

MAIS IMPORTANTE QUE
ENTRAR NO UNIVERSO DO
ARTISTA, É SAIR DO
PRÓPRIO UNIVERSO.



EXPER IÊNCIA

INTERATIVA
COM A OBRA ARTÍSTICA

NUNO APARÍCIO
2020



Título: Miles, Experiência interativa com a obra artística

Autor: Nuno Aparício

Edição: 1

Ano: 2020

Idioma: Português

Especificações: 49 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



03 SOBRE A MARCA

04 AUTOR

05 CONCEITOS

07 EXPERIÊNCIA

09 INTERPRETAÇÃO

11 SOM

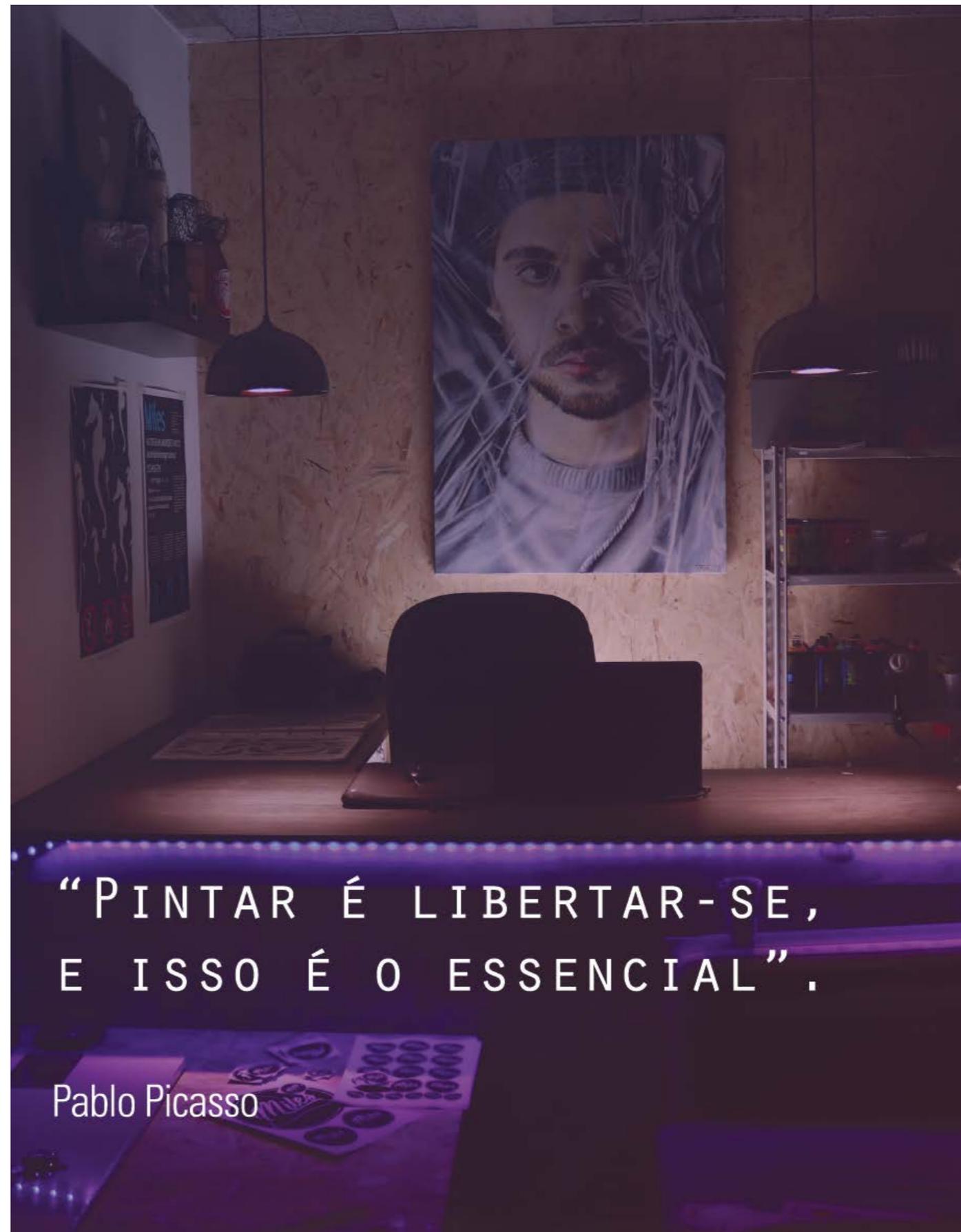
13 MEMÓRIA

15 ESCULTURAS VIRTUAIS

19 APLICATIVO MÓVEL

23 OBRAS

MILES



“PINTAR É LIBERTAR-SE,
E ISSO É O ESSENCIAL”.

Pablo Picasso



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.



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.



Latim

Substantivo
miles
masculino

- 1. soldado
- 2. guerreiro
- 3. combatente



MUITOS DOS MOTIVOS PINTADOS, PRETENDEM
RETRATAR O PANORAMA ATUAL DA SOCIEDADE
MODERNA.

O pensamento próprio do autor, é expresso através de arte multissensorial. Avanços tecnológicos permitem um desdobramento de conceitos implícitos nas obras pintadas, criando uma dualidade entre o tradicional e o moderno, evocando o próprio pensamento de quem interage com as obras. A visita a uma exposição de pintura, tornou-se normalizada. Procura-se neste projeto, a criação de uma experiência. Esta experiência pretende provocar o participante, levando-o ao íntimo do autor. Os conteúdos apresentados realçam diversos aspetos da sociedade moderna, outros apenas são reflexivos ou de um carácter mais pessoal.

Muitos dos motivos pintados, pretendem retratar o panorama atual da sociedade moderna. Pretendem confrontar o espectador com os seus próprios defeitos, falhas e pensamentos de forma a gerar mudança no

CON CEI TOS

participante. Além de ter um objetivo definido e literal, pretende ainda demonstrar a multiplicidade de universo ou realidades. Vivemos num tempo em que tudo é rápido e fugaz, quase não existe tempo para refletir acerca de nós próprios. Mas afinal, qual é a nossa bolha? Será que ainda conseguimos ter consciência de nós próprios? A experiência retrata a bolha do artista, a prisão mental na qual este se encontra. A libertação resulta da partilha, advém de um pensamento conjunto acerca dos universos pintados, mas sobretudo no ato de transformar o íntimo em público. Cada um de nós vive no seu próprio universo e são poucas as vezes que saímos dele, para entrar no do outro. É exatamente o que é proposto. Mais importante do que entrar no universo do artista, é sair do próprio universo.



O OBSERVADOR ABANDONA O SEU PAPEL TRADICIONAL, ONDE EXISTE UMA MERA CONTEMPLAÇÃO, PASSANDO A SER UM PARTICIPANTE.

O projeto aborda o conceito de experiência interativa com a obra artística, onde o observador passa a ter um papel de interator/participante, uma vez que se vê implicado com as obras pintadas que são apresentadas na experiência interativa. Este participante desempenha um papel de criador de sentido através da utilização de dispositivos tecnológicos que possibilitam um maior entendimento entre participante e obras, criando um diálogo entre máquina e humano que possibilitam uma experiência mais imersiva em outras realidades. Esta é a criação de uma exposição de pintura interativa, onde os participantes entram em contacto com as obras expostas com uma narrativa auxiliar. Pretende-se também aqui criar um maior interesse por parte do interator, levando novas formas de ver a obra artística e criando novas sensações de perceção e entendimento da mesma. A questão que se impõem é se esta associação entre a tecnologia e arte, acrescenta algo ao universo de cada uma das áreas. Será que esta ligação possibilita uma aproximação entre participantes e obras? Pretende-se, para isso, criar um aplicativo android que utilize a realidade aumentada como ferramenta de interactividade e participação do utilizador. O projeto utiliza a realidade aumentada sobre obras mas além destas, são apresentados outros conteúdos virtuais.

“A ARTE É A AUTOEXPRESSÃO LUTANDO PARA SER ABSOLUTA”.

FERNANDO PESSOA

INTERIEUR PARTETA CAO

A interpretação de obras de arte, é um processo complexo uma vez que obra artística além desta ser um objeto de contemplação estético, invoca inúmeras referências e conceitos que melhoram a sua compreensão. A obra de arte pretende transmitir, seja a relação do artista com a sociedade, com a história ou com o mundo, evidenciando o que é questionado. O artista procura oferecer uma visão do seu mundo, da sua forma de olhar, da sua

forma de pensar, oferecendo o seu íntimo. É também relevante pensar a obra de arte, segundo a época em que foi produzida, sendo que este é um indicativo histórico desse tempo e possibilita a interpretação de inúmeros fatores para além da obra. A experiência artística em questão trata-se do culminar de diferentes temáticas que ocupam o pensamento do autor. Trata-se da materialização de uma autoconsciência, de uma pré-reflexão sobre a própria

identidade, sobre os próprios pensamentos e sobre a própria consciência. As obras que compõem esta coleção, refletem o pensamento e modo de estar no mundo do autor, refletem a forma como este olha para diversas temáticas que são exploradas em cada uma das obras. Para o autor, cada obra, serve como um suporte de concienalização, do espectador e de si próprio, acerca da natureza do mundo e da existência de realidades múltiplas.



Este conceito da existência de diferentes realidades, é explorada de diferentes formas sendo que numa primeira abordagem o autor cria uma ligação da realidade vivida com a realidade do pensamento. A realidade do pensamento é expressa através da pintura, como se cada obra fosse uma janela para dentro da realidade do pensamento do artista. A realidade vivida é o momento de contemplação da obra, pondo frente a frente as duas realidades. Neste caso, as duas realidades são distinguidas através dos espaços, uma vez que na obra pintada, a galáxia/universo, representa a realidade do pensamento, e a sala de exposição representa a realidade vivida.



Mas para além do espaço, é possível perceber esta variedade de realidades, na ligação de dois momentos temporais. É sabido, que a realidade muda com o passar do tempo. Um exemplo concreto deste facto, é o exemplo de uma aldeia à algumas décadas atrás e a mesma aldeia hoje. O espaço é o mesmo mas as realidades complementemente distintas. O mesmo acontece na obra do autor. É sempre possível assistir a uma dualidade. Embora o tipo de pintura apresente um carácter mais tradicional é complementada com uma outra realidade, com o paradigma tecnológico atual. Este conceito de dualidade é explorado ainda de outras formas, no caso, a realidade e a virtualidade, que da sua ligação, surge um só universo.



Esta ligação, pretende conferir à obra de arte, um peso emocional, adicional à obra estática. O virtual pretende criar um sentido narrativo, um seguimento de raciocínio, um adicionar de opções de interpretação, explorando, mas abrindo sobretudo o conceito da obra. A unificação destas duas realidades, permite uma obra multisensorial. A interpretação de cada obra acaba por ser individual mas possui um carácter geral associado.



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

O som, tem o poder de criar harmonização e elevar a autoconsciência do ser humano. Transporta o participante para uma realidade diferente onde imagem, vídeo e som dialogam em sintonia. Cada uma destas partes constituem o todo, o som, cria um ambiente propício à interpretação da obra. Auxilia o momento contemplativo, e desloca o participante até a um universo desconhecido, colocando o seu pensamento em segundo plano durante o momento de observação e absorção da obra. O som, permite um total envolvimento com a peça, uma vez que estando num momento imersivo, fatores externos, não influenciam a interpretação da obra. Por este motivo, é aconselhado ao participante, que durante a experiência utilize fones de ouvido. Em paralelo ao som, são apresentados áudios que na sua generalidade tem em caráter pessoal, uma vez que são retratados diversos pensamentos (relativos ao momento de idealização das obras) do artista num tom pouco claro.



A SONORIDADE TELETRANSPORTA O PARTICIPANTE, PARA UM UNIVERSO DISTANTE

Cada uma das obras tem associada um som. Este som é dividido em dois momentos, um som de fundo, associado à produção e à aura geral que envolve a obra, e um áudio falado, que é referente aos pensamentos íntimos do artista no momento de idealização e concepção da obra de arte. Em simultâneo, estes sons criam uma linha guia, para a percepção da obra no seu todo. De obra para obra, a forma de pensar do artista é modelada, de forma a adaptar e a interpretar cada obra como uma peça individual que irá predorar no tempo. Em obras com um caráter mais intimista, como exemplo, a obra número 10 (avô), o artista procura a criação de um peso emocional/sentimental na obra.

Neste caso, a obra serve como um baú de memórias, onde mais tarde, o autor poderá encontrar múltiplas sensações e pensamentos. A obra representa o avô do artista, figura humilde, que apresenta diversos elementos característicos de si próprio, onde a sua personalidade é o fator principal a ser explorado. Nesta obra, o autor interpreta a relação e a forma como olha para o sentimento de perda. A obra funciona como uma inteligência-emocional, uma capacidade de reconhecer, analisar e lidar com os próprios sentimentos.

Neste caso, este conjunto de memórias, é possível através de uma obra multisensorial. Além de ser possível ver a pessoa com diferentes tipos de expressões faciais, é também possível ouvi-la, criando uma aproximação entre realidades e tornando possível, visitar o passado.

MEMMO

O CONCEITO DE
REVIVER E VOLTAR
A UM TEMPO
ANTERIOR, É UM
DOS CONCEITOS
CENTRAIS DESTA
OBRA.



No caso em concreto, é apresentado um áudio de uma gravação relativa a um momento de conversa com a figura da obra. O diálogo, não é escolhido, ou simulado. Apenas é feita uma gravação, sem cortes, de um momento comum do dia a dia. Pretende-se que esta gravação retrate um momento e que leve o participante, mas sobretudo o autor da obra até aquele momento passado, de forma a reviver e a visitar um tempo anterior.

Por vezes as memórias estão associadas a objetos. O valor de cada objeto varia dependendo da carga emocional que lhe é atribuída. Enquanto o ser humano é modelado ao longo da vida, o objeto pode manter-se imutável. É importante perceber que por vezes olhamos para objetos com saudade porque estes nos transportam até outra realidade e é exatamente esse o sentimento, que é colocado na obra.

OBRA



“O QUE HÁ DE MUITO INTERESSANTE A DESCOBRIR NO GRAFFITI TEM JUSTAMENTE A VER COM O ENTENDIMENTO DO QUE É QUE ESTÁ POR DETRÁS DESSA ATITUDE TÃO PERSISTENTE NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE DE QUERER MARCAR PRESENÇA ATRAVÉS DA ASSINATURA”

ANTÓNIO GONÇALVES

A VIRTUALIDADE EM DIÁLOGO COM A REALIDADE

Na experiência, existem outros conteúdos virtuais além das animações e sons presentes nas obras. A existência de esculturas virtuais no espaço de exposição, contamina o espaço real. Nestas obras, é possível visualizar um contexto estranho. Foram escolhidas três obras principais como suporte de intervenção. Neste momento da experiência é dada a possibilidade do participante ver obras conhecidas pela maioria da população, (Vénus de Milo, O pensador e o discóbolo). As esculturas são apresentadas como se tivessem sido vandalizadas. Este é um motivo para pensar acerca desse contexto, uma vez que, a cultura do graffiti está cada vez mais enraizada no que é percebido como arte. O que leva as pessoas a querer marcar a sua presença através da sua assinatura?

A maioria dos praticantes deste estilo de graffiti (tag/bombing) afirma que se trata de algo inato, à semelhança de quando faziam rabiscos na secretária da sala de aula. Acaba por funcionar como uma manifestação de descontentamento. A cultura do graffiti não deixa de ser uma cultura rica. Geralmente é dito que a cultura hip hop tem cinco elementos: DJ, MC, break dance, graffiti e o conhecimento (knowledge). É importante pensar que esta é uma realidade atual, que muitas vezes entra

em conflito com realidades antigas que defendem certos tipos de regras. Já na cultura graffiti, existe uma característica fundamental à concretização, a liberdade de expressão. Esta cultura e tipo de arte, foi evoluindo e trazendo a arte para a rua.

“Quem é que define o que é arte e como se classifica?”, pergunta Flávio, numa das canções. “Só é arte o que está numa galeria? Um graffiti normalmente é público, toda a gente pode ver. A galeria é só para uma elite.” (retirado de diário de notícias).

A cultura do graffiti pode assim funcionar como uma cultura alternativa das comunidades contemporâneas.

Classificar este tipo de intervenção como rabiscos legais ou ilegais acaba por ser redutor. Há muito mais para pensar acerca desta questão.

Além da experiência ser aplicada às obras produzidas pelo autor, existem ainda outros conteúdos adicionais que promovem um deslocamento por parte do participante pelo espaço de exposição. São adicionados conteúdos apenas virtuais,

como esculturas, ou o próprio logótipo do artista. No caso das esculturas virtuais, pretende-se a criação da possibilidade de visualização da peça um contexto praticamente impossível nos dias de hoje.



INTERFER

A ação interventiva inscrita em grande parte das obras, pretende funcionar como um desafio, mas também como uma afirmação de identidade. A arte funciona como um veículo de transformação cultural e social de forma positiva promovendo práticas mais conscientes. Procura sobretudo criar resistência a hábitos enraizados, e ter um impacto real na vida de quem vê as obras. A obra recusa a mera representação da realidade, procura ao invés, atuar diretamente sobre a própria realidade. A obra do artista adota uma forma de um processo de troca de ideias e experiências em vez de propor-se enquanto objeto ou obra. A arte interventiva acaba por contestar a figura do artista enquanto autor único da experiência estética para assim experimentar complexas formas de colaboração e participação. A participação ativa da audiência ou a mudança do paradigma de observador para participante, promove uma consciencialização menos imposta.

“O DESCONTENTAMENTO
É O PRIMEIRO PASSO
NA EVOLUÇÃO DE UM
HOMEM” (...)

OSCAR WILDE



INTERFER



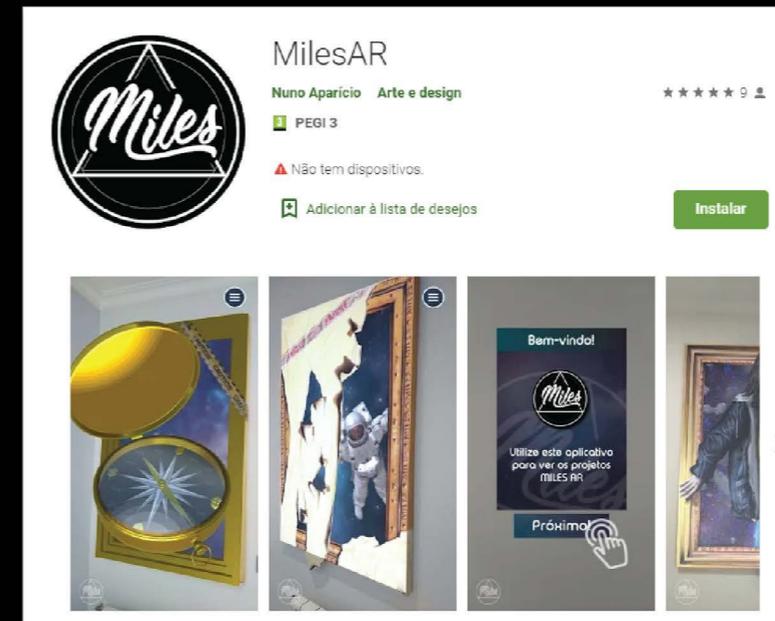
O aplicativo pode ser encontrado na loja online Google Play ou Play Store, pelo nome MilesAR.

1º- Procurar na barra de pesquisa da PlayStore, o nome do aplicativo MilesAR.

2º- Procurar o logotipo Miles e instalar o aplicativo.

3º- Abrir a aplicação e utilizar.

4º- Classificar o aplicativo na loja online.



Na página do aplicativo, é possível ver diversas informações adicionais acerca da app MilesAR. Informações como classificação de conteúdos (faixa etária que pode utilizar o aplicativo), classificações, críticas, capturas de ecrã e descrições sobre o conceito do projeto.

Outras informações como, e-mail e nome do desenvolvedor, são também disponibilizadas ao utilizador, desta forma é possível entrar em contacto com o mesmo expondo questões ou possíveis melhorias futuras.

Caso o utilizador não tenha conhecimento acerca da utilização do aplicativo, ao abrir o mesmo, terá uma breve explicação acerca do seu funcionamento. São apresentados três ecrãs relativo ao funcionamento da app, posteriormente ao utilizador avançar, será aberta a câmara automaticamente.

1º- Colocar os fones de ouvido e ligar o som do smartphone

2º- Apontar a câmara do dispositivo para as obras presentes no espaço de exposição.





O APLICATIVO
PODE SER
ENCONTRADO PELO
NOME MILESAR
OU ATRAVÉS DO
CÓDIGO QR.

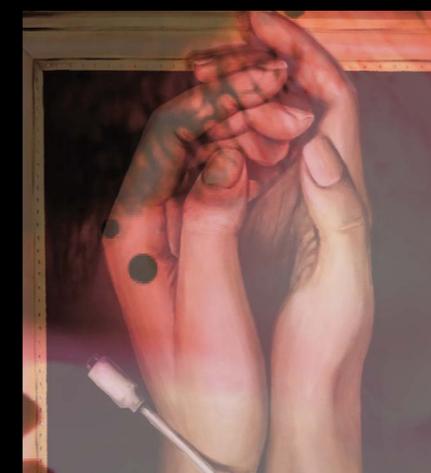
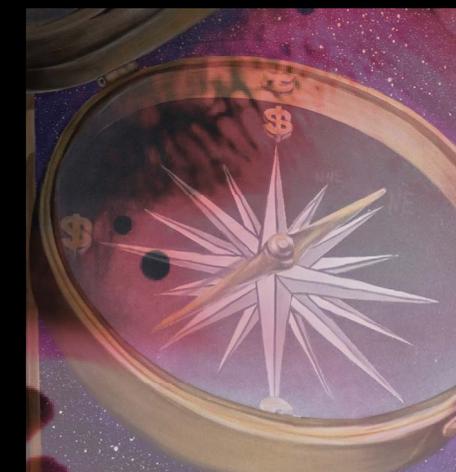
O aplicativo deve ser utilizado na experiência e com as obras reais no espaço, ainda assim, é possível utilizar o aplicativo sobre fotografias impressas ou digitais das obras. Além de o aplicativo estar disponibilizado na google play, é ainda facultado um código QR com a finalidade de poder facilitar o acesso à página de download.

Uma vez feito o download do aplicativo o utilizador deve abrir para o utilizar. Apenas é necessário fazer o download uma vez, posteriormente o utilizador fica com o aplicativo disponível no seu smartphone para utilizações futuras.

É importante referir que o aplicativo funciona apenas com algumas das obras do artista e não com todas. No caso, o projeto intervém sobre 10 obras, apresenta 3 esculturas virtuais e com o logótipo do artista.

O UTILIZADOR
DEPOIS DE FAZER A
INSTALAÇÃO NO SEU
DISPOSITIVO MÓVEL
DEVE CLASSIFICAR
O APLICATIVO,
DESTA FORMA, SÃO
FACULTADAS DIVERSAS
INFORMAÇÕES ACERCA
DO DESEMPENHO
DO MESMO,
POSSIBILITANDO
MELHORIAS EM
VERSÕES FUTURAS.

O autorretrato do autor é a única obra que não possui um áudio falado. Nesta obra apenas foi transcrita a personalidade do artista para um suporte físico. A música que se pode ouvir nesta obra é uma das músicas favoritas do artista e pertence a Stereossauro. A música é intitulada de "Entrega". A obra reflete as várias caras que o artista possui. Embora este conceito seja aplicado ao autor, pode servir de metáfora para todos os que interagem com a obra. Esta, é uma obra com peso emocional, uma vez que irá perdurar no tempo, servindo de espelho, mas de forma a congelar um momento passado.





“FACEBOOK”

ACRÍLICO SOBRE TELA

130X80 CM.

A obra aborda uma temática bastante presente e atual.

Pretende levar o participante a pensar acerca de diversas questões ligadas à peça, de forma a criar mudança na perspetiva que este possui acerca

da temática. Acaba por ter um caráter crítico e interventivo à semelhança de outras obras.



“FRÁGIL”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120 X 80 CM

Frágil, é um adjetivo que acaba por traduzir parte da obra aos olhos de quem a vê.

Nesta obra são evidenciados alguns conceitos que serão também apresentados no momento de

utilização do aplicativo. O conceito principal da obra, aborda o processo desde a concepção do quadro até ao seu esquecimento absoluto, dando lugar ao vazio.



“BÚSSOLA”

ACRÍLICO SOBRE TELA

130X80CM

A obra aborda mais uma temática atual acerca da sociedade moderna.

A bússola dourada que nos aponta o caminho por onde seguir, retrata a forma como olhamos para o mundo, mas sobretudo como vemos

a sociedade contemporânea. Esta temática eterniza a problemática.



31

32

“GLOBO”

ACRÍLICO SOBRE TELA

130X80CM

Esta obra acaba por servir como suporte de pensamento para mais uma temática atual. É reflexo da observação do mundo moderno e dos hábitos incutidos na população global.

Promove a consciencialização e busca a mudança de mentalidades que entram em contacto com a obra.



“DE MÃOS ATADAS”

ACRÍLICO SOBRE TELA

130X80CM

Á semelhança das restantes obras, a peça em questão é relativa a mais um tema atual e mais uma problemática que afeta a sociedade moderna.

Além de ser um suporte para pensar, como esta temática afeta as pessoas,

é também pensado como esta, afeta as relações interpessoais e qual o impacto nas nossas vidas.



“DE SAÍDA”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120X80CM

Esta obra acaba por ter um carácter mais reflexivo acerca de como olhamos para as nossas próprias vidas. De saída, é uma obra que realça aspetos mais amplos acerca da existência de realidades múltiplas.

Retrata uma dualidade. Sair envolve ter que entrar numa outra realidade. A obra sai para a realidade do observador, e o observador entra na realidade da obra.



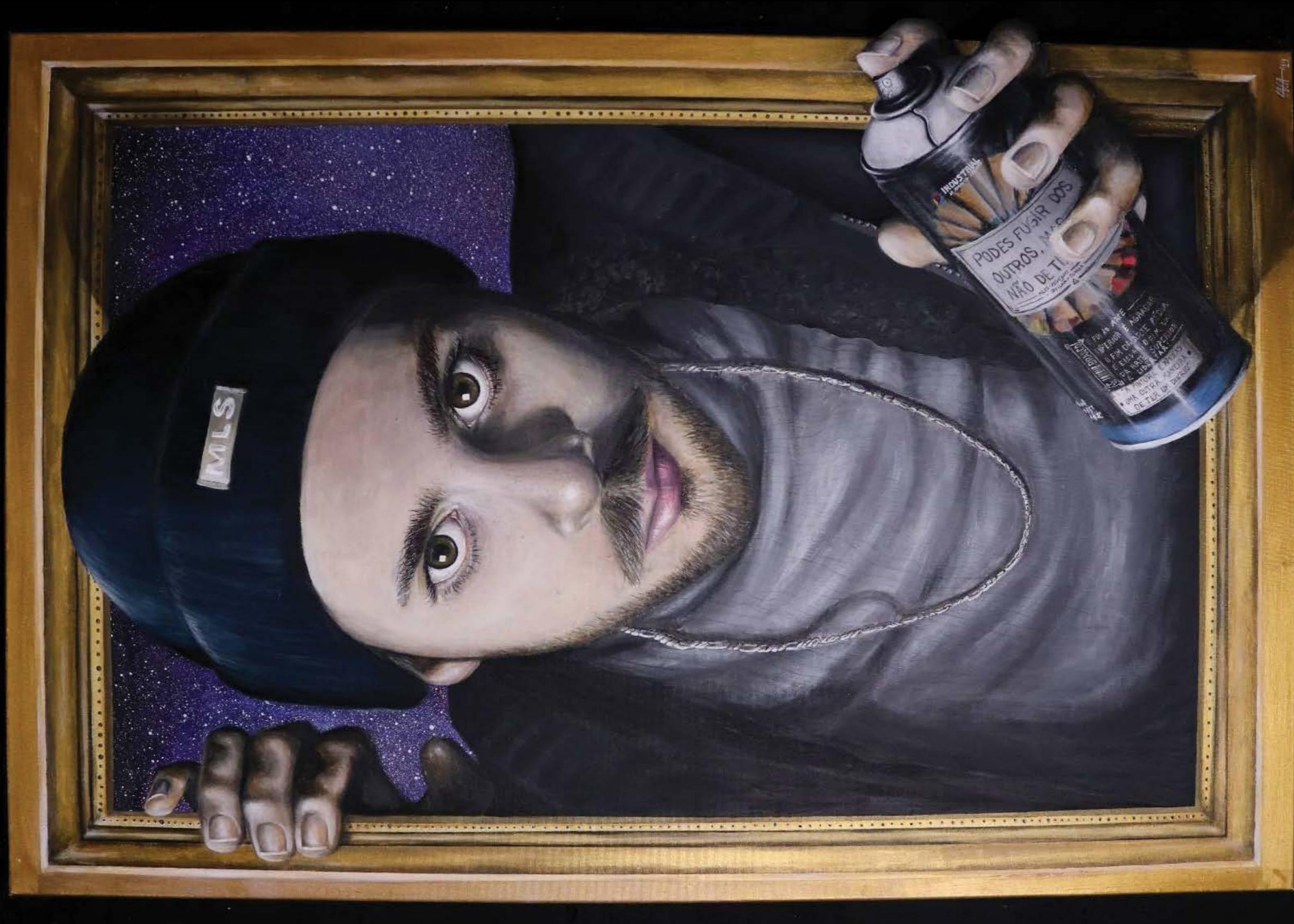
“PORTUGAL”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120X80CM

Esta obra tem assumidamente um caráter interventivo e crítico ao panorama nacional. Propõe a mudança, a luta, a consciencialização de que é possível mudar. A obra retrata um povo, uma nação e

todos os aspetos que isso engloba.



“AUTORRETRATO”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120X80CM

A obra acaba por ter um caráter pessoal para o artista uma vez que funciona como um suporte para pensar acerca de si próprio. Funciona como um derrubar de barreiras, como uma auto concretização e

como um batú de memórias, uma vez que com o passar do tempo, a obra ganha novos significados.



41

42

“BANIDO”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120X80CM

A obra representa o momento de transporte. A deslocação no espaço mas também no tempo. A obra é uma reinterpretação de uma obra de René Magritte. Mas como a sociedade moderna olha para este tipo de

obras? Esta é uma das questões que a obra levanta .



“AVÔ”

ACRÍLICO SOBRE TELA

120X80CM

A obra ter um caráter pessoal. É conferida uma carga emocional à obra através de diversos aspectos. Esta é a eternização de quem não pode ser esquecido. A obra funciona como um marcador de página, que

possibilita voltar no tempo, reviver e visitar momentos do passado.



“VÉNUS DE MILO”

Sobre a imagem reconhecível a cima, é possível visualizar a obra tridimensional. A obra pretende ter o tamanho real da obra original.



“O PENSADOR”

A obra transporta o participante até um contexto estranho de observação de uma peça mundialmente famosa. É dada a possibilidade de perceber a obra de outra perspectiva



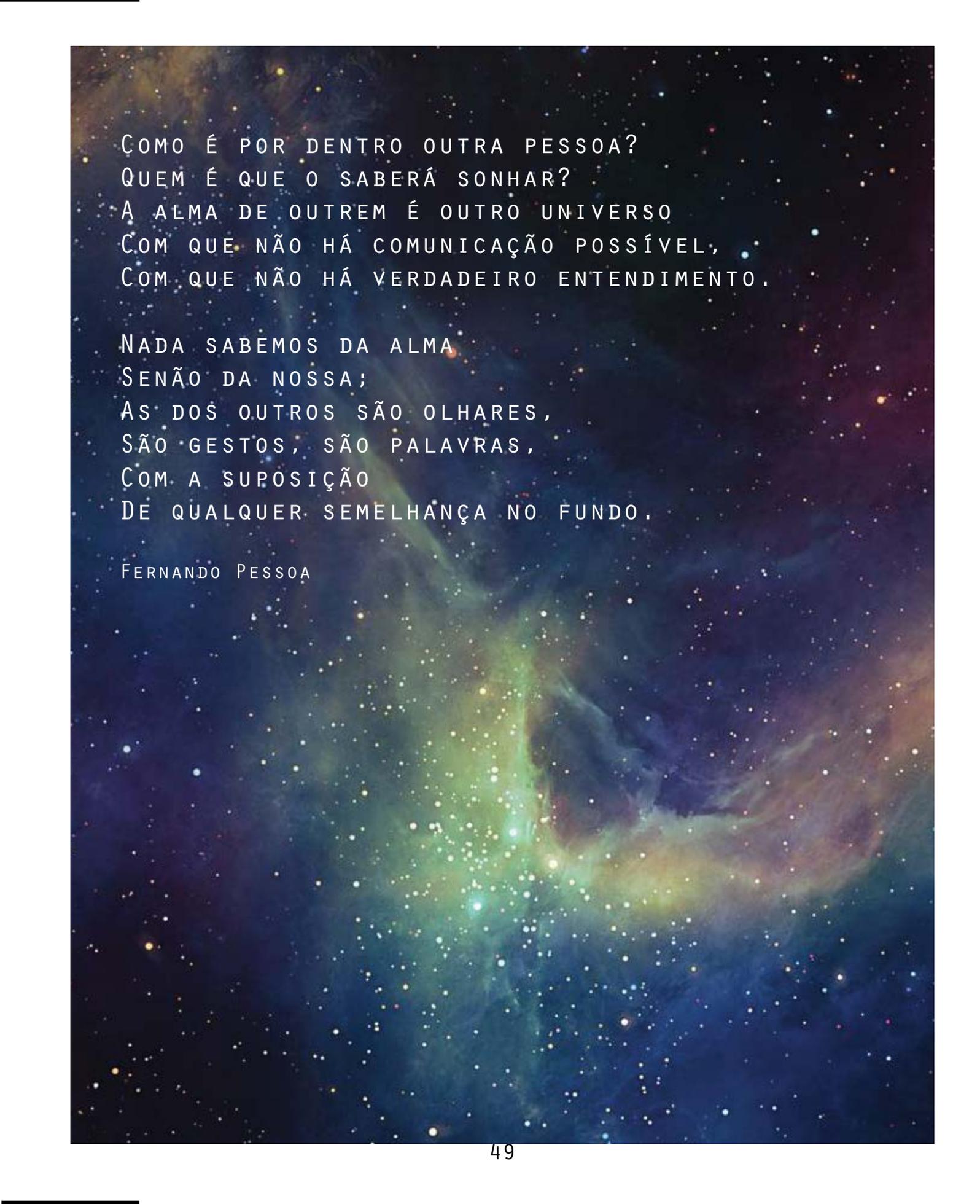
“DISCÓBOLO”

À semelhança das outras obras, esta peça virtual une duas realidades diferentes numa só, dando a possibilidade de visualizar a obra conhecida pela maioria da população, num contexto estranho.



LOGOTIPO MILES

Este conteúdo acaba por complementar toda a experiência e possibilita a visualização do logotipo do artista de uma forma tridimensional e animada.



COMO É POR DENTRO OUTRA PESSOA?
QUEM É QUE O SABERÁ SONHAR?
A ALMA DE OUTREM É OUTRO UNIVERSO
COM QUE NÃO HÁ COMUNICAÇÃO POSSÍVEL,
COM QUE NÃO HÁ VERDADEIRO ENTENDIMENTO.

NADA SABEMOS DA ALMA
SENÃO DA NOSSA;
AS DOS OUTROS SÃO OLHARES,
SÃO GESTOS, SÃO PALAVRAS,
COM A SUPOSIÇÃO
DE QUALQUER SEMELHANÇA NO FUNDO.

FERNANDO PESSOA