

**ATIVIDADES EM TORNO DA EXPOSIÇÃO (AINDA) O DESCONFORTO MODERNO DE MIGUEL PALMA**

18 - 20 de Dezembro  
**PÁRA-ARRANCA-ACELERA**

4-6 anos

Acordamos com o som das máquinas! Está tudo em ação! Automóveis, canhões, aviões, foguetões... são precisos motores, ventoinhas, berbequins e campainhas. Estamos todos de olhos a brilhar. Parece que entrámos num filme em que já nada pode ser desligado! A obra do artista Miguel Palma faz-nos querer viajar, mudar de ritmo, sonhar. Mas como andamos tanto, se estamos aqui parados? Já estamos cansados só de pensar... Ei, escuta! Vrum, vrum... estará um veículo à minha espera, ou terei de ser eu a construí-lo? Tarde demais para querer abrandar!

Conceção e orientação: Fabricia Valente e Jorge Catarino



18 - 20 de Dezembro  
**AQUELA MÁQUINA**

7-13 anos

SMACK!, CLICK!, CLUCK!, RATATATATATA!, SLAP!, HOONKI!, CRINCHI!, BANG!, POW!, ZAAAAP!, CLANG!, ZAM!, ZWOSH!, POW POW! «Um automóvel rugidor [...] é mais belo do que a Vitória de Samotrácia», declarou Marinetti no manifesto futurista. Desde a primeira década do século XX que a máquina, os circuitos, a velocidade, a repetição impuseram na arte um novo ritmo. O desenho torna-se técnico; a escultura, mecanizada; e, na pintura, a tinta é usada a litro! Cem anos passados e com as novas tecnologias, que geringonças artísticas podemos agora maquinar?

Conceção e orientação: Joana Batel e Hugo Barata



26-27 de Dezembro  
**EFEITO DOMINÓ**

4-12 anos

Conhecido pela sua paixão por máquinas e engenhos, Miguel Palma procura e coleciona objetos descartados. Apropria-se deles para, através dos seus projetos, lhes conceder uma vida nova sob um novo olhar. A partir de objetos perdidos, vamos criar uma nova ideia de cidade, onde tudo é influenciado pelo que vem antes e tem consequências no que vem depois – um efeito dominó a duas e a três dimensões.

Conceção e orientação: Francisca Valador e Patrícia Trindade

2-3 de Janeiro  
**ESCAVAÇÕES ARTEOLÓGICAS**

4-12 anos

A obra *Carbono 14*, do artista Miguel Palma, faz-nos lembrar as grandes aventuras arqueológicas que desenterram segredos do passado; no entanto, o artista brinca com a noção de tempo, empurra o presente para o passado e enterra uma cidade moderna em miniatura sob diversas camadas de terra. Nesta oficina, vamos ser arqueólogos de obras de arte e partir numa surpreendente aventura pelo campo de investigação de Miguel Palma, descobrindo as camadas de leitura que uma obra pode ter. Num jogo de acumulação e revelação, vamos imaginar um futuro ficcionado e criar as nossas próprias escavações arteológicas, camada sobre camada. Preparados para este desafio?

Conceção e orientação: Francisca Correia do Vale e Renato Santos