

ANDRÉ SIER

Mel da Senhora do Labirinto

INAUGURAÇÃO | 9 Jan às 19:00

PATENTE | 9 Jan - 29 Fev 2020

ABERTO | De Quinta a Domingo, das 16h00 às 20h00

VISITA GUIADA | 8 Fev às 18:00

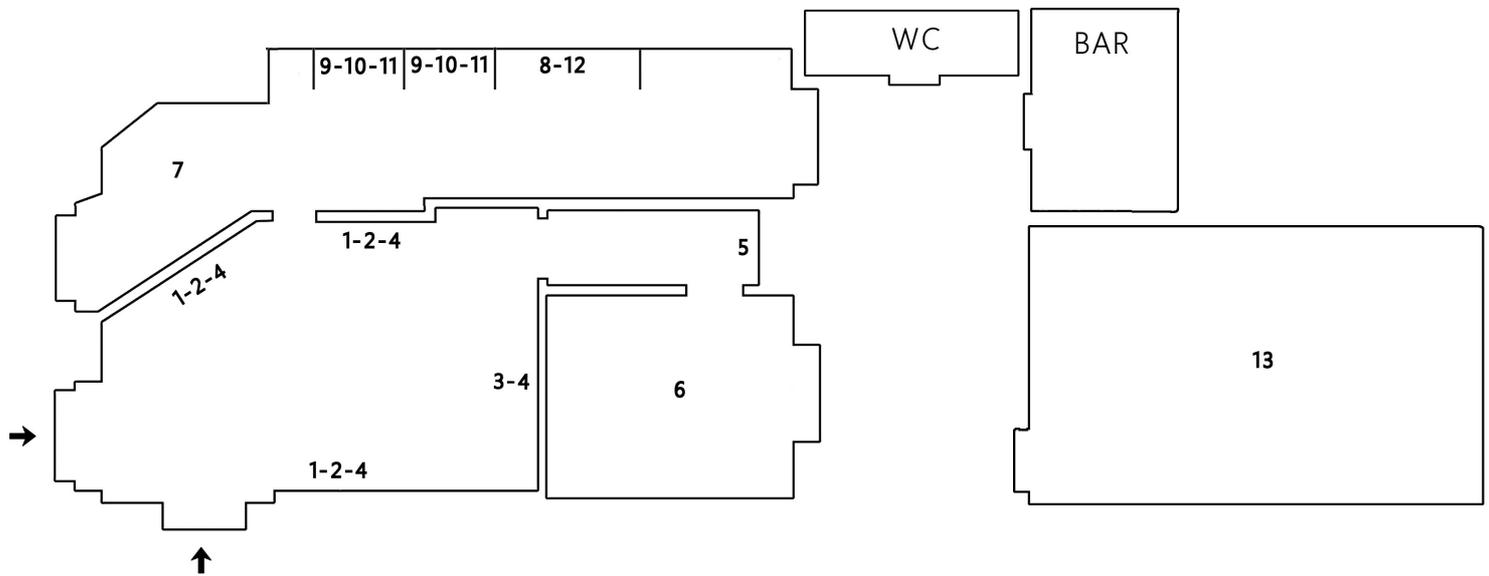
INFO | info@zaratan.pt | (+351) 967580235 | www.zaratan.pt

Mel da Senhora do Labirinto é expressão primeira, arqueológica, que guarda a entrada dos primeiros labirintos humanos, perante a qual se realizam oferendas de néctar eusocial, à senhora do labirinto, anseando por passagem segura perante o primeiro dispositivo letal de jogos sérios e espaciais, em tempos onde aspectos não-humanos guiam a esfera do cosmos humana. Esta exposição relata explorações electrónicas e digitais na senda do ambiente que envolve o mítico novelo engenhado: propõe artefactos sob a forma de desenhos máqunicos provenientes de fontes não-humanas, esculturas abstractas dos jogadores, fotografias e dispositivos de agregados bio-electrónicos, pinturas vegetais com mapas de jogos jogados, visualizações interactivas de espaços animais, e um jogo, para duas pessoas. Daedalus, Ariadne, Minos, Theseus, Pasiphae, Asterion, e muitos outros, dançam e jogam, ciclicamente, nos jardins virtuais da senhora do labirinto.

BIO:

ANDRÉ SIER trabalha artisticamente com código, meios electrónicos, interactivos, digitais e convencionais, onde combina videojogos, instalações, pintura, escultura, música, matemáticas e computação em objectos e experiências de artes electrónicas, nos quais funde mitologia, interfaces, contínuums espaço-temporais generativos, constructos arte-ciência não-humanos humanos. Artista premiado no New Art Fest (2017), três vezes na Lisbon Maker Faire (2014, 15, 16), Bienal de Cerveira (2009) e Jovens Criadores (2006). Nos últimos 22 anos tem produzido objectos e trabalho interactivo serial, que ludicamente desvelam relações espaço-temporais sintetizadas em substractos electrónicos, mostrados em mais de 27 exposições individuais nacionais e internacionais, mais de 100 exposições e eventos colectivos. Já exibiu trabalhos nos museus MNAC (2017, 2016), Museu de São Roque (2011), MEIAC (2006). André Sier é um artista electrónico formado em ciências, artes, computação, licenciado em filosofia, educador de artes digitais e electrónicas leccionando actualmente na Universidade de Évora, doutorando em artes tecnoéticas no Planetary Collegium. Tem um portfólio digital em <https://andre-sier.com>.

Projecto financiado por DGArtes – Secretaria de Estado da Cultura



1. BIND (Binary Drawings), (2019)

Código, Sistema Gnu/Linux, Desenho de Plotter s/ papel Fine Art. 46x30 cm cada. *Desenhos gerados em código da análise granular de padrões de bytes provenientes de programas, ficheiros e processos em execução em sistemas Gnu/Linux.*

2. BIOD (Biological Drawings), (2019)

Código, Agregados Biológicos, Desenho de Plotter s/ papel Fine Art. 46x30cm cada. *Desenhos gerados em código da análise granular de análise de sinal de dados eléctricos capturados de plantas e outros agregados vivos. .*

3. Wolfanddotcom Drawings, (2017/19)

Código, Sistema Gnu/Linux, Desenho de Plotter s/ papel Fine Art. 62x45cm (x 6) *Desenhos gerados em código, projectando texturas e terrenos em espaço 3d da análise granular de padrões de bytes provenientes de programas, ficheiros e processos em execução em sistemas Gnu/Linux.*

4. Eusocial, (2018)

Fotografia digita s/ papel fotográfico. 42x29cm (x 10) *Fotografias de pesquisas em ecossistemas bio-electrónicos, através da estimulação de formigas com interferências laser e observações fotográficas nos seus habitats naturais.*

5. Honey Krater, (2019)

Código, Smartphone, Woofer modificado, Mel, Laser, Amplificador. Peça interactiva ao toque. Dimensões variáveis. *Este vaso de oferendas aos deuses, cheio de mel, construído sobre uma lógica interactiva generativa, produz adivinhações electrónicas baseadas em padrões estocásticos e projecções cimáticas de formas hipnotizantes com o laser.*

6. 8-bit Maze Gardens (#115, #116, #117), (2019)

Código, Plantas, Madeira. 80 x 122 cm cada *Pinturas vegetais generativas sob temas matemáticos. As pinturas baseadas em padrões labirínticos gerados computacionalmente usando métodos não-humanos. Pinturas homem máquina com tintas biológicas 101% generativas.*

7. Half-Ant, (2020)

Código, Computador, Ecrã, Som, Formigas. Dimensões variáveis. *Half-Ant é um ecossistema híbrido bioelectrónico, constituído em parte por processos microelectrónicos, em parte por agregados biológicos de animais, estimula um ecossistema de formigas com padrões visuais e sonoros granulares, obtidos a partir de dados electrónicos e matemática celular generativa.*

8. Wolf-Totems, (2017)

Esculturas em PLA preto, dimensões aproximadas 7cm³. *Série de esculturas executadas numa impressora 3d, combinam momentos das animações dos lobos virtuais do jogo Wolfanddotcom em Totems-Lobo, de tamanho arquitectural no espaço virtual do jogo.*

9. Labyrinth Players (Eu-Abstracto), (2019)

Esculturas em PLA azul, dimensões aproximadas 7cm³. *Série de esculturas dos jogadores virtuais presentes no jogo 0X Labyrinth.*

10. Binary Sculptures, (2019)

Esculturas em PLA amarelo fluorescente, dimensões aproximadas 7cm³. *Observando o sistema operacional que executa programas em substratos electrónicos como entidades vivas, a Binary*

Sculptures Series apresenta edições exclusivas de esculturas impressas que mesclam binários programas e processos binários nas compensações de dados selecionadas.

11. Biological Sculptures, (2019)

Esculturas em PLA amarelo flutrescente, dimensões aproximadas 7cm³. *As Biological Sculptures apresentam a estrutura de dados eléctricos brutos capturados das plantas na peça Half-Plant (2017), onde os impulsos eléctricos sequenciais são transformados em espaço escultural 3D.*

12. Wolfspace, (2019)

Código, Tablet. Interativo ao toque. Dimensões variáveis. *Visualização interactiva dos movimentos ao longo do tempo e uma escultura produzida acumulando as posições de lobos ibéricos quase extintos na natureza. Os dados GPS dos lobos foram obtidos através do monitoramento remoto das suas actividades com métodos não invasivos que envolveriam o contacto com os seres humanos, gentilmente fornecidos pelo CIBIO, Universidade do Porto.*

13. 0X Labyrinth, (2020)

Código, Smartphones, Capacetes de escultura VR, Network, Som, Interacção. Dimensões variáveis. *0X Labyrinth é um jogo de imersão generativo que permite que dois jogadores compartilhem um momento competitivo inspirado no primeiro dispositivo letal e espiritual do espaço e do tempo.*