

SOFIA GRALHA

PÓSTER

CONTEÚDOS

Fase B - ENQUADRAMENTO E PROPOSTA PARA A PRÁTICA.

Circunscrição e definição de proposta.

Partindo das conclusões do projecto *Design Research*, e dos elementos sistematizados a partir do estudo de caso, cada aluno desenvolverá um póster enquanto declaração de intenções projectual, contendo:

- TÍTULO (provisório);
- AUTOR E ÂMBITO,
- SUMÁRIO (contexto, problematização e ponto de partida) [máx. 100 pal.];
- DIRECÇÃO DE INVESTIGAÇÃO (propósito principal [ou finalidade] e objectivos secundários [como passos específicos para cumprir o propósito] [máx. 100 pal.];
- METODOLOGIA E RESULTADOS (relacionado com as opções assumidas e como se vão cumprir os objectivos, bem como, qual a forma final do projecto (e.g., plataforma web, aplicação, edição digital ou impressa, instalação, etc.)) [máx. 100 pal.]

PÓSTER - PROPOSTA PARA A PRÁTICA

CONTEÚDOS

PROPOSTA

Após a definição da proposta para a prática, apresentada no documento anterior (Doc_2), são estudados os pormenores práticos e conceptuais que se definem como os conteúdos de um poster a realizar enquanto declaração de intenções projectual.

AUTORE ÂMBITO

Autor: Sofia Gralha

Âmbito: Projeto realizado no âmbito da cadeira de Projecto II do Mestrado de Design de Comunicação e Novos Media da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, ano lectivo 2015/16, 2º semestre.

SUMÁRIO

O solucionismo é um termo de Egveny Morozov que pretende descrever a tendência atual para tentar solucionar todos os assuntos da sociedade através da tecnologia, sem questionar e compreender se existe necessidade de resolução.

Partindo do pressuposto solucionista, propõe-se uma aplicação móvel que prometerá prever o futuro, de um ponto de vista irónico, e alertará a sociedade para os perigos do solucionismo no futuro.

TÍTULO

O artefacto a desenvolver intitular-se-á "PREDICT OR DIE". Tal título pretende evidenciar a temática envolvida. Segundo Morozov, o slogan favorito dos empresários de Silicon Valley foi "Innovate or Die!", tendo sido ligeiramente alterado nos últimos anos para "Ameliorate or Die". Estes slogans comprovam a necessidade de melhoria obsessiva destes empresários, através da tecnologia, mas, como Morozov aponta, o que é necessário melhorar não é o factor mais importante para estes empresários, mas sim a capacidade de conseguir que a sociedade se comporte de forma mais responsável e sustentável para maximizar a eficiência.

PÓSTER - PROPOSTA PARA A PRÁTICA

CONTEÚDOS

Este título marca a abordagem crítica que evidencia a urgência por reconhecer e antecipar, hoje, os perigos que o uso da tecnologia, sob a ideia dos solucionistas, podem trazer ao nosso futuro. Tal reconhecimento poderá alterar esse futuro antes que ele se torne real.

O slogan “The Perils of a Solutionist Future” ou “Os perigos de um futuro solucionista” acompanha o título como uma descrição mais clara do tema.

DIREÇÃO DE INVESTIGAÇÃO

A aplicação visa a consciencialização face ao futuro que irá resultar das ações solucionistas atuais. Para tal é necessário:

- Identificar as mecânicas do solucionismo
- Estudar a exposição de tais mecânicas ao utilizador envolvendo-o através de estratégias de motivação, persuasão, e ludificação
- Explorar técnicas ou estratégias que incitem o utilizador a antecipar ou prever o futuro

METODOLOGIA E RESULTADOS

- Escolha do dispositivo digital mais direccionado ao público-alvo (Ipad, Iphone, Tablet, Smartphone)
- Exploração de questionários online para previsão do futuro e criação de questionário breve que sugira essa funcionalidade
- Subversão de funcionalidade inicial através de narrativa dinâmica com interação contínua, baseada na introdução do livro “To Save Everything, click here” de Morozov.
- Aplicação de mecânicas de envolvimento e articulação através da linguagem visual e sonora, baseadas nas técnicas de “digital distortion” e de “kinetic type”
- Resultado como manifesto enquanto imposição de uma atitude contra ou a favor
- Experiência disruptiva e envolvente apoiada na suposta funcionalidade de previsão de futuro, na linguagem de subversão e na imposição de atitude.

SÍNTESE DO CONTEÚDO

ARTEFACTO:

Aplicação móvel de previsão do futuro

TÍTULO:

PREDICT OR DIE
The Perils of a Solutionist Future

TEMA:

Solucionismo Tecnológico (Morozov)

PROPÓSITO:

Consciencialização face ao futuro que irá resultar das ações solucionistas atuais.

OBJETIVOS SECUNDÁRIOS:

Identificar as mecânicas do solucionismo

Estudar a exposição de tais mecânicas ao utilizador envolvendo-o através de estratégias de motivação, persuasão, e ludificação

Explorar técnicas ou estratégias que incitem o utilizador a antecipar ou prever o futuro

METODOLOGIAS:

Criação de questionário breve que sugira funcionalidade de previsão de futuro

Subversão de funcionalidade inicial através de ar-rativa dinâmica de interação contínua sobre futuro solucionista

Mecânicas de envolvimento e articulação através da linguagem visual e sonora, baseadas nas técnicas de "digital distortion" e de "kinetic type"

Resultado como manifesto enquanto imposição de uma atitude contra ou a favor

Experiência disruptiva e envolvente

AUTOR:

Sofia Gralha

ÂMBITO:

Projecto II
Mestrado Design de Comunicação e Novos Media
Faculdade de Belas Artes de Lisboa
Ano 2015/16
2ºSemestre

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.nbc-news.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/>

MOROZOV, Evgeny (2013). "To Save Everything, Click Here". New York: PublicAffairs.

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>