

ANDRÉ SIER

Skate.Exe

20 novembro - 31 dezembro, 2014

Inauguração: 20 novembro, quinta-feira, 18:00-21:00

Galeria Luís Serpa Projectos, Lisboa

Skate.Exe é a sétima exposição do ciclo Olho por olho, mente por mente comissariado por António Cerveira Pinto. André Sier parte da cultura skate para conceber, programar e construir uma série de obras interativas e esculturas 3D.

<http://chroma-kai-symmetria.blogspot.pt/2014/11/andre-sier.html>

<http://piantadelmondo.info/skate.exe/#textos>

Textos:

Patinar até à Lua de ANTÓNIO CERVEIRA PINTO
Skate.Exe de ANDRÉ SIER

Patinar até à Lua
por ANTÓNIO CERVEIRA PINTO

Eu nunca tinha pensado que rolar em cima de um skate é ser transportado para uma outra dimensão do movimento, tal como sonhar em cima dum tapete voador, ou cair de paraquedas, ou saltar para uma piscina, ou sentir pela primeira vez a descolagem de um avião, ou passar pela primeira vez a velocidade de 200Km/h num automóvel, ou perder gravidade fora da órbita terrestre. Esta multiplicidade de experiências sensoriais aceleradas num mesmo espaço-tempo incrementa a nossa apreensão física e mental do meio onde vivemos.

Estou a escrever este texto para o André Sier, a propósito do seu mais recente projeto, “Skate.Exe”, com os auscultadores bem enfiados nas orelhas, ao som otimista dos Beach Boys, dos idos anos 60 do século passado. Do século passado? Esta expressão é, na realidade, imprecisa, na medida em que as novas próteses eletrónicas e a tecnosfera ubíqua a que estamos cada vez mais agarrados têm vindo a comprimir o tempo cronológico dos eventos numa espécie de rede tridimensional de objetos de desejo “on-demand”.

Acontece que estes neurónios artificiais externos que partilhamos com o mundo fazem parte de uma natureza que não foi dada por Deus. A natureza, aliás, nunca foi dada, mas resulta de uma construção química, orgânica e social ao longo de milhares de milhões de anos. As redes neuronais de cada um de nós há muito que se ligam a outras redes homólogas, ou compatíveis, ou que podem operar entre si, ou que são mesmo cooperantes, etc., tecendo sociedades, protocolos, linguagens, interações, comunicação, transmissão genética, em suma, mais cooperação do que destruição, pois se não tivesse e se não fosse ainda assim, não teríamos sido, nem sobrevivido.

As chamadas redes neurais artificiais (RNAs), que possibilitam um mundo mais ligado que nunca, formando uma colónia global de Homo Sapiens cada vez mais consciente das suas conexões vitais à infinidade de formas de vida de que é feita e com que interage permanentemente, bem como dos efeitos que pode ter sobre os equilíbrios orgânicos, mais frágeis do que supúnhamos, que tornaram a Terra naquilo que é há mais de 3 mil milhões de anos (uma exceção no universo), estas chamadas RNAs são criações humanas, são τέχνη: arte, ciência, técnica (saber fazer), *chroma kai symmetria*, decorum.

Ao longo do programa de sete exposições que apresentei na Galeria Luís Serpa ao longo da época de 2013-2014, a que chamei “Olho por olho, mente por mente” e que termina nesta “Skate.Exe”, de André Sier, pretendi olhar para a arte portuguesa atual na perspetiva da sua aderência à realidade arredada dos solipsismos que povoam os veículos naufragados da chamada “arte contemporânea” (no essencial palaciana, burocrática e especuladora), mas também selecionando os processos criativos mais intrinsecamente inovadores –e por isso quase sempre desalinhados dos programas rotineiros da legitimação burocrática e especulativa– que pude encontrar. Interessou-me especialmente observar como os artistas imersos na tecno-Terra reagem perante o vai-e-vem das vagas urbanas, suburbanas e pós-urbanas, materiais e imateriais, da inovação e confusão tecno-cultural, i.e. saber como utilizam as extensões da hidra tecnológica, como se movem nos interstícios da informação/manipulação e usam os paradigmas, interfaces (nomeadamente ecrãs), linguagens, abreviaturas e emoticons partilhados pela generalidade dos “actantes”, ou “atores-rede”, do novo plasma social.

Dos teatros anatómicos de Miguel Palma, focados na era industrial pesada, às últimas e ilusórias paisagens de Gonçalo Pena, do narcisismo consciente com que João Vilhena desmonta ironicamente a moda ingénua dos “selfies”, aos bastidores das “passerelles” onde João Bacelar recupera a humanidade temporariamente perdida dos modelos, da captura psicologicamente intensa do Homo comics que povoa o “mundo

flutuante” de António Carvalho (Toyze), aos estacionários e “loops” da pós-narrativa mediática de Rui Martins, até chegarmos aos mundos generativos para uma “realidade aumentada” cripto-filosófica e outra vez utópica de André Sier, eu diria que foi uma viagem otimista ao potencial da arte portuguesa que opera nas margens da nomenclatura.

O texto escrito por André Sier sobre as peças que realizou para esta exposição dá-nos a conhecer os processos e a complexidade frequentemente formais, dos saberes utilizados. Mas é também sinal de que o uso das novas linguagens construtivas servem para instaurar um domínio não utilitário de imaginação, partilha e esperança. A apropriação crítica dos códigos de programação provam que a arte pode e é cada vez mais uma arte cognitiva à altura da complexidade dos algoritmos e das lógicas que subtendem as linguagens-máquina, os sistemas informáticos e a programação, desenho e automação interativa dos objetos virtuais e correspondentes mundos. Um artista cognitivo compete com os engenheiros e arquitetos dos sistemas informáticos, na medida em que tem que conhecer as mesmas gramáticas generativas e compiladores, mas supera-os no momento em que da sua programação nascem, com probabilidade estocástica, inesperadas instâncias plásticas e poéticas num universos de complexidade crescente, mas onde cada vez mais humanos habitam e partilham informações, afetos e decisões.

O abuso, desvio e aproveitamento criativos (bending) das falhas dos sistemas (glitch) que compõem a complexidade pós-humana (no sentido em que as próteses externas e internas do humano tendem a superar o número de conexões dos seus sistemas biológicos originais), para melhor chegar a uma sinestesia amigável em sentido kantiano, possibilitando ao skater, mas também a quem sobe pela primeira vez para o topo de um skate, uma experiência inútil mas que irá sedimentar, com tempo, uma recordação filosófica que por sua vez se torna experiência mental duradoura.

A imersão na realidade alterada e aumentada pelo artista, para permanecer como algo que “agrada universalmente sem conceito”, parafraseando uma vez mais Immanuel Kant, terá que aprender a reconhecer a improvável permanência, devir e lógica da vida como uma dádiva do acaso no campo das probabilidades, mas por isso mesmo, como a mais preciosa das dádivas, insubstituível por qualquer ilusão sobre a eternidade dourada do Paraíso, ou sobre a condenação da mais negra morte. Não há nada para além da vida. Ou se houver, será insensível e impensável.

A arte, que de algum modo prova permanentemente que transcende as relações entre o pensamento e as coisas, e por isso não pode ser capturada por uma qualquer burocracia do agenciamento cultural, não morreu, nem pode ser um caixote do lixo para as pérolas do cinismo. Enquanto topologia do não saber que dá sabedoria, a arte será sempre insubstituível e irreduzível às suas falsificações. Nem que em dia venha a ser domínio exclusivo das máquinas inteligentes!

Skate.Exe
por ANDRÉ SIER

δις ἐς τὸν αὐτὸν ποταμὸν οὐκ ἂν ἐμβαίης (*)
não consegues trilhar duplamente a mesma corrente
you cannot step twice into the same stream

τὰ ὄντα ἰέναι τε πάντα καὶ μένειν οὐδέν (**)
todas as entidades movem e nada permanece fixo
all entities move and nothing remains still

Heráclito de Éfeso
escrito por Platão em Crátilo, 401d (*)
e Séneca em Epistulae, VI, 58, 23. (**)

Dentro da série Pianta del Mondo (<http://piantadelmondo.info>), também há cidades que se constroem de fluxos, arquitecturas que desafiam a estaticidade, cidadãos que habitam um movimento perpétuo. Movimento físico, movimento de devir, devir outro, devir energia, propagação fluida espacial, acordante e resignada às dinâmicas de gravidade e acelerações Newtonianas. O simples instrumento de deslocação, de aceleração e intensificação das velocidades, de transporte do humano para o devir movimento, aumentado: os círculos que rodam no triângulo de interface, o rectângulo que suporta, o movimento que se intensifica, o desbravamento das novas linhas de possibilidades, o movimento.

A prancha de skate já deixou trilhos profundos no tempo. Skates feitos de ossos de animais são o meio de transporte pessoal mais antigo conhecido actualmente, datando-se exemplares arqueológicos desde 3000 AC. Como recreação e arte são construídas no século 20, por volta de 1940, caixas com rodas que cedo evoluíram para pranchas de rodas com todas as suas mutações até às panóplias de formas actuais, desde o oldschool, o longboard, o cruiser, o surf skate, os motorizados, bem como o hoverboard do filme Back to The Future.

E voltando ao futuro, quando o meio de transporte mais simples for elevado a agente de actualização de devires de energia que percola nas leis da física, elevando o movimento humano a concretizações para além da sua inatez, ficamos perante formas de movimento que enaltecem o dinamismo activo, um pouco como a diferenciação Deleuziana, ou o Πάντα ρεῖ (Panta rhei) Heráclitiano que operam no indivíduo poroso.

Apenas o praticante de skate tem no seu corpo a experiência, vedada mas vislumbrada pelos meros observadores. O acto de desbravar movimentos, a experiência de deslizar nas linhas de velocidade propiciadas pela prancha com rodas, a destreza dos movimentos do corpo acompanhados pela prancha que se equilibram nas fronteiras da física e desvelam rampa atrás de rampa de intensificação de dinâmicas está vedada ao caminhante e apresenta-se ao skater como um longo trajecto iniciático de aprendizagem e de habitação da terra das forças desmesuradas, indicando e apontando um transe apoteótico distante onde tudo percola e onde tudo flui.

A série de peças Skate.Exe dentro do imaginário de Pianta del Mondo (<http://piantadelmondo.info/skate.exe/>) cavalga como um rio rasgando o seu leito, um programa executável emitindo instruções de código irrepitíveis que vibram os circuitos da máquina, apropriando-se de glitches e enaltecendo-os, glitches que fundem os planos real e virtual e apontam voltas estranhas estéticas, rampas e diferenciações de elevações, terrenos propícios ao arrojo do skater no redelinear das fronteiras da física.

Desta forma, neste imaginário, foram criadas as fotografias "Skate Riding ..." em 2013. Nelas actualizam-se devires, skates tornam-se máquinas que integram e programam a paisagem, abrem brechas no real, de onde saem voltas estranhas virtuais, que se reincorporam no real vibrando-o e glitchando o instante fotográfico que não mais faz que registar as dinâmicas abertas pelas ideias na paisagem.

Ainda em 2013 foi criada uma aplicação para telemóveis (AccelDrawLost) que é incorporada nos skates para registar e testemunhar as acelerações do humano aumentado com prancha em movimento. Vários praticantes experientes acederam em partilhar parte da sua experiência e deslocaram-se em cima do instrumento que bem conhecem em várias sessões realizadas em 2013 e 2014 através de piscinas, rampas, linhas de intensificação de movimento intermináveis dentro de parques de skate como o Boardriders Quicksilver Ericeira, Terreiro dos Radicais (Parque das Nações), Skate Park Rock in Rio. As suas acelerações são reconstruídas e visualizadas na peça-programa "Skating Sessions" onde se pode navegar tridimensionalmente através das várias sessões no mapa que nos deixaram, bem como sentir a evolução das dinâmicas e forças que skaters habilmente transferem quando rasgam piscinas com 4m de altura ou se deslocam através de linhas imaginárias que visualizam e actualizam no real.

"Free Skating" de 2014 oferece a experiência de criar e habitar linhas de movimento dentro de um espaço virtual infinito, rasgando a paisagem, usando cada detalhe de elevação do terreno como espaço para a criação do vislumbre de skatar livremente qualquer espaço. O toque no tablet transfere as intenções do utilizador para acções do skater virtual que trilha a paisagem. O skater, quando entra em portais brancos espalhados pela paisagem, é transportado para novos níveis que reconfirmam o espaço que este pode skatar.

"Skate.Exe Portraits" de 2014 pinta retratos com as sequências de movimento digitalizadas em estúdio dos actores principais da peça-jogo-programa Skate.Exe. O som acciona os personagens, emite partículas que nascem deles, acciona o tempo, que pára e anda e os suspende em retratos permeados com os seus rastos. O toque com um dedo no tablet desloca ponto de vista do observador, com dois dedos faz zoom, como em "Skating Sessions".

Estas sequências que incorporam a peça-jogo-programa "Skate.Exe" servem de base ao programa gerador de esculturas "Eu-Abstracto" para fixar os movimentos instantâneos ou vários instantâneos acumulados no mesmo espaço volumétrico, originando a série de esculturas fabricadas. São retratos abstractos realizados a partir de sequências digitalizadas com câmaras 3d de nuvens de pontos tridimensionais de pessoas em movimentos acumulados espacialmente.

É em "Skate.Exe", jogo-programa, que o espectador é convidado a imergir-se na experiência. Uma prancha de skate ligada ao computador opera como joytick da imersão, e transfere os movimentos executados em cima do skate para acções que o seu avatar concretiza nos níveis infinitos do jogo. A progressão no jogo desvela a composição espacial e musical, feita de glitches e bytebeats. A princesa-bruxa-skater violenta, agride, provoca, atira e foge, ao jogador e ao seu pequeno acompanhante, dificultando a sua progressão no jogo, mas nunca impedindo que a destreza hábil de movimentação do skater vença no seu terreno: no final, o terreno da arquitectura flutuante impera sempre, sob a alçada dos devires e da destreza do jogador, na terra das forças desmesuradas.