

SOFIA GRALHA

DOC_2

SÍNTESE

Fase A - ENQUADRAMENTO E PROPOSTA PARA A PRÁTICA.

Deverão de seguida adoptar essas mesmas dimensões para sintetizar as opções relativas ao desenvolvimento de um artefacto experimental visando a sua sistematização enquanto proposta para a prática:

DOC02 (SÍNTESE)

Confrontar o exemplo analisado com o desenvolvimento da proposta (fase b) e proceder à sistematização das intenções para a prática explicitando as opções a assumir a nível de conceito, implementação, resultados (até 300 palavras total):

- *opções conceptuais* (assunto, argumento),
- *opções relativas à implementação* (mecânica [o que a obra efectivamente usa e o que executa ou faz])
- *opções relativas aos resultados* (experiência, superfície e dinâmica [aspectos formais de expressão, representação e comportamento]).

PROPOSTA PARA A PRÁTICA

SÍNTESE

PROPOSTA

A análise dos projetos *The Nothing App*, *Free Culture Game* e *Hitman - World Of Assassination (game trailer)* constituiu-se como ponto de partida para a definição da proposta de um artefacto experimental a desenvolver.

Opções conceptuais

Para a construção do novo projeto, pretende-se fazer uma abordagem crítica do tema *solucionismo tecnológico*, como é exemplo *The Nothing App*, de forma a dar continuidade ao trabalho anterior que se constituiu como um objeto editorial do assunto. Agora, ao invés de uma base de informação, quer-se criar um ponto de partida para a sensibilização da prática corrente da tecnologia, no sentido do futuro que esta nos levará a ter. A base da ideia advém da narrativa de Evgeny Morozov, que constrói na introdução do livro *To Save Everything Click Here*, com um tom marcado pela ironia, de forma a criticar o carácter futurista dos empresários de Silicon Valley. Morozov narra o futuro que podemos esperar da continuidade do *solucionismo tecnológico*, concluindo que este não será o futuro ideal que Silicon Valley promete.

Pretende-se utilizar como base a tecnologia emergente para criar uma aplicação com um sentido irónico e bastante crítico sobre a própria tecnologia, que se estabeleça, à partida, como mais uma aplicação na área de mercado que promete facilitar tarefas. Esta aplicação irá prometer prever o futuro, atividade “ainda” impossível de realizar mas que desperta o interesse da maioria.

Opções relativas à implementação

A aplicação irá necessitar da interação de um utilizador no seu decorrer, como o jogo *Free Culture Game*, questionando-o, em primeiro lugar, para que este insira alguns dados que o levem a entender que é um processo necessário para que a aplicação preveja o seu futuro. Após a receção dos dados, a aplicação irá confundir o utilizador e usar-se do seu interesse inicial para criar uma narrativa dinâmica de sensibilização que prenda o utilizador e aponte o futuro indesejável que irá evidenciar-se com o decorrer de um *solucionismo tecnológico* que mascara

os verdadeiros problemas da humanidade. Esse processo será baseado no estudo da mecânica utilizada de forma geral no solucionismo, para que se possa imitar tais formas de persuasão e garantir a intereção contínua do utilizador. No final da narrativa existirá uma questão que confronte a posição do utilizador face ao assunto, obrigando-o a tomar uma ação (assinar ou não um manifesto contra o solucionismo).

Opções relativas aos resultados

A narrativa terá como base estética o projeto *Hltman - World Of Assassination (game trailer)*, de forma a intensificar a sua seriedade através da experimentação. Serão aplicadas técnicas visuais como o digital distortion, em conjunto com outras sonoras, de forma metafórica para explicar a distorção de ideias que os solucionistas tendem a causar na sociedade. Estas estratégias visuais e as mecânicas, abordadas anteriormente, irão garantir a perceção do utilizador sobre a mecânica do solucionismo que causa uma espécie de “cegueira” sobre os seus perigos. Espera-se que o utilizador sofra um “despertar” sobre a importância do tema e especialmente, que o consciencialize e o leve a tomar uma posição contra ou a favor do solucionismo, eliminando a possibilidade de abstenção. É de extrema importância alertar a sociedade, utilizadora de uma tecnologia emergente, dos perigos que nela se refletem e que irão influenciar o nosso futuro.

OUTROS PROJETOS DE INSPIRAÇÃO

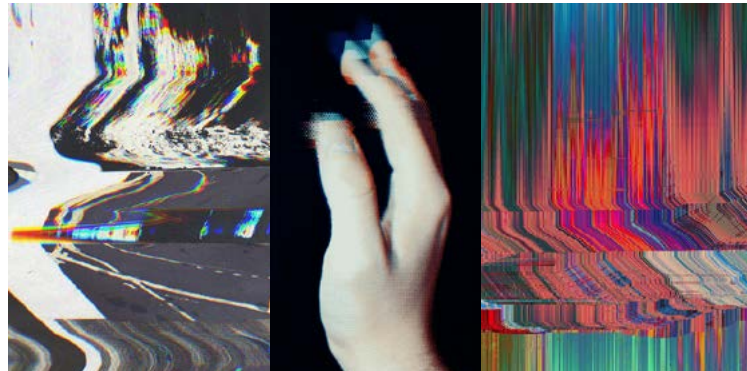
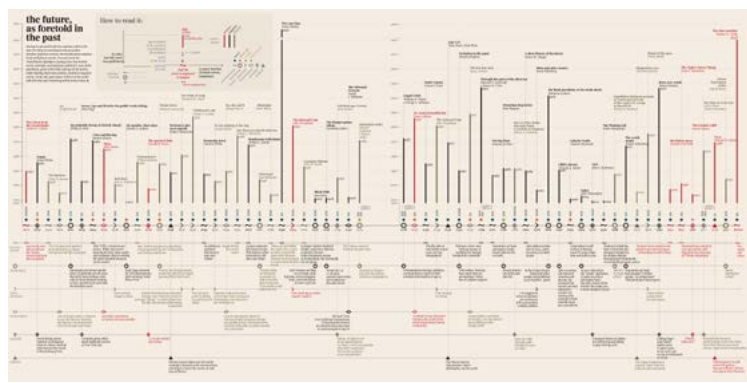


_SIGNAL FOR NOISE
Casey Reas

PROPOSTA PARA A PRÁTICA

SÍNTESE

_THE FUTURE:
AS FORE-
TOLD IN
THE PAST
Giorgia
Lupi



_DIGITAL DISTORTION
random images

Para tal, nada melhor que o uso da tecnologia para mostrar os seus próprios perigos.

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.jeffhandesign.com/following/jeffhandesign.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/>

LUPI, Georgia. The future as foretold in the past - La Lettura. Disponível em <http://giorgialupi.com/lalettura/>

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

REAS, Casey. Signal for noise. Disponível em http://reas.com/signal_to_noise_s/

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