

Para o nosso projeto apropriámo-nos da obra “*The drawing machine*” por John Ravillious, e inspirámo-nos em exemplos fornecidos pelos docentes, como “Pamphlet, instant public print.” por Alessandro Ludovico. Assim, o nosso projeto enquadra-se no universo PostDigital.

O trabalho iniciou-se com a pesquisa sobre Computer Paintings, o que nos levou a escolher as plotters como base para o projeto. A partir daí, e em diálogo com os docentes, a ideia evoluiu para uma plotter digital, influenciada pelo utilizador e cujo resultado da interação poderia ser impresso. As variáveis que decidimos considerar são as de movimento, frequência de som e cor, no entanto, para esta meta apenas aplicámos as duas primeiras. A instalação consistirá de: uma impressora, um monitor, uma câmara e microfone e um computador. Na próxima meta tencionamos adicionar um botão. O monitor mostra o programa enquanto este é executado, a câmara/microfone captam as variáveis e a impressora materializa o resultado da interação. No futuro, o botão irá permitir ao utilizador iniciar o processo de impressão e limpar a tela. Neste momento é a tecla “espaço” que está a fazer esta tarefa.

O nosso projeto passou por várias iterações, com experiências ao nível do tracking e do aspeto que a interação com o som teria. Acabámos por definir que o tracking seria feito com as mãos do utilizador (pelo menos nesta versão), e o som afetaria o *stroke* do desenho. O programa desenha constantemente um harmonograph, ou seja, um padrão definido por um algoritmo baseado em curvas harmónicas. Este desenho é influenciado pelo movimento das mãos do utilizador e pela frequência do som que está a ser emitido. No fim da interação, o utilizador tem a opção de carregar num botão para imprimir a sua criação. O sistema está a imprimir duas cópias: uma para exposição na instalação e outra para o utilizador em si. Toda esta interação constitui um diálogo, que é a base do nosso conceito. O programa inicia a conversa ao apresentar ao utilizador um desenho. O utilizador responde com um movimento ou som, e o computador reage a isto ao alterar o desenho de acordo. Esta conversa dura tanto tempo quanto o utilizador desejar, e caso o pretenda, pode também criar um registo, uma memória, com a impressão.