



{fig.} *L'Ellipse*. Pierre Huyghe. 1998.  
 França. instalação vídeo. 3 DVDs [transferred from S-16 mm film and 35 mm film]. cor. som. 14 minutos.

# ELIPSE

ENTRE MEDIA E META-MEDIUM  
 {programa Laboratório I}

Universidade de Lisboa : Faculdade de Belas-Artes : Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media. ano lectivo 2008'09. 1º semestre  
 docente: Sofia Gonçalves

*In this work, Pierre Huyghe takes as his point of departure Win Wenders' 1976/77 film "The American Friend", the story of a German restaurateur, Jonathan Zimmermann [played by Bruno Ganz], turned unwilling hit man. Using a jump cut, Wenders omits telling his viewer what happens between Zimmermann's first contact with his client and his meeting with the contact person. It is this ellipsis, this narrational gap that Huyghe fills twenty years later by filming Bruno Ganz—in real-time and with no cuts—taking the path that his character would have had to walk to get from scene A to scene B. In Huyghe's three-part projection, his reconstructed scene is flanked to the left and right by the originally consecutive sequences. Thus, the artist underscores the artifice of the editing choices made through cutting technique used in film; he also makes visible one of the many interstitial spaces that hold together a filmic narrative.*

in *Beyond Cinema: The Art of Projection. Films, videos and Installations from 1963 to 2005*. SMB

**Elipse {narrativa}**: omissão voluntária de um fragmento da história, de um momento ou de um detalhe particular, que o espectador pode ou não completar mentalmente.

*Shifts and distortions of conventional parameters of space and time play a significant role in the new narration. As in the 1960s, these experiments with time emphasize the technological time of the cinematic order as opposed to the biological time of life. The focus is on artificial time rather than "rediscovered time", on time constructions as visual symptoms of a completely artificial, constructed reality. In his triple projection "L'Ellipse" of 1998, with Bruno Ganz, Pierre Huyghe illustrates the difference between industrial time (the use of time in the industry film) and personal time (the use of time in Pierre Huyghe's own film). He uses found footage or found film, as a ready-made work of art, which he deconstructs by subjecting it to chronological manipulation: when Bruno Ganz is off screen in the industry film ("The American Friend" by Win Wenders, 1977), the projection of his personal film begins and interrupts the projection of the industry film. Huyghe plays with the cinematographic technique of cutting from one scene to another by deleting the time and space in between which technique is called "elliptical".*

in *Expanded Cinema, Video and Virtual Environment*. Peter Weibel. Future Cinema. ZKM

*O mais artificial confunde-se assim com o mais vital, o tectónico parece tornar-se imediatamente real, como se não existisse qualquer diferença entre projecto e realização, entre traçar e construir. Dada a crescente reversibilidade técnica, a linha continua em que esta se articula, o projecto é um momento da realização e a realização torna-se num momento do projecto. A esta luz compreende-se que a articulação da técnica e da estética sejam duas faces do mesmo processo de linearização do «real» pelo código digital. Esta relação é mais tensa do que pode parecer à primeira vista.*

(...)

*O momento em que técnica e estética se fundem é aquele em que domina o design. A trajectória inesperada das interfaces, que desaparecem segundo um movimento duplo - o da replicação das imagens da experiência dentro do ciberespaço e a replicação do real pelo ciberespaço -, é inseparável do design e da arquitectura. O tectónico transmigra do mundo para o ciberespaço. Isso viu-o bem Michael Benedikt num texto pioneiro: «A porta do ciberespaço está aberta, e acredito que um número significativo de arquitectos com mentalidade poética e científica irão atravessá-la, pois requer planificação e organização constantes. As estruturas que proliferam dentro dele requerem design... A sua tarefa será a de visualizarem o que é intrinsecamente não físico e dar forma habitável visível às abstracções, processos e organismos de informação. Tais designers irão recriando no mundo virtual muitos dos aspectos vitais do mundo físico, particularmente, as proporções e prazeres que sempre pertenceram à arquitectura»*

“O design como problema”. José A. Bragança de Miranda

*At first I thought I could simply draw a line under the word “medium”, bury it like so much critical toxic waste, and walk away from it into a world of lexical freedom. “Medium” seemed too contaminated, too ideologically, too dogmatically, too discursively loaded.*

A Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition. Rosalind Krauss,

*Until the apparition of new media arts, artistic activity was associated with the creation of forms. With the gradual abandonment of solid materials and “the decline of the object” to the profit of what Lyotard named “immaterial”, the emphasis shifted progressively from the process to the experimentation of devices inventing the spectator to connect on another level and to eventually interact with the artwork and its environment. The interested in process opened the way for a whole series of considerations and trials of techniques. As Isabelle Rieusset-Lemarier pointed out: “The technique is an interactive mirror”. To this, the technique restores for us the state of advancement of our knowledge, crystallized in the tools that we have shaped but also our way of asking questions, of looking at solutions and of our way of representing a situation, its context and its issues.*

The Passage from Material to Interface. Louise Poissant

O programa para a disciplina “Laboratório I”, reconhece no “pre-texto” da “Elipse”, por um lado, a necessidade de um conhecimento profundo do vocabulário de uma linguagem para a criação de obra e, por outro, a urgência do preenchimento de espaços, como processo que inclui inevitavelmente a observação, mapeamento, colocação de hipótese e configuração projectual (como implementação final de todo um corpo crítico). Ao entender como as articulações entre estética e técnica, cultura e tecnologia, definem hoje algumas das problemáticas mais relevantes no discurso do design, esta disciplina pretende dotar os alunos das competências necessárias para que a visão crítica e o processo projectual sejam legitimados por um conhecimento interno dos modos de produção. O seu programa é desenvolvido para o acompanhamento dos problemas e possibilidades encontradas no desenvolvimento de uma produção em Design, do ponto de vista da sua conceptualização, concretização técnica e respectiva implementação. No seguimento do 1º semestre, Laboratório II tem como objectivo, proporcionar um conhecimento aplicado ao meio, ao fornecer as ferramentas e recursos para a efectiva construção nos territórios de comunicação contemporâneos. Deste modo, ao consolidar uma forte coerência estrutural essencial com “Projecto”, a disciplina procura explorar o envolvimento com as tecnologias digitais como catalizadoras da criatividade. Procura ainda entender os espaços paralelos, tangenciais ou sobreponíveis entre Design de Comunicação e os Novos Media. Possibilita um reconhecimento de possibilidades, assim como a aquisição de competências que informem posteriormente as estratégias de produção projectual. Privilegiando uma relação efectiva do aluno com a realidade dos contextos de produção em Novos Media, a disciplina recorre à colaboração de especialistas de reconhecido mérito em matérias de produção específicas e pretende dotar o aluno das competências necessárias para a produção em Novos Media, bem como garantir o acompanhamento projectual a partir das formações iniciais.

Os conteúdos propostos assumem um primeiro momento de contextualização, de entendimento dos media e tecnologias em design de comunicação e do modo como estas se assumem como mais uma componente de transformação dos modelos e metodologias projectuais em design. Prossegue com módulos de formação em domínios de produção específicos e desenvolve-se mais tarde num estreito acompanhamento tutorial, de incidência tecnológica (aqui entendida como apoio ao trabalho projectual). Logo, o aluno deve encontrar as estratégias mais adequadas para a articulação do conhecimento adquirido com o desenvolvimento do discurso de investigação, instigado pela disciplina de Projecto. Desta forma, os exercícios propostos funcionarão como ramificações/extensões aos processos desenvolvidos em Projecto II. Prevê-se ainda a inclusão de um workshop que procura sensibilizar os alunos para um contexto de produção específico.

03 Conteúdos programáticos

03.01 Possibilidades de Ubiquidade

- \_as possibilidades de comunicação em dispositivos móveis
- \_metodologias projectuais para dispositivos de computação ubíqua
- \_desenvolvimento de modelos conceptuais

Frequência de workshop: 5 sessões

03.02 Objectos impressos e Sistemas digitais

- \_Território e contextualização histórica: do volume à unidade, do objecto ao sistema, do Livro à Página.
- \_as implicações tecnológicas: o computador como agente de convergência e remistura; remediação;
- \_a alteração dos processos de escrita, edição, leitura e visualização da informação
- \_artefactos híbridos: entre print e pixel

A avaliação na disciplina de Laboratório II é contínua, periódica e final.

—  
A avaliação contínua, incide sobre a assiduidade, cumprimento dos prazos de entrega, participação, colaboração, competências críticas e de comunicação, empenho, autonomia/iniciativa e evolução de cada aluno ao longo do semestre.

—  
A avaliação periódica, de carácter individual, incide sobre as componentes teórico-práticas dos exercícios propostos para a disciplina. No momentos de avaliação, cada aluno deverá apresentar, o desenvolvimento e/ou conclusão dos projectos em curso.

A escala utilizada nas avaliações periódicas é qualitativa e será a seguinte:

A (EXCELENTE): desempenho excepcional, apenas com algumas insuficiências de carácter menor.

B (BOM): trabalho em geral sólido, com algumas insuficiências.

C (SATISFAZ): trabalho razoável, mas com lacunas importantes.

D (SUFICIENTE): o desempenho limita-se a cumprir os critérios mínimos.

N (NEGATIVO): é necessário um trabalho suplementar considerável.

A B C D N

18/20 15/17 12/14 10/11 negativo

—  
A avaliação final é o resultado da apreciação dos projectos e do desempenho do aluno, no contexto da turma, e resulta da seguinte ponderação:

Av. Contínua: 20%

Projecto: 80%

Só serão admitidos à avaliação final alunos que tenham obtido uma classificação positiva, resultado da avaliação contínua e de ambas as avaliações periódicas.

A avaliação periódica corresponde ao momento de admissão à avaliação final.

As faltas às avaliações, obrigam à justificação das mesmas na secretaria da faculdade e da entrega da respectiva cópia ao docente da disciplina. Em caso contrário, o docente reserva-se o direito de atribuir a classificação de "Ø", na pauta correspondente. O docente reserva-se o direito de recusar avaliar e classificar

projectos que não tenham sido acompanhados no decurso das aulas, sendo atribuída a classificação "Ø".

Todos os projectos apresentados fora dos prazos estabelecidos serão penalizados na classificação em 20%.

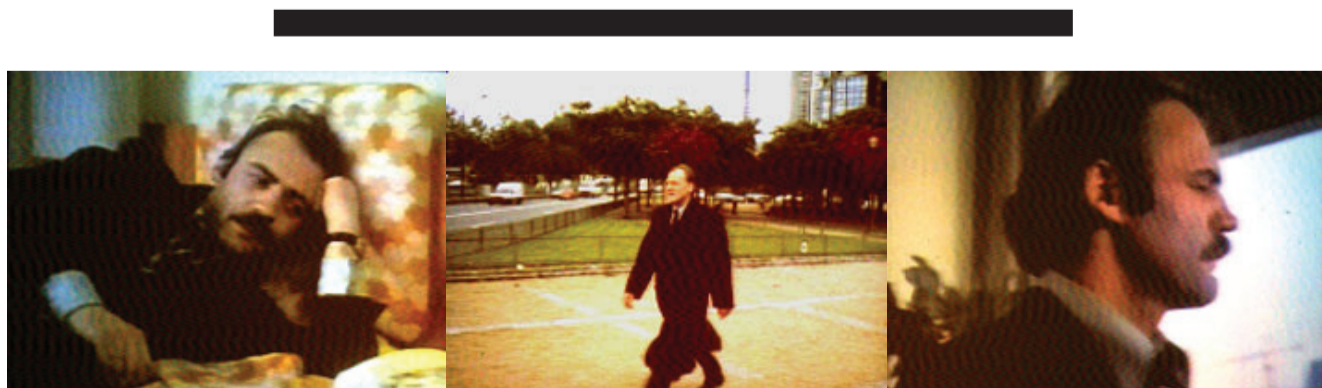
05 Avaliação

04 Objectivos

Capacidade de articulação da produção em Design de Comunicação e Novos Media nas problemáticas essenciais dos media e tecnologia.  
Reconhecimento dos campos de produção e aquisição de competências técnicas nos domínios específicos apontados pela disciplina.  
Aquisição de competências críticas essenciais na articulação das questões técnicas com a dinâmica projectual.  
Configuração de artefactos que explorem a articulação das competências adquiridas e de um discurso crítico fundamentado.

Início das aulas (2º semestre): 3 de Março  
Férias da Páscoa: de 29 de Março a 7 de Abril  
Avaliação periódica/última aula: 9 de Junho  
Final das aulas (2º semestre): 11 de Junho  
Avaliações finais: entre 21 de Junho a 23 de Julho

06 Calendário



{fig.} *L'Ellipse*. Pierre Huyghe. 1998.  
França. e-channel video installation. 3 DVDs [transferred from S-16 mm film and 35 mm film]. cor. som. 14 minutos.