



Uivo

André Sien

Uivo

Capa: *MetaPh 2022.32173127*. © 2022 André Sien.
Contracapa: *MetaPh 2022.32173129*. © 2022 André Sien.
Separação de texto: *MetaPh 2022.32173129, MetaPh 2022.32173133, MetaPh 2022.32173137, MetaPh 2022.32173155, MetaPh 2022.32173157, MetaPh 2022.32173159, MetaPh 2022.32173177*. © 2022 André Sien.

© 2022 André Sien & Antecódigo Publicações

Edição / Edition

Antecódigo Associação Cultural
Rua 25 de Abril, 2, Calçada de São João
2005-078 Santarém Portugal
{genal@}{http://}antecodigo.pt

Τext PJ EN

André Sien (Antecódigo)
Financiada Álvaro (C7870-UP)
Financiada Petrucci-Telesca (Grupo Lobo)
António Carneira Pinto (Curator & Artist)

Φotografia / Photograph

André Sien, Henrique Calinha, Tiago Teófilo

Design

Λ373.net/x

Πrodução / Translation

Antecódigo

Τυπωμένο e acabamento / Printing and binding

Digital
Rua do Instituto Industrial, 18E
1200-225 Lisboa

Depósito legal / Legal deposit

502954/22

ΤSBN

978-989-33-3595-6

1ª Edição / 1st Edition

/ 100

Viva > "Os Lobos em Portugal" > André Sien > Produção: Antecódigo > Co-Produção: Grupo Lobo, C7870-UP > Apoio: Direção Geral das Artes, Câmara Municipal de Matos, Município de Panedela de Sousa > Parceiros: Λ373.net/x, M3LL, Cultivamos Cultura, Oficina do Convento, 7BAUP, Fundação Bienal de Carneira

Uivo

André Sien

AC22001



índice

txts

O Lobo, o Homem e a Natureza

Wolf, Man and Nature

Francisco Petrucci-Fontes (Guru Lobo)

8

O Lobo e o projeto em ante-ciência “Os Lobos em Portugal”

The Wolf and the art-science project “Os Lobos em Portugal”

Francisco Álvares (CJ870-UP)

14

Os Lobos em Portugal Uivam?

Do Wolves in Portugal Howl?

André Sier (Antecódigo)

24

Lobo Mau, Lobo Bom

Bad Wolf, Good Wolf

António Cerveira Pinto (Artist & curator)

36

wrks

Wolfanddotcom Drawings

54

Neon Paleolítico Drawings

58

Wolfanddotcom

62

WolfSpace

66

WolfSpace Sculptures

70

Wolf-Totems

74

MetaPh

78

Bio-Electronic Wolf

82

Totem-Lobo #1

88

Biswolf218

92

Wolfmachine

96

Last Dragonfly

102

Wolfmachine (video)

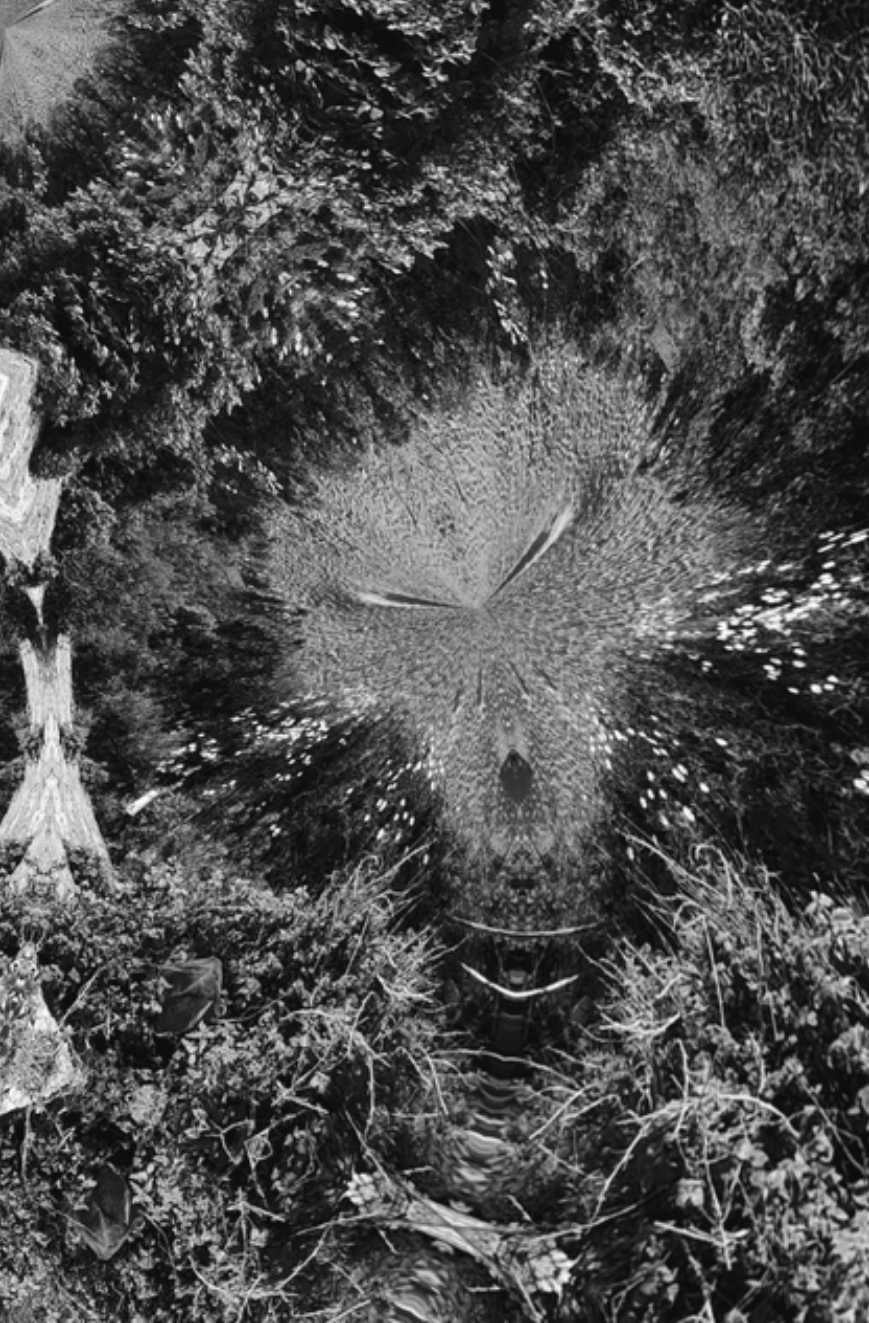
106

Wolfanddotcom (video)

110

Textα

Textλ



Ο Λοβός, ο Ησόμεν και η
Νατούρεζα

Wolf, Man and Nature

Φρανκίσκο Πετρουκί-
Φονζεσα

(Ίνβεστιγάτορ και πρσφεσσσρ,
Γκρπσ Λσβσ, Κεντρος δε Ρεκυπεραΐσσ δε
Λσβσ Ίβέρικσ, Ώακνλδαδε δε Κιένκιας δε
Υνιβερσιδαδε δε Λισβσσ)

O lobo ocupa, desde sempre, um lugar de relevo na relação que temos com a natureza. É emblemática a imagem tradicional do lobo mau, a qual tem influenciado de uma forma marcante a nossa coexistência com esta espécie animal. No nosso país, não diversemos as referências culturais em que o motivo inspirador é o lobo, as quais revelam bem o enorme fascínio que ele sempre despertou em nós. O lobo tem sido mais interpretado pelas suas ações do que pela sua verdadeira natureza. Contudo, ele tem vindo a emergir do negrume da noite, em que o imaginamos, para a claridade do dia da sua, que também é a nossa, realidade.

A alteração do nosso comportamento para com o lobo, resulta de um cada vez maior acesso aos resultados dos trabalhos científicos que muitos investigadores têm realizado ao longo das últimas décadas. A divulgação deste conhecimento tem sido realizada de diferentes modos, que incluem uma cada vez maior e mais diversificada abordagem cultural.

O projecto “Os Lobos em Portugal”, é um bom exemplo desta nova realidade. André Sier, é um artista digital, com obra já premiada, que dá agora a conhecer este seu projecto no qual, e de uma forma interactiva e inovadora, a tecnologia, a arte e a biologia, formam um todo que abre uma nova porta de acesso para a percepção que agora

The wolf has always occupied a prominent place in our relationship with nature. The traditional image of the big bad wolf is emblematic, which has markedly influenced our coexistence with this animal species. In our country, there are several cultural references in which the inspiring motif is the wolf, which clearly reveal the enormous fascination he has always aroused in us. The wolf has been interpreted more by its actions than by its true nature. However, he has been emerging from the blackness of the night, in which we imagine him, to the daylight of his, which is also ours, reality.

The change in our behavior towards the wolf results from an increasing access to the results of the scientific work that many researchers have carried out over the last few decades. The dissemination of this knowledge has been carried out in different ways, which include an increasing and more diversified cultural approach.

The “Os Lobos em Portugal” project is a good example of this new reality. André Sier, is a digital artist, whose work has already been awarded, who now makes known his project in which, in an interactive and innovative way, technology, art and biology form a whole that opens a new door of access to the perception that now

existe do lobo que vive livre no “monte”, muito diferente do lobo que vive preso no nosso limitado entendimento da natureza.

Apesar de todos os esforços feitos em prática, almejando a coexistência pacífica do homem com o lobo, ainda há um longo caminho a percorrer pois este predador ainda permanece envolto numa aura de incompreensão que alimenta a perseguição que lhe continua a ser movida.

O lobo é uma espécie chave dos diversos ecossistemas que integra. O presente projecto constitui um novo uivo de alerta para a conservação desta espécie e, por consequência, da biodiversidade em Portugal.

Fazemos votos para que o empenho e entusiasmo com que esta obra “Os Lobos em Portugal” foi idealizada e concretizada, estimule o interesse de outros artistas nacionais por este animal e os leve a contribuir, com a sua criatividade, para uma maior aceitação deste predador junto dos portugueses.

Os lobos, como todos os outros animais silvestres, têm o direito de existir no seu estado natural. Este direito não está de modo nenhum

exists of the wolf that lives free in the “hill”, very different from the wolf that lives trapped in our limited understanding of nature.

Despite all the efforts put in place, aiming for the peaceful coexistence of man with the wolf, there is still a long way to go because this predator still remains enveloped in an aura of incomprehension that feeds the persecution that continues to be driven by it.

The wolf is a key species of the different ecosystems it integrates. The present project constitutes a new warning howl for the conservation of this species and, consequently, of the biodiversity in Portugal.

We hope that the commitment and enthusiasm with which this work “Os Lobos em Portugal” was conceived and implemented, will stimulate the interest of other national artists in this animal and lead them to contribute, with their creativity, to a greater acceptance of this predator among the Portuguese.

Wolves, like all other wildlife, have a right to exist in their natural state. This right is in no way related to their known value to mankind. Instead, it derives from the right of all living creatures to co-exist

relacionado com o seu valor para a humanidade. Pelo contrário, ele deriva do direito que todas as criaturas vivas têm de coexistir com o homem como parte dos ecossistemas naturais [1].

Notas

[1] - Manifesto e Linhas de Acção para a Conservação do Lobo - 1º Princípio - IUCN 2000.

with man as a part of natural ecosystems [1].

Notas

[1] - Manifesto and guidelines on wolf conservation. - 1st Principle - IUCN 2000.





Ο Λοβος e o projeto em
ante-ciência “Ολ Λοβος
em Portugal”

The Wolf and the ant-
science project “Ολ
Λοβος em Portugal”

Francisco Álvares

(Investigador e professor,
CIBIO/InBIO, Centro de Investigação em
Biodiversidade e Recursos Genéticos,
Universidade do Porto)

O lobo (*Canis lupus*) é um predador com um importante papel no funcionamento dos ecossistemas, assumindo uma função crucial na manutenção e regulação dos níveis inferiores da cadeia trófica. Este efeito verifica-se não só pela forte influência na abundância, comportamento e condição física das populações de herbívoros que constituem as suas principais presas naturais, mas também pela regulação de outras espécies de predadores de menor porte com as quais compete. Consequentemente, a influência exercida por parte do lobo sobre esta comunidade de consumidores interfere, por vezes de forma inesperada, na composição e estrutura das comunidades vegetais, levando a implicações ao nível de todo o ecossistema.

Porém, mais do que qualquer factor ambiental ou ecológico, o homem tem um papel determinante na distribuição, ecologia e comportamento do lobo. No entanto, o inverso é igualmente válido, pois poucos animais silvestres para além do lobo se encontram tão relacionados com a história e a cultura da humanidade. Com efeito, o lobo tem um importante papel no imaginário humano, onde as características comportamentais deste predador deram origem a múltiplos significados simbólicos ao longo da história, alguns deles contraditórios. Por um lado, o lobo é um animal associado a um aspecto positivo, sendo-lhe atribuído um grande valor espiritual,

The wolf (*Canis lupus*) is a predator with an important role in the functioning of ecosystems, assuming a crucial role in the maintenance and regulation of the lower levels of the trophic chain. This effect is verified not only by the strong influence on the abundance, behavior and physical condition of the herbivore populations that constitute its main natural prey, but also by the regulation of other smaller predator species with which it competes. Consequently, the influence exerted by the wolf on this community of consumers interferes, sometimes unexpectedly, in the composition and structure of plants communities, leading to implications at the level of the entire ecosystem.

Nevertheless, more than any environmental or ecological factor, humans have a decisive role in the distribution, ecology and behavior of the wolf. However, the inverse is equally valid, as few wild animals other than the wolf are so closely related to the history and culture of humanity. Indeed, the wolf plays an important role in the human imagination, where the behavioral characteristics of this predator have given rise to multiple symbolic meanings throughout history, some of them contradictory. On the one hand, the wolf is an animal associated with a positive aspect, being attributed a great spiritual, utilitarian and aesthetic value regarding the natural world; on the

utilitário e estético no que se refere ao mundo natural; por outro lado, é associado a um aspecto negativo, de ferocidade diabólica, sendo alvo de conflitos e superstições associadas essencialmente ao potencial perigo que representa para a vida e bens humanos, o que motiva o extermínio do lobo em muitas áreas da sua distribuição mundial. Como resultado, a conservação do lobo tende a ser cada vez mais determinada não só por aspectos biológicos, mas principalmente por questões económicas, políticas e ideológicas. Tal é particularmente relevante em populações marginais e ameaçadas de lobos, que sobrevivem em regiões com acentuada intervenção humana, como é o caso de Portugal.

Desde há vários séculos que existem referências escritas à grande abundância de lobos em todo o território de Portugal continental. Porém, o lobo sofreu uma acentuada regressão da sua distribuição desde início do século XX, devido a causas humanas diretas (perseguição) e indiretas (alteração do habitat). A sul do país, o lobo sofreu um rápido e contínuo processo de extinção, com a formação de pequenas isoladas populacionais de reduzida viabilidade, associadas às zonas de maior altitude (v.g. serras algarvias, serra de Portel e Barrancos, serra de S. Mamede). Pelo contrário, nas regiões a norte do rio Tejo, de características mais montanhosas,

other hand, it is associated with a negative aspect, of diabolical ferocity, being object of conflicts and superstitions essentially associated with the potential danger it represents to human life and belongings, which motivates the extermination of the wolf in many areas of its worldwide distribution. As a result, wolf preservation tends to be increasingly determined not only by biological aspects, but mainly by economic, political and ideological issues. This is particularly relevant in marginal and threatened populations of wolves, which survive in regions with strong human intervention, as is the case in Portugal.

There have been written references for several centuries to the great abundance of wolves throughout mainland Portugal. However, the wolf has suffered a marked regression in its distribution since the beginning of the 20th century, due to direct (hunt) and indirect (habitat alteration) human causes. In the south of the country, the wolf suffered a rapid and continuous process of extinction, with the formation of small population isolates of reduced viability, associated with higher altitude areas (e.g. hilly zones of Algarve, Portel and Barrancos, and S. Mamede). Contrariwise, in the regions north of the Tagus River, with more mountainous characteristics, there was a distinct regression process, with the distribution of the wolf always

verificou-se um processo de regressão distinto, com a distribuição do lobo a apresentar sempre um padrão mais contínuo, embora caracterizado por uma crescente regressão nas áreas de periferia a sul e a oeste, ao longo da faixa litoral. A partir da década de 1990, com o lobo a tornar-se a primeira espécie protegida em Portugal por legislação específica (Lei 90/88) e classificado com o estatuto de espécie “Em Perigo de Extinção”, a redução da sua distribuição parece estabilizar em cerca de 20% da sua área de ocorrência original, persistindo nas áreas mais agrestes da metade norte de Portugal, caracterizadas por uma menor densidade populacional humana e por uma importante actividade agro-pecuária tradicional.

A população portuguesa de lobo encontra-se atualmente estimada em cerca de 60 alcateias (aproximadamente 300 indivíduos) e, apesar da sua reduzida área de distribuição, apresenta uma ampla variedade de características ecológicas, reflexo das diferentes condições do habitat onde ocorre e da sua elevada capacidade de adaptação às atividades humanas. A atual distribuição do lobo encontra-se fragmentada em duas populações separadas pelo vale do rio Douro, com a população a norte apresentando uma estabilidade da área de ocorrência e continuidade com a restante população lupina espanhola, enquanto que a reduzida população a sul do rio Douro,

showing a more continuous pattern, although characterized by an increasing regression along the coastline, in the southern and west peripheries. From the 1990s onwards, with the wolf becoming the first species protected in Portugal by specific legislation (Law 90/88) and classified with the status of an “Endangered Species”, the reduction in its distribution seems to stabilize in about 20% of its original area of occurrence, persisting in the wildest mountainous zones of the northern part of Portugal, characterized by a lower human population density and by an important traditional agricultural and livestock activity.

The Portuguese wolf population is currently estimated at around 60 packs (approximately 300 individuals) and, despite its small distribution area, it has a wide variety of ecological characteristics, reflecting the different conditions of the habitat where it occurs and its high ability to adapt to human activities. The current distribution of the wolf is fragmented into two populations separated by the Douro river valley, with the population in the north showing stability in the area of occurrence and continuity with the neighboring population of the Spanish wolf, while the reduced population in the south, estimated at only about 6 packs, is isolated and presents reproductive instability, high fragmentation and imminent risk of extinction.

estimada em apenas cerca de 6 alcateias, encontra-se isolada e apresenta uma instabilidade reprodutiva, elevada fragmentação e um iminente risco de extinção.

Na maioria da área de ocorrência nacional, o lobo baseia a sua alimentação em animais domésticos, o que envolve prejuízos económicos e motiva uma elevada perseguição ilegal, principalmente através de veneno, armadilhas e tiro. Neste contexto, torna-se crucial desenvolver linhas de investigação que permitam um maior conhecimento sobre os fatores humanos e ecológicos que determinam a ocorrência deste predador e assim delinear medidas de conservação eficazes e adaptadas às particularidades ecológicas de cada população.

Um dos principais métodos científicos para o estudo do lobo é a telemetria, que envolve a captura de indivíduos para marcação com uma coleira que emite a localização GPS, permitindo um detalhado seguimento dos animais marcados para conhecer os seus padrões de ocupação do tempo (v.g. atividade circadiana) e do espaço (v.g. movimentos, dimensão das áreas vitais, uso do habitat), assim como as ameaças que enfrentam (v.g. causas de morte, impactos de infraestruturas).

In most of its national occurrence area, the wolf bases the food on domestic animals, which involves economic losses and motivates a high level of illegal chasing, mainly through poison, traps and shooting. In this context, it is crucial to develop research lines that allow for a better understanding of the human and ecological factors determining the occurrence of this predator and thus outline effective preservation measures, adapted to the ecological particularities of each population.

One of the main scientific methods for the study of the wolf is telemetry, which involves the capture of individuals for tagging with a collar that emits the GPS location, allowing a detailed follow-up of the tagged animals to know their patterns of time occupation (e.g. circadian activity) and space (e.g. movements, size of vital areas, habitat use), as well as the threats they face (e.g. causes of death, impacts of infrastructures).

In parallel with obtaining knowledge about the wolf, education and awareness of all society sectors, through the promotion of correct and objective information about the wolf, constitute basic elements for its preservation and to ensure a process of sustainable coexistence with this predator. An important resource in awareness-raising

Paralelamente à obtenção de conhecimento sobre o lobo, a educação e a consciencialização de todos os setores da sociedade, através da promoção de informação correta e objetiva sobre o lobo, constituem elementos básicos para a sua conservação e para assegurar um processo de coexistência sustentável com este predador. Um importante recurso nas atividades de sensibilização relacionadas com esta espécie é a promoção do extenso património cultural e artístico derivado da relação secular entre humanos e lobos, a chamada “cultura do lobo”, a qual constitui um dos principais valores desta emblemática espécie animal e se apresenta como uma oportunidade única para o desenvolvimento de ações que promovam o valor educativo, recreativo e turístico associado a este carnívoro. Este património cultural associado ao lobo é constituído principalmente pelas variadas manifestações de carácter etnográfico e antropológico, sem paralelo com outras regiões da Europa, como sejam as armadilhas permanentes edificadas em pedra seca conhecidas por “fojos do lobo”, as diversas histórias e crenças de tradição oral e as práticas ancestrais que incluem a utilização de partes do corpo do lobo para a cura de doenças em humanos ou animais domésticos. No entanto, o desenvolvimento de outras novas abordagens na área da cultura, arte e tecnologia apresentam igualmente um enorme potencial para ser usado em ações de

activities related to this species is the promotion of the extensive cultural and artistic heritage derived from the centuries-old relationship between humans and wolves, the so-called “wolf culture”, which is one of the main values of this emblematic animal species and establishes an unique opportunity to develop actions that promote the educational, recreational and touristic value associated with this carnivore. This cultural heritage associated with the wolf is mainly constituted by the varied manifestations of an ethnographic and anthropological nature, without parallel with other regions of Europe, such as the permanent traps built in dry stone and known as “fojos do lobo”, or the different stories and traditions, oral beliefs, and ancestral practices that include the use of wolf body parts to cure illness in humans or domestic animals. However, the development of other new approaches in the area of culture, art and technology also has enormous potential to be used in awareness-raising actions in favor of this carnivore.

This is the case of the activities developed within the innovative art-science project, entitled “Os Lobos em Portugal” and authored by André Sier. In this project, André Sier creates several artistic objects associated with technological innovation, including manufactured sculptures and bioelectronic works, based on wolf

sensibilização em prol deste carnívoro. Este é o caso das atividades desenvolvidas no inovador projeto em arte-ciência, intitulado “Os Lobos em Portugal” e da autoria de André Sier. Neste projeto, André Sier cria vários objetos artísticos associados à inovação tecnológica, como sejam esculturas fabricadas e obras bio-eletrónicas, tendo por base temáticas lupinas e dados científicos relativos à distribuição histórica do lobo e ao seguimento de indivíduos por telemetria. Esta original iniciativa cultural e artística associada ao lobo, integrando dados obtidos por investigadores, tem o potencial de permitir valorizar e reconhecer a importância deste predador como gerador de cultura. Além disso, poderá levar a uma maior receptividade do público, incluindo as comunidades que convivem com o lobo ou a sociedade em geral, permitindo usufruir estas novas formas de olhar o lobo enquanto se adquirem outras informações ecológicas relevantes sobre a espécie.

Em resumo, através de uma perspetiva biocultural focada em conteúdos ecológicos, artísticos e tecnológicos, o projeto em arte-ciência de André Sier torna-se um instrumento fundamental para a revitalização da diversidade cultural associada ao lobo, permitindo contribuir para um maior conhecimento e tolerância relativamente a este carnívoro ameaçado.

themes and scientific data on the historical distribution of the wolf and the follow-up of individuals by telemetry. This original cultural and artistic initiative associated with the wolf, integrating data obtained by researchers, has the potential to make it possible to value and recognize the importance of this predator as a culture generator. In addition, it can lead to greater receptivity by the public, including the communities that cohabit with the wolf or the society in general, allowing to enjoy these new ways of looking at the wolf while acquiring other relevant ecological information about the species.

In summary, through a biocultural perspective focused on ecological, artistic and technological content, the art-science project of André Sier becomes a fundamental instrument for the revitalization of the cultural diversity associated with the wolf, allowing to contributing to greater knowledge and tolerance regarding this endangered carnivore.





Os Lobos em Portugal
Uivam?

Do Wolves in Portugal
Howl?

André Sien

(Artista, investigador e professor,
Antecódigo, a373.net/x, Planetapy
Collegium, Universidade de Évora)

Nas paízes do espaço computacional, como nas paízes do espaço florestal, jaz um ecossistema vibrante e pulsante de vida, em constantes burburinhos, crepitações, (de)equilíbrios delicados: esferas de vida biológica, esferas de vida electrónica, habitadas e caminhadas por uma multiplicidade de espécies biológicas e de programas electrónicos, de transístores e de células, de cheiros, de resistências, de cores, de sons e de dados, de electricidade e de leveza, de partículas e de radiações electro-magnéticas. Ecossistemas bio-electrónicos refazem-se de fronteiras não-humanas, de territórios, e de nestes, através de linhas de fuga, os deterritorializam [1]; um logos da bios (βίος), um logos electrónico, em execução na sua tripla acção lógica, simultaneamente operacional e regulado, fundador de conhecimento-memória, e plano-tela de redefinições constantes.

Estas premissas de articulação, conjugação e mesclagem bio-electrónica conduziram a uma investigação mais, actualizada nas obras e pesquisa que compõem a série wolfanddotcom. Obras que combinam animalidade e cibernetica em laboratórios estéticos evolutivos e habitáveis, sob a forma de videojogos mitológicos imersivos e de agregados bio-electrónicos não humanos. As obras de wolfanddotcom são objecto de estudo doutoral concluído [2], série da

At the roots of computational space, as at the roots of forest space, lays a vibrant and pulsating ecosystem of life, in constant humbles, crackles, delicate (im)balances: spheres of biological life, spheres of electronic life, inhabited and walking through a multiplicity biological species and electronic programs, transistors and cells, smells, resistances, colors, sounds and data, electricity and lap, particles and electromagnetic radiation. Bio-electronic ecosystems remaking non-human borders, territories, and in these, through lines of flight, deterritorialize them [1]; a logos of bios (βίος), an electronic logos, punning in its triple logical meaning, simultaneously operational and regulated, founder of knowledge-memory, and plateau-screen of constant redefinitions.

These premises of bio-electronic articulation, conjugation and mixing led to a larger investigation, updated in the works and research that make up the wolfanddotcom series. Works that combine animality and cybernetics in evolving and habitable aesthetic laboratories, in the form of immersive mythological video games and non-human bio-electronic aggregates. The works of wolfanddotcom are the subject of a completed doctoral study[2], a series from which new wolf-inspired works were selected and created as part of the project produced by Antecódigo “Os Lobos em Portugal” (2020-22), of which

qual se seleccionaram e criaram novas obras de inspiração lupina integrantes do projecto produzido pela Antecódigo “Os Lobos em Portugal” (2020-22), das quais se apresentam como resultados a expressão individual de artes electrónicas Vivo, bem como as pinturas vegetais *Biawolf*, as esculturas ante pública *Totem-Lobo*, as interações bio-electrónicas site-especific de *Wolfmachine*, a aplicação para dispositivos móveis *WolfSpace* que oferece uma cartografia secular interactiva como ferramenta geração de esculturas dos espaços-lobo em território português. Além dos lobos, a série wolfanddotcom debriça-se sobre dragões e fénixes, fongias e plantas, bacterias e interacção humana e não humana, obras-ecossistemas onde os elementos não-humanos são preponderantes e guias que deixam pistas para territórios desconhecidos ao humano.

Regrelemos pois aos lobos. Local lobo, de onde se nomeou e de onde se iniciou a série wolfanddotcom, de onde se produziu o videogame homónimo *Wolfanddotcom* (2017), a legião dos dragões (*Draco.Wolfanddotcom.Info*, 2015), e contemporâneo das fénixes (*Phoenix.Wolfanddotcom.Info*, 2017), jogo lobo no qual jogamos nós e a máquina, em rede com outros nós, com outras máquinas, onde uma alcatéia virtual territorializa um ciber-espaco num cenário ról-

the individual exhibition of electronic arts Howl, as well as the *Biawolf* vegetable paintings, the *Totem-Lobo* public art sculptures, the site-specific bio-electronic interactions by *Wolfmachine*, the application for mobile devices *WolfSpace* that offers an interactive secular cartography as a tool to generate sculptures of spaces-wolf in Portuguese territory. In addition to wolves, the wolfanddotcom series focuses on dragons and phoenixes, ants and plants, bacteria and human and non-human interaction, works-ecosystems where non-human elements are predominant and guides that leave clues to territories unknown to humans.

So we return to the wolves. Wolf place, from which the wolfanddotcom series was named and from which the eponymous video game *Wolfanddotcom* (2017) was produced, after dragons (*Draco.Wolfanddotcom.Info*, 2015), and contemporary of phoenixes (*Phoenix.Wolfanddotcom.Info*, 2017), wolf game in which we play with the machine, in a network with other nodes, with other machines, where a virtual pack territorializes a cyberspace in an infinite and prospective post-human scenario, spaces generated from the sculpture of sequences of data obtained in the electronic micro-landscape – programs, data, processes, radiations. A wolf pack that inhabits and rebuilds a cybernetic and psychic network of

humano infinito e prospectivo, esparsa gerados a partir da escultura de sequências de dados obtidas na micro-paisagem electrónica – programada, dados, processos, radiações. Alcateia que habita e que personifica uma rede cibernetica, e animica, de interconexão instantânea, inspirado no papel fulcral de um novo esparsa cibernetico em processo de fusão com o de um predador ápice, cujo semblante arquétipo de guerreiro espiritual protector de uma biodiversidade essencial teve já mesmo repercussões recentes em alterações ecosistémicas profundas como na modificação geológica de leitos de rios[3], e no renovar e instaurar uma ordem que engendra um esparsa, um papel de predador selectivo que mantém uma harmonia dissonante uivada através de quilómetros, instaurando um véu territorial, cujos resultados ultrapassam em larga medida o abandono e destruição patentes durante a sua ausência. E, no entanto, este momento inesquecível do uivo, do som que avisa, que chama, que ecoa, que faz tremer, que nicheteia, que relampeja o silêncio da noite, durante dezenas de quilómetros, por vezes trespassando várias outras alcateias que entoam cânticos xamânicos entre elas, instaurando uma aura de domínio invisível aveludada, uma aura de poder, de hierarquia biológica, imprevisível, aura bio-rítmica, reverberada e geolocalizada, afinada com a doce (des)-harmonia da biodiversidade. Será que os Lobos em Portugal Uivam?

of instantaneous interconnection, inspired by the central role of a new cybernetic space in the process of merging with that of an apex predator, whose archetypal visage of a spiritual warrior protecting an essential bio-diversity has even had recent repercussions as profound ecosystemic changes such as the geological modification of riverbeds[3], and in the renewal and establishment of an order that engenders a space, a role of selective predator that maintains a dissonant harmony howled across kilometers, instituting a territorial veil, the results of which go far beyond the neglect and destruction evident during his absence. And yet, this unforgettable moment of howling, of the sound that warns, that calls, that echoes, that makes you tremble, that nichetes, that lightnings the silence of the night, during dozens of kilometers, sometimes piercing several other wolf packs that chant shamanic songs among them, establishing an aura of velvety invisible dominion, an aura of power, of biological hierarchy, unpredictable, bio-rhythmic aura, reverberated and geolocated, attuned with the sweet (dis)-harmony of biodiversity. Do Wolves in Portugal Howl?

Aesthetically, Wolfanddotcom's imagery was preceded, accompanied and continued with a series of computer drawings made on a plotten (*Neon-Paleolithic Drawings, Wolfanddotcom Drawings, B700, B710*),

Esteticamente, o imaginário de Wolfanddotcom foi precedido, acompanhado e proleguido com umas séries de desenhos computacionais fabricados em plotter (*Neon-Paleolithic Drawings, Wolfanddotcom Drawings, B70D, B71D*), e de séries de esculturas fabricadas em impressora 3D (*Wolf-Totems, Wolfspace Sculptures*). Para a continuação do trabalho da série sobre lobos abordei o Grupo Lobo, um instituto de pesquisa lupina não lucrativo ancorado na Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, que lidera o projecto do Centro de Recuperação para o Lobo Ibérico, cujo intuito é o de recuperar e proteger o *Canis lupus signatus*, uma espécie lupina globalmente ameaçada. Os seus números têm estado a decrescer exponencialmente ao longo dos últimos 50 anos, promovendo-os inclusive a serem reconhecidos com o estatuto legal de espécie em vias de extinção, pois apenas cerca de 300 lobos ibéricos estão presentes, e, significativamente, apenas numa pequena região do país no interior norte de Portugal. Com o Grupo Lobo a colaboração envolveu aprender sobre a distribuição histórica nas várias regiões portuguesas ao longo do século XX (de 1900 a 1990, cf. tese doutoral Professora Francisca Petrucci-Jonhæca); envolveu também aprender sobre os modelos comportamentais dos lobos, e na comparação destes com os que já tinha programado dentro do videojogo Wolfanddotcom. Propriedades físicas e

and a series of sculptures made in a 3D printer (*Wolf-Totems, Wolfspace sculptures*). For the continuation of the work on the series on wolves, I approached Grupo Lobo, a non-profit lupine research institute based at the Faculty of Sciences of the University of Lisbon, which leads the project of the Recovery Center for the Iberian Wolf, whose aim is to recover and protect *Canis lupus signatus*, a globally threatened lupine species. Their numbers have been decreasing exponentially over the last 50 years, even promoting them to be recognized with the legal status of an endangered species, as only about 300 Iberian wolves are present, and, significantly, only in a small region of the country in the northern interior of Portugal. With Grupo Lobo, the collaboration involved learning about the historical distribution in the various Portuguese regions throughout the 20th century (from 1900 to 1990, cf. Doctoral thesis Professora Francisca Petrucci-Jonhæca); it also involved learning about the behavioral models of wolves, and comparing them with the ones I had already programmed within the Wolfanddotcom video game. Pack physical and mechanical properties, as well as sensory data and communication strategies were also addressed. A second, more practical collaboration with Grupo Lobo included the production of two artworks, in design and discussion since 2018, inaugurated in October 2021 under his supervision: a 2.5m high totemic sculpture of

mecânicas de alcatéia, bem como dados lexicais e estratégias de comunicação também foram abordadas. Uma segunda colaboração mais prática com o Grupo Lobo incluiu a produção de dois trabalhos artísticos, em concepção e discussão desde 2018, inaugurados em Outubro 2021 com a sua supervisão: uma escultura totêmica de 2.5m de altura de um lobo em vista estrutural (Totem-Lobo #1, 2021); e uma obra bio-eletrônica pintada e desenhada para lobos, que envolve a interação entre lobos vivos, ecossistemas não-humanos e instalações eletrônicas (Wolfmachine, 2020-22).

Wolfmachine é uma obra bio-eletrônica desenhada para lobos e ecossistemas não-humanos, constituída por mini faróis-laser eletrônicos, robotizados e programados de raiz, espalhados na paisagem, que cantam em sincronia padrões visuais, através da emissão ritmada e composta de feixes de luz laser verde para o céu e paisagem envolvente. A composição generativa executada pelos lasers é baseada nos dados históricos da evolução da população lupina em Portugal durante o século XX. Cada década de dados das concelhas portuguesas recolhidos pela investigação científica do Grupo Lobo consiste em registos de avistamentos de lobos vivos ou mortos onde é possível observar a distribuição geográfica do *Canis lupus signatus* ao longo do tempo (1900-1990), até à sua actual quase

a wolf in structural view (Totem- Wolf #1, 2021); and a bio-electronic work designed for wolves and non-human ecosystems, consisting of electronic mini-laser beacons, robotic and programmed from scratch, spread over the landscape, which sing in sync with visual patterns, through the rhythmic emission and composed of beams of green laser light for the sky and surrounding landscape. The generative composition performed by the lasers is based on historical data on the evolution of the lupus population in Portugal during the 20th century. Each decade of data from Portuguese municipalities collected by Grupo Lobo's scientific research consists of records of sightings of live or dead wolves where it is possible to observe the geographical distribution of *Canis lupus signatus* over time (1901-2000), up to its current almost extinction.

A second scientific lupus research group involved was CIBIO-UP (Center for Research in Biodiversity and Genetic Resources of the University of Porto), a northern Portuguese biological research institute that has scientists who are actively monitoring wolves in the wild. Collaboration with Professor Francisco Álvares from CIBIO-UP involved expert scientific advice and permission to use GPS geolocated data from his own research. Biologists attach GPS collars to some pack members, visit wolf-inhabited sites to gather more

extinção.

Um segundo grupo científico de pesquisa lupina envolvido foi o CIBJO-UP (Centro de Investigação em Biodiversidade e Recursos Genéticos da Universidade do Porto), um instituto português nortenho de pesquisa biológica que tem cientistas que estão activamente a monitorizar lobos na vida selvagem. A colaboração com o Professor Francisco Álvares do CIBJO-UP envolveu consultoria científica especializada e permissão de uso de dados geolocalizados GPS da sua própria pesquisa. Os biólogos introduzem colares GPS nalguns membros de alcateias, fazem visitas aos locais habitados por lobos no sentido de recolher mais indícios, e monitorizam as suas actividades remotamente com métodos não-invasivos que de outra forma envolveriam contacto com humanos. Esta informação valiosa permitiu-me construir artisticamente uma visualização de como estes animais constroem o seu uso de espaço, como territorializam, permitiu-me poder observar como os lobos ocupam e viajam pelo território que já em tempos foi natural, hoje quase humano. Esta informação, que representa monitorização não invasiva por períodos temporais longos (um ou mais anos), representa também os metadados da lógica biológica que os animais vão desenvolvendo quando na pouca liberdade que lhes resta, e também quando não estão sob

evidence, and monitor their activities remotely with non-invasive methods that would otherwise involve contact with humans. This valuable information allowed me to artistically build a visualization of how these animals build their use of space, how they territorialize, allowed me to observe how wolves occupy and travel through a territory that was once natural, today almost human. This information, which represents non-invasive monitoring for long periods of time (one or more years), also represents the metadata of the biological logic that the animals unfold when in the little freedom they have left, and also when they are not under observation, or in limited spaces. In addition to comparing the dynamics of this data of real wolves with the dynamics of the artificial intelligence of the virtual wolves that I created for the work *Wolfanddotcom*, I also started to build an interactive 3D visualization and sculpture maker application, designed for interaction with tablet devices (WolfSpace 2019,22). The application recreates in 3D structural graphics the paths of the wolves made through the voxelization of GPS data over time through an algorithm of marching cubes. The wolves' paths become lines of virtual occupation of territory, and accumulated over time, the space inhabited by these sample wolves augmented with GPS collars becomes a space-wolf (WolfSpace), the factual portions of wolf-territory, as it is made by wolves in a non-human landscape.

obscureção, ou em recintos limitados. Além de comparar as dinâmicas destes dados de lobos reais com as dinâmicas da inteligência artificial dos lobos virtuais que congemei para a obra *Wolfanddotcom*, também comecei a construir uma aplicação de visualização interactiva 3D e fabricadora de esculturas, desenhada para interacção com dispositivos tablet (Wolfpace 2019, 22). A aplicação recorre em gráficos estruturais 3D às percursos dos lobos feitos através da voxelização dos dados GPS ao longo do tempo através de um algoritmo de cubos marchantes. Os caminhos dos lobos transformam-se em linhas de ocupação virtual de território, e acumulados ao longo do tempo, o espaço habitado por estes lobos-amostra aumentados com colares GPS transformam-se num *Espace-lobos* (Wolfpace), as rotas factuais de território-lobo, à medida que vai sendo feito por lobos numa paisagem não-humana.

Desenhos maquênicos, esculturas fabricadas, vídeos, videogames e obras bio-electrónicas a partir de temáticas lupinas compõem esta exposição de arte electrónica *Uivo*, que decorre do projecto em arte-ciência “Os Lobos em Portugal” da Antecódigo Associação Cultural. A exposição *Uivo* é acompanhada de uma escultura de arte pública evolutiva (*Totem-Lobo #1*) situada no Centro de Recuperação do Lobo Ibérico; Uma obra de graffiti biológico (*Biowolf #218*)

Machine drawings, fabricated sculptures, video, video games and bio-electronic works based on wolf themes make up this electronic arts exhibition *Uivo*, which stems from the art-science project “Os Lobos em Portugal” by Antecódigo Cultural Association. The *Howl* exhibition is accompanied by an evolutionary public art sculpture (*Totem-Lobo #1*) located at the Iberian Wolf Recovery Center; An evolutionary work of biological graffiti (*Biowolf #218*) at the headquarters of *Cultivamos Cultura* in S. Luís, Odemira. Also an interactive work for tablet (*Wolfpace*) to visualize the history of wolves in Portugal since the 20th century, which will be released free of charge for Android platforms in the final realization of the project.

“Os Lobos em Portugal” is an art-science project that aims to create contemporary culture and public attractions in electronic arts and new media associated with technological innovation and preservation of ecological biodiversity. The wolf is a legendary, totemic, mythological being, it is a strong theme in literature and, present in a region, an indicator of a balanced ecosystem. In decline or at risk of extinction, the struggle to preserve it is imperative, with art in the role of choice. The project focused on the wolf proposes the creation of artistic objects in art-science, aiming to foster and promote culture and generate opportunities to rethink attitudes in the

evolutiva na sede da Cultivamos Cultura em S. Luís, Odemira. Também uma obra interactiva para tablet (WolfSpace) de visualização da história dos lobos em Portugal desde o século XX, que será lançada gratuitamente para plataformas Android na concretização final do projecto.

“Os Lobos em Portugal” é um projecto em arte-ciência que visa criar cultura contemporânea e atracções públicas em arte electrónica e novas meios associado à inovação tecnológica e preservação da biodiversidade ecológica. O lobo é um lendário, totémico, mitológico, é tema forte na literatura e, presente numa região, indicador de ecossistema equilibrado. Em declínio ou risco de extinção, impõe-se a luta para o preservar, com a arte em papel de eleição. O projecto focado no lobo propõe criação de objectos artísticos em arte-ciência, visando fomentar e promover cultura e gerar oportunidades de pensar atitudes na preservação do património natural e cultural, condição indispensável para uma sociedade humana mais sustentável, capaz de ouvir os lobos uivar.

preservation of natural and cultural heritage, an indispensable condition for a more sustainable human society, capable of hearing wolves howl.

Notas

[1] Εξελλοδελ como deaterritorializan e linhae de fuga lão conceitoa chave conatruídaa para Deleuze e Guattari, quea para fundaa a ontologia na perpétua difereña, como para daa a ven a plenitude de um corpo lem õpãõ na formaçãõ ontogênica de uma virtualidade plenamente actualizada no momento ecossistémico do corpo. Um corpo não-corpo, rospaa, um planeta lem fronteíraa.

[2] A investigaçãõ doutoraal e sublequente diatentação com o título *Wolfanddotcom: Questing an Imaginary Anta' Framework for Immensive Non-human Human Playable Cyber-environments* foi produzida no âmbito do programa doutoraal Planetary Collegium da Plymouth University sob a orientação doa professoraa Roy Alcott, Mike Phillips e Jane Grant.

[3] Ven o papel importante da reintroduçãõ doa loboa em Yellow Stone Park que conatribuiu num curto epraço de tempo a modificaçõea salutaa e promoçãoa de biodiversidade animal e vegetal, tendo inclusive lido peratonaáveia pela alteraçãõ do curso do leito do rio, bem como na fortificaçãõ doa lual mangaa, para devido ao seu papel predatõrio cinúrgico, eapéciea que dizimavam a vegetaçãõ da onla caatena do rio mantinham-aa agopa mais afastadaa, dando lugar à reintroduçãõ de eapéciea animaia e vegetaiaa locaiaa do ecossistema. (ven para exemplo aa vídeoa <https://www.youtube.com/watch?v=fJPt70vA39k>, <https://www.youtube.com/watch?v=5Jddy0CVJLg>)

Notas

[1] Exrelliaa such aa deterritorializing and linea of flight are key concepta conatructed by Deleuze and Guattari, both to found ontology in perpetual difference, and to show the fullneaa of a body without an organ in the ontogenic formation of a fully actualized virtuality in the ecotystemic moment of the body. A body non-body, rospaa, a planet without bordera.

[2] The doctoraal reatearch and sublequent diatentation entitled *Wolfanddotcom: Questing an Imaginary Anta' Framework for Immensive Non-human Human Playable Cyber-environments* waa produced under the Planetary Collegium doctoraal program at Plymouth University under the guidance of Professoraa Roy Alcott, Mike Phillips and Jane Grant.

[3] See the important role of the reintroduction of wolva in Yellow Stone Park, which in a short period of time conatributed to salutary changea that promoted animal and plant biodiversity, having even been peratonaáble for altering the course of the river bed, aa well aa fortifying ita banka. , becauae due to ita surgical predatory role, apaciaa that decimated the vegetation of the coastal edge of the river were now kept further away, giving riie to the reintroduction of local animal and plant apaciaa of the ecotystem. (see for example the videoa <https://www.youtube.com/watch?v=fJPt70vA39k>, <https://www.youtube.com/watch?v=5Jddy0CVJLg>)





Λοβο Μαυ, Λοβο Βομ

Bad Wolf, Good Wolf

António Cerqueira Pinto

(Artista, curador e crítico
Artist, curator and critic)

(Texto previamente publicado em 2017 no catálogo Prémio Sotae Visual
Art Award 2017. Previously published text 2017 Sotae Visual Art Award
2017 catalog.)

Se há metafísica, é mesmo nos infinitáveis universos da computação.

"Os lobos, nestas obras, procuram reconstruir uma rede virtual cibernética entre eles e no espaço do jogo, que poderá dar continuidade à vida no planeta. O tema central da obra é a reconstrução de uma internet por estes animais, num futuro pós-apocalíptico."

[...]

"O espaço jogo da obra é dividido em níveis de dificuldade crescente, onde cada nível apresenta uma distinta configuração de rede espacial, composta por nós e conexões que devem ser interligadas à rede planetária. Os lobos têm que se dirigir até aos nós para os ativar, interligar e conectar ao resto da rede. À medida que vão interligando os nós, o ambiente visual e sonoro imersivo reflete o estado atual das conexões no jogo. A criação de uma rede interligada entre nós é central na ideia desta obra. A partir de uma forma de animalidade não humana, a peça explora a construção de redes entre formas animais, tipo redes emocionais, ao mesmo tempo que cria um jogo baseado no funcionamento real da internet e na forma como os nós de computador na rede se interligam e transmitem pacotes de dados, para comunicarem e responderem uns aos outros. A peça funciona como um retrato dinâmico e interativo de uma rede que abalou o espaço e alterou a forma como se vive no planeta."

— André Sien sobre "Wolfanddotcom"

If there is such a thing as metaphysics, it exists in the endless universes of computing.

"The wolves in this work are trying to rebuild a cybernetic virtual network within the space of the game, to help maintain life on the planet. The central theme of the piece is the recreation of an internet by these animals in a post-apocalyptic future."

[...]

"The game is divided into levels of ascending difficulty, with each level presenting a different spatial network configuration composed of nodes and connections, which have to be connected to the planetary network. The wolves have to go to the nodes to activate them and connect them to the rest of the network. As they connect the nodes, the immersive visual and audible environment reflects the current state of the connections in the game. The creation of an interconnected network between us is central to the idea of this work. From a non-human form of animality, the piece explores the construction of networks between spiritual forms, like emotional networks, while simultaneously creating a game based on the real functioning of the internet and the way computer nodes in the network interconnect and transmit data packets to communicate and respond to each other. The piece functions as a dynamic and interactive portrait of a network that has shaken the space and altered the way life works on the planet."

— André Sien on Wolfanddotcom

Ελσπερεν λσβνε uma alegoria cujo princípio de existência reside numa ordem computacional generativa, sem espaço fixo ou tempo definido, que foi desenhada, programada e escrita passo a passo pelo seu autor, e cuja condição cognitiva e sensorial é, por definição, instável e dependente da atividade de um ou mais 'pacientes', conhecidas como 'celibatários' na terminologia duchampiana e como 'agentes' na Teoria dos Jogos (Neumann, 1928; Neuman e Morgenstern, 1944), não é o mesmo que elσπερεν λσβνε um objeto acabado, seja este uma coisa, ou uma obra de arte.

As contrárias das ruínas, túmulos e outros lugares sagrados, as contrárias das peças de artesanato, das artes decorativas, das pinturas e esculturas do Renascimento, as contrárias das pinturas "suprematistas" de Malevich, das telas negras de Ad Reinhardt e da semiótica apropriada pela chamada "arte conceitual" – em suma, as contrárias da criatividade materializada em formas fisicamente definidas, é necessária uma aptidão específica para desfrutar dos protótipos 'indeterminados' ou 'generativos' (Gell, 1998) de André Sier. Os seus trabalhos exigem um pouco menos do que o domínio perfeito da literatura e da técnica dos videogames ou do skate, e um pouco mais do que a intenção de evitar a sensação simples de estar perto de um 'índice' (Gell, 1998) – por outras palavras, um pouco mais

Writing about an allegory whose principle of existence resides in a generative computational order, with no fixed space or definite time, which has been designed, programmed and written step by step by its author, and whose cognitive and sensory condition is, by definition, unstable and dependent on the activity of one or more 'patients', known as 'bachelors' in Duchampian terminology and as 'agents' in Game Theory (Neumann, 1928; Neuman and Morgenstern, 1944), is not the same as writing about a finished object, whether it is a material thing or a work of art.

Unlike ruins, graves and other sacred places, unlike artisan crafts, decorative arts, Renaissance paintings and sculptures, unlike Malevich's 'suprematist' paintings, Ad Reinhardt's black paintings, and the semiotics appropriated by so-called 'conceptual art'—in short, unlike creativity materialised in physically defined forms, a specific aptitude is required to enjoy André Sier's 'indeterminate' or 'generative' prototypes (Gell, 1998). His works demand a little less than perfectly mastering the literature and technique of the video games or skateboarding, and a little more than an intention to avoid the simple sensation of being close to an 'index' (Gell, 1998)—in other words, a little more than resorting to the same kind of interpretative observation and attention needed for works of art whose meanings

do que a intenção de evitar a leitura simples de estar perto de um 'índice' (Gell, 1998) – por outras palavras, um pouco mais do que perceber a um mesmo tipo de observação interpretativa e atenção necessária quando em presença de obras de arte cujos conteúdos e significados são definitivos e imutáveis, que não mudam de acordo com o 'desempenho' das suas leituras ou observações, os quais, na realidade, só podem interpretar e sentir, mas não alterar nem o curso das narrativas, nem as formas estéticas que percebem. Em seus limites, as formas decorativas e os objetos artísticos pré-digitais podem apresentar sinais de envelhecimento. Portanto, os trabalhos computacionais generativos são diferentes: eles são insuscetíveis de ganhar preço ou de se decompor.

É verdade que cada vez que olhamos para os óleos negros nas pinturas de Anthony Van Dyck – por exemplo, no extraordinário retrato Uma Nobre Genevesa e o seu filho, hoje pertencente à National Gallery of Art de Washington – e cada vez que lemos Anna Karenina de Leo Tolstoy, traduzida do russo por António Peresada (edição Relógio D'Água), estas obras parecem ganhar uma vida nova. É por isso que vemos pinturas, vemos livros e ouvimos certas peças musicais inúmeras vezes. Na realidade, somos nós que mudamos de cada vez que repetimos um ato de amor com uma

are definitive and immutable, that do not change according to the 'performance' of their readers or observers, who in reality they can only interpret and respond, rather than change the course of the narratives or alter the aesthetic forms they perceive. At their limits, decorative forms and pre-digital artistic objects can show signs of aging. Generative computational works, therefore, are different; they are unsusceptible to dust or decay.

It is true that each time we look at the black oils in Anthony Van Dyck's paintings—in the extraordinary portrait A Genevieve Noblewoman and Her Son, for example, which today belongs to the National Gallery of Art in Washington—and every time we read Anna Karenina by Leo Tolstoy, translated from Russian by António Peresada (published by Relógio D'Água), these works seem to acquire a new life. That is why we look again at paintings, reread books and listen to certain musical pieces countless times. In reality, we are the ones that change every time we repeat an act of love with a given work of art. The art itself has remained the same ever since its creator finished it. What changes is our subjective relationship with the intrinsic and historically determined subjectivity of any work of art by any artist. The fine beauty and symbolic depth of the relational aesthetic representations do not exist without the community life of

determinada obra de arte. A obra em si permanece a mesma, desde que o seu criador a deu por terminada. O que muda é a nossa relação subjetiva com a subjetividade intrínseca e historicamente determinada de uma qualquer obra de arte de um qualquer artista. A beleza plástica e a profundidade simbólica das representações estéticas relacionais não existem sem a vida comunitária das sucessivas gerações tocadas pelo valor intrínseco das artes e da memória coletiva, por mais frágil que esta seja. A sua forma particular não depende do tempo decorrido desde a sua criação, embora as obras de arte conceptualmente e/ou fisicamente concluídas alterem o espaço e o tempo em que existem, desde que correspondam a épocas civilizadas, onde a memória dos mortos é respeitada. Mas sejam quais forem essas obras finitas, elas nunca são determinadas pela sua idade, nem pela duração do olhar ou da atenção sensorial de quem as admira ou de quem delas se serve. Nem sequer mudam de forma ou conteúdo em função do número e estatuto dos seus admiradores. Podem ser abusadas, sobre analisadas e mal olhadas, mas não mudam, a menos que sejam alteradas, censuradas, mal traduzidas ou destruídas.

Mas então que é que distingue a arte generativa computacional das artes pré-eletrónicas e pré-digitais?

generations touched by the inherent value of the arts and collective memory, however fragile it may be. Their particular form is not dependent on the time that has passed since their creation, but still conceptually and/or physically completed works of art change the space and time in which they exist, as long as they correspond to civilized ages, where the memory of the dead is respected. But whatever these finite works are, they are never determined by their age, nor by the duration of the gaze or sensory attention of those who admire or use them. They do not even change shape or content based on the number and status of their admirers. They can be abused, over-analysed and poorly observed, but they do not change, unless they are changed, censured, mistranslated or destroyed.

So what distinguishes computational generative art from pre-electronic and pre-digital arts?

From a broad perspective, a new, binary, immaterial, metaphysical world appears to have emerged from the technique, inhabited by lines of code, computer processes and data convertible into information and representations, but at the same time inhabited by humans, meaning art also has a right to citizenship.

Numa perspetiva alargada, dir-se-ia que um mundo novo, binário, imaterial, metafísico parece ter emergido da técnica, habitado por linhas de código, processos computacionais e dados convetíveis em informações e representações, mas ao mesmo tempo habitado por humanos, o que significa que a arte também tem direito à cidadania.

Este mundo é certamente um mundo artificial, mas é muito mais do que uma mera coleção de ferramentas e pedras à semelhança das inúmeras sucedâneas das pedras lascadas, das colunas de búzios e das primeiras aquedutos. O mundo novo em que o velho mundo se expande é uma galáxia binária que não só realiza uma replicação digital das informações, representações e conhecimentos que produzimos desde que nos levantámos sobre dois pés e começámos a pensar de uma forma mais complexa e produtiva, como também produz uma espécie de simbiose entre a biologia natural e a sintética, entre a natureza natural (divina) e a natureza artificial criada pelo atrito entre o pensamento natural dos seres vivos e o pensamento artificial das nano-máquinas, das pedras de realidade aumentada e dos híbridos pós-humanos.

Sem percebermos bem as características deste padrão que emerge da humanidade, sem assumirmos que esta cyber-teleologia vai

This world is certainly an artificial world, but it is much more than a mere collection of tools and networks like the numerous substitutes for chipped stones, seashell necklaces and the first aqueducts. The new world into which the old world is expanding is a binary galaxy that serves not only as a digital replication of the information, representations and knowledge that we have been producing since we stood up on two feet and began thinking in a more complex and productive way, but also produces a kind of symbiosis between natural and synthetic biology, between natural (divine) nature and the artificial nature created by the friction between the natural thinking of living beings and the artificial thinking of nano-machines, augmented reality networks and post-human hybrids.

Without properly recognising the characteristics of this pattern emerging from humanity, without assuming that this cyber-teleology is going to accompany us until the next extinction event in a future that we cannot predict, it will be difficult to observe the specific differences between this nascent cognitive art and the rhythmic, graphic, imagistic, plastic, literary and conceptual technologies that served as the primary manifestation of subjectivity (art) until the middle of the last century.

acompanhar-nos até à próxima extinção, num futuro que não podemos prever, dificilmente conseguiremos obviar as diferenças específicas entre esta arte cognitiva nascente e as tecnologias rítmicas, gráficas, imagéticas, plásticas, literárias e conceptuais que levitam como manifestação primária de subjetividade (arte) até meados do século passado.

Entre o indeterminismo metafísico Kantiano e o estatismo de Hegel, entre o que agrada universalmente sem conceito e a implosão conceptual da arte por meio de uma determinação conceptual histórica e dialética, a chamada arte contemporânea tem vindo a definir-se em aristas sucessivas e num revivalismo sem fim.

Os rituais simbólicos de sociedades urbanas cada vez mais numerosas, densas, culturalmente degeneradas e submersas por uma cultura de consumo conspícuo e sem densidade simbólica, foram dominados pela alienação egotística, pelo erotismo narcisista e pela passividade democrática, o que desencadeou as portas ao populismo.

Há uma nova normalidade social e cultural baseada na perplexão psicológica da liberdade criativa. A crescente esquizofrenia das sociedades urbanas, ainda que inundadas de imagens de

Between Kantian metaphysical indeterminism and Hegel's statism, between what is universally pleasing without concept and the conceptual implosion of art by means of a historical and dialectical conceptual determination, so-called contemporary art has been languishing in continuous uncertainty and endless revivalism.

The symbolic rituals of increasingly large, dense, culturally degenerative urban societies submerged in a culture of conspicuous consumption with no symbolic density have been dominated by egotistical alienation, narcissistic eroticism and democratic passivity, which has opened the door to populism.

There is a new social and cultural normality based on the perplexion of creative freedom. The growing enslavement of urban societies, though steeped in images of prosperity and pleasure, has resulted in a loss of emotional balance and successive ruptures of collective solidarity. Under these circumstances, both individual and religious radicalisation increase simultaneously. The hells of Dante and Bosch have returned to the arts (especially in illustration) as a protest against this cultural implosion.

prosperidade e prazer, resultou numa perda do equilíbrio emocional e em sucessivas rupturas da solidariedade coletiva. Nestas circunstâncias, crescem simultaneamente fenómenos de radicalização individual e religião. Os infernos de Dante e Bosch representam às avessas (sobretudo na ilustração) como protesto contra esta implacável cultura.

Não deixa pois de ser sintomático que, mesmo neste outro mundo gerado pela arte cognitiva computacional [1], como é o caso de Wolfanddotcom, o cenário apresentado por este jogo-arte não predatório envolva a extinção prospectiva da humanidade e um correspondente apelo às energias criativas da sobrevivência, mesmo quando estas podem ser confundidas com uma espécie de restauração da animalidade prosrita, simbolizada aqui pela centralidade dos lobos e das suas alcateias.

Todas as jogas, incluindo as jogas de computação, estimulam uma ânsia primordial, mas não única, das várias estratégias de sobrevivência. Como as demais mamíferas, as humanas, uma vez desmamadas, aprendem a pegar nas coisas para comerem. Desta forma, através das instruções dos progenitores e do grupo animal a que pertencem, e também através do labor (memória filogenética),

It is nonetheless symptomatic that even in this new world generated by computational cognitive art [1], such as Wolfanddotcom, the scenario presented by this non-predatory game-art involves the prospective extinction of humanity and a corresponding appeal to the creative energies of survival, even when these may be confused with a kind of restoration of the proscribed animality symbolised here by the central role of the wolves and their packs.

All games, including video games, stimulate a primordial but not unique area of our survival instinct. Like other mammals, humans learn to pick things up after they have been weaned, in order to eat. Thus, from the instructions of parents and the animal group to which they belong, as well as from the taste (phylogenetic memory), they learn what they should or should not ingest. But since not everything is free and easily accessible, the search for water, food and success requires knowledge and strategy, both of which arise from individual and collective learning about friends and enemies, what offers more or less resistance, what is available to sow, or on a larger scale, about the difference between hunting and gathering; capturing and being captured; life and death; dominance, submission and cooperation; reflexes and instincts; actions and reactions (politics); and speculation (theory).

aprendem a distinguir o que devem ou não ingerir. Mas como nem tudo é grátis e acessível, a procura por água, alimentos e sucesso exige conhecimento e estratégia, decorrendo ambas da aprendizagem individual e coletiva acerca de amigos e inimigos, do que oferece mais ou menos resistência, do que está à mão de alcançar ou, numa escala mais, da diferença entre caçar e recolher, entre capturar e ser capturado, entre vida e morte, entre domínio, submissão e correção, reflexos e instintos, ação-reação (política) e especulação (teoria).

Todas as leões vivas que brincam e se manifestam procedem como em preparação para a agulha e a luta pela sobrevivência individual, social ou genética, ou como um prelúdio erótico para a interação e reprodução sexual. A diferença entre uma partida de tênis de mesa ou uma luta de boxe e o brincar de um cervo em acasalamento é que as primeiras derivam de estratégias sexuais e de poder associadas à procriação e defesa de uma dada genealogia, enquanto que as coreografias fantásticas entre os cervos têm um propósito mais direto. Nos dois primeiros casos, os animais simulam, no segundo, realizam um desejo natural.

All living beings who play and perform do so as an outlet for their aggression and the struggle for individual, social, or genetic survival, or as an erotic prelude to sexual interaction and reproduction. The difference between a game of table-tennis or a boxing match and the grunt of a mating deer is that the former are derived from the sexual and power strategies associated with the procreation and defense of a given genealogy, whereas the fantastic choreographies among deer have a more direct purpose. In the first two cases, the animals are performing a simulation, in the second, they are fulfilling a natural desire.

Wolfanddotcom references, in rather, pays tribute to the book *Wolf Totem* (2004) by Chinese writer Jing Yin (1946), who considers himself a left-wing thinker who defends both democracy and individualism. Jing Yin, a pseudonym of Jiang Rong, is an intellectual concerned with the possibility of China returning to a form of despotic bureaucracy with zero tolerance for creative freedom. In an interview with *The Daily Telegraph*, he even went so far as to say that if China did not adopt a proper democracy, it risked becoming "like Nazi Germany".

This reference helps to highlight the originality, intensity and

Wolfanddotcom referência, ou melhor, homenageia o livro *Wolf Totem* (2004) do escritor chinês Jing Yin (1946), que se considera a si próprio um pensador de esquerda que defende tanto a democracia quanto o individualismo. Jing Yin, um pseudónimo de Jiang Rong, é um intelectual preocupado com a possibilidade de a China tornar-se a uma forma de burocracia despótica com tolerância zero à liberdade criativa. Numa entrevista ao *The Daily Telegraph*, ele chegou a dizer que, se a China não adotasse uma democracia adequada, corria o risco de se tornar "como a Alemanha nazi".

Esta referência ajuda a destacar a originalidade, intensidade e enorme sucesso alcançado pelo livro – que também foi adaptado para cinema e mangá –, desde que foi traduzido em várias línguas. O escritor, que foi um dos Guardas Vermelhos apoiados por Mao Zedong (1893-1976) durante a Revolução Cultural (1966-69), viveu onze anos na Mongólia Interior, um local suficientemente distante de Pequim e Xangai para manter sua biblioteca e ler sem a censura e a desconfiança dos guardas revolucionários, que tanto deleitavam a juventude estudantil e os intelectuais europeus (sobretudo franceses). Foi durante esse longo período de reclusão (1967-1978) que surgiu a ideia de escrever *Wolf Totem*. A Mongólia Interior que ele conheceu levou-o a meditar sobre como o maior império de todos

enormous success achieved by the book—which has also been adapted for cinema and manga comics—since being translated into several languages. The writer, who was one of the Red Guards supported by Mao Zedong (1893-1976) during the Cultural Revolution (1966-69), lived in Inner Mongolia for eleven years, a location far enough from Beijing and Shanghai that he could maintain his library and read without the censorship and distrust of the revolutionary guards, which so delighted the student youth and European (mostly French) intellectuals. It was during this long period of seclusion (1967-1978) that the idea of writing *Wolf Totem* developed. The Inner Mongolia he got to know led him to meditate on how the world's biggest ever empire was destined to fail under the rotten peace of peasant conformity and bureaucracy.

In the past, monuments (totems) were erected in homage to one of the most famous symbols of this immense region: the Mongolian wolf. Although these totems may represent no more than a legend, the truth is that the Siberian wolf, as it is also known, is seen in the region as the spiritual ancestor of Genghis Khan and all Mongols. Its power and aggression, as well as its strategic intelligence, and above all its independence compared to the domestic dog, make it an excellent symbol of 'molecular' animality, as opposed to the even-denigrated

os tempos estava destinado a fracassar sob a paz podre do conformismo e da burocracia das camponesas.

No passado, foram erguidos monumentos (totens) em homenagem a um dos símbolos mais famosos desta imensa região: o lobo Mongol. Embora estes totens possam representar apenas uma lenda, a verdade é que o lobo Siberiano, como também é conhecido, é visto na região como o ancestral espiritual de Gengis Khan e de todos os Mongóis. O seu poder e agressividade, assim como a sua inteligência estratégica, e sobretudo a sua independência quando comparada à do cão doméstico, fazem dele um excelente símbolo da animalidade 'molecular', em oposição à sempre denegrida animalidade 'molar' (2). Esta animalidade generativa é uma metáfora para o 'peçonheiro' de um sistema cibernético cansado, cheio de lixo e doenças.

O sucesso de Wolf Totem decorre provavelmente da percepção crescente e global de que o mundo é indolente, burocrático, temeroso, oportunista e domesticado, em fase de envelhecimento rápido e extinção. A sobrevivência deste velho mundo, ou melhor, a sua metamorfose parece já só depender do regresso à animalidade vital (molecular, ou filosófica) que o lobo Siberiano sempre

'molar' animality (2). This generative animality is a metaphor for the 'pestanting' of a tired cybernetic system, full of waste and disease.

The success of Wolf Totem probably stems from the growing global perception that the world is indolent, bureaucratic, apprehensive, opportunistic and domesticated, undergoing a phase of rapid aging and extinction. The survival of this old world, or rather its metamorphosis seems to depend only on a return to the vital animality (molecular, or philosophical) that the Siberian wolf has always represented to the Mongol empire.

The mythological, lacerating violence of the lycanthropes and its association with the notion of renewal must be considered, due to our ceaselessly growing anxiety and psychological and social tension. But we must also consider the astuteness of the pack; the idea that to build a new, post-cataclysmic world, we will need the time to think about it with imagination and the development of a strategy—a network strategy, says Sier: Wolfanddotcom.

The collapse of the utopia seems to be part of a mass extinction process. It is against this black backdrop that Wolfanddotcom borrows the libertarian metaphor of the Mongolian wolf, using its

perpetentou para o império Mongol.

A violência mitológica e dilacerante dos lobisomens e a sua associação com a noção de penosidade deve ser considerada, devido à sua anidade e tenção psicológica e social incessantemente presentes. Mas também devemos considerar a astúcia da alcateia; a ideia de que, para construir um mundo novo pós-cataclísmico, precisamos que de tempo para tempo tenhamos um novo mundo com imaginação, que do desenvolvimento de uma estratégia – uma estratégia de rede –, diz Sier: Wolfanddotcom.

O colapso da utopia parece fazer parte de um processo de extinção em massa. É contra este pano de fundo negro que Wolfanddotcom pede emprestada a metáfora libertária do lobo Mongol, utilizando a sua lógica para engendrar uma simulação de universos e mundos, onde o jogo estratégico de lobos metafísicos pode dar origem a uma nova rede ecológica, capaz de fazer penosidade os processos que permitirem proteger o futuro das espécies ameaçadas, que são todas as espécies!

logic to engender a simulation of universes and worlds where the strategic game of metaphysical wolves can give rise to a new ecological network, capable of reviving the processes that will allow them to protect the future of the threatened species, which are all species!

Notas

[1] Nas artes pré-generativas de base computacional, a técnica (τέχνη) – pontos, linhas, simetrias, contornos, cheias, vazias, cores, sons, silêncio – dá forma à ideia e à expressão estética. Ou seja, na arte pré-generativa, há sempre um produto final acabado que o público interpreta diretamente nos seus rituais e expectativas sensoriais e ideológicas. Já na arte generativa, o artista procede à criação de um mundo com regras, onde a arte emerge em proporção direta com a competência cognitiva e a acuidade sensorial do público que aceita entrar no seu labirinto de possibilidades e revelações.

Para construir estes mundos exigem-se competências próprias ao artista, sem as quais seria praticamente impossível imaginar e enguar a malha generativa do jogo-arte. É de lembrar que o artista não define cada paisagem, nem cada um dos seus habitantes, mas tão só as regras que regulam a emergência dos fenómenos, das paisagens e das criaturas que as habitam e percebem. Por exemplo, em *Wolfanddotcom*, as montanhas são onde as lobas andam e tecem a sua rede estratégica não geradas a partir de sequências de bytes de ficheiros e processos do sistema operativo Linux de onde *Wolfanddotcom* emerge e onde reside numa espécie de mundo potencial. Por outras palavras, essas formas, planos de fundo e objetos são criados usando o código do sistema operativo mais poderoso, aberto e difícil de configurar/controlar que existe – o sistema subjacente à própria internet. Quem diz, a representação é intrínseca ao código, não uma reflexão da luz depois de chocar com o código, nem uma refração da luz ao penetrar as sequências digitais de zeros e uns!

Notas

[1] In pre-generative computational-based arts, the technique (τέχνη)—dots, lines, symmetries, contours, fillings, voids, colours, sounds, silence—shapes the idea and aesthetic expression. In pre-generative art, there is always a final product that the audience interprets directly into their rituals and their sensorial and ideological expectations, while in generative art, the artist proceeds to create a world with rules, where art emerges in direct proportion to the cognitive ability and sensorial acuity of those who willingly enter its labyrinth of possibilities and revelations.

The artist's own skills are needed to construct these worlds, without which it would be practically impossible to imagine and build the generative fabric of the game-art. It should be remembered that the artist does not paint every landscape, nor every one of its inhabitants, only the rules that regulate the emergence of the phenomena, landscapes, and creatures that inhabit and move within them. For example, the mountains in *Wolfanddotcom* where the wolves walk and weave their strategic network are generated from sequences of bytes and processes on the Linux operating system, where *Wolfanddotcom* resides in a kind of potential world. In other words, these shapes, backgrounds and objects are created using the code from the most powerful, open and difficult to configure/control operating system in existence—the system that underlies the internet itself. The representation is intrinsic to the code, not a reflection of light bouncing off the code or a refraction of light shining through the digital sequences of zeros and ones.

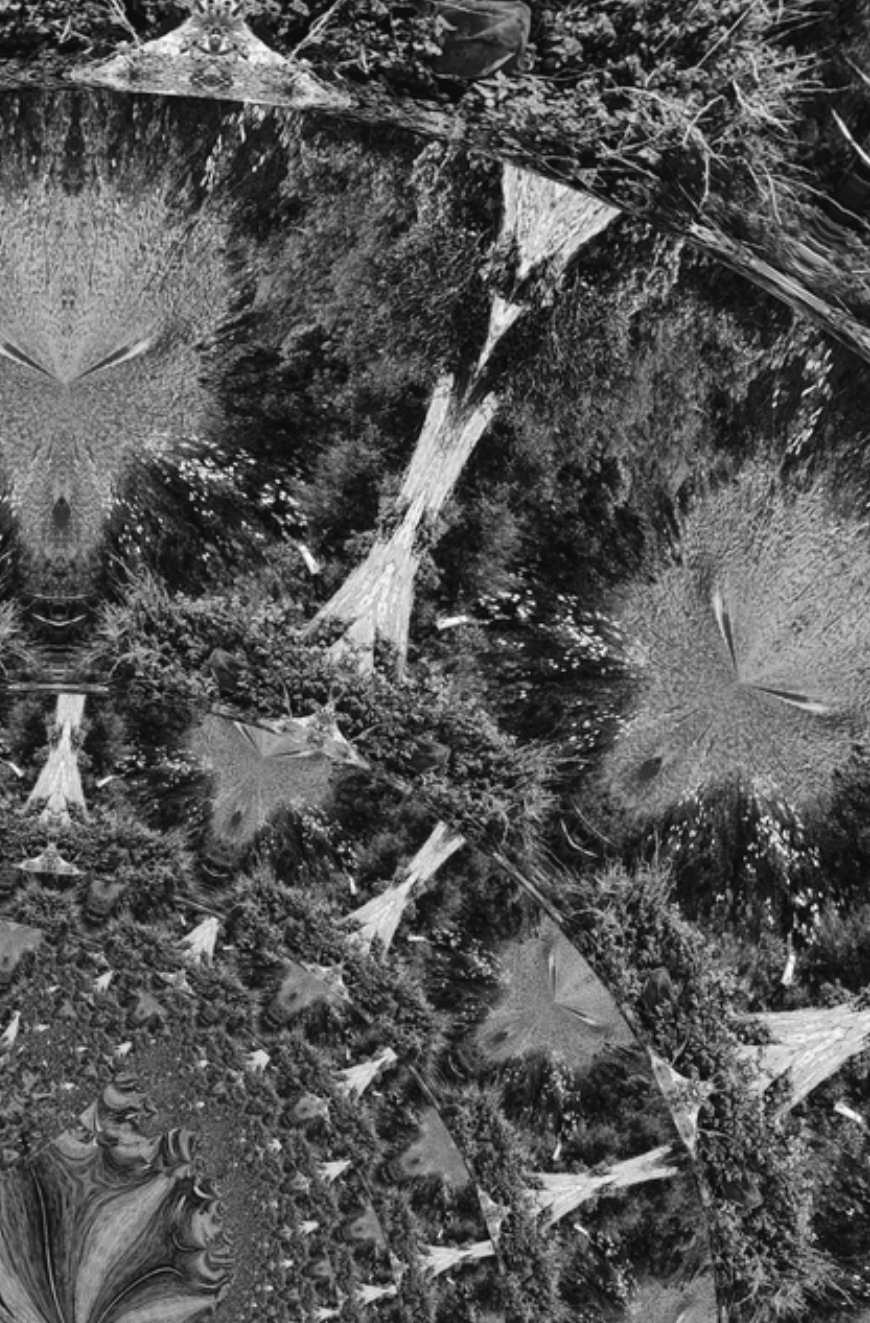
A natureza computacional inata do mundo alternativo conhecido como Wolfanddotcom, uma nova constelação de eu e outros, acaba por determinar uma materialidade específica das imagens e sons que nos chegam à medida que mergulhamos profundamente neste universo eletrônico

[2] Jing Yin. *Becoming-Animal: Becoming-Wolf in Wolf Totem*

The innate computational nature of the alternative world known as Wolfanddotcom, a new constellation of selves and others, ends up determining a specific materiality of the images and sounds that reach us as we immerse ourselves deep within this electronic universe.

[2] Jing Yin. *Becoming-Animal: Becoming-Wolf in Wolf Totem*





Θεπαι

Ψοπκι



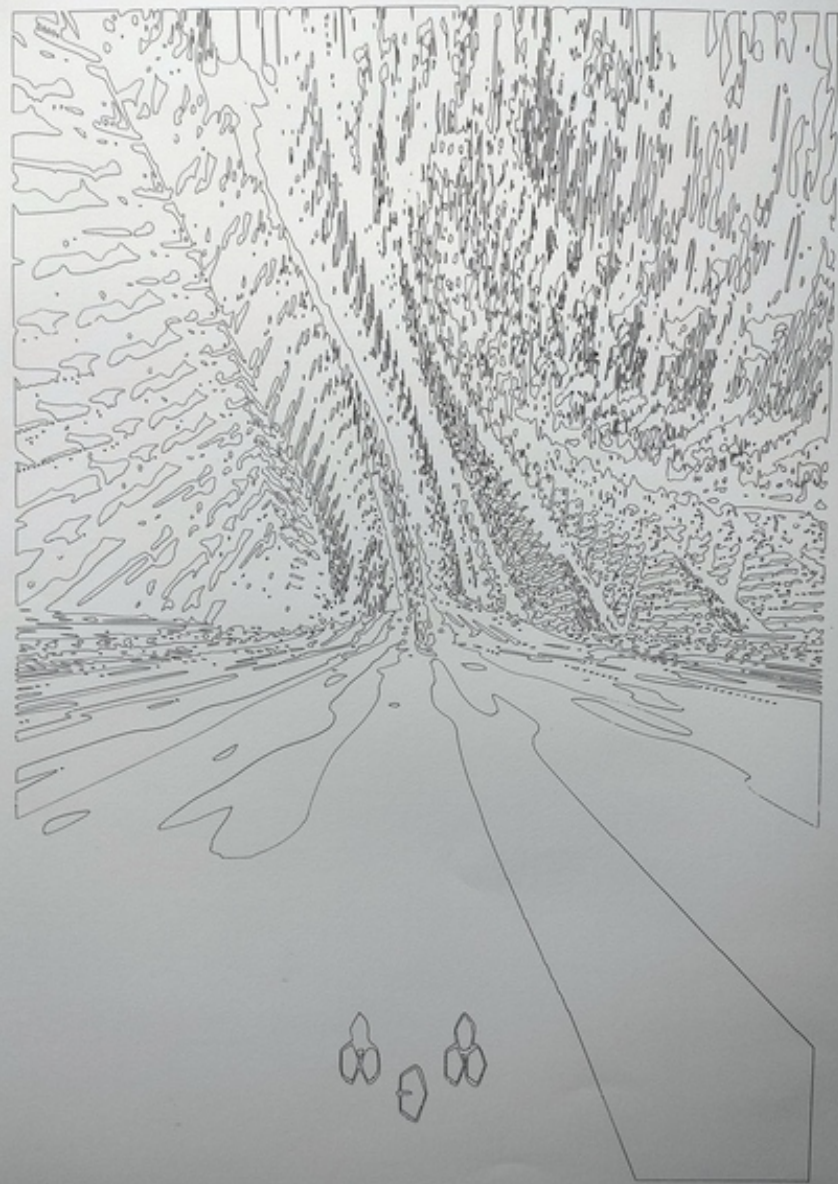
Wolfanddotcom Drawings

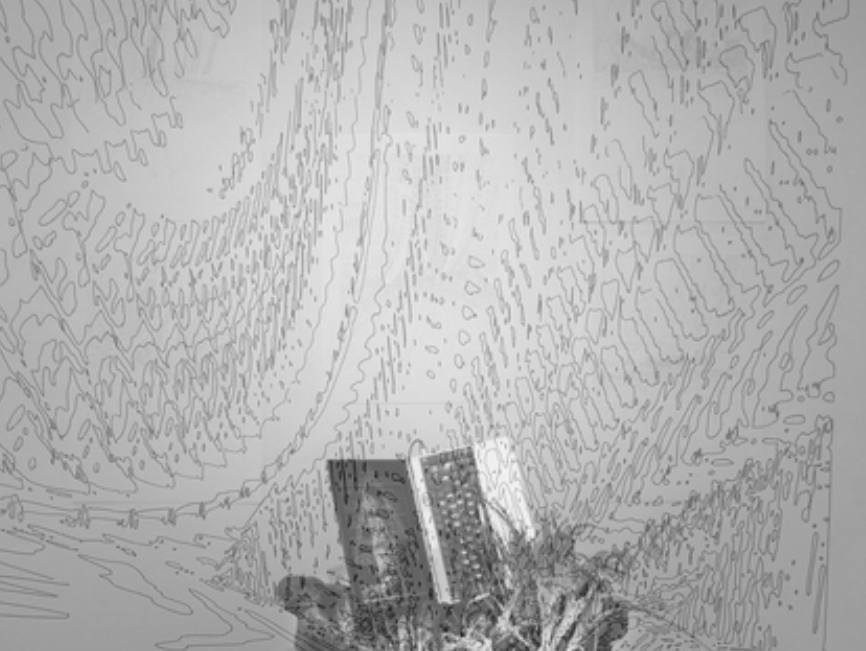
(Desenhos de plotter com caneta sobre
papel fine art 250gr., 50x70 cm, ed. 1/1
Plotter drawings with ballpoint pen on
250gr. fine art paper, 50x70 cm, ed. 1/1)

2017-19



1/11/11
A.S.

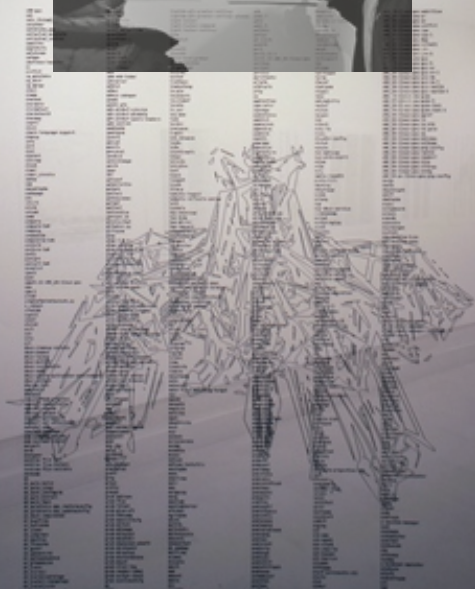




Νεον Παλεολιτικός Drawings

(Desenhos de plotter com caneta sobre papel fine art 250gr., 50x70 cm, ed. 1/1
Plotter drawings with ballpoint pen on 250gr. fine art paper, 50x70 cm, ed. 1/1)

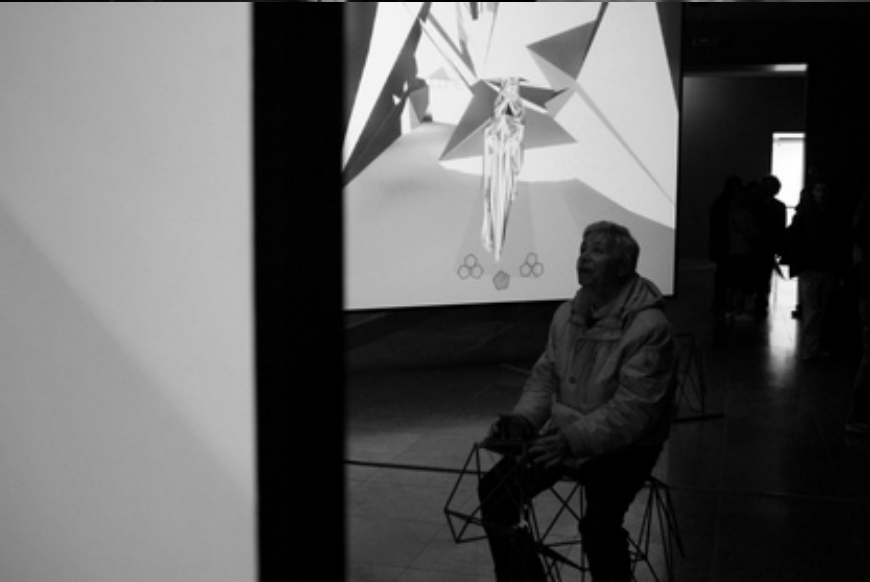
2017

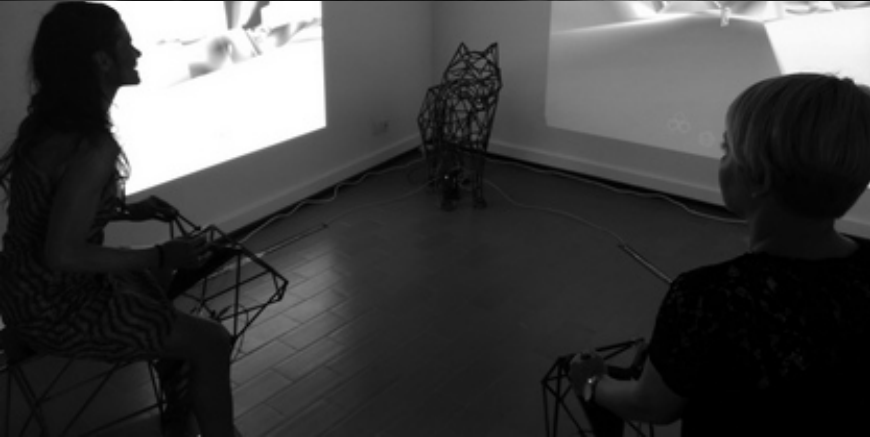


Wolfanddotcom

(Videojogo-Ambiente em Rede Local com Esculturas-
Electrónicas Interactivas. Código, 2 Projecções Vídeo
Mono-canal, 2 Projecções Áudio Stereo, 3 Esculturas
Ferrão com Electrónica, 3 Computadores, Router, Cabos,
WiFi. Ambient-Video game in Local Network with Interactive
Electronic-Sculptures. Code, 2 Mono-channel Video
Projections, 2 Stereo Audio Projections, 3 Iron Sculptures
with Electronics, 3 Computers, Router, Cables, WiFi.)

2017



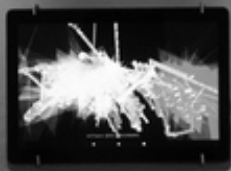


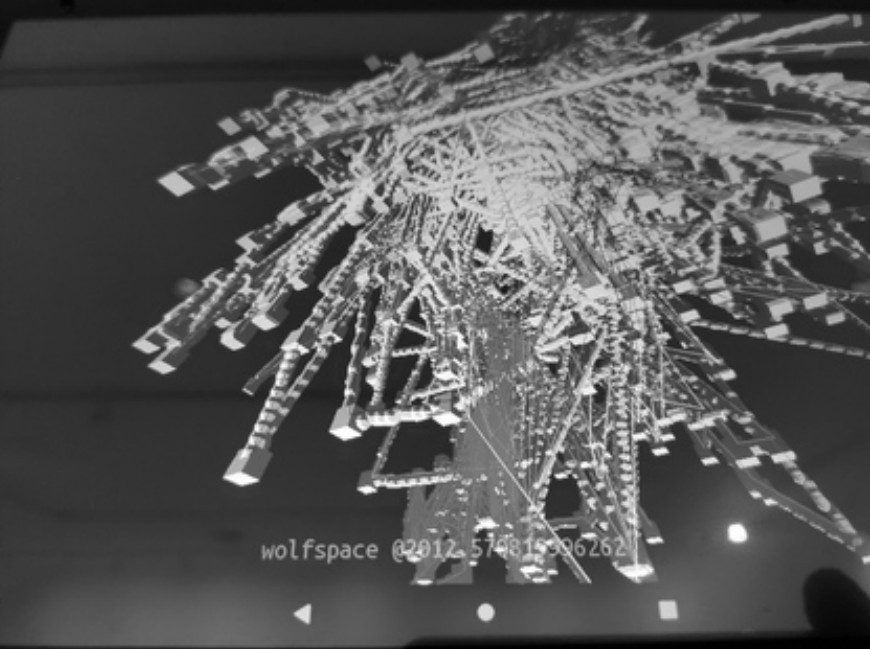


WolfSpace

(Código, cor, silêncio. Dispositivo
Android. Interactivo ao Toque. Dimensões
variáveis. Code, Color, Silent. Android
Device. Touch interactive. Variable
dimensions.)

2017,22



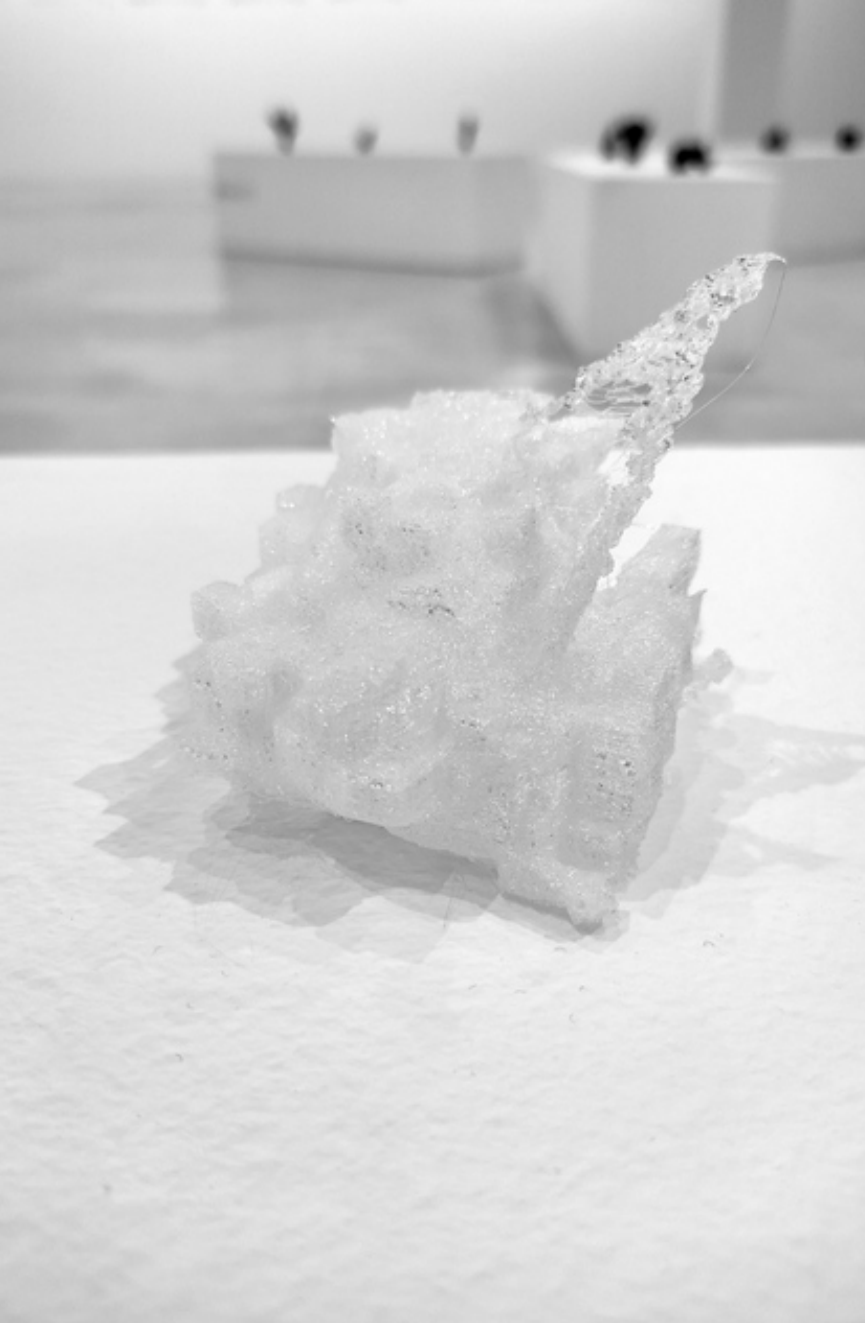




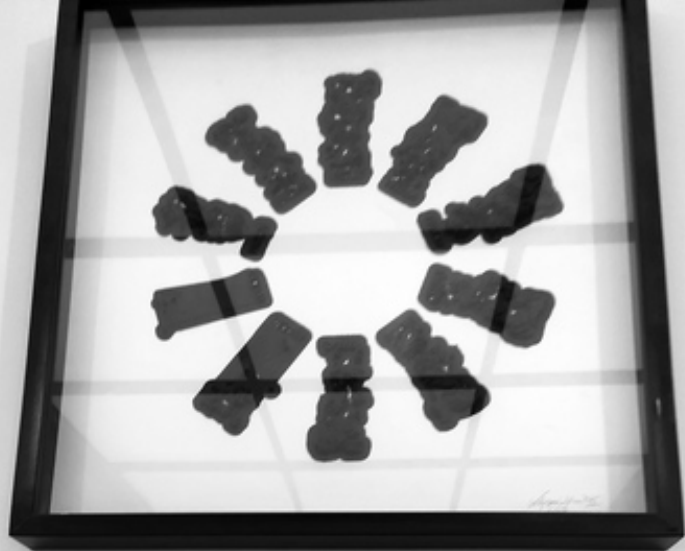
Wolfspace Sculptures

(Código, Dados Lobos GPS / Histórico, PLA
preto / transparente, impressão 3D,
dimensões ~ 3x7x3cm³, ed. 1/2. Code, Wolf
GPS / Historic data, black/transparent PLA
plastic, 3d printer, dimensions ~
3x7x3cm³, ed. 1/2)

2017,22





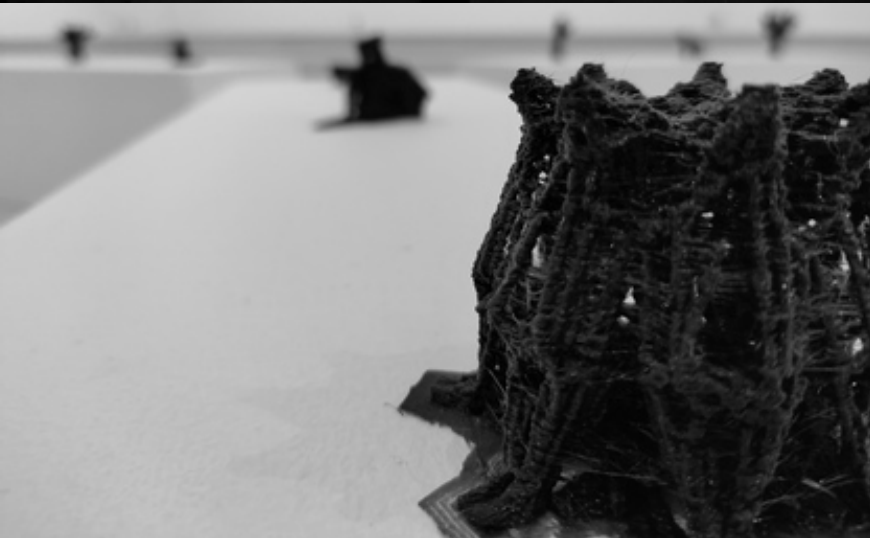


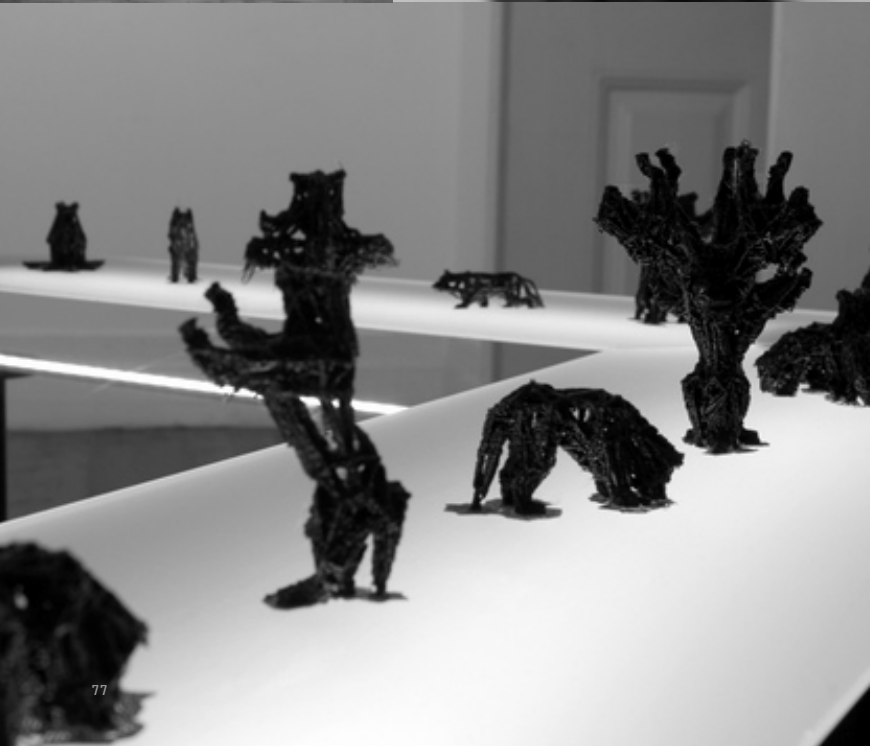
Wolf-Totem

(Código, plástico PLA negro, impresión 3d, dimensiones ~ 7 cm3 , ed. 1/3. Code, black PLA plastic, 3d printer, dimensions ~ 7 cm3 , ed. 1/3)

2017,22



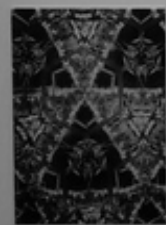
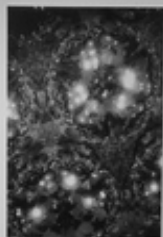


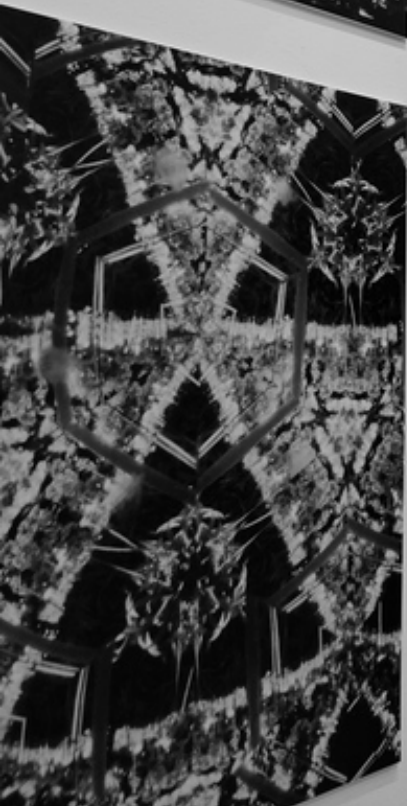
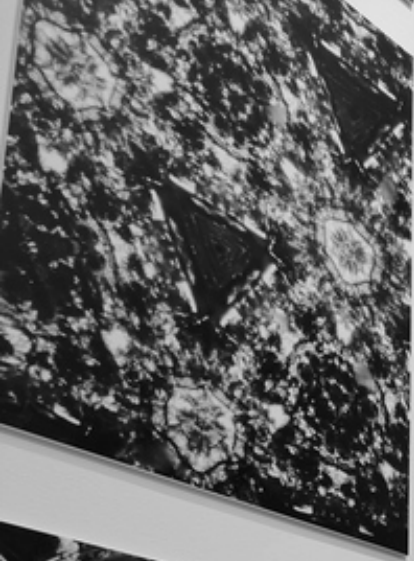


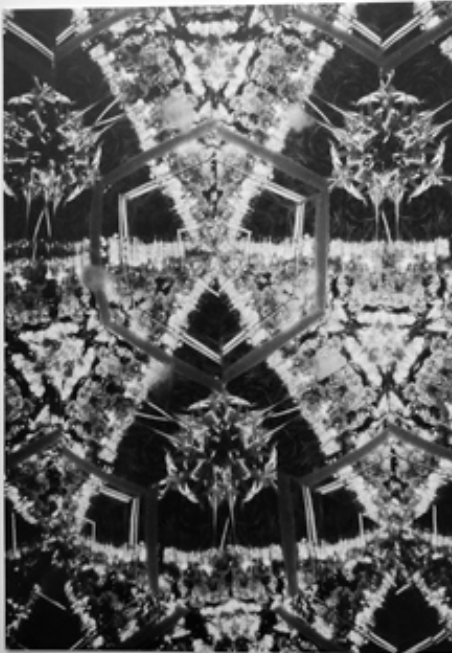
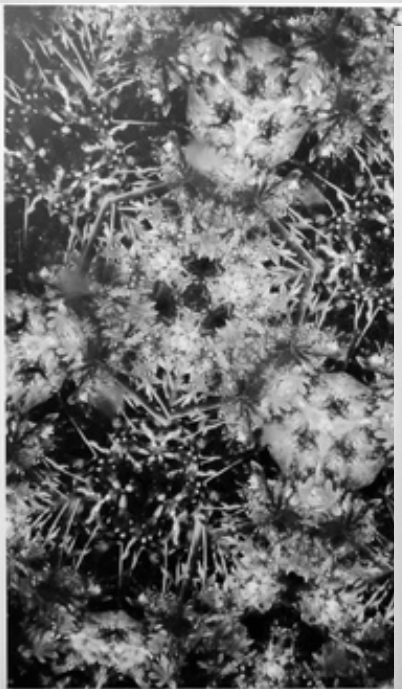
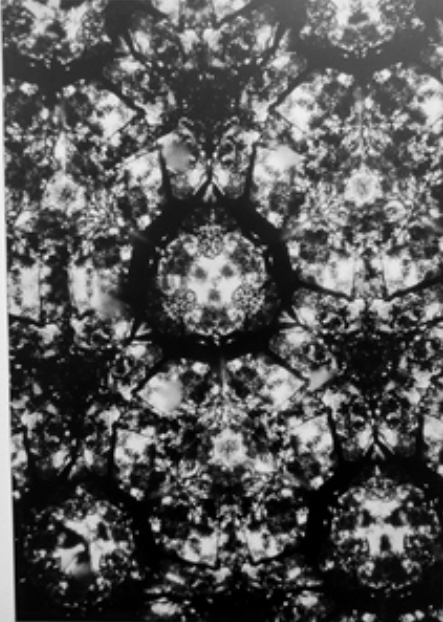
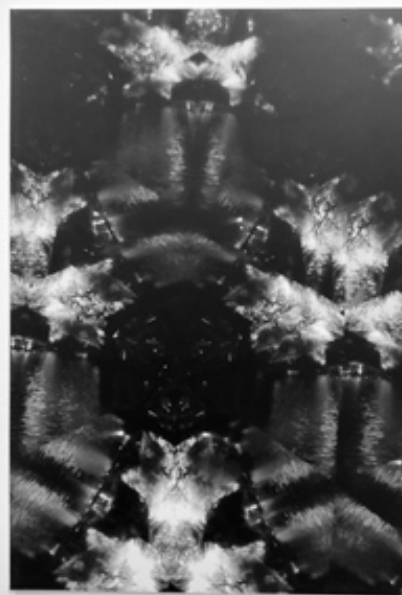
MetaPh

(Ώτος αναλόγικα ιμπελλα λσβε PVC,
διμενλθελ 30x42 cm, ed. 1/3. Αναλογ
ρηστωρρηκρηλ printed ση PVC, διμενλσηλ
30x42 cm, ed. 1/3)

2018-







Bio-Electronic Wolf

(Metal, μυλγα, ηλεκτρονικά, διαμελῶες
70x160x120 cm, ed. 1. Metal, μολλ,
ηλεκτρονικά, διαμελίσια 70x160x120 cm,
ed. 1)

2021



Uivo

de André Sier





Totem-Lobo #1

(Metal, canal, muller, electrónica,
dimensiones 160x250x250 cm, ed. 1. Metal,
bamboo, muller, electrónica, dimensiones
160x250x250 cm, ed. 1)

2020-22



Escultura totêmica, generativa e estrutural, alusiva ao declínio do lobo-ibérico e ao papel fundamental na manutenção biodiversa e equilibrada de ecossistemas naturais. Retrato dinâmico, frágil, evolutivo e generativo que cresce com as intempéries climáticas.

Totemic, generative and structural sculpture allusive to the decline of the iberian-wolf and its fundamental role in the biodiverse and balanced maintenance of natural ecosystems. A dynamic, fragile, evolutionary portrait which grows with the climate weathering.

Totem-Lobo #1

Wolf-Totem #1

Metal, Canas, Plantas, Electrónica
Metal, Bamboo, Plants, Electronics

André Sier 2021.59



Βίσωλφ218

(Τinta vegetal à base de mulga,
dimensiões ~ 400x500cm, ed. 1. Vegetable
moss-based ink, dimensões ~
400x500cm, ed. 1)

2021







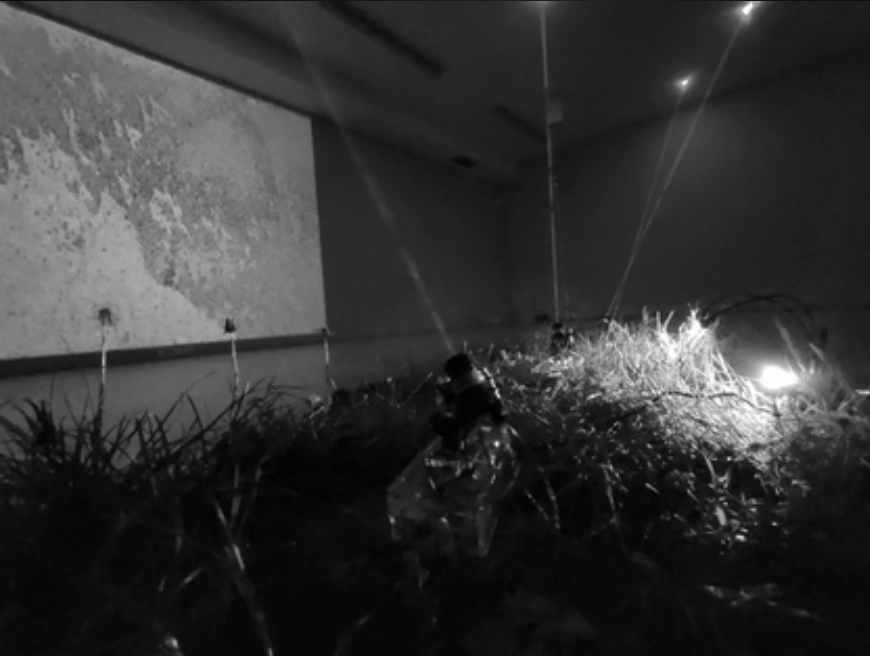
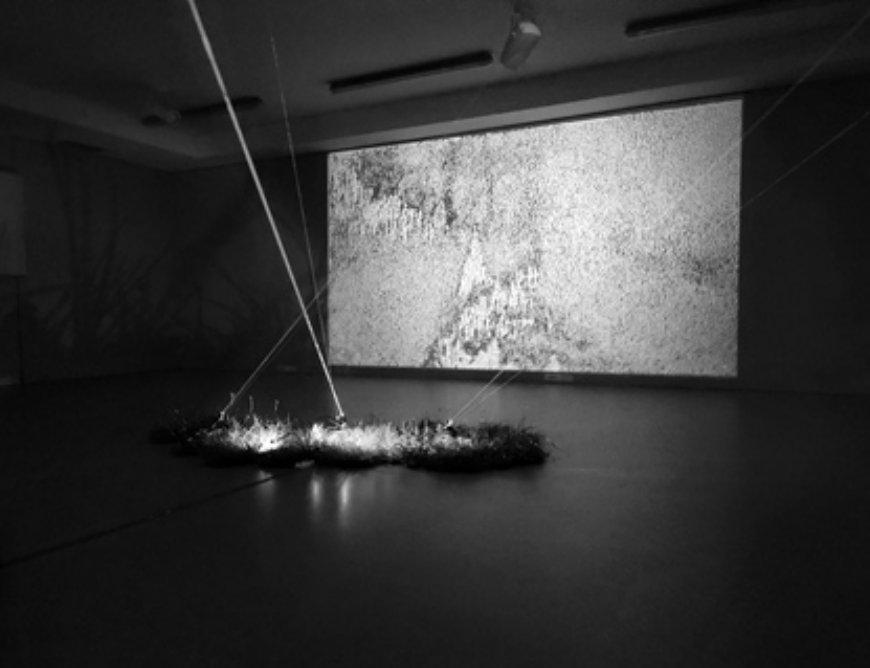
Wolfmachine

(Código, laser 532nm robótica rotatória
pan & tilt, som, duração ~ 25min. Code,
rotatable pan & tilt robotic 532nm laser
projector, sound, duration ~ 25min)

2020-22



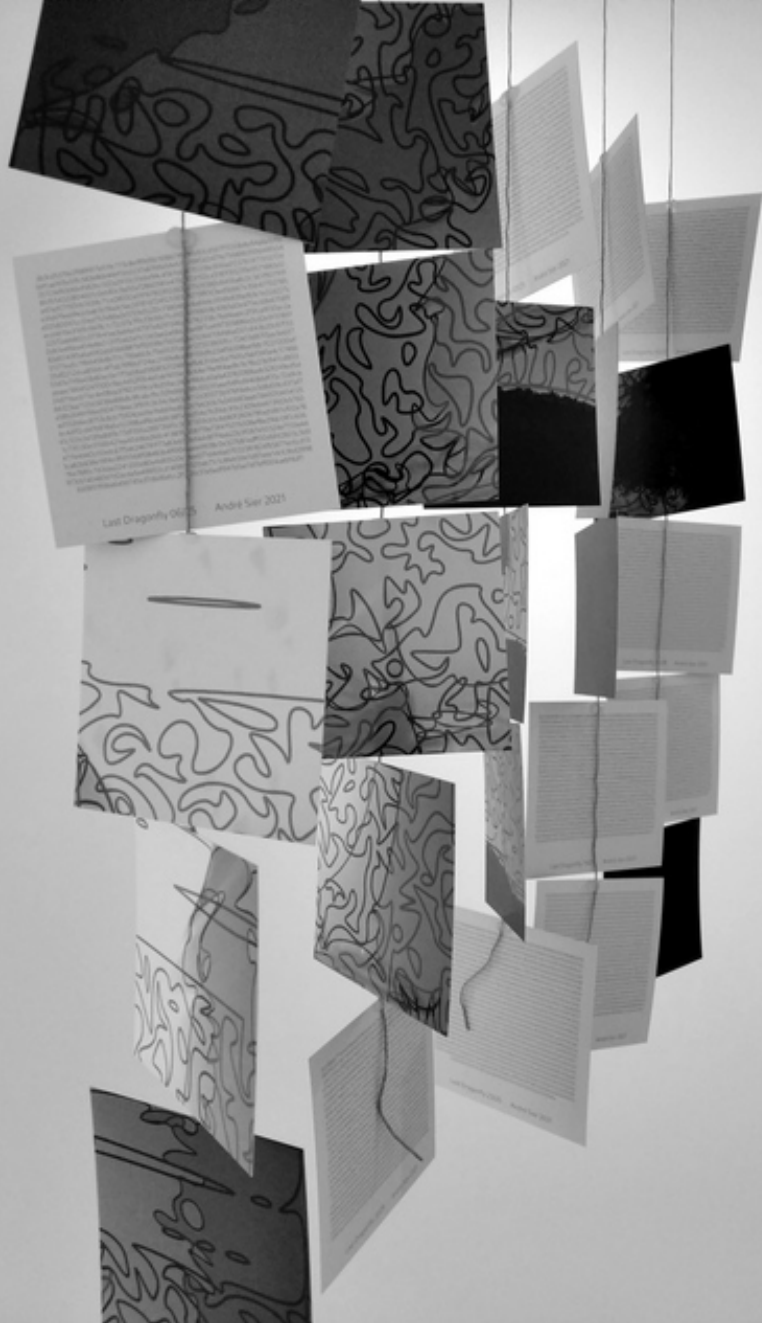




Last Diagonfly

(Código, desenho sobre fotografia, canoa,
corda, dimensões 10x10cm. Code,
drawing on photograph, bamboo, rope,
dimensions 10x10cm.)

2021



Last Dragonfly 0025 Andre Sar 2021

...

...

...

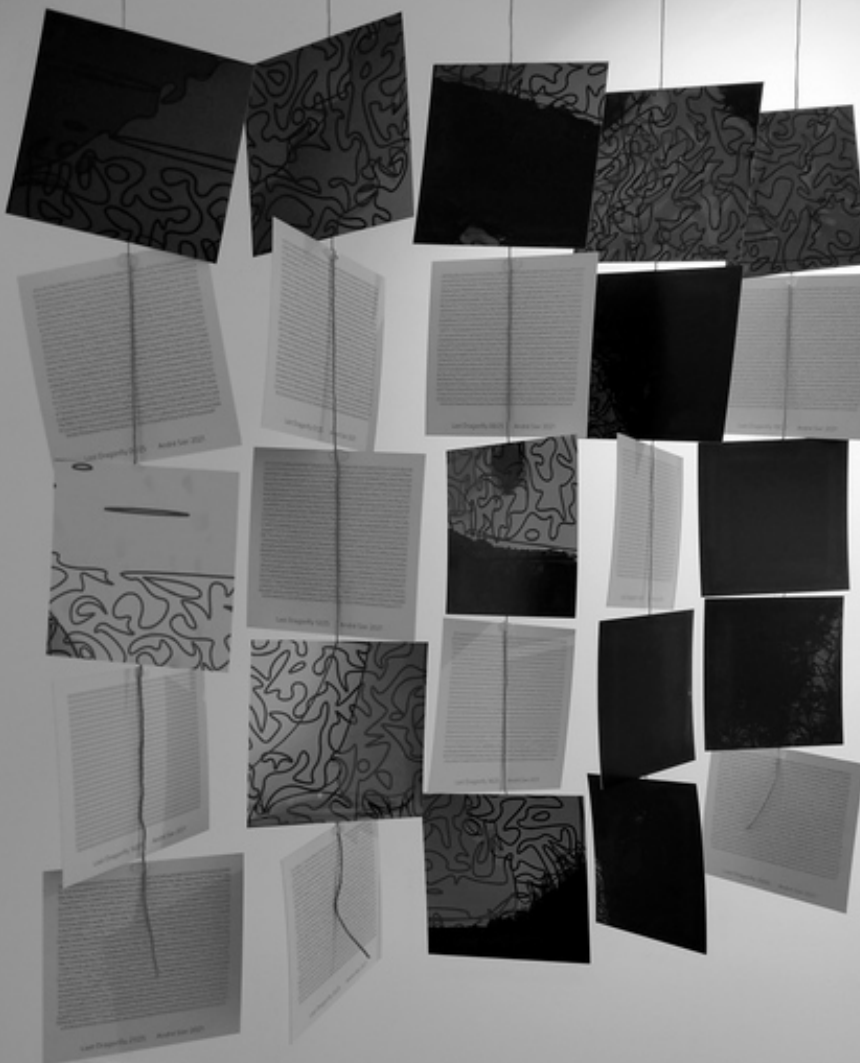
...

...

...

...

...

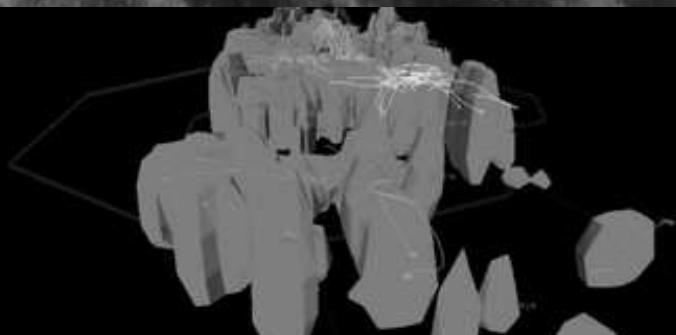
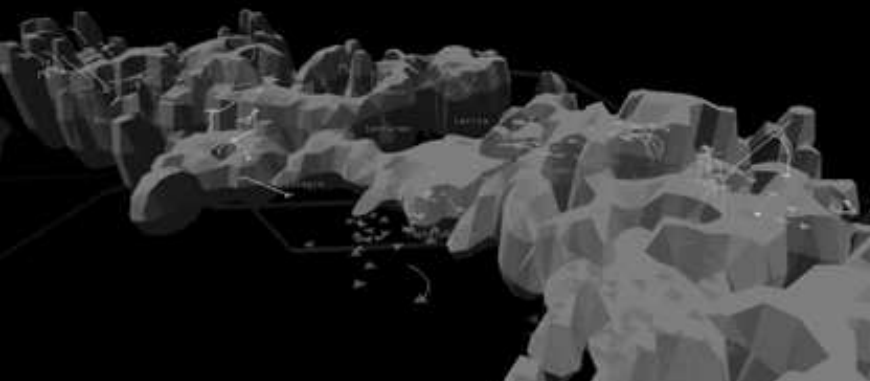


ARTIST'S STATEMENT
The work is a series of papers and cards hanging from a white wall. The papers display abstract line drawings, text, and dark, textured patterns. The cards are arranged in a grid-like fashion, with some overlapping. The overall aesthetic is minimalist and modern.

Wolfmachine (video)

(Vίδeo HD, cσπ, λσπ, 47'43". HD Vίδeo, cσλσπ, λσuηd, 47'43")

2021,22





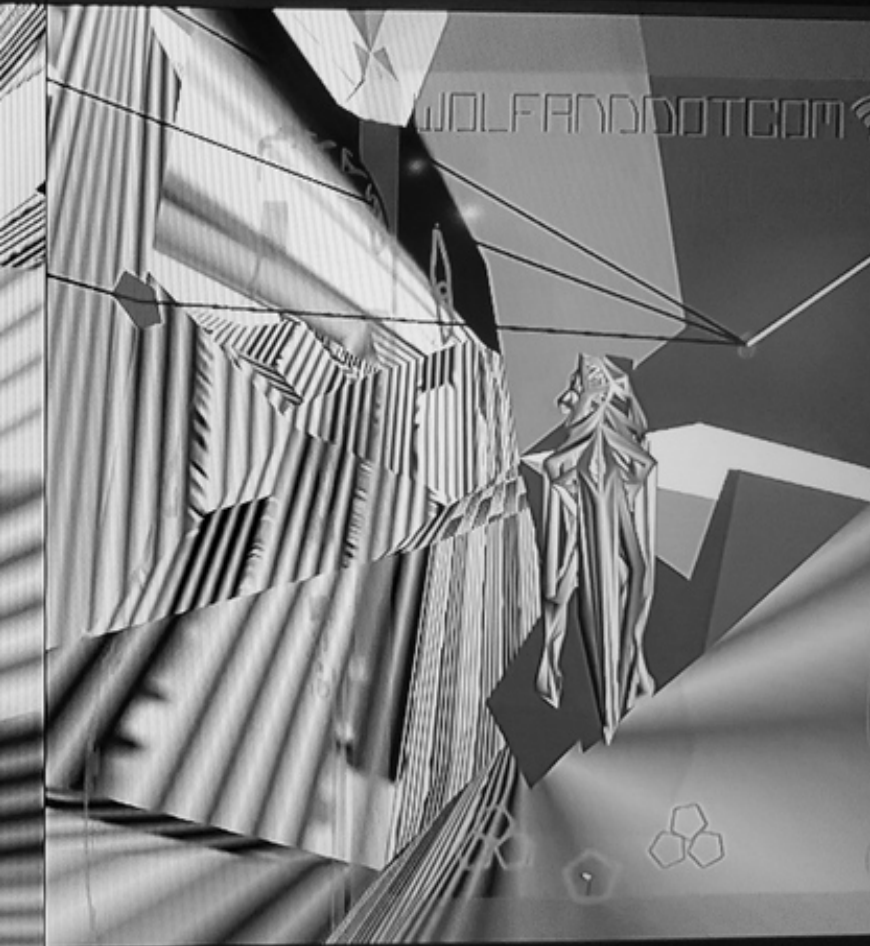


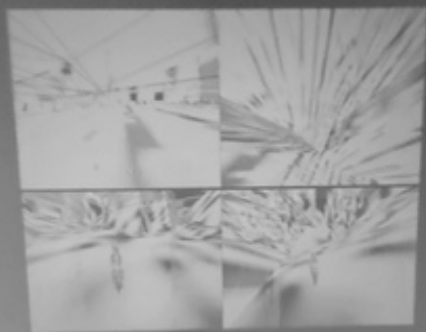
Wolfanddotcom (video)

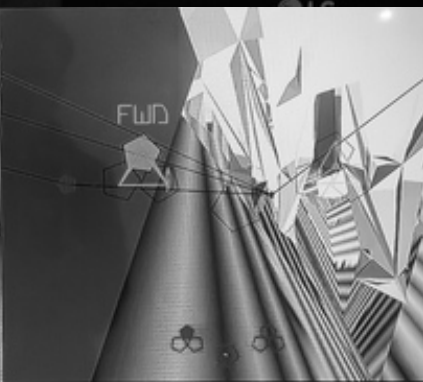
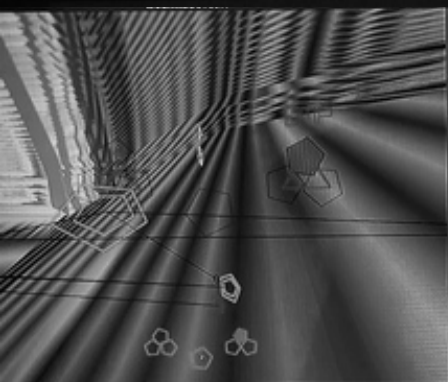
(Vίδεο HD, σπ, λσπ, 47'43". HD Video, σolor, λσund, 47''43')

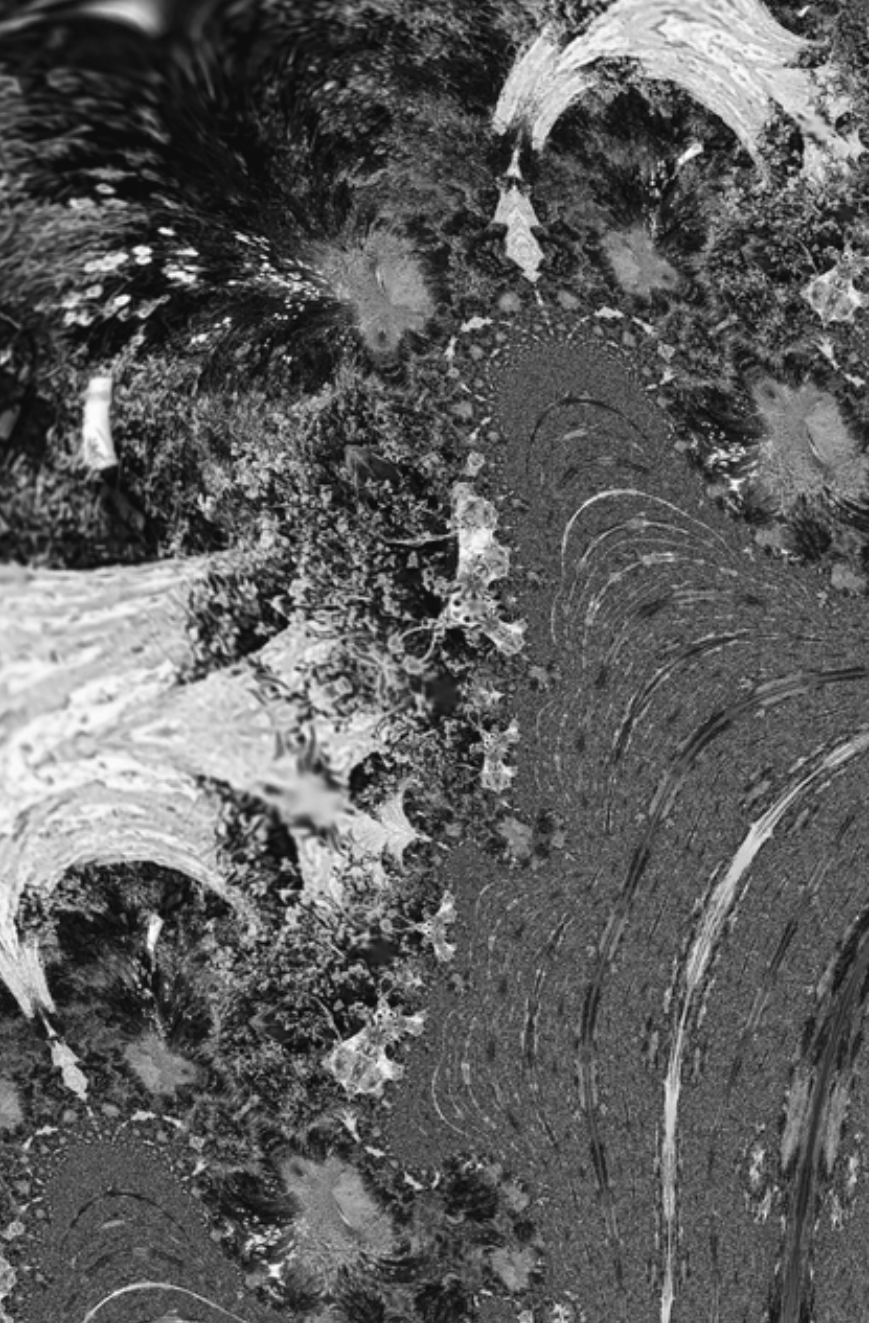
2017,21

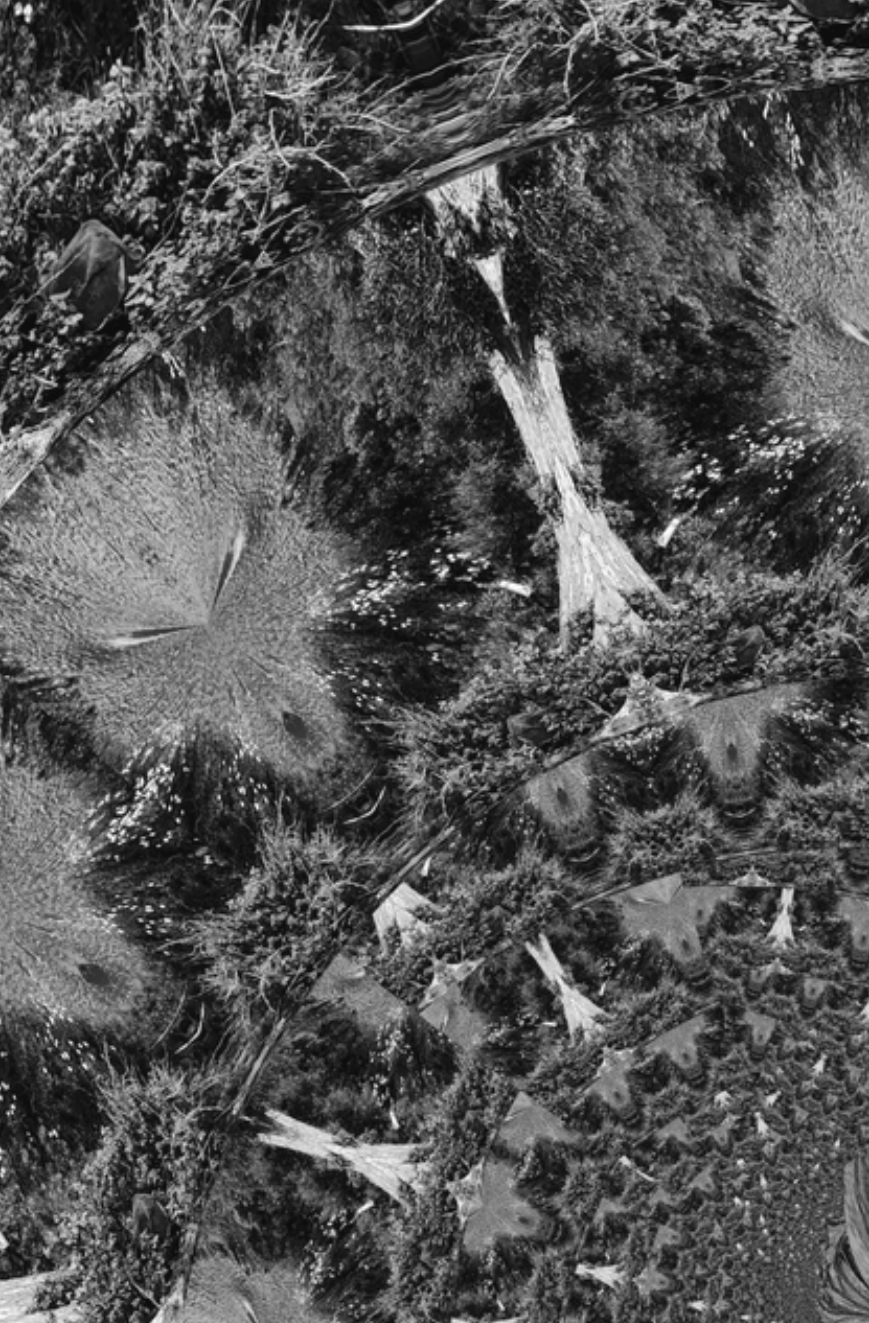
WOLFRANDOTCOM













André Sien trabalha artisticamente com código, meios electrónicos, interactivos, digitais e antiquados, onde combina videojogos, instalações, pintura, escultura, música, matemáticas e computação em objectos e experiências de arte imaginária, nas quais funde mitologia, interfaces, contínuo espaço-temporal generativo, artefactos arte e ciência, interfaces humanas e não-humanas. Nos últimos 25 anos tem produzido objectos e trabalho interactivo serializado, que lúdicamente desvelam relações espaço-temporais sintetizadas em subtextos electrónicos, exibidos em mais de 27 exposições individuais nacionais e internacionais, mais de 100 exposições e eventos colectivos. Destaca as individuais internacionais Motion=Snd, Kapelica Gallery, Ljubljana (2009), Ape-x, Galeria NJ Lodz (2010), bem como as colectivas Meta.Morfosis no MEJAC, Badajoz (2006) e XXII Biennale Young Artists Europe and Mediterranean, Bari (2008). A nível nacional, destaca as individuais "Mel da Senhosa do Labirinto" na Zaratana em Lisboa (2020), "Atlantia" no MNAC (2016), "Labirinto de Chronos J" no Convento de S. Francisco em Coimbra (2016-17), "Esculturas Generativas e Jogos (dA/dt)" na Igreja São Vicente, Évora (2015), "Skate.Exe" na Galeria Luis Serra, Lisboa(2014-15), "uunniiiveenpllee.net" no Museu S. Roque (2011), "747" na Galeria Quadrum (2002). André Sien é um artista electrónico formado em ciências, arte, computação, licenciado em filosofia, educador de arte digital e electrónicas, leccionando actualmente na Universidade de Évora, doutorando no Planetary Collegium na Universidade de Plymouth. Tem um portfólio digital em <http://andre-sien.com> e sítio internet do seu estúdio de código, jogos e máquinas em <http://A373.net/x>.

André Sien works artistically with code, electronic, interactive, digital and old-fashioned media, where he combines video games, installations, painting, sculpture, music, mathematics and computing in objects and experiences of imaginary arts, in which he fuses mythology, interfaces, spatio-temporal continuum, generative processes, art and science artifacts, human and non-human interfaces. In the last 25 years he has produced objects and serialized interactive work, which playfully reveal spatio-temporal relationships synthesized in electronic subtexts, exhibited in more than 27 national and international solo exhibitions, more than 100 exhibitions and collective events. He highlights the international solo shows Motion=Snd, Kapelica Gallery, Ljubljana (2009), Ape-x, Galeria NJ Lodz (2010), as well as the collective Meta.Morfosis at MEJAC, Badajoz (2006) and XXII Biennale Young Artists Europe and Mediterranean, Bari (2008). Nationally, highlights the individual "Mel da Senhosa do Labirinto" at Zaratana in Lisbon (2020), "Atlantia" at MNAC (2016), "Labirinto de Chronos J" at Convento de S. Francisco in Coimbra (2016-17), "Generative Sculptures and Games (dA/dt)" at Igreja São Vicente, Évora (2015), "Skate.Exe" at Galeria Luis Serra, Lisbon(2014-15), "uunniiiveenpllee.net" at Museu S. Roque (2011), "747" at the Quadrum Gallery (2002). André Sien is an electronic artist trained in sciences, arts, computing, graduated in philosophy, educator of digital and electronic arts, currently teaching at the University of Évora, doctoral candidate at the Planetary Collegium at the University of Plymouth. He has a digital portfolio at <http://andre-sien.com> and his code, games and machines studio's website at <http://A373.net/x>.



Produção: ArteCódigo | Co-Produção: Grupo Lobo, CIBIO | Apoio:
Direcção Geral das Artes, Câmara Municipal de Mafra, Município de
Paredes de Coura | Parceiros: s373.net/x, MILL, Cultivamos Cultura,
Oficinas do Convento, FBAUP, Fundação Bial de Cerveira





