



Labirinto de Chronos II é a segunda parte de uma exposição de artes electrónicas do engenheiro artístico André Sier, que através duma selecção de peças recentes recria o ambiente de descoberta e exploração do fictício labirinto do senhor do tempo. Um espaço sob o jugo do tempo, tempos que se cruzam pelo espaço, peças que criam ambientes jogáveis e interactivos que convidam utilizadores de todas as idades a entrar numa rede de longos inextrincáveis infinitos caminhos, tecidos pelo senhor do tempo, confundidos no espaço, que desembocam em objectos e instalações interactivas que podem ser jogadas e deslindadas. Labirintos virtuais acedidos por instalações computacionais que nunca se repetem e se refazem a cada jogada, programas que navegam de acordo com acções dos visitantes diferentes pontos de vista de inesgotáveis profundidades.

O espaço expositivo deste *Labirinto de Chronos II* contém **3 obras interactivas, 2 séries de desenhos e esculturas fabricadas em impressão 3D**. Todas as obras aludem a um universo labiríntico onde o espaço se confunde com o tempo e há uma pesquisa de formas e acções que oferecem esta infinitude enredada aos visitantes.

As obras interactivas incluem: **747.7, Struct_10 e Heliosfera**.

- **747.7** é a sétima obra de uma série que explora a gamificação de voos abstractos catárticos. É um espaço de guerra estocástico, imersivo e meditativo. 747.7 é um jogo e simulador de vôo abstracto num espaço povoado de drones e agentes autónomos que devem ser eliminados para, ao aterrar na base, prosseguir para o próximo nível.
- **Struct_10** é uma máquina visual interactiva que grava e mescla diferentes momentos e

labirintos fora do tempo, fora do espaço real, num infundável labirinto virtual estrutural. 11ª obra na série struct, utilizando apenas inputs site-specific, compondo com os momentos actuais e passados, jogando com os constructos dos espaço e do tempo. Struct_10 é uma imersão interactiva baseada em câmara num ambiente visual tridimensional onde o utilizador interage com as mecânicas de movimento generativas e é gravado em conjunto com detritos temporais de anteriores utilizadores espalhados num espaço 3D em constante fluxo.

- **Heliosfera** é um telescópio, um instrumento musical e visual, um espaço virtual interactivo que procura fixar a experiência de habitar a superfície do Sol. A superfície virtual de Heliosfera, em eterna efervescência, é habitada por sólidos abstractos ou palácios matemáticos gerados computacionalmente – as Heliades. Heliosfera é navegável através de gestos performados pelas mãos face à projecção. É possível descobrir e tocar novas configurações harmónicas sónicas e visuais da estrela solar.
- As séries de desenhos apresentadas trazem exemplos de Int-Drawings e 8-bit Solar Wind Machine. **Int-Drawings** são desenhos realizados pela instalação Interestrelar e público visitante. Interestrelar é uma máquina reactiva ao movimento que emite frequências num woofer com tinta da china centrado numa folha de papel. O público ao mover-se frente à instalação emite sons no woofer que por sua vez realiza desenhos labirínticos diários únicos e irrepitíveis que fazem lembrar desenhos de mapas estelares de galáxias desconhecidas. Os desenhos de **8-bit Solar Wind Machine** são efectuados diariamente e são desenhos que pintam a violência das velocidades e ângulos da radiação dos ventos solares a entrarem na atmosfera do nosso planeta. Os dados recolhidos online através de satélites geo-estacionários na órbita do planeta são o único input para a criação destas visualizações. Cada desenho apresenta 24 linhas horizontais, correspondentes às 24h de um dia, onde se podem observar as intensidades e modificações dos ângulos e velocidades dos ventos solares a embaterem na nossa atmosfera. Há ainda um, dois ou quatro planetóides centrais que acumulam os dados das correspondentes secções diárias para formarem planetóides sob o auspício da violência solar.
- As esculturas fabricadas em impressão 3D incluem exemplos das Heliades, Autómatos Universais, e Arcibo. As **Heliades** são palácios matemáticos gerados computacionalmente, esculturas abstractas arquitectónicas realizadas em código e fabricadas numa impressora 3D que também habitam virtualmente a instalação Heliosfera. São objectos arquitectónicos, como que construções alienígenas existentes na superfície do sol, que fixam e emitem nas suas formas o lado gerador infundável de luz violenta que a estrela solar providencia, percolados através do tempo em espaços. Os **Autómatos Universais** são esculturas que exploram a criação de espaço volumétrico através da progressão de algoritmos generativos e emergentes de autómatos celulares. Nestes algoritmos não há regência de formas. A forma surge antes através de regras simples que são manipuladas pelo artista e pelos computadores com as quais cada célula unitária espacial se relaciona com os seus vizinhos, originando padrões fractais infundáveis em construções arquitectónicas dificilmente realizáveis pela mente humana. **Arcibo** é uma escultura com electrónica generativa e não interactiva inspirada no radiotelescópio de Arcibo que compõe continuamente sons e luzes especializados numa espécie de simulação do funcionamento interno das vastas grelhas de computadores a vasculhar o espaço por dados extra-terrestres.

Chronos, na cosmogonia órfica, produz o Caos e o Éter, que se tornam espaço e habitação da primeira geração de deuses tecedores do universo, sendo o criador último do Cosmos. Nesta exposição, somos convidados a olhar e jogar labirintos nas fronteiras das definições do espaço, desenhados pelo senhor do tempo, peças-objectos que facilitam a dissolução espaço-tempo e vislumbram portas de acesso a regiões deste labirinto.

ANDRÉ SIER

André Sier trabalha artisticamente com código e meios interactivos programados por si, nos estúdios s373.net/x, realizando trabalhos em novos media situados nas intersecções das instalações, jogos, cinema, pintura, escultura, música -- oferecendo experiências lúdicas, imersivas, contemplativas e contemporâneas aos visitantes e utilizadores dos seus trabalhos. André Sier é um engenheiro artístico com formação em ciências, pintura, escultura, música e uma licenciatura em filosofia. Nos últimos 20 anos tem produzido trabalhos em código, 3D, vídeo, som, electrónica, desenho, escultura, videojogos, exibidos em mais de 25 exposições individuais a nível nacional e internacional. Através de estruturas algorítmicas e interfaces humanos customizados, ele cria objectos e trabalho serial interactivo que visa deslindar de formas jogáveis relações entre o espaço e o tempo, bem como propor uma contínua e infinita cosmogonia virtual sintetizada em substractos electrónicos que poderia rivalizar a realidade. Premiado nos Jovens Criadores (2006), Bienal de Cerveira (2009), três vezes na Lisbon Maker Faire (2014, 15, 16), Sier é professor regular de artes electrónicas desde 2002, actualmente professor auxiliar convidado na Universidade de Évora e a prosseguir estudos doutorais no Planetary Collegium. Tem um portfólio em <http://andre-sier.com>.