



Calcular na Areia

Artes eletrônicas - instalações - exposições - oficinas - eventos



Calcular na Areia 3 / Casa do Brasil / 3 Mai - 7 Jun

Calcular na Areia

Calcular na Areia é um ciclo criativo de residências de investigação em artes eletrônicas, biológicas e experimentais que origina exposições, oficinas, eventos e obras coletivas. Projeto arte-ciência que visa criar cultura contemporânea e atrações públicas em artes eletrônicas e novos meios associado à preservação e resiliência tecnológica e ecológica. artecodigo.pt/p/calcular-na-areia/

Calcular na Areia 3

"Calcular na Areia 3" é o terceiro momento de exposições da 1ª Edição do ciclo Calcular na Areia. Apresenta obras inéditas desenvolvidas em residências eco-resilientes na ArteCódigo SRAM pelos artistas Vitor Joaquim, Miguel Carvalhais, Rosemary Lee, Miguel Soares, Guilherme Martins. Na inauguração apresentam-se performances pelas artistas.

Ficha Artística Calcular na Areia 3

Projeto e produção ArteCódigo | Co-produção e apoio financiamento Câmara Municipal de Santarém, Casa do Brasil | Direção ciclo André Sier | Gestão de projeto Mónica Pedro | Curadoria Eunice Mestre | Design, webdesign s373.net/x, ArteCódigo, Câmara Municipal de Santarém | Fotografia, vídeo ArteCódigo | Apoio à divulgação Câmara Municipal de Santarém, parcerias | Apoio hardware e software s373.net/x, ArteCódigo | Artistas Calcular na Areia 3: Vitor Joaquim, Miguel Carvalhais, Rosemary Lee, Miguel Soares, Guilherme Martins

A programação do Teatro Sá da Bandeira tem o apoio da República Portuguesa - Cultura I DGARTES - Direção-Geral das Artes e da Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses.

Calcular na Areia da ArteCódigo apoiado por Santarém Cultura/Câmara Municipal de Santarém.

Calcular na Areia 3 (Ciclo de Exposições) / Casa do Brasil / 3 Mai - 7 Jun

Rua Vila de Belmonte, 13-15, 2000-091 Santarém
3.ª a sáb. 09:00 - 12:30 e 14:00 - 17:30 | Encerra domingo, segunda e feriados
geral@artecodigo.pt casa.brasil@cm-santarem.pt +351 243 304 652

SÁB
03 MAI
17H00 (INAUGURAÇÃO)

CASA DO BRASIL

CALCULAR NA AREIA 3

CICLO DE EXPOSIÇÕES DE ARTECÓDIGO.PT

COM VITOR JOAQUIM,
MIGUEL CARVALHAIS,
ROSEMARY LEE,
MIGUEL SOARES,
GUILHERME MARTINS

ARTES ELETRÓNICAS	TERÇA A SÁBADO DAS 09H ÀS 12H30 E DAS 14H ÀS 17H30
PATENTE ATÉ 7 DE JUNHO	PERFORMANCES PELOS ARTISTAS NA INAUGURAÇÃO



1.1 **Bio >< Land >< Escape** Guilherme Martins, 2025. Eletrônica e mecatrônica experimental, sistema de automação linear, motores de rotação contínua com polias e elásticos, materiais biológicos translúcidos (casca de banana, casca de laranja, amido, gelatina, camarão, cochinilha, glicerina), câmara de vídeo com lente macro, projeção de vídeo em tempo real, captação e reprodução de som improvisado.

Bio >< Land >< Escape nasce de sessões livres de experiências com bio materiais, exploração cinética, sistemas de captura de imagem e som improvisado. É uma coleção de fragmentos de matéria, vista de perto, como uma nave ou um submarino que sobrevoa um território desconhecido. Sem objectivos finais ou narrativas, a técnica nasce da sucessão de tentativas, erros e ajustes no momento. Apesar de o objeto ser exposto em "grande plano", não existem grandes planos, nem certezas sobre o que é esta peça, ou o que poderá vir a ser. Agradecimentos: Biolab Lisboa.

2.1 **"They have escaped the weight of darkness."**, Rosemary Lee & Miguel Carvalhais, 2025. 2 projetores PAR, 2 alto-falantes, 4 tripés, amplificador, cabos. Dimensões variáveis. (Com um agradecimento a Béla Tarr & László Krasznahorkai).

O Sol não se move. Isso é o que ele faz. E agora teremos uma explicação sobre a imortalidade. Tudo o que pedimos é que entrem connosco na imensidão e imaginem que neste silêncio sonoro infinito existe uma escuridão impenetrável.

3.1 **À Procura de um Sentido que Não Existe**, Vitor Joaquim, 2025. Técnicas diversas com: madeira morta, partes de móveis abandonados, serradura, rafia, chumbo, correntes e cabos diversos, piezo, areia, amplificador Orange, motor eléctrico, ventoinha, 220v.

Escultura cinética e sonora que emerge da aglutinação de restos de mobiliário e madeira velha, submetidos a processos de degradação temporal e queima (shou sugi ban), num jogo de equilíbrios e interações físicas (e metafóricas) modeladas pela intervenção do vento. Da equação instável e subtil de movimentos, resultam sons ocasionais fruto de momentos de encontro entre as matérias submetidas ao poder do ar, também ele em movimento. Cada peça é para mim como uma caminhada na montanha. Uma caminhada sem destino fixo ou paragens previstas, que por se fazer sem destino é aberta a todos os encontros e a todas as descobertas. Seguindo uma lógica de caminhar para encontrar (Picasso) cada novo gesto, imprevisto e não planeado, conduz a novos sentidos na criação de novos passos e novas decisões. Começar, avançar, sentir, reagir e continuar a avançar. Escolhem-se alguns objectos pelos quais se sente alguma afeição ou curiosidade, junta-se tudo no espaço que há, assume-se um compromisso de convivência e dá-se um primeiro passo em direção ao vazio. Vazio que por ser vazio tudo permite acomodar e ajustar num diálogo constante entre fazer e refazer, agir e reagir sem espaço para mágoas ou ressentimentos, tendo apenas a sensibilidade como referência e guia estético para toda a caminhada. O que se parte, serve-se partido, o que se desgasta usa-se desgastado e o que nos desagrada fica pelo

caminho. Assim se constrói o significado e a forma do que se cria num processo de sucessivos encontros com os materiais e as matérias que se escolhem levar para a caminhada.

4.1 **MetaTouch**, Miguel Soares, 2023. Animação HD, cor, som estéreo, 04'16".

MetaTouch é uma animação que aumenta imagens reais com duas esferas translúcidas numa viagem metafísica acompanhada por drones sonoros hipnóticos. As esferas dançam e tocam-se no ar, mesclando o real e o virtual, como um meta toque sempre presente, ora no real, ora no virtual, ora criando pontes entre ambos.

4.2 **ChronoCube**, Miguel Soares, 2023. Animação HD, cor, som estéreo, 08'35". Som: Grain II (2003) de migso.

ChronoCube transporta-nos através de uma cidade fractal numa repetição que parece não ter fim, encapsulada nela própria e na história de vários momentos temporais dela mesmo, onde ao som de drones compostos por sintetizadores pelo artista uma natureza virtual vai tomando conta recursivamente do espaço.

Ecos do Infinito, entre Matéria e Movimento (Calcular na Areia 3)

A exposição Calcular na Areia 3 da ArteCódigo, acontece como um espaço de convergência entre a arte, ciência e tecnologia num diálogo de possibilidades infinitas. Neste espaço, o ato de calcular torna-se uma forma de poesia, enquanto a consciência se transforma numa expressão artística, combinando obras de artistas que exploram as possibilidades das artes eletrônicas e biológicas. Este momento representa o ponto alto do mais recente capítulo criativo, encerrando um ciclo de residências de investigação que incentivam a experimentação e a colaboração entre diferentes áreas do conhecimento, rompendo com as fronteiras tradicionais. Guilherme Martins, Miguel Carvalhais, Miguel Soares, Rosemary Lee e Vitor Joaquim, despertam narrativas estéticas profundas e questionamentos essenciais: de que modo a tecnologia pode transcender a sua condição de mera ferramenta, tornando-se um veículo de amplificação das experiências humanas e uma resistência face às incertezas do mundo que nos envolve? Visitar esta exposição é um mergulhar nas diversas camadas de significado que surgem das interações entre arte e ciência. Calcular na Areia 3 não se limita à contemplação silenciosa; ela cria um espaço de imersão e partilha, onde o espectador é incentivado a envolver-se ativamente, assim como cada grão de areia faz parte de um todo maior, que se reconstrói e se reintegra num sistema vivo, a exposição convida-nos a compreender que a tecnologia também faz parte desta lógica de interdependência. Cada componente — seja na arte, na natureza ou na inovação — contribui para um ecossistema mais amplo, mais justo e mais sustentável, onde todos somos peças essenciais na harmonia do todo.

Bio >< Land >< Escape, de Guilherme Martins, uma instalação que se revela como um poema visual, onde a invenção e o acaso se entrelaçam num delicado diálogo entre matéria e movimento, o encontro entre a eletrônica e a mecatrônica experimental, um sistema de automação linear dotado de motores de rotação contínua, polias e elásticos que se entrelaçam numa sincronia silenciosa. Materiais biológicos translúcidos—casca de banana, casca de laranja, amido, gelatina, camarão, cochinilha, glicerina—

tornam-se veículos de uma sensibilidade tátil, quase viva, que respiram entre o invisível e o palpável. Uma câmara de vídeo equipada com lente macro capta cada detalhe, enquanto a projeção em tempo real transforma o espaço num palco de imagens que parecem pulsar com a própria vida, acompanhadas por sons improvisados que se deixam ouvir e sentir, criando uma atmosfera de descoberta sensorial e emocional. Nasce de uma busca incessante por liberdade e descoberta, onde a técnica não é mais do que uma extensão do imaginário. Os sistemas de automação, os motores de rotação contínua, as câmaras de vídeo com lente macro e a captação de som improvisado, funcionam como instrumentos de uma poesia cinética, criando uma narrativa sem palavras, uma narrativa de sensações e emoções que emergem no instante efêmero do erro e da tentativa. Bio >< Land >< Escape, não pretende revelar um sentido final, uma história ou uma mensagem fixa, mas sim abrir um espaço de contemplação onde o acaso se torna parceiro da criação. Como uma nave que desliza por territórios desconhecidos, convida-nos a perder-nos na sua matéria, a imaginar as suas possibilidades, a sentir o pulsar vivo de uma obra que nasce do improviso, da experimentação e do sonho. É uma homenagem à imperfeição, à descoberta constante, à beleza que reside no processo, na tentativa de entender o invisível que habita dentro e fora de nós.

Na sua obra, Miguel Soares revela uma estética que transcende os limites do visível, convidando-nos a uma viagem sensorial e metafísica. Em **MetaTouch** e **ChronoCube**, a importância da criação artística reside na relação orgânica e simbiótica entre imagem e som, que se fundem num movimento incessante de envolvimento e descoberta, reforçando a ligação íntima com o espectador. MetaTouch conduz-nos a uma experiência onde o real e o virtual se enlaçam num movimento delicado, evocando a sensação de tocar o intangível. Duas esferas translúcidas parecem aproximar-se no ar, numa coreografia etérea que sugere um toque metafísico — uma fusão de mundos distintos que se fundem na essência da nossa percepção. Os drones sonoros, hipnóticos e envolventes, acompanham esta narrativa, criando uma ponte invisível que desafia as nossas fronteiras sensoriais, convidando-nos a refletir sobre a natureza da existência e a conexão universal que nos une. Por outro lado, ChronoCube transporta-nos a uma cidade fractal, onde o tempo se repete numa espiral infinita, uma narrativa visual que revela uma paisagem de

formas que se multiplicam e evoluem continuamente. Acompanhado por sintetizadores e drones, este universo virtual cresce de forma recursiva, moldando um espaço que é simultaneamente próprio e eternamente em mutação — uma paisagem em constante transformação, um reflexo do fluxo incessante do tempo. A obra de Miguel Soares, instiga-nos a explorar um universo lírico onde a imaginação se funde com a tecnologia, e a sensibilidade poética revela a beleza escondida na relação entre o humano, o virtual e o tempo. Talvez um desafio a perceber o mundo através de uma lente que transcende o visível, onde cada imagem e som são pontes para o infinito, uma reflexão profunda sobre a essência do Ser e da ligação universal, numa experiência estética que é, ao mesmo tempo, uma procura inspiradora pelo desconhecido.

Rosemary Lee e Miguel Carvalhais apresentam **"They have escaped the weight of darkness."**, uma instalação sonora cósmica infinita que simula um eclipse com uma precisão quase mística, como se o momento estivesse suspenso num tempo e espaço da dança planetária. Dois alto-falantes e dois projetores, apontados um ao outro num jogo de sombras, transformam o espaço numa escuridão impenetrável, desafiando a Cosmogonia e evocando o instante exato do eclipse total. Quase uma ode à obra cinematográfica Werckmeister Harmonies, de Béla Tarr e László Krasznahorkai, cujo título é uma citação de um dos momentos mais icónicos do cinema, onde um eclipse é recriado. Esta instalação reflete o eclipse da Razão que precede tempos sombrios, convidando-nos à reflexão sobre a lei cósmica que rege o universo — a sua origem, estrutura e evolução. A poeira humana, na sua imortalidade cósmica, encontra-se neste silêncio quase eterno, enquanto a última fala da personagem que desenha o ciclo do eclipse ecoa na escuridão: um convite à contemplação do ciclo universal e da nossa própria insignificância perante o infinito.

À Procura de um Sentido que Não Existe, de Vitor Joaquim, uma sonoes escultura que emerge da fusão entre restos de mobiliário humano e madeira natural, numa exploração poética do tempo e da matéria. A obra evidencia processos temporais e escultóricos que foram processos piro-queimados, moldando uma narrativa de transformação e

resistência. Pequenos movimentos de elementos sutis realçam a delicadeza dos sons e dos equilíbrios perpétuos, convidando-nos a escutar o silêncio que ecoa na essência da peça. Como o próprio autor refere, "...o que se parte é servido partido, o que se desgasta é usado desgastado, e o que desagrada fica pelo caminho...", uma filosofia que guia o seu processo criativo. Através de encontros sucessivos com os materiais, constrói o significado e a forma, numa jornada de aceitação e descoberta. Nesta passagem do efêmero ao eterno, a "poética sonoescultórica" revela-se na contemplação de um percurso que valoriza o instante presente, onde a beleza reside na impermanência e na busca constante por sentido num mundo em transformação.

Nesta confluência de narrativas, arte e ecologia entrelaçam-se numa comunhão de pensamentos e emoções, revelando que a beleza reside na harmonia entre o humano, o natural e o tecnológico. Calcular na Areia 3 é, assim, um convite à reflexão poética sobre o nosso lugar neste vasto e interconectado universo, profundezas da criação, a sentir as texturas do conhecimento e a imaginar um futuro que, tal como a areia, é flexível e repleto de possibilidades.

Eunice Mestre, Maio, 2025



Calcular na Areia Um ciclo artes electrónicas ArteCódigo.pt

artecodigo.pt/p/calcular-na-areia

Calcular na Areia 3 ~ Artistas

Miguel Soares ~ migso.net

Guilherme Martins ~ guilhermemartins.net

Vitor Joaquim ~ vitorjoaquim.pt

Rosemary Lee ~ rosemary-lee.com

Miguel Carvalhais ~ carvalhais.org