

A nomeação da obra de arte: k. de André Sier

De Duchamp a Serrano, há uma linha programática de obras cujo título opera como chave de percepção. *Fountain* (1917) não teria tido nem o impacto nem a leitura pretendida se não fosse o seu título, do mesmo modo que *Piss Christ* (1987) não permitiria leituras que não meramente estéticas, ou então falaciosas, se não fosse a abertura de sentido proporcionada pela sua nomeação. Esta abertura de camadas de sentido e de uso da *palavra* como activante de inteligibilidade do mundo visual tem um precedente que marcou uma clivagem na forma de observar a obra de arte. Esse momento foi a nomeação do corpo de uma mulher nua não como a Vénus ou a Madonna tradicionais – a virgem sagrada e intocável –, mas como a terrena e plausível Maja, em *La Maja Desnuda* (1797-1800) de Goya, *La Grande Odalisque* (1814) de Ingres, ou *Olympia* (1863) de Manet, deslocando um dos pontos fulcrais de leitura de uma obra de arte para o seu título. Ora, esta incidência no título, como forma de continuar a narrativa visual da obra, ou como forma de a negar, encontrou um período e vários movimentos em que foi secundarizada: o Modernismo e aquilo que, de uma forma lata, poderemos designar de ‘abstraccionismos’. Obras como *Composition* (1920), de El Lissitzky, *Composition* (1929), de Mondrian, *Composition Z VIII (mk09)* (1924) ou *CHX* (1939) de Moholy-Nagy, entre outras, levantaram o peso imposto na sua nomeação, para transferi-lo novamente para a obra e o seu corte radical, tendo nomeações abreviadas, siglas, ou a rasa ‘composição’.

Ao nomear as suas obras como ficheiros computacionais – que remetem para um novo vocabulário, o do código utilizado na programação da peça –, André Sier estabelece semelhanças com as rupturas abstraccionistas. Na série *k.*, apresentada na Appleton Square, esta característica é vincada, lembrando-nos que o código se apoderou da nomeação da obra de arte, reivindicando o seu lugar como linguagem primeira.

A série *k.* tem sido desenvolvida, em vários suportes, desde 2007, a partir do romance *O Castelo* (1926), de Franz Kafka, em que o protagonista é K., um agrimensor contratado por erro pelas autoridades do Conde Oeste-Oeste. A série iniciou-se com o ambiente jogável *k.* (2007) e é constituída pelas suas derivações: a instalação *k.~* (2010), a instalação *k.astelo* (2010-11) e os resultados deste processo – as impressões .tga de *screen stills* (2009) e as esculturas .stl topográficas (2010-11). Para criar *k.*, Sier programou um código-fonte com 5021 linhas de código java. A navegação possibilita a entrada do utilizador em 4,294,967,295 espaços distintos – onde apenas num se encontra o castelo do Conde Oeste-Oeste. Ao recolher quadrados – como que juntando informação de *pixels*, tal como K. faz nas diversas conversas com os aldeãos –, o utilizador muda de nível, tendo acesso a novos territórios onde se geram algoritmicamente edifícios, espirais, vazios e quadrados. *k.* foi um projecto seleccionado pela DGArtes para a sua galeria virtual de netart. A sua concepção e a sua colocação *on-line* transformaram *k.* num *trojan* alegórico do seu *host*, um *malware* crítico posicionado com argúcia de cirurgia no domínio daquele organismo público de apoio às artes, que aceitou e permitiu a invasão.

“Debaixo da superfície electrónica” (Heim 1987) de *k.* estão os parâmetros estabelecidos por Sier, que ramificam toda a série. *k.* foi desenvolvido em *processing* e funde programação, cenários geométricos abstractos controlados por rato e um “protojogo”, segundo o seu autor. Este conceito de aplicação híbrida antecede uma ideia de jogo acabado e com preocupações estritas de divertimento, mas fornece-nos o seu carácter processual e a sua filiação ludológica, que tem particular interesse quando confrontamos a referência epigráfica de Sier: “press space, commander”, do jogo *elite* (1984) da acornsoft. Em *elite*, a tecla ‘space’ é um comando que ordena um aumento da velocidade. Já em *k.*, a tecla ‘space’ ordena a acção de saltar ou voar. Esta referência recorda-nos a constante aceleração e vertigem presente em *k.*, por um lado, ao mesmo tempo que nos remete para a aceleração e vertigem que K. encontra n’ *O Castelo*. Na aldeia kafkiana, K. é um personagem “estranho”, que chega do exterior para desembocar num mundo bicromático hostil – o preto associado ao castelo, no topo da montanha, e o branco associado ao casario e às estreitas ruas da aldeia, coberta de neve. Na aldeia kafkiana, K.

encontra um sistema infinitamente burocrático e formal, organizado numa severa e rígida estrutura hierárquica de súbditos e superiores, apesar de, ironicamente, a face do poder, espelhada nos senhores do castelo, ser inatingível e intocável, revelando uma perversa estrutura inimputável. A hierarquia feudal da estratificação social corre em paralelo com uma falta de hierarquia no apuramento das causas de um erro.

Na aldeia sieriana, o utilizador torna-se k., percorrendo um espaço labiríntico e acentrado, na busca incessante do acesso ao castelo do Conde Oeste-Oeste. Na aldeia sieriana, o utilizador move-se numa grelha do hiperespaço, que replica a experiência de leitura d' *O Castelo*, assim como a sua dimensão espacial e temporal desorientadoras, como uma *obra aberta*, ao mesmo tempo vertiginosa e claustrofóbica.

Em *k.~*, o modo de navegação difere, já que os comandos são activados pelo som captado em tempo-real pelo microfone. Trata-se de uma instalação *site-specific* – um organismo que se alimenta de dados sonoros, um corpo reproduzindo-se de forma assistida. As diferentes frequências provocam a interacção com a peça, na qual o utilizador sobrevoa velozmente os espaços tridimensionais, pela sua reverberação no espaço expositivo ou pela experimentação sensorial.

Em *k.astelo*, esta recolha de dados é feita através de uma câmara, que devolve o movimento do utilizador através de *projection mapping*, misturando-o com os restantes aldeãos projectados sobre as caixas de cartão. *k.astelo* é a materialização de um espaço de vigilância – o grande olho/autoridade que tudo vê –, tema pioneiramente diagnosticado por Kafka. Deste modo, na performatividade inerente à peça, há um jogo de dupla identidade, de controlar e ser controlado.

Com as impressões e as esculturas de k. e dos terrenos seccionados, Sier atinge uma diversificação de suportes que contrastam com as peças dinâmicas e interactivas pelo seu estatismo e por recolocarem o utilizador no papel de observador, permitindo uma nova leitura: um refocar da plasticidade do ambiente jogável pelas imagens e pela elevação 3D do seu mapa topográfico.

As obras de Sier têm, assim, um efeito transformador – de observador para utilizador e vice-versa, dada a interactividade que as peças pressupõem. Contudo, não é por acaso que Sier descreve k. como uma peça “pseudo-infinita”. De facto, o espaço “quase-infinito” está limitado pelo seu código-fonte. É neste sentido que autores como Joyce (1995) e Aarseth (1997) analisaram o conceito de ‘interactividade’ como uma função dúbia, por ainda ser incompleta. Objectivamente, a meta de uma função interactiva na qual o comportamento entre sistema e utilizador se processe em simultâneo – e no mesmo grau generativo – está cada vez mais próxima. O trabalho de André Sier, com o seu *input* humano, dá um importante passo na apaixonante e temida autonomia da máquina.

BYPASS

Março 2011

Referências

- Aarseth, Espen J.. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Heim, Michael. *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*. New Haven: Yale University Press, 1987.
- Joyce, Michael. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995.
- Kafka, Franz. *The Castle*. Oxford: Oxford University Press, 2009 [1926].
- Pressman, Jessica. *Digital Modernism: Making it New in New Media*. Ph.D Thesis presented at UCLA, 2007.