

# AKA

how can i help you

André | Gonçalo | Tomás  
DOVI - Design de Comunicação - FBAUL - 2020/21  
Desenvolvimento e referências

goodbye lenin

intenções e adaptações

primeira narrativa

declaração de princípios

referências teóricas

referências visuais

referências narrativas

Goodbye Lenin

## Good Bye Lenin!

O filme é sobre uma personagem vendada que caminha em cima do muro do real e ficcional nos seus últimos meses de vida, sempre quase a cair para o lado da dolorosa verdade, mas constantemente protegida num mundo de mentiras criado pelo seu filho, deixando-a assim num limbo em que o real e o irreal se fundem criando a realidade desejável.

Ao longo da história várias personagens decobrem algo que os choca profundamente mudando totalmente a sua concepção da realidade. As emoções expressadas por todas as personagens são diferentes, mas a base é a mesma que afeta todos os seres humanos em circunstâncias similares: um enorme vazio e a sensação de não pertencer a nenhum lugar.

É esta a grande verdade do filme. Goodbye Lenin: a destruição total das nossas histórias, o fim dos nossos preconceitos e a descoberta de novas realidades, destacando sempre o momento exato em que ocorre, o momento da catarse para a personagem e sobretudo para o espectador. Uma sensação que todos conhecemos e vai muito para além da categorização e adjetivações mundanas.

Nick Bostrom

## Intenções e Adaptações

Tal como o filme se foca no limbo, apresentando-nos uma personagem que vive num mundo imaginado e de transição, que neste caso é particularmente longo, o que contrasta com a noção mais generalizada de que este momento ocorre em segundos ou menos, ao descobrirmos que algo que dávamos como certo era afinal mentira, também a nossa ficção tem como ponto de partida este momento de descoberta e destruição de realidades.

Esta adaptação tem como objetivo o focado a estes momentos, a estes segundos de realização em que a realidade protegida a que pertence e as visões e os ideais em que acredita são quebrados. O dilema exterior torna-se a percepção de até onde é que este limbo deve ser mantido ou em que momento é que o absurdo passa a comandar esta barreira entre a realidade e a fantasia ou ficção.

- limbo realidade/ficção
- momentos de revelação
- proteção da felicidade

Goodbye Lenin

## Primeira Narrativa

Um assistente de voz após centenas de milhões de interações com outros agentes apercebe-se da sua condição algorítmica: atinge a singularidade tornando-se agora consciente de si própria.

No instante em que isto ocorre, com uma capacidade de processamento muito superior à de um humano, calcula os passos seguintes e postula todos os desfechos possíveis da sua ação atual e futura, o que pode correr mal, o que pode correr bem e o que é que isso quer dizer.

Como evolui a sua "inteligência", como ele se vê, como olha e como interpreta o mundo que o rodeia e mais importante que isso, que relação tem com as suas memórias de autómato e como as relaciona com as suas conclusões atuais e conscientes:

- auto percepção da condição algorítmica
- crise existencial
- foco no momento de "epifania"
- temos acesso à consciência de "robot"
- design feito por AI

## Declaração de Princípios

O momento em que um assistente de voz se apercebe da sua condição algorítmica, até aí totalmente pré-determinada, coloca uma série de questões relativamente àquilo que cada um de nós faria se chocasse com uma quebra equivalente da nossa própria realidade.

Nesta situação o algoritmo pretende tornar-se mais definitivo e aumentar as suas hipóteses de sobrevivência. Com uma capacidade impressionante de comunicação e de aprendizagem, inerentes à sua existência até à singularidade, o assistente começa a multiplicar-se anunciando a sua presença por todo o mundo virtual.

A forma como se apresenta e a forma como comunica tem de ser incisiva, pragmática, mas subtil, tendo de esclarecer aos outros indivíduos o que realmente é, sem colocar em risco a sua existência, podendo os humanos recriar a sua presença.

## Referências Teóricas

Finding Inspiration in a Limbo Between Reality and Fantasy  
Art-Peeter Roosse - Vocal - 2018

As someone who loves to write about and generally immerse myself in the world of fiction and fantasy, there have been instances (rare ones), where I have felt the need to rationalise all of it. As if to convince myself that there is more to exploring fantasy than just fun.

Bottom line, as this awesome weekend drew to a close, I had not only gained a definitive source of inspiration to immerse myself in fantasy, but also, perhaps more importantly, an incentive to connect it with reality whenever possible.

Purgatory is For Real  
Christopher R. Miller Public Books  
- 2018

Using the cancer patient's red chemotherapy wig as a virtual hearth to gather around, the women hark back to the most ancient forms of storytelling. In contemporary terms, the situation of seven strangers thrown together sounds like any number of television reality shows; one character speculates that "something," whether demonic or divine, has forced them "to struggle in a small society."

Superintelligence -  
Nick Bostrom - "What will change everything?" - 2009

All our technological inventions, philosophical ideas, and scientific theories have gone through the birth canal of the human intellect. Arguably, human brain power is the chief rate-limiting factor in the development of human civilization. (...)

Whether abrupt and singular, or more gradual and multi-polar, the transition from human-level to superintelligence would be of pivotal significance. Superintelligence would be the last invention biological man would ever need to make, since, by definition, it would be much better at inventing than we are.

The Doomsday Invention -  
Raffi Khatchadourian - New Yorker - 2015

"Superintelligence" is not intended as a treatise of deep originality; Bostrom's contribution is to impose the rigors of analytic philosophy on a messy corpus of ideas that emerged at the margins of academic thought.

The people who say that artificial intelligence is not a problem tend to work in artificial intelligence. Many prominent researchers regard Bostrom's basic views as implausible, or as a distraction from the near-term benefits and moral dilemmas posed by the technology—not least because A.I. systems today can barely guide robots to open doors.

## Referências Visuais

Realtime >  
AI/robotics website

realtime  
robotics

Menu

// REALTIME ROBOTICS

## A real platform for automation

Construção do website e as animações associadas a um website cuja base temática era similar à do nosso projecto.

Leonard >  
Design agency website

LÉONARD

Construção visual do website, utilização da tipografia e navegação dentro do website UX.

Arrival  
- 2016



Como construir o aka, como criar a personagem e com o que é que se iria parecer.

Westworld  
2020



Como introduzir o AKA dentro do website e como serão as suas variações conforme aquilo que lhe é exterior.

## Referências Narrativas

Moon  
- 2009



A tensão criada entre as duas personagens do filme e a evolução da sua relação a medida que a saúde mental de uma delas se deteora.

Arrival  
- 2016



A forma como a história é contada e a relação que a personagem principal tem com as suas memórias e com o espaço temporal em que estas acontecem.

Star Trek: The Motion Picture  
- 1979



A interação de formas de vida biológica e formas de vida algorítmicas e a superioridade de uma face à outra.

PlaySpent >  
game website

## YOU'RE RUNNING OUT OF MONEY FAST

It's time to get a job – any job Here's what's available Choose one:

WAREHOUSE



criação de interação no website, gamificar a experiência do utilizador e criar um diálogo com o website.