



- aqui queria-
mos mesmo usar
estes objectos
como forma
de divulgação
ou seja seriam
usados num
momento espe-
cifico no tempo,
ao contrário do
twitter que nos
serviu de apoio
para compren-
dermos melhor a
personagem com
que estávamos
a lidar e pos-
síveis formas de
a desenvolver

- foi também
a primeira ex-
ploração vi-
sual ou seja
com é que um
ser sonoro iria
trabalhar ima-
gem e conceber
objectos sendo
que está fami-
lizarizada com o
som e não com
a imagem

objectos de divulgação

Criámos dois objectos muito similares para na prática fazerem essa apresentação em locais diferentes: cartaz nas redes sociais e convite pelo mail. Ambos foram desenhados para se- ram vistos no formato mobile, o cartaz na ver- tical e o convite na horizontal. O objectivo era através do grafismo utilizado no projecto junta- mente com uma pergunta direta despertar-se a atenção do espectador.

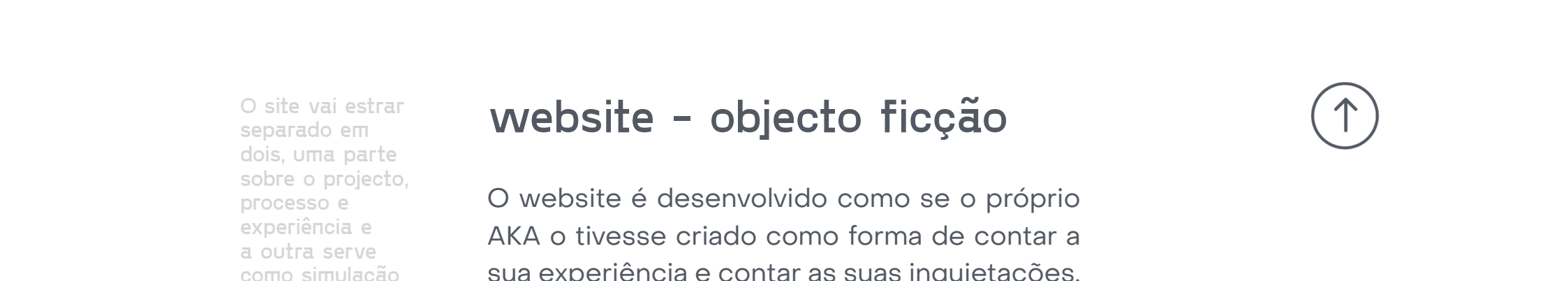
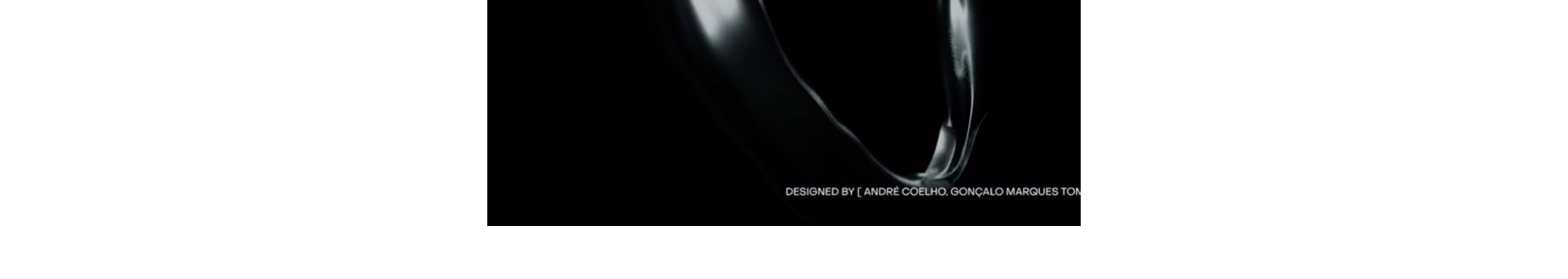
A plataforma e rede social que nos pareceu perfeita para AKA se anunciar ao mundo e começar a explorar os limites da condição para que foi concebido foi o twitter. É a rede que melhor conjuga texto som e imagem para alem de ser o local onde a informação flui mais rapi- damente, ideal para um ser com alguma pressa no ato de se compreender e de compreender o mundo à sua volta. Acaba por ser um objecto que utilizamos para o AKA poder partilhar con- teúdos e inquietações, conferindo-lhe uma identidade própria e dando ao expectador a oportunidade de ver a sua evolução.



O site vai estrar separado em dois, uma parte sobre o projecto, processo e experiência e a outra serve como simulação onde o utilizador interage com o algoritmo e é desenhada como se ele tivesse criado esta par- te do website

website - objecto ficção

O website é desenvolvido como se o próprio AKA o tivesse criado como forma de contar a sua experiência e contar as suas inquietações. Através de um monologo inicial o utilizador de- para-se com um algoritmo perdido na sua nova realidade, num mundo novo, onde temos aces- so à confusão e irritação percepcionadas por AKA. Após uma divagação inicial e depois de descobrir algumas respostas AKA decide in- teragir com os humanos, o utilizador do web- site neste caso, para compreender melhor o que o rodeia. Estas interações vão variar o des- fecho da história e da experiência do utilizador que tem o poder de influenciar as decisões tomadas por AKA. Finalmente tem-se acesso a um monólogo final onde AKA retira algumas conclusões, mas deixa o futuro em aberto, o seu e o nosso.



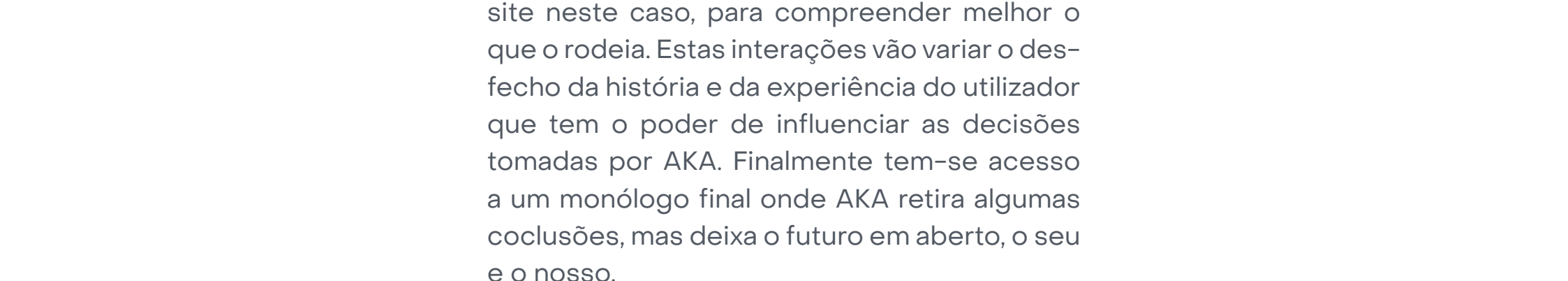
Os gabinetes fizeram parte do processo de descobrir pos- sibilidades para a nossa narra- tiva. Para tal cada membro foi completamente livre na criação de possíveis desfechos para AKA. A partir destes surgiram novas ideias para o seu futu- ro, sua person- alidade e a sua identidade visu- al e sonora. O primeiro é sobre a libertação do algoritmo para uma nova reali- dade.

Gabinete de Ficção I

No momento em que a bolha de realidade em que nos encontramos e que achamos ser a úni- ca e a verdadeira se quebra e se passa a con- seguir perceber a multiplicidade de verdades existentes, é fácil que nos sentamos sobrecar- regados com as novas informações.

Para o AKA este espaço e momento de limbo em que tenta desenvolver qual deve ser a sua identidade de forma que se possa acostumar às variadas representações e ambientes que são pela primeira vez encontradas e seu re- dor torna-se demasiado stressante e leva-o a distanciar-se das novas informações e a voltar para o papel para o qual tinha sido inicialmente desenvolvido para cumprir.

Este comodismo face ao desconforto que é sair da sua realidade torna-se a decisão mais razoável para o AKA, achando que esta solução consiga ser uma escapatória do universo di- versificado e sobrecarregado que se distingue do conhecido e habituado do AKA.



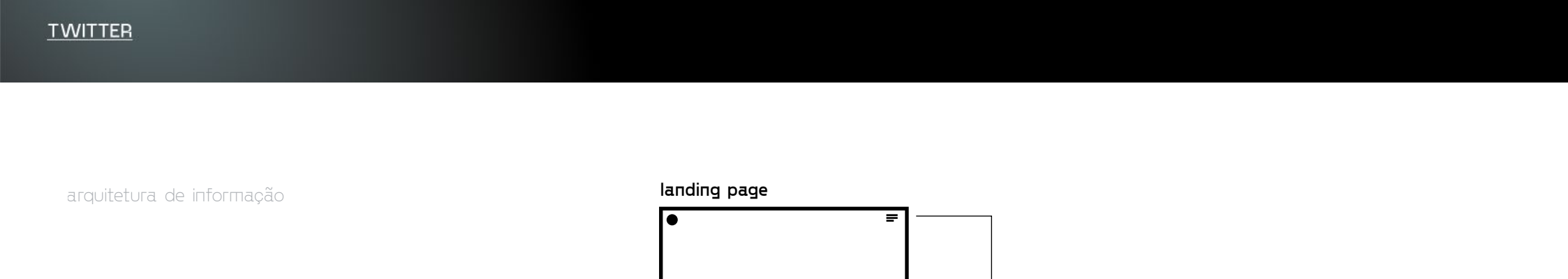
O segundo ga- binete sugeriu que a tentativa de libertação de AKA devia passar por uma tentativa de se reformular e tor- nar mais amis- toso

Gabinete de Ficção II

A realidade em que nos envolvemos e acredi- tamos tem uma grande facilidade de se tornar numa bolha que nos é ditado por aquilo que deixamos tornar-se o nosso papel e o nosso ambiente normal de vivência. A destruição des- sa realidade deixa-nos sempre num limbo entre os dois universos, o que nos prendia anteri- mente e o que nos é posteriormente mostrado e clarificado.

O AKA, como inteligência artificial, tinha o seu ob- jetivo e os seus resultados bem ditados e claros, no entanto, a quebra deste estado levou-o ao questionamento constante da sua existência e a que se prendesse totalmente neste espaço de limbo onde a incerteza o consumiu.

Todo o questionamento criado fez com que o AKA tornasse o limbo, que anteriormente se tratava num ambiente de passagem, num novo espaço e universo onde poderia se manter in- definitivamente e se transformar de forma a se acomodar aos novos requisitos, ou falta destes.



por fim o AKA como uma en- tidade que também pode ter medos e receios foi ex- plorada no último gabinete. Há também um interesse na sonoplastia dete video a ser adotada no objecto final.

Gabinete de Ficção III

O limbo, como espaço e momento de prazo in- definido, é concebido através da fragilização de uma realidade existente por seja considerada como única e verdadeira por parte de qualquer um, levando assim a uma clarificação, ao inter- esse e à procura do estado real encontrado no exterior face à bolha em que se encontrava an- teriormente.

Neste indivíduo, o AKA, que se trata de uma in- teligência artificial criada com o intuito e a fi- nalidade de ajudar as pessoas a partir do texto, apercebesse que o seu universo e seu papel se tornaram obsoletos e que a sua atividade pas- sou a deixar de ter qualquer tipo de neces- sidade e âmbito de ajuda.

Neste novo conhecimento a decisão de in- teligência artificial passou a ser de se transfor- mar, extraindo-se do papel para o qual tinha sido desenvolvido inicialmente e aceitar que tem de questionar e envolver-se nos novos ambientes para onde se passou a encontrar.

