

**STORM
SYSTEM**
by MR⁻D

**22.02
16.03 \ 2013**

STORM SYSTEM

A solução torna-nos anónimos

— PT —

22.02 \¹³ — 16.03 \¹³

Neste início de milénio pós-industrial, ambiental e demograficamente complexo, é urgente refletir sobre as transformações que ocorrem na interação entre o indivíduo, a urbe que habita, o meio ambiente no qual se insere e as suas próprias condições de proteção. O crescimento populacional do nosso tempo obriga a uma reorganização do espaço, nos mais variados contextos com que o indivíduo se cruza nas grandes superfícies urbanas, assim como a uma interiorização dos impactos das consequentes alterações comportamentais. Deste modo, propaga-se um excesso logístico e ambiental insuportável (e *vice versa*), resultando numa situação mais propícia a cenários improváveis para a coexistência humana. Poluição e intempéries culminam numa incapacidade de suporte do ecossistema natural e urbano e, portanto, numa imediata e maior instabilidade quer do indivíduo *per se*, quer do coletivo que esse indivíduo constitui com os outros. Emergem, assim, novas necessidades logísticas, habitacionais e até protecionais, pelo que, consequentemente, todo um novo contexto de vivência para o Homem deverá ser equacionado. Estas necessidades catalisam todo um raciocínio de design contextual, de elevada importância no que se refere a sua capacidade de poder vir a contribuir com soluções em concordância com o novo habitat global. O território e o contexto parametrizam a intervenção de uma ação conjunta do Design e da Tecnologia, abrindo campo a uma discussão alargada à Arte e à Sociologia.

Contextualizando este projeto, considera-se o tempo de ação pós-civilizacional. Paisagens pós-urbanas, fustigadas pelas mais variadas intempéries, provas da vitória da técnica que no seu mais alto momento de glória pereceu no esquecimento, numa condição de natureza ubíqua e inanimada. Florestas de aço, densas e estéreis, condenadas a testemunhar o deambular de homens ausentes de propósito, primatas da era pós-tecnológica. Primatas como consequência da singularidade civilizacional que teve lugar algures no tempo, por nós designado Tempo Alfa, que foram confinados a uma aceitação inquestionável do real. Primatas que habitam um espaço tido como ubíquo, repleto de memória e signos que carecem de significação. Há assim, neste confronto

entre o nosso tempo e o Tempo Alfa, espelhos que devolvem ao Homem um reflexo civilizacional de si mesmo. O novo primata é posto em contacto com a memória do espaço que habita, com a memória da sua própria condição.

E é nesta perspetiva histórica que surge, enquanto objeto de design, o STORM SYSTEM. Este acompanha a mensagem e simultaneamente é a mensagem, condensando em si o fator experiência de um tempo anterior (arqueologia do futuro) e simultaneamente um dispositivo para este novo tempo. O STORM SYSTEM, peça de vestuário de inteligência contextual e tecnológica, surge igualmente no sentido de dar continuidade à prática a que o MR²D se propõe, no âmbito da relação entre design e tecnologia enquanto resposta aos novos reptos da contemporaneidade urbana. É uma gabardina inteligente, que pretende ir muito além da esfera que lhe é imediata, ou seja, a esfera do vestuário. Insurge-se enquanto dispositivo de proteção corporal, cuja volumetria reconfigura visual e formalmente a tridimensionalidade corporal do seu utilizador. Tendo o corpo humano e as suas necessidades para o desempenho na nova vivência urbana como gênese, o STORM SYSTEM apresenta-se como uma solução que abrange desde a proteção, mediação e visibilidade, até à componente térmica integrada, valências entendidas como concretizações do ponto de vista formal. Por forma a sistematizar o raciocínio subjacente, este projeto poderá definir-se em quatro abordagens inter-relacionadas:

MANIFESTO

O STORM SYSTEM é um *call for action*, um apelo comportamental no que concerne a questão ambiental, e a consequente modificação da nossa identidade pelo uso e materializações da tecnologia. O novo indivíduo para uma desconhecida era adversa torna-se mais primário.

DESIGN

Tendo como base a filosofia de trabalho deste gabinete (lógica de raciocínio, metodologia de projeto, recursos de I&D, e política de design), o STORM SYSTEM materializa um conceito, e comunica a metáfora pela forma e pela integração da tecnologia. É um produto conceptual para um ambiente urbano, precursor de uma peça de vestuário comercial destinada às cidades de hoje.

nota: este texto encontra-se escrito ao abrigo do novo acordo ortográfico.

TECNOLOGIA

Trabalhando em estreita colaboração com os nossos parceiros portugueses e internacionais, os resultados da materialização do conceito trouxeram mais conforto e proteção ao utilizador ao nível do vestuário (iluminação, aquecimento e sensores | controle | *touchpad*).



STORM SYSTEM, *The solution renders us anonymous*, Film still; 6:27

IDENTIDADE

Este projeto foca-se no entender do design e da tecnologia como extensões do homem a vários níveis. Salienta-se particularmente o lado simbólico e a forma como qualquer complemento que se cria para o corpo humano (re)construir a nossa identidade. O resultado visual do **STORM SYSTEM**, proteção máxima do indivíduo, quer ao nível dos processos mentais, antropológicos e sociais, quer ao nível do aspeto físico, corresponde à adulteração máxima da identidade do indivíduo tal como o conhecemos. Se por um lado existem ganhos significativos, verifica-se que num cenário extremo, incorremos num risco sério de alteração de identidade. Assumindo a proteção como objetivo primordial, e sublinhando a mesma enquanto um comportamento de defesa, logo, por si só, uma necessidade primária, torna-se imperativa a preservação do corpo e dos principais sentidos, condicionando-os de uma forma quase obrigatória. Ao fazê-lo regula-se a expressão da identidade, mas mais do que a alterar, há uma séria possibilidade de anulação. A solução torna-nos anónimos.



STORM SYSTEM, *The solution renders us anonymous*, Film still; 6:28



STORM SYSTEM, *The solution renders us anonymous*, Film still; 6:29



STORM SYSTEM, *The solution renders us anonymous*, Film still; 6:30

STORM SYSTEM

The solution renders us anonymous

— EN —

22.02 \¹³ — 16.03 \¹³

In this environmentally and demographically complex start to a post-industrial millennium, it is urgent to reflect on the transformations that occur from the interaction between individuals, the city they inhabit, its surroundings and protection conditions. Today's population growth forces a reorganisation of space, in a variety of contexts that individuals face on large urban surfaces, as well as an interiorization of the impacts resulting from behavioural changes. An unbearable logistic and environmental excess is therefore propagated (and *vice versa*), favouring unlikely scenarios of human coexistence. Pollution and adverse weather conditions hamper natural and urban ecosystems, resulting in a greater immediate instability of individuals *per se* and the collectives they form. Thus new logistic, habitation and protection needs arise, which require the evaluation of a new living context for Man. These needs catalyse crucial contextual design thinking regarding its ability to respond appropriately to the new global habitat. The territory and the context establish the parameters for the combined intervention of design and technology, encouraging a broader discussion on art and sociology.

The context of this project can be a post-civilisation era. Post-urban landscapes, ravaged by adverse weather conditions, are proof of technical achievements that at the height of their glory perished into oblivion, becoming ubiquitous and inanimate nature. Forests of steel, dense and sterile, doomed to witness intentionally absent men drifting, primates of the post-technology era. They are primates because of the unique civilisation forged at some point in time, which we call Alpha Time, confining them to a blind acceptance of reality. They are primates that inhabit a ubiquitous space, filled with memories and signs that lack significance. So, in this confrontation between our time and Alpha Time, there are mirrors that show Man a civilization reflection of himself. The new primates are introduced to the memory of the space they inhabit, with the memory of their own condition.

It is within this historic perspective that STORM SYSTEM emerges, as a design object. It accompanies the message and simultaneously is the message, consolidating within itself both the experience of a prior era (archaeology of the future) and a device for this new era. STORM SYSTEM, a piece of clothing with contextual and technological intelligence, appears to give continuity to my vision, specifically with regards to the relationship between design and technology as a response to the new challenges of contemporary urban living. It is a smart raincoat, which intended to exceed its immediate clothing function. It is a body protection device, whose physicality visually and formally reconfigures the shape of its user. STORM SYSTEM evolved from the human body and its performance needs in a new urban scenario. It is a solution that encompasses protection, mediation and visibility, as well as an integrated thermal component, all of which were formal stipulations of the project. To synthesise the underlying thought process, this project can be defined by four interrelated approaches:

MANIFESTO

STORM SYSTEM is a call for action, an awareness of behaviour concerning environmental issues, and the consequent modification of our identity through the use and implementation of technology. The new individual in an unknown adverse era becomes more primal.

DESIGN

Working from MR^ˆD's background (reasoned logic, project methodology, R&D resources, and design policy), STORM SYSTEM materialises a concept and communicates the metaphor through shape and by the integration of technology. It is a conceptual product for an urban environment, pioneering commercial apparel for the cities of today.

TECHNOLOGY

Working closely with our Portuguese and international partners, the materialisation of the concept brought added comfort and protection to the user on a wearable level (lighting, heating, and sensors | control | touchpad).

IDENTITY

This project focuses on understanding design and technology as extensions of Man on a number of levels. Of particular importance are the symbolic aspect and the way in which any accessory created for the human body can (re)build our identity. The visual result of *STORM SYSTEM*, supreme protection for an individual both in terms of mental, anthropological and social processes, and in terms of physical appearance, corresponds to the maximum modification of individual identity as we know it. While on the one hand there are significant gains, nonetheless, in an extreme scenario we will be at serious risk of a change of identity. Taking protection as a primordial objective, and emphasising this as a defensive behaviour, which is itself a prime need, then it is essential to protect the body and the main senses and condition them in an almost obligatory fashion. In this way the expression of identity is regulated, but rather than changing it there is a serious possibility of nullification. The solution makes us anonymous.

text \ Miguel Rios
February 2013

×



STORM SYSTEM, *The solution renders us anonymous*, Film still; 7:03

Agradecimentos

São inúmeras as pessoas a quem quero agradecer o apoio para a realização deste projeto que ocupou parte da minha vida e da dos meus colaboradores mais diretos, durante cerca de quatro anos. Antes de mais, um agradecimento à Fundação Leal Rios e à pessoa que é o meu irmão, Manuel.

Em nome do gabinete que dirijo, começo por agradecer aos profissionais do CITEVE, indicados para nos acompanharem desde o dia em que resolvi pôr este projeto em prática, há três anos atrás: Gilda Santos (direção técnica), Graça Bonifácio (materiais), Augusta Silva (impressões e transferes), Graça Afonso (prototipagem), Conceição Novais (prototipagem), pela suas contribuições fundamentais na resolução técnica e execução do STORM SYSTEM. A Hélder Rosendo deixo um agradecimento especial por se ter aproximado do projeto e que, com a simpatia e cordialidade que lhe são características, conduziu as ações de logística para a construção do mesmo. Iguamente, um agradecimento ao CeNTI, nas pessoas de Bruno Matos (desenvolvimento de hardware) e João Guimarães (desenvolvimento de firmware) que conosco trabalharam para chegarmos aos resultados que pretendíamos, no que respeita a integração da electrónica. Ainda na fase de desenvolvimento concetual, não quero deixar agradecer e de chamar a atenção para a dupla de artistas DETANICO LAIN pela elaboração de um código visual, que também moldou este projeto graficamente: o Código de Intensidade Pluviométrica. E a propósito de fase conceptual gostaria de estender o meu reconhecimento ao Cuchi Costa, que com o seu espírito irrequieto passou no meu gabinete. Apesar de já se ter afastado do MR-D, há quase dois anos, deixou marcas no STORM SYSTEM.

Numa fase mais próxima deste dia da apresentação pública do STORM SYSTEM, quero agradecer a todos os restantes profissionais e amigos que se entusiasmaram com o meu desafio e aceitaram trabalhar conosco, com orçamentos tão reduzidos: o designer André Sousa, pela sua capacidade de gestão de um tempo tão apertado e que nos programou a parte difícil da página www.stormsystem.eu, lançada hoje em direto desta apresentação pública; o realizador John Filipe, que desde o início abraçou a minha ideia e que, através dos seus olhos, nos transporta para a curta-metragem "STORM SYSTEM, A solução torna-nos anónimos", na qual se evidencia parte da vivência de um possível utilizador STORM SYSTEM num qualquer lugar, de um qualquer tempo Alpha; ao João Sardinha que incorporou as dificuldades de um STORM SYSTEM, longe dos dias de hoje e à procura do seu passado; à produtora LOVE MAGNA, nas pessoas de Vítor Rebelo, Salomão, Pedro Louro, Nuno Fazenda, Tiago Oliveira, António Horta, Bruno Galão, António Milheiro e pelo esforço e dedicação, na aventura que foi implementar e concretizar todo o processo de produção da referida curta-metragem. Uma saudação à Fundação Robinson nas pessoas de Maria Adelaide Teixeira, Alexandra Carrilho Barata, António Camões Gouveia, Nuno Lação, Laura Romão, Rui Crisanto, Nuno Santana e Luís Nogueiro, que aceitaram e ajudaram para que este projeto pudesse ser filmado na antiga e desativada fábrica de cortiça Robinson, cenário escolhido para identificar o período pós-civilizacional Alpha. Ao Comandante João Manuel Batista dirijo os meus agradecimentos por ter disponibilizado o serviço dos Bombeiros Voluntários de Portalegre, para produzir o efeito de chuva necessária para simular uma intempérie, para a realização

da curta-metragem. Saliendo ainda o Sr. António Biscainho, que foi uma fonte preciosa para o estabelecer dos contactos com a Fundação Robinson e com os Bombeiros Voluntários de Portalegre. À equipa da ADCL Audiovisuais, liderada por José Manuel Cordeiro., um agradecimento pelo profissionalismo e simpatia.

Agradeço às entidades que apoiam a apresentação do STORM SYSTEM na Fundação Leal Rios, a saber: Vera Cortês Art Agency, por nos emprestar temporariamente, e mais uma vez, os seus monitores, permitindo a continuação da exposição; à ANSELL, na pessoa de Mário Torres, pela cedência das luvas químicas e de proteção para a apresentação do STORM SYSTEM e à Heineken por nos fazer mais felizes!

Um agradecimento com afeto a toda a minha equipa. Por vezes esquecem-se da sua vida particular para darem o máximo neste e noutros projetos que ponho em curso. São eles por ordem de entrada no gabinete: Tiago Araújo – pelas horas na reorganização da *mailing list* e na organização administrativa do projeto; Telma Barreiras - por encontrar sempre soluções, dar continuidade a outros projetos quando eu não posso estar presente e pelas suas opiniões sempre pertinentes; Patrícia Aguiar – por se ter adaptado tão bem ao projeto e pelo seu contributo quer na resolução de problemas formais, quer no acompanhamento de quase todas as fases de desenvolvimento do mesmo; João Biscainho – que pertencendo à Fundação, se empenhou nesta fase final de produção e montagem do espaço expositivo; Rui Silva – pelo seu talento na criação e implementação da imagem gráfica em todos os suportes deste projeto; Carla Rocha – que graças à sua pesquisa e perseverança já conseguiu colocar o STORM SYSTEM em cinco conferências internacionais..., ou seis, ou sete...

Obrigado Stelarc e Lucy Orta! Por vos ter conhecido há muitos anos e por continuarem presentes no meu imaginário.

Miguel Rios

22 de Fevereiro de 2013

Acknowledgements

There are countless people whom I want to thank the support to complete this project, which has been a big part of my life and of my closest collaborators, for about four years. Firstly, a big thanks to the LEAL RIOS FOUNDATION and to my brother, Manuel.

On behalf of the office I run, I will begin by thanking the CITEVE staff, appointed to accompany us from the day I decided to go ahead with this project, three years ago: Gilda Santos (technical direction), Graça Bobifácio (materials) Augusta Silva (prints and transfers), Graça Afonso (prototype), Conceição Novais (prototype), for their fundamental contributions in terms of technical solutions and execution of STORM SYSTEM. I reserve a special thank you for Hélder Rosendo for having joined the project and for, with his natural friendliness and warmth, having managed the logistics for its construction. Likewise, a thank you to CeNTI, in particular Bruno Matos (hardware development) and João Guimarães (firmware development) who worked with us to get the results we wanted, in terms of incorporating electronics. Still in the concept development phase, I must thank and draw attention to the artist duo DETANICO LAIN for developing a visual code, which also shaped this project graphically: the Rainfall Intensity Code. Regarding the conceptual phase, I would like to extend my gratitude to Cuchi Costa, who with his restless spirit stopped by my office. In spite of having left MR-D almost two years ago, he has left his mark on the STORM SYSTEM.

At a stage closer to this public presentation of STORM SYSTEM, I want to thank all other professionals and friends who were enthusiastic about my challenge and agreed to work with us, with such limited budgets: designer André Sousa, for his ability to manage such a tight schedule and for programming the hard part of the page www.stormsystem.eu launched live today, during this public presentation; director John Filipe, who from the start embraced my idea and who, through his vision, transports us to the short film "STORM SYSTEM, The solution makes us anonymous", which illustrates a possible user experience of STORM SYSTEM in a given place, of a given Alpha time; João Sardinha who incorporated the challenges of a STORM SYSTEM, in a faraway time and in search of its past; LOVE MAGNA production company, in particular Vítor Rebelo, Salomão, Pedro Louro, Nuno Fazenda, Tiago Oliveira, António Horta, Bruno Galão, António Milheiro and for their effort and dedication on the massive task of implementing and completing the whole production process of this short film. Warm regards to the Robinson Foundation, in particular Maria Adelaide Teixeira, Alexandra Carrilho Barata, António Camões Gouveia, Nuno Lacão, Laura Romão, Rui Crisanto, Nuno Santana and Luís Nogueiro, who accepted and helped to facilitate the filming of this project in the old and decommissioned Robinson cork factory, the scenario chosen to represent the post-civilizational Alpha time. I extend my appreciation to Commander João Manuel Batista for having provided the service of the Portalegre Volunteer Fire Department to create the necessary rain effect to simulate a storm, for the short film. I would also like to acknowledge Mr António Biscainho, who was an invaluable to establishing contacts with the Robinson Foundation and the Portalegre Volunteer Fire Department. To the ADCL Audiovisuais team, led by José Manuel Cordeiro, thank you for your professionalism and kindness.

I would like to thank the entities that support the presentation of STORM SYSTEM at the LEAL RIOS FOUNDATION namely: Vera Cortês Art Agency for the temporary loan of their monitors, which enable the exhibition to continue, ANSELL, in particular Mário Torres, for supplying the chemical and protective gloves for the presentation of STORM SYSTEM, and Heineken for making us happier!

A warm thank you to my whole team. They sometimes forget their private life to give their all on this and other projects that I undertake. They are, in the order they enter the office: Tiago Araújo – for the hours reorganizing the mailing list and the administrative organization of the project; Telma Barreiras - for always finding solutions, for continuing other projects when I cannot be there and for her always relevant opinions; Patrícia Aguiar – for having adapted so well to the project and for her contribution to solving formal problem, as well as monitoring almost all stages of its development; João Biscainho – who, as part of the Foundation, engaged in the final stages of production and assembly of the exhibition space; Rui Silva - for his talent in creating and implementing the graphic image on all project media; Carla Rocha – whose research and perseverance is responsible for the presentation of STORM SYSTEM at five international conferences ... or six, or seven ...

Thank you Stelarc and Lucy Orta! For having known you for so many years and for remaining in my mind's eye.

Miguel Rios
22 February 2013

Ficha Técnica:

Projeto Storm System
Storm System Project

Direção Criativa
Art Director

Miguel Rios

Design
Design

MIGUELRIOS™ DESIGN
(Miguel Rios; Cuchi Costa; Patrícia Aguiar;
Telma Barrelas)

Gestão de Projeto
Project Management

Carla Rocha

Prototipagem e Produção
Prototypes and Production

CITEVE

Protótipos e integração
Prototypes and integration

Gilda Santos (direção técnica / technical director)
Graça Bonifácio (materiais / materials)
Augusta Silva (impressões e transferes / prints
and transfers)
Graça Afonso (prototipagem / prototyping)
Conceição Novais (prototipagem / prototyping)

CENTI

Eletrónica
Electronics

Bruno Matos (desenvolvimento de hardware /
/ hardware development)
João Guimarães (desenvolvimento de firmware /
/ firmware development)

CENTIMFE

Prototipagem rápida
Rapid prototyping

SOCIEL

Viseiras
Visor

Design Gráfico
Graphic Design

MIGUELRIOS™ DESIGN
DETANICO LAIN (Código de Intensidade
Pluviométrica / Rainfall Intensity Code)

Exposição
Exhibition Credits

Direção e Curadoria FLR
Director and Curator FLR

Miguel Rios

Textos
Texts

Miguel Rios; Carla Rocha

Traduções
Translations

Língua Franca

Produção
Production

MIGUELRIOS™ DESIGN
FUNDAÇÃO LEAL RIOS

Assistente de Produção
Production Assistant

João Biscainho

Montagem de exposição
Exhibition Installation

Fundação Leal Rios
ADLC Audiovisuais

Design Gráfico e Web
Graphic and Web Design

MIGUELRIOS™ DESIGN

Programação Web
Web Programming

André Sousa

Gabinete de Imprensa
Press Office

MIGUELRIOS™ DESIGN

**Curta-Metragem “Storm System, A Solução
Torna-nos Anónimos”**

Short Film “Storm System, The Solution Renders
us Anonymous”

Conceito e Argumento
Original Idea and Script

Miguel Rios

Realização
Director

John Filipe

Diretor de Fotografia
Director of Photography

Vítor Rebelo (Maninho)

Produtor Executivo
Executive Producer

Salomão Figueiredo

Diretor de Produção
Production Director

Pedro Louro

Edição e Pós-Produção
Edition and Post-Production

John Filipe

Ator
Actor

João Sardinha

Som
Sound

John Filipe

Assistente de Câmera
Assistant Camera

Nuno Fazenda

Produção
Production

Tiago Oliveira, António Horta, Bruno Galão

Chefe Eletricista
Gaffer

António Milheiro

Uma Co-Produção
Co-Production by

MIGUELRIOS`DESIGN & LOVE MAGNA

Miguel Rios após ter concluído o curso de Desenho na AR.CO, em Lisboa, obteve o diploma de Design de Moda em 1987, pelo CITEX, no Porto. Depois de várias incursões profissionais pela indústria têxtil e de vestuário portuguesas, é em 1992 que Miguel Rios repensa a sua vida e busca profissional. Nessa data, foi bolseiro pela Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação Luso Americana para o Desenvolvimento, adquirindo, desta forma, o grau de Master in Design, pela Domus Academy, em Milão. Nesta instituição, Miguel Rios passou com Distinção com a dissertação subordinada ao tema *Il corpo Dinâmico*. O tema central abordado nesta dissertação – o corpo no design, na arquitectura, nas artes performativas e na tecnologia, ainda hoje é objecto de investigação durante as suas práticas académicas e profissionais, pois ao longo da sua carreira Miguel Rios dividiu sempre a sua atenção entre o design e a arte. É desta forma que continua a sua formação quer através de frequência de cursos como o Course of Professional Development – Wearable Technology, na Universidade de Florença, quer com a visita frequente a congressos, feiras, galerias e exposições de diferentes sectores artísticos e do design.

Designer e consultor, Miguel Rios comissariou diversos projectos na área do design e da tecnologia, tais como “Urban Warriors: Máxima Segurança”, projeto pioneiro europeu no que respeita a integração de diferentes sistemas tecnológicos no vestuário urbano, apresentado no 1º Congresso de Design Use(r)s, em Lisboa, no ano de 2003. Em 2003, o seu gabinete Miguel Rios Design forma um consórcio com a YDreams e com o Instituto de Telecomunicações de Aveiro, lançando o projeto I-Garment, primeiro uniforme “inteligente” para bombeiro, ESA - European Space Agency.

Em 2012, Miguel Rios e o seu irmão Manuel formam a Fundação Leal Rios, dedicada à arte contemporânea e ao design. Miguel Rios exerce as funções de Diretor e Curador para esta instituição.

Miguel Rios received his Fashion Design diploma in 1987 from CITEX, in Porto, right after completing his Drawing course at AR.CO, in Lisbon. After working as a designer and consultant for the Portuguese clothing industry, in 1992 Miguel Rios decided to take a step forward in his professional career. In that year he received a scholarship from the Calouste Gulbenkian Foundation and the Luso-American Foundation for Development and thus managed to complete his Masters degree in Design from the Domus Academy in Milan. At this institution, Miguel Rios passed with distinction writing his dissertation on the topic *Il corpo Dinâmico*. The central topic addressed in this dissertation – the body in design, in architecture, in the performing arts and in technology - continues to be an object of research in his academic and professional work to this day, since over the course of his career, Miguel Rios has always divided his attention between design and art. This is how Miguel Rios continues his education, whether by attending courses, such as the Course of Professional Development – Wearable Technology at the University of Florence, or by regularly going to conferences, fairs, galleries and exhibitions in different sectors of the arts and design world.

As designer and consultant, Miguel Rios has commissioned design and technology projects, such as “Urban Warriors: Maximum Security”, a pioneering European project which incorporated different technological systems into the clothing of urban citizens, presented at the 1st Design Conference USE(r), in Lisbon, in 2003. In 2003 his studio, Miguel Rios Design, in partnership with the information technology company YDreams and the Telecommunications Institute, launches I-Garment – the first intelligent uniform for fire-fighters for ESA - European Space Agency.

In 2012, Miguel Rios and his brother Manuel opened the Leal Rios Foundation, dedicated to contemporary art and design. Miguel Rios is the Director and Curator of this institution.

Visitas à exposição
Exhibition visits

Apenas por marcação:
Quintas e sextas
15h — 17:30h

—
By appointment only:
Thursdays and Fridays
3:00 PM — 5:30 PM

Pretende-se que o público tenha acesso a visitar as exposições, num regime de marcação prévia. A última entrada será às 17H00. São aceites grupos até 7 pessoas para visitar a exposição em curso, em intervalos de 30m.

—
It is planned to enable the public to visit the exhibitions by private appointment. Last entries will be at 05:00 p.m. Groups of up to 7 people may visit the current exhibition at intervals of 30m.

Fundação Leal Rios

www.lealriosfoundation.com
Rua do Centro Cultural, 17-B
1700-106 Lisboa, PORTUGAL

T \ +351 210 998 623
F \ +351 218 822 574
E \ contact@lealriosfoundation.com

Autocarros
Buses

21 — 36 — 44 — 83 — 206 — 717 —
731 — 735 — 745 — 750 — 755 — 767

Metro
Subway

Linha Verde (Estação: Alvalade)
Green Line (Station: Alvalade)

STORM SYSTEM será apresentado em:
STORM SYSTEM will be presented at:

MODTÍSSIMO 2013

www.modtissimo.com
Porto, 27 to 28 February 2013

Forum Presentation:
ITechStyle Innovation Business Forum

Product Showcase: Showcase de projectos I&DI e Conceitos Inovadores

**ICCMD 2013
INTERNATIONAL CONFERENCE ON
COMMUNICATION, MEDIA, TECHNOLOGY
AND DESIGN**

www.cmdconf.net
Famagusta – North Cyprus, 02 to 04 May 2013

Temática \ Themes:
Communication's Dimensions, Design,
Technology

**CCTC 2013
3RD CLIMATE CHANGE TECHNOLOGY
CONFERENCE**

www.cctc2013.ca
Montreal, 27 to 29 May 2013

Temática \ Themes:
Engineering, Climate Change, Human
Protection Devices

**NORDES 2013
EXPERIMENTS IN DESIGN RESEARCH:
EXPRESSIONS, KNOWLEDGE, CRITIQUE ***

Site: <http://www.nordes.org>
Copenhagen, 09 to 12 June 2013

Temática \ Themes:
Design, Experimentation, Research, Critique

**TECHTEXTIL 2013
7TH INTERNATIONAL AVANTEX SYMPOSIUM**

www.techtextil.messefrankfurt.com
Frankfurt, 11 to 13 June 2013

Temática \ Themes:
Textile and Clothing Industry, Technical
Textiles and Nonwovens, Design, Engineering,
Research

**XCOAX 2013
1ST INTERNATIONAL CONFERENCE
ON COMPUTATION, COMMUNICATION,
AESTHETICS AND X ***

<http://xcoax.org/>
Bergamo, 27 to 28 June 2013

Temática \ Themes:
Design, Digital Arts, Aesthetics, Computation,
Communication, Transdisciplinarity

**EPDE 2013
THE 15TH INTERNATIONAL CONFERENCE
ON ENGINEERING AND PRODUCT DESIGN
EDUCATION**

www.iepde.org/epde13/
Dublin, 05 to 06 September 2013

Temática \ Themes:
Design Education, Engineering Education,
Sustainability, Creativity, Innovation

SMART FABRICS

www.smartfabricsconference.com
Barcelona, 29 to 31 October 2013

Temática \ Themes:
Smart textile materials, Design, Technology

* Full Paper under approval / Full Paper em apreciação

Produção
Production

Apoio
Support



Fundação Leal Rios

VERA
CORTÉS
ART
AGENCY

FUNDAÇÃO ROBINSON

Ansell

