

NUNO APARÍCIO

Experiência interativa com a
obra artística

Índice

Conceito	4
Objetivos	5
Inspiração.....	6
Imagens de referência	7 a 16
Espaços interiores.....	7, 8, 9, 10, 11
Estruturas	12, 13, 14, 15, 16
Primeiros esboços.....	17, 18, 19, 20
Reflexão	21
Definição da forma das salas (desenhos)	22, 23, 24

Momento
Realidade Virtual

Conceito

Depois de serem realizados diversos experimentos na área, foram focadas diversas ideias que têm uma ligação com o tema do projeto final “Experiência interativa com a obra artística”, dando algumas diretrizes para o projeto se desenrolar.

Neste momento da experiência é focada a área da realidade virtual, onde o conceito principal passa pela criação de uma galeria virtual de arte. Nesta galeria será possível encontrar diversas obras do artista e autor do projeto Nuno Aparício. Esta galeria virtual de arte, acabará por incluir não só as obras de pintura do autor, mas ainda outros conteúdos, como os vídeos produzidos pelo mesmo, acerca de cada obra em particular entre outros conteúdos.

Esta galeria virtual pretende afastar-se de uma galeria de arte tradicional (paredes brancas, espaço amplo, etc.) promovendo uma experiência diferenciadora ao participante. O conceito da própria galeria, vai de encontro com o conceito principal das obras pintadas, a existência de uma outra realidade, de uma galáxia infinita e sem limitações, uma galeria do futuro. Este conceito acaba por se traduzir no tema do universo e da tecnologia moderna.

Há quem diga que uma galeria de arte é um refúgio da agitação da cidade, mas nesta galeria virtual, pretende-se ir ainda mais longe, tornando-a num refúgio da agitação do mundo, assim, este ambiente virtual é pensado para se encontrar num vazio, no universo onde é possível ver o nosso planeta ao longe, enquanto obras de pintura podem ser contempladas. É certo uma visão idealista, diria mesmo transcendental e utópica daquilo que pode ser uma galeria de arte. É utilizada a fermenta de realidade virtual como uma linha que separa o mundo real do mundo imaginário, fantasioso, quimérico, aproximando a realidade á área do sonho.

A arquitetura do espaço virtual, acaba por ter influências que passo a apresentar mais a frente no presente documento. Todo o grafismo e expressão pretende ir de encontro com o moderno, tecnológico, futurista, através de formas simples e geométricas. O vidro, será o material mais utilizado, proporcionando ao participante a possibilidade de ver o exterior, podendo ver mesmo outros espaços, planetas, estrelas, etc. Esta galeria virtual acaba por estar bastante ligada à ideia de estação espacial.

Serão também utilizadas luzes fracas em grande parte do espaço, tendo apenas luzes direcionadas aos conteúdos de interesse.

Um outro conceito relevante para este projeto, é dedicar em algum momento da experiência virtual um espaço para o “making of”, onde serão incluídos desenhos iniciais dos espaços, esboços, etc, que são apresentados neste documento.

O conceito principal acaba por ser o desenvolvimento de uma galeria virtual futurista, onde é criado um distanciamento do mundo que conhecemos, dando lugar a um ambiente onírico distante, onde galeria e obras dialogam em perfeita sintonia.

Objetivos

A criação deste projeto, acaba por estar ligado ao hobby do autor (pintura acrílica), promovendo-o enquanto artista, mas criando também um desdobramento do conceito base das obras pintadas, até ao meio digital, propondo a não separação das áreas, mas sim uma aproximação. Este projeto pretende perceber se a ligação entre áreas é ou não vantajoso.

Outros objetivos passam por solucionar diversas barreiras e problemas que a maioria dos artistas enfrentam, como conseguir espaços ideais para expor as suas obras, já que num mundo virtual, não existem limitações de espaço, luz, ou públicos que iram visitar a exposição.

A possibilidade desta experiência estar á distância de um clique, e poder ser vista do outro lado do mundo, foram questões muito atrativas para a realização do projeto, uma vez que são quebradas as barreiras do mundo físico. Assim, não existem limitações como, quantas obras cabem no espaço e quantas pessoas podem visitar a exposição em simultâneo.

Questões como estas não se levantam com esta ferramenta, realçando que este espaço virtual acaba por se adaptar ás obras e não o contrário como comumente estamos habituados.

O objetivo principal passa por publicitar o artista e autor do projeto, mas ainda por fazer chegar a sua arte a um público mais alargado, estando a disposição de quem quiser visitar uma exposição/ou ter uma experiência diferenciada sem sair de casa (caso possua os dispositivos adequados).

Inspiração

Para o desenvolvimento dos primeiros esboços acerca da arquitetura do espaço virtual da galeria, foi feita uma pesquisa relativa a grafismos, estéticas e expressões que funcionaram como desbloqueadores criativos e que servem para traçar possíveis caminhos a seguir. As imagens que se seguem, funcionam como unificadores gráficos do projeto, servindo como inspiração ao desenvolvimento dos primeiros desenhos relativos ao aspeto do ambiente virtual, refletindo o projeto no sentido de aprimorar conceitos e designs.

Foram procuradas formas, cores(paleta cromática base), luzes(interores e exteriores), texturas(parede, teto, chão, objetos e possíveis conteúdos) arquiteturas(formato e estrutura das salas), existindo posteriormente um processo de triagem, excluindo diversos exemplos e incluindo apenas os de maior interesse e os que se liguem de alguma forma.

Foram ainda pesquisadas diversas estruturas de toda a arquitetura, pensando os diversos locais, como corredores e salas. Composições e estruturação das salas foi também um trabalho a ser desenvolvido nesta etapa, acabando por integrar imagens encontradas na internet, mas também retiradas de filmes e séries de ficção científica.

Nas imagens apresentadas a baixo, podemos observar uma linha condutora que as interliga promovendo uma linguagem gráfica e conceptual semelhante que dará origem aos primeiros estudos de formas, estruturas e materiais.

Posteriormente a uma primeira pesquisa acerca do conceito da existência de espaços no universo, teve-se como inspiração e referência a série “Star Trek: The Original Series” ou no título em português “ O caminho das estrelas”, direcionando já a pesquisa das formas e estruturas nesse sentido, uma vez que este exemplo contém inúmeras referencias, desde a estrutura do espaço, até aos interiores e até mesmo aos formatos de objetos.

Foram pesquisadas também formas semelhantes ás idealizadas pelo autor, de forma a cruzar ideias já existentes com outras desconhecidas, criando uma expressão própria e afastando possíveis semelhanças a outros designs.

Imagens

Espaços interiores



Figura 1- https://www.123rf.com/photo_81190647_spaceship-black-corridor-with-view-on-space-and-planet-earth-3d-rendering-elements-of-this-image-fur.html



Download from
Dreamstime.com
This watermarked compo image is for previewing purposes only.



ID 103125889
Sdecoret | Dreamstime.com

Figura 2- <https://www.dreamstime.com/spaceship-corridor-view-planet-earth-d-rendering-el-spaceship-white-corridor-view-space-planet-earth-d-image103125889>



Figura 3- <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-spaceship-corridor-view-planet-earth-d-rendering-el-black-space-elements-image-furnished-nasa-image92282654>



Figura 4- <https://pt.depositphotos.com/180853354/stock-photo-spaceship-grunge-interior-with-view.html>



Figura 5- <https://pt.depositphotos.com/105191326/stock-photo-view-of-planet-earth-from.html>



Figura 6- <https://br.depositphotos.com/188093032/stock-photo-spaceship-futuristic-interior-with-view.html>



Figura 7- <https://br.depositphotos.com/165733982/stock-photo-view-of-planet-earth-from.html>



Figura 8- http://www.startrekimages.com/?attachment_id=1057



Figura 9- <https://trekmovie.com/2018/02/04/review-star-trek-discovery-loses-the-battle-in-the-war-without-the-war-within/>



Figura 10- <http://eskipaper.com/sci-fi-wallpaper-21.html>



Figura 11- <https://twitter.com/trekonlinegame/status/824700947397873664>



Figura 12- https://sto.gamepedia.com/Ship_Interior



Figura 13- <https://www.pinterest.dk/pin/39265827980589208/>

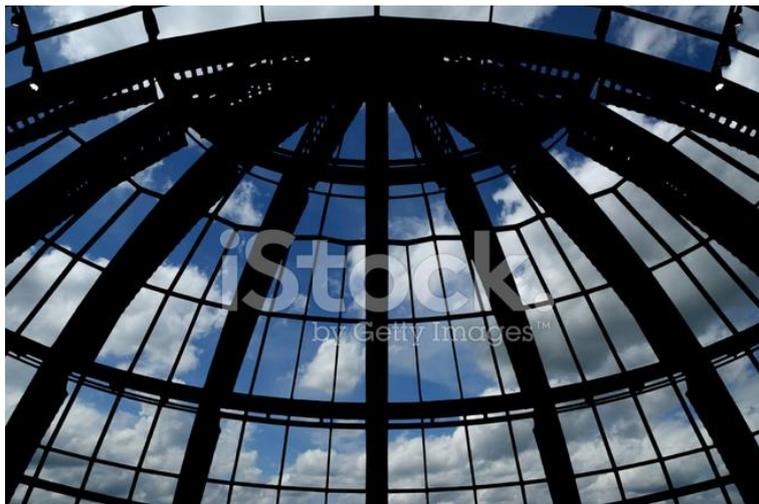


Figura 14- <https://pt.freeimages.com/premium/futuristic-architecture-dome-made-out-of-glass-1251889>

Imagens

Estruturas



Figura 15- <https://www.turbosquid.com/pt-br/3d-models/3d-space-station-1403787>

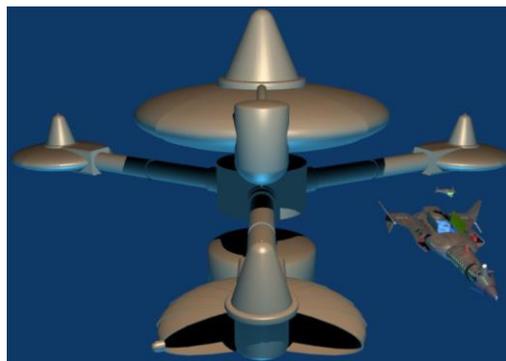


Figura 16- <https://blenderartists.org/t/k-7-space-station/367863>



Figura 17- <http://armadafiles.com/files/armada-2/stations/federation/utopia-stations/details>



Figura 18- <https://www.moddb.com/mods/star-trek-deep-space-nine-reloaded/images/starfleet-outposts1>

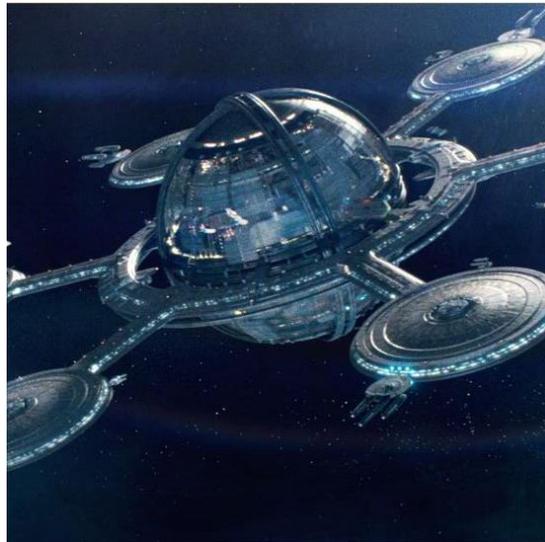


Figura 19- <https://sites.google.com/site/startrekhotan/starbases>



Figura 20- <https://sites.google.com/site/startrekhotan/starbases>



Figura 21- <https://sites.google.com/site/startrekhotan/starbases>



Figura 22- <https://sites.google.com/site/startrekhotan/starbases>

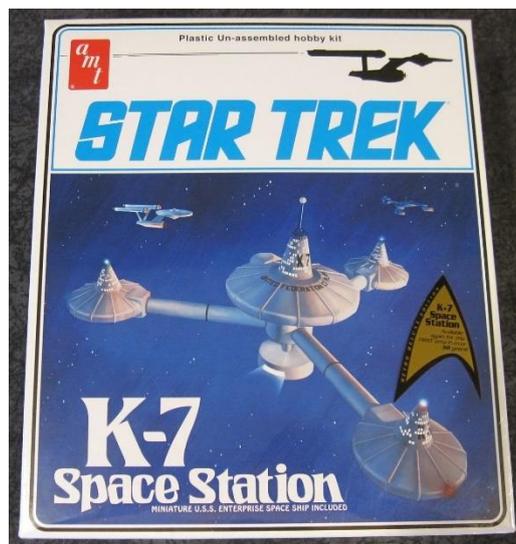


Figura 23- <http://www.andromedadesignslimited.com/star-trek-k-7-space-station-plastic-model-kit.aspx>



Figura 24- <https://blogscientificuniverse.blogspot.com/2016/03/como-e-vida-na-estacao-especial.html>



Figura 25- http://www.starshipmodeler.co/gallery15/mw_012313_k7.html



Figura 26- <https://xblafans.com/star-trek-online-boldly-making-way-xbox-one-87299.html>



Figura 27- http://www.inpayne.com/models/kitbash/trekpage_51.html



Figura 28- http://www.inpayne.com/models/kitbash/trekpage_51.html

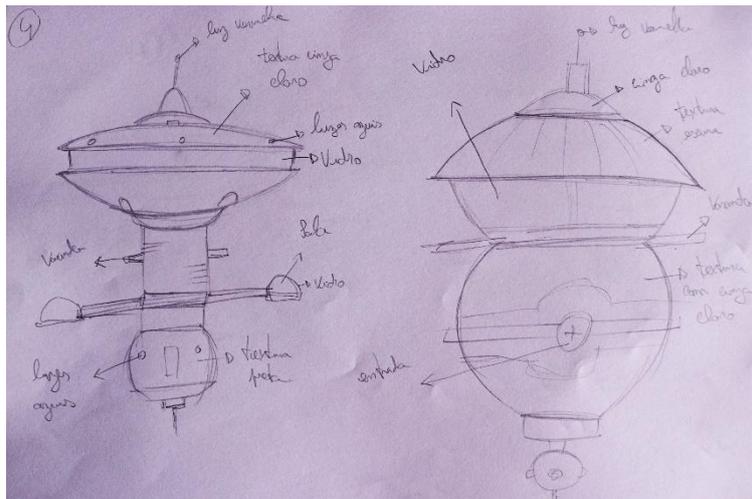


Figura 32- Estudo da forma

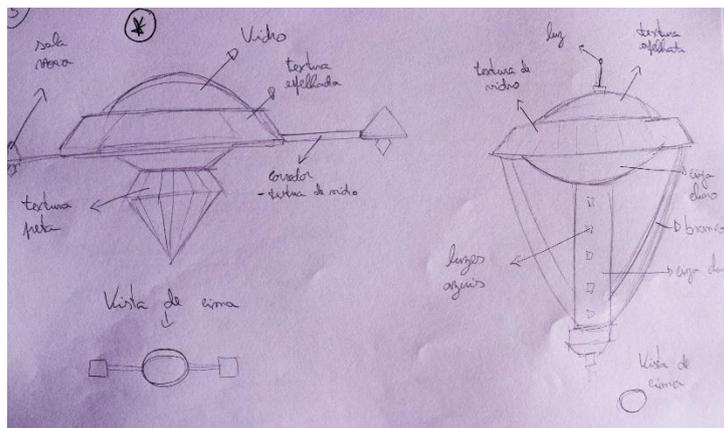


Figura 33- Estudo da forma

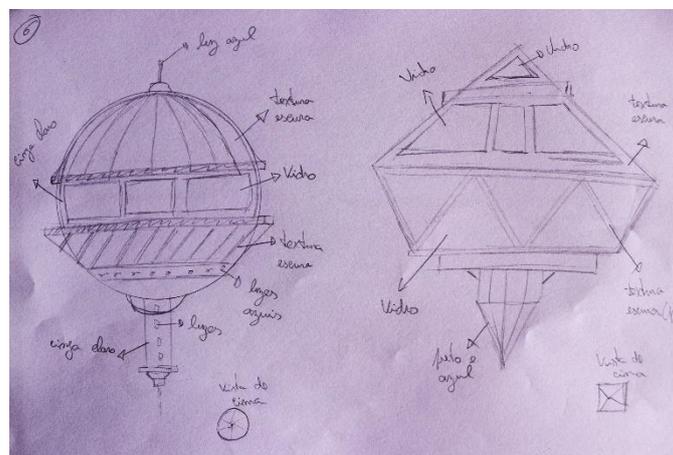


Figura 34- Estudo da forma

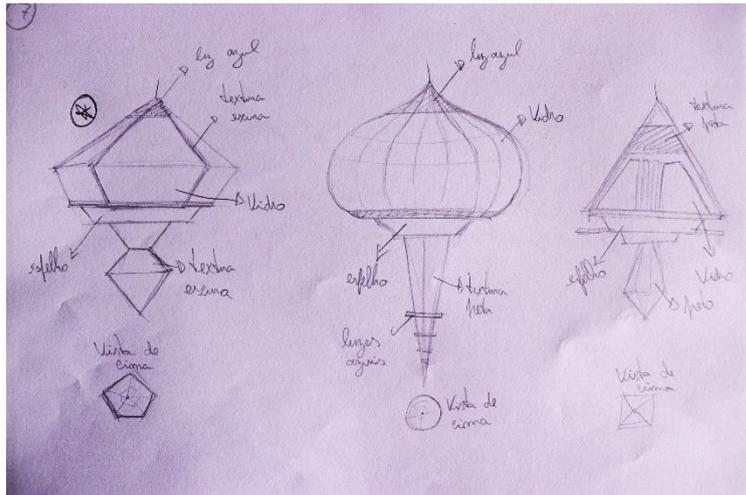


Figura 35- Estudo da forma

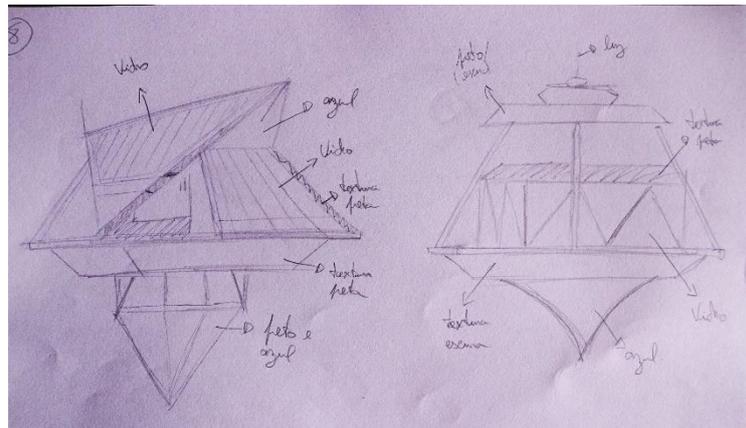


Figura 36- Estudo da forma

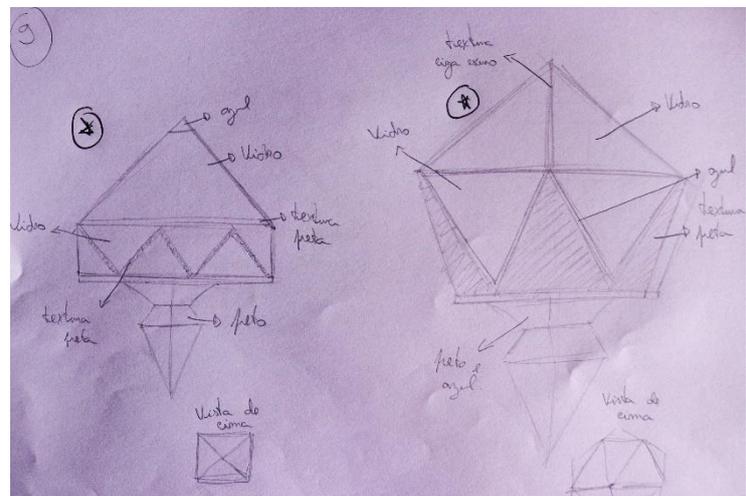


Figura 37- Estudo da forma

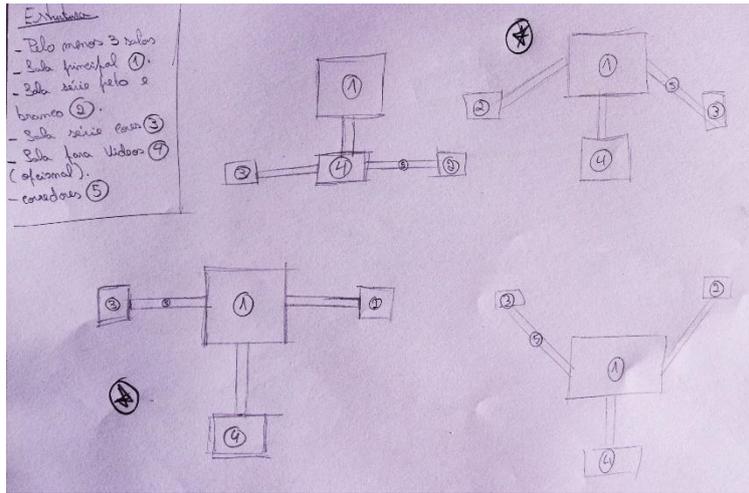


Figura 38- Estudo da estrutura

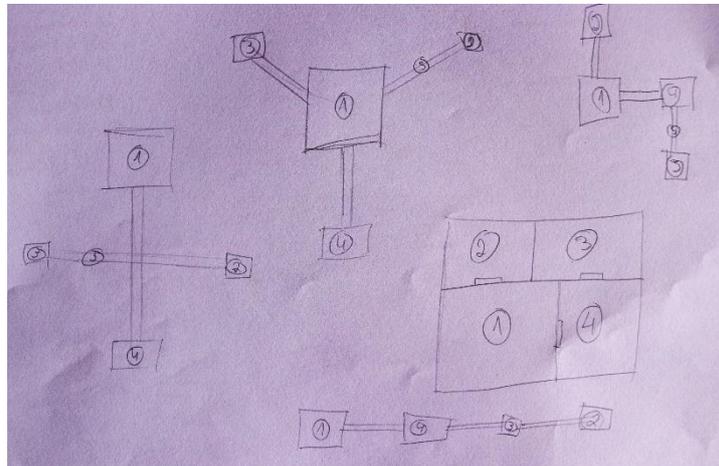


Figura 39- Estudo da estrutura

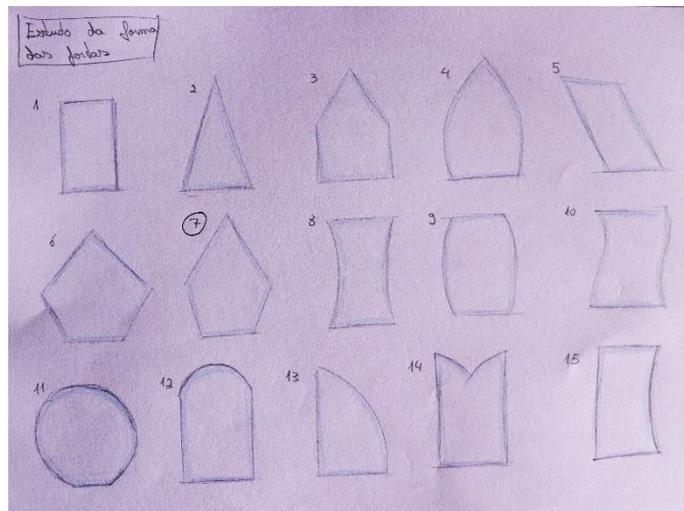


Figura 40- Estudo da forma das portas

Reflexão acerca dos esboços

Depois de ter sido feita uma análise às imagens de referência, foram realizados diversos estudos da forma do espaço virtual, apresentando aqui alguns dos esboços principais e que tiveram mais relevância para o desenvolvimento das arquiteturas escolhidas para realização do projeto.

Assim, depois de fazer uma triagem de quais as formas mais interessantes para desenvolver, chegou-se à conclusão de que seria mais vantajoso se a forma não se estendesse na vertical, à semelhança das figuras 17 e 26 (uma vez que o participante teria de subir e descer escadas para se movimentar, o que iria complicar a experiência e não iria possibilitar ter uma visão geral sobre o projeto). Concluiu-se que a forma deveria ser toda ela horizontal, à semelhança por exemplo das figuras 18 ou 20.

Quanto às salas, chegou-se à conclusão que deveriam ser divididas, uma para vídeos e outros conteúdos de design, outra sala para informações como o conceito do projeto, informações sobre o autor, making of, entre outros conteúdos relevantes, e mais duas salas para quadros, uma para as obras realizadas a preto e branco e outra sala para as obras realizadas a cor, dando um total de quatro espaços.

À semelhança das imagens de referência, por exemplo as figuras 18, 19 e 20, todos os espaços são ligados por corredor/pontes que permitem ao utilizador deslocar-se entre espaços.

Uma vez que terão de existir portas nesta união entre espaço e corredor foram pensadas algumas formas possíveis para estas (figura 40), concluindo que a que mais se ligava com a temática e esboços seria a porta número sete uma vez que as restantes formas acabam por estar muito baseadas em triângulos e pirâmides.

Posteriormente à análise dos esboços, foram selecionadas as formas mais interessantes para desenvolver no projeto, realizando ainda desenhos que irão auxiliar na fase de modelação, contando já com formas, texturas, cores, etc.

Definição da forma das Salas

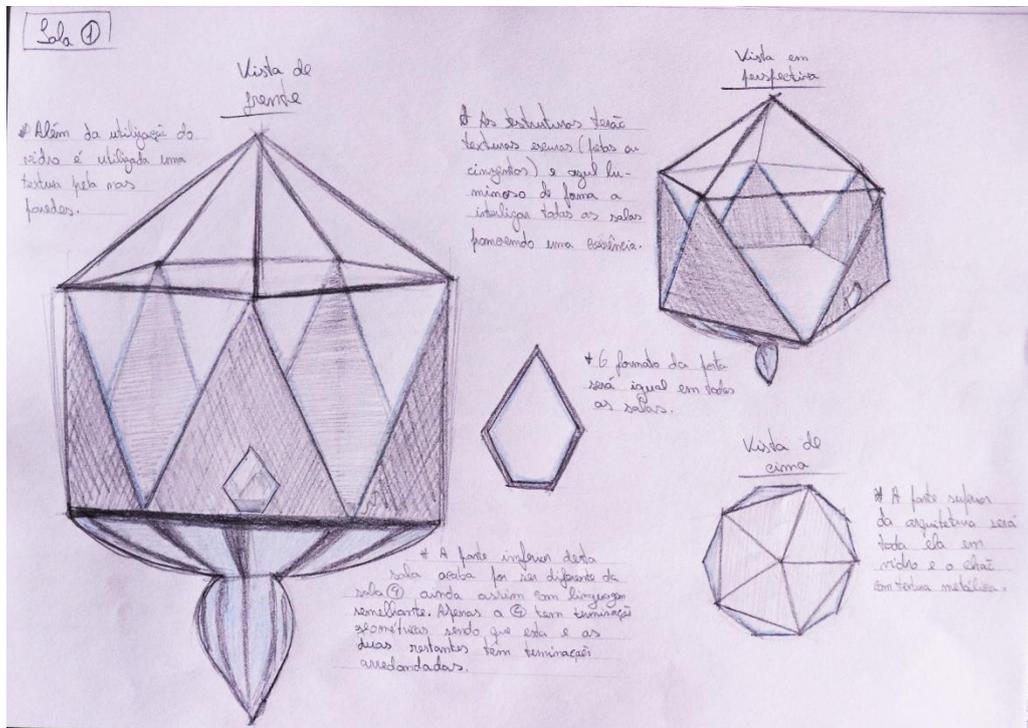


Figura 41-Definição da sala principal (1)

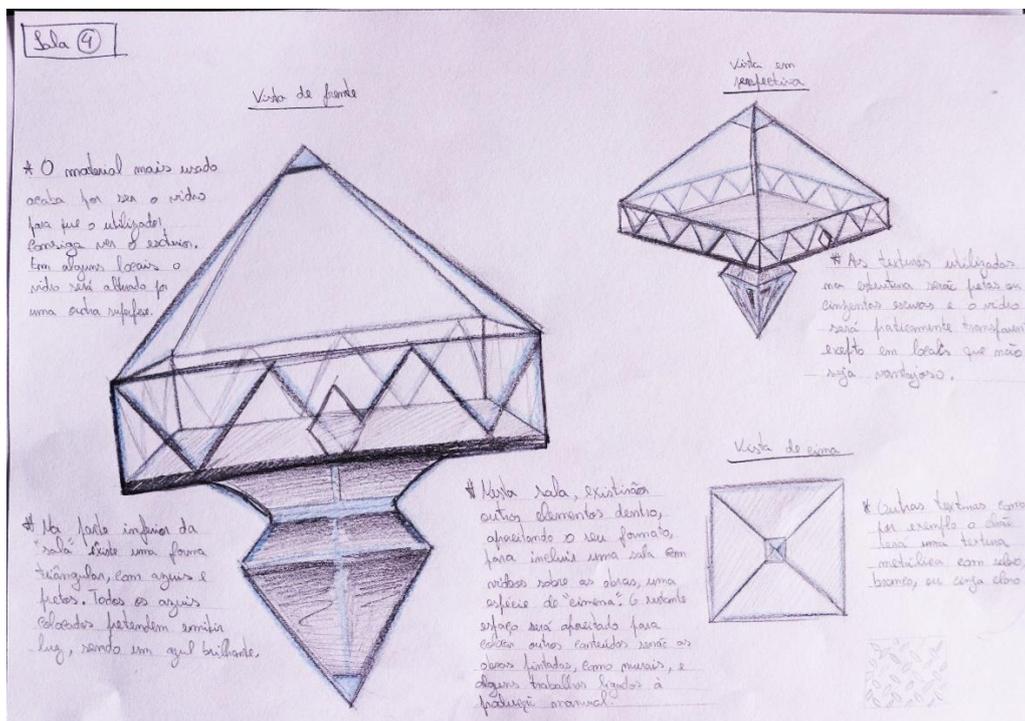


Figura 42- Definição da forma da sala 4

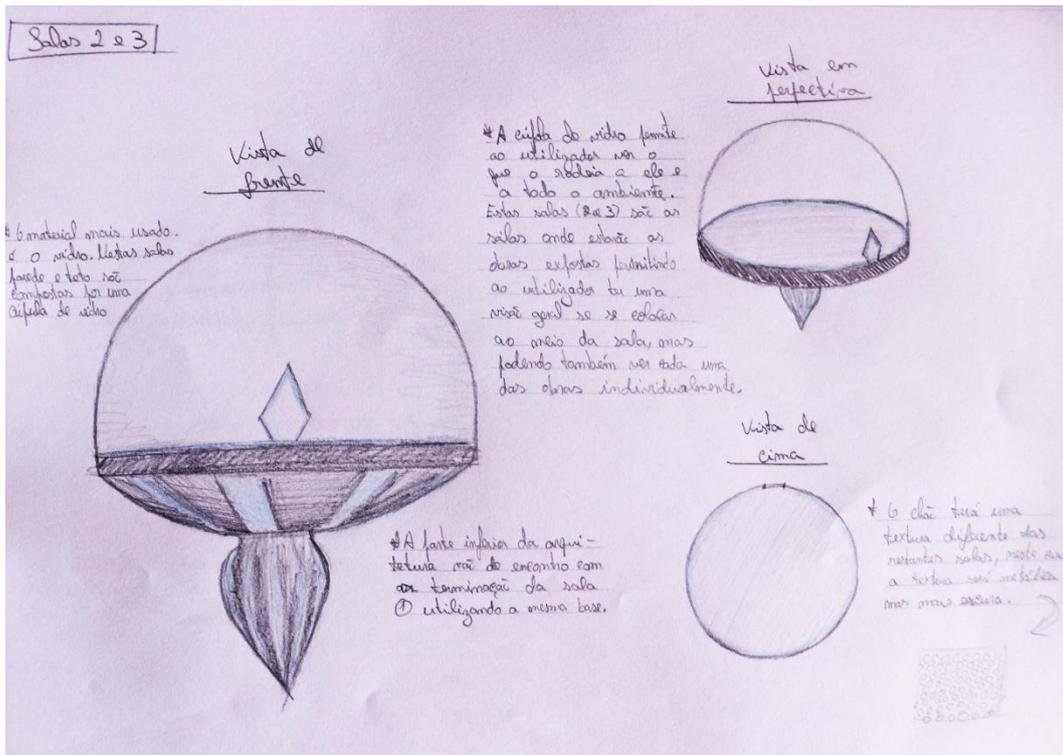


Figura 43- Definição da forma da sala 2 e 3

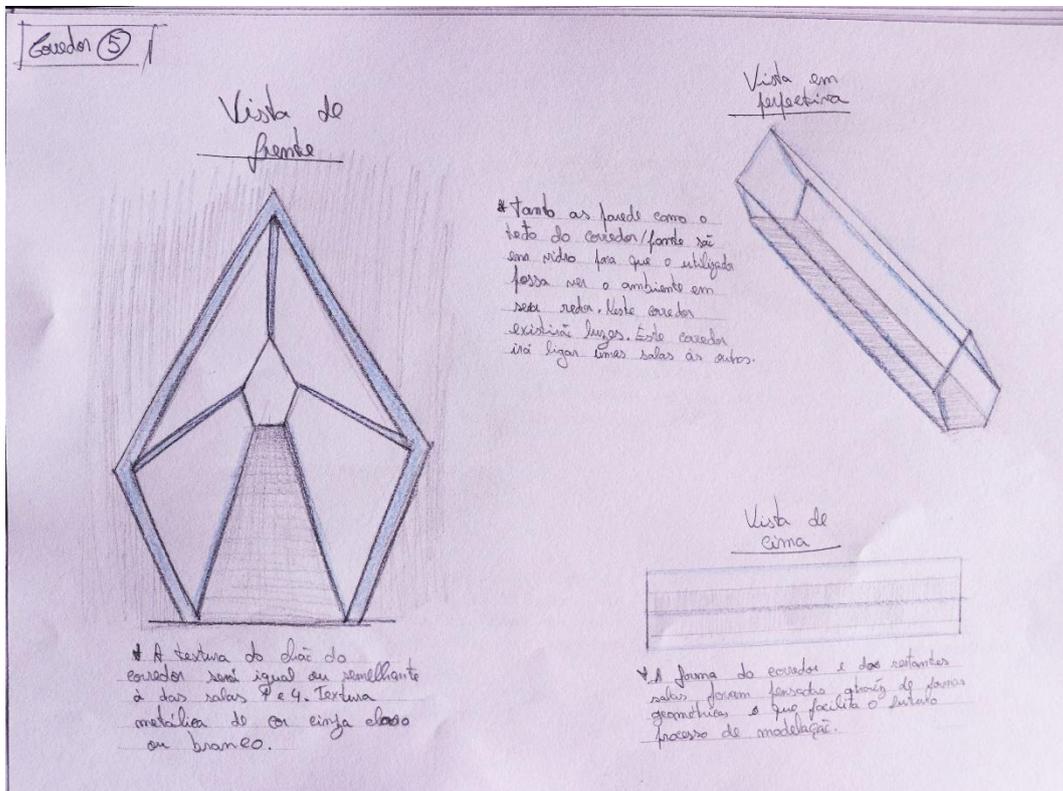


Figura 44- Definição da forma do corredor (5) e materiais

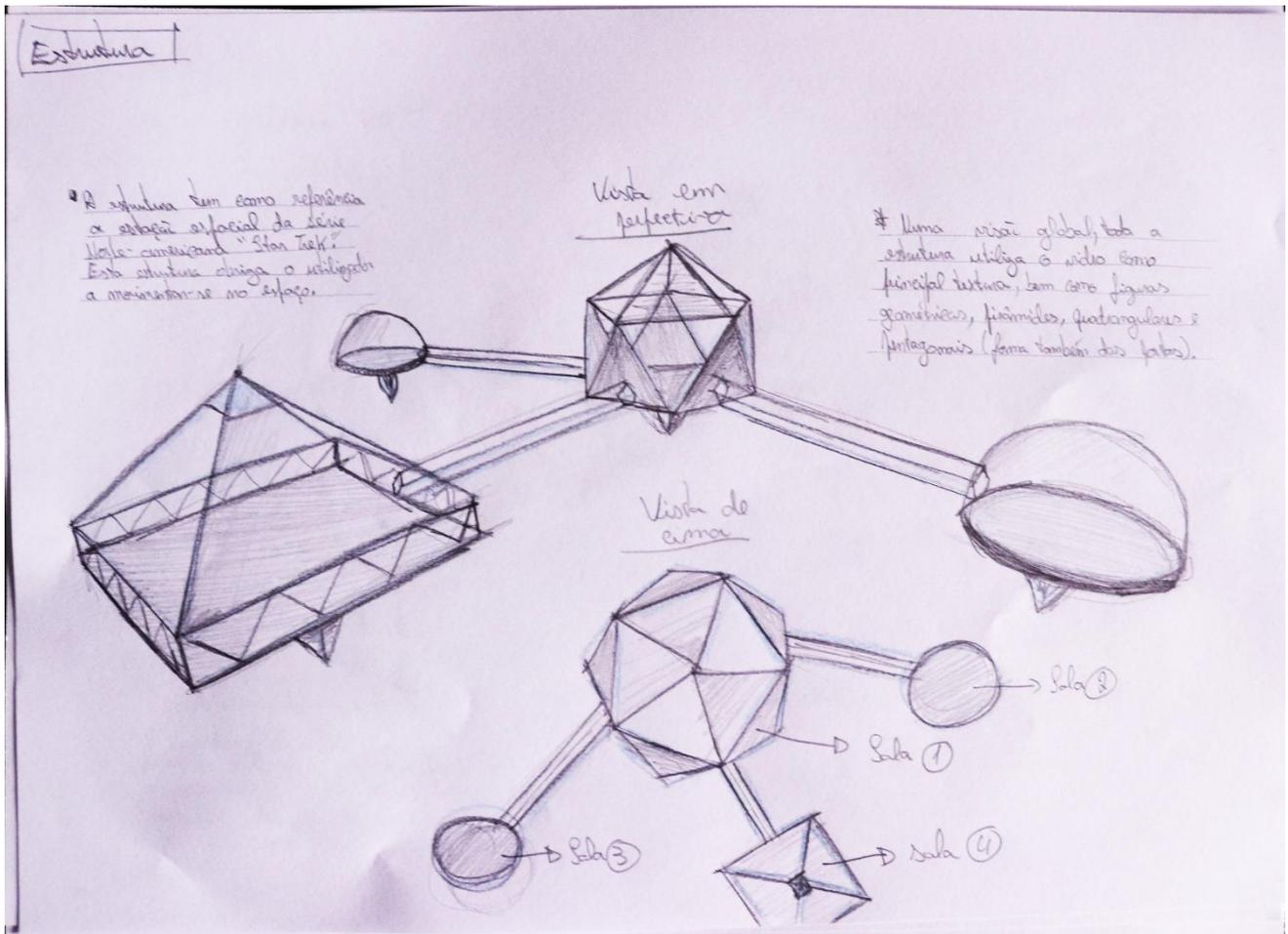


Figura 45- Estrutura do espaço virtual