

# 3 + 1

A Circuit

Sam Smith

19.01.17 – 04.03.17

Sam Smith, *The Horizontal Window*

O trabalho de Sam Smith tem como tema central uma análise auto-reflexiva da linguagem cinematográfica. Na sua segunda exposição individual na Galeria 3+1, Smith apresenta obras inéditas de vídeo e escultura, onde explora uma série de aproximações entre imagem e arquitectura. Investigando o regime de representação contemporâneo e inspirado nas obras de Eileen Gray e Le Corbusier, este corpo de trabalho analisa as fronteiras fluídas entre as duas linguagens e põe em evidência os contextos e significações incertos que ambas incorporam e projectam. O vídeo *The Horizontal Window* utiliza a ‘Villa Le Lac’ de Le Corbusier como um cenário gerador de uma ampla rede de associações entre elementos como janela, espelho e ecrã, que se encontram materialmente espelhados nas esculturas-maquetes evocativas da casa E-1027 de Eileen Gray. Este método analógico tem como objectivo pesquisar o impacto de diferentes modelos representacionais sobre a nossa percepção e, em especial, analisar a transição de um modelo pictórico centrado no ser humano para o regime actual que lhe é independente. Embora olhe para o passado através da citação da arquitectura modernista, a narrativa de *The Horizontal Window* comenta a nossa condição contemporânea marcada por um sistema digital computadorizado.

A coexistência de diferentes imagens típica de um ecrã de computador é constantemente projectada no plano pictórico do vídeo através de inúmeras sobreposições: nos conjuntos de fotografias, nas reflexões visíveis nas janelas, e nos movimentos de água e luz visíveis no interior da vila ou na paisagem, em particular na superfície do lago onde a casa se localiza. Pode-se estabelecer um paralelo entre o jogo de reflexões de *The Horizontal Window* e o célebre hall de espelhos do palácio de Versailles, que Emily Pethick interpreta como um espaço ambivalente: por um lado reflectindo e sublinhando o poder soberano do monarca, por outro lado as múltiplas reflexões e refrações podem ser consideradas como um fenómeno desestabilizador da imagem de totalidade que sustenta essa imagem de poder<sup>1</sup>. O modelo de representação disseminado pelo sistema digital é, de igual forma, heterogéneo, respeitando o princípio de espaço visual unificado contido pelo ecrã e, ao mesmo tempo, explodindo essa integridade através da multiplicação de imagens coexistentes, uma imagem representada no nome e logotipo do sistema operativo mais popular: *windows*.

Em 1435, Leon Battista Alberti publica *De Pictura*, uma obra que instrui o pintor a interpretar o formato rectangular da tela como uma janela aberta. O tratado influencia profundamente toda a história da cultura visual, incluindo a teoria da pintura, da arquitectura e da imagem em movimento. No entanto e como argumenta Anne Friedberg, desde o século XIX e principalmente no decurso do século XX, a perspectiva unidireccional e o seu sistema simbólico correspondente foram contestados em várias frentes: nos diversos movimentos da pintura moderna como por exemplo o cubismo, pela substituição da janela “de perspectiva” pela janela horizontal ou “parede de imagens” no campo da arquitectura, e pelas tecnologias de imagem em movimento que adicionam uma componente temporal ao perspectivismo espacial<sup>2</sup>. Para além da “parede de imagens”, o título do vídeo tem ainda um outro referente: a transição do formato 1.33:1 típico da fase inicial do

---

<sup>1</sup> Emily Pethick “Hall of Mirrors” in *Kinomuseum: Towards an Artists’ Cinema*. eds Mike Sperlinger and Ian White, Köln: Walther König, 2008, 97.

<sup>2</sup> Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge MA and London: MIT Press, 2006, 1-2.

# 3 + 1

cinema para o formato anamórfico 2.35:1 utilizado pelos sistemas CinemaScope e Panavision até cerca de 1970. Ambos são utilizados no vídeo de forma singular e simultânea; a sua justaposição assinala áreas pictóricas negligenciadas por cada configuração, e, desta forma, sublinha o mecanismo de controle que qualquer formato corporiza e delimita. No cinema tal como na arquitectura, esta transição marca um distanciamento do modelo horizontal estabelecido tendo como referente o corpo humano na direcção de um sistema de representação que abandona um ponto de vista único e corpóreo, observável em regimes como o *bird's-eye view* típico do satélite ou do *drone*, mas também no ecrã polifacetado do computador.

Do ponto de vista de Anne Friedberg, embora permaneça dentro dos limites definidos pelo enquadramento do ecrã, é neste novo espaço de mediação visual pós-Cartesiano, pós-perspectiva, pós-cinemático, que encontramos uma multiplicidade de janelas-perspectivas que implica novas leis de presença: não apenas aqui e ali, mas, também, antes e agora, uma visão múltipla, por vezes expandida e outras minimizada<sup>3</sup>. Esta ambiguidade que estrutura e é disseminada pelo regime visual contemporâneo, explica a atenção quase obsessiva de *The Horizontal Window* pelo vidro, que, à semelhança da perspectiva, teve um papel preponderante no desenvolvimento do regime de representação actual. Em *The Role of Glass in Interior Architecture: Aesthetics, Community, and Privacy*, Matthew Ziff analisa as componentes materiais e simbólicas do elemento e argumenta que a sua função principal se encontra na concretização de um contacto visual com o exterior, um movimento de resultados ambivalentes derivados da barreira física que também constitui, apesar da sua transparência e translucidez<sup>4</sup>. Outros aspectos ambíguos do vidro relacionam-se com questões como durabilidade e fragilidade, privacidade e visibilidade, segurança e perigo<sup>5</sup>. Utilizado inicialmente com o objectivo de permitir a entrada de luz no interior, a superfície de vidro permite também o reconhecimento do espaço exterior. Ziff defende que este aspecto é essencial por permitir uma auto-localização do humano em relação a elementos simbólicos e concretos potencialmente importantes na obtenção e manutenção de um sentimento contínuo de identidade<sup>6</sup>. Outra dimensão revelante é a sua associação comum a elementos naturais como a água, o céu ou as nuvens<sup>7</sup>, uma característica que *The Horizontal Window* reflecte repetidamente. O vidro, tanto pela sua estrutura compósita entre sólido e líquido, como pelas suas componentes simbólicas ambivalentes, é um objecto de enorme complexidade, um agente fundamental que relaciona e intervém em áreas como a arquitectura, psicologia, cultura e economia<sup>8</sup>, podendo-se ainda acrescentar a ciência, todos territórios essenciais para a investigação de Smith.

As múltiplas reverberações entre os elementos e as narrativas de *The Horizontal Window* prolongam-se para o exterior do ecrã através dos inúmeros ecos com o conjunto escultórico, um híbrido entre representação material de uma casa e suporte de uma projecção imaterial. O conjunto dos trabalhos formula uma análise dos mecanismos de representação actuais e do seu impacto na nossa compreensão do mundo e encontra-se estruturado pelo material do vidro e a figura da janela, que como refere Anne Friedberg, é uma metáfora comum para diversos modos de enquadramento contextual, apresentando analogias virtuais na pintura, fotografia, cinema, computadores e outros dispositivos móveis de comunicação<sup>9</sup>. A elusiva triangulação entre

---

<sup>3</sup> idem, 4-5.

<sup>4</sup> Matthew Ziff, *The Role of Glass in Interior Architecture: Aesthetics, Community, and Privacy*, *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 38, No. 4 (Winter, 2004), Champaign: University of Illinois Press, 11.

<sup>5</sup> idem, 12.

<sup>6</sup> ibidem, 15.

<sup>7</sup> ibidem, 16.

<sup>8</sup> ibidem, 21.

<sup>9</sup> Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge MA and London: MIT Press, 2006, 5.

# 3 + 1

janela, espelho e ecrã que a exposição identifica, produz um retrato preciso dos paradoxais e ambivalentes processos de controle que regem o modelo pictórico contemporâneo. A ambiguidade dos seus mecanismos é reflectida na metamorfose de fogo e vapor sofrida pelo vidro no decurso do vídeo e na representação poliédrica da casa resultantes da interacção entre janela, paisagem e câmara. A lente e o ecrã tornam-se instrumentos com qualidades meditativas, capazes de iluminar processos quotidianos de codificação do mundo. Superando princípios racionais naturalizados que regem a mecânica do cinematógrafo e da arquitectura, Smith explora o domínio visual como um processo próximo da alquimia no qual os objectos e as suas imagens se encontram em permanente fluxo e reconfiguração.

João Laia, Londres, 11.2016