



**MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA
E CENTRO DE ARQUITETURA
LISBOA**



Serviço de Educação e Mediação

Programa Vincular 2025-26 Escolas

As exposições permanentes do MAC/CCB, constituídas pela Coleção Berardo, Coleção de Arte Contemporânea do Estado, Coleção Ellipse e Coleção Teixeira de Freitas, são o ponto de partida para uma proposta educativa que se abre ao diálogo com os diferentes níveis de ensino, da primeira infância ao secundário. Nesse cruzamento entre arte e educação, procuramos cultivar a atenção, a escuta, o pensamento crítico e a experimentação. As visitas e atividades que propomos funcionam como espaços de encontro — com as obras, com os outros, connosco mesmos —, complementando o percurso da educação formal com experiências sensoriais, intelectuais e criativas.

Ao revisitarmos as coleções com novos enquadramentos e leituras, abrimos caminhos para uma compreensão renovada da história da arte dos séculos XX e XXI. Cada obra é um convite à curiosidade e ao questionamento, possibilitando a construção de sentidos e saberes a partir da experiência direta e do olhar em transformação ao longo da visita.

A mediação desempenha aqui um papel central: é ela que, com escuta e intenção, aproxima públicos da arte, ampliando horizontes

e estimulando outras formas de ver e compreender o mundo contemporâneo e as suas complexidades.

As visitas desenrolam-se em diferentes formatos — visitas-jogo, visitas-jogo-oficina, visitas-oficina e visitas orientadas — e seguem uma abordagem pedagógica assente em princípios construtivistas, considerando a participação ativa como motor da aprendizagem e da construção do conhecimento.

Para lá das coleções permanentes, as atividades estendem-se também às exposições temporárias que integram a programação artística do museu, abrindo novas possibilidades de relação com temas, linguagens e práticas artísticas diversas.

A arquitetura terá igualmente um lugar destacado na nossa programação, com propostas específicas a partir de outubro, no âmbito da Trienal de Arquitetura de Lisboa.

Contamos com a vossa presença nas atividades do Serviço de Educação e Mediação, e desejamos a todas as escolas um ano letivo pleno de aprendizagens, descobertas e encontros com a arte.

Cristina Gameiro

Coordenadora do Serviço de Educação e Mediação

Primeira Infância





FORMAS VIAJANTES

Visita-jogo

Vivemos num planeta azul — isso significa que há água por todo o lado! Podemos encontrar pequenas poças onde podemos brincar, mas também existem mares e oceanos que se perdem de vista. O que estará do outro lado? De barco ou de avião, podemos aventurar-nos e descobrir. Um triângulo pode ser uma vela para navegarmos por estes mares, ou dois retângulos podem transformar-se em asas para sobrevoarmos outros continentes. Venham descobrir que formas geométricas podemos juntar para criar novos meios de transporte e descobrir artistas do outro lado do oceano!

Conceção

**Francisca Valador
Inês Machado**

UM, DOIS, TRÊS... UMA COR DE CADA VEZ!

Visita-jogo-oficina

Amarelo, azul e vermelho são amigos desde sempre, mas às vezes gostam de brilhar sozinhos — que tranquilo pode ser o azul do céu, que atrevido o amarelo-limão, ou alegre o vermelho-papoila!

Também nas paletas dos artistas estas cores adoram ser protagonistas, mas, quando decidem brincar juntas, começam as surpresas. Saltam, deslizam, dançam e acabam por se misturar... e é aí que a magia acontece: surgem novas cores! Nesta visita-jogo-oficina, vamos primeiro descobrir as cores nas obras de arte do museu para depois, no atelier, experimentar misturar e pintar livremente.

Conceção

**Francisca Valador
Inês Machado**

Número máximo: 14 crianças

CABEÇAS NO AR, PÉS NÁ TERRA

Visita-jogo

Que bom é chapinhar no mar num dia de calor, correr descalço pela terra e fazer bolos de lama!

Que bom é rodopiar e sentir a brisa fresca na cara! Que bom é aquecermo-nos junto dos pais, no calor da lareira! Água, terra, ar e fogo — quatro elementos que nos inspiram e dão muitas ideias. Venham ao museu descobrir como estes quatro elementos se fazem sentir nas obras dos artistas e que histórias e sentimentos trazem consigo.

Conceção

**Francisca Valador
Inês Machado**



O QUE SE ESCONDE NO JARDIM?

Visita-jogo

Um jardim é um lugar cheio de cor, sons, cheiros e diversão...

A cor de uma flor, a textura da relva ou da terra, o som dos passarinhos e das árvores à nossa volta deixam-nos felizes. As obras de arte também nos permitem relaxar e imaginar sensações, cheiros e ruídos. A partir da obra *Composition* de Fernand Léger, vamos entrar numa narrativa de descoberta das formas de cores desta obra de arte. Através de um tapete sensorial, vamos ouvir, sentir e histórias construir.

Conceção

**Francisca Valador
Inês Machado**

Pré-Escolar



PELO AR, PELO MAR... UMA OBRA DE ARTE VOU ENCONTRAR!

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Vivemos na ponta mais ocidental da Europa, e a oeste avistamos o grande e azul Oceano Atlântico. O que está do outro lado? Um vasto continente chamado América. E mais a sul? Encontramos um continente chamado África. Navegando ou sobrevoando o Atlântico, podemos viajar para estes continentes e conhecer artistas que nos mostram formas diferentes de ver o mundo. Nesta visita à exposição *Uma deriva atlântica*, vamos embarcar numa viagem seguindo um mapa do mundo para descobrir obras de arte nascidas em países como Estados Unidos da América, Cuba, Uruguai, Moçambique, Portugal, Espanha ou França. De norte a sul, de este a oeste, vamos atravessar o oceano e novas histórias descobrir!

Conceção
Francisca Valador
Inês Machado

© Rita Carmo



TODOS DIFERENTES, TODOS IGUAIS!

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Grande ou pequeno, lento ou veloz, feliz ou rabugento: somos todos diferentes, mas todos temos direito ao nosso lugar! As obras de arte refletem o mundo em constante mudança e convidam-nos a pensar sobre quem somos e como queremos ser. Cada pessoa é única e livre para expressar a sua identidade, as suas ideias e os seus sentimentos. Nesta visita, vamos conhecer artistas que celebram a diversidade e a liberdade, que ultrapassam limites e rompem com regras para criar obras de arte inovadoras.

Conceção
Francisca Valador
Inês Machado

QUANDO EU CRESCER...

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Uma pequena sementinha tinha o desejo de crescer e tornar-se uma bela planta. Para isso, precisava de ser regada com carinho e apanhar muito sol; e, como ainda não sabia aquilo em que queria transformar-se, precisava também de novas ideias. Juntem-se a nós e venham levar a semente a passear pelo museu e inspirar-se nas obras de arte. Quando menos esperarmos, as primeiras folhas vão começar a aparecer. Como serão? Triangulares ou quadradas? Com riscas ou com pintas? Lisas ou onduladas? Quem sabe o que vai nascer desta sementinha curiosa? Uma planta única, cheia de formas e cores surpreendentes!

Conceção
Francisca Valador
Inês Machado

CHAPÉUS HÁ MUITOS!

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Um chapéu perdido no museu? Que grande mistério! Entre pinturas e esculturas, há alguém que perdeu o seu chapéu... Mas quem será? Vamos percorrer as salas do museu e perguntar às obras de arte:
— Olá! Este chapéu é teu?
— Não, sou muito grande e pontiaguda... esse chapéu não é para mim.
— Este chapéu é teu?
— Não, sou demasiado delicada e suave para um chapéu assim.
— Este chapéu é teu?
— Também não! Eu sou muito azul, só chapéus cor-de-laranja é que me complementam e ficam bem! Nesta visita vamos participar numa história em que a imaginação e a observação são as chaves para resolver o enigma: a quem pertence o chapéu perdido?

Conceção
Francisca Valador
Inês Machado

PEQUENAS GRANDES COISAS

Visita-jogo

Visita-jogo-oficina

Um museu é como um verdadeiro gabinete de curiosidades onde encontramos objetos valiosos ou insignificantes, misteriosos ou familiares, todos com histórias para contar. Nas obras de arte, esses objetos ganham novos significados! Nesta visita, vamos observar pinturas, desenhos, fotografias e esculturas à procura de objetos que podiam estar na nossa despensa, no armário, na arrecadação... ou num cofre de tesouros. Venham descobrir o museu e ver como os artistas se inspiram no dia a dia e se apropriam das coisas que nos rodeiam para criar novos significados e histórias em forma de obra de arte.

Conceção

**Francisca Valador
Inês Machado**



ERA UMA VEZ UM PONTO

Visita-jogo

Nas suas aventuras, um pequeno ponto descobre muitos amigos e tudo o que podem fazer em equipa. Juntos, os pontos descobrem o mundo infinito das linhas e das formas. Esta é uma história criada por Francisca Correia do Vale sobre a importância da colaboração e do trabalho em equipa, temas que são explorados através dos conceitos básicos da geometria: ponto, linha e forma. Ao longo desta visita-história, ficamos a conhecer a abstração a partir das obras de arte do Museu.

Conceção

**Patrícia Trindade (a partir
da história *Era uma vez um ponto*,
de Francisca Correia do Vale)**

A MINHA CASA É UM MUSEU

Visita-jogo

Uma pintura «acabada de nascer» sai do atelier do seu artista e aventura-se pelo mundo em busca de um lugar onde sinta que pertence. Pelo caminho supera desafios, ultrapassa os seus receios e cruza-se com muitas obras de arte. Será que esta pintura irá descobrir o seu lugar a tempo da inauguração? Nesta visita-história, descobrimos o que é este museu e «quem» cá vive. Ficaremos a saber o que é uma obra de arte e uma exposição. Em conjunto refletiremos sobre as personagens da história (as obras de arte) e sobre como conversar com elas.

Conceção

Patrícia Trindade

A E I O U!

Visita-jogo

Cada vogal tem uma forma geométrica associada: o O é barrigudo como um círculo; já o A tem três bicos, como um triângulo. Através da linguagem das formas geométricas, vamos interpretar com sons as obras de arte do museu nas exposições de arte contemporânea.

Conceção

Lea Managil

Nota: esta atividade poderá realizar-se com alunos de 1.º ano do 1.º ciclo.

Visita no âmbito da exposição da
Trienal de Arquitectura de Lisboa
Até 4 de janeiro de 2026

À PROCURA DA LEVEZA

Visita-oficina

Onde iremos encontrar leveza para
desenhar o mundo que nos rodeia?
Volta e meia, será de certeza com
ajuda da Natureza – com ética e
estética, praticando a biomimética.

As crianças, espertas e despertas,
aprendem a reconhecer que retirar
leva a atrocidades e aproveitar
traz oportunidades. Usando
peso-contrapeso e ação-reação,
vamos juntar peças, elementos,
desperdícios, fragmentos, e resolver
enigmas tridimensionais, como fazem
as plantas e os animais, ou as pessoas
com saberes ancestrais.

Adaptação e orientação

Thaís Bressiani
e Daniella Figueiredo,
a partir de atividade concebida
por Júlio Gotor Valcárcel
para a Trienal de Lisboa

Orientação

Thais Bressiani e Daniella Figueiredo



Primeiro Ciclo



DESARRUMAR IDEIAS

Visita-jogo

Desarrumar Ideias é uma visita-jogo que convida crianças e jovens a repensar a história da arte no início do século XX. A partir das vanguardas históricas, vamos explorar encontros improváveis, geografias esquecidas e novas narrativas. Entre perguntas e brincadeiras, descobrimos que a arte também é uma forma de desarrumar o mundo — e de o reinventar.

Conceção

Cristina Gameiro

MUSEU DE LÁPIS NA MÃO

Visita-jogo-oficina

Nesta oficina realizada dentro da exposição, conhecemos o museu de forma prática e ativa, com lápis e papel na mão. Através do desenho, de pequenos desafios e experiências individuais e coletivas, aprendemos a estar no museu, aproximando-nos e conhecendo as suas obras e os seus autores.

Conceção

**Cristina Gameiro
Patrícia Trindade**

TODOS AO MUSEU!

Visita-jogo

É a vossa primeira vez num museu de arte? Estão no sítio certo! Nesta atividade, vão viajar no tempo (e no espaço) até ao início do século XX para entrar no mundo da arte moderna ou contemporânea. Através de um jogo de cartas único, vão descobrir a inspiração, as ideias, as técnicas e as histórias por trás das obras de arte do Museu de Arte Contemporânea do CCB.

Conceção

**Cristina Gameiro
Patrícia Trindade**



ESPELHO MEU, ESPELHO MEU, SERÁ ARTE NO MUSEU?

Visita-jogo
Visita-oficina



IDEIAS À DERIVA

Visita-jogo

Viajar de comboio, acender lâmpadas, tirar fotografias, ouvir rádio, conduzir automóveis, falar ao telefone... são tantas as novidades, que é difícil acompanhar!

Este mundo em constante mudança está a virar a arte do avesso.

Com as primeiras vanguardas, as ideias andam à solta; nesta atividade, vamos encontrá-las, registá-las e associá-las umas às outras num pequeno livro recheado de desafios.

Conceção

**Marília Pascoal
Patrícia Trindade**

Se a arte é um espelho do mundo, temos de compreendê-lo para a abraçar. Nesta visita, exploramos através de dicotomias algumas das questões mais relevantes levantadas pelos artistas modernos e contemporâneos, como a técnica e o conceito, a figuração e a abstração ou a imitação e a interpretação.

Começamos com uma pergunta simples e depois (des)construímos e desafiamos as nossas ideias sobre o que a arte é e qual pode ser o papel do artista. *Espelho meu, espelho meu, será arte no museu?*

Conceção

**Marília Pascoal
Patrícia Trindade**

O QUE PODE SER UMA OBRA DE ARTE?

Visita-oficina

Dizem que a arte não tem limites, mas será verdade? Nesta atividade, vamos explorar as diferentes linguagens e meios usados pelos artistas para criar o que chamamos obras de arte — do desenho à colagem, passando pela pintura e escultura, sem esquecer a fotografia, o vídeo, a *assemblage* e a instalação. Será que umas são mais populares ou melhores que outras? Venham descobrir o museu e tudo o que a arte pode ser!

Conceção

**Marília Pascoal
Patrícia Trindade**

UMA EXPEDIÇÃO... AO MUSEU!

Visita-jogo

Encontrámos um mapa e vamos fazer uma expedição... ao museu!

Por corredores nunca antes navegados, vamos à descoberta dos tesouros das exposições. Temos mistérios e enigmas para resolver e, como em todas as aventuras, alguns desafios inesperados à espreita. Vamos lançar-nos ao desconhecido numa viagem pela arte moderna ou contemporânea. Arte à vista!

Conceção

**Marília Pascoal
Patrícia Trindade**



ARTE MODERNA, UMA AVENTURA PARA DESCOBRIR

Visita-jogo

A primeira metade do século XX é marcada por muitas mudanças: novas descobertas, novas viagens e novas formas de ver e pensar o mundo. É também um período da história durante o qual ocorrem duas Guerras Mundiais e sobre o qual os artistas, atentos, irão refletir. Descobrir as aventuras destes artistas é o que se pretende nesta visita, que vos levará a conhecer obras pensadas e criadas com novos materiais, outras cores e outros temas... e assim aprender a ver e a pensar a arte moderna.

Conceção

Cristina Gameiro

ARTE CONTEMPORÂNEA, UMA AVENTURA EM CONSTRUÇÃO

Visita-jogo

Na segunda metade do século XX, com um mundo devastado pela guerra, os artistas encontram novos desafios. Nesta visita vamos observar as muitas novidades desse período relativamente à forma como os artistas pensam, criam e produzem as suas obras de arte. Descobrir este novo mundo em construção é o que propomos, para assim conhecermos melhor a arte contemporânea.

Conceção

Cristina Gameiro



No âmbito da exposição
Avenida 211

DIMENSÃO LIVRE

Visita-jogo-oficina

Nesta visita, convidamos-vos a entrar no universo do fazer artístico. Cada artista tem a sua maneira de trabalhar; as suas práticas variam muito, não só devido à linguagem e ao material escolhido mas também pelas questões que colocam ao mundo, à arte e a si mesmos. Por que razão escolho esta cor? Como vou ocupar este espaço? Que leituras poderá ter esta forma? Preciso de passar uma mensagem através da obra? Que sensação irá transmitir? Num espaço aberto à reflexão, teremos um momento de experimentação plástica onde o fazer e pensar vão andar de mãos dadas para a descoberta incrível do que é trabalhar num atelier.

Conceção

Mariana Ramos





Visita no âmbito
das exposições do
Centro de Arquitetura

AFINAL, O QUE É A ARQUITETURA?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

A arquitetura faz parte das nossas vidas; no entanto, muitas vezes esquecemo-nos de observá-la e de nos relacionarmos com ela.

Afinal, onde está a arquitetura? Conseguimos senti-la na cidade? Conseguiríamos viver sem arquitetura? A partir das exposições de arquitetura e através de um jogo ou uma oficina, convidamos todos os participantes a relacionarem-se com a paisagem construída e a desenvolver um novo olhar sobre o mundo que nos envolve.

Conceção
Thais Bressiani

No âmbito da exposição da
Trienal de Arquitectura de Lisboa
Até 4 de janeiro de 2026

À PROCURA DA LEVEZA

Visita-oficina

Onde iremos encontrar leveza para desenhar o mundo que nos rodeia? Volta e meia, será de certeza com ajuda da Natureza – com ética e estética, praticando a biomimética. As crianças, espertas e despertas, aprendem a reconhecer que retirar leva a atrocidades e aproveitar traz oportunidades. Usando peso-contrapeso e ação-reação, vamos juntar peças, elementos, desperdícios, fragmentos, e resolver enigmas tridimensionais, como fazem as plantas e os animais, ou as pessoas com saberes ancestrais.

Adaptação e orientação

**Thais Bressiani
e Daniella Figueiredo,
a partir de atividade concebida
por Júlio Gotor Valcárcel
para a Trienal de Lisboa**

Orientação

Thais Bressiani e Daniella Figueiredo

Segundo Ciclo





DESARRUMAR IDEIAS

Visita-jogo

Desarrumar Ideias é uma visita-jogo que convida crianças e jovens a repensar a história da arte no início do século XX. A partir das vanguardas históricas, vamos explorar encontros improváveis, geografias esquecidas e novas narrativas. Entre perguntas e brincadeiras, descobrimos que a arte também é uma forma de desarrumar o mundo — e de o reinventar.

Conceção
Cristina Gameiro

MUSEU DE LÁPIS NA MÃO

Visita-jogo-oficina

Nesta oficina realizada dentro da exposição, conhecemos o **museu de forma prática e ativa, com lápis e papel na mão**. Através do desenho, de pequenos desafios e experiências individuais e coletivas, aprendemos a estar no museu, aproximando-nos e conhecendo as suas obras e os seus autores.

Conceção
Cristina Gameiro
Patrícia Trindade

TODOS AO MUSEU!

Visita-jogo

É a vossa primeira vez num museu de arte? Estão no sítio certo! Nesta atividade, vão viajar no tempo (e no espaço) até ao início do século XX para entrar no mundo da arte moderna ou contemporânea. Através de um jogo de cartas único, vão descobrir a inspiração, as ideias, as técnicas e as histórias por trás das obras de arte do Museu de Arte Contemporânea do CCB.

Conceção
Cristina Gameiro
Patrícia Trindade

ESPELHO MEU, ESPELHO MEU, SERÁ ARTE NO MUSEU?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Se a arte é um espelho do mundo, temos de compreendê-lo para a abraçar. Nesta visita, exploramos através de dicotomias algumas das questões mais relevantes levantadas pelos artistas modernos e contemporâneos, como a técnica e o conceito, a figuração e a abstração ou a imitação e a interpretação. Começamos com uma pergunta simples e depois (des)construímos e desafiamos as nossas ideias sobre o que a arte é e qual pode ser o papel do artista. *Espelho meu, espelho meu, será arte no museu?*

Conceção
Marília Pascoal
Patrícia Trindade

O QUE PODE SER UMA OBRA DE ARTE?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Dizem que a arte não tem limites, mas será verdade? Nesta atividade, vamos explorar as diferentes linguagens e meios usados pelos artistas para criar o que chamamos obras de arte — do desenho à colagem, passando pela pintura e escultura, sem esquecer a fotografia, o vídeo, a *assemblage* e a instalação. Será que umas são mais populares ou melhores que outras? Venham descobrir o museu e tudo o que a arte pode ser!

Conceção
Marília Pascoal
Patrícia Trindade

ARTE MODERNA, UMA AVENTURA PARA DESCOBRIR

Visita-jogo

A primeira metade do século XX é marcada por muitas mudanças... **novas descobertas, viagens e novas formas de ver e pensar o mundo.** É também um período da história durante o qual ocorrem duas Guerras Mundiais e sobre o qual os artistas, atentos, irão refletir. Descobrir as aventuras destes artistas é o que se pretende nesta visita, que vos levará a conhecer obras pensadas e criadas com novos materiais, outras cores e outros temas... e assim aprender a ver e a pensar a arte moderna.

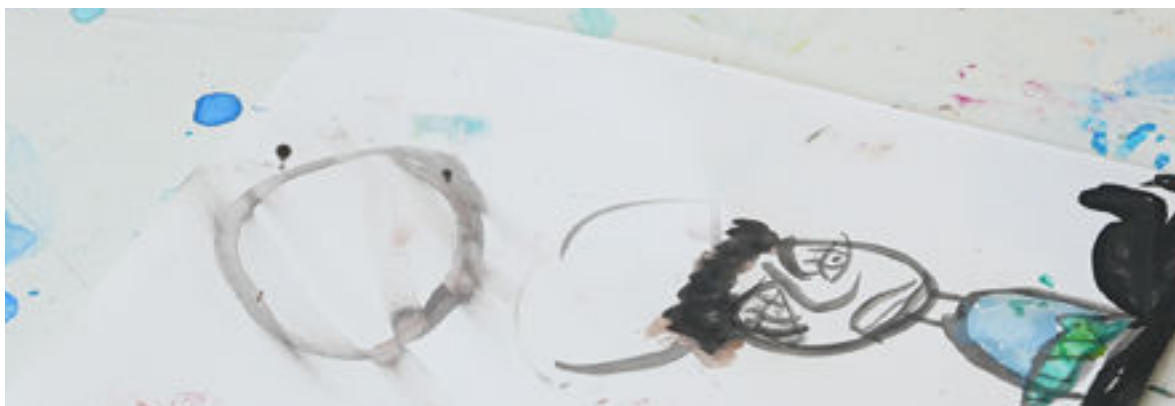
Conceção
Cristina Gameiro

ARTE CONTEMPORÂNEA, UMA AVENTURA EM CONSTRUÇÃO

Visita-jogo

Na segunda metade do século XX, com um mundo devastado pela guerra, os artistas encontram **novos desafios.** Nesta visita, vamos observar as muitas novidades desse período relativamente à forma como os artistas pensam, criam e produzem as suas obras de arte. Descobrir este novo mundo em construção é o que propomos, para assim conhecermos melhor a arte contemporânea.

Conceção
Cristina Gameiro



No âmbito da exposição
Avenida 211

DIMENSÃO LIVRE

Visita-jogo-oficina

Nesta visita, convidamos-vos a entrar no universo do fazer artístico. Cada artista tem a sua maneira de trabalhar; as suas práticas variam muito, não só devido à linguagem e ao material escolhido mas também pelas questões que colocam ao mundo, à arte e a si mesmos. Por que razão escolho esta cor? Como vou ocupar este espaço? Que leituras poderá ter esta forma? Preciso de passar uma mensagem através da obra? Que sensação irá transmitir? Num espaço aberto à reflexão, teremos um momento de experimentação plástica onde o fazer e pensar vão andar de mãos dadas para a descoberta incrível do que é trabalhar num atelier.

Conceção

Mariana Ramos





Visita no âmbito
das exposições do
Centro de Arquitetura

AFINAL, O QUE É A ARQUITETURA?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

A arquitetura faz parte das nossas vidas; no entanto, muitas vezes esquecemo-nos de observá-la e de nos relacionarmos com ela. Afinal, onde está a arquitetura? Conseguimos senti-la na cidade? Conseguiríamos viver sem arquitetura? A partir das exposições de arquitetura e através de um jogo ou uma oficina, convidamos todos os participantes a relacionarem-se com a paisagem construída e a desenvolver um novo olhar sobre o mundo que nos envolve.

Conceção
Thais Bressiani

No âmbito da exposição da
Trienal de Arquitectura de Lisboa
Até 4 de janeiro de 2026

À PROCURA DA LEVEZA

Visita-oficina

Onde iremos encontrar leveza para desenhar o mundo que nos rodeia? Volta e meia, será de certeza com ajuda da Natureza – com ética e estética, praticando a biomimética. As crianças, espertas e despertas, aprendem a reconhecer que retirar leva a atrocidades e aproveitar traz oportunidades. Usando peso-contrapeso e ação-reação, vamos juntar peças, elementos, desperdícios, fragmentos, e resolver enigmas tridimensionais, como fazem as plantas e os animais, ou as pessoas com saberes ancestrais.

Adaptação e orientação

**Thais Bressiani
e Daniella Figueiredo,
a partir de atividade concebida
por Júlio Gotor Valcárcel
para a Trienal de Lisboa**

Orientação

Thais Bressiani e Daniella Figueiredo



Terceiro Ciclo

ARTE SEM FRONTEIRAS

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Diferentes geografias trazem diferentes olhares. Também na arte a pluralidade de vivências traz-nos riqueza cultural, possibilidades de diálogo, curiosidade pelo outro lado. Na história da arte moderna e contemporânea, os discursos ocidentais prendem-se sobretudo aos continentes europeu e norte-americano, mas as pontes podem ser muitas mais, atenuando fronteiras e aumentando o nosso mapa de referências. Abordando contextos como a América do Sul, África e o Oriente, o que lucramos neste cruzamento de vivências a partir dos posicionamentos dos artistas? Num mundo cada vez mais compartimentado, a arte deve existir sem fronteiras.

Conceção
Fabília Valente

DESARRUMAR IDEIAS

Visita-jogo

Desarrumar Ideias é uma visita-jogo que convida crianças e jovens a repensar a história da arte no início do século XX. A partir das vanguardas históricas, vamos explorar encontros improváveis, geografias esquecidas e novas narrativas. Entre perguntas e brincadeiras, descobrimos que a arte também é uma forma de desarrumar o mundo — e de o reinventar.

Conceção
Cristina Gameiro



MUSEU DE LÁPIS NA MÃO

Visita-jogo-oficina

Nesta oficina realizada dentro da exposição, conhecemos o museu de forma prática e ativa, com lápis e papel na mão. Através do desenho, de pequenos desafios e de experiências individuais e coletivas, aprendemos a estar no museu, aproximando-nos e conhecendo as suas obras e os seus autores.

Conceção
Cristina Gameiro
Patrícia Trindade

TODOS AO MUSEU!

Visita-jogo

É a vossa primeira vez num museu de arte? Estão no sítio certo! Nesta atividade, vão viajar no tempo (e no espaço) até ao início do século XX para entrar no mundo da arte moderna ou contemporânea. Através de um jogo de cartas único, vão descobrir a inspiração, as ideias, as técnicas e as histórias por trás das obras de arte do Museu de Arte Contemporânea do CCB.

Conceção
Cristina Gameiro
Patrícia Trindade

ESPELHO MEU, ESPELHO MEU, SERÁ ARTE NO MUSEU?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Se a arte é um espelho do mundo, temos de compreendê-lo para a abraçar. Nesta visita, exploramos através de dicotomias algumas das questões mais relevantes levantadas pelos artistas modernos e contemporâneos, como a técnica e o conceito, a figuração e a abstração ou a imitação e a interpretação. Começamos com uma pergunta simples e depois (des)construímos e desafiamos as nossas ideias sobre o que a arte é e qual pode ser o papel do artista. Espelho meu, espelho meu, será arte no museu?

Conceção

Marília Pascoal
Patrícia Trindade



UM PORTAL PARA O «SEM PRECONCEITO»

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Os museus devem ser lugares para o debate, para nos aproximarmos das lutas dos que pensam diferente de nós, para nos relacionarmos com obras de arte que nos permitem sair do «nosso lugar» e questionar os nossos preconceitos.

A partir do trabalho dos artistas, abrem-se muitas portas para fazermos viagens mentais que pensávamos não serem as nossas, para compreender vontades e verdades que achávamos não ter. Num momento em que o ser empático parece uma miragem, olhemos para a arte como ferramenta social para nos permitirmos sê-lo.

Conceção

Fabília Valente

MUITO MAIS DO QUE APARÊNCIA!

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Quantas camadas de verdades cabem numa só imagem?

O cabeçalho de uma notícia, o cartaz que nos é anunciado repetidamente, as opiniões lidas nas redes sociais, a manipulação de milhares de imagens que nos chegam diariamente. Podemos ficar pela superfície ou devemos mergulhar em análises mais ricas e abrangentes? A obra de arte vive de muitas camadas, entre linguagem e matéria, entre forma e cor, entre composição e narrativa, entre o olhar do artista e o do espectador. Somar informações, multiplicar os olhares, diminuir o avaliar pelas aparências é o exercício que vos propomos através da arte.

Conceção

Fabília Valente

PERGUNTAS SEM RESPOSTAS?

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

O que é a arte? O que é o belo? O que nos comove e nos move? O certo e o errado? Cada gosto é uma verdade? Cada gesto é uma só vontade? Na arte moderna e contemporânea, depois da inicial e comum expressão «isso também eu fazia», somos levados a muitas perguntas. O que mudou no mundo para os artistas passarem a representar de novas formas? Em que realidades paralelas se pode viver em simultâneo? A obra de arte tem um só significado? Chegamos ao museu cheios de certezas e saímos cheios de dúvidas? Que bom: é para baralharmos as nossas verdades que aqui estamos, num jogo de proximidades e distanciamentos.

Conceção

Fabília Valente

SABER VER / SENTIR O ABSTRATO

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Entre a figuração e a abstração, a arte e o pensamento fazem viagens inacreditáveis. Onde parecia estar um vazio, abre-se um universo de possibilidades; onde tudo parecia simples, chega uma enorme teia de referências; quando nos prendemos ao que vemos, somos confrontados com uma explosão de sensações... Exercitar o olhar para chegar ao pensamento abstrato é a proposta que vos fazemos. Num percurso pela arte moderna e contemporânea, procuramos ver o que não parece visível, simplificar o que parece complexo, complexificar o que parece simples...

Conceção
Fabricia Valente

A HISTÓRIA (NÃO) LINEAR

Visita-jogo

Falamos da história da arte como uma linha do tempo.

Mas que movimentos sucedem uns aos outros? Como criamos um fio condutor? O passado está no presente, e o presente condiciona o futuro. As cronologias organizam-nos, mas, se as baralharmos, também ficamos mais ricos. O desafio é fazermos percursos através dos quais possamos entender a história da arte moderna e contemporânea. Incluindo cruzamentos temporais que respeitam a ordem cronológica, vamos enriquecê-la com alguns desvios, como se uma carta fora do baralho nos desse novos sentidos e posicionamentos.

Conceção
Fabricia Valente



A ARTE DE BRAÇO DADO COM AS CIÊNCIAS

Visita-jogo

Como podemos relacionar-nos com a arte moderna sem percebermos o que foi a Revolução Industrial? E como podemos perceber a pintura do século XX sem falarmos do desenvolvimento da fotografia? Como podemos abordar múltiplos olhares sem compreendermos que a noção de tempo e velocidade mudaram o paradigma? E a geometria e a matemática – onde cabem no entendimento do mundo? O que dita a física dos materiais às obras de arte? E a teoria da cor, como nos transforma o mundo visível? A obra de arte é sempre o centro do nosso discurso, mas vamos caminhar de braço dado com temas das ciências.

Conceção
Fabricia Valente

DESENHAR SEM LÁPIS

Visita-jogo oficina

Ficamos muitas vezes presos a ideias restritivas como «desenhar é com lápis» e «pintar é com pincel». Porém, os artistas modernos e contemporâneos muito fazem para nos desprendermos de regras clássicas, lançando-nos o desafio de questionar linguagens artísticas e distinguir um desenho de uma pintura, uma pintura de uma escultura, uma escultura de uma instalação... O museu deve levar-nos à reflexão, mas também pode conduzir-nos a momentos de criação. A partir da relação com obras de arte, propomos percursos de desenho onde nos libertamos do lápis e chegamos a duvidar daquilo que significa «desenhar».

Conceção
Fabília Valente



O QUE É A ARTE MODERNA?

Visita-jogo

O que é arte moderna?
O que são as vanguardas históricas? Quais os movimentos que encontramos neste período da história? Num diálogo aberto e participativo, daremos a conhecer a produção artística no modernismo, presente na coleção de arte moderna.

Conceção
Cristina Gameiro

O QUE É A ARTE CONTEMPORÂNEA?

Visita-jogo

O que é arte contemporânea? Que diferenças ou semelhanças encontramos com outros períodos da história da arte? Esta visita pretende dar a conhecer as coleções de arte contemporânea. Num diálogo aberto, desafiamos os participantes a refletir e a questionar sobre a produção artística contemporânea de forma a adquirirem ferramentas para a sua compreensão.

Conceção
Cristina Gameiro

CORPO, ESPAÇO E OBJETO

Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

Esta visita é estruturada a partir de objetos que, em diálogo com obras de arte e discursos artísticos, nos colocam num intenso novelo de referências disciplinares e teóricas para criar reflexões sobre o corpo, o espaço e o objeto. Num jogo de teias de linguagens e relações entre o corpo do espectador, o corpo da obra e o corpo de mediação, em que espaço nos situamos? Que novas dinâmicas passamos a ter no ato de visitar um museu? Quem são os protagonistas desta deambulação? Será uma visita também uma *performance*?

Conceção
Fabília Valente

ESQUISSAR / ERRAR / CONSTRUIR

Visita-jogo-oficina

O desenho é uma ferramenta de trabalho, um veículo de comunicação, uma linguagem artística, um gesto. O desenho contém muitos universos em simultâneo: desenhar permite passar por dinâmicas de esboço, de erro, de liberdade, de construção. Através de uma seleção de autores e obras, esta oficina pretende criar momentos de desenho no espaço expositivo, onde serão propostos exercícios que abordam temáticas como: o desenho que permite o erro; o desenho como escrita; o desenho como ensaio ou esboço; o desenho como construtor de espaço; o desenho técnico; ou o desenho digital. Trata-se de uma visita construída para ser desenhada.

Conceção
Fabília Valente



O QUE PODE SER UMA OBRA DE ARTE?

Visita-oficina

Dizem que a arte não tem limites, mas será verdade? Nesta atividade, vamos explorar as diferentes linguagens e meios usados pelos artistas para criar o que chamamos obras de arte — do desenho à colagem, passando pela pintura e escultura, sem esquecer a fotografia, o vídeo, a *assemblage* e a instalação. Será que umas são mais populares ou melhores que outras? Venham descobrir o museu e tudo o que a arte pode ser!

Conceção
**Marília Pascoal
Patrícia Trindade**

No âmbito da exposição
Avenida 211

DIMENSÃO LIVRE

Visita-jogo-oficina

Nesta visita, convidamos-vos a entrar no universo do fazer artístico. Cada artista tem a sua maneira de trabalhar; as suas práticas variam muito, não só devido à linguagem e ao material escolhido mas também pelas questões que colocam ao mundo, à arte e a si mesmos. Por que razão escolho esta cor? Como vou ocupar este espaço? Que leituras poderá ter esta forma? Preciso de passar uma mensagem através da obra? Que sensação irá transmitir? Num espaço aberto à reflexão, teremos um momento de experimentação plástica onde o fazer e pensar vão andar de mãos dadas para a descoberta incrível do que é trabalhar num atelier.

Conceção

Mariana Ramos



No âmbito da exposição da
Trienal de Arquitectura de Lisboa
Até 4 de janeiro de 2026

À PROCURA DA LEVEZA

Visita-oficina

Onde iremos encontrar leveza para
desenhar o mundo que nos rodeia?
Volta e meia, será de certeza com
ajuda da Natureza — com ética e
estética, praticando a biomimética.
As crianças, espertas e despertas,
aprendem a reconhecer que retirar
leva a atrocidades e aproveitar
traz oportunidades. Usando
peso-contrapeso e ação-reação,
vamos juntar peças, elementos,
desperdícios, fragmentos, e resolver
enigmas tridimensionais, como fazem
as plantas e os animais, ou as pessoas
com saberes ancestrais.

Adaptação e orientação

**Thaís Bressiani
e Daniella Figueiredo,**
a partir de atividade concebida
por **Júlio Gotor Valcárcel**
para a Trienal de Lisboa

Orientação

Thaís Bressiani e Daniella Figueiredo

Visita no âmbito
das exposições do
Centro de Arquitectura

AFINAL, O QUE É A ARQUITETURA?

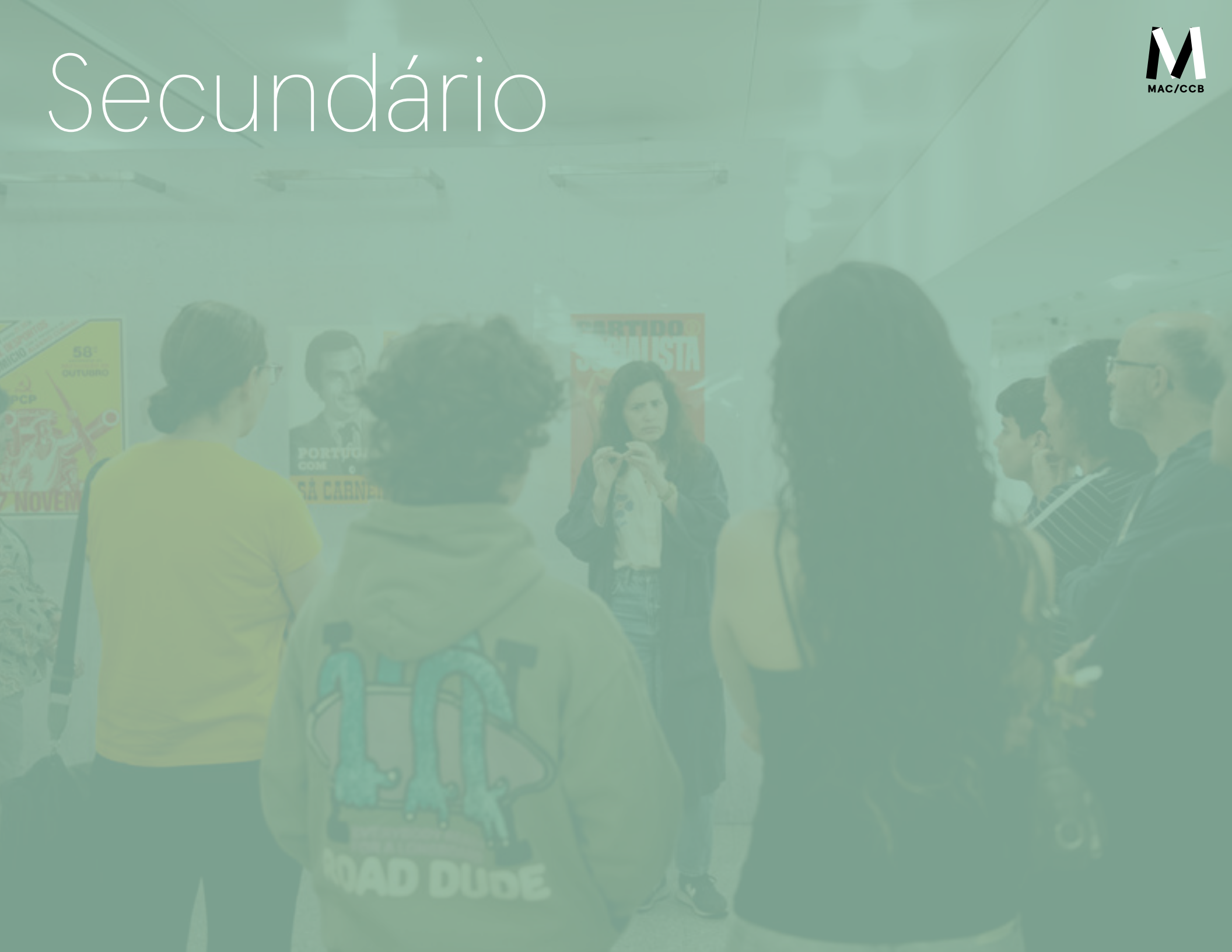
Visita-jogo
Visita-jogo-oficina

**A arquitetura faz parte das nossas
vidas; no entanto, muitas vezes
esquecemo-nos de observá-la
e de nos relacionarmos com ela.**
Afinal, onde está a arquitetura?
Conseguimos senti-la na cidade?
Conseguiríamos viver sem
arquitetura? A partir das exposições
de arquitetura e através de um jogo
ou uma oficina, convidamos todos os
participantes a relacionarem-se com a
paisagem construída e a desenvolver
um novo olhar sobre o mundo que
nos envolve.

Conceção
Thaís Bressiani



Secundário



A HISTÓRIA (NÃO) LINEAR

Visita temática

Falamos da história da arte como **uma linha do tempo**. Mas que movimentos sucedem uns aos outros? Como criamos um fio condutor? O passado está no presente, e o presente condiciona o futuro. As cronologias organizam-nos, mas, se as baralharmos, também ficamos mais ricos. O desafio é fazermos percursos através dos quais possamos entender a história da arte moderna e contemporânea. Incluindo cruzamentos temporais que respeitam a ordem cronológica, vamos enriquecê-la com alguns desvios, como se uma carta fora do baralho nos desse novos sentidos e posicionamentos.

Conceção

Fabília Valente

© Rita Carmo



DESENHAR SEM LÁPIS

Visita-jogo-oficina

Ficamos muitas vezes presos a ideias restritivas como «desenhar é com lápis» e «pintar é com pincel». Porém, os artistas modernos e contemporâneos muito fazem para nos desprendermos de regras clássicas, lançando-nos o desafio de questionar linguagens artísticas e distinguir um desenho de uma pintura, uma pintura de uma escultura, uma escultura de uma instalação... O museu deve levar-nos à reflexão, mas também pode conduzir-nos a momentos de criação. A partir da relação com obras de arte, propomos percursos de desenho onde nos libertamos do lápis e chegamos a duvidar daquilo que significa «desenhar».

Conceção

Fabília Valente

A ARTE DE BRAÇO DADO COM AS CIÊNCIAS

Visita temática

Como podemos relacionar-nos com a arte moderna sem percebermos o que foi a Revolução Industrial?

E como podemos perceber a pintura do século XX sem falarmos do desenvolvimento da fotografia?

Como podemos abordar múltiplos olhares sem compreendermos que a noção de tempo e velocidade mudaram o paradigma?

E a geometria e a matemática — onde cabem no entendimento do mundo? O que dita a física dos materiais às obras de arte?

E a teoria da cor, como nos transforma o mundo visível?

A obra de arte é sempre o centro do nosso discurso, mas vamos caminhar de braço dado com temas das ciências.

Conceção

Fabília Valente

«A» ARTE FOI TANTAS VEZES SÓ MASCULINA

Visita temática

Falamos tantas vezes só de artistas homens, que até nos esquecemos de que «arte» é um substantivo feminino, e de como os olhares femininos enriquecem a história da arte. No MAC/CCB, não queremos atirar as artistas para a sombra, mesmo quando a sombra faz parte do seu discurso; não queremos um marido em destaque, quando ela e ele trabalham lado a lado; não queremos esquecer que as escolas se tornaram muito mais abrangentes com os discursos femininos; não queremos as artistas no silêncio ou nas reservas do museu. Nesta visita, há lugar para todos, mas a arte é salientada no feminino.

Conceção

Fabília Valente

A ARTE COMO MANIFESTO

Visita-jogo
Visita temática

Os manifestos artísticos promovem mudança, ousadia, novos rumos.

As obras de arte chegam-nos muitas vezes como manifestações e processos de ativismo. As lutas dos artistas passam do individual para o coletivo, e os protestos chegam-nos enquanto obras de arte. A partir de tensões políticas que criam discursos ou de excertos de manifestos que posicionam determinado movimento, importa também questionarmos que lutas atuais devemos ter. Que papel pode ter a obra de arte para a transformação do mundo, e que discursos desejamos escutar? As lutas (não) saem de moda?

Conceção
Fabília Valente

OLHAMOS DE ONDE HABITAMOS

Visita temática

O nosso corpo habita um espaço, território, crescemos em arquiteturas físicas e emocionais.

As nossas histórias estão carregadas de lugares de herança, de lugares de partilha, de lugares de inseguranças e sonhos, de geografias que, por vezes, nem sabemos que cabem em nós. O que são lugares de fala e lugares de privilégio? Como é que a relação com as obras de arte nos pode colocar a habitar espaços que não são os nossos e como podemos entender o espaço do outro sem lhe pertencermos? A arte pode ser entendida como um enorme abrigo de corpos e emoções e um sem fim de lugares de afeto, de protesto, de segurança ou desconforto, de geografias relacionais. O museu experienciado como uma

Conceção
Fabília Valente

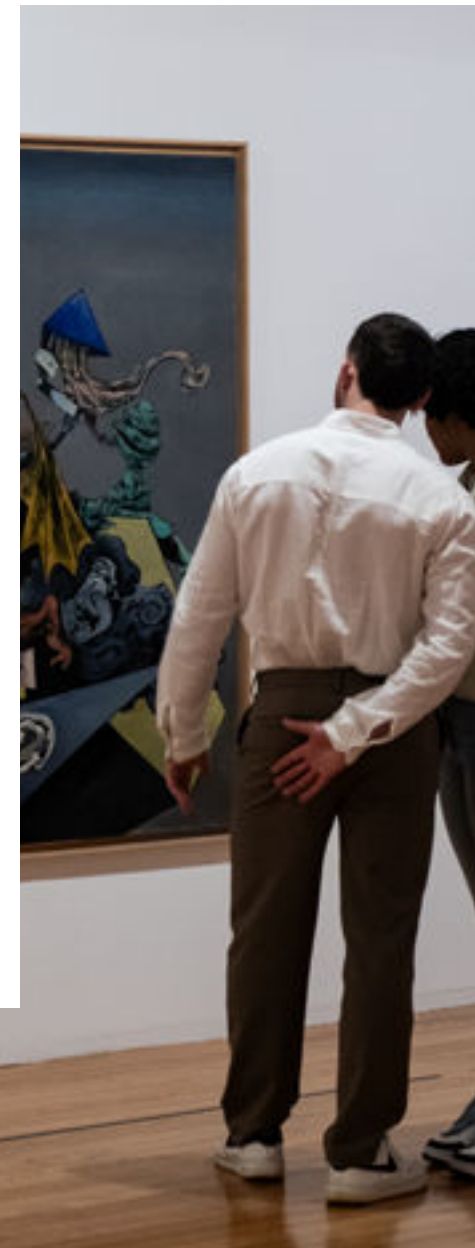
DESALINHAR É CAMINHAR

Visita temática

Por desvios e cruzamentos de pensamentos, particularidades, referências e empatias, o caminho da arte moderna e contemporânea subverte padrões, reposiciona o corpo, desvia do caminho preestabelecido. A partir de momentos-charneira e de rotura, de gestos de libertação, de artistas que não se resignaram à sua verdade, procuramos caminhar de forma desalinhada, entre autores e obras, entre espaços e espectadores, entre leitura historicista e a nossa emoção, encarando o museu como palco de performance individual de cada visitante.

Conceção
Fabília Valente

© Rita Carmo





A MÚSICA E AS ARTES VISUAIS

Visita temática

Os discursos de multidisciplinaridade ganham novas possibilidades no caminhar da contemporaneidade, e são vários os artistas que, não se dedicando a uma disciplina efetiva, atuam nas suas zonas de fronteira. Na primeira metade do século XX, a presença de discursos musicais já se revelava fundamental para as criações dos artistas modernos, de que é exemplo o caminho para a abstração criado por Kandinsky; e, por sua vez, foram muitos os artistas plásticos que influenciaram a estética musical, sobretudo num discurso pós-punk. Nesta visita, o percurso é criado através de contaminações entre a música e as artes plásticas, como nas experiências dadaístas, na estética construtivista presente em bandas atuais, na relação entre a música experimental das décadas de 1950 e 1960 e os universos conceptuais, no poder da imagem — fundamental para o discurso da *pop* —, ou até em artistas específicos cuja obra acabou por trazer criações musicais e plásticas que se complementam. É uma visita que prevê vários acordes visuais.

Conceção
Fabília Valente

ARTE MODERNA — PRINCIPAIS VANGUARDAS E SEUS CONTEXTOS

Visita orientada

Esta visita propõe enquadrar as mudanças de paradigma da viragem do século XIX para o século XX, bem como um conjunto de momentos-charneira ao longo da primeira metade do século XX, com as denominadas vanguardas artísticas. Numa leitura de cronologia ao longo dos movimentos artísticos presentes na coleção, serão abordados conceitos-chave, técnicas, autores e contextos sociais de modo a permitir uma maior proximidade com a arte moderna e desfazer alguns preconceitos que, no museu, levam diariamente o público a lançar questões ou afirmações como «isto é arte?» ou «isto eu também fazia!». Que transformações permitiram aos artistas começar a representar o mundo de forma diferente? Podemos conhecê-las a partir das obras de arte de autores fundamentais para o entendimento da arte moderna.

Conceção
Fabília Valente

ARTE CONTEMPORÂNEA – PRINCIPAIS DISCURSOS E NOVA RELAÇÃO COM O ESPECTADOR

Visita orientada

A arte contemporânea apela a um espectador participativo e a um olhar de intersecção de linguagens artísticas. Esta visita foi pensada para apresentar os movimentos precursores da arte da segunda metade do século XX, como o minimalismo, o conceptualismo ou a *land art*, mas também para abordar os novos *media* e as linguagens que a arte passou a abraçar, bem como os discursos e conceitos que a contemporaneidade, através da arte, permite estabelecer, de que são exemplo a representatividade, a contextualidade geográfica e as novas noções de objeto artístico. A resistência à obra de arte contemporânea continua a fazer-se sentir nos espaços museológicos. Como é que o mesmo objeto que afasta o espectador apela à sua intervenção e interpretação? É na triangulação de artista, obra de arte e espectador que a visita se desenvolve.

Conceção
Fabília Valente



POR ONDE ANDA A BELEZA?

Visita temática

O belo sublime que os clássicos nos apresentaram foi dando lugar a um belo subjetivo que coloca o espectador em conflito na relação que estabelece com a obra de arte e a sua validação. Esta visita, centrada em alguns conteúdos programáticos do módulo referente à dimensão estética da disciplina de Filosofia, focar-se-á sobretudo na temática da beleza, em como esta está associada à construção do juízo de gosto e em como a arte no século XX e XXI desconstrói a ideia canónica. Através da teorização de diferentes autores e de novas abordagens formais, materiais e de linguagem por parte dos artistas, criam-se premissas em torno de elementos dissonantes para o debate da constituição da beleza e a sua relação com a eterna pergunta «o que é arte?».

Conceção
Fabília Valente
Maribel Mendes Sobreira

A LITERATURA E AS ARTES VISUAIS

Visita temática

Várias das vanguardas artísticas da primeira metade do século XX são impulsionadas pela literatura, pela palavra, por textos disruptivos que indicam um novo pensamento sobre a modernidade e novas procuras do entendimento do eu. Numa relação com movimentos importantes como o dadaísmo, o construtivismo e o surrealismo, esta visita abordará autores presentes no plano curricular da disciplina de Língua Portuguesa, onde temáticas como a máquina, a velocidade, o sonho e o acaso entram em diálogo direto ou metafórico com a criação artística. Como é que o universo literário e plástico bebem das mesmas inquietudes e provocações? Como é que as mesmas ideias se traduzem nas diferentes disciplinas? Serão também abordados autores internacionais, na perspectiva de enquadrar a ideia de manifesto artístico.

Conceção
Fabília Valente
Maribel Mendes Sobreira

MULHERES ARTISTAS

Visita temática

Navegando pelo modernismo, vamos entender porque é que a presença das mulheres artistas nas vanguardas não significou grande destaque das mesmas na história da arte. Justificando-se pela falta de acesso à formação, pela escolha deliberada de críticos que as relega a papéis secundários ou por outros impedimentos que surgem quando reivindicam outro lugar e olhar sobre o seu trabalho, verificamos no segundo pós-guerra, no entanto, uma maior presença das mulheres na sociedade e nas lutas sociais e a influência do pensamento feminista no modo de criar destas artistas.

Conceção
Andreia Coutinho
Maribel Mendes Sobreira

CRUZAMENTOS DE GEOGRAFIAS NA ARTE MODERNA E CONTEMPORÂNEA

Visita temática

Quando os artistas trazem em si, na sua identidade, outras geografias fora do eixo Europa-Estados Unidos da América ou outras identidades étnico-raciais, como é que isso se pode ver no seu trabalho?

As experiências do mundo e da produção artística serão universais? Através destas visões, vamos pensar nas questões de existir e produzir nas periferias do mundo, mas também no modo como os temas coloniais são tratados por artistas patentes na coleção, e de que forma estes se posicionam politicamente. Exploraremos as questões da hegemonia de uma perspetiva exterior, analisando como o mundo estruturado na visão única moldou a leitura que temos do outro e vice-versa.

Conceção

Andreia Coutinho
Maribel Mendes Sobreira
Sara Caballero Zavala

ESQUISSAR / ERRAR / CONSTRUIR

Visita-jogo-oficina

O desenho é uma ferramenta de trabalho, um veículo de comunicação, uma linguagem artística, um gesto. O desenho contém muitos universos em simultâneo: desenhar permite passar por dinâmicas de esboço, de erro, de liberdade, de construção. Através de uma seleção de autores e obras, esta oficina pretende criar momentos de desenho no espaço expositivo, onde serão propostos exercícios que abordam temáticas como: o desenho que permite o erro; o desenho como escrita; o desenho como ensaio ou esboço; o desenho como construtor de espaço; o desenho técnico; ou o desenho digital. Trata-se de uma visita construída para ser desenhada.

Conceção

Fabília Valente

AFINAL, O QUE É A ARQUITETURA?

Visita-jogo

Visita-jogo-oficina

A arquitetura faz parte das nossas vidas; no entanto, muitas vezes esquecemo-nos de observá-la e de nos relacionarmos com ela.

Afinal, onde está a arquitetura? Conseguimos senti-la na cidade? Conseguiríamos viver sem arquitetura? A partir das exposições de arquitetura e através de um jogo ou uma oficina, convidamos todos os participantes a relacionarem-se com a paisagem construída e a desenvolver um novo olhar sobre o mundo que nos envolve.

Conceção

Thais Bressiani



© Rita Carmo

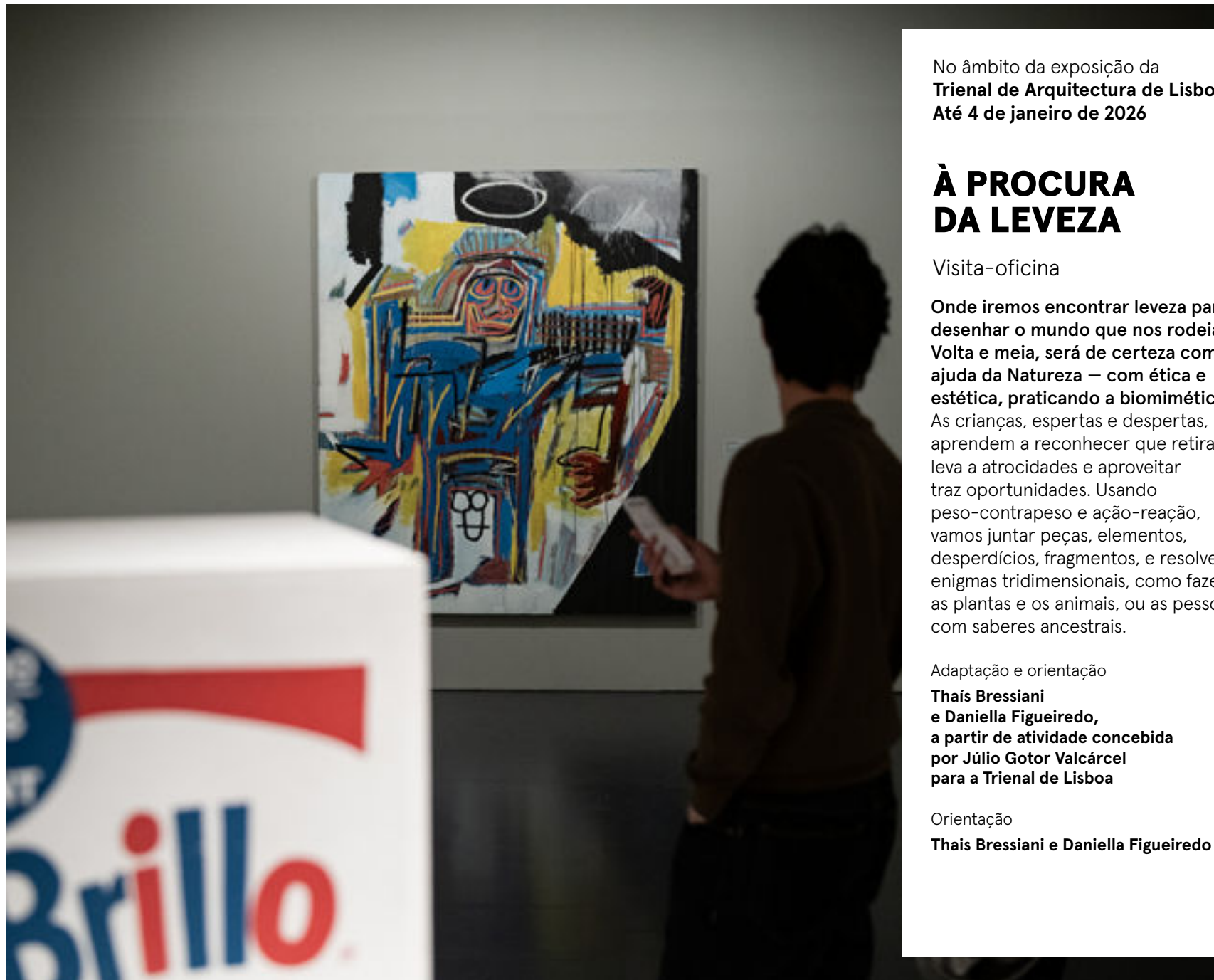
CCB — ENTRE O EDIFÍCIO E A CIDADE

Visita temática

Um edifício apresentado como uma cidade, um espaço que vive entre o público e o privado, as áreas que todos visitamos ou aquelas mais secretas que nos sugerem curiosidade. Nesta visita, a base é a arquitetura do edifício — que, conforme o interesse e o conhecimento do público, pode ser uma janela de curiosidades ou um detalhe de projeto. O segredo está em descobrir o que é habitar o CCB, a várias escalas.

Conceção

Fabília Valente



No âmbito da exposição da
Trienal de Arquitectura de Lisboa
Até 4 de janeiro de 2026

À PROCURA DA LEVEZA

Visita-oficina

Onde iremos encontrar leveza para
desenhar o mundo que nos rodeia?
Volta e meia, será de certeza com
ajuda da Natureza — com ética e
estética, praticando a biomimética.
As crianças, espertas e despertas,
aprendem a reconhecer que retirar
leva a atrocidades e aproveitar
traz oportunidades. Usando
peso-contrapeso e ação-reação,
vamos juntar peças, elementos,
desperdícios, fragmentos, e resolver
enigmas tridimensionais, como fazem
as plantas e os animais, ou as pessoas
com saberes ancestrais.

Adaptação e orientação

Thaís Bressiani
e Daniella Figueiredo,
a partir de atividade concebida
por Júlio Gotor Valcárcel
para a Trienal de Lisboa

Orientação

Thaís Bressiani e Daniella Figueiredo

MARCAÇÕES

As atividades realizam-se
**de terça a domingo, das 10h às 17h,
e requerem sempre marcação prévia.**
A marcação é sempre confirmada
pelo Serviço de Educação e Mediação.
Número mínimo: 10 participantes

CONTACTOS

Marcações por telefone
213 612 800
de segunda a sexta-feira,
das 10h às 13h e das 14h às 17h30.

Marcações por e-mail:
servico.educativo.museu@ccb.pt

PREÇÁRIO

Escolas e instituições
(IPSS, Juntas de Freguesia
e Câmaras Municipais)
Visita-jogo, visita orientada,
visita temática, visita geral
e visita breve.

2 € / participante

Visita-jogo-oficina e visita-oficina.

3,5 € / participante

Grupos privados:
preço sob consulta

DURAÇÃO APROXIMADA

1.ª infância
Visita-jogo **45 min.**
Visita-oficina **1h15**
Pré-escolar
Visita-jogo **1h**
Visita-jogo-oficina **1h30**
1.º, 2.º e 3.º ciclos
Visita-jogo **1h30**
Visita-jogo-oficina **2h**
Visita-oficina **2h**
Secundário
Visita orientada e visita temática **1h30**
Visita-oficina **2h**

ACESSIBILIDADES

Elevadores, rampas, casas de banho
adaptadas e cadeiras de rodas.

NORMAS E RECOMENDAÇÕES

Antes da visita:

- Rever as normas e recomendações do museu;
- Chegar à receção do museu alguns minutos antes da visita;
- Não levar comida ou bebidas para dentro do museu;
- Deixar chapéus-de-chuva nos bengaleiros;
- Deixar, se possível, as mochilas nos autocarros; caso contrário, devem deixá-las no bengaleiro ou nos cacifos;
- Colocar telemóveis em modo silencioso antes de entrar no museu.

Durante a visita não pode:

- Falar alto;
- Perturbar as visitas de outros grupos;
- Correr;
- Empurrar;
- Ultrapassar as linhas limitadoras no pavimento;
- Tocar nas obras e nos suportes expositivos;
- Encostar-se às paredes;
- Tirar fotografias (para não perturbar);
- Só é permitido desenhar ou escrever com lápis em suportes inferiores a 30 x 40 cm – a utilização de outros materiais é reservada a atividades orientadas por colaboradores do Serviço de Educação e Mediação;
- Só é permitido tirar fotografias sem flash.

Notas:

As visitas orientadas às exposições são realizadas exclusivamente por mediadores do Serviço de Educação e Mediação.

A programação pode ser alterada por motivos imprevistos.

A FCCB reserva-se o direito de recolher imagens e registos de sons para divulgação e proteção da memória da sua atividade artística.

Caso precise de alguma explicação adicional poderá entrar em contacto connosco através de ccb@ccb.pt.

COORDENAÇÃO E PROGRAMAÇÃO

Cristina Gameiro

PRODUÇÃO E APOIO À COORDENAÇÃO E PROGRAMAÇÃO

Cátia Bonito
Filipa Gordo
Rita Cândido
Sofia Passadouro

MEDIADORES

Ana Fonseca
Andreia Coutinho
Carlos Carrilho
Daniella Figueiredo
Ester Donninelli
Fabrícia Valente
Francisca Valador
Inês Machado
João Mateus
Lea Managil
Márcia Saldanha
Mariana Ramos
Maribel Sobreira
Marília Pascoal
Nuno Lacerda
Orlando Franco
Patrícia Trindade
Rita de Sá
Sara Caballero Zavala
Teodora Boneva
Thais Lenzi Bressiani
Tomás Camillis



**MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA
E CENTRO DE ARQUITETURA
LISBOA**



Tintas Robbialac

SONY