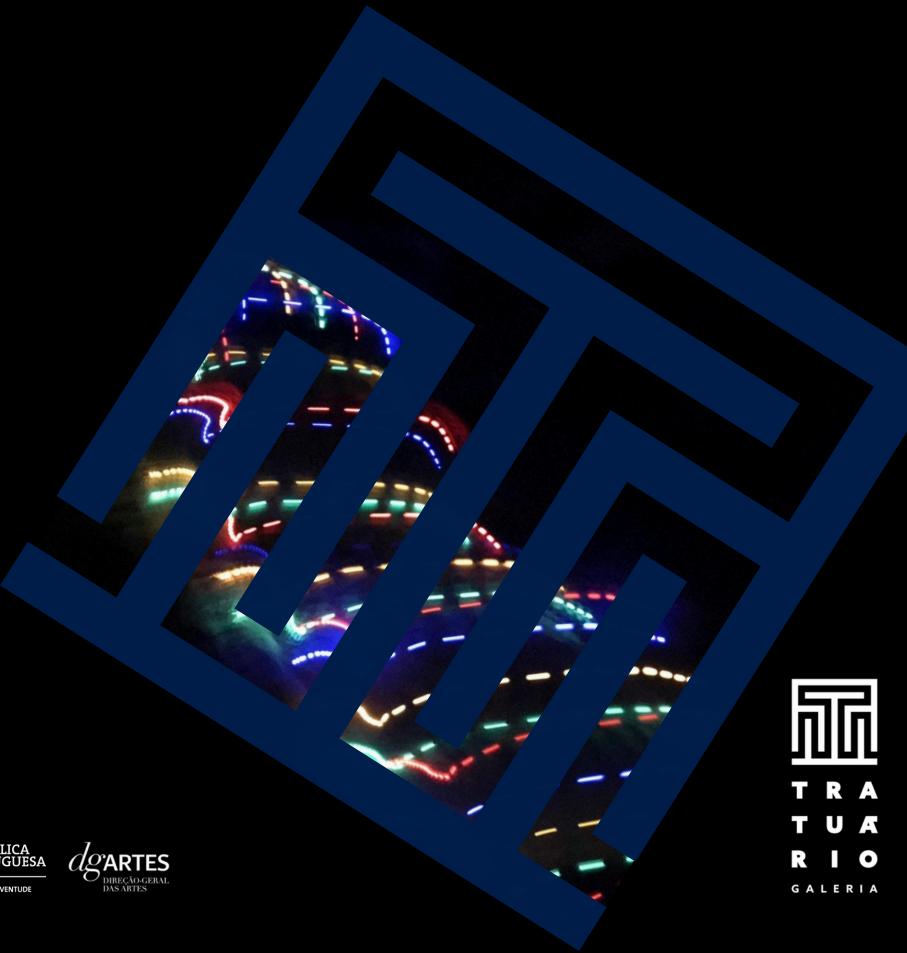
ANTÓNIO BARROS, ANTÓNIO DANTAS, CARLOS VALENTE, CELESTE CERQUEIRA, **EVANGELINA SIRGADO DE SOUSA, HUGO OLIM,** PEDRO PESTANA, SILVESTRE PESTANA

WHAT IS WATT?

23 OUT > 28 NOV'25















CLICK <u>HERE</u> FOR THE ENGLISH VERSION













FICHA TÉCNICA | EXPOSIÇÃO e CATÁLOGO



Direção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curadoria

Hugo Olim

Produção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Design Gráfico

Beatriz Oliveira

Apoio

República Portuguesa - Cultura, Juventude e Desporto Direção-Geral das Artes Secretaria Regional de Turismo, Ambiente e Cultura - Direção Regional da Cultura Funchal Município Diário de Notícias

Equipa técnica

Beatriz Oliveira Eduarda Faria Helena Moniz Sousa Miguel Apolinário Natária Fernandes Sónia Marques

> **Data de edição** Outubro de 2025

EDITORIAL



Desde a sua descoberta, a eletricidade tem vindo a assumir uma importância tal na sociedade, ao ponto de vivermos num mundo maioritariamente dependente desta forma de energia. Exemplo prático disto pôde ser visto no recente apagão que ocorreu em Portugal, Espanha e França, e que imobilizou uma série de serviços e comunicações, interferindo diretamente na vida de milhões de pessoas.

No campo das artes, a utilização de equipamentos eléctricos tornou-se tão frequente e comum que há categorias artísticas, como o cinema, o vídeo e as artes digitais, que não existiriam ou teriam qualquer expressão se não existisse a eletricidade. Quando Thomas Edison iluminou-nos com a lâmpada eléctrica ou Nikola Tesla introduziu o sistema de corrente alternada, certamente não imaginariam que, a partir das suas invenções, muitas obras e formas de arte seriam criadas. Tanto a tecnologia ajuda a expandir a criatividade dos artistas, como os artistas ajudam nas evoluções tecnológicas. Tudo o que existe é matéria-prima passível de ser utilizado na arte e transformado pelos artistas, que têm a qualidade de alargar as potencialidades e subverter as funcionalidades elementares de qualquer invenção técnica.

O grupo What is Watt? nasce dessa necessidade expansiva de criar e refletir através das mais recentes invenções tecnológicas, sublinhando uma atitude mais vanguardista e de ruptura com as artes ditas mais tradicionais. Apenas uma condição era pedida a quem se juntasse ao grupo: nada deveria ser apresentado sem que tenha, em alguma das fases de produção e apresentação da obra, utilizado electricidade. A partir daqui tudo poderia ser válido e possível.

E assim, desde 2001, este grupo heterogéneo e interdisciplinar iniciado por António Dantas, Celeste Cerqueira e Silvestre Pestana, tem vindo a reunir vários artistas, maioritariamente da ilha da Madeira, com uma prática de reflexão artística baseada em meios e recursos mais electrónicos e digitais. É através da energia eléctrica que as peças se materializam, sendo o *watt* a unidade comum que liga todos os artistas e dá vida às obras. À interrogação que dá nome ao grupo, as respostas em termos de linguagem, estética e recursos são tão dispares como ilimitadas pela criatividade, e isso tem sido visto ao longo das várias exposições já realizadas.

Esta nova mostra, na Galeria Tratuário, marca o encerramento de uma ronda expositiva itinerante, iniciada em 2023 no Centro cultural John dos Passos, Ponta do Sol, aquando do Festival MADEIRADiG, e que posteriormente passou por vários concelhos do arquipélago da Madeira (incluindo o Porto Santo), a cidade do Porto e a ilha Terceira, nos Açores. Este é, igualmente, um novo encontro entre os artistas e um renovado diálogo entre as obras; um momento para celebrar e projetar futuras edições, porque a corrente continua ativa e a circular de forma contínua, com muita energia, ideias e propostas para eletrificar.

ANTÓNIO BARROS, ANTÓNIO DANTAS, CARLOS VALENTE, CELESTE CERQUEIRA, EVANGELINA SIRGADO DE SOUSA, HUGO OLIM, PEDRO PESTANA, SILVESTRE PESTANA

WHATT?







António Barros

POR CHE_Elegia a Che Guevera

Escultura_instalação 2020-2023

Uma arte de ação em forma de objeto-livro na senda do denominado como: Obgesto Artitude. Modo capaz e bastante para uma leitura primeira desta operação, resultará na visitação do arquivo digital da literatura experimental portuguesa.





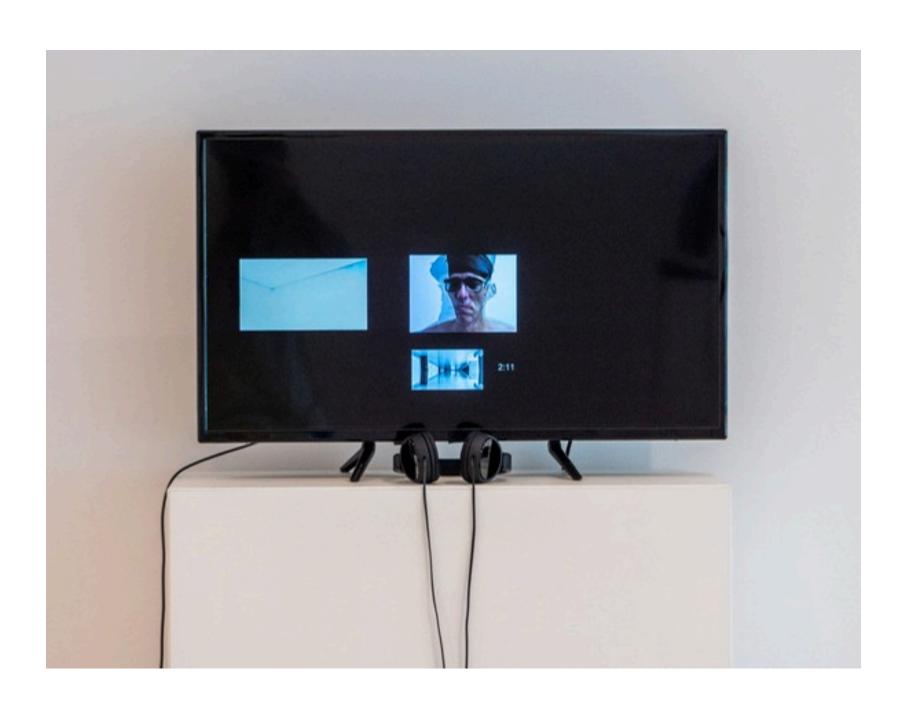
António Dantas

Ventríloquopoemas

3 Vídeos, 2'33" / 7'50" / 3'24" (loop) 2023

Recorre a um de muitos programas disponíveis na internet que funcionam como geradores de conversão de textos, propostos pelos utilizadores, em vocalizações animadas e personificadas por avatares. Excluindo um pequeno excerto retirado da obra *Os Meios de Comunicação - como extensões do homem*, de Marshall McIhuan, que introduz o termo "ventríloquo" para se referir à problemática de uma inteligência não biológica, os restantes textos de cariz poético verbalizados pelos três avatares, foram escritos por inteligência artificial, equacionando as fronteiras do nosso presente tecnológico, onde reverberam hipotéticos futuros.





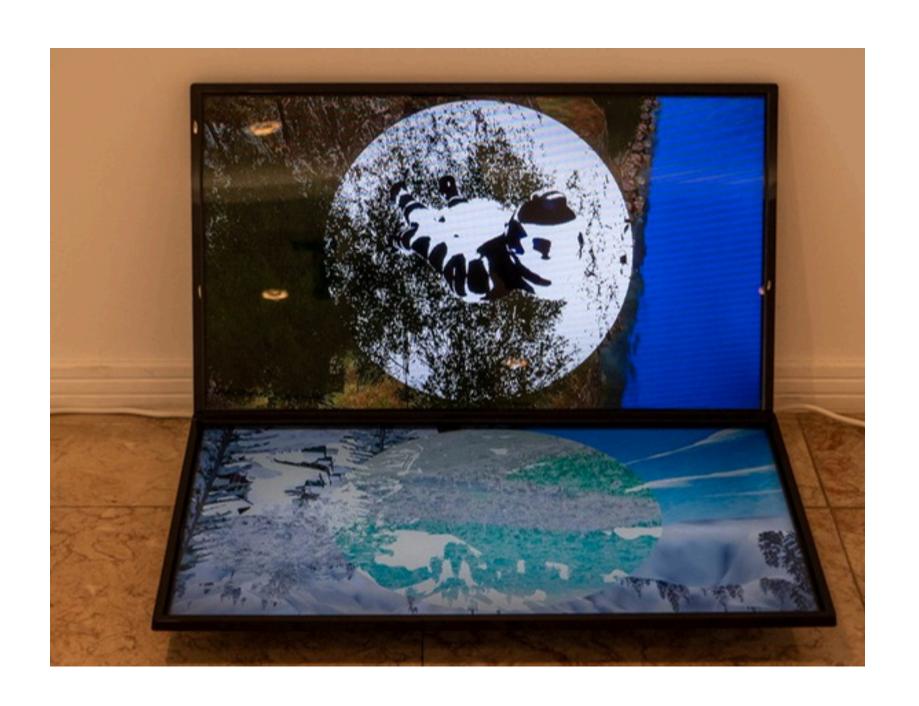
Carlos Valente

Retrospetiva em 6 minutos

Vídeo, 6' 2023 - 2000

Nesta montagem de 2023 são (re)contextualizados vídeos de Carlos Valente expostos entre 2000 e 2022. O rosto do próprio autor-enquanto-outro evoca os primeiros trabalhos, que denominou de "ponto de vista", constituindo-se esta personagem como uma "intromissão" vouyeurística em exposições de outros artistas, quer individuais, quer coletivas. Os vídeos surgem agora acoplados num ecrã comum, confrontando tempos, espaços e fisionomias diferentes, criando assim um diálogo entre eles e com o espetador. O som das peças, alterado pela diminuição da velocidade de reprodução, vai sobrepondo-se à medida que a imagem também o faz.





Celeste Cerqueira

Ceeleste

Machinima, 8'08" 2023

Espaços reais.

Espaços virtuais.

Espaços mentais.

Espaços imaginados.

Espaços desejados.

Os percursos de exploração mediados permitem uma experiência simulada do desejo que se desdobra em vivências temporais. Acompanhadas por rajadas de vento digital, as terras modeladas fornecem florestas, rios, neve de espuma ou lava.

O sujeito Avatar permanece sempre em estado de alerta na malha do Real.





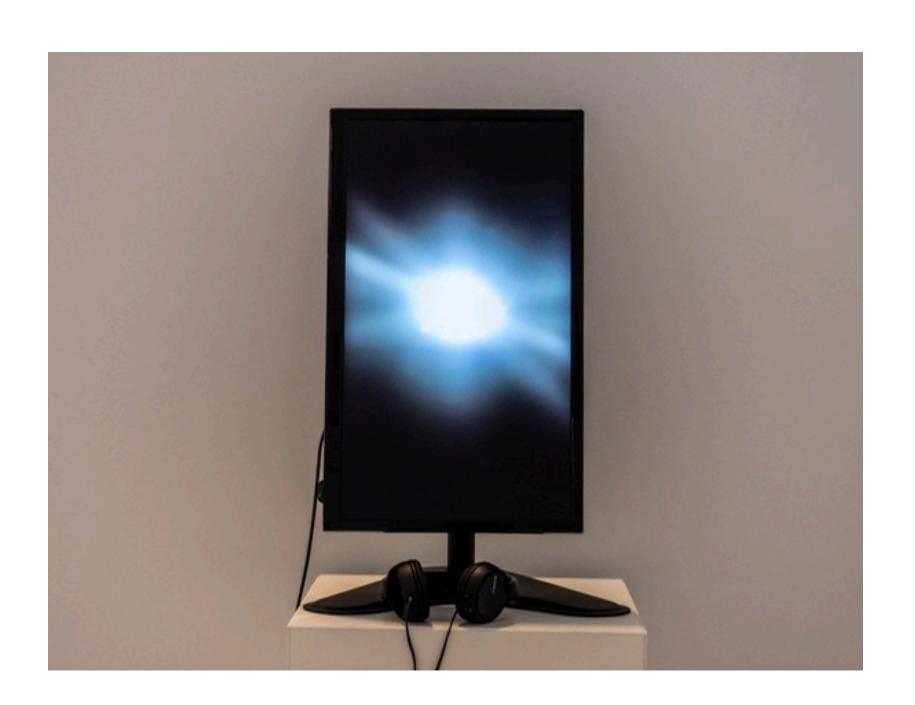
Evangelina Sirgado de Sousa

Levada

Simulação animada por computador, 6' 2025

A levada, clara e fresca, corre feliz ao meu lado. Reflete o céu. Reflete o verde e as montanhas. Uma folha de vinháticos desce, embalada nas águas, docemente. E lá no fundo, sucedem-se as cores e as harmonias. Parem o tempo!... ou, pelo menos, peçam-lhe que não se apresse. Para que transpareça a poesia das coisas. Meditativamente.





Hugo Olim

Like a Moth To a Flame

Vídeo, 0'57" (loop) 2023

Uma fonte de luz no escuro é sempre um ponto de atração e encantamento. *Like A Moth To A Flame* é uma expressão inglesa usada, em sentido figurado, quando alguém é fortemente atraído para algo ou para alguma coisa. Neste vídeo, filmado na Selvagem Grande, os insetos voadores locais são atraídos por um dos poucos focos de iluminação artificial existente na ilha, originando novas interações e interferências audiovisuais.





Pedro Pestana

Speccy23

Áudio, 13'08" 2023

Speccy23 surge no contexto do What is Watt?'23 com a vontade de estabelecer um diálogo com as obras dos colegas e argonautas wattianos. Abre um espaço acústico de reflexão da problemática artística inerente ao grupo e à sua própria evolução através de uma perspetiva visual global do espaço de exposição. Partindo de um ponto, de certa forma, retrofuturista, as fontes sonoras remetem para um período em que se generalizam os primeiros computadores caseiros, cujos programas eram guardados maioritariamente em cassetes - em áudio.

É desta "linguagem da máquina" que são retirados os samples da obra, digitalizados a partir das cassetes originais com as obras de computer art produzidas em 1985 por Evangelina Sirgado de Sousa para o ZX Spectrum: Ilha, Paisagem e Picon.





Silvestre Pestana

Cor_Dor Machinima, 3'27" 2018 OVO OVO 5 Gravuras Digitais 2009 - 2019

O painel expositivo *Cor_Dor* é constituído por quatro machinimas* disponibilizados em tablets e por cinco gravuras digitais de dimensões variáveis. No seu conjunto, o painel remete para a série *Avatares & Drones*, (2010-2023), que normalmente inclui também a performance.

Nesta amostra, valorizamos a convivência com os ficcionados avatares, enquanto corpos digitais sociais, e a nossa inserção na imergente realidade virtual enquanto elementos ativos, simbólicos e críticos.

ANTÓNIO BARROS, ANTÓNIO DANTAS, CARLOS VALENTE, CELESTE CERQUEIRA, EVANGELINA SIRGADO DE SOUSA, HUGO OLIM, PEDRO PESTANA, SILVESTRE PESTANA

WHAT IS WATT?





António Barros - Natural do Funchal, estudou na Universidade de Coimbra e na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona. Trabalhou na década de 1970 com Wolf Votsell, Alberto Carneiro e José Ernesto de Sousa. Organizou diversas exposições e ciclos de performance entre os quais *Projectos & Progestos* (1970 - 1983, Coimbra).

António Dantas - Nasceu na ilha da Madeira em 1954, onde reside e trabalha atualmente. Em finais dos anos 70, conheceu António Aragão, com quem veio a colaborar em 1981 na exploração das potencialidades visuais e poético experimentais de uma fotocopiadora Xeroz 3100. Esta colaboração foi determinante para a sua inclusão numa das mais importantes iniciativas relacionadas com a poesia visual portuguesa nos anos 80 e 90.

Carlos Valente - Enquanto artista visual, tem explorado os meios/linguagens do vídeo, da instalação e, ultimamente, da performance. Expôs em várias mostras individuais de vários artistas como 'intruso' audiovisual (projeto 'ponto de vista'), e também em coletivas. Conta com três mostras individuais distribuídas pela Galeria dos Prazeres, Museu Henrique e Francisco Franco e Casa da Cultura de Santa Cruz. É, ainda, professor associado à estética e história da arte na Universidade da Madeira.

Celeste Cerqueira - Licenciada em Pintura e mestre em Artes Visuais pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Juntamente com Silvestre Pestana, dinamizou a Bienal Virtual (2013 e 2015) e o Espaço Lote 67, desde 2018. Paralelamente a exposições individuais, tem sido convidada para participar em diversos projetos coletivos.

Evangelina Sirgado de Sousa - Nasceu no Funchal em 1952. É licenciada em Escultura pela Academia de Música e Belas Artes da Madeira em 1975 e com um Pós-Graduação e Mestrado em *Computer Visualisation and Animation* pela Bournemouth University. A sua pesquisa e experimentação plástica desenvolveu-se primeiro nas áreas da escultura e fotografias e, ainda, pintura nas horas vagas. Desde 1984, o computador assumiu um lugar de eleição no seu trabalho.



Hugo Olim - Nasceu em Machico em 1978, onde vive e trabalha atualmente. A sua obra artística insere-se no campo das artes visuais, mais concretamente no vídeo e na fotografia, onde explora a imagem em diferentes formas: na relação com o som, o tempo, o espaço e a tecnologia.

Pedro Pestana - Músico; toca guitarra, pedais e loops. Com uma abordagem mais sónica e experimental, encontra-se algures entre a world music, o psych e a EMD. Contribui para mais de 40 discos, editados em Portugal, Reino Unido, Alemanha e EUA, com projetos como 10 000 russos ou Tren Go! System. Participou em instalações como Blue Light com Silvestre Pestana, coproduziu o festival itinerante a solo Um Ao Molhe e compôs bandas sonoras para teatro, performance, dança e cinema.

Silvestre Pestana - Licenciado em Artes Gráficas e Design pela EBAP e Mestre em Ensino de Arte e Design pela Montford University. Foi professor da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Coimbra. A sua obra impõe-se pela radicalidade das intervenções que, desde o primeiro momento, se apoiam num intencional hibridismo resultante do jogo e permutação entre signos linguísticos e signos não linguísticos.



ENGLISH VERSION













TECHNICAL SHEET | EXHIBITION and CATALOG



Direction

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curation

Hugo Olim

Production

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Graphic Design

Beatriz Oliveira

Support

República Portuguesa - Cultura, Juventude e Desporto Direção-Geral das Artes Secretaria Regional de Turismo, Ambiente e Cultura - Direção Regional da Cultura Funchal Município Diário de Notícias

Technical Team

Beatriz Oliveira Eduarda Faria Helena Moniz Sousa Miguel Apolinário Natária Fernandes Sónia Marques

Edition dateOctober 2025

EDITORIAL



Since its discovery, electricity has come to hold such importance in society that we now live in a world largely dependent on this form of energy. A practical example of this could be seen in the recent blackout that occurred in Portugal, Spain, and France, which brought a range of services and communications to a standstill, directly affecting the lives of millions of people.

In the field of the arts, the use of electrical equipment has become so frequent and commonplace that certain artistic categories, such as cinema, video, and digital arts, would not exist or have any form of expression without electricity. When Thomas Edison illuminated the world with the electric lamp, or when Nikola Tesla introduced the alternating current system, they surely could not have imagined that many works and forms of art would emerge from their inventions. Technology not only helps expand artists' creativity, but artists also contribute to technological advancements. Everything that exists is raw material that can be used in art and transformed by artists, who have the ability to broaden the potential and subvert the basic functions of any technical invention.

The group What is Watt? was born from this expansive need to create and reflect through the latest technological inventions, emphasizing a more avant-garde attitude and a break from so-called traditional arts. Only one condition was required of those joining the group: nothing could be presented without having, at some stage of the work's production or presentation, used electricity. From there, anything could be valid and possible.

And so, since 2001, this heterogeneous and interdisciplinary group, initiated by António Dantas, Celeste Cerqueira, and Silvestre Pestana, has been bringing together various artists, mostly from the island of Madeira, whose artistic practice is based on more electronic and digital means and resources. It is through electrical energy that the works take shape, with the *watt* serving as the common unit that connects all the artists and gives life to the creations. To the question that gives the group its name, the answers in terms of language, aesthetics, and resources are as diverse as they are unlimited by creativity, and this has been evident throughout the various exhibitions held so far.

This new exhibition at Galeria Tratuário marks the conclusion of a traveling exhibition cycle that began in 2023 at the John dos Passos Cultural Center in Ponta do Sol, during the MADEIRADIG Festival, and later traveled through several municipalities in the Madeira archipelago (including Porto Santo), the city of Porto, and the island of Terceira in the Azores. It is also a renewed encounter among the artists and a refreshed dialogue between the works; a moment to celebrate and to envision future editions, because the current continues to flow actively and continuously, full of energy, ideas, and proposals to electrify.





António Barros

POR CHE_Elegia a Che Guevera

Sculpture_installation 2020-2023

An action art in the form of a book-object, following the path of the so-called *Obgesto Artitude*. A capable and sufficient method for a first reading of this operation, it will result in a visit to the digital archive of Portuguese experimental literature.





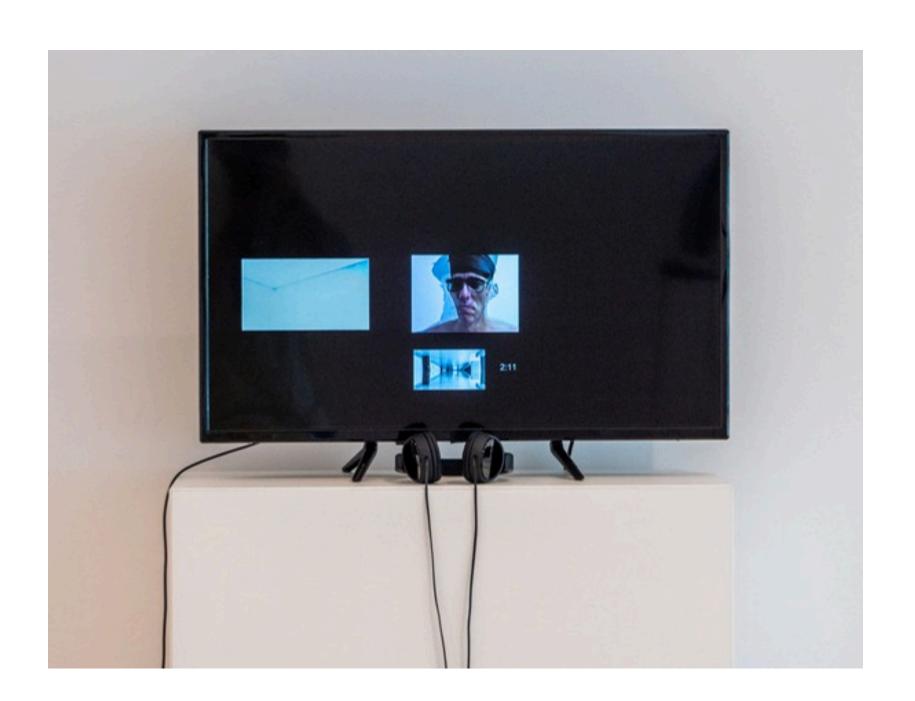
António Dantas

Ventríloquopoemas

3 Videos, 2'33" / 7'50" / 3'24" (loop) 2023

Use one of the many programs available on the internet that work as generators for converting texts, proposed by users, into animated vocalizations personified by avatars. Excluding a small excerpt taken from the work The Means of Communication - as Extensions of Man, by Marshall McIhuan, which introduces the term "ventriloquist" to refer to the problem of a non-biological intelligence, the other poetic texts verbalized by the three avatars were written by artificial intelligence, addressing the boundaries of our technological present, where hypothetical futures reverberate.





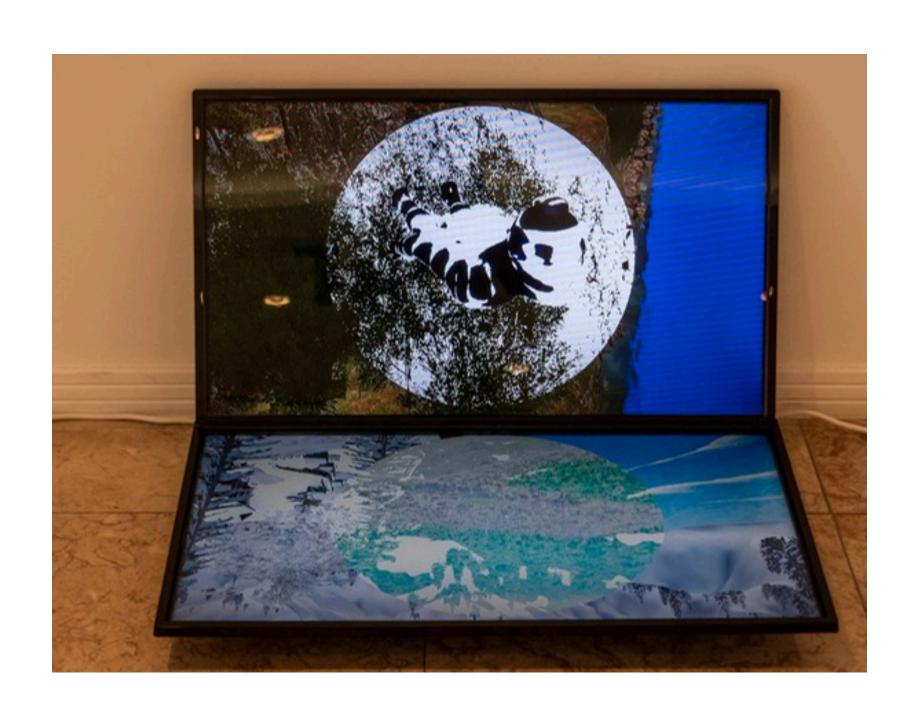
Carlos Valente

Retrospetiva em 6 minutos

Video, 6' 2023 - 2000

This 2023 montage (re)contextualizes videos by Carlos Valente exhibited between 2000 and 2022. The author's own face-as-other evokes his early works, which he called a "point of view," with this character constituting a voyeuristic "intrusion" into exhibitions by other artists, both individual and collective. The videos now appear coupled on a common screen, confronting different times, spaces, and faces, thus creating a dialogue between them and with the viewer. The sound of the pieces, altered by the slowing of playback speed, overlaps as the image does so.





Celeste Cerqueira

Ceeleste

Machinima, 8'08" 2023

Real spaces.

Virtual spaces.

Mental spaces.

Imagined spaces.

Desired spaces.

Mediated exploration paths allow for a simulated experience of desire that unfolds into temporal experiences. Accompanied by gusts of digital wind, the modeled lands yield forests, rivers, foam snow, or lava.

The Avatar subject always remains in a state of alert in the mesh of the Real.





Evangelina Sirgado de Sousa

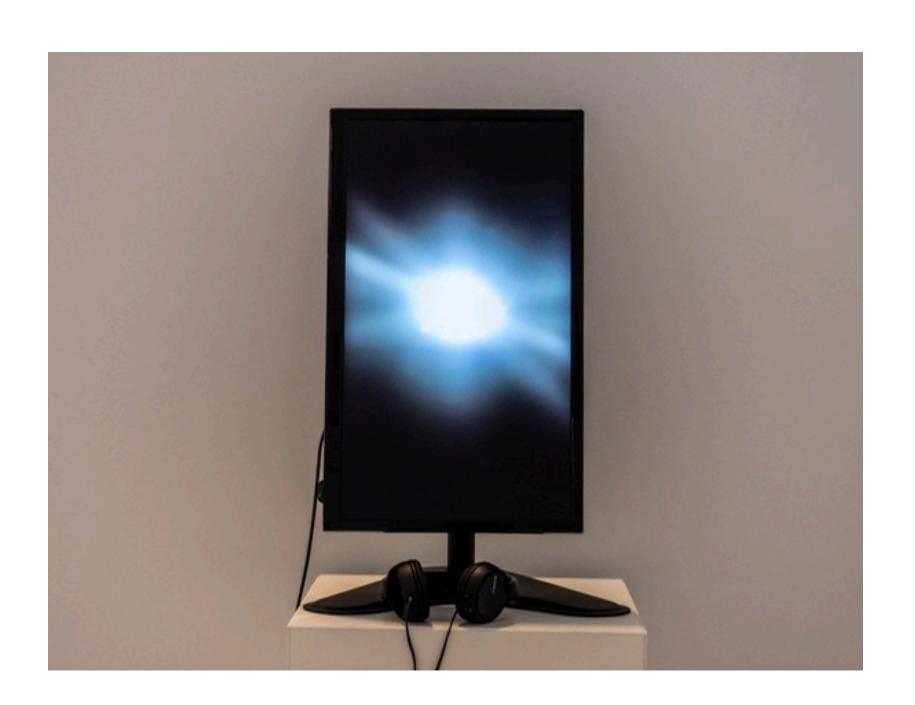
Levada

Computer animated simulation, 6' 2025

The clear, fresh levada runs happily beside me. It reflects the sky. It reflects the greenery and the mountains. A leaf of a vinhático tree descends, gently rocked by the waters. And deep within, colors and harmonies follow one another.

Stop time!... or at least ask it not to hurry. So that the poetry of things may shine through. Meditatively.





Hugo Olim

Like a Moth To a Flame

Video, 0'57" (loop) 2023

A source of light in the dark is always a point of attraction and enchantment. *Like A Moth To A Flame* is an English expression used figuratively when someone is strongly attracted to something or something. In this video, filmed on Selvagem Grande, local flying insects are attracted to one of the few artificial lighting sources on the island, causing new interactions and audiovisual interference.





Pedro Pestana

Speccy23

Audio, 13'08" 2023

Speccy23 emerged in the context of What is Watt?'23 with the desire to establish a dialogue with the works of Wattian colleagues and argonauts. It opens an acoustic space for reflection on the artistic problems inherent to the group and its own evolution through a global visual perspective of the exhibition space. Starting from a somewhat retrofuturistic point of view, the sound sources hark back to a period when the first home computers became widespread, the majority of whose programs were saved on audio cassette tapes.

It is from this "machine language" that the work's samples are taken, digitized from the original tapes with the computer art works produced in 1985 by Evangelina Sirgado de Sousa for the ZX Spectrum: Ilha, Paisagem and Picon.





Silvestre Pestana

Cor_Dor Machinima, 3'27" 2018 OVO OVO 5 Digital Engravings 2009 - 2019

The *Cor_Dor* exhibition panel consists of four machinimas* displayed on tablets and five digital prints of varying dimensions. As a whole, the panel evokes the *Avatares & Drones* series (2010-2023), which typically also includes performance art.

In this sample, we value coexistence with fictional avatars, as social digital bodies, and our insertion in the immersive virtual reality as active, symbolic and critical elements.

ANTÓNIO BARROS, ANTÓNIO DANTAS, CARLOS VALENTE, CELESTE CERQUEIRA, EVANGELINA SIRGADO DE SOUSA, HUGO OLIM, PEDRO PESTANA, SILVESTRE PESTANA

WHAT IS WATT?





António Barros - Born in Funchal, António studied at the University of Coimbra and the Faculty of Fine Arts of the University of Barcelona. In the 1970's, worked with Wolf Votsell, Alberto Carneiro and José Ernesto de Sousa. He organized several exhibitions and performance series, including *Projectos & Progestos* (1970-1983, Coimbra).

António Dantas - Born in Madeira in 1954, where currently lives and works. In the late 1970s, met António Aragão, with whom collaborated in 1981 to explore the experimental visual and poetic potential of a Xeroz 3100 photocopier. This collaboration was decisive for his inclusion in one of the most important initiatives related to Portuguese visual poetry in the 1980s and 1990s.

Carlos Valente - As a visual artist, Carlos have explored the mediums and languages of video, installation and, most recently, performance. Has exhibited in several solo exhibitions by various artists as an audiovisual "intruder" (the "point of view" project), as well as in group shows. Has three solo exhibitions at Galeria dos Prazeres, the Henrique and Francisco Franco Museum, and the Casa da Cultura de Santa Cruz. Carlos is also an associate professor of aesthetics and art history at the University of Madeira.

Celeste Cerqueira - Graduated in Painting, also holds a Master's in Visual Arts from the Faculty of Fine Arts of the University of Porto. Together with Silvestre Pestana, promoted the *Virtual Biennial* (2013 and 2015) and the *Espaço Lote 67* since 2018. In addition to solo exhibitions, has been invited to participate in several collective projects.

Evangelina Sirgado de Sousa - Born in Funchal in 1952, Evangelina gratuated in Sculpture from the Madeira Academy of Music and Fine Arts in 1975 and has a master's degree in Computer Visualization and Animation from Bournemouth University. Her research and artistic experimentation initially developed in the areas of sculpture and photography, and also painting in her spare time. Since 1984, the computer has become a favorite part of her work.



Hugo Olim - Born in Machico in 1978, where currently lives and works. His artistic work is part of the visual arts, specifically video and photography, where explores the image in different forms: in its relationship to sound, time, k space and technology.

Pedro Pestana - Musician; plays guitar, pedals, and loops. With a more sonic and experimental approach, finds places between world music, psych, and EMD. Pedro has contributed to over 40 albums, released in Portugal, the UK, Germany, and the US, with projects such as 10,000 russos and Tren Go! System. Has participated in installations such as Blue Light with Silvestre Pestana, co-produced the traveling solo festival Um Ao Molhe, and composed soundtracks for theater, performance, dance, and film.

Silvestre Pestana - Holds a Bachelor's degree in Graphic Arts and Design from EBAP and a Master's degree in Art and Design Education from Montford University. Was a professor at the Higher School of Education of the Polytechnic Institute of Coimbra. His work stands out for the radical nature of its interventions, which, from the outset, are based on an intentional hybridism resulting from the interplay and permutation of linguistic and non-linguistic signs.













