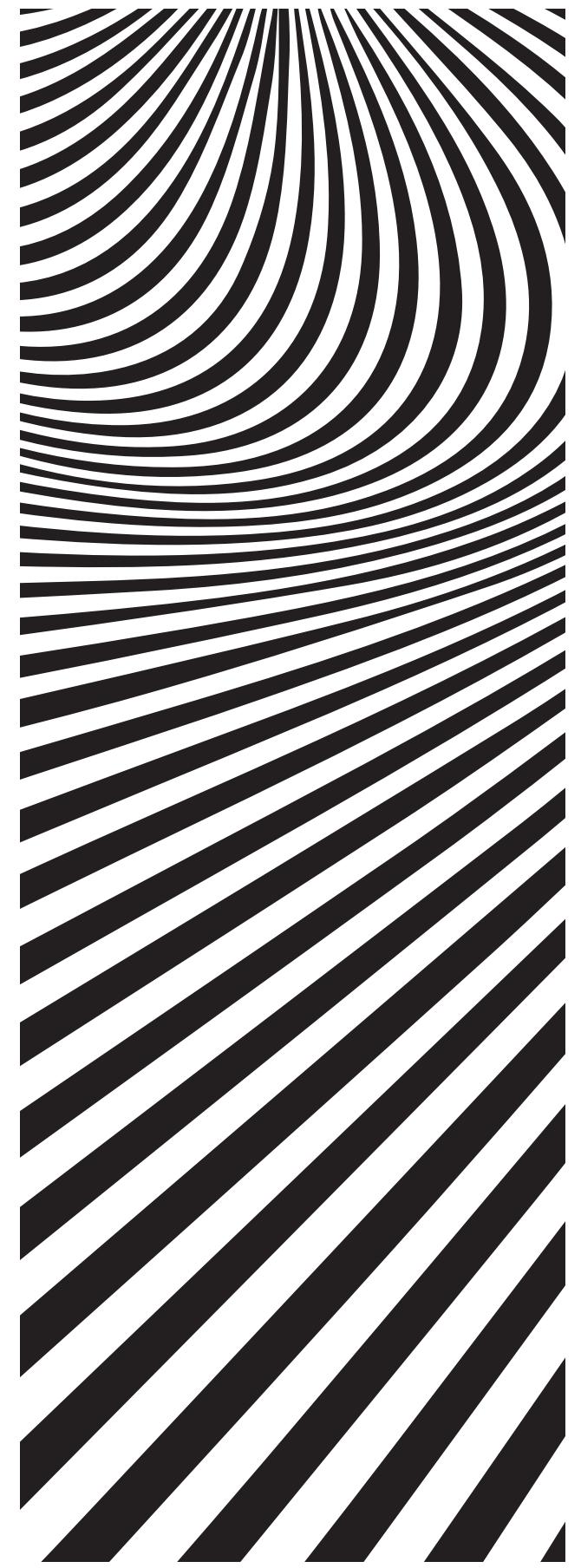


Q
U
E
B
R
A



PROJETO

A DITADURA DO TEMPO

TEMÁTICA BASE:
LIVRO, "E SE PARÁSSEMOS DE SOBREVIVER" DE ANDRÉ BARATA.

No seguinte documento, estarão presentes todas as quatro fases do processo de desenvolvimento, desdobrando essas quatro fases, em outros pontos importantes à percepção do projeto. Desde influências, a metodologias, à parte técnica, todos esses passos foram descritos e explicados.

NUNO APARÍCIO

M9246

ÍNDICE

PROJETO

A DITADURA DO TEMPO

1^A FASE

- TEXTO ESCRITO

- DELIMITAÇÃO DO TEMA GERAL DO PROJETO, BASEADO NO TEXTO DE ANDRÉ BARATA

- PESQUISA

- TRABALHOS DE REFERÊNCIA
(POST-PRINT, PÁSSARO OPERAÇÕES, PIANO)

- DEFENIÇÃO DA ABORDAGEM AO TEMA

NUNO APARÍCIO

M9246

01
PREFÁCIO

08
CONCEITO

11
ÁREA DE INTERVENÇÃO

15
TEMPO NA ARTE

19
ABORDAGEM AO TEMA

03
AUTOR

09
ESTRUTURA

12
ANÁLISE

16
ROTINA

21
BIBLIOGRAFIA

06
TEXTO

10
OBSERVAÇÃO

14
PESQUISA ONLINE

17
REFERÊNCIAS

22
REFERÊNCIAS IMAGENS

PREFÁCIO

01

"SOMOS INDUZIDOS A SOBREVIVER QUANDO DEVERÍAMOS OPTAR POR VIVER." (2018, BARATA:16)

"(...)sim uma ditadura impregnada na realidade quotidiana mais próxima e que por isso, quase passa despercebida."(2018, Barata:17).

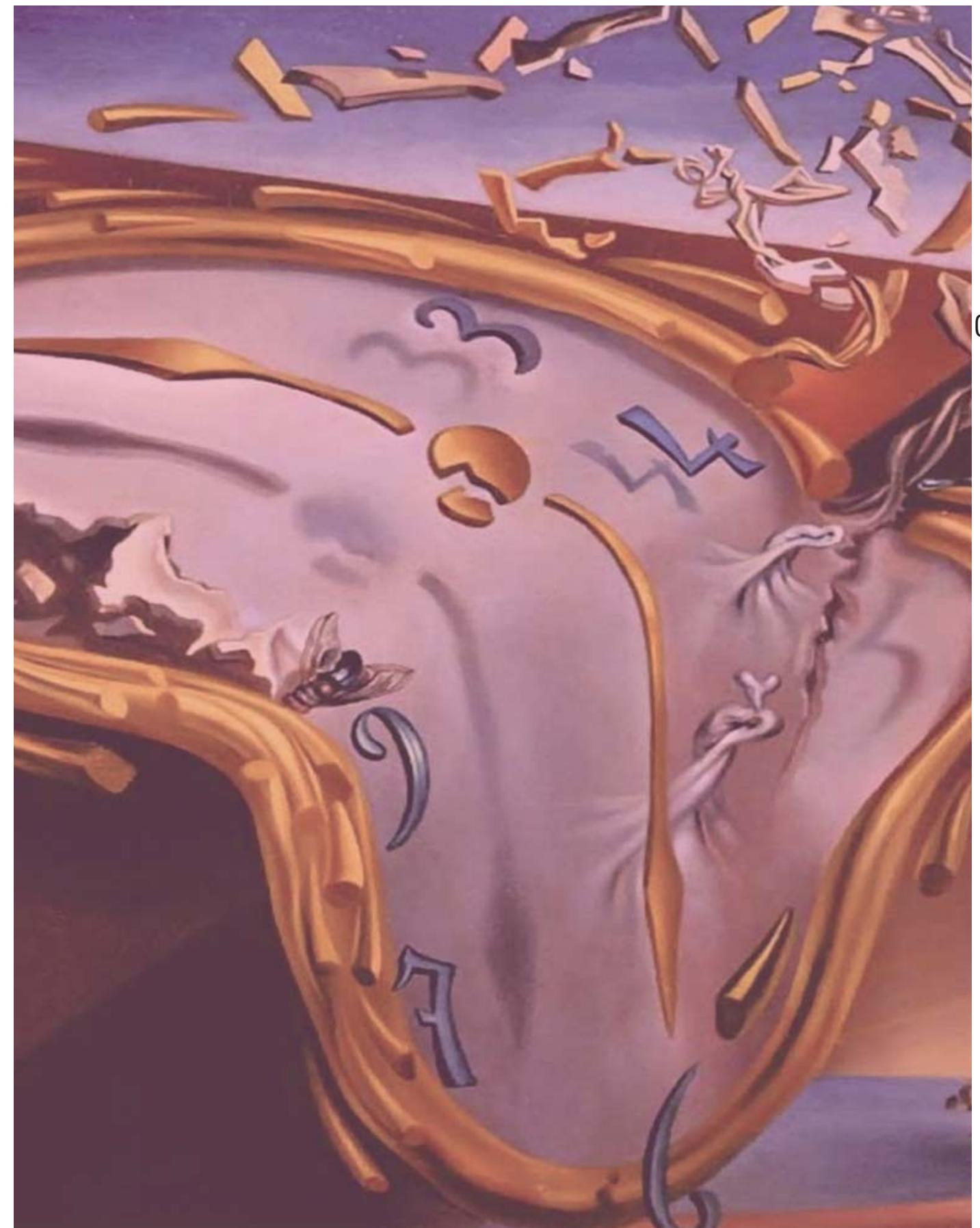
Esta questão da rotina e da ditadura impregnada tentei percebê-la ao dividir esta questão do tempo em três dimensões, e depois de analisar cada uma delas individualmente tentei perceber onde esta se encaixava dentro deste conceito.

Cheguei aos três conceitos base, tempo ocupado, tempo de ócio, e tempos mortos (por outras palavras o tempo em que não estamos a fazer nada e o tempo que na verdade não conseguimos controlar). Ainda sobre esta questão da ditadura do tempo associado a uma rotina, faço referên-

cia a uma das frases construídas durante a aula, "distinção entre rotinas e algemas?". Achei esta frase interessante também porque nos obriga a pensar mais acerca do tema, e tem como principal objectivo tentarmos distinguir os dois conceitos.

o meu projecto deve ir de encontro à ideia do livro de André Barata, promover a consciencialização de que devemos parar para pensar, fazendo-o através do design e da arte.

"A ACELERAÇÃO COLECTIVA DO TEMPO, COMEÇANDO PELO PROCESSO SÓCIO-ECONÓMICO E PASSANDO PELA INTERACÇÃO NAS REDES SOCIAIS, É UMA FORMA DE DOMINAÇÃO ENTRE NÓS E DE DOMINAÇÃO DO MUNDO ALÉM NÓS." (2018, BARATA:21)



02

ANDRÉ BARATA

"VIVEMOS UMA DITADURA DO TEMPO" E,
SE CALHAR, NEM NOS APERCEBEMOS DISSO

03
QUEM PODERÁ EX-
PLICÁ-LO CLARA
E BREVEMENTE?
QUEM O PODERÁ
APREENDER,
MESMO SÓ COM
O PENSAMENTO,
PARA DEPOIS
NOS TRADUZIR
POR PALAVRAS O
SEU CONCEITO?

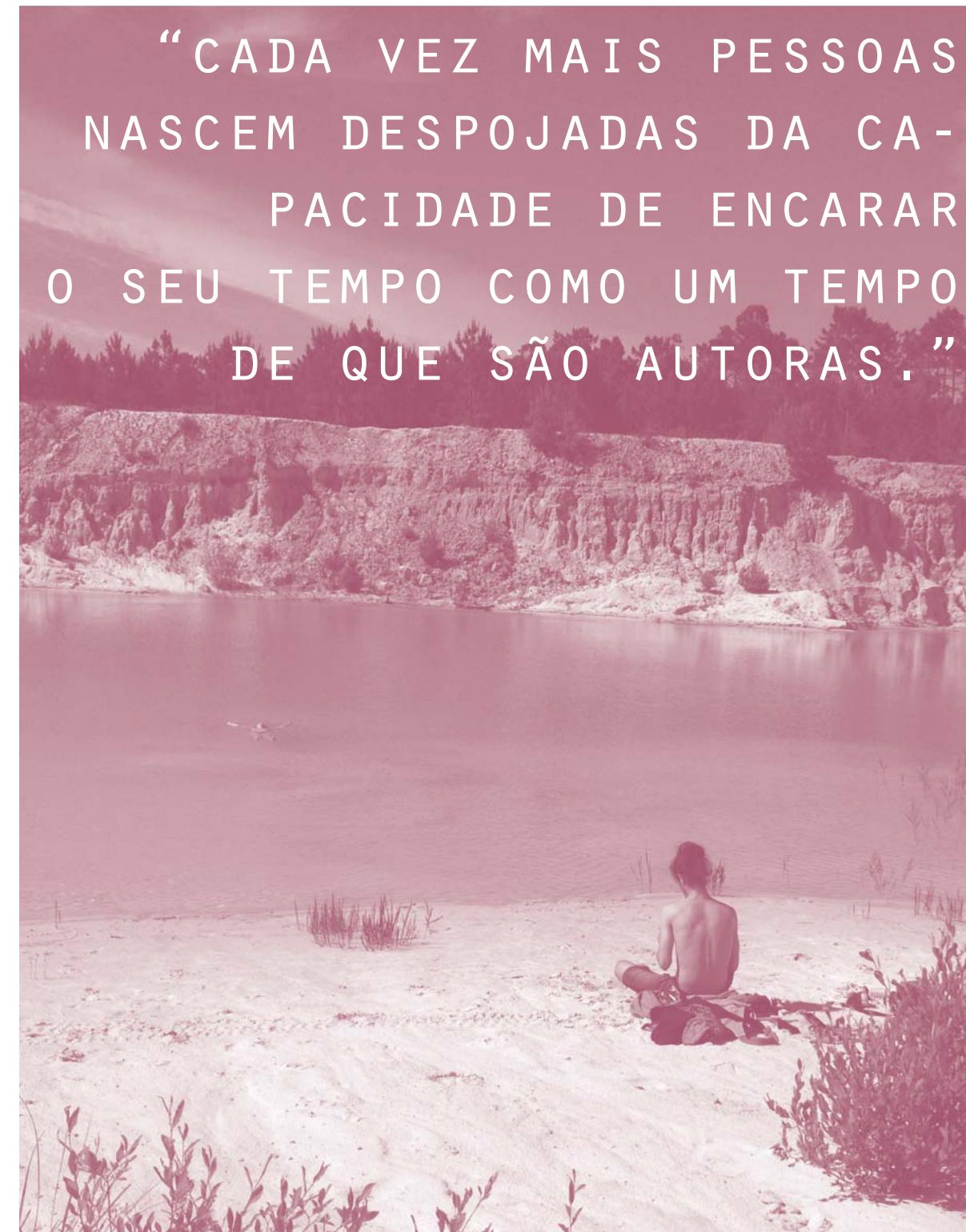


André Barata, filósofo de formação, é professor na Universidade da Beira Interior, onde tem desenvolvido ciclos de estudos na área da ciência política. Tem por áreas de interesse, além da filosofia social e política, o pensamento fenomenológico e existencial e, ainda, a problemática da identidade portuguesa. Tem publicados vários livros de ensaio, como "Metáforas da Consciência" (2000) e "Primeiras Vontades" (2012). Organizou os livros "Representações da Portugalidade" (2011) e "Estado social: De Todos para Todos" (2014). Foi diretor da revista de filosofia "Análise" (2005/2006). Num registo mais literário publicou, com Rita Tabor da Duarte, "Experiências Descritivas" (2007).

Pequeno livro para pensar e agir contra a ditadura do tempo. Este pequeno livro questiona o tempo social dos nossos dias, industrializado, sem entropia, medida imposta, que nos torna individual e colectivamente reféns do passado da nossa sociedade, que nos agarra a um presente omnipresente e que rarefaz a realidade do futuro. Este desequilíbrio é resultado de uma concepção do tempo que sem dúvida serve melhor do que outras ao sistema de dominação social, económica e política vigente. Mas é possível começar a pensar e lutar por outras concepções de tempo que, em vez de dominarem, emancipem.



“CADA VEZ MAIS PESSOAS
NASCEM DESPOJADAS DA CA-
PACIDADE DE ENCARAR
O SEU TEMPO COMO UM TEMPO
DE QUE SÃO AUTORAS.”



04

"CONTINUO E SEM FALHAS, ACELER- ADO, MEDIDA DE PRODUTIVIDADE"



05

06

Para tentar perceber melhor esta questão da ditadura do tempo, tentei procurar na cidade e na própria sociedade, características ligadas ao tempo e a forma como as pessoas interagem com ele. Comecei assim por tentar perceber, quais são as dimensões que podemos encontrar ao pensar nesta questão, e como eu olho para este tema, assim, com o objectivo de estruturar melhor o meu raciocínio, decidi dividir estas dimensões do tempo vivido durante o quotidiano da maioria da população (tema abordado no livro e que explico mais a frente). Chegando a três conceitos primordiais, o tempo ocupado, o tempo de ócio e os tempos mortos.

Para cada um destes conceitos decidi começar a observar participativamente a realidade que me rodeava tentando encaixar momentos e situações numa destas dimensões.

A minha intenção foi tentar perceber, se as pessoas se sentem atingidas pela ditadura do tempo ou se este conceito passa despercebido, questão referida no livro de André Barata onde houve uma citação que me chamou a atenção: "(...)sim uma ditadura impregnada na realidade quotidiana mais próxima e que por isso, quase passa despercebida."(2018, Barata:17).

Esta questão da rotina e da ditadura impregnada tentei percebê-la ao dividir esta questão do tempo em três dimensões, e depois de analisar cada uma delas individualmente tentei perceber onde esta se encaixava dentro deste conceito.

Cheguei aos três conceitos base, tempo ocupado, tempo de ócio, e tempos mortos (por outras palavras o tempo em que não estamos a fazer nada e o tempo que na verdade não conseguimos controlar).

Depois desta divisão tentei dividir cada um deles individualmente. Tempo ocupado: enquanto a pessoa está em aulas, enquanto a pessoa está a trabalhar, quando está a conduzir, actividades depois do trabalho, etc. Para o tempo de ócio: passear no parque, viajar, estar sentado num banco de jardim, ir ao café, bar da escola, estar no computador, sair à noite, etc. Para os tempos mortos: intervalos das aulas, esperar na fila do supermercado, esperar pelo autocarro(paragem), esperar pelo elevador(na cidade), ir fumar, salas de espera (dentista, veterinário, hospital, etc), entre outros.

Depois de fazer esta análise percebi que o conceito de ditadura do tempo apenas é aplicada nos tempos mortos, e que seria sobre esta dimensão de tempo que mais intenções tenho de me debruçar para o tratamento do tema.

Tentei não deixar de pensar nas outras dimensões anteriormente referidas, e se pensarmos nos tempos mortos e nos tempos ocupados, levam-me ainda a outra linha de pensamento, também referida no livro do André Barata, na página 17, onde nos diz, "Uma concepção do tempo de vida como mercadoria, que faz da actividade social e individualmente realizadora que o trabalho deveria ser

para as pessoas uma redução delas à categoria abstracta de seres mais ou menos produtivos." (2018,Barata:17). Esta questão do ser humano ser levado como mercadoria, onde aquilo que têm para oferecer é tempo, também reflecte que nos encontramos presos numa prisão imaginária e culturalmente imposta, que nos obriga a agir conforme os parâmetros adotados pela sociedade, não nos dando tempo para pensar se realmente aquilo que fazemos está certo ou errado. Nos tempos mortos é onde aplico mais esta questão de ditadura do tempo, e assim, para estruturar e perceber melhor esta área, tentei perceber o que fazem as pessoas nestes tempos mortos, chegando à conclusão que a maioria das pessoas, utiliza estes momentos para estarem no telemóvel, seja para jogar, seja em redes sociais (tema também tratado no livro de André Barata: "Aceleração colectiva do tempo, começando pelo processo sócio-económico e passando pela interacção nas redes sociais, é uma forma de dominação entre nós e de dominação do mundo além nós."(2018,Barata:21). Depois de uma pequena pesquisa percebi que o tempo aplicado nestas áreas (sobretudo em redes sociais) é muito maior do que imaginava. Esta questão também achei relevante abordar , visto que as redes sociais também nos fazer alienar e não nos deixam perceber ao certo o que está errado e por ser o local virtual de cultivo destes parâmetros anteriormente referidos.

CONCEITO

07



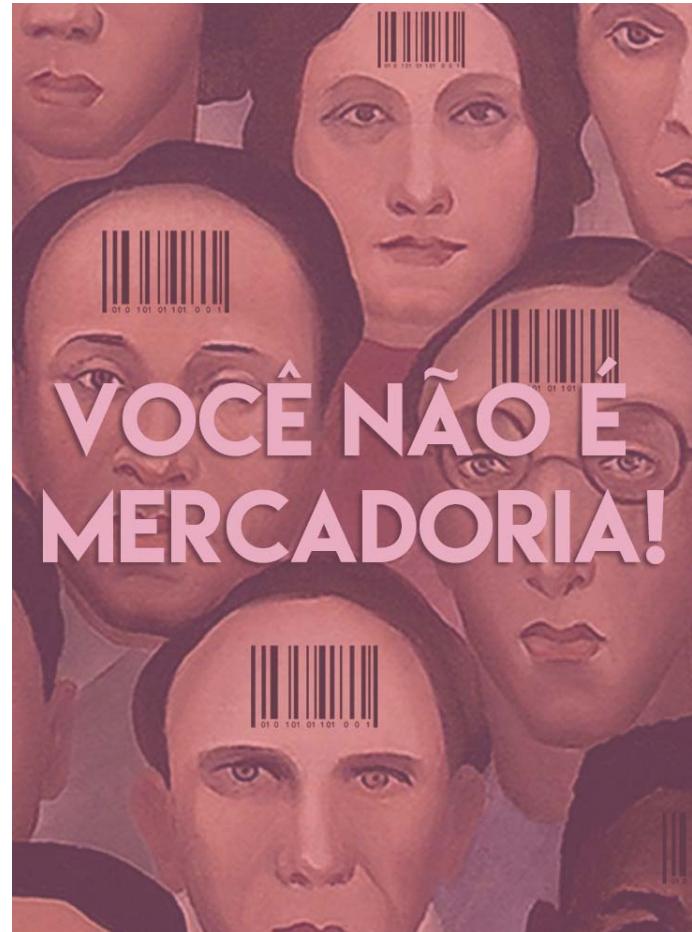
Ainda sobre esta questão da ditadura do tempo associado a uma rotina, faço referência a uma das frases construídas durante a aula, “distinção entre rotinas e algemas?”. Achei esta frase interessante também porque nos obriga a pensar mais acerca do tema, e tem como principal objectivo tentarmos distinguir os dois conceitos.

Em jeito de conclusão acho que o meu projecto deve ir de encontro à ideia do livro de André Barata, promover a consciencialização de que devemos parar para pensar, fazendo-o através do design e da arte. A arte é ligada a este projecto visto que é uma área que

deve trazer uma nova perspectiva e criticar o panorama actual da sociedade, penso também que o momento em que estamos aborrecidos e sem nada para fazer, é o momento ideal para tentar consciencializar as pessoas acerca do tema deste texto e fazer perceber às pessoas, que “Somos induzidos a sobreviver quando deveríamos optar por viver.” (2018, Barata:16) como o autor diz no livro.

O TEMA CHAVE PARA O MEU PROJETO , DEPOIS DE LER O LIVRO, TENCIONA FOCAR-SE NO CONCEITO DE ROTINA E TEMPO CORRIDO .

08



Uma das questões abordadas no livro do professor André Barata, que me interessou, foi a questão de vivermos presos numa rotina, num tempo corrido que não pára e mal nos dá tempo para “respirar”, dando-nos sempre novas coisas para fazer, novas coisas para nos entretermos (como é o caso, por exemplo, das redes sociais) e que por causa desta questão mal conseguimos pensar, e ver se aquilo que nos rodeia é ou não correto. Como refiro no texto: “Esta questão do ser humano ser levado como mercadoria, onde aquilo que tem para oferecer é tempo, também reflecte que nos encontramos presos numa prisão imaginária e culturalmente imposta, que nos obriga a agir conforme os parâmetros adotados pela sociedade, não nos dando tempo para pensar se realmente aquilo que fazê-mos está certo ou errado.”

Seria nesta dimensão que me interessa mais atuar, de certa forma promover através deste projecto uma consciencialização de que realmente precisamos parar, ou pelo menos plantar a semente da ideia de que devemos abrandar.

Conceptualmente a minha ideia tem como foco, intervir na rotina das pessoas (nos tempos mortos, por ter mais impacto e por ser mais facilmente visto e desempenhar o seu papel). O conceito seria “apanhar” a pessoa a meio da sua rotina e num momento em que esta não está a fazer nada, ter contacto com este projecto, e consciencializá-la nesse momento para a temática do livro, não de uma forma brusca e autoritária, mas através de duas ferramentas, a arte e a música. A arte teria um papel mais de objecto contemplativo e a música mais de objecto intervencioso, aproveitando as características de cada área.

Sintetizando, a ideia é quebrar o tempo corrido e a rotina com uma intervenção na cidade, em espaços a analisar, para promover em tempos mortos, uma actividade que traga conhecimento e cultura, através da arte e da música.

ESTRUTURA DA PESQUISA / MÉTODO

09

-Observação participativa relativo aos momentos durante a rotina de uma pessoa (tempos mortos, tempos ocupados, tempos de ócio, e comportamentos durante a rotina).

Aproveitar todos os momentos de espera ou não, nos quais participe e anotar devidamente.

-Observação

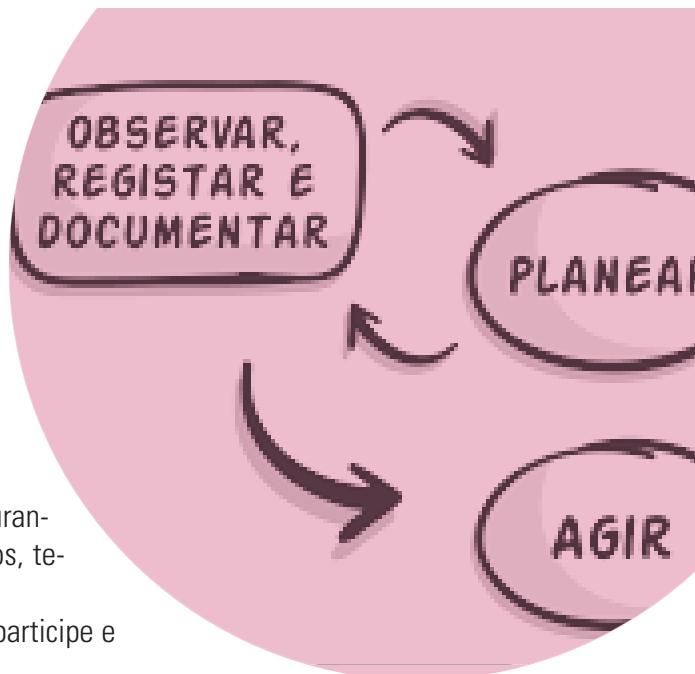
*Coleccionar dados que sirvam de base:

- locais de tempos mortos.
- (tempos gastos em cafés e outros locais).
- comportamentos com o espaço.
- tempo relacionado com a arte.
- comportamentos ligados à rotina.

Pesquisa de artigos e notícias:

*coleccionar dados que sirvam de base:

- estatísticas ligadas ao tempo de espera.
- estatísticas ligadas à utilização dos telemóveis.
- estatísticas ligadas ao tempo gasto na Internet.
- estatísticas ligadas à rotina.
- dados relativos ao descanso.



OBSERVAÇÃO

A minha pesquisa tem como principais métodos a observação, e a observação participativa.

Durante o meu processo de pesquisa e de observação, tento procurar na cidade e na própria sociedade, características ligadas ao tempo e a forma como as pessoas interagem com ele. Comecei assim por tentar perceber, quais são as dimensões que podemos encontrar ao pensar nesta questão do tempo, e como eu olho para este tema, assim, com o objectivo de estruturar melhor o meu raciocínio, decidi dividir estas dimensões do tempo vivido durante o quotidiano da maioria da população. Chegando a três conceitos, o tempo ocupado, o tempo de ócio e os tempos mortos.

Para cada um destes conceitos decidi começar a observar participativamente a realidade que me rodeava tentando encaixar momentos e situações numa destas dimensões.

tempo ocupado

- enquanto a pessoa esta em aulas
- enquanto a pessoa está a trabalhar
- quando está a conduzir
- preparar e comer refeições
- preparar-se durante a manhã para o dia de trabalho
- actividades depois do trabalho como, ginásio,natação etc

tempo de ócio

- sábado e domingo
- passar no parque
- viajar
- estar sentado num banco de jardim
- ir ao café
- bar da escola
- estar no computador
- sair à noite

ÀREA DE INTER- VENÇÃO

11



TEMPOS MORTOS

- intervalos das aulas
- esperar na fila do supermercado
- esperar pelo autocarro(paragem)
- esperar pelo elevador(na cidade)
- ir fumar
- salas de espera (dentista, veterinário, hospital, etc)
- esperar na fila do multibanco
- esperar no vermelho dos semáforos
- esperar na fila da cantina
- esperar que a refeição seja preparada(em caso de ir a restaurante)
- esperar pelo autocarro nas centrais
- esperar pelo comboio nas estações

"Os tempos a que chamamos "mortos" são tempos perigosos. Esperamos, não temos nada que fazer, parados em lugares anónimos, o banco de jardim, o café sem ninguém, a estação de comboios, o interior do automóvel silencioso num canto vago de rua, a cadeira esquecida num corredor iluminado pela luz fluorescente que não é senão o empalidecimento mortuário das coisas. Nunca como nos tempos mortos chegamos tão perto do abismo do silêncio. Olhamos em volta, abandonados. Pressentindo esse abandono, a morte começa a caçar dentro de nós."(artigo do Público, de Paulo Varela Gomes).

"OS TEMPOS A QUE CHAMAMOS "MORTOS" SÃO TEMPOS PERIGOSOS .

ANÁLISE

Depois do levantamento dos dados relativos às três dimensões do tempo do dia de uma pessoa, já anteriormente apresentados, decidi encaminhar o meu projecto apenas para uma delas, fazendo assim uma triagem mais completa, não querendo abordar todas as questões de uma só vez, mas preferindo fazer uma selecção do material que vou usar mais a frente no desenrolar do meu projecto.

Assim decidi excluir desde logo a dimensão do tempo ocupado, pois não conseguia interagir, nem modificar de forma relevante essa realidade. A dimensão do tempo de ócio também decidi descartar, visto que nesse momento as pessoas estão já a ir de encontro ao pensamento que queremos que tenham.

Assim pensei então em atuar no nível dos tempos mortos, pois esta dimensão dá-me maior flexibilidade para atingir o conceito idealizado, bem como permite a possibilidade do espectador, ou utilizador, interagir com o meu projecto. A segunda triagem que foi necessária fazer, foi a dos locais em que era possível criar uma interactividade entre o projecto e o utilizador, por exemplo, esperar que o semáforo mude para verde ou esperar na fila do supermercado são algumas das situações que "risquei" da minha lista, visto que a espaço temporal de tais actividades, não dão margem de manobra à implementação de um projecto interativo. Acabei por fazer mais alguns testes cronometrados, como o tempo que passo sentado num café, 30-45min, de quanto tempo 10-15min entre outras situações apenas para atuar.

A preferência do meu projecto para estaria ligada aos espaços em que por exemplo estações de comboio ou gens de autocarros, salas de espera, fazerem uma pausa no seu trabalho um cigarro).

Apesar de ter feito experiências at-
ticativa, decidi procurar dados mais
esperamos numa central de autocarro"
números relativos a Lisboa, Coimbra e Por-
encontrei no site www.moovitapp.com.

Como o meu trabalho também terá uma componente ligada à arte fui tentar perceber como o tempo está ligado à arte. Para pensar como o tempo está ligado e interage de alguma forma com a arte, decidi pensar o tema dividindo-o em três dimensões, à semelhança do que fiz na etapa relativa à observação do meio, e das pessoas. Assim decidi dividir em, tempo necessário a pensar a peça, tempo necessário para fazer a peça, e tempo necessário para ver a peça.

Quanto à primeira dimensão(pensar a peça), podemos ainda dividir em duas outras dimensões, a perspectiva de quem vai fazer(o artista) e da perspectiva de quem vai ver(o espectador). É claro que da perceptiva do artista, não existe um tempo certo nem aproximado, tornando-se um tempo pouco controlável e subjectivo, mas do ponto de vista do espectador, já podemos fazer uma estimativa do tempo que este "perde" para a interpretação da obra. Neste ponto existiu também um momento de pesquisa no terreno e observação das pessoas. Para ter uma melhor noção daquilo que procurava decidi visitar uma exposição no dia da sua inauguração e cronometrar o tempo que a atenção do espectador é presa à peça. Cheguei assim à conclusão que o espectador não vai além dos 2 min de observação da peça.

atuar na dimensão dos tempos mortos, realmente perdemos algum tempo, metro, centrais de autocarros, para locais onde é habitual as pessoas ou aula (por exemplo para fumarem

ravés do método de observação par-
específico por exemplo "o tempo que
e outras questões, chegando a alguns
to que foram algumas das estatísticas que

PESQUISA ONLINE

“NUNCA COMO
NOS TEMPOS
MORTOS CHEGA -
MOS TÃO PERTO
13 DO ABISMO”

Quanto à segunda dimensão (tempo necessário para fazer a peça) não achei que fosse muito relevante ter como caso de estudo, pois dependendo de estilo para estilo e de artista para artista, os tempos são completamente diferentes, pelo que, não faria sentido estar a quantificá-lo aqui.

Quanto à terceira dimensão do tempo ligado à arte (tempo necessário para ver a peça), aproveitei a minha visita à exposição anteriormente referida para fazer outro teste de tempo cronometrado, que partiu de uma questão, “quanto tempo demoro a ir ver uma exposição”, assim, cronometrei o tempo desde que saí de casa, até que cheguei após ter já visto a exposição. A conclusão a que cheguei é que demorei sensivelmente 1 hora, 15min de deslocamento e procura de um estacionamento, 30 min para ver cerca de 20 peças, e outros 15 minutos para voltar para casa. Resumindo, levei sensivelmente 1 hora para visitar uma exposição de 20 peças.



“OLHAMOS
EM VOLTA,
ABANDONA -
DOS. PR -
ESSENTINDO
ESSE ABANDONO”

Fazendo as contas, gastei tanto tempo a ver a exposição quanto a deslocar-me até ela.

Talvez seja por causa deste facto que pouca gente se interessa em ir visitar uma exposição, isto porque a maioria das pessoas têm pouco tempo livre, e esse pouco tempo livre

é aproveitado de outras maneiras. Acaba assim por ser mais complicado levar a arte e a cultura à pessoa que vive emergida em redes sociais e outras dimensões mais fáceis de captar, e deixa-mos morrer assim a cultura do material, do realmente vivido e sentido.

Fiz ainda outras pesquisas que se encontram em fase de processo, relativas ao tempo que gastamos no telemóvel por dia, etc.vando ao consumo de um maior e diversificado número de nutrientes.

“Ao longo do ano os utilizadores de dispositivos móveis estão disponíveis para interagir com marcas e empresas na Internet o equivalente a 38 dias. As conclusões são de um white paper encomendado pela CA, onde se assegura que os tempos mortos dos utilizadores de smartphones e tablets são cada vez mais passados na Internet a navegar. É nestes períodos que a disponibilidade para experimentar novos serviços ou analisar novos produtos é maior e as marcas devem estar atentas a esta tendência.”

“Em 2014 as mesmas previsões apontam para um crescimento até aos 208 milhões de unidades. Na maioria, estes utilizadores estão ligados à Internet através de planos que não impõem limites de tempo, pelo que as oportunidades para navegar “à descoberta” tendem a ser cada vez mais sublinhadas o trabalho.”

“Os tempos a que chamamos “mortos” são tempos perigosos. Esperamos, não temos nada que fazer, parados em lugares anónimos, o banco de jardim, o café sem ninguém, a estação de comboios, o interior do automóvel silencioso num canto vago de rua, a cadeira esquecida num corredor iluminado pela luz fluorescente que não é senão o empalidecimento mortuário das coisas. Nunca como nos tempos mortos chegamos tão perto do abismo do silêncio. Olhamos em volta, abandonados. Pressentindo esse abandono, a morte começa a caçar dentro de nós.”(artigo do Público, de Paulo Varela Gomes).

“Está provado. As pessoas odeiam esperar por autocarros e a culpa, nem sempre, é do trânsito ou dos motoristas. É do nosso cérebro. Mesmo que o autocarro seja pontual, a percepção de que se esperou mais do que o devido continuará. Mas como se pode inverter essa imagem?



14



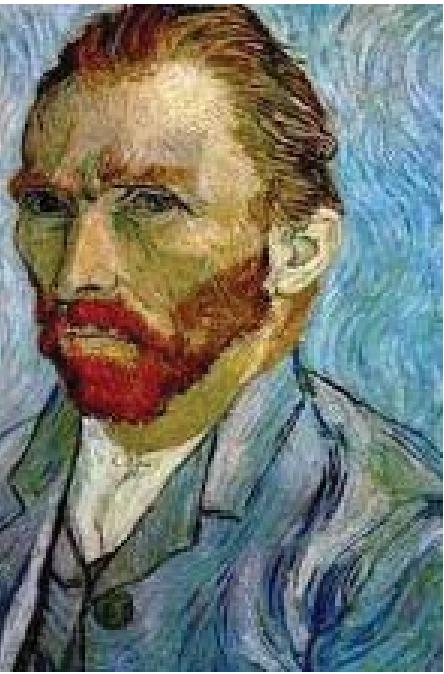
TEMPO NA ARTE

“Um dos principais pressupostos de uma obra de arte talvez seja o fato dela sempre nos possibilitar uma renovada e próxima experiência, um interminável recomeço. E essa experiência não pode ser dissociada do tempo, afinal nosso contato com ela nunca acontece fora tempo e da história. Mesmo que a gente não viva mais no período em que uma obra foi realizada, sentidos dela 15 nunca deixam de ser presentes. E isso acontece mesmo com trabalhos produzidos nos tempos mais remotos, pelas culturas mais distantes, das quais temos pouca ou nenhuma informação. Talvez o que continue presente não sejam seus sentidos, mas justamente aquilo que é percebido como falta, que será completado pela posteridade, pela recepção e pelos artistas que ainda surgirão. Paradoxalmente, o que falta a uma obra de arte é o que ela tem de excesso, de abertura, mas também de inacabado: tudo aquilo que não seja a intenção inicial do artista, os significados já antecipados, estabelecidos, aquilo que ela realiza plenamente. Esse excesso é o que não foi pensado, o que ficou por fazer e estimula tanto outros pensamentos como a produção de outras obras. Afinal, não existe e jamais existirá um trabalho de arte definitivo, o último. Sempre haverá o seguinte e um próximo...”

Não é à toa que não nos cansamos de retornar a um museu para reencontrar aquele trabalho que tanto admiramos. Poder voltar a ele infinitas vezes nos faz perceber o quanto a arte é inesgotável, ou seja, cada vez que a percebemos participamos dela como nunca havíamos feito antes. Entretanto, esse retorno jamais pode ser uma obrigação sob pena de tornar-se burocrático e simplesmente extirpar o que há de mais próprio da arte: a singularidade da experiência que ela propicia. Muito já foi dito sobre a necessidade de se saber voltar a uma obra como se fosse pela primeira vez.

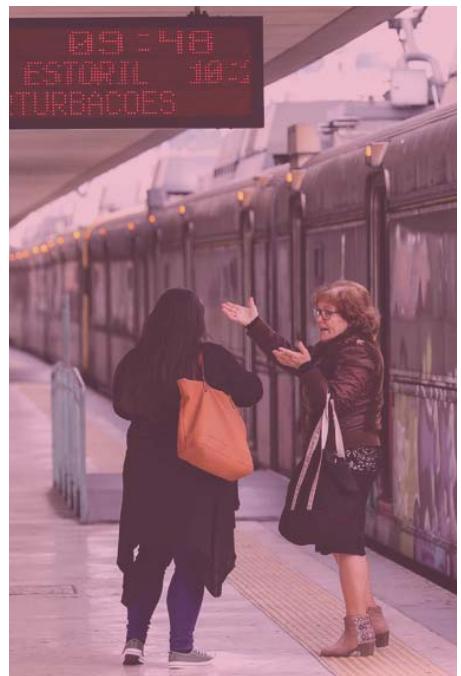
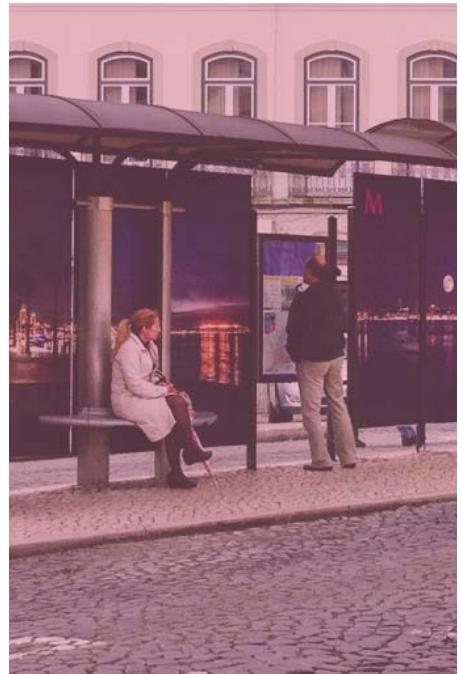
A singularidade de um trabalho de arte não se opõe ao que há de universal nele. Talvez esse seja um de seus principais atributos, e isso ocorre especialmente quando ele consegue sedimentar questões que ultrapassam a expressão de um único sujeito e, no contato com o outro, repercute e preenche vazios que antes dele não existam. Esse dado universal da arte não pode ser separado do que a particulariza, do lugar em que foi feita e da experiência que ela criou. Mas se a arte está inevitavelmente atrelada ao período em que foi feita – e ao isolá-la do contexto em que foi produzida pode haver prejuízo para a sua compreensão, afinal ela não é completamente autônoma em relação ao mundo que habita –, sua relação com o seu presente jamais poderia ser mecânica ou automática. Inversamente, do mesmo modo que uma obra pode nos ajudar a compreender o entorno em que foi realizada, o espaço em que foi concebida, ela nos permite refletir sobre o seu e o nosso tempo.”

M. Merleau-Ponty



ROTINA DES-GASTANTE

“Desde que o estresse passou a ser uma constante na vida de milhares de pessoas no mundo, principalmente das que vivem em grandes centros urbanos, médicos, psiquiatras e psicólogos começaram a notar que a tensão recorrente do dia a dia poderia ter uma relação direta com quadros depressivos. Entretanto, se a ligação entre os dois era relativamente fácil de ser observada, as causas biológicas e químicas por trás do fenômeno continuavam uma incógnita com muitas hipóteses. Um estudo publicado hoje na revista científica Nature apresenta uma nova explicação de por que rotinas estressantes podem causar depressão em alguns casos. A ideia é que, no futuro, a descoberta possa resultar em um tratamentos mais eficientes para o problema.”



O ponto principal da pesquisa, desenvolvida na Universidade de Washington, nos Estados Unidos, está no mecanismo de liberação de um hormônio cerebral chamado fator liberador de corticotrofina (CRF, na sigla em inglês). Paul Phillips, autor do artigo, explica que, normalmente, em situações nas quais o indivíduo é submetido a estímulos estressores, o cérebro produz mais CRF, como uma forma de combater os efeitos negativos causados pela situação adversa. Isso ocorre porque o hormônio é responsável por liberar dopamina no cérebro, substância que provoca sensação de prazer e motivação necessária para apaziguar as tensões.

“É NESSE MOMENTO QUE A DEPRESSÃO TOMA CONTA.”

REFERÊNCIAS

17



Nos trabalhos apresentados na aula, começando pelo post-print, interessou-me bastante o facto da interactividade e da comunicação poder ser feita em qualquer lugar com um baixo custo e sem correr o risco de ser destruído. (por exemplo no caso de uma instalação multimédia). Outra questão que também achei muito pertinente é a atenção que esta ferramenta causa ao utilizador, por ser em formato digital e em papel. Outra razão pela qual gostei desta abordagem, foi porque depois da minha pesquisa, sobretudo no tema dos smartphones, quanto tempo dedicamos, etc, percebi que para intervir teria de ser por meio do digital, quase como falar a linguagem dessas pessoas para obter uma mudança real.

No segundo projecto apresentado em aula, "pássaro operações" a questão que mais me interessou foi a sua finalidade, que se trata de levar conhecimento por meio de um jogo. O tempo ocupado a jogar este jogo, claro que não substitui o estudo da matemática mas faz desta matéria menos assustadora e mais fácil de aprender. Pretendo utilizar este

mecanismo de criar interesse para passar de alguma forma, algum conhecimento ou até mesmo a mensagem que o autor André Barata nos apresentou na aula. O terceiro exemplo, do piano nas escadas, trata-se de uma instalação multimédia que utiliza o espaço por onde muitas pessoas passam no meio da sua rotina, para fazerem daquele pequeno espaço temporal algo diferente e divertido (ainda que seja só isso e não exista um objectivo subjacente). O que mais me interessou neste projecto foi o facto do projecto ter sido pensado para o espaço, característica que aplico também no meu projecto e em espaços ainda não analisados, mas que passará por paragens de autocarro, e locais de espera.



Projeto desenvolvido por Serafim Mendes, ex aluno da Esad.

Post-print é um projeto que visa explorar as possibilidades criativas de realidade aumentada (AR), juntamente com design gráfico. O foco é o design de cartazes e o uso do espaço 3D como ferramenta de comunicação.

Funcionamento: O utilizador tem um cartaz estático, e após apontar o seu smartphone este torna-se animado e apresenta informações que podem não estar no cartaz estático.



Jogo e projeto de design desenvolvido por André Aparício ex aluno da UBI, este projeto foi desenvolvido sobretudo para crianças, para que estas consigam desenvolver e treinar as quatro operações matemáticas, ou seja tem um fim pedagógico.

Quanto ao funcionamento este consiste em controlar um pássaro dentro da área de jogo, desviando-se dos inimigos e apanhando bolhas que contêm números e simbolos das operações matemáticas.

O principal objectivo deste projeto é levar até ao utilizador uma forma facil e divertida de aprender. O design serve neste caso como uma ferramenta de comunicação de informação e conhecimento.



Este projeto foi desenvolvido, pela agência de publicidade DDB em conjunto com a Volkswagen, tendo sido implementada num metro de Estocolmo, na Suécia.

Imagine que você está descendo as escadas do metro, como faz habitualmente todos os dias, e começa a ouvir sons de piano, tocados em ritmo que vai de acordo com os seu passos. Essa foi a proposta da agência de publicidade DDB em uma parceria com a Volkswagen.

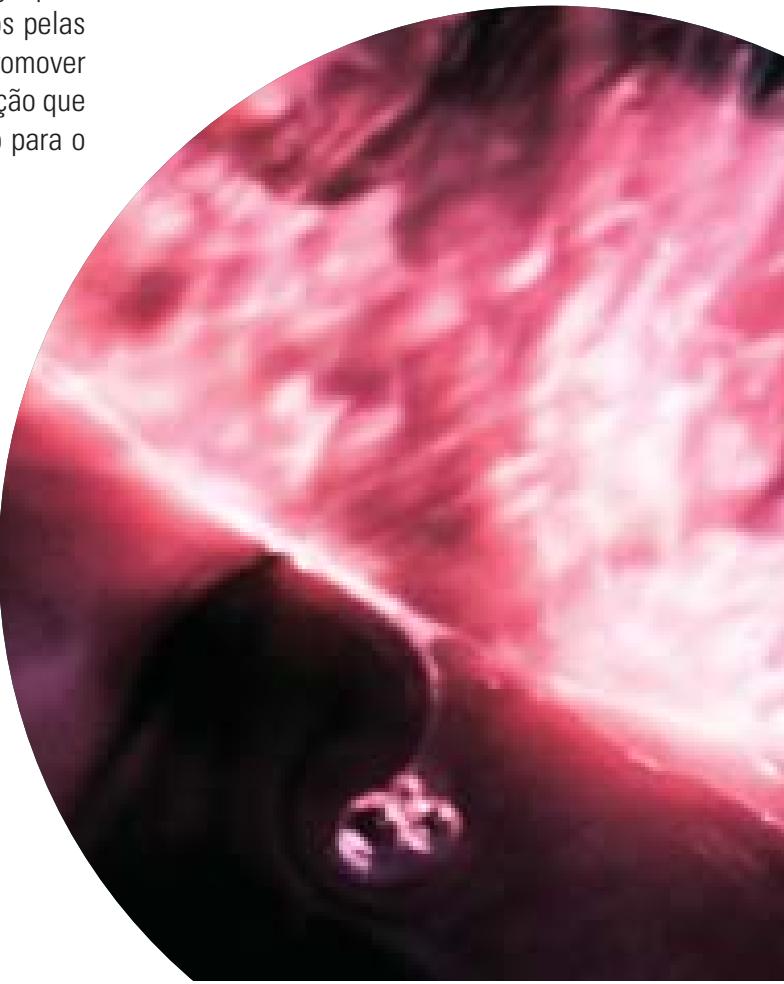
Para isso, transformaram as escadas de uma estação de metro em um piano, o que aumentou surpreendentemente o uso das escadas em 66%.

18

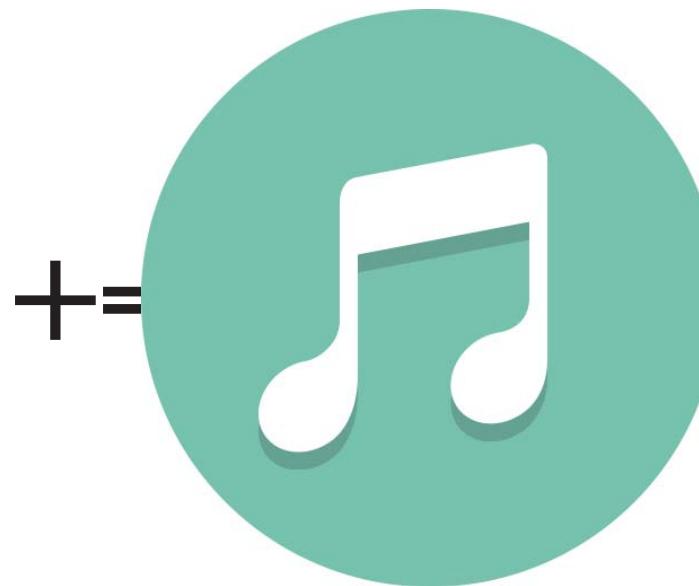
ABORDAGEM AO TEMA

19

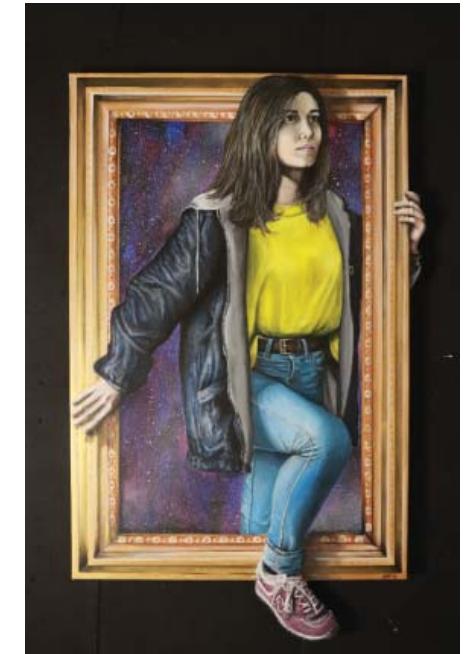
A ideia do meu projecto passa por utilizar o design como ferramenta para quebrar o tempo corrido e a rotina. Uma intervenção multimédia na cidade, em espaços a analisar, para promover nos tempos mortos uma actividade que traga conhecimento e cultura, através da arte e da música e na qual obriga o espectador a parar para contemplar e ouvir. Pretende também que o utilizador interaja com o mundo físico por meio do digital, sendo que aqui a estratégia passa por utilizar os meios já frequentemente utilizados pelas pessoas (utilização de telemóveis), para primeiro promover o interesse em ver, e depois para levar a tal informação que servirá como uma ferramenta de consciencialização para o tema.



+



20



⑩

MUDE SUA ROTINA DIÁRIA
ABRA UM LIVRO NO MEIO E LEIA SOMENTE DUAS PÁGINAS
EXPERIMENTE SOFTWARES MUDE DE CENÁRIO E VARIE.
DIFERENTES. TENTE DERROTAR O
RELOGIO. DISPENSE O
MUSEU E VEJA
TRABALHOS DE
CRIANÇAS. TIRE 48
HORAS DE
FÉRIAS DO
SEU COMPUTADOR.
BUSQUE
INSPIRAÇÃO NO
LUGAR MENOS
PROVÁVEL.
REVEJA O ÁLBUM
DE FOTOS DA SUA
FORMATURA DE 2º GRAU.
ESCREVA A BIO DOS
SEUS SONHOS.
PEÇA CONSELHOS E
OLHANDO O RELOGIO. MUDE SÚAS PERSPECTIVAS.
DEIXE DE SER TÃO SÉRIO. LEVANTE-SE E DÊ UMA VOLTA.
APRENDA ALGO NOVO NÃO RELACIONADO AO SEU TRABALHO.

BIBLIOGRAFIA

BARATA, André; – E se parássemos de sobreviver?, edição: Documenta, 2018

21 Hanington Bruce, Martin Bella-Universal Methods of Design 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, 2012

Paulo Varela Gomes, (2011). Tempos mortos. Acedido em: 18, março, 2019, em: <https://www.publico.pt/2011/12/10/jornal/tempos-mortos-23569283>.

BENJAMIN Walter ; - "A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica", 2ºversão, 1955.

Autor desconhecido, (2016). Como minimizar os horrores do tempo à espera do autocarro?. Acedido em: 18, março, 2019, em: <https://24.sapo.pt/atualidade/artigos/como-minimizar-os-horrores-do-tempo-a-espera-do-autocarro>

https://moovitapp.com/insights/en/%C3%8Dndice_de_transportes_p%C3%BAblicos_Moovit_Insights-countries

Autor desconhecido, (2016). Tempos mortos equivalem a tempo para navegar 38 dias do ano. Acedido em: 18, março, 2019, em: <https://tek.sapo.pt/noticias/internet/artigos/tempos-mortos-equivalem-a-tempo-para-navegar-38-dias-do-ano>

OLIVEIRA Carla, SEBASTIÃO Daniel, BRANCO Mónica, CORREIA Luís-Factos sobre a Utilização e (Des)preocupação dos Jovens Portugueses com os Telemóveis , 2014.

DOUGLAS CIRIACO , (2017). 70% do tempo gasto na internet acontece a partir de telefones. Acedido em: 19, março, 2019, em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/123696-70-tempo-internet-celulares.htm>

Cauê Alves , (2011).Sobre o tempo e o atemporal da arte,. Acedido em: 19, março, 2019, em: <http://www.forumpermanente.org/rede/numero/nove/sobre-o-tempo-e-o-atemporal-na-arte-por-caue-alves>

Paula Peres, (2018).Por que o cérebro precisa de descanso?. Acedido em: 20, março, 2019, em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12194/por-que-o-cerebro-precisa-de-descanso>

Marcela Ulhoa, (2012).Rotina desgastante pode levar a quadros depressivos, indica estudo. Acedido em: 20, março, 2019, em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2012/09/20/interna_ciencia_saude,323476/rotina-desgastante-pode-levar-a-quadros-depressivos-indica-estudo.shtml

Autor desconhecido, (2015). 8 pontos a considerar em relação ao tempo de espera dos pacientes. Acedido em: 22, março, 2019, em: <https://setorsaude.com.br/8-pontos-a-considerar-em-relacao-ao-tempo-de-espera-dos-pacientes/>

IMAGENS(REFERÊNCIAS)

22

1-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=organizar+bien+el+tiempo&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkwEJsY6cbPz5y-kah-wELEKjU2AQaAAwLELCMpwgaYgpgCAMSKPAJ8gnxCe8J-xP8E90J8APzA98CIDT4PcA-vCjlPk1yj6aN8k-kicaMFmfVgxmhqPM-KNwgS6YWMCjeMdEXgEZnyXhS31FEeBv35vvK7YAghsFIGf3eIYPSAEDAsQjq7-CBoKCggIARIEDeHKQw&sa=X&ved=0ahUKEwib19GG5rHhAhUllxQKHR7sCC0Qwg4ILSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=FdHUwGpA1_B9oM

2-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=paragem+de+autocarro+coimbra&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkwEJosMlbsXbOKYahwELEKjU2AQaAAwLELCMpwgaYgpgCAMSKKKY5R6qGOYe8x2dGPdrBjkHqsYsznkKv0-uDndOl-w2nCu00c8rkigaMF4CjXZ0CehcU1KR69_1v57SLgEBb-a6w45VMMxDIUVSVgiOhdsYtsJXoOzuZzEqS_1yAEDAsQjq7-CBoKCggIARIEZOdCkQw&sa=X&ved=0ahUKEwi52eGj5rHhAhW9D2MBHUKSDCMQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=r31Zc6ca076DqM

3-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=Comboios+de+Portugal&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkwEJj3mr-nJUmUgah-wELEKjU2AQaAAwLELCMpwgaYgpgCAMSKK0YqBjDF-MeqRifGJ4N5R6jGKIYkSjIPPO-2j_1kKow2iza7M7I5_1ClAM-DVsRpLChbW9fxYRHAs0byDmzQaB1jtKe8Whk1U4gZkjSI9PXPDNy5vz1py0eBnCAEDAsQjq7-CBoKCggIARIEtWK-FJAw&sa=X&ved=0ahUKEwjQgPq55rHhAhXHDGMBHY51AjUQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=OZSy-Xog-e0ulpM

5-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=imagenes+de+sala+de+espera&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkwEJmq2tqRL-7bXMahwELEKjU2AQaAAwLELCMpwgaYgpgCAMSki4NjhKDd0K0gWIGJ0N-wzfCvwMiDaTNpQ2hzaRKN0_1ijaBNrAhizYaMlqjfweCRQu7H7y1a1zIJJLlxBOu_1_10La_1uFxBFYbp9PbtZyziBwuvpOCgTB8Rb8yAEDAsQjq7-CBoKCggIARIEJcubbw&sa=X&ved=0ahUKEwimmaHX5rHhAhVH1-AKHWeCl4Qwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=5ltA6KMon3qb4M

6-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=%D1%82%D0%80%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%8F+%D1%81%D1%88%D0%80&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkwEJknd4TSI75bMahwELEKjU2AQaAAwLELCMpwgaYgpgCAMSkm8K8x3aCpYF3B7yHdIKkhWyG-sbxj7w0L4rxY3WOnghzb0J070SoaMND-mRxBOuhSjz6_1jb5btElSE-BH8snWqaP4fjPQfPF9oaQlsQJqqi-1tLtZOYpliiAEDAsQjq7-CBoKCggIARIE1590Nww&sa=X&ved=0ahUKEwi98Ln5rHhAhUnDWMBHVqvDxlQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=T5H0mNZ4FxN7YM

7-<https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=calligraphy&tbm=isch&tbs=simg:CAQSkgEJ2L9f71zY87QahgELEKjU2AQa->

AAwLELCMpwnaYQpfCAMSJ-kTwgjrE5sD6hOaA9gdmQNfgRSyPcU9tJSUNJlnlCefNPAn7TPkMxowksTsZfh-WVAGE9SSs-R019MeS7Wh4AdhD6KICa4NpnQ45DxGCAOrb4HSI5pMdeQCIAQMCxCOrv4IGgoKCAgBEgTJjnxkDA&sa=X&ved=0ahUKEwjTsZ395rHhAhWvDWMBHWRODQoQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=iR66beLbCe_ZRM:

8-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=vernissage&tbs=simg:CAQSkwEJb8x0znLCg_1gahwELEK-jU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSkmgXlxW8G4YE4Ar3EeYK4grBHjkVhzaRKlg2izbGPto_1xz7YL88vgzYaMAXQ3nX-17V6WetlvCFM5gN8MS-5C0k_1IVjICehU11Xd11tbwsDmZjbn802dA3crQ2SAEDAsQjq7-CBoKCggIARIew5aVAw&sa=X-&ved=0ahUKEwi27Jat57HhAhUODxQKhdoBHAQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=b8x0znLCg_jrOM:

9-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=museum+of+modern+art&tbs=simg:CAQSkwEJmdHoZKY50C-MahwELEKjU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSKEeiRfqC4YM6RaHD04LhxuFqAenim1N703xyLUKuY4pCncKsA3tD-caMLL3Tj3uL1BaZuqlorPuVM-AxX6QeO2Gs0-ACF6Fx4JvSwUE3wgMzACFNfjyz6ss7SAEDAsQjq7-CBoKCggIARIehZUww&sa=X&ved=0ahUKEwiUro0957HhAhXB1eAKHY6gBF8Qwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=JOg03XuNA_VTM:

23 10-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=diagram&tbs=simg:CAQSkwEJVZjm_1hJ5jtYahwELEKjU2AQa-AAwLELCMpwnaYgpgCAMSkn0TqAjcE50I2R0eCOIT3hPhE4ITzD_12P9M2zT_1HnvU_15DPFPfQ_18DMaMNS9rl-VnSP6n2CBCN2xJh5ztSiMwuwsXotkDP2PBorHzxGb4s4egyAqT0i5Xre8SNCAEDAsQjq7-CBoKCggIARIeyJ0SKAw&sa=X-&ved=0ahUKEwjL492Q57HhAhXL80AKHTL3D-MQwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=VZjm_hJ5jtYuyM:

11- https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=gadget&tbs=simg:CAQSkwEJzhp8hqfCG_1wahwELEK-jU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSkoaf2wX9DIYN4AzeDN8M4wyWDJsMkTSyPrM-4javKN423zaSNOk26zYaM-Puj3Rk4M1m6nPZ1WkCkaPv2FMDaGyHdfxjfhWcluF46l5qgl0mH3pPFVWw4N_1VaFyAEDAsQjq7-CBoKCggIARIEnXi-65Aw&sa=X&ved=0ahUKEwjBz4nq57HhAhVCA2MBHfeFB54Qwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=48Z_T8qfl5t0jM:

12-Da autoria do aluno.

13-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=teclas+de+piano&tbs=simg:CAQSkwEJT2Ipf6THShlah-wELEKjU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSklwYva2QGI8Y8gyOGI4NjA2IDYMBxyGDPolo_1ieEKPOnlDaSNoMo_1i-UaMNrnUbtr1ICYAwoPrzFQCKzFlu3tJFrQsSQd08-G3ncsXck6eHCT7ZMm5VhAXBggiAEDAsQjq7-CBoKCggIARIekDn-T5Aw&sa=X&ved=0ahUKEwjmyMrt6LhhAhUJlhQKhr41Dq0Qwg4IKSgA#imgrc=T2Ipf6THShKJyM:

14-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=poster&tbs=simg:CAQSkwEJAuLxL76a830ahwELEKjU2AQa-AAwLELCMpwnaYgpgCAMSkoDhArMErcG-gjgAf4lqgKzCe8G0T3SPa49qz2qPbY90D3MLb80uT0aMDgl62Mf_1Vov1o-jfwPlucz2dC4C3bfI3clorp2jaAjsmFVpicIXkbSq5Vzf5Voox2yAEDAsQjq7-CBoKCggIARIENNheUaw&sa=X&ved=0ahUKEwi15NWl6LhhAhXHDGMBHY51AjUQwg4IKSgA#imgrc=AuLxL76a832_KM:

15-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=post+print+serafim+mendes&tbs=simg:CAQSkwE-JH5Z3_1r-XjFgahwELEKjU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSjkjsnQb2A5gG_1gHyA_1MD-gmwCJ4Gqz3RPao9tz3SPbY9mDS1NKw9zCoaMIMobGbLFelVBr3e0mlv-vM3l8uKIT6fWRWzchcgLzhXmzGWKb6YsWg0QHyHw-VvMSAE-DAsQjq7-CBoKCggIARIEt1Yphww&sa=X&ved=0ahUKEwiouKig6LhhAhXODmMBHeA9Dq0Qwg4IKSgA&biw=1366&bih=657#imgrc=H5Z3_r-XjFhapM:

16- https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&biw=1366&bih=657&tbs=simg:CAQSkwE-9y5DMbla03XsZAE&q=post+print&oq=post+print&gs_l=img.3..0j0i30j0i5i30l6j0i8i30l2.4849.6130..6324...0.0.0.124.778.9j1....0....1..gws-wiz-img.....0i67.T8ymdlr1nUo#imgrc=6XDgf-Hb8zYa4M:

17- Da autoria do aluno

18-https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&q=teclas+de+piano&tbs=simg:CAQSkwEJT2Ipf6THShlah-wELEKjU2AQaAAwLELCMpwnaYgpgCAMSklwYva2QGI8Y8gyOGI4NjA2IDYMBxyGDPolo_1ieEKPOnlDaSNoMo_1i-UaMNrnUbtr1ICYAwoPrzFQCKzFlu3tJFrQsSQd08-G3ncsXck6eHCT7ZMm5VhAXBggiAEDAsQjq7-CBoKCggIARIekDn-T5Aw&sa=X&ved=0ahUKEwjmyMrt6LhhAhUJlhQKhr41Dq0Qwg4IKSgA#imgrc=T2Ipf6THShKJyM:

19-https://www.google.com/search?q=smartphones&tbs=isch&tbs=rimg:CRDaF8zuAwB7ljiJUARyc4X7omvUKkJ0wFcT0W_13pf7yyrtj2fWW-lvuli9Pcb96AnqYrPybyXL1oyrgsDo5GceyCoSCYIQBHJzhfuiEZlccD0bxv3AKhIJa9QqQn-TAUkORMjpjfa5A9NEqEgljRb_1el_1vLkhEpkNgI76i9XoSce2Pz9Zb6W-4EZ0AjS19VQuKhIJIiL09xv3oCeoRWbzFEKKIX-CQqEglis_1JvJcvWjBHFOpRQFrdoCyoSCauCw0jkZx7IEQXdudGrTuJb&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwigus7-4LhhAhVK6Ro-24KHeSCAhgQ9C96BAgBEBg&biw=1366&bih=657&dpr=1#imgrc=q4LA60RnHsiQxM: by Kickresume

20-Da autoria do aluno

21-https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbs=isch&sa=1&ei=hoejXIfTF96HjL-sp8aaA2AU&q=som+icon&oq=som+icon&gs_l=img.3..0i67j0i3j0i10i30j0i5i30l3j0i8i30l2.7434.8197..8448...0.0.0.146.477.3j2....3..0....1..gws-wiz-img.c8_flpqWpSg#imgrc=yr6iKL5q7Sk61M:

22- https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbs=isch&sa=1&ei=YIWjXPfwA9PPgwfCkoKABw&q=rotina&oq=rotina&gs_l=img.3..0i2j0i67j0i7.172906.174005.174218...0.0.0.94.503.6....3..0....1..gws-wiz-img.ftttxFDx-BU#imgrc=hjcU4GuSOCsobM:

ÍNDICE

PROJETO A DITADURA DO TEMPO 2^A FASE

- METEDOLOGIAS USADAS NA PESQUISA.
- PESQUISA CONCEPTUAL DO PROJETO .
- LISTA E ESTRUTURA DE CONTEÚDOS.
- CRIAÇÃO DE LINGUAGEM GRÁFICA.
- PROJETOS DE REFERÊNCIA
- MoodBoard

NUNO APARÍCIO

M9246

01	METEDOLOGIAS	03	OBSERVAÇÃO	05	CONCLUSÕES DA OBSERVAÇÃO
07	PESQUISA ONLINE	15	REFLEXÃO	17	PROJETOS
19	CONTEÚDOS	20	IMAGENS GRÁFICAS	25	MOODBOARD



METODOLOGIAS

01

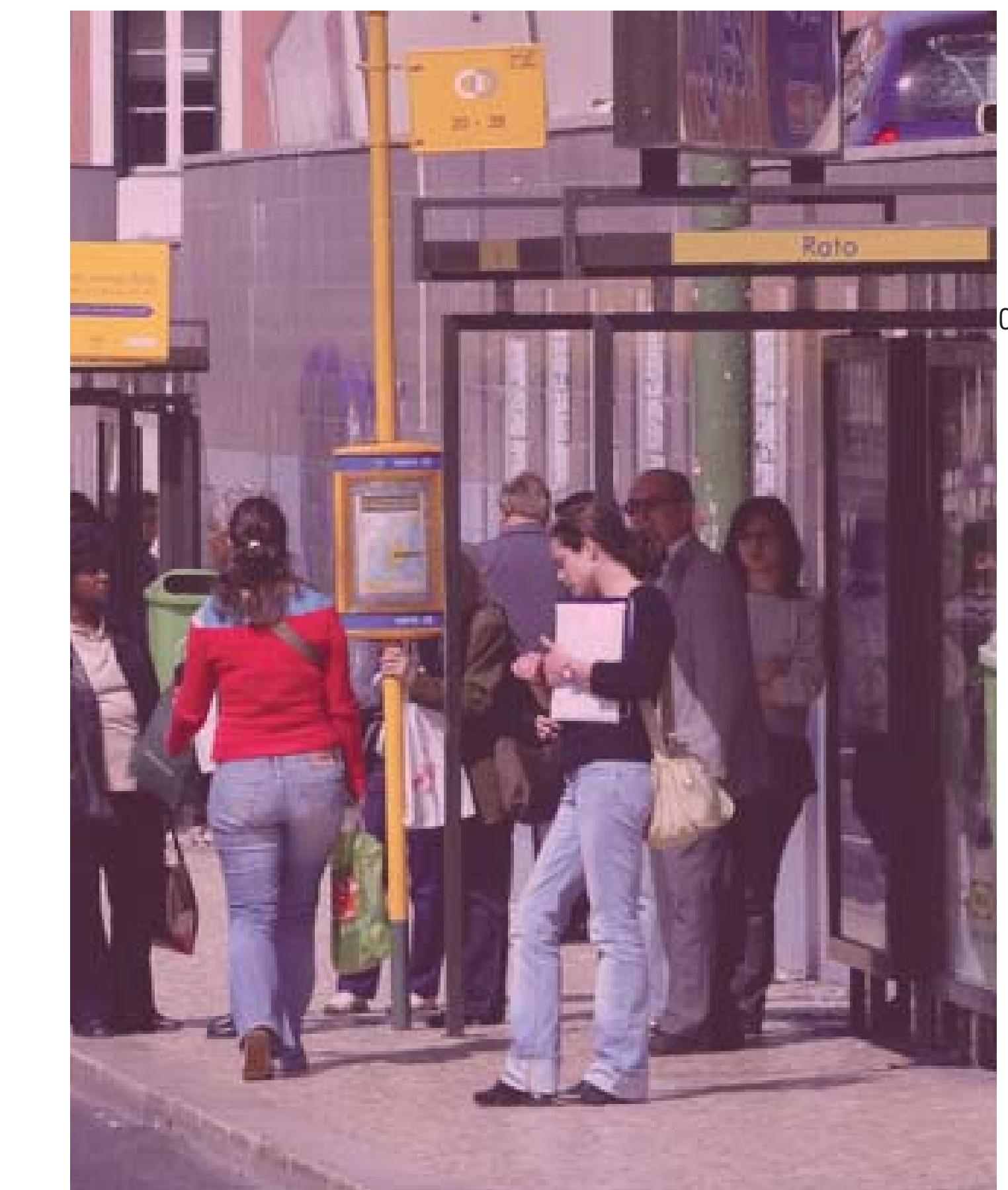
COMO METODOLOGIAS PARA A MINHA PESQUISA, UTILIZEI DIFERENTES TIPOS, COMO PESQUISA ONLINE, DE ARTIGOS, IMAGENS E VÍDEOS, BEM COMO OBSERVAÇÃO. E OBSERVAÇÃO PARTICIPATIVA.

"(...)A pesquisa online é um método de investigação que envolve a coleta de informações com o auxílio da internet.

Além disso, com o avanço da internet as técnicas tradicionais de pesquisa com papel e caneta sofreram grande impacto.

Em primeiro lugar é preciso saber que a pesquisa online é mais impactante do que os meios tradicionais. Acima de tudo, considerar a facilidade de acesso e a economia de custos que elas oferecem."..."

"COMO O OBSERVADOR TEM DE SE INTEGRAR NUM GRUPO OU COMUNIDADE QUE, EM PRINCÍPIO, LHE É ESTRANHO, ELE SOFRERÁ UM PROCESSO DE "RESSOCIALIZAÇÃO"



02

OBSERVAÇÃO

03



A minha pesquisa tem como principais métodos a observação, e a observação participativa. Durante o meu processo de pesquisa e de observação, tento procurar na cidade e na própria sociedade, características ligadas ao tempo e a forma como as pessoas interagem com ele. Comecei assim por tentar perceber, quais são as dimensões que podemos encontrar ao pensar nesta questão do tempo, e como eu olho para este tema, assim, com o objectivo de estruturar melhor o meu raciocínio, decidi dividir estas dimensões do tempo vivido durante o quotidiano da maioria da população. Chegando a três conceitos, o tempo ocupado, o tempo de ócio e os tempos mortos. Para cada um destes conceitos decidi começar a observar participativamente a realidade que me rodeava tentando encaixar momentos e situações numa destas dimensões.

tempo ocupado

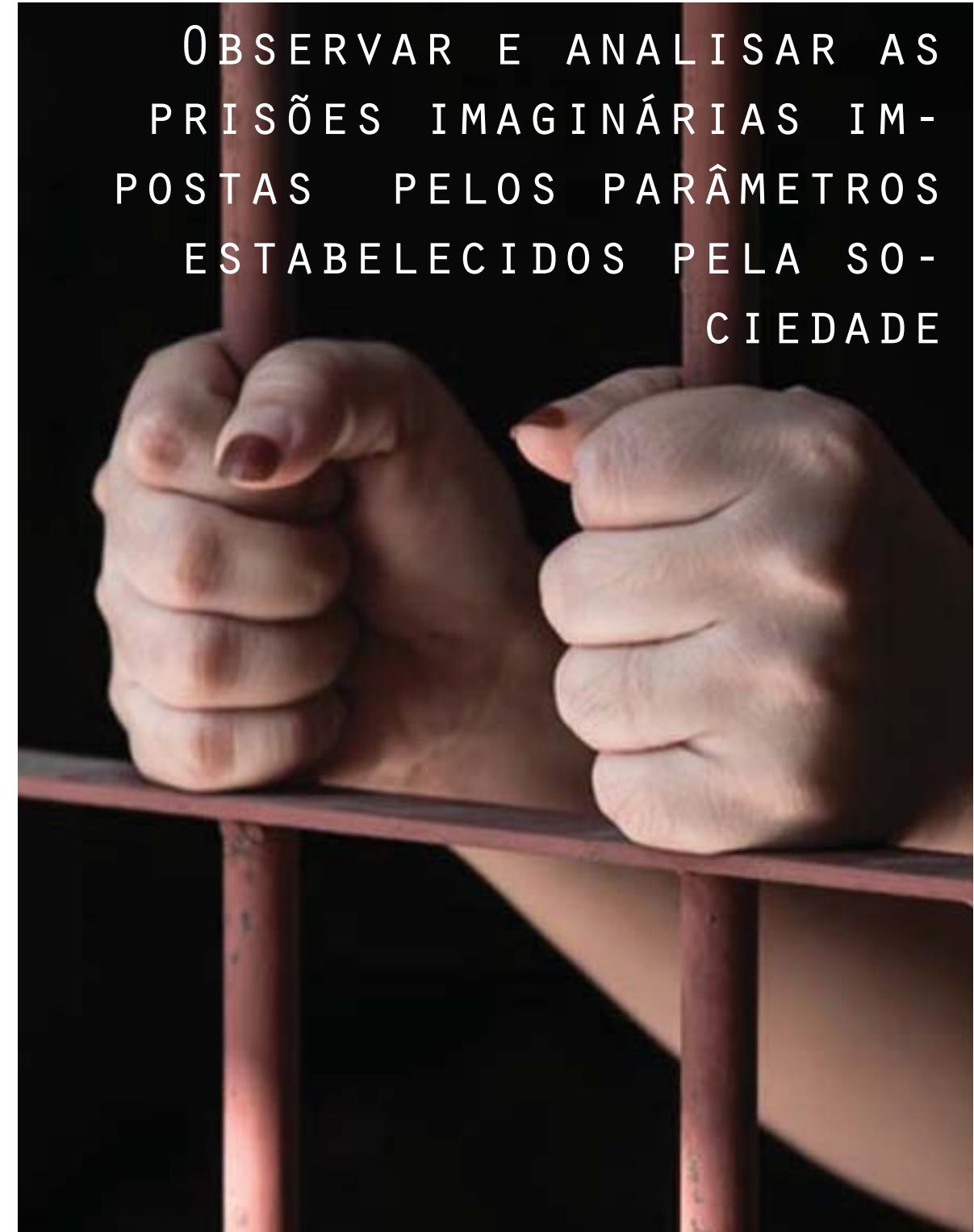
- enquanto a pessoa esta em aulas
- enquanto a pessoa está a trabalhar
- quando está a conduzir
- preparar e comer refeições
- preparar-se durante a manhã para o dia de trabalho
- actividades depois do trabalho como, ginásio,natação etc

tempo de ócio

- sábado e domingo
- passar no parque
- viajar
- estar sentado num banco de jardim
- ir ao café
- bar da escola
- estar no computad

OBSERVAR E ANALISAR AS PRISÕES IMAGINÁRIAS IMPOSTAS PELOS PARÂMETROS ESTABELECIDOS PELA SOCIEDADE

04



CONCLUSÕES

DA OBSERVAÇÃO

TEMPOS MORTOS

- 05
- intervalos das aulas
 - esperar na fila do supermercado
 - esperar pelo autocarro (paragem)
 - esperar pelo elevador (na cidade)
 - ir fumar
 - salas de espera (dentista, veterinário, hospital, etc)
 - esperar na fila do multibanco
 - esperar no vermelho dos semáforos
 - esperar na fila da cantina
 - esperar que a refeição seja preparada(em caso de ir a restaurante)
 - esperar pelo autocarro nas centrais
 - esperar pelo comboio nas estações

Depois do levantamento dos dados relativos às três dimensões do tempo do dia de uma pessoa, já anteriormente apresentados, decidi encaminhar o meu projecto apenas para uma delas, fazendo assim uma triagem mais completa, não querendo abordar todas as questões de uma só vez, mas preferindo fazer uma selecção do material que vou usar mais a frente no desenrolar do meu projecto.

Assim decidi excluir desde logo a dimensão do tempo ocupado, pois não conseguia interagir, nem modificar de forma relevante essa realidade. A dimensão do tempo de ócio também decidi descartar, visto que nesse momento as pessoas estão já a ir de encontro ao pensamento que queremos que tenham.

Assim pensei então em atuar no nível dos tempos mortos, pois esta dimensão

dá-me maior flexibilidade para atingir o conceito idealizado, bem como permite a possibilidade do espectador, ou utilizador, interagir com o meu projecto.

A segunda triagem que foi necessária fazer, foi a dos locais em que era possível criar uma interactividade entre o projecto e o utilizador, por exemplo, esperar que o semáforo mude para verde ou esperar na fila do supermercado são algumas das situações que "risquei" da minha lista, visto que a espaço temporal de tais actividades, não dão margem de manobra à implementação de um projecto interativo. Acabei por fazer mais alguns testes cronometrados, como o tempo que passo sentado num café, 30-45min, de quanto tempo espero normalmente para apanhar um autocarro, 10-15min entre outras situações apenas para ter uma noção de onde seria mais relevante atuar.

A preferência do meu projecto para atuar na dimensão dos tempos mortos, estaria ligada aos espaços em que realmente perdemos algum tempo, por exemplo estações de comboio ou metro, centrais de autocarros, paragens de autocarros, salas de espera, locais onde é habitual as pessoas fazerem uma pausa no seu trabalho ou aula (por exemplo para fumarem um cigarro).

Apesar de ter feito experiências através do método de observação participativa, decidi procurar dados mais específico por exemplo "o tempo que esperamos numa central de au-

tocarro" e outras questões, chegando a alguns números relativos a Lisboa, Coimbra e Porto que foram algumas das estatísticas que encontrei no site www.moovitapp.com.

Como o meu trabalho também terá uma componente ligada à arte fui tentar perceber como o tempo está ligado à arte. Para pensar como o tempo está ligado e interage de alguma forma com a arte, decidi pensar o tema dividindo-o em três dimensões, à semelhança do que fiz na etapa relativa à observação do meio, e das pessoas. Assim decidi dividir em, tempo necessário a pensar a peça, tempo necessário para fazer a peça, e tempo necessário para ver a peça. Quanto à primeira dimensão(pensar a peça), podemos ainda dividir em duas outras dimensões, a perspectiva de quem vai fazer(o artista) e da perspectiva de quem vai ver(o espectador).

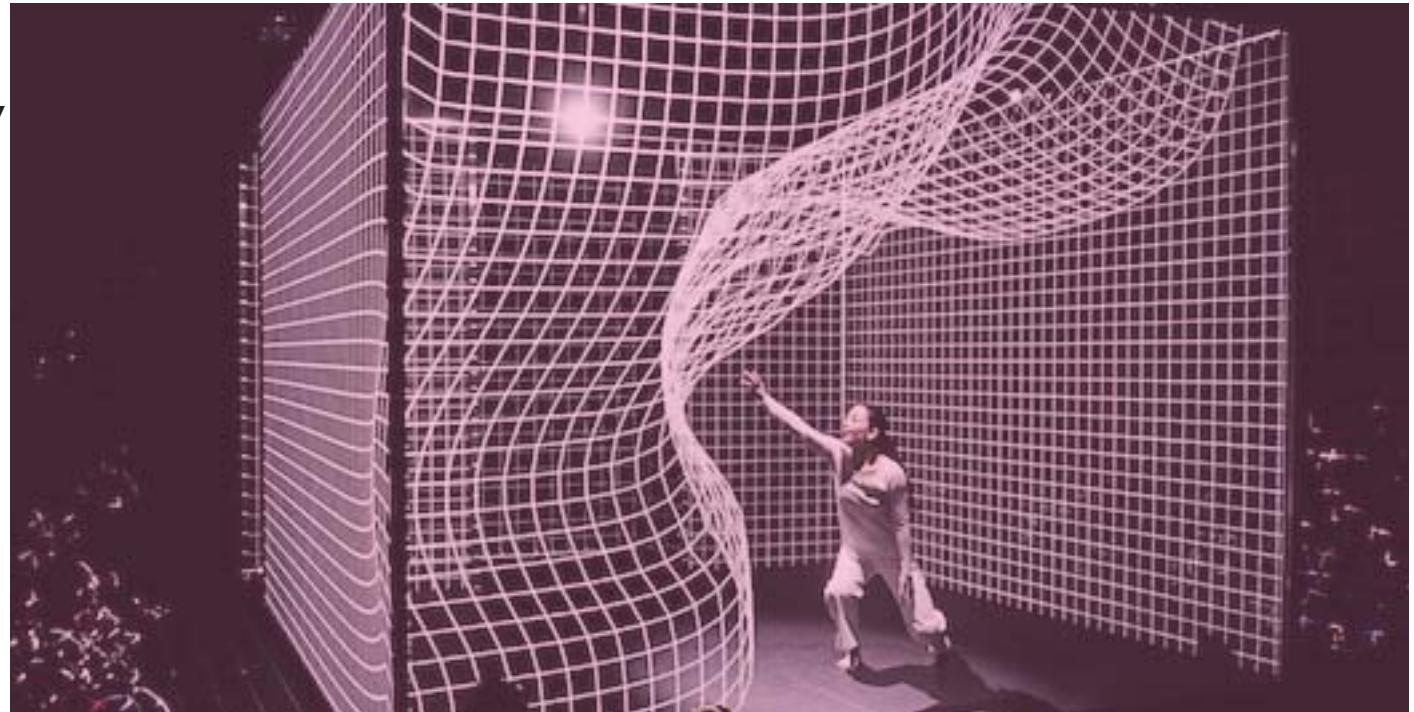
É claro que da perspectiva do artista, não existe um tempo certo nem aproximado, tornando-se um tempo pouco controlável e subjectivo, mas do ponto de vista do espectador, já podemos fazer uma estimativa do tempo que este "perde" para a interpretação da obra. Neste ponto existiu também um momento de pesquisa no terreno e observação das pessoas. Para ter uma melhor noção daquilo que procurava decidi visitar uma exposição no dia da sua inauguração e cronometrar o tempo que a atenção do espectador é presa à peça. Cheguei assim à conclusão que o espectador não vai além dos 2 min de observação da peça.

"CONTINUO E SEM FALHAS, ACELERADO, MEDIDA DE PRODUTIVIDADE"



PESQUISA ONLINE

07



Depois de fazer a minha pesquisa de observação participativa, consegui dados suficientes para me direcionar no caminho do projeto, assim, fui buscar alguns dados recolhidos dessa mesma observação, para começar o processo de pesquisa online, de forma a fazer desde logo uma triagem e uma separação do material que seria relevante em abordar e pesquisar mais acerca dessas questões.

Assim utilizei os dados que tinha para direcionar a minha pesquisa online, focando essa mesma pesquisa em um ponto chave, que é os tempos mortos durante a rotina.

Além de utilizar os dados já recolhidos procurei perceber quais deles faziam realmente sentido no panorama que queria abordar, de forma a não ser demasiado abrangente nem demasiado restrito, mas apanhando apenas os momentos que seriam realmente para o meu projeto.

Chegando assim a alguns momentos chave que devo abordar, essencialmente momentos de espera (que denomino no meu trabalho como tempos mortos).

Esperar pelo autocarro numa paragem na cidade, ou esperar numa sala da espera seriam uns dos momentos relevantes à minha pesquisa.

Fui assim procurar alguns projetos que envolvessem a interatividade, ou que englobassem estes momentos, para ter uma noção daquilo que já foi feito e aquilo que resultou no passado.

O TEMA CHAVE PARA O DESENROLAR DO MEU PROJETO, TENCIONA FOCAR-SE NO CONCEITO DE QUEBRA DE ROTINA E TEMPO CORRIDO.

PROCUREI ASSIM ANALISAR OS PONTOS QUE PENSO QUESÃO VANTAJOSOS PARA O MEU PROJETO E TAMBÉM AQUELES QUE NÃO SÃO.

Depois de fazer uma pequena análise percebi que havia alguns pontos chave para uma melhor concretização do projeto, como por exemplo o efeito surpresa, por este tipo de projetos estar num local público e onde frequentemente não existe nada, a sua presença causa estranheza e consequentemente curiosidade, o que pode promover a interação.

Outra questão que também achei que seria vantajosa analisar, é a questão de percebermos se a utilização de tecnologias faz com que o projeto seja mais visto/utilizado, de que um meramente gráfico.

Na maior parte dos trabalhos que uti-

lizam algum tipo de tecnologia na rua, acabam por ser mais bem aceites, e mais utilizados do que aquele tipo de projetos/intervenções que são meramente gráficos e não interativos.

Pela minha análise percebi que fazendo com que o utilizador, faça parte do projeto, promove o seu uso e divulgação, sendo assim mais fácil chegar ao conceito do meu projeto, a divulgação de uma mensagem, e uma conciencialização acerca do tema tratado no meu projeto.

08

09



-Música na paragem

"Uma seguradora australiana encontrou uma forma bastante original de cativar clientes: dar música numa paragem de autocarro. A iniciativa é uma forma de lembrar a importância dos sistemas de som customizados dos automóveis e, por consequência, a necessidade de protegê-los com um seguro. Parece rebuscado? O certo é que os utilizadores dos transportes de Sydney têm apreciado."

-Apontador Nokia

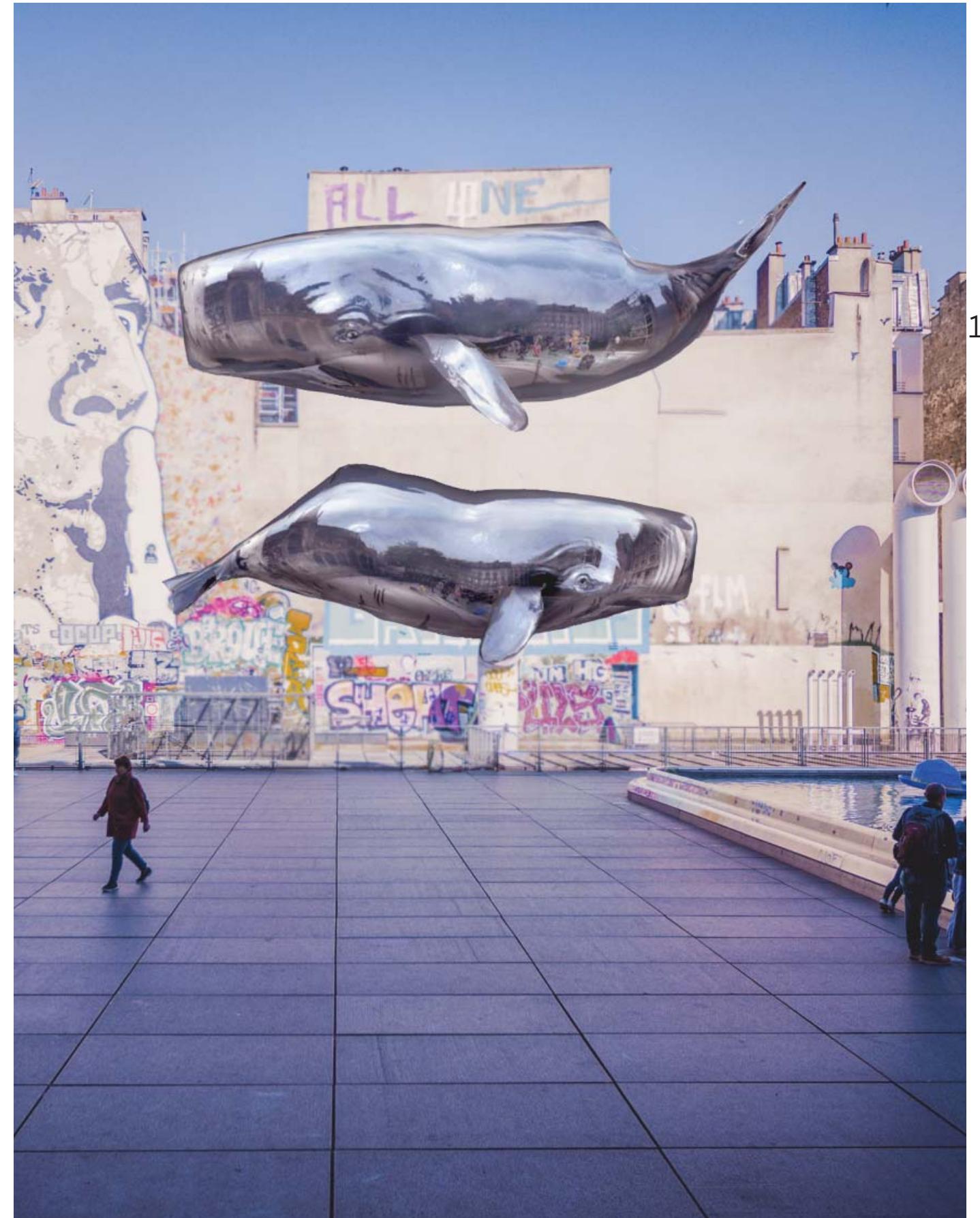
"Mas o maior desafio de todos é fazer as pessoas interagirem com a sua obra. E daí vem o meu maior interesse – o celular. O celular é de longe o melhor meio de dar interatividade à sua criação. Qualquer pessoa com um celular tem automaticamente um controle remoto, um lápis ou um pincel nas mãos para intervir na instalação. A partir daí ela deixa de ser sua para ser do público."

-Paragens Ilustradas

"Assim inspirada, a proposta foi criar um trajeto poético visual entre as 4 localidades, uma combinação entre literatura e arte acessível a todos: miúdos de 0 a 90 anos. Uma obra para ser tocada, imergida e vivida em meio ao cotidiano da comunidade. Um convite para que cada embarque no autocarro seja também um embarque na poesia do cotidiano destes lugares."

-Papel da arte pública no espaço urbano

Neste pequeno documentário, o Espírito da agência espacial levanta algumas questões sobre o papel das grandes intervenções da arte pública no espaço urbano. Ele faz isso considerando alguns woks instalados em espaços públicos de Chicago, como a escultura de Pablo Picasso em Daley Plaza ou " Cloud Gate " de Arish Kapoor e " Crown Fountain " de Jaume Plensa , ambos no Millenium Park.



10

ALÉM DE TER FEITO UMA PESQUISA MAIS DIRECIONADA PARA INTERVENÇÕES INTERATIVAS, VOLTEI-ME TAMBÉM PARA QUESTÕES QUE TIVESSEM SEMELHANÇAS COM O CONCEITO DO MEU PROJETO, ASSIM PROCUREI ANALISAR O AMBIENTE CONCEPTUAL E FORMAL DESSES MESMO PROJETOS.

Para fazer uma melhor triagem dos meus conteúdos, procurei analisar projetos que tivessem como local de ação, alguns dos locais onde a minha pesquisa e observação participativa me levaram e espaços públicos que interagissem de uma forma mais ativa com as pessoas, no meio da sua rotina.

Procurei não fazer uma distinção no tipo de projetos pesquisados, assim, procurei tanto projetos de design multimédia, gráfico, pintura, e conteúdos mais ligados à arte, com o intuito de ser mais abrangente e ir aos pontos chave do meu tema, local, tema, e interação.

Apresento na página ao lado diversos projetos ligados a esta questão do local e do meio artístico para chegar uma mensagem junto da população.

Apresento também outros trabalhos, produzidos para publicidades, nas quais podemos ver já um uso da tecnologia, acabando por funcionar quase como a tecnologia de realidade aumentada e virtual simultaneamente, devido às dimensões apresentadas.

Esta técnica de publicidade comercial, acaba também por ter os mesmos fins que tenho no meu projeto, assim, decidi que devia analisá-los para que conseguisse perceber quais

"COMO O OBSERVADOR TEM DE SE INTEGRAR NUM GRUPO OU COMUNIDADE QUE, EM PRINCÍPIO, LHE É ESTRANHO, ELE SOFRERÁ UM PROCESSO DE "RESSOCIALIZAÇÃO"



Neste segundo projeto, trago um exemplo de uma paragem de autocarro, que foi revestida com ilustrações digitais. Neste caso, embora de se tratar de algo apenas gráfico e não multimédia, também me suscitou a curiosidade pela forma que esta projeto foi aplicado. A ilustração mostra uma mesa de jantar, onde estão presentes diferentes pessoas. achei interessante o facto de tal representação se encontrar num local público onde é comum as pessoas se sentarem umas ao lado das outras, promovendo, no seu conceito primordial, um conceito de interação entre as próprias pessoas e utilizadores do espaço. É interessante pensar que esta mensagem é passada de forma sublime e através de arte digital



Neste projeto aquilo que é mais relevante é o facto, de as paragens terem sido utilizadas como telas para a elaboração de diferentes tipos de trabalhos pintados, (uma das realidades que mais me interessa abordar, na concepção do meu projeto, por ser uma das áreas da arte que podem ser mais figurativas e deixar o espectador a pensar, e mais tempo para contemplar).

A interação neste projeto acaba por ser quase nulo, embora, neste local seja sentida a presença destas pinturas.

13

-Exposição na rua (roubo de peça)

"A exposição é da iniciativa do Museu Nacional de Arte Antiga (MNAA), e reúne reproduções de alta qualidade

- mas sem valor patrimonial - de 31 obras-primas do acervo da entidade afixadas no exterior de edifícios nas zonas do Chiado, Bairro Alto e Príncipe Real.

Contactado pela agência Lusa, o diretor do MNAA, António Filipe Pimentel, disse que o desaparecimento da obra, reprodução do original pintado no século XVI por um pintor português desconhecido, "não é uma surpresa".

"Esta situação era previsível e também aconteceu em Londres, onde foi lançada uma iniciativa semelhante", apontou Filipe Pimentel, acrescentando que "não deixa de ser curioso e até cômico que tenha desaparecido o quadro do "Inferno" nas primeiras 48 horas da inauguração da mostra".



-Via Pictórica-Guarda

A intervenção passa por um conceito já explorado no artigo de pesquisa de cima, em que existe uma reprodução de obras, reproduções essas que são impressas em grandes escalas, e colocadas em sítios visíveis da cidade, de forma a promover o contacto com a arte e levando, por assim dizer, a arte de dentro do museu para fora.

NESTE DOCUMENTO APRESENTO APENAS ALGUMAS PARTES DA MINHA PESQUISA, E AQUELA QUE ACHEI MAIS RELEVANTE.

OS PROJETOS DESCritos EM CIMA FORAM AQUELES QUE ACHEI QUE SE ENQUADRAVAM MELHOR NESTA DIMESÃO QUE QUERO ABORDAR, A ROTINA E O TEMPO CORRIDO, PORTANTO, FIZ ESTA SELEÇÃO DE PROJETOS QUE INTEREGEM DIRETAMENTE COM OS UTILIZADORES/ESPECADORES DURANTE A SUA ROTINA E QUE FOSSEM DE ENCONTRO COM AS ÁREAS QUE PRETENDO ABORDAR, SENDO ELAS, A ARTE, A MÚSICA E A MULTIMÉDIA.

14

"Intervenção no espaço urbano A reabilitação dos espaços urbanos

Por que intervir na cidade?

Interferências reflectem rupturas do quotidiano urbano e com os espaços cinzas que o concreto proporciona.Tudo isso provocado pela busca de uma nova situação, pela supressão de padrões de medidas e da introdução de estruturas descontínuas e relações sem hierarquia. Enfim, liberdade.(...)

Provocar tensões entre as as diversas operações urbanas(respeitando evidentemente a unicidade e a dinâmica de cada uma delas), amplificar o seu significado e impacto urbano, cultural e social, intensificando a percepção (crítica e inclusive), por parte do cidadão comum, destes processos, é a intenção da intervenção urbana".



Trabalho de Natália Pereira
4ºano/design de comunicação



REFLEXÃO

15



Depois de fazer a minha pesquisa online, procurei refletir sobre os exemplos que tinha encontrado, de forma a retirar o máximo de dados e informações possíveis de cada projeto, percebendo assim aquilo que funcionou ou aquilo que não funcionou, de forma a direcionar o meu trabalho, para posteriormente pensar em alternativas gráficas e técnicas, desviando-me desde já destas barreiras que podem ser impostas por erros de projetos, pesquisados e anteriormente referidos.

O exemplo que dei sobre o projeto em que se fez uma exposição ao ar livre, com peças impressas e envolvidas numa moldura, pode-me dar informações acerca do que não fazer. Visto que a peça estava impressa e numa moldura as pessoas pensaram que realmente se tratava de uma obra pintada, roubando uma das peças:

"Esta situação era previsível e também aconteceu em Londres, onde foi lançada uma iniciativa semelhante", apontou Filipe Pimentel, acrescentando que "não deixa de ser curioso e até cômico que tenha desaparecido o quadro do "Inferno" nas primeiras 48 horas da inauguração da mostra".

Por outro lado, posso retirar exemplos positivos como é o caso do primeiro exemplo referido acima, em que numa paragem de autocarros, decidiram intervir com música, dando música às pessoas que esperavam e perceber se o feedback foi positivo ou negativo. Pelo que nos diz o artigo, as pessoas gostaram do projeto, podendo assim orientar-me nesse sentido, daí que já foi experimentado e resulta.

"(...) ATÉ CÓMICO QUE TENHA DESAPARECIDO O QUADRO DO "INFERNO" NAS PRIMEIRAS 48 HORAS DA INAUGURAÇÃO DA MOSTRA".

ANÁLISE DOS PROJETOS PESQUISADOS.

Além de resolver este tipo de problemas, pode incluir-se ainda outras ferramentas, para a criação de uma intervenção urbana. No caso referido da realidade aumentada, pode-se ainda incluir diferentes áreas, como a música, imagem, vídeo, modelação etc.

Depois de fazer algumas análises a projetos que têm o seu propósito na área urbana, e que têm uma intenção de interatividade percebi que a manutenção dos equipamentos é um problema que é transversal a todos os projetos, e que este deve ser um ponto a ser ponderado na concepção do meu projeto.

Percebido este ponto a minha área de atuação, pelas áreas que aborda e facilidade de manutenção, e reposição, decidi que o meu projeto teria uma componente de realidade aumentada, ligada a som e imagem.



Depois de perceber onde haviam problemas nos projetos analisados e referentes à minha pesquisa, procurei grafismos e técnicas que o tornassem possível a concretização desses mesmos projetos.

Por exemplo, se no caso do exemplo da exposição de pintura ao ar livre com obras impressas, e o outro exemplo semelhante do projeto da Via Pictórica na Guarda, tivessem sido pensados de outras formas, de formas alternativas aquelas que já conhecemos, talvez alguns problemas tivessem sido facilmente resolvidos, como por exemplo, o financiamento de cada projeto, seria muito mais baixo se estes tivessem utilizado por exemplo a realidade aumentada, que além de ser algo muito mais barato, podendo ser reproduzido com um custo muito inferior a cada peça em grande escala, e resolvendo também o problema das obras poderem vir a ser roubadas, visto que as obras não estariam de forma física no espaço, mas apenas seriam vistas através desta tecnologia.

DEPOIS DESTA NÁLISE PROCUREI ACERCA DESTAS TECNOLOGIAS.

16

PROJETOS (AR / VR)

EXEMPLOS

17 "Algumas pessoas podem fazer confusão com as diferenças entre realidade virtual e realidade aumentada. Enquanto a primeira sugere que o usuário seja "transportado" para um ambiente digital, normalmente usando um visor como o Oculus Rift, a segunda propõe o oposto: que o ambiente digital seja expandido para o mundo real.

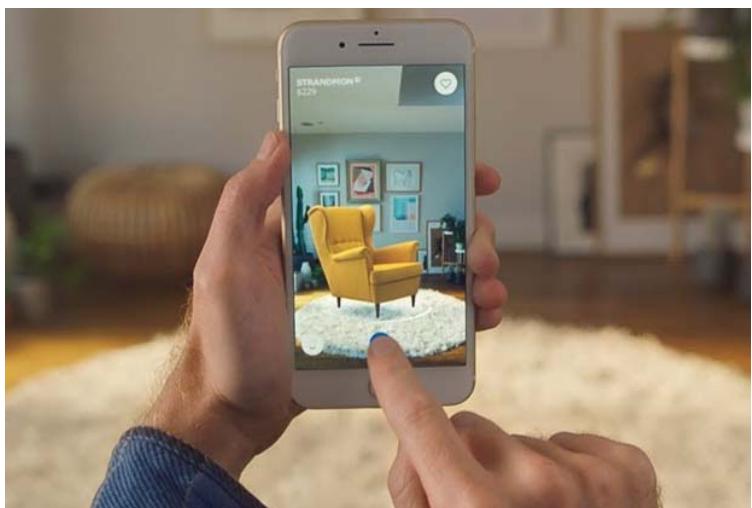
Desse modo, um simples smartphone pode ser usado para acessar todo o conteúdo virtual de um estabelecimento ou cenário, descobrir informações sobre um produto fotografando o código de barras ou até fazendo as imagens de um livro colorido ganharem vida dentro da tela do celular."

Depois de alguma pesquisa percebi que esta tecnologia pode assumir diferentes tipos de dimensão, pode simplesmente funcionar como um acrescento da realidade, como é o caso do aplicativo da IKEA, onde o utilizador coloca o mobiliário no espaço, podendo ver como a divisão ficaria, se estivesse mobilizado com as peças em questão.(neste caso apenas existe uma tecnologia de percepção dos limites do espaço e um reconhecimento de um plano horizontal).

Existe também o reconhecimento de objetos e formas, quase como no caso do QR Code.

E depois existe uma dimensão que é aquela que pelo encaminhar do projeto mais me vou focar, que é a substituição de uma imagem reconhecível por outra, ou por um vídeo.

A realidade virtual embora fosse do meu interesse, descartei por ainda ser uma tecnologia cara, e que envolve muito mais equipamento do que a realidade aumentada, o que impossibilitaria a intervenção da cidade.



Realidade Virtual:

Encontrei diversos exemplos de projetos com esta tecnologia, mas percebi que a maioria destes projetos foram desenvolvidos para serem acedidos no computador pessoal dos utilizadores, como por exemplo projetos de realidade virtual em museus, onde é possível visitar os espaços como se estivéssemos lá mas em casa.

https://www.youtube.com/watch?v=j_062owM9hg

<https://www.museus.ulisboa.pt/pt-pt/visita-virtual>

<https://artsandculture.google.com/exhibit/ZQKiSnxV4cRAIw>



Realidade aumentada:

- Possibilita a interação de mais público e em simultâneo.
- Baixos custos de implementação e manutenção.
- Acessível à maioria das pessoas
- Possível ser aplicado facilmente num projeto de intervenção urbana.

EX:

- Pokemon go
- Post Print
- <https://www.montana-cans.blog/never-crew-sensing-machine-n7-in-paris/>
- IKEA

Entre muitos outros aplicativos presentes no mercado.



CONTEÚDOS

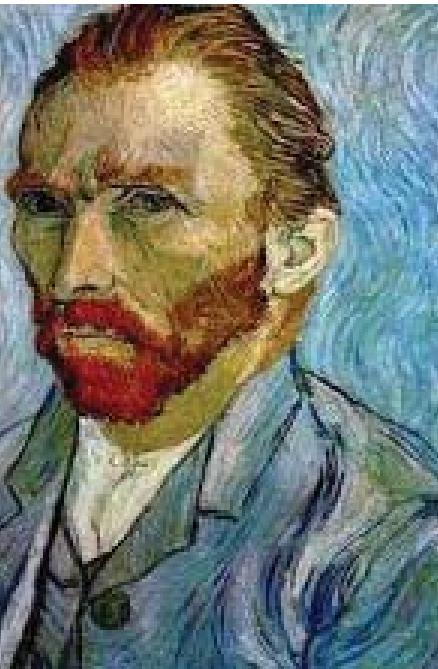
O meu projeto abordará três áreas principais:

A arte (e depois de pesquisar um pouco percebi que me queria ligar a uma dimensão mais concreta da arte que seria a pintura, por facilidade de interpretação por parte dos espectadores, por ser uma área que pode ser mais figurativa 19 e deste modo mais precebivel e criando assim maior interesse pelas pessoas que veêm e que interagem com o projeto.) Pensei ainda acerca de outra questão que aborda outra subdivisão da pintura, se esta deve ser mais figurativa ou mais abstrata, e quando a uma conclusão mais lógica, também pelos dados recolhidos em exposições de pintura abstrata. Penso que o meu trabalho deve reunir um tipo de pintura mais figurativa, primeiro por ser do entendimento de todos, ou pelo menos da maioria, e segundo porque, como se trata de uma imagem mais ligada ao real e mais possível que será retida durante mais tempo, ou seja que leva mais tempo a ser contemplada e absorvida.)

Assim um dos conteúdos principais deste projeto é sobre a pintura figurativa, ou mais ligada ao real.

O segundo conteúdo que também importa aqui referir, é o caso da música. Inicialmente tinha pensado num tipo de música mais intervintiva e possivelmente mais agressiva, mas depois de analisar algumas músicas percebi que essa não seria a melhor opção, devido ao utilizador poder descartar logo essa área de atuação por causa do seu gosto pessoal. Assim irei talvez, por um caminho mais transversal, e que abranja um maior número de pessoas, e em vez de utilizar um tom mais agrssivo ou intervintivo, levar este pensamento, para um tipo de música mais calmo reflexivo, o que pode vir a gerar tanto ou mais mudanças do que outro tipo de música , mas abordando mais pessoas. Também descidi que seria um tipo de música assim, para a pessoa conseguir contemplar a obra com outro tipo de olhar, e não prender apenas a sua atenção à musica, mas sim à imagem e à música em simultâneo.

Os principais conteúdos vão servir para criar uma ruptura do tempo continuo que vivemos todos os dias, ou seja um quebrar de uma rotina, por meio de uma intervenção mutimédia na cidade, que visa fazer desacelarar as pessoas, nos tempos mortos do seu dia, aproveitando para criar um momeno emersivo e contemplativo, que no fim irá resultar numa atividade reflexiva devido aos conteúdos presentes no projeto.



IMAGENS GRÁFICAS

Depois de ter feito por etapas as diferentes dimensões em que devo atuar, achei também pertinente fazer uma pesquisa realtiva a grafismos que me interesssem explorar. Assim fui pesquisar tanto a nível da arte quanto ao nível do design linguagem que me suscitasse curiosidade. 20

Fiz ainda uma análise mais aprofundada daquilo que já existe ao nível de pintura interativa, quando a conclusão que maioritariamente esse tipo de pinturas se encontraram em galerias, feitas propositadamente para receberem o público e para se tirarem fotografias. E a pintura interativa presente na rua, normalmente acaba por ser pintura com giz no chão, as chamadas pinturas anamórficas.(O fim acaba por ser sempre o mesmo, pintar uma realidade em que seja complicado distinguir os objetos reais dos pintados.

Cheguei ainda a outros estilos e autores que me interessam como Felipe Pantone, Cruz Diez, Bridget Riley, muito ligados à parte artística do estilo op art, que tem como principal técnica a pintura de linhas e geometrias que provocam ilusões de optica.

O meu interesse por este estilo, acabo por ser uma resposta simples, reconhecibilidade.

A utilização de padrões a cores ou a preto e branco, de geometrias diferentes, com ritmos diferentes, acaba por, mesmo sendo elas diferentes, unificar a imagem gráfica do projeto e criar uma ligação de reconhecibilidade com o espectador.

Interessa-me também utilizar linguagens associadas à tipografia como base, em que o resto do grafismo se desenvola apartir desta.

Os padrões e a tipografia acabam por ser também uma ligação presente no digital e que pretendo levar para o real. A questão da utilização da realidade aumentada como tecnologia para o desenvolvimento do projeto também é uma restrição que tenho que ter em conta, uma vez que esta tecnologia funciona dependendo do grau de reconhecimento e de legibilidade do proprio dispositivo.

FELIPE PANTONE

21



Felipe Pantone é um artista que começou a fazer grattis aos 12 anos de idade. Formou-se em Belas Artes em Valência (Espanha), onde o seu estúdio é baseado.

O trabalho de Pantone trata de dinamismo, transformação, omnipresença e temas relacionados aos tempos atuais. Seu trabalho foi exibido em toda a Europa, América, Austrália e Ásia. Escolhi este artista, porque além de este ter uma expressão muito ligado ao digital acaba por estar intimamente ligado à multimédia uma vez que utiliza diferentes medias.

É importante referir que a arte de Pantone tem como principal técnica a pintura, sendo que o conceito base e expressão está visivelmente ligada ao digital, através das formas, cores, falhas, padrões, e de certa forma está ligado também ao conceito primordial do artista, o ultra dinamismo.

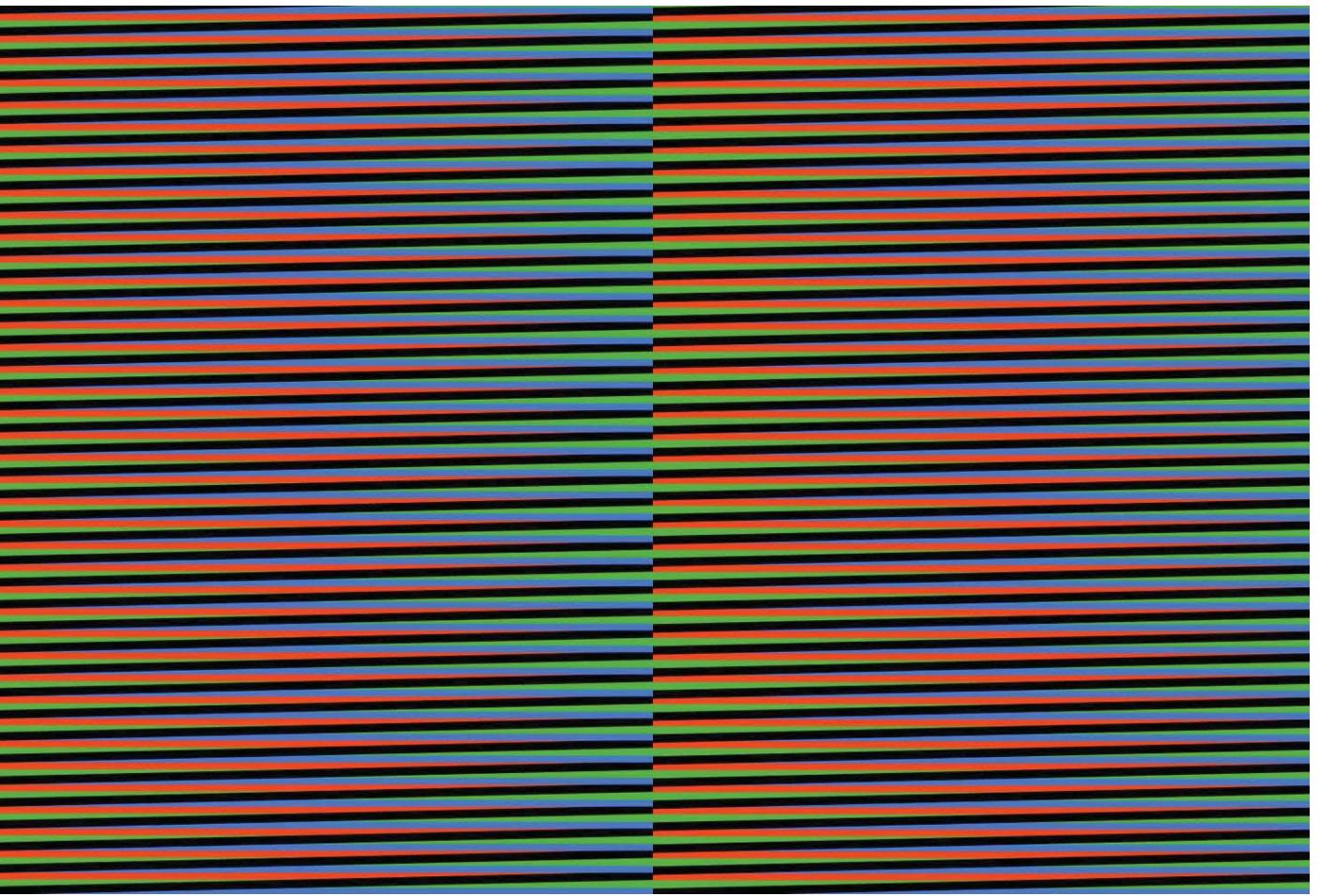


CRUZ DIEZ

22



Carlos Cruz-Diez (nascido em 17 de agosto de 1923 em Caracas) é um artista venezuelano considerado um dos maiores inovadores artísticos dos séculos XX e XXI. Acredita-se que ele seja um dos pais e maiores figuras de cinética e op art, e tem sido chamado de ' mestre de cor' e linha, perito em criar experiências visuais fluidas e participativas.



HELENA ALMEIDA

Para um melhor aprofundamento do meu tempo, a ligação entre a pintura e a multimédia, após uma pesquisa, deparo-me com um dos maiores nomes da pintura portuguesa Helena Almeida. É também visível que a artista parte de uma linha de pensamento semelhante à do livro de André Barata, sobre esta questão também já referida anteriormente, da ideia de sermos lires, mas vivemos presos.

"Agora vamos duas a duas, ordeiramente marchamos em procissão, debaixo desta leve penumbra que nos envolve, vestidas com os nossos fatos mutáveis.

Deslizamos suavemente, só por um momento, antes que a cadeia se rompa e a desordem regresse, contemplemos esta imobilidade, esta ordem de quem está preso.

Suspiramos de alívio por sabermos que chegou o tempo em que os nossos monólogos serão partilhados. Não ficaremos para sempre de nuas encostadas a emitir sons incompreensíveis, sequências infundáveis de palavras. Falaremos uma linguagem infantil, sem a preocupação de terminar as frases.

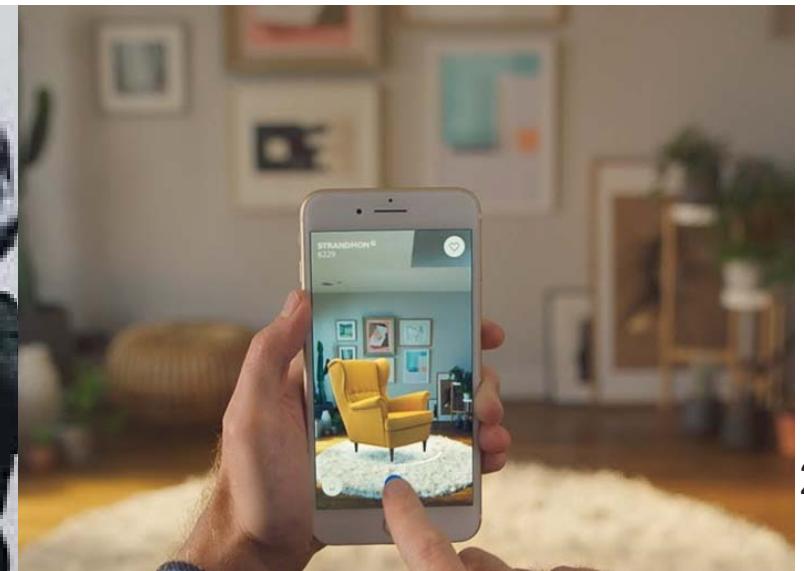
Recuperaremos a nossa continuidade. Vamos dum lado para o outro como as aves migratórias. Sentimos, ao longe, incontáveis hordas que passam e retomam os antigos lugares numa sequência majestosa. Queremos captar este momento, este ciclo como uma imagem de eternidade. Desapareceu a noção de fim e de princípio. Tomamos as nossas imagens como testemunhas da nossa perfeita integração nesta nova ordem de coisas. Recuperamos a nossa permanência. Ouvimos passos apressados de inumeráveis matilhas, errando dum lado para o outro entre a madrugada e a noite. O círculo fecha-se. Os caminhos afastam-se num movimento insensível.

Iremos duas a duas imóveis e cheias de vida, até perdermos a memória do nosso próprio encontro.

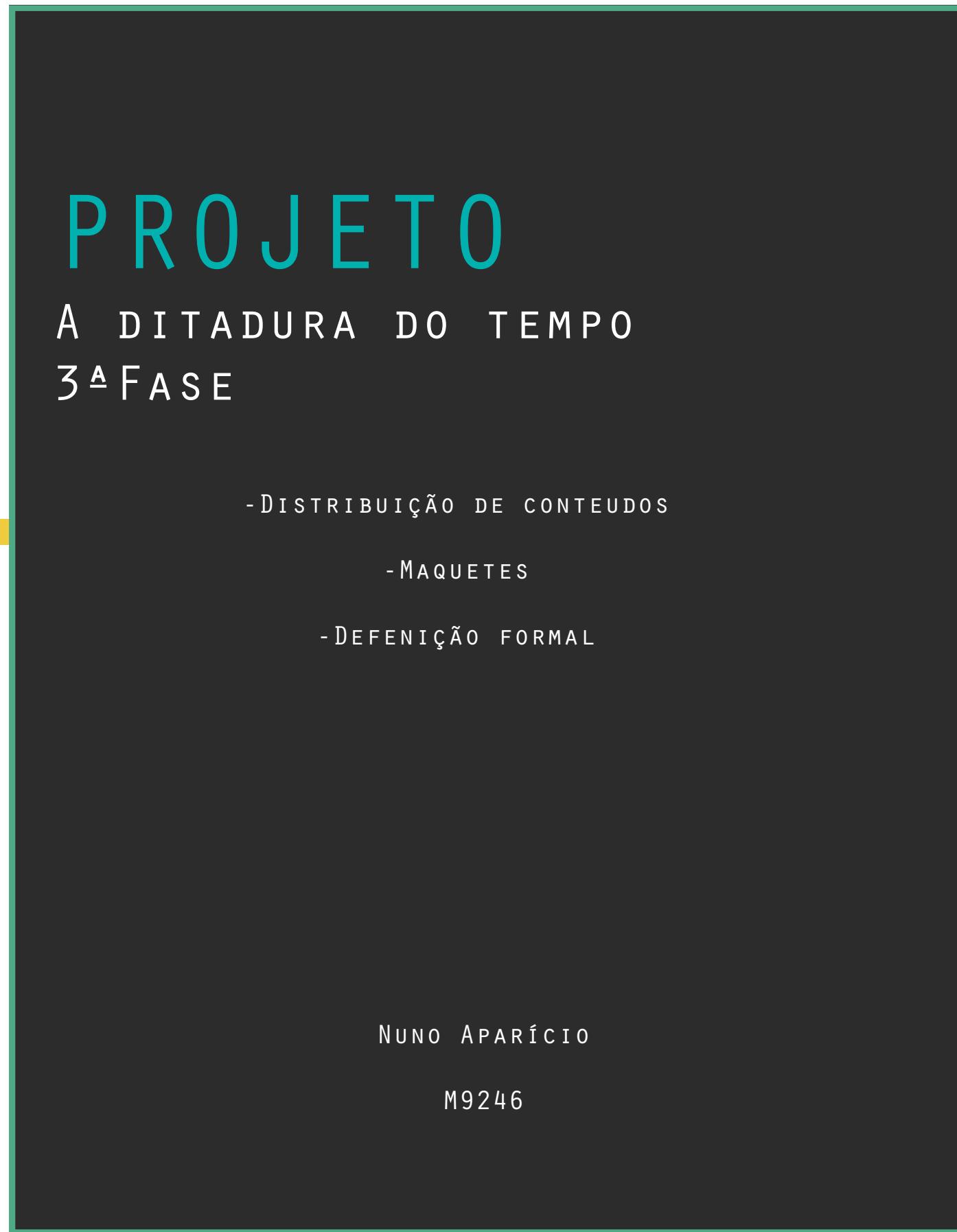
Num supremo esforço de vontade queremos saber interpretar os nossos papéis."



24



ÍNDICE



01	METODOLOGIAS	03	ORGANOGRAMA	05	MOODBOARD
07	ESTRUTURA	09	MAPA CONCEPTUAL	11	OUTROS MAPAS
13	STORYBOARD	15	1ª ACÇÃO	17	UTILIZAÇÃO
19	REFLEXÃO	21	UNIFICAÇÃO	22	OBRAIS
23	APANHADO GERAL	25	PROJETO RELACIONADO	27	IMAGENS



METODOLOGIAS

01

COMO METODOLOGIAS PARA A MINHA PESQUISA, UTILIZEI DIFERENTES TIPOS, COMO PESQUISA ONLINE, DE ARTIGOS, IMAGENS E VÍDEOS, BEM COMO OBSERVAÇÃO. E OBSERVAÇÃO PARTICIPATIVA.

"(...)A pesquisa online é um método de investigação que envolve a coleta de informações com o auxílio da internet.

Além disso, com o avanço da internet as técnicas tradicionais de pesquisa com papel e caneta sofreram grande impacto.

Em primeiro lugar é preciso saber que a pesquisa online é mais impactante do que os meios tradicionais. Acima de tudo, considerar a facilidade de acesso e a economia de custos que elas oferecem. (...)"

"A observação participativa é uma técnica de investigação social em que o observador partilha, na medida em que as circunstâncias o permitam, as atividades, as ocasiões, os interesses e os afetos de um grupo de pessoas ou de uma comunidade. É, no fundo, uma técnica composta, na medida em que o observador não só observa como também tem de se socorrer de técnicas de entrevista com graus de formalidade diferentes. O objetivo fundamental que subjaz à utilização desta técnica é a captação das significações e das experiências subjetivas dos próprios intervenientes no processo de interação social."

"COMO O OBSERVADOR TEM DE SE INTEGRAR NUM GRUPO OU COMUNIDADE QUE, EM PRINCÍPIO, LHE É ESTRANHO, ELE SOFRERÁ UM PROCESSO DE "RESSOCIALIZAÇÃO"



02

ORNANOGRAMA

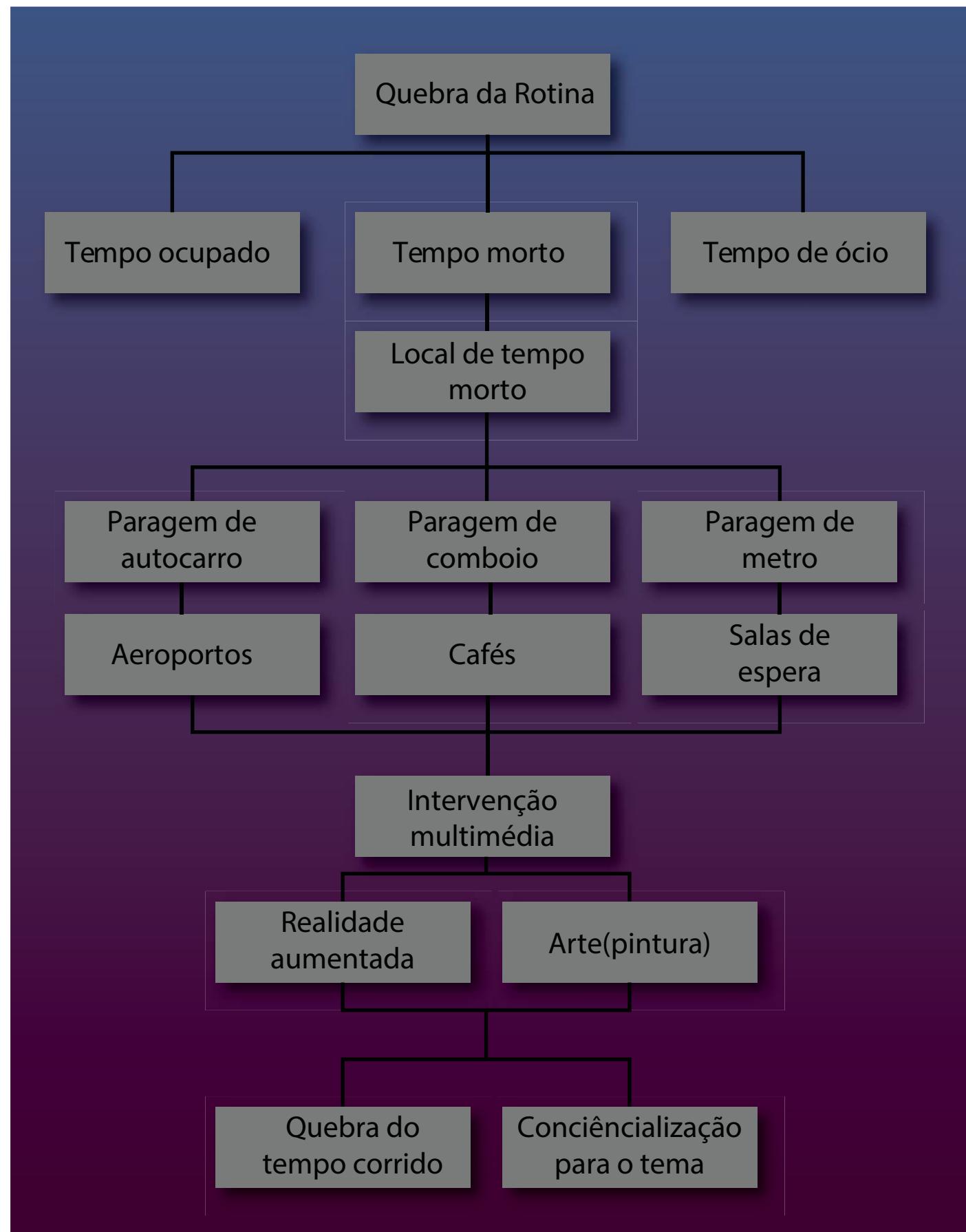


No ornanograma que apresento ao lado, é visível toda a estrutura, desde o conceito primordial e mais básico, e todo o caminho até chegar ao objectivo final, sendo este a conciencialização para a temática apresentada no livro de André Barata, assim, dividi a rotina em três tempos, o tempo ocupado, de ócio e os tempos mortos (momento da rotina onde o meu projeto tem intenções de intervir).

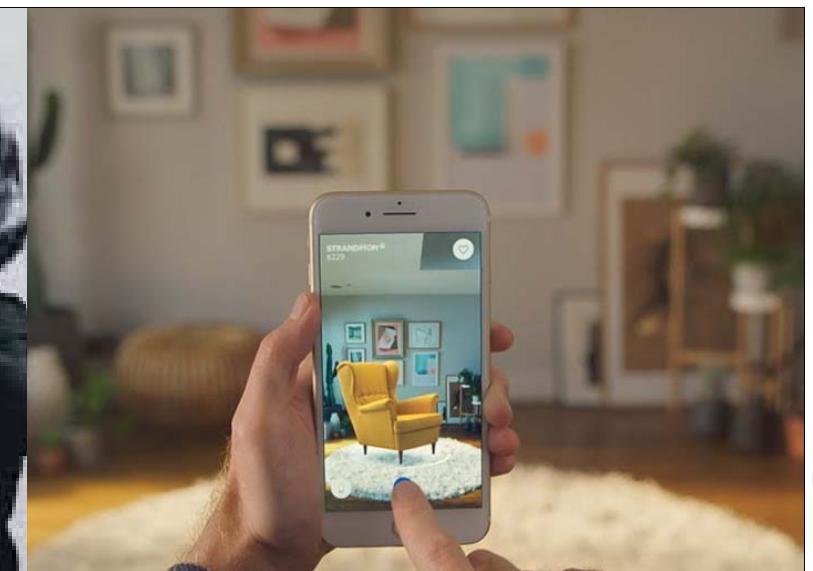
Para desmontar o conceito de tempos mortos, procurei os locais onde essas situações acontecem, e posteriormente fazer uma selecção de quais os locais mais adequados para a intervenção, seja por questões de tempo mas também por questões ligadas à logística necessária para o projeto. Chegando assim a seis locais de exemplo, como a paragem de autocarro, comboio e metro, aeroportos, cafés e salas de espera, desdobrando este último ponto em diversos, como hospitais, dentistas, e outros estabelecimentos.

Tendo já os locais preferenciais a intervir, ligo a restante linha de raciocínio ao projeto em si, uma intervenção multimédia, apoiada por duas áreas diferentes, a realidade aumentada, que neste caso vai também incluir uma vertente ligada à música com o intuito de ser mais concreta e compreensível a mensagem que quero transmitir ao utilizador.

Na área da arte pretendo apresentar sobretudo pinturas, primeiro pelo seu formato dimensional, que permite mais facilidade na visualização dos conteúdos, mas também porque esta é uma área da arte, que acaba por ser mais direta e figurativa, o que pode permitir um melhor entendimento e alargar o tempo de contemplação e claro, da utilização da intervenção.



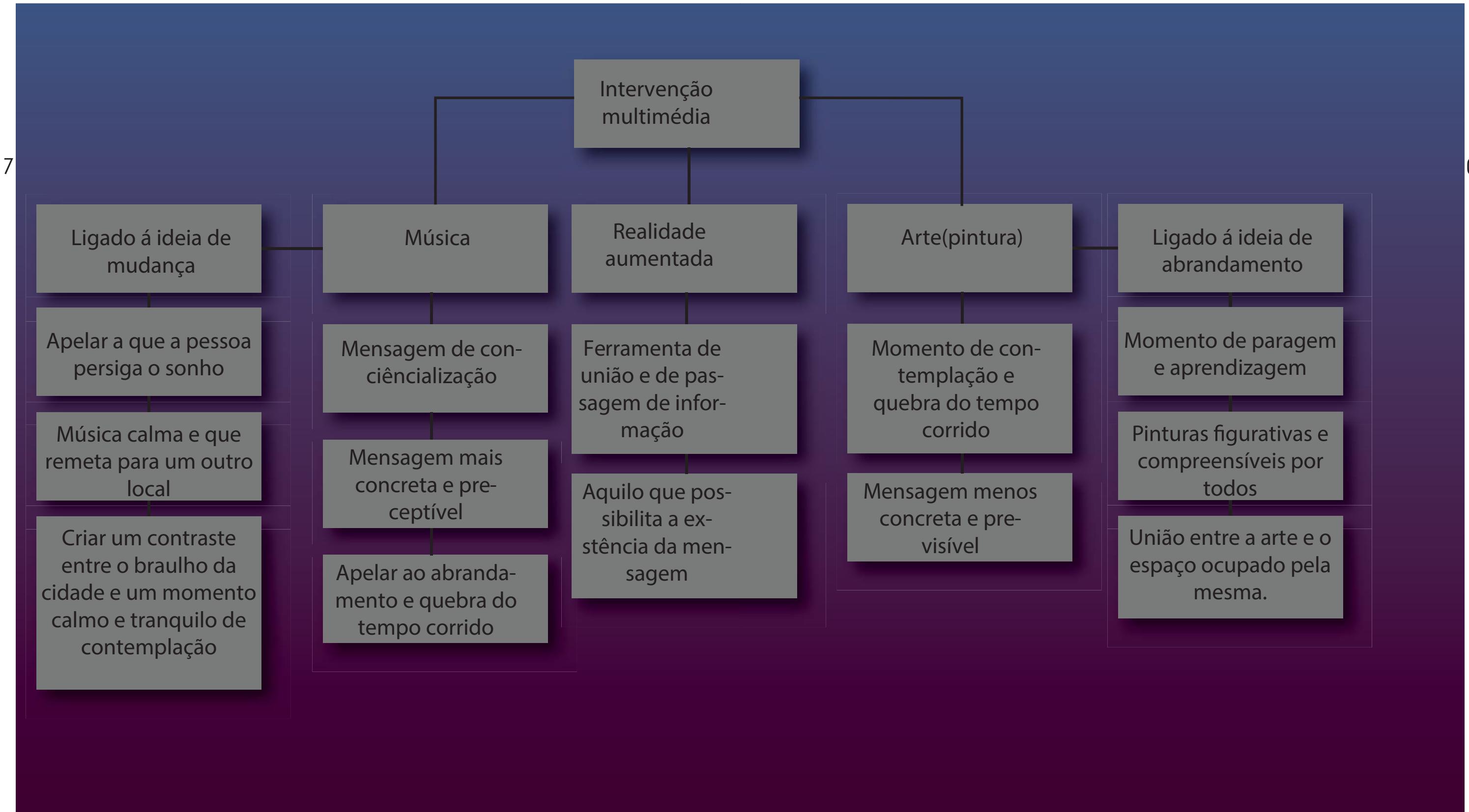
MOODBOARD



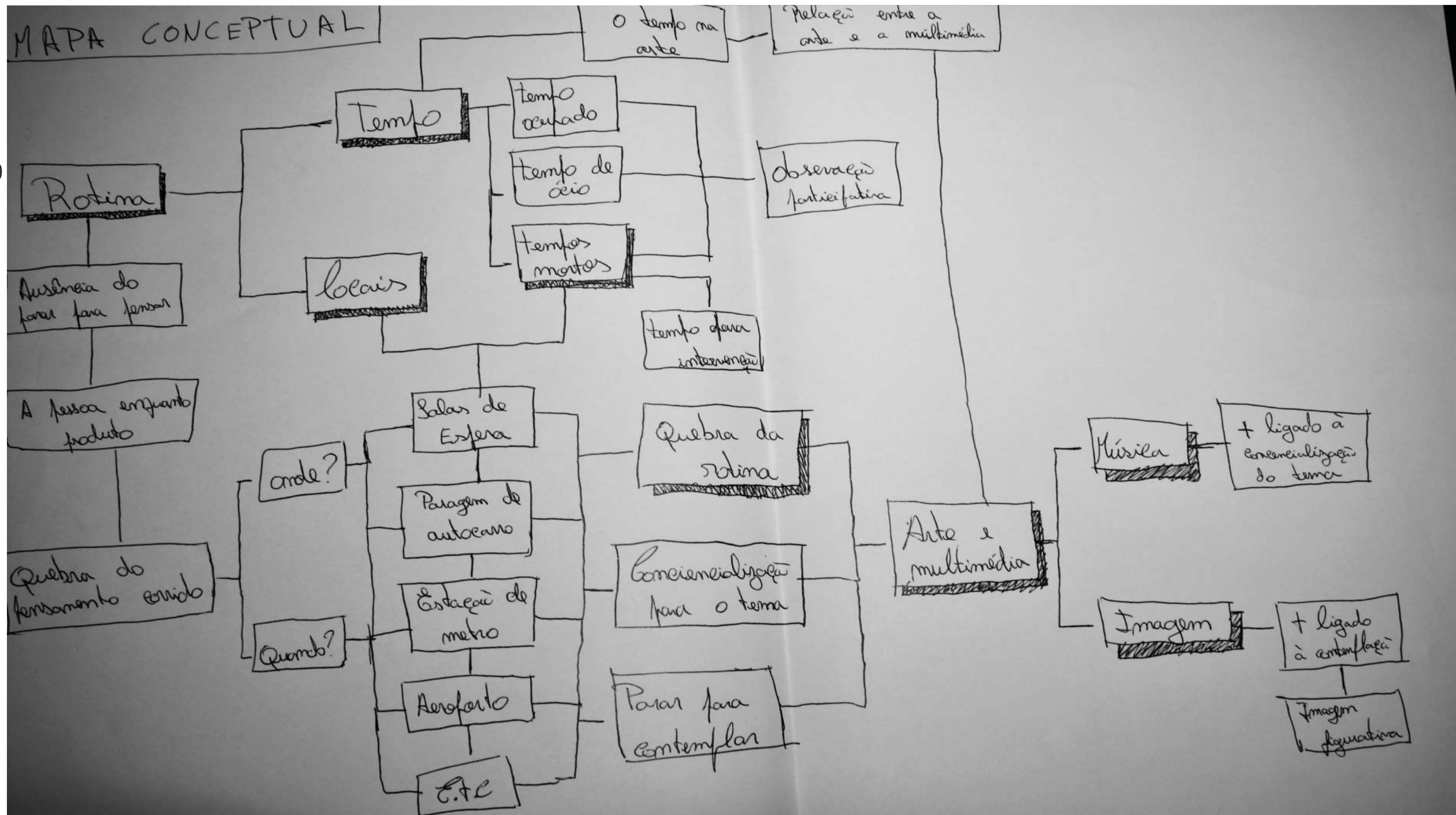
05

06

ESTRUTURA



MAPA CONCEPTUAL

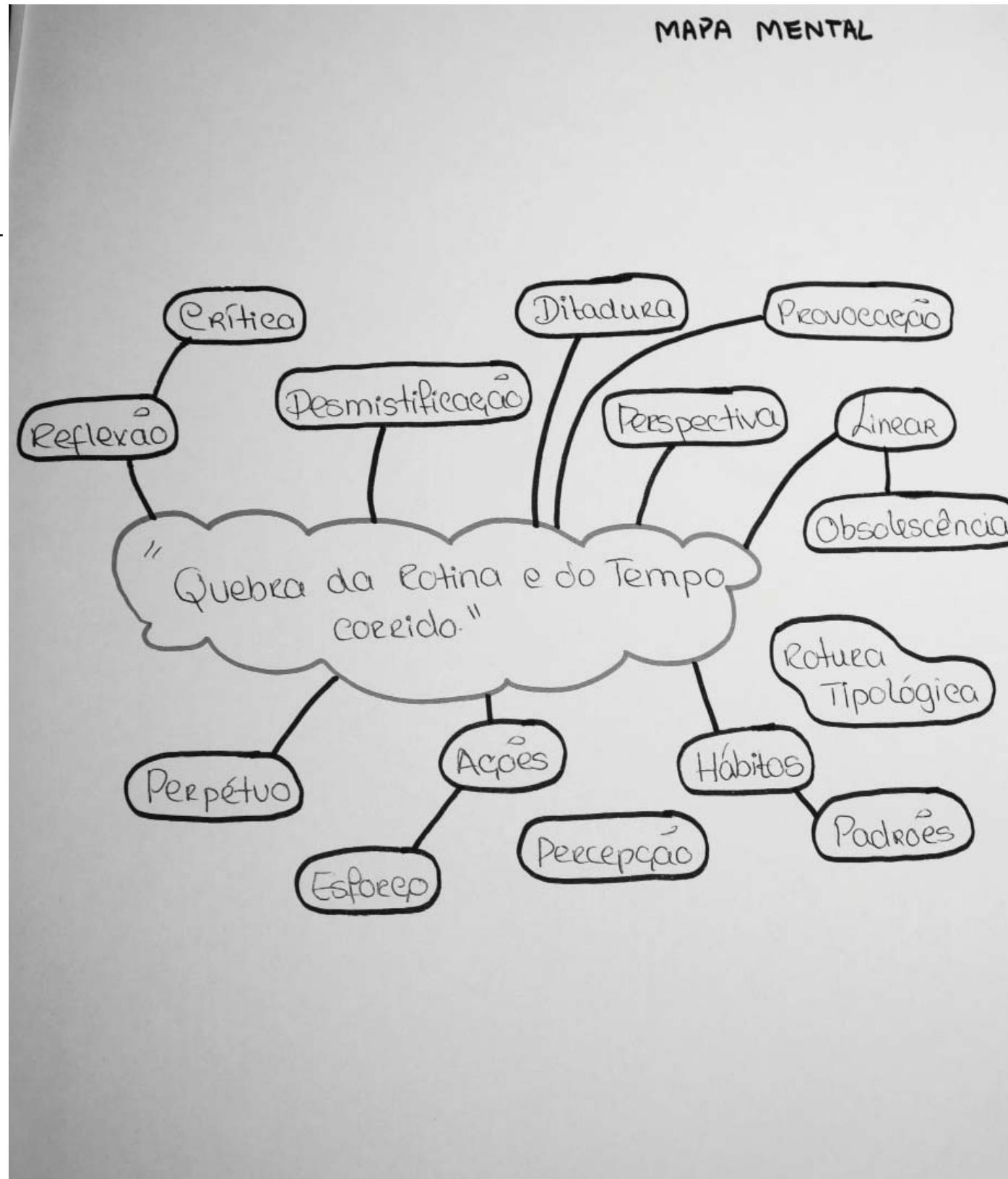


MAPAS

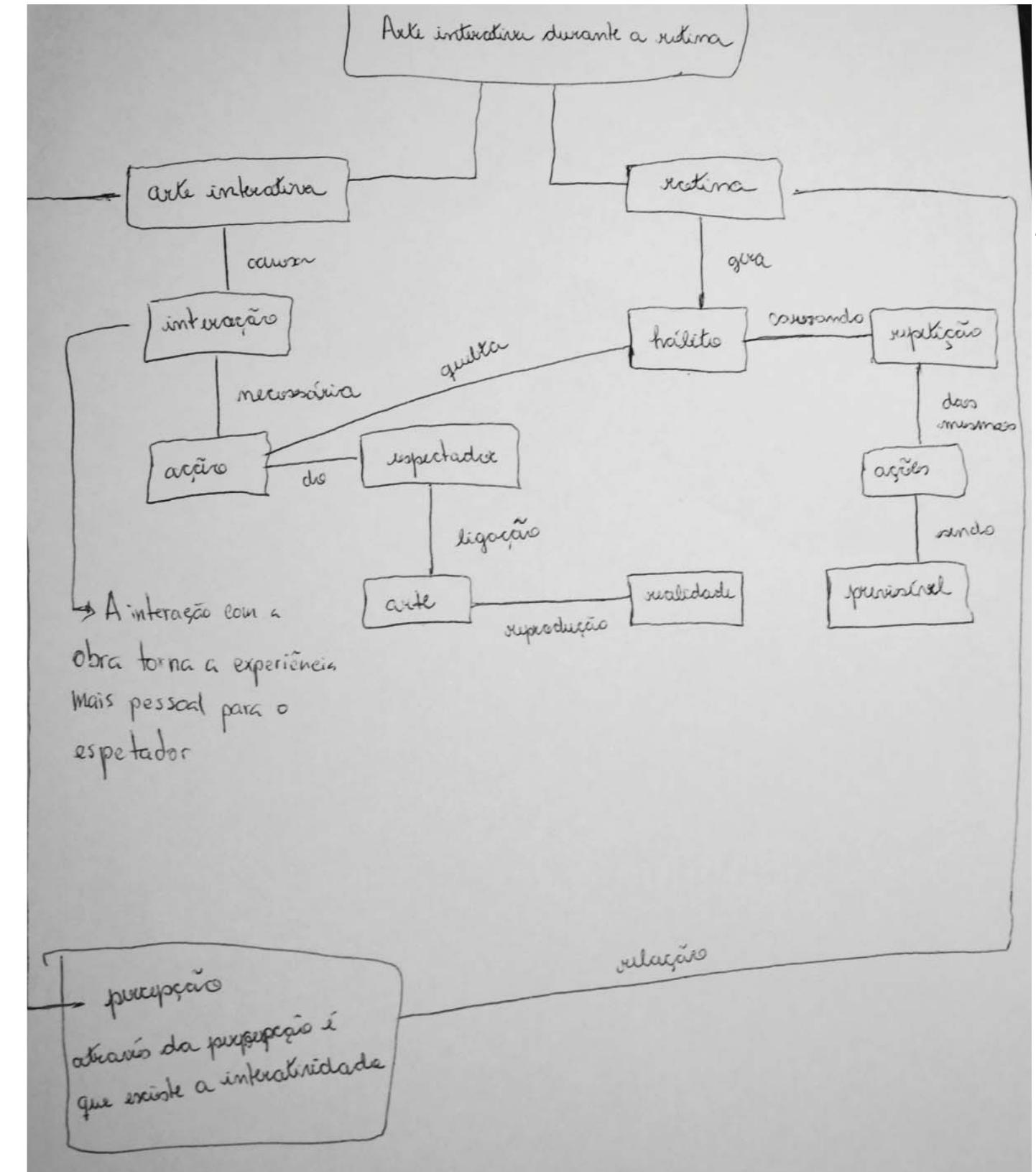
FEITOS PELOS COLEGAS

MAPA CONCEPTUAL

11



12



STORYBOARD

13

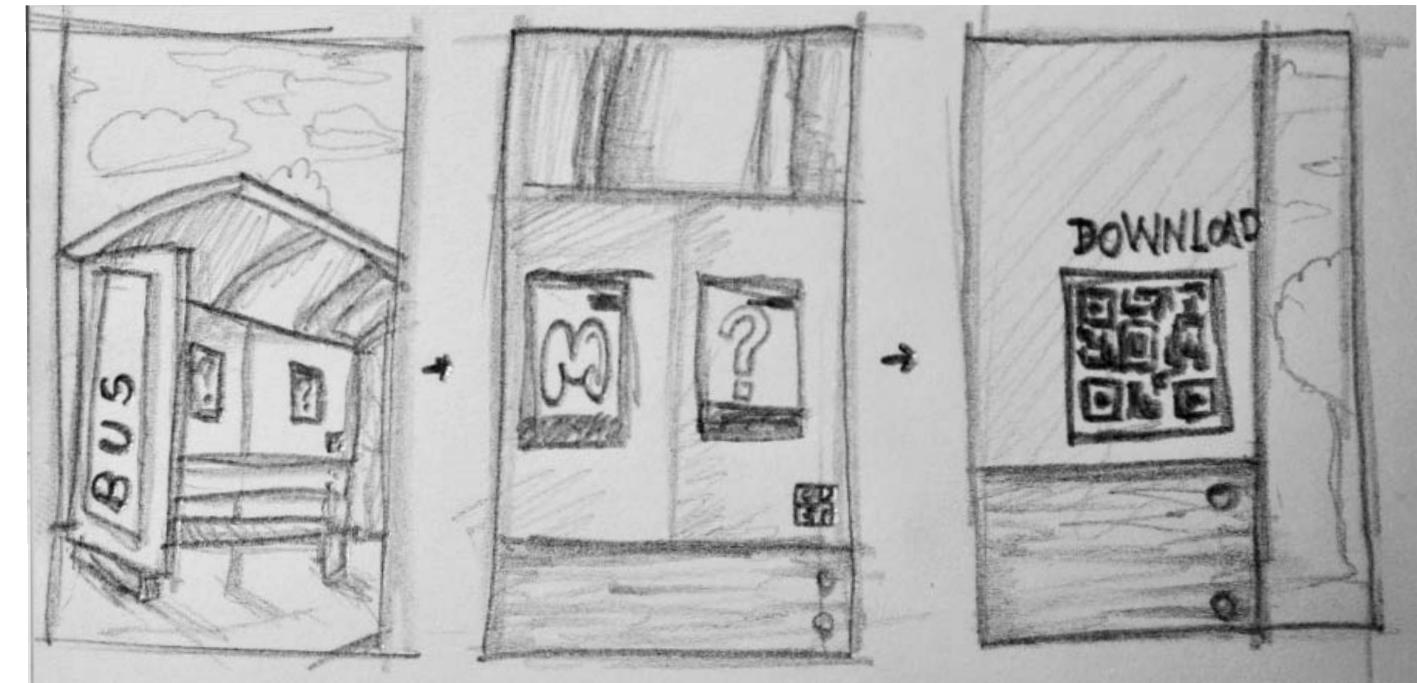
PARA MELHOR PERCEBER QUAL O PERCURSO FEITO PELO UTILIZADOR AO SE DEPARAR COM O MEU PROJETO, DESENVOLVI UM STORYBOARD, COM O OBJECTIVO DE PERCEBER SE FALTA ALGUM PONTO IMPORTANTE, OU SE TUDO ESTÁ NOS CONFORMES.

Para isso dividi em seis etapas esse mesmo percurso, desde o momento em que o utilizador se depara com a intervenção (apresento já um dos possíveis locais, a paragem de autocarro) até ao momento em que a mensagem que pretendo passar é realmente passada ao utilizador.

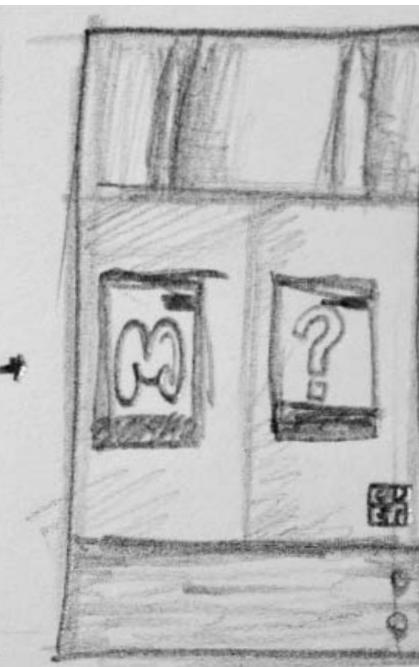
Passo ainda por outras etapas como por exemplo o download do aplicativo para a visualização dos conteúdos, (esta etapa é bastante importante pois sem um qr code que direcione ao link de download, tornasse impossível a visualização do projeto, e consequentemente a incapacidade da passagem da mensagem).

Depois de existir o download do aplicativo, mostro como é fácil a utilização do aplicativo, sendo que depois do download, o utilizador precisa intalar o aplicativo no seu smartphone, e abri-lo.

Em seguinda o aplicativo abre a camera do telemóvel. Nesta etapa o utilizador apenas tem que apontar a câmera do seu telemóvel para as imagens que acompanham o qr code, que serão as imagens reconhecíveis e que serão substituídas por quadros figurativos. é também neste momento em que a música começa e que pretendo passar um novo modo de ver a vida e a foma como vivemos a vida.



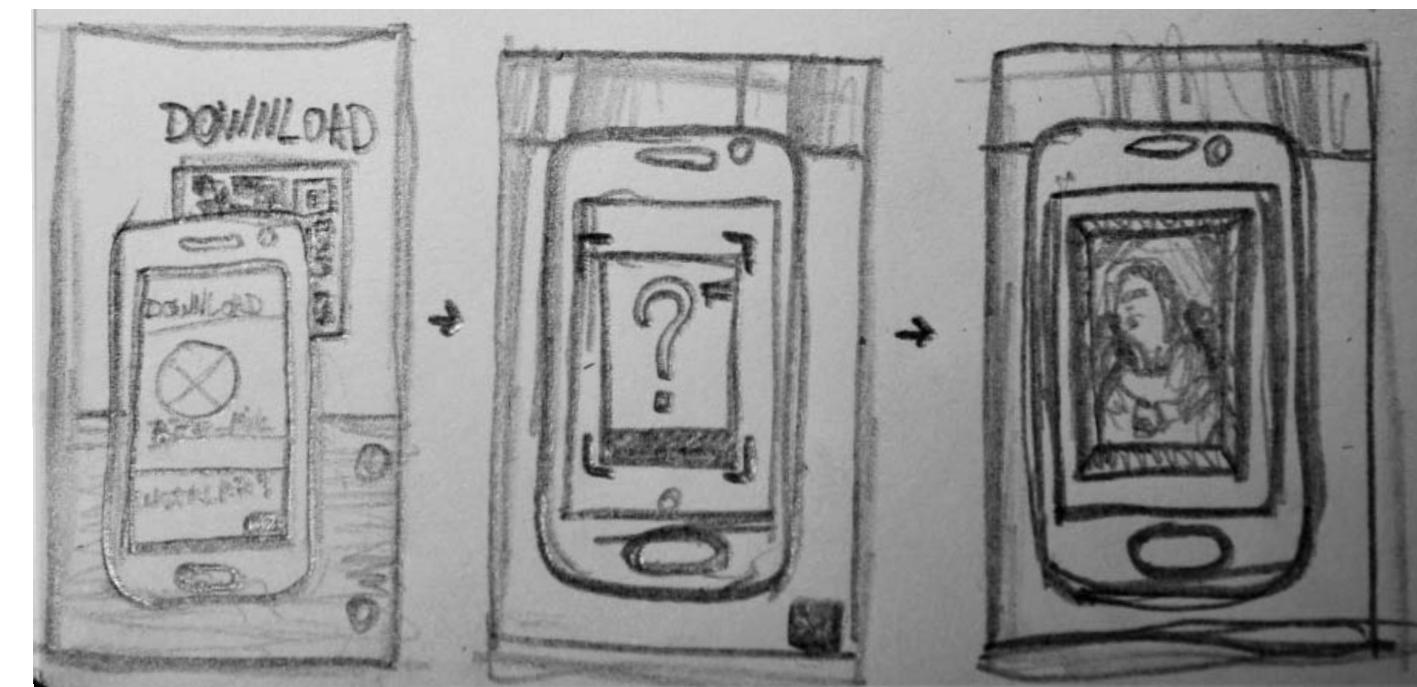
Local da intervenção multimédia



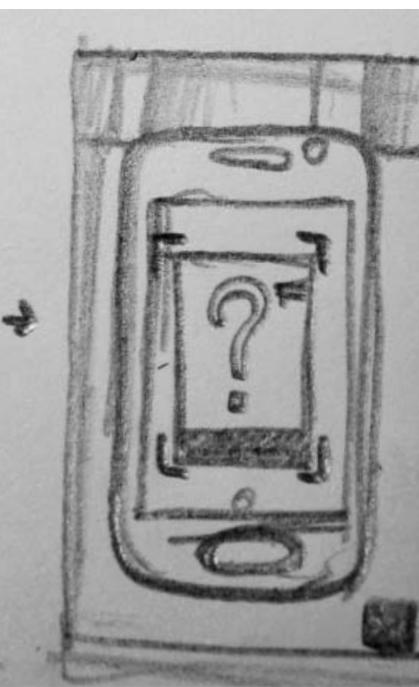
Existência de targets impressos e colados



QR code associado à intervenção e aos targets



Download do aplicativo de realidade aumentada



Apontar em direção aos targets



Substituição do target por um quadro

1 A - AÇÃO

15



Para o decorrer da acção, descidi que a forma seria o mais simples possível, para criar simplicidade e facilidade ao utilizador, assim, as únicas acções são, o download do aplicativo, a sua intalação e posteriormente a utilização, que se baseia em apontar a câmera do smartphone para as imagens (sendo que a câmara abre sozinha).

Assim, a acção principal que o utilizador tem que perceber à partida, é que se trata de um aplicativo de realidade aumentada, e que o que tem de fazer é apontar a câmara.

Para que não existam dúvidas na hora da utilização por parte da pessoa interessada na intervenção, juntamente com o QRcode que direciona o utilizador à página de download, existirá também uma breve explicação, de forma física, com o intuito de esclarecer o utilizador mesmo antes de fazer o download e consequentemente criar interesse na sua utilização.

A explicação passará por três diferentes etapas, resumidas com pontos de foco.

- Download do aplicativo.
- Intalação do aplicativo.
- Utilização

Quanto às imagens que são reconhecíveis, estão a ser pensadas com dois intuios principais, serem facilmente reconhecidas pelos utilizadores, de forma a que estes os liguem umas às outras mesmo que estejam separadas no espaço, ou seja o grafismo tem de ser parecido, unificando todo o projeto graficamente.

O outro ponto é serem reconhecíveis pelo aplicativo, pelo que terão que ser simples e não demasiado semelhantes para não existir uma confusão entre conteúdos.

Download

16



- 1ºFaça o download do aplicativo no código Qr a cima
- 2º-Intale a aplicação (permita fontes desconhecidas).
- 3º-Aponte a câmera para uma das imagens.

UTILIZAÇÃO

Depois das outras etapas já referidas 17 a cima,(download e intalação), o utilizador apenas tem que apontar a câmera do smartphone para um dos targets. Junto com as outras informação também existirão icons como o do andoroid, se for o caso de desenvolvimento, e outro icon de som, para indicar ao utilizador, que este deve ter o som ativo. A explicação da utilização poderá também ser traduzida por imagens para criar facilidade de rapidez de interpretação, no pimeiro contacto com a intervenção.



O utilizador deve apontar para uma das imagens apresentadas juntamente com o código QR, de forma a que o aplicativo apresente a nova imagem, desta vez virtual.

O objectivo é também que os conteúdos físicos se confundam com aquilo que é físico uma vez que o utilizador vai apanhar no seu ecrã parte do espaço onde as obras estaram apresentadas.

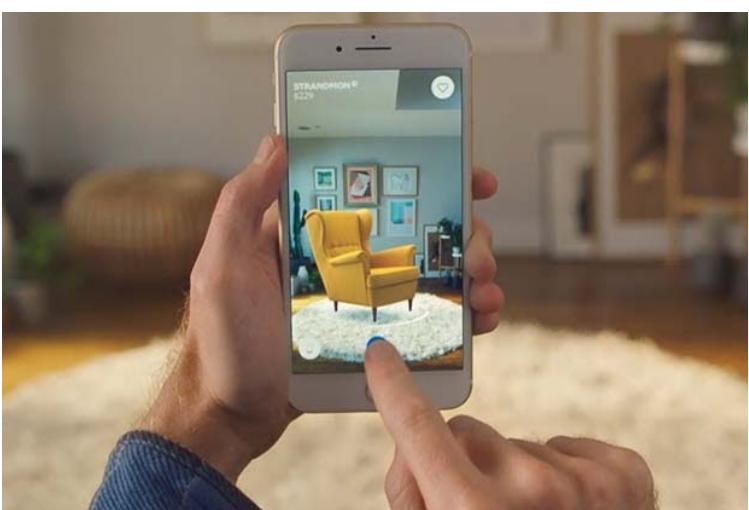


Imagen
reconhecível

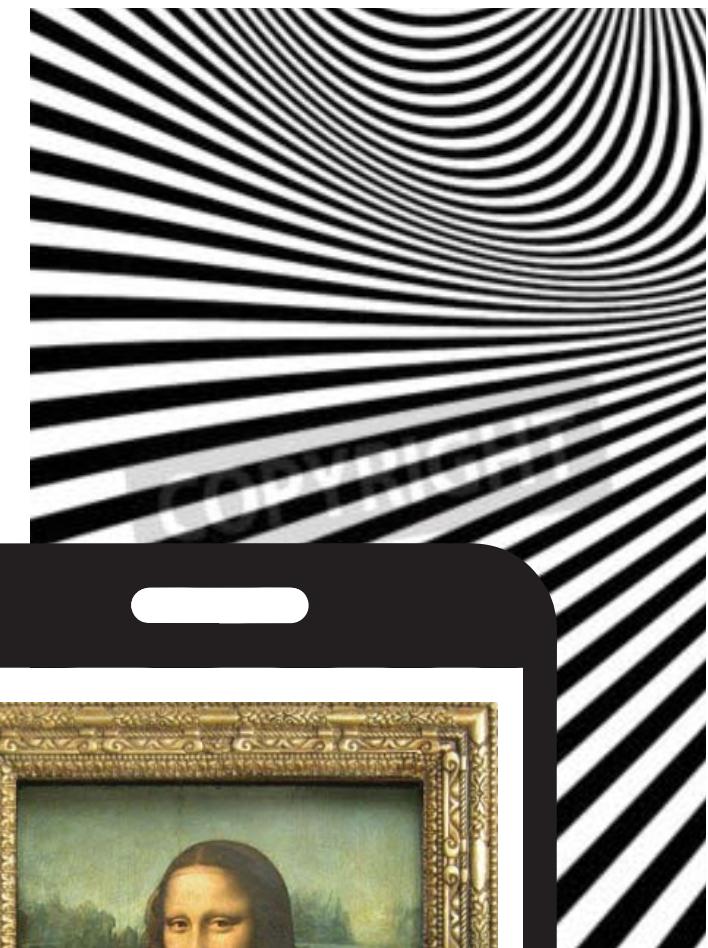
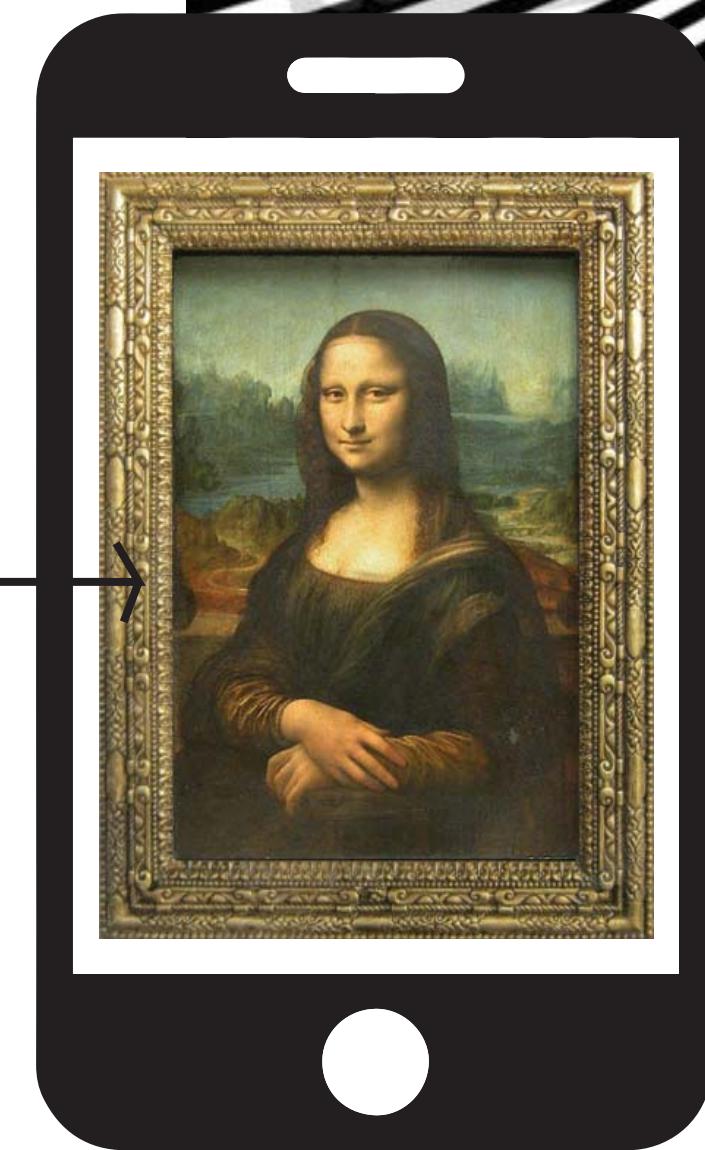


Imagen
apresentada



Acção acompan-
hada de som

REFLEXÃO

19

A QUESTÃO ACERCA DE, POR QUEM VAI SER UTILIZADO O PROJETO TAMBÉM TAN-TEI PENSÁ-LA E TRANFORMANDO OS PONTOS FRACOS EM FORTES.

Como se trata de um aplicativo para smartphone e é necessário ter algum conhecimento acerca do seu funcionamento, comecei a perceber que o projeto apenas iria ser entendido por uma parte da população. Por exemplo, a questão de ser necessário o conhecimento do que é um código Qr, como o utilizar, como fazer a instalação do aplicativo etc. Pensei bastante acerca dessa questão chegando a uma solução mais simples que seria disponibilizar o aplicativo por exemplo na play store. Esta solução acabava por desvirtuar um pouco o conceito do projeto, que seria que este fosse apenas uma intervenção do local e não estar disponível no digital.

Assim percebi que a melhor solução

seria realmente manter o projeto dentro dos moldes que desde início balizei. Ao pensar nesta questão percebi que este ponto fraco poderia ser facilmente transformado num ponto forte. Visto que a maioria da população está já familiarizado com smartphones e do seu uso, percebi que a minha mensagem e o propósito do projeto iria ter mais visibilidade pela camada mais jovem da sociedade, uma vez que são, em número, os maiores utilizadores. O facto de ser a camada mais jovem a ter o primeiro acesso a este projeto, que seria que este fosse apenas uma intervenção do local e não estar disponível no digital.

Assim percebi que a melhor solução

A UNIÃO DA PRÓPRIA OBRA ARTÍSTICA E O PROJETO MULTIMÉDIA ALÉM DE FORTALECEREM O CONCEITO TAMBÉM TORNAM O TRABALHO MAIS COESO.

Uma questão prenente que se levantou com as pontos anteriormente referidos, foi, se este projeto vai ser sobretudo para a camada mais jovem da sociedade, era relevante procurar pontos de interesse. A arte e a pintura penso que já estão neste patamar, aquilo que seria relevante agora pensar, seria qual a música que mais fizesse sentido tanto para o projeto, quando para os utilizadores que vão interagir uma e outra vez com o projeto.

Penso que este ponto é relevante pois se for bem aceite pelos utilizadores é "meio caminho andado" para uma maior publicitação e partilha deste projeto, tendo um maior retorno no que diz respeito à implementação de novas mentalidades e novas ideias, daí o facto deste projeto ser acedido em primeiro plano pelos jovens, não ser uma pontofraco mas sim um ponto forte.

Embora acabe por ser uma perspectiva pessoal, penso que a mudança deve ser começada a ser implementada nos jovens e nas crianças, para que estas no futuro espalhem também estes ideais.

Quanto à utilização propriamente dita, foi projetado que esta será o mais simples possível para que

qualquer pessoa consiga ter acesso ao projeto e consiga utilizá-lo da melhor forma.

Inicialmente pensei que este deveria ter um interface, mas rapidamente abandonei a ideia devido a um dos pontos abordados no livro de André Barata onde este nos fala sobre a utilização dos telemóveis e redes sociais, assim, pretendo que a utilização do smartphone seja a nível de tempo e de interação, o mínimo possível, direcionando a atenção do utilizador para apenas aquilo que vê no ecrã e aquilo que ouve, não deixando espaço para que a atenção do mesmo se perca em informações que no fundo não seriam relevantes para a mensagem que se pretende transmitir.

Em alternativa ao interface, pretendo apenas colocar uma breve explicação sobre a utilização do aplicativo, junto com o código Qr que terá uma presença física junto das imagens de reconhecimento.

O conceito é não aproximar o utilizador à utilização propriamente dita mas sim ter o smartphone apenas como uma ferramenta que liga o real e o virtual, ferramenta essa que possibilita a passagem da mensagem.

"COM A MODERNIDADE SUCEDEM-SE MUDANÇAS RADICais NO QUE DIZ RESPEITO À CONDIÇÃO DO SUJEITO, À RELAÇÃO DOS INDIVÍDUOS COM O MEIO, À VISÃO E À COMPREENSÃO DO MUNDO E À CRENÇA TRADICIONAL NA OBJECTIVIDADE DO UNIVERSO E DA REALIDADE. SIMULTANEAMENTE LEVANTAM-SE NOVAS QUESTÕES ACERCA DO FUNDAMENTO DAS CIÊNCIAS E DO RECONHECIMENTO DA NECESSIDADE DE SUPERAR OS DOGMATISMOS ORTODOXOS E INTERLIGAR AS DIVERSAS DISCIPLINAS" (GUIANNETTI, 2012:13).

20

UNIFICAÇÃO

21

Para que existisse uma maior unificação dos conteúdos, foi escolhido um artista para a apresentação das suas obras, de forma a criar um universo artístico próprio, seguindo já uma linguagem gráfica apresentada pelo mesmo.

O artista escolhido foi o autor deste trabalho, de forma a também criar uma consequente promoção ao seu trabalho, duplicando as vertentes de atuação deste projeto, não criando apenas uma mudança para a sociedade em geral, mas proporcionando também uma mudança do próprio artista uma vez que está mais perto das pessoas.



A presença do logótipo também é fundamental, não só para unificar todos os contúdos e percebermos que estes estão ligados, mas também para criar interesse às pessoas que já conhecem o logotipo, podendo criar uma maior onda de mudança e conscientização.



OBRAS

22



APANHADO GERAL

23

ALÉM DE EXISTIR UM TRABALHO DE PESQUISA QUE FORTALECESSE AS BASES PARA O MEU CONCEITO, PENSEI TAMBÉM UMA SOLUÇÃO PARA UNIFICAR TODO O PROJETO, PARA QUE ESTE NÃO PARECESSE UMA PEÇA SOLTA DE UM CONCEITO JÁ EXISTENTE NO LIVRO DE ANDRÉ BARATA

Assim, com o objetivo de fazer as pessoas abrandar, pensei em um projeto que realmente fosse ter com as pessoas, mais precisamente encontrá-las no momento de rotina no qual o seu tempo é acelerado e cujo momento é mais oportuno de se intervir, sendo estes momentos os tempos mortos. A ligação à arte e à música decidi desde cedo que seriam áreas a integrar no meu projeto, não só por ter uma grande ligação a ambas as áreas. Assim fui fazer uma pesquisa na qual procurei perceber como é que estas áreas poderiam ter interesse para alguém que está fora delas e mais importante, como é que cada uma das áreas iria gerar a mudança desejada nas pessoas e na sociedade em geral.

Percebi que na área da arte o que mais me interessava e mais fazia sentido seria a pintura, não só por ser mais figurativa e por isso mais facilmente apreciada, mas também por ser uma área na qual me encontro à vontade e que seria uma mais valia uma vez que pretendo aplicar os meus próprios quadros, fazendo uma unificação de todo o projeto, e fazendo com que todos os conteúdos tenham sido produzidos por mim, excluído a área da música. A pintura serve sobretudo para gerar a paragem e gerar o interesse de contemplar, o que esta intimamente ligado à ideia de paragem e de abrandar. A música está ligada a uma outra dimensão do projeto, uma dimensão mais intervintiva.

A UNIÃO DA PRÓPRIA OBRA ARTÍSTICA E O PROJETO MULTIMÉDIA ALÉM DE FORTALECEREM O CONCEITO TAMBÉM TORNAM O TRABALHO MAIS COESO.

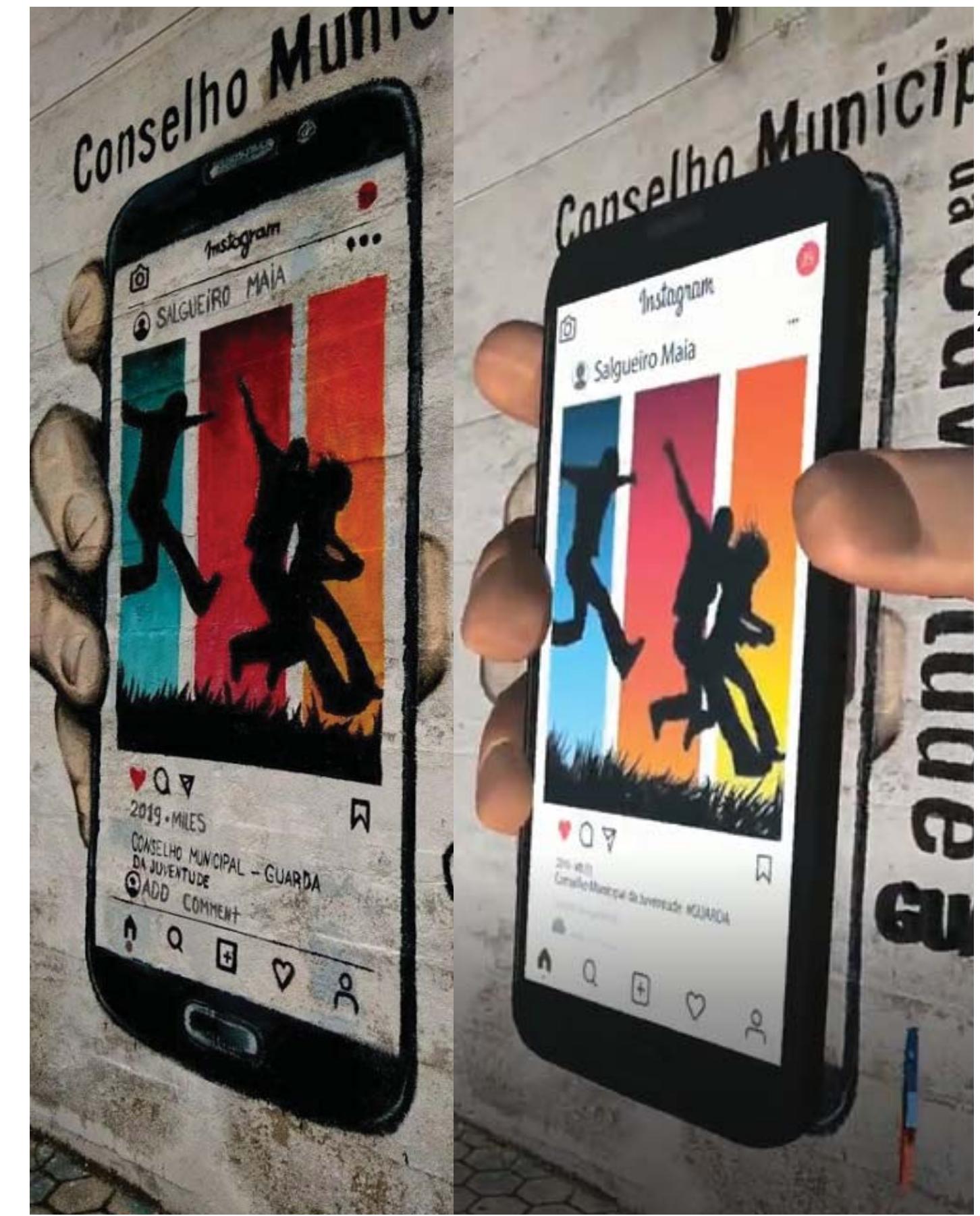
Além de fazer esta associação entre o artístico e a multimédia, fiz questão que essa união fizesse um sentido, assim fiz uma seleção das obras que mais faziam sentido para o tratamento dos temas abordados no livro de André Barata, como por exemplo o ser humano ser visto como um produto, este tema é abordado em uma das obras apresentadas, a personagem principal da obra é uma rapariga de 16 anos, o elemento mais relevante nesta obra é o código QR apresentado no seu pulso, coo se esta se tratasse de um produto e como se fizesse parte do mercado. Ao acedermos ao código QR é dada uma informação acerca da idade, peso, preço etc, fazendo dessa realidade escondida uma realidade totalmente normal e comparando as pessoas aos produtos que regularmente compramos em supermercados. Conceptualmente as outras obras também podem fazer sentido ainda que numa dimensão mais abstrata de pensamento. Por exemplo a obra em que é representada um olho, tem como conceito principal a ideia de visão, e a importância desta para o entendimento do mundo e daquilo que nos rodeia, quando digo visão, não me refiro ao significado mais lógico da palavra mas sim ao conceito de consciência. A consciência daquilo que nos rodeia penso que será o ponto fulcral para o entendimento do por que é necessário abrandar e outras questões. Apresento ainda outras duas obras em que o sentido para este tema é bastante visível, a mão que pinta o próprio universo tem como conceito base a ideia de que nós podemos ser aquilo que quisermos e que com as nossas próprias mãos podemos moldar a realidade conforme entendermos. Este conceito também quero que esteja presente na parte da música, uma vez que fazer perceber às pessoas que podem ser aquilo que querem, é "meio caminho andado" para perceberem na verdade, na realidade em que se encontram. Aqui o conceito principal é puxar as pessoas à realidade, mas de uma forma menos brusca com o objectivo de ser melhor entendido e criar mais mundaça. Uma das obras que penso também que faz todo o sentido ser aplicado neste contexto, e que não apresento acima, é uma obra em que a personagem se encontra num momento de paragem e de relaxamento.

ALÉM DOS PONTOS JÁ REFERIDOS, PENSO QUE A UTILIZAÇÃO DAS MINHAS PRÓPRIAS OBRAS ME AJUDARAM A PENSAR O TEMA DE OUTRA FORMA.

24

PROJETO RELACIONADO

25



26

IMAGENS

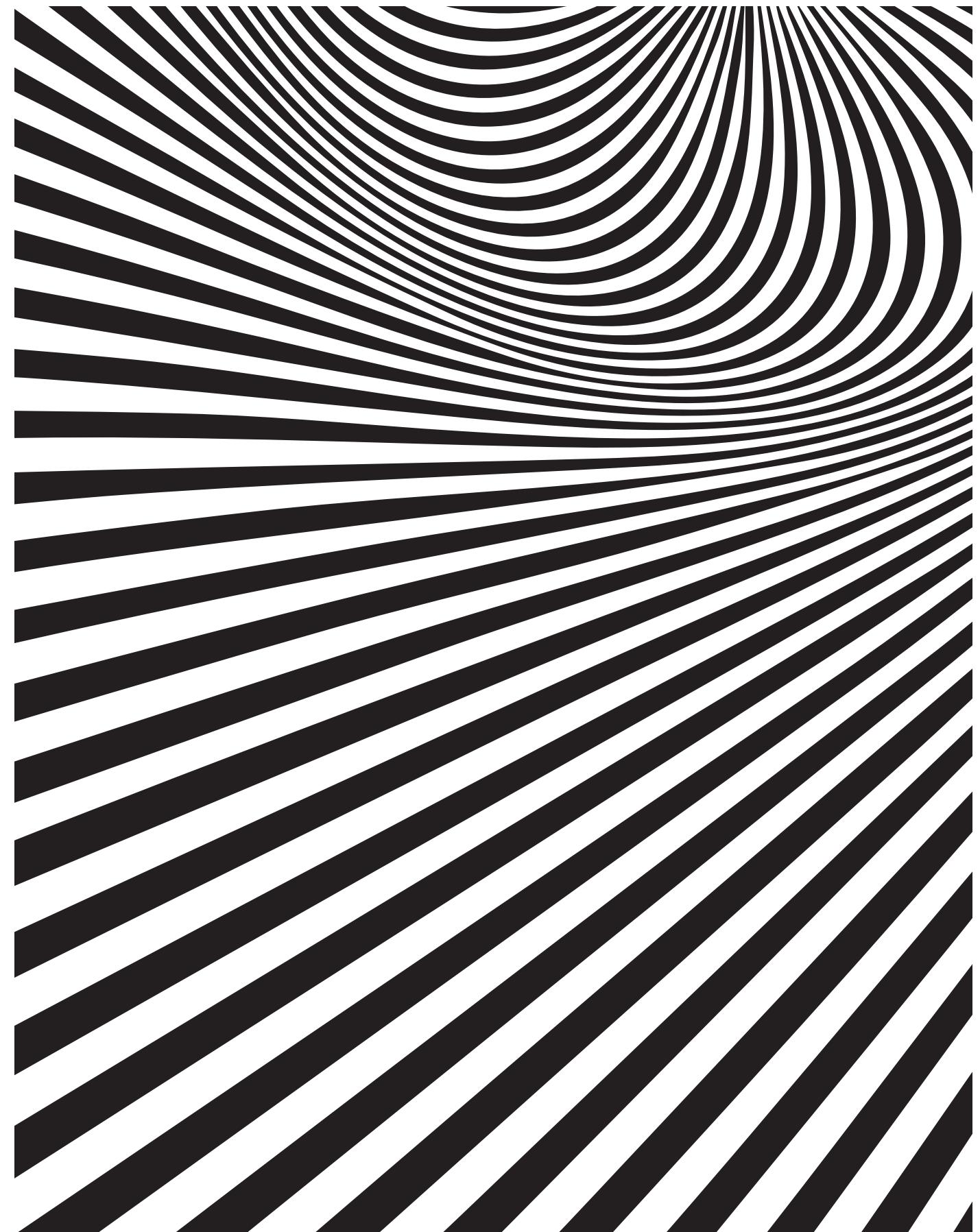
27

https://www.google.com/search?q=pessoas+na+rotina&tbm=isch&tbs=rimg:CUvh-DWH1eCAKljx9vGjl0MIPxl2ZdezWrZUtj1mgZBD0Wmx1-EQe2YcB0l7pHmpZWMOQ7bKm-vU0D8_1JMflBasjm2ioSCfH28aOXQwg_1EXoqcdgDNgIRKhIJGXZI17NatlQRu5BEqTB4nTwqEgm2PWaBkEPRaREac48E28p-OCoSCbHX4RB7ZhWEddZBFVw00XuKhIJ6XukeallYw4RQKg-6PJ2KeNQqEglDtsqa9TPzxFOrMnt2uabiCoSCckx8gFqyObaERdxjNYrKgLU&tbo=u&sa=X-&ved=2ahUKEwj3ksiup-7hAhXmyIUKHRupA_kQ9C96BAgBEBs&biw=1366&bih=657&dpr=1#imgrc=tj1mgZBD0WmQIM:

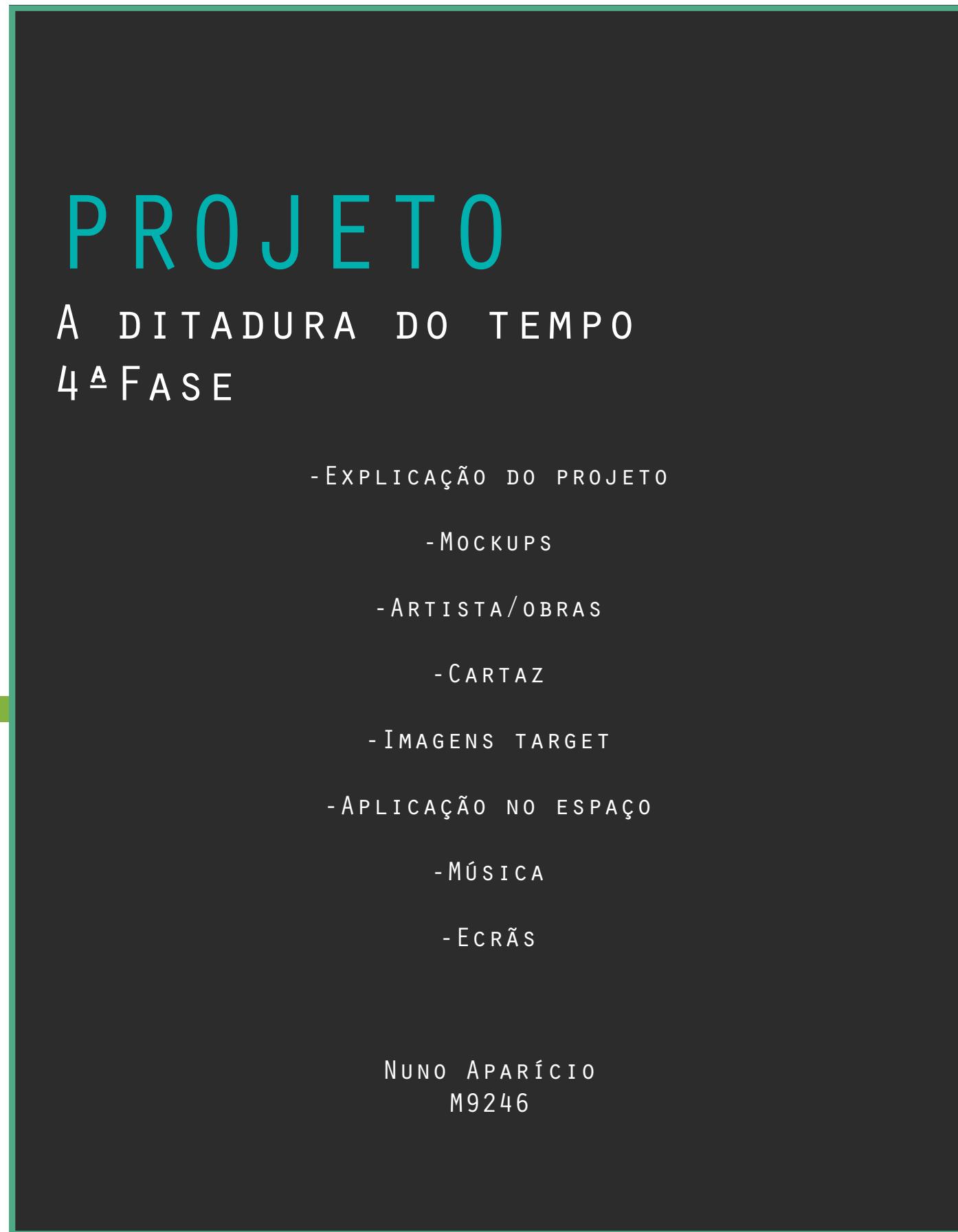
https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=6kP-DXNP1Bc_MaPzRj4AB&q=estrutura&oq=estrutura&gs_l=img.3..0i67j0l2j0i67j0l-5j0i67.78600.81302..81468...0.0..0.97.819.9.....1....1..gws-wiz-img.....35i39.v7hmNlxE-gU#imgrc=TNI-wSf4M0ge5kM:

https://www.google.com/search?q=teleovel+e+qr+code&source=lnms&tbm=isch&sa=X-&ved=0ahUKEwjes8K3yvrhAhUO3uAKHYJdCHkQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgdii=HkbH-cx9xBGzDKM:&imgrc=gJx99FZ-K4uBnM:

https://www.google.com/search?q=app+ikea&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwit-vb-rzPrhAhWmzlUKHXIAD6EQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgrc=03kiL4u5jbL2XM:



ÍNDICE



01	EXPLICAÇÃO	02	STORYBOARD	03	MOCKUP ¹
05	MOCKUP ²	07	ARTISTA/AUTOR	09	CARTAZ
11	IMAGENS TARGET	13	OBRAS	17	DOWNLOAD
19	TESTE ¹	21	APLICAÇÃO REAL	27	SONORIDADE
28	ALAN WATTS	29	1ª FRASE DA MÚSICA	31	ESPECULATIVO
32	ESPAÇOS	33	SOFTWARES	35	PROCESSO
37	ECRÃS	39	REFERÊNCIAS IMAGENS		



EXPLICAÇÃO

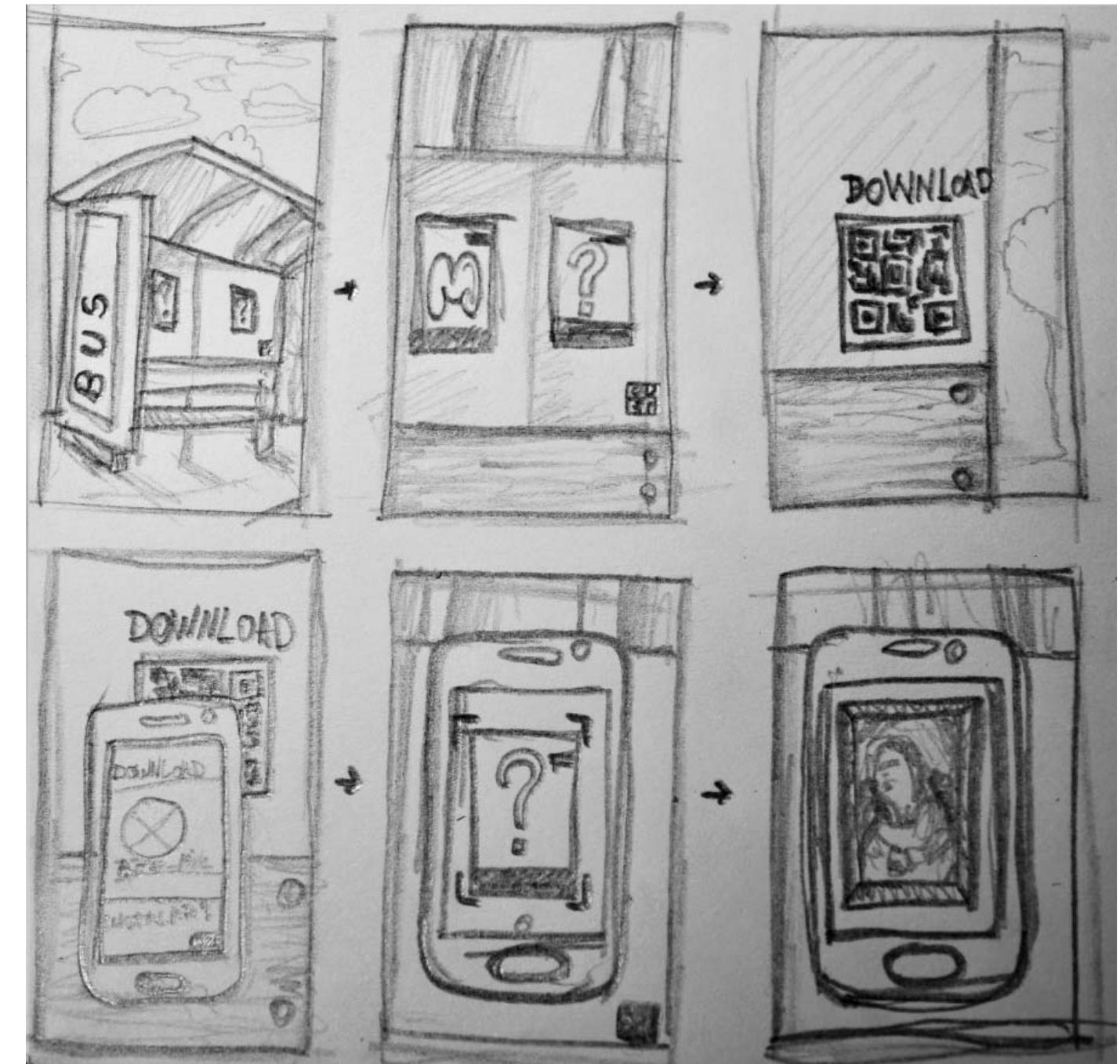
STORYBOARD

01

INTERVENÇÃO MULTIMÉDIA DENTRO DO MEIO URBANO, COM RECURSO A REALIDADE AUMENTADA E QUE ABORDA TEMÁTICAS COMO A PARAGEM E O QUEBRAR DO TEMPO CORRIDO, ATRAVÉS DA EXPRESSÃO DA PINTURA E DA MÚSICA

A grande preocupação deste projeto interventivo, acaba por ser a conciencialização de que é necessário parar ou abrandar, incutindo e promovendo esta ideia. O facto de que vivemos num tempo sem paragens, sem momentos de descanso, mesmo quando nos deparamos com um momento de tempo morto, tem-se vindo a incutir cada vez mais na população, este projeto prevê a contrariação deste facto, propondo novas perspectivas que podem ainda não terem sido vistas por todos, e que podem ajudar à qualidade de vida das pessoas. O projeto integra e interliga diferentes áreas, como a pintura, a música e a multimédia, cada uma delas com um propósito bem específico. A pintura como conteúdo de contemplação, promovendo o conceito de paragem e abrandamento, a música como ferramenta de transmissão de uma mensagem mais objectiva e pretende tornar a experiência mais emersiva, e a multimédia, utilizada como principal ferramenta de união das outras áreas e utilização da realidade aumentada como ferramenta versátil que permite que a intervenção seja financeiramente mais rentável, e que acompanha a maioria dos utilizadores uma vez que é utilizada por meio de um smartphone.

02



MOCKUP

03

Para que exista um melhor planeamento da aplicação do projeto interventivo no espaço, além do storyboard, desenvolvi um mockup representativo de como iria resultar gráficamente e técnicamente o projeto. As imagens de reconhecimento acabam por não ser as apresentadas, uma vez que as que estão apresentadas ao lado, foram fruto de uma primeira experiência, imagens essas que alterei mais tarde, para ir mais de encontro com a linguagem apresentada ligada à op arte, e sobretudo para criar uma estética mais interessante e de forma a captar mais a atenção do possível utilizador.

O QR code que direcionará para o link de download do aplicativo, acabará por ser desenvolvida para criar uma melhor estética e entendimento dos conteúdos, incluindo também como deve ser utilizada e para que serve o QR Code.



04

MOCKUP

05



06

Esta seria a fase que se iria seguir à anteriormente referida. A substituição das imagens targets pelas imagens das obras que iram dar origem à contemplação e que é um dos objectivos principais do projeto, é o momento em que o digital se une à realidade. É também relevante referir que este momento irá criar uma rutura e uma emersão maior devido à música que acompanha o projeto.

ARTISTA/AUTOR

07

O ARTISTA PRINCIPAL, E CUJOS CONTEÚDOS SERÃO EXIBIDOS NA INTERVENÇÃO, SÃO DA AUTORIA DE NUNO APARÍCIO(MILES).

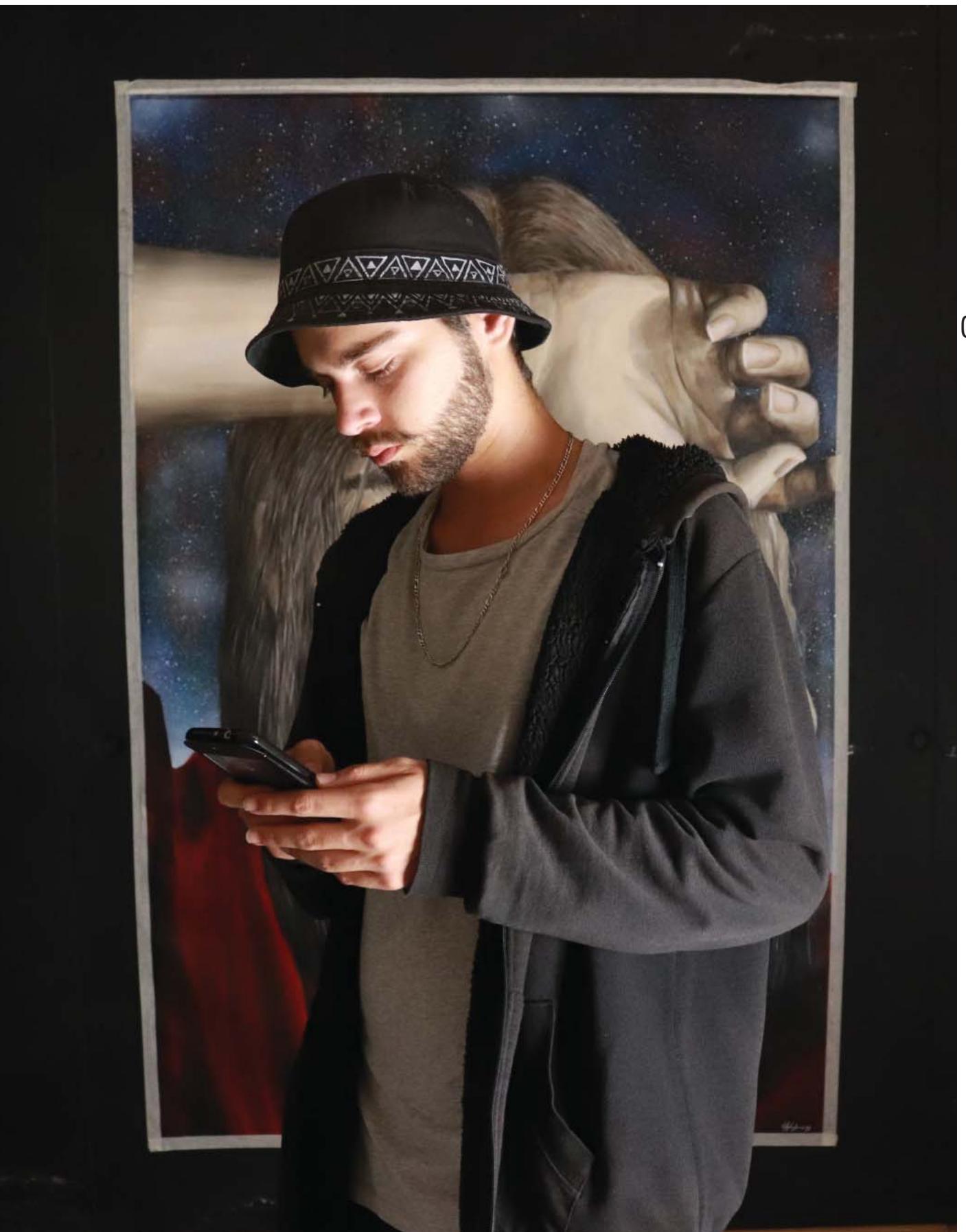
Além do autor das obras ser também o autor da intervenção, e de um ponto de vista mais pessoal, acaba por fazer todo o sentido, de forma a unificar todo o projeto, mantendo no final, um produto mais coeso.

O artista aborda diferentes temáticas , algumas das quais acabam por ir de encontro aos ideias descritos e apresentados em aula, pelo professor e autor do livro, que foi a grande influência para o desenvolvimento do projeto, André Barata.

As temáticas como, o ser humano ser visto, nos dias de hoje como um produto, assim como no livro de André Barata, acabam por ser um tema pensado pelo artista, que utiliza as artes

como suporte para o desenvolvimento dessa mesma mensagem. O momento de paragem, é também um tema crucial no conceito do artista, desenvolvendo algumas obras ligadas a este conceito.

De entre as obras, foram seleccionadas cinco, cinco peças que demonstram também a mensagem que é referida no livro.



08

CARTAZ

09

O cartaz serve sobretudo para a apresentação do projeto onde a imagem gráfica foi mais evidenciada com o intuito de criar um universo próprio, linguagem essa que vai acabar por se alastrar aos restantes conteúdos, sobretudo às imagens reconhecíveis espalhadas pela cidade.

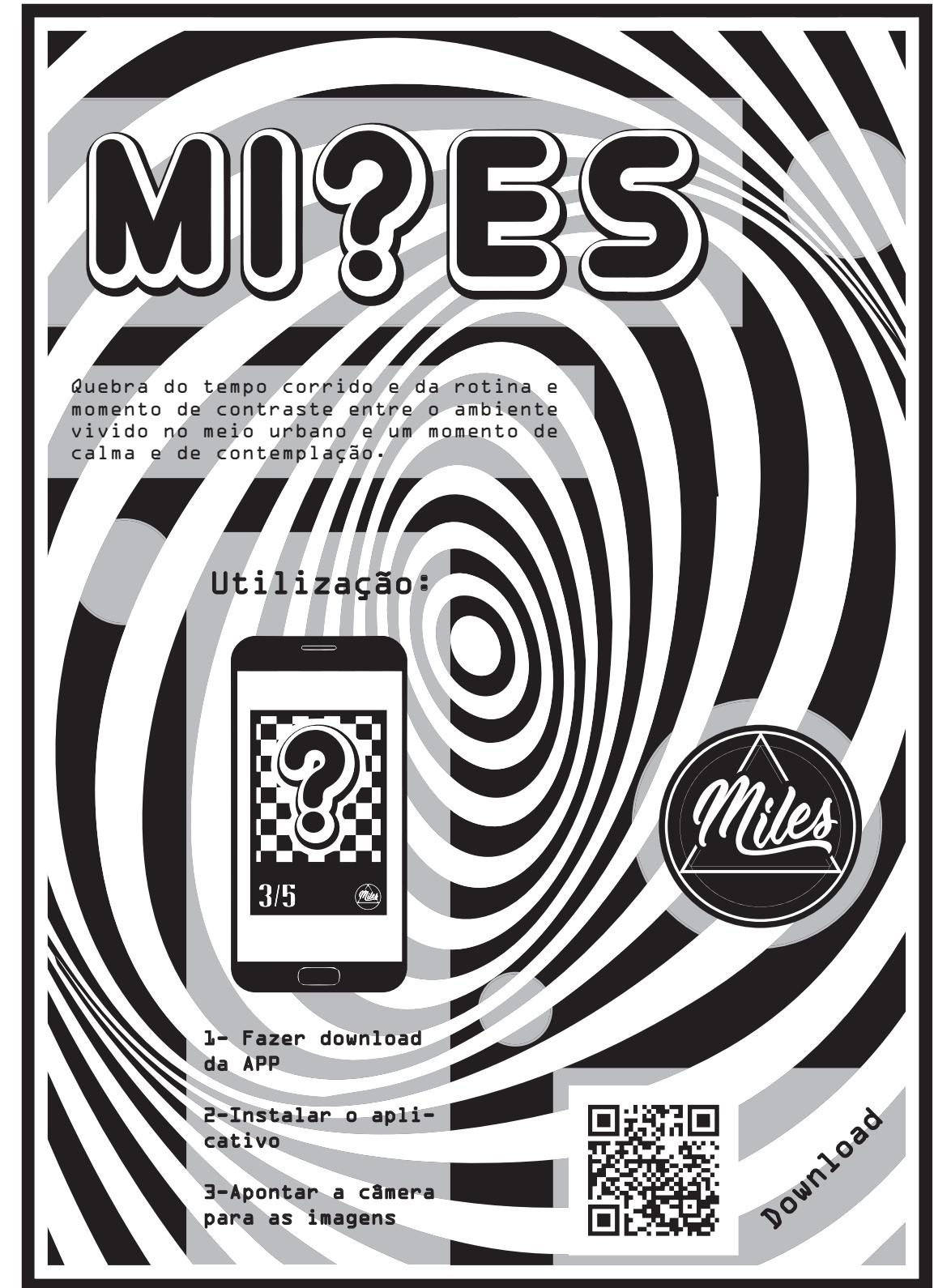
O cartaz foi desenvolvido sobretudo para exposição, de forma ser visto no conjunto e não individualmente. Acaba por ser uma maneira mais formal de apresentar o projeto, criando maior credibilidade e confiança nos utilizadores.

A linguagem tem uma associação visível à op art, tendo claro algumas referências a serem descritas como por exemplo artistas mais antigos ligados a esta expressão como Cruz Diez, ou mais recentemente e de forma mais moderna Felipe Pantone(Pant1).

As cores utilizadas tanto no cartaz quanto nas restantes peças, têm dois principais objectivos, criar uma coerência gráfica, de forma a que se perceba que tudo faz parte de um só projeto(uma vez que as peças podem estar separadas ou não por diversos locais, e seria fundamental criar essa associação entre os conteúdos), e o segundo motivo, por ser mais rentável a nível de impressão, ou seja, como a se trata de um grafismo monocromático a impressão dos mesmo fica mais barata podendo assim, fazer mais impressões e consequentemente fazer chegar o projeto a mais utilizadores.

O facto de existir uma necessidade de contraste das formas também se tornou um ponto fulcral devido à tecnologia utilizada, a realidade aumentada.

10



IMAGENS TARGET

11

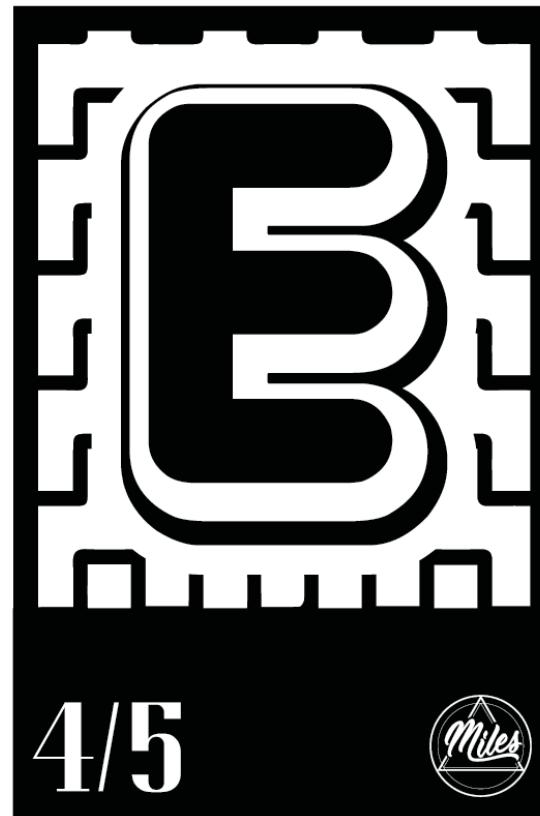


3/5

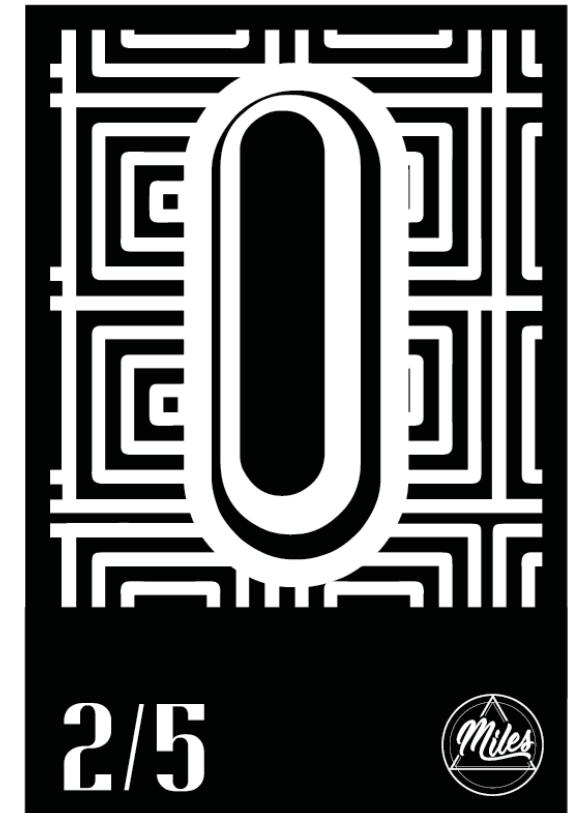
12



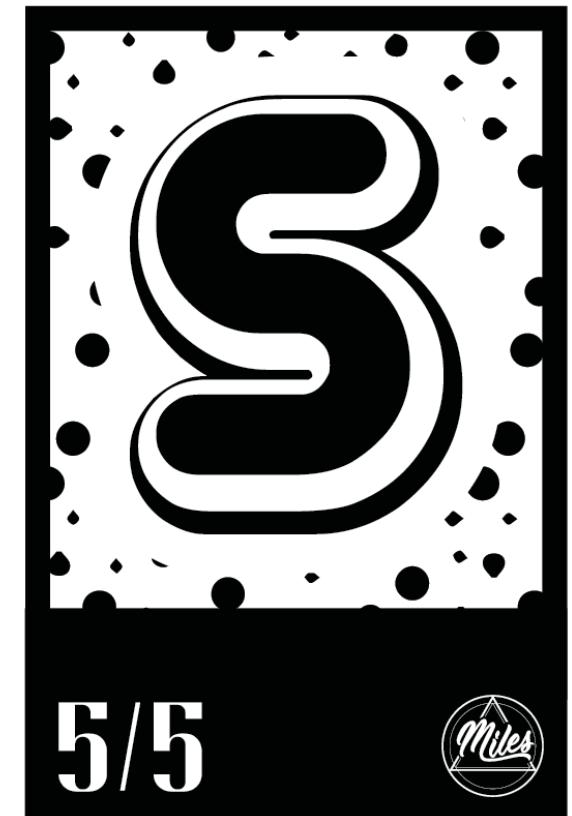
1/5



4/5



2/5



5/5

As imagens reconhecíveis foram pensadas para as cinco obras, e uma vez que o nome do artista tem cinco letras, foram utilizadas para compôr e unificar os conteúdos. Quando colocadas uma ao lado das outras é preceptível o nome do artista e ainda criar uma ordem pela qual as obras devem ser vistas, embora esse parâmetro não seja muito relevante. O ponto de interrogação visto que é a letra do meio, decidi substituir por um ponto de interrogação, por ser um símbolo que à partida irá criar interesse à utilização, despertando a atenção do utilizador.

OBRAS

13

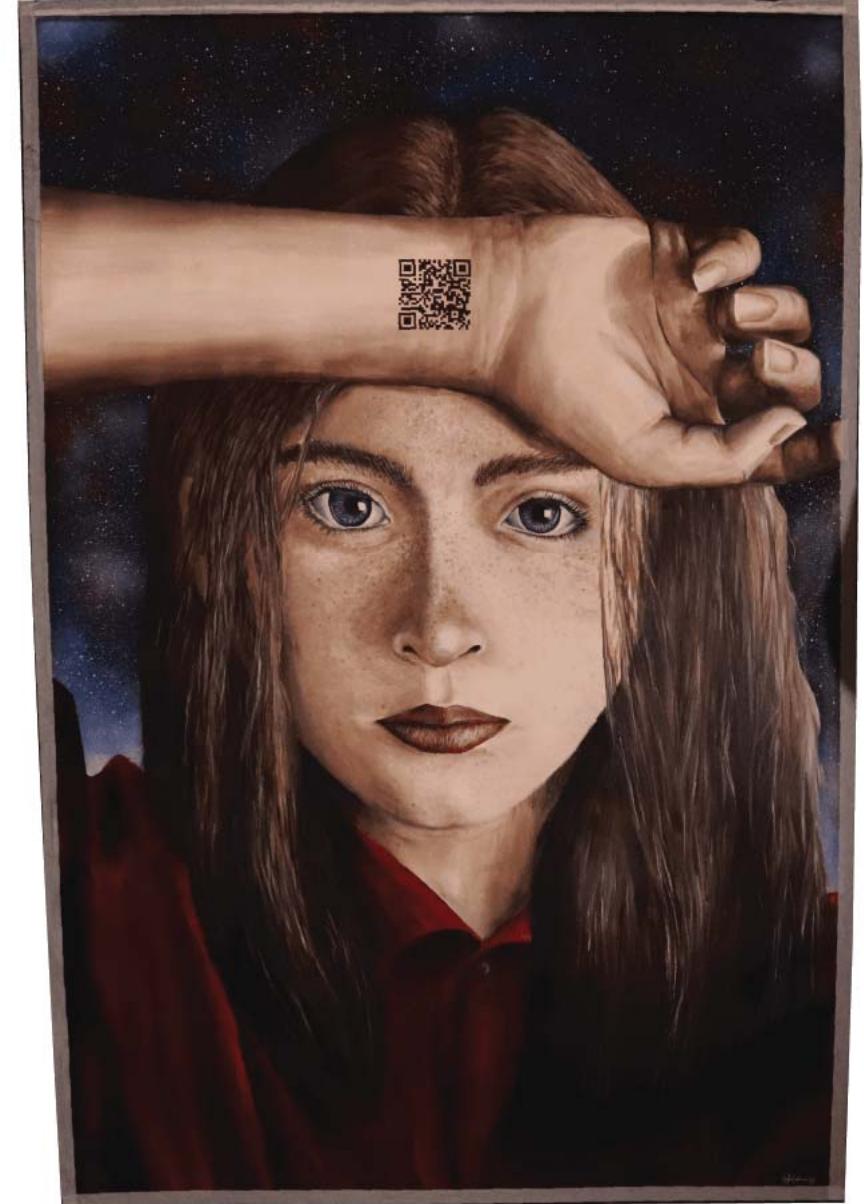


Nesta obra é representado o autor das obras e do projeto, e o conceito primordial da obra, é a criação de novas realidades e prespectivas de visão. Neste caso a personagem principal da obra acaba por invadir o espaço do espectador, acto que se repete e que conceptualmente é visível neste projeto.



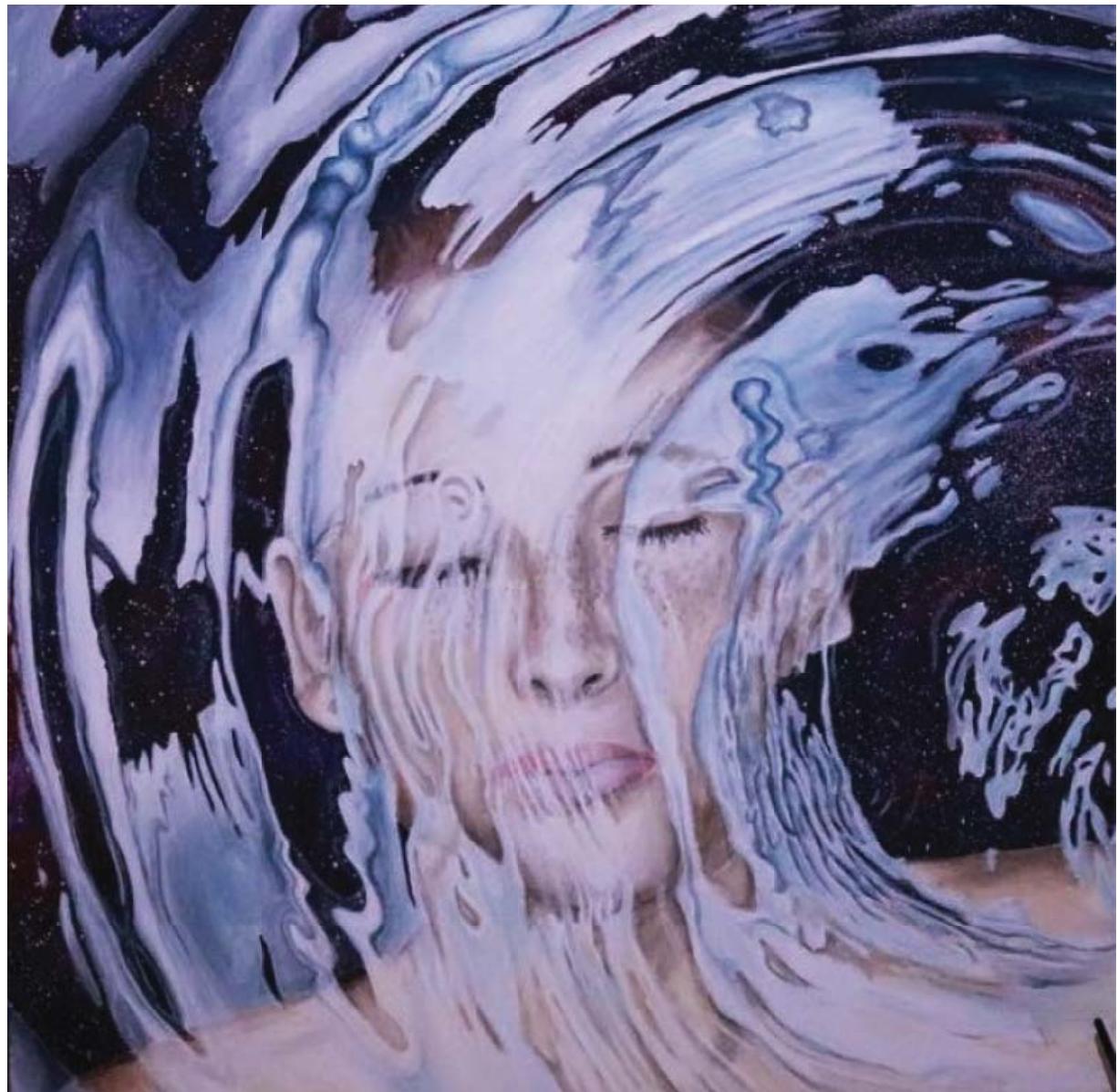
Esta obra vai de encontro com a música que acompanha o projeto, acabando por ter um conceito e ideia comum nos dois tipos de intervenção.

14



Esta obra acaba por ir de encontro com algumas das ideias apresentadas no livro de André Barata, mais propriamente acerca da temática dos seres humanos serem intrepretados como mercadoria. O conceito é comum e por isso foi uma das obras seleccionadas para o projeto.

15



O conceito principal da obra é a paragem/saída momentânea do mundo real, um quebrar de pensamento e de tempo corrido. Pretende ir de encontro com a temática principal do trabalho.

16



Esta obra acaba por ser a obra que abrange todos os ideias anteriormente referidos e que tem um olhar mais crítico perante a temática. Embora seja representado um olho, o conceito principal é o conceito de visão. Este projeto, tem como principal objectivo a criação de uma nova visão do mundo e da própria vida. Aborda também a importância de ter-mos a consciência do que se passa à nossa volta.

DOWNLOAD



17

Este Qr code acaba por ser a porta de entrada para a intervenção, é necessário e foi tido em atenção, escalas de leitura e contraste de cores.

Junto de cada intervenção, será disponibilizado ao utilizador, este código qr, que possibilita o acesso direto para a realização do download do aplicativo, podendo posteriormente instalar e utilizar a app.



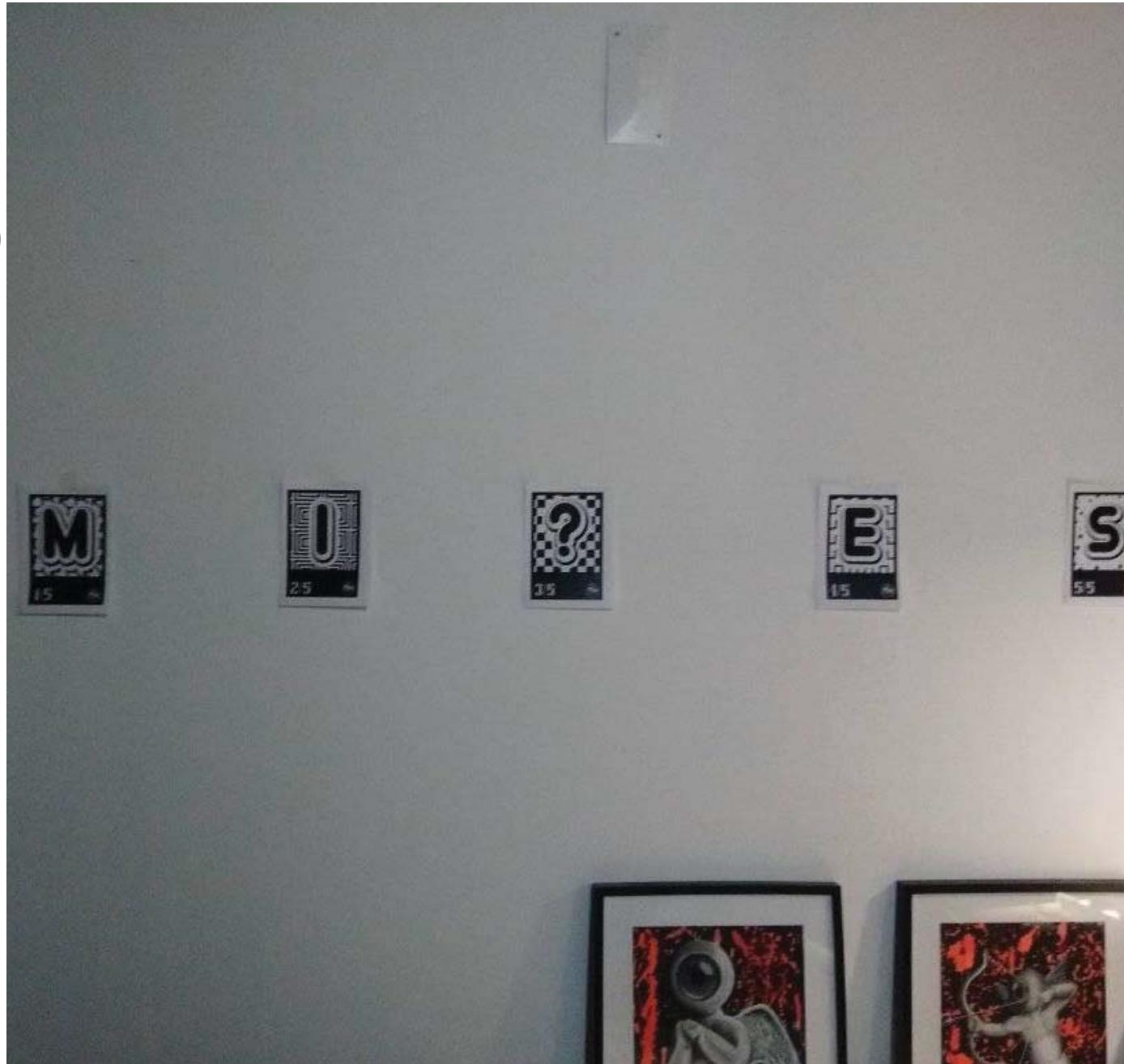
18



Junto de cada conjunto de conteúdos, será disponibilizado aos utilizadores esta tira informativa. Está presente a imagem gráfica do artista, a versão, que neste caso é android, o nome do aplicativo, o código Qr anteriormente referido e o modo de utilização.

TESTE

19



Neste teste uma das condições que foram pensadas e no qual se pretendia recolher alguns resultados, sobretudo resultados ligados à ideia de leitura tanto a nível técnico quanto pela própria pessoa, fazendo-se

testes de iluminação, para que se perceba se realmente em qualquer condição ambiental ou de iluminação o projeto funcionaria.

20



O tipo de papel utilizado, também foi considerado nesta etapa, uma vez que as imagens de reconhecimento seriam para ser coladas em locais, achei que o ideal fosse, as imagens serem impressas diretamente em papel autocolante.

Embora tenha sido também considerado o vinyl uma vez que aumentaria a durabilidade mas seria um processo mais caro e lento. Distâncias de leitura foram também consideradas

APLICAÇÃO REAL

21



Esta aplicação é já uma aplicação real num espaço físico na cidade da Guada, completamente operacional e utilizada já por algumas pessoas.



No caso apresentado em cima, são apresentadas as duas formas que o logotipo assume, numa primeira fase, estática, a preto e branco, dimensional e física, e numa segunda fase(quando se dá o efeito de reconhecimento da aplicação) é apresentada uma versão dinâmica, tridimensional, e com textura. Textura essa que pretende ir de encontro com os grafismo utilizados pelo artista nas suas obras.

É também disponibilizado a página do Instagram do artista, caso o utilizador tenha interesse em ver mais obras ou em seguir outras mensagens na linha da que foi apresentada neste projeto, acabando não só por levar uma mensagem mais consistente ao utilizador, mas promovendo também o trabalho do artista.

22

APLICAÇÃO REAL

23



24

No caso apresentado em cima, é apresentada uma aplicação real no espaço, desta vez, num café. Esta alternativa acaba por ter sido pensada, pela necessidade de encontrar um sítio onde a intervenção podesse persistir mais tempo, abrigada da chuva e num local onde as pessoas também frequentem.

APLICAÇÃO REAL

25



26

No caso apresentado em cima, é apresentada uma aplicação real no espaço, desta vez, na parada da Universidade, onde é frequente os alunos pararem para esperar por aulas, assim sendo, uma vez que se encaixava no conceito do trabalho, dos tempos mortos, decidi também colocar alguns targets no espaço universitário.

SONORIDADE

27

O RECURSO À MÚSICA É FUNDAMENTAL PARA O MEU PROJETO, POIS ALÉM DE CRIAR UMA MAIOR ENVOLVÊNCIA, ACABA TAMBÉM POR CONTRASTAR COM OS RUÍDOS CARACTERÍSTICOS DO MEIO URBANO.

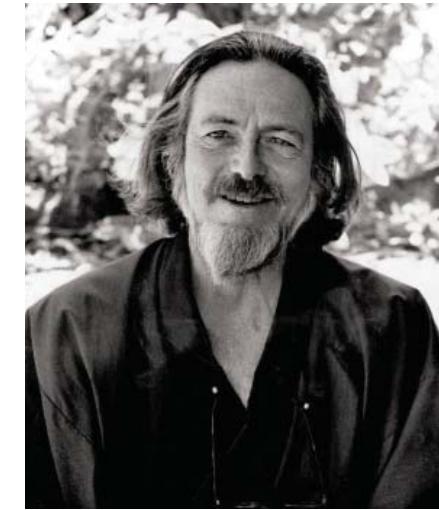
Uma grande influência para a escolha da sonoridade que seria ideal para o conceito do meu projeto, seriam músicas ligadas a conceitos de relaxamento e meditação, uma vez que possuem uma aura poderosa e que vão inteiramente de encontro com o conceito principal do meu projeto intervencivo, a ideia de paragem e de abrandamento.

Embora procurá-se uma sonoridade calma e tranquila, também quis que existisse um texto mais concreto e objectivo, com uma mensagem não demasiado concreta, mas concreta o suficiente para que o utilizador, consiga retirar ideias e gerar a mudança.

A ideia do sonho também está presente, uma vez que o sonho comanda a vda, e na vida que leva-mos esquecemo-nos muitas vezes deste ponto fulcral. Relembrar que podemos ser diferentes, seguir outros caminhos senão aquele que nos é imposto, é a ideia chave do texto que mostro mais à frente e texto esse que é englobado também na música de fundo que acompanha todo o projeto.

INFLUÊNCIA

28

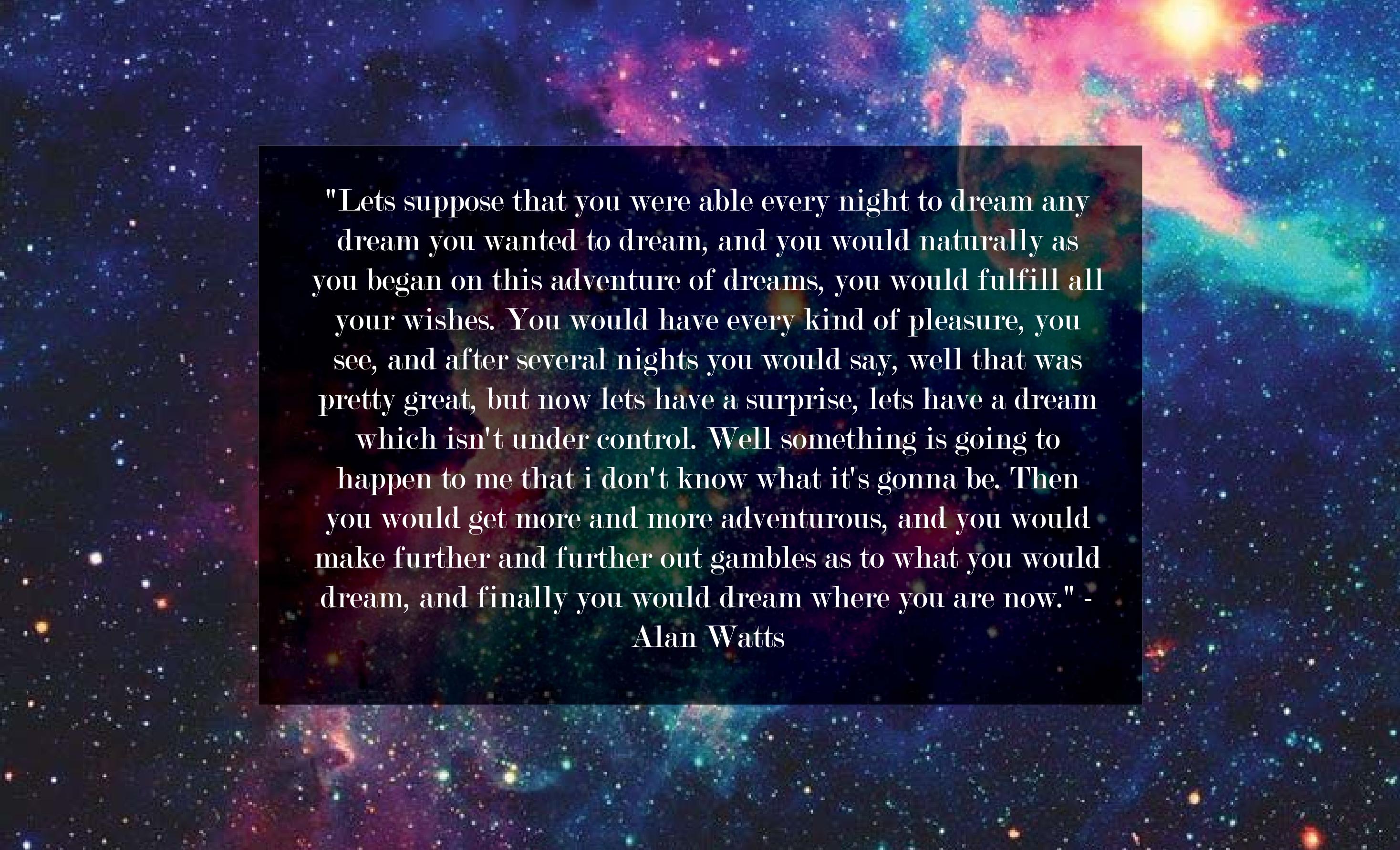


Alan Wilson Watts (Chislehurst, Inglaterra, 6 de janeiro de 1915 — Baía de São Francisco, 16 de novembro de 1973) foi um filósofo britânico-americano que interpretou e difundiu a filosofia oriental para um público ocidental. Nascido em Chislehurst, na Inglaterra, ele se mudou para os Estados Unidos em 1938, onde começou seus estudos em Zen. Buscando uma carreira acadêmica, ele frequentou o Seabury-Western Theological Seminary, onde fez seu mestrado em teologia. Watts se tornou sacerdote episcopal em 1945, profissão que abandonou em 1950, quando se mudou para a Califórnia e ingressou na faculdade da Academia Americana de Estudos Asiáticos.

Watts conquistou um grande número de seguidores na área da Baía de São Francisco, enquanto trabalhou como voluntário na KPFA, uma estação de rádio de Berkeley. Watts escreveu mais de 25 livros e artigos sobre temas de religiões orientais e ocidentais, apresentando a então florescente Contracultura da década de 1960 no livro "The Way of Zen" (1957), um dos primeiros best-seller sobre budismo. Em "Psychotherapy East and West" (1961), Watts propôs que o budismo poderia ser pensado como uma forma de psicoterapia e não uma religião. Ele também explorou a consciência humana no ensaio "The New Alchemy" (1958) e no livro "The Joyous Cosmology" (1962).

Perto do fim de sua vida, ele dividiu seu tempo entre uma casa flutuante e uma cabana no Monte Tamalpais.

"SEUS ESCRITOS E CONVERSAS GRAVADAS AINDA BRILHAM COM UMA LUCIDEZ PROFUNDA"



"Lets suppose that you were able every night to dream any dream you wanted to dream, and you would naturally as you began on this adventure of dreams, you would fulfill all your wishes. You would have every kind of pleasure, you see, and after several nights you would say, well that was pretty great, but now lets have a surprise, lets have a dream which isn't under control. Well something is going to happen to me that i don't know what it's gonna be. Then you would get more and more adventurous, and you would make further and further out gambles as to what you would dream, and finally you would dream where you are now." -

Alan Watts

EXPECULATIVO

31

ALGUMAS QUESTÕES FORAM CONTORNA -
DAS POR FALTA DE MEIO PARA SEREM
REALEMNTE APLICADAS, NESTA ÚLTIMA
ETAPA REFIRO ALGUMAS DAS QUESTÕES QUE
PODERIAM SER RELEVANTES .

A existência de um percurso que utilizá-se a geo localização das obras ou dos locais onde se encontrariam as obras penso que seria um ponto também interessante e que iria acrescentar valor e complexidade ao projeto.

Uma vez que a intervenção se iria passar no espaço urbano, seria fundamental ter noção onde estariam outros conteúdos se fosse do interesse do utilizador.



ESPAÇOS

32

Depois de existir uma triagem ao longo das três etapas anteriores, defino agora quais os locais a ser intervencionados.

Locais como paragens de autocarro, paragens de metro e comboio são os espaços prediletos, uma vez que nestes esapços ocorrem a mioria das vezes tempos mortos, tempos esses sobre os quais pretendo direcionar a abordagem da temática proposta no livro de André Barata.

Aeroportos, salas de espera, locais de espera, como por exmeplo, na escola locais onde é costume os alunos fumarem, ou esperarem por aulas, como o bar da escola, entre outros. Estes espaços além de terem as características que são

necessárias à implementação do projeto, também foram pensadas a nível de tempo que é dispensado nesses mesmos locais e ainda houve outros pontos a serem considerados, como por exemplo a quantidade de pessoas que frequentam essas mesmos locais, para que assim exista uma maior dissipação da mensagem e promover mais ainda a ideia de paragem e quebra do tempo corrido.

COMO ESPAÇOS PREDILETOS PARA UMA PRIMEIRA FASE DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO, SERIAM LOCAIS COMO PARAGENS E SALAS DE ESPERA, E EM ESPAÇOS DA UNIVERSIDADE

SOFTWARES

33

ALÉM DOS SOFWARES PARA ORGANIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS CONTEÚDOS FOI UTILIZADO UM OUTRO SOFTWARE QUE A MAIOR DAS VEZES É UTILIZADO PARA MOD- ELAÇÃO 3D.

A utilização do software Unity, aliada à ferramenta disponibilizada online Vuforia, foi possível fazer toda a concretização do projeto.

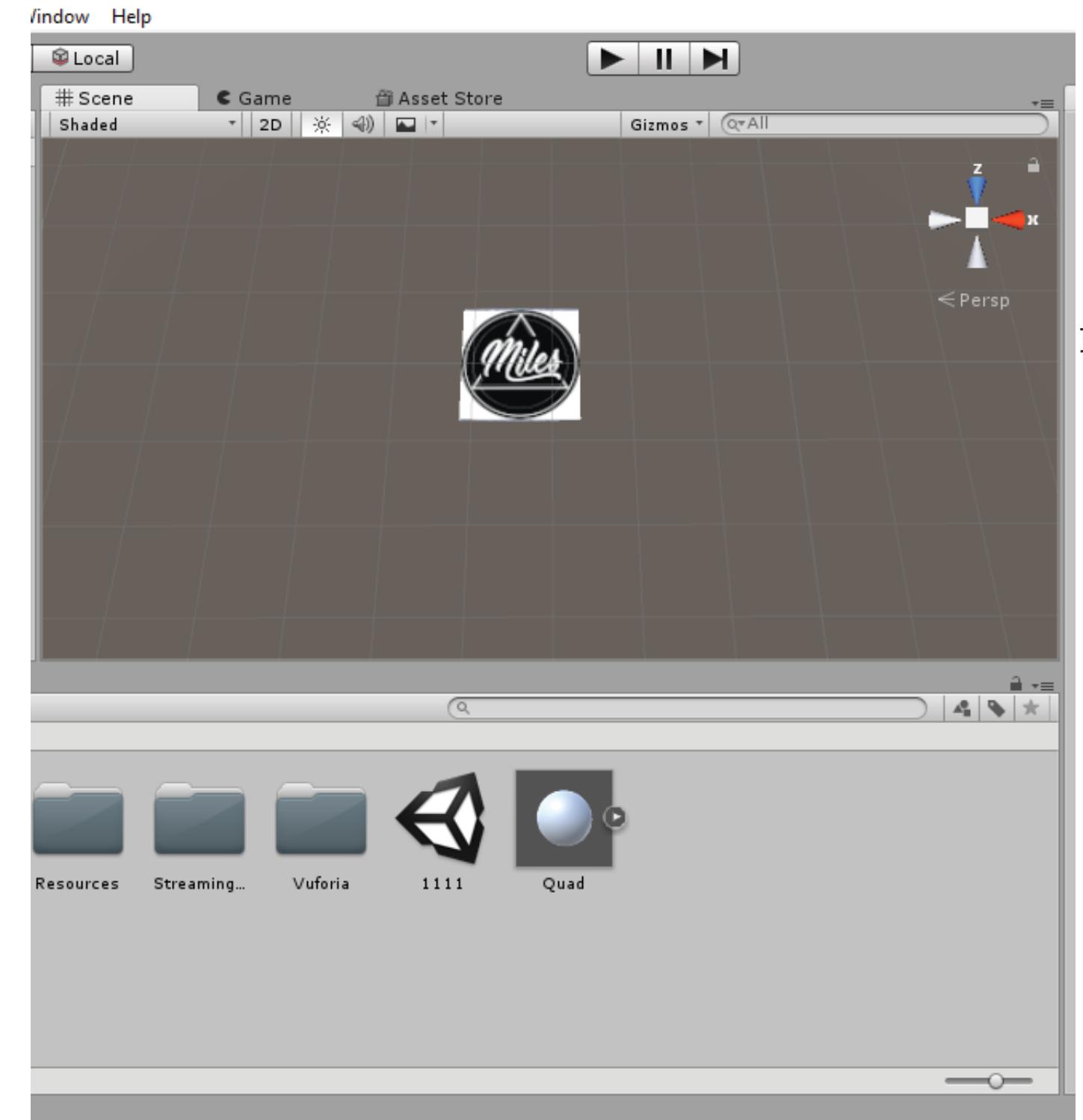
Embora estas ferramentas criem barreiras no desenvolvimento da realidade aumenta, no caso em concreto do meu projeto, não existiram, uma vez que técnicamente se trata de um projeto simples, onde o conceito e a ideia base são os pontos fulcrais.

A utilização da vuforia como ferramenta de desenvolvimento foi crucial no processo uma vez que facilita a nível técnico a concretização de alguns mecanismos sem existir a necessidade de programar.

Esclarecendo e resumindo, a vuforia

serve como uma ferramenta onde é criada uma base de dados online, questões como a qualidade de reconhecimento, cores, formas, e sobretudo mecanismos de substituição de imagens target para as obras propriamente ditas são facilitadas com esta ferramenta. A colocação de um som de fundo também foi possível concretizar, uma vez que não tenho nenhuma música associada diretamente a nenhuma obra em específico.

Questões como a distância a que devem ser vistas e para as quais devem ser apontadas o smartphone foram também consideradas, chegando ao melhor resultado possível por tentativa e erro.



34

PROCESSO

35

ALÉM DE EXISTIR UMA PESQUISA APROFUNDADA ACERCA DA TEMÁTICA, POSSÍVEIS ESTÉTICAS PARA O PROJETO, HOUVE TAMBÉM UM PROCESSO DE ESQUEMATIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DO PROJETO. ESTE PROCESSO É RELATIVO À PARTE TÉCNICA

A selecção das obras que mais fossem de encontro com o tema, foi um dos primeiros passos nesta etapa. A segunda etapa foi tirar fotografias das obras, com condições de luz favoráveis a observação das mesmas. Posteriormente segui para o desenvolvimento das iamgens targets e qual seria a sua estética, não ficando contente com os primeiros resultados, acabo por desenvolver ainda mais algumas propostas, cheando ao resultado final que apresento mais a cima. O desenvolvimento do cartaz também se seguiu a esta etapa. Decisões acerca da sonoridade que seria apresentada, também foi nesta etapa, uma vez que prescisa-

va de todos o conteúdos fechados ao máximo para que podesse começar a desenvolver o projeto na sua parte técnica. Posteriormente a todas as decisões, conceptuais e estéticas procedi ao desenvolvimento da parte mais técnica do projeto, mecanismo de ação e de reconhecibilidade. Posteriormente a ter já o aplicativo a funcionar, desenvolvi o qr code, código que dará acesso ao download do aplicativo.

Posteriormente a todas estas etapas, fiz uma revisão no que diz respeito à parte estética, limando alguns detalhes para que existisse uma maior coerência na aparência geral do projeto.

Primeiro teste



Segundo teste



Terceiro e último teste



36

No caso apresentado em cima, trata-se de um dos primeiros esboços. O conceito de simplicidade queria que estivésse presente, embora neste caso essa mesma simplicidade fosse demasiado acentuada e pobre, o que não dava espaço para criar uma imagem gráfica coerente entre os diversos conteúdos.

O excesso de branco e as linhas muito direitas poderiam criar confusões entre as imagens targets.

Neste segundo exemplo e teste, já começou a aproximar-se mais ao que era pretendido. Alterei a tipografia para uma tipografia mais complexa graficamente, e mais reconhecível. Quis também que a tipografia fosse alvo de reconhecimento por parte das pessoas que veêm o projeto, com o objectivo de unificar ao máximo todos os contúdos.

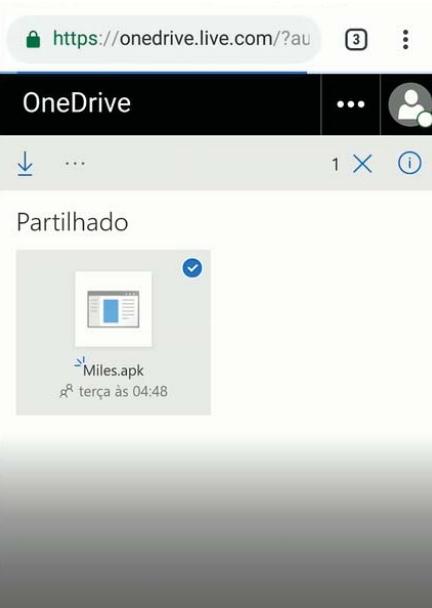
No último caso, apenas acrescentei alguns elementos à proposta anterior, uma vez que achei que seria necessário criar uma imagem gráfica mais forte, assim, acrescentei um fundo, que tem uma ligação com a op arte. A existência de padrões achei que seria essencial. O logotipo também achei que deveria estar presente para que o utilizador conseguisse ter acesso amais conteúdos. E por fim acrescentei o 1/5 para que o utilizador saiba quantas obras estão espalhadas pela cidade

ECRÃS

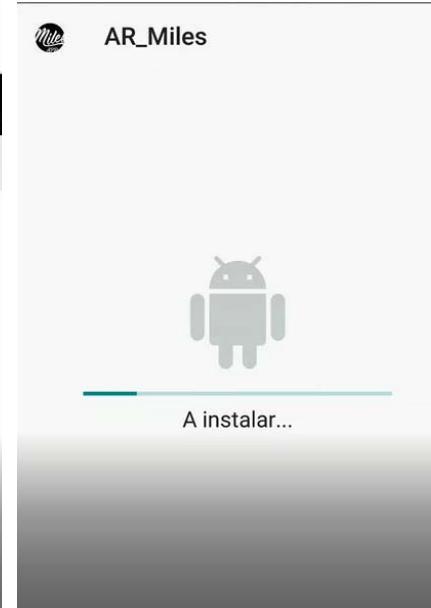
37



-Download do aplicativo



-Processo de download



-Início da instalação



-Substituição pela modelação 3D

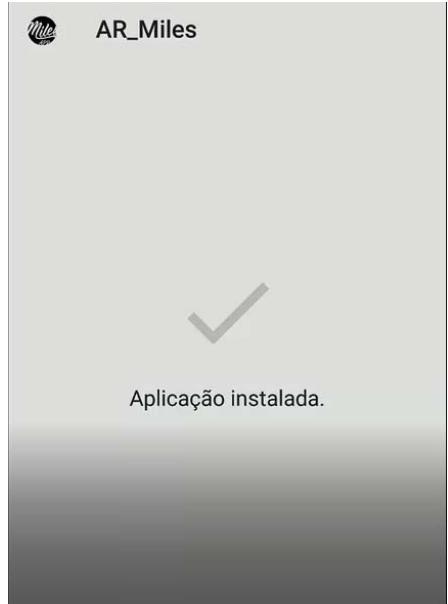


-Target reconhecível



-Obra apresentada

38



-Final da instalação



-Software de desenvolvimento



-Início da aplicação



-Target reconhecível



-Obra apresentada



-Target reconhecível

IMAGENS

39

Localização:

https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbo=isch&sa=1&ei=qkDtXPj-LPCZjL-sPpvae6AU&q=localiza%C3%A7%C3%A3o+&oq=localiza%C3%A7%C3%A3o+&gs_l=img.3..0I10.1665197.1667688..1668878...0.0..0.179.1059.3j6.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.vLk6rOb-cL9U#imgrc=ovrOiZygnXNs0M:

Alan:

https://www.google.com/search?q=Alan+Watts&source=lnms&tbo=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjvpsDMrr7iAhWLSxUIHeiDAbEQ_AUDigB&biw=1366&bih=657#imgrc=XqabzU_bDb-GDM:

Vinyl:

https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbo=isch&sa=1&ei=BkntXKTS7Sr1fAPt_mF8AE&q=viny+material&oq=viny+material&gs_l=img.3..0j0i30l7j0i5i30l2.3776.4660..5461...0.0..0.175.881.4j4.....0....1..gws-wiz-img.UfwUOrUi03Q#imgdii=6rmyftHd6adhvM.&imgrc=RoNszbCcL-Li3aM:

