

[PAGE]

*Negociação dos
Pressupostos Projectuais*

Chegou a altura de começar a enformar o nosso programa e pensar naquilo que poderá constituir a nossa instalação e o modo como a sua hibridez será potenciada [os princípios representacionais do sistema, entre o que nos foi solicitado].

Aquilo que vamos [dizer] deve, pois, reflectir-se no modo como vamos apresentar. Há que considerar os diversas linguagens e suportes que podemos utilizar e ponderar as suas potencialidades [aquilo que cada um prefere ou se sente mais confortável a fazer e o que se pode adequar melhor]. Mas para tal, é necessária uma definição concreta do programa.

Como tal devemos conseguir definir uma série de questões, tais como:

Constituiremos um conjunto de *tarefas* para o utilizador? **Sim!**

Qual o coeficiente de liberdade que lhe será concedido? O facto de o projecto consistir em várias pequenas unidades de programação a serem executadas por seres humanos já de si comporta um factor interpretativo inerente. É esse nível de “liberdade” que pretendemos explorar.

Quais e quantas *tarefas* serão essas? As unidades de programação vão consistir de um número (ainda indefinido) de “linhas de código”. Foi decidido à partida que programaremos individualmente 3 unidades (cada membro do grupo), e uma unidade programada colectivamente. Daqui resultarão 9 pequenos exercícios, e um maior, colectivo e executado em estreita colaboração entre membros.

Quantas partes constituirão a instalação? A instalação será composta pelos 9+1 exercícios, sendo que a sua configuração final será decorrente dos resultados (até certo ponto, imprevisíveis) da execução das unidades de programação.

Em que locais poder-se-á constituir a instalação? (?)

O que dirá cada parte? (?)

...

Penso que assim será mais fácil e até mesmo correcto.

Temos também um conjunto de referências, pronto a ser explorado, para

que delas se possa extrair algum *sumo*. Será, pois, um cruzamento mais aprofundado que surgirá do nosso esboço comum.

Juliana Duque; 5 de Abril; 17.40

Não deveríamos partir de um determinado *imaginário* que desse início ao programa?

Pensei que seria interessante partirmos de alguma coisa tal como um texto, uma imagem (quer seja de um livro ou online), um vídeo ou até mesmo um som específico (nem que fosse o som de folhear/manusear/explorar um livro). Um elemento que possa dar o mote para o programa de acções. Para não iniciar o plano aleatoriamente para permitir que se confira consequência a todas as acções decorrentes.

Juliana Duque; 8 de Abril; 18.58

O *processo* será, tal como designado desde a primeira fase, o componente primordial do projecto em curso. Como tal, o modo como funciona e se mantém o nosso diálogo será preponderante para as acções a constituir futuramente. De acordo com o que se tem vindo a discutir [também], a constituição de pequenos programas/ exercícios elaborados por todos [mas que poderão ser iniciados por cada um dos elementos*] demonstrarão a metodologia na qual nos inserimos e, ao mesmo tempo, permitirá a abordagem e interpretação pessoal de cada um.

A metodologia de uma *programação* já em si transporta a questão da hibridez que buscamos. Por outro lado, uma programação que nos imponha uma transposição de media permitirá, também, uma deambulação deliberada entre *print* e *pixel*. Esta deambulação/transposição agregada ao facto de o exercício se realizar de acordo com um sistema rizomático, permitirá a criação de associações individuais [por parte de cada um dos elementos participantes], o que acarreta um

factor de imprevisibilidade no que respeita aos resultados. *Double Game* de Sophie Calle [refiro isto na sequência de uma das discussões anteriores] é de facto um exemplo de exercício [é uma série de exercícios não muito extensos] cuja base é um sistema de regras, produzindo os resultados mais diversos; o que ali importa é o teste a estas regras e a aferição do seu cumprimento [todos os exercícios são documentados por texto e fotografia e depois congregados e contextualizados em livro]. O que diverge neste caso é que estas regras, embora com o consentimento de outra pessoa, são elaboradas apenas por Sophie. De qualquer modo está presente o diálogo com Paul Auster, o autor do escrito com que Sophie Calle decide interagir em *Double Game*. É a partir deste escrito de Paul Auster, *Leviathan*, que todo o jogo é potenciado. Volto também à questão do *imaginário*, ou *metáfora* [não sei se estou a empregar os termos mais correctos, talvez não] do nosso *processo* decorrente do rizoma constituído, para se partir para o início dos programas de acções. Refiro-me a algo que potencie o início dos programas, que lhe confira um mote. Sugiro apenas para poder dar consequência àquilo que vamos programar [porquê aquela imagem? porquê aquele vídeo? são ordens que reflectem as nossas investigações anteriores?] para não corrermos o risco de cairmos puramente na aleatoriedade.

* Refiro-me, aqui, à possibilidade de cada um de nós iniciar dois ou três programas [a seu modo, pois] ao invés de este início ser aleatório, para que depois se determine que se segue no plano de acções.

Juliana Duque; 10 de Abril; 16.33

Juliana como já referiste anteriormente o processo é o componente primordial do nosso trabalho. Deste modo, como já havíamos concluído, cada um de nós com investigações distintas e pontos de interesse

diferentes, iria elaborar pequenos programas ou exercícios consoante a sua área de interesse e com regras pré-definidas por todos para que houvesse uma determinada coerência entre todos os “pequenos objectos” que cada um de nós realizasse.

Numa aproximação à questão de processo e à nossa fase de negociação, em que o decurso do trabalho depende sempre de uma resposta de uma outra parte e assim vai formando um “corpo”, foi igualmente pensado que seria pertinente seguirmos esta linha de raciocínio na elaboração dos programas. Cada programa teria a interpretação de cada um dos elementos do grupo e só se desenvolveria em rede.

Cada uma destas hipóteses fazem sentido e podem “criar” objectos interessantes, por isso sou da opinião que poderíamos (tendo em conta que o projecto final será uma instalação) desenvolver estas duas ideias/propostas.

O importante neste momento é definirmos esses programas e começar a tentar respondê-los.

Edna Silveira; 12 de Abril; 20:00

Deixo aqui, no documento “oficial” um resumo das considerações e decisões que resultaram da última reunião.

Assim, e em resposta aos pressupostos projectuais:

- 1. Enfatizar a noção de processo como produto.**
- 2. Utilizar uma metodologia projectual híbrida e cumulativa (inter-media e inter-processual).**
- 3. Remeter as possíveis configurações da instalação para o papel de “resultado” dos processos.**

Nesta fase, concordámos também em começar a definir um léxico próprio ao projecto, que através da terminologia desvende alguma da

metodologia. Para isso, e de forma a definirmos um certo universo metafórico, decidimos apropriar-mo-nos de alguns termos próprios do mundo do software.

(Aqui convém lembrar a aula de Teoria e Critica dos Novos Media, onde se falou do Lev Manovich e da sua tentativa de definir categoricamente o computador como “máquina de software”, e assim, pelo seu potencial de emulação, como meta-medium)

Neste caso, foi determinada a seguinte terminologia (de notar que, de acordo com as regras do processo de negociação, qualquer destas terminologias pode ser revista em qualquer altura e por qualquer um de nós, desde que se faça registo dessa alteração):

- a) **Library**: Arquivo de material (em diversos media e formatos) da nossa autoria. Entenda-se como um repositório de matéria-prima.
- b) **Console**: Arquivo da programação. Entenda-se como o registo das linhas de código introduzidas por cada um de nós.
- c) **Timeline**: Arquivo de processo. Entenda-se como o registo da execução das pequenas unidades de programação.
- d) **Tools**: Arquivo de ferramentas. Entenda-se como um inventário das ferramentas utilizadas na execução das unidades de programação.

De forma a podermos dar seguimento a esta fase do projecto é necessário cumprir uma fase antecedente.

Convencionámos chamar-lhe **Import to Library**.

Import to Library: é neste momento que é seleccionada a matéria-prima da nossa autoria. Uma vez que queremos promover o diálogo inter-media o material deve ser de natureza diversa.

Ficou decidido que cada um dos membros da equipa contribuiria com:

- I registo áudio (gravado ou produzido);**
- I registo audiovisual;**
- I registo visual (fotografado ou desenhado);**
- I registo textual.**

Paulo Vinhas Baudouin; 14 de Abril; 13.10

Calendarização:

20 de Abril:

Definição dos elementos componentes da **Library**

Definição das **Tools**, a utilizar

23 de Abril:

Exemplificação de um *programa/conjunto* de exercícios.

27 de Abril:

Primeiros registos da **Console** e **Timeline**.