

André Sier é artista computacional, cria ambientes e objectos em vários media, esculpindo fórmulas algorítmicas na geração de experiências em espaços abstractos. Destaca as séries 'struct', '747', 'corrida espacial', 'k.', 'uunniivveerrssee', trabalhos imersivos em espaços abstractos, muitas vezes usando dados site-specific de microfones e câmaras, ou sintetizando experiências com matemáticas generativas e caóticas. Desde 1997 já exibiu e performou código, instalações/objectos em várias galerias, festivais, espaços artísticos de Portugal, Espanha, USA, Itália, Alemanha, Brasil, Eslovénia, Polónia. Recentemente expôs individualmente *uunniivveerrssee.net* no Museu de S. Roque, *64-bits* na galeria Who, *k.* na Appleton Square (2011 Lisboa) e *ape-x* na galeria NT (2010 Lodz, Poland). <http://s373.net> > <http://s373.net/continuum> > <http://uunniivveerrssee.net> > <http://uunniivveerrssee.net/blog>

k. + uunniivveerrssee reúne selecções das séries **k.** e **uunniivveerrssee** de André Sier. Ambientes computacionais dinâmicos, fixados em instalações, impressões, esculturas. Ambientes que exploram geração de espaços virtuais navegáveis infinitos e propõem modelos multimodais da criação do universo. Nestas séries, todas as peças são geradas através de algoritmos que correm no computador e produzem interacções, objectos, impressões.

"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 algorítmicamente edifícios, espirais, vazios e quadrados."

in A nomeação da obra de arte: k. de André Sier texto por BYPASS para a exposição k.@ appleton square 2011

[...] algumas noções a ter em conta quando vemos, ouvimos, sentimos, percebemos e interagimos com qualquer das peças que fazem parte de "uunniivveerrssee.net": 1) o ambiente de percepção é multi-modal: espaço, objeto, som, imagem, interação, retroação, fantasma, conexão, rede, partilha, suspensão, intervalo, continuação, potencial. 2) "uunniivveerrssee.net" não é um mundo finito, mas uma cosmogonia de possibilidades, computacionalmente gerada sobre bases digitais com várias extensões (32-bits e 64-bits). Neste caso, as frases "fui ver a exposição do André", ou "gostei das instalações do Sier", são incompletas e descrevem apenas a memória de uma percepção muito incompleta e de duração mínima da realidade potencial inscrita nas obras de arte oferecidas, cuja apreensão exige, na realidade, o tempo aparentemente infinito dos jogos 3) as criaturas impressas e retiradas do mundo digital de possibilidades inscritas ou desencadeadas pela interação humano--máquina — um jogo, individual ou coletivo, aleatório ou construído, partilhado ou simplesmente cumulativo de possibilidades — são a prova perceptiva, sensorial e física de uma emergência real, bem mais para cá, portanto, do que os universos meramente ficcionais ou simplesmente virtuais da pré-história da arte generativa e cognitiva em geral.

*in *Coisa mental, "seeds rather than forests"*, texto por António Cerveira Pinto no catálogo da exposição uunniivveerrssee.net @ Museu de São Roque, Lisboa, 2011*



k.~ é um agrimensur sónico de espaços infinitos. Uma viagem tridimensional no espaço contínuo através de som. Espaços infinitos (limitados à precisão 32bit) são enumerados aleatoriamente, à medida que k.~ vai a novos níveis, atravessando um interminável labirinto abstracto. A entrada de som através do microfone do computador controla a navegação de k.~ no espaço tridimensional. Diferentes tons e intensidades despoletam acções distintas.

k.~ código, computador, microfone (2010)



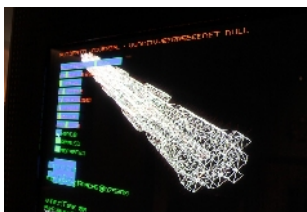
Autómatos Universais da série *uunniivveerrssee* são esculturas impressas em plástico através de uma impressora 3d, que exploram a criação de espaço volumétrico através de progressões de algoritmos de autómatos celulares de duas dimensões acumuladas ao longo do tempo. Objectos que evoluem de acordo com regras emergentes, onde cada voxel decide se é preenchido ou vazio se a contagem dos vizinhos corresponder a uma regra que ligue ou desligue o espaço nessa posição.

Autómatos Universais plástico abs, dimensões aproximadas 5x5x16cm (2011)



32-bit Wind Machine da série *uunniivveerrssee* propõe um jogo abstracto matemático entre o vento e a máquina. Um sensor de vento analisa e emite para um computador os valores de velocidade e direcção do vento. A máquina analisa e usa os valores do vento para desenhar o percurso que este vai fazendo, disposto em linhas. Os valores do vento servem de input a um jogo abstracto onde 4 números se relacionam entre eles apenas com as operações matemáticas básicas (+, -, *, /). A máquina pausa e recomeça quando os limites de 32bits dos números fracionários são rebentados.

32-bit Wind Machine código, computador, arduino, sensor de vento (2011)



autómato universal Peça que computa todas as possíveis configurações de autómatos celulares bidimensionais com um vizinho e acumula fatias historicamente em modelos tridimensionais, com todos os parâmetros configuráveis pelos utilizadores. Os modelos de autómatos celulares são carregados para a base de dados uunniivveerrssee.net se submetidos.

autómato universal código, computador (2011)



Mathx Navegador num meta-espaço simbólico, percorre tridimensionalmente uma rede de códigos e nomes gerados por planetas, raças e indivíduos associados à criação do universo. Mathx, da série *uunniivveerrssee* é um programa generativo autónomo não interactivo, visionador dos enxames meta-simbólicos das redes geradas. É também uma direcção, apontando a proto-linguagens operativas e executáveis como a matemática.

Mathx código, computador (2010)

