

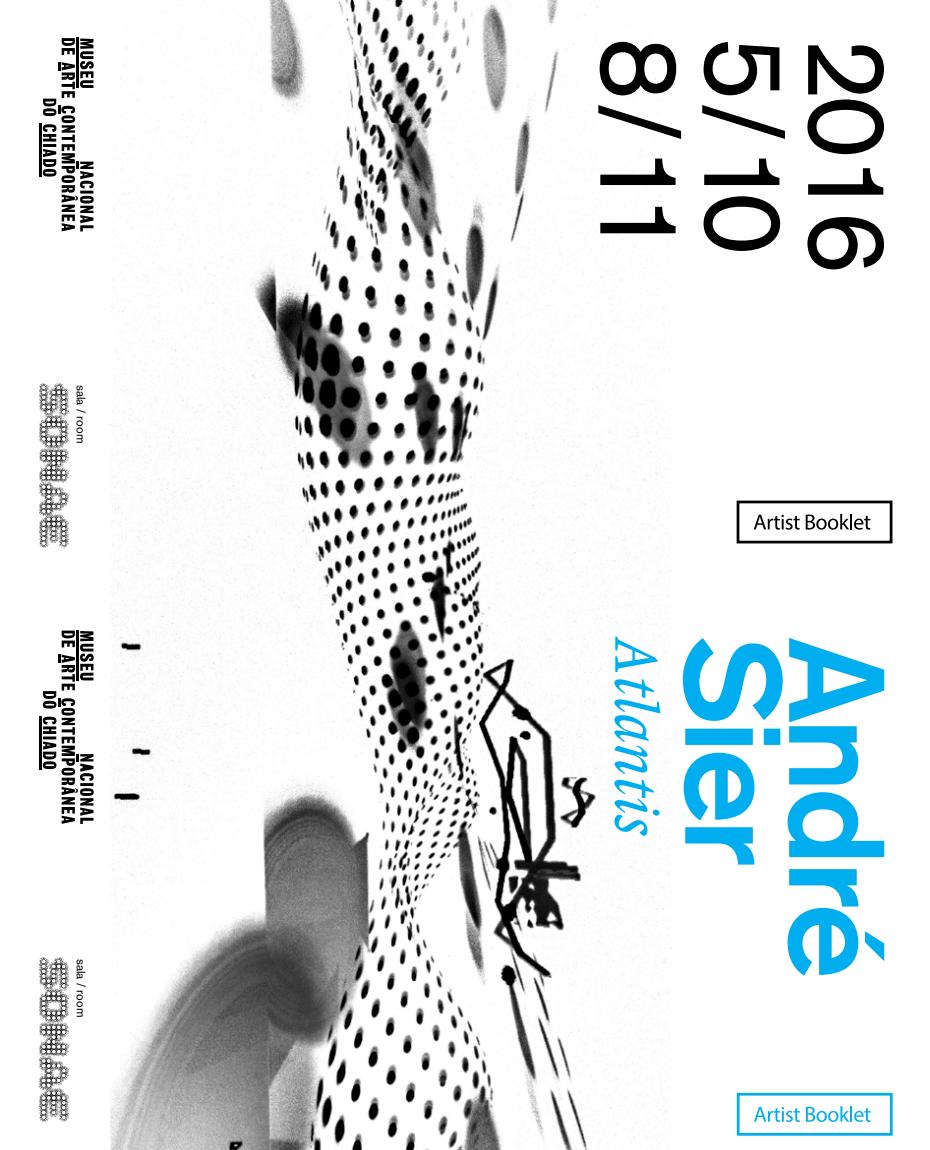
2016
5/10
8/11

Artist Booklet

André Sier

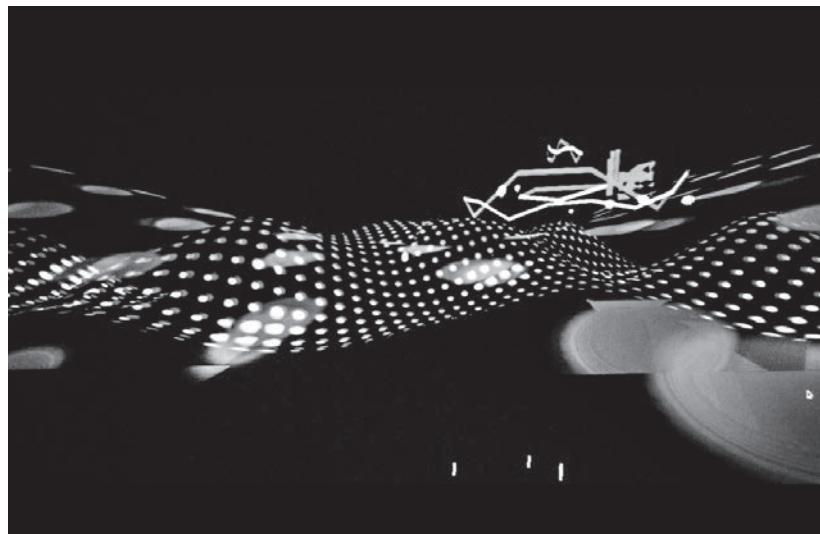
Atlantis

Artist Booklet



Atlantis

Curador / Curator
Adelaide Ginga



Arte, algoritmos e utopia

“The job of the artist is always to deepen the mystery”

Francis Bacon

“Atlantis” é a primeira exposição individual do artista André Sier num museu de arte contemporânea em Portugal. André Sier escolheu a tecnologia digital como veículo de expressão artística há cerca de 20 anos e, desde os finais dos anos de 1990, tem vindo de forma ininterrupta, a apresentar as suas criações em exposições colectivas e individuais. Licenciado em filosofia, teve formação em bioquímica, música, pintura e escultura, mas foi nas artes digitais que encontrou o seu caminho profissional como artista-programador. Aliou o conhecimento académico adquirido ao domínio de várias linguagens electrónicas, em particular as artes numéricas, com a criação de algoritmos e códigos em *software*, base das suas obras audio-visuais, geralmente interactivas, mas também de desenhos, pinturas e esculturas 3D.

Esta exposição que se apresenta na sala Sonae do MNAC, consiste numa instalação interactiva integrada na série “piantadelmondo.info”, um conjunto de trabalhos que o artista tem vindo a desenvolver desde 2007 e onde explora a criação virtual de cidades imaginárias: “k.” o mundo imaginário d’ ”O Castelo de Kafka”; “Hiperborea” e “Lampsacus”, da mitologia grega; ou “Babel”, a mítica cidade-estado da Mesopotâmia. “Atlantis” vem assim na senda de um percurso cartográfico de cidades utópicas que há muito perpassam o imaginário intergeracional.

O mito de Atlântida (Atlantis na designação grega) foi registado para a história por Platão, discípulo de Sócrates, que, em diálogos com Timeus e Crítias, escreveu aquelas que eram já então (cerca de 370 a.C.)¹ consideradas memórias ancestrais sobre a civilização de Atlântida.

No relato de Platão, Atlântida é descrita como uma ilha formada por três anéis alternados de mar e terra, organizada em cidades-estado triconcêntricas, com um palácio no centro, onde

¹ “Timeu ou a Natureza” e “Crítias ou a Atlântida”.

se situava a capital-estado designada de Oráculo. Era uma nação pacífica, uma potência naval, próspera e tecnicamente evoluída, detentora de tecnologias e práticas inauditas, localizada no Oceano Atlântico, a oeste dos “pilares de Hércules” (promontórios reais, que se situavam no estreito de Gibraltar, um em África e outro na Europa). Cerca de 9.000 anos antes de Platão, os atlantes ter-se-iam deixado dominar pela ambição e pela corrupção, cometendo o grande erro de querer conquistar Atenas e acabando derrotados. Por fim, um desastre natural - um terramoto seguido de maremoto - destruiria a ilha, fazendo desaparecer a civilização e submergindo os seus resquícios.

Os escritos de Platão têm por base as memórias de Sólon, durante as viagens deste ao Egípto. Platão, na companhia de Timeu e Hermócrates, diz que Sócrates lhe disse, que Crítias lhe disse, que o seu avô lhe disse (o avô de Crítias também se chamava Crítias), que Sólon lhe disse, que um sacerdote do Egípto lhe falou sobre Atlântida. Um diz-que-disse, que através de Platão foi passando de geração em geração, de época em época, conferindo renome a Atlântida e inspirando não apenas historiadores e arqueólogos (como o famoso arqueólogo alemão Heinrich Shliemann que, no século XIX, se dedicou à procura da cidade submersa de Atlântida) mas também cientistas (que desenvolveram as teorias do misterioso Triângulo das Bermudas e dos Fenómenos OVNI) e, em particular, diversos artistas, pintores, escritores, poetas, cineastas, etc., que desenvolveram todo um imaginário sobre a cidade de Atlântida.

Se após a queda das civilizações clássicas o mito de Atlântida acabaria por ser ignorado durante todo o período correspondente à Idade Média, a Idade Moderna viu ressurgir Atlântida no imaginário e interesse dos humanistas. O Livro “Nova Atlântida” do inglês Francis Bacon, escrito em 1624, é disso o mais destacado exemplo. Todavia, talvez a imagética mais famosa sobre este mito tenha sido a que o francês Jules Verne (considerado o pioneiro da ficção científica) criou no seu livro “20.000 Léguas Submarinas”, publicado em 1870 e sucessivamente adaptada para cinema e para séries televisivas. Já no início do século XX, Atlântida serviu de referência ao norte-americano H. P. Lovecraft em diferentes momentos e personagens das suas novelas fantásticas, que depois inspiraram uma quantidade de vídeo-jogos no final do século.

É precisamente o mundo dos videojogos que serve de estro poético a André Sier para criação de uma obra audio-visual imersiva e interactiva, que transporta o mito de Atlântida para o século XXI e o explora num domínio inédito de interpretação e imagética através das artes digitais.

Importa recordar que, desde a década de 1960, têm sido criados trabalhos artísticos com recurso a meios digitais e que, em 1970, o Jewish Museum of New York apresentou a exposição “Software”. Apesar disso, só nos finais de 1990 é que efectivamente a Digital Art consegue iniciar a sua afirmação no mundo das artes. Como relata Christiane Paul, “A Arte Digital faz a sua entrada oficial no mundo da arte apenas nos finais de 1990, quando os museus e as galerias começam de forma crescente a incorporar esta forma de arte nas suas exposições e a dedicar exposições completas a esta matéria.”²

Na verdade, nos anos de 1990, o digital ganha expressão como meio de criação artística essencialmente através da fotografia, do vídeo e de filmes, uma adesão essencialmente técnica como via de expansão de linguagens artísticas já existentes. Por sua vez, nas artes plásticas, na pintura e na escultura, o digital passou a ser usado como veículo de estudo e preparação de trabalhos.

Nas últimas décadas, porém, o extraordinário desenvolvimento das tecnologias digitais alcançou uma extensão mundial que ultrapassou todas as expectativas e se alargou a todos grupos sociais e faixas etárias. O impacto do fenómeno digital na vida quotidiana, o advento da internet, a par do constante desenvolvimento de hardware e software, alterou substancialmente a nossa forma de estar, de nos relacionarmos com os outros, com o passado, com o presente, com o futuro. Abriram-se novos caminhos na apreensão do espaço e do tempo que permitiram a criação do virtual, do 3D, do ciberespaço, etc. Gerou-se todo um novo mundo de expressão e conhecimento, um horizonte cultural surpreendente, com elevada repercussão nas artes.

Os artistas, sempre atentos e sensíveis ao real exterior, sentiram estímulo e curiosidade em acompanhar a transformação da sociedade hodierna, fruto da evolução tecnológica, e em explorar novos rumos na criação artística.

2 Christiane Paul, *Digital Art*, Thames&Hudson, London: 2003, p.23.

As artes digitais, ao mesmo tempo que reclamam a herança das vanguardas que marcaram a história da arte no século XX, transportam para outros domínios os fundamentos desse legado: os princípios técnicos do cubismo, que explorou a tridimensionalidade dos objectos no plano bidimensional; a reivindicação do acaso dadaísta e a sua valorização da vivência do processo de criação artística e da democratização da arte; o mundo onírico e ficcional do surrealismo; o sobrelevar da ideia subjacente ao acto de criação e a procura de interacção por meio do estímulo dos sentidos, através da arte conceptual; o explorar da ilusão óptica e do movimento, com a Op Art e o cinetismo. O cruzamento desse legado cultural e artístico do século XX com as novas tecnologias do século XXI ganha um fôlego sem precedentes na comunicação e relação com o público, em particular no domínio dos videojogos.

A saber, em 2012, o Smithsonian American Art Museum apresentou durante seis meses a exposição “The Art of Video Games”, dedicada a 40 anos de evolução dos videojogos na perspectiva de media artístico, iniciando depois uma itinerância pelos EUA, com três apresentações por ano, que ainda continua em curso. Também nesse mesmo ano de 2012, o MoMA iniciou a aquisição de *video games* para a sua colecção.

Como já mencionado, porém, André Sier não procura em “Atlantis” criar um simples videojogo, mas sim uma peça audiovisual interactiva, composta por três elementos de diferente natureza: uma projecção construída com base num sistema estrutural de videojogo, mas com *software* desenvolvido pelo artista e assumida como proto-jogo, sem manual de instruções; um tetraedro suspenso na sala, acoplado com um sistema electrónico manufacturado e que serve de interface, permitindo a inserção das ações do visitante no video; sete pinturas em caixas de acrílico, protótipos de mapas de estudo dos gráfico digitais, impressos em tela e com elementos electrónicos não funcionais - qual registo arqueológico de tecnologia, ligados por solda, numa evocação do metal associado a Atlântida, o mítico oricalco³.

³ Oricalco, era considerado um metal precioso de valor apenas inferior ao ouro, tal como mencionado por Platão no diálogo com Crítiadas. Segundo o filósofo grego, o templo de Poseidon na lendária Atlântida era revestido no seu interior por este metal de cor avermelhada (mistura de cobre e zinco na sua essência) que fazia Atlântida cintilar.

Embora estejam disponíveis motores de videojogos gratuitos ou ferramentas complexas pré-feitas, André Sier há muito que prefere criar os seus trabalhos de raiz, através do *openFrameworks*, uma aplicação open source elaborada por artistas para artistas e que funciona como um esqueleto, uma *toolkit* para *creative coding*. É através desta ferramenta que os algoritmos e códigos criados pelo artista ganham forma minimalista e fogem ao hiper-realismo. Para além do elemento que serve de interface - *Sólon*, em que o artista serviu de modelo para a virtualização da figura -, não há qualquer outra importação de elementos. Tudo o mais é fruto de desenho algorítmico. André Sier idealiza mentalmente os gráficos e tenta replicar em código as formas, modelando-as matematicamente com parâmetros algorítmicos mínimos e máximos que dão expressividade ao ambiente. Como afirmou Walter Benjamin “A autenticidade de algo é a essência de tudo o que é transmissível desde o seu início, variando desde a sua duração substantiva até ao seu testemunho da história que experienciou“.⁴

A inspiração vem do período protogeométrico da antiga Grécia e na estética *8bit*, a baixa resolução que caracterizava a era da terceira geração de jogos electrónicos. Num registo estético low-fi, sustentado na criatividade, o artista apresenta um ambiente em que o visitante tem a sensação de imersão num fundo negro, com ondas criadas por pontos esféricos azuis, onde existem outros elementos físicos, triangulares e quadriculares, que reagem em atracção e criam movimento. Trata-se de um ambiente dual, estático no sentido em que se mantém inalterado nos seus princípios ao longo do jogo, mas concomitantemente dinâmico porque é possível progredir em níveis. À semelhança da lógica dos videojogos, há aqui um escalonamento em níveis que correspondem a fragmentos de uma narrativa e que implicam um processo crescente de dificuldade no desafio da descoberta, em analogia com a estrutura de aprendizagem do conhecimento.

Existem cerca de 20 níveis e a evolução consiste em andar para trás no tempo, numa teleologia (objetivo final) finita, que tem como termo de sucesso chegar à civilização original de Atlântida, no ano de 9.600 a.C.

⁴ Walter Benjamin: “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” Penguin books, London: 2008, p.18.

Qual navegador virtual do século XXI, o visitante é convidado a vivenciar na primeira pessoa uma experiência inspirada nos relatos de Platão. A câmara segue o player que se inicia na personagem Sólon, surfando no ambiente 3D. Através dele podemos navegar de forma rápida e fluida, numa perspectiva errante pelo escuro do mar, e percorrer os caminho subaquáticos em busca de Atlântida perdida. O visitante é activo, no sentido em que comanda o seu movimento, assumindo o papel de arqueólogo a quem cabe desvendar a narrativa histórica. À medida que avança no jogo, anda para trás no tempo e surgem oríscos que o player tem de apanhar.

Regista-se também uma mutabilidade do *player*, uma voz robótica que avisa, a cada novo nível, a mudança de personagem, tal como na história de Platão. Sem ordem cronológica, podemos ser Sócrates, Hermócrates, Crítias, Platão. Na mudança de nível as ondas crescem, o silêncio aumenta⁵, a cidade torna-se maior, a arquitectura urbana revela-se, a estrutura triconcêntrica evidencia-se e os atlantes aparecem como NPC (non playable characters), algoritmos de formas geométricas que têm comportamento de enxame em torno do *player*.

Na taxionomia dos videojogos, “Atlantis” poderia ser classificada entre *maze* (labirinto - jogo de destreza e acção), *adventure* (aventura - jogo de estratégia), e *non-shooter* (não violento)⁶. Mas, na verdade, “Atlantis” está para lá dessas classificações. Apresenta-se como uma obra audiovisual de carácter holístico, dado agregar diversas áreas: arte/estética, ciência, história, mito, tecnologia, matemática, filosofia.

Por meio de diversas vertentes das artes digitais, André Sier dá corpo a um fluxo diegético envolto numa dimensão enigmática. Uma obra que se afirma e distingue pela opção de uma estética *low-fi*, num processo criativo que valoriza e explora a linguagem minimal e arcaica (*8bit*), com as suas limitações e características formais. Em “Atlantis” somos convidados a manejear o tetraedro suspenso na sala e a interagir com o video, imergindo na personagem de Sólon, qual desafio de anamnese em ambiente de memória difusa num onirismo cinético. Uma viagem escolástica de aventura labiríntica em busca da cidade perdida de Atlântida.

Adelaide Ginga

5 Os sons utilizados são computorizados, gerados por meios electrónicos e digitalizados e processados de forma electroacústica como o som do mar.

6 Taxionomia de Chris Crawford.



BIOGRAFIA DO ARTISTA

ANDRÉ SIER tem formação em ciências, artes (pintura, escultura, música) e filosofia. Engenheiro artístico, artífice electrónico e programador, trabalha desde 1997 nos estúdios s373.net/x, exibindo e performando trabalhos nacional e internacionalmente. Sier trabalha com código, 3D, vídeo, som/música, electrónica, desenho, escultura, videojogos, entre outros meios.

Premiado nos Jovens Criadores (2006), na Bienal de Cerveira (2009), três vezes na Lisbon MakerFaire (2014, 2015, 2016).

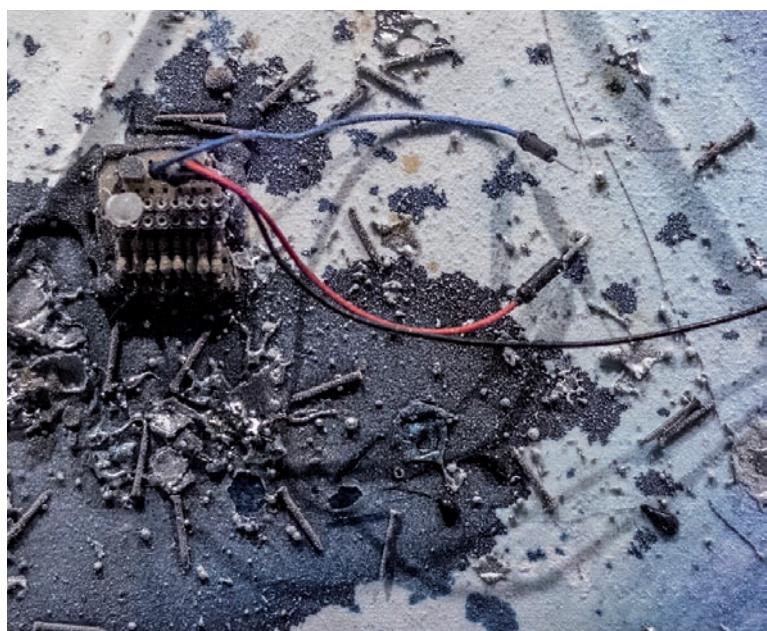
Os seus trabalhos estão presentes em colecções nacionais e internacionais, entre outras, no Museu MEIAC (2006), na galeria virtual da DGArtes (2007), na Fundação Benetton e CAC Málaga (2015). Foi apoiado pela Fundação Calouste Gulbenkian (2015) com o projecto “DRACO.WOLFANDDOTCOM.INFO”. Sier sublinha o trabalho serial em ‘struct’, ‘747’, ‘corrida espacial’, ‘k.’, ‘uunniivveerrssee’, ‘piantadelmondo’ e ‘wolfanddotcom’.

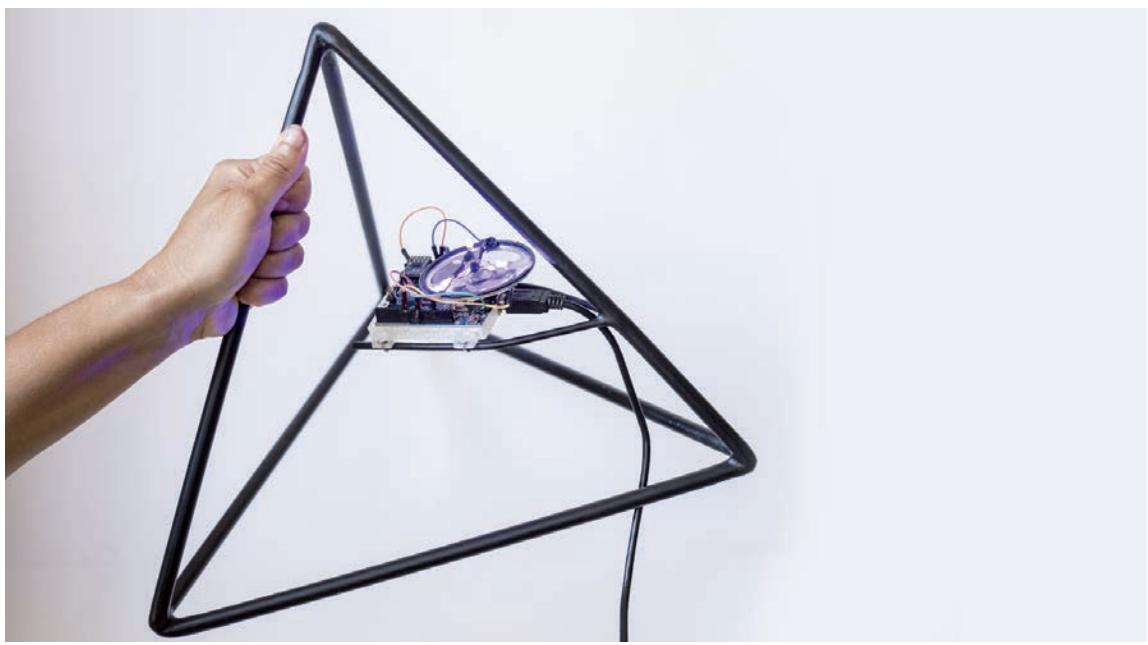
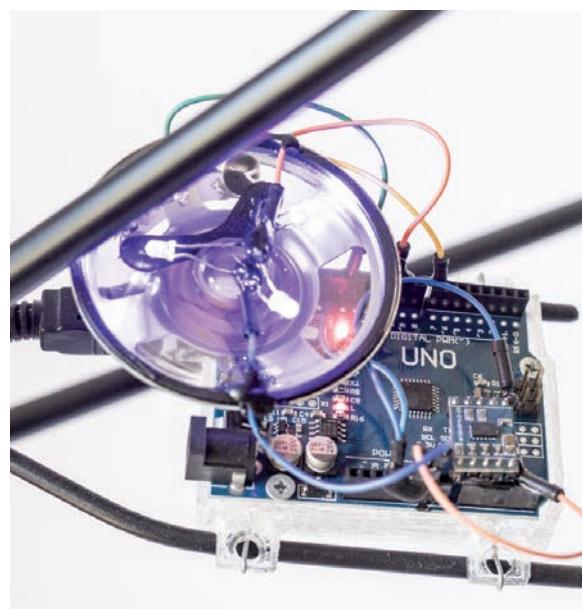
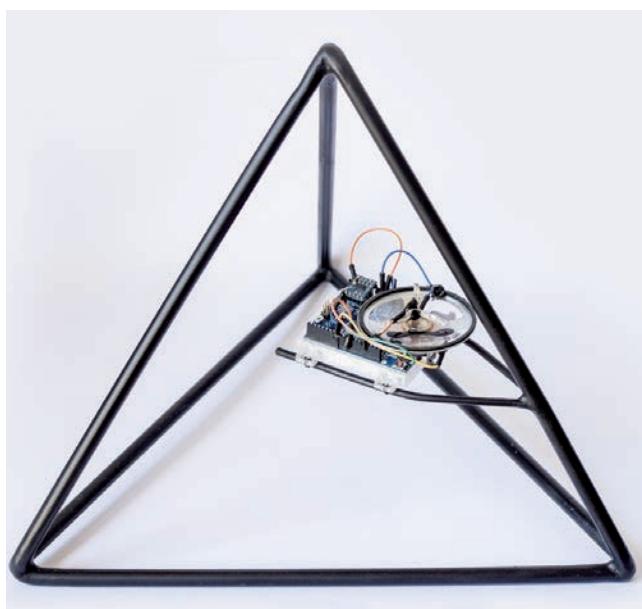
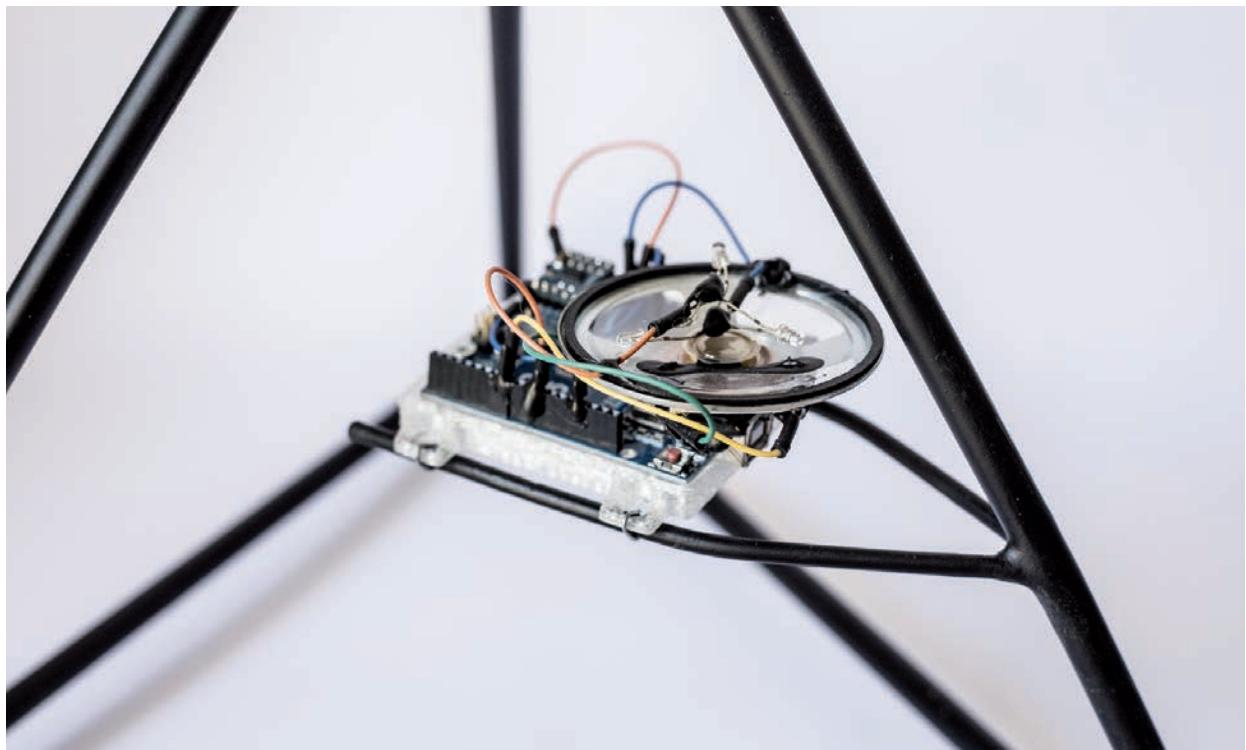
As suas mostras individuais incluem mais de 25 exposições, como por exemplo, “747” na Galeria Quadrum em Lisboa, comissariada por António Cerveira Pinto (2002); “Motion=Snd” na Kapelica Gallery em Ljubljana (2009), comissariada por Jurij Krpan; “Ape-x” na Galeria NT em Łódz (2010) comissariada por Michał Brzezimski; “uunniivveerrssee.net” no Museu de São Roque em Lisboa (2011) no ciclo de arte contemporânea “Percepções do Sagrado”; “Skate. Exe” na Galeria Luis Serpa Projectos (2014-15), no ciclo “Olho por olho, mente por mente”; “Esculturas Generativas e Jogos ($\Delta s/\Delta t$)” na Igreja São Vicente em Évora (2015) nos ciclos de São Vicente. Com mais de 80 participações em exposições colectivas, festivais e eventos artísticos, também colabora frequentemente com outros artistas, músicos, directores de teatro e dança.

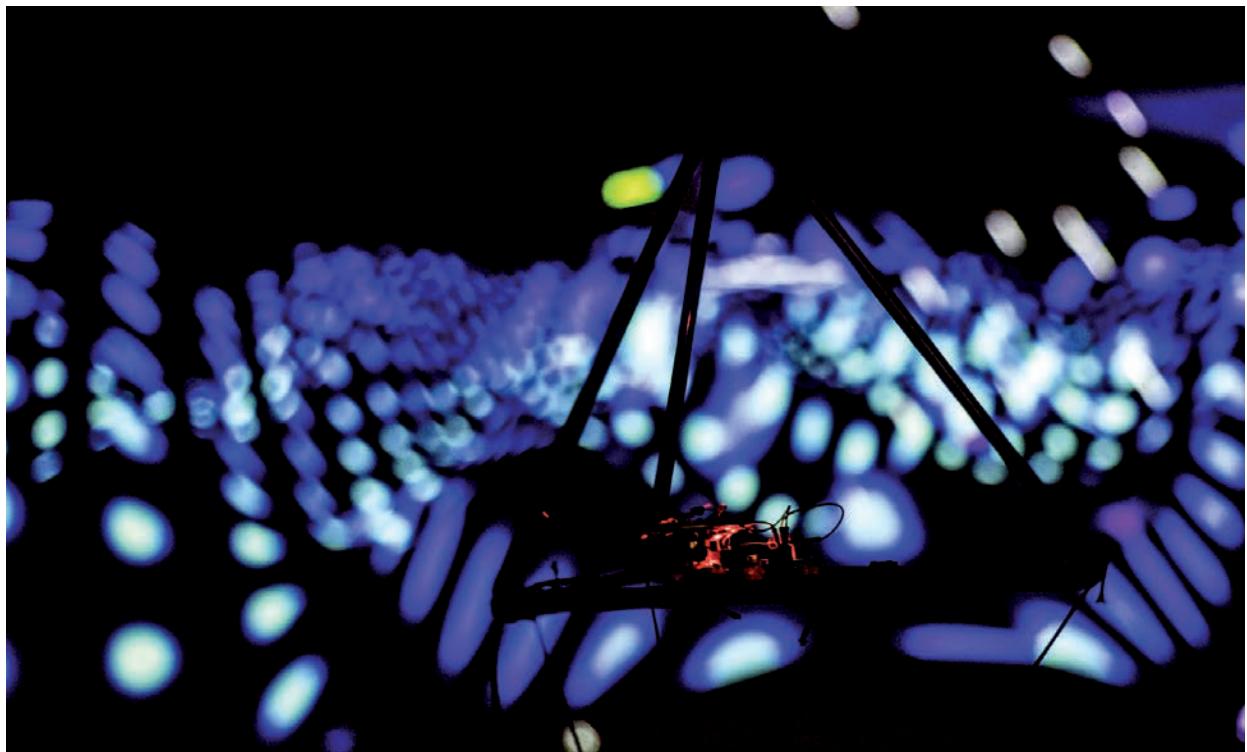
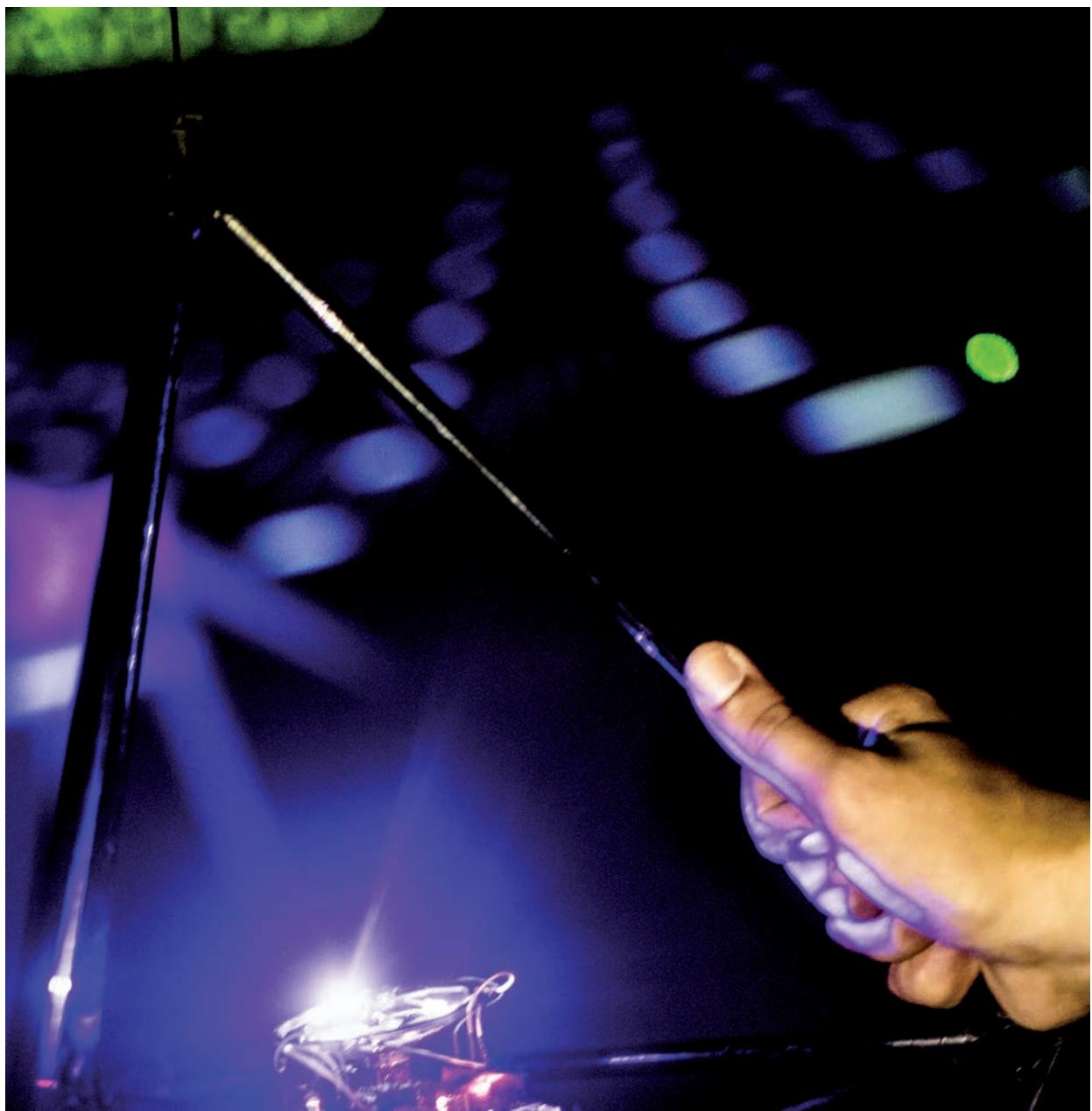
Ensina regularmente programação artística electrónica e digital, desde 2002, com mais de 40 workshops leccionados, e está actualmente a ensinar artes electrónicas na Universidade de Évora e vários *hacker-maker-spaces* e *fablabs*. Sier tem um portfólio em <http://andre-sier.com>. Tem uma morada de estúdio em <http://s373.net/x>, e séries arquivadas em <http://uunniivveerrssee.net>, <http://piantadelmondo.info>, <http://wolfanddotcom.info>.





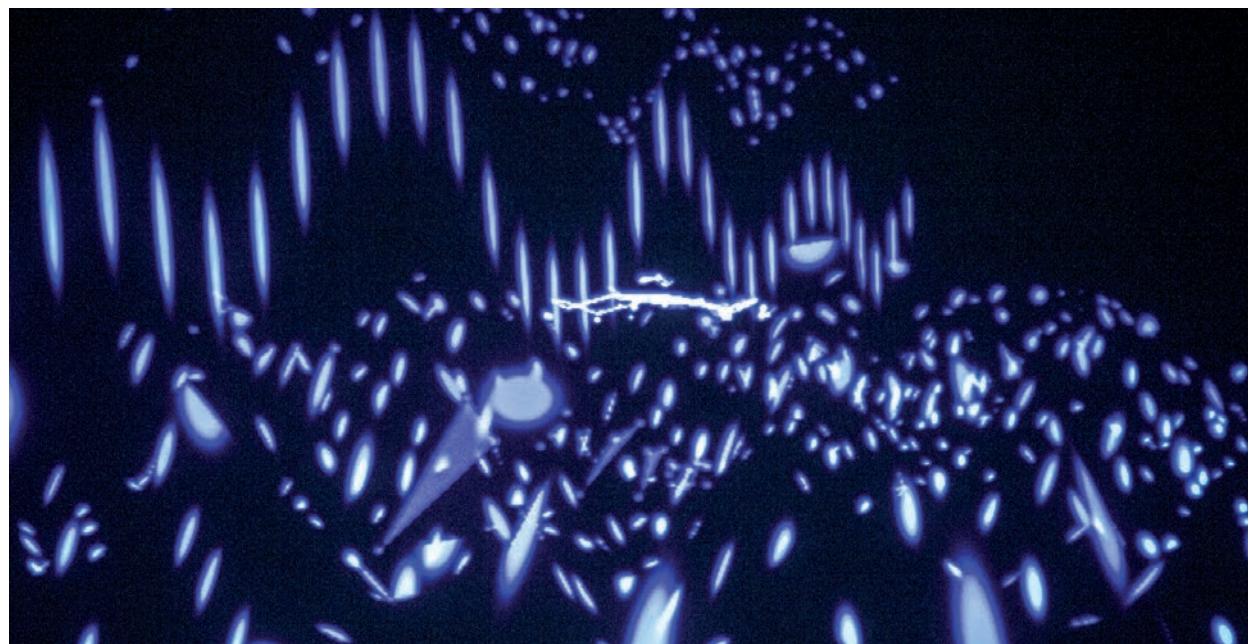
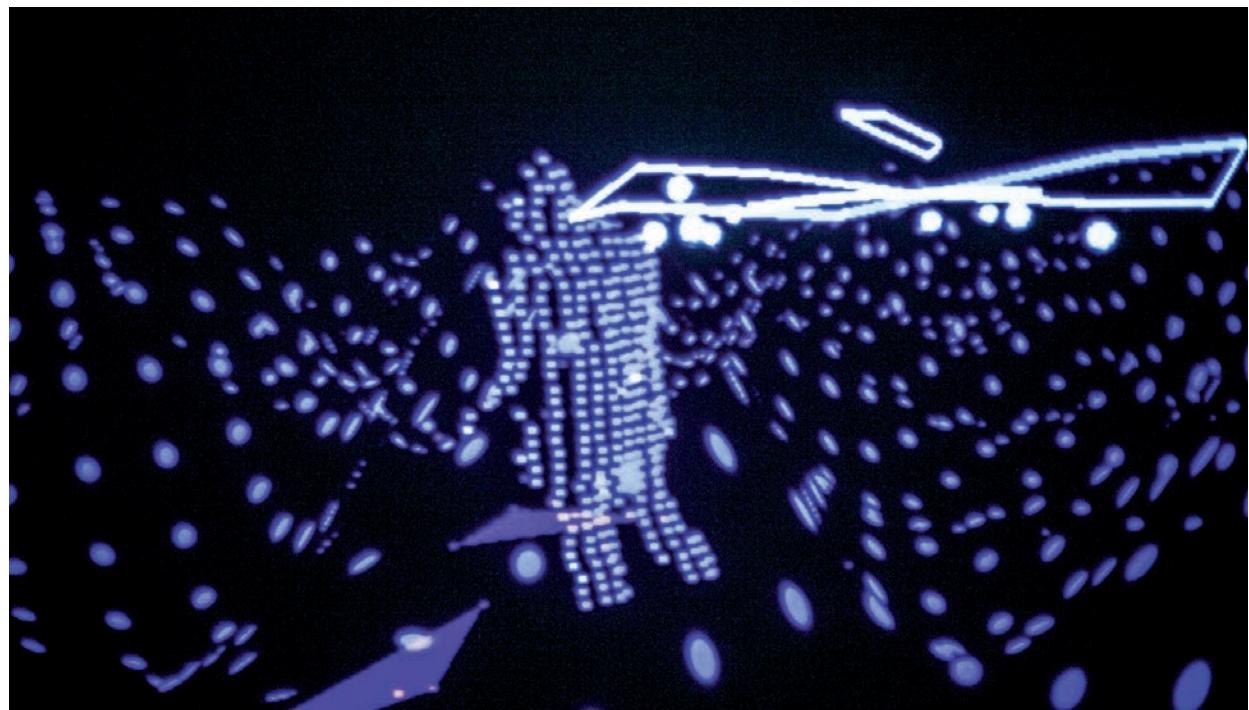


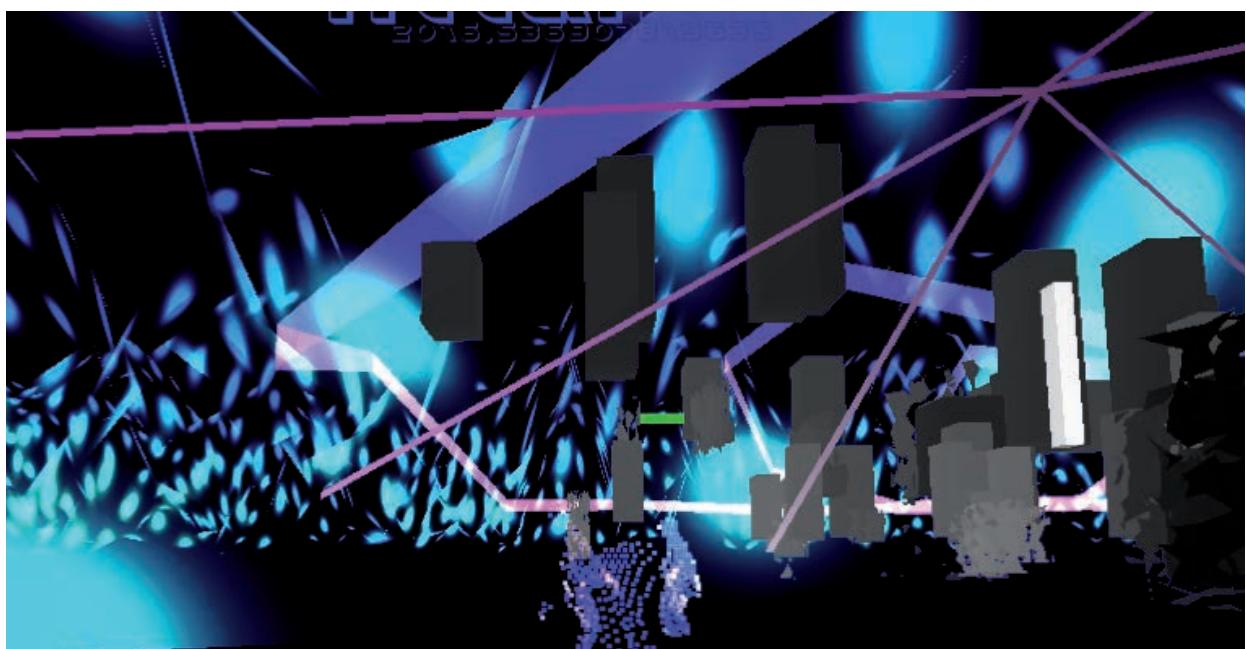
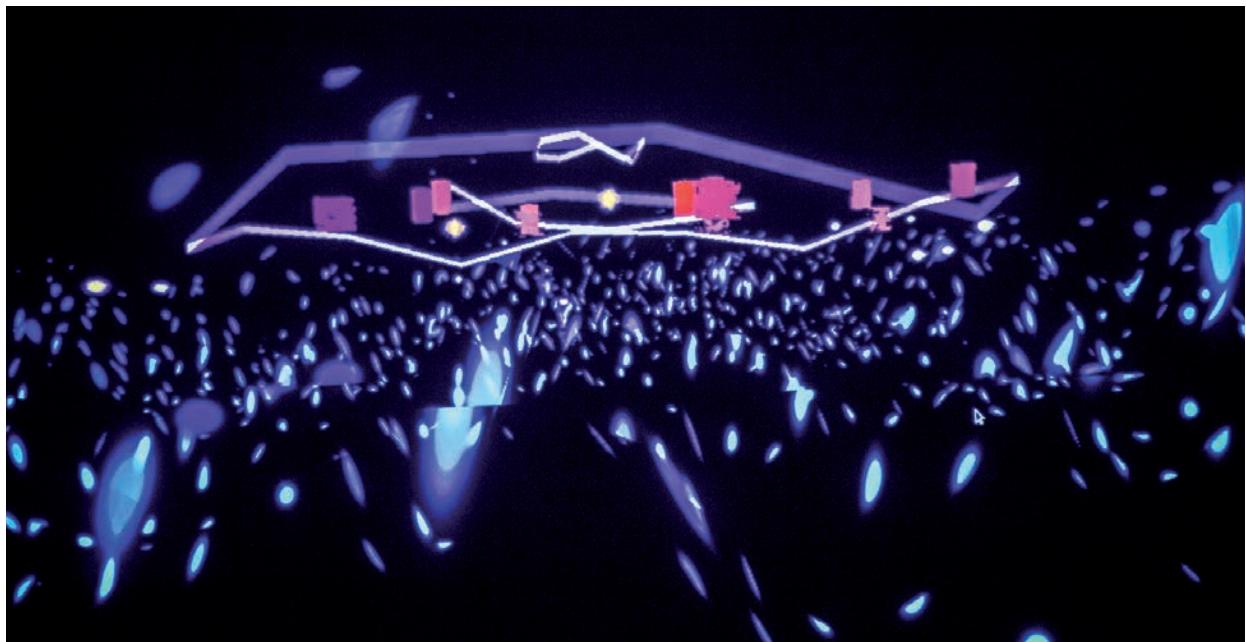


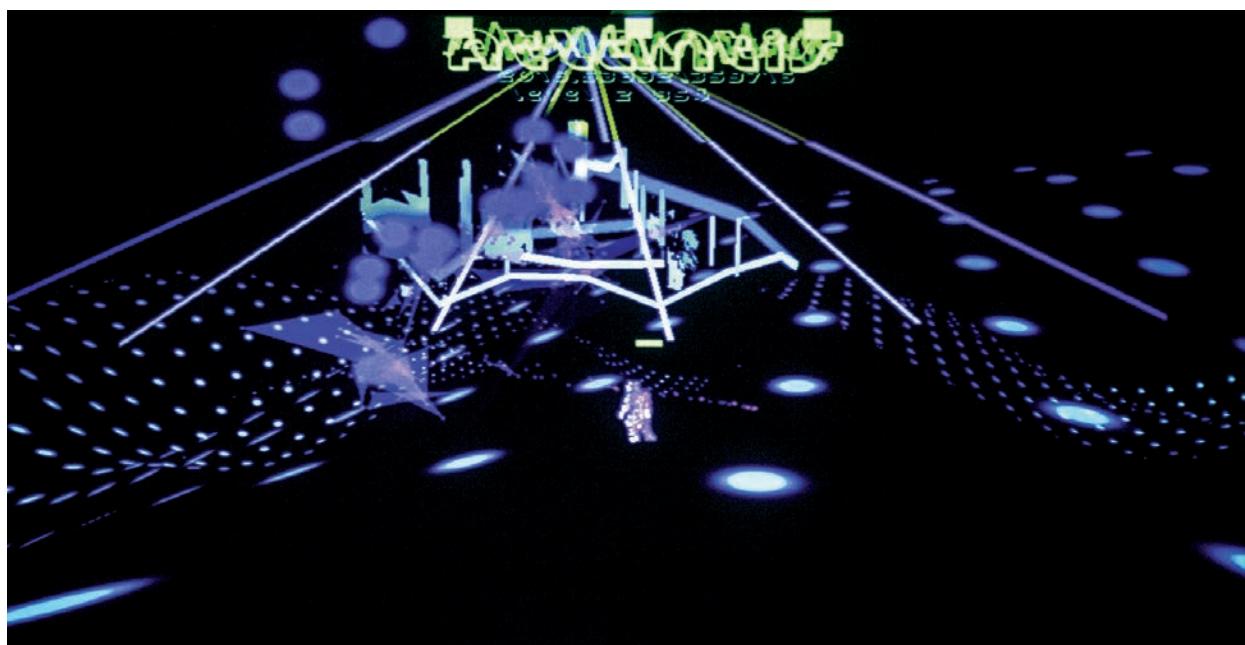
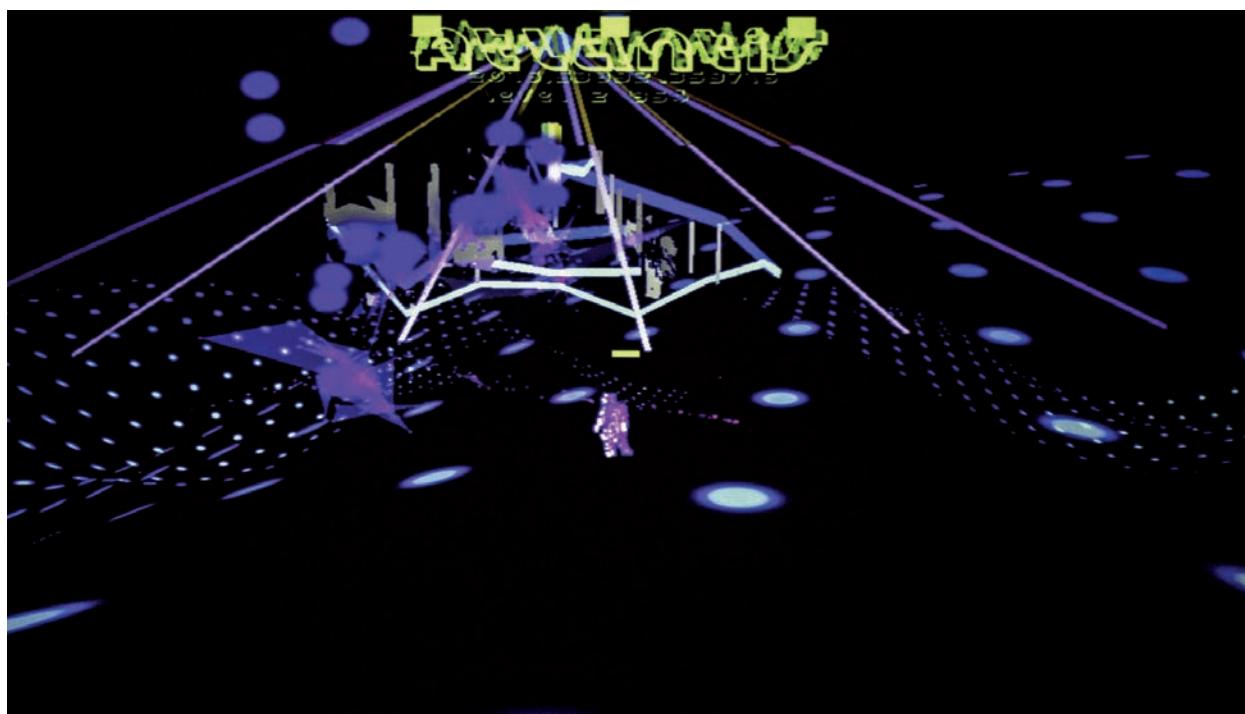


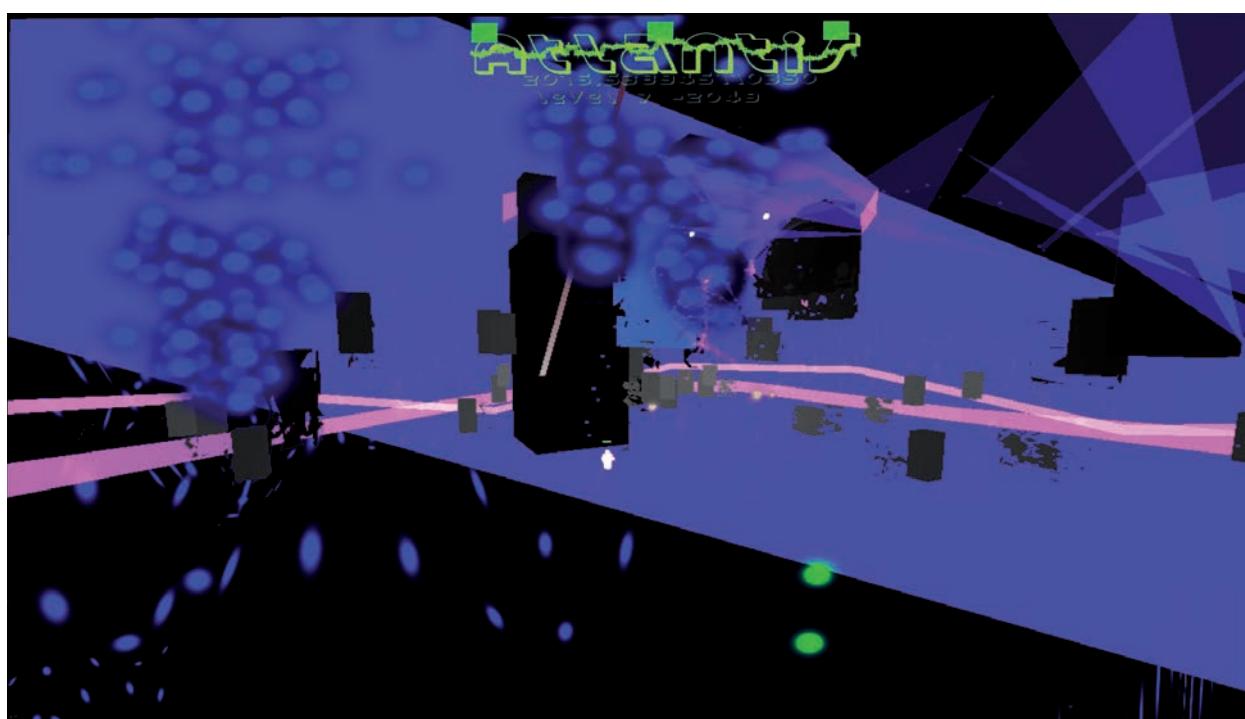
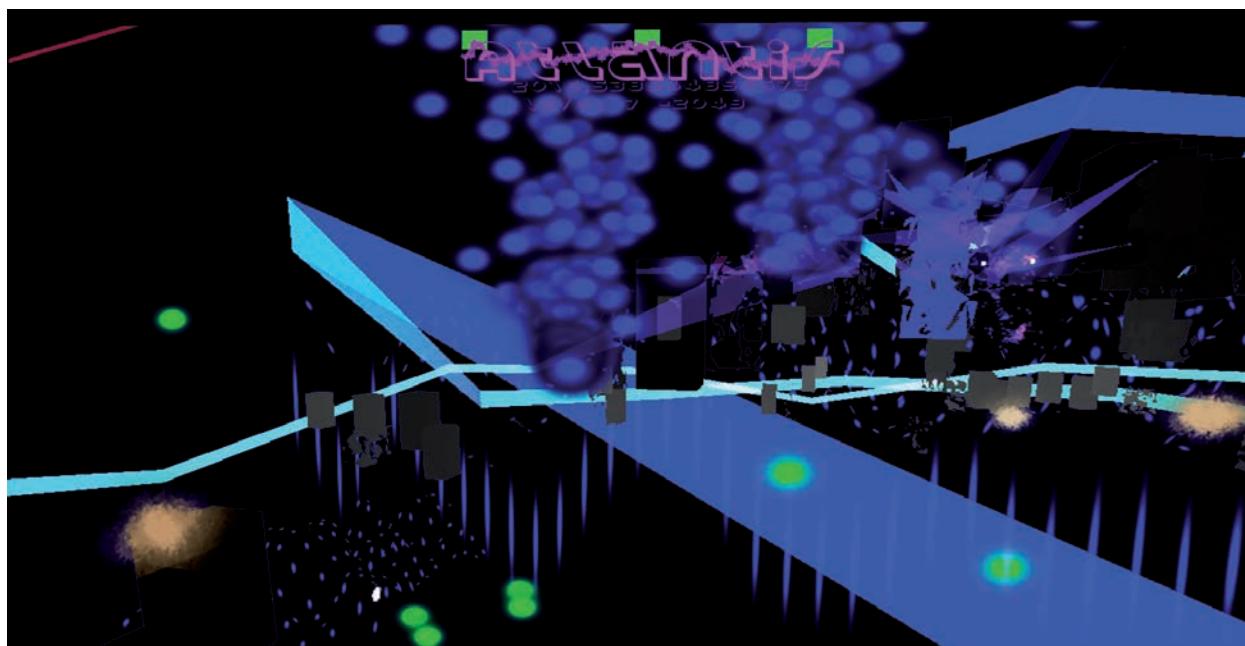
attvntiv
2016.5.5 02:23:107

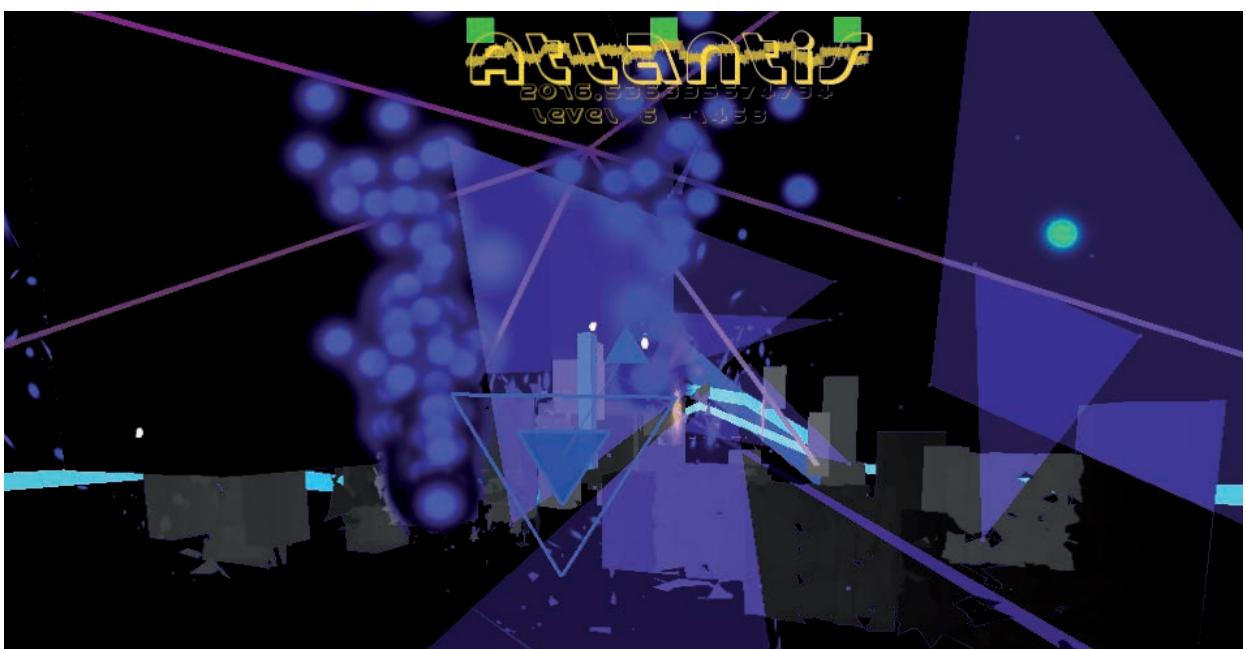
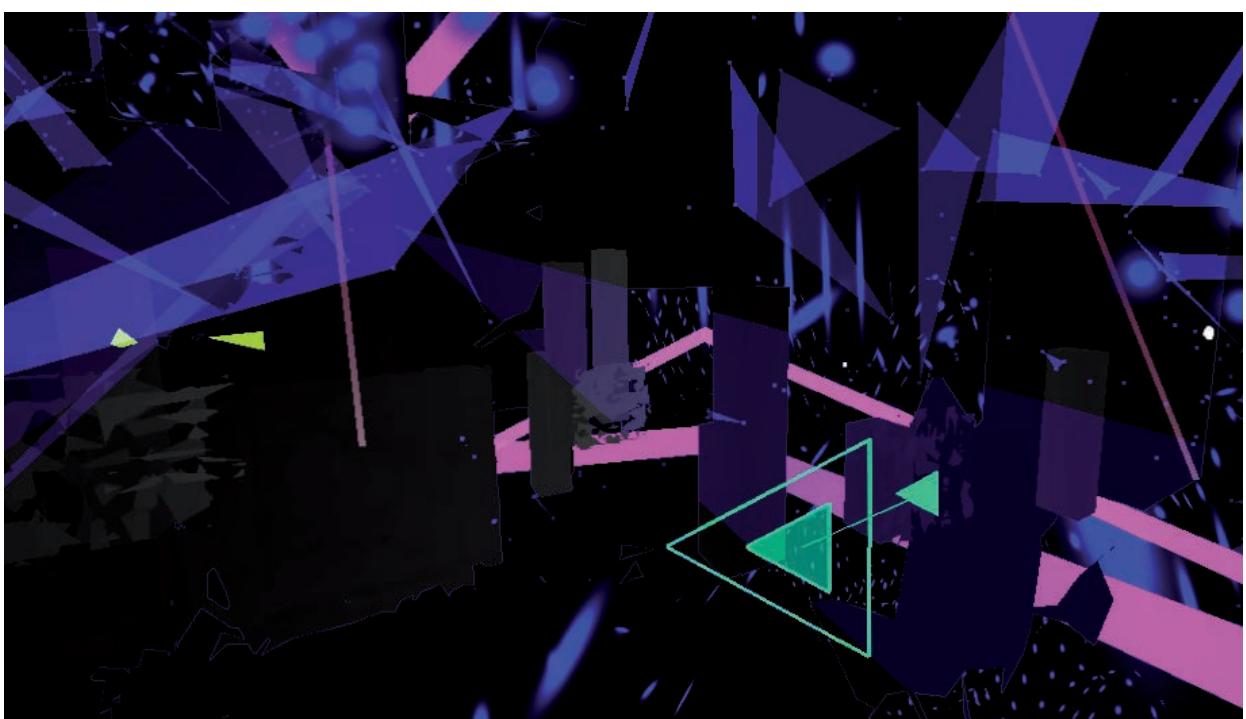
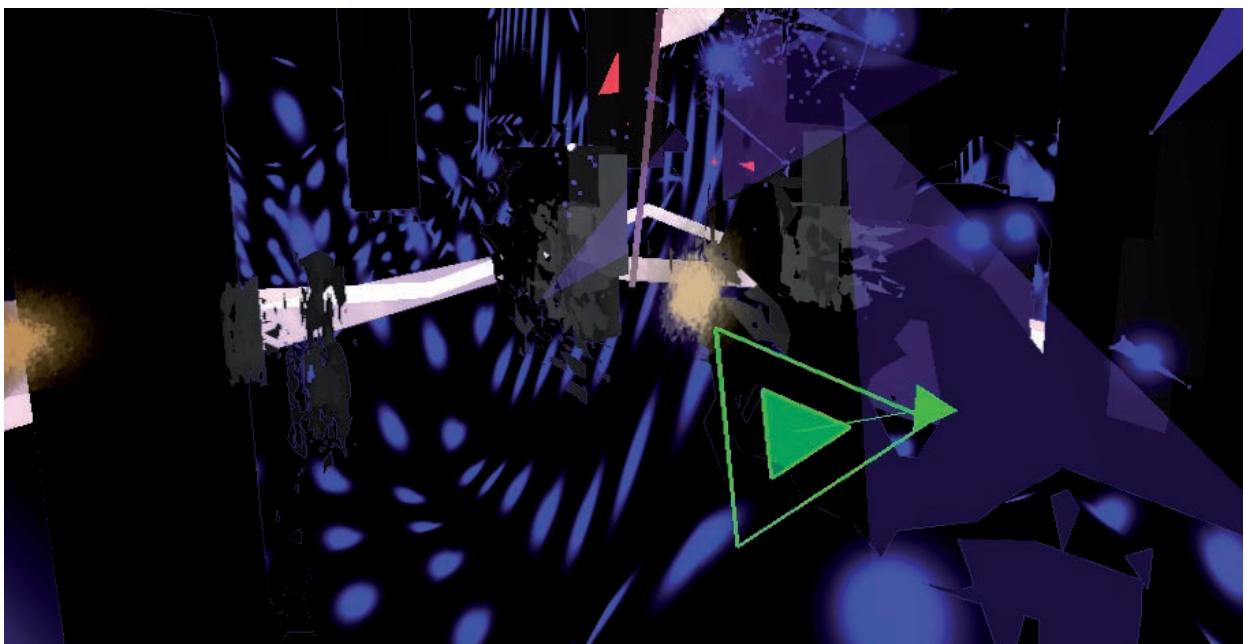
LEVELSTART

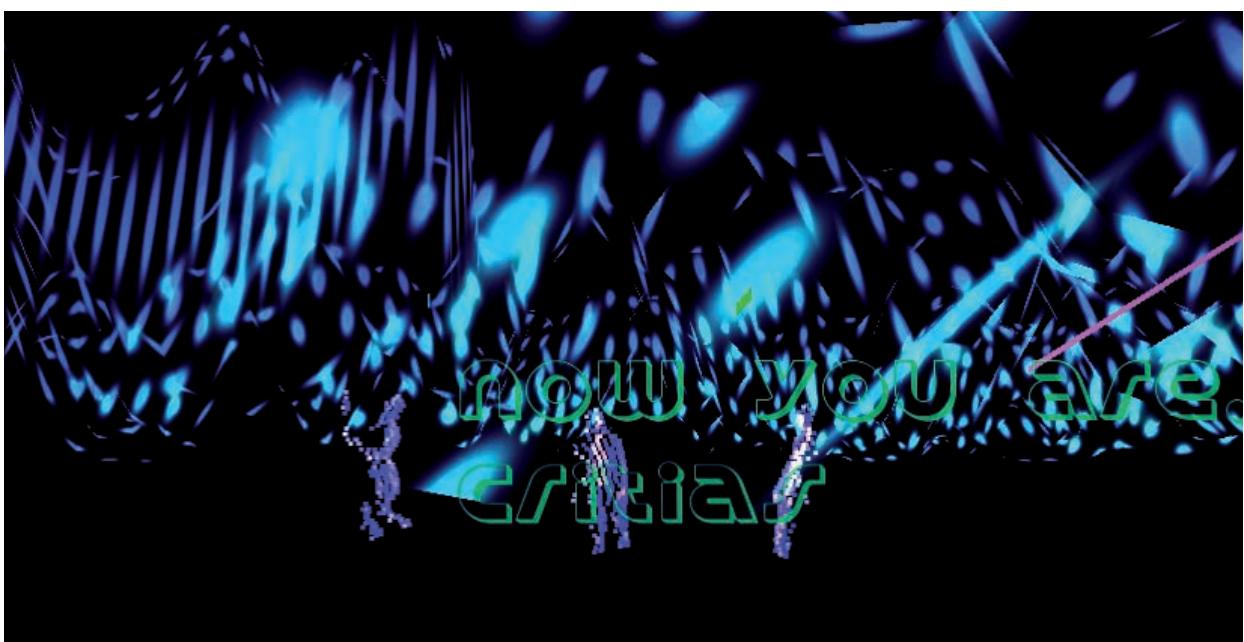
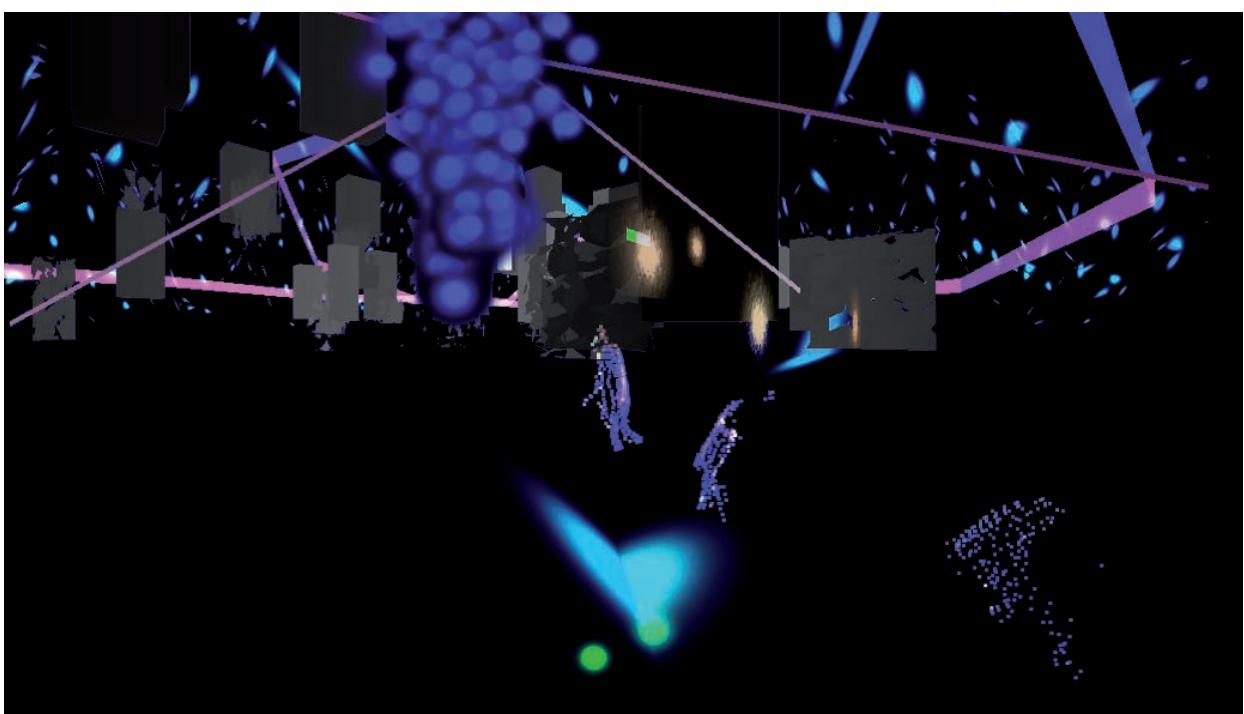












Art, algorithms and utopia

“The job of the artist is always to deepen the mystery”

Francis Bacon

“Atlantis” is the first solo exhibition by the artist André Sier in a contemporary art museum in Portugal. André Sier chose digital technology as a vehicle of artistic expression around 20 years ago and, since the late 1990s, he has uninterruptedly presented his creations in group and solo exhibitions. With a degree in philosophy, he also studied biochemistry, music, painting and sculpture, but it was in the digital arts that he found his professional path as an artist-programmer, linking his academic knowledge to his command of various electronic languages, in particular the numerical arts, with the creation of algorithms and software coding, the basis of his audio-visual works, which are most of the time interactive, as well as drawings, paintings and 3D sculptures.

This exhibition, presented in the Sonae room in MNAC, consists of an interactive installation that forms part of the “piantadelmondo.info series”, a collection of works that the artist has developed since 2007 exploring the virtual creation of imaginary cities: “k.”, the imaginary world of “Kafka’s Castle”; “Hyperborea” and “Lampsacus”, from Greek mythology; and “Babel”, the mythical city-state of Mesopotamia. “Atlantis,” then, comes in the sequence of a tour through utopian cities that long ago captured the imagination of generations.

The myth of Atlantis was recorded for posterity by Plato, one of Socrates’ disciples, who, in the dialogues with Timaeus and Critias, wrote what were at the time (around 370 B.C.)¹ regarded as ancient memories of the civilisation of Atlantis. In Plato’s account, Atlantis is described as an island formed of three alternating rings of sea and land, organised in tri-concentric city-states, with a palace in the centre, where the capital-state, called Oracle, was located. It was a pacific nation, a naval power, prosperous and technologically developed, possessing unprecedented technologies and practices, situated in the Atlantic Ocean to the west of the Pillars of Hercules (real promontories located in the Strait of Gibraltar, one in Africa and the other in Europe). Around 9,000 years before Plato, the Atlanteans, dominated by ambition and corruption,

¹ “Timaeus or Nature” and “Critias or Atlantis”.

ambition and corruption, the Atlanteans, dominated by ambition and corruption, committed the great error of wanting to conquer Athens, ending up in defeat. Eventually, a natural disaster – an earthquake followed by a tidal wave – would have destroyed the island, making the civilisation disappear and submerging all traces of it.

Plato's writings are based on the memories of Sólon, during his travels through Egypt. Plato, in the company of Timaeus and Hermocrates, says that he was told by Socrates, who was told by Critias, who was told by his grandfather (also called Critias), who was told by Sólon, that a priest from Egypt told him about Atlantis.

A piece of hearsay that, through Plato, passed from generation to generation, epoch to epoch, making Atlantis famous and inspiring not just historians and archaeologists (such as the famous German archaeologist Heinrich Schliemann, who in the 19th century devoted himself to searching for the submerged city of Atlantis) but also scientists (who developed the theories of the mysterious Bermuda Triangle and the UFO phenomenon) and, in particular, diverse artists, painters, writers, poets, filmmakers, etc., who created an entire imaginary world around the city of Atlantis.

While after the fall of the classical civilisations, the myth of Atlantis was ignored for the entirety of the Middle Ages, the modern age saw it re-emerge in the imaginations and interests of the humanists. The book "New Atlantis" by the English philosopher Francis Bacon, written in 1624, is the best-known example of this. The most famous image of this myth, however, may be that which the French novelist Jules Verne (regarded as the pioneer of science fiction) created in his book "20,000 Leagues Under the Sea", published in 1870 and subsequently adapted for the cinema and television series. By the start of the 20th century, Atlantis was a point of reference for the North American H.P. Lovecraft in various scenes and characters in his fantastical novels, which, towards the end of the century, inspired a number of video games.

It is the very world of video games that serves as poetic inspiration to André Sier, in his creation of an immersive and interactive video game that transports the myth of Atlantis to the 21st century and explores it in a remarkable sphere of interpretation and imagery through the digital arts.

It is worth remembering that artworks have been created using digital resources since the 1960s and that, in 1970, the Jewish Museum of New York presented the exhibition “Software”. Despite this, it was only at the end of the 1990s that Digital Art really managed to start to assert itself in the art world. As Christiane Paul relates, “Digital art made its official entry into the art world only in the late 1990s, when museums and galleries began increasingly to incorporate the art form into their shows and dedicate entire exhibitions to it.”²

In truth, during the 1990s, the digital phenomenon gained expression as a medium of artistic creation mostly through photography, video and films, playing an essentially technical role as a way to expand on existing artistic languages. In turn, in the visual arts, digital technology came to be used as a vehicle of study and preparation for works.

In recent decades, however, the extraordinary development of digital technologies has achieved a global range that has surpassed all expectations and reached all social and age groups. The impact of the digital phenomenon on daily life, the advent of the internet, alongside the constant development of hardware and software, has substantially altered our way of being, of relating to others, of relating to the past, to the present, and to the future. New paths opened up in our understanding of space and time that allowed for the creation of the virtual, the 3D, cyberspace, etc. It generated a whole new world of expression and knowledge, a surprising cultural horizon, with a huge repercussion on the arts.

Artists, always attentive and sensitive to the reality around them, felt stimulated and curious about following the transformation of present-day society, the result of technological evolution, and exploring new courses of artistic creation.

The digital arts, whilst claiming the heritage of the vanguards that marked 20th century art history, transport to other domains the fundaments of this legacy: exploring the three-dimensionality of objects on the two-dimensional plane, as with the technical principles of Cubism; laying claim to chance in the experience of the process of artistic creation and the democratisation of art, as with Dadaism; creating dreamlike and fictional worlds, as in Surrealism; surpassing the idea underlying the act of creation with the aim of generating

² Christiane Paul, Digital Art, Thames & Hudson, London: 2003, p.23.

the possibility of interaction through the stimulation of the senses, as with Conceptual Art; exploring optical illusion and movement, as with Op Art and Kinetic Art. The crossing of this 20th century cultural and artistic legacy with the new technology of the 21st century takes on unexpected depth in terms of communication and interaction with the public, in particular in the area of video games.

Specifically, over six months in 2012, the Smithsonian American Art Museum presented the exhibition “The Art of Video Games”, dedicated to 40 years of development of video games as an artistic medium, which was then taken throughout the USA, with three presentations a year, and which is still on-going. Also during 2012, MoMA began the acquisition of video games for its collection.

As previously mentioned, however, in *Atlantis* André Sier does not seek to create a simple video game, but an interactive audio-visual piece composed of three elements with very different natures: a projection based on the structural system of a video game but with software developed by the artist, taken as a proto-game, with no user manual; a tetrahedron hanging in the room, linked to a manufactured electronic system that serves as an interface, allowing for the integration of the visitor’s actions in the video; seven paintings in acrylic boxes, prototypes of study maps of digital graphics, printed on canvas and with non-functional electronic elements - like an archaeological record of technology, soldered together, in an evocation of the metal associated with Atlantis, the mythical orichalcum³.

Although free video game engines and complex pre-made tools are available, André Sier has for a long time preferred to create his works from scratch, through openFrameworks, an open source application produced by artists for artists and which functions as a skeleton, a toolkit for creative coding. It is through this tool that the algorithms and codes created by the artist take on a minimalist form eschewing hyperrealism. Aside from the element that serves as an interface – *Sólon*, in which the artist was the model for the virtualisation of the figure – no other elements are imported. Everything else is the result of algorithmic drawing. André Sier mentally idealises the graphics and tries to replicate

³ Orichalcum, which is mentioned by Plato in his dialogue *Critias*, was regarded as a precious metal, lesser in value only to gold. According to Greek philosophy, the temple of Poseidon in the legendary Atlantis was clad inside in this yellowish metal (a mixture of copper and zinc in essence), which made Atlantis shimmer.

the forms in code, modelling them mathematically with minimum and maximum algorithmic parameters that give expression to the environment. As Walter Benjamin stated, “the authenticity of a thing is the essence of all that is transmissible from its beginning, ranging from its substantive duration to its testimony to the history which it has experienced”⁴.

The artist takes inspiration from the proto-geometric period of ancient Greece and the 8bit aesthetic, the low resolution that characterised the era of the third generation of electronic games. In a low-fi aesthetic register, based in creativity, the artist presents an environment in which the visitor has the feeling of being immersed in a black depth, with waves created by blue spherical points, where other triangular and square physical elements react in attraction and create movement. It is a dual environment, static in the sense that it remains unchanged in its principles throughout the game, but concurrently dynamic because it is possible to progress through the levels. Similar to the logic of video games, there is a staggering of levels that correspond to fragments of a narrative and which imply an increasing difficulty in the challenge of discovery, analogous with the structure of gaining knowledge. There are around 20 levels that take the viewer back in time, in a finite teleology (ultimate aim), where success is met by reaching the original civilisation of Atlantis, in the year 9,600 B.C.

Like a virtual navigator from the 21st century, the visitor is invited to take part in a first-person experience inspired by Plato’s tales. The camera follows the player, who starts as the character Sólon, surfing through the 3D environment. Through him, we can quickly and fluidly navigate, wandering through the darkness of the sea, and exploring subaquatic paths in search of the lost Atlantis. As visitors we are active, in the sense that we control our movements, taking on the role of archaeologist with the task of unravelling the historic narrative. As we advance in the game, we go back in time, having to catch the pieces of orichalcum that appear.

⁴ Walter Benjamin: “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” Penguin Books, London: 2008, p.18.

There is also changeability to the player: at each new level a robotic voice notifies us of the change of character, as in Plato's story. Non-chronologically, we can be Socrates, Hermocrates, Critias or Plato. With the change of level, the waves grow, the silence increases⁵, the city becomes larger, the urban architecture is revealed, the tri-concentric structure becomes evident and the Atlanteans appear as NPCs (non-playable characters), algorithms of geometric shapes that behave like a swarm around the player.

In the taxonomy of video games, "Atlantis" could be classified somewhere between maze (game of skill and action), adventure (strategy game), and non-shooter (non-violent)⁶. But, in truth, "Atlantis" goes beyond these classifications. It presents itself as a holistic audio-visual work, incorporating diverse areas: art / aesthetics, science, history, myth, technology, mathematics, philosophy.

Through diverse aspects of the digital arts, André Sier gives body to a narrative flow wrapped in a dimension of enigma. A work that asserts itself and stands out for its deliberate option for a low-fi aesthetic, in a creative process that enhances and explores the minimal and archaic language (8bit), with its limitations and formal characteristics. In "Atlantis", we are invited to handle the tetrahedron suspended in the room and to interact with the video, immersing ourselves in the character of Sólon, in an anamnestic challenge in the context of a dim memory in a kinetic dream. A scholastic voyage of labyrinthine adventure in search of the lost city of Atlantis.

Adelaide Ginga

5 The sounds used are computerised, generated electronically digitalised and processed electro-acoustically like the sound of the sea

6 Chris Crawford's taxonomy.



ARTIST BIOGRAPHY

ANDRÉ SIER has training in sciences, arts (painting, sculpture, music) and philosophy. He is an artistic engineer, electronic artisan and programmer. He has been working since 1997 at s373.net/x studios, exhibiting and performing works in Portugal and abroad. Sier works with code, 3D, video, sound/music, electronics, drawing, sculpture, videogames, among other media.

He has been awarded prizes at Jovens Criadores (2006), Bienal de Cerveira (2009), three times at Lisbon MakerFaire (2014, 2015, 2016).

His works are represented in national and international collections, amongst others, the MEIAC Museum (2006), the virtual gallery from DGArtes (2007), Benetton Foundation and CAC Málaga (2015). He has been supported by Calouste Gulbenkian Foundation (2015) with the project "DRACO.WOLFANDDOTCOM.INFO". Sier underlines the series 'struct', '747', 'space race', 'k.', 'uunniivveerrssee', 'piantadelmondo' and 'wolfanddotcom'.

His individual shows include more than 25 exhibitions, such as "747" at Galeria Quadrum in Lisbon, curated by António Cerveira Pinto (2002); "Motion=Snd" at Kapelica Gallery in Ljubljana (2009), curated by Jurij Krpan; "Ape-x" at Galeria NT in Łódz (2010) curated by Michał Brzezimski; "uunniivveerrssee.net" at the São Roque Museum in Lisbon (2011), within the contemporary art cycle "Perceptions of the Sacred"; "Skate.Exe" at Galeria Luis Serpa Projectos (2014-15), within the cycle "Eye for eye, mind for mind"; "Esculturas Generativas e Jogos ($\Delta s/\Delta t$)"

at the São Vicente's church in Évora (2015), within the cycles of São Vicente. With over 80 participations in collective exhibitions, festivals and artistic events, also collaborates frequently with other artists, musicians, theatre and dance directors.

He has been regularly teaching artistic electronic and digital programming since 2002, with over 40 lectured workshops, and currently teaches at the University of Évora, several hacker-maker-spaces and fablabs. Sier has a portfolio at <http://andre-sier.com>. Has a studio page at <http://s373.net/x>, and series archived at <http://uunniivveerrssee.net>, <http://piantadelmondo.info>, <http://wolfanddotcom.info>.

FICHA TÉCNICA OBRAS | WORK CREDITS

André Sier, "Atantis Maps

(série | series)", 2016

7 Pinturas | 7 Paintings

Atlantis Map (Carbon dated -9500)

Atlantis Map (Carbon dated -9437)

Atlantis Map (Carbon dated -9703)

Atlantis Map (Carbon dated -9601)

Atlantis Map (Carbon dated -9707)

Atlantis Map (Carbon dated -9802)

Atlantis Map (Carbon dated -9652)

Código, Acrílico, Solda, Electrónica, Metais, Cola Quente, Tela Triangular, Plexiglass | Code, Acrylic, Solder, Electronics, Metals, Hot Glue, Triangular Canvas, Plexiglass
Dimensões | Dimensions 37x37x7cm

André Sier, "Atantis (Sólón Interface)", 2016

Ambiente audiovisual interactivo |

Interactive audiovisual environment

Código, Computador, Projecção vídeo

HD e som stereo, Inox, Electrónica,

Elásticos | Code, Computer, HD video

and stereo sound projection, Inox,

Electronics, Elastics

Dimensões Variáveis | Variable

Dimensions

Duração Indeterminada | Undetermined Duration

Concepção e produção | Conception and production

André Sier

s373.net/x art codex studios

Código|Code, 3D, Música|Music, Motor de Jogo|Game Engine, Interface, Electrónica|Electronics

André Sier

FICHA TÉCNICA EXPOSIÇÃO

MNAC-MUSEU DO CHIADO | MNAC-MUSEU DO CHIADO EXHIBITION CREDITS

Organização | Organization

Museu Nacional de Arte

Contemporânea – Museu do Chiado

Diretora | Director

Aida Rechena

Curadoria | Curatorship

Adelaide Ginga

Produção executiva | Executive production

Adelaide Ginga

Joana Monteiro

Montagem | Installation

André Sier

Assistência à Montagem | Exhibition installation assistance

António Rasteiro (coordenação)

António Chaparreiro

Diogo Branco

Mecenato | Sponsorship

Rita Sá Marques

Comunicação | Media

Anabela Carvalho

Educação | Learn

Catarina Loureiro de Moura

(coordenação | coordination)

Paula Azevedo, Ana Rita Duro, Flávia Violante, Rita Salgueiro, Margarida Rodrigues, Daniel Peres, Pedro Fortes

Assessoria administrativa |

Administrative assistance

Angelina Pessoa

Traduções | Translations

Kennytranslations

Design

Joana Durães

Sinalética | Sinalética

CEI

Seguros | Insurance

Lusitania

Agradecimentos | Acknowledgements:

Sam Abercromby, Margarida Sardinha, João Reis, Nuno Delmas, André Rocha,

Tiago Rorke, Adriano Sier, Lewis

Spence, Platão, Sólon, Hermócrates,

Dropides, Critias, Timeu, Sócrates,

Pitágoras, Linux, openFrameworks,

Arduino, GIMP, Audacity, Disney.

FICHA TÉCNICA CATÁLOGO
CATALOGUE CREDITS

Coordenação editorial | Editorial
coordination

Adelaide Ginga

Textos | Texts

Adelaide Ginga

Revisão de textos | Text editing

Adelaide Ginga

André Sier

Tradução | Translation

Kennytranslations

Créditos Fotográficos | Photographic
credits

João Bacelar

André Sier

Design gráfico | Graphic design

João Bacelar - Susana Jacobetty

Imagen e Comunicação

Impressão | Printing
Norprint

© dos textos /from the texts Os autores
/The authors

© das images/from the images Os
autores e os proprietários / The authors
and the holders

© da presente edição/ from the present
edition

Direção Geral do Património Cultural –
MNAC – Museu do Chiado

Distribuição | Distribution

Imprensa Nacional Casa da Moeda

ISBN 978-972-776-484-6

Depósito Legal /Legal Deposit
00000000000000000000

500 exemplares em português e inglês
500 copies in portuguese and english



**PATRIMONIO
CULTURAL**
Direção-Geral do Património Cultural

**MUSEU NACIONAL
DE ARTE CONTEMPORÂNEA
DO CHIADO**

MECENAS EXCLUSIVO / MAIN SPONSOR

