

EXPERIMENTA DESIGN 2003

BIENAL DE LISBOA / 17 SEPTIEMBRE / 02 NOVIEMBRE

PRESS KIT
RUEDA DE PRENSA
/ 5 SEPTIEMBRE

INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE LA EXD03 ÍNDICE

1. TEMA

- 1.1 Tema EXD03: Mas allá del consumo
- 1.2 El tema en el programa de la Bienal

2. PROGRAMA

3. SEMANA INAUGURAL

4. LISTA DE PARTICIPANTES

5. MAPA DE LOCALIZACIÓN DE LOS EVENTOS EXD03

6. PRESENTACIÓN DETALLADA DE LOS EVENTOS

EXPOSICIONES

- 6.1 S*Cool
- 6.2 Bright Minds, Beautiful Ideas
- 6.3 Campanas
- 6.4 Design France: Innovation & Inspiration
- 6.5 Expanded
- 6.6 Objetos Cruzados

WORKSHOPS, CICLOS DE CINE Y PERFORMANCE

- 6.7 Conferencias de Lisboa
- 6.8 EXD Master Classes
- 6.9 1000 PLATEAUX
- 6.10 Designmatography
- 6.11 Super Panorama

INTERVENCIONES URBANAS

- 6.12 Voyager 03
- 6.13 Lounging Space
- 6.14 Showindows

PROYECTOS TANGENCIALES

- 6.15 Ice Screams
- 6.16 MVB
- 6.17 Pop Solid
- 6.18 Consuming Bellissimo
- 6.19 Superficial
- 6.20 Sound System
- 6.21 Absolut Inspiration
- 6.22 Wasteband
- 6.23 Sente-se
- 6.24 Retrospectiva Aardman

7. PARA ENTREVISTAR A PARTICIPANTES EXTRANJEROS

8. COLABORADORES

9. OFFICIAL STATEMENT

10. SPONSOR STATEMENTS

11. EQUIPO EXD03

12. FICHA DE ACREDITACIÓN

1. TEMA

1.1 TEMA EXD03: MAS ALLÁ DEL CONSUMO

Consumo creativo, consumo dinámico, consciencia ética, usos experimentales o alternativos, reacciones a las propuestas de la nueva producción material...

¿Cómo ir más lejos con la idea de consumo?

¿Cómo se explora esa idea en direcciones menos habituales?

Es en este campo que la ExperimentaDesign2003 coloca cuestiones y procura ofrecer respuestas.

A través de la concretización del programa de la Bienal se ofrecen algunas de las respuestas que, en este exacto momento, están siendo dadas por creadores, teóricos, protagonistas e intervinientes en el panorama internacional de la cultura y del diseño. Siendo dadas por creadores, teóricos, protagonistas y intervinientes en el panorama internacional de la cultura y del diseño.

Pensar en el consumidor y en quien usa.

¿Qué ideas y creaciones reflejan hoy las aspiraciones y necesidades de los consumidores? ¿Entendemos de hecho las experiencias que constituyen el consumo de la cultura, del diseño, del cine, de la música, de la comida o de la arquitectura?

¿Reflexionamos sobre las posibilidades y problemas que estas experiencias nos colocan?

¿Hasta que punto diseñadores y creativos integran estas cuestiones en su práctica?

¿Y los utilizadores? ¿Qué consciencia tienen de estos tópicos?

Más allá de la sociedad de consumo

Las propuestas de respuesta de la Bienal van en varias direcciones y se liberan de la “presencia” de la sociedad de consumo. Afirman una consciencia del mundo, subrayan insatisfacciones y avanzan cambios.

Sugieren que la forma en que consumimos añade una plusvalía preciosa al valor económico de las cosas.

Y sugieren que los diversos consumos culturales nos aproximan al valor intrínseco de aquello que hacemos.

El papel de la creatividad

La creatividad es una de las más poderosas herramientas para el ejercicio de la consciencia crítica. Su discusión en el ámbito del tema es fundamental.

También es una herramienta fundamental para re-inventar la idea de consumo.

Es en la invención en estado puro y en el papel de la creatividad en el ‘problem-solving’ que, muchas veces, se exploran los límites de(los) consumo(s).

Y a través de la creatividad se cuestiona la pasividad del utilizador.

La importancia de la participación

La temática de la participación viene siendo una componente esencial en el abordaje de la ExperimentaDesign al mundo de la creatividad.

Debe ser comprendido que la pasividad no valoriza la experiencia que hoy en día acompaña al acto del consumo.

La participación que es, ella misma, creativa y ofrece respuestas totalmente nuevas para el papel de quien consume, usa o experimenta.

El contexto de la educación

Gran parte de las cuestiones suscitadas por el tema de la Bienal se cruzan con la educación de la consciencia crítica de quien consume, usa y experimenta.

Siendo crucial la dimensión de la educación – en particular en el contexto portugués –, se quiere que estas problemáticas sean transferidas para el universo productivo de la Bienal.

La creación de un Servicio Educativo pasará a servir este propósito, estableciendo el nexo entre los contenidos programáticos de la Bienal y los públicos que desean participar en los eventos de la ExperimentaDesign con mayor profundidad.

1.2 EL TEMA EN EL PROGRAMA DE LA BIENAL

El tema propuesto para la edición de 2003 de la ExperimentaDesign, Más Allá del Consumo, se refleja en todos los eventos especialmente producidos para la Bienal.

En cada exposición, conferencia o evento de la Bienal, un abordaje del tema despierta respuestas, propuestas y formas de reflexión innovadoras por parte de los participantes y del público.

Bright Minds, Beautiful Ideas es una exposición internacional que reúne a cuatro diseñadores paradigmáticos, clásicos y contemporáneos, alrededor de la idea del placer asociado al pensamiento, a la divulgación y al consumo del diseño. El workshop realizado antes de la exposición permitió profundizar estas dimensiones por su lado práctico.

Campanas, la exposición del trabajo de los últimos dos años de los famosos diseñadores brasileños Fernando y Humberto Campana, es particularmente feliz en lo que respecta a la reutilización de materiales supuestamente inaprovechables, permitiendo una re-interpretación del uso y del consumo de los llamados residuos urbanos. Incluyendo una pieza hecha expresamente para la ExperimentaDesign, Campanas es un manifiesto multicultural y ambientalista fortísimo y ofrece una de las más fuertes propuestas de reflexión sobre el consumo en las sociedades contemporáneas.

El ejercicio crítico y creativo sobre la participación del espectador es claro en una exposición como **Expanded**, donde los objetos y las obras artísticas ofrecen elementos de uso inesperado u obligan a la interacción creativa del espectador.

Design France: Innovation & Inspiration es una exposición que revela, a través del diseño industrial francés más reciente, cómo la idea de innovación condiciona y estimula la inspiración, tanto de los consumidores como de los creadores.

La exposición **Objetos Cruzados** está pensada para un gran espacio de consumo: la feria Intercasa. Con una afluencia esperada de 70 mil visitantes, coloca artistas, diseñadores y comentaristas culturales para desmontar, in loco, la relación con los objetos de consumo.

S*Cool, por su lado, procura nuevas relaciones entre la ExperimentaDesign y el ambiente de laboratorio que ocurre en siete escuelas portuguesas de diseño y arquitectura. Se revelan prototipos y proyectos escolares que ofrecen nuevas dimensiones de utilización de materiales y tecnologías bien conocidas.

En esta edición, la Bienal de Lisboa abre también grandes espacios de discusión e intercambio de ideas, bien como ciclos de cine y performances. El ciclo de conferencias, debates y proyecciones **1000 Plateaux** propone diariamente una investigación profunda sobre una definición tangente a la idea de consumo: el uso. Mirando para los 'usos del futuro', avanza a creadores que investigan lo que no existe todavía pero que hará parte de nuestro cotidiano en un futuro próximo.

Las Conferencias de Lisboa y las EXD Masterclasses proponen el pensamiento de grandes figuras del mundo de la cultura o de las áreas específicas de la Bienal sobre el tema propuesto. A través de conferencias para el gran público o seminarios especializados proponen un nivel más profundo de reflexión sobre las ideas e investigaciones que están más allá de la noción típica del consumo.

Designmatography, el ya tradicional ciclo de cine de la EXD, reunió para la edición de este año, un conjunto de películas raramente exhibidas, dado su extremo carácter experimental, que comparten entre sí la exploración de dimensiones menos habituales del consumo de la imagen, volcándose sobre el pormenor, el detalle, todo lo que pasa desapercibido en la vorágine del consumo.

En lo que respecta a intervenciones urbanas, la Bienal de Lisboa programó tres eventos distintos. Centralizado en el Cine São Jorge durante los 45 días de la Bienal de Lisboa, el Lounging Space llevará una nueva atmósfera al clásico cine lisboeta, expandiendo su uso tradicional a través de una dinámica que lo transformará en una zona libre de intercambio.

Showindows propone una invasión de la ciudad a través de los interfaces privilegiados del consumo que se hace en la calle, en el día a día: los escaparates. Intervenciones de artistas y diseñadores franceses y portugueses permiten crear trayectos urbanos paralelos que se apropian de objetos o proponen instalaciones inesperadas para, así, despertar la atención crítica del consumidor común.

La Voyager 03 muestra en un ambiente urbano de gran afluencia y simbolismo, la Praça do Comércio, lo que los más jóvenes creadores portugueses están produciendo en torno a la idea del consumo. Más de cuarenta diseñadores, arquitectos, artistas, escritores, fotógrafos, cineastas, gráficos y músicos exploran diversos media para mostrarnos las lecturas posibilitadas por una noción ampliada del consumo.

El Super Panorama, por su parte, recupera un espacio caído en desuso – el Restaurante Panorámico de Monsanto – llevando la Bienal a un local “más allá de todos los circuitos”, seleccionado para la Fiesta de Clausura de la Semana Inaugural.

Finalmente, los nueve Proyectos Tangenciales que la ExperimentaDesign escogió para integrar en su programación añaden, cada uno a su manera, una nueva mirada sobre los universos artísticos y la cultura del diseño abordados en esta edición de la Bienal de Lisboa.

2. PROGRAMA

EXPOSICIONES NUCLEARES

5*COOL

ANTIGUO EDIFÍCIO RECORD
TRAVESSA DOS INGLESIINHOS, 3 (Bairro Alto)
Inauguración 17SEPT (a las 22h30)
Apert. público 18SEPT/02NOV (de 12h a 22h)

EXPANDED

TORRE NASCENTE DA CORDOARIA NACIONAL, 1º ANDAR
AV. DA ÍNDIA
Inauguración 19SEPT (a las 22h30)
Apert. público 20SEPT/02NOV (de 10h30 a 20h30)

BRIGHT MINDS BEAUTIFUL IDEAS

CENTRO CULTURAL DE BELÉM
MUSEU DO DESIGN (Praça do Império)
Inauguración 18SEPT (a las 22h)
Apert. público 19SEPT/30NOV (de 10h a 19h)*

CAMPANAS

VALENTIM DE CARVALHO
PRAÇA DOM PEDRO IV, 54 (Rossio)
Inauguración 20SEPT (a las 22h30)
Apert. público 21SEPT/25OUT (de 10h30 a 20h30)

DESIGN FRANCE: INNOVATION & INSPIRATION

TORRE NASCENTE DA CORDOARIA NACIONAL, PISO TERREO
AV. DA ÍNDIA
Inauguración 19SEPT (a las 22h30)
Apert. público 20SEPT/02NOV (de 10h30 a 20h30)

OBJECTOS CRUZADOS

FEIRA INTERNACIONAL de LISBOA - INTERCASA
RUA DO BOJADOR (Parque de Nações)
Apert. público 07OUT/12OUT (de 15h a 23h)

WORKSHOPS/SERIES/PERFORMANCES

CONFERÊNCIAS DE LISBOA

PEQUENO AUDITÓRIO DO CCB
PRAÇA DO IMPÉRIO
18SEPT (a las 15h)
TEATRO MUNICIPAL SÃO LUIZ
RUA ANTÓNIO MARIA CARDOSO, 38
19 E 21SEPT
día 19SEPT (a las 15h e a las 16h45)
día 21SEPT (a las 19h30)

SUPER PANORAMA

PANORÂMICO DE MONSANTO
20SEPT (a las 24h)

EXD MASTER CLASSES

PALÁCIO FOZ (Instituto da Comunicação Social)
PRAÇA DOS RESTAURADORES
18, 19 E 20SEPT (de 9h30 a 13h30)

DESIGNMATOGRAPHY

CINEMA SÃO JORGE
AV. DA LIBERDADE, 175
SESSÃO INAUGURAL 27SEPT (a las 17h)
23OUT/02NOV (a las 19h, a las 22h e a las 24h)

1000 PLATEAUX

CINEMA SÃO JORGE
AV. DA LIBERDADE, 175
Inauguración 20SEPT (a las 17h)
Apert. público 20SEPT/02NOV
(a las 15h, a las 17, a las 19h e a las 22h)

INTERVENCIONES URBANAS

VOYAGER 03

PRAÇA DO COMÉRCIO
(em frente ao Ministério de Finanças)
Inauguración 17SEPT (a las 19h)
Apert. público 18SEPT/02NOV (de 10h30 a 20h30)

LOUNGING SPACE

CINEMA SÃO JORGE
AV. DA LIBERDADE, 175
Inauguración 18SEPT (a las 24h)
Apert. público 19SEPT/02NOV (de 12h a 2h)

SHOWWINDOWS

BAIXA, CHIADO E AV. DA LIBERDADE
Vista Alegre, Hermès, Ana Salazar, CTT - Correios, Palácio Foz,
Aeroflot Russian Airlines, Renault, Lidija Kolovrat, Outdoor,
Marquês de Pombal
Inauguración 20SEPT (a las 15h00)
Apert. público 20SEPT/02NOV (de 10h a 19h)

PROYECTOS TANGENCIALES

ICE SCREAMS

EDIFÍCIO INTERPRESS
(Bairro Alto)
RUA LUZ SÓRIANO, 67
17SEPT a las 23h30

CONSUMING BELLISSIMO

CAIS DA PEDRA
ARMAZÉM B, LOJA 8 (S.ta Apolónia)
(Junto à Bica do Sapato)
Inauguración 19SEPT (a las 24h)
Apert. público 20SEPT/02NOV
de 12h a las 22h)

WASTEBAND

LUGAR COMUM
(Fábrica da Pólvora)
Inauguración 20SEPT (a las 18h)
CASA "OS DIAS DA ÁGUA"
RUA DONA ESTEFÂNIA, 175
23SEPT/26OUT (a las 21h30)

SOUND SYSTEM

CISTERNA FBAUL
LARGO DA ACADEMIA
DAS BELAS ARTES, 2
Inauguración 20SEPT (a las 15h)
Apert. público 21SEPT/10OUT
(terça a sábado das 15h a las 19h)

POP SOLID

RUA DA ROSA, 293 (Bairro Alto)
Inauguración 17SEPT (a las 23h30)
18SEPT/30SEPT (de 18h a las 23h)

MVB

LOJA DA ATALAIA (Bairro Alto)
TV. DO POÇO DA CIDADE, 47
Inauguración 19SEPT (a las 21h30)
Apert. público 20SEPT/31OUT
(de martes a sábado
de 15h a las 22h)

SUPERFICIAL

FASHION CLINIC (TIVOLI FORUM)
AV. DA LIBERDADE
Inauguración 20SEPT (a las 16h30)
Apert. público 21SEPT/02NOV
(de 10h a las 19h)

SENTE-SE

CENTRO CULTURAL DE BELÉM
SALA POLIVALENTE
DO CENTRO DE EXPOSIÇÕES
PRAÇA DO IMPÉRIO
30OUT/29NOV
(todos los Juvenes a las 18h-20h30
Sábado 29NOV das 10h a las 13h)

ABSOLUT INSPIRATION

LISBON WELCOME CENTER
RUA DO ARSENAL, 15
Inauguración 20SEPT (a las 20h)
Apert. público 22SEPT/04OUT
(2ºf a sábado de 9h a las 19h)

RETROSPECTIVA AARDMAN

CINEMAS KING
AV. FREI MIGUEL CONTREIRAS, 52A
18, 19 e 20OUT
www.atlantafilmes.pt

* Fecha a las lunas

3. SEMANA INAUGURAL

MIÉRCOLES, 17 SEPTEMBRO

- 19:00 **INAUGURACIÓN DE LA EXPOSICIÓN / INSTALACIÓN "VOYAGER 03"**
Praça do Comércio
- 20:00 **CEREMONIA OFICIAL DE INAUGURACIÓN**
Teatro Municipal São Luiz
- Con la presencia de Su Excelencia el Ministro de Cultura, Dr. Pedro Roseta y Su Excelencia el Alcalde de Lisboa, Dr. Pedro Santana Lopes
- 21:00 **CENA**
Teatro Municipal São Luiz - Jardim de Inverno
- Con la presencia de Su Excelencia el Primer Ministro, Dr. José Manuel Durão Barroso
- 22:30 **INAUGURACIÓN DE LA EXPOSICIÓN "S*COOL"**
Antigo Edifício Record (Bairro Alto)
- 23:30 **INAUGURACIONES DE PROYECTOS TANGENCIALES ICE SREAMS Ψ POP SOLID**
Edifício Interpress y Rua da Rosa, 293 (Bairro Alto)

JUEVES, 18 SEPTEMBRO

- 09:30 / 13:30 **EXD MASTER CLASSES (DIA 1)**
Palácio Foz / ICS - Instituto da Comunicação Social
- Yehuda Emmanuel Safran (Arquitectura)
Hans Maier-Aichen (Diseño Industrial)
Paul Farrington (Diseño de Comunicación)
Beatriz Colomina (Arquitectura)
Ross Lovegrove (Diseño Industrial)
Ian Anderson (Diseño de Comunicación)
- 15:00 / 18:00 **CONFERÊNCIAS DE LISBOA (DIA 1)**
Centro Cul tural de Belém
- Ed Annink
Martí Guixé
Jurgen Bey
- 22:00 **INAUGURACIÓN DE LA EXPOSICIÓN "BRIGHT MINDS, BEAUTIFUL IDEAS"**
Centro Cultural de Belém
- 00:00 **FIESTA DE APERTURA DEL LOUNGING SPACE**
Cine São Jorge

VIERNES, 19 SEPTEMBRO

- 9:30 / 13:30 **EXD MASTER CLASSES (DIA 2)**
Palácio Foz
- Hans Ibelings (Arquitectura)
Ron Arad (Diseño Industrial)
Piotr Szyhalsky (Diseño de Comunicación)
Deyan Sudjic (Arquitectura)
Matali Crasset (Diseño Industrial)
M/M Paris (Diseño de Comunicación)
- 15:00 / 18:00 **CONFERENCIAS DE LISBOA (DIA 2)**
Teatro Municipal São Luiz
- Patrick Le Quément
Thierry Kazazian
Frédéric Beuvry
Gérard Laizé
Fernando Campana
Humberto Campana
- 19:30 **COCKTAIL OFERECIDO POR SUA EXCELÊNCIA O EMBAIXADOR DE FRANÇA**
Residência Oficial
- 20:30 **CENA OFERECIDO PELA ASSOCIAÇÃO DE TURISMO DE LISBOA AOS JORNALISTAS CONVIDADOS DA BIENAL**
Local a confirmar
- 21:30 **INAUGURACIÓN DEL PROYECTO MVB**
Loja da Atalaja (Bairro Alto)
- 22:30 **INAUGURACIÓN DE LAS EXPOSICIONES "EXPANDED" Ψ "DESIGN FRANCE: INNOVATION ET INSPIRATION**
Torreão Nascente da Cordoaria Nacional
- 00:00 **INAUGURACIÓN DEL PROYECTO "CONSUMING BELLISSIMO"**
Armazém B, Cais da Pedra, S.ta Apolónia

SÁBADO, 20 SEPTEMBRO

- 9:30 / 13:30 **EXD MASTER CLASSES (DIA 3)**
Palácio Foz
- Crimson Architectural Historians -
Wauter Vanstiphout (Arquitectura)
Jeremy Myerson (Diseño Industrial)
Max Bruinsma (Diseño de Comunicação)
JAM SESSION
- 15:00 **INAUGURACIÓN DEL PROYECTO "SOUND SYSTEM"**
Cisterna FBAUL
- 15:00 / 16:00 **INAUGURACIÓN DEL CIRCUITO "SHOWWINDOWS"**
Baixa, Chiado, Av. da Liberdade
- 16:30 **INAUGURACIÓN DEL PROYECTO "SUPERFICIAL"**
Fashion Clinic, Av. da Liberdade, Tivoli Forum
- 17:00 / 18:30 **THE FUTURE USE OF DESIGN SESIÓN DE APERTURA DE LOS "1000 PLATEAUX"**
Cine São Jorge
- Con Thom Faulders, Anthony Dunne, Filipe Alarcão y Oliver Vogt
- 20:00 **INAUGURACIÓN DE "ABSOLUT INSPIRATION"**
Lisbon Welcome Center, Rua do Arsenal, 15
- Con Ora Ito y Hermann Weizzeneger
- 21:00 **CENA OFRECIDA POR SU EXCELENCIA EL ALACALDE DE LISBOA**
Palácio Foz
- 22:30 **INAUGURACIÓN DE LA EXPOSICIÓN "CAMPANAS"**
Valentim de Carvalho Loja (Rossio)
- Con la presencia de Su Excelencia el Ministro de Cultura, Dr. Pedro Roseta y Su Excelencia el Alcalde de Lisboa, Dr. Pedro Santana Lopes
- 00:00 **SUPER PANORAMA**
(FIESTA DE CLAUSURA DE LA SEMANA INAUGURAL)
Panorâmico de Monsanto

DOMINGO, 21 SEPTEMBRO

- 15:00 / 18:00 **MULTIPLE SCALES SECOND SESSION OF "1000 PLATEAUX"**
Cine São Jorge
- Con Neil Spiller y Francesc Muñoz
- 19:30 **SESSÃO DE ENCERRAMENTO DAS CONFERÊNCIAS DE LISBOA**
Teatro Municipal São Luiz
- Frank Gehry conversa Con Beth Gali and guests

4. LISTA DE PARTICIPANTES

Para mas informaciones e contactos de participantes:

Namalimba Coelho
ExperimentaDesign
Rua Cidade do Lobito, Atelier Municipal 3
Quinta do Contador-Mor
1800-088 Lisboa
ou
phone +351 21 8550950
fax +351 21 8550951
mobile +351 96 2340165
www.experimentadesign.pt

Nome do participante	Área de trabalho	País	Evento
a.s*	Arquitectura	PT	Objectos Cruzados / Voyager
Absolut Reality	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Ad hoc Design	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Adrian Forty	Crítica / Design	UK	1000 Plateaux
Alban S Gilles	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Alexandra Isabel da Conceição	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Alexandra Moura	Wearable Design	PT	Voyager 03
Alexandra Rodrigues	Design Industrial	PT	S*Cool
Alexandra Silva	Design Industrial	PT	S*Cool
Alexis Tricoire	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Alfredo Häberli	Design Industrial	CH	Voyager 03
Ana Catarina Carreira	Design Industrial	PT	S*Cool
Ana Costa	Design Industrial	PT	S*Cool
Ana Moreno	Design Industrial	PT	S*Cool
Ana Pessanha	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Ana Silva	Design Industrial	PT	S*Cool
Andreas Angelidakis	Arquitectura / Web design	GR	1000 Plateaux
António (Tozé) Ferreira	Música	PT	Voyager 03
António Cerveira Pinto	Crítica / Novos Media	PT	1000 Plateaux
Artur Miguel Arsénio	Inteligência Artificial	PT	1000 Plateaux
Auger-Loizeau	Design Electrónico	IR	1000 Plateaux
Baltazar Torres	Artes Plásticas	PT	Voyager 03
Beatriz Colomina	Arquitectura / História	USA	EXD Master Classes
Beef - Hadrian Haas	Design Industrial	FR	Showindows
Beef - Sébastien Dragon	Design Industrial	FR	Showindows
Beige Design - Thom Faulders	Design Industrial	USA	Expanded / 1000 Plateaux
Beige Design - Anna Rainer	Artes Plásticas	USA	Expanded
Benedita Feijó	Design Gráfico	PT	Voyager 03
Beth Gali	Arquitectura / Urbanismo	ES	Conferências de Lisboa
Blast Theory	Performance / Cinema	UK	1000 Plateaux
Bruno Araújo	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Bruno Houssein	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
C Gamba & D Mathieu	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Carla Cardoso	Design Industrial	PT	Lounging Space
Carla Castiajo	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharía		
Carolina Vieira	Design de equipamento	PT	S*Cool
Carolina Passos	Arquitectura	PT	S*Cool
Catarina Borges	Design Industrial	PT	S*Cool
Catarina Campino	Artes Plásticas	PT	Showindows
Catarina Fernandes	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharía		
Catarina Nunes	Design Industrial	PT	Voyager 03
Catarina Simões	Design Industrial	PT	S*Cool
Cátia Serrão	Fotografia / Artes Plásticas	PT	Voyager 03
Cátia Sul	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharía		
Cédric Morisset	Curator	FR	Showindows
Cesária Martins	Design Gráfico	PT	Voyager 03
Cholet & Le Deun	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Christian Gavaille	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration

Christian Lacroix / MBD Design	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Christoph Girardet	Cinema Experimental	FR	1000 Plateaux
Christophe Pillet	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Cláudia Martins	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Cláudia Laranjeira	Design Industrial	PT	S*Cool
Cláudia Melo	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Cláudio Silva	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Crimson - Wouter Vanstiphout	História / Arquitectura	NL	EXD Master Classes
Cristina Mateus	Artes Plásticas / Multimédia	PT	Objectos Cruzados
Cristóvão Campos	Design de Equipamento	PT	S*Cool
CVDB Arquitectos	Arquitectura	PT	Voyager 03
Daniel Caramelo	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Daniel Malhão	Fotografia	PT	Voyager 03
Daniel Pflumm	Música / Artes Plásticas	DE	Expanded
Dasein	Design Industrial	PT	Voyager 03 / Lounging Space
David Gonçalves	Design de Equipamento	PT	S*Cool
David Oliveira	Design Industrial	PT	S*Cool
David Toop	Música / Escrita	UK	1000 Plateaux / Expanded
Deborah Stratman	Cinema	USA	1000 Plateaux
Décosterd & Rahm - Philippe Rahm	Arquitectura	CH	1000 Plateaux
Delfim Sardo	Crítica / Artes Plásticas	PT	Objectos Cruzados
Délio Vicente	Design Industrial	PT	S*Cool
Denis Favre	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Designers Republic - Ian Anderson	Design Gráfico	UK	EXD Master Classes
Deyan Sudjic	Arquitectura	UK	EXD Master Classes
Diller + Sfidio	Arquitectura	USA	1000 Plateaux
Diogo Marinho	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Dominique Mathieu	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Dr. Bakali	Multimédia / Jogos	PT	1000 Plateaux
Dragon Rouge	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Dub Video Connection	Música / Vídeo	PT	1000 Plateaux
Dunne&Raby - Anthony Dunne	Design de Produto	UK	1000 Plateaux
Ed Annink	Design Industrial / Crítica	NL	Bright Minds, Beautiful Ideas / Conferências de Lisboa
Edward Soja	Geografia / Urbanismo	USA	1000 Plateaux
Elder Monteiro	Design de Equipamento	PT	Lounging Space
Emit Flesti	Arquitectura	PT	Voyager 03
Ensci - Atelier de Design Numérique	Design Digital	FR	1000 Plateaux
Éric Jourdan	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Erwan & Ronan Bouroullec	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Escola Superior	Design de Equipamento	PT	S*Cool
de Artes e Design de Matosinhos (ESAD)	/ Joalharia		
Escola Superior de Tecnologia, Gestão, Arte e Design das Caldas da Rainha (ESTGAD)	Design Industrial	PT	S*Cool
E-Studio	Arquitectura	PT	Voyager 03
Faculdade de Arquitectura	Design Industrial	PT	S*Cool
da Universidade Técnica de Lisboa (FAUTL)			
Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FAUTL)	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Fernanda Fragateiro	Artes Plásticas	PT	Showindows
Fernando Brizio	Design Industrial	PT	Voyager 03
Fernando Campana	Design Industrial	BR	Campanas / Conferências de Lisboa
Filipa Barradas	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Filipa de Sousa	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Filipa Fernandes	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Filipa Pires	Design Industrial	PT	S*Cool
Filipe Alarcão	Design Industrial	PT	1000 Plateaux
Filipe Bento	Design Industrial	PT	S*Cool
Filipe Ramalho	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Flavien Théry	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Fork Unstable Media - David Linderman	Design Gráfico / Novos Media	DE	1000 Plateaux
Francesc Muñoz Ramirez	Geografia / Arquitectura	ES	1000 Plateaux
Francisco Martins	Design Industrial	PT	S*Cool
Franck Scurti	Artes Plásticas	FR	Expanded
François Bauchet	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Frank Gehry	Arquitectura	CA	Conferências de Lisboa
Frédéric Beuvry	Design Industrial	FR	Conferências de Lisboa
Frédéric Ruyant	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Fritsch & Associés	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration

Fuse Project - Yves Béhar	Design de Produto	USA	1000 Plateaux
Future Systems - Jan Kaplicky	Arquitectura	UK	1000 Plateaux
Gérard Laizé	Design Industrial	FR	Conferências de Lisboa
Global - João Gomes Silva	Arquitectura Paisagista	PT	1000 Plateaux / Voyager 03
Godfrey Reggio	Cinema	USA	1000 Plateaux
Gonçalo Furtado	Arquitectura / Crítica	PT	1000 Plateaux
Gonçalo Prudêncio	Design Industrial	PT	1000 Plateaux / Voyager 03
Hans Ibelings	Arquitectura / Crítica	NL	EXD Master Classes
Hans Maier-Aichen	Design Industrial	DE	EXD Master Classes
Hans-Ulrich Obrist	Cultura Urbana	CH	1000 Plateaux
Hedi Slimane	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Heitor Alvelos	Fotografia	PT	Voyager 03
Helder Coelho	Inteligência Artificial	PT	1000 Plateaux
Henrique Ralheta	Design Industrial	PT	Lounging Space
Hervé Mikaeloff	Curator	FR	Expanded
Holly Willis	Cinema	USA	1000 Plateaux
Houselab	Design e Multimédia	PT	Voyager 03
Hugo Leão	Design de Equipamento	PT	5*Cool
Humberto Campana	Design Industrial	BR	Campanas / Conferências de Lisboa
Idalina Conde	Sociologia da Cultura	PT	Objectos Cruzados
Inês Pinto	Arquitectura	PT	5*Cool
Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (IADE)	Design de Equipamento	PT	5*Cool
Instituto Superior Técnico (IST)	Arquitectura	PT	5*Cool
Isabel Cardoso	Design Industrial	PT	5*Cool
Isabel Marques	Design Industrial	PT	5*Cool
Isilda Marcelino	Design Industrial	PT	5*Cool
Jane Schaefer	Música / Design	UK	Expanded
Jean Nouvel	Arquitectura / Design	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Jean-Yves Leloup	Música / Curator	FR	Expanded
Jeffrey Shaw	Multimédia	AU	1000 Plateaux
Jeremy Myerson	Design Industrial	UK	EXD Master Classes
Joana Amado	Design Industrial	PT	5*Cool
Joana Couto	Arquitectura	PT	5*Cool
Joana Reis	Design Industrial	PT	5*Cool
Joana Vasconcelos	Artes Plásticas	PT	Voyager 03
João Carrilho	Video	PT	Voyager 03
João Castro	Design de Equipamento	PT	5*Cool
João Costa	Design Industrial	PT	5*Cool
João Cunha	Design Industrial	PT	5*Cool
João Lopes	Cinema / Crítica	PT	1000 Plateaux
João Louro	Artes Plásticas	PT	Showindows
João Paulo Feliciano	Música / Design / Artes Plásticas	PT	1000 Plateaux
João Pedro Vale	Artes Plásticas	PT	Objectos Cruzados
João Sabino	Design Industrial	PT	5*Cool
João Vasconcelos	Design Gráfico	PT	Voyager 03
Johannes Sienknecht	Multimédia	DE	1000 Plateaux / Expanded
John Holland	Inteligência Artificial	USA	1000 Plateaux
Jorge Santos	Artes Plásticas	PT	Showindows
José Bragança de Miranda	Filosofia / Teoria	PT	1000 Plateaux
José Félix Costa	Ciência / Inteligência Artificial	PT	1000 Plateaux
José Pinto Duarte	Inteligência Artificial	PT	1000 Plateaux
José Vicente	Design Industrial	PT	5*Cool
Jose-Antonio Sistiaga	Cinema	Euskadi	Designmatography
Journeys	Música	PT	Lounging Space
Jurgen Bey	Design Industrial	NL	Bright Minds, Beautiful Ideas / Conferências de Lisboa
Knowbotic Research - Christian Huebler	Multimédia / Tecnologia	AT	1000 Plateaux
Knowwear - Carla Murray, Peter Allen	Wearable Design	USA	1000 Plateaux
Kolovrat Lab - Lidija Kolovrat	Design de Moda / Multimédia	HR	1000 Plateaux
Kristian Gavoille	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Laurent Fort	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Laurent Massaloux	Design de Equipamento	FR	Expanded
Le Deun	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Lee Ranaldo	Música	USA	Designmatography
Leonor Antunes	Artes Plásticas	PT	Objectos Cruzados
Licenciatura em Design da Universidade de Aveiro (UA)	Design Industrial	PT	5*Cool
Lloyd G. Cross	Hológrafo	USA	Expanded
Luciana Pereira	Design de Equipamento / Joalharia	PT	5*Cool

Luís André Soares	Design Industrial	PT	S*Cool
Luís Borges Gouveia	Ciência / Computação	PT	1000 Plateaux
Luís de Barros	Fotografia	PT	Voyager 03
Luís Imaginário	Design Industrial	PT	S*Cool
Luís Pereira Miguel	Arquitectura	PT	Voyager 03
Luís Pessanha	Design Industrial	PT	Lounging Space
Luís Silva	Design Industrial	PT	S*Cool
Luís Soares	Design Industrial	PT	S*Cool
Luísa Gama Caldas	Arquitectura	PT	1000 Plateaux
	/ Inteligência Artificial		
M/M Paris - Mathias Augustyniak	Design Gráfico	FR	EXD Master Classes
M/M Paris - Michael Amzalag	Design Gráfico	FR	EXD Master Classes
Manuel Delanda	Filosofia	MX	1000 Plateaux
Manuel Valente Alves	Ciência / Inteligência Artificial	PT	1000 Plateaux
Marc Newson	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Margarida Ventosa	Arquitectura	PT	S*Cool
Maria Bleck Soares	Fotografia	PT	Voyager 03
Maria de Lurdes Gomes	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Maria do Carmo Monteiro	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Maria Manuela Ribeiro	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Mariana Carmona	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Mariana Pedroso	Arquitectura	PT	S*Cool
Marina Moreira	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Mário Barros	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Mário Mateus	Design Industrial	PT	S*Cool
Marité & François Girbaud	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Mark Stephen Meadows	Multimedia / Jogos	USA	1000 Plateaux
Marta Reis Maia	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Martí Guixé	Design Industrial	ES	Bright minds, beautiful ideas
			/ Conferências de Lisboa
Martin Szekely	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Matali Crasset	Design Industrial	FR	Showindows / EXD Master Classes
Matéria Prima	Música	PT	Lounging Space
Mathew Barney	Artes Plásticas / Cinema	USA	1000 Plateaux
Matthias Müller	Cinema	DE	1000 Plateaux
Max Bruinsma	Design de Comunicação	NL	EXD Master Classes
Michel Tortel	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Miguel Palma	Artes Plásticas	PT	Showindows
Miguel Rondon	Artes plásticas	PT	Objectos Cruzados
Miguel Vieira Baptista	Design Industrial	PT	Voyager 03
Mike Figgis	Cinema	UK	1000 Plateaux
Mitjia Novak	Arquitectura	PT	S*Cool
Monocromática	Música	PT	Lounging Space
Naulila Luís	Design Industrial	PT	S*Cool e Voyager 03
Neil Spiller	Teoria / Crítica	UK	1000 Plateaux
Nick Holland	Design Industrial	UK	Voyager 03
Noé Duchaufour-Lawrence	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Nuno Faria	Crítica / Artes Plásticas	PT	Objectos Cruzados
Nuno Gonçalves Ferreira	Arte / Design	PT	Voyager 03
Nuno Loureiro	Design Industrial	PT	S*Cool
Nuno Luz	Design Gráfico	PT	Voyager 03
Nuno Mateus Guerreiro	Arquitectura	PT	Voyager 03
Nuno Oliveira	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Nuno Portas	Arquitectura / Urbanismo	PT	1000 Plateaux
Nuno Rodrigues	Design Industrial	PT	S*Cool
Nylon	Música	PT	Lounging Space
Ora-Íto	Design Industrial	FR	Showindows / 1000 Plateaux
Óscar Ferreira	Design Industrial	PT	S*Cool
Palmira Leiria	Design Industrial	PT	S*Cool
Pascal Mourgue	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Patrícia Chorão Ramalho / João Miranda	Arquitectura	PT	Voyager 03
Patrícia Gouveia	Arte / Design / Jogos	PT	1000 Plateaux
Patrícia Santos	Design Industrial	PT	S*Cool
Patrick Jouin	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Patrick Le Quément	Design Industrial	FR	Conferências de Lisboa

Paul Farrington	Design de Comunicação	UK	EXD Master Classes
Paula Silva	Arquitetura	PT	S*Cool
Paulo Branco	Cinema	PT	1000 Plateaux
Paulo Cunha e Silva	Medicina / Teoria	PT	1000 Plateaux / Objectos Cruzados
Paulo Mendes	Artes Plásticas	PT	Objectos Cruzados
Pedro Neno	Design Industrial	PT	S*Cool
Peter John Ross	Cinema	USA	1000 Plateaux
Ph Cholet	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Philip Madden	Design Industrial	USA	1000 Plateaux
Philip Rafael	Design Industrial	PT	S*Cool
Philippe Starck	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Pierre Soto	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Piotr Szyhalski	Design de Comunicação	PL	EXD Master Classes
P'Référence	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
R&Sie... - François Roche	Arquitetura	FR	1000 Plateaux
Rafael Toral	Música / Sound Design	PT	Voyager 03
Raquel Abreu	Design Industrial	PT	S*Cool
Renault	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
René Barba	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Resfest	Cinema	USA	1000 Plateaux
Ricardo Bandeira	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Ricardo Fonseca	Design Industrial	PT	S*Cool
Ricardo Jacinto	Música / Artes Plásticas	PT	Voyager 03
Ricardo Martins	Design Industrial	PT	S*Cool
Ricardo Matos Cabo	Cinema / Crítica	PT	Designmatography
Ricardo Pereira	Design Industrial	PT	S*Cool
Rick Poynor	Design / Crítica	UK	1000 Plateaux
Rita Dinis	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Rita Melo	Design Industrial	PT	S*Cool
Rita Quitério	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Romeu Pinto	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Ron Arad	Design Industrial	UK/ISRAEL	EXD Master Classes
Ronald Nameth	Cinema / New Media	USA	1000 Plateaux / Designmatography
Ross Lovegrove	Design Industrial	UK	EXD Master Classes
Rúben Dias	Design Gráfico	PT	S*Cool
Rui Cunha Martins	História / Filosofia	PT	1000 Plateaux
Rui Gato	Música / Sound Design	PT	Voyager 03
Rui Palma	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Rui Toscano	Artes Plásticas	PT	Voyager 03
Rui Valério	Artes Plásticas	PT	Showindows
Ruy Otero	Video	PT	1000 Plateaux
S'A Architectos	Arquitetura	PT	Voyager 03
Saguez & Partenaires	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Sam the Kid	Música	PT	Voyager 03
Sandra Jürgens	Crítica História de Arte	PT	Objectos Cruzados
Sandro Aguilar	Cinema / Video	PT	Voyager 03
Sebastian Schlunk	Multimédia	DE	Expanded / 1000 Plateaux
Sergio Prego	Artes Plásticas	ES	1000 Plateaux
Sérgio Serra	Design Industrial	PT	S*Cool
Silvana Godinho	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Silvia Estiveira	Design Industrial	PT	S*Cool
Sílvia Preto	Arquitetura	PT	S*Cool
Simon Bauer	Design Industrial	DE	Expanded
Simone Forti	Dança	USA	Expanded
Sismo Design	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Solange Ribeiro	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Stéphane Bureaux	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Susana Azevedo	Design de Equipamento	PT	S*Cool
	/ Joalharia		
Susana Mil Homens	Design Industrial	PT	S*Cool
Susana Soares	Design Industrial	PT	S*Cool
Sutekh	Música	USA	Expanded
Sven Pålsson	Design Industrial	NO	1000 Plateaux
Tânia Rocha	Arquitetura	PT	S*Cool
Ted Krueger	Design	USA	1000 Plateaux
Telma Barreiras	Design Industrial	PT	S*Cool
Telma Tavares	Design Industrial	PT	S*Cool
Teresa Cruz	Teoria / Estética	PT	1000 Plateaux

Thibault Desombre	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Thierry Balasse	Sound Design	FR	Expanded
Thierry Kazazian	Design Industrial	FR	Conferências de Lisboa
Thomas Brinkmann	Música	DE	Expanded
Tiago da Fonseca	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Tiago Inácio	Design Industrial	PT	S*Cool
Tiago Machado	Design Gráfico	PT	Voyager 03
Tortel	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Tsé & Tsé associées	Design Industrial	FR	Design France: Innovation & Inspiration
Una-May O'Reilly	Inteligência Artificial	CA	1000 Plateaux
Vasco Ferraz	Design de Equipamento	PT	S*Cool
Vera Grilo	Design de Equipamento / Joalharia	PT	S*Cool
Virgil Widrich	Cinema / Multimédia	AT	1000 Plateaux
Vitor Belanciano	Música / Crítica	PT	1000 Plateaux
Vogt + Weizzeneger	Design Industrial	DE	1000 Plateaux
Wesley Hindmarch	Arquitectura / Multimédia	AU	1000 Plateaux / Expanded
Xana	Artes Plásticas	PT	Showindows
Xavier Costa	Arquitectura / Design	ES	1000 Plateaux
Yehuda E. Safran	Arquitectura / História	USA	EXD Master Classes

Bios participantes em: www.experimentadesign.pt

5. MAPA DE LOCALIZACIÓN DE LOS EVENTOS



01. LOUNGING SPACE CINE SÃO JORGE

EXPOSICIONES

- 02. S'COOL ANTIGO EDIFÍCIO RECORD
- 03. BRIGHT MINDS, BEAUTIFUL IDEAS
- 04. EXPANDED TORREÃO NASCENTE/CORDOARIA NACIONAL
- 05. DESIGN FRANCE: INNOVATION & INSPIRATION
- 06. CAMPANAS VALENTIM DE CARVALHO (ROSSIO)
- 07. OBJECTOS CRUZADOS FIL - FEIRA INTERNACIONAL DE LISBOA

INTERVENÇÕES URBANAS

- 08. VOYAGER 03 PRAÇA DO COMÉRCIO
- SW 01. BEEF RENAULT PORTUGUESA
- SW 02. CATARINA CAMPINO RENAULT PORTUGUESA
- SW 03. FERNANDA FRAGATEIRO ANA SALAZAR
- SW 04. JOÃO LOURO MARQUÊS DE POMBAL
- SW 05. JORGE SANTOS CTT-CORREIOS
- SW 06. MATALI CRASSET HERMÈS
- SW 07. MIGUEL PALMA AEROFLOT russian airlines

SW 08. ORA-ÍTO LIDIJA KOLOVRAT

SW 09. RUI VALÉRIO VISTA ALEGRE

SW 10. XANA PALÁCIO FOZ

09. SUPER PANORAMA PANORÂMICO DE MONSANTO

CICLOS Y CONFERÊNCIAS

- 10. CONFERÊNCIAS DE LISBOA PEQUENO AUDITÓRIO, CCB
- 11. CONFERÊNCIAS DE LISBOA TEATRO MUNICIPAL SÃO LUIZ
- 12. EXD MASTER CLASSES PALÁCIO FOZ
- 13. 1000 PLATEAUX CINEMA SÃO JORGE
- 14. DESIGNMATOGRAPHY CINEMA SÃO JORGE

PROYECTOS TANGENCIALES

- 15. ICE SCREAMS EDIFÍCIO INTERPRESS
- 16. POP SOLID RUA DA ROSA, 293
- 17. MVB LOJA DA ATALAIA
- 18. SUPERFICIAL FASHION CLINIC, TIVOLI FORUM
- 19. CONSUMING BELLISSIMO CAIS DA PEDRA
- 20. SOUND SYSTEM CISTERNA FBAUL
- 21. ABSOLUT INSPIRATION LISBON WELCOME CENTER
- 22. WASTEBAND CASA D'OS DIAS DA ÁGUA

6. PRESENTACIÓN DETALLADA DE LOS EVENTOS

6.1 S*COOL

Desde 1999 la ExperimentaDesign se ocupa de forma expresiva y dinámica de la promoción del diseño portugués. Siempre asumiendo una posición no institucional o dogmática, desarrolló en las dos ediciones anteriores diversos eventos donde se mostró la producción portuguesa en el área específica del diseño industrial, incluso creando condiciones, en algunos de los casos, para que diversos diseñadores ya con trabajo probado, pudieran desarrollar nuevos proyectos. Este año la estrategia adoptada ha sido otra. A través de la exposición S*Cool, la ExperimentaDesign materializa una de sus ambiciones: anticipar los caminos futuros del diseño portugués y trabajar directamente con las escuelas. Fue un ejercicio que pasó, naturalmente, por invitar a 7 escuelas superiores de arquitectura y diseño nacionales a definir un portfolio que puede funcionar como una muestra de los trabajos producidos en el laboratorio académico. Los portfolios enviados fueron después objeto de una segunda selección efectuada por la ExperimentaDesign. Congregando los trabajos de las siete escuelas en una exposición, la Bienal de Lisboa pretende conseguir más que sólo sistematizar contribuciones a granel: pretende valorizar la dinámica de los establecimientos de enseñanza superior, ofreciendo una oportunidad de afirmación del valor de la enseñanza allí administrada, sin retirar protagonismo al talento individual de los autores. De esta forma, la exposición S*Cool ofrece una panorámica ampliada de las tendencias que podrán marcar el diseño portugués en un futuro próximo, constituyendo también un homenaje a las escuelas y a los muchos que preparan el terreno para la creciente dignificación del diseño portugués de puertas adentro y afuera.

PARTICIPANTES

ESCUELA SUPERIOR DE ARTES Y DISEÑO DE MATOSINHOS (ESAD)

Escuela Superior Privada que ofrece dos carreras, Diseño y Artes. Los trabajos que integran la exposición S*COOL reflejan y demuestran la apertura de la escuela a la sociedad.

INSTITUTO DE ARTES VISUALES, DISEÑO Y MARKETING (IADE)

La licenciatura en Diseño del IADE, en Lisboa, independientemente del ramo, está estructurada por objetivos anuales: 1º año, Representación; 2º año Metodología; 3º año, Proyecto; 4º año, Concretización. Esta evolución conduce al fomento de una ética pragmática de la unión a la industria y al mercado.

ESCUELA SUPERIOR DE TECNOLOGÍA, GESTIÓN, ARTE Y DISEÑO DAS CALDAS DA RAINHA (ESTGAD)

La ESTGAD es un establecimiento de enseñanza pública orientado para la formación en las áreas del Diseño y Artes Visuales. En la exposición S*COOL está una selección de los mejores proyectos de los alumnos, entre 2000 y 2003.

FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE LISBOA (FAUTL)

El Diseño en la Facultad de Arquitectura de la UTL establece una relación de complementariedad entre las disciplinas del Diseño y de la Arquitectura, dentro de lo que llamamos la "Cultura do Desenho".

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE LISBOA (FBAUL)

Originaria de una larga tradición de enseñanza artística en Portugal, la FBAUL se ha formado a partir de la Escuela Superior de Bellas Artes. Los proyectos incluidos en la S*COOL corresponden a ejercicios curriculares referentes a los 3º, 4º y 5º años.

INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO (IST)

Los trabajos expuestos en la Exposición S*COOL son los proyectos de fin de carrera de los primeros alumnos licenciados en Arquitectura en el año lectivo de 2002/03, en este establecimiento de enseñanza superior de Lisboa.

LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DE AVEIRO (UA)

La licenciatura en Diseño de la Universidad de Aveiro confiere los conocimientos adecuados a los abordajes típicos de todas las formas de diseño, bien industrial bien de comunicación.

CONCEPTO Y COORDINACIÓN: [EXD] Guta Moura Guedes

PROFESORES RESPONSABLES: ESAD - Maria Milano, ESTGAD - Fernando Brízio, FAUTL - Eduardo Afonso Dias, FBAUL - José Viana, IADE - Paulo Bago d'Uva, Eduardo Côrte-Real, IST - Luísa Caldas, José Duarte, UA - Fátima Pombo, Rui Costa

DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN: Margarida Ventosa

DISEÑO GRÁFICO DE LA EXPOSICIÓN: Rúben Dias

CONSULTOR TÉCNICO: João Moura

PRODUCCIÓN: [EXD] Sara Nobre

CONSTRUCCIÓN: CenyCet

APOYO ESPECÍFICO: CML

6.2 BRIGHT MINDS, BEAUTIFUL IDEAS

Esta exposición cuestiona el papel del diseñador y el valor del diseño. Ahora que el mundo industrial puede producir casi todo y nosotros estamos cada vez más sumergidos en el mismo tipo de productos, la cuestión es saber ¿qué es lo que necesitamos realmente? ¿De qué otra forma puede el diseño contribuir para el mundo? ¿Cuál es la verdadera mentalidad contemporánea de diseño y cuál sería el verdadero aspecto del diseño?

Esta exposición reúne los mundos creativos de dos importantes diseñadores clásicos – el italiano Bruno Munari (1907-1999) y la pareja americana Charles (1907-1978) y Ray (1912-1988) Eames – y dos contemporáneos – el español Martí Guixé (1964) y el holandés Jurgem Bey (1965). Lo que los une es su actitud y su compromiso con el diseño. Se cuestionan sobre el significado del diseño, debaten y publican sus declaraciones y pensamientos. Estos cuatro diseñadores tienen pensamientos paralelos sobre el diseño en diferentes tiempos. Bright Minds, Beautiful Ideas es una declaración a favor de una reflexión mayor en el diseño. En un escenario colorido y con trabajos fantásticos, parte de la exposición es una librería y un slide show extra que presenta los resultados de un workshop especialmente creado para esta ocasión por Martín Guixé y Jurgem Bey con un grupo internacional de estudiantes. La exposición está acompañada de un catálogo ilustrado a color, en inglés.

Hoy en día las empresas precisan de más de un producto. El número de productos es tan grande que se hizo imposible al auditorio reconocer a las compañías. Empresas poderosas más antiguas y conocidas se desarrollan combinando su estructura histórica con la llegada de nuevos Diseñadores. Las empresas nuevas intentan afirmarse a través de campañas publicitarias. Sin embargo, campañas jóvenes y brillantes ya no son tan eficaces. Yo he asistido a un creciente recurso al plagio y al sampling. Es raro en cualquier disciplina relacionada con el arte encontrar individuos que hagan propuestas que pueden ser consideradas detonadores para la discusión y el debate. Casi en simultáneo con los Eames, Bruno Munari, en Italia, se afirmaba como un diseñador culturalmente comprometido. Él era un diseñador con una visión artística y resultados artísticos. Munari estaba profundamente interesado en el espacio, en el significado del objeto, en la coincidencia y en la alegría. Eames y Munari tenían reflexiones paralelas durante la misma era, con un resultado personal y original.

Originales de diseño talentosos son fundamentales para crear nuevas formas de pensamiento. Estos Diseñadores precisan (y adquieren) libertad para explorar. Actualmente, por lo menos dos Diseñadores están creando reflexión sobre el diseño con un sentido de alegría y consciencia ambiental: Martí Guixé y Jurgem Bey. Martí vive y trabaja en España. Quedó internacionalmente conocido a través de sus proyectos sobre la comida y una presentación de su trabajo en Milán. Martí da conferencias en todo el mundo y habla con las personas. Jurgem es holandés. Su trabajo es expuesto internacionalmente. Uno de sus trabajos más interesantes

son las sillas 'Kokon', cubiertas de spray.

Ambos Guixé y Bey exploran el mundo del diseño integrando la sociedad y su historia en sus propuestas de diseño. Ambos artistas van a buscar su inspiración dentro de sí y raramente tienen contactos con la industria. Ambos producen resultados originales y formidables.

Charles y Ray Eames, Bruno Munari, Martí Guixé y Jurgem Bey. Los cuatro trabajaron y trabajan con un gran compromiso con el diseño. sus resultados era y son productos que nos tornan más atentos y comprensivos en relación a la era en que vivimos. Yo pienso que hay algo que decir sobre lo que une a los dos Diseñadores más nuevos a los dos Diseñadores más antiguos y lanzar un debate sobre el valor del diseño en los días de hoy y el papel que posee, en el contexto internacional, el consumo de masas.

Ed Annink, comisario de la exposición

PARTICIPANTES

Charles e Ray Eames, Bruno Munari, Martí Guixé, Jurgem Bey

ALGUNAS PIEZAS DE LA EXPOSICIÓN

Martí Guixé

Tatuajes Funcionales, 1997

La idea fue hacer regresar los tatuajes a la funcionalidad que tenían antes de haberse convertido en una moda. Yo configuré diversos tatuajes provisional para funciones contemporáneas.

El Designer tattoo permite tomar medidas en cualquier momento.

Los tatuajes de negocios son pequeños mecanismos para llevar o negociar con información.

El tatuaje del turista consiste en un mapa del metro que se tatúa en la mano (removible). De esta forma se tiene siempre el mapa en la mano.

Comida Patrocinada, 1997

La tortilla de patata de CK, la tortilla de cebolla de Fuji y de alubias de IBM. Nunca pensé en 'Sponsored Food' como un sistema para las personas pobres del Tercer Mundo. Dibujé el concepto de la 'Sponsored Food' para mis amigos artistas que necesitaban trabajar en empleos malos para poder ganar dinero suficiente para vivir, lo que tuvo muy mala influencia en su trabajo artístico. La idea de crear una red de restaurantes de comida patrocinada permitía a las personas libertarse del comportamiento social

que tiene origen en la necesidad de sobrevivir (la competitividad, el trabajo, sustentar la familia). Comer sin pagar provocaría inevitablemente reacciones imprevisibles y transformaciones sociales. Con la 'Sponsored Food' hay dos ideas paralelas evidentes: el sentido de la naturaleza del principio de la humanidad y el capitalismo contemporáneo.

Football tape, 2000

Cinta con modelos de fútbol que enrollada se transforma en un balón de fútbol.

Duna de coco

Un objeto en la mesa hecho de 5 quilos de coco

Objeto natural para la casa o interior del despacho, 2001

Chupa-chups

Un chupa-chups de caramelo de color naranja conteniendo una única semilla. Una forma de activar la reforestación esporádica y espontánea se hace escupiendo la semilla una vez terminado el chupa-chups. Prototipo, 1999

Jurgen Bey

Resguardo de quebra-luz para Droog Design, 1999

Una nueva película que refleja el ambiente cubre una vieja lámpara. Encendida, la lámpara da luz y aparece con el antiguo vestuario para dar confort y carácter.

Familia quebrada, 1999

Una colección de piezas de cerámica abandonadas, de amigos o del rastro. A pesar de sus defectos, sobrevivieron. Cubiertas con una capa de plata, se convirtieron en una nueva familia sin perder su identidad.

Mobiliario capullo, 1999-2002

Piezas de mobiliario preexistente fueron envueltas en una fibra sintética elástica. La suave película elástica les da un aspecto totalmente nuevo. Los productos y las funciones de naturalezas diferentes son combinados a través de cruces e injertos y se transforman en nuevos productos.

Proyecto de Cura, 1999

El punto de partida de la serie 'Cura' es el proceso en cambio del mobiliario familiar, su fragilidad resultando en nuevos sentidos. Retirar y añadir elementos crea funciones diferentes; una pierna rota se transforma en juguete.

Interpolis, recepción, 2002

La función de esta sala es recibir a los clientes y tener encuentros y pequeñas reuniones. Interpolis, una compañía de seguros, tiene sus raíces en el mundo agrario holandés. Las salas de recepción son tratadas como salas de visitas y decoradas con la riqueza y la belleza del interior de las casas en el campo. El interior tiene mobiliario característico, muchos tejidos decorados y extrañas combinaciones suyas, deformados por el tiempo.

Interpolis, Sillón de orejas, 2002

Los sillones crean un espacio dentro del espacio, debido al tamaño de las orejas. El exterior de los sillones es gris mientras el color del interior cambia y le da a cada 'sala' su carácter propio.

Interpolis, Felpudo holandés/persa, 2002

Felpudos de lana en estilo persa fabricados en Holanda son ampliados y tejidos de forma rudimentaria, quedando con el aspecto de fotografías en blanco y negro pixelizada. Las medidas de los felpudos determinan el tamaño de la 'sala'.

Interpolis, Lámparas de techo, 2002

Lámparas de techo adaptadas con aspecto anticuado. Las luces TL brillan a través de fotografías con 'raster' de techos pintados a mano de casas antiguas holandesas, lo que determina el color de la luz.

Interpolis, Papel de pared-silueta, 2002

Tipos diferentes de tejidos, usados para vestuario holandés, crean un patchwork. Parece un dibujo tradicional, pero al mirar de forma más detenida se pueden descubrir siluetas de historias de hadas.

CONCEPTO Y DESARROLLO DEL PROYECTO: Ed Annink & Guta Moura Guedes; CURADOR: Ed Annink, Den Haag; PROMOTOR: ExperimentaDesign; CO-PRODUCIDA POR el Centro Cultural de Belém/Museo del Design y Kunsthal Rotterdam [NL]/ExperimentaDesign PRODUCCIÓN [EXD]: Bruno Sequeira; ASISTENTE: Rute Arnóbio; CONSTRUCCIÓN: Cenycet; PATROCINIOS ESPECÍFICOS: Canon Europe, Banco BPI

6.3 CAMPANAS

La obra de Fernando y Humberto Campana se apoya en la observación.

Son narraciones de una realidad marcada por recuerdos de cuando éramos niños, y por la transitoriedad de los sentimientos de adultos – felicidad, desespero, sexualidad, creatividad, amor, coraje, sobrevivencia.

Hablamos de una historia propia, diferente, y al mismo tiempo común a tantas personas. Aunque se trate de un relato único, original y revelador, pertenece a un imaginario común – el lugar de origen. Estamos hablando de Brasil y sus contrastes – ciudades-favela, pobreza y riqueza en la misma calle, espacio construido y territorio vacío, diversidad, calor, basura, materiales de uso corriente y vulgar, baja tecnología, artificialidad y naturaleza.

Este par de delicada sensibilidad fortaleció, de forma creciente, el propio trabajo durante los últimos veinte años, a través de un lenguaje local y poco contaminado, expresión de deseo por una felicidad mágica e intuitiva.

Y como todo es mutante, una de las condiciones más interesantes de esta obra está en su propia ambigüedad y en su capacidad de transformarse – hablamos aquí de objetos únicos, trabajados manualmente, con un profundo amor por el material escogido. Objetos que no se repiten y que dan una idea de lo incompleto, porque están en transformación. De esta forma, el diseño puede ser comprendido fuera de los cánones tecnológicos y de industrialización, dictados por la industria y por la propia funcionalidad, huyendo casi por completo del fantasma del múltiplo, para alcanzar otras referencias.

Más, en la realidad, son objetos delicadamente inacabados, grabados en su propia vulnerabilidad. Objetos de comprensión compleja, capaces de ser sometidos a diversos cambios, a transformaciones materiales y mentales, objetos incapaces de extinguirse. Así la expresión objeto único / objeto incompleto se inscribe en la filigrana del deseo que subyace en el diseño de este par.

Campanas presenta la producción de los dos últimos años.

Fernando y Humberto Campana trabajan con el lugar y sus emociones.

Se trata, probablemente, de uno de los tesoros preciosos que Brasil tiene para ofrecer. Para dentro, para fuera.

Nicola Goretti *Curador/Curator*

PARTICIPANTES

Fernando & Humberto Campana

CURADÓRIA: Nicola Goretti

PRODUCCIÓN GENERAL CAMPANAS: GRUPO AG

PRODUCCIÓN EJECUTIVA: Ivana Valenca Santiago, Nicola Goretti

PRODUCCIÓN STUDIO CAMPANA: Roberta Cosulich y equipo

PRODUCCIÓN: GRUPO AG - São Paulo Eliane Guglielme

ARQUITECTURA Y ASESORÍA GENERAL: Caetano Xavier de Albuquerque & Lúgia de Medeiros, Eduardo Borém, Sidney de Sousa Jr.

ESCENOGRAFÍA: Adriano y Fernando, Guimarães, Nicola Goretti & Eduardo Borém

ILUMINACIÓN: Dalton Camargos

ASESORÍA GENERAL: Sidney de Souza Jr. & Lúgia de Medeiros

FOTOGRAFÍA: Cristiano Sérgio

FOTOGRAFÍA PIEZAS: Andrés Otero, Andréas Heiniger, Andre Conti, EDRA

MÚSICA: Clark (coisa)

ASISTENTES: Vanessa Bugs Pereira / Eduardo Borém

PROYECTO GRÁFICO: Beetle's Diseñador

COORDENACIÓN [EXD]: Pedro Gadanho

PRODUCCIÓN [EXD]: Patrícia Rolo Duarte, Tiago de la Fonseca

PATROCINIOS EXPECÍFICOS: Selenis

APOYOS: Valentim de Carvalho (PT); Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior do Brasil (BR); Ministério do Turismo do Brasil (BR); Programa Brasileiro do Design (BR); VARIG Linhas Aéreas (BR); Firma Casa (BR); Embaixada do Brasil em Lisboa

6.4 DESIGN FRANCE: INNOVATION & INSPIRATION

A través de la historia, la innovación, ya sea en términos de materiales, tecnología o procesos de producción, ha abierto nuevos horizontes en el campo de la creación. La joven generación de Diseñadores franceses ha demostrado comprender cada vez más la importancia de la innovación como fuente de inspiración para el diseño de productos de consumo. Por eso son los primeros en hacer experiencias con ellos.

La exposición 'Design France: Innovation & Inspiration' presenta un panorama multidisciplinario de diseño contemporáneo francés. La exposición está formada por cerca de cincuenta productos actuales, creados por Diseñadores que trabajan de forma independiente y en empresas. Los objetos presentados representan todos los sectores de la industria francesa: aeronáutica, automóvil, electrodomésticos, cadenas de sonido, telecomunicaciones, productos para la casa, moda y vestuario, cosméticos, comida... y serán mostrados en forma de producto acabado o modelos (dependiendo del tamaño). Cada producto es seleccionado según los siguientes criterios: la pertinencia del concepto, la originalidad estética y la calidad de la producción.

La exposición demuestra la originalidad, diversidad y calidad del diseño francés de hoy en día. Al mismo tiempo prueba, si es necesario, el valor añadido que el diseño atribuye a los productos elaborados por empresas francesas.

En paralelo con esta exposición, tendrá lugar una serie de conferencias dadas por Diseñadores franceses y conferencistas invitados. El acontecimiento más importante tendrá lugar el día 19 de Septiembre, en la tarde de la inauguración. Durante el mismo período, serán establecidos intercambios entre escuelas francesas y portuguesas de diseño. Una importante parte de este programa serán también los workshops orientados por Diseñadores profesionales venidos de Francia.

Gérard Laizé

PARTICIPANTES

Absolut Reality, Ad hoc Diseño, Alban S Gilles, Alexis Tricoire, Bruno Houssein, C Gamba & D Mathieu, Cholet & Le Deun, Christian Gavoille, Christian Lacroix/ MBD Diseño, Christophe Pillet, Denis Favre, Dominique Mathieu, Dragon Rouge, Éric Jourdan. Erwan & Ronan Bouroullec, Flavien Théry, Francois Bauchet, Frédéric Ruyant, Fritsch & Associés, Hedi Slimane, Jean Nouvel, Kristian Gavoille, Laurent Fort, Marc Newson, Marité & Francois Girbaud, Martin Szekely, Michel Tortel, Noé Duchaufour-Lawrence, Ora-ïto, Pascal Mourgue, Patrick Jouin, Ph Cholet, Le Deun, Philippe Starck, Pierre Soto, P'Référence, Renault, René Barba, Saguez & Partenaires, Sismo Diseño, Stéphane Bureaux, Thibault Desombre, Tortel, Tsé & Tsé associées ...

VIA, Presidente Philippe A. Mayer

DIRECTOR-GENERAL: Gérard Laizé Responsável pela Missão Katie Kennedy

COMUNICACIÓN: Frédéric Hubin

ESCENOGRAFIA: Yves Gradelet

PRODUCCIÓN: Philip Beroske Montagem Audace Parcerias Ville de Paris, AFAA, Renault, CODIFA

COORDENACIÓN [EXD]: Guta Moura Guedes

PRODUCCIÓN [EXD]: Bruno Sequeira, Rute Arnóbio

PATROCINADOR ESPECÍFICO: A.F.A.A; V.I.A.: Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement; D.A.P: Délégation aux Arts Plastiques;

AFAA: Association Française d'Action Artistique

APOYO ESPECÍFICO: Embajada de Francia en Lisboa; CODIFA (FR); Renault (FR); Ville de Paris (FR)

6.5 EXPANDED

Cinco piezas o instalaciones que exploran el tema de la bienal - Más Allá del Consumo – alrededor de la idea de funcionalidad expandida. Por vía sensorial, tecnológica o por pura invención de formas inesperadas de uso, se presentan proyectos en los que la interactividad, el apelo a la reflexión y participación del público, el estímulo a la creatividad del utilizador y las experiencias perceptivas inusitadas son puntos de partida determinantes. Cruzando los territorios creativos del arte, del diseño, de la arquitectura, de la música, de la danza, del cine, las piezas que integran esta exposición materializan, de formas muy distintas, un compartir entre creadores y utilizadores del ejercicio activo de la consciencia en cuanto percepción de la realidad.

IPOMEA-LOUNGE, 2003

Elemento arquitectónico en forma de esfera, construido con base, una estructura tubular ultra-leve y tejido blanco translúcido. La estructura tubular alberga un sistema de luz sintética (rgb) y un sistema de sonido espacializado. La luz y el sonido son comandados a partir de un ordenador que a su vez recibe información de las ondas cerebrales del visitante-ocupante. IpomeaTricolor ofrece una visión para el futuro del bienestar humano. Este espacio de relax interactivo consiste en una estructura exterior de esqueleto y una piel interior en tejido iluminada uniformemente desde afuera. La membrana crea un espacio interior espacio sin bordes o rincones, trascendiendo la ordinaria percepción del espacio. Un visitante de cada vez es guiado para entrar en el IpomeaLounge y ponerse cómodo en su espaciosa cama (lounge bed). Un sensor mide señales imperceptibles de procesos corporales interiores. Una aplicación multimedia interpreta estas señales y los traduce para los componentes visuales y acústicos del espacio. Luz de colores y sonido se adaptan al individuo – buscando el relajante ideal. El visitante es animado a jugar, a libertar la tensión- a “dejar andar” – y tornarse consciente de los procesos psicológicos y fisiológicos involucrados en el proceso de relax. El espacio se convierte en un espejo del ser, reflejando los movimientos internos del visitante. Se crea un sistema cerrado, con el usuario como el origen del flujo de las señales. La respuesta visual y acústica del espacio retorna permanentemente al ciclo como una función de la percepción del usuario. Este aspecto ayuda a que la atención del visitante se concentre en sí mismo, lo que ayuda al concepto pretendido: la intensificación de la auto-consciencia.

ARTISTAS/DISEÑADORES: Sebastian Schlunk, Wesley Hindmarch, Johannes Sienknecht

MATERIALES/ TÉCNICAS: Tejidos, luces LED, sonido envolvente, software, sensores EEG, estructura de aluminio

DIMENSIONES INSTALACIÓN: 250m², diámetro del domo: 5.5 m

DISEÑADORES INDUSTRIALES: Sebastian Schlunk, Diether Goldschagg

DISEÑADOR MEDIA: Johannes Sienknecht

ARQUITECTOS: Wesley Hindmarch, Simon Bauer

DISEÑADOR DE TEJIDOS: Sabine Schlunk

DISEÑADOR INDUSTRIAL: Lutz Brück

INGENIERO: Mario Riedel

CORTESÍA: Ipomea GbR, Weimar [D] & www.ipomea-tricolor.de

EQUIPO DE PROYECTO:

Sebastian Schlunk – diseñador de productos

Diether Goldschagg – diseñador de productos

Johannes Sienknecht – diseñador de media

Wesley Hindmarch – arquitecto

Simon Bauer – arquitecto

Sabine Schlunk – diseñador de textiles

Lutz Brück – Diseñador de productos

Mario Riedel - ingeniero

Cortesía - Ipomea GbR, Weimar [D]

TRI-PHONIC TURNTABLE, 1997

Giradiscos con posibilidades de utilización expandidas. Tri-Phonic Turntable posee tres brazos de lectura, dirección reversible, volúmenes de sonido independientes para cada cabeza de lectura y velocidad variable de 0 a 78 rpm. Tri-Phonic Turntable estimula y desafía la manipulación creativa de un soporte habitualmente destinado al consumo pasivo – el disco de vinilo.

"El vinilo, como oposición a las cassettes o a los CD, es la forma más visual y físicamente accesible de reproducción sonora. El sonido es colocado delante nuestro para tocar y modificar, lo que ofrece potencial ilimitado de creación de nuevos sonidos a partir de fantasmas retenidos en estas superficies. El sonido es libertado por el tiempo. Janek Schaefer usó el trabajo de Philip Jeck como pretexto, en particular la obra de Jeck de 1993 'Vinyl Requiem' en la que 180 giradiscos antiguos fueron colocados tocando con loops en simultáneo. La idea era muy simple: hacer lo contrario. En vez de usar muchos giradiscos para tocar muchos discos diferentes, Janek pensó simplemente en combinar varios giradiscos en uno solo. Así nació el Tri-Phonic. Como los discos son de fácil acceso en muchos puntos simultáneamente, es muy eficiente en la maximización del potencial para multiplicar, aumentar y manipular un LP individual o hasta 3 discos de tantas formas como sea posible. Es parte del Guinness Book of Records como el 'Giradiscos Más Versátil del Mundo'.

Por eso sean pacientes y tengan cuidado si lo quieren usar, es único!"

ARTISTA: Janek Schaefer

MATERIALES/ TÉCNICAS: giradiscos bidireccional con varias velocidades, 3 brazos de lectura y micrófono, en caja de contrachapado

DIMENÇÕES: 20 x 53 x 43 cm

CORTESIA: Janek Schaefer, audiOh! Room, London

UNDERCOVER TABLE, 1999

Mesa equipada para utilización como refugio en caso de terremoto. Todos los componentes se encuentran almacenados debajo de la tapa, en una bolsa-contenedor. Delante de un escenario de catástrofe, el contenedor se abre y todos los componentes quedan accesibles al utilizador con extrema facilidad y rapidez.

La Undercover Table viene de la expresión "corre y escóndete" debajo de la mesa durante cualquier calamidad que "haga temblar la tierra". Adaptable también a otros desastres naturales o causados por el hombre, la mesa se mantiene compacta y cerrada durante la utilización de todos los días, pero fue concebida para "entrar en acción" cuando sea necesario". Un refugio seguro entre el caos imprevisible, los "estómagos" o bolsas-contenedor dentro de la Undercover Table tienen por objetivo proporcionar con eficiencia confort y bienes de emergencia a quien está refugiado debajo de la mesa. Esencialmente, se transforma en una casa dentro de la casa, o en un concepto próximo de la "micro-arquitectura."

Encontrar una utilidad para aquello que es normalmente considerado espacio "no productivo" – es decir, el lado inferior de la tapa de una mesa – 20 la Undercover Table se basa, funcional y estéticamente, en esa zona para expresar su significado. La forma oblonga de las bolsas-contenedor resulta del espacio "desperdiciado" entre las rodillas de la persona sentada y el lado inferior de la tapa de la mesa. Claramente visibles desde encima a través de la tapa en policarbonato translúcido, las bolsas de colores vivos envueltas en "cintas protectoras" proporcionan un dibujo vibrante y desenfocado, altamente visible y fácilmente "encontrado" durante su utilización en caso de desastre.

De las "cintas protectoras" se separan dos bolsas-contenedor y pueden ser rellenadas con tejidos y objetos blandos para formar almohadas de apoyo y para dormir. Concebidas para tener la mayor flexibilidad, estas cintas pueden también ser usadas como protecciones en tejido, vendas, o bolsas. La tapa de la mesa puede ser retirada y se transforma en una camilla con empuñaduras.

La capacidad de improvisación es muchas veces la llave de la existencia durante situaciones extremas, siendo necesario "descubrir" nuevas funciones para el conjunto de las cosas que nos rodean. La Undercover Table celebra este espíritu de invención.

La Undercover Table está en la colección permanente de diseño en el San Francisco Museum of Modern Art.

DISEÑADORES: Thom Faulders y Anna Rainer

MATERIALES:

- Tapa de mesa en policarbonato: funciones como "tejado" protector; se desencaja de la estructura para convertirse en una camilla de emergencia con empuñadura

- "Estructura protectora" en acero rígido con niveladores antiderrapaje

- cintas perforadas protectoras en vinilo: desajustar y llenar con objetos blandos para construir almohadas para una cama; utilización como accesorios protectores (venta, casco, bolsa, etc.)

- Módulos bolsa-contenedor con 6 locales de acceso a partir de debajo de la mesa incluyendo: Tienda en nylon "color naranja de seguridad" con dos entradas, se une a la estructura en metal con cierres en velcro, Cobertor del espacio" para calentar, Bolsa de agua extra, Oxígeno extra, Pasta alimentaria nutritiva, Linterna, Mecanismo de comunicación vía radio, Almohada, Productos de primeros auxilios / medicamentos

DIMENSIONES: 74 x 183 x 76 cm CORTESÍA: Thom Faulders and Anna Rainer, San Francisco [USA]

AUDIOLAB III – Swinging Sofa, 2003

AUDIOLAB III es un módulo de diseño y arquitectura concebido para la difusión de la música y de ambientes sonoros. Las diferentes piezas de música fueron concebidas específicamente para este objeto que podremos definir como «una estación sonora de escucha e inmersión». Este espacio fue también concebido para acoger al visitante con el máximo de confort y para permitir una difusión óptima y ambiental del sonido.

Las obras fueron encargadas a músicos de la nueva generación electrónica y a artistas contemporáneos.

AUDIOLAB III es la continuación de un proyecto Audiolab comenzado en 2001, y que cuenta ya con otros dos módulos de escucha sonora, el Audiolab 1, concebido por Patrick Join, y el Audiolab 2, por Erwan y Ronan Borollec. Estos dos primeros módulos fueron la oportunidad de descubrir piezas sonoras firmadas por To Rococo Rot, Monolake, Alejandra & Aeron, Dog Aitken, Xavier Veijan, Vladislav Delay...

Los Audiolab 1 y 2 fueron presentados en París (Palais de Tokyo, Centre Georges Pompidou), Estrasburgo (Musée d'Art Moderne), Copenhague, Luxemburgo, Marsella, Dijon, St Etienne...

El Audiolab 3 se presentó en Lisboa en estreno mundial.

ARTISTAS: David Toop, Thomas Brinkmann, Franck Scurti, Sutekh, Daniel Pflumm

MATERIALES/TÉCNICAS: 2 sillas rotativas, 1 mesa, 1 alfombra, 1 pantalla & 1 lector de DVD audio/vídeo, 8 columnas, 5 piezas musicales & audio.

DIMENSIONES: 660 x 350 x 190 cm

CURADOR: Jean-Yves Leloup y Hervé Mikaeloff

DISEÑADOR: Laurent Massaloux

DISEÑADOR DE SONIDO: Thierry Balasse

PRODUCCIÓN / APOYO INSTITUCIONAL: Mission Mécénat de la Caisse des Dépôts et Consignations (CDC sponsorship Mission), Fondation Grand-Duc Jean du Luxembourg, MUDAN (Musée d'Art Moderne du Luxembourg)

COURTESÍA: Caisse des Dépôts et Consignations, Paris [FR]

ÁNGEL, 1976

A medio camino entre la escultura y la película, Ángel es una instalación en la que un movimiento coreográfico es fijado en un cilindro holográfico-multiplex, siendo ese movimiento “reactivado” por el visitante a través de su propio movimiento en torno del holograma.

Ángel es la manifestación holográfica de un estudio del movimiento de la relación entre la respiración y el vuelo. Durante un periodo de dos décadas, comenzado a mediados de la década de los 60, la bailarina Simone Forti desarrolló su vocabulario a partir de la observación de los movimientos de los animales y la exploración de ellos en su propio cuerpo. Mientras, el técnico de holografía Lloyd G. Cros desarrolló el holograma integral al combinar holografía con transmisión de luz blanca y la cinematografía contemporánea para producir imágenes en movimiento en tres dimensiones. Peter Van Riper, en la época casado con Simone Forti y amigo y colaborador artístico de Lloyd G. Cros, reconoció el potencial de juntar esos dos y preparó su colaboración. El proceso consistía en filmar a la bailarina en un escenario giratorio, haciendo después una composición de hologramas de cada imagen. Esto dio origen a un acontecimiento imprevisto. A pesar de que la bailarina originalmente había movido los brazos simultánea y simétricamente, el proceso técnico creó un “desajuste temporal” resultando en una nueva configuración del movimiento, el brazo izquierdo se yergue por su propia iniciativa para juntarse al derecho. Para que el movimiento sea visto, el espectador tiene que andar alrededor de la pieza, danzando así con el ángel.

ARTISTAS: Simone Forti, *con la colaboración* de Lloyd Cross

MATERIALES/ TÉCNICAS : Hologramas multiplex montados en cilindro de plástico rígido, dos versiones de exposición: ladrillos y luz de velas/ reja y lámpara

DIMENSIONES: cilindro: 28 x 43 cm

CORTESÍA: Simone Forti, Los Angeles [USA]

TÉCNICO HOLOGRAFÍA: Lloyd G. Cross

CONCEPTO & LAYOUT: EXD

PRODUCCIÓN [EXD]: Luisa Ramos

ASISTENTE: José Madeira

CONSTRUCCIÓN: Manuel Lobão

SEGUROS: AXA Portugal

TRANSPORTES: FeirExpo

6.6 OBJETOS CRUZADOS

Este nuevo proyecto de la ExperimentaDesign para el certamen Intercasa propuso a artistas y críticos que reinterpretasen objetos del diseño anónimo made in Portugal. Lado a lado, encontramos súbitamente la presentación comercial del diseño doméstico tradicional y la práctica artística contemporánea. Impulsada por las propuestas artísticas y por el comentario crítico, el desplazamiento de sentido de los objetos cotidianos se revela una experiencia irónica o una crítica saludable a los gustos y lógicas de la producción industrial. Se cuestionan los códigos que condicionan los consumos y los públicos de esta producción. Pero, aun más, se asume el posicionamiento activo de artista y crítico sobre una dada realidad. Los abordajes pueden ir de la referencia a un modelo histórico concreto, real o ficticio, hasta al conflicto de representaciones e imágenes en el universo doméstico o a la reflexión sobre las transacciones culturales y sociales que ocurren en el contexto de la feria.

Cristina Mateus junta el flujo de imágenes reproducidas por nuestros ordenadores y televisores a las imágenes huidizas que ocasionalmente los espejos nos devuelven. Paulo Mendes recurre a la casa arquetipal de Wittgenstein como espacio abstracto, vacío, dotado de infraestructuras básicas, pronto a recibir el catálogo estereotipado de los objetos decorativos. En los espacios de Leonor Antunes se evocan dos escenas precisas de la película Playtime, de Jacques Tati, para comentar los objetos y el espacio de la feria. Miguel Rondon crea un contenedor doméstico transportable, donde la abundante selección de objetos 'esenciales' elude la dimensión más intangible e invisible de la experiencia de la casa. João Pedro Vale prefiere escenificar micro-performances con referencia al universo de la exposición comercial, en que los objetos sirven una función y un universo inesperados... La yuxtaposición de varias instalaciones ocurre en un laberinto compulsivo que transforma la experiencia de la anticipación comercial en un juego cultural más complejo. En el laboratorio visual que evoca a los hormigueros seccionados de los documentales científicos, los visitantes son, también ellos, actores de los nuevos usos y escenarios ficticios creados para estos objetos banales.

PARTICIPANTES

Leonor Antunes, João Pedro Vale, Miguel Rondon, Paulo Mendes, Cristina Mateus (artistas)
Delfim Sardo, Sandra Jürgens, Idalina Conde, Nuno Faria, Paulo Cunha y Silva (críticos)
a.s* (arquitectos)

CONCEPTO Y COORDENACIÓN: Pedro Gadanho [EXD]

ARQUITECTURA – MONTAJE: a.s*

ARTISTAS: Cristina Mateus, João Pedro Vale, Leonor Antunes, Miguel Rondon & Paulo Mendes

CRÍTICOS: Delfim Sardo, Idalina Conde, Nuno Faria, Paulo Cunha y Silva & Sandra Vieira Jürgens

PRODUCCIÓN [EXD]: Patrícia Rolo Duarte

ASISTENTE: Tiago de la Fonseca

DISEÑO GRÁFICO [EXD]: Nuno Luz

ASOCIADOS/CO-PRODUCCIÓN: Associação Industrial Portuguesa/FIL

WORKSHOPS, CICLOS Y PERFORMANCE

6.7 CONFÉRENCIAS DE LISBOA

Las Conferencias de Lisboa han constituido, a lo largo de la historia de la ExperimentaDesign, una importante oportunidad de discusión y debate de los temas propuestos por las respectivas ediciones.

Pensadas de manera a hacer llegar al gran público los varios prismas y abordajes posibles al tema de la bienal, las Conferencias de Lisboa funcionan como una especie de contrapeso en relación a los otros ciclos de debate programados para esta Bienal – 1000 Plateaux o EXD Master Classes – cuyo perfil está orientado para franjas de público más especializado. Así, al añadir a la oferta de programación nuevos caminos para la comprensión de las exposiciones y de los otros eventos previstos, las Conferencias de Lisboa dan pistas para el consumo profundizado de las muchas propuestas que componen esta Bienal de Lisboa.

La EXD03 retoma así este formato ancla, trayendo a Lisboa, durante la semana inaugural, a un grupo de personalidades de renombre internacional que irán a llevar, al Teatro Municipal São Luiz y al Pequeño Auditorio del Centro Cultural de Belém, preciosas reflexiones teóricas sobre el tema de la Bienal – Más allá del Consumo.

PARTICIPANTES

Beth Gali, Ed Annink, Frank Gehry, Fernando & Humberto Campanas, Frédéric Beuvry, Jurgen Bey, Martí Guixé, Patrick Le Quément, Thierry Kazazian, Gérard Laizé

CONCEPTO Y COORDENACIÓN: Guta Moura Guedes [EXD]

PRODUCCIÓN [EXD]: Luisa Ramos

ASISTENTE: José Madeira

EN ASOCIACIÓN CON: Centro Cultural de Belém, Teatro Municipal São Luiz, Fundação Luso Americana para o Desenvolvimento

Sin inscripción previa. Las puertas se abren 15 min. antes del inicio de cada sesión

Pequeño Auditorio del Centro Cultural de Belém - 400 lugares

18set

15h00 a 16h30

Ed Annink, Martí Guixé, Jurgen Bey

Teatro Municipal São Luiz - 760 lugares

19 y 21set

Día 19 — 15h00 a 16h30

Frédéric Beuvry, Patrick Le Quément, Thierry Kazazian, Gérard Laizé

Día 19 — 16h45 a 18h00

Fernando y Humberto Campana

Día 21 — 19h30

Frank Gehry, Beth Gali e invitados

APOYO ESPECÍFICO

Fundação Calouste Gulbenkian

6.8 EXD MASTER CLASSES

Un nuevo ciclo de reflexión teórica invita a especialistas de las áreas del diseño industrial, arquitectura y diseño de comunicación a desarrollar pensamiento original sobre el tema 'Más allá del consumo' durante la semana inaugural de la ExperimentaDesign2003. Las disciplinas escogidas se destacan por la estrecha relación que desarrollan con diferentes formas de consumo, ya éstas sean consideradas desde el punto de vista del mercado, ya se tomen en cuenta las dimensiones más invisibles de la producción cultural. A través de la construcción del paisaje urbano e iconográfica o de la invención de objetos y usos que rápidamente entran en el sistema, estos campos de actuación definen, de facto y en términos creativos, para donde se dirige el consumo. Las EXD Masterclasses son un curso intensivo de 3 días que permite una proximidad rara con figuras emblemáticas cuya experiencia e investigación personal permiten anticipar contribuciones preciosas para la exploración de la materia nuclear de la Bienal. Las clases ocurren en paralelo y permiten que cada alumno diseñe el curso de acuerdo con sus necesidades específicas, independientemente de su formación y curriculum disciplinar.

PARTICIPANTES

Yehuda E. Safran, Hans Ibelings, Deyan Sudjic (a confirmar), Beatriz Colomina, Crimson Architectural Historians (Arquitectura)
Hans Maier-Aichen, Ron Arad, Jeremy Myerson, Ross Lovegrove, Matali Crasset (Diseño industrial)
Paul Farrington, Piotr Szyhalski, Max Bruinsma, Ian Anderson, M/M Paris (Diseño de comunicación)

CONCEPTO Y COORDENACIÓN: [EXD]

PRODUCCIÓN [EXD]: Luisa Ramos

ASISTENTE: José Madeira

APOYO ESPECÍFICO: ICS - Instituto de la Comunicación y Goëthe-Institut [DE], Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação Luso Americana para o Desenvolvimento

18set

9h30 a 11h30

Arquitectura

Yehuda Emmanuel Safran - Twelve Dialogues and poetic strategies

Diseño Industrial

Hans Maier-Aichen - Idea Factory - Global challenge within la worldwide recession

Diseño de Comunicación

Paul Farrington - Building new interactive relationships between graphic design and music

12h00 a 13h30

Arquitectura

Beatriz Colomina

Diseño Industrial

Ross Lovegrove - Future sense... toward la new physicality

Diseño de Comunicación

Ian Anderson

19set

9h30 a 11h30

Arquitectura

Hans Ibelings - Consumption and post-consumption current architecture and architecture criticism

Diseño Industrial

Matali Crasset - empathy, generosity, hospitality, technology

Diseño de Comunicación

Piotr Szyhalski - Food and thought: consuming ideas/ideologies

12h00 a 13h30

Arquitectura

Deyan Sudjic (a confirmar)

Diseño Industrial

Ron Arad

Diseño de Comunicación

Michael Amzalag y Mathias Augustyniak (M/M Paris) - 10 Things we love

20set

9h30 a 11h30

Arquitectura

Crimson Architectural Historians - Wouter Vanstiphout

Diseño Industrial

Jeremy Myerson - All together now: making design work for everyone

Diseño de Comunicación

Max Bruinsma - The interface is the message

12h00 a 13h30

Jan Session

6.9 1000 PLATEAUX

El futuro es una de las categorías que más poder de atracción tiene sobre las sociedades contemporáneas. Tal vez porque en los últimos tiempos la velocidad de la cultura y de la producción tecnológica se ha acelerado de forma vertiginosa, se mira para el futuro con cada vez mayores expectativas. Más que eso, el futuro nos sorprende día tras día. Y cuando se reflexiona sobre las dimensiones y direcciones posibles que el consumo puede asumir, algunas de ellas se encuentran seguramente en el futuro. Evento multiformato introducido en la ExperimentaDesign2001, 1000 Plateaux explora en su segunda edición los modos de como se están delineando y expandiendo las fronteras del consumo en dirección al futuro.

A lo largo de toda la duración de la Bienal de Lisboa las conferencias, los debates, las proyecciones y los workshops semanales proporcionan el acceso cotidiano a aquellos que imaginan el futuro de nuestros usos cotidianos. Representando los nuevos usos, uno de los más recurrentes factores de innovación de la cultura del consumo, importa también reflejar los modos como la imaginación de lo que aun no existe y la propia idea de futuro constituyen un estímulo a la creatividad y a la profundización de cuestiones relacionadas con la utilización de la tecnología, del conocimiento y de la cultura.

A lo largo de 45 días, 1000 Plateaux propone las investigaciones de creadores que en este preciso momento inventan, proyectan y piensan el futuro de la producción industrial y del consumo cotidiano, mas también del cine, del espacio, de la comunicación y de la producción cultural y científica en general.

Entre los nuevos formatos introducidos en esta edición, se destacan una serie de debates regulares titulados 'The Future Use of...' y los plug-ins de programación encargados a especialistas que ofrecen un modelo mixto de workshop y conferencia sobre áreas muy específicas. Del diseño de comunicación a los juegos; del vídeo a la arquitectura y a la ciudad; de los nuevos formatos musicales a las aplicaciones de la inteligencia artificial; de los nuevos media al wearable computing; del diseño digital a la nanotecnología, se crea un showroom permanente de presentación de ideas, prototipos y proyectos que harán parte de nuestro futuro próximo.

El Futuro del Uso | Los usos del Futuro

>>Multiple Scales Plug-In

Los cuatro workshops y conferencias de los 'Multiple Scales' contemplan especulaciones en el diseño y arquitectura actuales, de la escala del cuerpo y del objeto hasta los nuevos desafíos constituidos por el ciberespacio y por el espacio sideral. Comisario Goncalo Furtado
Participantes: Adrian Forty, Edward Soja, Francesc Muñoz Ramirez, João Gomes Silva, José Bragança de Miranda, Neil Spiller, Nuno Portas, Paulo Cunha e Silva, Ted Krueger, Teresa Cruz, Xavier Costa, Luís Borges Gouveia

>>A.I. Plug-In

La Inteligencia Artificial es el tema de una serie de tres sesiones que reúnen a investigadores y científicos internacionales. La robótica, la nanotecnología o los fenómenos de la inteligencia emergente son algunas de las áreas tratadas. Comisária Luísa Caldas
participantes: John Holland, Helder Coelho, Una-May O'Reilly, José Félix Costa, Manuel Valente Alves

>> Future Use of...

Las tardes de domingo trae a Lisboa debates internacionales sobre los usos futuros del diseño, del cine, de los nuevos media, de los juegos, de la música y de la propia historia. En cada mesa, los participantes discuten su visión personal y lanzan pistas sobre lo que podemos esperar de diferentes áreas de creación y reflexión.

Participantes: Dunne & Raby (Anthony Dunne), António Cerveira Pinto, David Toop, dr Bakali, Filipe Alarcão, Fork Unstable Media (David Lindermann), Holly Willis, João Lopes, João Paulo Feliciano, Manuel DeLanda, Mark Stephen Meadows, Mike Figgis, Ora-Íto, Patrícia Gouveia, Paul Thomas Anderson (a confirmar), Paulo Branco, Rick Poyner, Ronald Nameth, Rui Cunha Martins, Vitor Belanciano, Giorgio Agamben (a confirmar), Vogt & Weizenegger (Oliver Voght, Hermann Weizenegger), Beige Design (Thom Faulders)

>> Conferencias y Presentaciones | Conferences and Presentations

¿Cómo puede ser que la idea de futuro mueva la creatividad y la reflexión teórica contemporánea?. En las noches de jueves y viernes se proponen presentaciones de nuevos Diseñadores y conferencias por creadores y pensadores establecidos cuya investigación actual va a afectar nuestras vidas de aquí a pocos años.

Participantes: Decoster&Rahm (Philippe Rahm), ENSCI - Atelier du Design Numérique, R&Sie...(François Roche), Auger&Loizeau (James Auger, Jimmy Lizeau), Knobotic Research (Christian Huebler), Knowear (Carla Murray, Peter Allen), Future Systems (Jan Kaplicky), Gonçalo Prudêncio, Hans Ulrich Obrist, Ipomea Lounge, Kolovrat Lab, Fuse Project (Yves Behár)

>> Proyecciones | Screenings

Al principio de la semana los portfolios visuales de los participantes del 1000 Plateaux y los programas especiales de vídeo son presentados en sesión continua. Los miércoles y las sesiones especiales son reservadas para pre-estrenos nacionales que reflejan utilidades innovadoras del cine y del vídeo. Participantes: Blast Theory, Jeffrey Shaw, Philip Madden, Peter John Ross, Resfest, Ruy Otero, Sergio Prego, Sven Pålsson, Deborah Stratman, Godfrey Reggio, Virgil Widrich, Christoph Girardet & Matthias Müller, Matthew Barney, Beige Design (Thom Fauldner), Future Systems, Mike Figgis, Dub Video Connection, Fuse Project, Knowear, R&Sie...(François Roche), Auger&Loizeau (James Auger, Jimmy Lizeau), Fork Unstable Media

CONCEPTO Y COORDENACIÓN: Pedro Gadanho [EXD]
COMISARIO: "Artificial Intelligence – Plug In" Luísa Caldas
PRODUCCIÓN [EXD]: Bruno Sequeira
APOYO ESPECÍFICO: Fundação Luso Americana
para o Desenvolvimento

COMISARIO: "Multiple Scales – Plug In" Goncalo Furtado
DISEÑO: Diogo Terroso
ASISTENTE: Rute Arnóbio

6.10 DESIGNMATOGRAPHY

Aprender el mundo a través de las imágenes en movimiento implica el reconocimiento de la singularidad material de los fenómenos que nos rodean, proponer para esas manifestaciones del mundo sensible, formas de organización que relevan sobretudo la capacidad perceptiva de la mirada. Esa mirada, reflejando en el original que reconoce en lo imperceptible (en la materia, en las fuerzas y cadencias siguiendo la fórmula de Jean Epstein) la originalidad de una revelación, toma en las variables de las formas descriptivas cinematográficas el valor de una revelación, de un descubrimiento permanente del que nos rodea bajo la forma de texturas, colores y bajo las formas aprehensibles del tiempo del descubrimiento y de la percepción de los detalles que nos rodean (y de su imanencia).

Las operaciones de detalle por cuanto intervenciones temporales que regulan nuestra forma de relación con el mundo, encuentran en el cine una forma privilegiada de manifestación. Así indican la posibilidad de intervención en la escala del plano (o la “reducción” del mundo a la escala de una mirada), los diferentes “movimientos aberrantes” de la imagen (a cámara lenta o su opuesto), el reconocimiento de los niveles de profundidad de una imagen (imágenes sensibles, a la superficie, etc), las posibilidades de serialidad e insistencia (o loop, la repetición) entre muchas otras formas a que se refiere el presente programa. Las películas propuestas reflejan esta cuestión de modo muy diferente: el trabajo de Leighton Pierce, por ejemplo, compuesto por magníficas miniaturas retiradas de la vida doméstica del Midwest norteamericano, son filmados a escala del detalle y de la depuración material de un cine de la sensación en que todos los elementos (imágenes y sonidos) son transformados en función de la transformación de las características primeras de las superficies de proyección (texturas del agua, del viento). No estará lejos pero es materia diferente de la de los films de Stan Brakhage, de quien se presentan films muy diversos, correspondiendo a diferentes fases de creación del realizador recientemente fallecido, pero que en común revelan el interés de Brakhage por las formulaciones mitológicas y por la reformulación sintáctica de las posibilidades de la mirada (en captar la aventura y las narrativas contenidas en las variaciones luminosas prismadas en un cenicero o la poesía de los paisajes canadienses de Vermont). Las formas de intervención del paisaje son igualmente relevantes pero de forma muy diversa en el trabajo de Arthur y Corinne Cantrill, cineastas a quienes se presta un homenaje en este programa, con una sesión representativa de su obra en los últimos 40 años. La invención formal sin par que llevan a cabo (por ejemplo con el desarrollo artesanal de sistemas de color muy característicos de su trabajo) tienen por objeto sobretudo intervenir sobre las diferentes temporalidades de una misma imagen analizada y retrabajada.

En otra perspectiva el cine de Jen-Claude Rousseau a quien se presta igualmente homenaje con la primera proyección de sus cortometrajes entre nosotros, va más allá de las preocupaciones de mucho cine estructural, insistir en el tiempo del plano. Esa relación de intimidad es igualmente fundamental en el trabajo de Stephen Dwoskin de quien se presentan obras raramente vistas de la década de los 60 o en el film Heads, desenvolvimiento teórico y riguroso de los “Screen Tests” de Andy Warhol con la participación de Francis Bacon, Thelonious Monk, entre otros.

Del manifiesto político de Joyce Wieland (una entrevista al revolucionario Pierre Vallières) al análisis del film del asesinato de Kennedy por Keith Sanborn, del descubrimiento y confesión de la sexualidad en los vídeos de Sadie Benning filmados con una cámara de formato amateur Fisher-Price al primer film en Mini-DV de Michel Nedjar (de quien se exhibe igualmente su obra prima sobre París, Paysage-Capitale), terminando en la película más impresionante de Ken Jacobs (el estudio de Tom Tom The Piper's Son de Billy Blitzer), son varios los puntos de interés de este programa.

Como complemento al programa se presentan tres sesiones especiales. La primera es organizada teniendo como eje central la versión larga del film de Ronald Nameth, “Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable” (1967), intervención explosiva sobre un concierto homónimo de los Velvet Underground, para cerrar esta sesión el primer trabajo en la dirección de Pierre Clémenti, actor que conocemos del cine de Phillipe Garrel, Luis Buñuel o João César Monteiro, y una obra prima de cine “underground”, verdadero himno psicodélico de un París filmado a la velocidad urgente de la invención constante de un nuevo sentido para las imágenes. Casi para cerrar el ciclo una sesión dedicada al trabajo del pintor y cineasta vasco José-Antonio Sistiaga, dos filmes no figurativos pintados directamente sobre la película (uno de ellos el más largo en su género) y una experiencia de percepción pura absolutamente singular (del movimiento y energía del color). Las copias presentadas fueron transferidas para su formato original de 35mm (y cinemascope) por lo que serán proyectadas en la Sala 1 del cine São Jorge.

Ricardo Matos Cabo, *comisario*

CONCEPTO Y PROGRAMACIÓN: Ricardo Matos Cabo
PRODUCCIÓN [EXD]: Luisa Ramos
ASISTENTE: José Madeira

Programa Diseñomatography – Cine São Jorge/ 27 septiembre/ 23 de octubre a 2 de Noviembre

Sesión 1 – Jueves, 23 de Octubre 22h00
Impulses de Jim Davies, 1958, 16mm, color, sonido, 10'
The Text of Light de Stan Brakhage, 1974, 16mm, color, sin sonido, 70'

Sesión 2 – Viernes, 24 de octubre 22h00

Tributo del Leighton Pierce I (digital work)

Glass, 1998, 7', 16mm, sonido

Wood, 2002, 8', vídeo digital, sonido

Water Seeking its Level, 2002, 5'5", vídeo digital, sonido

Evaporation, 2002, 12', vídeo digital, sonido

The Back Steps, 2001, 5'3", vídeo digital, sonido

Veiled Red (4 _ Minutes Concerning Red), 2001, 5', vídeo digital, sonido

Pink Socks, 2002, 5', vídeo digital, sonido

Fall, 2002, 13', vídeo digital, sonido

Sesión 3 – viernes, 24 de octubre, 00h00

Chinese Series de Stan Brakhage, 2003, 16mm, color, sin sonido, 2'20"

A Child's Garden and the Serious Sea de Stan Brakhage, 1991, 16mm, color, sin sonido, 73'

Sesión 4 – Sábado, 25 de octubre 19h00

Montparnasse de Eugène Deslaw, 1929, 16mm, b/n, sonoro, 18ips, 9'

Capitale-Paysage de Michel Nedjar, 1982-83, 16mm, color, sonoro, 71'

Sesión 5 – Sábado, 25 de octubre 22h00

Magic Sun de Phil Niblock, 1968, 16mm, blanco y negro, sonoro

Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable de Ronald Nameth, 1967, 16mm, color y blanco y negro, sonoro, 23'

Visa de Censure nº X de Pierre Clémenti, 1967, 16mm, color, sonoro, 44'

Sesión 6 – Domingo, 26 de octubre 19h00

All My Life de Bruce Baillie, 1966, 16mm, color, sonoro, 3'

Swamp de Nancy Holt y Robert Smithson, 1971, 16mm, color, sonido, 6'

Notebook de Marie Menken, 1962-63, 16mm, color y b/n, sil. 10'

Glimpse of the Garden de Marie Menken, 1957, 16mm, color, sonoro, 4'

Bouquets 21-24 de Rose Lowder, 2001, color, sil., 18ips/24ips, 4'

Fleur Sans Titre de Miles McKane, 2002, 16mm, color, sin sonido, 3'

Filter Beds de Guy Sherwin, 1998, 16mm, b/n, sin sonido, 9'

Castro Street de Bruce Baillie, 1966, 16mm, color, sin sonido, 10'

Sesión 7 – Domingo, 26 de octubre 22h00

Tribute to Arthur and Corinne Cantrill

Earth Message (1970, 23')

Warrah (1980, 15')

Articulated Image (1996, 3')

Island Fuse (1971, 11')

4000 Frames - An Eye Opener (1970, 3')

Pause Between Frames (1993, 4')

White-Orange-Green (1969, 4')

Notes on the Passage of Time (1979, 13')

Ivor Paints Arf Arf (1998, 5')

Light Shards (2001, 6')

Sesión 8 – lunes, 27 de octubre 19h00

Un Vent Léger Dans le Feuillage de Martine Rousset, 1994, 16mm, color, sonoro

3/60 Bäume im Herbst de Kurt Kren, 1960, 16mm, b/n, 5'03

Rue des Teinturiers de Rose Lowder, 1979, 16mm, color, sil., 31'

37/78 Tree Again de Kurt Kren, 1978, 16mm, color, sin sonido, 3'46"

Sesión 9 – lunes, 27 de octubre 22h00

Tributo la Leighton Pierce II (Film Works)

Red Shovel, 1992, 16mm, 8'

You can Drive the Big Rigs, 1995, 16mm, 15'

50 feet of String, 1995, 16mm, 53'

Sesión 10 – martes, 28 de octubre 19h00

Le Calcul du Sujet de Erik Bulloet, 2002, 16mm, sin sonido

Oh Oh Oh! de Erik Bulloet, 2003, 16mm, sin sonido

My Nome is Ooma, Gunvor Nelson, 1969, 16mm, 80'

Messages de Guy Sherwin, 1981-83, 16mm, b/n, sin sonido, 35'

Sesión 11 – martes, 28 de octubre 22h00m

Programa Nathaniel Dorski

Triste, 1978-96, 16mm, 18'30

Alaya, 1976-87, 16mm, 28'

Variations, 1992-98, 16mm, 24'

Sesión 12 – miércoles, 29 de octubre 19h00

Fog Line de Larry Gottheim, 1970, 16mm, 10'

Soft Rain de Ken Jacobs, 1969, 16mm, 12'

De Galpao de Dona Ana de Carrancas la Petrolina de Yann Beauvais, 2003, color, sin sonido, 23'

Sesión 13 – miércoles, 29 de octubre – 22h00

Programa Jean-Claude Rousseau

Jeune Femme la Sa Fenêtre Lissant Une Lettre, 1983, 16mm, color, sonoro, 45'

Venise N'Existe Pas, 1984, 16mm, color, sonoro, 12'

Keep in Touch, 1987, 16mm, color, sonoro, 25'

Sesión 14 – jueves, 30 de octubre – 19h00

Weather Diaries #3 de George Kuchar, 1988, color, sonido, VHS o Betcan SP, 25'

Bouche d'Oeil – Voodoovideo de Michel Nedjar, 2003, color, sonido, MINI-DV, 45'

Sesión 15 – jueves, 30 de octubre – 22h00

Ai (Love) de Taka Limura, 1962-63, 16mm, blanco y negro, sonoro, 10'

Moment de Stephen Dwoskin, 1970, 16mm, blanco y negro, sonoro, 12'50"

Chinese Checkers de Stephen Dwoskin, 1964, 16mm, blanco y negro, sonoro, 13'

Alone de Stephen Dwoskin, 1963, 16mm, blanco y negro, sonoro, 12'

Heads de Peter Gidal, 1969, 16mm, blanco y negro, sin sonido, 35'

Sesión 16 – viernes, 31 de octubre – 19h00

The Girl Chewing Gum de John Smith, 1976, 16mm, b/n, sonoro, 12'

L'Appartement de la Rue Vaugirard de Christian Boltanski, 1973, 16mm, color, sonoro, 7'

Poetic Justice (Hapax Legomena II) de Hollis Frampton, 1972, 16mm, b/n, sin sonido, 31'

Sesión 17 – viernes, 31 de octubre – 22h00

Carta Bianca la pointlignepan – selección a cargo de Erik Bulloet y Christian Marhlott

Sesión 18 – Sábado, 1 de noviembre – Sala Grande – 22h00

Sesión Especial J-A Sistiaga con la presencia del director

Impressions en Haute Atmosphere de Jose Antonio Sistiaga, 1989, 35', color, sonoro, 7'

Ere Erera Baleibu Icik Subua Aruaren de José Antonio Sistiaga, 1970, 55'

Sesión 19 – Sábado, 1 de noviembre, 00h00

La Sortie de Siegfried Fruhauf, 1998, 16mm, blanco y negro, sonido, 6'

Pierre Vallières de Joyce Wieland, 1972, 16mm, color, sonoro, 45'

Variations on la Cellophane Wrapper de David Rimmer, 1970, 16mm, color, sonoro, 8'

Sesión 20 – Domingo, 2 de noviembre 19h00

Je Ne Le Répéterais Pas de Jean-Michel Bouhours, 1996, 16mm, color, sonido K7, 12'

Artificial Light de Hollis Frampton, 1969, 16mm, color, silencioso, 25' (LUX)

Keaton's Cops de Ken Jacobs, 1991, blanco y negro, sonido, 23'

The Zapruder Footage: An Investigation of Consensual Investigation de Keith Sanborn, BetaCan SP, 20'

Sesión 21 – Domingo, 2 de noviembre – 22h00

Tom Tom the Piper's Son de Ken Jacobs, 1969-1971, 16mm, blanco y negro, sil., 115'

6.11 SUPER PANORAMA

La dispersión de la ExperimentaDesign por la geografía urbana de Lisboa privilegia el descubrimiento de espacios que cayeron en desuso o se encuentran fuera del circuito tradicional de los equipamientos culturales. La asociación con el Ayuntamiento de Lisboa en particular, hace posible identificar locales cuya utilización proporciona posibilidades y ocupaciones inesperadas. Uno de los más emblemáticos de estos espacios es el Restaurante Panorámico de Monsanto. Es en este local donde la ExperimentaDesign2003 propone la fiesta de clausura de la Semana Inaugural de la Bienal de Lisboa.

CONCEPTO Y COORDENACIÓN: [EXD]
PRODUCCIÓN: Producción Pura - Goncalo Lanca Morais
DISEÑO GRÁFICO: Barbara Says
PATROCINADORES: Super Bock

INTERVENCIONES URBANAS

6.12 VOYAGER 03

La Voyager 03 es una instalación/exposición sobre creatividad portuguesa.

Es un proyecto de diseño. Es una operación de comunicación.

El primer contenido de la Voyager 03 es su propio concepto y diseño. O sea, el pensamiento que la estructura como operación y la forma como ella pasa a tres dimensiones. Por eso, puede decirse que la primera pieza de diseño que la Voyager 03 presenta es ella propia. Ella propia, como futuro objeto contenedor de otras piezas. Los contenidos que la Voyager 03 transporta son el resultado de invitaciones directas a más de 40 creadores portugueses. Su respuesta es dirigida sólo por los comisarios del proyecto, en unos casos. En otros resulta de un trabajo de colaboración más intenso y profundo entre desafiado y desafiadores. Fue diseñada para ser auto-transportable, recorriendo las carreteras europeas, para estacionar y expandirse en el espacio público de cada ciudad donde se presenta. La construcción compacta y el espacio mínimo generaron soluciones expositivas que se funden con situaciones creadas por artistas y diseñadores. La banda sonora global se distribuye por el interior y exterior, subrayando los usos inesperados y los cruces multidisciplinarios de los contenidos. La Voyager 03 introduce a la ciudad de Lisboa en los circuitos internacionales de la creatividad y contribuye para una renovación efectiva de la imagen de la cultura portuguesa reciente. En cuanto proyecto es siempre una operación de riesgo. Porque son inmensos los intervinientes involucrados, porque ella propia se va desarrollando paralelamente a los contenidos que la componen, porque desea explorar nuevas dimensiones de interacción con el público.

Es siempre, también, una experiencia exigente para quién la consume. Pocas veces se revela a una mirada menos curiosa, o por lo menos, nunca se revela en su totalidad.

Hay que perder tiempo en ella, dentro y fuera, atentamente. Trabaja sobre la noción de movimiento, de desplazamiento, de espacio abierto, de tiempo y de rapidez. Parte del deseo de tornarla un objeto expositivo pensado para ser expuesto en espacio urbano. Habla de la relación de quién crea para quién consume.

Piensa en visibilidad, en ser ineludible.

Es, también, más vulnerable.

Tiene un concepto aglutinante, y asume una forma rígida y más impositiva, compactada.

Habla también de contención, de recursos mínimos, de escasez espacial, de eficacia.

De la importancia de la imaginación y de la creatividad. Del intercambio.

O sea, habla de los tiempos presentes.

VOYAGER CREW

Alexandra Moura // wearable design [Outfits V-03] _

Alfredo Häberli // diseño industrial [Vista Alegre -Atlantis]

António (Tozé) Ferreira // música [This is Music...]

a.s* // arquitectura [Silo Concepts]

Baltazar Torres // arte / escultura / objeto / instalación

Benedita Feijó // diseño gráfico [Postales]

Catarina Nunes // diseño industrial [Diseñowise]

Cátia Serrão // fotografía / arte [Photo-Boxes]

Cesária Martins // diseño gráfico [Postales]

CVDB Arquitectos // arquitectura [Silo Concepts]

Daniel Malhão // fotografía / arte [Photo-Boxes]

Emit Flesti // arquitectura [Silo Concepts]

E-Studio // arquitectura [Silo Concepts]

Fernando Brizio // diseño industrial [Diseñowise]

Heitor Alves // fotografía [Photo-Boxes]

Houselab // cabina y diseño multimedia [This is music...]

Hugo Silva // diseño industrial [Diseñowise]

Joana Vasconcelos // arte / escultura / instalación

João Ferrão // arquitectura [Silo Concepts]

Global/João Gomes de la Silva // arquitectura [Silo Concepts]

João Miranda // arquitectura [Silo Concepts]

João Vasconcelos // diseño gráfico [Postales]

Luís de Barros // fotografía [Photo-Boxes]

Luís Pereira Miguel // arquitectura [Silo Concepts]

Maria Bleck Soares // fotografía [Photo-Boxes]

Naulila Luís // diseño industrial [Diseñowise]

Nick Holland // diseño industrial [Vista Alegre -Atlantis]

Nuno Gonçalves Ferreira // arte, diseño [This is music...]

Nuno Luz // diseño gráfico [Postales]

Nuno Mateus Guerreiro // arquitectura [Silo Concepts]

Patrícia Chorão Ramalho // arquitectura [Silo Concepts]

Rafael Toral // música / sound design

Ricardo Jacinto // música / sound art

Ricardo Mealha // rmac // general Voyager graphics

Rui Gato // música / vídeo soundtrack

Rui Toscano // vídeo / arte

S'A Arquitectos // arquitectura [Silo Concepts]

San the Kid // música [hip-hop shelter]

Samuel Abecassis // diseño industrial [Diseñowise]

Sandro Aguilar // vídeo

Sara Pinto Soares // diseño de materiales [This is music...]

Sebastian Bergne // diseño industrial [Vista Alegre -Atlantis]

Tiago Fonseca // diseño industrial [Diseñowise]

Tiago Machado // diseño gráfico [Postales]

Vasco Ferraz // diseño industrial [Diseñowise]

EQUIPO V03

CONCEPTO, DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y COMISARIADO: Guta Moura

Guedes, Pedro Gadanho y João Paulo Feliciano

DISEÑO: Miguel Vieira Baptista

ASISTENTE DISEÑO: Henrique Ralheta

ASISTENTE DE PROYECTO Y ACOMPAÑAMIENTO DE LA

CONSTRUCCIÓN: [EXD] Carla Cardoso

CONSULTOR TÉCNICO: José Rui Marcelino

CONSULTOR INSTALACIÓN AUDIO: João Moura

DISEÑO DE COMUNICACIÓN: RMAC [Ricardo Mealha y Ana Cunha]

PRODUCCIÓN: Patrícia Rolo Duarte, Asistente Tiago da Fonseca

CONSTRUCCIÓN [CONTENEDOR]: JOPAL

CONSTRUCCIÓN [Interiores]: Cenyet

PATROCINADORES ESPECÍFICOS: GALP Energia, Vista Alegre -

Atlantis, Associação de Turismo de Lisboa, EGEAC

APOYOS: Audiolog; Any del Disseny (SP); Ayuntamiento de

Barcelona (SP); Ayuntamiento de Madrid (SP); FAD - Foment de

les Arts Decoratives (SP); Embaixada de Portugal em Madrid;

Mairie de Paris (FR); Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris

(FR); Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (SP)

6.13 LOUNGING SPACE

La ocupación de una referencia cultural y patrimonial como el Cine São Jorge impone una mayor responsabilidad a la Bienal de Lisboa: proporcionar nuevas utilizaciones y cruces que colocan a los espectadores tradicionales y a los turistas accidentales en una situación 'más allá del consumo'. Además de ser un local privilegiado de encuentro, consumo y recogida de información sobre la Bienal, el Lounging Space es un polo cultural temporal capaz de influir en el cotidiano de la ciudad de Lisboa. En este evento de la ExperimentaDesign se han invitado a diversos diseñadores portugueses a participar en un proyecto colectivo de diseño de interiores. El bar-cafetería propone food-diseño y participaciones de novísimos Djs de las 12 hasta las 2 de la mañana. Y a la programación-ancla de los eventos de la Bienal – 1000 Plateaux y Desinmatography – se suman ciclos y presentaciones que proporcionan el cruce de públicos y una ocupación intensiva de las salas.

El Lounging Space no es sólo interface de público, centro de prensa y local de realización de eventos. Es una zona libre de intercambio que, durante los 45 días de la ExperimentaDesign 2003, crea un lugar único para estar, intercambiar ideas y consumir cultura contemporánea en registro fast-forward.

Diseñadores portugueses fueron invitados a participar en una jam-session de diseño de interiores y a concebir micro-intervenciones para el Cine São Jorge. Henrique Ralheta, Carla Cardoso, Luís Pessanha, Elder Monteiro y Dasein diseñaron piezas de mobiliario para situaciones y funciones específicas.

CONCEPTO Y COORDINACIÓN: Pedro Gadanho [EXD]

LAYOUT GENERAL: Diseñadores Invitados: Módulo de Comunicación: Henrique Ralheta -
Mesas de Bar-Cafetería: Luís Pessanha
Barra Super Bock: Carla Cardoso
Sofa Pastilhas: Dasein
Atención al público Renault: Elder Monteiro

PROGRAMACIÓN MUSICAL: Jouneys, Matéria Prima, Monocromática, Nylon

PRODUCCIÓN: Isabel Perdigão Antunes [EXD]

MONTAJE: Cenycet

ELECTRICIDAD Y ILUMINACIÓN: DCCIM/CML

DISEÑO GRÁFICO [EXD]: Nuno Luz

EN ASOCIACIÓN CON EGEAC / CML / Cine San Jorge

PATROCINADORES ESPECÍFICOS: Super Bock

6.14 SHOWWINDOWS

Al llevar las propuestas de siete artistas portugueses y tres diseñadores franceses para el interior de escaparates y espacios comerciales, el evento Showindows concretiza una de las intervenciones de la Bienal de Lisboa que más huye de los contextos tradicionales de la exhibición cultural y que más se inmiscuye en el contexto del espacio público del consumo. Es seguramente aquella propuesta que va más lejos en lo que respecta a la interacción con la mirada del público y, más específicamente, con la mirada consumista.

Los escaparates son uno de los más eficaces interfaces de la lógica del consumo y la zona donde se realiza el primer contacto entre quien vende y quien compra. Funcionan como un territorio de seducción ficcionado donde la imagen, la estética y la sorpresa se conjugan en la disputa de la atención, uno de los bienes socialmente más codiciados en las sociedades contemporáneas. Son ventanas desde las que se mira hacia dentro y no hacia fuera, desde las que se invita a entrar y no a salir, donde la lógica del consumo se construye y derriba en un paisaje artificial, tendentemente dominada por los lenguajes del marketing y de la publicidad. Llevar hasta ese universo las gramáticas del arte y del diseño a través de proyectos específicos que cuestionan la vulgaridad e, incluso, la violencia del ritmo consumista actual, invitan al consumidor habitual a una reflexión poco vulgar. Pensados en función de la identidad y del carácter de cada lugar y entidad, los diferentes proyectos de los artistas y diseñadores invitados hacen comentarios irónicos o interactúan críticamente con los contenidos que los escaparates originalmente ofrecen para consumo.

Porque las circunstancias a ello obligan, pocas veces estas instalaciones tendrán el carácter de obras de arte autónomas que hablan sólo sobre el artista o sobre los propios mecanismos de legitimación artística. Es el propio consumo del arte que tiene que relocalizarse cuando invade los micro-territorios del comercio puro y duro.

Coger al transeúnte de sorpresa para hacerle reflexionar, durante un momento que sea, sobre los mecanismos y las expectativas del consumo – bien de los bienes transaccionables, bien del arte efímero – es el reto que Showindows se propone realizar.

PARTICIPANTES

BEEF
FERNANDA FRAGATEIRO
JOÃO LOURO
JORGE SANTOS
MATALI CRASSET
MIGUEL PALMA
ORA-ITO
RUI VALÉRIO
XANA
CATARINA CAMPINO

FERNANDA FRAGATEIRO / ANA SALAZAR, Rua do Carmo, 85/87

Pandora's Box 2003
Texto en vinilo y espejo
170 x 270 x 70 cm

Texto 1: versión original del texto de Laura Mulvey, Pandora: Topographies of the Mask and Curiosity, in *Sexuality and Space*, editado por Beatriz Colomina, Princeton University Press, 1992.

Texto 2: versión del texto traducido por Inês Pedrosa.

El proyecto se construye en la articulación entre un texto en la pared y un plano de espejo que atraviesa el escaparate en diagonal. Se reproduce la página número 61 del libro *Sexuality and Space*, del texto de Laura Mulvey, Pandora: Topographies of the Mask and Curiosity. La versión original y la versión traducida del texto sólo pueden ser leídas, cuando se reflejan en el espejo. El texto usa la historia mitológica de Pandora para hablar de la relación entre espacio interior/exterior, curiosidad y ansiedad, cuerpo femenino y máscara, deseo y espectáculo, a partir de un punto de vista crítico feminista. El escaparate es la caja que Pandora abrió irresistiblemente. Representa un espacio al mismo tiempo privado y público, que se ofrece a la curiosidad, al deseo, al deleite y a la decepción. O, el espejo es el espacio dentro de la caja cuyo contenido es únicamente una imagen. Inaccesible, la imagen, que no se sabe exactamente donde se encuentra, coloca al espectador entre el que es y el que aparenta ser. Una imagen en el espejo permanece un misterio para siempre.

ORA-ITO / LIDIJA KOLOVRAT (Pedro y el Lobo), Rua do Salitre, 169
Untitled, 2003

Un friso compuesto por una multitud de objetos creados por el estudio ORA-ITO, aplicado en vitrophanie expone una visión estética futurista desarrollada por el estudio desde hace cinco años. Un universo intrínseco ligado al consumo desde su nacimiento. Especialista del tele-transporte del universo de marcas tradicionales en el futuro, ORA-ITO creó un verdadero universo de lugares/locales, de objetos y de imágenes que definen su concepción del futuro y del consumo. Táctil, purificado, ergonómico y orgánico, este universo hace de ORA-ITO un nuevo tipo de marca resultante de la evolución de las tecnologías, hoy asimilada a una referencia/marca de lujo trimilenar.

BEEF / RENAULT PORTUGUESA, Avenida da Liberdade, 29/31/33
No Comment 2003
Window stickers
Developped with HABITAT France

« *Il y la dans le pain rompu seul une étrangeté: celle d'une bête o d'un Dieu* » (Georges Steiner)

Porque el acto de consumo anula la voluntad en la misma medida que satisface la necesidad, él eleva al consumidor al estatuto de electo y endiosa al creador. Desde entonces, las resurrecciones sucesivas del objeto de consumo se confunden con cada impulso creativo. Es esta efervescencia genial que banaliza la excepción, es este frenesí marginal que esboza, también, la abstracción. Sí, el contagio de nuevos modos de consumo tiene que soportar la idea de incomodidad, orientar nuestros sentidos modificándolos hasta que se expropien de los matices de la obra compartida.

Siguiendo esta ley de la paradoja, la agencia BEEF consigue liberarse de la monotonía, teniendo la audacia de perturbar la confortable quietud de los clichés pacifistas y de dibujar en filigrana cada punto de nuestras interrogaciones. Dejando concienzudamente flotar alrededor de la esfera creativa un aura sagrada cuyo brillo reluce fríamente sobre la piel de los fanáticos del consumo.

MATALI CRASSET / HERMÉS, Largo do Chiado, 9
Sliding 2003
Silla de plástico forrada de skaï
80 x 56 x 59 cm
Pieza producida con el apoyo de artconnexion, Lille

"Mi proceso en cuanto diseñador industrial consistió siempre en mantenerme recogida en lo que al lenguaje formal; desconfío de la forma, porque lleva culturalmente a la exclusión. Las zonas de chalets o las terrazas de los centros urbanos son muchas veces invadidos por mobiliario plástico frecuentemente menospreciados, cuya única ventaja sería el precio. Me pregunté sobre este objeto y percibí una alteración, un poco al modo de un mago o de un alquimista que transforma la llama en oro. Coger este objeto, metamorfosearlo, demostrar que nuestra mirada sobre las formas no es neutra, sino profundamente cultural, social... Se trata en el fondo de interrogar nuestra mirada, nuestra percepción de los objetos y la lectura de las formas"

Sliding es una silla de plástico forrada de skaï.

Vestir, adornar referencias populares para realzar su estructura, aplanarlas para hablar de confort y actualizarlas. El revestimiento de esos muebles, constituye en sí una proeza artística. Las formas dicen entonces algo muy diferente. Transformar un objeto banal, popular, en un objeto de excepción, de colección. Sólo reconsiderar, levantar la cuestión de la forma y de su sentido.»

JOÃO LOURO / OURDOOR, PRAÇA MARQUÊS DE POMBAL
Dead End # 07, 2003
Vinilo sobre perfil de aluminio
315 x 420 cm

Meursault mató sin razón aparente. Mató por causa del calor. Ese es el absurdo de su existencia. Un extranjero en su tierra que, al huir de sus reglas y al negarse a esconder sus sentimientos, amenaza la sociedad. Este hombre absurdo descrito por Albert Camus es el motivo de esta obra. En este tiempo de absurdo, sólo con otro absurdo podremos aproximarnos de algún sentido.

MIGUEL PALMA / AEROFLOT RUSSIAN AIRLINES, Av. da Liberdade, 36D
Travelling with Pets, 2003

En uno de los días más calientes de los últimos 30 años mi perro (trotter) fue transportado en una nave (colocada en el tejadillo de mi coche). Este habitáculo con cerca de 2 metros, tenía algunas comodidades y accesorios de seguridad tales como aire acondicionado, suelo de goma y cinturones de seguridad.

Durante la mañana y la tarde de aquel domingo viajó por la ciudad de Lisboa.

La película en S-8 sirve para testimoniar aquella aventura y recordar la investigación espacial Soviética que tendría como héroe canino a la perra Laika.

La inauguración es el día 19 de septiembre a las 17 horas y la invitación es para humanos y perros de todas las razas.

Emmanuel Anjembe

RUI VALÉRIO / VISTA ALEGRE, Rua Ivens, 52-54
Colors, 2003
vídeo pal, color, sonido, en loop

La intervención consiste en la proyección de un vídeo en el escaparate y la instalación de sonido en el interior, de la tienda Vista Alegre. El vídeo es un catálogo de colores...

XANA / PALÁCIO FOZ, Praça dos Restauradores – escaparates de la ATL y ICEP
Felicidad - no subject, 2003

Instalación con productos industriales, vinilo autoadhesivo, acrílico s/ madera, fotografía y otros elementos. En esta instalación se privilegia un discurso visual, personal, pero de lectura plural, formado por la interacción de objetos de origen diverso (industriales o artísticos). Los escaparates son así enfatizados como espacios de comunicación, en los que el alfabeto utilizado es constituido por objetos / imágenes de consumo corriente, presentados en estos espacios fuera de su función normal, interactuando de otro modo con el escenario urbano y con sus utilizadores. El discurso de estos escaparates es abstracto, tal vez poético y se basa en la dicotomía entre las formas rigurosas de los elementos industriales y las formas más expresivas de los elementos artísticos.

JORGE SANTOS / CTT-CORREOS, Praça dos Restauradores
SOBRES #3, 2003
Fotografía
190 x 300 cm

Sobres #3 es una instalación en los escaparates de la Estación de Correos de los Restauradores, que consiste en la exposición de dos fotografías - cada una abarcando la totalidad de uno de los escaparates - de escenarios contruidos totalmente con sobres de correo aéreo, formando un padrón regular y continuo, con dos elementos: el fondo es una figura humana que habita en esta composición y que está vestida con el mismo dibujo.

COMISARIADO: [EXD]

SELECCIÓN Y COORDINACIÓN PARTICIPACIÓN: Francesa Cédric Morisset

PRODUCCIÓN: Luisa Ramos

ASISTENTE: José Madeira

RESPONSABLE TÉCNICO MONTAJE: Sérgio Costa

APOYOS ESPECÍFICOS: AEROFLOT- Russian Airlines, AFAA - Association Francaise d'Action Artistique, Ana Salazar/años Trinta pronto-a-vestir, Lda., ATL-Asociación de Turismo de Lisboa, CTT - Correios, Grupo Vista Alegre-Atlantis, ICEP Portugal - Investimento, Comércio y Turismo, Hermès Internacional Portugal, Lidiya Kolovrat, Renault Portuguesa.

PROYECTOS TANGENCIALES

La ExperimentaDesign2003 – Bienal de Lisboa decidió asumir, como curador, un conjunto de proyectos independientes a los que llamó Proyectos Tangenciales y que, por su lógica conceptual, calidad e innovación en los contenidos, se encuadran en el perfil programático de esta edición, dedicada al tema Más Allá del Consumo.

Los diez proyectos tangenciales adoptados poseen, sin embargo, naturalezas diferentes: MVB, SounSystem, Wasteband, Ice Screams, Pop Solid, la retrospectiva Aardman y Superficial representan un conjunto de propuestas que fueron presentadas por sus promotores y que la EXD03 decidió integrar en su programación.

Consuming Bellissimo, Sente-se y Absolut son el resultado de la asociación con, respectivamente, la revista italiana Label, el Centro Cultural de Belém, y la marca Absolut Vodka, representando, por eso, un trabajo conjunto entre la EXD03 y los socios involucrados.

Todos los Tangenciales añaden una nueva mirada sobre los universos artísticos y sobre la cultura del diseño que forman las vigas maestras de esta Bienal de Lisboa.

6.15 ICE SCREAMS

Ice Screams es un evento efímero de la autoría de Elder Monteiro, Ricardo Custódio, Toni Grilo y Samuel Baron. Bajo la forma de catering, resulta de un desafío lanzado a 13 creadores y Diseñadores de producto para que reflexionen sobre el cone waffle. Les fue propuesto que, frente a su falta de evolución, desarrollasen nuevas interpretaciones de este objeto, de forma a suscitar nuevas reacciones por parte de sus futuros consumidores. En colaboración con el cocinero Leo Guzman, los Diseñadores conciben nuevos objetos destinados a un consumo inmediato, permitiendo una respuesta en tiempo real al estímulo causado.

6.16 MVB

MVB es una exposición de objetos concebidos por el diseñador Miguel Vieira Baptista, cuya selección revela la diversidad del trabajo que ha estado desarrollando y que atraviesa las áreas del diseño de producto, diseño expositivo y de interiores. En la exposición será efectuado el lanzamiento de una edición limitada de piezas de mobiliario. El local escogido para esta presentación fue la Loja da Atalaia/Bairro Alto, retomándose así una tradición iniciada a mediados de los años 80 por Manuel Reis y que marcó la edición de diseño de autor en Portugal.

Paralelamente, serán presentados otros objetos, en su mayoría inéditos en Portugal, creados para empresas como la Authentics y Vista Alegre/Atlantis o para organizaciones como la Experimenta Design o la ModaLisboa.

6.17 POP SOLID

El grupo **Pop Solid** presenta una colección de objetos domésticos proyectados por Diseñadores con la misma matriz cultural e idéntica pasión: proyectar la simplicidad y la coherencia, teniendo siempre presente la posibilidad de nuevos materiales y la función del uso en la vida contemporánea.

6.18 CONSUMING BELLISSIMO

Four items for the four elements | Beyond visual consumption

Esta exposición concebida por el estudio de diseño Bellissimo y por la revista Label está dividida en dos exposiciones distintas y propone un abordaje a la forma como el diseño puede ir más allá del consumo durante el proceso creativo.

6.19 SUPERFICIAL

Trabajo de la autoría de **Ilja den Hollander** centrado esencialmente en el comportamiento y donde las situaciones normales son enfatizadas hasta al límite del absurdo.

6.20 SOUND SYSTEM

Sound System, de la autoría de Fernando Brízio, es un proceso de trabajo que usa el sonido de palabras para esbozar formas para objetos. Las palabras usadas se refieren a tipologías de objetos que se pretende proyectar. La variación en el modo como determinada palabra es dicha, origina ondas sonoras diferentes que sugieren diversas formas para el mismo tipo de objetos.

6.21 ABSOLUT INSPIRATION

Presentación de piezas de mobiliario encargadas por **Absolut** a Diseñadores internacionales.

6.22 WASTEBAND

Wasteband es un espectáculo entre el ambiente de ficción científica para hadas y una estructura de “encuentros Tupperware” donde se intenta vender al público el espectáculo del futuro. Se trata de una performance virtual con chayzitos para un performer, un dj, un power point y una mesa redonda donde se proyectan verticalmente imágenes vídeo y donde se reúnen alrededor, sentados, espectadores y performers. Un kit interactivo sobre cada paso a tomar para vivir un performance virtual en casa, sin recorrer a la tecnología.

6.23 SENTE-SE

Curso desarrollado en asociación con la ExperimentaDesign, destinado a profundizar los conocimientos sobre la silla, objeto de una importancia cultural singular que moldura nuestra vivencia física, social y psicológica.

Para más información
servico.educativo@ccb.pt
y www.ccb.pt

6.24 RETROSPECTIVA AARDMAN

Una muestra de **animación nacional e internacional** que irá a contar con una **retrospectiva de la AARDMAN**, una de las más inventivas y visionarias productoras de animación fundada en 1972, por David Sproxton y Peter Lord. Los cuatro programas/sesiones dan una perspectiva cronológica del trabajo de la productora revelando el valor histórico y su fuerte diversidad. Para más información www.atalantafilms.pt

7. PARA ENTREVISTAR A PARTICIPANTES ESTRANJEROS

Presentes en Lisboa en la semana inaugural:

Beatriz Colomina
Beth Gali
Deyan Sudjic
Frank Gehry
Hans Ibelings
Hans Maier-Aichen
Humberto e Fernando Campana
Ian Anderson
Janek Schaefer
Jeremy Myerson
Jurgen Bey
Martí guixé
Matali Crasset
Max Bruinsma
M/M Paris
Patrick Le Quément
Paul Farrington
Piotr Szyhalsky
Ron Arad
Ross Lovegrove
Yehuda Emmanuel Safran
Wauter Vanstiphout

1000 PLATEAUX - Participantes p/ entrevista en la Bienal:

Adrian Forty
Anthony Dunne
António Cerveira Pinto
Artur Miguel Arsénio
Carla Murray
Christian Huebler
David Linderman
David Toop
dr Bakali
Edward Soja
Filipe Alarcão
Francesc Muñoz Ramirez
François Roche
Gonçalo Prudêncio
Hans-Ulrich Obrist
Helder Coelho
Hermann Weizenegger
Holly Willis
James Auger
Jan Kaplicky
Jimmy Loizeau
João Gomes Silva
João Lope
João Paulo Feliciano
John Holland
José Bragança de Miranda
José Félix Costa
José Pinto Duarte
Lidija Kolovrat
Luís Borges Gouveia
Manuel Delanda
Manuel Valente Alves
Mark Stephen Meadows

Mike Figgis
Neil Spiller
Nuno Portas
Oliver Vogt
Ora Ito
Patricia Gouveia
Paulo Branco
Paulo Cunha e Silva
Peter Allen
Philippe Rahm
Rick Poynor
Ronald Nameth
Rui Cunha Martins
Ted Krueger
Teresa Cruz
Thom Faulders
Una-May O'Reilly
Vitor Belanciano
Xavier Costa
Yves Béhar

Para más información
y marcar entrevistas, concertar:
Namalimba Coelho
namalimba@experimentadesign.pt
info@experimentadesign.pt
Tel: +351 21 855 09 56
Tlm: +351 964 968 986

8. COLABORADORES

PROYECTO CO-FINANCIADO
POR LA UNIÓN EUROPEA



FEDER



Programa
Operacional da Cultura

EN COLABORACIÓN ESTRATÉGICA



PATROCINADORES
OFICIALES DE LA BIENAL



MARCAS ASOCIADAS



PATROCINADORES
VOYAGER 03



MEDIA COLABORACIÓN



CO-PRODUCCIONES Y COLABORACIONES NACIONALES

Associação Industrial Portuguesa / FIL
Atalanta Filmes
Brandia
Centro Cultural de Belém - Museu do design
Cinema São Jorge
Embaixada de Portugal em Madrid
Fundação Calouste Gulbenkian
Fundação Luso Americana para o
Desenvolvimento
Lux - Frágil
Teatro Municipal São Luiz
Valentim de Carvalho

CO-PRODUCCIONES Y COLABORACIONES INTERNACIONALES

AFAA - Association Française d'Action Artistique (FR)
Any del Disseny (SP)
Ayuntamiento de Barcelona (SP)
Ayuntamiento de Madrid (SP)
British Council (UK)
Caisse des Dépôts et Consignations (FR)
FAD - Foment de les Arts Decoratives (SP)
Fondazione Sandretto Re Rebaudengo (IT)
Goethe Institut (DE)
Grupo AG (BR)
Institut Franco Portugais (FR)
Kunsthal Rotterdam (NL)
Mairie de Paris (FR)
Mondriaan Foundation, Amsterdam (NL)
Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (FR)
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (SP)
Regione Piemonte (IT)
VIA - Valorisation de l'Innovation
dans Ameublement (FR)
Vitra Design Museum (D)

COLABORACIONES INTERNACIONALES EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN

Design Academy Heindhoven (NL)
Elisava (SP)
Pratt Institute (USA)

Alto Patrocinio del Presidente de la República
Estatuto de superior interés cultural,
En el marco de la ley del mecenazgo.

COLABORACIONES NACIONALES EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN

Centro Cultural de Belém - Serviço Educativo
ESAD (Matosinhos)
ESTGAD (Caldas da Rainha)
FAUTL (Lisboa)
FBAUL (Lisboa)
IADE (Lisboa)
IST - Instituto Superior Técnico (Lisboa)
Serviço Educativo do Centro Cultural de Belém
Universidade de Aveiro

COLABORACIÓN MEDIA INTERNACIONAL

Label Magazine

COLABORACIÓN MEDIA NACIONAL

RTP
ANTENA 1
ANTENA 3

APOYOS NACIONALES A PROYECTOS ESPECÍFICOS

Aeroflot Russian Airlines
Ana Salazar / Anos 30 Pronto-a-Vestir
Anos Trinta Pronto-a-vestir
Audiolog
Banco BPI
Cenycet
Hermés International Portugal
ICEP Portugal - Investimento, Comércio e Turismo
ICS - Instituto da Comunicação Social
Lidija Kolovrat
Top Atlântico

APOYOS INTERNACIONALES A PROYECTOS ESPECÍFICOS

Absolut Vodka
Canon Europe
Codifa (FR)
Embaixada do Brasil em Lisboa
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e Comércio Exterior do Brasil
Ministério do Turismo do Brasil
Programa Brasileiro do Design
VARIG Linhas aéreas (BR)
Ville de Paris (FR)
Firma Casa (BR)

9. OFFICIAL STATEMENT

La ExperimentaDesign03 – Bienal de Lisboa consigue congrega muchos apoyos públicos y privados. Lo consigue a un nivel que raramente es alcanzado y no es ciertamente por casualidad. Además de los apoyos, el reconocimiento, en Portugal y fuera de nuestras fronteras. Lo consiguen por lo que hacen y por el modo en que divulgan lo que hacen y lo que Lisboa y Portugal pueden hacer.

La Experimenta – Bienal es un ejemplo de lo que queremos que ocurra en Lisboa. Respetándonos en lo que somos pero apelando, principalmente, para lo que podemos y debemos hacer para merecer nuestra presencia en el Mundo de hoy.

El Ayuntamiento de Lisboa da el apoyo debido a este trabajo. Lo hace con orgullo, con la certeza de que la Experimenta continuará a saber trabajar con el deber de la humildad y la noción de la contemporaneidad.

El alcalde de Lisboa
Pedro Santana Lopes

10. SPONSOR STATEMENTS

"Estar con la ExperimentaDesign es aprovechar para reflexionar sobre el papel que el diseño, en todas sus vertientes, debe representar en la construcción del futuro que pretendemos para aquella que es la marca líder en preferencia y consumo en Portugal: Super Bock. La sociabilidad de Super Bock será el punto de partida para repensar tendencias que, tal como el tema de este año sugiere, van "Más Allá del Consumo" de esta excelente cerveza, debiendo integrarse en los conceptos, valores y realidades de una sociedad que el diseño ayudará a construir y en la cual Super Bock continuará siendo sinónimo de Autenticidad."

João Sampaio | Director General de Marketing Corporativo - Unicer, Bebidas de Portugal

"El mundo del automóvil vivió demasiado tiempo virado para sí mismo. Hay que encontrar nuevos caminos. Tengo confianza en el futuro, porque la creatividad de Renault no tiene límites y ya nos habituó a concebir al automóvil de una forma original. Calidad, Innovación, Diseño son valores que nos pertenecen y que van al encuentro de la esencia de la propia ExperimentaDesign. Por todo esto, Renault Portuguesa no podía dejar de patrocinar la Bienal de Lisboa, un evento al más alto nivel en Portugal."

Patrice Ratti | Administrador-Delegado de Renault Portuguesa

"La JCDecaux Portugal se asoció a este proyecto para participar en la promoción de jóvenes diseñadores y arquitectos que en el futuro contribuirán para la mejora de la calidad de vida de las ciudades en Portugal. Quedamos muy satisfechos al constatar que las actividades ya desarrolladas corresponden totalmente a estos objetivos."

Ruy Vieira | Director General - JCDecaux Portugal

"La existencia de un proyecto experimental dentro de una gran empresa como el Grupo Vista Alegre / Atlantis me parece, cada vez más imprescindible. De hecho nuestra adhesión a la ExperimentaDesign ha tenido un carácter expedicionario en territorios creativos desconocidos, que mucho han contribuido para la dinamización y transformación de una organización secular."

Bernardo Vasconcellos y Souza | Presidente - Grupo Vista Alegre Atlantis

11. EQUIPO

Dirección y Programación

Guta Moura Guedes

Dirección-Adjunta y Programación

João Paulo Feliciano

y Pedro Gadanho

Coordinación general

Mário Carneiro

Dirección ejecutiva

Isabel Barrote Dourado

Gestión financiera y poc

António Almeida

Asistente financiera

Teresa Braga

Equipo de producción

Carla Cardoso

Bruno Sequeira

Patrícia Rolo Duarte

Luísa Ramos

Isabel Perdigão Antunes

Sara Nobre

Asistentes de Producción

José Madeira

Rute Arnóbio

Tiago da Fonseca

Equipo de comunicación

Frederico Duarte

Isabel Côte-Real

Isabel Soares

Joana Andrade

Margarida Portugal

Miguel Judas

Namalimba Coelho

Samuel Abecasis

Sara Battesti

Diseño

Nuno Luz (gráfico)

Clara Barbacini (gráfico)

Marco Reixa (web)

Servicio educativo

Rita Morgado

Asistente de dirección y logística

Patrícia Domingues

Asistente administrativa

Susana Luiz

Asesor jurídico

Pedro Franco

En prácticas

Gonçalo Lopes

Designer gráficos convidados

Atelier Henrique Cayatte,

com Filipe Alarcão

Bárbara Says

Brandia

Diogo Terroso

Flúor

Mário Feliciano/FTP

Pedro Falcão/Secretonix

Silva!

Para más información:

Departamento de Comunicación de la EXD03

email: INFO@EXPERIMENTADESIGN.PT

telephone: +[351]218550956

Infoline EXD03: +[351]218510283

Protocolo, EXD Master Classes e Conferências: +[351]218510286

Serviço Educativo: +[351]218550954

12. FICHA DE ACREDITACIÓN

El acceso a la Ceremonia Oficial de Inauguración de la Bienal de Lisboa, bien como a la cena que sigue, que va a tener lugar el día 17 de SEPTIEMBRE, a las 20h00, en el Teatro Municipal São Luiz, está hecho sólo por invitación o mediante acreditación previa por parte de los periodistas, en el Gabinete de Comunicación de la Bienal de Lisboa que disponibilizará un pase para la ocasión.

MEDIA ACCREDITATION FORM

Send by fax to: +351 21 8550951. Your request will be confirmed by e-mail or fax.

PHOTO

FULL NAME

MEDIA REPRESENTED

JOB TITLE

CONTACT ADDRESS

TEL

MOB

FAX

E-MAIL

PERIOD REQUIRED
FOR ACCREDITATION

**PROGRAMA
1000 PLATEAUX**

Sab 20 17.00	Future Use of Design Thom Faulders Vogt & Weizenegger Fiona Raby + Anthony Dunne Ora Ito Filiupe Alarcão
Do 21 15.00	Multiple Scales Plug-In #1 Neil Spiller Francesc Muñoz Ramirez José Borges Gouveia
Lun 22 19.00	Screening (Sesión continua) Vogt & Weizenegger
Mar 23 19.00	Screening (Sesión continua) Diller+Scofidio
Mie 24 22.00	Screen-Splitting NAQOYQATSI, Godfrey Reggio
Jue 25 22.00	Presentación IPOMEA-Tricolor
Vie 26 22.00	Conferencia Future Systems - Jan Kaplicky
Sab 27 15.00	Artificial Intelligence Plug-In #1 On Robotics: Una-May O'Reilly Artur Miguel Arsénio José Pinto Duarte
Do 28 17.00	Future Use of Music David Toop Vitor Belanciano João Paulo Feliciano
Do 28 22.00	Screen-Splitting Première Dub Video Connection presents Advanced Formula Live
Lun 29 19.00	Screening (Sesión continua) Future Systems
Mar 30 19.00	Screening – Future Use of Film (Sesión continua) Manual, Christoph Girardet & Matthias Müller In order not to be here, Deborah Stratman Fast film, Virgil Widrich
Mie 01 22.00	Screen-Splitting RESFEST BY DESIGN Program Extension #1
Jue 02 22.00	Presentación Kolovrat Lab
Vie 03 22.00	Conferencia Fuse Project - Yves Behár
Sab 04 15.00	Multiple Scales Plug-In #2 Ted Krueger Xavier Costa José Bragança de Miranda
Sab 04 22.00	Screen-Splitting Première Time Code Live-Mix, by Mike Figgis
Do 05 17.00	Future Use of Film Mike Figgis PT Anderson* Holly Willis Paulo Branco João Lopes
Lun 06 19.00	Screening (Sesión continua) Thom Faulders
Mar 07 19.00	Screening (Sesión continua) Jeffrey Shaw

Mie 08 22.00	Screen-Splitting NEW WORLD, Peter John Ross
Jue 09 22.00	Presentación Knowear: Research on future clothing
Vie 10 22.00	Conferencia Décosterd & Rahm
Sab 11 15.00	Artificial Intelligence Plug-In #2 Helder Coelho José Félix Costa* Manuel Valente Alves*
Do 12 17.00	Future Use of History Manuel Delanda Giorgio Aganben* Rui Cunha Martins
Lun 13 19.00	Screening (Sesión continua) Knowear
Mar 14 19.00	Screening – Future Use of Video (Sesión continua) Sven Pahlson Sergio Prego Ruy Otero
Mie 15 22.00	Screen-Splitting RESFEST BY DESIGN Program Extension #2
Jue 16 22.00	Presentación James Auger & Jimmy Loizeau
Vie 17 22.00	Conferencia Knowbotic Research
Sab 18 15.00	Multiple Scales Plug-In #3 Edward Soja Nuno Portas João Gomes Silva
Do 19 17.00	Future Use of Games Mark Stephen Meadows dr Bakali Patricia Gouveia
Lun 20 19.00	Screening (Sesión continua) James Auger & Jimmy Loizeau
Mar 21 19.00	Screening (Sesión continua) Philip Madden
Mie 22 22.00	Screen-Splitting Blast Theory
Jue 23 22.00	Presentación Ensci - Atelier de Design Numérique
Vie 24 22.00	Conferencia François Roche
Sab 25 15.00	Artificial Intelligence Plug-In #3 John Holland
Do 26 17.00	Future Use of Media Fork Unstable Media Ronald Nameth Rick Poynor António Cerveira Pinto
Lun 27 19.00	Screening (Sesión continua) François Roche

Mar 28 19.00	Screening – Future Use of Media (Sesión continua) Fork Unstable Media
Mie 29 22.00	Screen-Splitting RESFEST BY DESIGN Program Extension #3
Jue 30 22.00	Presentación Gonçalo Prudêncio
Vie 31 22.00	Conferencia Hans-Ulrich Obrist
Sab 01 22.00	Multiple Scales Plug-In #4 Adrian Forty Teresa Cruz Paulo Cunha e Silva
Do 02 17.00	Future Use of Lisbon Invitados Sorpresa
Fecha a anunciar	Screen-Splitting Special Cines King Cremaster Cycle, Mathew Barney En colaboración con Atalanta Filmes