

# DOC\_1

# ANÁLISE

## Fase A - ENQUADRAMENTO E PROPOSTA PARA A PRÁTICA.

A partir do projecto *Design Research*, os alunos devem seleccionar um projecto enquanto estudo de caso, procedendo à sua descrição de acordo com as dimensões mencionadas abaixo.

### DOC01 (ANÁLISE)

- identificação e justificação da escolha (até 100 pal.)
- análise respeitando as dimensões (até 300 pal.)

#### *conceptual (assunto, argumento)*

Os temas ou conceitos que a obra aborda, aliados aos dados e processos que evidenciam enquanto conteúdo e enquanto argumento criativo.

#### *mecânica (dados e processos)*

A forma como os temas ou conceitos são implementados, através dos elementos constituintes da obra, nomeadamente, os dados (de input), os processos (mapeamento, interactivos, generativos).

#### *experiência (superfície e dinâmica resultante)*

Os modos de expressão e comunicação (e a sua natureza estática ou dinâmica) bem como o comportamento variável e suportes.

- conclusão sobre o que é distintivo e relacionável com a proposta para a prática (aprox. 100 pal.)
- documentação visual do exemplo, eventuais links de acesso ou info necessária ao seu entendimento.

O documento deverá ser identificados e respeitar a correcta referenciação das fontes citadas e consultadas (mediante uma norma autor-data).

## ESCOLHAS

No sentido de criar um estudo de caso sobre um projeto, com fim à sua análise para inspiração da criação de um artefacto futuro, foram selecionados três exemplos de interesse em diferentes dimensões.

*The Nothing App* é uma aplicação móvel que faz absolutamente nada, como o nome indica. Este é o projeto que melhor exemplifica o conceito em mente para o artefacto experimental a desenvolver, uma vez que estabelece uma crítica muito forte à tecnologia – que atualmente é utilizada para solucionar todos os problemas, como Morozov aborda pelo termo *solucionismo* (o qual foi utilizado para realizar o último projeto criado e tende ser partida para este novo).

*Free Culture Game* é um exemplo de um jogo online que pretende, através da sua mecânica de interação do utilizador, sensibilizar o mesmo sobre uma temática da sociedade - A batalha entre a invasão dos direitos autorais e o livre intercâmbio do conhecimento.

*Hitman - World of Assassination (game trailer)* é um vídeo de apresentação de um jogo, que se utiliza de uma comunicação em narrativa de “sensibilização/persuação” através de efeitos sonoros e visuais. A superfície gráfica que utiliza e a dinâmica que resulta da mesma, ao nível da experiência, são o que destaca o projeto dos restantes, no sentido que se utiliza da tecnologia para persuadir o utilizador a realizar certa ação, neste caso comprar e participar no jogo.

[The Nothing App](#)

[Free Culture Game](#)

[Hitman - World of Assassination \(game trailer\)](#)

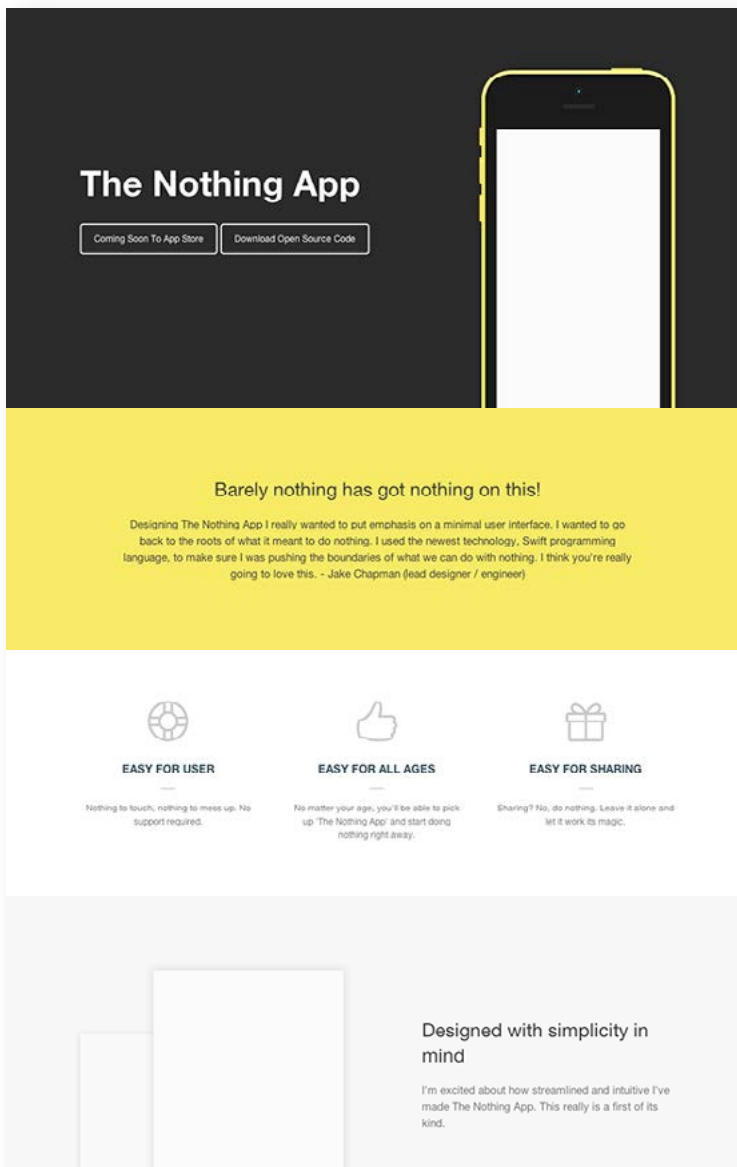
# THE NOTHING APP

## CONCEITO

Ao nível conceptual, *The Nothing App* é o exemplo que melhor se assemelha ao projecto pretendido. Este aborda o tema *solucionismo*, enquanto crítica do uso exagerado da tecnologia que tende a deixar-nos permanentemente conectados com o mundo digital, fazendo-nos desvalorizar as relações humanas diretas. Tema este que se pretende explorar de forma crítica, como *The Nothing App* constrói, apesar da sua simplicidade. O projeto toca também noutro termo, a *appificação*, que surge do tema *solucionismo*, e que representa a existência de uma aplicação móvel para tudo em que se possa pensar - "There's an app for that".

*Free Culture Game* aborda o tema da liberdade de conhecimento, também com uma abordagem crítica, muito leve, no sentido que comenta o facto do conhecimento ser "roubado" à sociedade para fins económicos.

*Hitman (trailer)* é um vídeo que aborda a temática do assassinio, mas com, ao invés de um carácter social como os projetos anteriores, um fim comercial.



\_The Nothing App Website

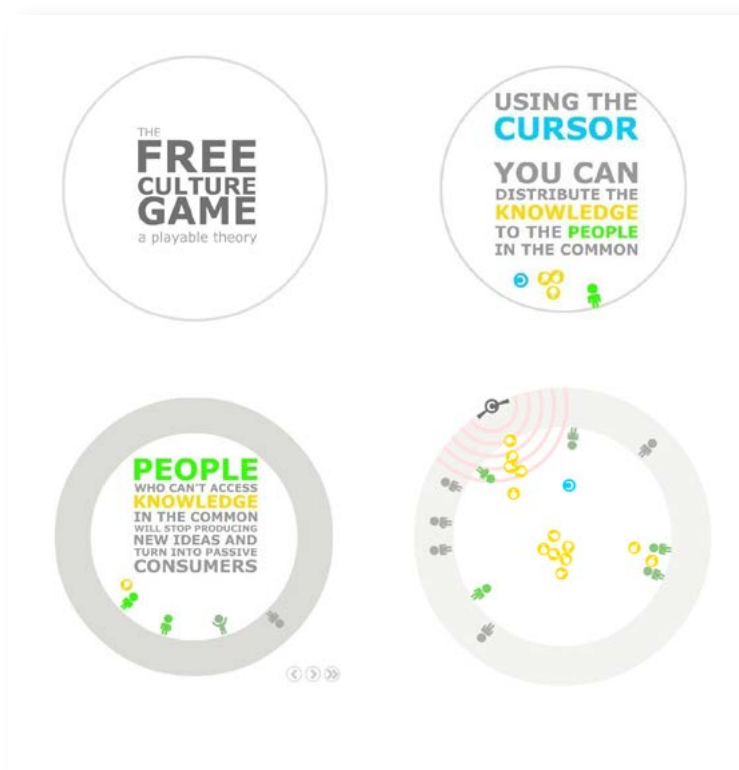
## FREE CULTURE GAME

## MECÂNICA

*The Nothing App* faz uso da aplicação para dispositivos móveis para criticar exatamente o uso desta tecnologia. No entanto, como uma negação, não faz uso de qualquer mecânica tecnológica, uma vez que quando aberta nos mostra um ecrã a branco.

*Free Culture Game* utiliza processos de interação do utilizador para implementar o seu conceito. Oferece uma metáfora lúdica de interesse que demonstra a batalha entre invasões de direitos autorais e o livre intercâmbio de conhecimentos, ideias e arte. Um campo circular representa o comum, onde o conhecimento pode ser livremente compartilhado e criado; o trabalho do utilizador é manter uma ecologia saudável de ideias (bolhas amarelas que saltam de pessoa para pessoa), antes de poderem ser sugadas para dentro do anel cinza externo que representa as forças do mercado. Se os indivíduos do campo comum não obtiverem ideias, só as reproduzem, passam para o anel do mercado, o que os torna simples consumidores passivos. Já no anel do mercado, se os indivíduos não receberam as ideias da máquina do mercado conseguirão voltar a passar para a área comum de conhecimento. Parece ser intencional que estes processos sejam infinitos, de forma a consciencializar o utilizador sobre o facto desta batalha real não aparentar ter fim.

*Hitman (trailer)* utiliza o vídeo em conjunto com efeitos diversos através de motion graphics, em conjunto com uma narrativa linear, de modo a interessar o visualizador sobre o tema.



\_Free Culture Game

## ESTUDO DE CASO

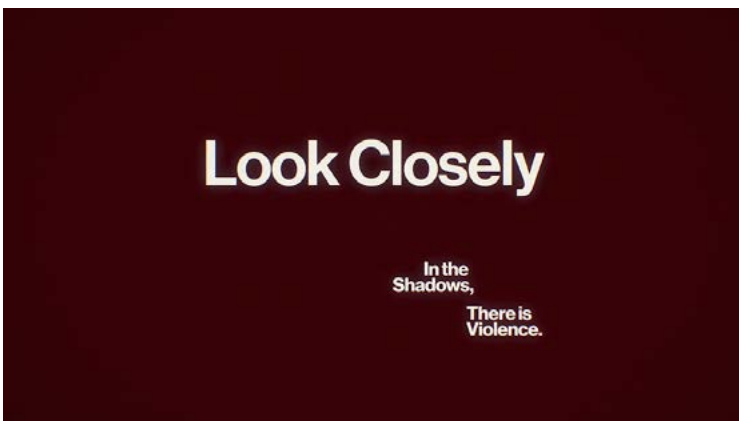
# HITMAN: WORLD OF ASSASSINATION (Game Trailer)

### EXPERIÊNCIA

*The Nothing App* utiliza-se do extremo da ridicularidade, apoiado na negação, para criar interesse, curiosidade e um estado de confusão por, de facto, evidenciar esse ridículo (não devolver nenhuma mensagem).

*Free Culture Game* pode ser jogado por um tempo infinito, o que se torna uma metáfora para a batalha entre o conhecimento livre e o mercado, transmitindo ao utilizador pessimismo e frustração.

*Hitman: World of Assassination (game trailer)* utiliza efeitos visuais como a *distorção digital*, em conjunto com o tom da narrativa e com efeitos sonoros, que provocam tensão e garantem o carácter de seriedade e importância do assunto. Esta dinâmica criada com os variados modos de expressão provoca no utilizador um efeito de persuasão sobre a temática, que é o foco de interesse deste projeto, apesar deste dispensar uma forma de interação por parte do público. É intenção utilizar tal dinâmica, embora não estritamente, para levar o utilizador a entender que o uso em demasia da tecnologia e a sua tendência para se apresentar como solução de todos os problemas, podem distorcer a nossa visão do futuro, assim como a fazê-lo agir e tomar uma posição sobre essa matéria.

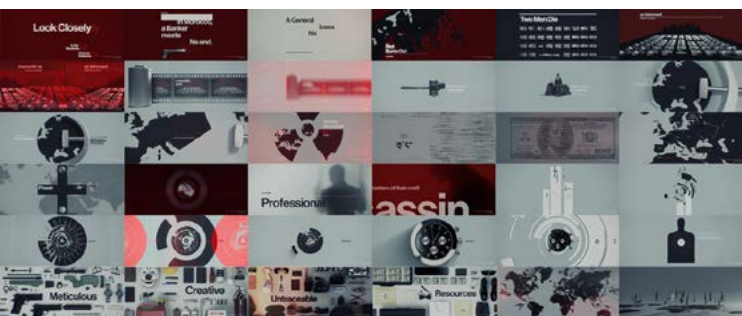


\_Hitman: World of Assassination Trailer clips

## ESTUDO DE CASO

# HITMAN: WORLD OF ASSASSINATION (Game Trailer)

\_Hitman: World of Assassination  
Trailer clips



## CONCLUSÃO

O projeto *The Nothing App* apresenta-se como um exemplo de carácter político, social e crítico, o qual é pretendido no artefacto experimental a desenvolver, embora a sua estratégia seja uma comunicação quase inexistente. *The Nothing App* é ainda relacionável com a proposta para a prática pelo tema que critica, o *solucionismo* tecnológico.

*Free Culture Game* apresenta uma mecânica de implementação do conceito que pode ser interessante desenvolver, ainda que não de forma tão comedida. O importante é ressaltar os processos que o utilizador é obrigado a desenvolver para entender a abordagem do tema.

No projeto *Hitman (trailer)* interessa-nos destacar o modo de expressão e comunicação visual e sonora que utiliza para persuadir o utilizador a realizar uma ação. A experiência que devolve é de interiorização, choque e sensibilização pelo tema.

São, portanto, os três projetos apresentados, interesse para o desenvolvimento do artefacto futuro, cada um através de diferentes dimensões.

## REFERÊNCIAS

CHAPMAN, Jake. The Nothing App. Disponível em <http://www.thenothingapp.com/>

COLDEWEY, Devin (2014). Yo Has Nothing on 'The Nothing App'. *NBC News*. Disponível em <http://www.nbcnews.com/tech/internet/yo-has-nothing-nothing-app-n137116>

ELASTIC (2016). HITMAN - World of Assassination (Game Trailer). Disponível em <http://www.jeffhandedesign.com/following/jeffhandedesign.com/HITMAN-World-of-Assassination>

FUCHS, Peter (2008). The Free Culture Game - By Molleindustria. *Periferic Biennial*. Disponível em <https://perifericbiennial.wordpress.com/2008/09/25/the-free-culture-game-by-molleindustria/>

MOLLEINDUSTRIA (2008). Free Culture Game. Disponível em <http://www.molleindustria.org/en/freeculturegame/>

VOTOSTUDIOS. The Nothing App (vídeo). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZN5up9FkVDo>