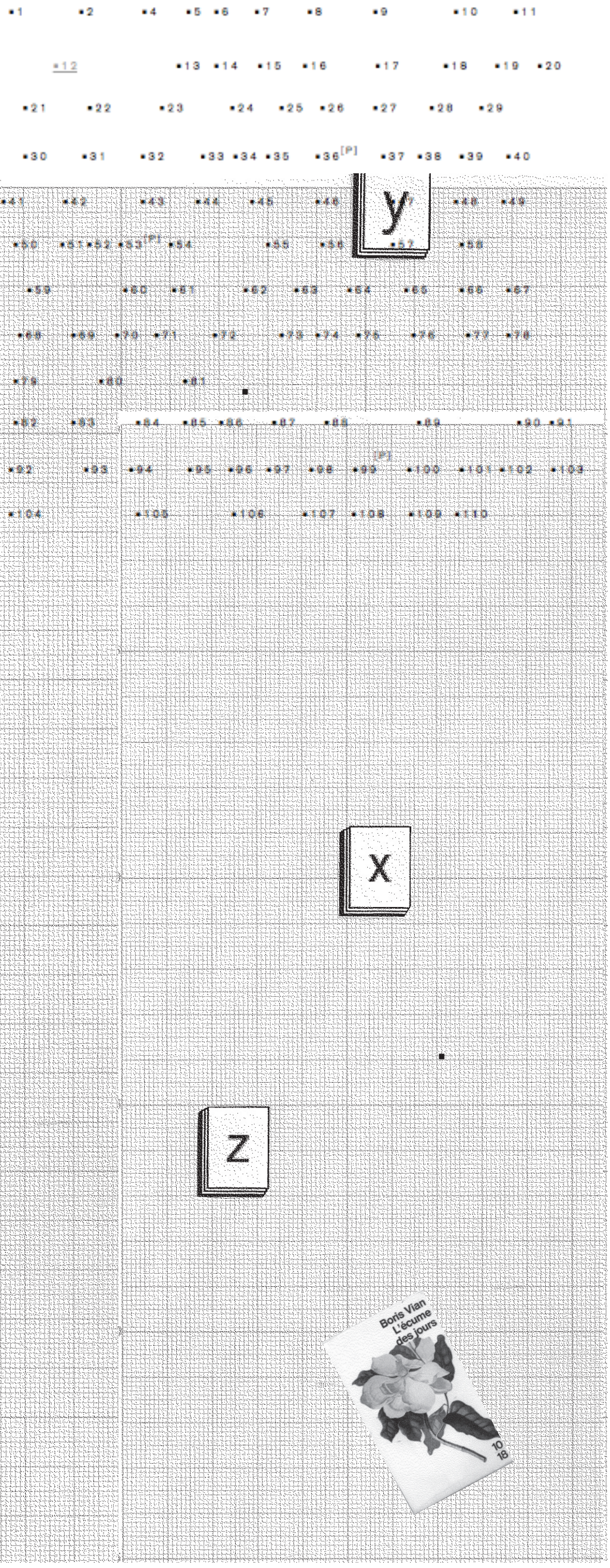
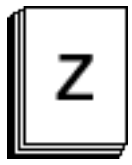
COORD. RATO: 466 231
POS CHAR: 0
O INDICE CARACTER É : 0 E INDICE PALAVRA É : 1
E A PALAVRA É: ALISE
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 1
- -
COORD. RATO: 515 231
POS CHAR: 10
O INDICE CARACTER É : 8 E INDICE PALAVRA É : 2
E A PALAVRA É: REUNIU
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 2
--> 2 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 546 230
POS CHAR: 18
O INDICE CARACTER É : 13 E INDICE PALAVRA É : 3
E A PALAVRA É: FORÇAS
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 3
- - -
COORD. RATO: 669 233
POS CHAR: 20
O INDICE CARACTER É : 20 E INDICE PALAVRA É : 4
E A PALAVRA É: E
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 4
--> 4 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 590 231
POS CHAR: 24
O INDICE CARACTER É : 22 E INDICE PALAVRA É : 5
E A PALAVRA É: COM
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 5
--> 5 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 609 231
POS CHAR: 26
O INDICE CARACTER É : 26 E INDICE PALAVRA É : 6
E A PALAVRA É: UM
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 6
--> 6 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 644 231
POS CHAR: 32
O INDICE CARACTER É : 29 E INDICE PALAVRA É : 7
E A PALAVRA É: GESTO
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 7
- - -
COORD. RATO: 668 230
POS CHAR: 36
O INDICE CARACTER É : 35 E INDICE PALAVRA É : 8
E A PALAVRA É: RESOLUTO
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 8
--> 8 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 716 230
POS CHAR: 45
O INDICE CARACTER É : 44 E INDICE PALAVRA É : 9
E A PALAVRA É: ESPETOU
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 9
--> 9 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 757 229
POS CHAR: 52
O INDICE CARACTER É : 52 E INDICE PALAVRA É : 10
E A PALAVRA É: O
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 10
--> 10 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 501 251
POS CHAR: 61
O INDICE CARACTER É : 54 E INDICE PALAVRA É : 11
E A PALAVRA É:
ARRANCA-CORACÕES
MOSTRA IMAGEM X SLOT:X INDICE 11
--> 11 0
IMG: [OBJECT BITMAP]
- - -
COORD. RATO: 567 251
POS CHAR: 72
O INDICE CARACTER É : 72 E INDICE PALAVRA É : 12
E A PALAVRA É: NO



M M RY

Aplicação interactiva



z

M M RY

Aplicação interactiva

M M RY é um projecto que teve como ponto de partida a ocorrência de lapsos na memória semântica de uma comunidade. O projecto constitui-se numa aplicação interactiva demonstrativa das associações da palavra/conceito às memórias, assim como de falhas na associação entre estas . Partindo de um texto, retirado de "L´Écume des Jours", de Boris Vian, o participante tem a oportunidade de construir uma narrativa, escolhendo associações dentro das unidades de memória de cada uma das personagens da comunidade, X,Y, Z, correspondentes às unidades de memória de José Lucas, Mariana Keil e Simone ou Sara.

A cada conceito está associada uma memória (codificada e correspondente a uma imagem). No entanto, perante um “lapso de memória”, algumas associações de conceitos são permutadas; "confunde-se a mulher com o chapéu”, utilizando o episódio descrito por Oliver Sacks. Algo que pode ser facilmente dado como adquirido - a linguagem - é demonstrado como um sistema vulnerável e susceptível a alterações.

M M RY constitui-se como uma aplicação que pretende demonstrar a associação entre a palavra/conceito e a memória individual. Ao longo do processo de construção do indivíduo este forma um complexo universo, uma rede de associações que são recorrentemente aplicadas no processo de leitura — construção de significado. À palavra, não só está associado o conceito, como também está associada uma panóplia de lembranças, emoções que são remetidas pelo indivíduo para esses conceitos. Na aplicação estas associações estão materializadas em imagens e vídeo.

Ao fazemos uma leitura, estamos também a fazer um percurso na nossa memória — percorremos um duplo caminho. Este caminho, constituído por fragmentos de memória e de associações pode ser traduzido num mapeamento, uma geografia constituída de coordenadas, abordando a perspectiva de Chris Marker.

Como ponto de partida, um excerto do livro de Boris Vian, “L’Écume des Jours”. Que memórias, imagens (não será toda a memória imagética?), associam a comunidade à leitura deste excerto? Esta ideia de percurso é explorada na aplicação, em que cada interveniente que interage com a mesma faz o seu próprio percurso, escolhendo a que unidade de memória de uma comunidade pretende associá-la. No entanto, lapsos de memória podem permutar as palavras/conceitos associadas a memórias. Existem assim três caminhos possíveis de associação para cada conceito. Em cada unidade de memória [X,Y, Z] o conceito corresponde a uma memória. Consoante a interacção do participante e as suas escolhas, este vai deixando um rasto do seu percurso. Assim se percorre um caminho, deixando a descoberto a riqueza de possibilidades para muitos outros; muitos outros “output“ de narrativas.

[A more modest and perhaps more fruitful approach would be to consider the fragments of memory in terms of geography. In every life, we would find continents, islands, deserts, swamps, overpopulated territories and terrae incognitae. From this memory we can draw the map, extract images with more ease (and truth) than do stories and legends. That the subject of this memory is found to be a photographer or a filmmaker does not imply that his memory is more interesting than that of any passing gentleman (or moreover, than that of the lady), but simply that he has left traces with which one can work, and contours to help draw up the map.]

Chris Marker about Immemory

x

- -
+
A aplicação M M RY irá estar integrada na exposição
MUNDANEUM, a realizar dia 14 de Julho na FABRICA FEATURES.

- -

Projecto realizado no âmbito do mestrado de Design
de Comunicação e Novos Media — FBAUL

y