

## **uunniivveerrssee.net & outras máquinas**

André Sier

23 de Junho a 30 de Junho | Convento da Saudação  
29 e 30 de Junho, 23H00 | Convento de S. Francisco

uunniivveerrssee.net & outras máquinas reúne algumas peças da série uunniivveerrssee e outras instalações interactivas de André Sier. Dias 29 e 30 de Junho, Ascende e  $\Delta$  serão projectadas na fachada do Convento de S. Francisco. De 23 de Junho a 22 de Julho várias peças e trabalho em desenvolvimento serão instalados no Espaço do Tempo. uunniivveerrssee.net é uma série de códigos, objectos e instalações em torno de conceitos cosmogónicos.

uunniivveerrssee.net é uma série de código, objectos, instalações em torno de conceitos cosmogónicos. É um universo gerado através de múltiplos dispositivos por utilizadores. Nele desenvolve-se um único fio de simulação partilhada, iniciando-se do vazio para um conjunto de grupos espaciais e raças que vivem, mutam, recombinaem e expandem-se dentro do universo sintetizado. Os trabalhos são interactivos, respondendo e desenvolvendo-se de acordo com acções despoletadas pelos visitantes no museu e na rede.

<http://uunniivveerrssee.net/datascap>

## **INSTALAÇÕES NO ESPAÇO DO TEMPO**

*Estúdio Celeiro*

### **Não Newtoniana (8x)**

Não-Newtoniana (8x) é um sistema interactivo áudio-visual que toca a música das esferas geradas na série uunniivveerrssee.net. A peça reproduz a formação de galáxias, usando som, colunas modificadas com fluidos não-newtonianos e interacção dos visitantes ao espaço da instalação. Cada coluna contém uma solução colorida não-newtoniana que evolui de um estado líquido-magmático em pedras secas planetárias de estrelas, enquanto a água seca ao longo dos dias da exposição. A peça produz uma melodia continuamente diferenciada pelas colunas engenhada a partir das distâncias dos planetas ao sol, e cometas.

*Escadas*

### **apex (- pyramid)**

Escultura fractal suspensa de um tetraedro com electrónica. Três colunas produzem sons 8bit numa escala Fibonacci dadas alterações de luz nos seus vértices.

*Escadas*

### **uunnii-time**

Tempo simulado que sincroniza as instalações reais com o mundo virtual.

*Escadas*

### **Mathx**

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

Foyer

### **autómato universal**

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

Foyer

### **Autómatos Universais**

Autómatos Universais são esculturas impressas em plástico através de uma impressora 3d. As esculturas exploram a criação de espaço volumétrico através de progressões de algoritmos de autómatos celulares.

Foyer

### **uunnii-galáxias**

uunnii-galáxias é um software que gera agregados de galáxias para uma base de dados http. Neste software, uma visão interactiva aquática do universo molda fluxos de partículas que circulam entre 'infinitas' formações planetárias. Os utilizadores podem submeter as suas galáxias para a net. Há actualmente 8422 corpos planetários no uunniivveerrsee conhecido. (selotemporal: 20110629; uunnii-time: 1977.7361)

Sala da Lareira

### **k.~**

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

Sala da Lareira

### **32-bit Wind Machine**

Máquina Vento 32-bit propõe um jogo abstracto matemático entre o vento e a máquina. Um sensor de vento analisa e emite para um computador os valores de velocidade e direcção do vento. Os valores do vento servem de input a um jogo abstracto onde 4 números se relacionam entre eles apenas com as operações matemáticas básicas (+, -, \*, /). A máquina pausa e recomeça quando os limites de 32bits dos números fraccionários são rebentados.