

CS~V

CICLOS DE SÃO VICENTE

Esculturas Generativas e Jogos ($\Delta s/\Delta t$)
Exposição Individual de André Sier

Évora, 22. abril 2015 a 22. maio 2015
Produção: Coleccção B, s373.net/x

Esculturas Generativas e Jogos ($\Delta s/\Delta t$)
Exposição Individual de André Sier

A exposição reúne peças de 10 séries de Esculturas Generativas criadas em código e fabricadas em impressoras 3D que o artista-programador usa desde 2010, bem como uma selecção de videojogos criados pelo autor, estando alguns disponíveis para Android e iOS, outros em edições únicas e exclusivas.

O espaço corre como o tempo.

Diógenes Laércio: «Jerónimo diz que Tales mediu as pirâmides pela sombra, depois de observar o tempo que a nossa própria sombra demora a ficar igual à altura.»

Plutarco: «... gostou da tua maneira de medir a pirâmide... limitando-se a colocar o bastão no limite da sombra lançada pela pirâmide, gerando o raio de sol tangente dois triângulos, demonstraste que a relação entre a primeira sombra e a segunda era a mesma que entre a pirâmide e o bastão.»

Michel Serres, *As Origens da Geometria*

Desde 2010 que André Sier desenvolve Esculturas Generativas usando programas por si manufacturados que criam esculturas tridimensionais numa impressora que montou na altura. O código é realizado em ambientes open-source (processing e openFrameworks) recorrendo a bibliotecas s373.net/x criadas pelo autor e disponibilizadas de forma open-source (<http://s373.net/code>) para que outros fazedores possam utilizar nos seus trabalhos. As esculturas alicerçam-se em processos algoritmos generativos, têm por base vários fenómenos simulados esculpidos do virtual para o real entre a mente e o computador do artista e as impressoras robóticas. Os fenómenos simulados criam modelos matemáticos tridimensionais que reflectem movimentos artísticos e orgânicos da natureza acumulados e fixados em espaços escultóricos. Movimentos de enxames de partículas em campos de vento; fotões que anseiam escapar à superfície do Sol e colapsam na sua gravidade; torres, palácios matemáticos, naves, forjados através da modelação de algoritmos de autómatos celulares a 2 e 3 dimensões desenrolam infinitamente arquitecturas espaciais que ampliam a concepção espacial humana; câmaras que registam sequências de imagens 2D ou 3D e as injectam em vóxeis. Retratos abstractos realizados com frames únicas ou vários momentos temporais que colidem no mesmo espaço.

Videojogos são dos mais requintados sistemas lógico-operatórios operados pelos computadores, conjugando sons, imagens, inputs dos utilizadores em sistemas formais elaborados que correm 60 vezes por segundo e que permitem por vezes uma imersão holográfica interactiva, livre das restrições do tempo e do espaço, permitindo aos utilizadores a experiência e livre-arbítrio na primeira pessoa, vedada nos meios fixos não interactivos. Os jogos de André Sier criam ambientes dinâmicos que visam os alicerces de uma linguagem operatória universal que faz play (que joga, que acontece, o desenrolar da vida). Um logos no seu triplo sentido: acção, conhecimento, regra. Ambientes unificados em procedimentos autónomos que se podem repetir indefinidamente, actualizando-se de diversas maneiras, de acordo com as acções dos seus heróis – os jogadores. São jogos que mais são mecanismos de forjar experiências nos que os experimentam. Experiências metafísicas e contempladoras, que induzem suspensão nas estilhaçadas narrativas que lhes subjazem. Labirintos infindáveis e navegáveis a céu virtual aberto. Explorações espaciais estocásticas com físicas gravíticas suaves. Espaços onde o tempo oscila e a perspectiva dobra. Tempos sem espaço. Espaços sem tempo.

Ciclos de São Vicente. Um projecto Coleccção B.

Apoios Direcção Regional Cultura Alentejo, Fundação Eugénio de Almeida e Câmara Municipal de Évora
TLM. 931 763 350 | jaf@escritanapaisagem.net | APARTADO 287, 7002-504, ÉVORA

Esculturas

apex (- pyramid) 2010

Tetraedro suspenso com electrónica. 3 colunas produzem sons 8bit em escalas Fibonacci.

k.*.stl 2010

Série de esculturas impressa a partir do ambiente kafkiano k.

Autómatos Universais 2010-11

criação de espaço volumétrico através de progressões históricas de autómatos celulares a 2D.

Video-Difference Stl 2011-12

Esculturas que acumulam o movimento da diferença entre frames.

Hyperborea (solids) 2012-13

Esculturas do ambiente Hyperborea obtidas através da solidificação de movimentos de partículas em campos de vento.

Heliades 2014

Palácios matemáticos gerados computacionalmente que habitam a superfície da Heliosfera.

Sol 2014

Cada Sol é uma escultura única emergente com electrónica criada pela trajectória de agentes autónomos, fótons que procuram escapar à sua gravidade.

Eu-Abstracto 2014

Retratos abstractos de pessoas feitos de nuvens de pontos de sequências 3D acumulados espacialmente.

Eu-Abstracto (Skate.Exe Edition) 2014

Edição limitada de 25 esculturas do ambiente Skate.Exe.

Autómatos Universais 3D 2015

Progressões de autómatos celulares de 3D fixadas em vóxeis.

Jogos

k.~ 2010

Um agrimensur sónico de espaços infinitos inspirado no ambiente kafkiano d'O Castelo. Jogue com o som.

577Rhea 2013

Exploração espacial estocástica, com suaves físicas de gravidade. Arraste no tablet a direcção pretendida. Disponível para Android e iOS: <http://s373.net/x/577Rhea/>

TemporaryBabel2D 2013

Jogo físico estocástico sobre bibliotecas, tempo, que se joga com toque e som no espírito da torre de Babel. Disponível para Android e iOS: <http://s373.net/x/TemporaryBabel2D>

747.7 2014

Estocástico, imersivo, meditativo espaço de guerra jogável com joystick.

Free Skating 2014

Crie e habite linhas de movimento intermináveis, skatando livremente, rasgando a paisagem.

BIO André Sier trabalha como artista-programador no seu estúdio s373.net/x, criando experiências áudio-visuais interactivas e objectos generativos. Trabalha e expõe a nível nacional e internacional em galerias, museus e festivais desde 1997 com código, 3D, vídeo, som, electrónica, desenhos, escultura, instalação, videojogos entre outros meios. Premiado nos Jovens Criadores (2006), na Bienal de Cerveira (2009), na Lisbon MakerFaire (2014), faz parte de colecções nacionais e internacionais e destaca as séries 'struct', '747', 'corrida espacial', 'k.', 'uunniivveerrssee', 'piantadelmondo', 'wolfanddotcom'. Ensina regularmente programação criativa desde 2002, leccionando actualmente e desde 2012 artes digitais na Universidade de Évora. Tem um portfólio em <http://andre-sier.com> e pode encontrar um cv detalhado em <http://s373.net/sier>.