

Surface  
Disorder

JONATHAN  
ULTIEL  
SALDANHA

Superfície  
Desordem

26.10.24  
— 16.2.25

# Jonathan Uliel Saldanha: um corte profundo no corpo da realidade

*O velho mundo está a morrer  
e o novo mundo luta para nascer:  
agora é o tempo dos monstros.*

— Antonio Gramsci

Lâminas cortam o tecido a que nos habituamos a reconhecer como realidade. E dessas fissuras emergem entidades ambíguas, fluidas e opacas, que ainda não conhecemos, mas que se fazem sentir de forma cada vez mais forte. A realidade aparenta tornar-se mais irreal a cada instante: é-nos constantemente demonstrado que sempre foi uma ilusão confortável à qual nos agarrávamos ansiosamente.

No entanto, outras leituras são possíveis: a realidade existiu e ainda existe, mas está ameaçada. Necessitamos ou desejamos um regresso a essa realidade: as dinâmicas presentes que nos assustam e afastam dessa ideia de real materializam-se com ferocidade crescente. A realidade do progresso contínuo marcado por um desenvolvimento que distribuía prosperidade social é hoje, para muitas pessoas, um mito, e para tantas outras algo que nunca existiu. Exemplos abundam: o colapso ecológico iminente, resultado de lógicas antigas e cada vez mais intensas, que privilegiam o ganho económico em detrimento do bem-estar humano e planetário; a ascensão de posições opressivas que promovem a exclusão, por exemplo o “racismo científico” ou a “família tradicional”; a incapacidade de superar a guerra como ferramenta de confronto e a conseqüente continuidade e emergência de conflitos armados, ou a agência assustadora de ferramentas tecnológicas que ameaçam dominar e substituir o ser-humano.

É possível falar de um momento-pesadelo? Vivemos realmente uma época extraordinária? Ou o presente é antes um acelerar de tendências pré-existentes menos visíveis? Talvez a nossa percepção ilusória da realidade também impacte o entendimento do momento presente como algo excepcional. Talvez esta noção de crise-pesadelo seja um sentimento próprio das sociedades ocidentais, que de formas várias se tinham protegido deste tipo de tenções que impactavam grande parte do mundo. Possibilidades abundam, mas parece ser evidente que habitamos uma época marcada pelo medo, um sentimento que é explorado de diferentes formas e que se pode observar tanto em modalidades de consumo como em posicionamentos políticos — e num número quase infinito de movimentos onde ambos se encontram.

Esse medo produz monstros, figuras que aparecem em cavidades — reais, imaginadas, conscientes ou inconscientes — e materializam ansiedades oriundas da percepção generalizada de falta de controle. São entidades (petróleo), são seres (humanos e não humanos), são tecnologias (inteligência artificial), são o nosso planeta e o cosmos ao seu redor. É possível olhar para a nossa época como uma atualização do momento crepuscular assinalado por Gramsci onde os monstros aparecem? Mas talvez os monstros não sejam apenas as posições economicistas, exclusivistas e nativistas que emergiam ontem tal como emergem hoje, mas também a agência de um número quase infinito de presenças que não conhecemos (e talvez nunca possamos conhecer).

Os monstros são também personificações do desconhecido, e, decorrente desta percepção, nós, pessoas humanas, somos também monstros. Desta forma, estes antigos-novos monstros podem também ser possibilidades de agências de vida que reconhecem e incluem limites de conhecimento, ou seja, que se abrem ao desconhecido. De facto, os monstros que habitam o universo crepuscular de Jonathan Uliel Saldanha consubstanciam-se como possibilidades empáticas de habitar o mundo, nas quais se reconhecem os fossos e armadilhas do momento presente na sua relação com dinâmicas passadas, mas onde, em simultâneo, outras formas de ser e estar se tornam possíveis e se abrem à nossa frente. Assim, os monstros que emergem

na obscuridade de Saldanha podem ser faróis que iluminam múltiplas possibilidades, sem ditar ou limitar o futuro.

Para a Galeria Municipal do Porto é uma honra poder apresentar um corpo de trabalho tão urgente e preciso no seu relacionamento com o momento contemporâneo. É essa a nossa missão como organismo municipal: dar visibilidade a práticas artísticas que se relacionem de forma tão próxima e urgente com a nossa sociedade. O facto de o artista em questão viver no Porto e ser um agente muito relevante no tecido artístico da cidade torna este projeto ainda mais crucial. Deixamos aqui o nosso profundo agradecimento a Jonathan Uliel Saldanha por toda a sua dedicação e a toda a equipa que com ele trabalhou neste projeto único: a Joaquim Durães, em particular, produtor que deu forma aos planos ambiciosos do artista, e a Dayana Lucas, a designer que traduziu o seu universo na linguagem gráfica que agora dá corpo à exposição.

*João Laia*

Diretor Artístico da Direção  
de Arte Contemporânea e da  
Galeria Municipal do Porto

# Jonathan Uliel Saldanha: a deep cut in the body of reality

*The old world is dying, and the  
new world struggles to be born:  
now is the time of monsters*

— Antonio Gramsci

Blades cut through the fabric that we have become accustomed to perceiving as reality. And from these cracks emerge ambiguous, fluid and opaque entities that we don't yet know, but which become ever more apparent. Reality seems to grow increasingly unreal: we are constantly shown that it was always a comfortable illusion to which we anxiously clung.

However, another interpretation is possible: reality existed and still exists, but it is threatened. We need or long for a return to that reality, as the current dynamics that frighten us and pull us away from this sense of the real are materialising with increasing ferocity. The reality of continuous progress, marked by development that spreads social wealth, is now a myth for many people and a thing that never existed for many others. Examples abound: the risk of ecological collapse, the result of old and increasingly intense logics that favour economic gain over human and planetary well-being; the rise of oppressive positions that promote exclusion, like “scientific racism” or the “traditional family”; the inability to overcome war as an instrument of confrontation and the consequent persistence and emergence of armed conflicts; or the frightening power of technological tools that threaten to dominate and replace human life.

Is it possible to speak of a nightmare moment? Are we really living in extraordinary times? Or is the present rather an acceleration of pre-existing, less visible trends? Perhaps our illusory perception of reality also has an impact on our understanding of the present moment as something exceptional. Perhaps this notion of a nightmare crisis is a feeling typical of Western societies, which have protected themselves in various ways from the kind of tensions that have affected much of the world. Possibilities abound, but it seems clear that we are living in a time of fear, a feeling that is being exploited in various ways and that can be seen in both consumer behaviour and political positions — and in an almost infinite number of movements where the two meet.

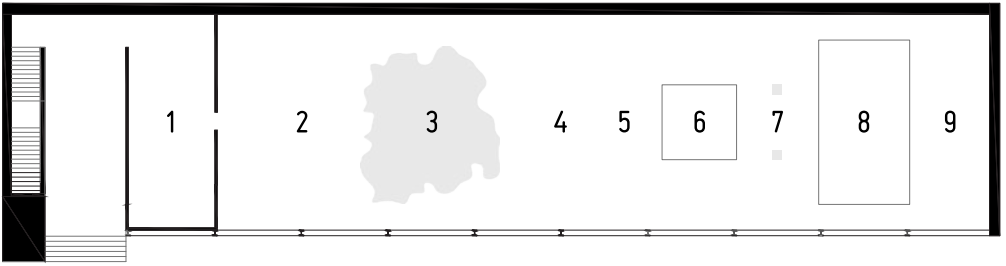
This fear produces monsters, figures that appear in cavities — real, imagined, conscious or unconscious — and materialise anxieties stemming from the generalised perception of a lack of control. They are entities (petrol), they are beings (human and non-human), they are technologies (artificial intelligence), they are our planet and the cosmos around it. Is it possible to regard our time as an update of the twilight moment signalled by Gramsci, in which the monsters appear? But perhaps the monsters are not only the economic, exclusivist and nativist positions that emerged yesterday as they do today, but also the agency of an almost infinite number of presences that we don't know (and perhaps can never know).

Monsters are also embodiments of the unknown and, as a result of this awareness, we human beings are also monsters. In this way, these old-new monsters can also be possibilities for life agencies that recognise and include the limits of knowledge, in other words, that open up to the unknown. In fact, the monsters that inhabit Jonathan Uliel Saldanha's twilight universe are empathic possibilities for experiencing the world, in which we recognise the gaps and pitfalls of the present moment in its relationship with past dynamics, but simultaneously, where other ways of being become possible and open up to us. So these monsters that emerge from Saldanha's darkness can be beacons that shine a light on multiple possibilities, without dictating or limiting the future.

For Galeria Municipal do Porto, it is an honour to be able to present a body of work that is so urgent and precise in its relationship to our contemporary moment. This is our mission as a municipal organisation: to give visibility to artistic practices that relate so closely and urgently to our society. The fact that the artist in question lives in Porto and is a relevant agent in the city's artistic fabric makes this project even more crucial. We would like to thank Jonathan Uliel Saldanha for his dedication and the entire team that worked with him on this unique project: Joaquim Durães, the producer who gave shape to the artist's ambitious plans, and Dayana Lucas, the designer who translated his universe into the graphic language that now embodies the exhibition.

*João Laia*

Artistic Director of the  
Contemporary Art Department  
and Galeria Municipal do Porto



JONATHAN ULIEL SALDANHA (1979, Paris) vive no Porto e é uma figura central na cena artística portuguesa, na música exploratória e na performance. Trabalha como construtor sónico e cénico, na interseção de som, gesto, voz, palco e filme, operando elementos de pré linguagem, coros ressonantes, percussão cíclica, sistemas cibernéticos, presenças insondáveis, pressão, memória tátil e alopoiese.

JONATHAN ULIEL SALDANHA (1979, Paris) *lives in Porto, and is a central figure of the Portuguese art scene, both in exploratory music and performance. He works as a sonic and scenic constructor, within the intersection of sound, gesture, voice, stage and film, operating elements of pre language, resonant choirs, cyclic percussion, cybernetic systems, unfathomable presence, pressure, haptic memory and allopoiesis.*

1 .....

MINDFIELD, 2016

CAMPOMENTAL

Video, som / *Video, sound* (16 min)

Equipa / *Team*: Catarina Miranda,

Nuno Pinto, Diogo Tudela

Duas cabeças lutam num

quadrado de selva

*Two heads fighting in*

*a jungle square*

*Campomental* faz parte de uma série de vídeos realizados desde 2015, que exploram relações de pré-linguagem, alteridade e fronteira. Nesta peça, o discurso erodido e a violação da lei são encenados por duas cabeças num teatro de gestos, mimetizando a violência tóxica inerente aos sistemas territoriais da natureza.

*Mindfield* is part of a series of videos made since 2015 that explore relations of pre-language, otherness and frontiers. In this work, eroded discourse and lawbreaking are staged by two heads, in a theatre of gestures, which mimic the toxic violence that is inherent to nature's territorial systems.

2 .....

CAPITAL ARCHANGELS

ARCANJOS CAPITAL

Ferro, plástico ABS, pintura hidrocromada

/ *Iron, ABS plastic, hydrochrome paint*

Equipa / *Team*: Daniel Martins, Artworks

Cortesia / *Courtesy*: Galeria Duarte

Sequeira

Anjos Kawasaki Antropomórficos

*Anthropomorphic Kawasaki angels*

*Arcanjos Capital* são duas esculturas que exploram a tensão entre confronto e imobilidade. Partindo da desconstrução de uma mota, os seus componentes são usados para formar corpos impossíveis de anjos antropomórficos. Estas figuras evocam uma presença enigmática, refletida nas suas superfícies cromadas.

*Capital Archangels* are two sculptures that explore the tension between confrontation and immobility. The work begins with deconstruction of a motorbike, whose components are used to form the impossible bodies of anthropomorphic angels, who evoke an enigmatic presence, reflected in their chrome-plated surfaces.

3 .....

L-SYSTEM EGG CAMOUFLAGE

SISTEMA-L OVO CAMUFLAGEM

Matéria vegetal, luz UV, ferro, mylar, tinta

vermelha / *Vegetal matter, UV light, iron,*

*mylar, red paint*

Equipa / *Team*: Colectivo Febre

Carcaça vegetal em decomposição

numa estrutura modular fractal

*Decomposing carcass of vegetation*

*in a fractal modular structure*

*Sistema-L Ovo Camuflagem* apresenta uma ruína: uma estrutura modular fractal que sustenta uma carcaça vegetal em decomposição. A estrutura estende-se pelo espaço como um fungo, utilizando um sistema-L — um conjunto de regras de crescimento que define a expansão de formas complexas a partir de um módulo

primordial, ou axioma. Dentro deste *grotto*, observamos a decomposição de vegetação proveniente de árvores caídas após temporais e das podas sazonais da cidade.

*L-System Egg Camouflage presents a ruin: a fractal modular structure that supports a decomposing vegetal carcass. The structure spreads through the space like a fungus, using an L-system - a set of growth rules that defines the expansion of complex forms based on a primordial module, or axiom. Inside this grotto, we observe the decomposition of vegetation from fallen trees after storms and seasonal pruning within the city.*

4 .....  
CARBON ANGEL MASK, 2024  
MÁSCARA DE ANJO DE CARBONO  
Ferro, plástico ABS, fibra de carbono  
/ Iron, ABS plastic, carbon fiber

Uma máscara a observar  
a entrada da selva  
A mask gazing at  
the jungle entrance

A *Máscara de Anjo de Carbono* é uma peça suspensa num guindaste pneumático para motor, inspirada na forma de uma mota de alta cilindrada. Este agente antropomórfico, em forma de máscara, regula a transição entre o interior e o exterior da instalação *Sistema-L Ovo Camuflagem*.

*Carbon Angel Mask is a work suspended from a pneumatic engine hoist, inspired by the shape of a high-*

*-cylinder motorbike. This mask-shaped anthropomorphic agent regulates the transition between the interior and exterior of the installation, L-System Egg Camouflage.*

5 .....  
CLUSTER VIDEO FIELD, 2016-2024  
CAMPO DE VÍDEO AGLOMERADO  
Ecrã 4x4k / 4x4k screen

Aglomerado de ecrãs de vídeo  
Video screen cluster

*Campo de Vídeo Aglomerado* é uma cabine de visionamento de vídeos, que inclui peças de palco como *Lago Libidinal* e *SOMA*, assim como a instalação *Afasia Tática*. Este cluster de vídeo é controlado e sequenciado por um sistema de IA que emana da *Torre do Basilisco*.

*Cluster Video Field is a video viewing booth, which includes stage works, such as Libidinal Lake and SOMA, as well as the installation, Tactical Aphasia. This video cluster is controlled and sequenced by an AI system emanating from the Tower of the Basilisk.*

6 .....  
TOWER OF THE BASILISK, 2024  
TORRE DO BASILISCO  
Estrutura metálica, laser, cabeça móvel, altifalantes, nevoeiro terrestre, espelho, malha tática, cabos / Metal structure, laser, moving head, speakers, ground fog, mirror, tactical mesh, cables  
Equipa / Team: NovaLux Coletivo – Renato Marinho e Francisco Campos, José Arantes, TIL

Vozes / *Voices*: Winnie Lago, Conway, Beenie Gunter, Outra Voz, Phelimuncasi  
Agradecimentos / *Acknowledgements*:  
Nyege Nyege

Torre técnica para a distribuição de luz, som e vídeo, operada por um mecanismo de seleção de Inteligência Artificial

*Technical tower for the distribution of light, sound, and video, operated by an AI-driven selection mechanism*

A *Torre do Basilisco* é uma estrutura técnica operada por um mecanismo de controle cibernético que regula e distribui luz, som e vídeo. Este agente semi-vivo coordena as peças *Campo de Vídeo Aglomerado* e *Diálogo Vírus-Lobo*, utilizando composições multicanais como *Swarming Decay* e *Oxidation Machine*, onde vozes interagem com sons de borracha, pneus e moedas. Estes sons, que evocam o movimento de enxames de insetos, são ativados por palavras-chave como “capital”, “lítio” ou “vírus”, condicionando temporariamente todo o sistema.

*Tower of the Basilisk* is a technical structure operated by a cybernetic control mechanism that regulates and distributes light, sound and video. This semi-living agent coordinates the works *Cluster Video Field* and *Virus-Wolf Dialogue*, using multichannel compositions such as *Swarming Decay* and *Oxidation Machine*, where voices interact with the sounds of rubber, tyres and coins. These sounds, which evoke the movement of insect swarms, are activated

by keywords such as “capital”, “lithium” or “virus”, temporarily conditioning the entire system.

7 .....

*VIRUS-WOLF DIALOGUE*, 2024

DIÁLOGO VÍRUS-LOBO

Subwoofer de 18”, altifalantes de 12”, ecrãs, luz néon, espelho em movimento, computador, voz sintética / 18” subwoofer, 12” speakers, screens, neon light, moving mirror, computer, synthetic voice

Equipa / *Team*: Gonçalo Guiomar

Bot de sexo que performa um diálogo entre um lobo e o vírus da raiva no interior de um corpo humano.

*Sexbot performing a dialogue between a Wolf and the Rabies Virus inside a human body.*

*Diálogo Vírus-Lobo* é composta por duas torres em diálogo gerado por Inteligência Artificial. A conversa entre dois seres artificiais, onde um assume a identidade do lobo e o outro do vírus da raiva, é exteriorizada por corpos-altifalantes *subwoofers*. Através de dois ecrãs assistimos a um diálogo erótico entre estas entidades sintéticas que se seduzem mutuamente.

*Virus-Wolf Dialogue* consists of two towers in a dialogue generated by Artificial Intelligence. The conversation between two artificial beings, where one assumes the identity of the wolf and the other of the rabies virus, is externalised by sub-woofers. We witness an erotic dialogue between these synthetic entities on two screens as they seduce each other.

8 .....  
MILITIA, 2024  
MILÍCIA

Instalação. Vários materiais.  
/ *Installation. Various materials.*

*Milícia* reúne um conjunto de corpos mutantes, feitos de materiais como óleo, fungos e cristais, num cenário coreografado. Estes corpos aglomerados patrulham o espaço, e cada um, com um vetor de mutação distinto, participa de uma alcateia envolvida em exercícios de caça e mimese.

*Militia brings together a group of mutant bodies, comprised by materials such as oil, fungi and crystals, in a choreographed setting. These agglomerated bodies patrol the space. Each body, with a different mutation vector, participates in a pack involved in hunting and mimesis exercises.*

—  
THE LITHIUM NEITHER, 2024  
O LÍTIO NENHUM

Plástico, resina de poliuretano, vestuário tático, pele sintética / *Plastic, polyurethane resin, tactical wear, faux fur*  
Equipa / *Team: Júlio Alves, Luís Chaka, TIL*

Lagarto-humano forrageiro de lítio  
*Human-lizard lithium forager*

—  
MUTANT SWARM MILITIA, 2024  
ENXAME MILÍCIA MUTANTE

Resina epóxi, plástico, resina de poliuretano, desgaste tático, brilho iridescente / *Epoxy resin, plastic, polyurethane resin, tactical wear, iridescent glitter*  
Equipa / *Team: Júlio Alves, Luís Chaka, Isadora Borges — Caliente Studios*

Compósito mutante humano-petróleo  
*Mutant human-oil composite*

—  
THREE TWIN JUMEAUX MILITIA, 2024  
MILÍCIA DE TRÊS GÊMEOS JUMEAUX  
Plástico, resina de poliuretano, vestuário tático, pele sintética / *Plastic, polyurethane resin, tactical wear, faux fur*  
Equipa / *Team: Júlio Alves*

Formação tática de crianças primatas  
*Tactical primate children formation*

9 .....  
GLACIER OF THE FUTURE, 2024  
GLACIAR DO FUTURO  
Tecido impresso, arame, tinta  
/ *Printed cloth, wire, ink*

O fantasma falso de um glaciar do futuro  
*The fake ghost of a future glacier*

*Glaciar do Futuro* é um diorama onde a imagem de um glaciar espectral se projeta em tecido suspenso, formando um espectro flutuante no espaço. Este fantasma glacial evoca a presença de uma paisagem desaparecida, pairando sobre a exposição como uma entidade telúrica que gradualmente se evapora.

*Glacier of the Future* is a diorama in which the image of a spectral glacier is projected onto suspended fabric, forming a floating spectrum in space. This glacial phantasm evokes the presence of a vanished landscape, hovering over the exhibition like a telluric presence that gradually evaporates.

**EXPOSIÇÃO**  
**EXHIBITION**

**Superfície Desordem**  
*Surface Disorder*

Jonathan Uliel Saldanha

**Curadoria/Curated by**

João Laia

**Equipa Externa de Produção,  
Montagem e Design Expositivo**  
*/External Production, Installation,  
and Exhibition Design Team*

Caliente Studios (Isadora Borges),  
Colectivo Febre, Daniel Martins,  
Gonçalo Guiomar, João Brojo,  
Joaquim Durães, José Arantes,  
Júlio Alves, Luís Chaka, Manuel  
Veludo, Miguel Lopes, NovaLux  
Coletivo (Renato Marinho, Francisco  
Campos), Sérgio Carvalho, TIL  
(Patrícia Brito).

**Agradecimentos**

*/Acknowledgments*

ArtWorks, Catarina Miranda,  
Emanuel Rinaldi, Galeria Duarte  
Sequeira, Gabinete de Arvoredo e  
Viveiro Municipal do Departamento  
Municipal de Espaços Verdes e  
Gestão de Infraestruturas da CMP;  
Horto Municipal/Município da  
Póvoa do Varzim; Divisão Municipal  
de Estrutura Verde do Departamento  
Municipal de Espaços Verdes e  
Gestão de Infraestruturas da CMP  
(a toda a equipa e em particular aos  
jardineiros/to the entire team and,  
in particular, the gardeners André  
Duarte, Avelino Silva, Filipe Ferreira,  
Gonçalo Barbosa), OOPSA

A inauguração da exposição  
contou com o gentil apoio de  
*The exhibition's opening was  
kindly supported by*



Apoio à divulgação  
*Media support*



**GALERIA  
MUNICIPAL  
DO PORTO**

**Direção Artística**

*/Artistic Direction*

João Laia

**Diretora Executiva**

*/Executive Director*

Sílvia Fernandes

**Coordenadora de Programação  
e Curadoria/Head of Programme  
and Curator**

Joel Valabrega

**Curadoras Assistentes**

*/Assistant Curators*

Isabeli Santiago, Patrícia Coelho

**Coordenadora de Produção**

*/Production Coordinator*

Patrícia Vaz

**Coordenador Técnico**

*/Technical Coordinator*

Paulo Coelho

## **Comunicação/Communication**

Tiago Dias dos Santos (Coord.)

Hernâni Baptista, Diana Reis

## **Projeto Educativo**

*/Learning Programme*

Matilde Seabra (Coord.)

Pedro Galante

## **Montagem e Apoio à Produção**

*/Installation and Production Support*

Armando Amorim

Carlos Lopes

## **Assistente de Produção**

*/Production Assistant*

Clara Saracho

## **Frente de Casa e Relações**

*Públicas/Front of House*

*and Public Relations*

Rui Braga

## **Assistente de sala**

*/Room Assistant*

João Ramos

## **Assistente Administrativa**

*/Administrative Assistant*

Juliana Campos

## **DIREÇÃO DE ARTE**

## **CONTEMPORÂNEA**

*/CONTEMPORARY*

*ART DIRECTION*

**Armando Amorim** (Montagem e

Apoio à Produção/*Installation and*

*Production Support*), **Carlos Lopes**

(Montagem e Apoio à Produção

*/Installation and Production*

*Support*), **Clara Saracho** (Assistente

de Produção/*Production Assistant*),

**Cláudia Almeida** (Assistente

Administrativa/*Administrative*

*Assistant*), **Diana dos Reis**

(Comunicação/*Communication*),

**Diana Geirotto** (Gestora de Projeto/*Project*

*Manager*), **Hernâni Baptista**

(Comunicação/*Communication*),

**Isabeli Santiago** (Curadora

Assistente/*Assistant Curator*),

**João Laia** (Diretor Artístico/*Artistic*

*Director*), **João Ramos**

(Assistente de Sala/*Room Assistant*),

**Joel Valabrega** (Coordenadora de

Programação e Curadoria/*Head of*

*Programme and Curator*), **Juliana**

**Campos** (Assistente Administrativa

*/Administrative Assistant*), **Matilde**

**Seabra** (Coordenadora do Projeto

Educativo/*Learning Programme*

*Coordinator*), **Nuno Rodrigues**

(Coordenador de Programação

*/Programming Coordinator*),

**Patrícia Coelho** (Curadora

Assistente/*Assistant Curator*),

**Patrícia Vaz** (Coordenadora de

Produção/*Production Coordinator*),

**Paulo Coelho** (Coordenador

Técnico/*Technical Coordinator*),

**Rui Braga** (Frente de Casa e Relações

Públicas/*Front of House and*

*Public Relations*), **Sílvia Fernandes**

(Diretora Executiva/*Executive*

*Director*), **Tiago Dias dos Santos**

(Coordenador de Comunicação e

Edição/*Communication and Editing*

*Coordinator*), **Vítor Rodrigues**

(Produtor Executivo/*Executive*

*Producer*), **Yoan Teixeira** (Assistente

de Direção/*Direction Assistant*).

**CÂMARA  
MUNICIPAL  
DO PORTO**

**Diretor de Comunicação  
e Imagem/Director of  
Communication and Image**  
Bruno Malveira

**Presidente/Mayor**  
Rui Moreira

**ÁGORA — CULTURA E DES-  
PORTO DO PORTO, E.M., S.A.**

**Presidente do Conselho de Admi-  
nistração/Chairman of the Board of  
Directors**  
Catarina Araújo

**Administradores Executivos**  
*/Executive Directors*  
César Navio  
Ester Gomes da Silva

**Secretariado da Administração**  
*/Secretariat*  
Liliana Gonçalves

**DPO**  
Filipa Faria  
**Diretora de Gestão de Pessoas,  
Organização e Sistemas de Infor-  
mação/Director of People Manage-  
ment, Organisation and Information  
Systems**  
Sónia Cerqueira

**Diretor de Serviços Jurídicos  
e de Contratação/Director of Legal  
Services and Contracting**  
Sérgio Caldas

**Diretora Financeira**  
*/Financial Director*  
Rute Coutinho

PROGRAMAS PÚBLICOS  
PUBLIC PROGRAMES

Inauguração/*Opening*

Galeria Municipal do Porto, 26.10.2024, 18h00

26.10.2024, 00h00-05h00

Festa de abertura/*Opening After Party*

Passos Manuel (R. Passos Manuel 137, Porto)  
DJ-set por/by HHY & The Neither-Neither  
e/and Vivian Caccuri

Visitas guiadas/*Guided tours*

Galeria Municipal do Porto, 02.11.2024,  
07.12.2024, 04.01.2025, 01.02.2025, 15h00  
(PT), 16h00 (EN)

07.12.2024, 16h30

Auditório BMAG / *BMAG Auditorium*

Lançamento do livro com / *Book launch with*  
Jonathan Uliel Saldanha e / *and Bragança*  
de Miranda

07.12.2024, 18h00

Auditório BMAG / *BMAG Auditorium*

Concerto de / *Concert by* MAU SANGUE –  
HHY & The Macumbas + Lunar Ring

11.01.2024, 15h00. Galeria Municipal do Porto  
Visita guiada à exposição com / *Guided visit*  
*to the exhibition with* Aida Castro

16.01.2024, 19h00

Auditório BMAG / *BMAG Auditorium*

Conversa com / *Conversation with* Zachary  
Mainen e/and Gonçalo Guiomar

15.02.2024, 16:30

Galeria Municipal do Porto

*Artist talk* com / *with* Amy Ireland  
*Live act*

---

A exposição SUPERFÍCIE DESORDEM  
vai ser apresentada em Lisboa, na segunda  
metade de 2025, no âmbito da colaboração  
entre as Galerias Municipais de Lisboa  
e a Galeria Municipal do Porto.

*The exhibition SURFACE DISORDER will  
be presented in Lisbon, in the second half of  
2025, as part of the collaboration between  
the Galerias Municipais de Lisboa and the  
Galeria Municipal do Porto.*

GALERIA MUNICIPAL DO PORTO

Rua D. Manuel II

Jardins do Palácio de Cristal  
4050-346 Porto

Entrada livre | *Free admission*

Ter – Dom | *Tue – Sun*

10h00 – 18h00

Encerrado às segundas-feiras  
| *Closed on Mondays*

[galeriamunicipal@agoraporto.pt](mailto:galeriamunicipal@agoraporto.pt)

[www.galeriamunicipaldoporto.pt](http://www.galeriamunicipaldoporto.pt)

@galeriamunicipaldoporto

+351 225 073 305