

Título: Miles, Experiência interativa com a obra artística

Autor: Nuno Aparício

Edição: 1

Ano: 2020

Idioma: Português

Especificações: 37 páginas

ISBN:

Papel: 110 gramas

Dimensões: 20,5x 25,5cm

Design: Nuno Aparício

Paginação: Nuno Aparício

Fotografia: Nuno Aparício

Impressão e acabamento: Tipografia Outeiro de São Miguel

Tipo de letra: Joanna

Local: Guarda/Covilhã

M	03	SOBRE A MARCA
I	04	AUTOR
L	05	CONCEITOS
E	07	EXPERIÊNCIA
S	09	INTERPRETAÇÃO
I	11	SOM
C	13	REFÚGIO
M	15	EQUIPAMENTO
M	19	MODELOS
M	21	FOTOGRAFIAS

MILES

“A MATRIX ESTÁ EM TODO LUGAR. É TUDO QUE NOS RODEIA. MESMO AGORA, NESTA SALA. VOCÊ PODE VÊ-LA QUANDO OLHA PELA JANELA, OU QUANDO VOCÊ LIGAR SUA TELEVISÃO. VOCÊ PODE SENTIR ISSO QUANDO VOCÊ VAI PARA O TRABALHO, QUANDO VOCÊ VAI À IGREJA, QUANDO PAGA SEUS IMPOSTOS. É O MUNDO QUE FOI COLOCADO DIANTE DOS SEUS OLHOS PARA CEGÁ-LO DA VERDADE.”

MATRIX



O projeto foi idealizado e produzido pela marca Miles. Esta é uma marca associada ao desenvolvimento de conteúdos criativos e artísticos, na área da pintura, design gráfico e design multimédia, criando pontes entre áreas de forma a produzir projetos multidisciplinares. Esta marca foi iniciada por Nuno Aparício em julho de 2016 com o objetivo de promover obras e trabalhos criativos. Atualmente a marca foca-se sobretudo na criação de experiências artísticas, que levem outra forma de ver e entrar em contacto com a arte, moldando muitas das vezes, o que é descrito como arte tradicional. A marca está associada ao autor/artista e instiga a não divisão das áreas.

Latim

Substantivo
miles
masculino

1. soldado
2. guerreiro
3. combatente



Nuno Aparício, estudante de mestrado no curso de Design Multimédia na Universidade da Beira Interior (UBI), licenciado em Design Gráfico e Multimédia na Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha (ESAD.CR). No final da licenciatura realizou um estágio num estúdio criativo, evoluindo sobretudo a área do design gráfico. Além do design, a pintura é uma área de grande interesse para o autor, tendo vindo nos últimos anos a desenvolver projetos que relacionem as duas áreas, criando projetos multidisciplinares nas áreas da arte e design. Além da pintura e design, o autor é fascinado por todo o mundo e universo artístico, passando pela música, literatura, cinema e teatro.

A REALIDADE VIRTUAL AO SERVIÇO DA ARTE
TRÁS NOVAS FORMAS DE VER E ENTRAR EM
CONTACTO COM A OBRA ARTÍSTICA

Avanços tecnológicos interfeririam na arte a vários níveis. Em muitos dos casos, no próprio fazer artístico, mas é possível hoje, termos acesso a diversas plataformas que permitem visitas virtuais a museus ou galerias. Uma breve pesquisa mostrou que a maioria destes casos, é realizado através de fotos 360 graus, existindo um baixo nível de interatividade. Este tipo de projetos, vai de encontro com mecânicas utilizadas por exemplo no Google Maps, que apenas permite a deslocação do utilizador no espaço através de pontos previamente colocados no espaço. O conceito deste projeto, passa pela criação de uma galeria de arte virtual interativa, onde o utilizador, além de se poder movimentar no espaço, tem a possibilidade de interagir com os conteúdos disponíveis no espaço virtual. É fundamental perceber como a realidade virtual tem impacto na visualização de um determinado espaço, uma vez que promove uma sensação de imersão, que

CON CEI TOS

leva o utilizador até a um espaço desconhecido.

Para tal, foi criado um projeto, que tem como base, a apresentação de obras de pintura e de outros conteúdos num ambiente virtual interativo. Esta galeria virtual, não é um espaço tradicional, e procurou-se um afastamento de uma estética já conhecida pelo visitante. Procurou-se assim criar um espaço, que vai de encontro com as próprias obras pintadas. Ao contrário do que acontece nos espaços de exposição reais, onde as obras vão de encontro com o espaço, neste caso existe uma aproximação do espaço às obras que este pretende acolher.

O ambiente virtual não foi pensado unicamente para servir como um espaço de exposição, mas sim para funcionar como uma experiência no seu todo. Assim, são oferecidas possibilidades extra ao utilizador como viajar no universo.

EXPER IÊNCIA

O PARTICIPANTE ENTRA NO MUNDO DO ARTISTA,
OBSERVANDO DE UMA FORMA IMERSIVA A
REALIDADE PROPOSTA.

A experiência, pretende mergulhar o utilizador num contexto totalmente desconhecido e numa realidade praticamente impossível de ser vivida no mundo real. Esta experiência pretende ser fortemente sensorial, uma vez que através da utilização de óculos virtuais e fones de ouvido, o participante sente-se num local distante. Ainda assim, conhecimentos do mundo real podem ajudar nesta experiência, uma vez que todo o ambiente virtual e as ações no mesmo, foram idealizadas para serem o mais semelhantes possível ao mundo real. A experiência decorre no universo, sendo possível visualizar o planeta terra ao longe ou viajar numa nave pelo espaço. Esta galeria de arte virtual interativa, acolhe as obras do autor, sendo possível a sua contemplação, mas também interação. O utilizador pode mover-se livremente pelo espaço e entrar em contacto com diferentes conteúdos, como informações sobre o autor, ou sobre o próprio processo de desenvolvimento da experiência. Toda a experiência é acompanhada de pequenas informações relativas às interações possíveis no espaço, como abrir uma porta ou interagir com um objeto, de forma a que exista facilidade de utilização.

“AS COISAS MAIS MARAVILHOSAS QUE PODEMOS
EXPERIMENTAR SÃO AS MISTERIOSAS. ELAS SÃO A
ORIGEM DE TODA VERDADEIRA ARTE E CIÊNCIA.”.

ALBERT EINSTEIN

INTERPRETAÇÃO

A interpretação de obras de arte, é um processo que acaba por estar relacionado ao próprio espaço onde estas obras se encontram. Assim sendo, as interpretações das obras virtuais apresentadas no ambiente virtual ganham novos significados por diversos motivos. O primeiro, é que são visualizadas dentro de um contexto próprio, o que leva o utilizador a analisar a obra, mas também tudo aquilo que a envolve. O segundo ponto para que este tipo de interpretação

seja diferente, é que a visualização destas obras, é feita, tendo as obras anteriores e posteriores lado a lado. Este fator permite ao utilizador, perceber o processo criativo, mas também a evolução tanto ao nível técnico, quanto conceptual uma vez que tem a possibilidade de observar uma sequência de obras. O terceiro fator é a possibilidade de o utilizador interagir com a obra, sendo deste modo facultado um áudio que permite a abertura conceptual, de forma a que o

utilizador possa interpretar a obra de uma forma mais ampla e mais própria. O quarto fator, está intimamente relacionado com a sensação de imersão. Uma vez que o participante esta totalmente mergulhado numa realidade diferente, nenhum fator externo influencia o praticante. Este facto permite que o utilizador esteja apenas concentrado nas obras e na experiência, de forma a que consiga absorver mais informação e mais rapidamente.



O conceito da multiplicidade de realidades, é visível neste momento de realidade virtual. Assim quando o participante entra nesta nova realidade, é como se estivesse a entrar, no espaço ideal do artista. É como se este, tivesse acesso ao interior do pensamento do autor, uma vez que todo o espaço, em algum momento, reflete escolhas, decisões e gostos do autor. Autores nas áreas da realidade virtual e no meio artístico, referem que a realidade virtual, está no limite do sonho, uma vez que é possível visitar um espaço, de uma forma imersiva e como se realmente estivéssemos lá, mas não fisicamente. Esta, foi uma das questões que foram exploradas no projeto, tentar levar o participante a entrar num estado onírico, de forma a explorar o ambiente virtual de uma forma descomprometida e afastando-se de preconceitos anteriormente criados.

O conceito de existir uma galeria de arte no meio do universo, realça também o afastamento do mundo real. Além das obras, é essencial interpretar todo o projeto para entender o pensamento do artista. No ambiente virtual é possível ver o planeta terra ao longe. Este fator é determinante para entender o que o artista pensa e pretende transmitir. Há quem diga, que museu, é um refúgio da agitação da cidade e em muitos casos é verdade. Mas neste projeto procurou-se ir mais além, e tornar este espaço, num refúgio da agitação do mundo. Este conceito funciona de uma forma mais individual e íntima para o artista. Embora pareça uma ideia lunática, é possível fugir do mundo para uma outra realidade, uma realidade perfeita, e feita à medida do autor, onde este, pode visualizar todo o seu trabalho de pintura num só local, algo impossível até a data no mundo real.

Viajar pelo universo numa nave, é uma ideia que parece hoje, mais próxima e mais possível. Uma vez que se trata de uma realidade produzida à medida do autor, o projeto pretende derrubar as limitações e barreiras do mundo físico, de forma a materializar (de forma virtual) e a experienciar uma ideia.

SONS

O SOM OUVIDO DE UMA FORMA IMERSIVA AMPLIA A CONSCIÊNCIA DO SER HUMANO.

Neste projeto, o som é algo fundamental, uma vez que isola o participante dentro de um mundo virtual, não deixando que sons externos influenciem a experiência. Mais do que isso, pretende ajudar no efeito imersivo, de modo a que o participante se sinta realmente num local diferente. Para levar o utilizador até a um estado de calma e relaxamento, instigando a aproximação ao sonho, foi colocado uma música de fundo, utilizada em práticas de meditação. Este conceito pretende refletir também o pensamento próprio do artista. É fundamental perceber que todas as peças que montam o projeto, desde as obras até ao som, refletem o autor. O conceito de meditação é algo presente no mundo do artista e fazia todo o sentido levar para o mundo virtual. Assim, o ambiente virtual, funciona como uma materialização da personalidade, gostos, e individualidades do autor, funcionando como uma experiência, mas também como uma obra no seu todo.

SONS



SOM

A SONORIDADE TELETRANSPORTA O PARTICIPANTE, PARA UM UNIVERSO DISTANTE

Mais importante é perceber que o som, tem um impacto na forma como o participante se comportará no espaço, e como irá interpretar as obras. O som, oferece uma expressão ao ambiente e uma aura geral que irá influenciar aqueles que entrem em contacto com tal realidade. Além do som de fundo, foram acrescentados outro tipo de sons, que têm objetivos diferentes. Por exemplo, nos corredores que vão dar às salas de exposição, existe uma porta fechada. Quando o participante abre a porta, é automaticamente ouvido um som com um áudio que dá informações ao autor, do local onde se encontra no espaço, “encontrasse no corredor da galeria cores, neste local é possível visualizar as obras produzidas pelo autor com esta técnica”.

Na verdade, o verdadeiro objetivo deste áudio, não é dizer ao utilizador onde se encontra, mas sim, dar a entender que existe uma inteligência artificial que controla o espaço, tal como em filmes e séries de ficção científica que comumente vemos. Este tipo de pormenores reforça a ideia de futurismo e automatismo, possibilitando que o participante se sinta num papel diferente e a viver um tempo posterior. A todas as obras incluídas no espaço, está associado um som e um áudio. Estes sons só podem ser ouvidos se o participante interagir com as obras. Cada uma das obras possui um áudio próprio e que pretende abrir o conceito da obra de forma a que o utilizador possa analisá-la e entendê-la com uma narrativa auxiliar. Este conceito, foi aproveitado do primeiro momento de realidade aumentada, onde acontece exatamente o mesmo.

REFÚ

O ESPAÇO VIRTUAL
FUNCIONA COMO UM
REFÚGIO PARA O
AUTOR.



Este ambiente virtual, e um projeto que nunca vai estar concluído, tendo-se deixado propositalmente espaços em aberto para a sua continuação futura. Funciona como um refúgio para o autor, uma vez que funciona como o seu próprio museu. Foi tirada vantagem de se tratar de um ambiente virtual, uma vez que, o espaço pode perdurar no tempo, talvez para sempre.

As obras reais, podem ser danificadas ou perdidas que sempre se encontrarão no espaço virtual. Assim o autor olha para este projeto, como um museu próprio, onde se pode refugiar do mundo real, e onde pode contemplar todas as obras realizadas até ao momento, estado sempre em aberto a possibilidade de acrescentar conteúdos.

GIO

EQUIPA

“ASSIM COMO TODA A GENTE, NASCESTE NUM CATIVEIRO, PRESO NUMA CELA QUE NÃO PODES SENTIR, PROVAR OU TOCAR. UMA PRISÃO PARA TUA MENTE”.

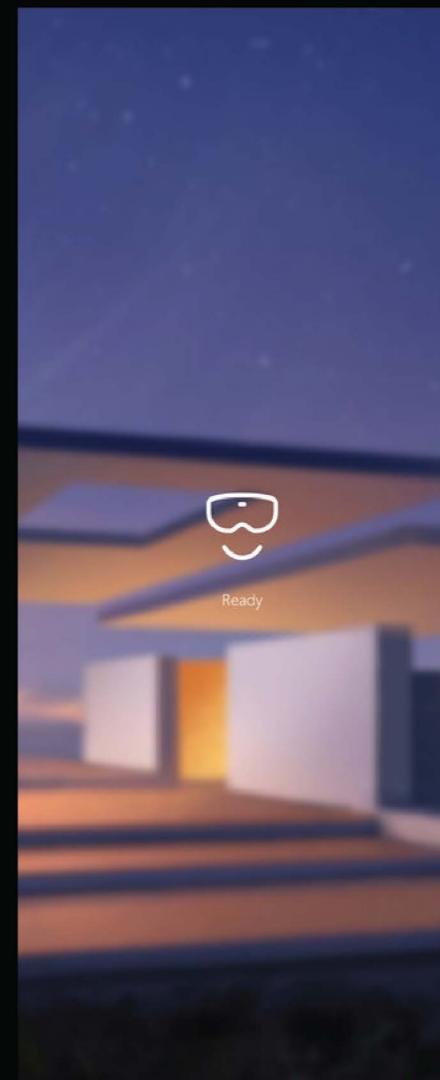
MATRIX

MENTO

A VIRTUALIDADE EM DIÁLOGO COM A REALIDADE

O equipamento utilizado, Lenovo Explorer, funciona com a plataforma Windows Mixed Reality. O projeto foi planeado, idealizado e produzido para a Universal Windows Platform. Esta plataforma permite que o projeto seja utilizado em qualquer dispositivo que tenha como sistema operativo Windows. Embora este projeto não tenha sido colocado online, para download de qualquer utilizador, uma vez que este projeto tem o objetivo de ser utilizado num espaço em concreto e se trata de uma experiência artística. Caso se tivesse o objetivo de publicar o projeto, teria de ser colocado na Microsoft Store.

É relevante mencionar que para se ter acesso a este projeto é necessário possuir o Mixed Reality Portal. Esta plataforma permite ao utilizador dos



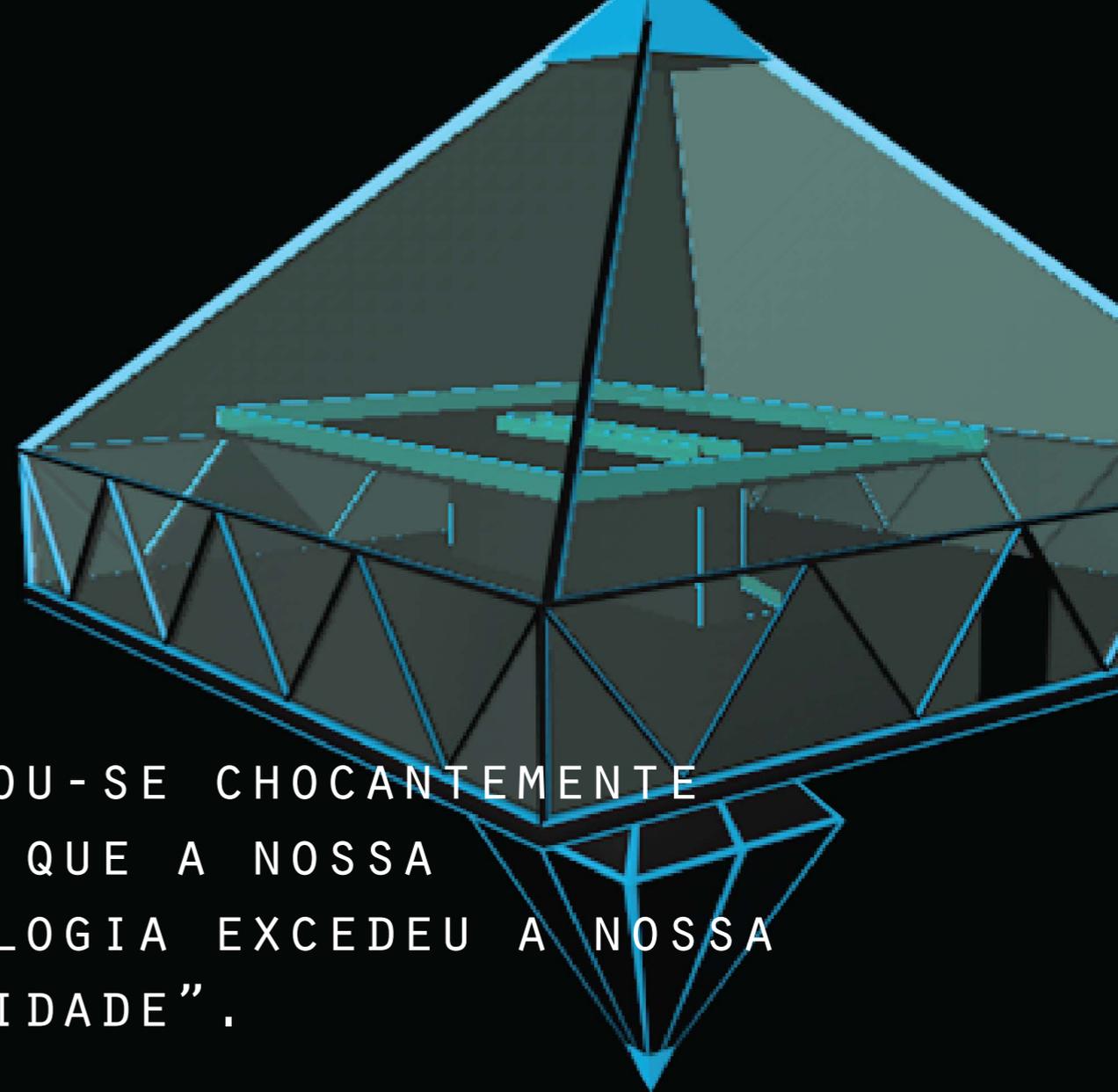
óculos virtuais, ter acesso a praticamente todas as funções do seu computador, num ambiente virtual, sendo possível interagir com conteúdos, ou simplesmente trabalhar no computador através dos controladores de movimento. Os óculos vêm equipados com acelerómetro, que permite a visualização do ambiente virtual, mas também de duas câmaras. Estas câmaras têm duas funções. A primeira é detetar a posição dos controladores de movimento, e é exatamente por isso que os controladores possuem luzes (para serem mais facilmente detetados). Servem também para que o utilizador possa ver o ambiente real dentro do ambiente virtual, de forma a que possa saber exatamente onde se encontra no espaço e de

modo a não ir contra nenhum objeto. É ainda possível utilizar este dispositivo para outro tipo de fins, como ver imagens 360, vídeos, ou jogar jogos.

MODEL

Os modelos 3d produzidos, pretendem adquirir uma expressão que é comum a todo o projeto. Têm como material mais utilizado, o vidro, uma vez que este material permite a visualização para o exterior dos espaços o que evidencia o local onde se encontra todo o ambiente virtual. Uma vez que o espaço envolvente se encontra em movimento, o ambiente virtual parece estar também em movimento criando a ilusão ao utilizador que o espaço flutua no universo.

Foi utilizada uma gama cromática de azuis com emissão de luz e o preto. Os ambientes virtuais foram produzidos para terem uma estética associada ao futurismo e à era tecnológica, tendo sido complementados com iluminação que pretende guiar o participante até aos conteúdos de maior interesse, mas também para elevar o grau de realismo dos espaços.



“TORNOU-SE CHOCANTEMENTE
ÓBVIO QUE A NOSSA
TECNOLOGIA EXCEDEU A NOSSA
HUMANIDADE”.

ALBERT EINSTEIN

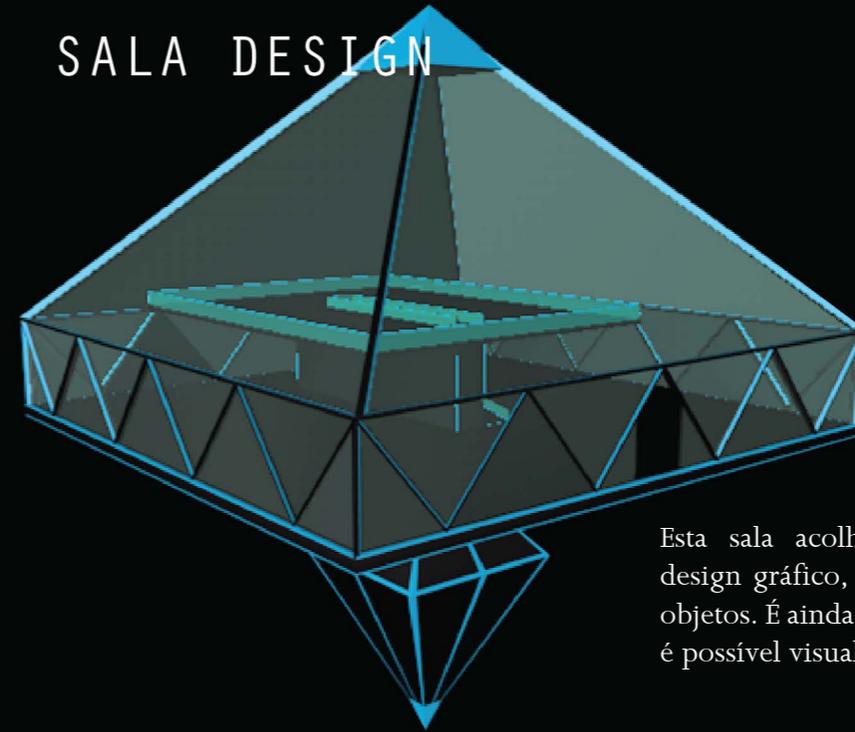
AÇÃO

SALA DE EXPOSIÇÃO



Existem duas salas que pretendem acolher as obras virtuais. Nestes espaços, é possível contemplar e interagir com as obras e ouvir áudios relacionados com cada uma das peças, individualmente.

SALA DESIGN



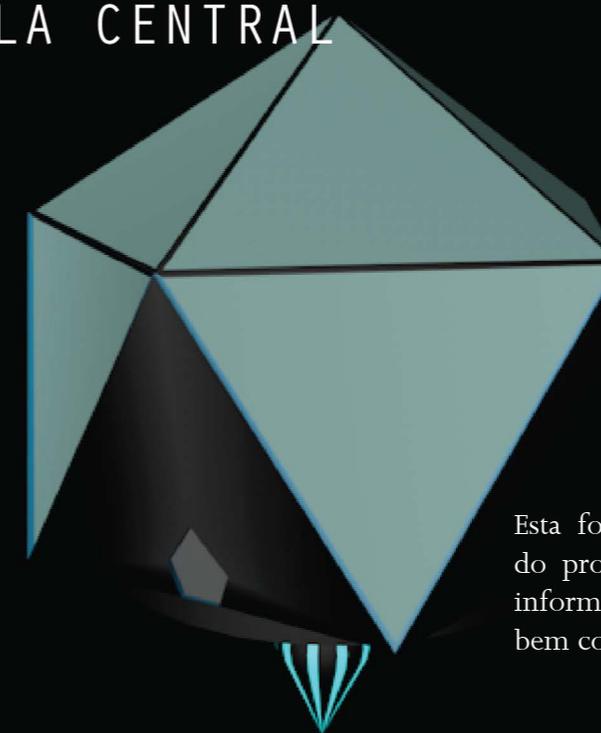
Esta sala acolhe conteúdos relacionados com design gráfico, onde é possível interagir com os objetos. É ainda, onde se encontra o cinema, onde é possível visualizar vídeos relativos às obras.

CORREDOR/PONTE



O modelo, foi repetido quatro vezes em todo o projeto e possibilita a movimentação de sala para sala por parte do utilizador.

SALA CENTRAL



Esta foi a sala seleccionada para a apresentação do projeto. Neste local é possível ter acesso a informações relativas ao making-of do projeto, bem como informações acerca do autor.

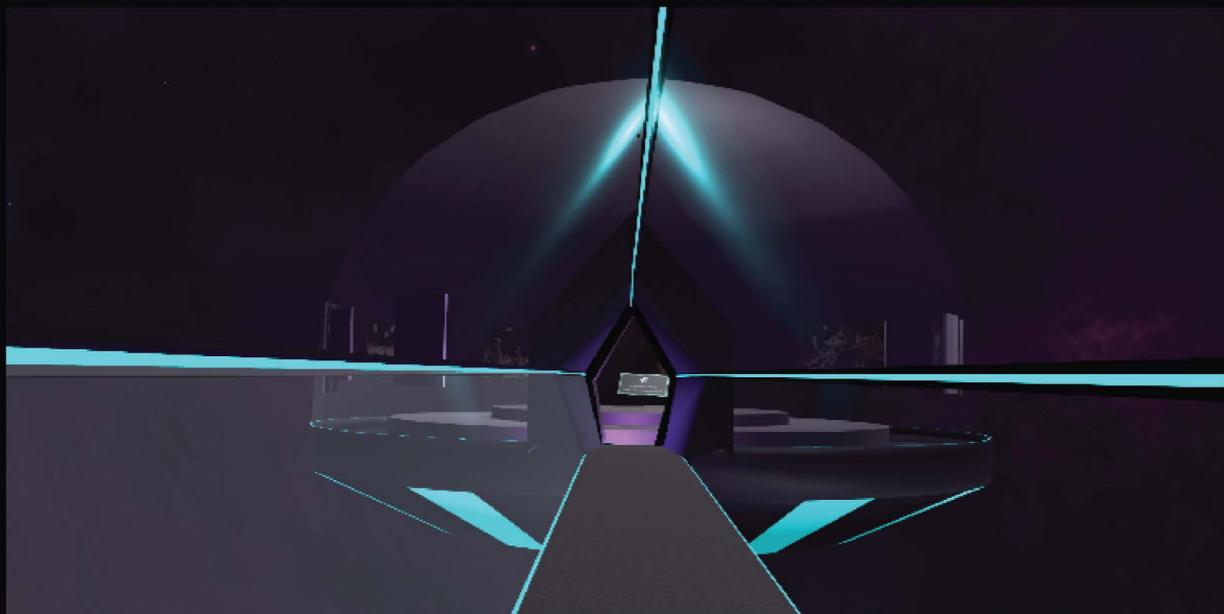


Figura 1- Corredor para sala de exposição.



Figura 3- Logotipo(objeto virtual na sala central).

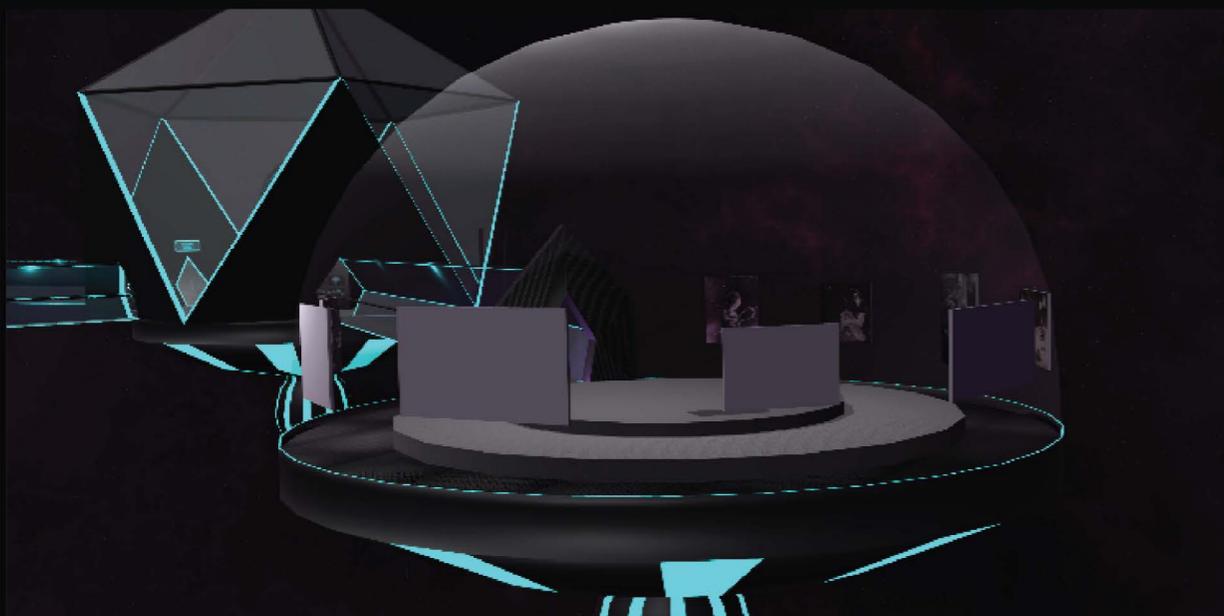


Figura 2- Vista exterior de sala de exposição.



Figura 4- Conteúdos Making-of (sala central)



Figura 5- Autor e biografia.

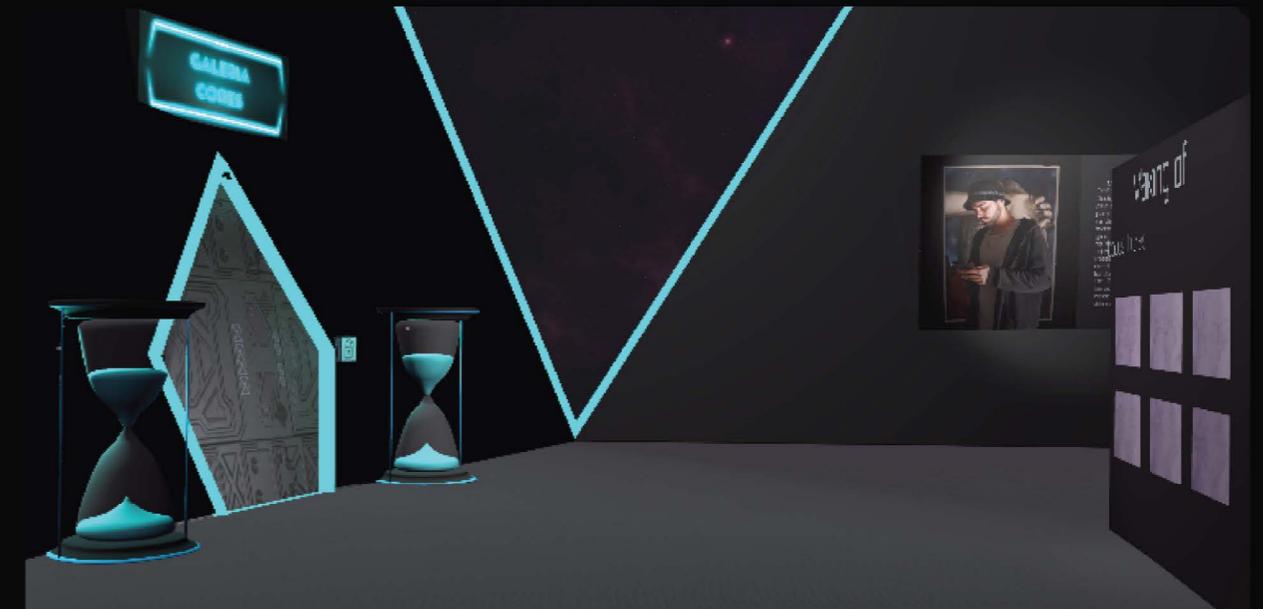


Figura 7- Ambiente geral(sala central).



Figura 6- Ambiente geral(sala central).



Figura 8- Ambiente geral(sala central).

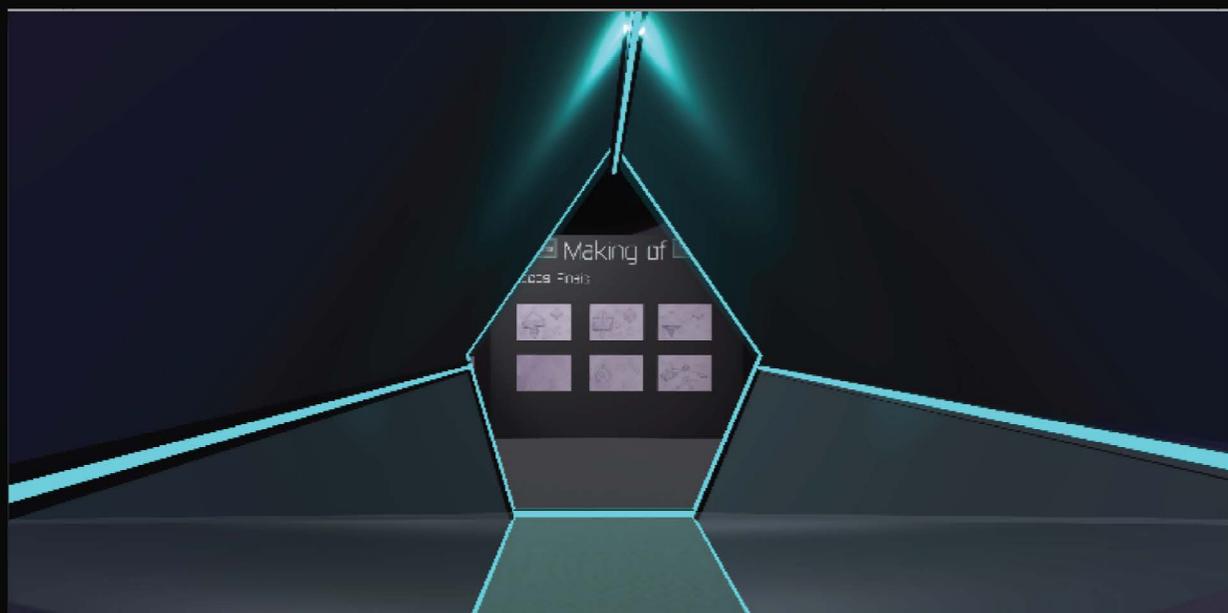


Figura 9- Corredor para sala central.

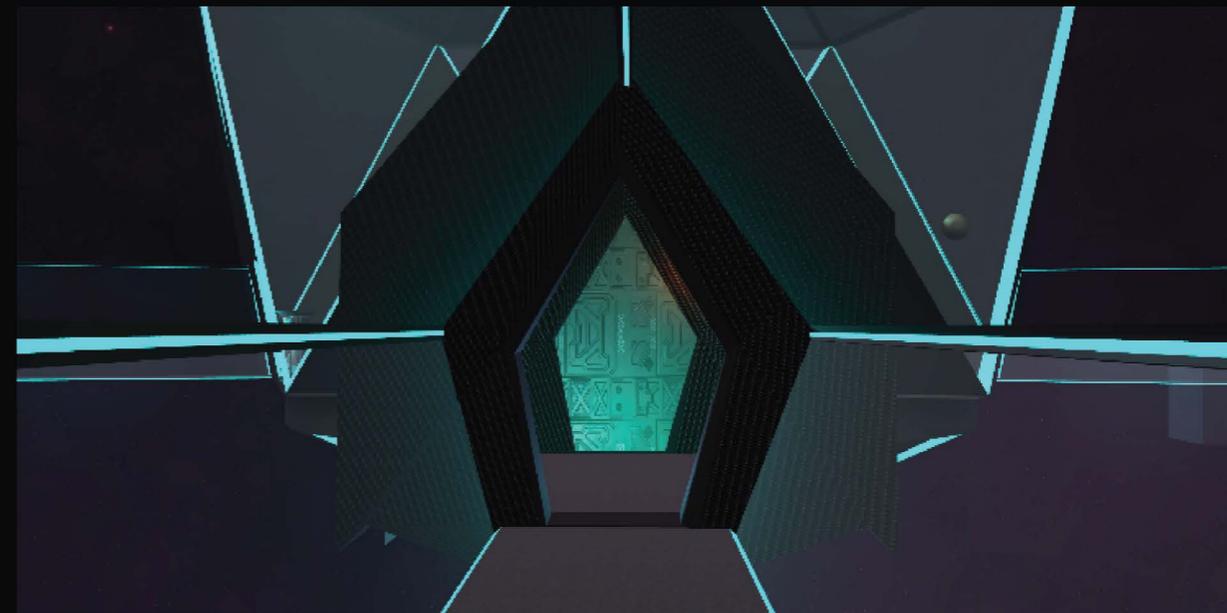


Figura 11- Corredor para sala secundária.

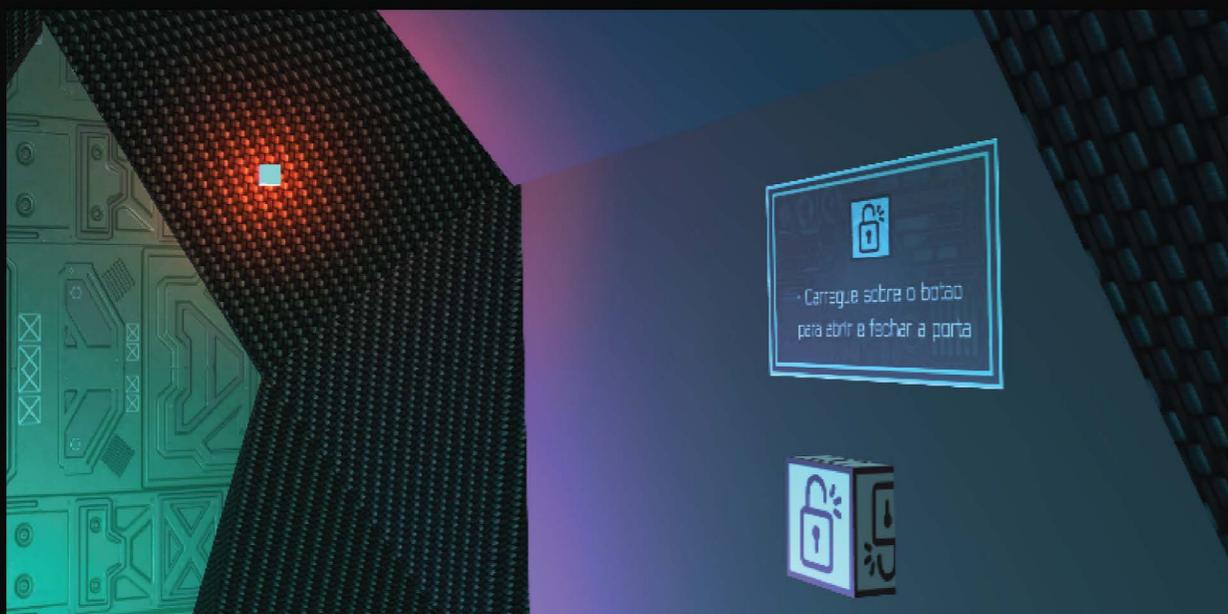


Figura 10- Sala secundária de abertura de portas.

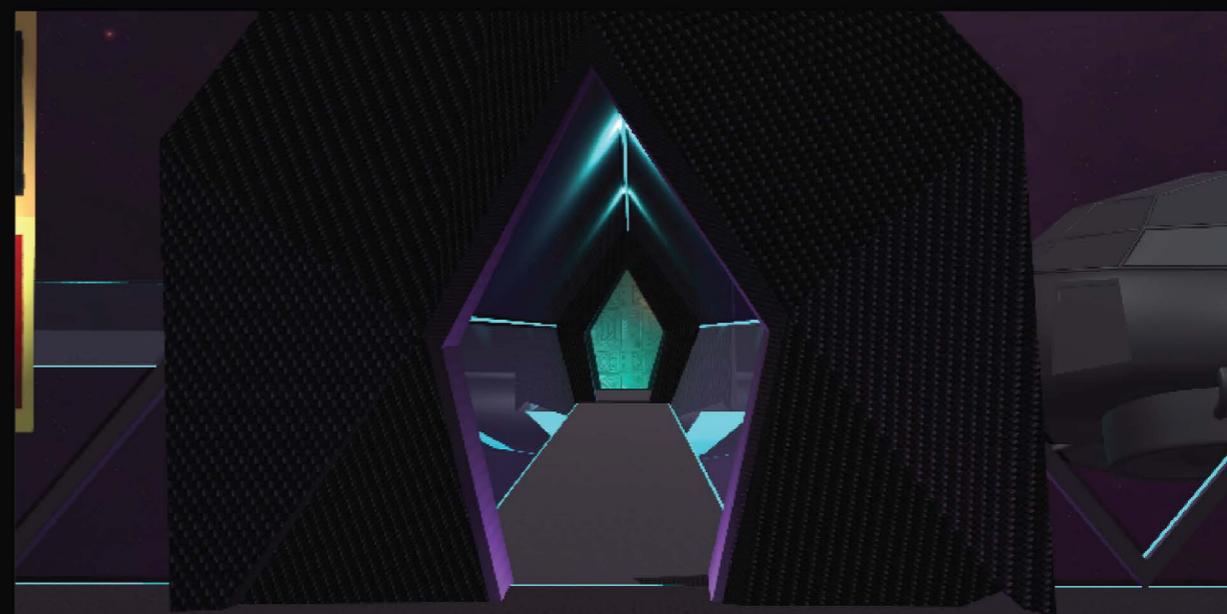


Figura 12- Porta para corredor de sala secundária.

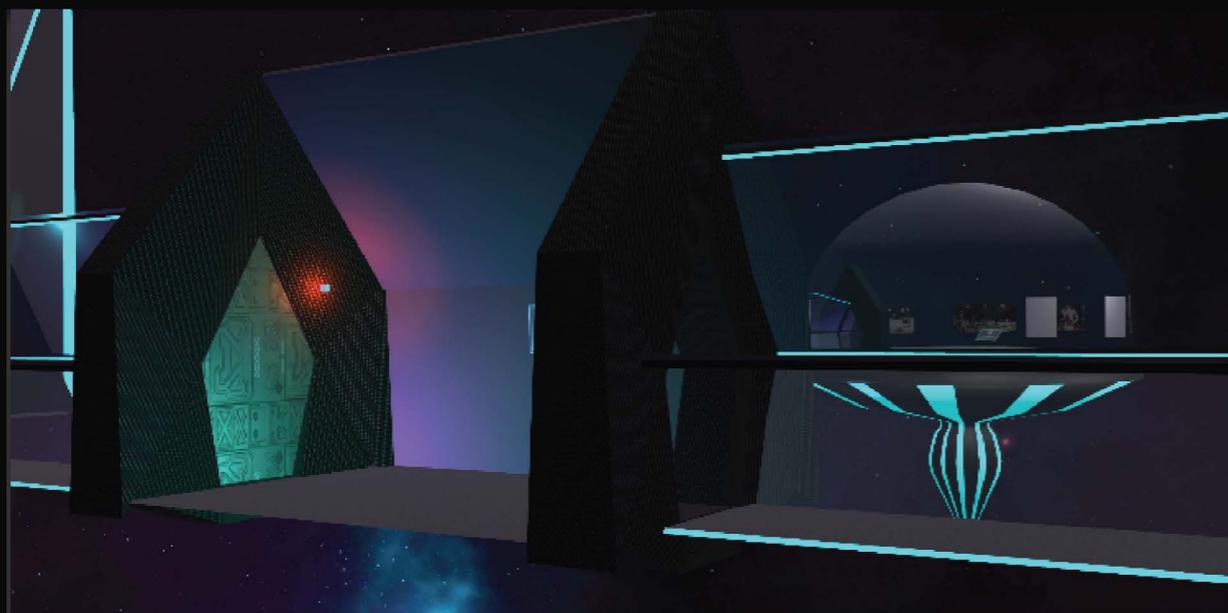


Figura 13- Vista exterior de sala secundária

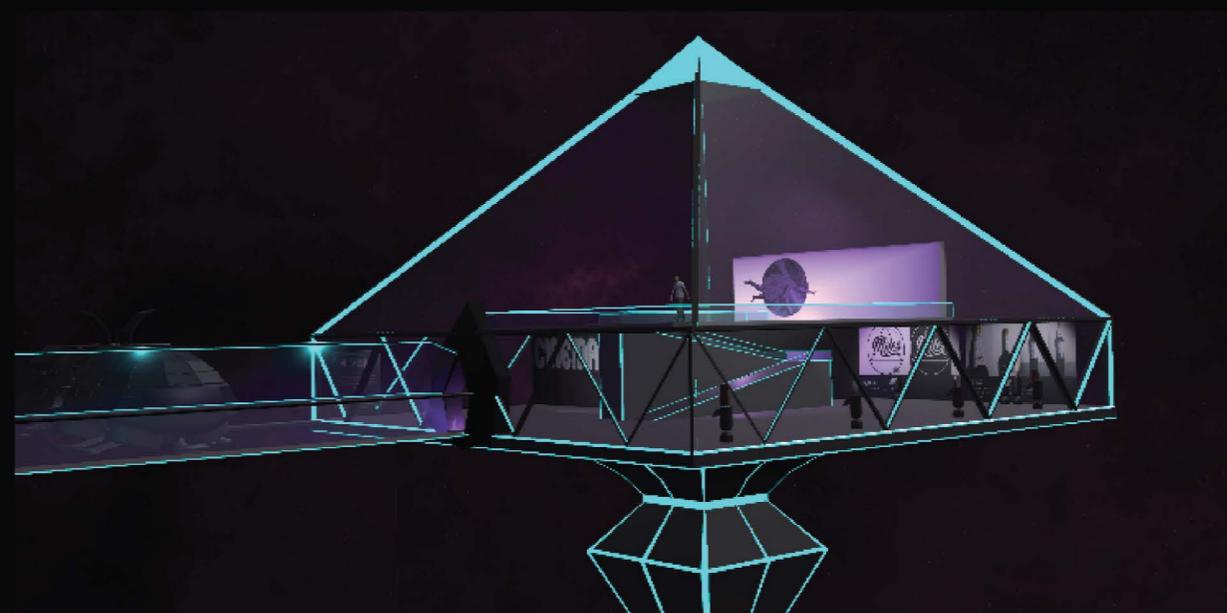


Figura 15- Vista exterior de sala design

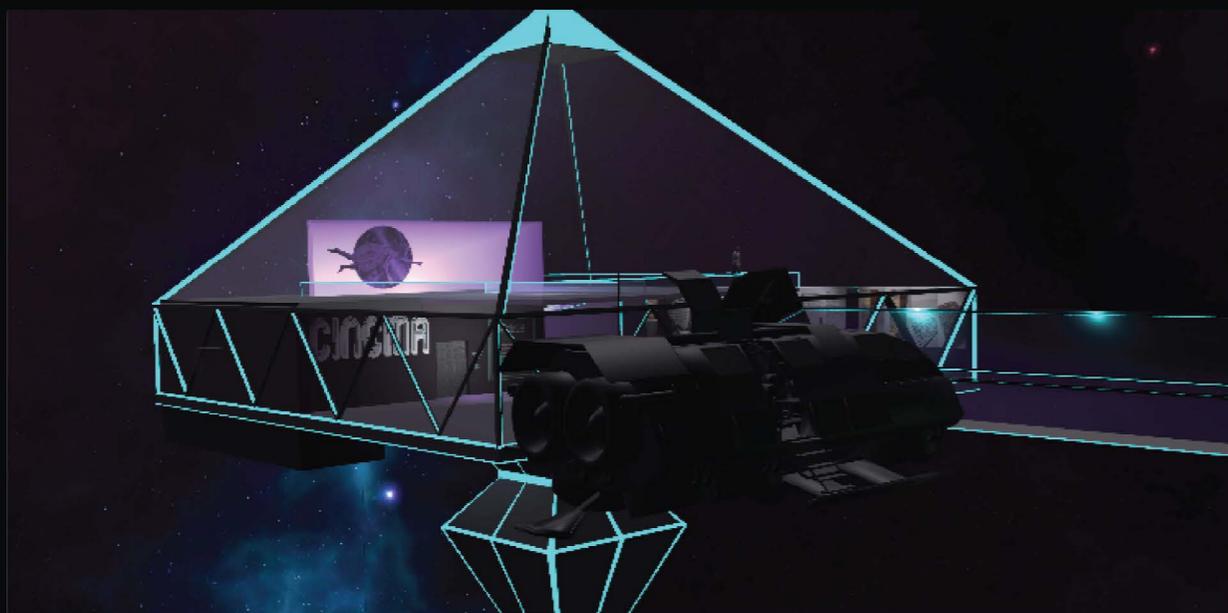


Figura 14- Vista exterior de sala design e nave de exploração



Figura 16- Pormenor de segundo andar (mural)



Figura 17- Avatar do autor

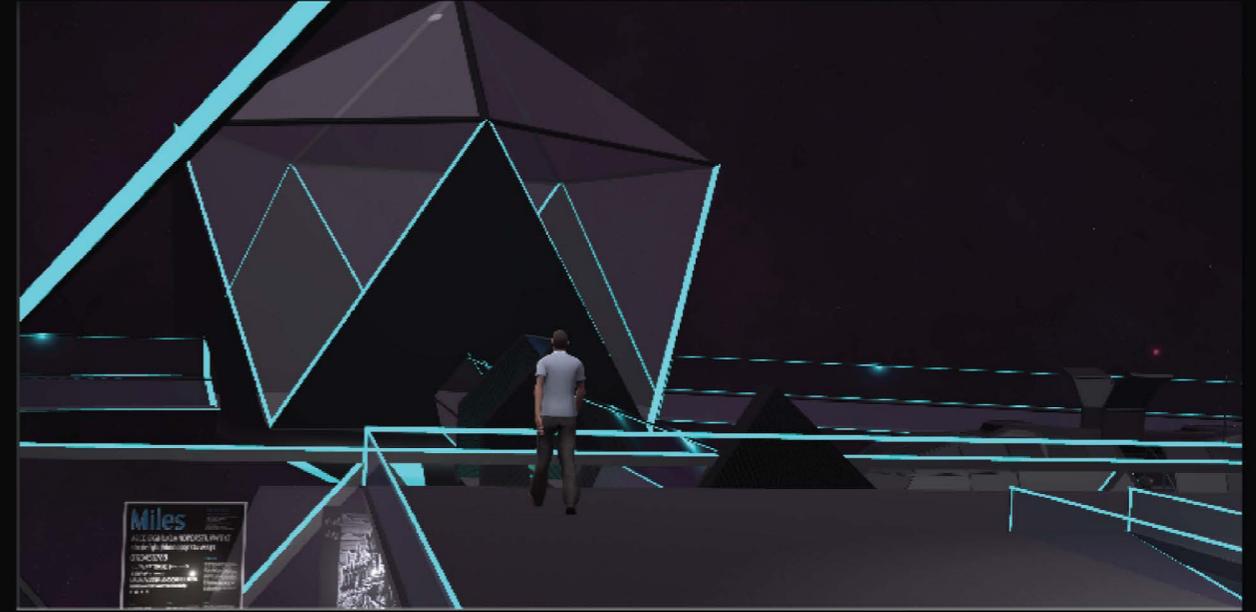


Figura 19- Vista geral de segundo andar



Figura 18- Pormenor de sala design (projeto de design gráfico)



Figura 20- Vista geral interior de sala design

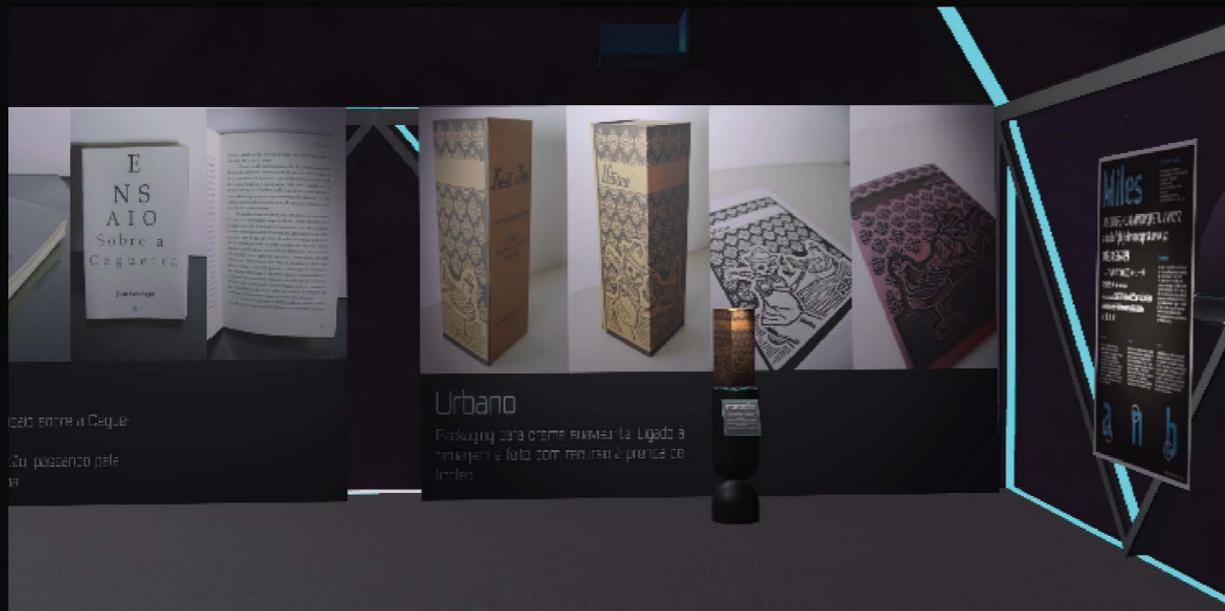


Figura 21- Interior de sala design



Figura 23- Vista exterior de cinema virtual



Figura 22- Pormenor de sala design (projeto de design gráfico)



Figura 24- Vista interior de cinema virtual



Figura 25- Interior de cinema virtual



Figura 27- Vista exterior de nave de exploração



Figura 26- Pormenor de sala design (local de exploração em nave)



Figura 28- Vista exterior de sala de exposição



Figura 29- Interior de sala de exposição (sala cores)



Figura 31- Vista de cima de sala de exposição (sala preto e branco)



Figura 30- Vista exterior de corredor e sala de exposição (sala cores)



Figura 32- Vista interior de sala de exposição (sala preto e branco)

