BIOGRAFIA

ANDRÉ SIER (1977)

Artista-engenheiro, artífice eletrónico, programador, músico e artista visual com formação em ciências, pintura, escultura, música e uma licenciatura em filosofia. A partir dos estúdios *s373.net/x* que funda em 1997, nos últimos 20 anos tem realizado trabalhos em código, 3D, vídeo, som, eletrónica, pintura, desenho, escultura, videojogos, exibidos em mais de 27 exposições individuais e uma centena de eventos coletivos a nível nacional e internacional. Das exposições apresentadas a solo exemplifica: “Atlantis” no Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado em Lisboa (2016), comissariado por Adelaide Ginga; “02016.41312785388128” na Igreja do Sacramento em Lisboa (2016), comissariado por Ocupart; “Esculturas Generativas e Jogos (∆s/∆t)” na Igreja São Vicente em Évora (2015); “Skate.Exe” na Galeria Luis Serpa Projectos (2014-15), no ciclo “Olho por olho, mente por mente”; “uunniivveerrssee.net” no Museu de São Roque em Lisboa (2011), no ciclo de arte contemporânea “Percepções do Sagrado”; “Ape-x” na Galeria NT em Łódź (2010) comissariada por Michał Brzeziński; “Motion=Snd” na Kapelica Gallery em Ljubljana (2009), comissariada por Jurij Krpan; “747” na Galeria Quadrum em Lisboa (2002), comissariada por António Cerveira Pinto.

Através de estruturas algorítmicas e interfaces homem-máquina customizados, por ele desenhados de raiz, Sier cria objetos e trabalho serial interativo que visam deslindar, de formas jogáveis, relações entre o espaço e o tempo, bem como propor uma contínua e infinita cosmogonia virtual sintetizada em substratos eletrónicos que poderia rivalizar a realidade. Destaca as séries: ‘*wolfanddotcom*’ (2014-) – jogos, desenhos, esculturas, instalações, interligando animalidade, ciberespaço, mitologia e interfaces numa demanda bio-eletrónica; '*piantadelmondo*' (2011-) – videojogos, instalações, pinturas e objetos explorando a criação de cidades imaginárias virtuais; '*uunniivveerrssee*' (2010-) – código, instalações, redes, jogos, simulações, esculturas que propõem uma cosmogonia virtual computacional; *'k.*' (2007-11) – jogos, instalações, fotos e esculturas que navegam no spatium pseudoinfinito inspirado n’*O Castelo* de Franz Kafka; '*corrida espacial*' (2007-8) – trilogia de simulações generativas e jogáveis onde agentes e jogadores competem por combustível para conquistar galáxias; '*747*' (2001-) – máquinas e objetos que exploram ludicamente o humano no momento do voo livre; '*struct*' (2000-) – composições audiovisuais contínuas e interativas orquestrando a partir do vazio. As obras são trabalhos imersivos em espaços virtuais abstratos sintetizados, ou objetos e desenhos através delas criados, muitas vezes recorrendo a dados site-specific de microfones e câmaras, ou sintetizando experiências com matemáticas generativas e caóticas aliadas em substratos eletrónicos.

Está a prosseguir estudos doutorais no Planetary Collegium com a supervisão de Roy Ascott e Mike Phillips. Sier é também professor regular de artes eletrónicas desde 2002, com mais de 50 workshops e cursos anuais lecionados em festivais, escolas artísticas, hacker/maker spaces, e desde 2012, professor auxiliar convidado na Universidade de Évora. Utilizador e programador de software e hardware livre artístico, publicou já desde 2000 alguns milhares de linhas de código, agregados em objetos, bibliotecas e programas executáveis. Premiado três vezes na Lisbon Maker Faire (2014, 15, 16), Bienal de Cerveira (2009), Jovens Criadores (2006), apoiado pela Fundação Calouste Gulbenkian (2015), pela Samsung (2011), comissionado para a galeria net.arte da Direção Geral das Artes (2007). Sier tem um portfólio em <http://andre-sier.com>.

BIOGRAPHY

ANDRÉ SIER (1977)

Artist-engineer, electronic artisan, programmer, musician and visual artist who is trained in the sciences, painting, sculpture and music and has a degree in philosophy. From *s373.net/x* studios, which he founded in 1997, during the last 20 years he has done work in coding, 3D, video, sound, electronics, painting, drawing, sculpture and video games and has exhibited in more than 27 solo exhibitions and over a hundred collective events in Portugal and abroad. Among his solo exhibitions are: “Atlantis” at the Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado in Lisbon (2016), curated by Adelaide Ginga; “02016.41312785388128” at the Sacrament Church in Lisbon (2016), curated by Ocupart; “Esculturas Generativas e Jogos (∆s/∆t)” at the Church of St Vincent in Evora (2015); “Skate.Exe” at the Galeria Luis Serpa Projectos (2014-15), from the “Eye for an Eye, Mind for a Mind” project; “uunniivveerrssee.net” at the Museu de São Roque in Lisbon (2011), in the contemporary art exhibition cycle “Perceptions of the Sacred”; “Ape-x” at NT Gallery in Łódź (2010) curated by Michał Brzeziński; “Motion=Snd” at the Kapelica Gallery in Ljubljana (2009), curated by Jurij Krpan and “747” at the Quadrum Gallery in Lisbon (2002), curated by António Cerveira Pinto.

Through algorithmic structures and customised man-machine interfaces that he designs from scratch, Sier creates objects and serial interactive work that aim to unravel, in playable ways, relationships between space and time, and that propose a continuous and infinite synthesised virtual cosmogony in electronic substrates that can rival reality. The following series stand out: ‘*wolfanddotcom*’ (2014-) – games , drawings, sculptures and installations interlinking animality, cyberspace, mythology and interfaces in a bio-electronic contest; '*piantadelmondo*' (2011-) – video games, installations, paintings and objects exploring the creation of imaginary virtual cities; '*uunniivveerrssee*' (2010-) – coding, installations, networks, games, simulations and sculptures that propose a virtual computational cosmogony; *'k.*' (2007-11) – games, installations, photos and sculptures that navigate in the pseudo-infinite spatium inspired by Franz Kafka’s *The Castle*; *Space Race*' (2007-8) – a trilogy of generative and playable simulations where agents and players compete for fuel to conquer galaxies; '*747*' (2001-) – machines and objects that playfully explore the human in the moment of free flight; '*struct*' (2000-) – continuous and interactive audiovisual compositions orchestrated from a vacuum. The work is made up of immersive pieces in synthesised abstract virtual spaces, or objects and drawings that are created through the latter, often using site specific information from microphones and cameras, or synthesising experiences with generative and chaotic mathematics in combination with electronic substrates.

Sier is undertaking doctoral studies in the Planetary Collegium under the supervision of Roy Ascott and Mike Phillips. He has also been a teacher of electronic arts since 2002, giving more than 50 workshops and annual courses, teaching at festivals, art schools and hacker/maker spaces. He has been a visiting professor at the University of Evora since 2012. A user and programmer of free artistic software and hardware, since the year 2000 he has published thousands of lines of code added to objects, libraries and executable programmes. He has received awards three times from the Lisbon Maker Faire (2014, 15, 16), the Cerveira International Art Biennial (2009) and Young Creators (2006), supported by the Calouste Gulbenkian Foundation (2015) and Samsung (2011), commissioned for the net.arte gallery of the

Portuguese Directorate-General for the Arts (2007). You can find Sier‘s portfolio at http://andre-sier.com.