, Michele Santos (Styling), Systèmes Rafael, Alda Salavisa (Maquillage), Mário Leal (Coiffure), Paulo Segadães, Alfonso Moreno (Assistant photo), João Tiago Proença.

Luís de Barros a effectué une formation à l'introduction des Arts Plastiques, Design et Architecture à l'École António Arroio à Lisbonne et a obtenu le BTEC Higher National Diploma en Design (photo) au Dewsbury College au Royaume-Uni.

ABRIGO

Cátia Serrão

Les cheveux de Newton ont poussé à tel point, qu'on n'arrive pas à comprendre s'il est tourné de dos ou de face. Aujourd'hui il est contorsionniste. L'espace a rétréci et sa pomme apparemment ne sait pas où tomber, et pour cette raison elle plane. Axolotl est élevé par presque tout le monde. Depuis longtemps Moëbus nous avait préparé à cheminer d'un seul coté.

Cátia Serrão est née en 1975 à Lisbonne. Entre 1996 et 2001 elle a effectué une formation à plusieurs niveaux en Photo à Ar.Co. Depuis 1998 son travail est presque exclusivement dans un seul projet, le projet Dromomania.

HIBERNATE

Heitor Alvelos

Un ensemble de portraits qui prétendent équilibrer la figuration latérale et la transfiguration digitale, hyper-réelle. L'hyper-conformisme de Baudrillard comme modus operandi contemporain se confronte à l'annexion de l'état d'hibernation comme modus vivendi possible des concepts ancestraux, irréductibles, inconvertibles en messages SMS mais aussi importantes que l'air qu'on respire. En d'autres mots : expérience, subtilité et complexité nécessitent d'être soumises à des process cryogéniques pour un certain temps.

Heitor Alvelos développe un travail qui gravite autour du design, de la performance et du multimédia. Depuis 1998, il travaille avec la maison d'édition audiovisuelle Touch dans le domaine du design et de la scénographie de concerts. Il intègre également le projet multimédia FEAR.

MULHER COM METEORITO NO UMBIGO

O PLANETA AZUL COM IMPLANTAÇÃO DE COGUMELOS MÁGICOS

Maria Bleck Holroyd Soares

Ce sont les deux derniers travaux d'une série qui a débuté à Londres, en 1993, avec une bande de négatif photo brûlée. Quand j'ai essayé de dessiner avec une épingle -ce que je n'ai pas réussi à photographier les traits sont restés bleus, très beaux. C'est ainsi que j'ai commencé à préférer créer de nouvelles images au lieu de photographier des choses qui existent déjà. J'étais aussi plus douée pour cela que pour photographier. Avec le temps, la taille des images que j'utilisais pour les collages ainsi que la taille de la table de lumière dans laquelle je travaille ont augmenté. La quantité d'images qui s'éparpillent à chaque travail a également augmenté.

Maria Bleck Soares est née en 1976, est photographe et habite à Porto.



APART FROM. AWAY FROM. ABSTRAKT [BILD IN MOTION] /INSTALLATION VIDÉO

Des artistes portugais ont produit des pièces qui interagissent avec la peau de Voyager. A travers différentes approches et divers supports - de l'objet sculptural à l'installation et à la vidéo - les interventions peuvent être vues depuis l'extérieur ou l'intérieur, de jour comme de nuit, chacun créant sa propre narrative.

APART FROM. AWAY FROM.

Sandro Aguilar (vidéo) / Rui Gato (musique / sound design)

Cette installation vidéo spécialement conçue pour l'espace fermé de Voyager a été le résultat de l'invitation de deux créateurs à produire une pièce visuelle et sonore sur Lisbonne. De la collaboration entre le réalisateur et le musicien émerge un caractère impressionniste et sensoriel qui suggère une fenêtre sur une ville différente.

Sandro Aguilar a étudié à l'École Supérieure de Théâtre et Cinéma (E.S.T.C) dans le domaine du montage. Il a réalisé quatre courts-métrages, et continue à développer le travail dans le domaine de production et de montage avec la maison de production 'O Som e a Fúria'.

Rui Gato a étudié quatre années d'architecture à Lisbonne, ayant suivi la voie de la Musique et du Sound Design en 1998. Rui Gato se consacre à un travail multidisciplinaire de laboratoire phonique, ayant comme principale base conceptuelle la modulation de la matière sonore, et l'exploitation de ses limites.

ABSTRAKT (BILD IN MOTION)

Rui Toscano

Abstrakt (Build in Motion) est une vidéo en micro-échelle faite à partir du film d'une des peintures abstraites de Gerhard Richter. La vidéo est présentée en deux moniteurs LCD incrustés sur le mur, dont l'un est en fonctionnement nocturne, vers l'extérieur. Le film tourné à la surface de la toile fait que la peinture de Richter apparaît à l'échelle réelle.

Rui Toscano est né à Lisbonne en 1970. Il a débuté sa formation artistique dans les années 90 avec la formation en peinture à l'école AR.CO et plus tard à la Faculté de Beaux-Arts de Lisbonne il a suivi la formation en sculpture. En 2001 il a gagné le prix "Prémio Artes Plásticas da União Latina", ex-aequo avec João Onofre.



RAFFINÉ /SCULPTURE BLINDNESS INSIDE /SCULPTURE

RAFFINÉ

Joana Vasconcelos

"Raffiné" est un objet parasite accouplé à l'extérieur du véhicule du projet Voyager. Sa forme est définie par une peau en rafia tricotée manuellement de couleurs et tons différents. Le caractère informe et multicolore du volume confère à l'objet une frivolité simultanément critique et parodique des petites séductions consuméristes du monde contemporain.

Joana Vasconcelos est une artiste plastique dans le domaine de la sculpture. Ayant suivi une formation en joaillerie et dessin à AR.CO et une formation avancée en arts plastiques. Elle a participé au Project Room de Serralves en 1996, qui lui a valu le prix EDP en 2001 et le Prix Tabaqueira en 2003.

BLINDNESS (intérieur)

INSIDE (extérieur)

Baltazar Torres

Les deux pièces ont un rapport conceptuel entre elles. Elles sont complémentaires. BLINDNESS montre l'éloignement de la société contemporaine par rapport à soi-même et par rapport au milieu naturel. L'espace habité est contaminé et dévoré par l'ordure qui impose sa monumentalité perverse. INSIDE, vu de l'extérieur par une petite ouverture, continue BLINDNESS. Ici, à l'intérieur de sa maison, une femme, traîne un sac poubelle attaché à sa jambe comme si de son alter ego se trainait.

Baltazar Torres donne des cours de Dessin à la Faculté de Beaux Arts de l'Université de Porto et à l'École d'Arts de l'Université Católica Portuguesa de Porto. Il a été boursier de la Fundação Calouste Gulbenkian de Lisbonne pour ses recherches en arts plastiques en 1992/93. Il a participé à un grand nombre d'expositions individuelles et collectives et il est également représenté dans plusieurs expositions.



V.O.E. VOYAGER OUTER ENVIRONMENT /MUSIQUE ET SOUND DESIGN

Les différentes interventions sonores commandées pour VOYAGER 03 ont été orchestrées dans un cadre de design sonore global qui englobe tout le véhicule. Avec des expériences localisées, auditions associées et installations spécifiques ou de forme diffuse, la création sonore assume un caractère organique et semi-aléatoire qui influence de façon déterminante l'identité de Voyager 03.

V.O.E. VOYAGER OUTER ENVIRONMENT

Rafael Toral

L'installation sonore à l'extérieur de Voyager constitue un halo acoustique autour du véhicule. Le contenu inclut des registres transformés de sons captés près du 'Tejo' (Le Tage) et des fragments de toutes les autres participations qui incluent la création sonore. Tous les éléments sont mixés de façon organique et semi-aléatoire. Le second mix, diffusé plus largement dans tout l'espace, est véhiculé par des hauts-parleurs placés à un bas niveau dans la structure de Voyager. Ce second mix est construit à partir de fragments des différentes interventions sonores commandées pour Voyager.

Rafael Toral est compositeur et guitariste. Il est aussi actif dans les domaines de la vidéo et de l'art spatial. Considéré par le Chicago Reader comme l'"un des plus doués et innovateurs guitaristes de la décennie", il a développé dans les dernières 15 années un univers sonore impair, intégrant des références à la musique d'ambiance, au rock, à l'improvisation et au 'sound design' à travers des pratiques expérimentales avancées.

UNTITLED (INSTRUMENTAL)

Sam the kid

Une pièce spécialement commandée à Sam The Kid est jouée dans un micro-espace qui suggère la nature collective d'une certaine musique urbaine actuelle.

Sam the Kid est une figure émergente de la nouvelle scène musicale portugaise et un des producteurs et MC's de la récente génération du hip hop national les plus présents. À 23 ans, et après un album "de rimes" – Entre(tanto) –, Sam the Kid a obtenu la reconnaissance médiatique en 2003 avec Beats – Vol. 1, un disc où il révèle ses séductrices capacités de sampling.

TRAMA

Ricardo Jacinto

La composition sonore est sur dans les enregistrements de trois parties de billard. L'espace de temps entre chaque coup porté aux boules de billard est régulier (quatre secondes) tout au long des trois parties. Le résultat est une longue séquence de 225 coups différents, d'une durée totale de 15 minutes, où le rythme des attaques est absolument régulier, mais variant, naturellement, l'intensité de chaque coup et des conséquents ressauts des boules sur la table de jeu. Le déplacement des boules est diffusé par six enceintes dans le plafond, de façon à simuler leur mouvements sur la table de billard.

Ricardo Jacinto né en 1975 à Lisbonne, est diplômé en architecture de la Faculté d'Architecture de l'Université Technique de Lisbonne. Il a également une formation en sculpture et en arts plastiques de AR.CO. Il a fait des études de musique et a fréquenté un semestre la School of Visual Arts de New-York.



THIS IS MUSIC AS IT WAS EXPECTED /SOUND AND LIGHT INSTALLATION

*This is music, as it was expected a été composé par Tozé Ferreira en 1988 et est aujourd'hui encore reconnue comme une des plus importantes pièces de musique électronique produites au Portugal. Pour **Voyager 03** Tozé Ferreira a accepté le défi de remixer ce thème et de travailler avec le sculpteur/designer Nuno Gonçalves Pereira, la designer textile Sara Pinto Soares et le designer multimedia Helder Luís. Le résultat est un espace/cabine individuelle qui révèle la 'consommation' de cette pièce dans une expérience physique et multidimensionnelle.*

Tozé Ferreira (Musique) , Houselab: João Paulo Feliciano et Helder Luís (Design Multimédia), Sara Soares e Nuno Gonçalves Ferreira (Collaboration)

Tozé Ferreira a fréquenté la formation de Génie Chimique à l' IST et en 1986 il a suivi des cours de Sonologie du Conservatoire en Hollande, où il a étudié composition, synthèse digitale, programmation de systèmes interactifs musicaux, psycho-acoustique et procédés de signalisation.

Houselab est un collectif choisi par Experimenta. Grâce à différentes combinaisons de ses membres [João Paulo Feliciano, Helder Luís, Rui Gato, Rafael Toral e Rui Toscano], Houselab exploite les possibilités artistiques de la technologie appliquée aux événements live, installations mixmédia, espaces performatifs, expériences audiovisuelles, musique électronique, sound design, interactivité, sound-art, média-art, entre autres.



OUTFITS V03 /WEARABLE DESIGN

*La proposition d'équipement pour **Voyager 03** implique l'utilisation du design ni dans un sens de consommation, ni de mode, ni d'éphémère, mais plutôt en tant que nécessité de durabilité du camouflage. Vêtements unisexe en couleurs primaires qui créent une interaction avec les espaces intérieurs et extérieurs. L'intervention de chaque personne sur sa propre pièce permet de se débarrasser d'une partie de celle-ci. Confort et démultiplication de poches/pochettes sont cruciales pour le développement du concept.*



Alexandra Moura est née à Lisbonne en 1973. Elle est designer de mode diplômée par le I.A.D.E. Depuis son passage par l'atelier d'Ana Salazar et António Tenente, elle est entrée dans la mode et a été sélectionnée par le Centre Portugais d'Arts et Idées pour représenter le Portugal dans les pays Lusophones. Elle a été aussi invitée pour la passerelle Circuit de Barcelone en 2002.



DESIGNWISE /PRODUCT DESIGN

Dans la séquence du lien stratégique entre Vista Alegre – Atlantis et Experimenta dans Voyager 01, seront inclus dans Voyager 03 les nouveaux projets de design industriel développés par cette entreprise. Un deuxième module qui présente des pièces éditées et des previews de la collection de Designwise, que Experimenta développe avec les designers portugais.

Designwise est une marque qui édite des objets et des produits originaux créés par des designers portugais. La collection de designwise n'est pas spécialisée, ni dédiée à des catégories spécifiques d'objets. Le lien entre ces objets, apparemment aussi différents, est le fait que chacun d'eux raconte une histoire, souvent avec un humour inattendu.

INVISIBLE LANDSCAPE

Tableau qui mesure l'humidité
Fernando Brízio

Une revisite par le designer d'une tradition kitsch. Remettant ironiquement pour la peinture, concrètement vers un genre de paysage, ce tableau change de couleur avec la variation des niveaux d'humidité de l'air, permettant un registre visuel d'un phénomène non perceptible à l'œil nu.

Fernando Brízio est diplômé en Design d'équipement – Faculté de Beaux Arts de l'Université de Lisbonne, il est professeur de design industriel à l'École Supérieure d'Art et Design de Caldas da Rainha. Depuis 1997, il travaille dans le domaine de produit et espaces pour des organisations tels que: Authentics, Details, Proto Design, Atlantis, M Glass, Droog Design - DMD, Experimenta, Centro Coreográfico de Montemor-o-Novo / Rui Horta, DIM-Die Imaginäre Manufaktur. Il a participé à des expositions à Lisbonne, Madrid, Barcelone, Paris, Londres, Milan, Turin, Frankfurt, Helsinki, Berlin, Tokyo et San Francisco.

JUICY BOOBS

Un presse-citrons double
Dasein

Juicy Boobs est un objet de désir. Toute personne devrait en avoir un. Une seule pièce réunit deux presse-citrons et un plateau où le jus s'accumule. A ses contours sensuels s'ajoute une évidente efficacité dans l'art d'extraire du jus. Il suffit de l'incliner et le jus coule doucement dans le verre.

Les Dasein sont Hugo Leão, Samuel Abecassis, Tiago da Fonseca et Vasco Ferraz. Depuis 2001, ils ont l'objectif d'aborder la problématique du design avec une attitude décontractée, simple et pertinente. Tous les éléments du groupe fréquentent actuellement la formation en Design d'Équipement de la Faculté de Beaux Arts de Lisbonne.

JUST BEG

Sac en feutres recyclés
Naulila Luís

Un concept de récupération/réutilisation des feutres, associant le dégradé de ses couleurs à la singularité du matériel. On obtient un objet distinct, à travers la revitalisation d'une forme ordinaire allée à la nouvelle utilisation d'un matériel que le quotidien dévalorise.

Naulila Luís est diplômée en Design Industriel de l'ESTGAD, à Caldas da Rainha. En 2001 elle a fréquenté la formation des designers en cristal, en 2002 elle a exposé son travail en France, dans le cadre de la Biennale de Saint-Étienne, et en 2003 elle a été présente au Salon International del Mobile, à Milan.

OEUF

Conteneur double en faïence
Catarina Nunes

Inspirée par la cérémonie du thé, cette tasse ergonomique peut être utilisée avec les deux mains. La double paroi a la fonction d'isoler de la température, conçue pour des aliments solides ou liquides, froids ou chauds. Les deux composants de l'œuf peuvent également être utilisés séparément.

Catarina Nunes est diplômée en Design/Technologies pour la Céramique à l'ESTGAD, Caldas da Rainha. Elle a également fréquenté la formation "Ceramic and Glass Design" à l'University of Central England, Birmingham, Royaume-Uni, dans le cadre du programme Socrates-Erasmus.



/CARTE POSTALE

*Que voit un designer graphique quand il regarde le thème de la Biennale, **Par-delà la Consommation** ? Comment est-ce qu'il synthétise ce qu'il voit en une seule image et comment cette image devient-elle une carte postale que l'on peut emporter chez soi, qui circule, que l'on envoie loin, qui porte un autre message au verso, qui représente elle-même un objet de consommation ? Un groupe de jeunes designers graphiques invités par Experimentadesign a répondu à ces questions, en produisant un portfolio ingénieux et imaginatif que Voyager03 offre à ses visiteurs.*

UNTITLED

Nuno Luz

Designer freelancer depuis 94, Nuno Luz collabore actuellement avec ExperimentaDesign. Il s'est formé en Design appliqué à la Communication, à la Faculté des Beaux-Arts de Lisbonne.

I LOVE CATS

Benedita Feijó

Artiste multidisciplinaire, Benedita Feijó a suivi une formation en design graphique, à Central Saint Martins College of Art& Design, à Londres. Elle a signé des projets en design graphique, photo, illustration et design textile, ayant également participé à plusieurs expositions.

CO-CONSUME ME

Cesária Martins

En dernière année de Design appliqué à la Communication de la Faculté des Beaux-Arts de Porto, Cesária Martins travaille, depuis 2000, pour la revue culturelle Op (design et édition). Elle a également conçu plusieurs pochettes de disque pour la maison d'édition Loop Recordings.

HOW MANY WAYS TO GO ANYWHERE?!?!?

Tiago Machado

Ayant suivi la formation professionnelle de Design Graphique, Tiago Machado travaille depuis 1996 comme designer graphique, designer d'ambiance, producteur, creative et illustrateur. Il a reçu le Prix de la jeune création en 2001 et travaille aujourd'hui en freelance, dans le domaine de l'illustration et design graphique.



DESIGN INDUSTRIEL

/VISTALEGRE

/ATLANTIS

En 2001, Atlantis Crystal et Vista Alegre ont créé ensemble un nouveau groupe Vista Alegre/ Atlantis qui est aujourd'hui un des plus grands et prestigieux producteurs de céramique et de verre au monde. Dans le prolongement du partenariat entre Vista Alegre – Atlantis et Experimenta à Voyager 01, seront à nouveau inclus dans Voyager 03 des projets de design industriel développés par cette entreprise. L'union et la consolidation de ces deux entreprises et au niveau international, donne au projet un plus grand spectre de créativité et de nouveaux défis permettant une combinaison innovatrice de 2 matières aussi nobles que le cristal et la porcelaine.

Le projet développé pour Voyager 03 fait suite à un travail conséquent de cette entreprise qui vise à l'introduction de designers contemporains portugais et étrangers, dans l'univers traditionnel de Vista Alegre – Atlantis.

BOUTEILLE + VERRE D'EAU + VERRE DE VIN
Alfredo Häberli

BOUTEILLE + VERRE D'EAU
Sebastian Bergne

POT À FLEURS + CENTRE DE TABLE
Nick Holland

BOÎTE + POT À FLEURS
Miguel Vieira Baptista



/ÉQUIPE VOYAGER

POUR PLUS D' INFORMATIONS:

France: Cédric Morisset
Cedric.morisset@club-internet.fr
Portable: 06 73 19 96 77
Téléphone: 01 53 75 39 95

Portugal: Namalimba Coelho
namalimba@experimentadesign.pt
Portable: +351 96 346 56 77
Téléphone: +351 21 855 09 57

Nouveauté et actualités:
www.experimentadesign.pt

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

PROJECTO CO-FINANCIADO PELA UNIÃO EUROPEIA



FEDER



Programa
Operacional da Cultura

SPONSORS OFFICIELS



GRUPO VISTA ALEGRE | ATLANTIS

CONCEPT, DIRECTION ARTISTIQUE ET COMMISSAIRES

Experimenta
(Guta Moura Guedes, Pedro Gadanho e João Paulo Feliciano)

DESIGN

Miguel Vieira Baptista

ASSISTANT DE DESIGN

Henrique Ralheta

ASSISTANT DE PROJET ET SUIVI DE CONSTRUCTION

Carla Cardoso
(Experimenta)

CONSULTANT TECHNIQUE

José Rui Marcelino

CONSULTANT D' INSTALAÇÃO AUDIO

João Moura

DESIGN DE COMMUNICATION

RMAC (Ricardo Mealha e Ana Cunha)

PRODUCTION

Patrícia Rolo Duarte,
Assistent production
Sara Nobre e José Madeira
(experimenta)

CONSTRUCTION

JOPAL

PARTENARIAT STRATÉGIQUE

Câmara municipal de Lisboa
Associação de Turismo de Lisboa

SPONSORS OFFICIELS

Galp Energia
Vista Alegre – Atlantis

SOUTIEN

Audiolog



/TRIPULATION

ALEXANDRA MOURA DESIGN DE MODE [OUTFITS VOYAGER]
ALFREDO HÄBERLI DESIGN INDUSTRIEL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
ANTÓNIO (TOZÉ) FERREIRA MUSIQUE [THIS IS MUSIC...]
BALTAZAR TORRES ART / SCULPTURE / OBJECT / INSTALLATION
BENEDITA FEIJÓ DESIGN GRAPHIQUE [CARTE POSTALE]
CARLOS SANT'ANA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
CATARINA NUNES ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
CÁTIA SERRÃO PHOTOGRAPHIE / ART
CATARINA RAPOSO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
CÉLIA GOMES ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
CESÁRIA MARTINS DESIGN GRAPHIQUE [CARTE POSTALE]
CRISTINA VERÍSSIMO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
DANIEL MALHÃO PHOTOGRAPHIE / ART
DIOGO BURNAY ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
FERNANDO BRÍZIO DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]
GONÇALO PRUDÊNCIO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
GONÇALO SANT'ANA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
HEITOR ALVELOS PHOTOGRAPHIE [PHOTO-BOXES]
HELDER LUÍS DESIGN MULTIMEDIA [THIS IS MUSIC...]
HUGO LEÃO DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]
ISABELLA RUSCONI ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
JOANA VASCONCELOS ART / SCULPTURE / INSTALLATION
JOÃO COSTA RIBEIRO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
JOÃO FERRÃO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
JOÃO GOMES DA SILVA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
JOÃO MIRANDA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
LÍGIA PAZ ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
LUÍS DE BARROS PHOTOGRAPHIE [PHOTO-BOXES]

LUÍS PEREIRA MIGUEL ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
MARIA BLECK SOARES PHOTOGRAPHIE [PHOTO-BOXES]
MIGUEL VIEIRA BAPTISTA DESIGN INDUSTRIEL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
NAULILA LUÍS DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]
NICK HOLLAND DESIGN INDUSTRIEL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
NUNO GONÇALVES FERREIRA ART / DESIGN [THIS IS MUSIC...]
NUNO JACINTO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
NUNO LUZ DESIGN GRAPHIQUE [CARTE POSTALE]
NUNO MATEUS GUERREIRO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
PATRÍCIA CHORÃO RAMALHO ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
PAULO ANDRÉ RODRIGUES ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
PEDRO MACHADO COSTA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
RAFAEL FORTES ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
RAFAEL TORAL MUSIQUE / SOUND DESIGN
RICARDO JACINTO MUSIQUE / SOUND ART
RICARDO SOUSA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
RUI GATO MUSIQUE / VIDEO SOUNDTRACK
RUI TOSCANO VIDEO ART
SAM THE KID MUSIQUE [HIP-HOP SHELTER]
SAMUEL ABECASSIS DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]
SANDRO AGUILAR VIDEO
SARA PINTO SOARES DESIGN TEXTILE [THIS IS MUSIC...]
SEBASTIAN BERGNE DESIGN INDUSTRIEL [ATLANTIS - VISTA ALEGRE]
TIAGO DA FONSECA DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]
TIAGO MACHADO DESIGN GRAPHIQUE [CARTE POSTALE]
TIAGO MOTA SARAIVA ARCHITECTURE [SILO CONCEPT]
VASCO FERRAZ DESIGN INDUSTRIEL [DESIGNWISE]



/ÉQUIPE EXD 03

PATROCINADORES OFICIAIS

**SUPER
BOCK**



RENAULT

JCDecaux

DIRECTION ET PROGRAMMATION

Guta Moura Guedes

DIRECTION-ADJOINTE ET PROGRAMMATION

João Paulo Feliciano

Pedro Gadanho

COORDENAÇÃO GERAL

Mário Carneiro

DIRECTION EXÉCUTIVE

Isabel Barrote Dourado

GESTION FINANCIÈRE ET POC

António Almeida

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Carla Cardoso

Bruno Sequeira

Patricia Rolo Duarte

Luisa Ramos

Isabel Antunes

ÉQUIPE DE COMMUNICATION

Namalimba Coelho

Sara Battesti

Margarida Portugal

Joana Andrade

DESIGN

Nuno Luz (gráfico)

Marco Reixa (web)

SERVICE EDUCATIF

Rita Morgado

ASSISTANT FINANCIER

Isabel Fontes

ASSISTANT DE DIRECTION ET LOGISTIQUE

Patrícia Domingues

ASSISTANT ADMINISTRATIF

Susana Luiz

ASSESSEUR JURIDIQUE

Pedro Franco

STAGIAIRES

Rute Arnóbio

Clara Barbacini

Inês Cordeiro



/IMGS

