

## Chance Meeting

Miguel Wandschneider

A obra de Miguel Soares (Braga, 1970) ficou, desde muito cedo, indelévelmente marcada pelo seu interesse pelo género da ficção científica, pelos ambientes artificiais em que se desenrola a vida nas sociedades tecnologicamente avançadas e pelos vertiginosos desenvolvimentos tecnológicos como factor decisivo da nossa experiência da realidade. Na primeira metade da década de 1990, a sua prática centrou-se na manipulação de imagens fotográficas pré-existentes e na produção de esculturas que tomavam o *design* industrial como referência. Nos anos subsequentes, grande parte do seu trabalho tomou a forma de esculturas e instalações, feitas como materiais de produção em massa e dispositivos tecnológicos simples, que representam personagens, objectos e situações pertencentes a hipotéticos mundos de ficção científica. Durante este período, ele também produziu um par de obras em vídeo que abriram o universo da ficção científica à iconografia e aos códigos estéticos dos jogos de computador, prefigurando as animações 3D a que iria dedicar-se a partir do final dessa década.

Com efeito, desde o final da década de 1990, o corpo principal do trabalho de Miguel Soares compõe-se de animações laboriosamente construídas, devedoras de um ethos faça-você-mesmo, que retiram a sua inspiração do variado caudal da ficção científica. Em muitas dessas obras, ele prossegue o seu interesse por temas do mundo contemporâneo, filtrado pela projecção imaginária num futuro plausível mais ou menos distante: o espectro da militarização e do totalitarismo (*Time for Space*, de 2000), o anonimato e a atomização da vida social, assim como a perda da relação directa com a natureza (*Archibunk3r Associates*, de 2000), a crescente poluição dos céus e dos mares (*SpaceJunk beta 1.0*, de 2001, e *H2O*, de 2004), a ameaça de uma guerra nuclear de grande escala (*Time Zones*, de 2003), ou a potencial extinção da espécie humana (*Place in Time*, de 2005). Animações mais recentes representam um mundo em que a automatização liberta o ser humano do trabalho (*2048*, de 2016) ou em que os robôs são dotados de sentimentos e livre arbítrio (*LuzAzul*, de 2018).

Estas narrativas ficcionais condensam um aturado trabalho de composição figurativa e uma cuidada construção de pontos de vista, movimentos de câmara e sequências. Não menos importante para o envolvimento do espectador é a relação orgânica e simbiótica que se estabelece entre imagem e som. Até 2005, Miguel Soares construiu a banda sonora das suas animações apropriando-se

de música de estilos muito diversos (Tuxedomoon, Combustible Edison, Funki Porcini, Sack & Blumm, Roberto Musci & Giovanni Venosta, Negativland), utilizando também, a partir de 2002, temas que ele próprio compôs com base em procedimentos de manipulação e sequenciação de *samples* extraídos da Internet, da televisão, de filmes ou de música (neste período, primeiro em 2002, depois em 2006, a Variz editou dois CDs com música da sua autoria). Numa outra linha de trabalho, em 2005 e 2006 ele recorreu a alguns dos seus temas para a banda sonora de vídeos compostos a partir de imagens de filmes antigos disponíveis nos arquivos Prelinger. E entre 2006 e 2010, realizou uma série de animações predominantemente abstractas em que se propôs traduzir visualmente, segundo um princípio de equivalência sinestésica, algumas das suas faixas musicais.

Na sua exposição no Rialto6, Miguel Soares apresenta quatro novas animações.

Assim que entramos no espaço, deparamo-nos com *Encounters* (2023), que mostra o encontro inesperado, durante uma deambulação nocturna, com um objecto enigmático que supomos ser uma entidade alienígena. É incomum Miguel Soares combinar a utilização de imagens criadas com ferramentas de modelação e animação 3D com imagens filmadas de lugares reais. Ao situar aquele objecto num contexto real, o artista reforça a ideia de encontro com uma entidade desconhecida vinda de outro mundo.

O mesmo procedimento de combinar imagens virtuais com imagens reais é usado em *MetaTouch* (2023), mostrado na cave. Duas esferas de metal líquido idênticas voam em perfeita harmonia, tocando-se de tempos a tempos e teletransportando-se, quando esse toque é mais profundo, para outro lugar, onde continuam a sua viagem. Somos, mais uma vez, levados a pensar em entidades alienígenas. O som hipnótico que acompanha as imagens, um *drone* de tambura, abre a hipótese de outros sentidos, de ordem metafísica. Tanto *Encounters* como *MetaTouch*, vale a pena referir, são descendentes directos de uma outra obra (*Wabane*, 2008), em que um objecto de metal líquido em forma de capacete sofre mutações enquanto se move pelo interior de uma casa tradicional japonesa.

Chegados ao primeiro andar, sobressai imediatamente, projectado em grandes dimensões, *ChronoCube* (2023). Somos conduzidos numa viagem ao interior de um espaço fractal, sugestivo de uma cidade de um futuro distante captada em diferentes estádios da sua história. A animação é construída como uma *mise en abyme*, com o espaço fractal a crescer continuamente ao longo de um processo iterativo. Instala-se um sentimento de pesadelo, que a banda sonora, um *drone* composto pelo artista com recurso a um sintetizador, vem reforçar.

No mezanino, *Assembly Line* (2017-23) traz à memória *MetaTouch*. Mais uma vez, dois objectos

idênticos interagem entre si, neste caso, robôs de uma linha de montagem que, de tempos a tempos, despertam do seu estado de repouso para, por um breve instante, comunicar entre si. Estas figuras são a mais recente iteração numa longa linhagem de representações objectuais ou virtuais de robôs no trabalho de Miguel Soares.

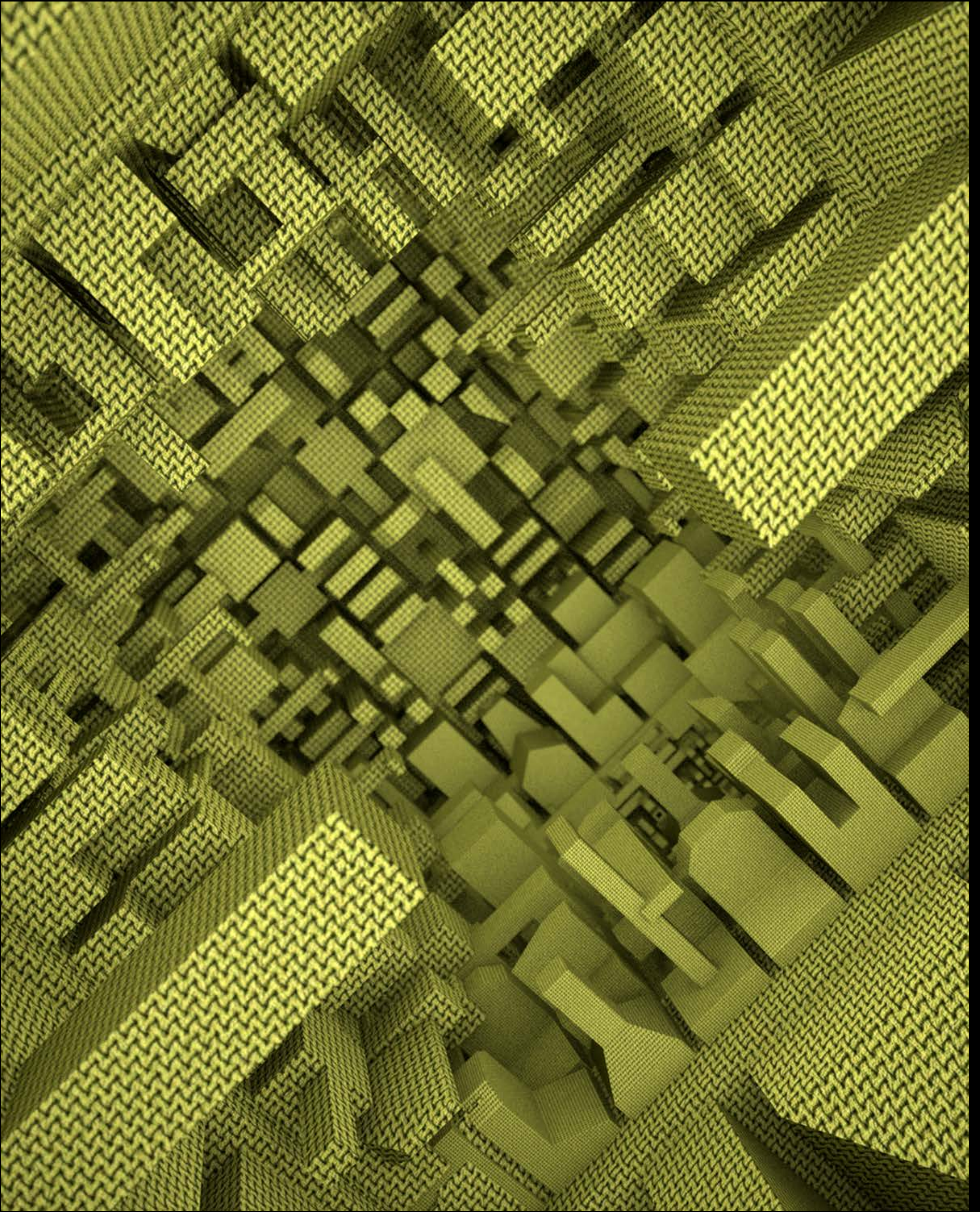
A concluir a exposição, como uma espécie de *post scriptum*, são mostradas, em monitores, três das animações que Miguel Soares realizou na primeira metade da década de 2000.

*SpaceJunk beta 1.0* (2001) mostra, através do ponto de vista dos tripulantes de uma estação espacial em missão de observação de rotina, um anel de lixo à deriva em torno do planeta Terra. A ideia para esta animação foi suscitada pelo aparecimento e rápida proliferação na Internet de modelos 3D de toda a espécie de objectos. Para o artista, o anel de lixo espacial pode ser visto como representação auto-referencial do processo de descarga de inúmeros modelos 3D para a realização desta animação. Na banda sonora, tempos de silêncio são entrecortados por breves excertos da comunicação dos astronautas da Missão Apollo 11 à Lua, em 1969, com o controlo de terra.

*Time Zones* (2003) resultou de um convite do grupo Negativland a Miguel Soares para realizar um vídeo a partir de um dos seus temas. A escolha do artista recaiu sobre *Time Zones*, um dos seus temas preferidos, do álbum mais conhecido do

grupo, *Escape from Noise* (1987). Ele seguiu um princípio de meticulosa sincronização das imagens com aquela texturada colagem sonora, propondo uma interpretação da narrativa textual com o seu campo de alusões e associações semânticas – a Guerra Fria que opôs Estados Unidos da América e União Soviética, a instrumentalização dos meios de comunicação como arma de guerra psicológica, em particular a propagação do medo dos comunistas, e o uso dos computadores como meio de controlo político e ideológico.

*Place in Time* (2005) conta a história de um vale ao longo de milhões de anos, desde a origem geológica do planeta até à extinção da espécie humana e à total e irreversível desintegração do planeta num futuro longínquo. O vale é retratado em vinte épocas distintas através de outros tantos planos-sequência que descrevem um mesmo movimento de *travelling*. Miguel Soares lança-se num exercício de imaginação especulativa para abordar a transformação radical das formas de organização social da vida humana em consequência de guerras e da destruição do ambiente. De salientar, mais uma vez, a banda sonora, meticulosamente construída a partir da colagem de sons muito diversos.





*Encounters*, 2023

Animação, som estéreo, 1'30''



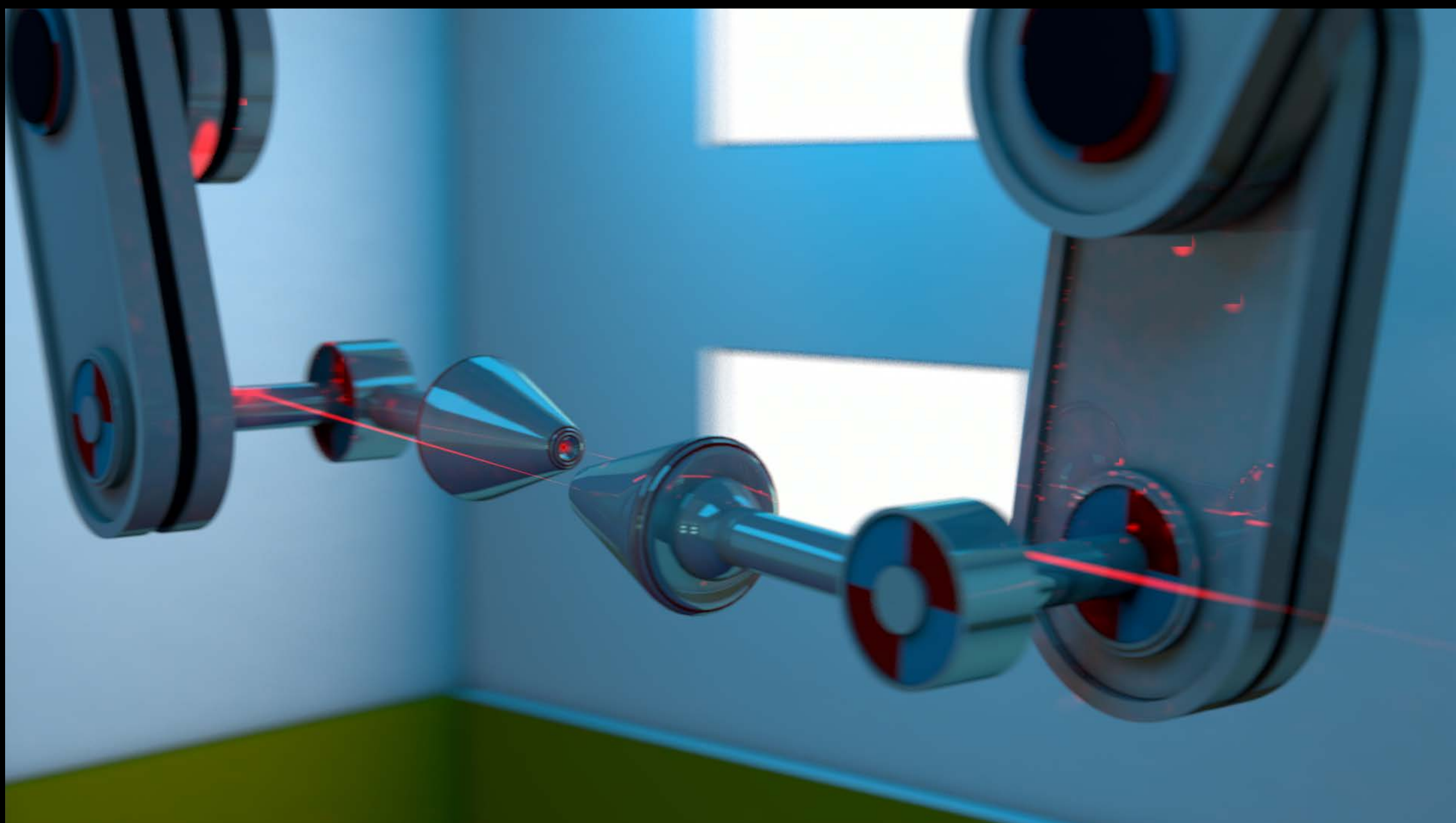
*MetaTouch*, 2023

Animação, som estéreo, 4'16''



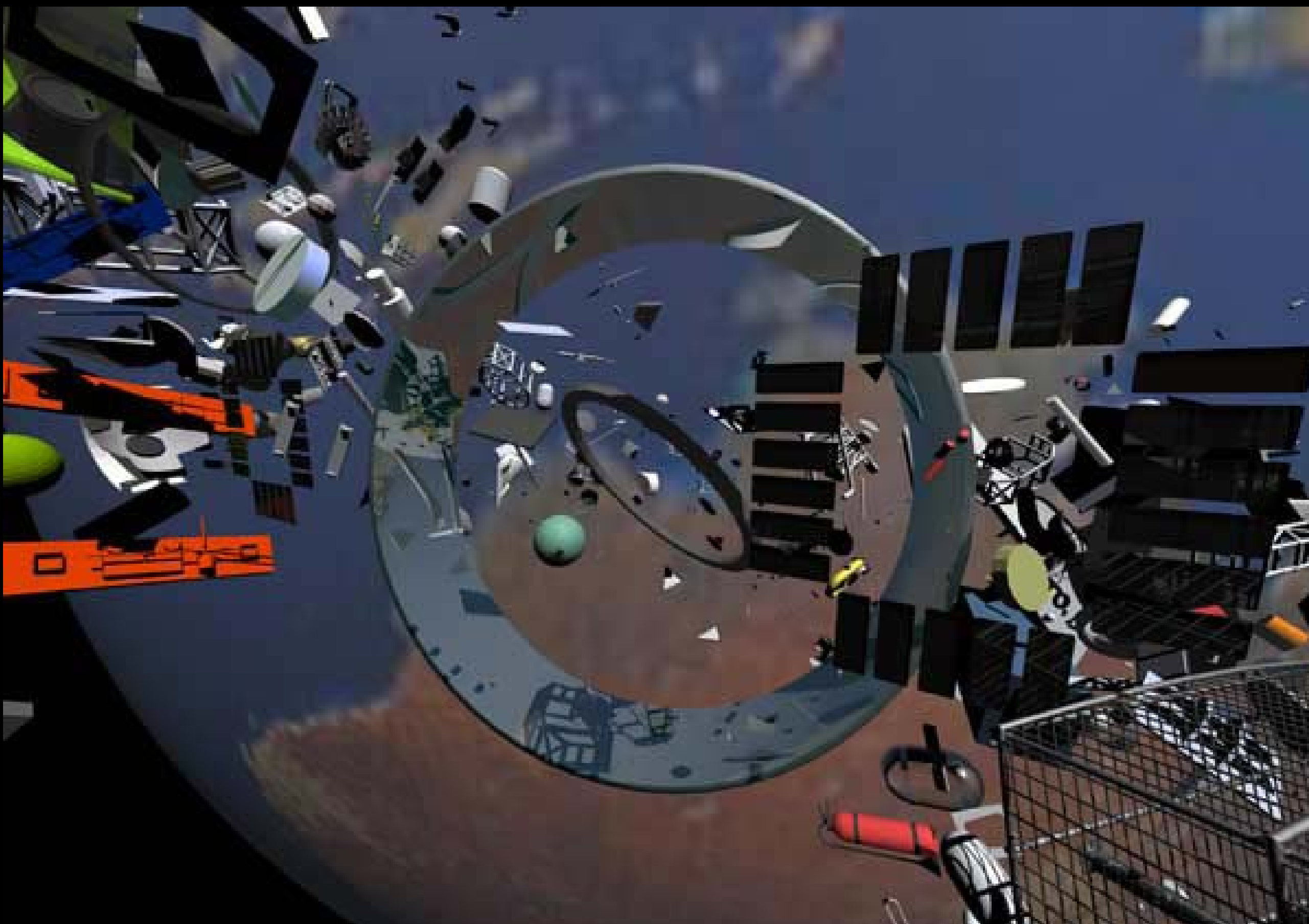
*ChronoCube*, 2023

Animação, som estéreo, 08'35"  
Som: Qrain II (2003)  
de migso



*Assembly Line*, 2017-23

Animação, som estéreo, 06'08"



*SpaceJunk beta 1.0, 2001*

Animação, som mono, 4'42''



*Time Zones, 2003*

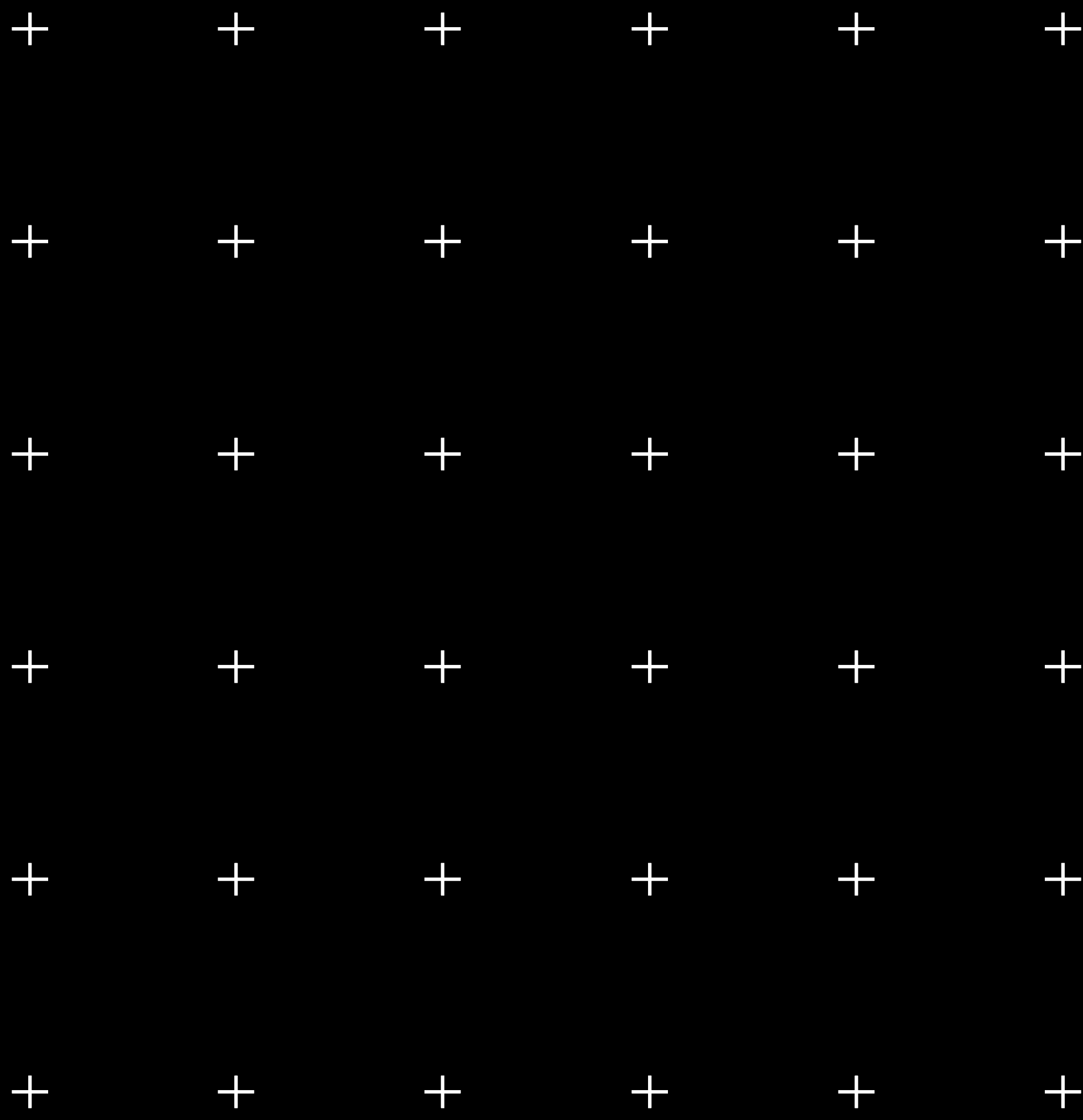
Animação, som mono, 5'28''  
Som: Time Zones (1987)  
de Negativland



*Place in Time, 2005*

Animação, som estéreo, 11'30"

Rialto6



[www.rialto6.org](http://www.rialto6.org)