



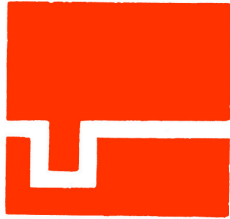
PROGOLAS



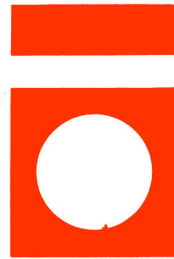
BANCO ANDRADE ARNAUD
(D P Z)



CURSO BAHIENSE
(João N Ribeiro)



UNIVEST



ORCAL
(Bernardo e Ana Fereiro/Hatziuko Hiratsuka)

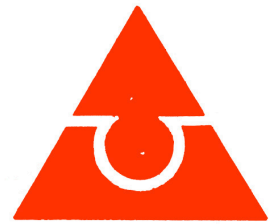


ALPLAN

ARMADILHA (VISUAL)
PARA PRENDER O DIABO



ARCOBRÁS



AMELCO



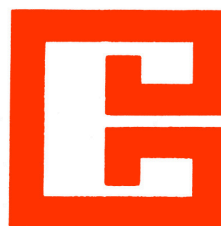
Babilônia



SUPERAGRO



BANCO DO ESTADO DA BAHIA
(Jacques Corbosier)



CARVALHO HOSKEN



BANCO COMERCIAL DO NORDESTE

RedSkyFalls (RÉPLICA) Alexandre Estrela

CONECTADA POR ENERGIA SÍSMICA
AO PAVILHÃO DE PORTUGAL
BIENNALE ARTE 2026 VENEZIA

23.05.2026 - 22.11.2026

Segunda a Sábado, 18H - 22H

Galeria Zé dos Bois

Rua da Barroca 59 1200-049 Lisboa
zedosbois.org

As *Réplicas* são sentinelas quiméricas que reagem à actividade sísmica com comportamento animal. Como outras espécies, congelam de medo à chegada do abalo, que se sobrepõe aos seus ritmos internos e força tudo a uma sincronia.

Esta exposição integra uma rede de *Réplicas* que reagem em tempo real à energia sísmica do planeta, expandindo a instalação *RedSkyFalls* de Alexandre Estrela, apresentada no Pavilhão de Portugal da Biennale Arte 2026, em Veneza. São exibidas Réplicas em cinco instituições — The Wattis Institute (São Francisco), REDCAT (Los Angeles), MALI (Lima), MUAC-UNAM (Cidade do México) e Galeria Zé dos Bois (Lisboa) — situadas em geografias sísmicamente activas, onde a resposta das peças tende a sincronizar-se com a experiência física de um tremor.

RedSkyFalls (Réplica)

Galeria Zé dos Bois

Curadoria Ana Baliza | Ricardo Nicolau

Organização e Produção Galeria Zé dos Bois

Montagem Skog Productions (Pedro Palma, Ricardo Milne)

Verso: Página arrancada a *A Marca e o Logótipo Brasileiros*, Wladimir Dias-Pino e João Felício dos Santos, Rio de Janeiro, Departamento Editorial, 1974, p. 20 (reprodução 1:1).

A representação portuguesa na 61.ª Exposição Internacional de Arte—La Biennale di Venezia é comissariada e organizada pelo Ministério da Cultura, Juventude e Desporto da República Portuguesa e pela Direcção-Geral das Artes.

A ZDB é financiada pela República Portuguesa — Cultura, Juventude e Desporto / Direcção-Geral das Artes e tem o apoio da C.M.L. e do Instituto de Gestão Financeira da Segurança Social. A ZDB integra a RPAC – Rede Portuguesa de Arte Contemporânea.

ARMADILHA (VISUAL) PARA PRENDER O DIABO

Tenho uma amiga que nos anos oitenta foi acusada de destruição de bem público por arrancar uma página de um catálogo de arte na Bibliothèque Kandinsky, no Centre Pompidou. A página tinha-a enfeitado. A sua compulsividade levou-a a ficar presa uma noite e a passar anos sem poder entrar no museu.

Se há folha que eu arrancaria sem medos ou remorsos de uma biblioteca, seria a página 20 d'*A Marca e o Logótipo Brasileiros*. O livro é um atlas visual único (tão ou mais fantástico que o *Atlas Mnemosyne!*) onde logótipos corporativos de empresas brasileiras, muitas hoje extintas, coabitam sem hierarquias com referências clássicas e modernas da história da arte: um repertório para inspirar jovens artistas, designers e poetas visuais, na via experimental da Universidade da Selva.

Na minha página, Dias-Pino (fundador do Poema/Processo e designer desta obra prima) coloca entre as marcas geométricas a ilustração de uma taça babilónica, com a legenda: *armadilha (visual) para prender o diabo*. Estes objectos de encantamento usavam-se na Mesopotâmia entre os séculos VI e VIII, enterrados sob as soleiras das portas e nos cantos das casas. No interior, uma inscrição em aramaico desenhava uma espiral da margem para o centro, conduzindo o demónio pela escrita até o aprisionar no fundo da taça.

Ao apresentar a taça entre os logótipos, Dias-Pino cria um paralelo entre a forma e o percurso labiríntico da taça e o logótipo: tecnologias ambas pensadas para cativar a percepção. O designer, sugere ele, é o artesão de um recipiente que captura a atenção de quem olha antes mesmo de conter o que quer que seja. Esta página arrancada destila o próprio livro, revelando-o como um manual para ler e desenhar formas geométricas quase mágicas, símbolos à espera de quem os carregue de significado.

A mosca é uma criatura entre mundos, pousa no cadáver e na mesa, entra na ferida e no templo, atravessa o limiar entre o puro e o impuro. Na antiguidade era consultada como oráculo pois na sua transgressão torna-se sábia. Hoje, conhecemos, ou tentamos conhecer, este insecto. Há mais de um século que a mosca da fruta, *Drosophila melanogaster*, é o animal mais estudado em arenas laboratoriais, com a ideia de que decifrar o seu comportamento é também decifrar-mos. Os seus rastros lêem-se como escrita e o seu voo sacádico como um traço caligráfico, um sinal de grafomania.

Para esta exposição, três moscas foram colocadas dentro de logótipos brasileiros, arenas de geometria sincrética. Ali, traços esqueléticos, animados pelo movimento sacádico de moscas sacado a laboratórios de neurociência do comportamento, exploram os limites da forma que os contém. A marca corporativa torna-se o território da mosca, e o seu voo, quiçá, um oráculo encriptado que nos fala de experiências passadas ou de eventos futuros. Sei apenas que deixa de se desenhar, congelando por um instante, quando, sem aviso, algures no mundo a terra treme.

Alexandre Estrela, Maio de 2026

RedSkyFalls (Réplica), Alexandre Estrela

Réplicas (moscas da fruta) dentro de arenas logotípicas, 2026.

Animação de vídeo modulada por dados de comportamento

animal, projectada sobre ecrãs de mdf pintado,

dimensões variáveis, cor, som mono, sem fim.

Animação, sistemas generativos e som: Ian Duclos;

seqüências animadas: Rui Almeida.