

# 3 + 1

(dis)assembly

Sam Smith

26.11.21 – 08.01.22

Inauguração | Opening 19h – 22h, 26.11.21

## Sobre a prática artística de Sam Smith

“Mesmo na obscura e vasta história de um planeta, o tempo que leva a fazer uma floresta conta”

Ursula K. Le Guin, “A Cidade das Ilusões”

A prática artística de Sam Smith utiliza a linguagem cinematográfica para pensar o impacto da atividade humana no meio ambiente através da tecnologia. Esta mesma afirmação engloba tanto metaforicamente como fisicamente, os objectivos e preocupações do artista: o objecto (a natureza) visto a partir de um sujeito (humano) através de um meio tecnológico (a câmara). Mas a sua proposta vai mais além porque realça a contradição que se estabelece quando esse impacto se inicia quando olhamos, quando usamos um instrumento que, assim como a pegada humana na natureza, começa com a presença/olhar do humano sobre ela.

Como no dilema de Labov, a observação de um fenómeno está comprometida pela própria presença de quem observa. Isto é, pela nossa própria presença, pela nossa observação, influenciamos o ambiente que estamos a observar. Mas, como Smith propõe, este axioma é também verdade no sentido oposto: o que observamos também nos influencia. Naquilo que podemos chamar de “estabelecimento de relações naturais”, humano e ambiente natural, observador e observado, estabelecem uma troca de reações e interações até ao papel e posição de cada um se tornar indefinido. Desta maneira, para o artista, a noção de objecto e sujeito abre-se a novas realidades e definições, nas quais ele questiona o quê e quem é tecnologia num ambiente de multiespécies.

A câmara tem sido o olho desde o início do cinema. A identificação entre o que é projetado num ecrã e o que o espectador vê é absoluta e fundacional e toda a linguagem cinematográfica baseia-se nisso. Se assim for, se nós somos a câmara, nós somos a tecnologia à frente da natureza. Contudo, ao mesmo tempo, ambos partilhamos uma origem natural: somos feitos dos mesmos elementos básicos, que vão até 118 segundo as últimas descobertas e, por isso, pode tudo voltar a ser cada um desses 118 elementos. O observador e o objecto observado são feitos da mesma matéria.

[galeria@3m1arte.com](mailto:galeria@3m1arte.com)

[www.3m1arte.com](http://www.3m1arte.com)

## On the artistic practice of Sam Smith

“Even in the obscure vast history of a planet the time it takes to make a forest counts”

Ursula K. Le Guin, “City of illusion”

Sam Smith’s artistic practice discusses the impact of human activity on the environment through technology using cinematographic language. This same statement encompasses, both metaphorically and physically, his objectives and concerns: the object (nature) seen from a subject (human) through a technological medium (the camera). But his proposal goes further by highlighting the contradiction that is established when that impact begins from the way of looking, in the use of an instrument that, like our footprint on the natural world, begins with our human presence/gaze upon it.

As in the Labov dilemma, the observation of a phenomenon is compromised by the observer’s own presence. This is, from our own presence, from observation, we are affecting the environment we are looking at. But, as Smith proposes, this axiom is also true in the opposite sense: what we observe influences us. In what we could call an “establishment of natural relationships”, human and the natural environment, observer and observed, establish an exchange of reactions and interactions until the role and position of each one is blurred. Thus, for the artist, the notion of object and subject opens up to new realities and definitions, in which what or who is technology in a multispecies environment is questioned.

Since the beginning of cinema, the camera has been the eye. The identification between what is projected on the screen and what the viewer sees is absolute and foundational and the entire cinematographic language is based on it. If this is so, if we are the camera, we are technology in front of nature. And yet, at the same time, we both share a natural origin: we are made up of the same basic elements, up to 118 according to the latest discoveries, present all over the planet. Everything that exists can be reduced to those 118 elements and, therefore, everything can go back to being each of those 118 elements. The observer and the observed object are made of the same matter.

Largo Hintze Ribeiro 2E-F, 1250 – 122 Lisbon  
Portugal +351 210 170 765

# 3 + 1

Pela história, a arte tem sido um espelho da natureza, uma realidade reflectida, que serve para a refazer e também para realçar as suas características e virtudes, e por isso destacar o que é ou o que deverá ser, e compararmo-nos a ela de forma crítica. A teoria clássica diz-nos que a arte existe para podermos ver o que deveríamos ser, um ideal perfeito pelo qual devíamos lutar, mas também o que não funciona, o que está aberto a críticas, o que está errado. Em frente ao espelho dizemos “este sou eu” mas também “este não posso ser eu” ou “isto não devia ser assim”. De facto, só nos podemos ver a um espelho, só vemos a nossa realidade quando a vemos reflectida num espelho. O que vemos projetado mostra-nos o que lá está e portanto confronta-nos com o que não deveria ser ou com o que não queremos ver. Mas parece que nos esquecemos que o espelho não está sempre direito (física e moralmente), o que leva a vermos nele uma realidade distorcida.

Como uma câmara ou a película, os pigmentos precisam de luz para realizar a sua função para os humanos. É a luz que atravessa a lente que grava as formas da natureza filmada nos meios químicos ou digitais. A luz consegue fazer com que a realidade seja reflectida no espelho da arte. Os pigmentos são feitos de alguns daqueles 118 elementos naturais que absorvem e refletem as ondas de luz de diferentes maneiras, produzindo o aparecimento das cores. Tradicionalmente, ambos os materiais minerais e animais foram usados na manufactura dos pigmentos, e são conhecidos desde os tempos pré-históricos. O pigmento é uma das primeiras tecnologias usadas pelo humano. Transformar a natureza para refazer a natureza. Para tal, foram usadas pedras, plantas, ossos e cinzas. Poderia dar-se o caso de usarmos um olho para pintar um olho. O que vemos para sermos capazes de ver.

A maioria dos historiadores acredita que a primeira câmara escura foi usada em grutas há mais de 300,000 anos, mas a primeira descrição de que sabemos foi feita por Mozi, o filósofo chinês do século IV a.C. Desde a renascença, com o seu desejo de ciência e tecnologia, a câmara escura tornou-se uma ferramenta fundamental para os pintores. A luz, quando entra numa caixa escura, reflete a natureza no seu interior numa superfície plana. Em algumas câmaras era introduzido também um espelho no interior do mecanismo. Este artefacto é um antecedente directo da fotografia, logo, bisavó do cinema. De câmara escura a câmara fotográfica a câmara de filmar. Mas a primeira câmara escura deve ter sido uma gruta pré-histórica por onde os seus habitantes viram a natureza lá fora. O primeiro uso tecnológico pelo humano da natureza foi o uso de uma gruta como espaço de abrigo humano.

Art has historically been a mirror of nature, a reflected reality, which serves both to re-make it and to highlight its characteristics and virtues and, therefore, to highlight what it is or what it should be and compare ourselves with it, in a critical way. Classical theory tells us that art exists so we see what we should be, a perfect ideal to strive for, but also what doesn't work, what is open to criticism, what is wrong. In front of the mirror we say “this is me” but also “this can't be me” or “this should not be this way”. In fact, we can only see ourselves in a mirror, we only know our reality when we see it reflected in the mirror. What we see in the projection shows us what is there and therefore confronts us with what should not be or what we do not want to see. But we seem to forget that the mirror is not always straight (physically and morally) which leads to the reality we see in it being distorted.

Like a camera or film, pigments need light to perform their function for humans. It is the light through the lens that records the forms of filmed nature on the chemical or digital medium. Light manages to make reality be reflected in the mirror of art. Pigments are made up of some of those 118 natural elements that absorb and reflect light waves in different ways, producing the appearance of colours. Traditionally, both mineral and animal materials were used to manufacture the pigments and have been known since prehistoric times. Pigment is one of the first technologies used by humans. Transform nature to remake nature. For this, stones, plants, bones or ashes were used. It could be the case of using an eye to paint an eye. What you see to be able to see.

Most historians believe that the first camera obscura was used in caves more than 300,000 years ago, but the first description that we know of was made by Mozi, the Chinese philosopher of the 4th century BC. From the Renaissance, with its desire for science and technology, it became a fundamental tool for painters. The light, when entering a closed box, reflects nature inside on a flat surface. In some, a mirror was also introduced. This artifact is the direct antecedent of photography and, therefore, the great-grandparent of cinema. From camera obscura to photographic camera to film camera. But the first dark chamber must have been a prehistoric cave from which its inhabitants saw nature outside. The first human technological use of nature was the use of a cave as a place of human shelter.

# 3 + 1

O filme “Solaris” (1972) de Andrei Tarkovski começa com um plano curto das águas de um rio, dentro de onde vemos a agitação da vegetação aquática. No plano seguinte, as primeiras folhas de relva aparecem no chão. A seguir, num movimento panorâmico para a direita, encontramos uma figura humana, o “primeiro homem”, de quem vemos primeiro as pernas, o atributo da posição vertical que caracteriza a sua espécie. Sucessivamente, numa série de planos curtos, vemos mais uma vez as plantas aquáticas dançando dentro do rio, algumas grandes e carnudas, e um movimento de câmara que se eleva para nos mostrar o nosso protagonista que está a andar por um campo de relva em direção a uma floresta. A cena seguinte mostra-nos uma árvore no centro da imagem. Apenas 2 minutos e 15 segundos para nos ensinar a evolução de organismos aquáticos até alcançarmos o chão firme e o homem que anda ereto. Ele carrega uma câmara e é óbvio que este dispositivo tecnológico o coloca na posição de narrador e lhe dá o direito de acreditar que é o centro e o protagonista desta história. Sem ele, outro escritor podia argumentar que os milhões de anos de evolução humana não significam nada quando comparados com a totalidade dos processos naturais e as suas possibilidades infinitas. 2 minutos e 15 segundos, especificamente.

Vimos da água, da lama, de forma literal, e partilhamos com o resto da natureza a totalidade de elementos que nos compõem. Noutro cenário evolucionário paralelo poderíamos ter tido folhas em vez de braços, algas em vez de olhos, ramos em vez de pernas. Se a evolução das espécies se baseia na habilidade em nos adaptarmos a mudanças no ambiente natural, não podemos pôr de parte novas fases dos nossos corpos em consonância com os desenvolvimentos que possam ocorrer na natureza.

A hipótese de Oparin-Haldane diz-nos que todas as formas de vida na terra são originárias de uma poça onde uma “sopa primordial” de elementos químicos evoluiu, até dar origem aos primeiros organismos vivos. Carbono, hidrogênio e nitrogênio na água, afectados pela radiação solar, foram os elementos básicos para a emergência da vida orgânica. Tudo começa no mesmo lugar. Houve um momento em que o humano, as plantas, os pigmentos, o olho e a câmara, todos flutuaram no mesmo elemento líquido. E a luz tornou-os possíveis.

Andrei Tarkovski's film “Solaris” (1972), begins with a short shot of the waters of a river under which we see the aquatic vegetation churning. In the next frame the first leaves of grass appear on the ground. Next, in a panning movement to the right, we find a human figure, the “first man”, whose legs we see first, the attribute of the upright position that characterizes his species. Successively, in a series of short shots, we see again the aquatic plants swaying in the stream, some large and fleshy leaves and a camera move that ascends to show us our protagonist who is moving through a field of grass towards a forest. The following frame shows us a tree in the center of the image. Just 2 minutes and 15 seconds to teach us the evolution of aquatic organisms until we reach the firm ground. He is carrying a camera and it is clear that this technological device places him in the position of narrator and gives him the right to believe himself the center and protagonist of this story. Without it, another writer could argue that the millions of years of human evolution mean nothing compared to the totality of natural processes and their infinite possibilities. 2 minutes and 15 seconds specifically.

We come from water, from mud, literally, and we share with the rest of nature the totality of the elements that make us up. In another parallel evolutionary scenario we could have had leaves instead of arms, algae instead of eyes, branches instead of legs. If the evolution of species is based on the ability to adapt to changes in the natural environment, we cannot rule out new stages in our bodies in line with the developments that may occur in nature.

Oparin-Haldane's hypothesis holds that all life forms on earth originated in a pond in which a “primordial soup” of chemical elements evolved into the first living organisms. Carbon, hydrogen and nitrogen in water, affected by solar radiation, were the basic elements for the emergence of organic life. Everything starts in the same place. There was a moment when human, plants, pigments, eye and camera, all floated in the same elemental liquid. And the light made them possible.

Joaquín García Martín

Tradução | Translation: Susana Pomba  
10.2021

# 3 + 1

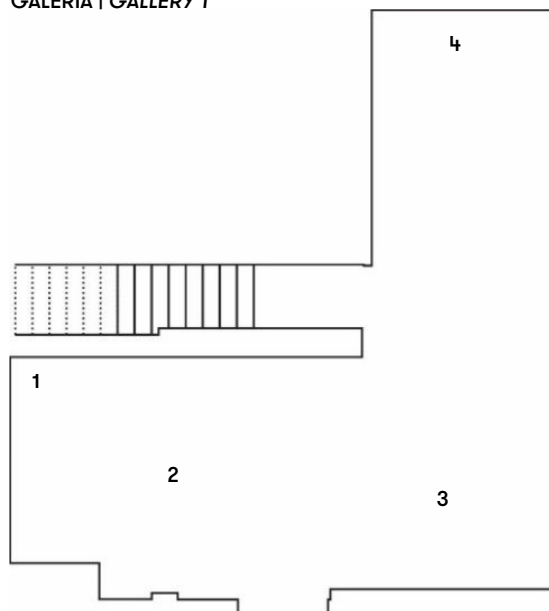
(dis)assembly

Sam Smith

26.11.21 – 08.01.22

Inauguração | Opening 19h – 22h, 26.11.21

## GALERIA | GALLERY 1



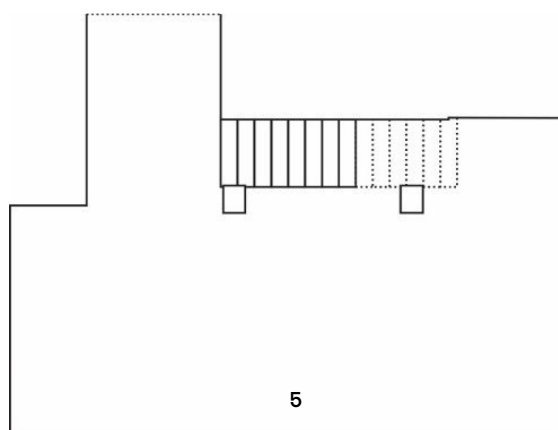
1. *Capture Pigments*, 2021, Ocre vermelho misturado à mão, ocre amarelo, umber queimado e pigmento ultramarino sobre papel | Hand mixed red ochre, yellow ochre, burnt umber and ultramarine pigment on paper, (10x) 30 x 42 cm

2. *Blackmagic Cinema Camera 2.5K (after analysis)*, 2021, Câmara de Cinema Blackmagic 2.5K desmontada, contraplacado e vidro | Dismantled Blackmagic Cinema Camera 2.5K, plywood, glass, 90 x 150 x 60 cm

3. *Results from analysis of Blackmagic Cinema Camera 2.5K*, 2021, Impressão a jato de tinta em papel 120gsm | Inkjet print on 120gsm paper, 84, 1 x 59, 4 cm

4. *Capture*, 2021, Vídeo digital 4K, áudio stereo | 4K digital video, stereo audio, 00:16:10 min, Edição 1 de 5 + 1 PA | Edition 1 of 5 + 1 AP  
Dissection: Stephen Cornford  
Text: Himali Singh Soin  
Cinematography (analysis): Gotaro Uematsu  
Cinematography (dissection and landscape): Sam Smith  
Editing, visual effects and sound design: Sam Smith  
UNSW Mark Wainwright Analytical Centre, Solid State & Elemental Analysis Unit: Rabeya Akter, Khorshed Chinu, Christopher Marjo, Anne Rich, Helen Wang, Karen Privat.  
This project is assisted by the Australian Government through the Australia Council for the Arts, its arts funding and advisory body and supported by the UNSW Mark Wainwright Analytical Centre, Solid State & Elemental Analysis Unit.

## GALERIA | GALLERY 2



5. *Earth Return (installation version)*, mudmind (Ama Josephine Budge, April Lin 林森 and Sam Smith) 2021, Vídeo digital, texto em vinil, áudio | Digital video, vinyl text, audio, 00:06:47 min, Edição 1 de 5 + 1 PA | Edition 1 of 5 + 1 AP

Original concept: Sam Smith

Mudmind host: April Lin 林森

Text and voice: Ama Josephine Budge

Camera (mudmind): April Lin 林森

Camera (landscapes): Sam Smith

Editing, visual effects, sound design: Sam Smith

Commissioned by the Art Gallery of New South Wales for Together in Art New Work, 2020

galeria@3m1arte.com

www.3m1arte.com



Largo Hintze Ribeiro 2E-F, 1250 - 122 Lisbon  
Portugal +351 210 170 765