

*Design de Interiores em Contexto Expositivo:
A Experiência da Porto Design Biennale*
Relatório de Estágio Curricular na esad—idea

***Design de Interiores em Contexto Expositivo:
A Experiência da Porto Design Biennale.***
Relatório de Estágio Curricular na esad—idea

Inês Queirós Pereira

*Orientado por: Ana Sofia Cardoso
Co-orientado por: Eleonora Fedi*

Mestrado em Design de Design de Interiores

Escola Superior de Artes e Design

2024

Agradecimentos

Resumo

“Design de Interiores em Contexto Expositivo: A Experiência da Porto Design Biennale” resulta das aprendizagens e experiências adquiridas durante 10 meses de estágio na esad—idea — Centro de Investigação em Design e Arte, para a obtenção do grau de Mestre em Design, com especialização em Interiores, pela ESAD — Escola Superior de Artes e Design, em Matosinhos. Este relatório proporciona uma visão abrangente das metodologias envolvidas na conceção, planeamento, projeção e materialização da terceira edição da Porto Design Biennale.

O relatório examina a importância das Bienais de Design na promoção de debates sobre Design contemporâneo, atraindo artistas internacionais e impactando as economias locais. Descreve todo o processo de criação e desenvolvimento de uma Bienal de Design, desde o surgimento do projeto e das primeiras ideias até à sua concretização, refletindo sobre os fatores que o Designer de Interiores deve ter em conta na execução de um projeto. Enfatiza ainda a relevância da Porto Design Biennale como um evento cultural significativo.

O estágio centrou-se na exposição “Apagar a Linha: Entre Terra e Água”, realizada no Palacete dos Viscondes de Balsemão — Gabinete Triplex, sob a curadoria do Arquiteto Ivo Poças Martins e com a colaboração de Attilio Fiumarella como Artista. Este projeto destaca a tendência contemporânea de Artistas assumirem funções curatoriais, desafiando paradigmas tradicionais e ampliando as fronteiras da expressão artística. A sinergia entre Curador, Artista e Projetista foi essencial para o êxito da exposição, integrando diferentes perspetivas para criar uma experiência significativa para os visitantes.

O documento conclui com uma reflexão sobre os conhecimentos, experiências e competências adquiridas ao longo do estágio, salientando a importância da prática profissional e da colaboração interdisciplinar para o aprimoramento pessoal. Esta vivência proporcionou uma compreensão aprofundada das práticas de Design de Interiores em contexto expositivo, demonstrando a capacidade do Design em dialogar com outras áreas.

Palavras-chave: Bienais de Design, Porto Design Bienal, Projeto Expositivo, Curador-Artista-Projetista, Sinergias Multidisciplinares.

Abstract

“Design de Interiores em Contexto Expositivo: A Experiência da Porto Design Biennale” results from the learnings and experiences acquired during a 10-month internship at esad—idea — Research Center in Design and Art, towards obtaining a Master’s degree in Design, specializing in Interiors, from ESAD — Escola Superior de Artes e Design in Matosinhos. This report provides a comprehensive overview of the methodologies involved in the conception, planning, design, and realization of the third edition of the Porto Design Biennale.

The report examines the importance of Design Biennales in promoting debates on contemporary Design, attracting international artists, and impacting local economies. It describes the entire process of creating and developing a Design Biennale, from the project’s inception and initial ideas to its realization, reflecting on the factors that an Interior Designer must consider in executing a project. It also emphasizes the significance of the Porto Design Biennale as a major cultural event.

The internship focused on the exhibition “Apagar a Linha: Entre Terra e Água”, held at the Palacete dos Viscondes de Balsemão — Gabinete Triplex, curated by Architect Ivo Poças Martins with the collaboration of Attilio Fiumarella as Artist. This project highlights the contemporary trend of artists assuming curatorial roles, challenging traditional paradigms and expanding the boundaries of artistic expression. The synergy between Curator, Artist, and Designer was essential for the success of the exhibition, integrating different perspectives to create a meaningful experience for visitors.

The document concludes with a reflection on the knowledge, experiences, and skills acquired throughout the internship, highlighting the importance of professional practice and interdisciplinary collaboration for personal development. This experience provided an in-depth understanding of Interior Design practices in an exhibition context, demonstrating Design’s ability to engage in dialogue with other fields.

Keywords: Design Biennials, Porto Design Biennale, Exhibition Project, Curator-Artist-Designer, Multidisciplinary Synergies.

Índice

Agradecimentos

Resumo

Abstract

Índice

013***Introdução;***

015

Objetivos, Metodologias e Estrutura.

019

O Estágio como Experiência de Aprendizagem Profissional.

023***1. Contextualização da Instituição;***

025

1.1. Centro de Investigação em Arte e Design, esad—idea.

033

1.2. Espaço e Equipa de Trabalho.

041***2. Bienais de Design;***

043

2.1. O que é uma Bienal de Design?

053

2.2. A Porto Design Biennale.

061***3. Práticas de Estágio: Exposição, “Apagar a Linha: Entre Terra e Água”;***

063

3.1. Processo e Preparação.

067

3.2. Estudo do Espaço de Acolhimento, Palacete dos Viscondes de Balsemão - Triplex.

085

3.3. Caso de estudo, “Wild Care: Architectures of Love and Correspondence”.

093	3.4. Idealização, Processo e Desenvolvimento do Projeto Expositivo.
165	3.5. Processo de Montagem e Implementação do Projeto.
179	3.6. Curador, Artista e Projetista.
187	<i>Considerações Finais;</i>
191	<i>Bibliografia;</i>
195	Lista de Imagens.
201	<i>Anexos;</i>
203	Desenhos do Processo do Projeto Expositivo;
213	Ficha Técnica da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água";
215	Conteúdos da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água";
219	Conteúdos das Peças do Artista Attilio Fiumarella;
221	Entrevista ao Curador, Ivo Poças Martins;
225	Entrevista ao Artista, Attilio Fiumarella;

Introdução;

Objetivos, Metodologias e Estrutura.

O Estágio como Experiência de Aprendizagem Profissional.



Objetivos, Metodologias e Estrutura.

O relatório de estágio, uma componente essencial do segundo ano do Mestrado em Design com especialização em Interiores na Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos — ESAD, resulta de uma experiência enriquecedora no Centro de Investigação em Design e Arte da ESAD, a esad—idea. A seleção deste centro foi motivada pela sua reconhecida integração com o mercado de trabalho, tornando-se, assim, o local ideal para a conclusão do estágio no âmbito do Mestrado.

O propósito central deste relatório é analisar minuciosamente o processo de criação de uma Bienal de Design, desde a conceção inicial até à sua realização. O estágio, inserido na Terceira Edição da Porto Design Biennale, permitiu uma imersão nos bastidores da materialização das exposições, workshops, conferências e publicações, oferecendo uma oportunidade única para refletir sobre os desafios enfrentados na organização de projetos expositivos para eventos de grande escala. Neste contexto, o estágio não só promoveu e revitalizou o pensamento e a prática do Design, como também realçou o papel benéfico das Bienais de Design na contemporaneidade.

O presente relatório está estruturado em três partes fundamentais, cada uma adotando diversas metodologias para assegurar uma abordagem abrangente e organizada. A introdução esclarece os objetivos, metodologias e estrutura do trabalho, enquadrando o estágio como uma experiência de aprendizagem profissional. A primeira parte oferece uma análise detalhada da esad—idea, descrevendo o espaço e a dinâmica da equipa. Já a segunda parte centra-se na Porto Design Biennale, desde a definição de uma Bienal de Design até à exploração de todas as suas edições, adotando a metodologia de pesquisa documental e bibliográfica, que implicou a revisão da literatura e de documentos relevantes para compreender o contexto e as práticas da Porto Design Biennale, bem como a história e o funcionamento da esad—idea. Livros, artigos académicos, relatórios institucionais e outras fontes foram analisadas para corroborar teoricamente o trabalho e compreender antecedentes e práticas subjacentes.

A terceira parte pormenoriza o estágio, expondo o processo

de preparação de uma exposição. Este segmento inclui a exploração do Palacete Viscondes de Balsemão, com uma descrição meticulosa dos espaços e das suas adaptações, bem como uma análise da exposição, *"Wild Care: Architectures of Love and Correspondence"*, que serve como caso de estudo e permite uma investigação aprofundada do Design de Interiores e Design Expositivo no contexto de uma Bienal de Design. O uso da metodologia de análise espacial que envolveu visitas ao Palacete Viscondes de Balsemão, fazendo um levantamento métrico, fotográfico, e mapeamento espacial, serviu para compreender as características físicas e funcionais do local. Além disso, foram conduzidas entrevistas semiestruturadas com o Curador e o Artista da exposição *"Apagar a Linha: Entre Terra e Água"*, que proporcionaram *insights* qualitativos sobre as práticas e experiências no contexto da Bienal e do estágio. A descrição da experiência na exposição, *"Apagar a Linha: Entre a Terra e Água"* complementa esta análise, detalhando a idealização, desenvolvimento e implementação da exposição no espaço.

Por fim, é avaliado o processo de estágio na esad—idea, enfatizando a importância das relações interpessoais e a adaptação às metodologias de trabalho. Ao longo do relatório as aprendizagens obtidas foram avaliadas criticamente, especialmente na conclusão, aplicando uma análise reflexiva considerando os desafios enfrentados e as soluções alcançadas. A participação direta no estágio providenciou uma absorção completa da dinâmica da equipa e das adaptações necessárias no contexto da exposição *"Apagar a Linha: Entre Terra e Água"*. Estas experiências combinam-se para proporcionar uma compreensão e contextualização das práticas de Design de Interiores na Porto Design Biennale e na esad—idea.



Espaço de Trabalho da esad—idea, arquivo pessoal, 2023.

O Estágio como Experiência de Aprendizagem Profissional.

Durante o último ano do Mestrado, os estudantes tiveram a possibilidade de escolher entre três opções — estágio, projeto ou dissertação. Nesse contexto, optou-se pela realização de um estágio académico na área do Design de Interiores, reconhecendo a sua importância no percurso formativo como ponto de convergência entre a teoria académica e a prática profissional.

No meio académico, enfatiza-se que o propósito do Designer de Interiores é modificar a forma como habitamos e interagimos com o mundo, aplicando competências projetuais para responder às necessidades em constante transformação da sociedade. Como mencionado por Miriam Gurgel no livro *"Projetando espaços: Design de Interiores"*, um aspeto fundamental para um bom Design é a capacidade de questionar paradigmas estabelecidos e estar recetivo a soluções desconhecidas e inovadoras. Isso porque o Design transcende a simples imposição de ideias predefinidas, concentrando-se na identificação de necessidades e na criação de soluções criativas e eficazes para atendê-las. O estágio ofereceu uma oportunidade prática para aprimorar estas competências, enfrentando limitações reais, como restrições orçamentárias, preferências do Curador, comunicação com fornecedores e outros profissionais, além de desafios de gestão, produção e projeto. Esta vivência contrasta com as abordagens académicas, que frequentemente adotam uma perspectiva utópica.

Os desafios encontrados durante o estágio exigiram a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso, como técnicas de desenho, modelação, seleção de materiais e conceção de espaços. Cada obstáculo representou uma oportunidade de aprendizagem e crescimento profissional, incentivando a criatividade e a capacidade de resolver problemas práticos, essenciais para estimular a inovação. A necessidade de adaptar soluções criativas imprevisíveis, como a entrega tardia de materiais, desenvolveu habilidades de improvisação e resiliência.

A colaboração multidisciplinar, característica comum em projetos de Design de Interiores, revelou-se significativa para o desenvolvimento académico e pessoal. Esta interação com colegas, mentores e

outros profissionais da área permitiu uma compreensão mais holística e realista da área, facilitando a criação de uma rede de contactos valiosa e abrindo portas para futuras oportunidades de emprego e colaboração.

Essas interações diretas com profissionais enriqueceram o conhecimento técnico e a compreensão do mercado e das exigências atuais. Isso possibilitou o desenvolvimento de habilidades de comunicação, negociação e cooperação. Participar nas reuniões de projeto, discutindo o conceito inicial até a execução final, proporcionou uma visão prática do fluxo de trabalho e das expectativas previstas.

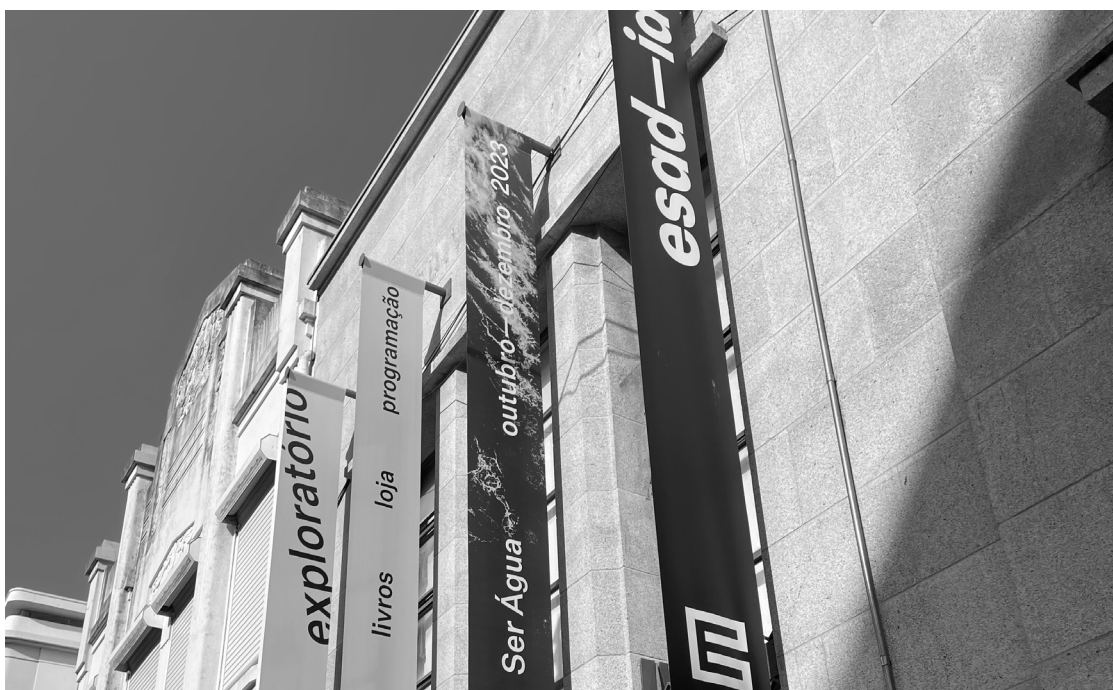
Além das competências técnicas e profissionais, o estágio é igualmente uma oportunidade para crescimento pessoal, contribuindo para o processo contínuo de autoavaliação e desenvolvimento. A experiência de trabalhar sob pressão e entregar resultados de alta qualidade nos prazos estabelecidos foi crucial para o aperfeiçoamento da disciplina e da gestão de tempo.

Resumidamente, o estágio como experiência de aprendizagem profissional em Design de Interiores é um componente indispensável da formação, promovendo a progressão de uma ampla gama de competências e para preparar o futuro profissional para os desafios e oportunidades do mercado. Através da imersão em ambientes reais, com a prática de conhecimentos e com o crescimento de habilidades técnicas, criativas e colaborativas, o estágio torna-se uma experiência transformadora, essencial para a formação de profissionais competentes e inovadores. Este processo não só aprimora as aptidões técnicas, mas também reforça a importância da ética profissional e da responsabilidade social no campo do Design de Interiores.

1. Contextualização da Instituição;

1.1. Centro de Investigação em Arte e Design, esad—idea.

1.2. Espaço e Equipa de Trabalho.



Fachada da esad—idea, arquivo pessoal 2023.

1.1. Centro de Investigação em Arte e Design, esad—idea.

A esad—idea — Investigação em Design e Arte — é uma associação sem fins lucrativos cujo financiamento é providenciado pela FCT ¹ — Fundação Para a Ciência e a Tecnologia. Este Centro de Investigação encontra-se associado à ESAD — Escola Superior de Artes e Design —, uma instituição de Ensino Superior Privada estabelecida em 1989. A sua missão inclui a promoção do Design Português, divulgando o conhecimento e mediando a investigação científica.

Fundada em 2014 como resultado de uma parceria entre a Câmara Municipal de Matosinhos e a ESAD, a esad—idea iniciou as suas atividades para responder à crescente demanda por projetos. Desde então, tem estado ativamente envolvida em pesquisas e prestação de serviços, realizando trabalhos de Design, curadoria, edição, investigação e consultoria, beneficiando de uma equipa com cerca de uma centena de docentes e investigadores, que garantem uma abordagem abrangente e multidisciplinar nas suas iniciativas.

"(...) tem como missão conceber, desenvolver e implementar soluções através do design e práticas interdisciplinares que promovam mudança e melhoria cultural, social e ambiental. (...)” ²

Esta Unidade de Investigação visa contribuir para o avanço do ensino, promovendo de forma significativa a produção de conhecimento em Design, com o objetivo de desenvolvimento da investigação da cultura e da ciência nos domínios do Design e da Arte. Além disso, procura fortalecer a ligação entre ensino, pesquisa e prestação de serviços, destacando-se na promoção e internacionalização do Design Português. Enfatizando a sua história, valorizando e contribuindo para a conceção de novos projetos e produtos. No fundo, pretende desenvolver iniciativas que valorizem a comunidade académica e externa, exercendo uma função na qualificação, empreendedorismo e apoio a empresas locais, impulsionando mudanças e melhorias culturais, sociais e ambientais. O objetivo é tornar o espaço esad—idea numa casa para a cultura, para a ciência, para a cidadania e para as mais variadas formas de inovação criativa.

¹ - Avaliada pela FCT de 3 em 3 anos, estando atualmente com uma classificação de "Muito Bom".

² - Porto Design Biennale (s.d). *Sobre*. Porto Design Biennale.

*"Consideramos que a investigação é um meio fundamental de inovação científica, tecnológica e social; assim, desenvolvemos pesquisa nas áreas do Design industrial, de comunicação, interior e urbano, bem como de curadoria, história e teoria do Design."*³

Em colaboração com o Município de Matosinhos, desde 2014, a esad—idea tem a seu cargo a gestão da Incubadora de Design de Matosinhos. A partir de 2016, assumiu a programação e direção artística da Casa do Design, atuando com uma função determinante na qualificação, empreendedorismo e apoio a empresas na área do Design e nível regional. Desempenhando uma responsabilidade na produção e realização das três edições da Porto Design Biennale, com o apoio dos Municípios do Porto e Matosinhos, onde, a partir de 2017, ficou com a gestão executiva desta iniciativa.

*"Acreditamos na importância de trabalhar em comunidade e para a comunidade, desde a escala local à escala global. Valorizamos as colaborações individuais e institucionais e desejamos alargá-las, consolidando uma rede de investigação internacional alargada e plural."*⁴

Segundo os relatórios de atividades da esad—idea, os projetos desenvolvidos entre 2019 e 2023, segmentam-se em diversas áreas e tipologias, tais como, gestão de equipamentos culturais, programação e curadoria, projetos de investigação e prestação de serviços de Web Design e Design Gráfico, publicações e outros indicadores de produção, investigação científica e desenvolvimento tecnológico (IC&DT), projetos de extensão pedagógica, submissão de candidaturas e outros eventos.

Durante o triénio 2014/2016, a esad—idea conduziu um total de 43 projetos de investigação, os quais geraram receitas próprias, fruto de colaborações em projetos de I&D (unidades de investigação científica e desenvolvimento tecnológico) com financiamento nacional (DGar-tes), internacional (União Europeia - Erasmus+), bem como parcerias

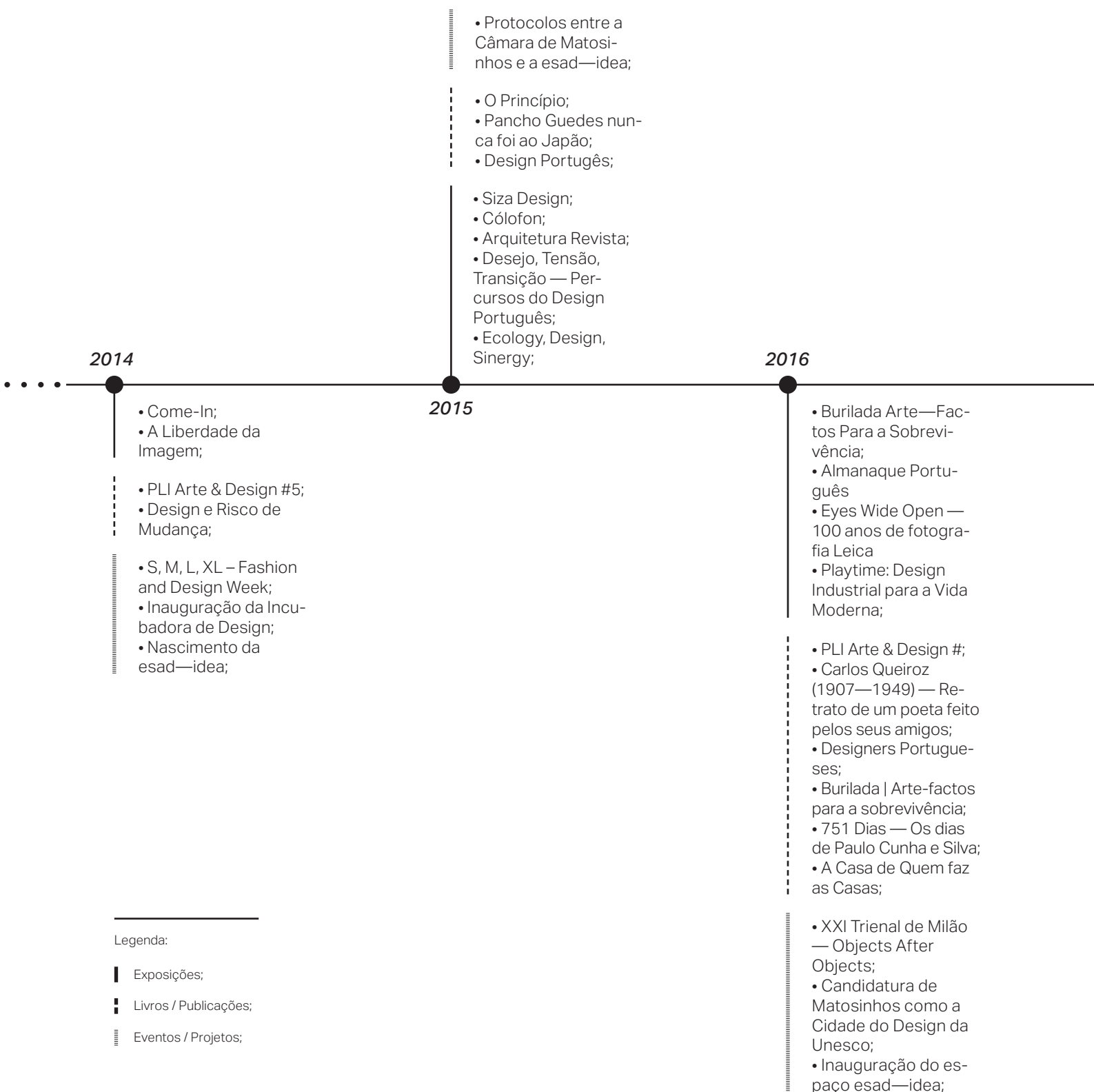
³ - Porto Design Biennale. *Dossier de Imprensa 2023*, p.11.

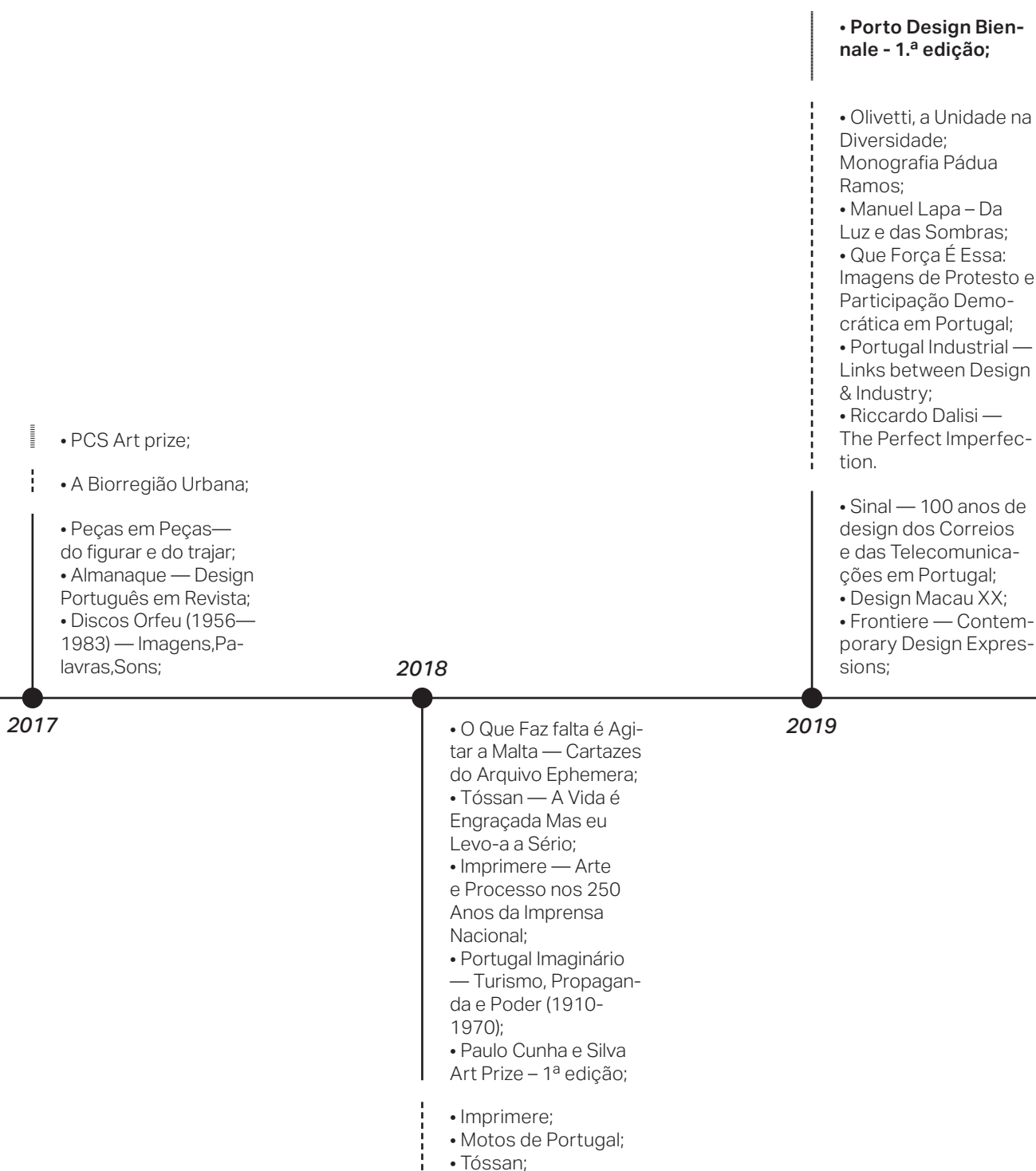
⁴ - Porto Design Biennale. *Dossier de Imprensa 2021*, p.13.

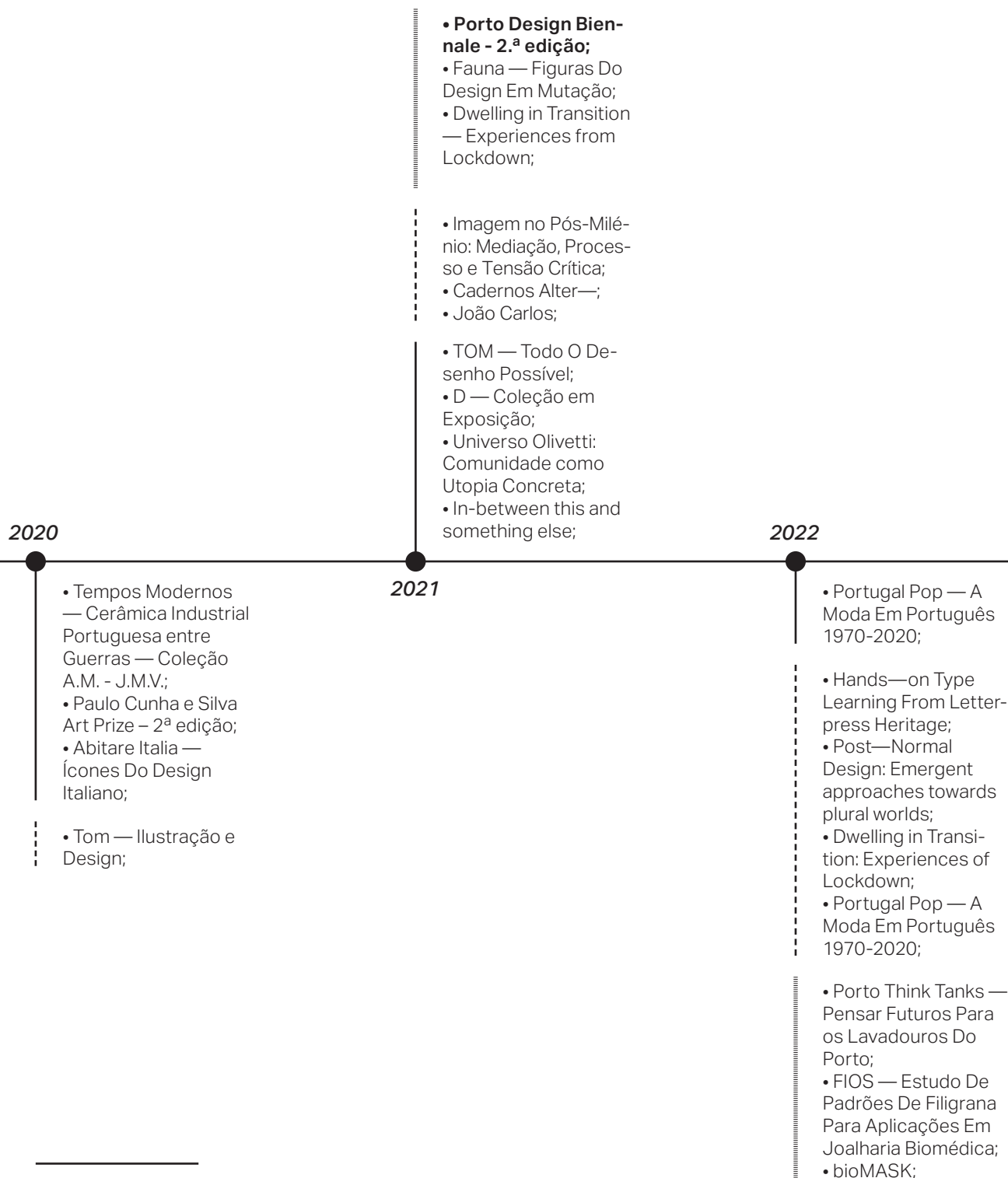
de empresas como a Lexus, RAR Imobiliária e Sofalca, não deixando de lado a prestação de serviços aos Municípios de Matosinhos, Porto, Paredes e Santo Tirso.

A esad—idea entre a atividade recente tem um longo portfólio de projetos que elaborou e participou desde 2014, contribuindo indubitavelmente para a cultura, abrangendo várias áreas do Design ⁵, onde se pode destacar em:

5 - Web Design, Design Gráfico, Branding, Design Expositivo, Design Editorial, entre outras.







• **Porto Design Biennale - 3.^a edição;**

• Design History Society Annual Conference;

• Sapatilhas: Marcas Portuguesas, do Estado Novo ao Virar do Milénio;

• Sapatilhas: Marcas Portuguesas, do Estado Novo ao Virar do Milénio;

• José de Lemos;
• Pádua Ramos: da Arquitetura ao Design;

2023



Equipa de Trabalho da esad—idea, arquivo pessoal, 2023.

1.2. Espaço e Equipa de Trabalho.

A esad—idea está sediada num edifício histórico, anteriormente ocupado pela antiga Caixa Geral de Depósitos e Casa de Providência, de Matosinhos. Projetada em 1937 pelo arquiteto Manuel Lima Fernandes de Sá, o espaço foi sujeito a uma reabilitação em 2016, sob a direção e coautoria dos arquitetos Maria Milano e João Cruz. A cerimónia inaugural ocorreu a 18 de novembro de 2016, com a presença de várias personalidades políticas, incluindo o, até à data, Primeiro Ministro António Costa e o Presidente da Câmara Municipal de Matosinhos, Guilherme Pinto. Na ocasião, os curadores José Bártolo e Maria João Baltazar apresentaram a exposição intitulada “Playtime: Design Industrial para a Vida Moderna”, destacada pela ESAD como:

“(...)uma exposição que reúne mais de 150 objetos emblemáticos do Design industrial na segunda metade do século XX, e através da qual se pretende promover a aproximação do Design e da investigação a diferentes públicos.”⁶

Após a requalificação, o espaço esad—idea tornou-se multifuncional, com um orçamento de 750 mil euros financiados por fundos comunitários.

“O projeto de reabilitação foi efetuado na tentativa de adaptar o espaço para um novo programa, o centro de investigação da ESAD, (...)”⁷

Embora tenha implicado uma renovação substancial do interior, o projeto procurou adaptar o espaço, preservando a distribuição original do edifício e mantendo elementos como a pedra mármore, partes da fachada, portões em ferro e caixilharias, de forma a não comprometer a identidade dos dois edifícios, contemporaneamente valorizados pelas suas características expressivas, espaciais e figurativas para perpetuar as influências dos anos 30. Esta abordagem foi adotada com o propósito de conservar os traços distintivos e a história do edifício.

⁶ - ESAD. (2016). *Inauguração Espaço esad—idea. ESAD.*

⁷ - Milano, M. & Cruz, J. (No prelo). *Memória Descritiva - Espaço esad—idea. esad—idea*

"A inauguração deste espaço é da maior importância porque, sem investir na educação, na cultura, na criatividade, na inovação, na transferência e aplicação de conhecimento (...) não há emprego que se crie, não há investimento que exista (...)." ⁸

A intervenção resultou na configuração de um espaço com três pisos. Ao nível da Rua Brito Capelo, com acesso público, encontra-se a atual sede da Porto Design Biennale, juntamente com um espaço versátil denominado Exploratório. Este espaço abriga uma variedade de atividades, incluindo exposições, conversas, *workshops*, performances e eventos, além de uma *concept store* que apresenta uma seleção de objetos de marcas e empresas portuguesas, bem como várias publicações nacionais e internacionais dedicadas ao Design, à Arquitetura e à Arte.

O espaço também conta com uma cafetaria que apresenta o projeto de cozinha de autor da Chef Daniela Real, com menus que privilegiam produtos frescos, locais e sazonais, e uma zona de trabalho partilhado destinada à comunidade local para promover a reflexão e experimentação no domínio do Design.

No primeiro piso, acessível pela Rua França Júnior ou por uma escadaria interior, encontra-se o núcleo de trabalho dedicado à investigação e ao Design de Comunicação, Design Gráfico e Design de Interiores / Expositivo. Este núcleo estende-se até ao segundo piso, onde está situada a zona administrativa e a equipa de gestão de projeto. O último piso alberga a residência de artistas, um espaço desenhado para receber e hospedar artistas, professores e participantes convidados para os diversos projetos desenvolvidos pela ESAD e pela esad—idea.

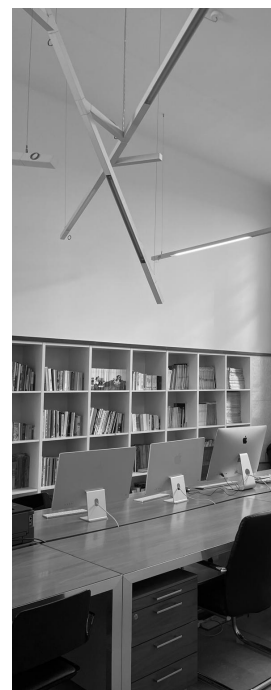
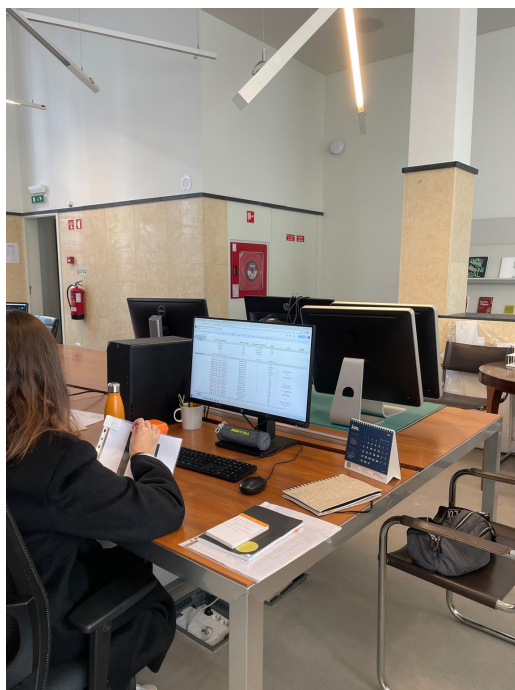
A estreita colaboração desta instituição com a Câmara Municipal de Matosinhos torna-a uma referência a nível nacional, sendo inclusive reconhecida como a "Cidade do Design", destacando-se pela sua criatividade e cultura. Este reconhecimento foi reforçado pela candidatura de Matosinhos à Rede de Cidades Criativas da UNESCO na

⁸ - JPN - Jornalismo Porto Net (2016). ESAD Idea: "Um terceiro espaço a elevar Matosinhos a cidade criativa da UNESCO".

área do Design, anunciada durante a apresentação do orçamento e do plano de atividades para 2017.





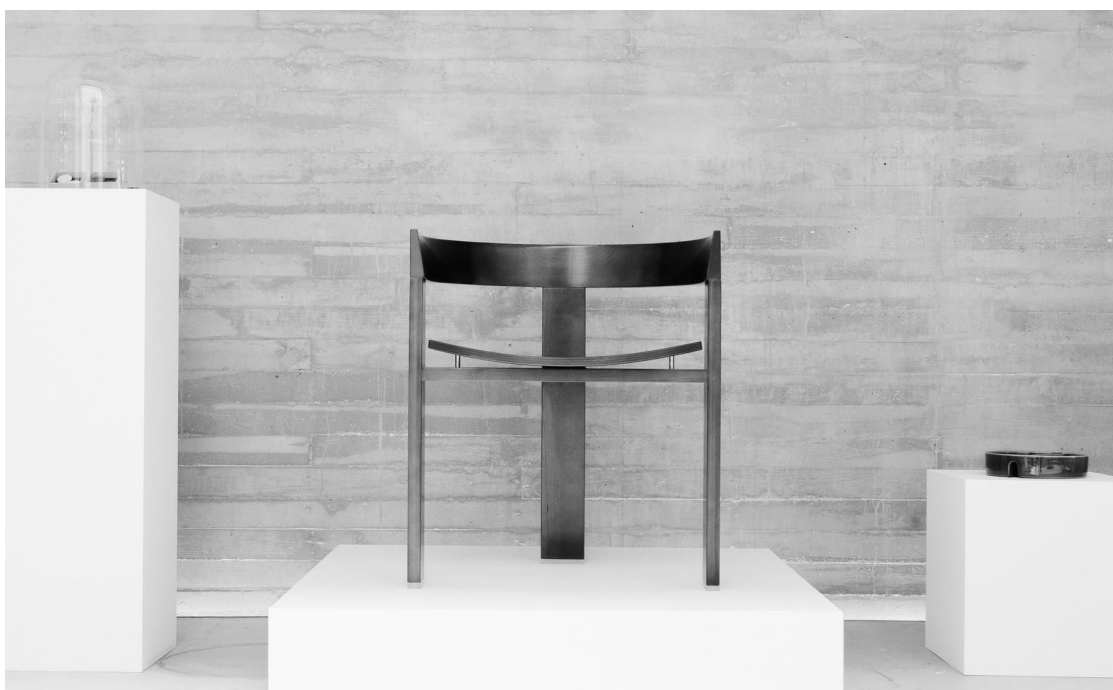




2. Bienais de Design;

2.1. O que é uma Bienal de Design?

2.2. A Porto Design Biennale.



Espaço Expositivo, esad—idea, 2023.

2.1. O que é uma Bienal de Design?

bi·e·nal (latim biennalis, -e)

A origem da palavra Bienal remonta à expressão latina "*Biennium*", que se refere a um intervalo de dois anos. Este evento cultural e profissional ocorre Bienalmente, congregando Designers, profissionais da indústria e o público para explorar e celebrar o Design nas suas várias vertentes. As Bienais de Design são essenciais para a apresentação de inovações, tendências e debates, oferecendo uma oportunidade singular para a troca de conhecimentos e *networking* num ambiente colaborativo que estimula a criação de parcerias, projetos cooperativos e o intercâmbio de ideias.

Com uma notoriedade internacional incontestável, as Bienais de Design expõem criações e projetos de Designers renomados e emergentes, tanto locais como internacionais, em áreas como Design Gráfico, de Produto, de Interiores, de Moda, entre outras. Além disso, incentivam discussões sobre temas pertinentes como sustentabilidade, tecnologia, cultura e economia, impulsionando pesquisas e inovações que aprimoram a qualidade de vida nas cidades. Estes eventos são substanciais para incentivar a diversidade e inclusão no campo do Design. No futuro, poderão ser determinantes na alteração de perspectivas sobre as cidades, fortalecendo comunidades e influenciando tanto a prática quanto a teoria do Design. Com isso, contribuem para o reconhecimento do Design como uma forma de expressão cultural e artística, tornando-se o principal meio pelo qual os universos artísticos locais se regionalizam e internacionalizam.

Atualmente, verifica-se uma crescente confluência entre Design, tecnologia e sustentabilidade. Estas interações exploram o Design como catalisador de mudança positiva na sociedade. O avanço tecnológico intensifica a integração entre o Design e inovações como realidade virtual, inteligência artificial e Design generativo, abrindo novas possibilidades para transformar a maneira como concebemos e experienciamos o Design.

Há também um enfoque crescente na colaboração multidisciplinar e na co-criação, com Designers a trabalhar em conjunto com profissio-

nais de áreas como ciência, engenharia, saúde e educação, para resolver desafios complexos e encontrar soluções revolucionárias para os problemas do mundo.

Nas edições atuais das Bienais de Design, observa-se um maior destaque para obras e exposições que abordam questões ambientais e sociais, realçando projetos contemporâneos que procuram minimizar o impacto ecológico. Para além das exposições principais, as Bienais de Design entregam uma extensa série de atividades para disseminar o conhecimento e sensibilizar a comunidade para o valor do Design. Workshops e laboratórios permitem aos participantes aprender novas técnicas, experimentar materiais e processos atuais sob a orientação de profissionais experientes. Palestras e conferências criam um espaço para especialistas e académicos partilharem pesquisas, experiências e interpretações sobre o futuro do Design. Os pavilhões (inter)nacionais possibilitam uma visão global e diversificada do campo de Design, frisando as suas contribuições e particularidades em diferentes contextos culturais. Estes eventos não só promovem o diálogo cultural, mas também dinamizam a economia local por meio do turismo e comércio, gerando oportunidades de negócios. Empresas de Design, hotéis, restaurantes e outros serviços beneficiam do aumento de visitantes e atividades.

Associadas à recuperação de sociedades e à revitalização de áreas económicas em declínio, o cenário global do Design, conforme destacado por Shwetal A. Patel, Sunil Manghani e Robert E. D'Souza no artigo *"Extracts from How to Biennale! (The Manual)"*.

*"(...) As Bienais (...), têm sido relacionadas com a melhoria das crises das sociedades pós-conflito, bem como com a revitalização de regiões económicas deprimidas, o que não só as coloca no "mapa da arte global", mas também melhora os preços dos imóveis, incentiva o investimento estrangeiro para a criação de emprego, e atrai talentos e promove a inovação."*⁹

⁹ - Ronald Kolb, Shwetal A. Patel. *OnCuration - Draft: Global Biennial Survey 2018*. pg. 38. (Tradução Livre.)

Fases da criação de uma Bienal:

Organizar uma Bienal de Design é um processo complexo que requer tempo e um planeamento escurupuloso. As inaugurações são programadas com poucos dias de intervalo, garantindo um fluxo contínuo de um programa para outro. A sua natureza efémera e transitória exige uma estratégia de comunicação eficaz para despertar o interesse do público e destacar a importância do evento. Isto envolve a constituição de uma identidade visual forte e narrativas diversificadas, utilizando plataformas digitais e presenciais para alcançar um público vasto. O envolvimento de Artistas, Curadores e colaboradores é vital para enriquecer a narrativa do evento, enquanto as contribuições de parcerias e patrocínios ampliam o seu impacto e envoltura.

A realização de uma Bienal de Design representa um desafio considerável que requer um esforço coletivo e uma coordenação precisa em todas as etapas do processo. Cada fase é interdependente e segue uma sequência de procedimentos que demandam um controlo consistente de recursos adequados para garantir o seu sucesso. Segundo o autor Terry Smith, no artigo *"Biennials: Four Fundamentals, Many Variations"*, os pilares de uma Bienal são a periodicidade, internacionalidade, localização e temporariedade, fundamentando todo o processo.

Na etapa inicial do projeto, estabelece-se a visão, missão e objetivos da Bienal, sendo essencial que estes sejam pertinentes e inspiradores, direcionando todas as atividades e exposições do evento. Neste momento, formula-se um plano estratégico que aborda questões como o orçamento, seleção de espaços, Curadores e Designers participantes, bem como a elaboração de um cronograma detalhado para todas as atividades, assegurando uma abordagem coerente e eficaz durante todo o processo de organização.

Uma vez delineado o plano estratégico, torna-se indispensável montar uma equipa competente e dedicada, composta por profissionais especializados em diversas áreas, onde cada membro tem um papel claramente definido, como Gestão de Produção, Projeto Expositivo, Design Gráfico e de Comunicação, Direção de Arte/Fotografia,

Web Design, Coordenação Editorial e Gestão logística (envolvendo o transporte e instalação obras, segurança, serviços de catering e equipa de produção). A seleção destes membros é influenciada pelas necessidades específicas do evento e pela destreza necessária para garantir o seu êxito.

O papel do Curador Geral é primordial, ao ser ele quem elabora uma narrativa congruente que alinha o evento com as mais inovadoras e relevantes tendências do Design contemporâneo, sendo também o responsável por encontrar e convidar participantes cujos trabalhos destacam-se pela relevância e alinhamento com a narrativa. Paralelamente, estabelecer parcerias e garantir o apoio de patrocinadores é fundamental para viabilizar a realização da Bienal de Design. A escolha dos espaços também é um fator crítico, levando em consideração aspetos como dimensões, acessibilidade e capacidade para acomodar o público, atendendo sempre às particularidades específicas do evento e das obras em exposição.

Com os participantes definidos e recursos assegurados, é possível elaborar um programa diversificado e equilibrado, composto por exposições, palestras, *workshops* e atividades paralelas. Essa programação concede oportunidades para a participação e aprendizagem do público, impulsionando o envolvimento da comunidade local e dos profissionais do Design por meio de concursos e projetos externos, possibilitando que talentos sub-representados sejam reconhecidos e valorizados.

A divulgação e estratégias de *marketing* são elementares para a promoção da Bienal de Design, utilizando uma variedade de métodos, como campanhas nas redes sociais, distribuição de materiais promocionais e entrevistas, para alcançar o público-alvo. Após o planeamento, o foco volta-se para a produção e implementação, envolvendo a montagem das exposições e espaços dos eventos, incluindo a criação de instalações, cenografias, iluminação, e elementos visuais.

A inauguração marca o início oficial do evento, um momento de celebração que ressalta o alcance da Bienal no cenário do Design

contemporâneo, contribuindo para o diálogo e a evolução contínua ao longo do tempo, influenciando e sendo influenciada pelas tendências emergentes, deixando um legado, que vai além a sua própria temporalidade, para a comunidade de Design e para a sociedade como um todo.

Outras Bienais:

O termo "*Biennale*" foi popularizado pela "*La Biennale Di Venezia*" ¹⁰ [Bienal de Veneza], na Itália, reconhecida como a mais antiga Bienal de Arte Internacional do mundo. Inaugurada a 30 de abril de 1895 pela Câmara Municipal de Veneza em comemoração às bodas de Prata do Rei Umberto I e da Rainha Margherita, esta Bienal realizou a sua primeira edição como a 1.^a Exposição Internacional de Arte da Cidade de Veneza. Os *Giardini*, erguidos no extremo leste de Veneza por Napoleão no início do século XIX, são o local tradicional das exposições. Ao completar a sua 60.^a edição, a Bienal mantém-se na vanguarda das pesquisas e tendências artísticas, atraindo milhares de visitantes, testemunhando transformações sociais e artísticas significativas ao longo de mais de um século.

"Durante todo esse tempo, a Bienal resistiu a mudanças sociais sísmicas: a ascensão e queda do fascismo europeu, o início e o fim da Guerra Fria, e inúmeros outros conflitos, bem como o surgimento do Futurismo, do Expressionismo Abstrato e da Pop Art." ¹¹

As Bienais de Design, por sua vez, abrangem várias disciplinas e aspetos do Design incluindo Design Gráfico, industrial, de produto e moda, arquitetura, Design de Interiores e urbanismo. Neste contexto, a Biennial of Design no Ljubljana, na Eslovénia, conhecida pela sigla BIO — Biennial of Industrial Design, destaca-se como a mais antiga e prestigiada no mundo do Design. Fundada no outono de 1963 e realizada desde 1964, a BIO tornou-se a pioneira Bienal de Design da Europa, estando ativa até à atualidade.

"(...) Testemunhando as muitas mudanças e transformações

10 - A Bienal de Veneza foi a primeira Bienal de Arte contemporânea a ser feita.

11 - New York Times. (2024). *Venice Biennale: A History*. (Tradução Livre).

dos últimos 56 anos, a BIO viu o Design transitar desde o seu nascimento, passando pela encruzilhada da industrialização e do modernismo, até se tornar uma disciplina que permeia todas as camadas da vida e do esforço humano.”¹²

Inicialmente focada no Design Industrial, a Bienal adotou-se às mudanças no campo do Design e expandiu os seus horizontes para incluir Design de produto e gráfico, tornando-se uma das poucas Bienais internacionais dedicadas a apresentar trabalhos de uma variedade de disciplinas de Design.

A perspetiva dos autores Ronald Kolb, Shwetal A. Patel, Dorothee Richter, apresentada no artigo *“The Evolution of an Exhibition Model: Venice Biennale as an Entity in Time”*, sublinha que as Bienais são eventos culturais em constante mutação que moldam a paisagem artística global. Compreender as Bienais como entidades em incessante transformação permite apreciar melhor a sua aptidão para se adaptar às mudanças e permanecer relevantes num mundo em rápida evolução.

Além da BIO, existe um imenso leque de outras Bienais de Design espalhadas pelo mundo, que contribuem significativamente para a globalidade do Design.

Estes exemplos, tanto europeus quanto internacionais (Ver Gráfico), exercem um impacto profundo na diversidade e plenitude do panorama artístico. Ao observarmos esse horizonte diversificado, torna-se evidente que elas continuarão a nutrir a alma criativa da humanidade.

Desde a pioneira Biennial of Design no Ljubljana até as inúmeras Bienais de Design ao redor do globo, fica claro que a expansão e a relevância desses eventos continuarão a crescer exponencialmente, moldando o futuro do Design.

¹² - Biennial Foundation. (s.d.). Tradução Livre.

**Bienal Ibero-
americana de
Diseño (BID)**

Localização: Ma-
drid, Espanha.
1ª Edição: 2008.
Temas: Design e
Identidade Ibe-
ro-americana.

**Biennale Inte-
rieur**

Localização:
Kortrijk, Bélgica.
1ª Edição: 1967.
Temas: Design
de Interiores.

**London Design
Biennale**

Localização: Lon-
des, Reino Unido.
1ª Edição: 2016.
Temas: Inovação,
Sustentabilidade,
Tecnologia, Diver-
sidade, Cultura.

**Bienal de Design
de Porto Alegre**

Localização: Por-
to Alegre, Brasil.
1ª Edição: 1991.
Temas: Design.

**Bienal Nacional de
Diseño (UBA)**

Localização: Buenos
Aires, Argentina.
1ª Edição: 2007.
Temas: Design.

**Porto Design
Biennale**

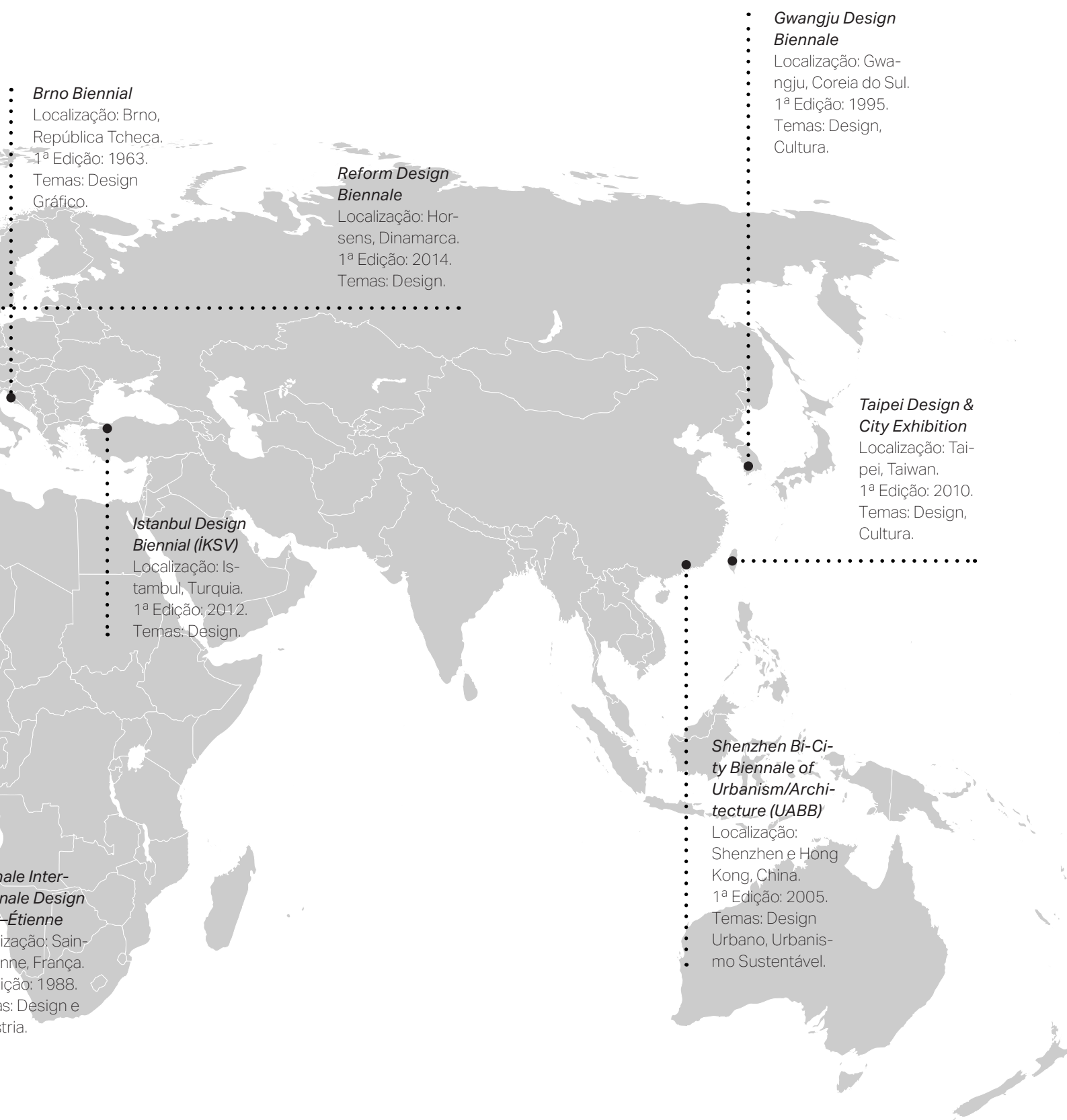
Localização: Porto,
Portugal.
1ª Edição: 2019.
Temas: Design e
Cidade.

**Bienal Artes & Ofí-
cios | Novo Design**

Localização: Oeiras,
Portugal.
1ª Edição: 2022.
Temas: Design e
Cidade.

**Bienal
natio-
nal de
Saint-Étienne**

Localização: Saint-Étienne,
França.
1ª Edição: 2017.
Temas: Design e
Indústria.





Porto Design Biennale, esad—idea, 2023.

2.2. A Porto Design Biennale.

Neste panorama internacional apresentado, onde o Design ganha, portanto, uma crescente relevância e torna-se cada vez mais protagonista na reflexão sobre o desenvolvimento urbano e social futuro, enquadra-se o caso da Porto Design Biennale.

Em Portugal, os Municípios de Matosinhos e Porto emergiram como centros onde o Design tornou-se o eixo central das estratégias culturais, reconhecendo-o como um meio de acesso à cultura e incentivando o pensamento artístico, promovendo o surgimento de novas gerações de Designers. O Design exerce uma influência contínua nas transformações sociais, económicas, tecnológicas e ambientais, transcendendo os limites do domínio artístico.

“Design” tornou-se uma daquelas palavras com uma gama tão ampla de referências que já não podemos ter a certeza do que realmente significa.”¹³

A EXD'98 assinalou a estreia de uma Bienal exclusivamente dedicada ao Design em Portugal. Organizada pela ExperimentaDesign, esta Bienal reuniu profissionais de várias partes do mundo, incluindo Designers, Arquitetos, críticos e entusiastas, funcionando como uma plataforma internacional para a exibição e discussão de conhecimento, envolvendo e dinamizando o Design. Onde destacou o papel do Design no desenvolvimento cultural e económico, promovendo a experimentação. O evento ofereceu uma visão alargada das tendências e práticas contemporâneas, sublinhando a criatividade e a inovação como alicerces para o futuro do Design. Esta iniciativa projetou Portugal no panorama global do Design, captando a atenção de profissionais e público internacional, e consolidando Lisboa como um núcleo significativo para a área.

“O principal vetor da Bienal foi o Design no sentido mais amplo, não apenas nas múltiplas vertentes de criação e produção, mas enquanto disciplina operativa e metodologia de trabalho. O segundo vetor foi a arquitetura, nas suas diferentes escalas e

¹³ - Lawson, B. (2014). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Reino Unido: Elsevier Science. (Tradução Livre).

*âmbitos. Assumindo a cultura de projeto como eixo central numa perspetiva integradora, a Bienal apresentou conteúdos em áreas como Design industrial, arquitetura, Design de comunicação, cinema, Design de ambiente, fotografia, multimédia, sound Design, light Design, vídeo e artes visuais.”*¹⁴

Iniciada em Lisboa em 1998, tornou-se um projeto emblemático e, em 1999, consolidou-se como a primeira Bienal portuguesa centrada na cultura material. Ao longo de nove edições, incluindo uma em 2008 em Amesterdão e a última em 2017 em Lisboa, Porto e Matosinhos, a ExperimentaDesign atraiu mais de um milhão de visitantes e envolveu 48 países.

Tal como a ExperimentaDesign, a Porto Design Bienal tem em vista promover a cultura em Portugal, adotando o Design como metodologia de trabalho para estimular o interesse e fomentar futuros mais sustentáveis e equitativos.

Este projeto sem fins lucrativos é atualmente o maior evento português dedicado ao Design, organizado em colaboração com os Municípios de Matosinhos e Porto, envolvendo vários espaços culturais e institucionais das duas cidades, envolvendo espaços edificados menos conhecidos do grande público. Ao colocar o Porto e Matosinhos no mapa internacional do Design, a Porto Design Biennale contribui para o avanço cultural e económico da região, incentivando a participação local e o turismo cultural.

Decorrendo ao longo de dois meses, o evento integra uma variedade de exposições, conferências e intervenções no espaço público. A cada edição, a Porto Design Biennale destaca um país, apresentando uma programação diversificada que, embora centrada no Design, incorpora diversas manifestações culturais. Este enfoque permite questionar a realidade, enfrentar a complexidade e propor conceitos e adaptações para um mundo mais justo. O evento reúne criadores, teóricos, académicos, empresários, políticos, governantes, estudantes e o público em geral para refletir sobre as temáticas relevantes no contexto do Design

¹⁴ - ExperimentaDesign - Bienal EXD. (s.d.).

e da atualidade mundial.

Sediada e organizada no espaço esad—idea, a Porto Design Biennale ambiciona tornar-se o principal evento de Design a nível internacional. O evento reflete sobre a missão do Design nas novas formas de vida, promovendo satisfação, sustentabilidade e equidade, desde iniciativas locais até intervenções de arquitetura e urbanismo mais abrangentes. A Biennale fomenta uma análise sobre diferentes modos de habitar, experiências de cidadania e inclusão social, com o objetivo de fortalecer uma comunidade urbana dinâmica, explorando como o Design pode interagir com outras áreas do conhecimento e impactar positivamente a sociedade.

O programa diversificado do evento explora a interação entre Design e outras áreas culturais, como música, cinema, fotografia, arquitetura e gastronomia, visando envolver um amplo público e participantes na busca de respostas para os complexos desafios que a sociedade enfrenta, avançando na construção de comunidades de mudança.

“Tendo por objetivos criar momentos de debate e questionamento, a Porto Design Biennale quer ser também, e sobretudo, um espaço de celebração, afirmação positiva e expansão transversal do Design numa sociedade que se pretende inclusiva e sustentável.”¹⁵

Em suma, a Porto Design Biennale procura estabelecer uma conexão e atuar como uma ponte entre a sociedade, a indústria, a academia, instituições e agentes culturais. O evento continua a evoluir e a planejar futuras edições que prometem expandir ainda mais os horizontes do Design.

“(...) pretende-se (...) criar novas formas de nos relacionarmos com a cidade, sentirmos empatia pela vida que nos rodeia, aproximarmo-nos de processos de produção locais e olharmos para o trabalho e o lazer sob a ótica do bem-estar.”¹⁶

15 - Porto Design Biennale - Dossier de Imprensa, 2021, pg.7.

16 - Porto Design Biennale - Dossier de Imprensa, 2021, pg.14.

Porto Design Biennale 2019 - "Post Millennium Tension"

A primeira edição da Porto Design Biennale ¹⁷ decorreu de 19 de setembro a 19 de dezembro de 2019. Mobilizou cerca de 50 mil pessoas ao longo de 81 dias, num programa que integrou cerca de 300 projetos e 60 eventos, incluindo exposições, *workshops*, performances, instalações e conversas, apresentadas em 37 espaços das cidades do Porto e Matosinhos, envolvendo 20 curadores e 310 participantes de 18 nacionalidades. Sob o olhar do curador José Bártolo e com Itália como país convidado, nesta edição, foram abordadas as tendências do Design contemporâneo num quadro de mudança, procurando analisar a atual configuração disciplinar do Design. Explorou tanto a sua evolução histórica quanto o seu papel contemporâneo, examinando a eficácia social do Design e as suas interações como aspetos económicos, tecnológicos, políticos, culturais e ambientais. Este evento estabeleceu-se como uma base sólida para as futuras edições.

Com esta primeira edição, a Porto Design Biennale afirmou-se como um evento de referência no panorama internacional do Design, posicionando-se como um catalisador de inovação e uma voz importante na discussão sobre o futuro do Design.

17 - Diretor Executivo: Sérgio Afonso
Vice-Diretor: Magda Seifert
Promovido pela Câmara Municipal do Porto e pela Câmara Municipal de Matosinhos. Com José Bártolo como Curador geral e Maria Milano como Curadora do País Convidado - Itália.

18 - ESAD. (s.d). Porto Design Biennale'19 - Post Millennium Tension.

19 - Diretor Executivo: Magda Seifert
Vice-Diretor: Diogo Vilar
Promovido pela Câmara Municipal do Porto e pela Câmara Municipal de Matosinhos. Com Alastair Fuad-Luke como Curador geral e Caroline Naphegyi / Sam Baron como Curadoras do País Convidado - França.

"A presença de Itália enquanto país convidado procura interligar projeto, cultura e território, visto como um tecido geográfico, material, social e humano, refletindo sobre a cultura de design e a sua capacidade para acompanhar as mudanças aceleradas e as tensões impostas pela contemporaneidade." ¹⁸

Porto Design Biennale 2021 - "Alter Realidades: Desenhar o Presente"

Em 2021 a Porto Design Biennale ¹⁹ voltou a repetir-se, desta vez preparada e implementada num contexto significativamente diferente devido ao estado de calamidade do país, provocado pela Covid-19. Sob o tema *"Alter Realidades: Desenhar o Presente"*, com curadoria-geral do professor, investigador e dinamizador britânico Alastair

Fuad-Luke e com França como país convidado, trouxe a perspectiva internacional enriquecedora, contribuindo com projetos e intervenções que refletiam as suas próprias experiências e abordagens ao Design.

Esta edição visou refletir sobre as diferentes formas de viver, questionar o conceito de cuidado, de trabalhar matérias vivas e imaginar sociedades de mudança, reforçando a importância do Design como ferramenta para a inovação social, centrando-se como o Design pode responder às transformações globais e crises contemporâneas. Reforçou a Bienal como uma plataforma para a inovação social e a resposta a crises globais, destacando a relevância do Design na adaptação e mitigação de impactos sociais, através da reflexão crítica sobre as “alter-realidades”. Esta abordagem reafirmou a função do Design como uma disciplina vital para a construção de um futuro mais resiliente e sustentável.

Porto Design Biennale 2023 - “Ser Água - Como fluímos e nos moldamos coletivamente”

A terceira edição da Porto Design Biennale ²⁰, ocorreu entre 19 de outubro e 3 de dezembro de 2023, com o tema “Ser Água - Como fluímos e nos moldamos coletivamente” e curadoria de Fernando Brízio. A Espanha, como país convidado com curadoria de David Barros, trouxe uma perspectiva enriquecedora sobre a interação entre Design, Território e Indústria, ao trabalhar em estreita relação de proximidade com o território e a indústria da Galiza.

Nesta terceira edição ocorreram 52 eventos que “hidrataram” as cidades do Porto e Matosinhos com exposições, instalações, performances, *workshops*, oficinas, conferências, cinema e caminhadas. Onde foram abordadas questões de sustentabilidade, cooperação, utilizando a água como uma metáfora poderosa para a interdependência e a capacidade de adaptação.

A análise das três edições da Porto Design Biennale revela uma trajetória marcada por uma evolução contínua e um firme compromisso com a mudança contemporânea. A Bienal demonstrou um crescimento notável em termos de participação e visibilidade, eviden-

20 - Diretor Executivo: Magda Seifert
Vice-Diretor: Diogo Vilar
Promovido pela Câmara Municipal do Porto e pela Câmara Municipal de Matosinhos. Com Fernando Brízio como Curador geral e David Barros como Curadora do País Convidado - Espanha (Galiza).

ciado pela terceira edição, que ampliou ainda mais o seu alcance.

A Porto Design Biennale posiciona-se como um evento de grande impacto no panorama do Design. Ao abordar temas críticos e promover práticas sustentáveis e inclusivas, a Bienal reflete as tendências e desafios atuais da disciplina. Mais do que uma simples celebração do Design, ela revela-se uma plataforma dinâmica que facilita o diálogo entre culturas, disciplinas e ideias, fortalecendo a sua posição como um ponto de encontro essencial para profissionais e entusiastas.

Cada edição da Porto Design Biennale reforça o poder transformador do Design na sociedade. Com um olhar atento às tendências globais e um enraizamento nas especificidades locais, a Bienal continua a inspirar e a moldar a paisagem cultural e urbana. O seu impacto perdurará, moldando o Design do futuro e reafirmando a sua importância.

3. Práticas de Estágio: Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água";

3.1. Processo e Preparação.

3.2. Estudo do Espaço de Acolhimento, Palacete dos Viscondes de Balsemão — Triplex.

3.3. Caso de Estudo, "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence".

3.4. Idealização, Processo e Desenvolvimento do Projeto Expositivo.

3.5. Processo de Montagem e Implementação do Projeto.

3.6. Curador, Artista e Projetista.



Levantamento Métrico da Galeria Municipal de Matosinhos, esad—idea, 2023.

3.1. Processo e Preparação.

A participação e envolvimento na Porto Design Biennale marcam o ponto culminante da experiência de estágio no Centro de Investigação da ESAD, representando a aplicação prática e uma síntese aprofundada dos conhecimentos adquiridos ao longo do percurso académico. O relatório de estágio pretende destacar e analisar detalhadamente a significativa contribuição para a Porto Design Biennale, oferecendo uma visão abrangente das funções desenvolvidas neste contexto específico e detalhando as medidas adotadas para garantir um desempenho adequado e informado na realização das tarefas de forma eficiente e produtiva.

Os objetivos delineados para o estágio incluíam a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula, o desenvolvimento de competências e habilidades no campo de estudo, e a familiarização com o ambiente de trabalho no setor cultural e de Design, através da colaboração ativa em projetos concretos.

Desde o início, foi realizado um planeamento pormenorizado, que incluiu reuniões com supervisores e profissionais para definir responsabilidades, estabelecer metas e cronogramas, e discutir os requisitos específicos do estágio. Essa fase inicial foi essencial para uma compreensão clara das expectativas e diretrizes do trabalho a ser realizado, bem como para a aplicação de métodos de pesquisa, análise de projetos e na identificação de soluções inovadoras.

Nesta primeira fase, durante os procedimentos burocráticos enfrentados pela Porto Design Biennale, a equipa de Design Expositivo foi solicitada a colaborar. Este processo envolveu a realização de um levantamento arquitetónico dos espaços destinados às diversas exposições do programa, com o intuito de compreender essas informações em profundidade e incorporá-las à base de dados da ESAD—idea, fornecendo um recurso valioso para a partilha com futuros curadores.

Os locais alvo deste levantamento abrangeram a Casa do Design, a Galeria Municipal de Matosinhos, o Palácio dos Correios no 3.º e 7.º piso, o Parque das Águas - Reservatório de Água Nova Sintra e, por último, o Museu do Porto - Palacete dos Viscondes de Balsemão - Gabinete Triplex. Mais do que um exercício técnico, essa colabora-

ção, ilustra a interseção entre as abordagens de interiores e a gestão cultural, evidenciando a aplicação direta da teoria na configuração de experiências espaciais circundantes e precisas.

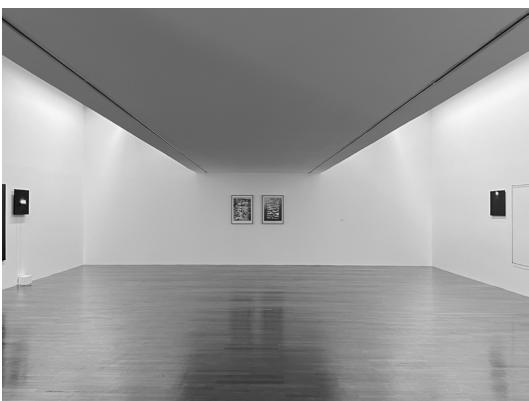
Os levantamentos realizados envolveram a elaboração de plantas e cortes com as novas medições do espaço, identificando paredes e elementos estruturais e de divisão interior, assim como plantas de distribuição do sistema elétrico e de iluminação por áreas. Adicionalmente, foi necessário efetuar um levantamento fotográfico, criar uma listagem dos elementos presentes no espaço e dos recursos disponíveis, como sofás, biombos, entre outros.

Para enriquecer a base de dados, procedeu-se à recolha e catalogação de todo o material disponível para as exposições, produzido ao longo dos anos e nas duas edições anteriores, priorizando sempre o uso de material pré-existente como parte de uma abordagem sustentável e consciente. Este material, armazenado entre a Casa do Design e a ESAD, abrangia vitrines, plintos, campânulas, estruturas metálicas, e diversos outros itens. Após o inventário, foram ainda produzidos os desenhos técnicos de todo o material e integrados novamente na base de dados.

Essas atividades contribuíram para a preparação de uma sólida base de trabalho para a resolução dos projetos expositivos destinados aos diversos espaços de acolhimento.



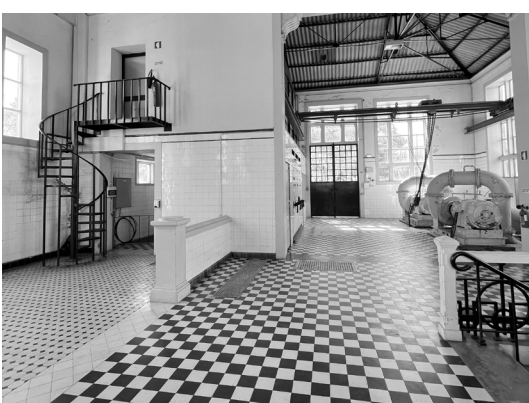
Casa do Design



Galeria Municipal de Matosinhos



Palácio dos Correios



Reservatório de Água Nova Sintra



Palacete dos Viscondes de Balsemão



Palacete dos Visconde de Balsemão - Triplex, Praça de Carlos Alberto, 2023.

3.2. Estudo do Espaço de Acolhimento, "Palacete dos Viscondes de Balsemão — Triplex".

O Palacete dos Viscondes de Balsemão, situado na cidade do Porto, mais precisamente no lado norte da Praça Carlos Alberto, foi edificado em meados do século XVIII sob o mando do fidalgo José Alvo Brandão. Este edifício, notório não apenas pela sua localização proeminente, mas também pela sua arquitetura marcante, sofreu profundas obras de alteração durante a posse do 1.º Visconde da Trindade, José António de Sousa Basto. Essas intervenções, realizadas nos dois séculos seguintes à sua construção, tinham como intuito remodelar e adaptar o Palacete.

As obras conduzidas pelo 1.º Visconde da Trindade resultaram na implementação das características arquitetónicas típicas da época, incluindo elementos decorativos e detalhes que evidenciam a influência do período, como tetos em gesso trabalhado, escada interior em granito, portas em madeira e vidros coloridos. Essas intervenções contribuíram para transformar o Palacete dos Viscondes de Balsemão numa construção notável, que reflete a arquitetura, mas também a história da época em que foi inserida.

Adquirido pela Câmara Municipal do Porto em 1959, o edifício passou a acolher os serviços culturais a partir de 1995. Desde então, alberga a Direção Municipal de Cultura e Ciência da Câmara Municipal do Porto, o Gabinete de Numismática, o Banco de Materiais e o Gabinete Triplex do Museu da Cidade. Frequentemente escolhido como local para eventos culturais e exposições, contribui significativamente para a promoção da arte e da cultura da cidade.

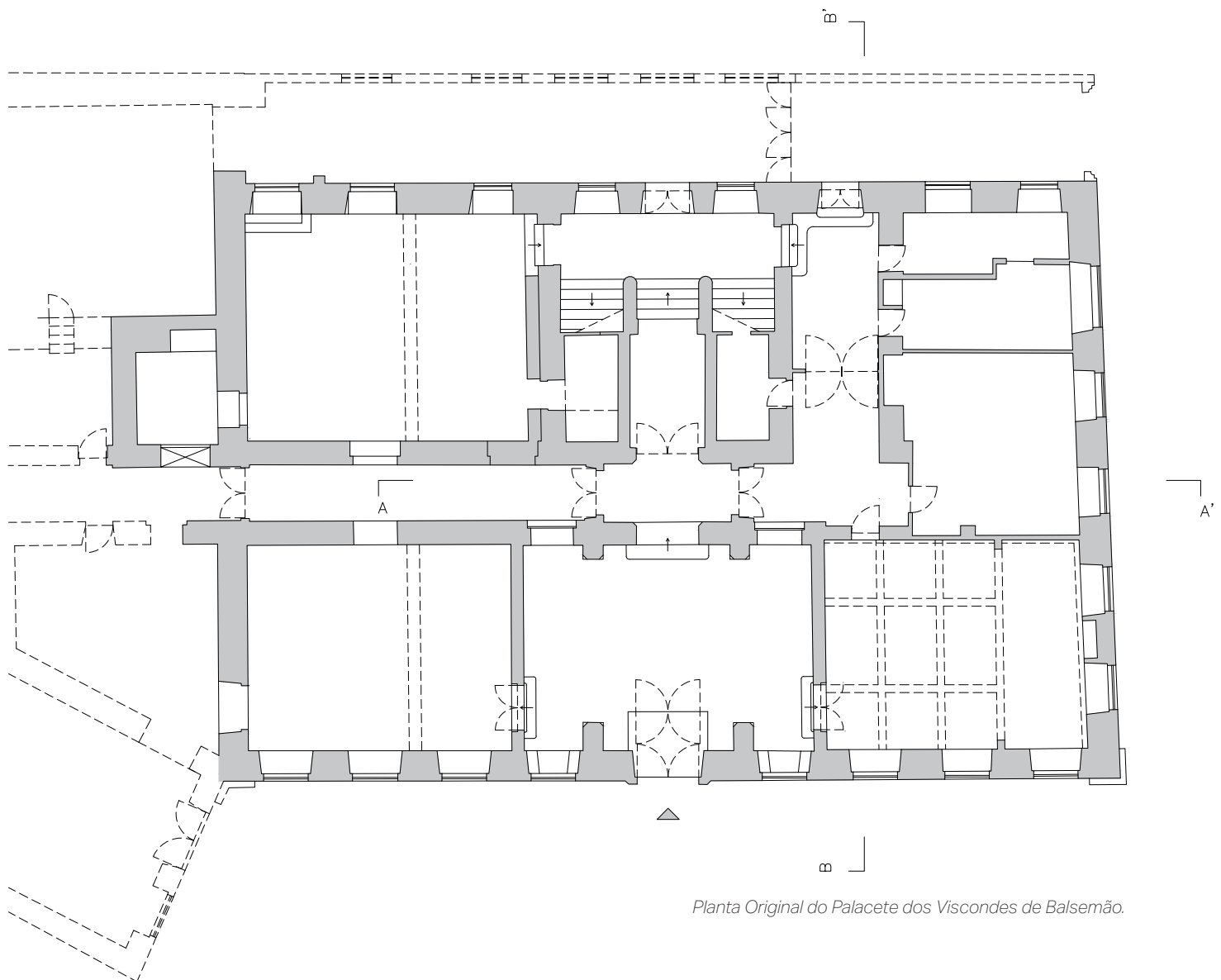
O Banco de Materiais, um projeto municipal pioneiro e premiado nacionalmente em 2009 e 2013, foi inaugurado ao público em 2010. Este projeto serve como depósito para objetos encontrados na cidade, com o intuito de recolha, estudo, catalogação e devolução.

Atualmente, o Palacete dos Viscondes de Balsemão conta com um conjunto de três salas de exposição no piso térreo, denominado Gabinete Triplex. Este espaço para exposições temporárias, onde são exibidos projetos expositivos concebidos em parceria ou em coprodução, resulta de uma reabilitação conduzida pelo arquiteto Ivo Poças

Martins, com coordenação de projeto de João Covita do Museu do Porto. O Gabinete Triplex foi idealizado para valorizar as características construtivas existentes. Além das salas expositivas, foram desenvolvidas peças de mobiliário em madeira, promovendo a coesão dos espaços. A 8 de abril de 2021, a exposição "PCP 100 anos" foi marcada como a primeira exposição do Banco de Materiais, assinalando também a abertura do Gabinete Triplex.

Este edifício apresenta uma planta retangular de disposição horizontal, composta por três núcleos arquitetónicos distintos: o edifício principal, um anexo lateral de menores dimensões que abriga o Banco de Materiais, e um torreão triangular. A fachada principal destaca-se pela presença de uma porta central e janelas com moldura em granito, além de caixilharias em madeira com vidro simples.

No seu interior, o Palacete sobressai pela sua singularidade, evidenciada pelos azulejos pintados à mão, o característico pavimento em pedra e um arco assente em pilastras, também em pedra, conferindo ao espaço uma identidade própria. Ao entrar, deparamo-nos com um átrio que abriga uma escadaria de um único lanço, conduzindo ao primeiro patamar, onde se divide em três trajetos separados. Uma nobre escadaria em granito, ornamentada por guardas em ferro dourado, bifurca-se em dois lanços paralelos, orientando os visitantes ao andar nobre do Palacete. As salas no piso superior ostentam tetos em gesso, com destaque para o salão nobre, caracterizado por um teto abobadado.

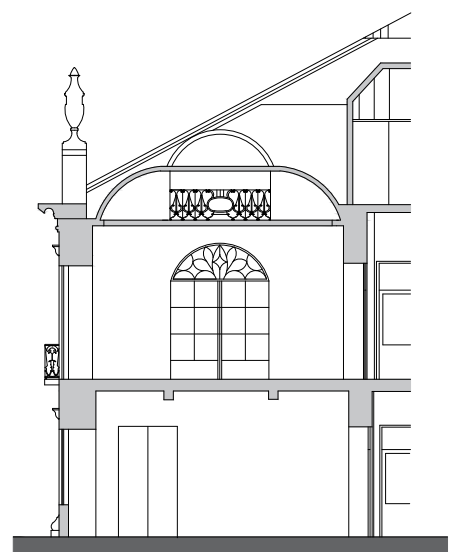


Planta Original do Palacete dos Viscondes de Balsemão.



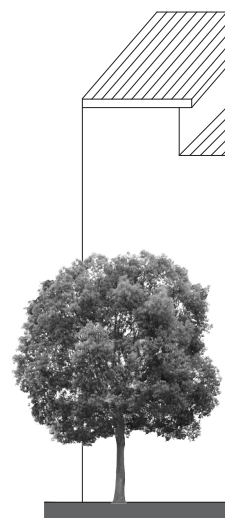
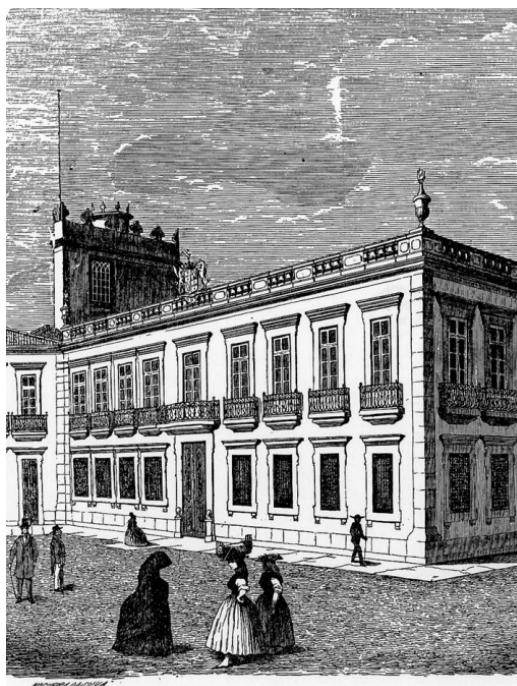
Corte A-A'.

Desenhos Técnicos Originais de João Cruz, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

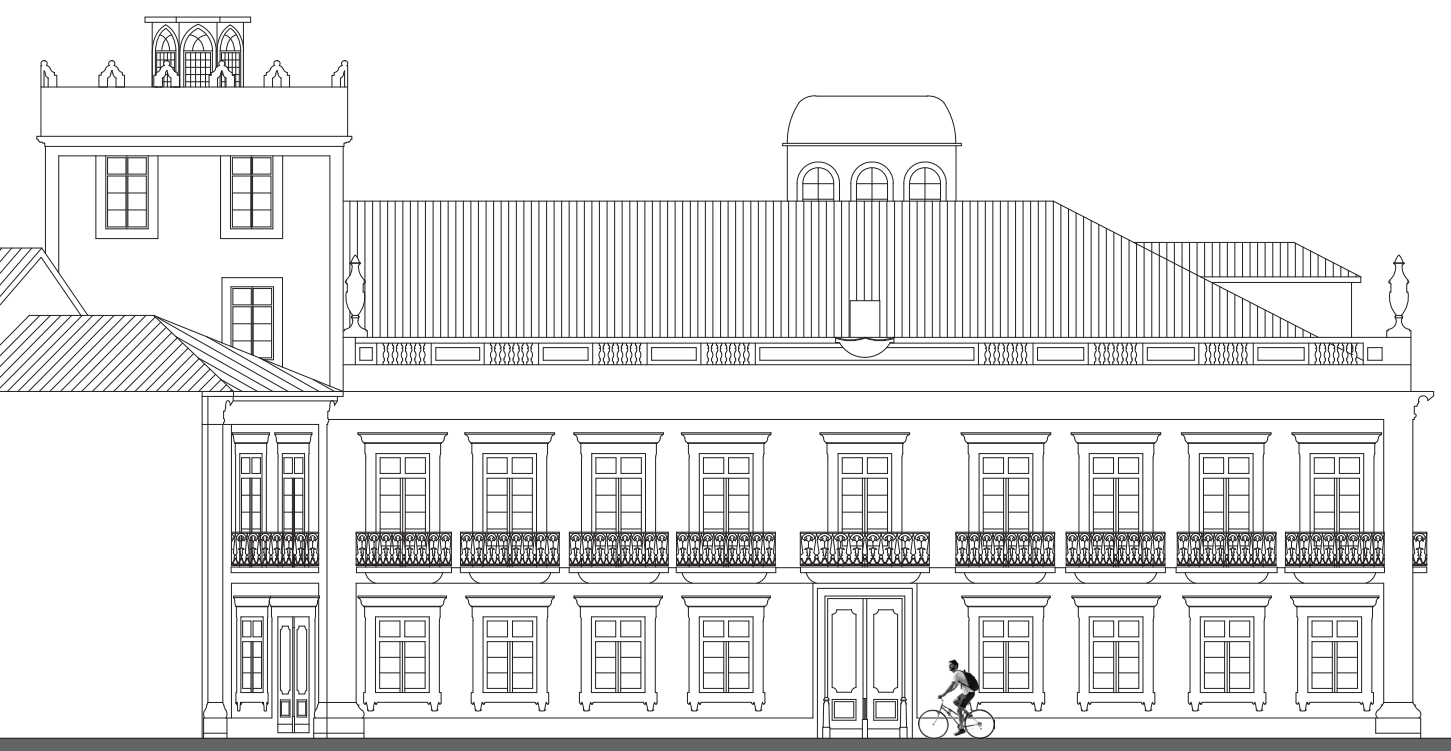


Corte B-B'.

Fachada do Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto.

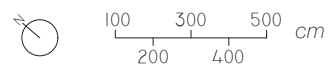


Alçado Original do Palacete dos Viscondes de Balsemão
Desenho Técnico C



Palacete dos Viscondes de Balsemão.

Original de João Cruz, Melhorado e Adaptado por Inês Pereira.



Escadaria de Acesso ao Salão Nobre.



Salão Nobre.



Salão Nobre.





Gabinete de Numismática.



Atual Sala C.



Adaptabilidade dos espaços no Palacete dos Viscondes de Balsemão:

Ao longo de toda a sua história, o Palacete dos Viscondes de Balsemão passou por uma visível metamorfose. Antes da sua reabilitação pelo arquiteto Ivo Poças Martins, o espaço atualmente designado como Sala C, desempenhava, em 2018, a função de centro de acolhimento e loja. Antes desse período, abrigava o Gabinete de Numismática, onde expunha uma das maiores e mais importantes coleções de numismática ²¹ de Portugal. Nesse ano, a abertura do espaço-loja da Porto Design Biennale ocorreu no Palacete, espaço esse dedicado à divulgação e comercialização do Design português, proporcionando aos visitantes a oportunidade de adquirir diversas peças de artistas nacionais, o que representou um marco importante. Em simultâneo funcionava como plataforma para apresentar ao público a programação da Porto Design Biennale 2019, agendada para iniciar em setembro do ano seguinte.

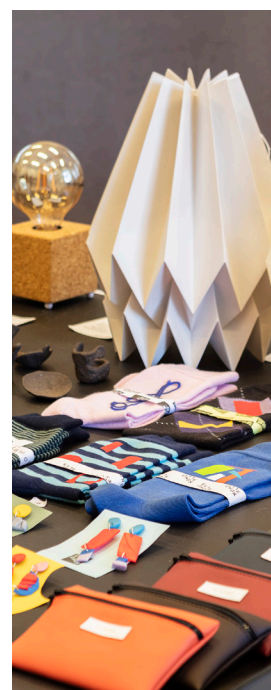
O esquema da loja revelava uma abordagem simplificada, marcada por mesas de Design elementar, onde todas as peças para venda eram cuidadosamente dispostas. O balcão, estrategicamente colocado no centro, ainda que ligeiramente recuado e próximo a uma parede em gesso cartonado, que ocultava uma área técnica e de arrumação, contribuía para uma organização funcional do espaço. A opção pela tonalidade branca nas paredes, portadas e rodapés, que antigamente teriam uma tonalidade amarelada, conferia à loja uma sensação de clareza e serenidade, criando um equilíbrio visual com os materiais expostos que, por sua vez, traziam vivacidade e cor ao ambiente. As amplas janelas que caracterizam o Palacete permitiam a entrada de uma luz generosa, realçando a atmosfera do espaço. A utilização de vitrines para peças mais delicadas demonstrou sensibilidade para a proteção das mesmas, enquanto a inclusão de uma estante horizontal para a exposição das capas dos livros vendidos adicionava uma dimensão estética e funcional à loja, integrando elementos de Design que enriqueceram a experiência visual dos clientes.

O segundo espaço-loja da Porto Design Biennale, localizado

²¹ - Ciência das moedas e medalhas.

na Casa da Arquitetura, em Matosinhos, tinha o mesmo propósito.

Ambos estes espaços-loja foram concebidos para estimular e despertar a curiosidade do público relativamente à iminente Bienal. Esta transição não só revela e evidencia uma notável adaptabilidade, mas também destaca a capacidade do edifício em evoluir e ajustar-se a diferentes propósitos ao longo do tempo, refletindo a sua versatilidade e valor como um espaço cultural dinâmico.



Tipologia da Antiga Loja da Porto Design Biennale e da Agora Sala C, Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto, 2019.



Reabilitação do Palacete dos Viscondes de Balsemão:

A intervenção no Palacete, liderada pelo arquiteto Ivo Poças Martins, teve como principal objetivo, conforme mencionado anteriormente, a adaptação das três salas do edifício para a realização de diversas exposições, deixando os espaços preparados para qualquer ocasião.

A transformação mais impactante e significativa, foi a decisão de fechar todas as janelas com paredes de gesso cartonado, resultando na completa eliminação da entrada de luz natural. Embora essa alteração tenha limitado a iluminação natural, levou a um controlo rigoroso e exclusivo de iluminação artificial, controlo esse que, é crucial em contextos de exposição, para a criação de atmosferas e ambientes diversificados.

Para lidar com essa mudança, foi integrada uma fita *LED* na sanca da parede falsa, com a vantagem de permitir um controlo de intensidade. Adicionalmente, foi incorporada uma estrutura central no teto para a instalação de focos. Estas adaptações foram concebidas para garantir uma iluminação meticulosa, essencial para direcionar a atenção dos visitantes para diferentes áreas da exposição e para realçar detalhes e características das peças. Além disso, o controlo preciso da luz ajuda na proteção de obras sensíveis que possam ser suscetíveis a danos devido à exposição prolongada.

"(...) para tornar a luz presente, para a tornar sólida, é preciso a sombra. A combinação adequada de luz e sombra costuma despertar na arquitetura a capacidade de nos comover profundamente, (...)." ²²

Estes fatores contribuem para uma experiência visual atenta e apurada, proporcionando uma experiência agradável e imersiva, promovendo o conforto e o interesse do público pela exposição, já que a própria luz pode, também, ser considerada uma forma de Arte. Assim, a importância da luz ultrapassa a simples necessidade de iluminar o local, influenciando diretamente a percepção e apreciação das obras

²² - Baeza. (2011).
p. 53.

pelos visitantes.

Com o propósito de fomentar a coesão estética e funcional entre os espaços, foi desenvolvido um conjunto de peças de mobiliário em madeira. Para aprimorar a acessibilidade do espaço, foi implementada uma nova zona de balcão, integrando uma rampa para pessoas com mobilidade reduzida. Essa intervenção estabeleceu uma harmonia equilibrada entre os elementos arquitetônicos originais e as inserções contemporâneas, preservando e revitalizando simultaneamente o Palacete.

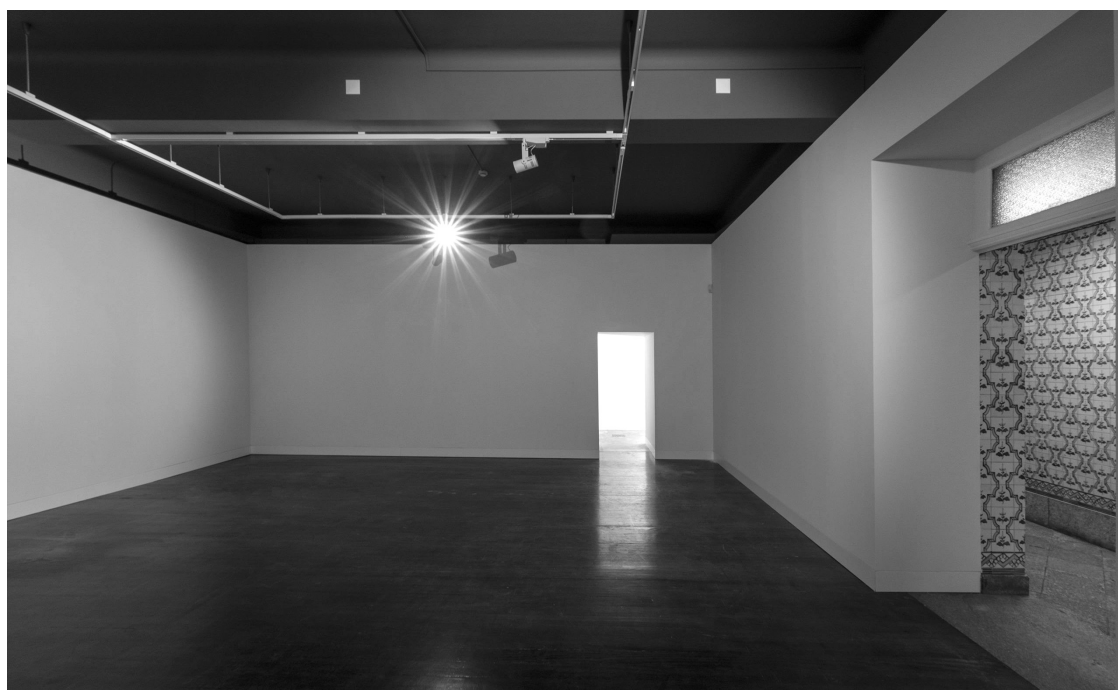
Um detalhe sutil, mas de grande significado, foi a introdução de nichos nas paredes dos corredores. Um desses nichos apresenta uma cimalha semicircular no corredor da sala C e outro com uma configuração retilínea no das salas A e B. Esses nichos foram discretamente incorporados de maneira estratégica, com o propósito de servirem como locais destinados para partilhar informações acerca da exposição em curso. Foram pensados para albergar panfletos e folhas de sala, possibilitando ao visitante um ponto de referência informativo. Adicionalmente, a área adjacente à parede foi planeada como um espaço dedicado à aplicação de vinil autocolante contendo informações relevantes para os visitantes. Esta abordagem visa otimizar a comunicação e orientação do público durante a visita à exposição.

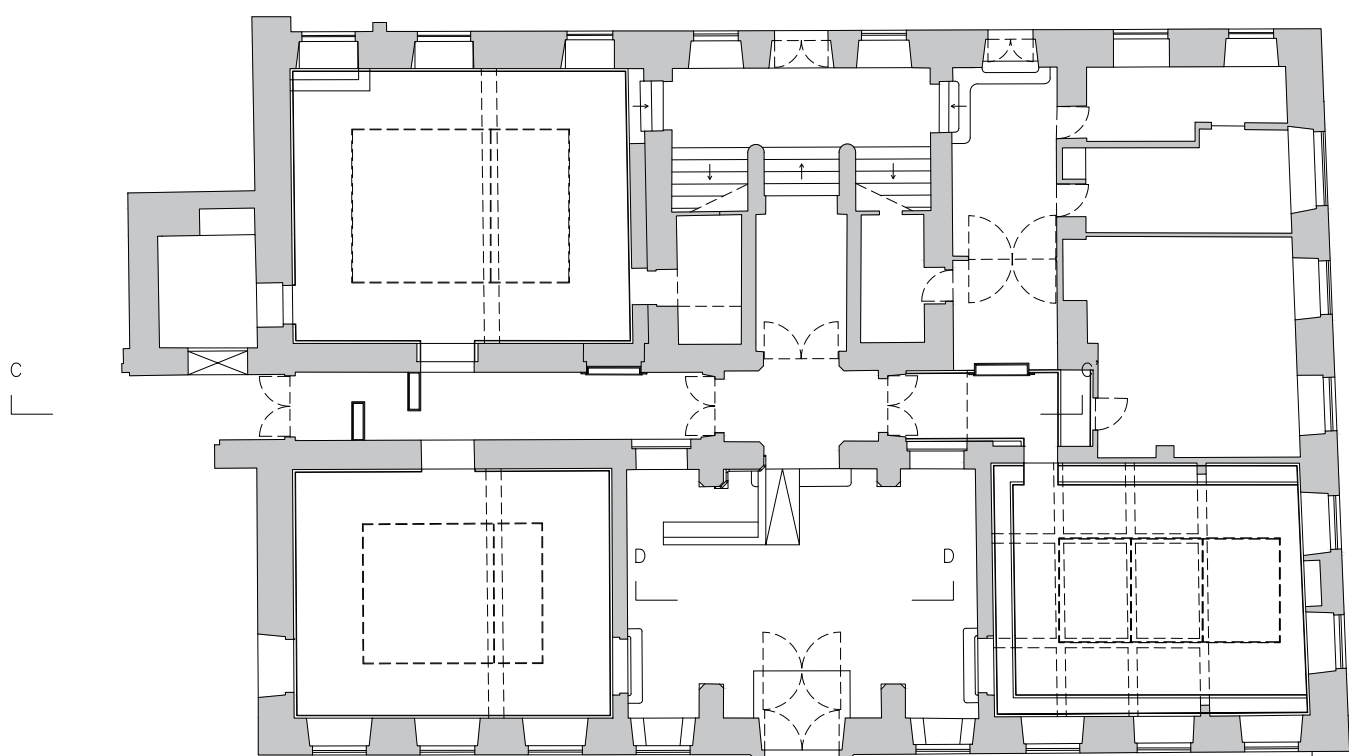
Reabilitação do Palacete dos Viscondes de Balsemão, Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto, 2021.

Recepção.



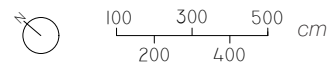
Sala A.

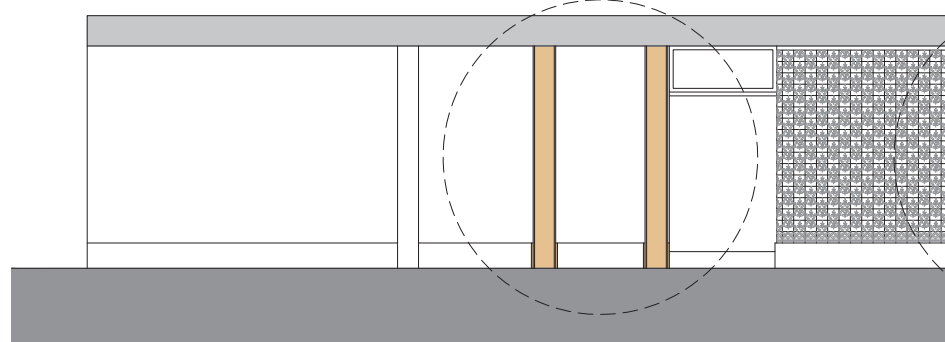
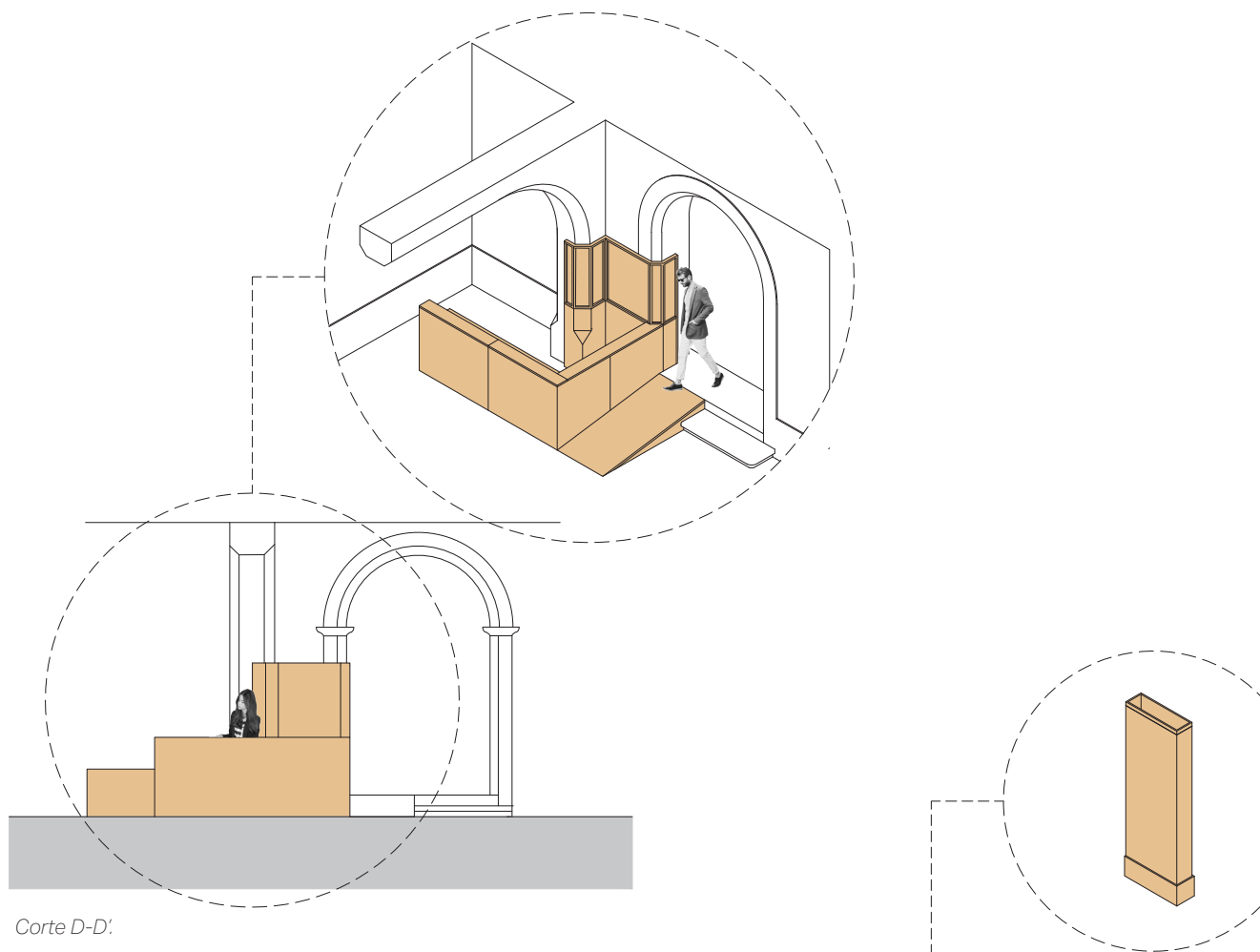




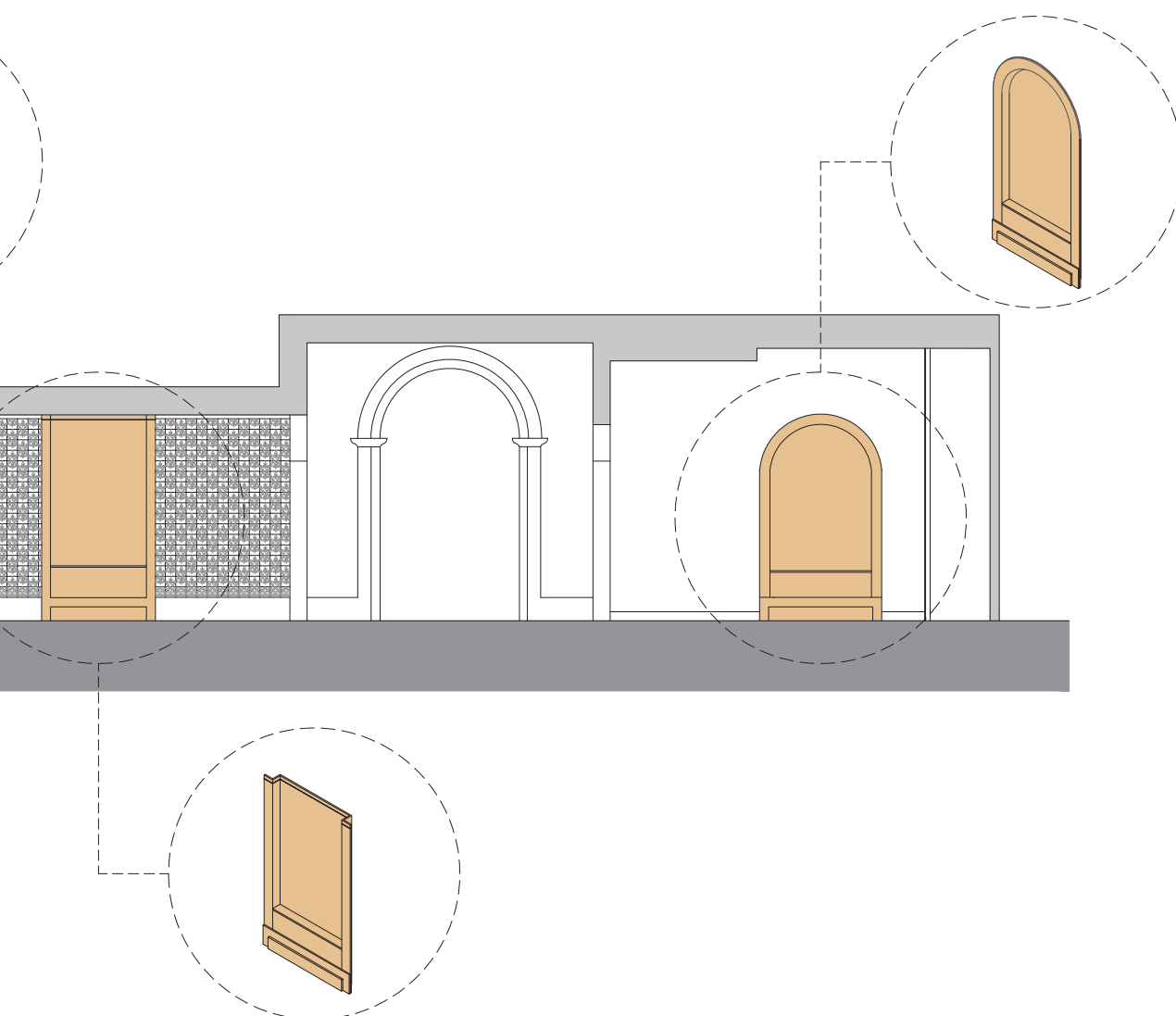
Planta do Palacete dos Viscondes de Balsemão Após Reabilitação.

Desenho Técnico Original da esad—ideia, Melhorado e Adaptado por Inês Pereira.

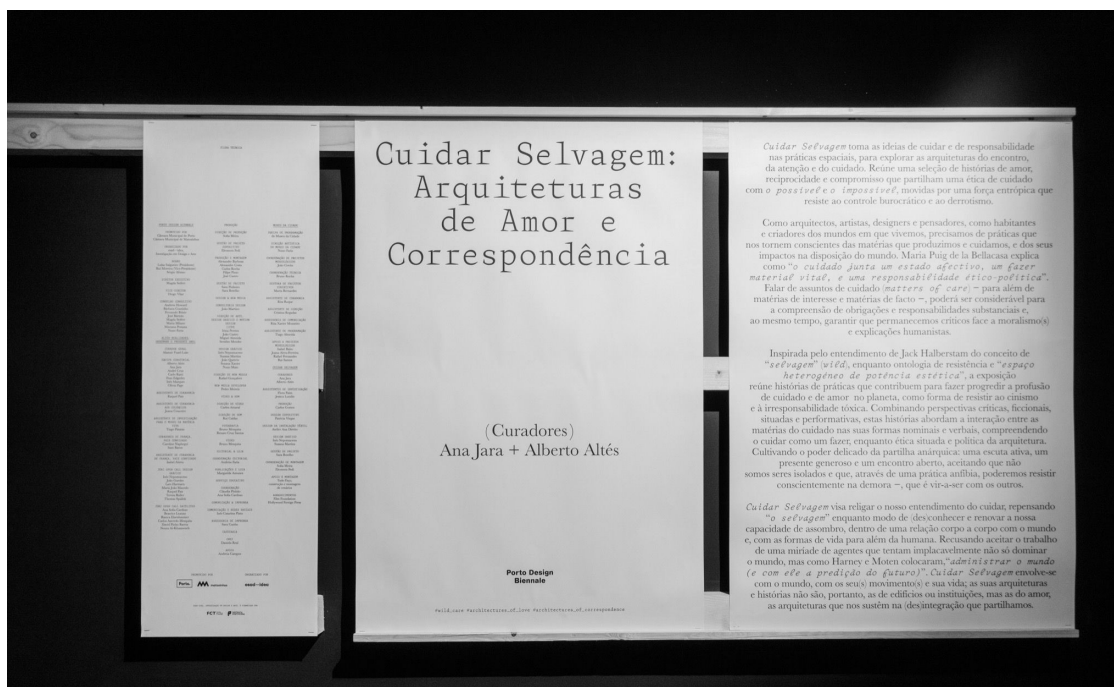




Corte C-C'.



*Cortes do Palacete dos Viscondes de Balsemão Após Reabilitação.
Desenhos Técnicos Originais de Ivo Poças Martins, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.*



Exposição, "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence",
Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto, 2021.

3.3. Caso de Estudo, "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence".

Na segunda edição da Porto Design Biennale - "Alter Realidades", entre 17 de junho a 22 de julho de 2021, decorreu no Palacete dos Viscondes de Balsemão a exposição "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence - Cuidar Selvagem". Com curadoria de Alberto Altés, professor e arquiteto, e Ana Jara, arquiteta, cenógrafa e investigadora, esta exposição propôs uma coleção de "histórias" através de material gráfico, imagens, textos e uma seleção de filmes. Paralelamente, realizou-se um ciclo de conversas intitulado "Wild Talks", um programa semanal e *online* com uma seleção de convidados que refletiam sobre ou trabalhavam com "matérias selvagens".

"Wild Care" explorou questões relacionadas com o cuidado nas práticas espaciais, investigando arquiteturas de encontro, atenção e cuidado.

A exposição reuniu e apresentou uma coleção de narrativas centradas em temas como amor, correspondência e envolvimento, todas permeadas por uma ética de cuidado.

Estas práticas visavam contribuir para o aumento do cuidado e amor no planeta. Adotando perspetivas críticas, ficcionais, situacionais, habitacionais e performativas, "Wild Care" redefiniu as compreensões convencionais de cuidado, promovendo uma abordagem renovada e refletiva.

"(...) Cuidar Selvagem visa religar o nosso entendimento do cuidar, repensando 'o selvagem' enquanto modo de (des)conhecer e renovar a nossa capacidade de assombro, dentro de uma relação corpo-a-corpo com o mundo e atravessando formas de vida além do humano." ²³

O projeto compreendeu uma exposição e uma série de encontros e conversas realizados *online*, adaptado-se à situação pandémica global. Participaram no evento alguns dos intervenientes nas histórias apresentadas na exposição, bem como uma seleção de convidados.

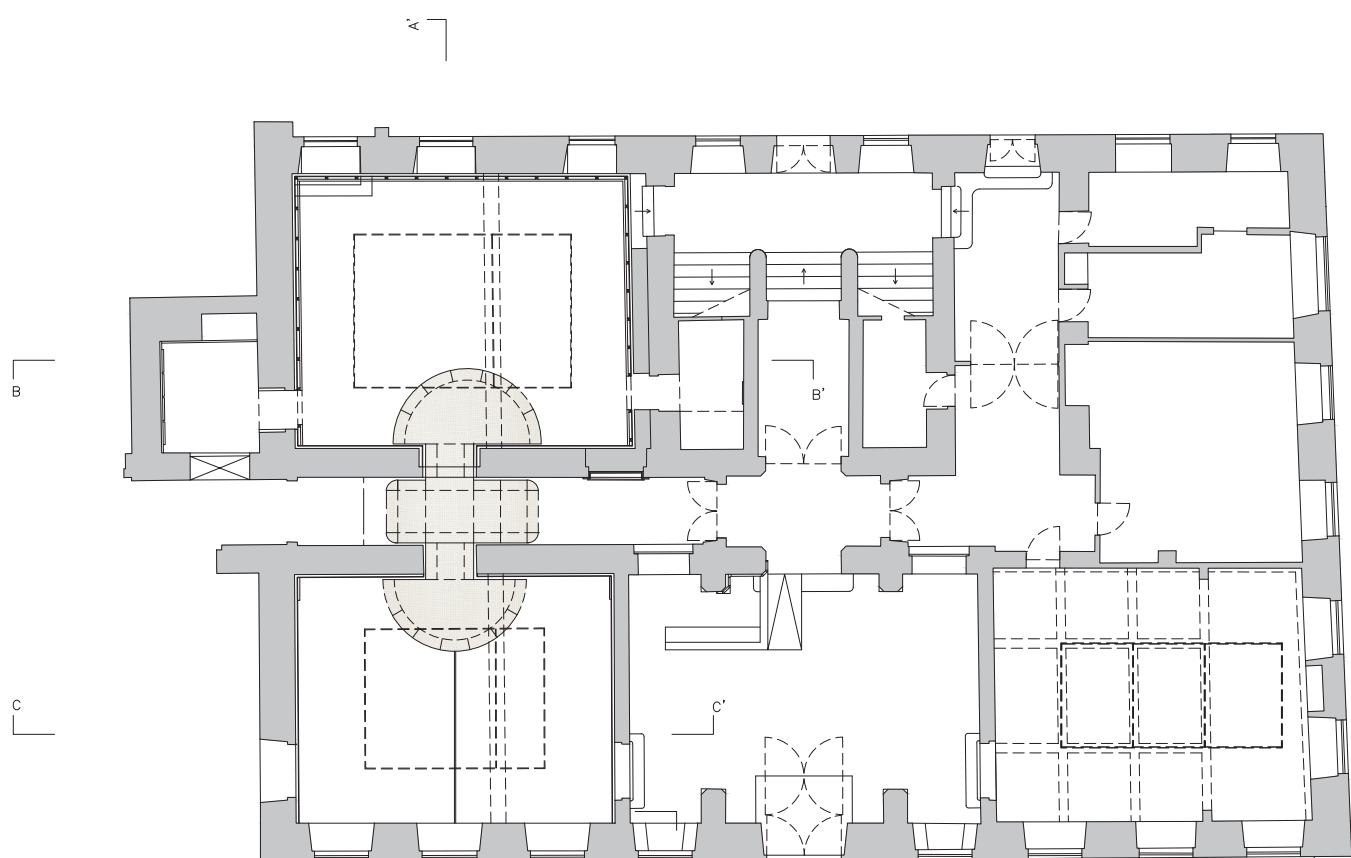
²³ - Porto Design Biennale. (2021). *Dossier de Imprensa - Alter Realidades*. p. 31.

No corredor de acesso às duas salas, uma instalação têxtil suspensa transformou o espaço, configurando-se como uma espécie de câmara de acesso. Essa instalação foi concretizada com o uso de um tecido em algodão cru, suportado por hastes leves de metal, expandindo-se lateralmente em direção às duas portas opostas, criando um espaço de limiar semicircular que antecede as salas de cada lado. Esta iniciativa visava criar uma atmosfera que desfocasse as referências espaciais do visitante, causando-lhe uma leve sensação de desorientação.

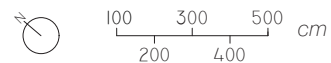
Ambas as salas foram completamente pintadas com tinta preta, criando um contraste dramático que influenciava a atmosfera e reforçando a imersão nas narrativas apresentadas. Uma grelha de barrotes de pinho foi fixa nas paredes, configurando três níveis distintos com perfis horizontais que funcionavam como suportes para as prateleiras. A distribuição do material ao longo dos três níveis seguiu uma lógica específica: ao nível dos olhos, foram apresentadas as principais histórias da exposição; no nível superior, foram introduzidas referências que contribuíram para a enunciação coletiva, incluindo memórias, eventos passados e mitos; no nível inferior, foram exibidas referências com fragmentos, objetos e práticas. O material impresso foi fixo aos perfis de madeira, refletindo uma abordagem cuidadosamente planeada na apresentação das histórias da exposição.

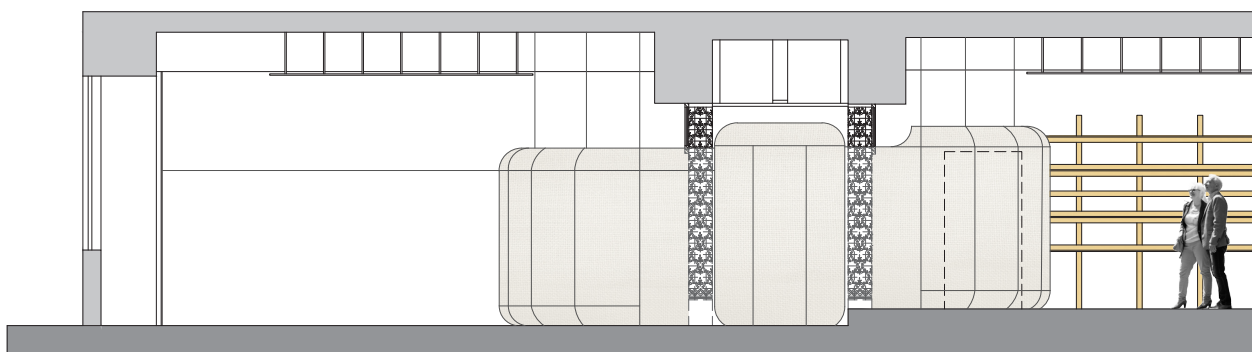
A sala B foi dedicada à projeção de filmes, com foco principal para "O Nosso Homem" de Pedro Costa e "Get Rid of Yourself" da Bernadette Corporation.

Assim, a exposição "Wild Care" destaca-se e emerge como um valioso caso de estudo, evidenciando mais uma vez a versatilidade do Palacete ao acolher exposições tão distintas. Este contexto único, partilhado pelas mesmas paredes, conduz a experiências completamente diversas. É particularmente notável a capacidade do Palacete de se adaptar a diferentes desafios, respondendo às necessidades específicas de cada exposição. Esta dinâmica demonstra a resiliência e flexibilidade do espaço, consolidando a sua posição como um ambiente propício para a expressão artística e inovação cultural, capaz de acolher e catalisar o diálogo criativo entre Artistas, Curadores e público.

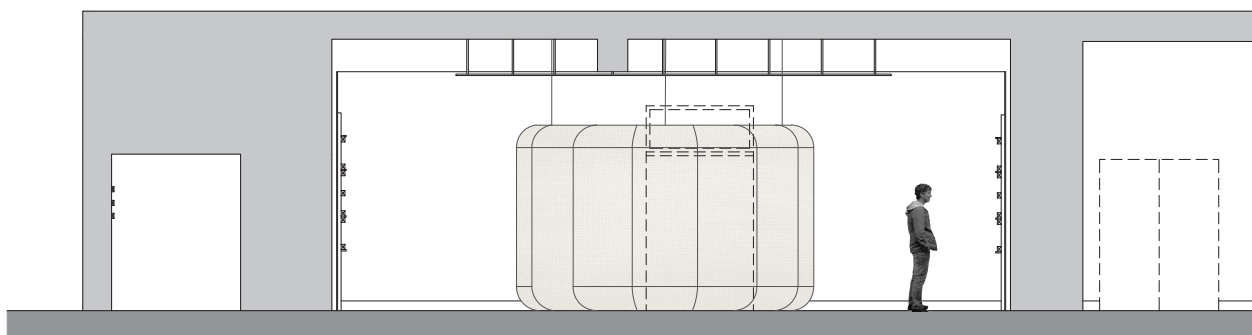


Planta da Exposição "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence".
Desenho Técnico Original de Ana Jara e Alberto Altés, Melhorado e Adaptado por Inês Pereira.

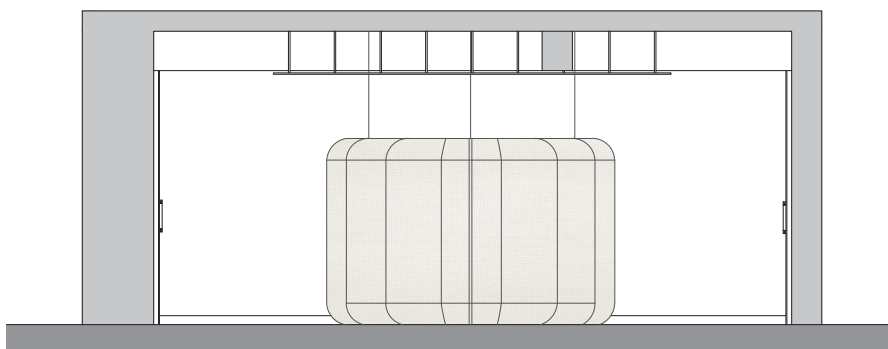




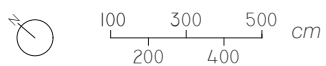
Corte A-A':

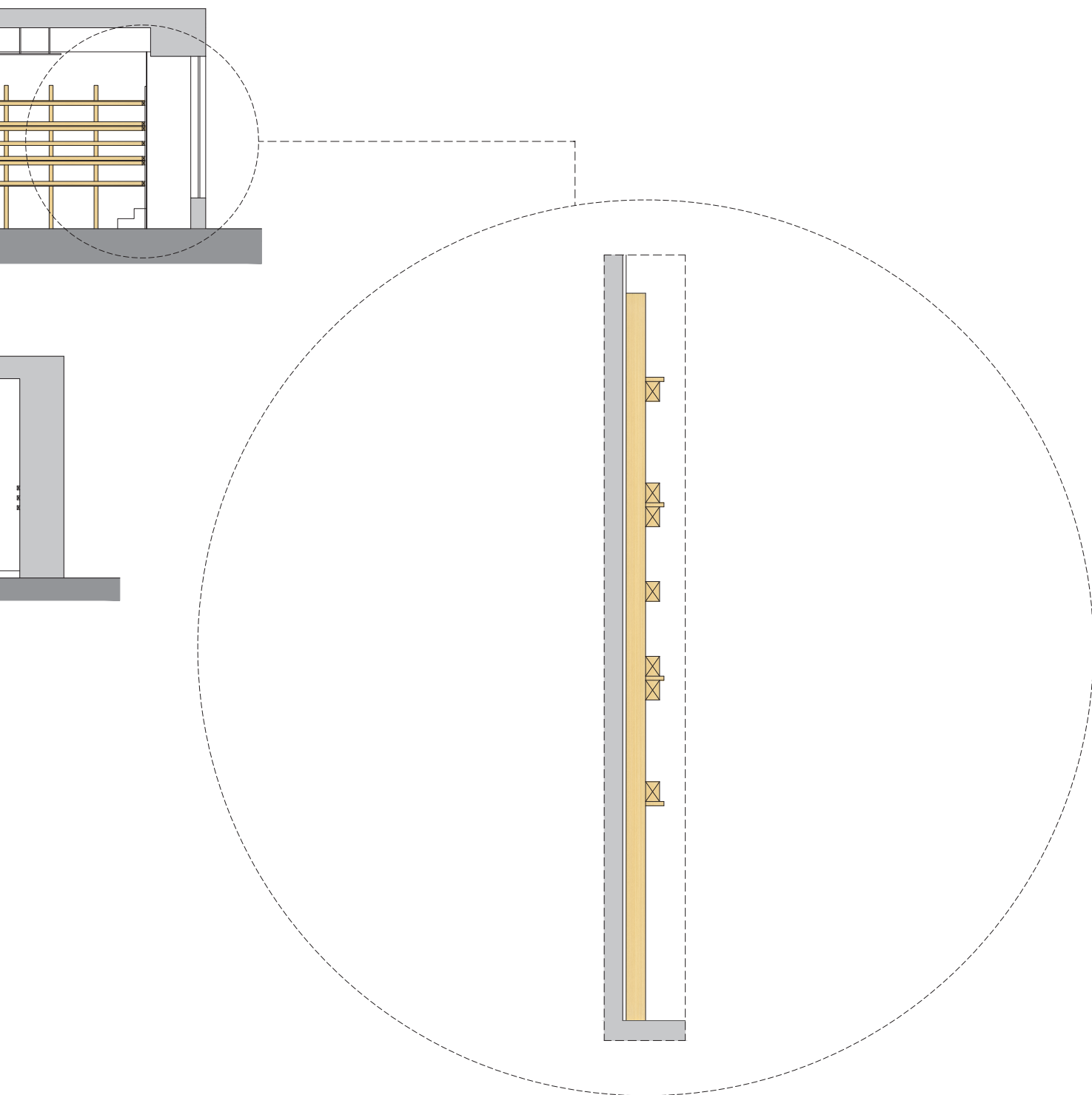


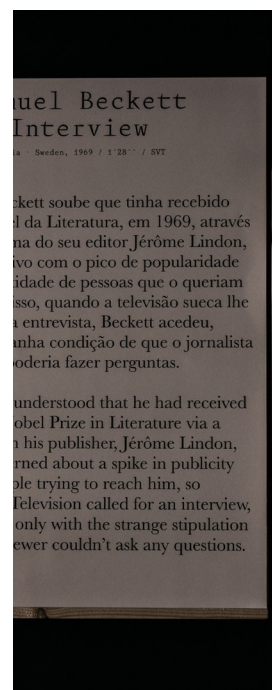
Corte B-B':



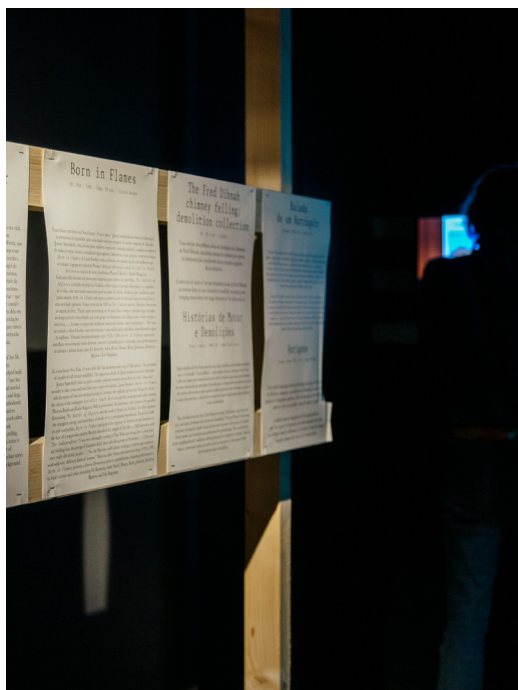
Corte C-C':

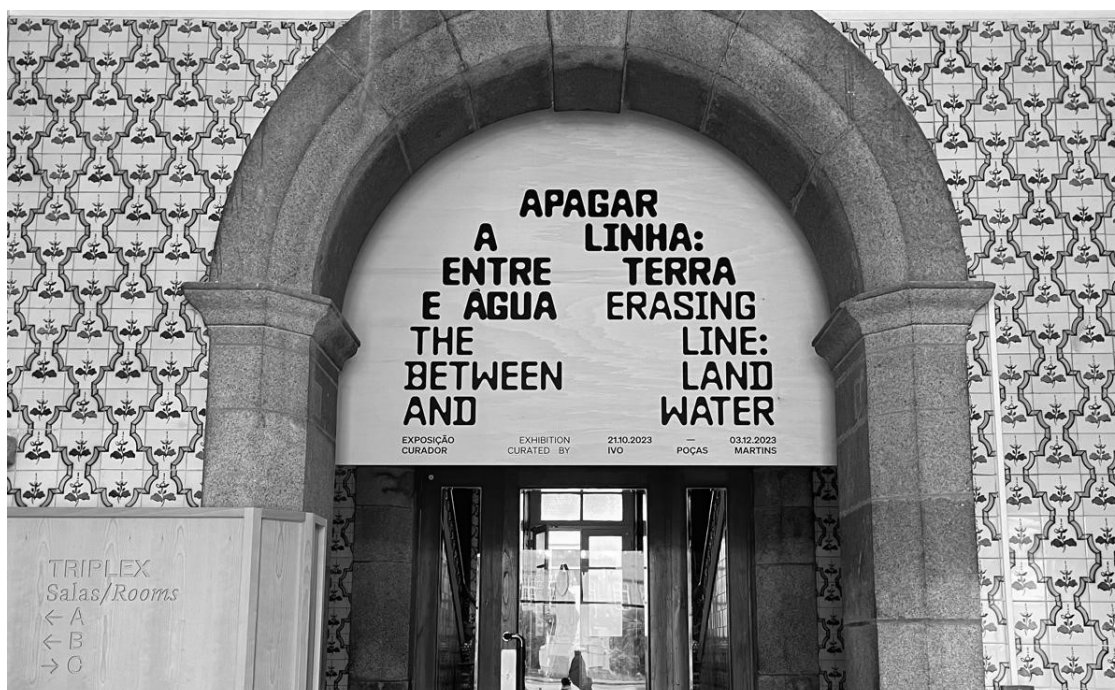






Exposição, "Wild Care: Architectures of Love and Correspondence", Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto, 2021.





Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", Palacete dos Viscondes de Balsemão, Praça de Carlos Alberto, 2023.

3.4. Idealização, Processo e Desenvolvimento do Projeto Expositivo.

Realizada no Palacete dos Viscondes de Balsemão — Gabinete Triplex e com curadoria a cargo do arquiteto Ivo Poças Martins, a exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" aborda questões profundas sobre as fronteiras e linhas que separam, ou unem, os elementos que compõem a vida na Terra.

*"Apagar a Linha é uma forma de dar espessura e densidade aos espaços que estão nas margens. Mais do que a relação entre terra e água, procura-se reconhecer os fenómenos transitórios, efémeros, discretos e informais como sendo aspetos fundamentais a manter e potenciar nas transformações que impomos no mundo."*²⁴

Destinada a diferentes públicos, cativa tanto os interessados por material de arquivo, ecologia e planeamento urbano, quanto os apreciadores de Arte contemporânea.

O Cabedelo do Douro, escolhido como território de exploração, exemplifica a interação dinâmica entre o oceano e o rio, um testemunho vivo da constante transformação da paisagem. A contribuição e participação do Artista Attilio Fiumarella foi elementar para a concretização da exposição, trazendo contribuições com o seu trabalho artístico ao longo do percurso.

"Nesta exposição, procuramos questionar o modo como entendemos estes ambientes que nos rodeiam, para além das habituais convenções da sua representação. Recorremos por isso a dois formatos que correspondem a dois modos muito diferentes de ver. Por um lado, a cartografia histórica (...). Os mapas (...)." ²⁵

A equipa de Design Expositivo esteve envolvida desde a fase de inicial até à concretização, assegurando uma integração eficaz entre o espaço expositivo e a proposta curatorial. O sucesso da exposição depende da profunda familiaridade do profissional com o espaço de

²⁴ - Porto Design Biennale - Folha de Sala, 2023, p.6.

²⁵ - Porto Design Biennale - Folha de Sala, 2023, p.5.

acolhimento e as peças a serem exibidas. O Design assume-se como pilar central no êxito da exposição, destacando-se como fundamento na criação de uma experiência envolvente para o público. Nesse sentido, é imperativo reconhecer o potencial do Designer de Interiores / Designer Expositivo como um profissional multifacetado, capaz de conceber ambientes expositivos que melhoram a percepção e a interação dos visitantes com os documentos, peças e obras em exibição.

Processo e Desenvolvimento:

O processo de realização de uma exposição envolve sete etapas imprescindíveis, que são, Idealização, Planeamento, Projeto, Produção, Montagem, Inauguração e, por fim, Manutenção e Desmontagem. Cada uma destas etapas é crucial para o êxito da exposição, exigindo um planeamento cuidadoso e meticuloso.

Na fase de **Idealização** da exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", foram realizadas diversas etapas estratégicas e sessões criativas, envolvendo Curadores, Designers, Artistas e a Direção Administrativa, formando o ponto de partida da exposição.

Primeiramente, foi essencial conceptualizar a temática e os objetivos principais, bem como identificar o público-alvo e fazer um levantamento dos espaços disponíveis no Palacete dos Viscondes de Balsemão.

Durante o brainstorming inicial, a equipa compreendeu que os objetivos do Artista visavam responder ao desafio do Curador de maneira pertinente e interessada, alinhando-se com o tema geral da Bienal. Por outro lado, o Curador pretendia que a exposição atendes-se a diferentes públicos, e tinha como principal objetivo garantir que o projeto expositivo tivesse uma presença significativa, sem se sobrepor aos conteúdos.

Após a Idealização, a fase de **Planeamento** foi dedicada a organizar todas as ideias num plano de ação detalhado. Foi estabelecido um cronograma pormenorizado, definindo prazos para cada etapa do projeto, assim como um orçamento para analisar os custos envolvidos, garantindo a conclusão do projeto nos limites e recursos previstos. Nesta fase, o planeamento logístico revelou-se indispensável, para assegurar o sucesso do evento. Foi necessário coordenar o transporte,

armazenamento e montagem das peças e materiais da exposição. Isso envolveu o uso de serviços especializados de transporte e seguros adequados para proteger as peças durante o trajeto, especialmente porque algumas requeriam cuidados especiais devido à sua fragilidade, necessitando de uma conservação mais rigorosa.

A equipa enfrentou vários desafios, sendo o principal a curta janela de tempo disponível. Para superar esse obstáculo, o Curador tomou decisões oportunas, como a seleção antecipada de uma parte significativa dos objetos e documentos a serem expostos.

Um exemplo concreto dessa interação logística e falta de tempo, foi o processo de empréstimo de documentos tanto do Arquivo Histórico do Porto quanto da APDL — Administração dos Portos do Douro, Leixões e Viana do Castelo.

Entre os documentos, destacaram-se cartas náuticas e desenhos originais do século XIX, que integravam planos de melhoramento da Barra do Douro, documentando a dinâmica das areias e ensaiando registos gráficos para a representar. Este processo revelou-se demorado devido à condição extremamente frágil e danificada das peças, decorrente do envelhecimento e do inadequado acondicionamento.

Para garantir o melhor tratamento e apoio no manuseamento dos materiais, bem como o restauro num prazo bastante apertado, a equipa contou com a parceria da Universidade Católica, através da Dra. Carla Felizardo — Professora Auxiliar Convidada, Diretora do Centro de Conservação e Restauro, Coordenadora Executiva da Licenciatura em Conservação e Restauro —, e da Dra. Joana Teixeira — Professora Auxiliar e Coordenadora do Mestrado em Conservação e Restauro de Bens Culturais.

Na etapa de **Projeto**, as ideias e o plano ganham uma forma concreta através do desenvolvimento do Design Expositivo e do Design Gráfico. A equipa, em estreita colaboração com o Curador e outros profissionais envolvidos, conduziu pesquisas e estudos para desenvolver um projeto que comunicasse eficazmente a mensagem, os temas e os objetivos da narrativa expositiva.

Decisões sobre os conteúdos que melhor se adequariam ao espaço,

foram tomadas em conjunto com o departamento de Produção, considerando a viabilidade de expor objetos originais, reproduções, filmes, entrevistas e áudios. O processo começou com uma análise minuciosa do Palacete dos Viscondes de Balsemão, avaliando a sua adaptabilidade para diferentes eventos e exposições, considerando a arquitetura existente, as características físicas como a luz natural, o layout e as necessidades específicas da exposição. Durante esta fase, foram estabelecidos os princípios fundamentais da exposição, incluindo o tipo de dispositivos, ambientes, iluminação, paleta de cores e materiais. Paralelamente à análise espacial, as equipas de Design Expositivo e Design Gráfico colaboraram para atender aos requisitos técnicos do projeto. Neste contexto específico, quase toda a equipa, incluindo o Curador, possuía uma vasta experiência em exposições. Essa experiência facilitou interações diretas entre os departamentos de Design Gráfico, Design Expositivo e Audiovisual, resultando numa maior eficiência nos processos.

Os Designers Gráficos desempenharam um papel fundamental na expografia ²⁶, desenvolvendo todos os elementos gráficos, como painéis informativos (incluindo títulos, ficha técnica, textos curatoriais, assim como o tratamento das imagens de reprodução), sinalética, legendas, descrições das peças em exibição e materiais promocionais, com o objetivo de orientar os visitantes ao longo do percurso expositivo.

Os Designers Expositivos para a fase de Produção decorrer sem problemas centraram-se na exploração de diversas combinações e abordagens, incluindo a montagem de maquetes e protótipos, a criação de modelos 3D, esboços e desenhos rigorosos. Isto também envolveu o planeamento da iluminação, suportes e vitrines.

Esta sinergia multidisciplinar entre os dois departamentos deve ser contínua ao longo do projeto, de modo a criar ambientes onde a estética gráfica e a composição espacial se complementem mutuamente, o que potencializa a eficácia na integração e comunicação de todos os elementos da exposição.

A realização de testes de percursos foi essencial para otimizar

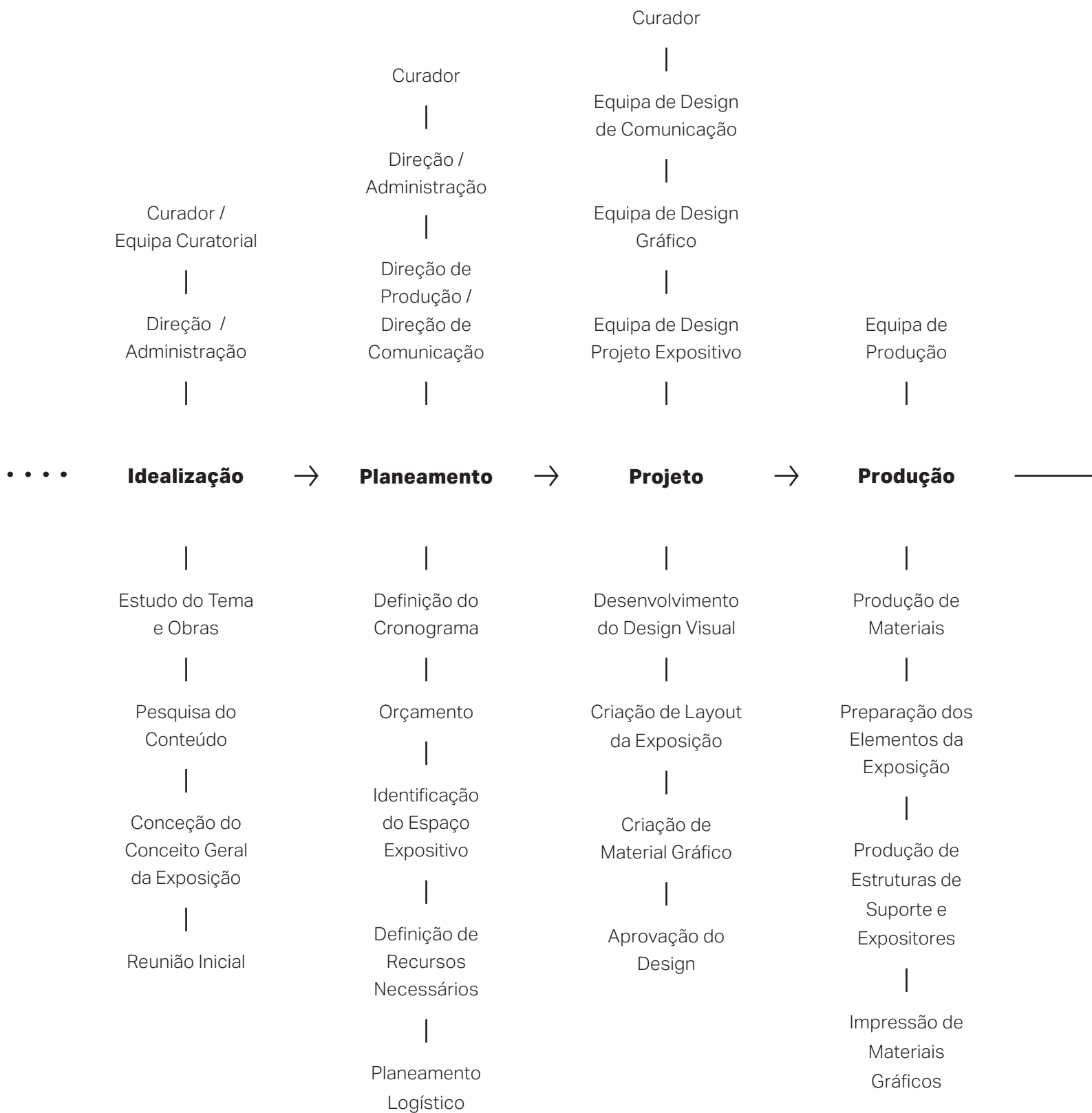
26 - A expografia é a arte de projetar e criar espaços expositivos, utilizando elementos visuais, cenográficos e de comunicação para transmitir uma mensagem ou narrativa ao público.

a circulação dos visitantes, e facilitar a interação com o conteúdo exposto. Além disso, foram conduzidos testes práticos de cores e *layout* antes da montagem final, a fim de identificar potenciais problemas ou explorar diferentes abordagens que proporcionassem melhorias.

Um exemplo concreto desse processo foi a necessidade de substituir o tecido com informações impressas que seria colocado no arco de entrada da exposição.

Devido a erros de impressão e à falta de tempo para correções, optou-se por usar uma placa de contraplacado de bétula, onde o texto foi aplicado em vinil. Esta solução permitiu corrigir os problemas, sem comprometer a ideia inicial.

Esses testes permitem verificar a funcionalidade e a eficácia dos elementos expositivos, assim como realizar os ajustes necessários para garantir que a exposição esteja pronta para a inauguração, assegurando o alinhamento de todos os elementos com a narrativa visual e os objetivos estabelecidos.



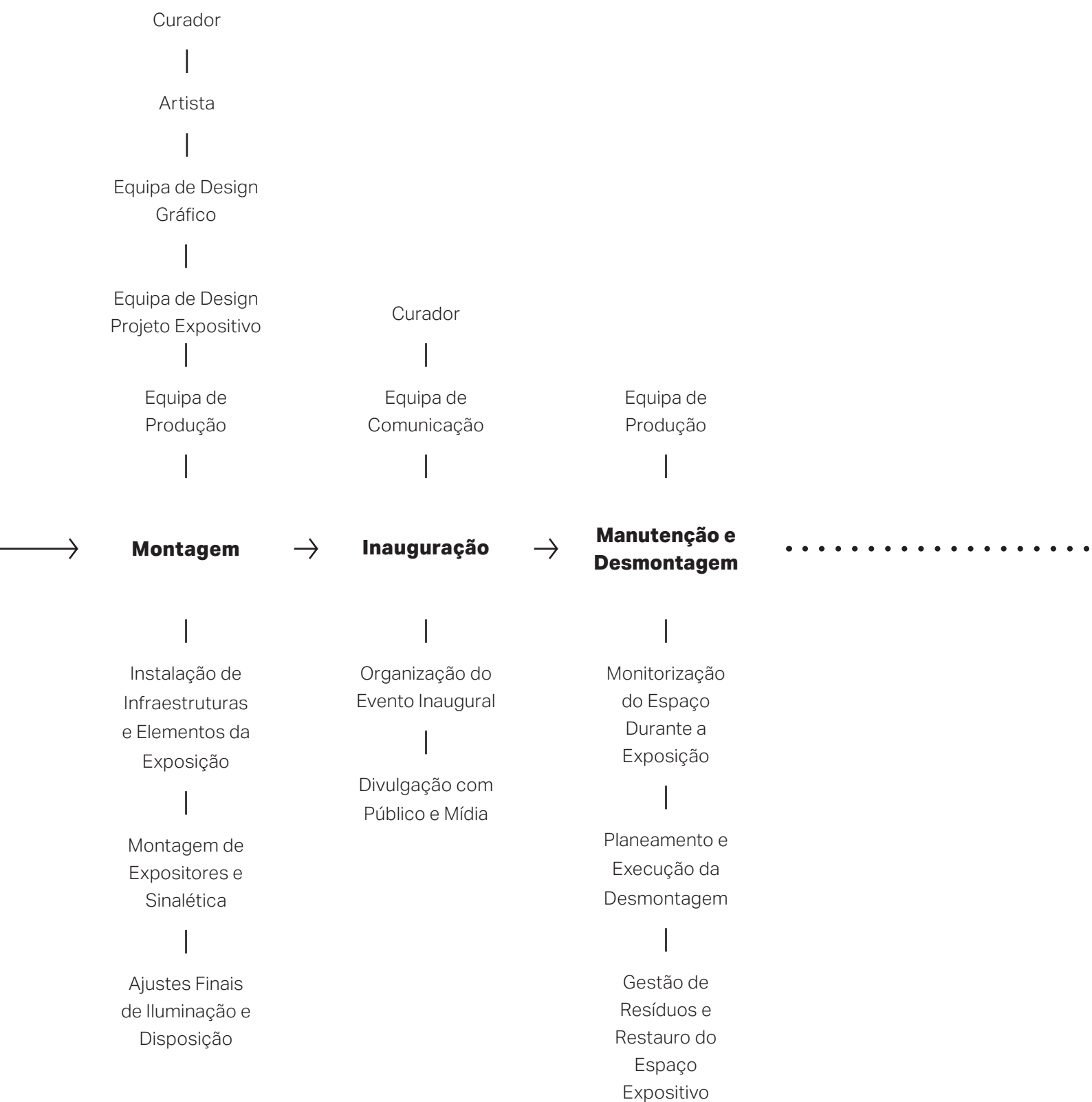


Gráfico das Etapas de Concetualização da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".

Descrição da Produção do Projeto Expositivo:

Uma exposição quando analisada sob a perspectiva de um Designer de Interiores pode ser descrita de forma a inspecionar elementos visuais, funcionais e sensoriais.

Na exposição “Apagar a Linha: Entre Terra e Água” a meticulosa seleção de cores e materiais na conceção da exposição, não apenas se alinhou com a temática, mas também teve em vista criar um ambiente que envolvesse os visitantes numa experiência única. Cada escolha, desde os materiais das molduras e dos expositores em contraplacado de bétula até à criteriosa seleção das obras e instalações, contribuiu significativamente para a narrativa visual da exposição.

No dia 30 de junho de 2023, ocorreu a primeira reunião de projeto com o Curador Ivo Poças Martins, na qual foram definidos os principais parâmetros da exposição. Ficou estabelecido que a conceção seguiria dois ritmos distintos. O primeiro envolvia a utilização de documentos que sintetizam a perspetiva estabelecida, recorrendo principalmente a materiais de arquivo, com ênfase na cartografia, provenientes da APDL e do Arquivo Histórico Municipal do Porto. Esses documentos do arquivo foram contrastados com outras formas de representação, como vídeo, discurso oral e fotografia.

Por outro lado, o segundo ritmo visava destacar as dimensões de apropriação e uso frequentemente invisível nas sínteses convencionais. O percurso da exposição não seguiu uma linearidade, mas foi organizado de acordo com uma chave de leitura composta por sete secções temáticas interligadas, sendo essas, Humidade, Dinâmica, Representação, Medo, Confronto, Encantamento e por último Facto Urbano.

“(...) O propósito é o de densificar e desmontar estas dicotomias, propondo ler estas paisagens como lugares, essencialmente urbanos, de coexistência, com todas as suas tensões e complexidades.”²⁷

Destinados a orientar o visitante ao longo do percurso expositivo e no contexto da narrativa curatorial, estes momentos eram con-

²⁷ - Porto Design Biennale - Programa, 2023, p.2.

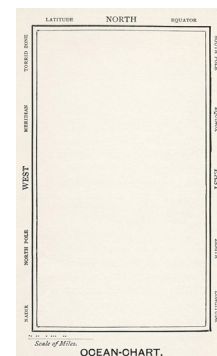
cebidos como indicações geográficas gerais, fornecendo, no entanto, uma solução não linear para a progressão proposta pela Curadoria. Em vez disso, constituíam temas interligados. A intenção era que esses sete momentos fossem discretamente integrados, inicialmente por meio de projeções. Contudo, devido às restrições orçamentais significativas associadas a essa abordagem, optou-se posteriormente pela utilização de vinil recortado, aplicado próximo à linha que demarca a junção entre a superfície horizontal do chão e a vertical das paredes. A fundamentação e inspiração para esta narrativa projetual foi a ilustração do mapa *"The Hunting of Snark — An Agony in 8 Fits"*, intitulado *"The Bellman's Map — Map of Nothing"* ²⁸, criada por Henry Holiday para o poema narrativo de Lewis Carroll, publicado em 1876, mas esta ideia teve de ser revista durante o processo de Montagem, acabando mesmo por ser retirada do projeto.

Para completar a informação sobre a divisão foram identificadas durante a reunião cinco tipologias de objetos a expor, nomeadamente reproduções, originais, objetos, vídeos e as obras de Attilio Fiumarella. Esta segmentação foi substancial para uma distribuição lógica das peças pelas três salas pertencentes ao Palacete dos Viscondes de Balsemão.

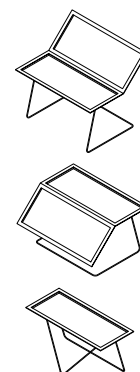
Durante este encontro, a equipa foi informada da possibilidade de utilizar as vitrines originalmente projetadas pelo Curador para o Museu do Romântico — Extensão do Romantismo. Essas vitrines ²⁹ destacavam-se pelo Design elementar que combinavam ferro tubular preto, contraplacado de bétula e vidro.

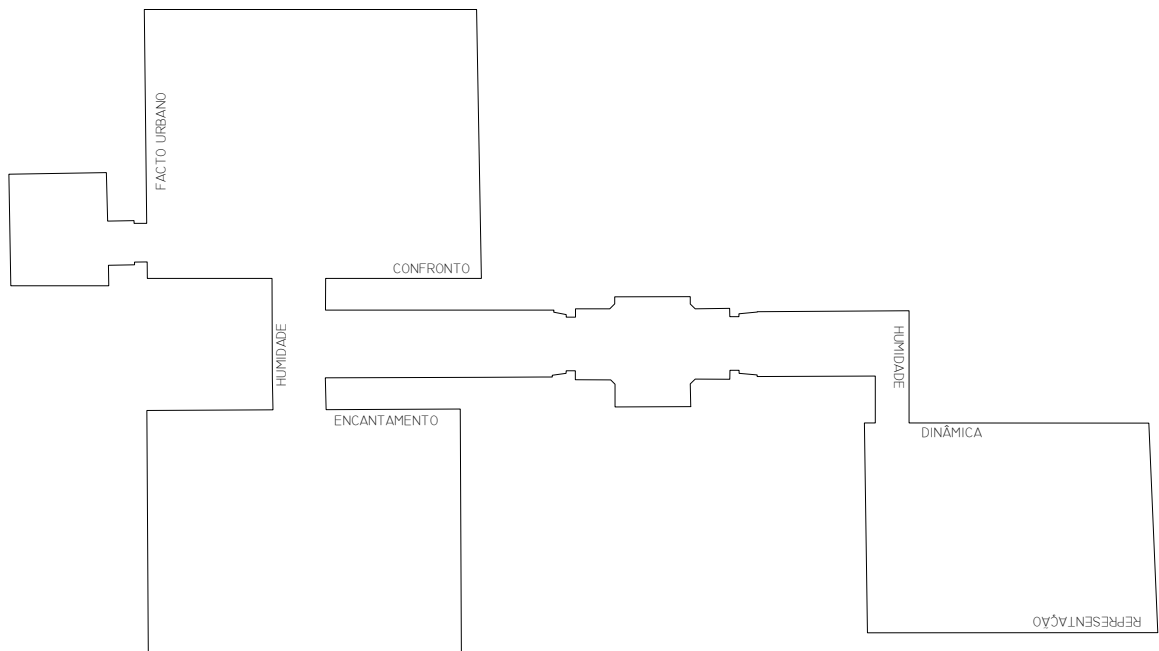
A escolha não foi apenas pela sua autoria do curador, mas também porque ofereciam uma solução orçamental vantajosa para toda a exposição, com o bônus que se integrarem à linguagem visual do evento.

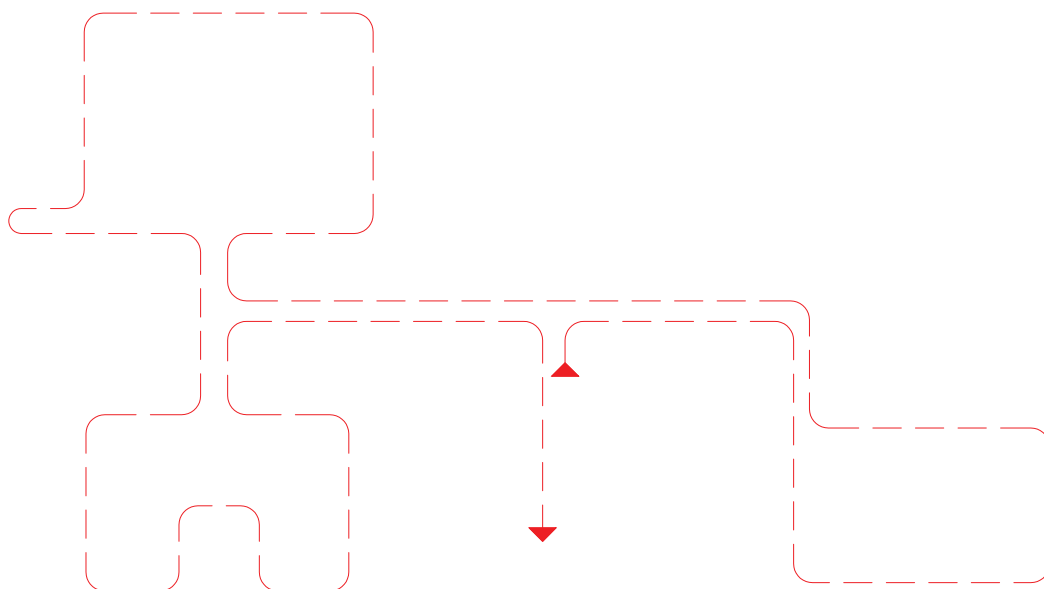
28 - *"The Bellman's Map - Map of Nothing"* aparece no final do poema e é uma representação cartográfica. *"He had bought a large map representing the sea, without the least vestige of land: And the crew were much pleased when they found it to be a map they could all understand."*



29 - 3 Tipologias das Vitrines projetadas pelo Curador para o Museu do Romântico — Extensão do Romantismo.





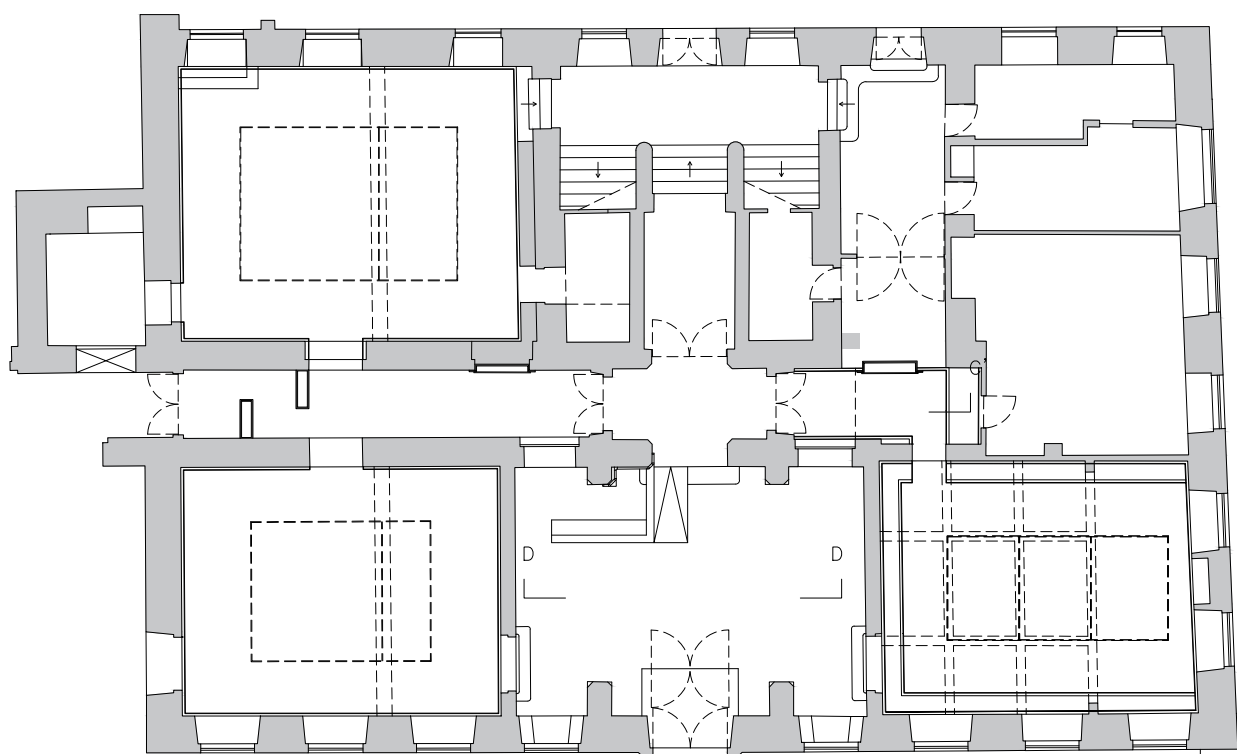


Sala A - 66m²

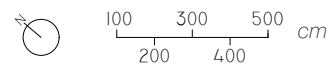
Salinha - 9m²

Sala B - 55m²

Sala C - 44m²



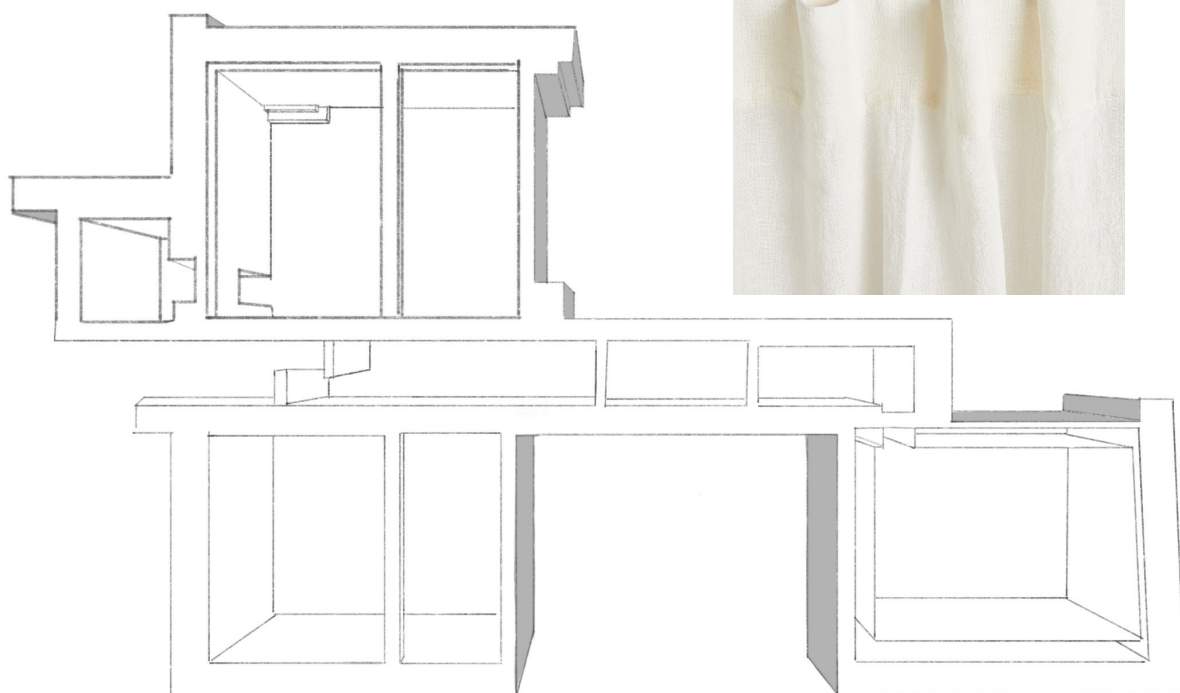
Planta de Zoneamentos, de Trajeto e de Áreas da exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".
Desenho Técnico por Inês Pereira.



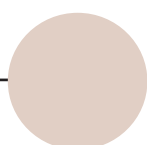


Montagna Di Sale de Mimmo Paladino

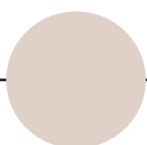
materialis —————



paleta de cores para testes*



RAL#18J1



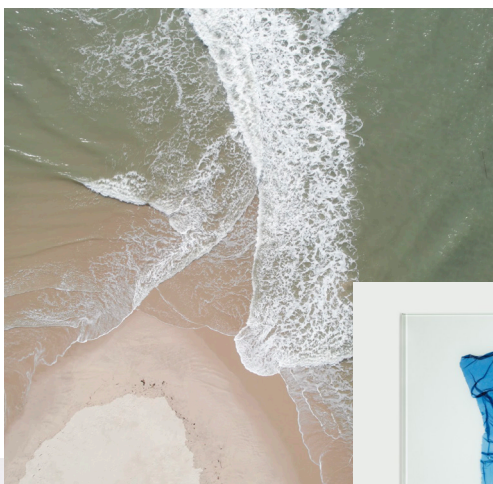
RAL#17A1



RAL#08N1



RAL#21J1



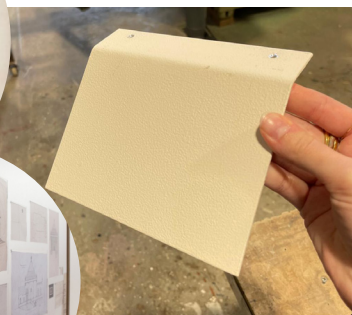
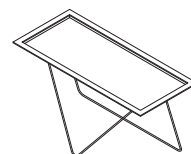
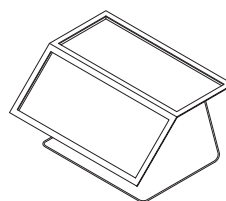
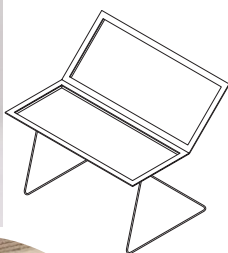
arquivo



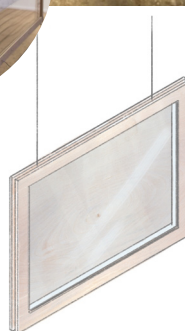
Emulsion Lift de Attilio Fiumarella



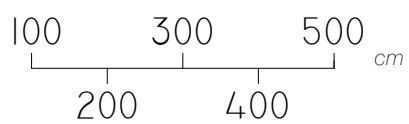
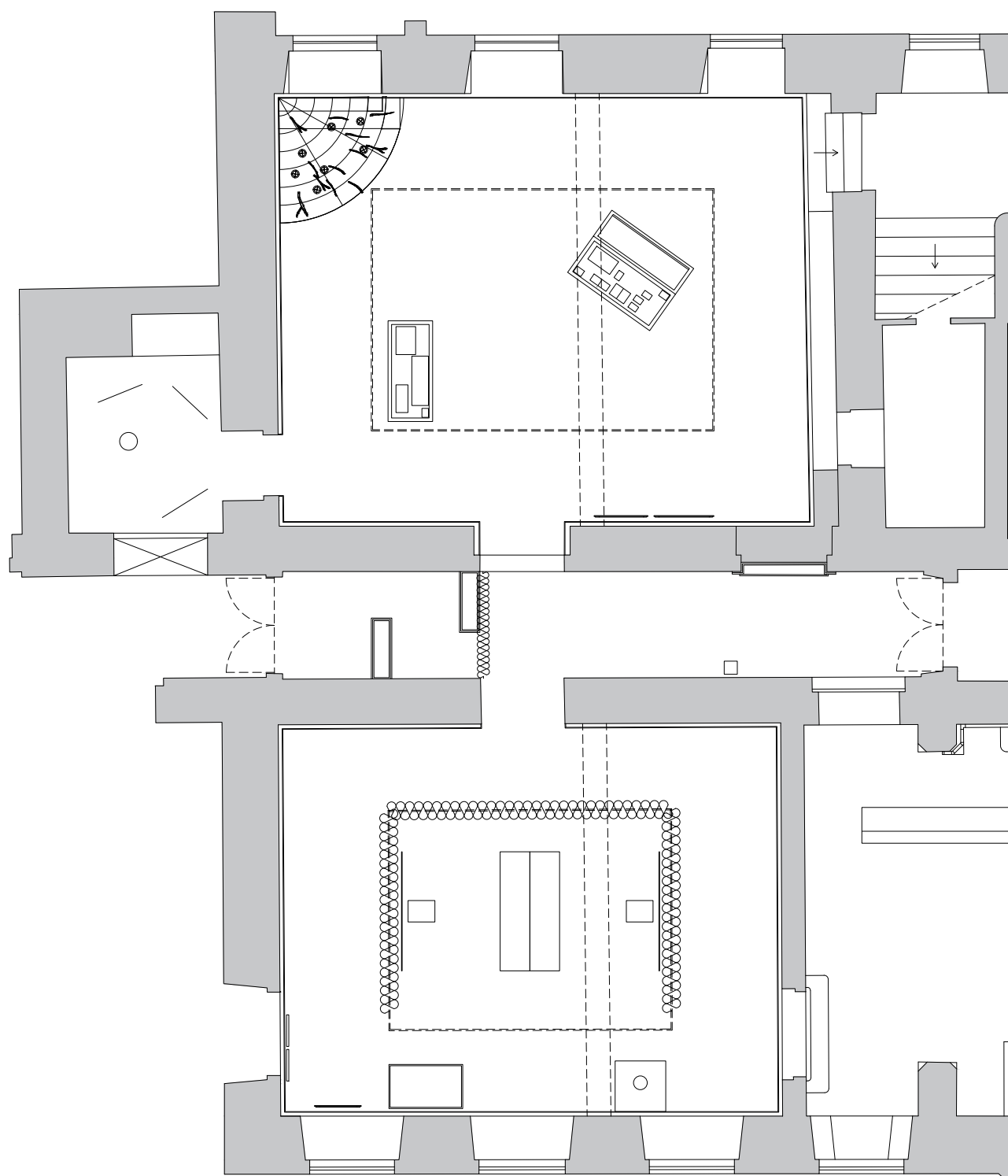
Assemblage de Attilio Fiumarella

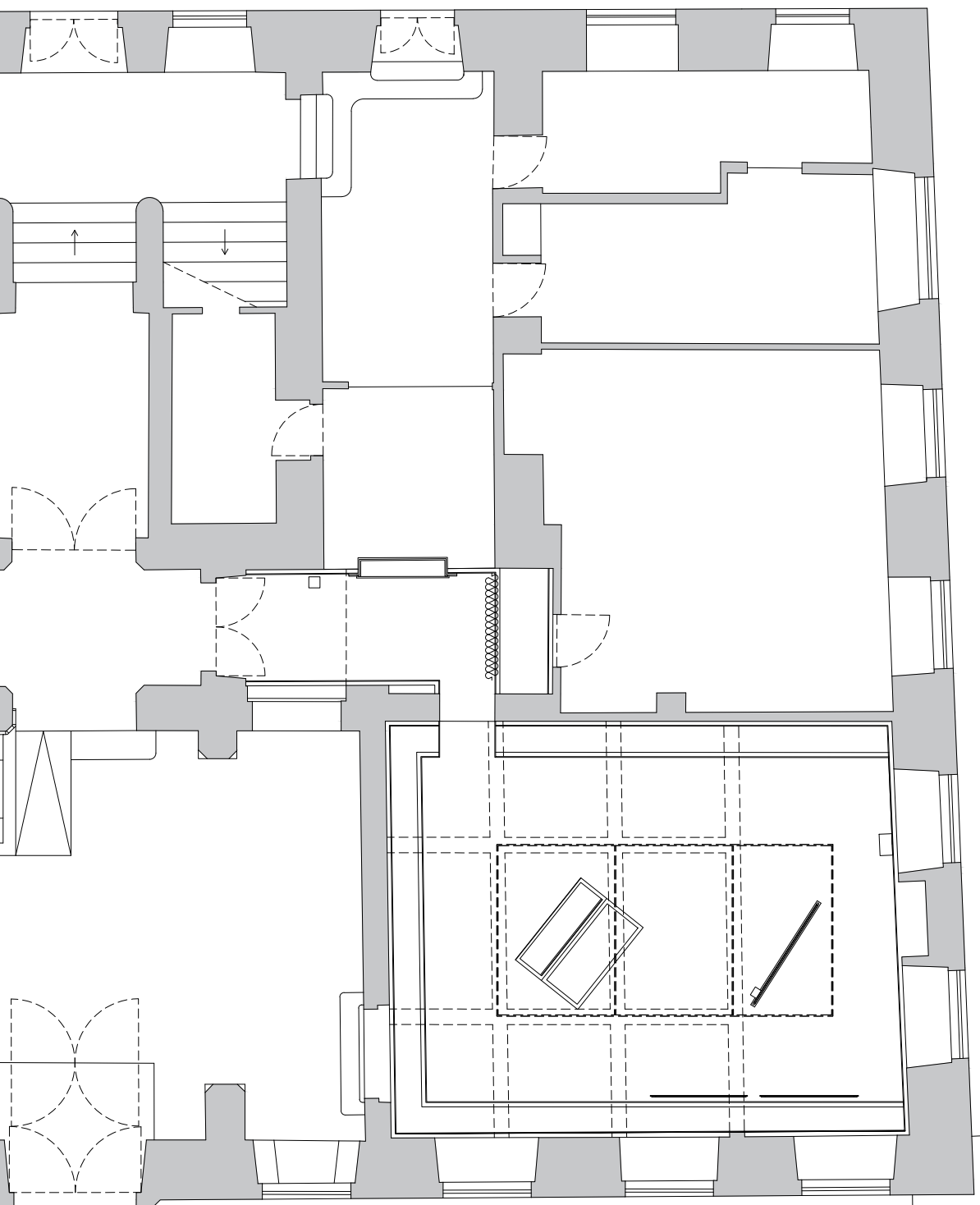


"The Russian Pavilion in Venice: Between Past and Future" de Olga Treivas, Vera Odyn, Asya Baranova



linguagem projetual





Planta da exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".
Desenho Técnico por Inês Pereira.

Corredor:

A secção “Humidade” explora a complexidade da relação entre terra e água, destacando como a dicotomia simplificada entre seco e molhado não captura completamente a diversidade dos ambientes. A água não apenas forma correntes visíveis como rios, mas também permeia de maneira subtil e variada os ambientes terrestres. Além disso, a secção enfatiza a importância de compreender os territórios além da linha de margem, explorando a rede complexa de fenómenos que sustentam esses ambientes.

Para representar essa temática, optou-se por utilizar o corredor como espaço de projeção para os dois vídeos ³⁰. Esses vídeos consistiram em imagens captadas por um *drone* durante o equinócio da primavera de 2022 no Cabedelo do Douro. A escolha do corredor foi motivada pela sua capacidade de ser facilmente escurecido (com a aplicação de vinil preto na janela existente), bloqueando a entrada de luz e proporcionando um ambiente mais propício para a imersão sonora e visual.

Para criar um ambiente sensorial imersivo, optou-se por integrar uma paisagem sonora ³¹, composta por sons do mar gravados na zona do Cabedelo. Essa combinação de elementos visuais e sonoros ajudou a intensificar a experiência dos visitantes, mergulhando-os completamente na temática da exposição.

Inicialmente, estava prevista a projeção das imagens captadas pelo *drone* no chão e, eventualmente, numa das paredes adjacentes à sala C. Contudo, devido ao elevado custo dos projetores necessários para esta abordagem, optou-se por utilizar as superfícies verticais. Colocaram-se elementos de tecido nas extremidades do corredor que serviram como planos de projeção. A escolha de um material flexível, como o tecido, foi influenciada pelo facto de esta área ser frequentemente utilizada como passagem pelos trabalhadores do Palacete. Esta escolha visava assegurar que os planos de tecido pudessem ser facilmente abertos e fechados, conforme necessário, mantendo a funcionalidade do espaço, e permitindo a realização das projeções de forma prática e eficiente.

30 - Editados por Bruno Mesquita — Direção de Vídeo e Fotografia —, com captação de imagens por João Pereira.

31 - Elaborada por Bruno Mesquita.

Para tornar a visualização dos projetores mais discreta, foi necessário desenvolver estruturas metálicas ³² revestidas com placas de MDF pintadas de branco, para se fundirem com as paredes do corredor. Essas estruturas serviram para ocultar os projetores, bem como todos os cabos e equipamentos necessários para o seu funcionamento, sendo instaladas em ambas as extremidades do corredor. Este espaço, outrora de passagem, transformou-se assim numa sala, uma sala de entrada, marcando uma transição significativa na sua função e propósito.

A abordagem do Artista Attilio Fiumarella neste espaço envolveu a técnica de *emulsion lift* ³³ sobre pedra. Onde foram introduzidas duas peças, uma em cada nicho do corredor, estabelecendo um discurso visual com as projeções e enriquecendo a narrativa expositiva.

"Dentro deste processo artístico emerge um equilíbrio delicado, encapsulando um estado imaginário que sublinha a fragilidade do ecossistema sob escrutínio. A justaposição de objetos encontrados e peles fotográficas levantadas cria uma harmonia visual, onde a tensão entre a natureza e a intervenção humana é palpável. Cada peça encapsula um momento congelado no tempo, provocando reflexão sobre a intrincada relação entre a presença humana e o meio ambiente." ³⁴

32 - Concebidas por Rui Caldas — Audio-visual.

33 - Esta técnica consiste em levantar fotografias impressas do seu suporte original e transformá-las numa pele quase rarefeita, transferindo-as para outras superfícies ou suportes.

34 - Fiumarella, 2024.



Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Zona de Entrada e Corredor.



The contour of a river bank, the horizon line, the line of the 'glass half full' are inventions. The oceans are all interconnected, in a continuous mass, as are the rivers and the streams, and so on and so forth throughout the land. If there are no lines, how can we delimit territories? Or, in other words, if everything is connected, if everything moves constantly and appears to us with different degrees of invisibility, what will be its relevant geography? There are so many different waters: fresh and salt water; drinking water, irrigation and cleaning water; water courses that serve as a means of transport and a home for so many forms of life; or water that has devastating force. We are therefore taking a radical approach by choosing a single location – Cabedelo do Douro – to try to discern many of these issues and identify the multiple lines (or stains, or colours) that allow them to be represented and that are connected to so many other places and beings.

Sala C:

Num contexto geral da exposição, a escolha da cor #08N1 da CIN para todas as salas, não só capturou a essência da cor da areia da praia, como também expressou a temática da exposição e contribuiu para a criação de uma atmosfera envolvente.

Na representação da secção da “Dinâmica”, o Cabedelo do Douro surge como um ponto de transição essencial entre o rio Douro e o mar. Este local é crucial não só para o movimento de mercadorias, mas também para a passagem de água e sedimentos. Influenciado por correntes marítimas, ventos e ações humanas, o Cabedelo apresenta uma dinâmica constante, capturada apenas momentaneamente através de imagens que ilustram a sua complexidade. A “Representação” explora como as linhas nos mapas diferenciam terra e água, influenciando a nossa percepção do território. A água, fundamental para o abastecimento, transporte e alimentação, molda os assentamentos urbanos. Os mapas destacam certos elementos enquanto outros permanecem invisíveis, afetando a forma como ocupamos o território e compreendemos a humidade nas suas diversas formas.

A sala C foi o espaço selecionado para acolher estas secções, apresentando um desafio considerável devido às suas dimensões reduzidas e à quantidade significativa de peças a expor. A gestão deste espaço revelou-se o maior desafio, exigindo vários estudos de percurso e de disposição usando uma abordagem meticulosa para assegurar uma disposição eficaz de todas as obras. As peças expostas incluíam quatro desenhos originais, três reproduções impressas, um vídeo, um desenho original produzido no local pelo Artista Daniel Eatock, duas *assemblages* de Attilio Fiumarella e duas técnicas *emulsion lift* em vidros de seis milímetros e com sessenta por quarenta centímetros.

Para superar estas dificuldades, a equipa desenvolveu dois tipos de molduras, denominadas Tipo A e Tipo B, para suportar e expor os desenhos originais. As duas molduras Tipo B estavam suspensas por cabos de aço presos a um suporte em forma de “L” metálico, que permitia afastá-las da parede e criar uma certa distância, proporcionando uma melhor visualização e movimento do espaço.

A peça central era um desenho longo e horizontal introduzido numa moldura Tipo A, suspensa ao teto por suportes tubulares de metal pintado da mesma cor que as paredes, destacando ainda mais a obra e a moldura. Esta abordagem foi pensada para otimizar a visualização, permitindo que a obra fosse apreciada de ambos os lados. As diferentes tipologias de molduras asseguraram que todas as obras fossem apresentadas de forma visível e acessível, evitando o congestionamento e garantindo uma circulação fluida dos visitantes.

Relativamente às obras realizadas pelos Artistas, na área de entrada, encontrava-se um desenho intitulado de "*Céu Mar Terra*", criado pelo artista Daniel Eatock diretamente na parede, utilizando apenas um lápis. Nesta sala, encontravam-se peças em *emulsion lift* produzidas por Attilio Fiumarella, destacando-se a técnica sobre uma chapa. Havia também uma peça elaborada com a técnica de *assemblage*, que envolve a colagem de diversos objetos e materiais para formar uma composição artística.

Estes objetos foram recolhidos na praia do Cabedelo pelo próprio Artista, conferindo à obra uma ligação direta com o tema da exposição.

*"(...) Foi também um modo de "dessacralizar" alguns desses objetos ditos "preciosos", tornando-os mais acessíveis ao público."*³⁵

35 - Ivo Poças Martins, comunicação pessoal, maio de 2024.

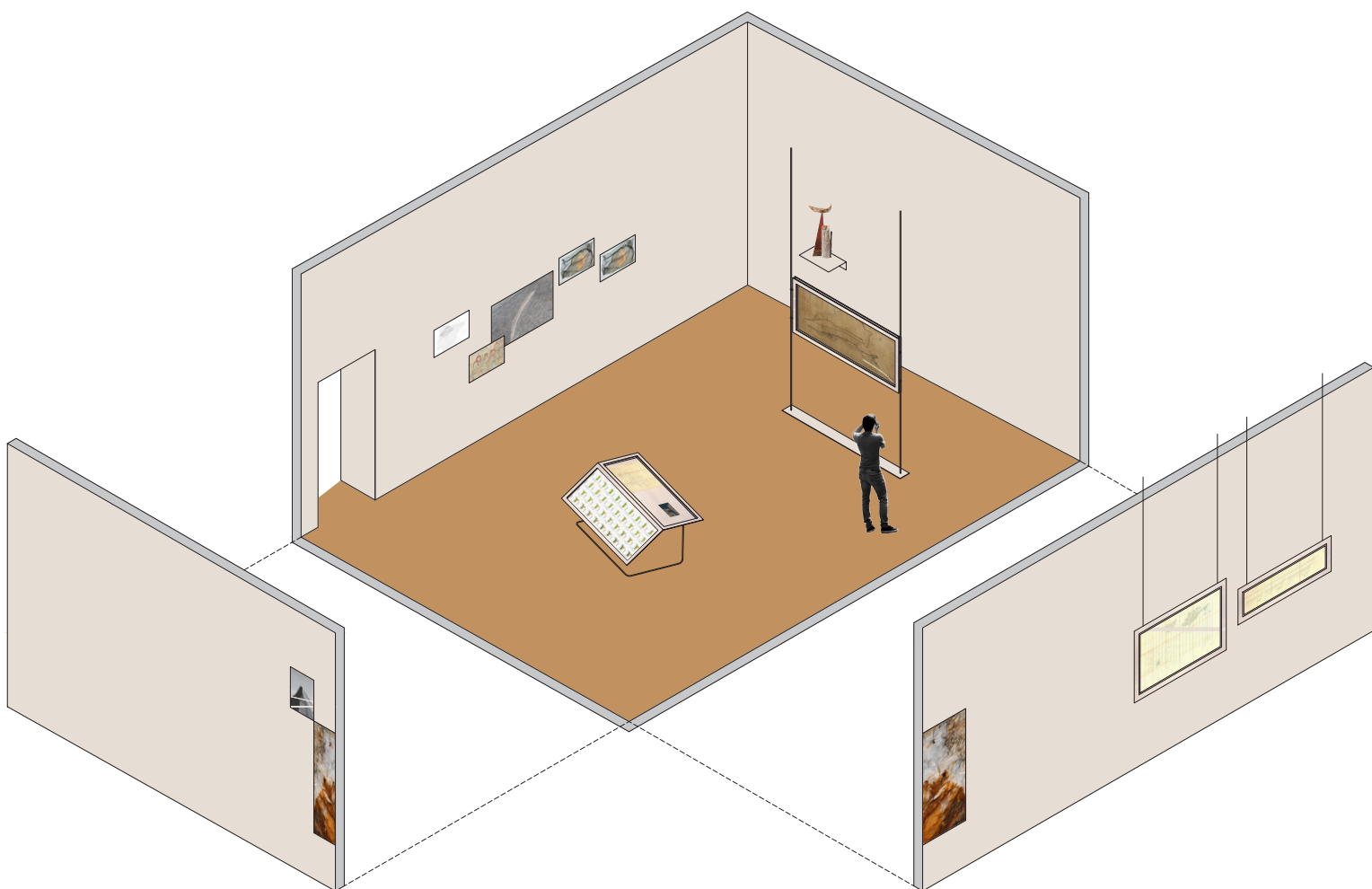


Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Sala C.





Ilustração da Sala C, por Inês Pereira.



Isometria Ilustrada da Sala C, por Inês Pereira.

Sala A:

Na sala A, exploraram-se temas como o “Medo”, “Confronto” e “Facto Urbano”. A linha entre terra e água é frequentemente quebrada por infiltrações, inundações e pela subida do nível do mar, ou afastada pela seca. Esta instabilidade provoca medo, uma reação à perda de estabilidade, levando muitas vezes a tentativas de restabelecer o equilíbrio anterior, moldando a realidade conforme a representação prévia do mapa. A história do Cabedelo é marcada por uma luta constante entre usufruto e segurança, sendo a sua cartografia complexa de mapear devido às intervenções humanas desde o século XVII, transformando-o mais em objeto de Design do que num fenómeno natural.

A sala A foi escolhida para acolher a instalação concebida por Attilio Fiumarella, inspirada na *Montagna Di Sale* ³⁶ de Mimmo Paladino. Para além de ser necessário desenvolver uma estrutura de suporte, foi imprescindível para a equipa garantir a proteção do chão e das paredes contra a possível humidade trazida pela areia. Todavia, todas essas precauções foram tomadas sem comprometer a integridade visual e estética da instalação.

Durante o projeto e produção, o Artista explorou diversas formas de representação, incluindo a técnica de *emulsion lift*, alinhando a instalação com os temas da sala, para transmitir uma mensagem coerente e impactante. Esta abordagem foi especialmente relevante para integrar fotografias em objetos encontrados no Cabedelo, evocando a fragilidade do ecossistema.

A exposição apresentou oito peças originais, que incluíam três desenhos originais, quatro livros, um álbum fotográfico, nove reproduções de seis fotografias (incluindo um conjunto de quarenta e duas imagens), além de duas reproduções de desenhos originais. As intervenções de Attilio totalizaram-se como nove no espaço.

A utilização de fotografias impressas em papel de jornal aplicadas com cola como meio de suporte, conferiu-lhes uma aparência semelhante à estética de posters. Adicionalmente, foi produzido um plinto para acomodar um modelo de tetrápode ³⁷ emprestado pela APDL, acompanhado por duas molduras com desenhos originais da mesma entidade.

36 - *Montagna Di Sale* é uma instalação emblemática do artista italiano Mimmo Paladino. Esta obra é uma estrutura de grande porte composta principalmente por blocos de sal. Paladino é conhecido pela sua abordagem única e eclética, que muitas vezes incorpora elementos simbólicos e mitológicos nas suas obras.

37 - Um tetrápode é uma estrutura de cimento com quatro pernas, frequentemente utilizado na proteção costeira para dissipar a energia das ondas, ajudando a proteger áreas costeiras contra a erosão provocada pelas ondas e correntes.

Num espaço menor, adjacente à sala A ("salinha"), Attilio optou por representar a instalação *Duo*. Trata-se de um ensaio visual em três painéis impressos com fotografias do Cabedelo, dispostos ao redor de um tronco de árvore central encontrado no local. Esse tronco foi envolvido por imagens fragmentadas, utilizando novamente a técnica de *emulsion lift*.

A ambientação desta "salinha" foi cuidadosamente concebida ao ser escurecida pela tinta cinzenta (RAL #9010 da CIN), harmonizando-se com a cor dos tetos das outras salas. Esta atmosfera foi ainda intensificada por uma iluminação ascendente, focalizada nos três painéis suspensos, resultando num ambiente intrigante para os observadores externos e influenciando tanto a percepção do espaço quanto a interpretação da instalação artística.

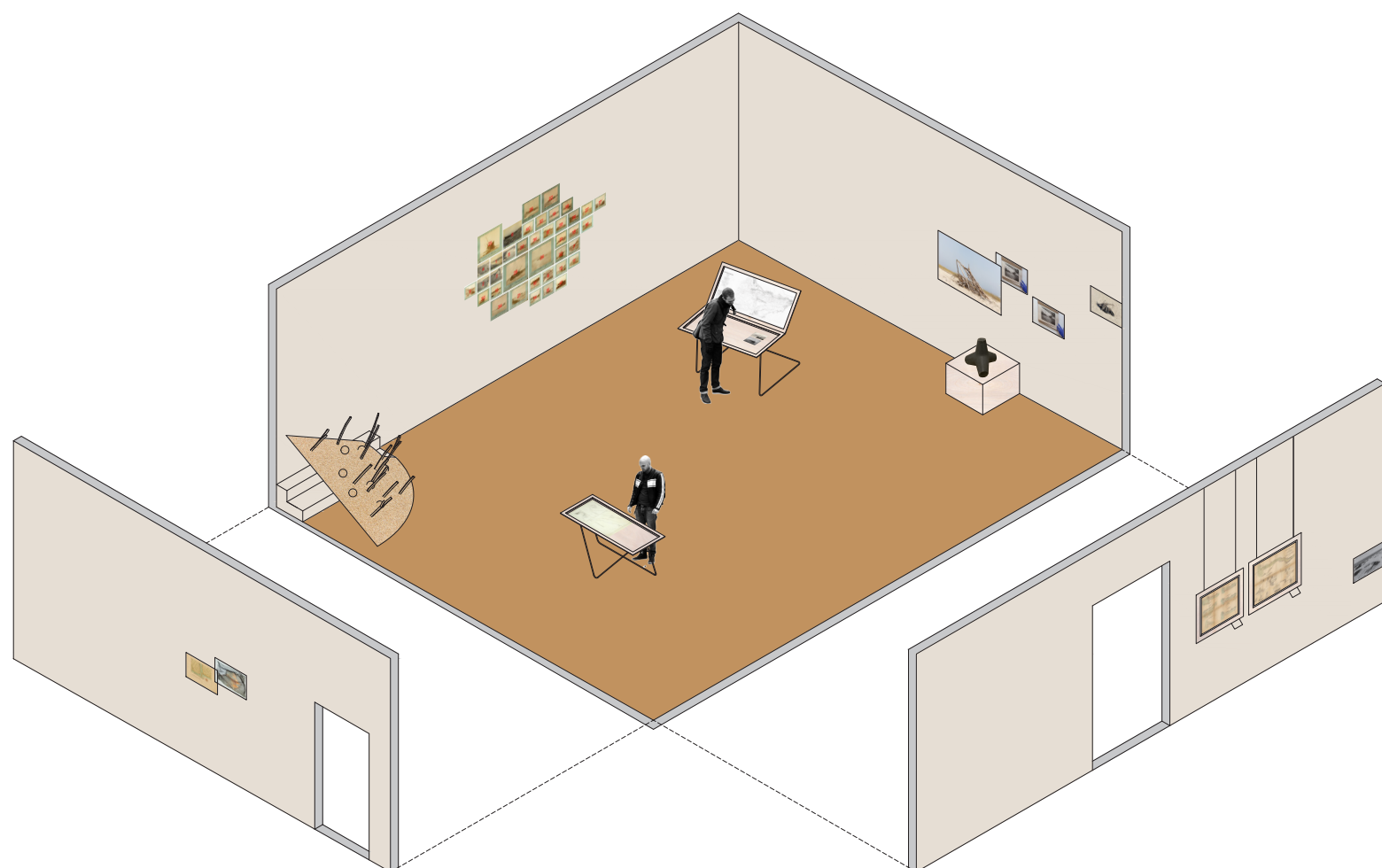
O processo de iluminação atravessou múltiplas fases de teste e ajustes para desenvolver um esquema que realçasse as instalações e criasse o ambiente desejado pelo Artista. O desafio foi garantir uma iluminação uniforme e eficaz em todas as áreas da sala, evitando reflexos indesejados nos vidros e acrílicos utilizados.

No restante espaço da sala A, adotou-se uma abordagem mais sintética devido às duas instalações de Attilio presentes, o que exigiu uma simplificação do Design expositivo e uma redução da quantidade de informação apresentada. Foram incorporadas duas vitrines com formatos e alturas diferentes para criar equilíbrio, proporção e ritmo visual.

Cada decisão de Design foi ponderada relativamente ao impacto visual e à sua praticidade. Durante todo o processo, as considerações estéticas e funcionais foram estudadas e equilibradas de modo a proporcionar que as instalações fossem tanto esteticamente cativantes quanto funcionais ao longo do percurso.



Ilustração da Sala A, por Inês Pereira.



Isometria Ilustrada da Sala A, por Inês Pereira.



Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Sala A.



Sala B:

A sala B foi dedicada ao tema “Encantamento” e às memórias do mar, destacando histórias de ocupação, convergência e coabitação. O Cabedelo transformou-se numa Reserva Natural com aves migratórias e vegetação crescente. A área restante é usada como praia informal e para pesca desportiva. O mar, agora apenas memória, recorda os barcos encalhados e as ondas de *surf* formadas após invernos chuvosos. Estas ondas discretas, meio escavadas pela contracorrente do rio, eram um segredo entre poucos surfistas desde os anos 80. Um exemplo de convivência entre pescadores e surfistas, representando harmonia entre diferentes comunidades locais.

Para criar um ambiente envolvente e quase cinematográfica, integrando os testemunhos de Gustavo Carvalho, Patrick Jongenelen e Tó Mané, a equipa de Design Expositivo planeou uma área específica para projetar os testemunhos. A escolha do material para criar essa zona distinta recaiu sobre o uso de cortinas em linho cru.

Esta escolha foi estratégica, aproveitando a calha técnica de iluminação já existente no local, o que não só simplificou o processo como evitou a necessidade de fazer novas furações para a sua instalação.

As cortinas foram dispostas em forma de “u”, com a abertura virada para o lado oposto à zona de entrada, convidando os visitantes a percorrer dois corredores. A sala foi mantida com pouca iluminação para criar uma atmosfera curiosa e para permitir uma visualização adequada das projeções. Além de criar este ambiente, as cortinas desempenharam um grande papel no controlo da iluminação proveniente de outras áreas, como no caso do corredor adjacente onde também ocorriam projeções de vídeo, evitando interferências indesejadas.

Inicialmente, as extremidades das cortinas foram escolhidas para suportar um plano em tecido para as projeções. No entanto, durante o processo de montagem percebeu-se que esta solução não seria viável devido ao movimento que o público causaria ao passar, provocando ondulações perturbadoras, comprometendo a qualidade da visualização.

Para resolver esse problema, foram instaladas duas placas de MDF

pintado, fixas ao teto com cabos de aço e ao chão por meio de um barrote, para garantir assim uma superfície estável para as projeções dos vídeos.

Dada a duração significativa dos testemunhos, foi essencial proporcionar uma área de observação confortável para garantir uma experiência de visualização e audição agradável. Para isso, foram utilizados dois bancos já presentes no espaço como zona de descanso e contemplação. Após essa consideração, enfrentou-se o desafio de organizar os vídeos de forma eficiente, sem exigir que os visitantes trocassem de lugar para proceder à visualização dos diferentes testemunhos. Devido à limitação de projetores adequados para três projeções em simultâneo, a solução encontrada foi criar dois vídeos idênticos, mas com rotações diferentes, permitindo que os visitantes permanecessem no mesmo lugar enquanto assistiam aos três testemunhos.

Ao longo do corredor de acesso ao espaço de projeções, foram introduzidas diversas obras e elementos, entre elas, uma *assemblage*, uma fotografia e três técnicas de *emulsion lift* sobre vidro de Attilio Fiumarella, além de reproduções fotográficas do arquivo dos entrevistados, que representavam as ondas do Cabedelo do Douro ao longo das décadas de 80, 90 e 2000. Além disso, foram instaladas duas televisões, uma com um vídeo das anotações desenhadas por Gustavo Imigrante sobre a formação das ondas no Cabedelo, com o desenho emoldurado ao lado (numa moldura Tipo B), enquanto a outra apresentava um filme de surfistas no Cabedelo. Complementando a exposição, foi introduzido um livro original da Planta da Foz e barra do Douro, protegido numa vitrine com campânula devido à sua fragilidade.

"O ensaio artístico e o registo de testemunhos orais em vídeo aqui apresentados funcionam como olhares complementares àqueles que os documentos históricos nos trazem, expandindo o entendimento que temos destas paisagens." ³⁸

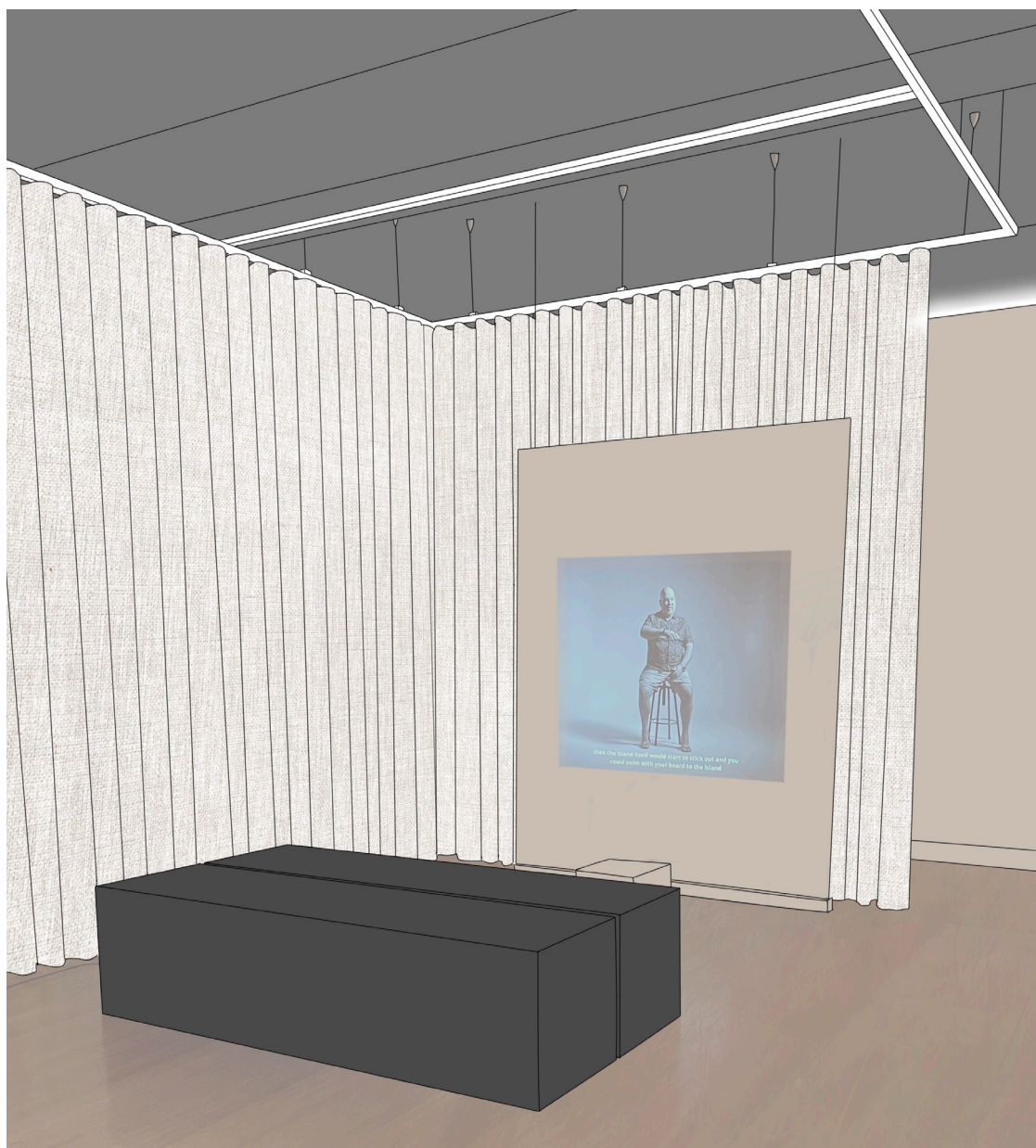
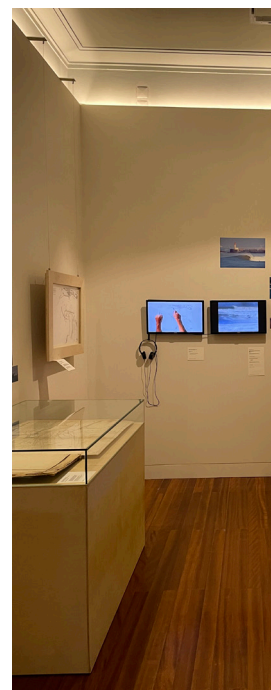


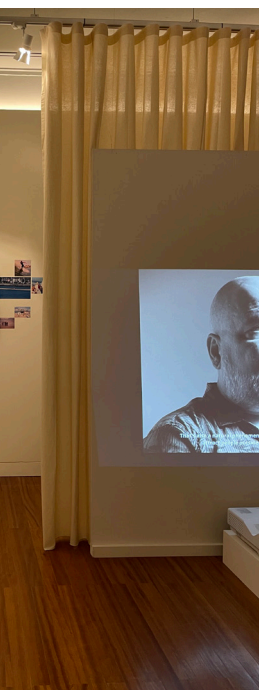
Ilustração da Sala B, por Inês Pereira.



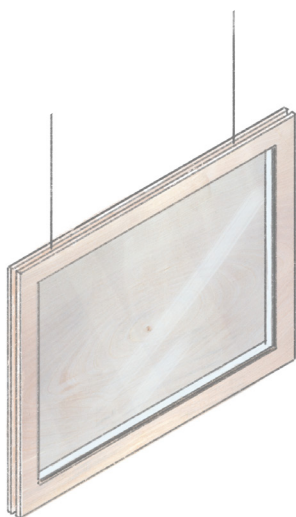
Isometria Ilustrada da Sala B, por Inês Pereira.



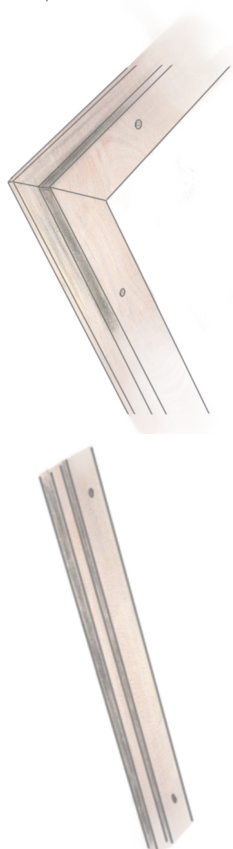
Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Sala B.



39 - Ilustração da
Moldura Tipo B.



40 - Ilustração do
Rebaixe das Molduras
Tipo A e B



Os materiais selecionados, como o contraplacado de bétula usado nas molduras, plintos e vitrines, foram fundamentais para reforçar a narrativa visual da exposição. O Design simples dos dispositivos foi focado na funcionalidade, destacando cada objeto expositivo apenas por meio de uma iluminação estratégica.

No caso do processo da concepção das molduras para expor as peças, a equipa enfrentou diversos desafios técnicos que exigiram soluções criativas e cuidadosas considerações. Um dos principais obstáculos foi garantir a estabilidade das molduras, especialmente devido ao tamanho e peso. Além disso, foi necessário encontrar um equilíbrio entre a robustez das molduras e a leveza necessária para a sua suspensão e integração visual na exposição.

Foi necessário criar seis molduras no total, sendo que uma delas (Tipo A) teve de ter um sistema de fixação especial para suportar uma obra que tinha que ser visualizável de ambos os lados, como referido anteriormente. Ao longo do processo, foram realizados vários testes para garantir que as molduras cumprissem os padrões de qualidade e estética exigidos pela exposição. Após diversas tentativas, foi adotado um formato que possibilitava a inclusão de todas as peças necessárias.

As cinco molduras (Tipo B³⁹), apesar de variarem em tamanhos, mantinham uma linguagem visual coerente, integrando-se harmoniosamente ao Design global das salas. Cada moldura era composta por uma estrutura exterior em contraplacado de bétula, com 1,5 centímetros de espessura e um rebordo de oito centímetros. Esta estrutura foi colada e aparafusada a outra moldura, que tinha nove centímetros de espessura e um rebordo de cinco centímetros, criando um rebaixe⁴⁰ quando unidas.

A segunda estrutura, de dimensões reduzidas, foi especialmente concebida para acomodar o acrílico e prevenir movimentos indesejados.

Embora o processo pudesse ter sido simplificado ao produzir uma única moldura com o rebaixe já incluído, que poderia ser facilmente feito

com uma plaina para madeira, esta abordagem foi escolhida para minimizar o desperdício de material.

Além disso, foi inserido um *passe-partout* simples para criar uma câmara de ar entre a obra e o acrílico, evitando o contacto direto e consequentes danos. Sobre o *passe-partout* e a obra, foi aplicado uma placa de "*k-line*" para impedir que a obra escorregasse.

Em seguida, uma placa de madeira, com dimensões correspondentes à segunda estrutura, foi adicionada para proporcionar um fecho seguro e estável, funcionando como uma "*sandwich*" que mantém todas as partes firmemente no lugar.

Inicialmente, considerou-se o uso de vidro em vez de acrílico para a proteção das obras. No entanto, considerando as generosas dimensões das molduras, essa opção revelou-se impraticável pelo peso adicional que acrescentaria, comprometendo a estabilidade e segurança das estruturas. Dessa forma, foi tomada a decisão de se utilizar acrílico com cinco milímetros de espessura. Embora seja também material pesado, o acrílico ofereceu uma solução que garantiu a proteção das obras sem sobrecarregar as molduras.

A escolha do contraplacado de bétula foi motivada pela coerência estética e visual da exposição. Como todo o ambiente estava revestido a bétula, optou-se por manter essa mesma linguagem nas molduras, criando assim uma harmonia e continuidade estilística na apresentação das obras. Era crucial que as molduras complementassem as obras, em vez de as dominarem visualmente.

Após a produção das molduras, veio o desafio de como suspender as adequadamente. A ideia inicial envolvia utilizar cabos de aço presos ao teto, mas essa solução foi descartada por algumas razões. Primeiro, a quantidade de perfurações necessárias seria excessiva, chegando até dez furos para suportar o peso das cinco molduras. Além disso, um único cabo de aço não seria suficiente para sustentar o peso total, o que representaria um risco de sobrecarga e danos à estrutura do teto.

Posteriormente a várias considerações, uma nova abordagem foi delineada para a instalação das molduras. A solução idealizada con-

sistia na fixação das molduras por meio de chapas metálicas estrategicamente posicionadas atrás das paredes falsas.

Para isso, barrotes foram utilizados para conectar as chapas metálicas aos perfis metálicos da estrutura de gesso cartonado. Essa estrutura robusta servia como ponto de ancoragem para os cabos de aço, garantindo uma sustentação segura. O uso de barrotes posicionou as molduras a aproximadamente dez centímetros da parede, garantindo um efeito estético agradável e seguro.

Um "kit" de suporte e esticador ⁴¹ para cabo de aço com função de travamento foram empregados para prender os cabos de aço às molduras, permitindo ajustes na altura de cada peça conforme a necessidade.

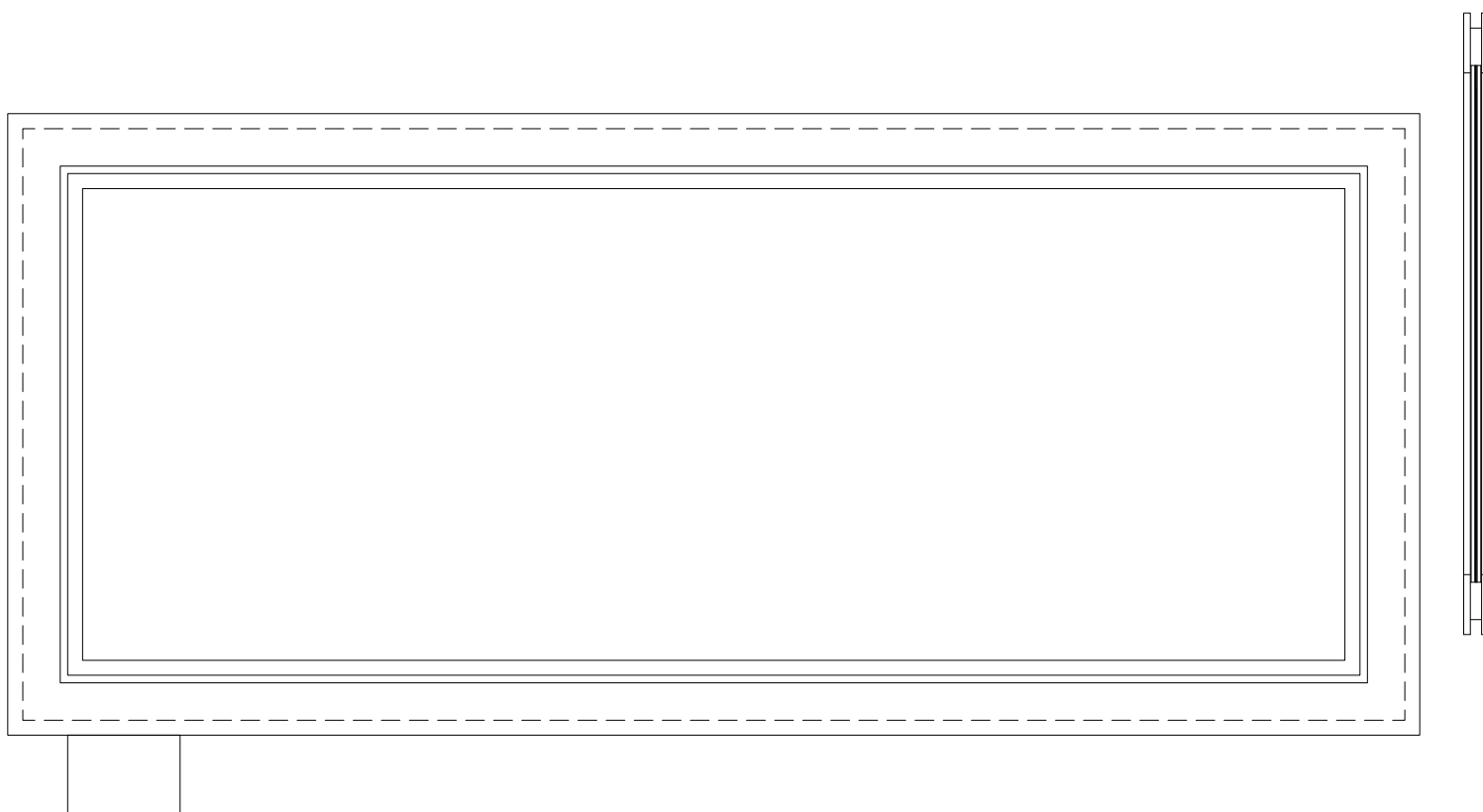
Essa solução permitiu maximizar o espaço vertical disponível e melhorar a visibilidade das peças em exposição.

41 - Suporte e esticador para cabo de aço.

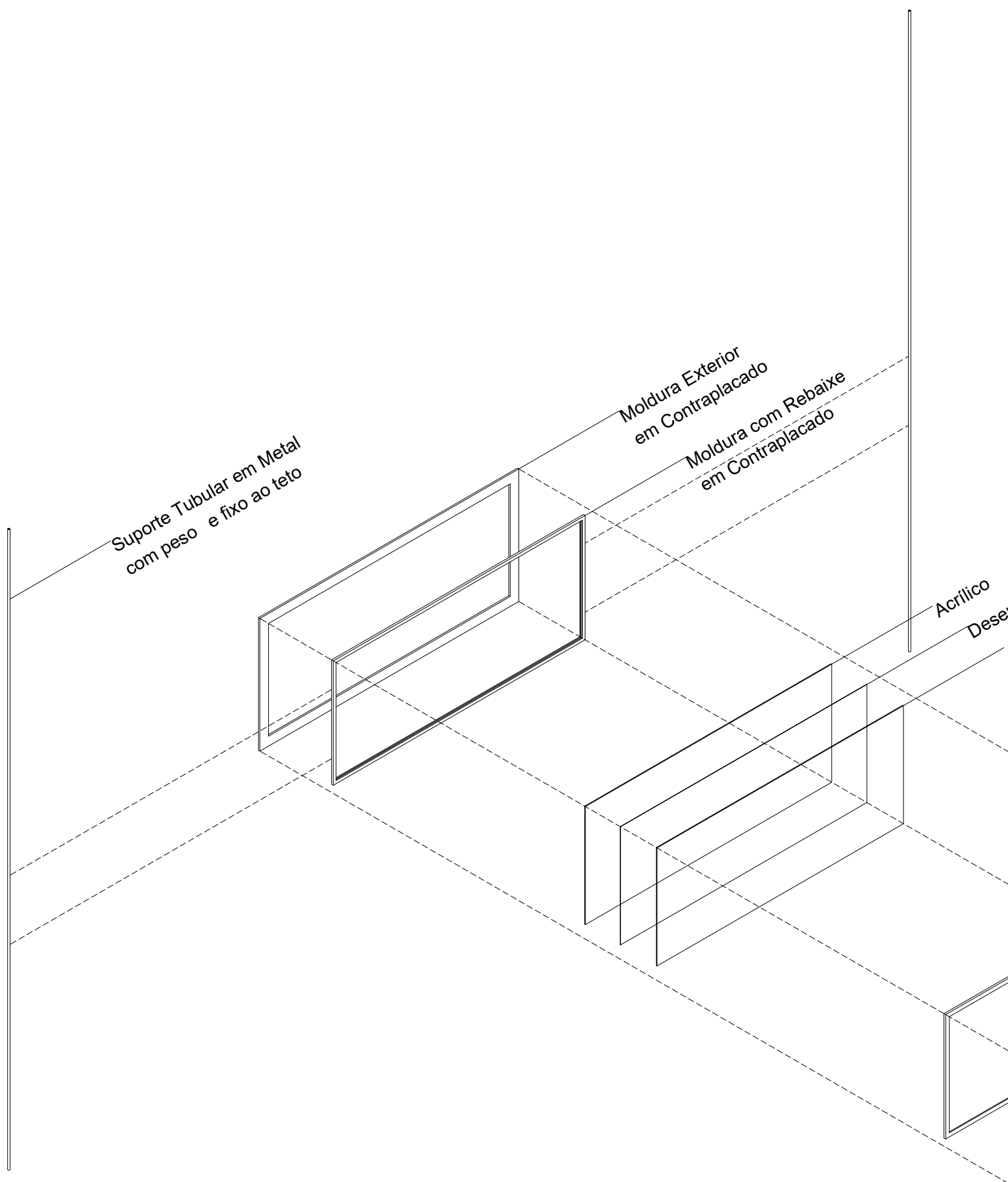




Moldura Tipo A.



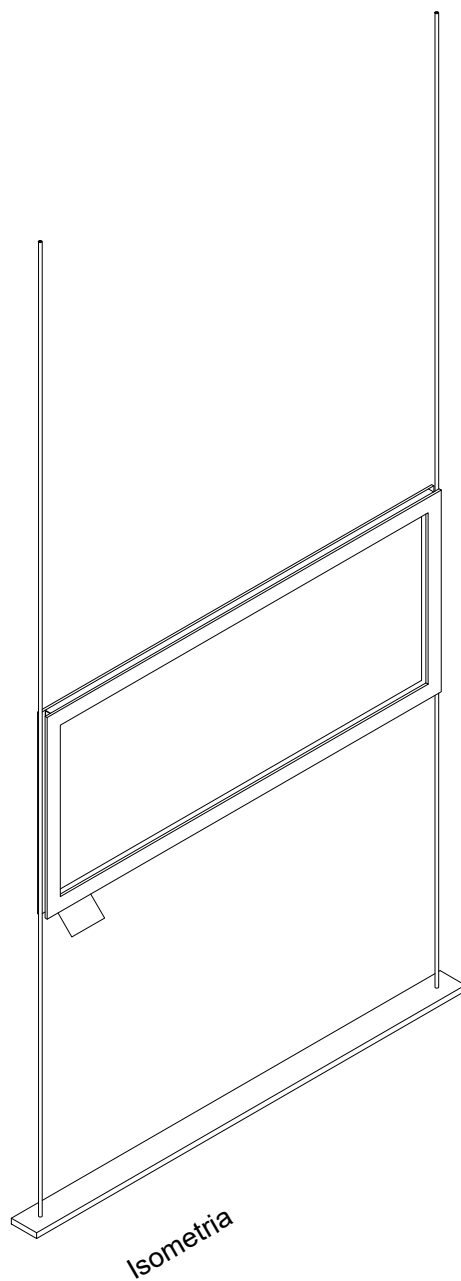
Desenho Técnico da Moldura Tipo A, por Inês Pereira.
Escala 1/10.



inho Frente e Verso
Acrílico

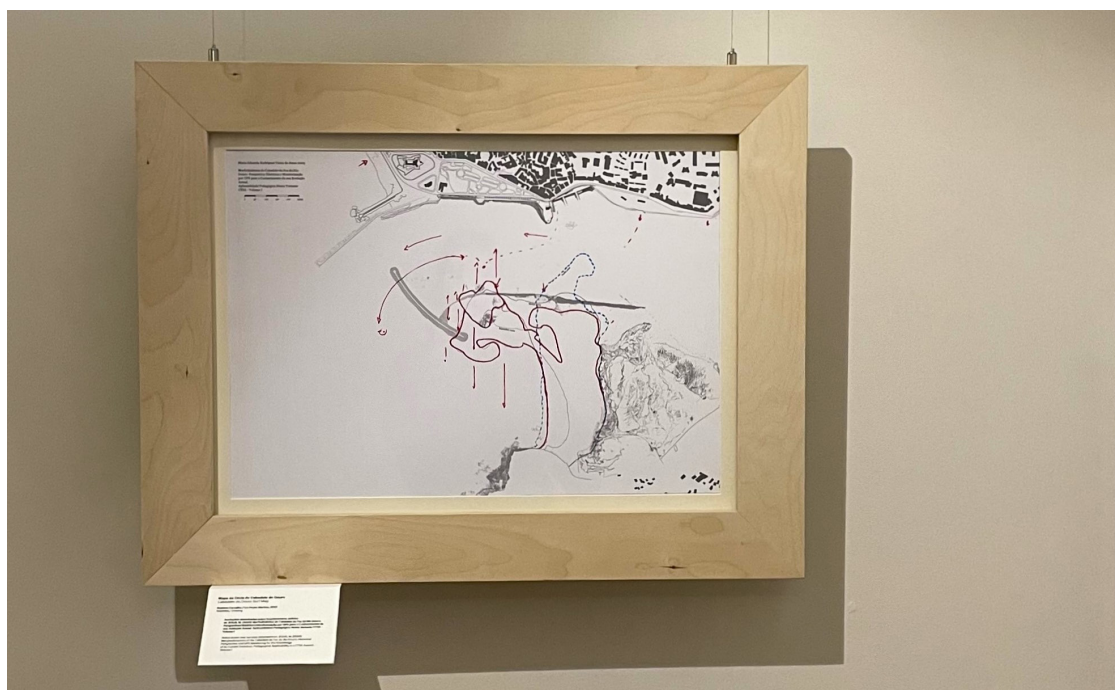
Moldura com Rebaixe
em Contraplacado
Moldura Exterior
em Contraplacado

Chapa em Alumínio



Isometria

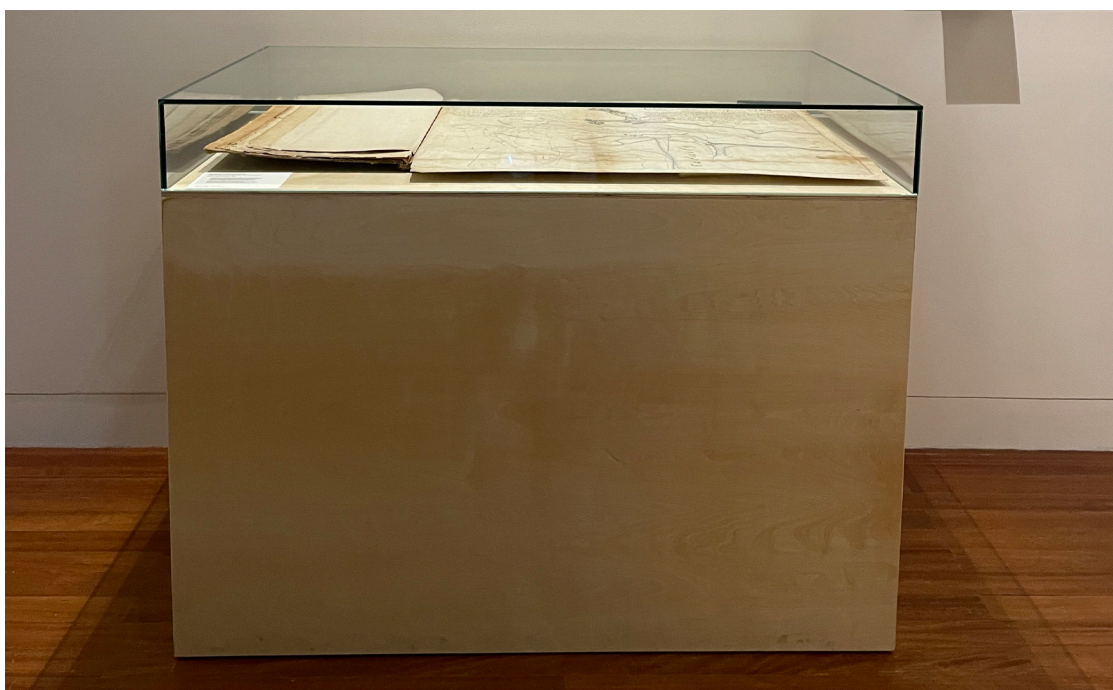
Isometria Explodida da Moldura Tipo A, por Inês Pereira.
Escala 1/30.



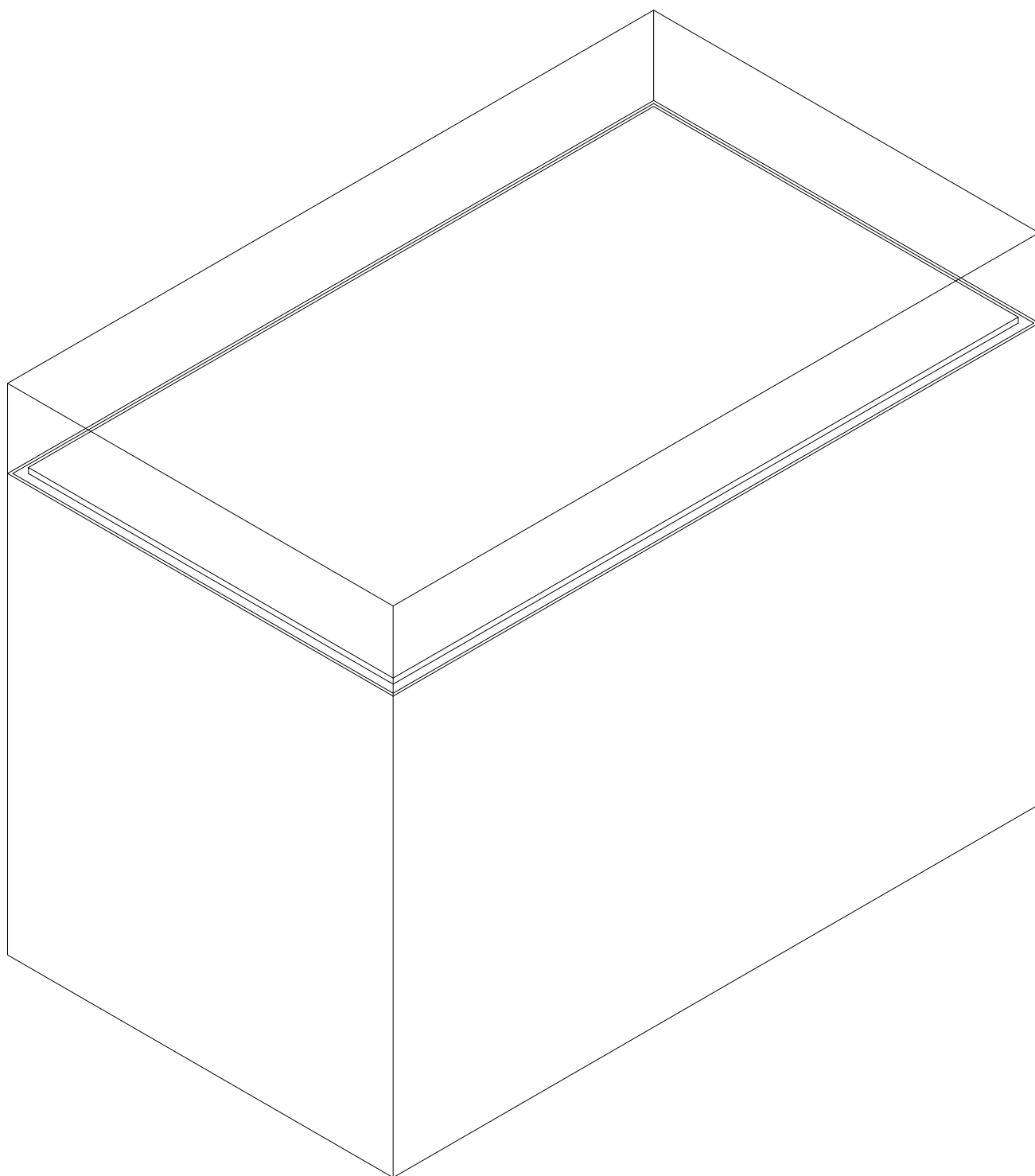
Moldura Tipo B.



Desenho Técnico da Moldura Tipo B, por Inês Pereira.
Escala 1/10.



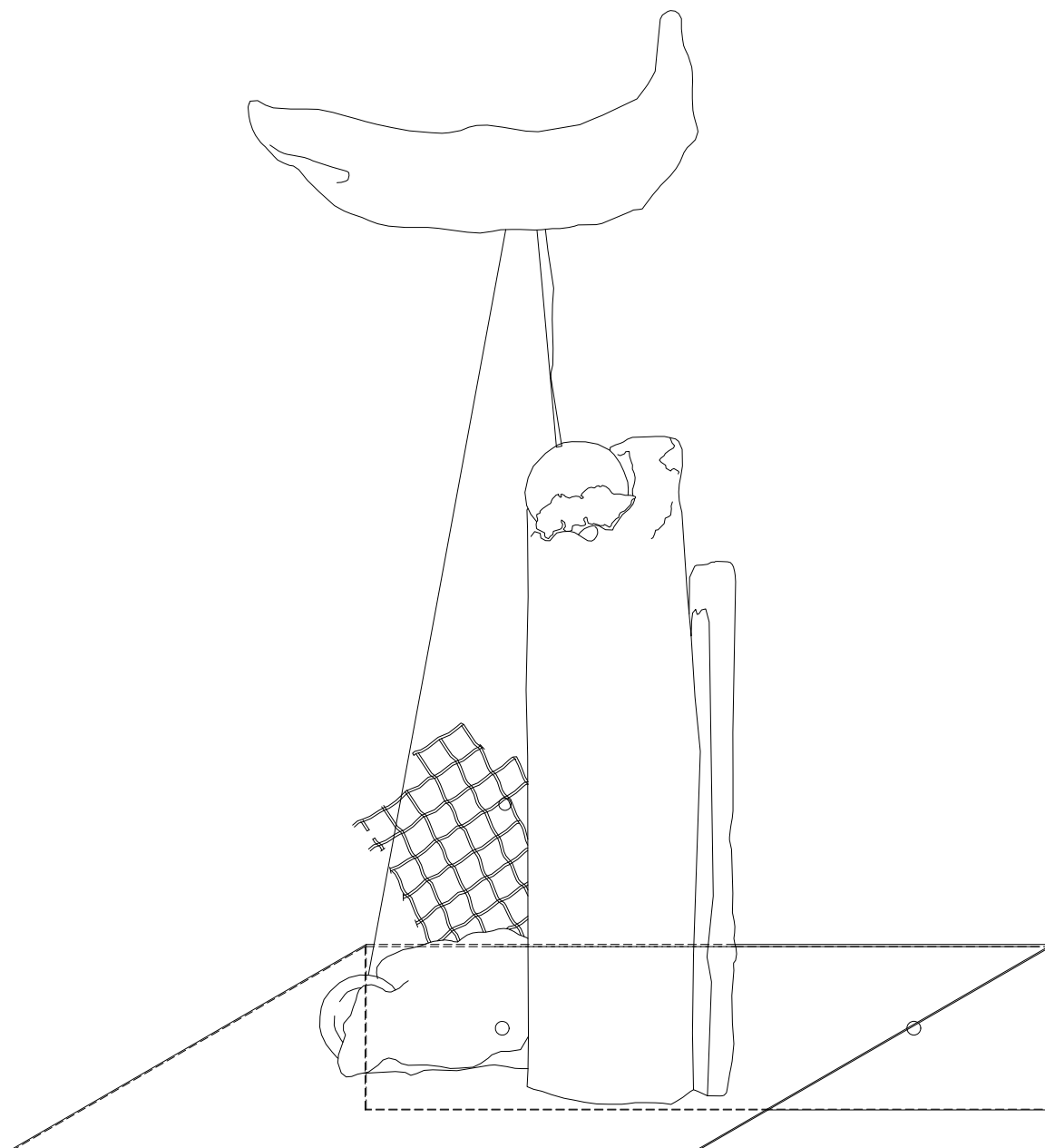
Plinto com Campânula em Vidro.



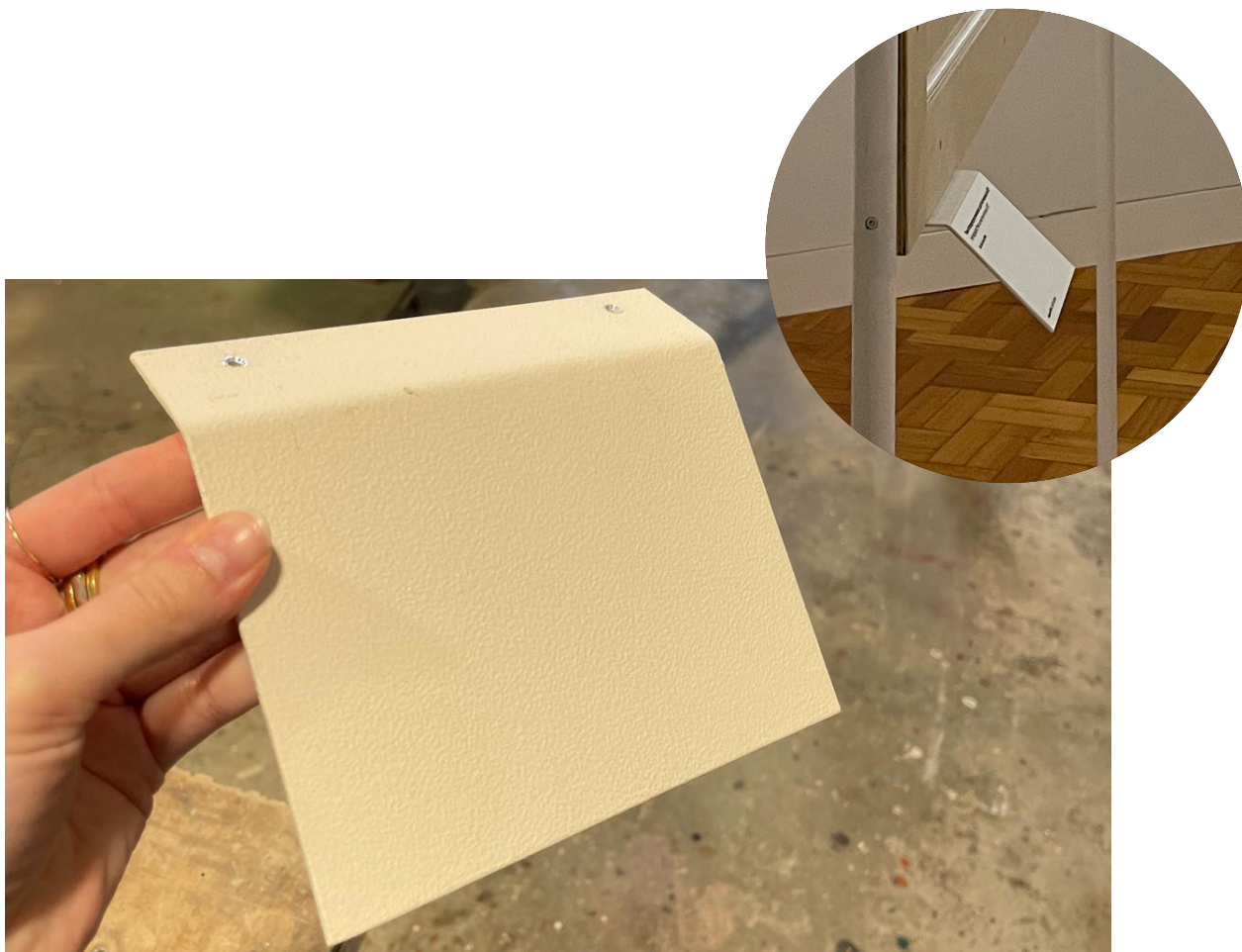
Desenho Técnico do Plinto com Campânula em Vidro, por Inês Pereira.
Escala 1/10.



Prateleira em Chapa Metálica.



Desenho Técnico da Prateleira em Chapa Metálica, por Inês Pereira.
Escala 1/5.

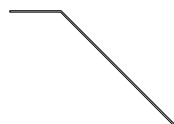


Suporte para Legenda em Chapa Metálica.

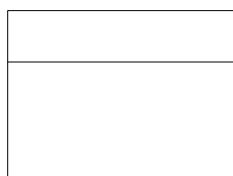
Vista Frontal



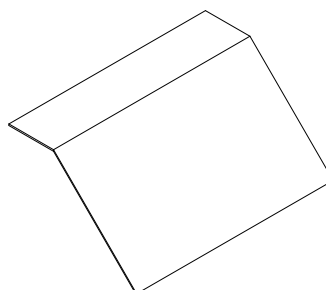
Vista Lateral



Vista Superior



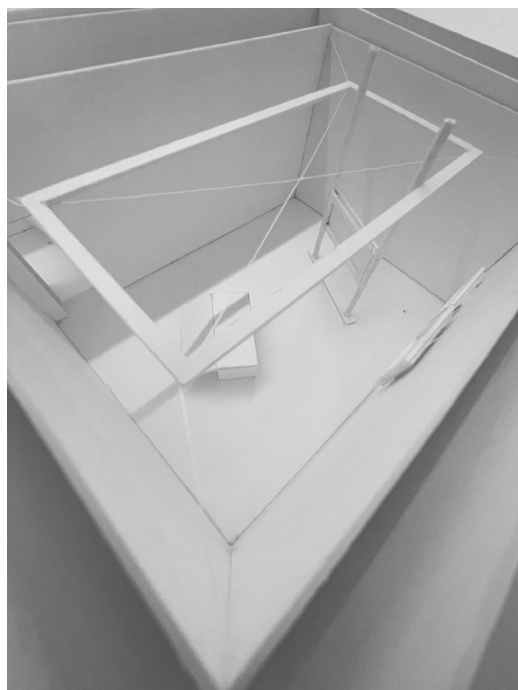
Isometria

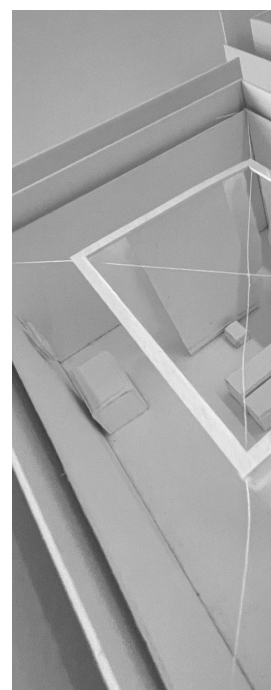
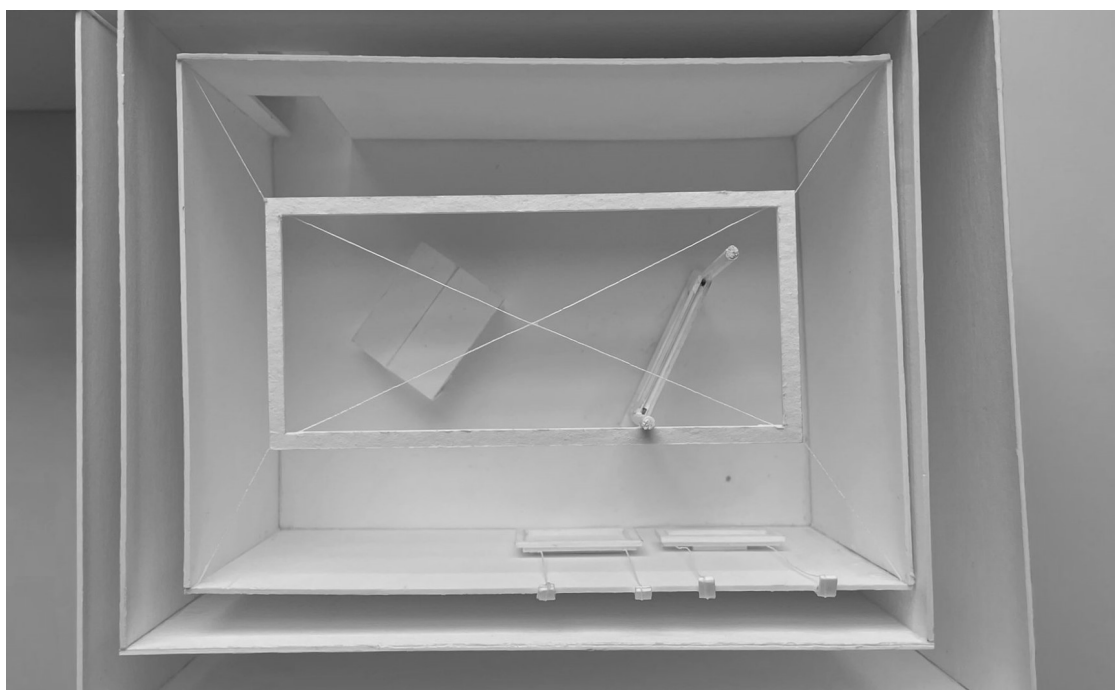




Maquete do Espaço Expositivo.

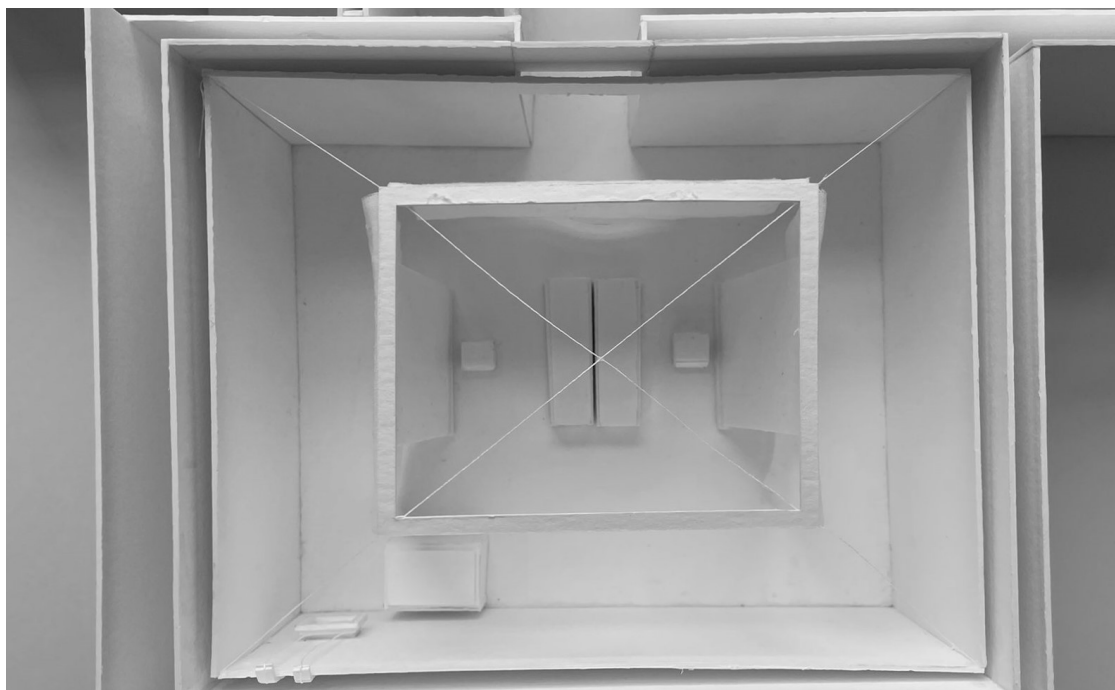
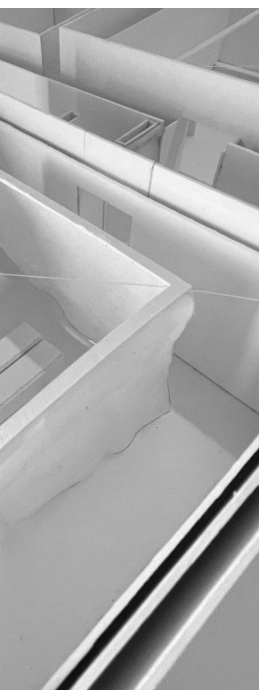
Escala 1/50.

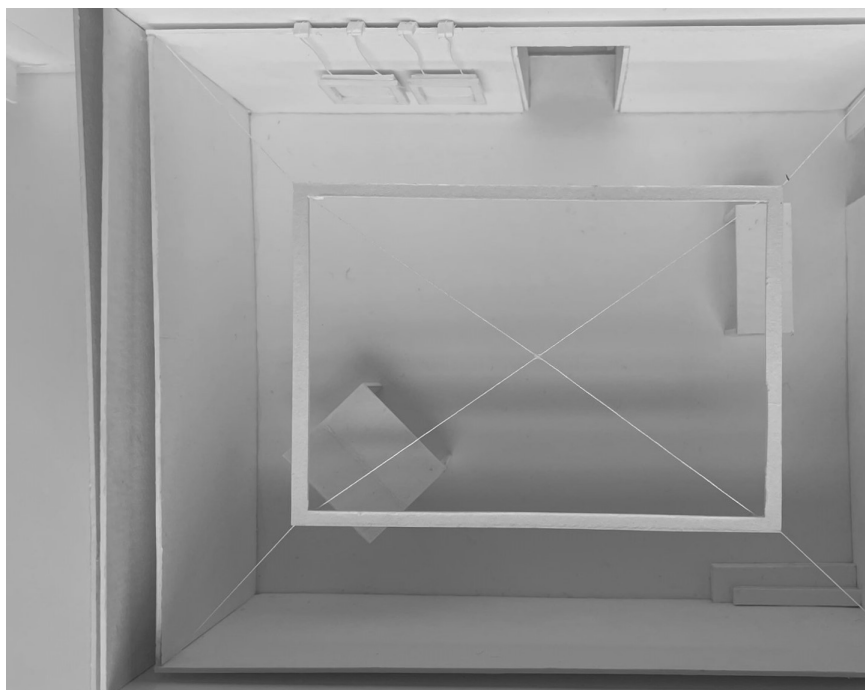




Maquete do Espaço Expositivo.

Escala 1/50.

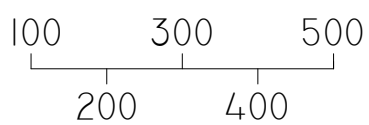
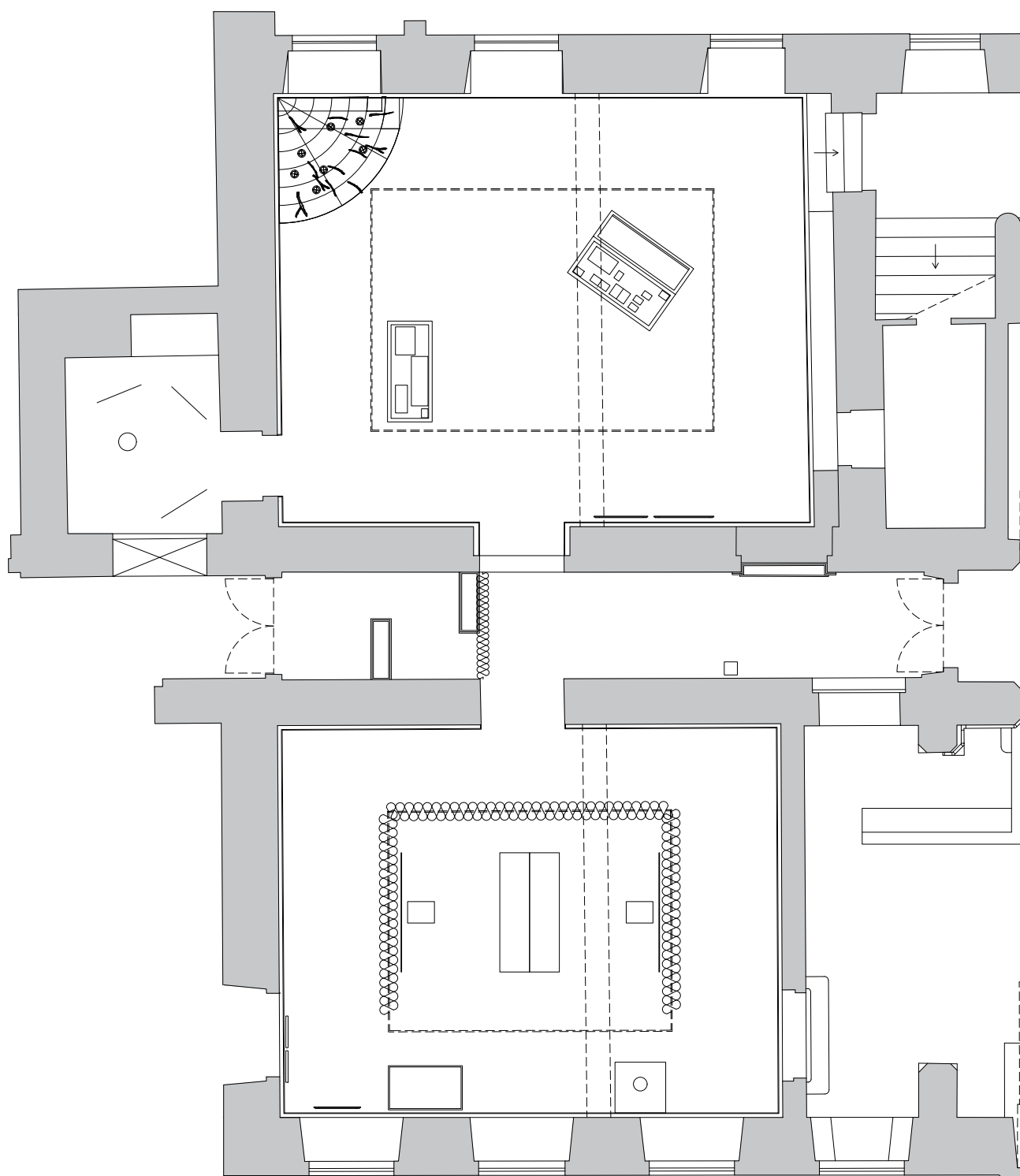


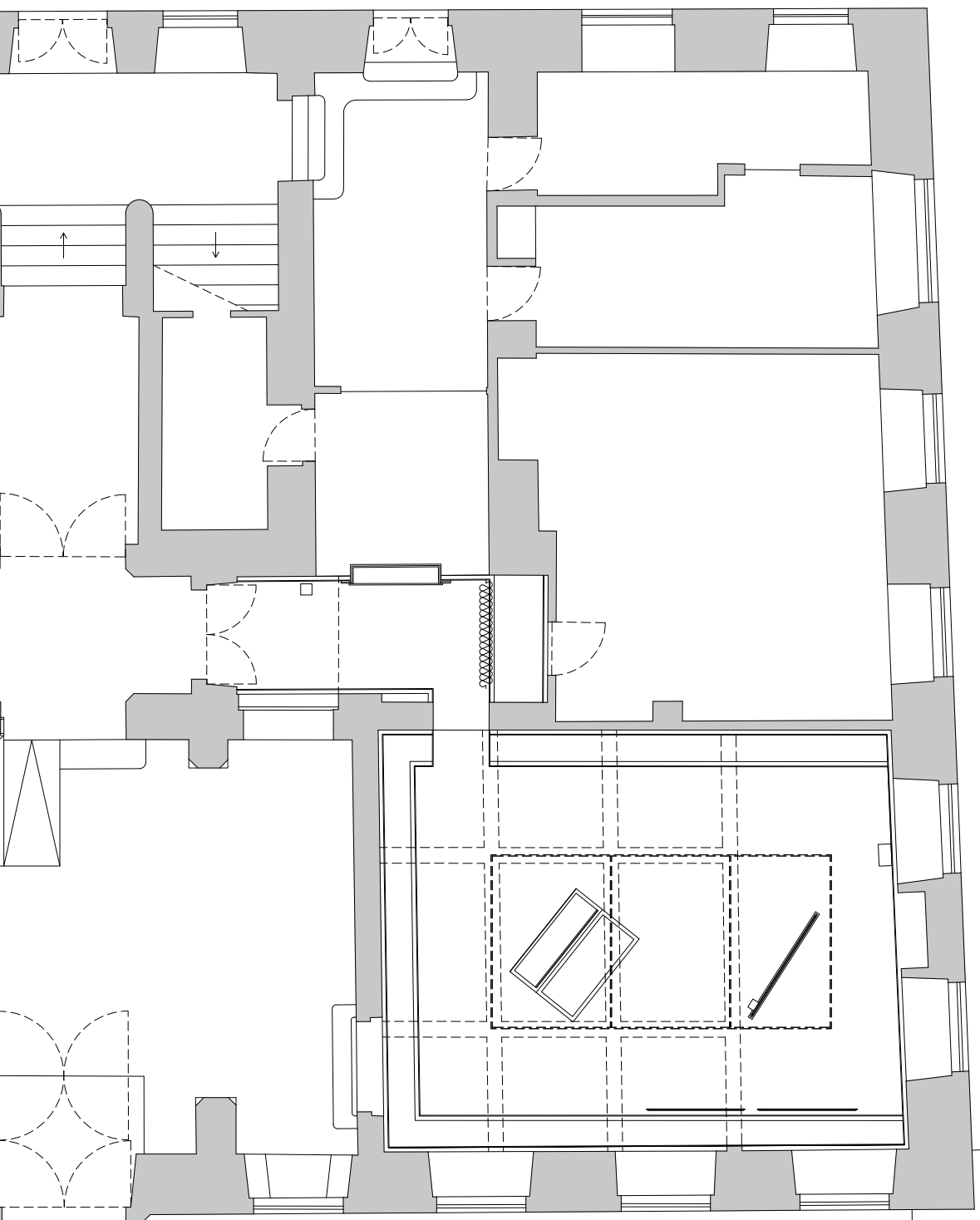


Maquete do Espaço Expositivo.

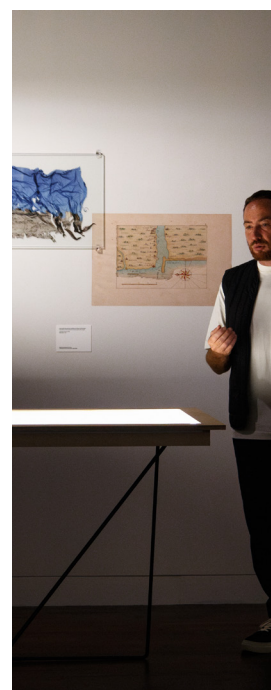
Escala 1/50.







Planta da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".

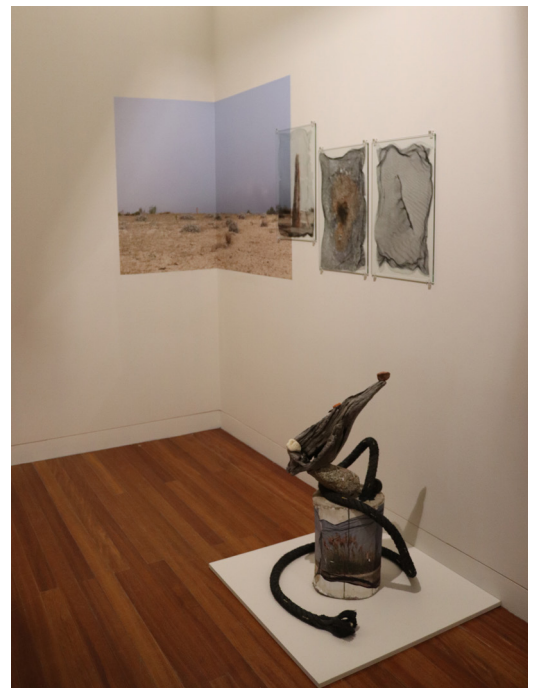


Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".





Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".



3.5. Processo de Montagem e Implementação do Projeto.

Como abordado anteriormente, a gestão logística da exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" desempenhou um papel crucial, abrangendo desde a fase de montagem até à inauguração. Isso incluiu a gestão de todos os recursos necessários, como materiais de construção, mobiliário, equipamento de iluminação e tecnologia audiovisual, garantindo a disponibilidade oportuna desses elementos no local e no momento adequado. Neste projeto, a participação foi ativa, envolvendo não apenas a presença em reuniões de projeto, mas também na contribuição direta da produção e montagem. Isso inclui a solicitação dos materiais necessários para a montagem até à execução de tarefas específicas, como os planos de corte em placas de MDF e contraplacado de bétula para a execução das molduras, vitrines e campânulas.

Essa gestão logística possibilitou uma estreita colaboração com o Sr. José Castro da Equipa de Produção, o que resultou numa imersão direta no processo de oficina e montagem. Tal oportunidade permitiu acompanhar de perto cada etapa na produção do material expositivo, estabelecendo um envolvimento integral com o projeto.

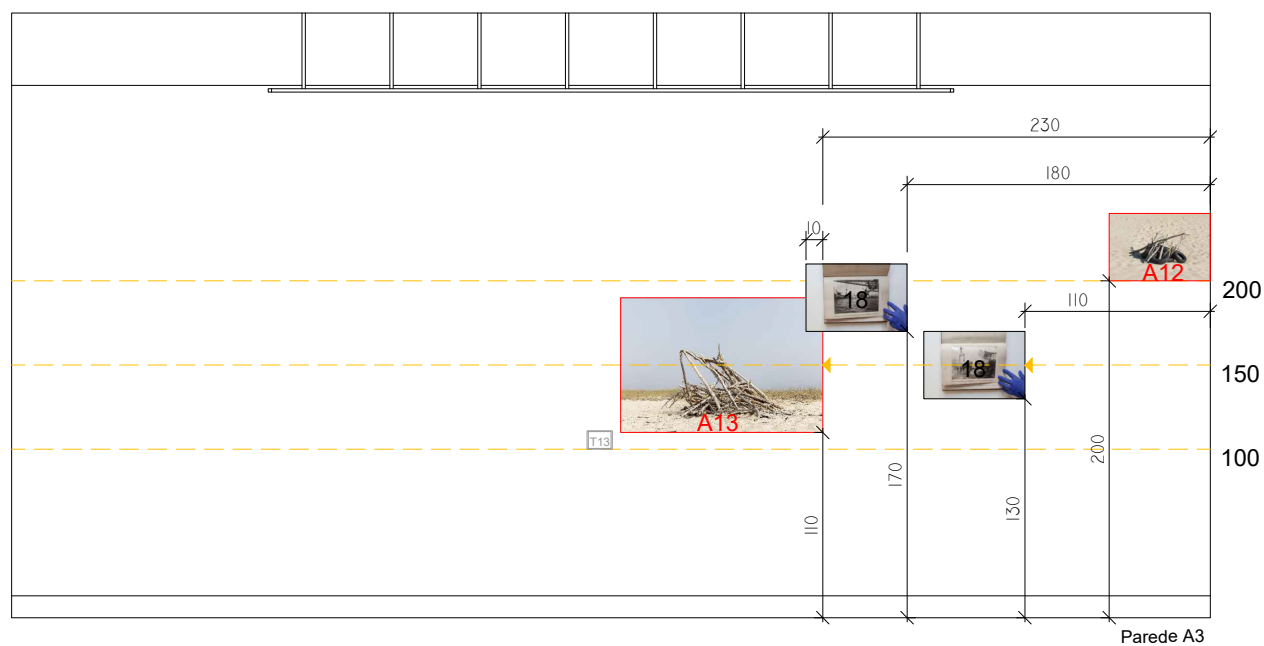
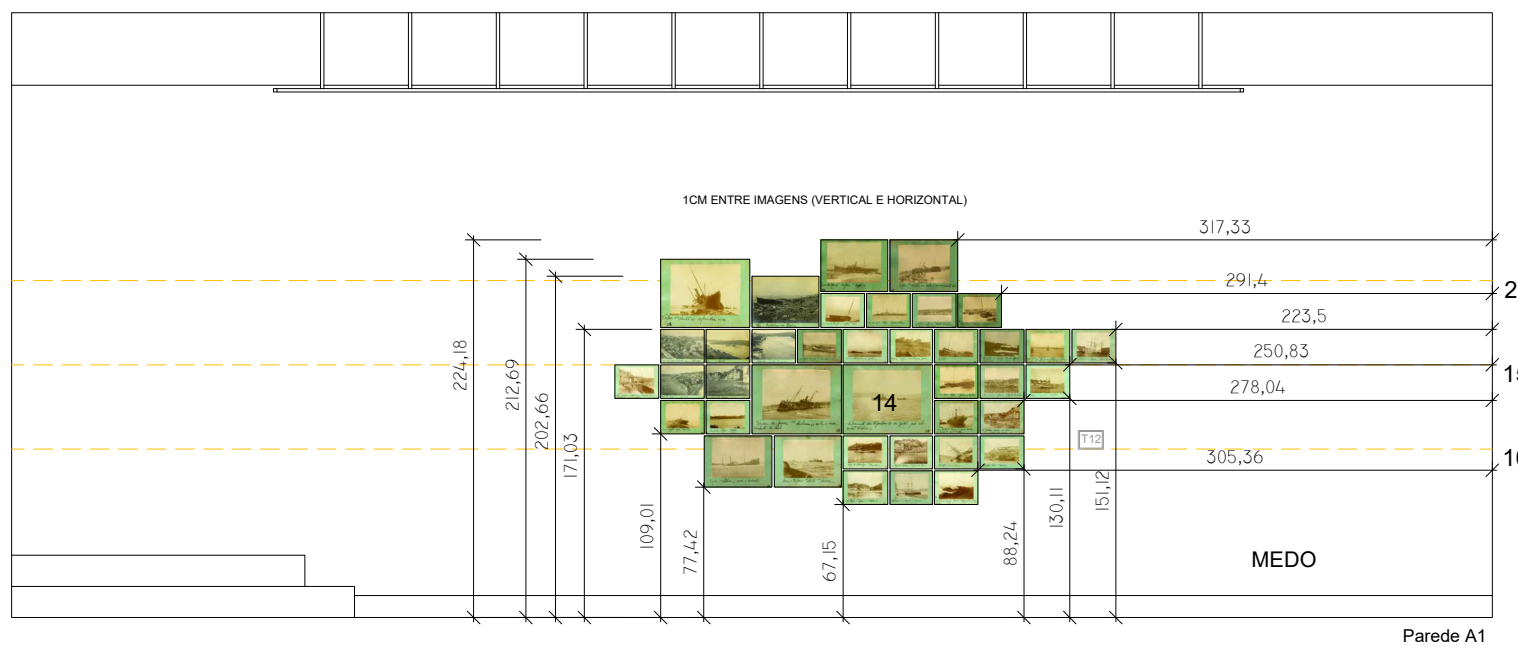
A produção das molduras ocorreu numa fase avançada da montagem da exposição, devido ao processo de conservação das obras na Universidade Católica Portuguesa. Foi imprescindível aguardar pelas medidas precisas de cada peça para evitar discrepâncias que comprometessem a apresentação final. Da mesma forma, o corte dos painéis de acrílico foi realizado apenas após a obtenção das dimensões exatas das molduras, garantindo um ajuste e encaixe perfeito.

Antes da inauguração, realizou-se uma última vistoria ao espaço para garantir que tudo estivesse em ordem, e que nenhum detalhe fosse descurado. O evento de inauguração, não assinala apenas o início da exposição, mas também representa o culminar de todo o trabalho árduo e criativo realizado por uma equipa composta por diversas pessoas. A colaboração entre diversas disciplinas e profissionais foi fundamental para harmonizar todos os elementos visuais, funcionais e sensoriais da exposição. A união de esforços entre curadores, designers, artistas, técnicos e outros colaboradores foi o que fez toda a

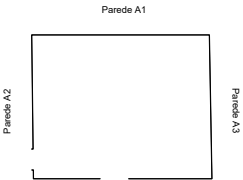
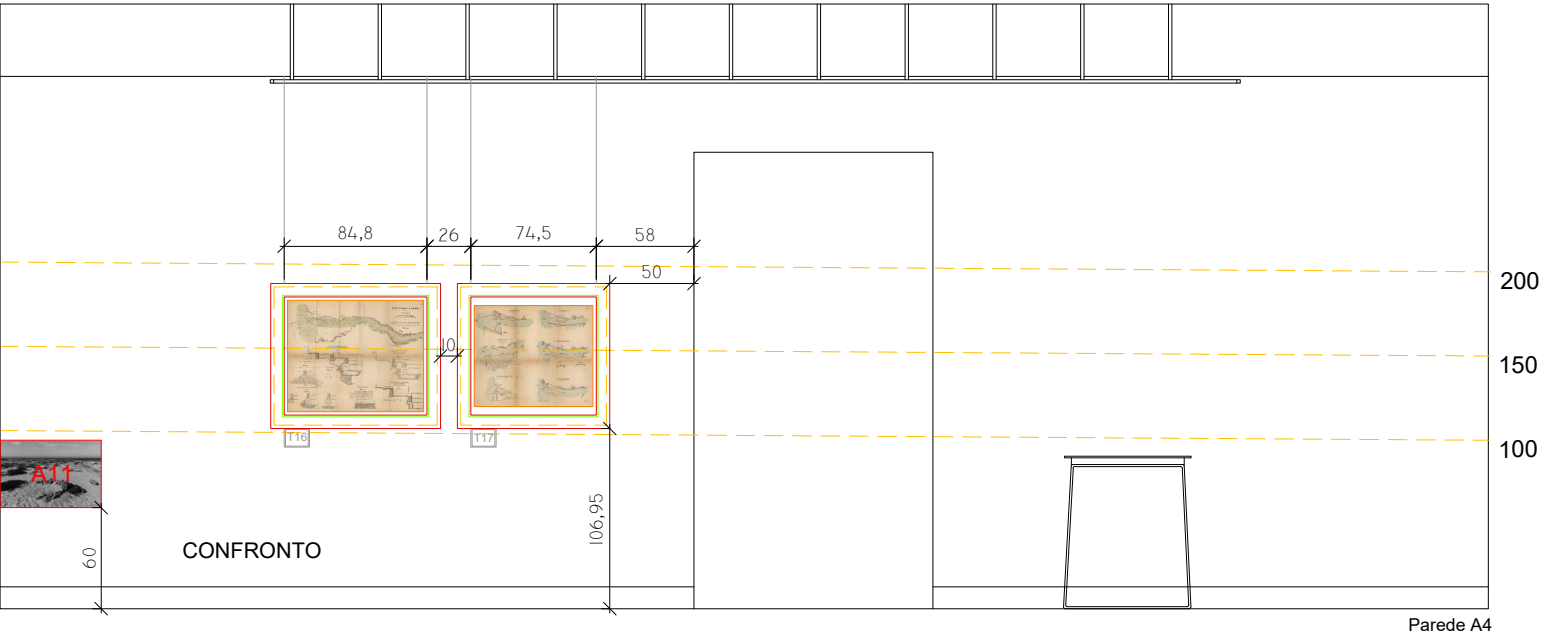
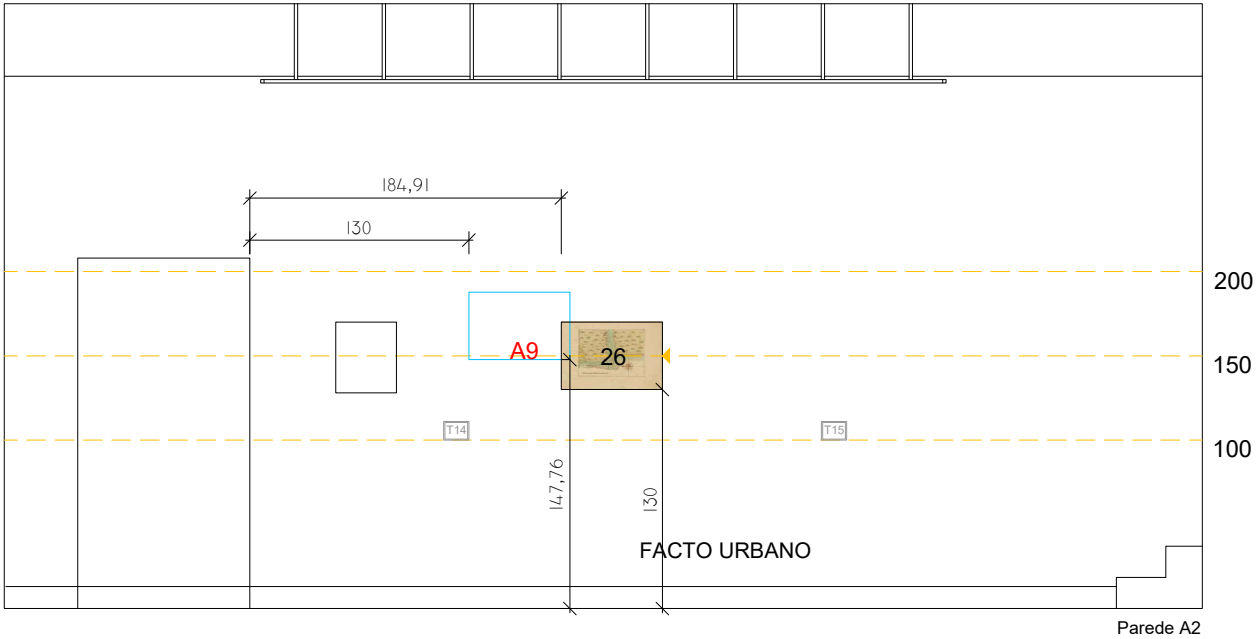
experiência da exposição e da Bienal. A atenção aos detalhes, a criatividade na resolução de desafios técnicos e a dedicação à integridade estética e conceptual foram essenciais para o sucesso da exposição “Apagar a Linha: Entre Terra e Água”.

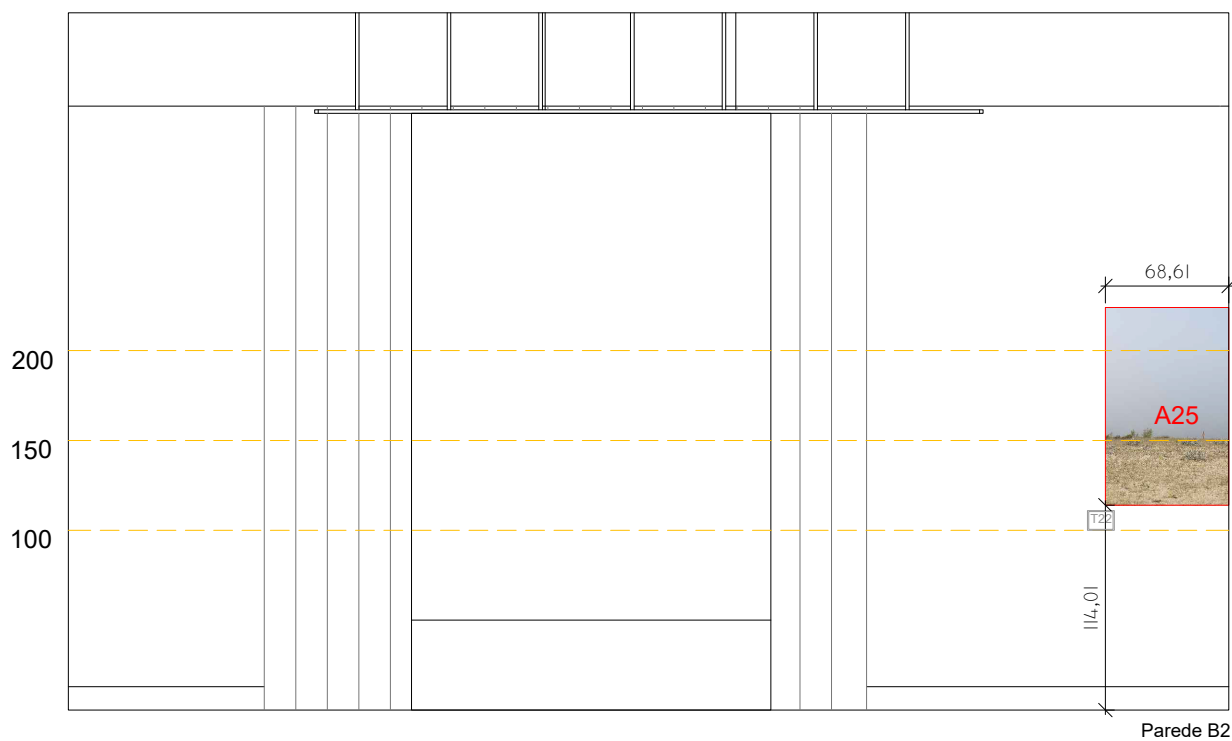
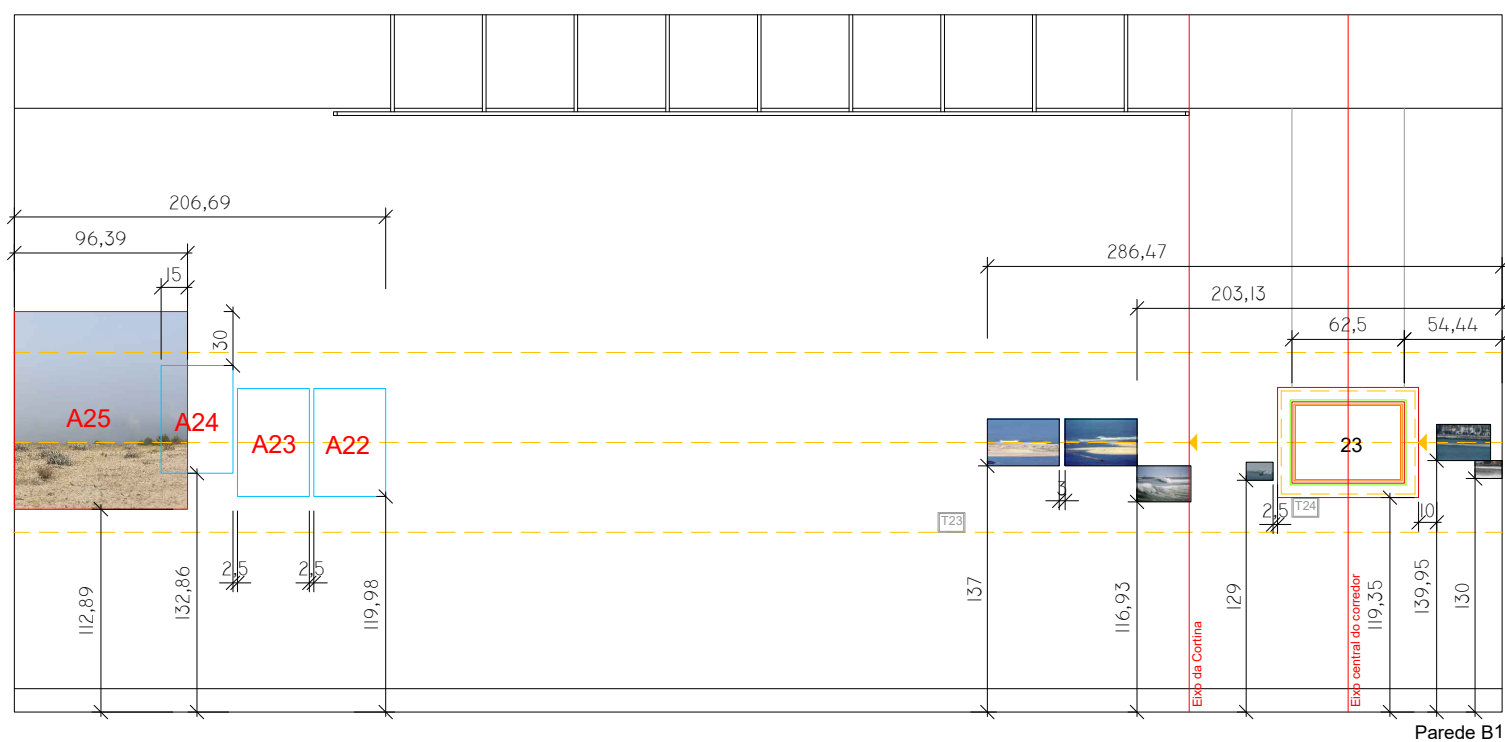
Durante a etapa de manutenção e desmontagem, o enfoque principal foi garantir que todas as peças e elementos expostos fossem cuidadosamente tratados e removidos do espaço sem sofrerem danos. Isso envolveu desmontar estruturas, retirar peças e obras e embalá-las adequadamente para o transporte ou armazenamento subquente, respeitando os mesmos cuidados logísticos utilizados na montagem. A documentação criteriosa de cada passo desse processo foi de extrema importância, de modo a identificar e facilitar a reinstalação ou devolução das peças aos proprietários, como foi o caso deste projeto. Além disso, foi primordial realizar uma inspeção final para verificar danos ou desgaste que requeressem de reparação antes da devolução, sendo crucial a restauração do ambiente nas condições originais, revertendo qualquer alteração feita.

A gestão de resíduos gerados durante o desmantelamento da exposição também foi uma prioridade, visando garantir a sustentabilidade ambiental e minimizar o impacto no meio ambiente. A esad—idea, juntamente com o Sr. José Castro, demonstrou uma preocupação particular com esta questão, adotando medidas cuidadosas na remoção dos materiais usados, de forma a possibilitar a reutilização dos materiais em futuras exposições, eventos ou projetos.

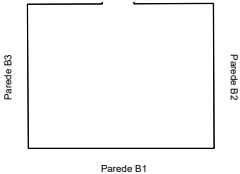
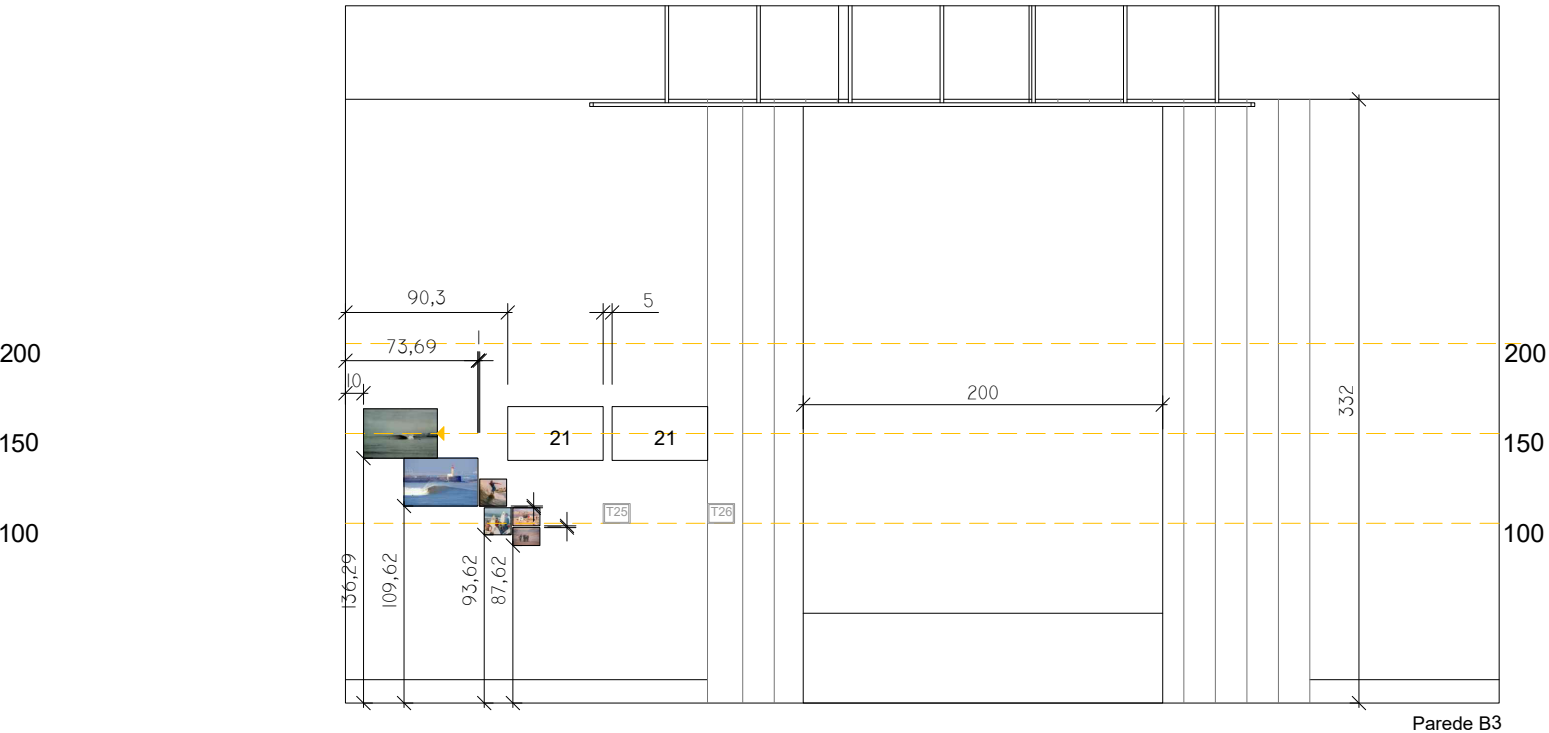


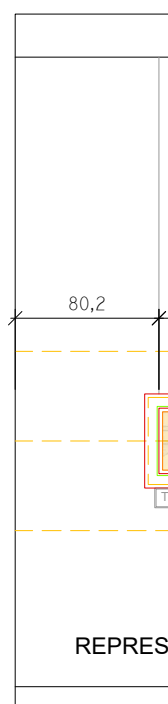
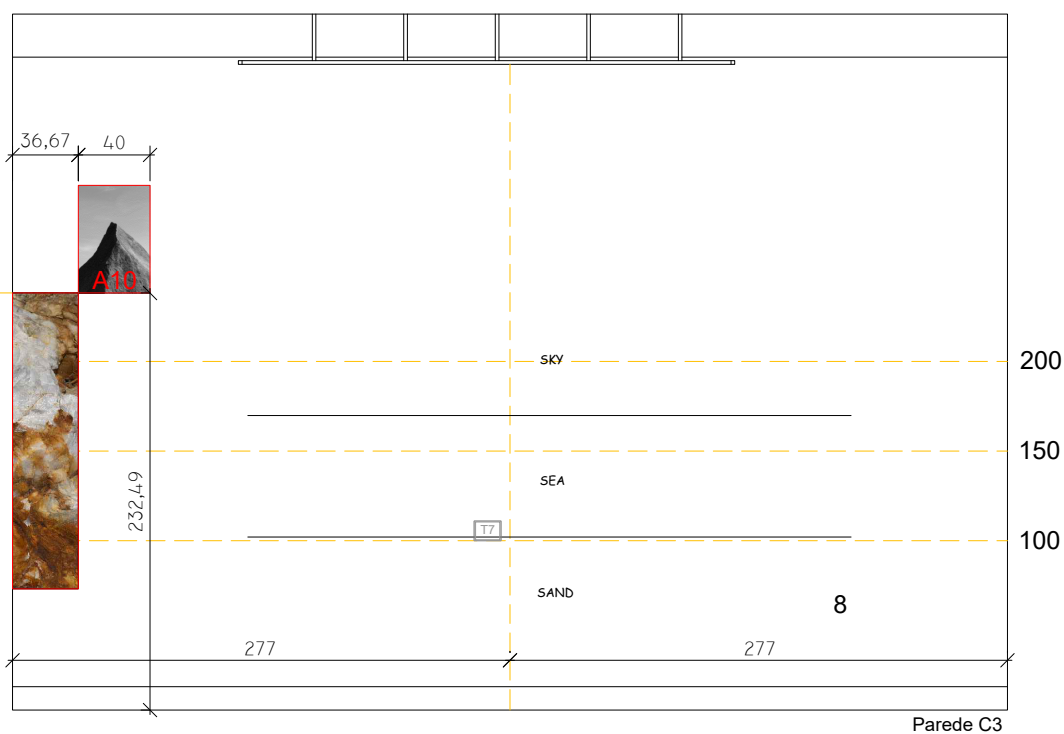
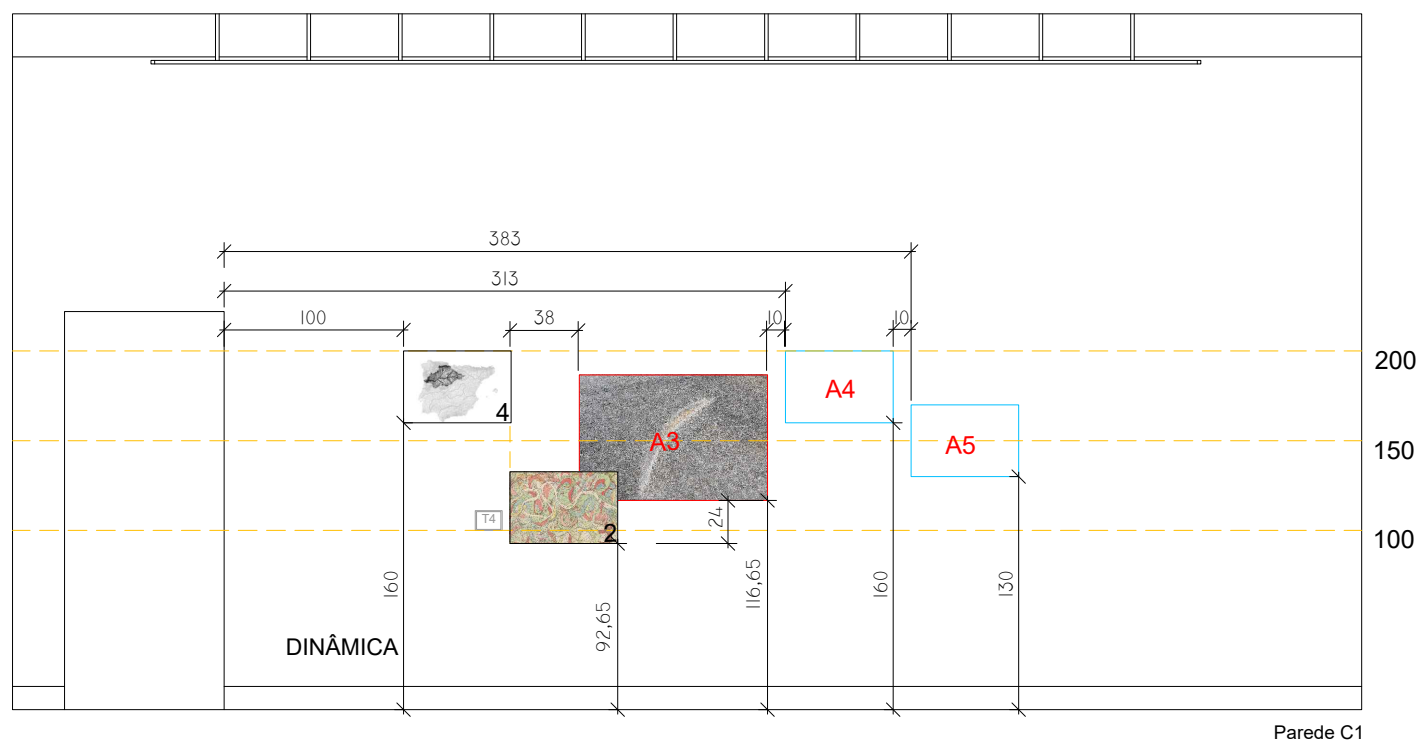
Desenhos de Montagem - Sala A (em centímetros).



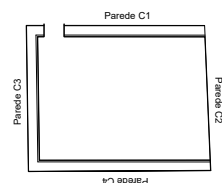
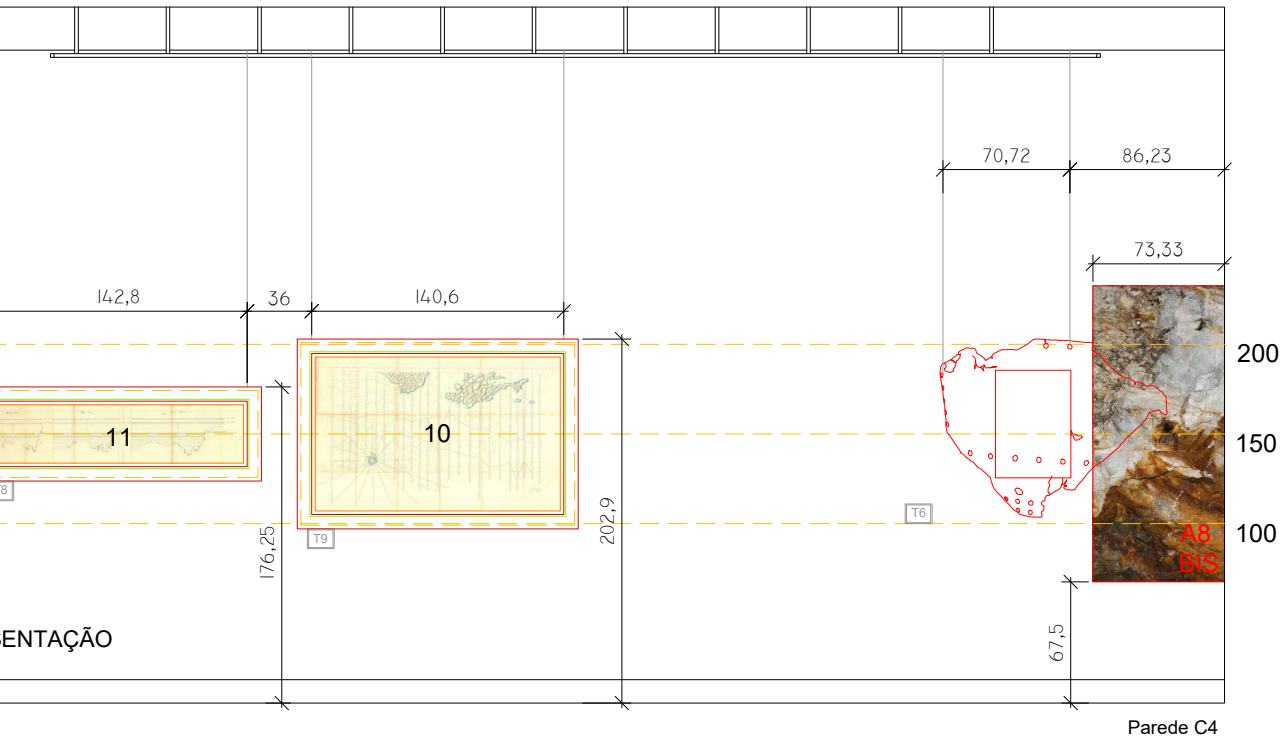
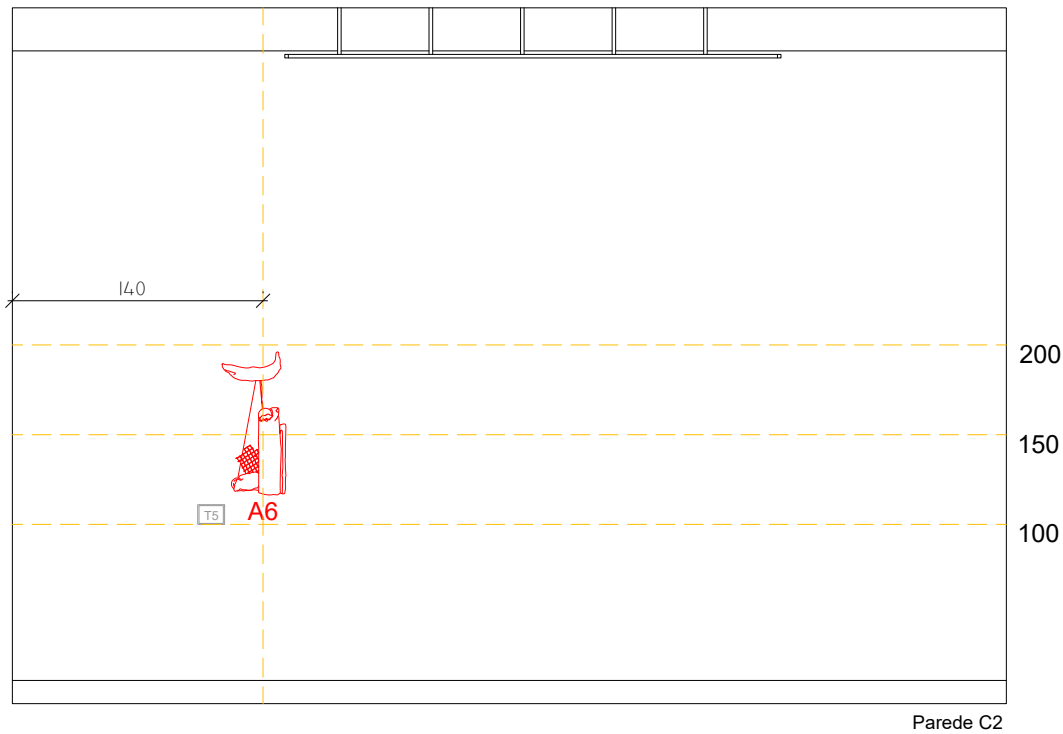


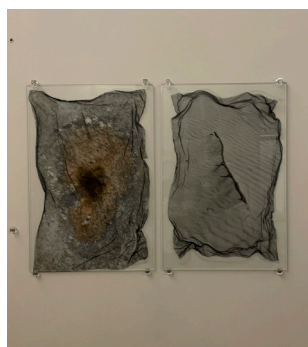
Desenhos de Montagem - Sala B (em centímetros).

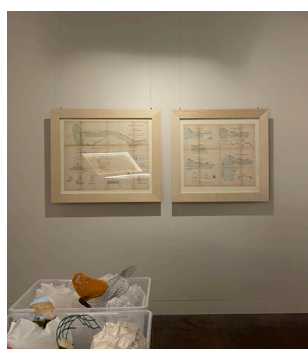
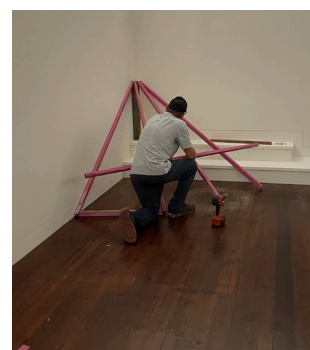
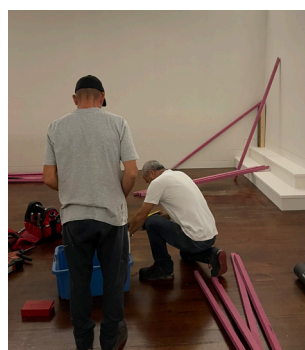


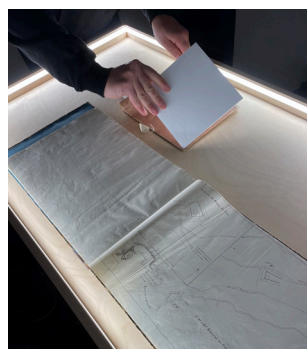
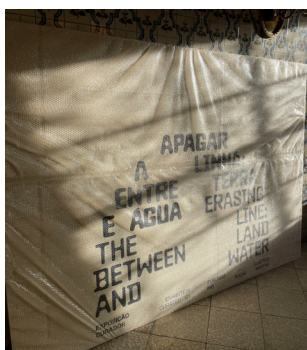


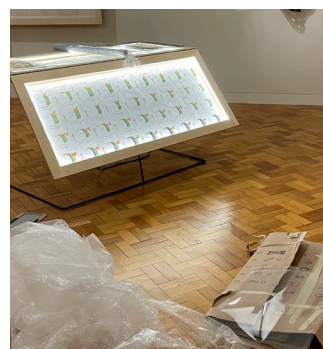
Desenhos de Montagem - Sala C (em centímetros).











3.6. Curador, Artista e Projetista.

Dentro dos limites da exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", encontramos, três protagonistas — o Curador, o Artista e o Projetista — que surgem como pilares de uma experiência única. Mais do que uma simples exibição de obras, este evento celebra a convergência entre criatividade e conceção, onde cada detalhe é meticulosamente moldado para evocar emoções e incitar reflexões sobre o mundo ao nosso redor. Cada um destes protagonistas ocupa uma posição única e indispensável, infundindo vida à exposição e comprovando que a sua sinergia é preciosa para o triunfo do evento.

Bruno Munari, na sua obra "*Artistas e Designers*", apresenta uma distinção fundamental entre Designer (Projetista) e Artista, uma diferença que, historicamente, muitas vezes foi difusa, mas que, na prática, se complementa e se enriquece mutuamente. Atualmente, essas diferenças são claras tanto no pensamento quanto na abordagem. Enquanto o Designer é tipicamente objetivo, racional e metodicamente lógico, com criações que emergem de uma abordagem técnica que visa resolver questões práticas de forma eficiente, o Artista é marcado pela subjetividade e expressividade, manifestando-se através de um estilo pessoal e singular. O seu método de trabalho é profundamente intuitivo e emocional, refletindo um enfoque íntimo relativamente à criação artística.

"Giotto pintava e era arquiteto, Leonardo da Vinci pintava e inventava máquinas. A pintura, arquitetura, a invenção, a poesia, eram atividades diversas, mas ligadas por um único método objetivo de projetar." ⁴²

A força da exposição reside na sinergia entre o talento individual de cada Curador, Artista e Projetista. A união de diferentes perspetivas, habilidades e visões artísticas enriquece a experiência expositiva, criando uma harmonia entre Arte e Design.

No núcleo desta colaboração está Ivo Poças Martins, integrando a Equipa Curatorial a convite de Fernando Brízio, o Curador Geral da

⁴² - Munari, 1989, p.13.

Porto Design Biennale. A palavra "curador", do latim "curator", significa "aquele que cuida", e, neste contexto expositivo, assume um significado ainda mais profundo. Graças à vasta experiência de Ivo em pesquisa e curadoria, assegura que cada elemento da exposição esteja em perfeita consonância com o tema central. Através de uma seleção criteriosa e da criação de um ambiente propício, Ivo garante que a exposição proporciona aos visitantes uma jornada imersiva e introspectiva. A sua profunda compreensão do tema escolhido é substancial para articular uma narrativa coerente, enquanto a estreita colaboração com o Artista e o Projetista garante uma execução fluida e perspicaz do programa.

Ao lado do Curador está o Artista, representado por Attilio Fiumarella, que não apenas cria as obras expostas, mas também participa ativamente na conceção do conceito e na seleção das peças/obras, com o Curador. Também contamos com o Artista Daniel Eatock, que atua diretamente no espaço expositivo.

A atenção de Attilio aos detalhes técnicos, estéticos e funcionais, como delineado por Bruno Munari, é fundamental para garantir que a visão conjunta dos três protagonistas se materialize de forma exímia no final do projeto.

Na exposição, Attilio contribui com sequências ou conjuntos de fragmentos, combinando e reencenando materiais retirados do Cabedelo com as suas próprias fotografias.

*"(...) O trabalho artístico foi sendo adequado aos conteúdos escolhidos e ao espaço, procurando que se estabelecesse um diálogo entre as partes..."*⁴³

Esta estreita colaboração na seleção de obras e peças com o Curador reflete a tendência contemporânea mencionada por Alisson Green⁴⁴, onde Artistas desafiam as normas estabelecidas e ampliam o potencial criativo das exposições. O trabalho de Attilio cria um contra discurso que aprofunda a temática da exposição, questionando as fronteiras entre a água e a terra, o permanente e o transitório, e as dinâmicas naturais das correntes e marés em contraste com as marcas

⁴³ - Ivo Poças Martins, comunicação pessoal, maio de 2024.

⁴⁴ - Green, A. (2018). *When Artists Curate Contemporary Art And The Exhibition As Medium*. Reaktion Books.

da atividade humana, onde o seu trabalho foi adaptado aos conteúdos selecionados de forma a promover um diálogo equilibrado entre as visões do Curador, onde Attilio destaca que a liberdade dada pelo Curador permitiu-lhe expressar-se de forma independente potencializando o seu trabalho e possibilitando a experimentação de novas ideias.

A inserção das sete peças de Attilio, distribuídas pelas três salas, teve um impacto substancial no Design do Projeto Expositivo, exigindo ajustes frequentes para integrá-las de maneira coesa e harmoniosa. Esta experiência prática destacou a importância da flexibilidade em projetos deste tipo, para atender às exigências específicas do Curador e às demandas em constante evolução do Artista.

Um exemplo concreto que ilustra a importância da seleção e adaptação do espaço físico é a incorporação de uma instalação de um monte de areia numa das salas. Inspirada na renomada obra *Montagna Di Sale* de Mimmo Paladino, essa instalação convida-nos a questionar a impermanência da vida e a fragilidade da natureza.

Um aspeto crucial para a construção desta instalação foi a criteriosa escolha do local de montagem. Dois degraus pré-existentes no ambiente expositivo foram utilizados a favor da obra, criando uma inclinação natural que reforçou a estabilidade, mas também adicionou uma dimensão visual interessante à peça.

A escolha de um material antiderrapante e robusto foi crucial para evitar possíveis acidentes e garantir a integridade da instalação. Esse enfoque prático e cauteloso na seleção e preparação do espaço demonstra como a consideração dos elementos funcionais pode aprimorar tanto a execução técnica quanto a harmonização estética, promovendo uma sinergia significativa com a obra apresentada.

Outro destaque da exposição foi a participação do Artista Daniel Eatock, como mencionado anteriormente, com a sua performance intitulada "*Céu Mar Terra*", que transformou a entrada da sala C num palco efémero de expressão artística. Com um simples lápis na mão, Eatock traçava diretamente na parede uma representação do céu, do mar e da terra.

Em contraposição à abordagem meticulosa e detalhada de At-

tilio Fiumarella, Eatock presenteava-nos com uma experiência efêmera e espontânea. Enquanto Fiumarella dedicava tempo e cuidado à criação das suas obras permanentes, Eatock abraçava a impermanência e a fluidez da arte performativa. A combinação destes dois Artistas destaca a riqueza e a diversidade da arte contemporânea e das abordagens artísticas em cena.

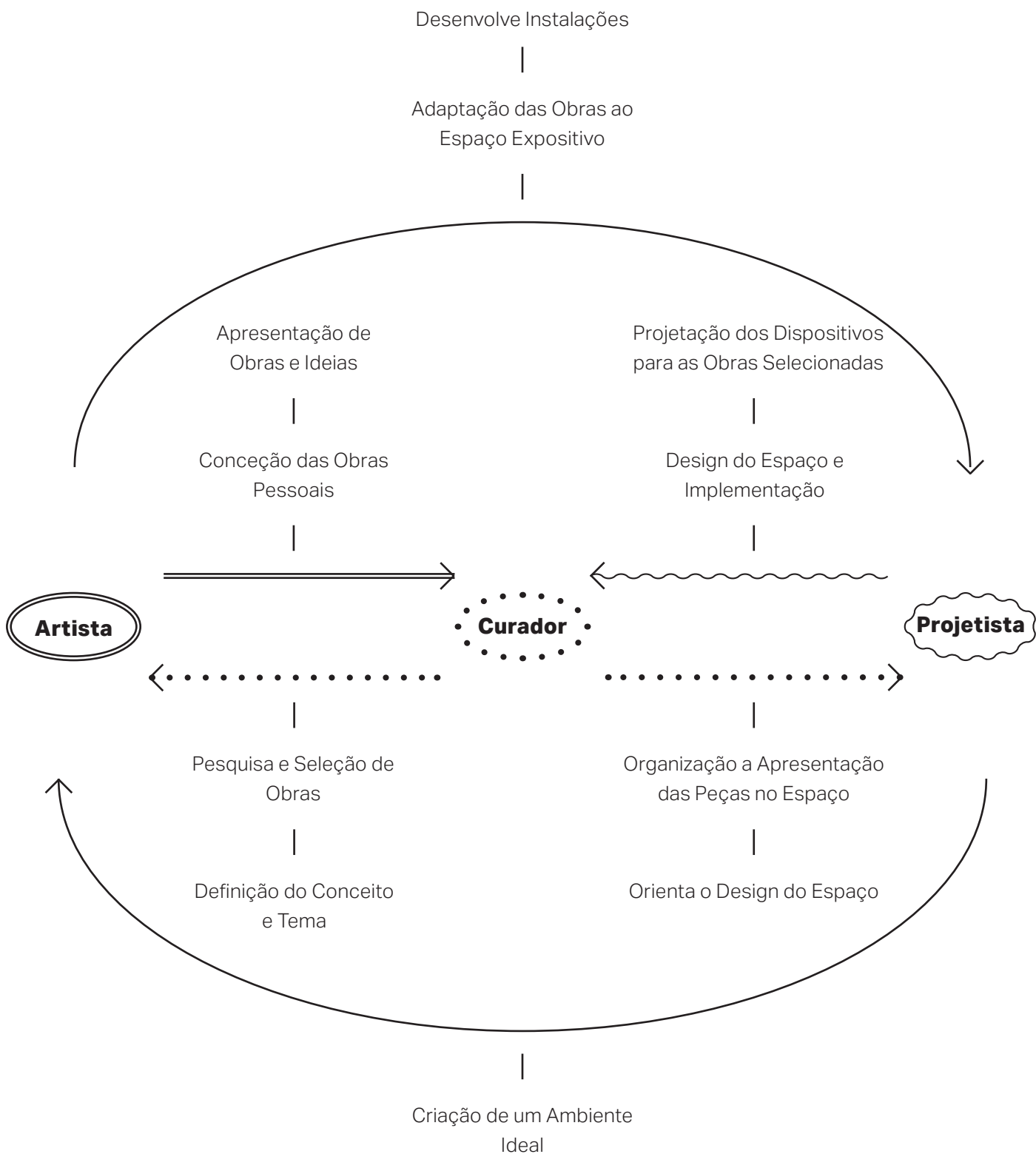
A participação de Attilio Fiumarella como Curador Artista exemplifica o crescente fenómeno em que Artistas contemporâneos assumem o papel de Curadores. Essa dinâmica, que desafia as práticas curatoriais tradicionais, tem vindo a ganhar força no mundo do Design e da Arte contemporânea, alargando os horizontes da expressão artística. A sua colaboração com a ESAD na produção das restantes peças estabeleceu uma conexão significativa entre Curador/Artista e a instituição. Neste contexto, a parceria com a ESAD demonstra como os Artistas estão a expandir os limites da curadoria, ao envolverem-se diretamente na produção e organização das suas exposições, utilizando as infraestruturas disponíveis nas instituições educacionais para criar e apresentar as suas obras.

Essa tendência, aprofundada em obras com *"When Artists Curate Contemporary Art and The Exhibition as Medium"* de Alisson Green, desafia a visão tradicional do Curador como mero selecionador de obras, abrindo espaço para um papel mais ativo e envolvido do Artista no processo curatorial, transformando a maneira como as exposições são concebidas e apresentadas.

Completando o trio, encontramos o Projetista fundamental na construção do Projeto de Expositivo e no Projeto de intervenção gráfica. Com a sua formação em Design, ele garante que o espaço expositivo seja o palco perfeito para a performance artística e para a exposição das obras. Trabalhando de perto com o Curador e o Artista, o Projetista capta a essência do conceito, traduzindo-o num ambiente que espelha fielmente a visão do Curador e do Artista.

Esta união de diferentes talentos, resulta numa integração sinérgica que enriquece tanto o processo criativo quanto a experiência dos visitantes. É esta colaboração integrada que possibilita a

realização de exposições de valor. Fica claro que o sucesso de uma exposição não se resume ao talento individual. É a combinação de diferentes perspectivas, habilidades e visões artísticas que verdadeiramente enriquece a experiência expositiva, tornando-a memorável e impactante para o público. Essa confluência de talentos e a harmonização das suas diversas abordagens são o que conferem às exposições a sua profundidade, singularidade e integração entre Design/Arte e espaço, proporcionando uma experiência artística que ressoa intensamente com os visitantes.



Legenda:



Criação de Obras, Visão Criativa, Intervenção Artística.



Pesquisa, Definição do Tema, Desenvolvimento da Narrativa.



Design do Projeto Expositivo, Layout Otimizado, Considerações Técnicas e Funcionais.

Considerações Finais

Os principais pontos positivos de executar um estágio para a conclusão do mestrado é as relações pessoais que se criam e toda a aprendizagem que daí se retira, a relevância de uma colaboração eficaz com os membros da equipa desempenha um aspeto essencial no desenvolvimento profissional e para a assimilação de boas práticas laborais. A adaptação à metodologia de trabalho na esad—idea representou um desafio enriquecedor, facilitando a aquisição de novas competências e a compreensão prática das teorias académicas. A integração na equipa revelou-se indispensável para o êxito do estágio, destacando a importância da flexibilidade e adaptabilidade num ambiente profissional em constante mudança. Adicionalmente, a interação com profissionais do setor pode levar à criação de uma rede de contactos profissionais valiosa, que ser benéfica para oportunidades futuras de emprego, colaborações ou referências.

A Gestão de Projeto Expositivo, exerceu uma função vital ao orientar e mentorar durante todo o processo, fornecendo conselhos e orientações sobre gestão eficaz e boas práticas projetuais, uma perspetiva que só pode ser adquirida através da experiência laboral. Na instituição, a criação e execução de projetos em equipa promoveram um ambiente onde todas as opiniões foram valorizadas e discutidas, contribuindo para resultados aprimorados.

Esta metodologia de trabalho revelou-se altamente eficaz, fomentando a confiança, autonomia pessoal e profissional, facilitando a transição entre o meio académico e o mundo do trabalho.

Durante o estágio, é possível ter a oportunidade de desenvolver e aprimorar habilidades técnicas específicas relacionadas ao Design de interiores, como o uso de *software* de Design, técnicas de renderização, conhecimento de materiais e técnicas de construção, entre outros.

Na esad—idea, o processo de trabalho foi caracterizado por uma pesquisa contínua e evolutiva, utilizando uma variedade de recursos, incluindo livros, *sites* e outras plataformas. Esta busca incessante pelo desenvolvimento do projeto visava sempre encontrar a melhor solução possível para os desafios apresentados.

Outro aspeto relevante é a colaboração em equipa, onde todos os membros, desde o Designer Expositivo até à equipa de produ-

ção, entre todos os outros, estão envolvidos no mesmo projeto. Esta metodologia permite que o projeto seja avaliado por diferentes perspectivas, possibilitando a detecção de erros que poderiam ter escapado ao departamento anterior. Além disso, abre espaço para a apresentação de abordagens e soluções mais eficazes, aproveitando assim o conjunto diversificado de competências da equipa. Esta dinâmica cria uma cultura de apoio mútuo entre os colaboradores, contribuindo para um ambiente de trabalho produtivo.

Este estágio proporcionou uma nova visão sobre as Artes, Design e cultura, permitindo uma apreciação renovada do Design Expositivo.

Outro ponto destacado como experiência de aprendizagem é a autogestão de prioridades, horários e o cumprimento de prazos, em contraste com o ambiente académico, onde a calendarização tende a ser menos rígida. Na Porto Design Biennale, onde vários projetos são executados simultaneamente, a habilidade de gerir o tempo torna-se crucial para evitar falhas e erros. Além disso, é fundamental compreender que um projeto não está concluído apenas quando a solução é encontrada, há ainda a fase de produção, sendo a mais rigorosa do processo.

Todas essas experiências, vivências e conhecimentos contribuíram de forma muito positiva para o enriquecimento da formação enquanto profissional de Designer de Interiores. A proximidade com os processos de pré-produção e pós-produção ampliou significativamente a base de conhecimento e habilidades, tornando o Designer de Interiores mais confiante para enfrentar futuros desafios profissionais.

Esse crescimento e amadurecimento, tanto pessoalmente quanto profissional, são de extrema importância para o desenvolvimento contínuo e para o sucesso futuro na carreira.

Em resumo, a experiência de estágio foi fundamental para a conclusão do mestrado, incentivando a sair por completo da zona de conforto, ampliando a formação e enriquecendo o currículo ao proporcionar contacto com profissionais experientes.

Bibliografia;

Baeza, A. C. (2011). *Pensar com as mãos*. Caleidoscópio.

esad—ideia (2019—2020). *Relatório de Atividades esad—ideia*. Matosinhos: esad—ideia.

esad—ideia (2021). *Dossier de Imprensa, 2021*. Matosinhos: esad—ideia.

esad—ideia (2021). *Relatório de Atividades esad—ideia*. Matosinhos: esad—ideia.

esad—ideia (2021). *Relatório Porto Design Biennale 2021*. Matosinhos: esad—ideia.

esad—ideia (2022). *Relatório de Progresso 2022*. Matosinhos: esad—ideia.

Green, A. (2018). *When artists curate : contemporary art and the exhibition as medium*. Reaktion Books.

Gurgel, M. (2007). *Projetando Espaços - Design de Interiores*. Senac.

Hughes, P. (2015). *Exhibition Design: An Introduction*. Londres: Laurence King Publishing.

Lawson, B. (2014). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Reino Unido: Elsevier Science.

Milano M., Palmieri I. & Nuovo A. (2019). *Riccardo Dalisi – A Imperfeição Perfeita*. Matosinhos: esad—ideia.

Munari, B. (1989). *Artista e Designers*. Presença.

Links

Cabral L.(s.d). *A Casa Balsemão - “Désir De Bien Faire”. O Palacete dos Viscondes de Balsemão*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.atenaeditora.com.br/index.php/catalogo/post/a-casa-balsemao-de-sir-de-bien-faire-o-palacete-dos-viscondes-de-balsemao-no-porto>.

ESAD. (s.d). *Inauguração Espaço ESAD IDEA*. Retirado em janeiro 5,

2024 de <https://esad.pt/pt/news/inauguracao-espaco-esad-idea>.

Experimentadesign (s.d). *O que foi a EXD?*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.experimentadesign.pt/e/pt/0200.html>.

Fiumarella, A. (2024). *Plagio*. Attilio Fiumarella. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://work.attiliofiumarella.com/plagio>

JPN (2016). *ESAD IDEA: Um terceiro espaço para elevar Matosinhos a Cidade Criativa da UNESCO*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.jpn.up.pt/2016/11/21/esad-idea-um-terceiro-espaco-elevar-matosinhos-cidade-criativa-da-unesco/>.

Kolb R., Patel S. & Richter D. (2020). *On Curating - Contemporary Art Biennials – Our Hegemonic Machines in Times of Emergency*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://on-curating.org/issue-46-reader/the-evolution-of-an-exhibition-model-venice-biennale-as-an-entity-in-time.html>.

La Biennale Di Venezia (s.d). *La Biennale di Venezia HISTORY 1895-2022*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.labiennale.org/en/history>.

Martins, I. P. (s.d). *Project details*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.ivopocasmartins.com/page29.html>

Meltzer B., Oppeln T. & Owens S. (2013). *On Curating - Design Exhibited*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.on-curating.org/issue-17.html>.

Museu do Porto (s.d). *Palacete dos Viscondes de Balsemão | Triplex | Banco de Materiais*. Retirado em janeiro 5, 2024 de https://museudo-porto.pt/estacao/banco-de-materiais/?doing_wp_cron=1699272351.8307640552520751953125.

Nieuwe Instituut (2020). *Art on Display 1949-69*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://art-on-display.hetnieuweinstituut.nl>.

Porto (s.d). *Palacete dos Viscondes de Balsemão | Triplex | Banco de*

Materiais. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://cultura.cm-porto.pt/museus/banco-de-materiais>.

Porto Design Biennale. (2019). *Post Millennium Tension*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.portodesignbiennale.pt/pt/edicoes/2019>.

Porto Design Biennale. (2021). *Alter-Realidades Desenhar o Presente*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.portodesignbiennale.pt/pt/edicoes/2021>.

Porto Design Biennale. (2023). *Ser Água Como Fluímos E Nos Moldamos Coletivamente*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.portodesignbiennale.pt/pt/edicoes/2023>.

Porto Design Biennale. (s.d.). *Sobre*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.portodesignbiennale.pt/pt/sobre>.

Ronald K. & Shwetal A. (2018). *On Curating Draft: Global Biennial Survey 2018*. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.on-curating.org/issue-39-reader/introduction.html>.

SIGARRA U.Porto (2012). *Enquadramento Urbano do Edifício da Reitoria da U.Porto - Praça de Carlos Alberto*. Retirado em janeiro 5, 2024 de https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=edif%20da%20reitoria%20-%20enquadramento%20urbano%20palacete%20dos%20viscondes%20de%20balsem%20c3a3o.

Smith, T. (2016). *Biennials: Four Fundamentals, Many Variations*. Biennial Foundation. Retirado em janeiro 5, 2024 de <https://www.biennialfoundation.org/2016/12/biennials-four-fundamentals-many-variations/>

Lista de Figuras e Desenhos Técnicos**Fotografias (1) - P. 014**

Bienal de Design do Porto - Identidade Gráfica (Institucional), fotografia retirada do site Estúdio Andrew Howard.

Fotografia (2) - P. 018

Espaço de Trabalho esad—ideia, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (3) - P. 024

Fachada da esad—ideia, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (4) - P. 032

Equipa de Trabalho esad—ideia, fotografia tirada por Bruno Mesquita.

Fotografias (5 a 7) - P. 036

Espaços esad—ideia, fotografia tirada por Helena Sá.

Fotografias (8) - P. 037

Espaços esad—ideia, fotografia tirada retirada via Facebook esad—ideia.

Fotografia (9) - P. 037

Espaços esad—ideia, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (10 a 12) - P. 038

Espaços e Equipa esad—ideia, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (13) - P. 039

Espaços e Equipa esad—ideia, ESAD, fotografia retirada via Website da ESAD.

Fotografia (14) - P. 039

Espaços e Equipa esad—ideia, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (15) - P. 042

Espaço Expositivo esad—ideia, fotografia tirada por Helena Sá.

Fotografia (16) - P. 050 a 051

Mapa Mundi Detalle, fotografia tirada de Website Wikimedia Commons.

Fotografia (17) - P. 052

Porto Design Biennale, fotografia tirada por Inês Nepomuceno.

Fotografia (18) - P. 062

Levantamento Métrico Galeria Municipal de Matosinhos, fotografia tirada por Catarina Vieira.

Fotografias (19 a 23) - P. 065

Espaços e Locais Alvo do Levantamento, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (24) - P. 066

Palacete dos Viscondes de Balsemão - Triplex, autor desconhecido.

Desenhos Técnicos (25 a 27) - P. 069

Desenho Original de João Cruz, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Fotografia (28) - P. 070

Palácio do Conde da Trindade, fotografia retirada via Wikimedia Commons.

Fotografia (29) - P. 070

Palácio do Visconde da Trindade e a Praça de Carlos Alberto, fotografia do Arquivo Histórico da Câmara Municipal do Porto com data de 1985.

Desenhos Técnicos (30) - P. 071

Desenhos Original de João Cruz, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Fotografias (31 a 33) - P. 072

Palacete dos Viscondes de Balsemão, fotografias retiradas do flickr da ESAD.

Fotografias (34, 35) - P. 073

Palacete dos Viscondes de Balsemão, autor desconhecido.

Fotografias (36 a 38) - P. 076

Tipologia da Antiga Loja da Porto Design Biennale e da Agora Sala C, autor desconhecido.

Fotografias (39, 40) - P. 077

Tipologia da Antiga Loja da Porto Design Biennale e da Agora Sala C, autor desconhecido.

Fotografia (41) - P. 080

Reabilitação do Palacete dos Viscondes de Balsemão, fotografia tirada por Ivo Poças Martins.

Fotografia (42) - P. 080

Palacete dos Viscondes de Balsemão | Triplex | Banco de Materiais, fotografia retirada do Website do Museu do Porto.

Fotografias (43) - P. 081

Planta do Palacete dos Viscondes de Balsemão Após Reabilitação, Desenho Técnico Original da esad—ideia, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Desenho Técnico (44) - P. 082

Corte D-D', Desenhos Original de Ivo Poças Martins, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Desenho Técnico (45) - P. 083

Corte C-C', Desenho Técnico de Inês Pereira.

Fotografia (46) - P. 084

Exposição, "Wild Care: Architecture of Love and Correspondence", fotografia tirada por Bruno Mesquita.

Desenho Técnico (47) - P. 087

Planta da Exposição "Wild Care: Architecture of Love and Correspondence", Desenho Técnico Original de Ana Jara e Alberto Altés, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Desenhos Técnicos (48 a 50) - P. 088

Corte A-A', Corte B-B', Corte C-C', Desenhos Técnicos Originais de Ana Jara e Alberto Altés, Melhorados e Adaptados por Inês Pereira.

Fotografias (51 a 53) - P. 090

Exposição, "Wild Care: Architecture of Love and Correspondence", fotografia tirada por Bruno Mesquita.

Fotografias (54, 55) - P. 091

Exposição, "Wild Care: Architecture of Love and Correspondence", fotografia tirada por Bruno Mesquita

Fotografia (56) - P. 092

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (57) - P. 101

"The Bellman's Map - Map of Nothing", fotografia retirada via Pinterest.

Desenho Técnico (58) - P. 101

Tipologias das Vitrine Projetadas pelo Curador para o Museu do Romântico - Extensão do Romantismo, Desenho Técnico de Inês Pereira.

Desenho Técnico (59) - P. 103

Planta de Zoneamentos, Desenho Técnico de Inês Pereira.

Desenho Técnico (60) - P. 105

Planta de Trajeto, Desenho Técnico de Inês Pereira.

Desenho Técnico (61) - P. 107

Planta de Áreas, Desenho Técnico de Inês Pereira.

Desenho Técnico (62) - P. 109

Planta de Zoneamentos, de Trajeto e de Áreas da Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água.", Desenho Técnico de Inês Pereira.

Fotografia (63) - P. 110

Mood Board.

Fotografia (64) - P. 111

Mood Board.

Desenho Técnico (65) - P. 112

Planta da Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", Desenho Técnico de Inês Pereira.

Desenho Técnico (66) - P. 113

Planta da Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", Desenho Técnico de Inês Pereira.

Fotografias (67 a 69) - P. 116

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Zona de Entrada e Corredor, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (70, 71) - P. 117

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Zona de Entrada e Corredor, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (72 a 74) - P. 120

Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água." - Sala C, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (75, 76) - P. 121

Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água." - Sala C, fotografia tirada por Inês Pereira.

Ilustração (77) - P. 122

Ilustração da Sala C, Ilustração por Inês Pereira.

Isometria Ilustrada (78) - P. 123

Isometria Ilustrada da Sala C, Isometria Ilustrada por Inês Pereira.

Ilustração (79) - P. 126

Ilustração da Sala A, Ilustração por Inês Pereira.

Isometria Ilustrada (80) - P. 127

Isometria Ilustrada da Sala A, Isometria Ilustrada por Inês Pereira.

Fotografias (81a 83) - P. 128

Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Sala A, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (84, 85) - P. 129

Exposição "Apagar a Linha: Entre Terra e Água" - Sala A, fotografia tirada por Inês Pereira.

Ilustração (86) - P. 132

Ilustração da Sala B, Ilustração por Inês Pereira.

Isometria Ilustrada (87) - P. 133

Isometria Ilustrada da Sala B, Isometria Ilustrada por Inês Pereira.

Fotografias (88 a 90) - P. 134

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (91, 92) - P. 135

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Ilustração (93) - P. 136

Ilustração da Moldura Tipo B, Ilustração por Inês Pereira.

Ilustração (94) - P. 136

Ilustração do Rebaixe das Molduras Tipo A e B, Ilustração por Inês Pereira.

Fotografia (95) - P. 138

Suporte e Esticador para Cabo de Aço, fotografia retirada do Website Mbastos (s.d).

Fotografia (96) - P. 140

Moldura Tipo A, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (97) - P. 141

Desenho Técnico da Moldura Tipo A, Desenho Técnico por Inês Pereira.

Isometria (98) - P. 142

Isometria Explodida da Moldura Tipo A, Isometria por Inês Pereira.

Isometria (99) - P. 143

Isometria Explodida da Moldura Tipo A, Isometria por Inês Pereira.

Fotografia (100) - P. 144

Moldura Tipo B, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (101) - P. 145

Desenho Técnico da Moldura Tipo B, Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografia (102) - P. 146

Plinto com Campânula em Vidro, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (103) - P. 147

Desenho Técnico do Plinto com Campânula em Vidro, Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografia (104 - 105) - P. 148

Prateleira em Chapa Metálica, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (106) - P. 149

Desenho Técnico da Prateleira em Chapa Metálica, Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografia (107, 108) - P. 150

Suporte para Legenda em Chapa Metálica, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (109) - P. 151

Desenho Técnico do Suporte para a Legenda em Chapa Metálica, Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografia (110 a 113) - P. 152 a 153

Maquete do Espaço Expositivo, Escala 1/50, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (114 a 116) - P. 154 a 155

Maquete do Espaço Expositivo, Escala 1/50, fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografia (117 a 119) - P. 156 a 157

Maquete do Espaço Expositivo, Escala 1/50, fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (120) - P. 158 a 159

Planta da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografias (121 a 123) - P. 160

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Helena Sá.

Fotografias (124, 125) - P. 161

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (126 a 128) - P. 162

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Fotografias (129, 130) - P. 163

Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água", fotografia tirada por Inês Pereira.

Desenho Técnico (131) - P. 168 a 169

Desenho Técnico de Montagem - Sala A,
Desenho Técnico por Inês Pereira.

Desenho Técnico (132) - P. 1707 a 171

Desenho Técnico de Montagem - Sala B,
Desenho Técnico por Inês Pereira.

Desenho Técnico (133) - P. 172 a 173

Desenho Técnico de Montagem - Sala C,
Desenho Técnico por Inês Pereira.

Fotografias (134 a 145) - P. 174

Processo de Montagem, fotografia tirada
por Inês Pereira.

Fotografias (146 a 157) - P. 175

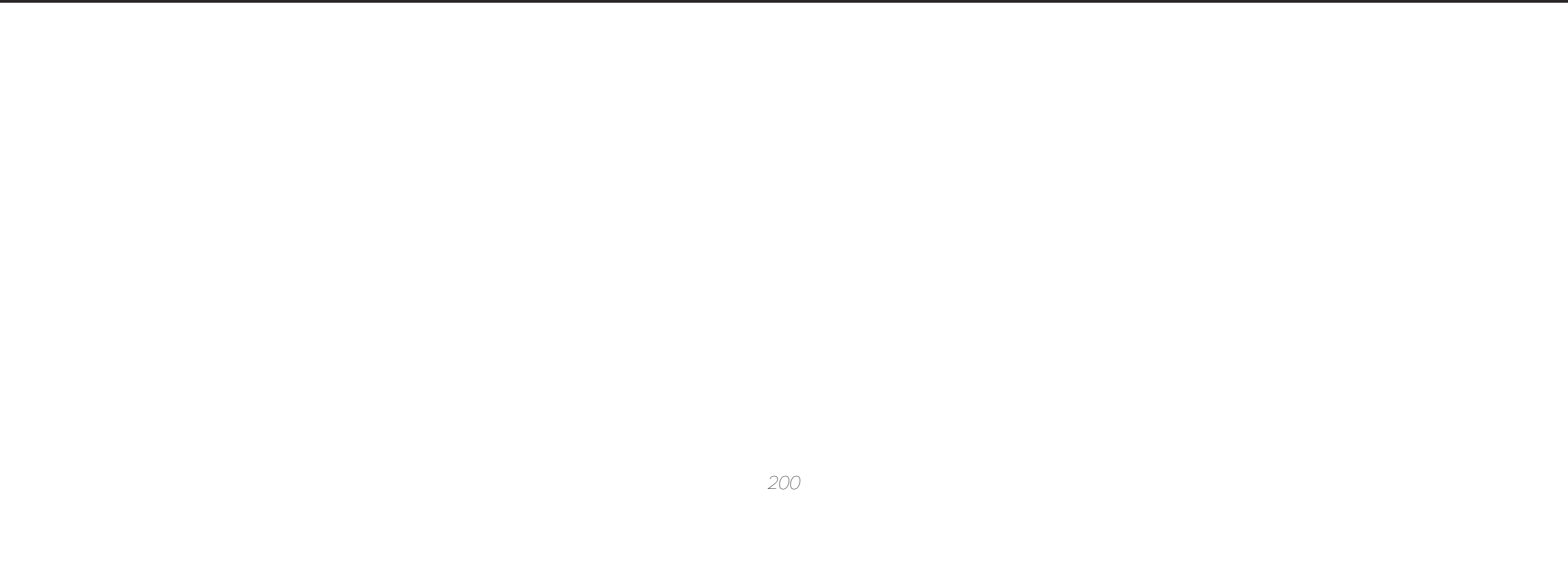
Processo de Montagem, fotografia tirada
por Inês Pereira.

Fotografias (158 a 169) - P. 176

Processo de Montagem, fotografia tirada
por Inês Pereira.

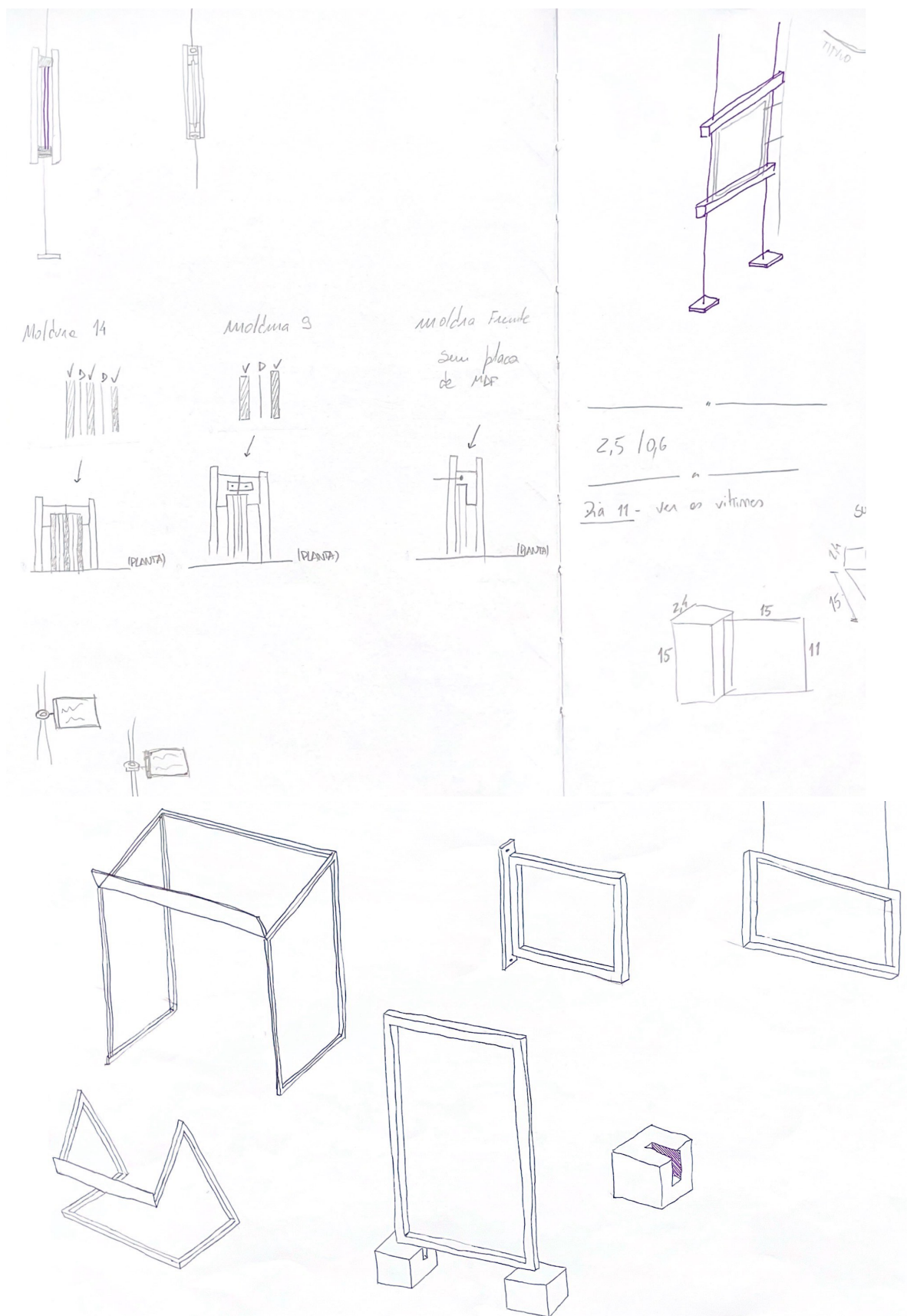
Fotografias (170 a 181) - P. 177

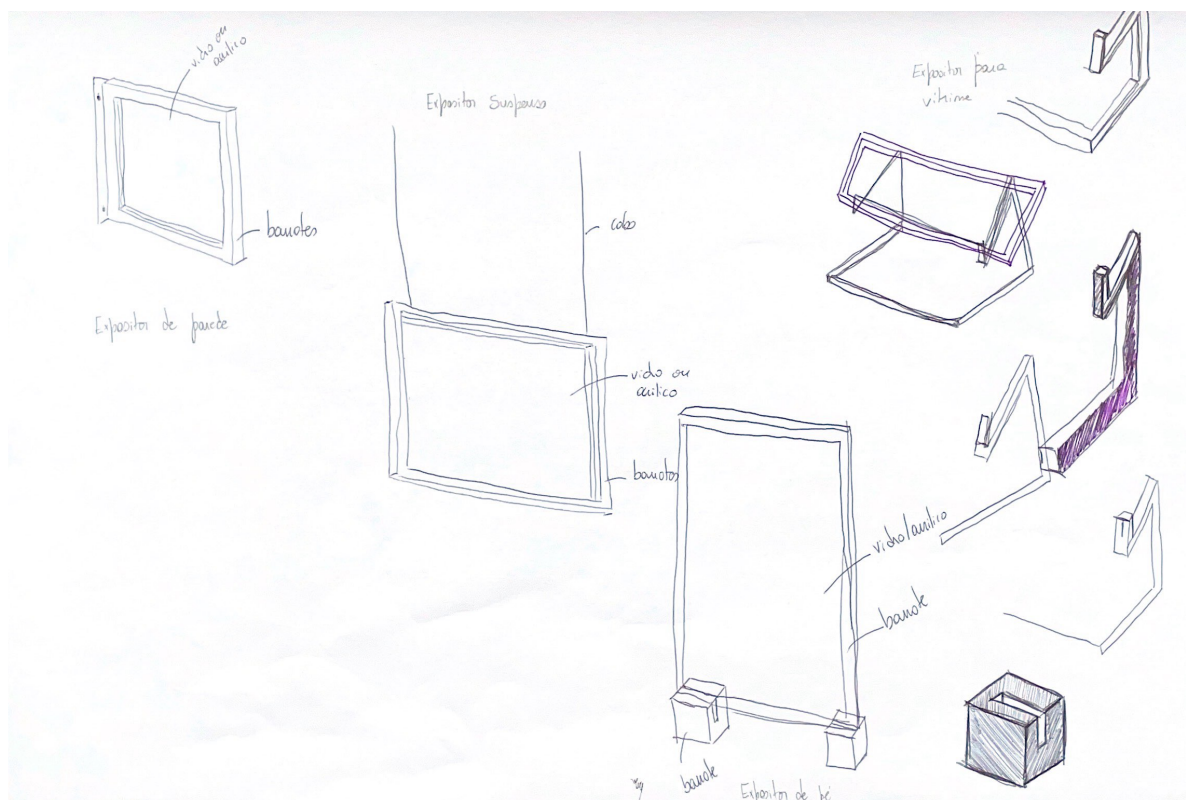
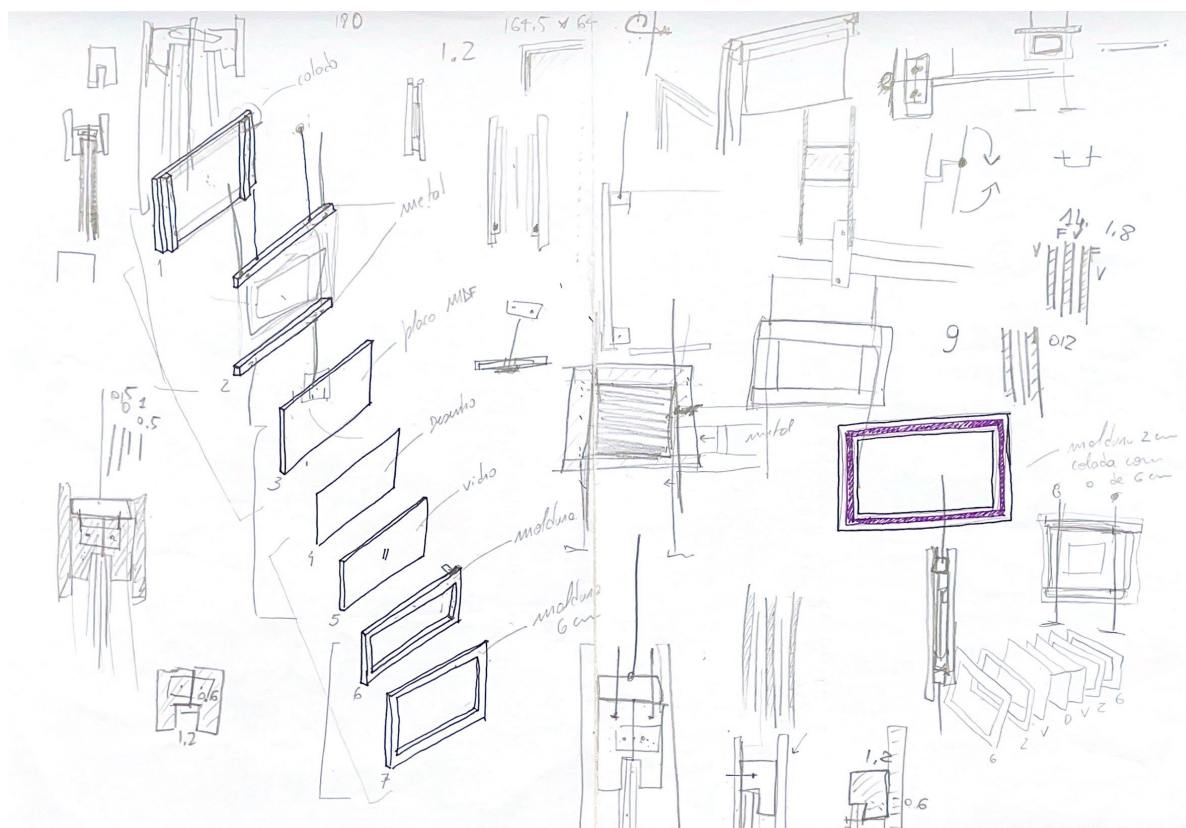
Processo de Montagem, fotografia tirada
por Inês Pereira.

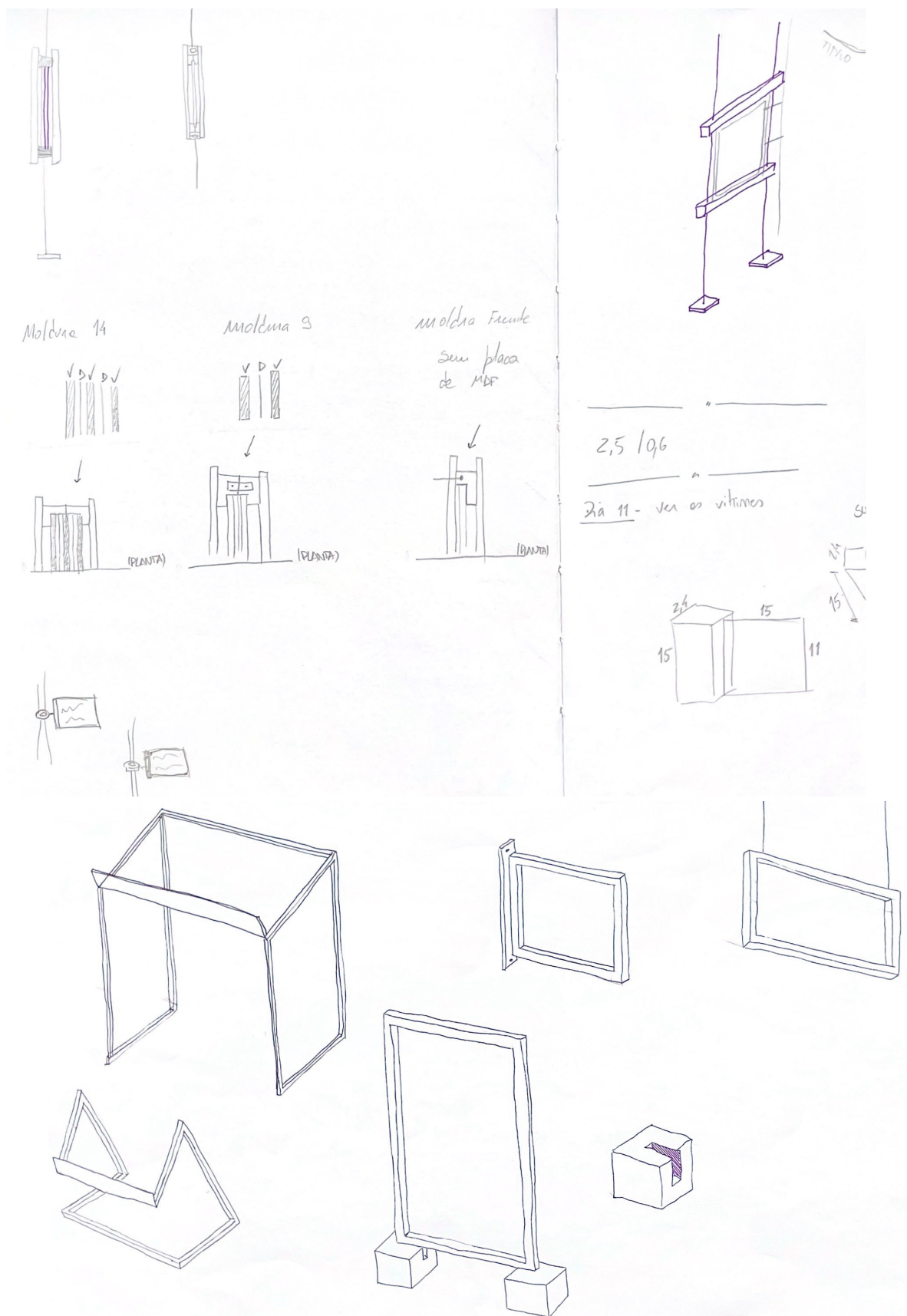


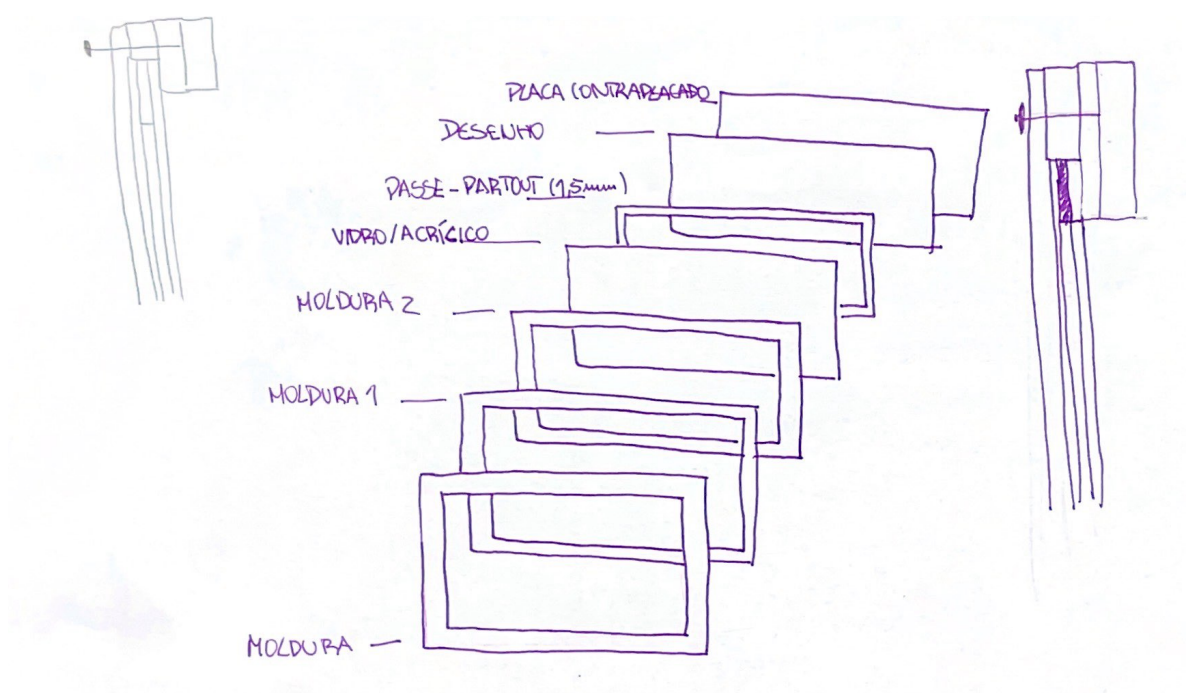
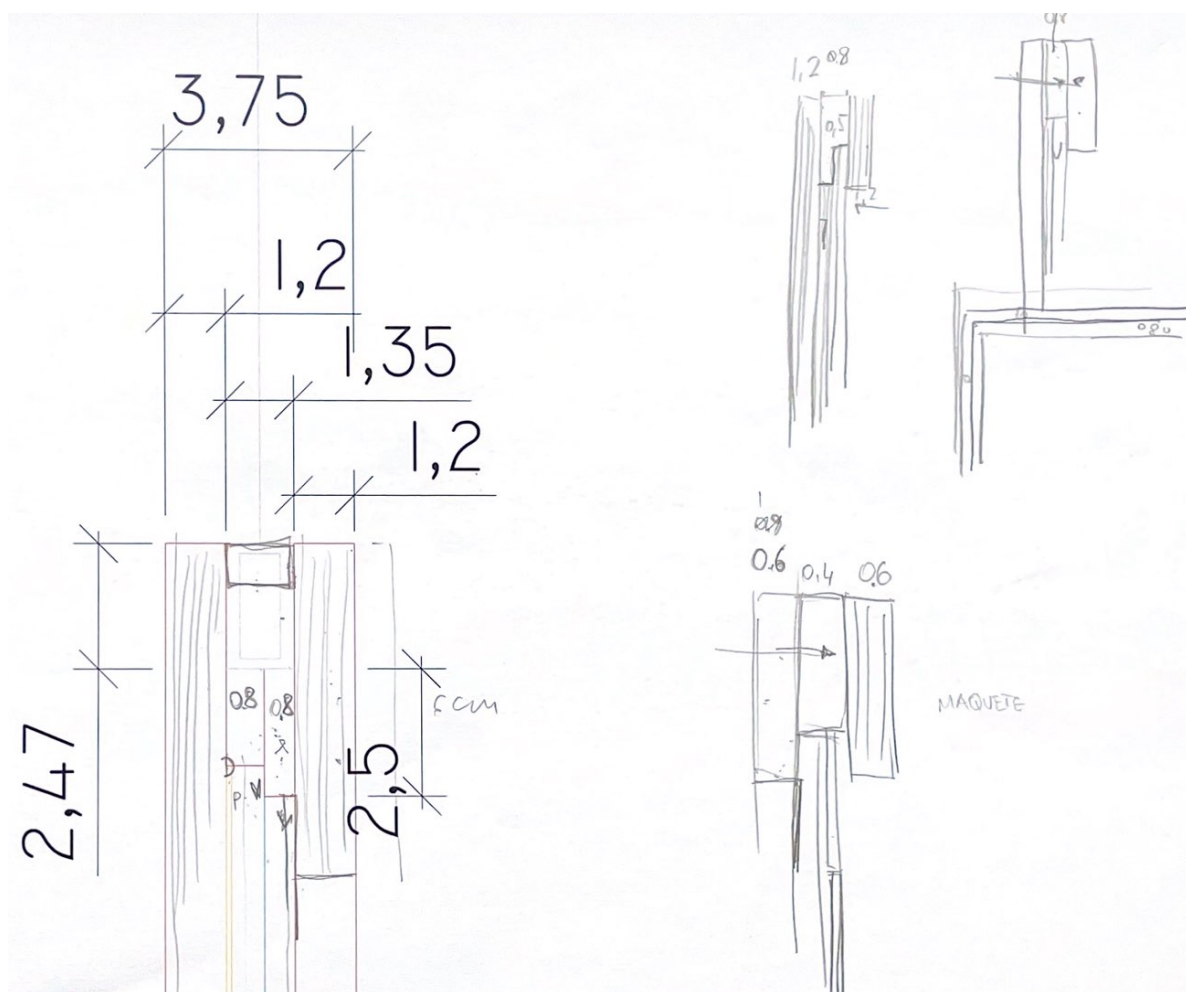
Anexos

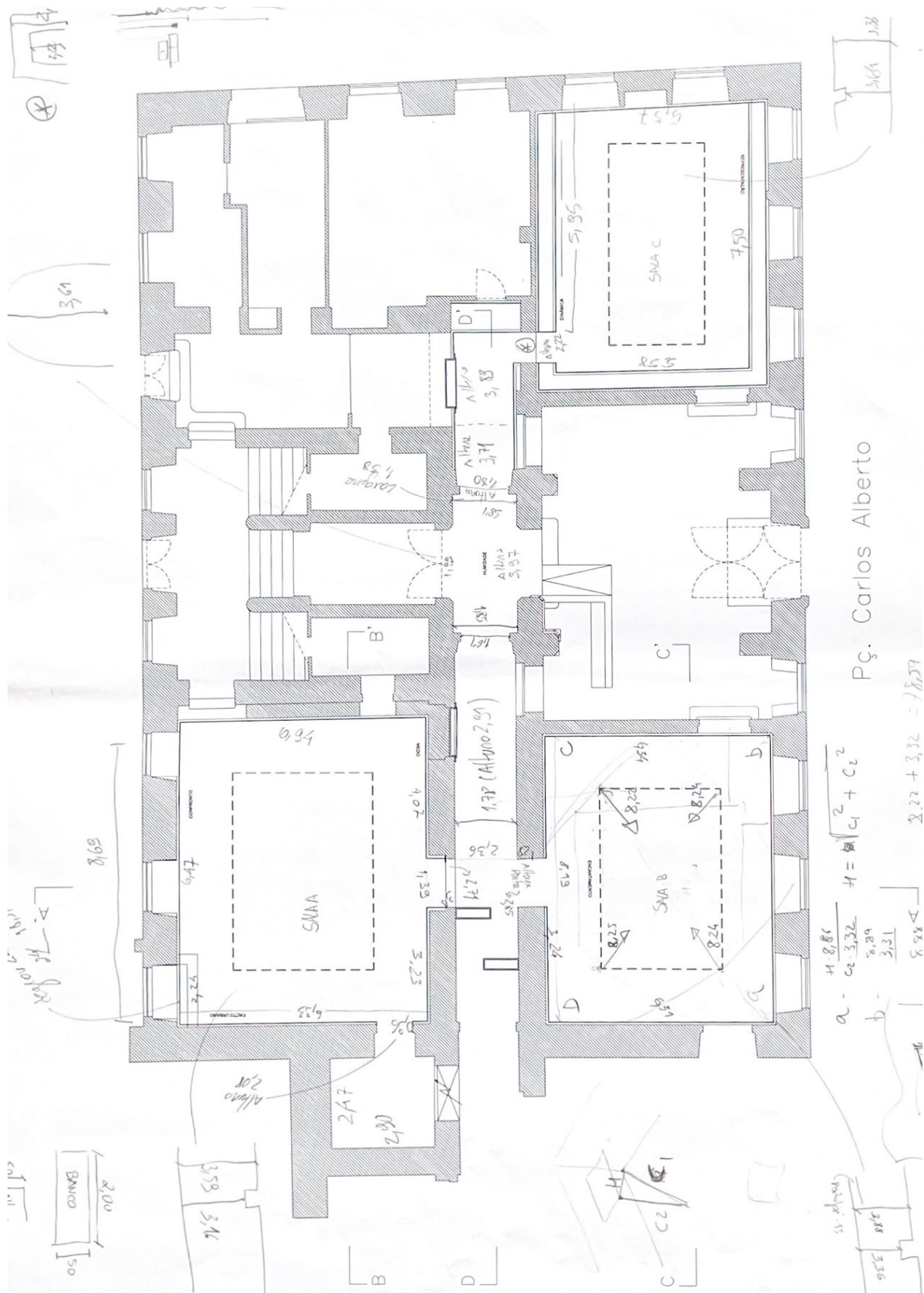
Desenhos do Projeto Expositivo.

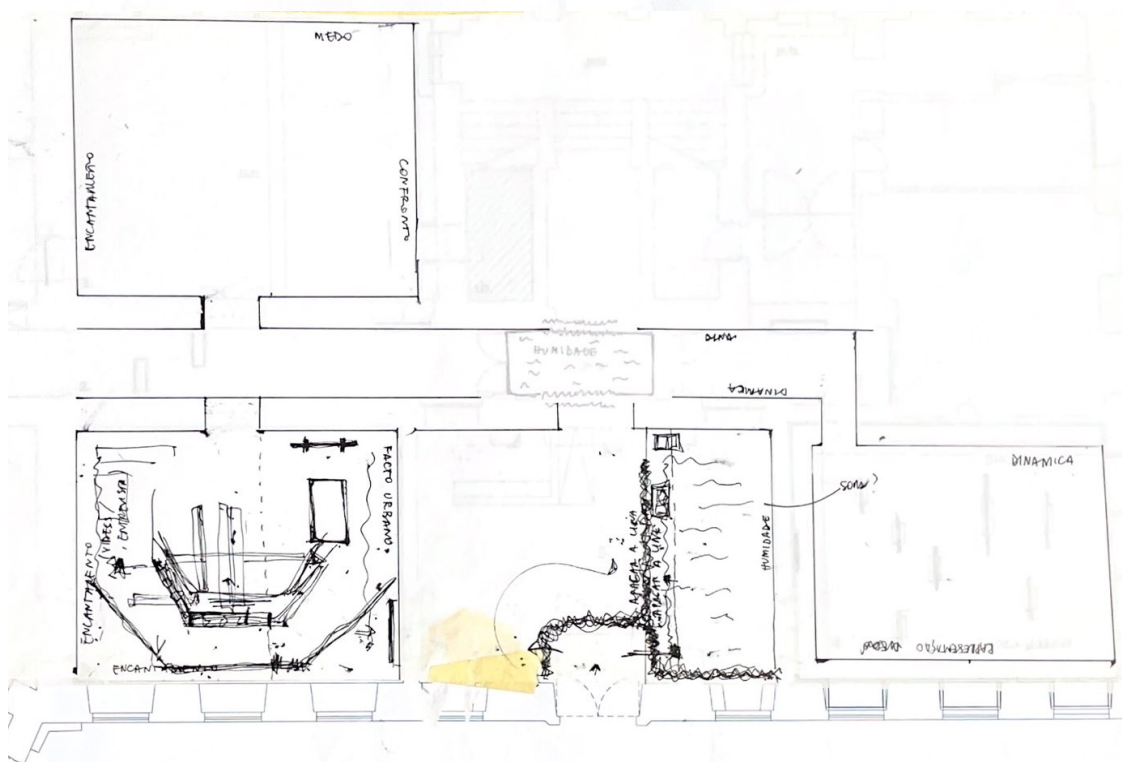
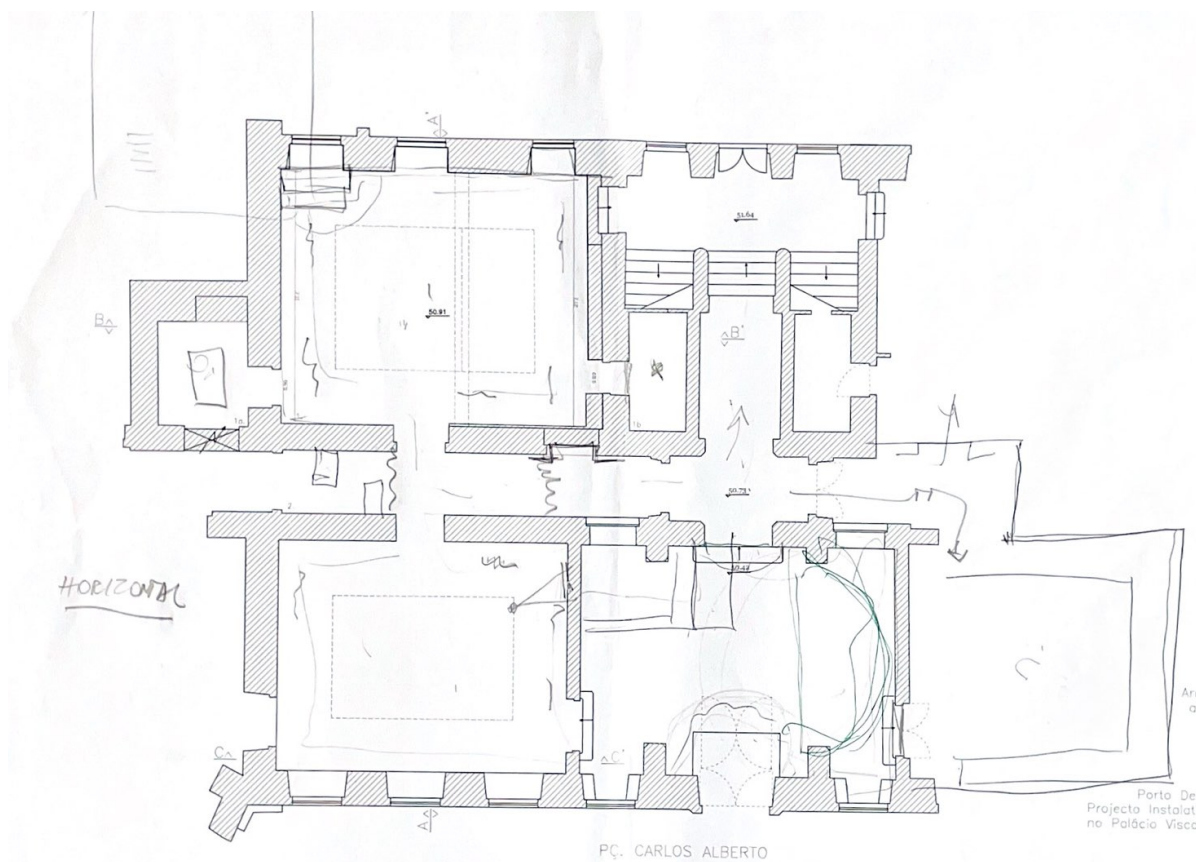




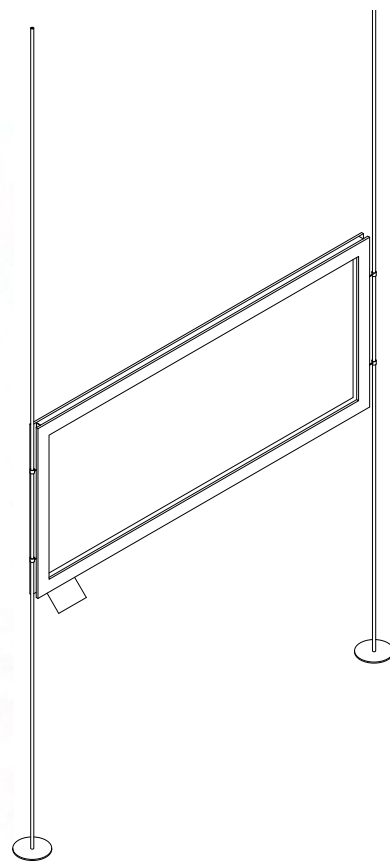
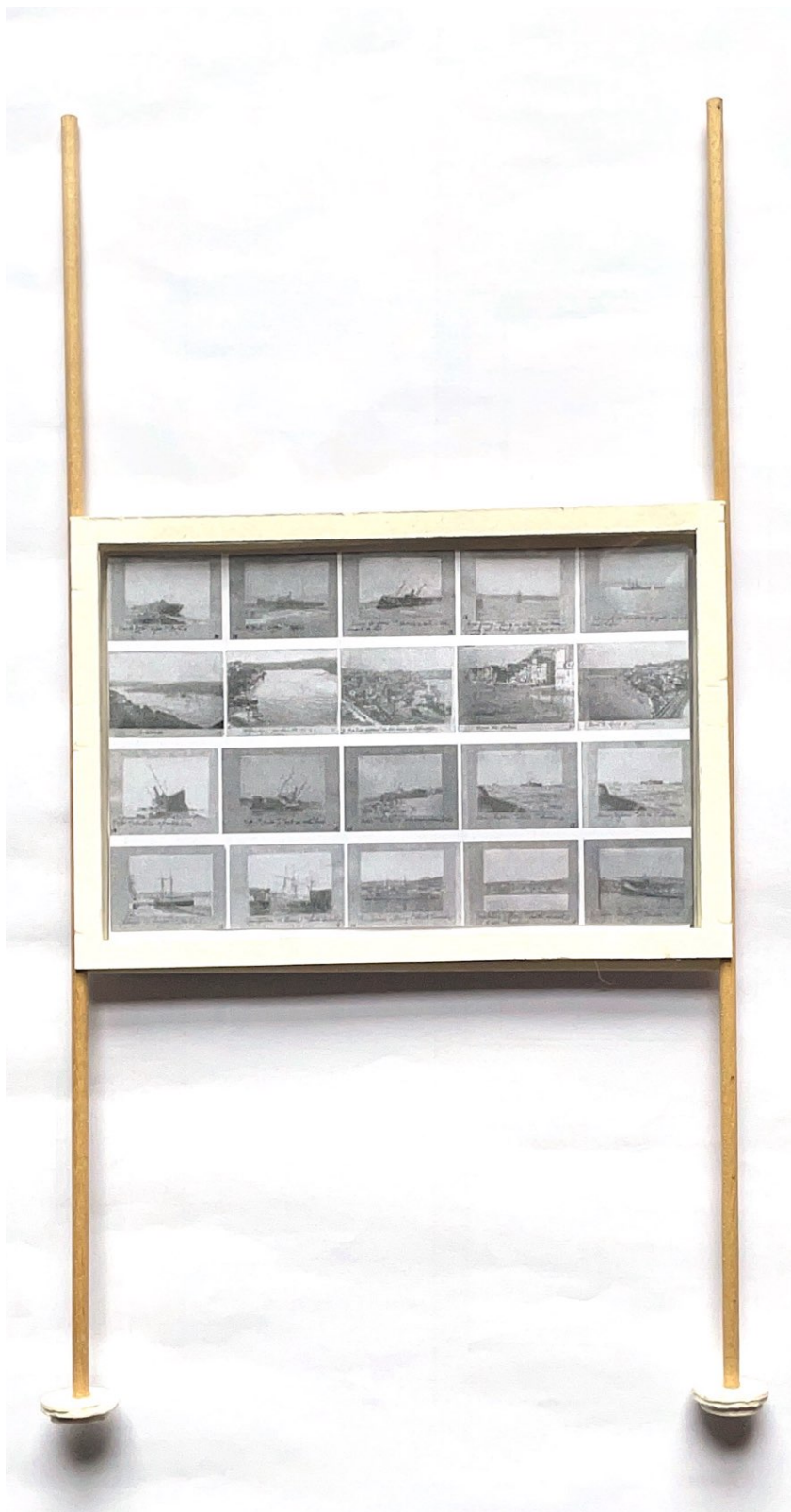


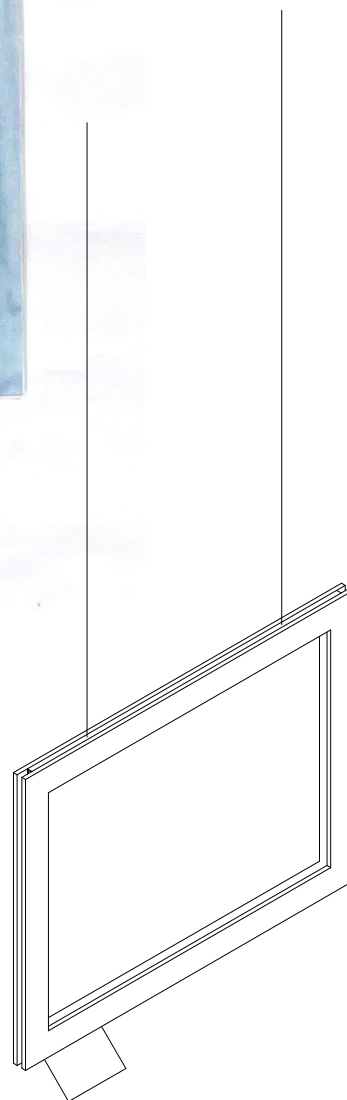












Porto Design Biennale

Promovido por
Promoted by
Câmara Municipal do Porto
Câmara Municipal de Matosinhos

Organizado por
Organised by
esad—idea, Investigação em Design e Arte

Board
Rui Moreira (Presidente) President)
Luísa Salgueiro (Vice-Presidente) Vice-President)
Sérgio Afonso

Diretora Executiva Executive Director
Magda Seifert

Conselho Consultivo
Advisory Board
Alastair Fuad-Luke
Bárbara Coutinho
Fátima Vieira
João Teixeira
Magda Seifert
Maria Milano
Jorge Sobrado
Luís Onofre

**«Ser Água: Como fluímos
e nos moldamos coletivamente**
Being Water: How we flow
together and shape each other

Curador-Geral
Principal Curator
Fernando Brizio

Equipa Curatorial
Curatorial Team
Ivo Poças Martins
Margarida Mendes
Mariana Pestana e and Joana Pestana
Miguel Vieira Baptista
Studio Makkink & Bey

Curador de Espanha (Galiza)
Curator of Spain (Galicia)
David Barro

Assistente de Curadoria
Curatorial Assistant
Constança Cardoso

Assistente de Curadoria das Conferências
Curatorial Assistant to the Conferences
Joana Couceiro

Júri Open Call Satélites
Jury Open Call Satellites
Alexandra Balona
Alexandre Jacinto
Luísa Saraiva
Nuno Coelho
Rute Chaves

Direção de Produção
Production Director
Sofia Meira

Direção de Comunicação
Communication Director
Inês Pinto

Coordenação Editorial
Editorial Coordinator
Andreia Faria

Gestão de Projeto Expositivo
Exhibition Project Manager
Eleonora Fedi

Direção de Arte
Art Directors
André Cruz
Andrew Howard

Direção Web Design
Web Design Director
Diogo Vilar

Direção de Vídeo e Fotografia
Video and Photography Director
Bruno Mesquita

Design Gráfico
Graphic Design
André Cruz
Andrew Howard
Pedro Lobo
Catarina Pereira
Diana Gil
José Pedro Carmo
Cristiana Grácio (Estágio Internship)

3D Motion Design
Serafim Mendes

Web Developer
Paulo Ferreira

Fotografia e Vídeo
Photography and Video
Helena Sá
Fernando Miranda

Apoio a Projeto Expositivo
Exhibition Project Support
Catarina Vieira
Inês Pereira

Audiovisual
Audiovisuals
Rui Caldas

*Ficha Técnica da Exposição, "Apagar a Linha: Entre Terra e Água".***Assistentes de Produção**

Production Assistants

Maira Biza**Alexandre Barbosa****Equipa de Produção**

Production Team

José Castro**Carlos Rocha****Filipe Pinto****Alexandre Costa****Serviço Educativo**

Educational Service

Cláudia Pinhão**Assessoria de Imprensa**

Press Office

Sara Cunha**Exploratório****Daniela Real** (Chef)**Andreia Campos** (Assistente Assistant)**Sandra Fraga** (Loja Store)**Sara Carrareto** (Loja e eventos

Store and events)

Câmara Municipal do Porto**Presidente da Câmara Municipal Porto**

Mayor of Porto City Hall

Rui Moreira**Diretora Municipal de Cultura e Património**

Municipal Director of Culture and Heritage

Cristina Guimarães**Departamento Municipal de Gestão do Património Cultural**

Director of the Municipal Department of Cultural Heritage Management

Maria João Pessoa**Chefe da Divisão Municipal de Museus**

Head of the Museums Municipal Office

Mariana Jacob Teixeira**Chefe da Divisão Municipal de Arquivo Histórico**

Head of the Historical Archive Municipal Office

Helena Gil Braga**Chefe da Divisão Municipal de Bibliotecas**

Head of the Libraries Municipal Office

Miguel Azevedo**Chefe de Unidade do Gabinete de Apoio às Bibliotecas e à Leitura**

Head of Unit of the Libraries and Reading Support Office

Andreia Amorim**Diretora de Departamento Municipal de Comunicação e Promoção**

Director of the Municipal Department of Communication and Promotion

Isabel Moreira da Silva**ÁGORA — Cultura e Desporto do Porto E.M.****Presidente do Conselho de Administração**

Chairman of the Board of Directors

Catarina Araújo**Administradores Executivos**

Executive Directors

César Navio**Ester Gomes da Silva****Diretora de Novos Projetos**

Director of New Projects

Francisca Fernandes**Diretor de Comunicação e Imagem**

Director of Communication and Image

Bruno Malveira**Museu e Bibliotecas do Porto**

Departamento de Dinamização de Museus e Coleções (ÁGORA E.M.)

Museums and Collections Department (ÁGORA E.M.)

Diretor do Museu e das Bibliotecas do Porto

Director of the Museum and Libraries of Porto

Jorge Sobrado**Diretor Executivo**

Executive Director

João Covita**Coordenador Técnico**

Technical Coordinator

Francisco Teles**Gestora de Projetos Educativos**

Manager of Education Projects

Marta Bernardes**Curadora**

Curator

Rita Roque (CMP/ DMCP)**Assistente de Direção**

Direction Assistant

Cristina Regadas**Assistente de Programação**

Programme Assistant

Tiago Almeida**Produtores Executivos**

Executive Producers

Ana Amorim**Celeste Domingues****José Ralha****Comunicação**

Communication

Patrícia Barbosa**Apagar a Linha: Entre Terra e Água**

Erasing the Line: Between Land and Water

Museu do Porto — Palacete dos Viscondes**de Balsemão / Gabinete Triplex****21.10.2023 — 03.12.2023****Curadoria**

Curated by

Ivo Poças Martins**Artista Convidado**

Guest Artist

Attilio Fiumarella**Participação**

Participation

Daniel Eatock**Gustavo Imigrante****Patrick Jongenelen****Tó Mané****Tradução**

Translation

Martin Dale**Restauro e conservação de documentos**

Document restoration and conservation

Universidade Católica Portuguesa**Agradecimentos**

Acknowledgments

Alberto Gomes (FLUP)**Artur Rebelo****Assunção Araújo (FLUP)****Fernando Veloso Gomes (FEUP)****João Costa (APDL)****João Neves (APDL)****Miguel Lázaro (APDL)****Paula Cunha (AHP)****Paulo Pereira (APDL)****Nuno Albuquerque (APDL)****Rita Roque (Museu do Porto)**

Conteúdos da Exposição, “Apagar a Linha: Entre Terra e Água”.

# Referência	Título	Descrição	Dimensão / Formato	Observações 2	Autor	Data	Fonte / Arquivo	Tipologia	Imagens	Mom
1	Filme Drone	Imagens filmadas durante o equinócio da Primavera de 2022 no Cabedelo do Douro.	16:9, 4K, c.30 minutos			2022	IPM	Video		1.Humic
2	Meander Maps of the Mississippi River	Detalhe de uma das 15 pranchas do rio Mississippi	40 x 26,4cm		Harold Fisk	1944		Desenho / Imagem reprodução		2.Dinân
3	Mapa do estado da barra do Douro em 1972. Parte do Projeto para o melhoramento da Barra do Rio Douro de 1866	Desenho Original, copiado e ampliado do projeto de 1793 de Oudinot	71,5 x 59,5			1866	APDL	Desenho/imagem original		2.Dinân
4	“Hidrografia da Península Ibérica” Com destaque da Bacia do Douro, a partir de cartografia “European catchments and Rivers network system”, Agencia Europea do Ambiente (2016)	Desenho em formato digital	FALTA MEDIDAS		Ivo Poças Martins / Fishing Architecture	2019	IPM	Desenho / imagem reprodução		2.Dinân
5	Plano Hidrographico da Foz e Barra do Douro	Desenho Original	118 x 66		Direção das Obras da Barra do Douro AO FCCUP	1889	APDL	Livro original		2.Dinân
6	Campanhas de Monitorização da Restinga do Rio Douro (Cabedelo)	Desenho Original (Pode ser reduzido)	261 x 59 cm			2002-2019	APDL	Desenho/imagem original		2.Dinân
7	Cabedelo 1984 - 2022	Video timelapse Google Earth	/			1984-2022	Google Earth	Video		2.Dinân
31	Maria Assunção Araújo	Fotografia	5 - A4 (Vertical)							2.Dinân
8	Sky Sea Sand	Remake	Intervenção parede - 70x100		Daniel Eatock	1991	Daniel Eatock	Desenho / imagem reprodução		3.Repre
9	Direção das obras da Barra do Douro Sir John Cood, 1880 (plano Hydrographyc levantado a a partir de Fevereiro de 1877)	Desenho Original	64 x 164,5		Sir Jonh Cood	1880	APDL	Desenho/imagem original		3.Repre
10	Planta da parte compreendida entre a pedra João Bol e Arribadouras	Desenho Original	86 x 137			1866	APDL	Desenho/imagem original		3.Repre
11	Quebramento dos Rochedos Submarinos	Desenho Original	60,5 x 140			1866	APDL	Desenho/imagem original		3.Repre
12	Floating Log and Current Meter	Objeto (com caixa e aberto)	60 x 33			1850	APDL	Objeto		3.Repre
13	Entrada do Douro 1910; Diferentes situações do Cabedelo depois da cheia extraordinária de Dezembro de 1909.	Livro aberto na página do mapa respetivo	45 x 26			1917	APDL	Livro original		4. Medi
14	A cheia do rio Douro com trágicas cenas de afundamentos de vapores	Conjunto de 44 fotografias	271,5 x 71 cm (137,49 x 90 cm) X2 Álbum: 33x12,4cm			1909	AHP	Desenho/imagem original		4. Medi
15	A barra da Morte. A foz do Rio Douro	Livro	A5	FALTA IMAGEM	Rui Picarote Amaro	2007	Biblioteca Municipal do Porto ou APDL	Livro original		4. Medi
16	Porto e Barra do Douro Planta		68 x 60		Adolpho Loureiro	1914	APDL	Livro original		5.Confr
17	Porto e Barra do Douro Planta	(segunda página com 6 projetos alternativos)	78,5 x 66,5		Adolpho Loureiro	1914	APDL	Livro original		5.Confr
18	O Porto de Leixões em 1912. Apontamentos	Duas fotos do livro	2X - 60 x 40cm			1912	APDL	Desenho / imagem reprodução		5.Confr
19	Surfistas no Cabedelo		40 x 26,4cm			1980	Artur Rebelo	Desenho / Imagem reprodução		6.Encar
20	Surfistas no Cabedelo	Mosaico de Fotos	271,5 x 71cm	FALTA IMAGEM		1980-2023	Arquivo Tó-Mané			6.Encar
21	FreeSurf@Cabedelo	Filme	/				Pedro Lemos e Tó-Mané	Video		7.Facto
22	Entrevista Gustavo	Plasma	/		PDB			Video		6.Encar
23	Mapa da Onda do Cabedelo	Desenho Original	A2	FALTA IMAGEM			Gustavo Imigrante	Desenho/imagem original		6.Encar
24	Entrevista Artur Rebelo	Plasma	/		PDB			Video		6.Encar
25	Entrevista N°3	Plasma	/		PDB			Video		6.Encar
26	Descrição dos portos marítimos do	Planta	21 x 27 cm		João Teixeira Albarnaz	1648	Bibliothèque nationale de France	Desenho / imagem reprodução		7.Facto

# Referência	Título	Descrição	Dimensão / Formato	Observações 2	Autor	Data	Fonte / Arquivo	Tipologia	Imagens	Mom
	Reyno de Portugal									
27	Atlas das fortificações do Exército de D. Miguel	Livro aberto na página do mapa respetivo	20 × 46,5 cm			1833	AHP	Livro original		7.Facto
28	Atlas das fortificações do exército libertador	Livro aberto na página do mapa respetivo	28 × 83 cm			1833	AHP	Livro original		7.Facto
29	Ensaio fotográfico	Em desenvolvimento	FALTA MEDIDAS		Attilio Fiumarela					7.Facto
30	Planta geográfica da barra da cidade do Porto		33 × 47 cm		Theodoro Maldonado	1789		Desenho/imagem original		7.Facto

Conteúdos das Peças do Artista Attilio Fiumarella.

N Foto	Media	Dimensão	Tema	Conjunto/Grupo		
A1	Emulsion Lift Sobre Pedra	25x40xH40 cm	Humidade	O		
A2	Emulsion Lift Sobre Pedra	15 x40xH30 cm	Humidade	O		
A3	Fundos	Min 70x105cm	Dinamica	X		V
A4	Emulsion Lift Sobre Vidro	40x60cm	Dinamica	X		
A5	Emulsion Lift Sobre Vidro	40x60cm	Dinamica	X		
A6	Assemblagem	77x 40cm	Representação	Y		
A7	IMAGEM RETIRADA	-	-	-		
A8	Emulsion Lift Sobre Chapa	127x93 cm	Representação	YY		
A8 bis	Fundos	Min 110x165 cm	Representação	YY		V
A9	Emulsion Lift Sobre Vidro	40x60cm	Facto Urbano			
A10	Papel fotografico mate na parede	40x60 cm	Representação	YY		V
A11	Papel fotografico mate na parede	40x60 cm	Confronto	Z		V
A12	Papel fotografico mate na parede	40x60 cm	Confronto	Z		V
A13	Fundos	80x120 cm	Confronto	Z		
A14	Papel Fotografico Mate (Vitrine)	10x15 cm	Medo	W		
A15	Papel Fotografico Mate (Vitrine)	10x15 cm	Medo	W		V
A16	Emulsion Lift Sobre Banco X	29x24x39H	Encantamento	J		
A17	Emulsion Lift Sobre Banco X	29x24x39H	Encantamento	J		
A18	Impressão em tecido	60x200cm	Ecosistema	K		
A19	Impressão em tecido	60x200cm	Ecosistema	K		
A20	Impressão em tecido	70x200cm	Ecosistema	K		
A21 (6fotos)	Emulsion Lift Sobre Arvore	43x350cm	Ecosistema	KK		
A22	Emulsion Lift Sobre Vidro	60x40cm	Encantamento	JJ		
A23	Emulsion Lift Sobre Vidro	60x40cm	Encantamento	JJ		
A24	Emulsion Lift Sobre Vidro	60x40cm	Encantamento	JJ		
A25	Fundos	Min 110x165 cm	Encantamento	JJ	Tamanho Provisorio	

*Entrevista ao Curador, Ivo Poças Martins.**

Inês Pereira (IP): Como se inicia o processo de conceção de uma exposição? Quais são os primeiros passos e considerações essenciais?

Ivo Poças Martins (IPM): Primeiro haverá um tema ou um argumento a expor. Cabe ao curador, idealmente com a ajuda de um designer (arquitecto, designer de interiores, etc), perceber se esse tema é "especializável". Ou seja, o que tornará essa organização espacial diferente de outro meio de comunicação (de um livro, de um filme, etc). Depois, junto com a Produção, é preciso fazer uma série de conteúdos que seja adequada ao espaço, ao orçamento e recursos técnicos: definir se há condições de expor objetos originais, como se fazem reproduções, se é necessário produzir filmes, áudio, etc.

Também numa fase inicial é importante definir já alguns princípios de projeto: o tipo de dispositivos, ambiente, luz, cores, materiais, etc. Uma reunião presencial com todos os envolvidos é fundamental neste momento.

(IP): Como descreveria o processo de colaboração entre todos os envolvidos durante o desenvolvimento criativo e a execução da exposição?

(IPM): Cada caso é particular. Neste, quase toda a equipa (incluindo o Curador!) tinham bastante experiência a fazer exposições. Normalmente, há uma figura central (Produção) que coordena todos os processos de colaboração e a gestão do calendário. Neste caso, por causa dessa experiência, houve mais interações diretas (com equipa de Design Gráfico, de projeto do dispositivo, vídeo, etc) o que agilizou muitos processos. Apesar da agilidade dessas interações diretas, a produção foi sempre notificada (em CC ou por telefone) do seu conteúdo.

Enquanto objeto criativo, apesar das diferentes pessoas que colaboraram, o resultado ficou bastante homogéneo.

(IP): De que forma as suas visões e habilidades enquanto Curador

* - Esta entrevista foi realizada via email.

se complementam ao longo do projeto com as do Artista, Attilio Fiwarella?

(IPM): O processo foi construído em conjunto, não foi uma mera encomenda. O trabalho artístico foi sendo adequado aos conteúdos escolhidos e ao espaço, procurando que se estabelecesse um diálogo entre as partes.

Tendo tanto o curador, como o artista, capacidades de planificar a disposição das peças (nas paredes sobretudo), foi mais simples coordenar com a equipa de projeto e a montagem da exposição.

(IP): Como foi a interação e a relação entre a visão artística do Attilio e a sua abordagem curatorial? Como é que essa dinâmica influenciou o resultado final da exposição e a sua própria prática curatorial?

(IPM): Foi procurado um equilíbrio entre o referido diálogo e alguma autonomia dos dois olhares. O tipo de montagem, a experiência específica do Attilio nos modos de expor fotografia, sobretudo, foi replicado em alguns momentos na reprodução de material de arquivo, por exemplo. Foi também um modo de “dessacralizar” alguns desses objetos ditos “preciosos”, tornando-os mais acessíveis ao público.

(IP): Quais foram os principais desafios enfrentados durante o processo de preparação da exposição e como conseguiu superá-los?

(IPM): O maior desafio foi o curto tempo desde a encomenda à inauguração. Isso foi superado tomando o máximo de decisões possível mais cedo (cumprindo, aliás, o cronograma proposto). Foram definidas as secções e uma parte significativa dos objetos e documentos a expor.

(IP): Quais foram os principais objetivos que estabeleceu para a exposição e como avalia se esses objetivos foram alcançados?

(IPM): Foi (e é sempre) um objetivo que a exposição pudesse responder a diferentes públicos: ao que se interessa por material de arquivo,

pelos temas de ecologia, de planeamento urbano ou o que prefere a perspectiva da arte contemporânea.

Em termos de projeto expositivo, o objetivo era que tivesse alguma presença, sem se sobrepor aos conteúdos.

Considero que esses objetivos foram todos alcançados.

Entrevista ao Artista, Attilio Fiumarella.*

Inês Pereira (IP): Como se inicia o processo de conceção de uma exposição? Quais são os primeiros passos e considerações essenciais?

Attilio Fiumarella (AF): No caso desse trabalho, para mim era importante perceber o contexto geral da Biennale mas também aquele mais focado da exposição Apagar a Linha. Propor algo à medida para o sítio da exposição também fazia parte dos objetivos.

O desenho foi um instrumento muito importante para concretizar e testar ideias, mas antes disso o tempo em exploração entre o sítio da exposição e o sítio específico da criação do trabalho permitiu criar uma ligação consistente entre esses dois mundos.

(IP): Como descreveria o processo de colaboração entre todos os envolvidos durante o desenvolvimento criativo e a execução da exposição?

(AF): É um processo de mediação e descoberta dos limites. Para mim enquanto artista, tinha que perceber até onde poderia esticar-me sem comprometer ou prejudicar o trabalho dos outros intervenientes. Quando se trabalha em equipa, é muito importante que a colaboração seja um meio para potenciar o trabalho de todos.

(IP): De que forma as suas visões e habilidades enquanto Artista se complementam ao longo do projeto com as do Curador, Ivo Poças Martins?

(AF): O Ivo de uma forma muito visionária e inteligente deixou-me bastante papel em branco, mesmo porque ele queria que houvesse uma visão alheia ao que ele já tinha elaborado. Eu recebi um brief geral sobre o assunto e foram-me dadas bastantes informações sobre o contexto geral do trabalho, mas nunca me foi proposto responder com uma abordagem específica. Isso permitiu que eu me pudesse exprimir da forma mais livre e independente possível.

(IP): Como foi a interação e a relação entre a sua visão artística e a abordagem curatorial? Como é que essa dinâmica influenciou o re-

* - Esta entrevista foi realizada via email.

sultado final da exposição e a sua própria prática artística?

(AF): Continuando a resposta anterior, o curador era quase um diretor de orquestra, enquanto eu era o músico, isso favoreceu a expressão das minhas ideias com uma certa autonomia. O meu trabalho ficou potenciado por essa abordagem e pude experimentar coisas que ainda não tinha feito até aquele momento. Ou seja, para mim isso foi também uma oportunidade para crescer enquanto artista.

(IP): Quais foram os principais desafios enfrentados durante o processo de preparação da exposição e como conseguiu superá-los?

(AF): Sendo que a equipa técnica era muito pequena, quer eu, quer o curador, tivemos que vestir vários chapéus durante a parte final da montagem da exposição. Tempo, dedicação e pragmatismo, foram ingredientes para conseguirmos obter os resultados que nos tínhamos proposto.

(IP): Quais foram os principais objetivos que estabeleceu para a exposição e como avalia se esses objetivos foram alcançados?

(AF): O primeiro objetivo para mim era responder ao desafio do curador de uma forma pertinente e interessante e que se integrasse de qualquer forma com o tema geral da Biennale. Estes elementos tornaram-se uns guias para começar um pensamento crítico sobre o assunto proposto. A forma como respondi e como cresci durante esse período são para mim indicadores que o trabalho foi bem conseguido.

