

HELIOSFERA + 747



ANDRÉ SIER

Heliosfera + 747

André Sier

Galeria Municipal de Montemor-o-Novo

Largo S. João de Deus

7050-128 Montemor-o-Novo

Telefone: 266898100 (Ext. 310)

Horário

De 3ª a 6ª: 10-12h e 15-18h

Sábado: 15-18h

Encerra Domingos e Feriados

Presidente da Câmara Municipal

Carlos Pinto de Sá

Vereador da Cultura

João Miguel Marques

Direcção da Galeria

Vasco Dias da Silva

Assistente de Produção e Montagem

Nuno Cardoso de Lemos

Design do Catálogo

André Sier

Fotografias

André Sier e Ricardo Matta

Texto

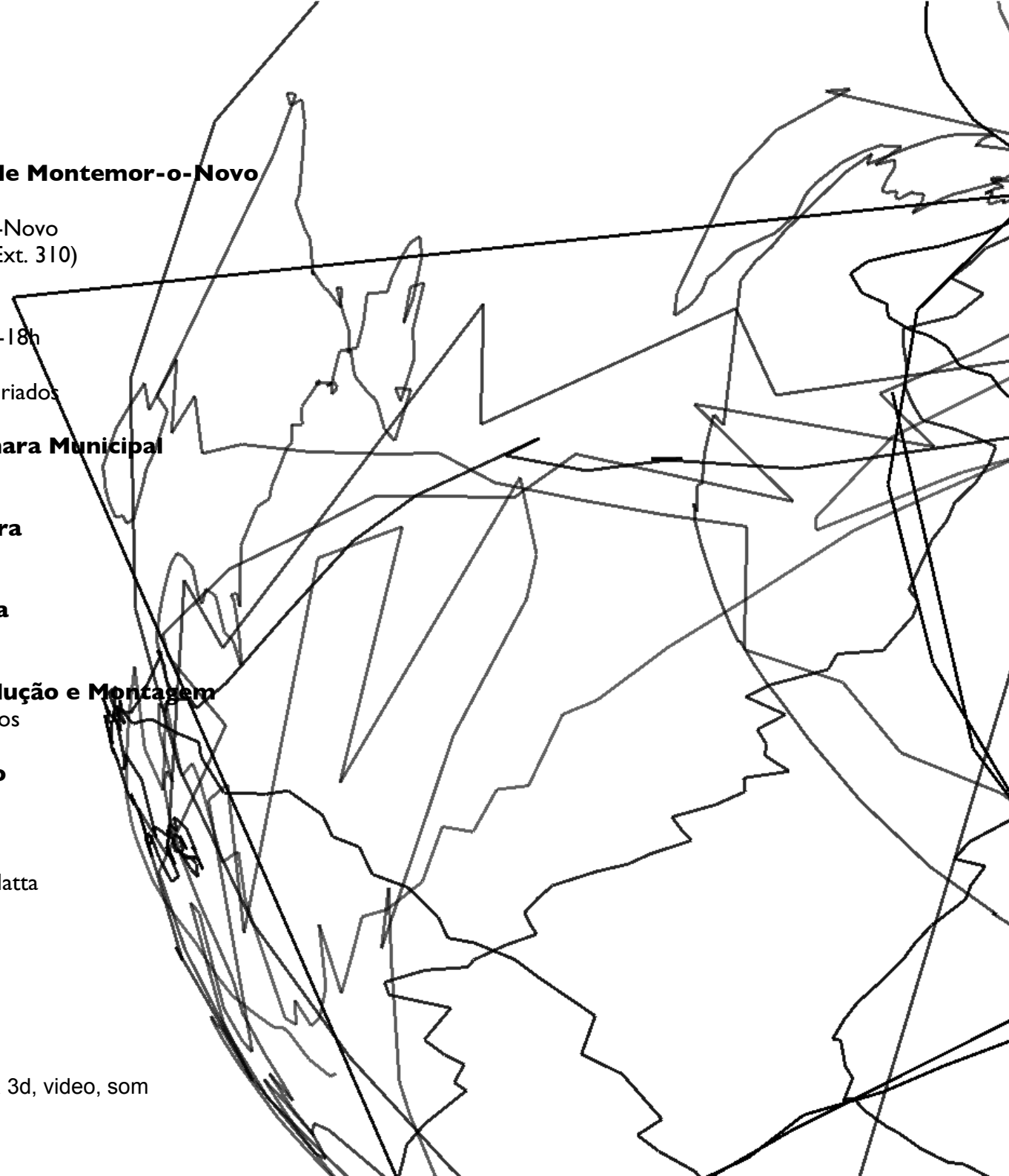
Thomas Behrens

Na capa

Heliosfera,

código, computador, câmara 3d, video, som

2014



Hubris and Debris

Six cities are under attack. The super-ego empire takes the bird's eye view and strikes out. You are the defense mechanism: You are controlling the Atari Missile Commander. You are more than human and less than human at the same time. You are everything but human.

McLuhan said that media is the extension of man. You know he was wrong: Man is the extension of media. You are the Arcade game project. You are starting over with every new coin inserted. You are repeating the pattern, over and over, relentlessly, compulsively. You are trying hard not to repeat the same mistakes.

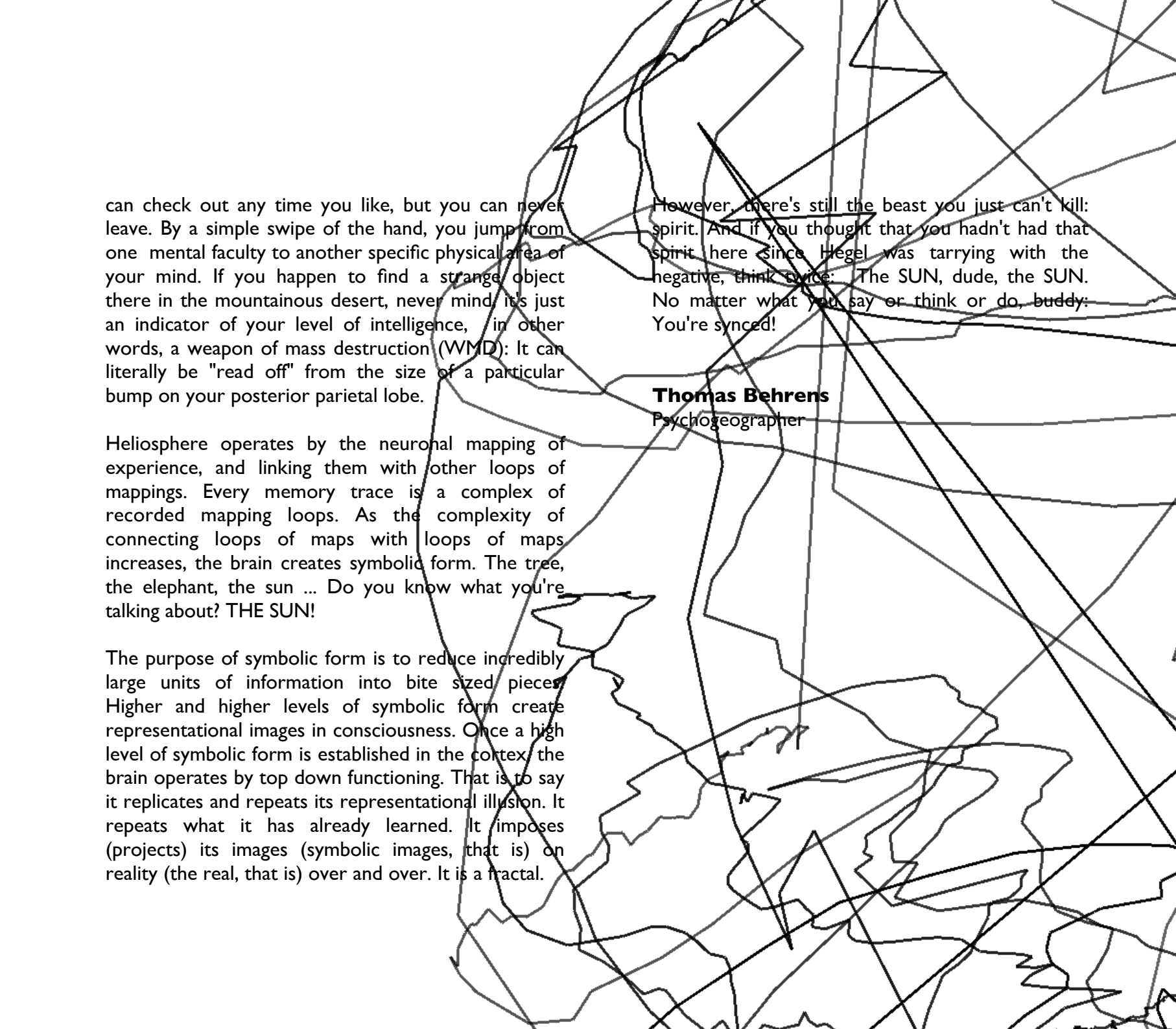
The six cities, made out of hubris, have to be defended. At all cost. The medium imposes a certain 'pace', 'scale' and 'pattern' on you – full spectrum dominance – a medium is not a bodiless milieu but a substance for the transmission of force, power and energy. For McLuhan, the media environment is a 'vortex' or 'maelstrom' of material and immaterial forces, corporeal and incorporeal effects: a 'whirlwind of violence. In light of the revolution in implants and micro machines under way today, not to mention the trillions of telematic devices sustaining our wired world, we may well indeed wonder if man is becoming the 'sex organs of the machine world'. In the end, McLuhan came to realize that the advent of electric media spells the end of the human body itself. 'At the speed of light,' McLuhan observes, 'everybody tends to become a nobody'.

André Sier launches the artwork beyond aesthetics and into ballistics, the question that poses itself is: What is there to be defended? Why all the fuss (fuzz) with compulsive repressing, denial, splitting, control, blaming André Sier does not recommend training in philosophy, rhetoric, media studies and literature as 'civil defense' against the mass media and its 'fall-out' on the social body. That is soooooo humanism. He recommends building new cities. He builds new cities, from debris. The six cities are the six senses. Look at them. Touch them. They are real. Are you?

You can also go on your own clandestine operation "Hotel California", if you like: André Sier provides a new instrument for entering un-charted territory, now that planet earth has been over-exposed on all levels and the stars are out of reach. With this instrument (Heliosphere, play it like a Harp) representations are decomposable into constituent parts, and these decomposed representations are built into new strings - Harpers, beware of the posture of the arms, the shape of the hand and always allow the left arm to move more freely: These Harp strings may be made of gut !

André Sier endeavors to create the possibility of giving the sufficient conditions for which a piece of the world is relative to (expresses, represents, is true of) another piece in non-intentional and non-semantic terms, call it naturalization of the mental, if you like.

Just remember, you are programmed to receive, you



can check out any time you like, but you can never leave. By a simple swipe of the hand, you jump from one mental faculty to another specific physical area of your mind. If you happen to find a strange object there in the mountainous desert, never mind, it's just an indicator of your level of intelligence, in other words, a weapon of mass destruction (WMD): It can literally be "read off" from the size of a particular bump on your posterior parietal lobe.

Heliosphere operates by the neuronal mapping of experience, and linking them with other loops of mappings. Every memory trace is a complex of recorded mapping loops. As the complexity of connecting loops of maps with loops of maps increases, the brain creates symbolic form. The tree, the elephant, the sun ... Do you know what you're talking about? THE SUN!

The purpose of symbolic form is to reduce incredibly large units of information into bite sized pieces. Higher and higher levels of symbolic form create representational images in consciousness. Once a high level of symbolic form is established in the cortex, the brain operates by top down functioning. That is to say it replicates and repeats its representational illusion. It repeats what it has already learned. It imposes (projects) its images (symbolic images, that is) on reality (the real, that is) over and over. It is a fractal.

However, there's still the beast you just can't kill: spirit. And if you thought that you hadn't had that spirit here since Hegel was tarrying with the negative, think twice: The SUN, dude, the SUN. No matter what you say or think or do, buddy: You're synced!

Thomas Behrens
Psychogeographer

Insolência e Detritos

Seis cidades estão sob ataque. O império super-ego toma a visão do olho de pássaro e tenta atingi-las. Tu és o mecanismo de defesa: Estás a controlar o Atari Missile Commander. És mais que humano e menos que humano ao mesmo tempo. És tudo menos humano. McLuhan disse que os media são a extensão do homem. Sabes que ele estava errado: O homem é a extensão dos media. Tu és o projecto do jogo de arcada. Estás a começar de novo com cada moeda introduzida. Repetes o padrão, uma e outra vez, incansavelmente, compulsivamente. Estás a tentar tudo para não repetir os mesmos erros.

As seis cidades, feitas de insolência, têm de ser defendidas. A todo o custo. O meio impõe-te um certo 'passo', 'escala' e 'padrão' - domínio pleno espectral - um meio não é um ambiente sem corpo, mas uma substância para a transmissão de força, potência e energia. Para McLuhan, o ambiente dos media é um 'vórtice' ou 'turbilhão' de forças materiais e imateriais, efeitos corpóreos e incorpóreos: um 'turbilhão' de violência. À luz da revolução nos implantes e micro aparelhos em curso hoje, para não mencionar os triliões de dispositivos telemáticos que sustentam o nosso mundo com fios, bem podemos realmente nos perguntar se o homem se está a tornar nos 'órgãos sexuais do mundo da máquina'. No fim, McLuhan veio a perceber que o advento dos media eléctricos significa o fim do próprio corpo humano. 'Na velocidade da luz,' observa McLuhan, 'toda a pessoa tende a tornar-se um ninguém'.

André Sier lança a obra de arte além da estética e na balística, a questão que se coloca é: O que há para ser defendido? Porquê toda essa confusão (burburinho) com a repressão compulsiva, negação, separação, controle, culpabilização ...? André Sier não recomenda a formação em filosofia, retórica, estudos dos media e literatura como 'defesa civil' contra os meios de comunicação e sua 'queda-livre' sobre o corpo social. Isso é tãoooo humanismo.

Ele recomenda construir novas cidades. Ele constrói novas cidades, de detritos. As seis cidades são os seis sentidos. Olha para eles. Toca-os. Eles são reais. E tu?

Também podes ir na tua própria operação clandestina 'Hotel California', se quiseres: André Sier fornece um novo instrumento para entrar em território não-mapeado, agora que o planeta Terra tem sido sobre-exposto a todos os níveis e as estrelas estão fora de alcance. Com este instrumento (Heliosfera, joga-o como uma harpa) representações são decompostas em partes constituintes, e essas representações decompostas são incorporadas em novas cordas - Harpistas, cuidado com a postura dos braços, com a forma da mão e sempre permitir que o braço esquerdo se mova mais livremente: Estas cordas da Harpa podem ser feitas de entranhas !

André Sier esforça-se para criar a possibilidade de dar as condições suficientes para que um pedaço do mundo seja relativo a (expresse, represente, seja verdade de) uma outra parte em termos não-intencionais e não-semânticos, chama a isso

naturalização do mental, se quiseres.

No entanto lembra-te, estás programado para receber, podes fazer checkout a qualquer hora que queiras, mas nunca podes sair. Por um simples golpe de mão (swipe), podes saltar de uma faculdade mental para outra área física específica da tua mente. Se acontecer que encontras um objeto estranho lá no deserto montanhoso, não te importes, e apenas um indicador do teu nível de inteligência, noutras palavras, uma Arma de Destruição Maciça (ADM): Ele pode ser literalmente 'lido' a partir do tamanho de um relevo particular no teu lobo parietal posterior.

Heliosfera opera pelo mapeamento neuronal da experiência, e ligando-o com outros laços de mapeamentos. Todo o traço de memória é um complexo de loops de mapeamento gravados. À medida que a complexidade de conectar voltas de mapas com voltas de mapas aumenta, o cérebro cria forma simbólica. A árvore, o elefante, o sol ... Sabes do que estás a falar? O SOL!

O propósito da forma simbólica é reduzir incrivelmente grandes unidades de informação em pedaços com tamanho de mordida. Níveis mais e mais elevados de forma simbólica criam imagens de representação na consciência. Uma vez que um nível elevado de forma simbólica é estabelecida no córtex, o cérebro opera um funcionamento de cima para baixo. Isso quer dizer que ele replica e reitera a sua ilusão representacional. Ele repete o que já aprendeu.

Impõe (projecta) as suas imagens (isto é, imagens simbólicas) sobre a realidade (isto é, o real) mais e mais. É um fractal.

No entanto, ainda há a besta que simplesmente não podes matar: o espírito. E se pensaste que não tivesses aqui esse espírito desde que Hegel foi tardando com o negativo, pensa duas vezes: o SOL, meu, o SOL. Não importa o que dizes ou pensas ou fazes, amigo: Estás sincronizado!

Thomas Behrens
Psicogeógrafo



observation and draw from(0,0,0)
@piantadelmondo.info
código, desenhos
2012

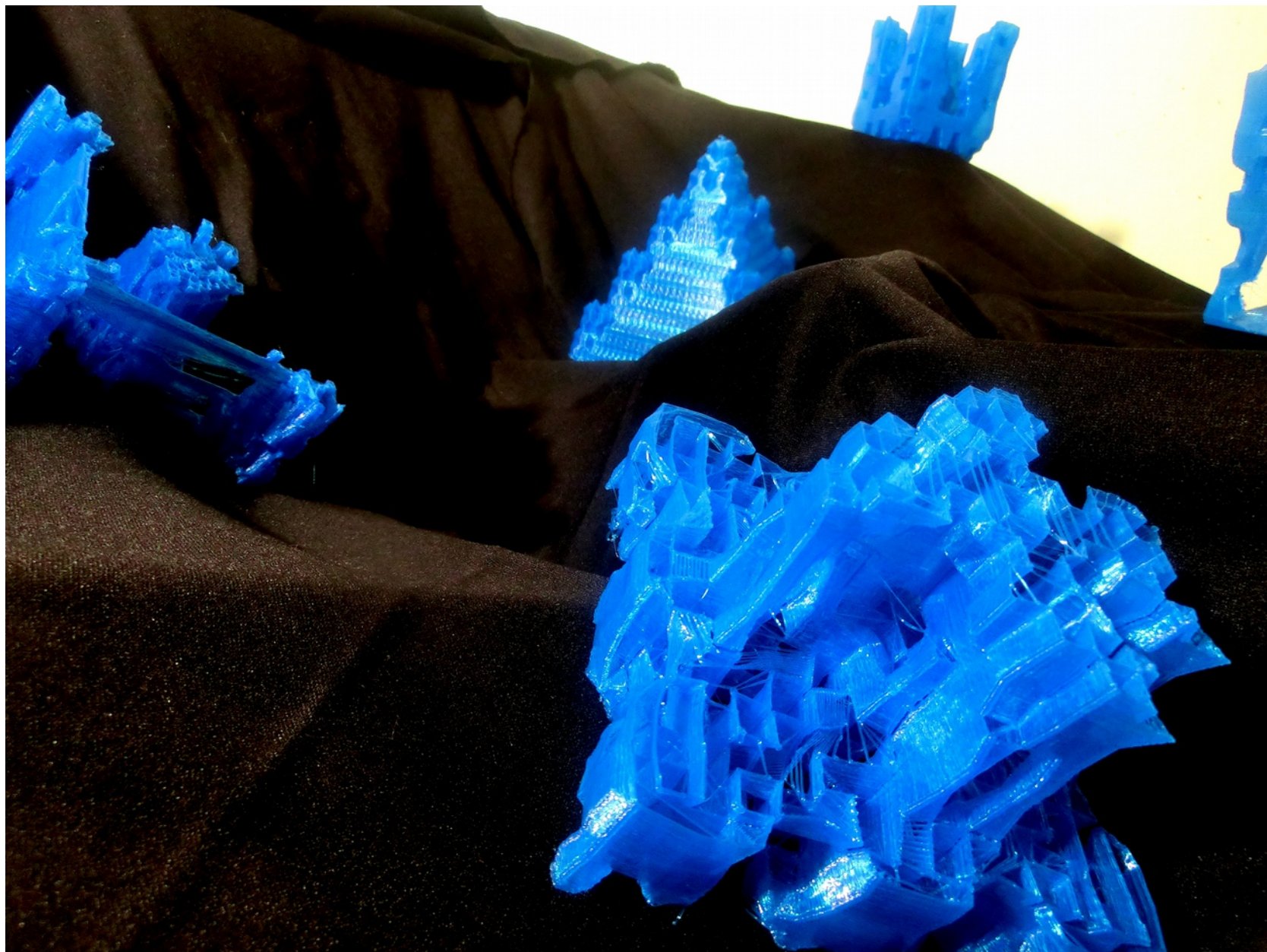


Sol

escultura com electrónica: código, impressão 3d em pla, attiny, leds, electricidade ou painel solar
dimensões aproximadas 7x7x7cm
2014

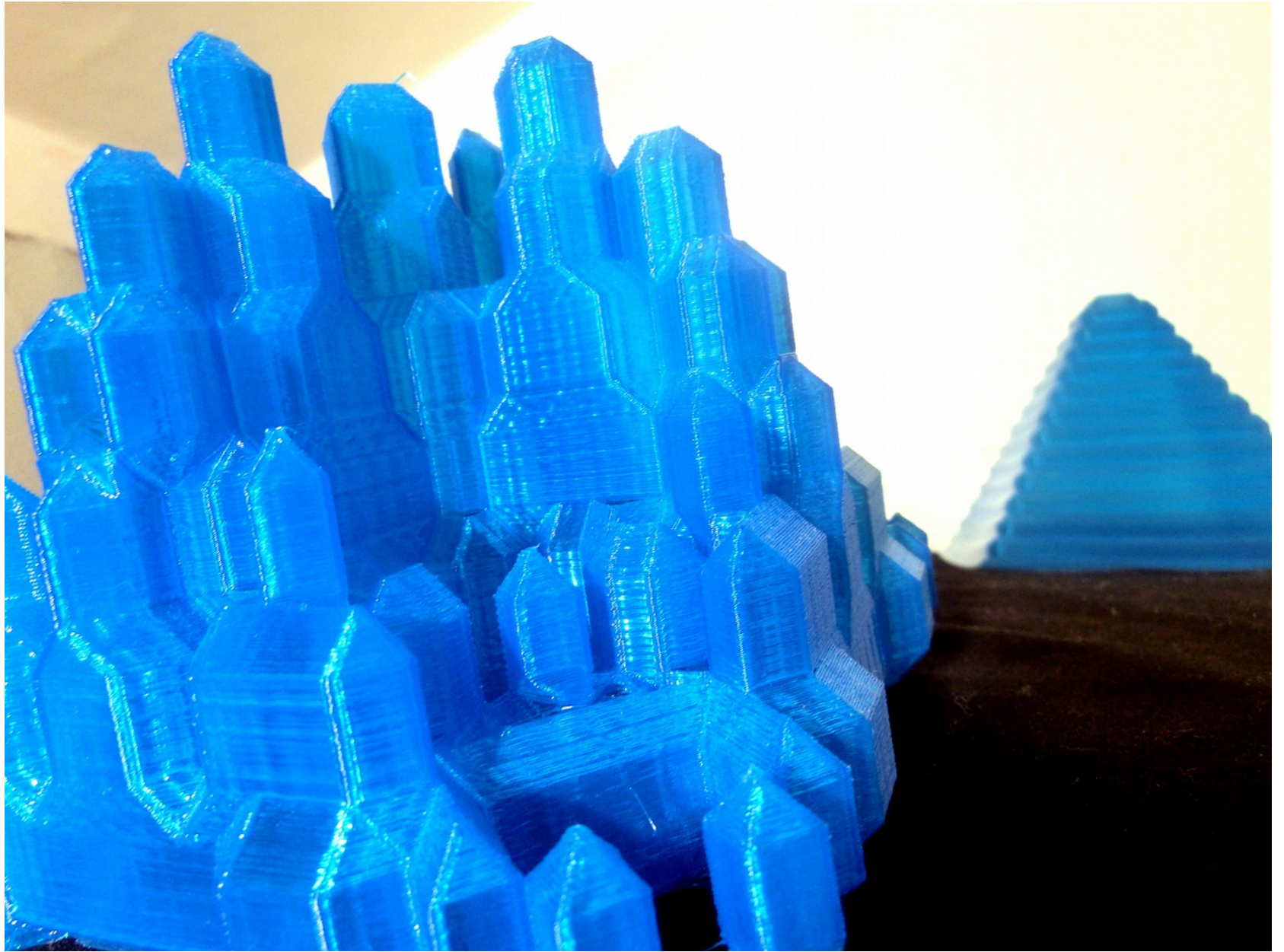


<http://piantadelmondo.info/heliosfera/sol.html>



Heliades

escultura: código, impressão 3d em pla
dimensões aproximadas 16x16x16cm
2014



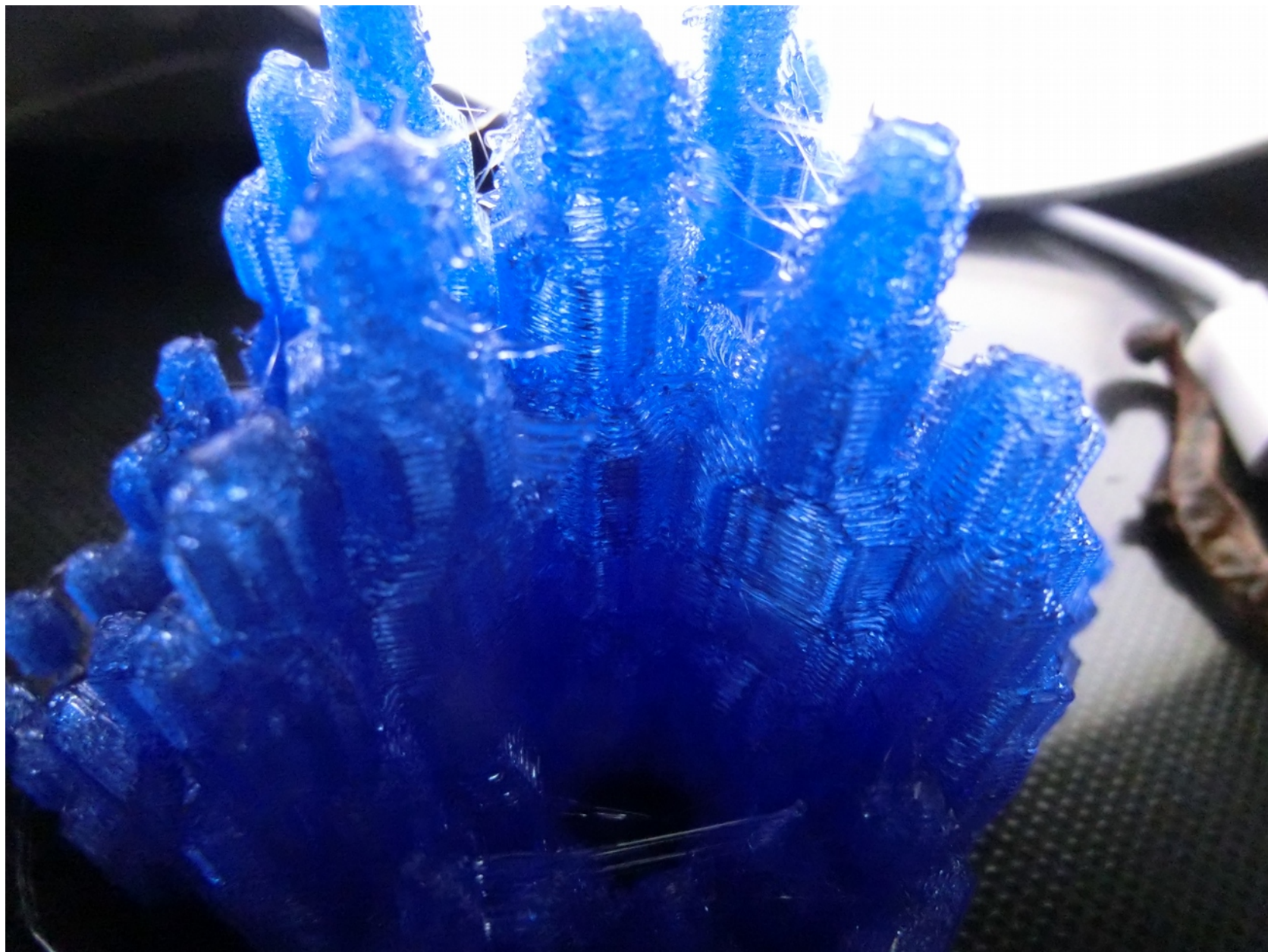
<http://piantadelmondo.info/heliosfera/heliades.html>



Iquohizi
fotografias
dimensões 42x31.5cm
2013



Iquohizi (real-virtual)
video pal, cor, sem som
duração 47m57s
2013





Heliosfera

Instalação interactiva: código, computador, câmara 3d, vídeo, som
dimensões variáveis
2014





747.6
desenhos sobre rochas
dimensões aproximadas 25x25x5cm
2014



747.7

jogo: código, computador, joystick, vídeo, som
dimensões variáveis
2014

André Sier
(Lisboa, 1977)

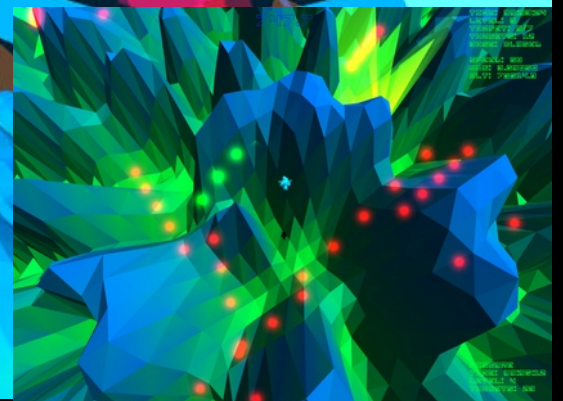
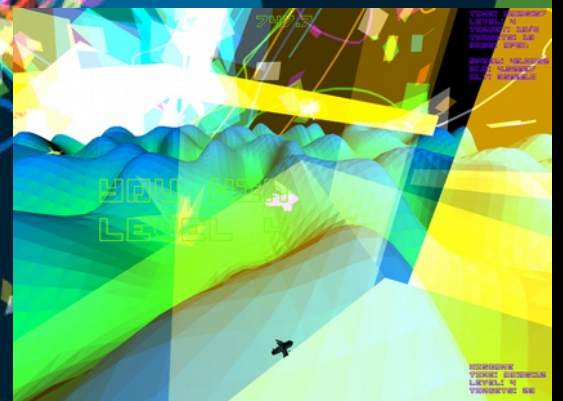
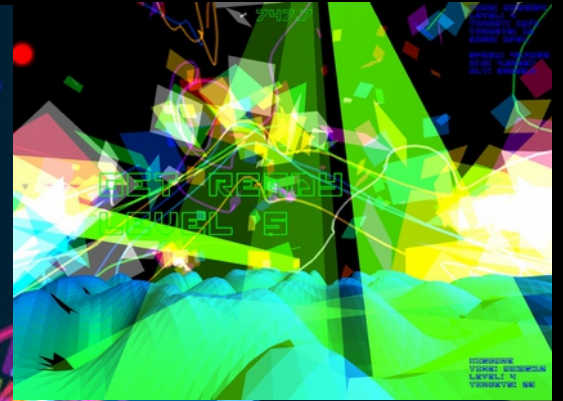
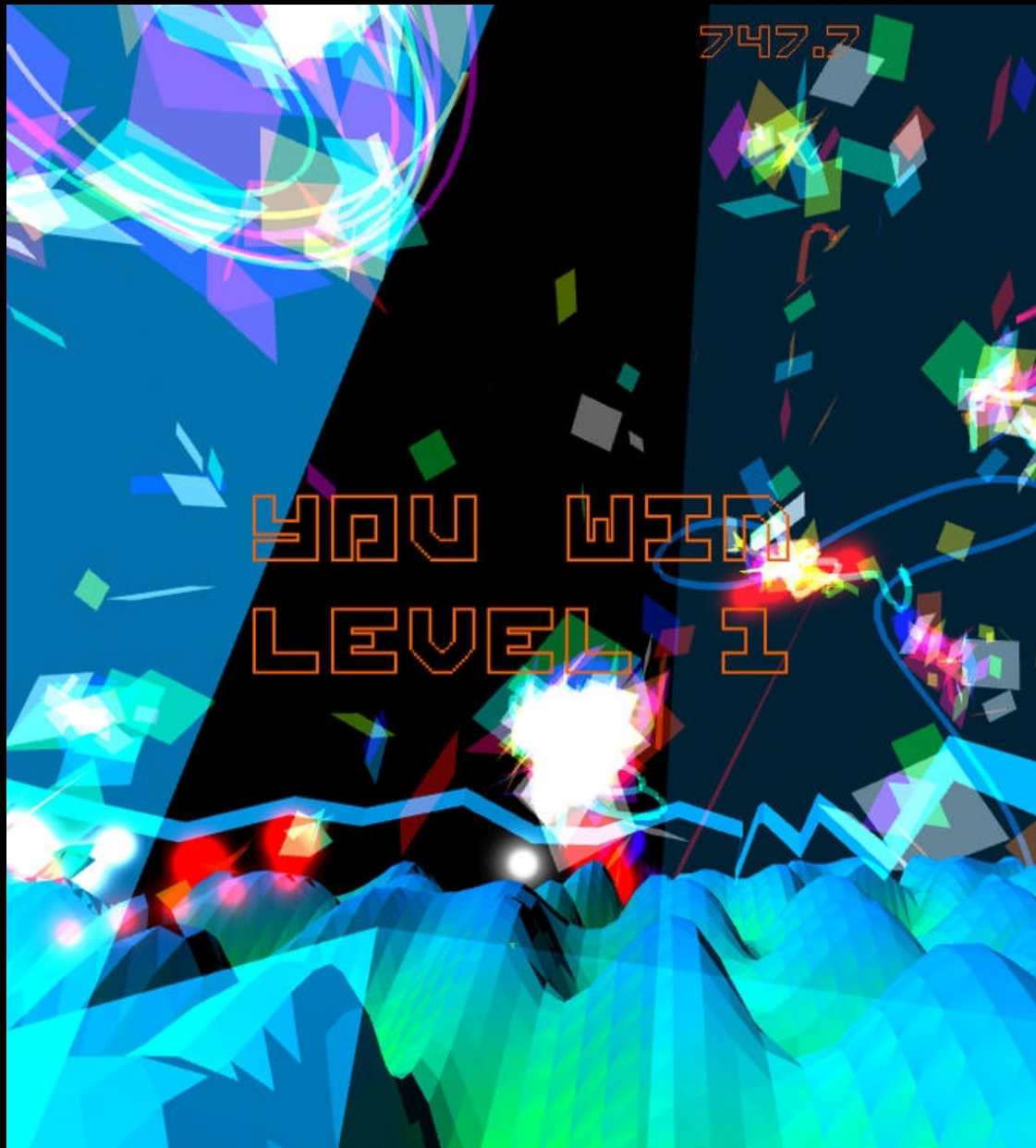
André Sier vive e trabalha em Lisboa como artista-programador de máquinas nos seus estúdios s373.net/x. Tem formação interdisciplinar em ciências, pintura, escultura, música, sendo licenciado em filosofia. Produz desde 1997 peças dinâmicas em código, 3d, vídeo, som, electrónica, desenhos, entre outros meios. Ensina regularmente programação áudio-visual desde 2002, sendo actualmente professor assistente convidado em Artes Digitais na Universidade de Évora.

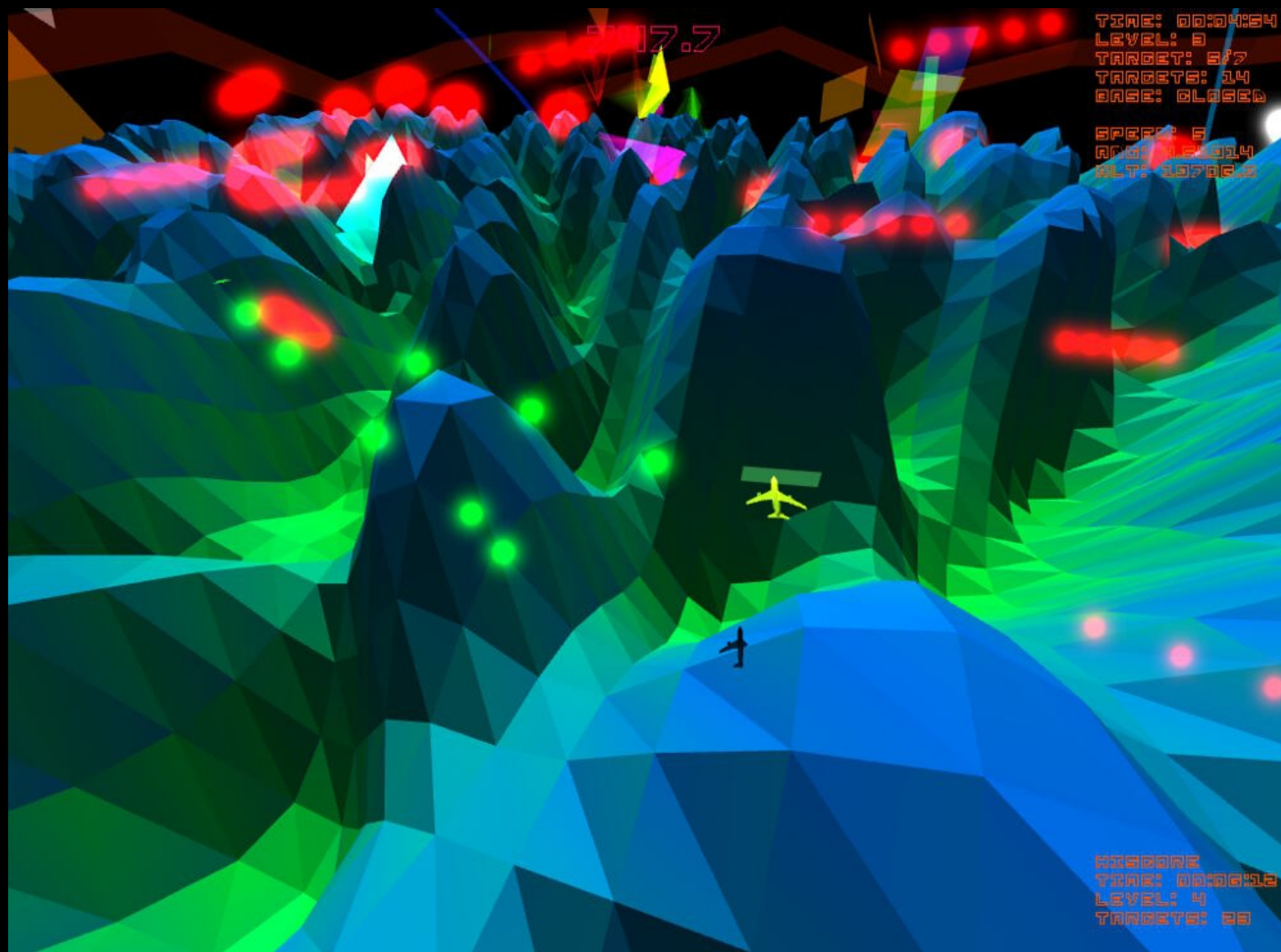
Destaca as séries 'struct', '747', 'Space Race', 'k.', 'uunniivveerrssee', 'piantadelmondo', trabalhos imersivos em espaços abstractos, muitas vezes usando dados de interações site-specific a partir de microfones e câmaras, ou sintetizando experiências com matemáticas estocásticas, generativas e caóticas. Premiado nos Jovens Criadores (2006) com *struct_5* e na XV Bienal de Vila Nova de Cerveira com *Interestrelar* (2009), salienta igualmente a série *k.* iniciada em 2007 na galeria net.art da DGArtes e a aquisição de *struct_1* pelo MEIAC em 2006.

Destaca as exposições individuais: *747* na galeria Quadrum (Lisboa, 2002), *Mapas e Dispositivos* na agência de arte Vera Cortês (Lisboa, 2006), *747.3* na Plataforma Revólver (Lisboa, 2007), *motion=snd* na galeria Kapelica (Ljubljana, sl, 2009), *Ape-x* na galeria NT (Lodz, pl, 2010), *k.* na Appleton Square (Lisboa, 2011), *64-bits* na Who galeria (Lisboa, 2011), *uunniivveerrssee.net* no Museu de São Roque

(Lisboa, 2011), *k. + uunniivveerrssee* no CCCTV (Torres Vedras, 2012), *uunniivveerrssee.net* & *outras máquinas* no Espaço do Tempo e Festival Cidade Preocupada (Montemor-o-Novo, 2012), *Heliosfera* no Laboratório Galeria (Lisboa, 2014).

Participou em várias exposições colectivas e eventos, destacando *000 000000 000* no festival Scem Autor (teatro da trindade, lisboa, 2000), *struct_0* em arte português contemporâneo / Argumentos de futuro / colección MEIAC (Fundación ICO, Madrid, es, 2001-2), *struct_2* no Pavilhão 21-C do hospital Júlio de Matos (Lisboa, 2002), *ankh* no festival Música Viva no teatro Aberto (Lisboa, 2004), *struct_1* em Meta.morfosis no MEIAC (Badajoz, es, 2006), *struct_7* em Stream na galeria White Box (New York, us, 2007), *struct_4* na XIII BJCEM (Bari, it, 2008), *Space Race #2* em Viewpoint na galeria S&G (Berlim, 2008), *Ascende* no Junho das Artes (Óbidos, 2009), Δ no festival Olhares de Outono (Porto, 2009), *k.~* na bienal internacional de arte contemporâneo ula (mérida, vz, 2010), *0 255 0* na colectiva Algoritmos Criativos (Pavilhão do Conhecimento, Lisboa, 2011), *Lampsacus* na colectiva Emergências 2012 (Fábrica Asa, Guimarães, 2012), *Temporary-Babel2D* na colectiva Desdobramento Enfim (Convento S. Mónica, Lisboa, 2013), *Temporary-Babel3D* no Solid Interfaces and Urban Games (Medialab Prado, Madrid, es, 2013), *747.6* e *747.7* na colectiva Levantamento das Pestes (Casa da Zorra, Évora, 2014).





SE73.NET

