

CONGRESSO DE CIBERCULTURA

Circum-navegações em redes transculturais de conhecimento, arquivos e pensamento

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais
13-14 outubro 2016



Análise da transposição da Realidade
Aumentada para a realidade da sociedade
tecnológica em 50 anos de cinema.

Pedro Rocha
Universidade do Minho

Universo :

+ 60 filmes de cinema | + 40 videos de produtos

+ 550 amostras | + 150 amostras

1968 – 2016 | 2005 – 2010

Redução :

45 filmes de cinema

340 amostras

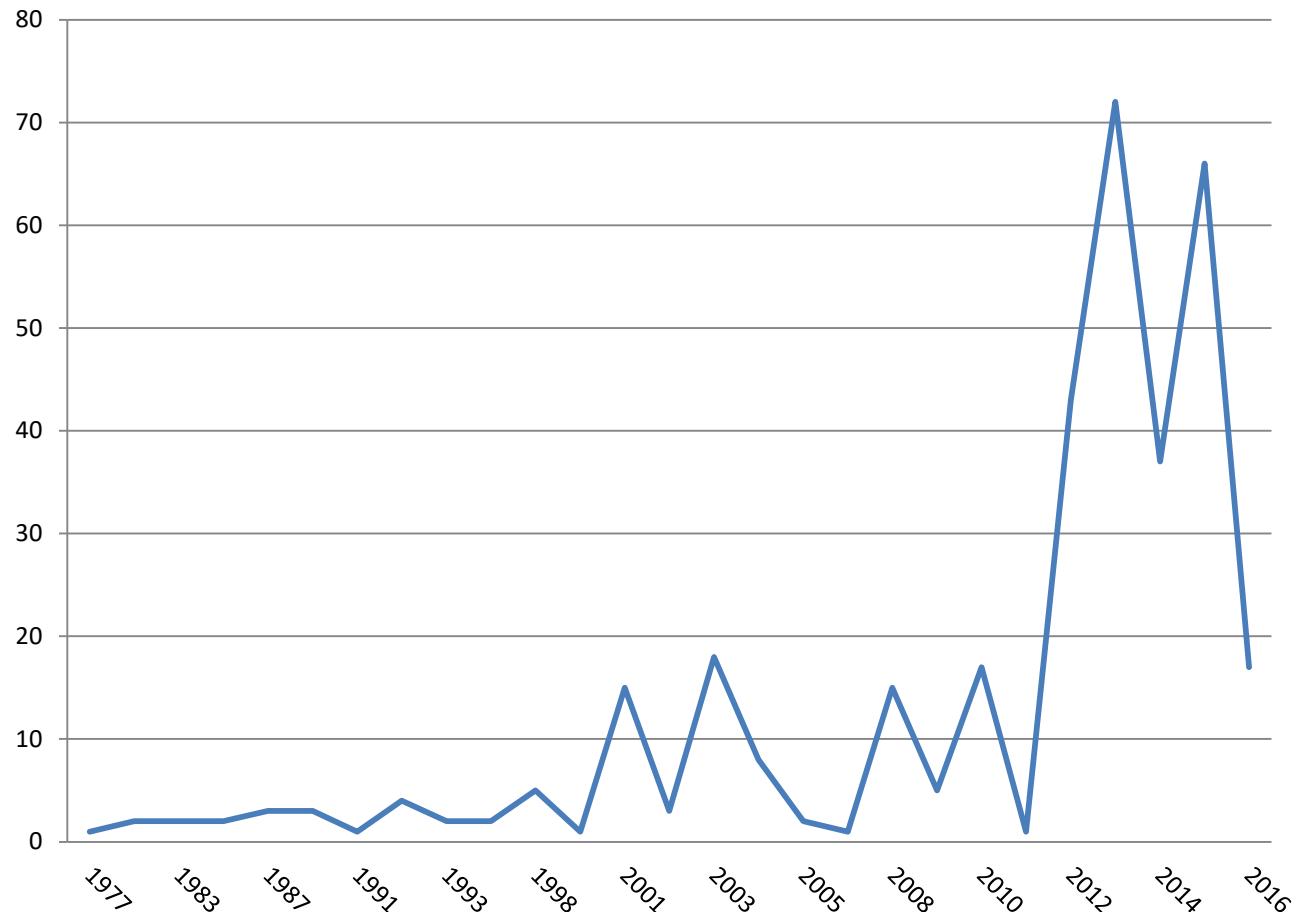
1977 – 2016

Filmes

Star Wars IV A New Hope	1977	The Terminator Salvation	2009
The Black Hole	1979	Avatar	2010
Star Wars VI The Return of the Jedi	1983	Iron Man 2	2010
Starman	1984	Tron Legacy	2010
The Terminator	1984	Green Lantern	2011
Robocop 1	1987	Cloud Atlas	2012
Robocop 2	1990	Prometheus	2012
Total Recall	1990	Total Recall	2012
The Terminator Judgement Day)	1991	After Earth	2013
The Lawnmower Man	1992	Ender's Game	2013
Ghost in the Shell	1995	Harlock Space Pirate	2013
Sphere	1998	Iron Man 3	2013
The Matrix	1999	Pacific Rim	2013
Final Fantasy	2001	Edge of Tomorrow	2014
Minority Report	2002	Guardians of the Galaxy	2014
Paycheck	2003	Robocop	2014
The Matrix Reloaded	2003	Avengers Age of Ultron	2015
The Terminator Rise of the Machines	2003	Ghost in the Shell	2015
Ghost in the Shell 2 Innocence	2004	Insurgent	2015
Ghost in the Shell 3 Solid State Society	2006	Jupiter Ascending	2015
Eagle Eye	2008	Mission Impossible Rogue Nation	2015
Iron Man 1	2008	Terminator Genisys	2015
		Allegiant Part 1	2016

1977	1
1979	2
1983	2
1984	2
1987	3
1990	3
1991	1
1992	4
1993	2
1995	2
1998	5
1999	1

2001	15
2002	3
2003	18
2004	8
2005	2
2006	1
2008	15
2009	5
2010	17
2011	1
2012	43
2013	72
2014	37
2015	66
2016	17



Análise da transposição da Realidade
Aumentada para a realidade da sociedade
tecnológica em 50 anos de cinema.

Empresas :

Oblong
Microsoft
Nokia
Layar
Tat
Metaio
Motorola
Ydreams
Edigma
Corning
ASU
Cicret Bracelet

Projectos :

John Underkoffler
Pranav Mistry
Keiichi Matsuda
Hyper-reality
Augmented City
Sight
World Builder

A análise de indícios ou presença de motivos relacionados com a RA :

- à distância de relação da informação com a pessoa;
- de evolução dos instrumentos de processamento de informação;
- de periféricos de visualização (mediadores);
- movimentos gestuais de interacção;
- de interacção do e com o corpo;
- paralelismo cinema com o produto real;
- cores usadas na apresentação da infografia tridimensional;
- empresas dedicadas de efeitos especiais.
- outros.

Elementos de RA:

Cores de projecção;
Projecções substituem elementos físicos (assumem fisicalidade);
Fronteira realidade virtual vs. realidade aumentada;
Interacção com informação 3D;
Projecção de informação 3D;
Assumem um papel de multi-ecrã;
Assumem um papel de ecrã;
Transparência;
Sensibilidade táctil;
Gestos comuns em tarefas semelhantes;
Imerso em capacetes;
Imerso em visores/ecrãs;
Uso através de pulseiras e lentes;
Interação e imersão do corpo (parcial ou total).

Algumas observações :

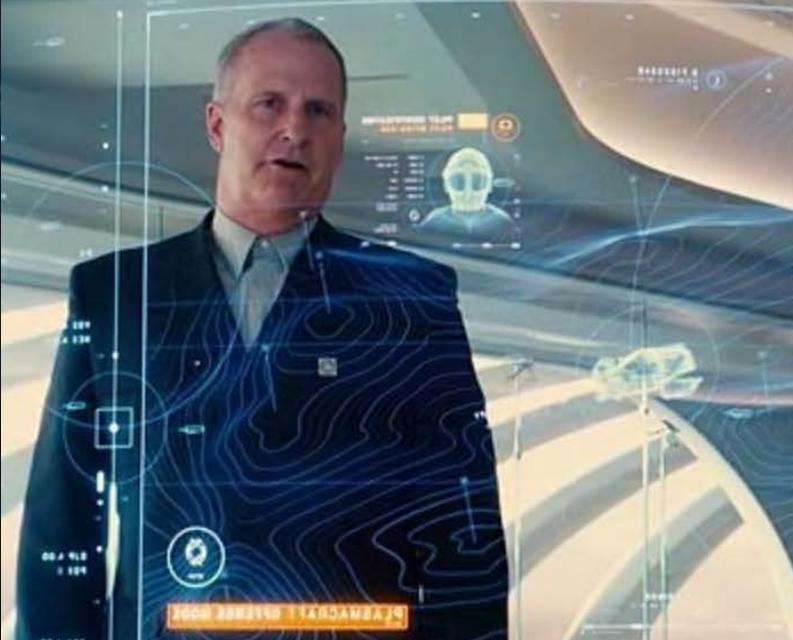
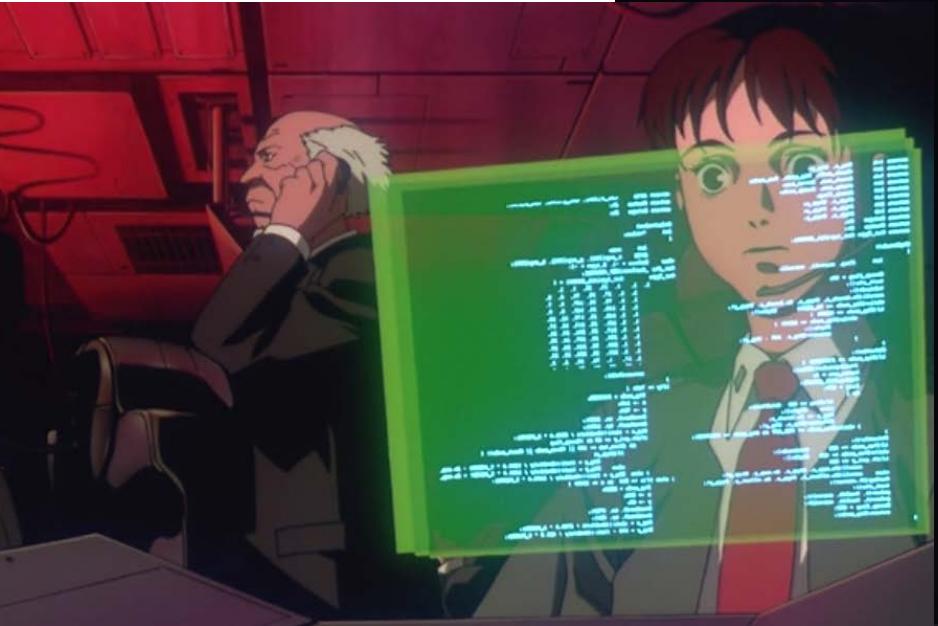
A RA tendencialmente sugere seguir uma linha em que os elementos de uma realidade digital assumem uma característica de elementos “vivos” de uma realidade física.

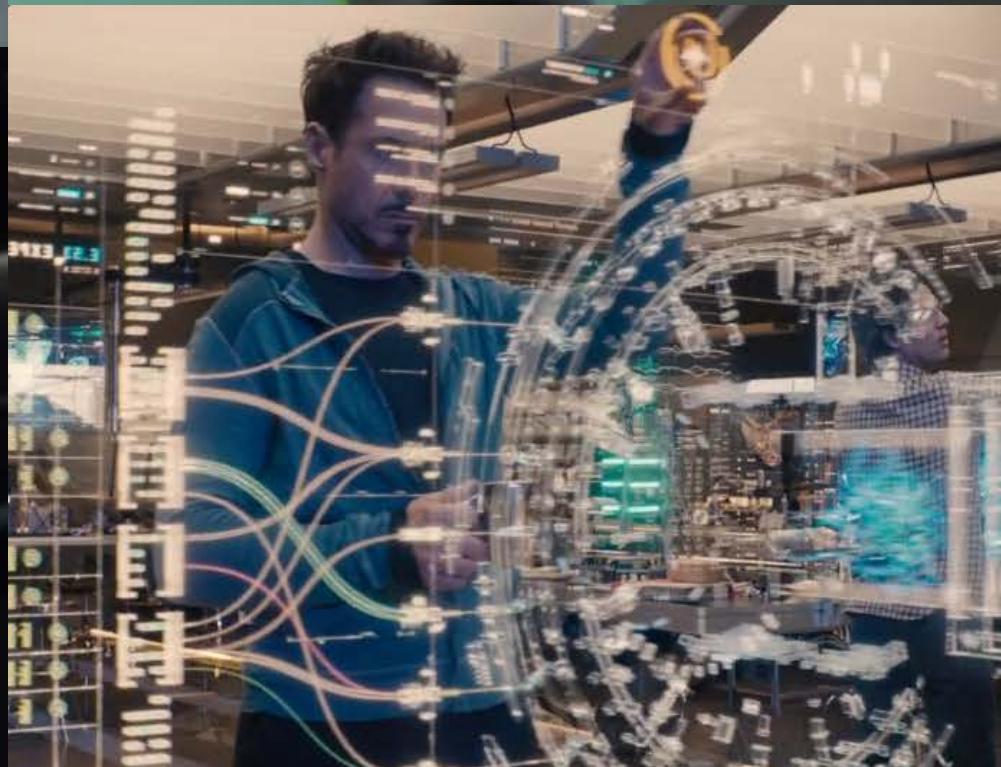
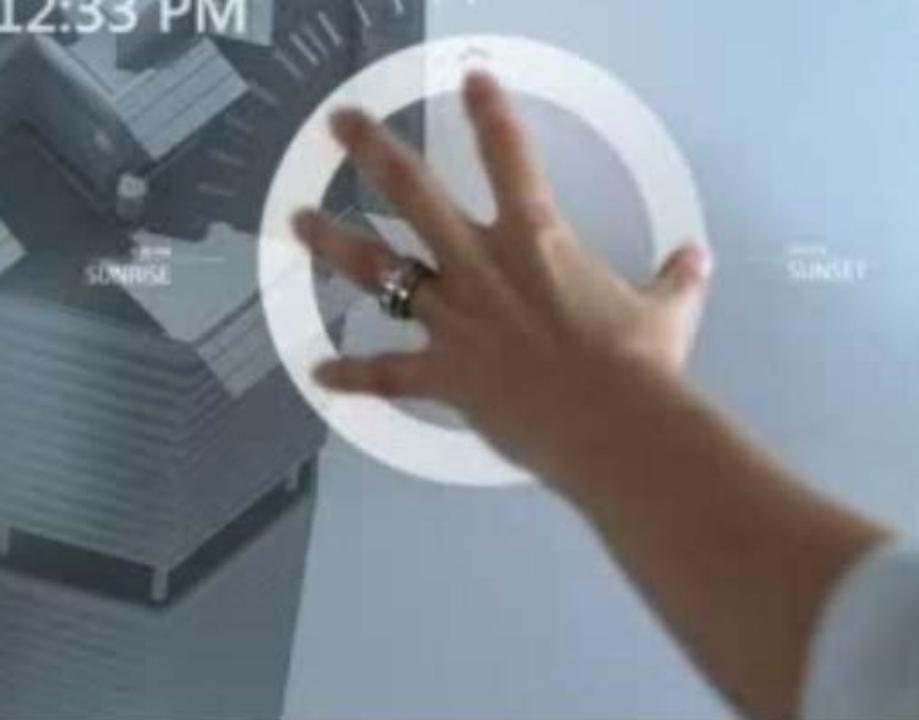
O conteúdo de informação num ambiente de RA passa a “existir” no próprio espaço físico e em tempo real.

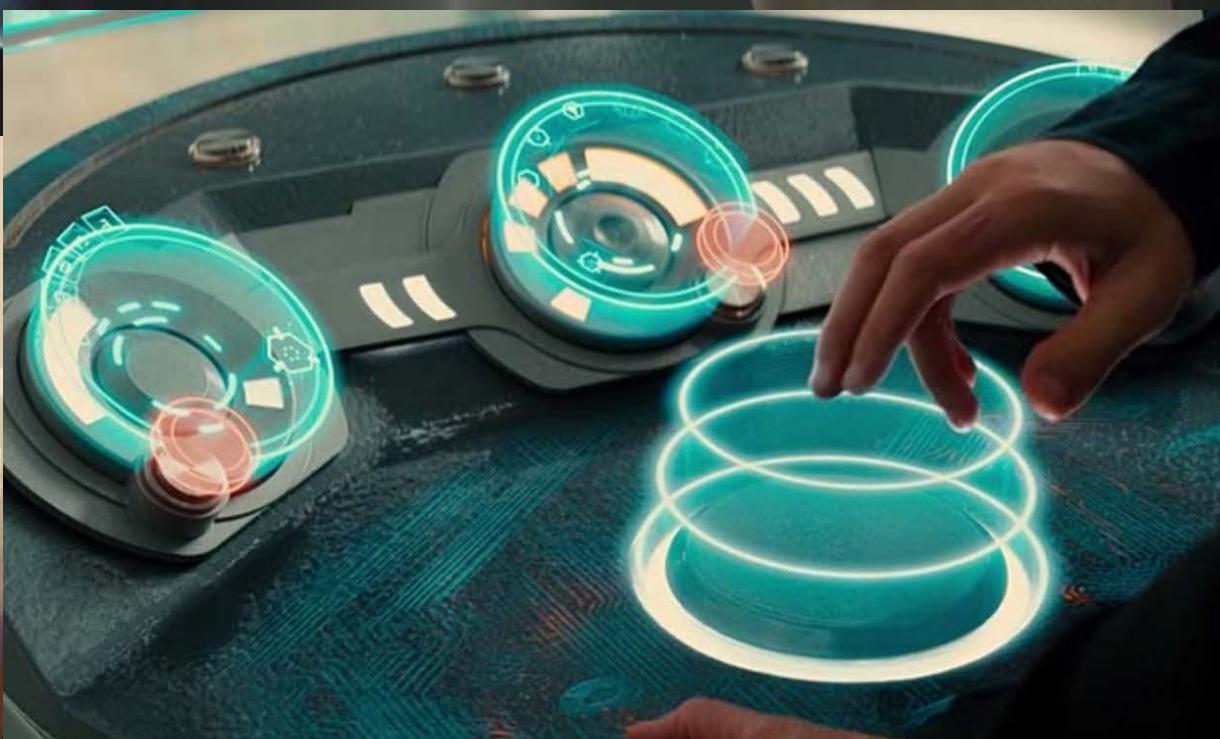
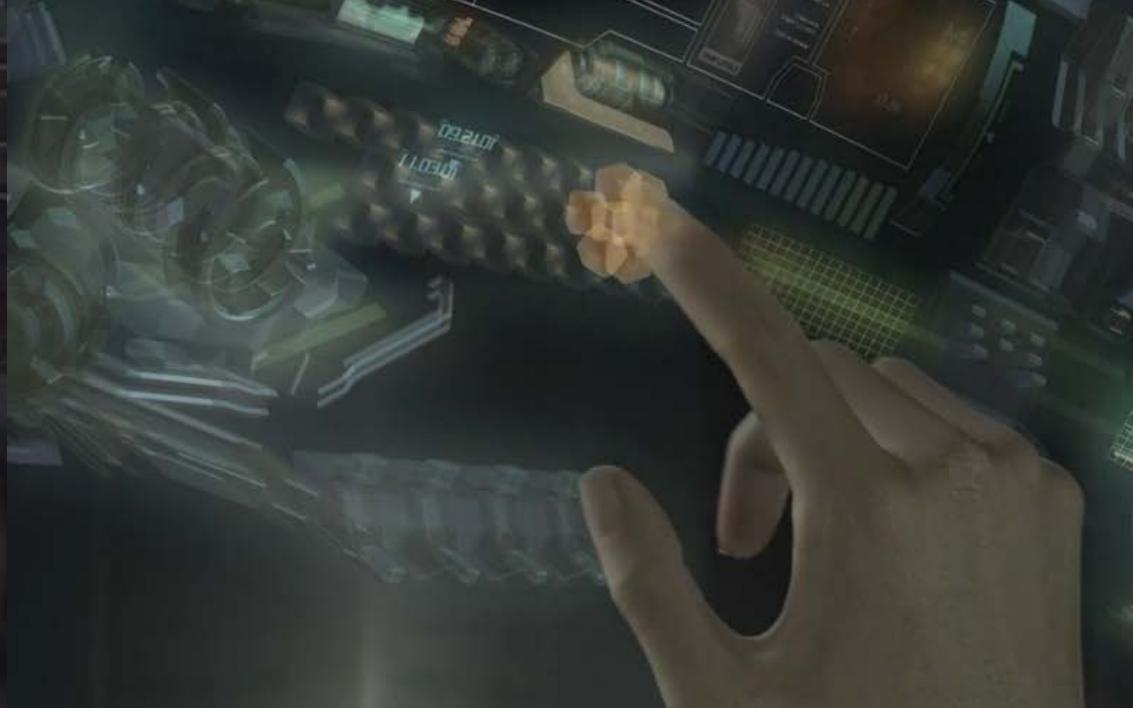
O manuseamento dos “elementos”, a movimentação da mão e o posicionamento dos dedos têm sido absorvidos pela sociedade no uso diário da tecnologia disponível incorporando uma naturalidade à qual já nos habituamos.

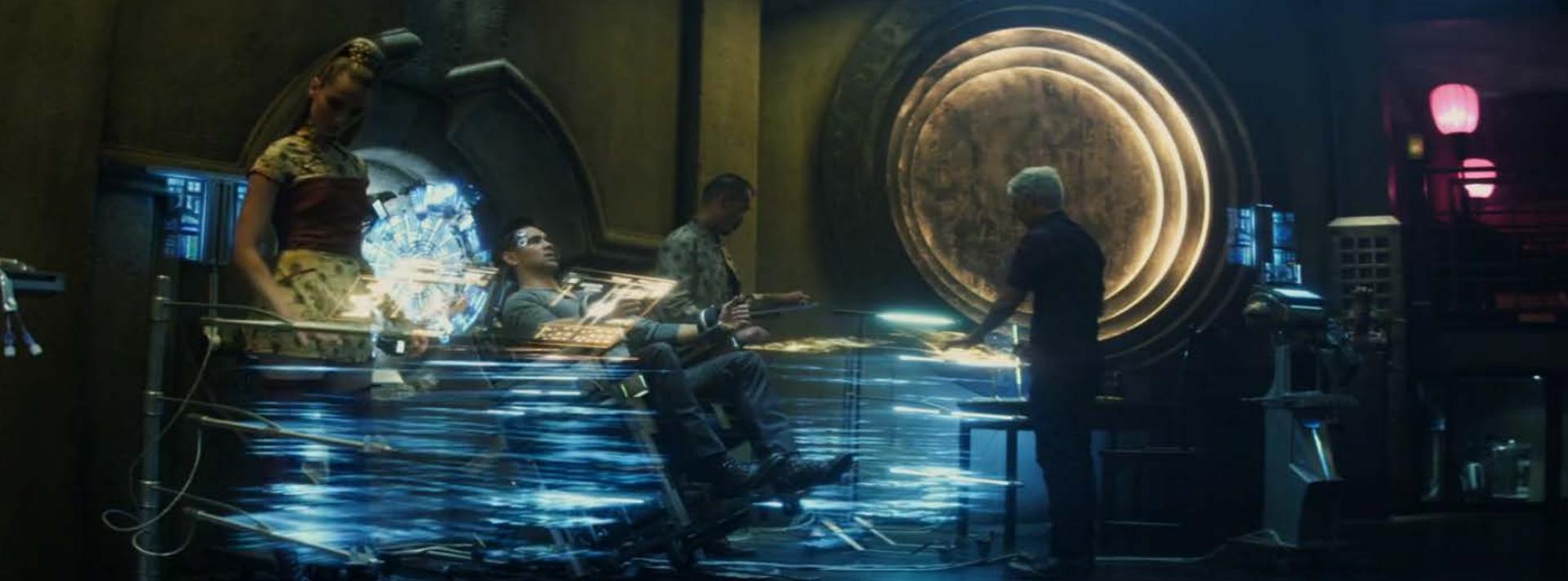
Muitos dos gestos criados e usados no mundo virtual passaram a ter uso no mundo real em superfícies destinadas à interacção.

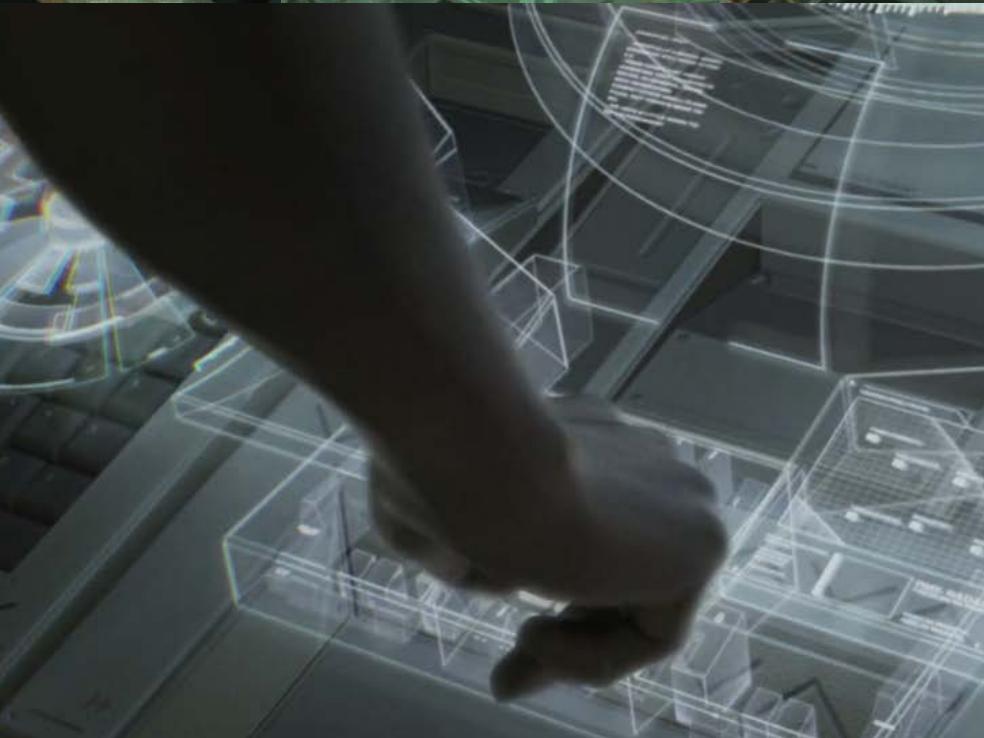
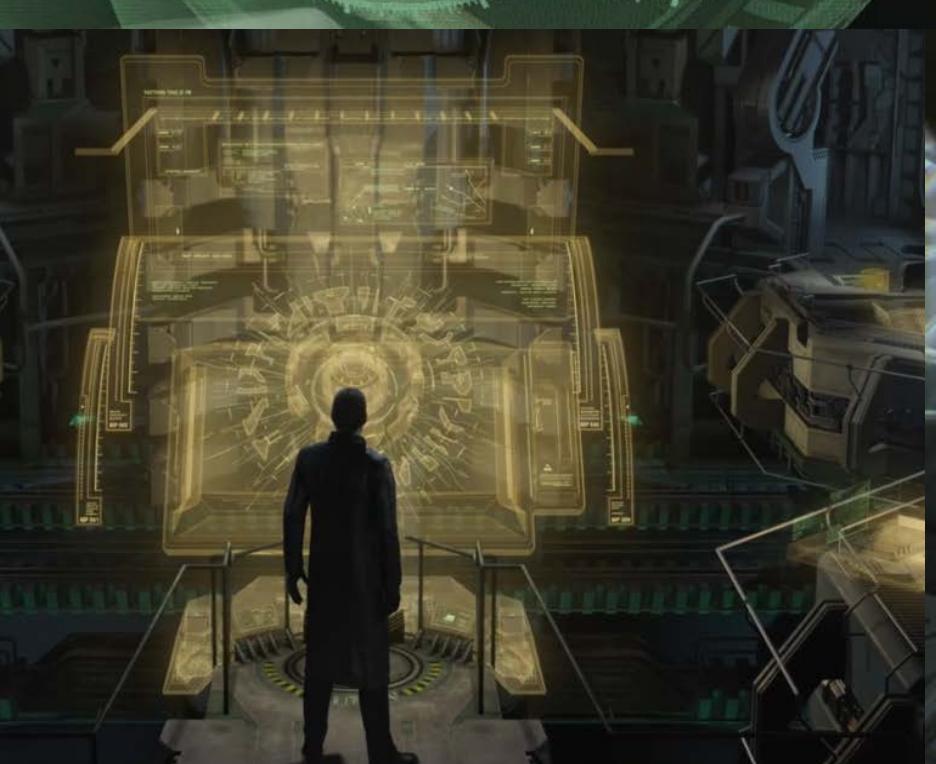
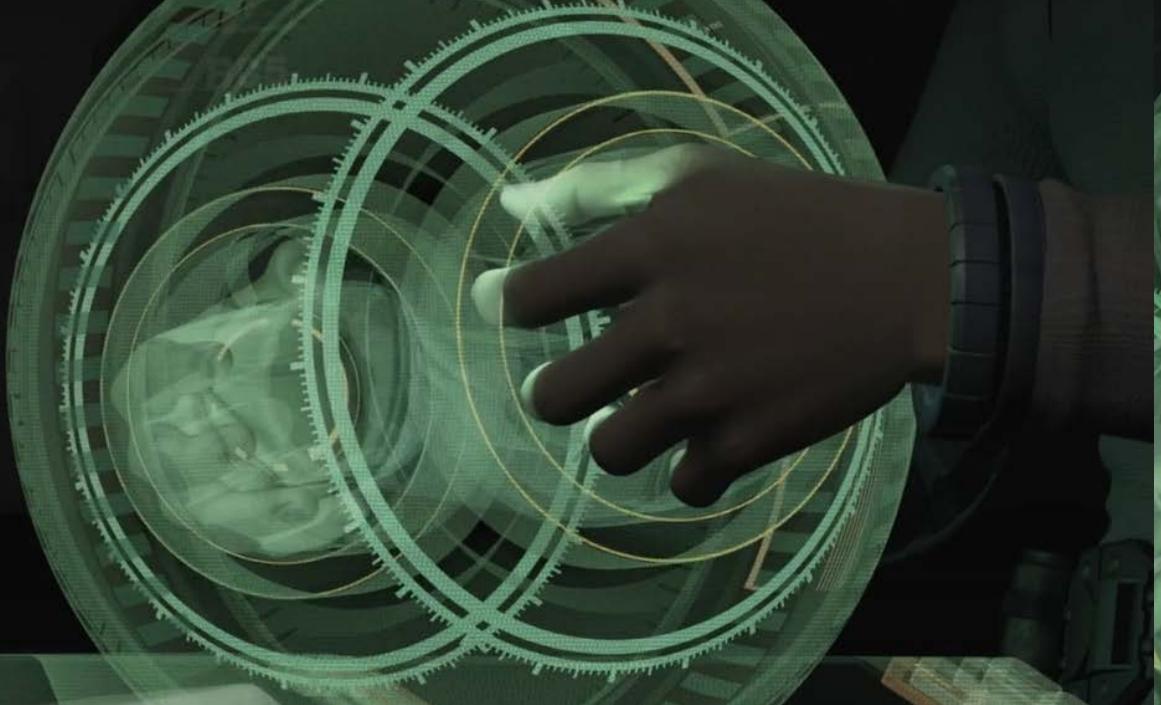


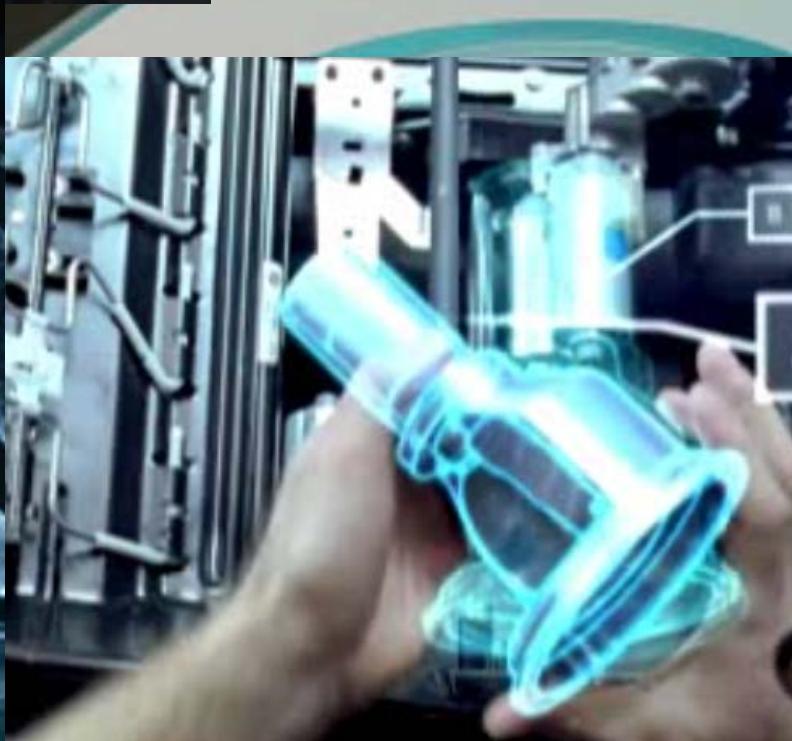


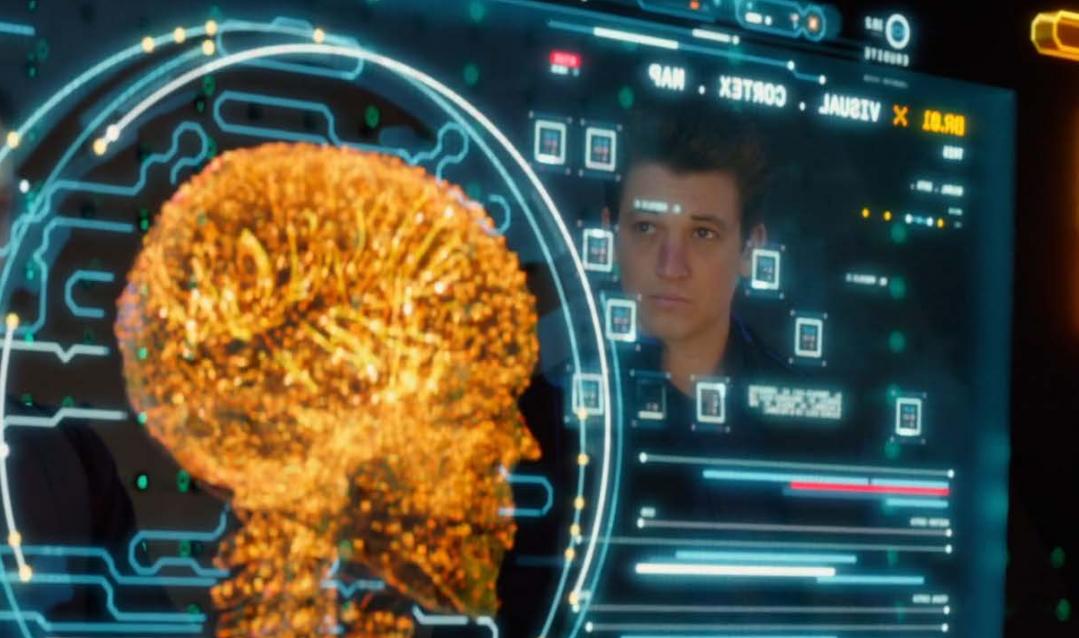
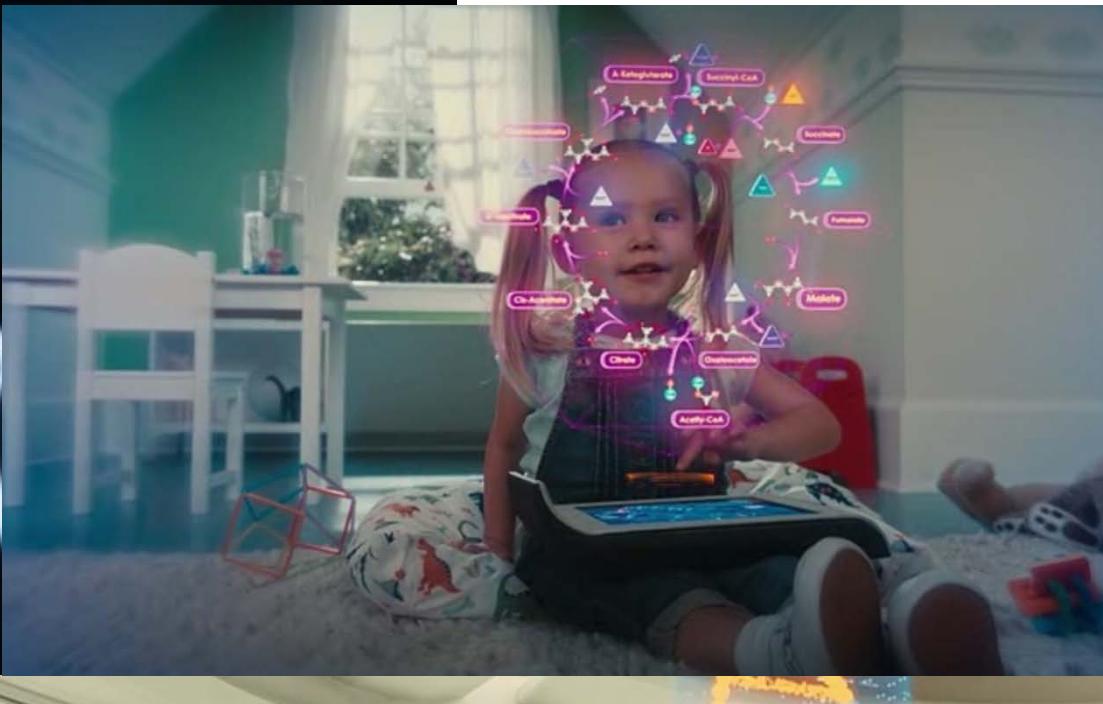




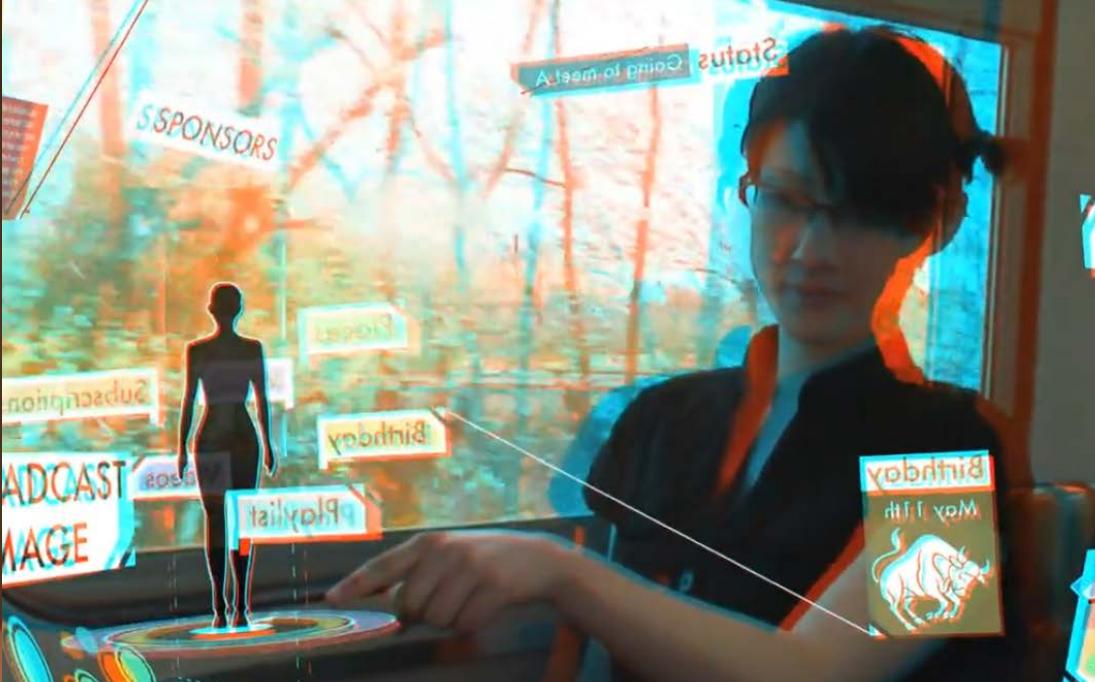
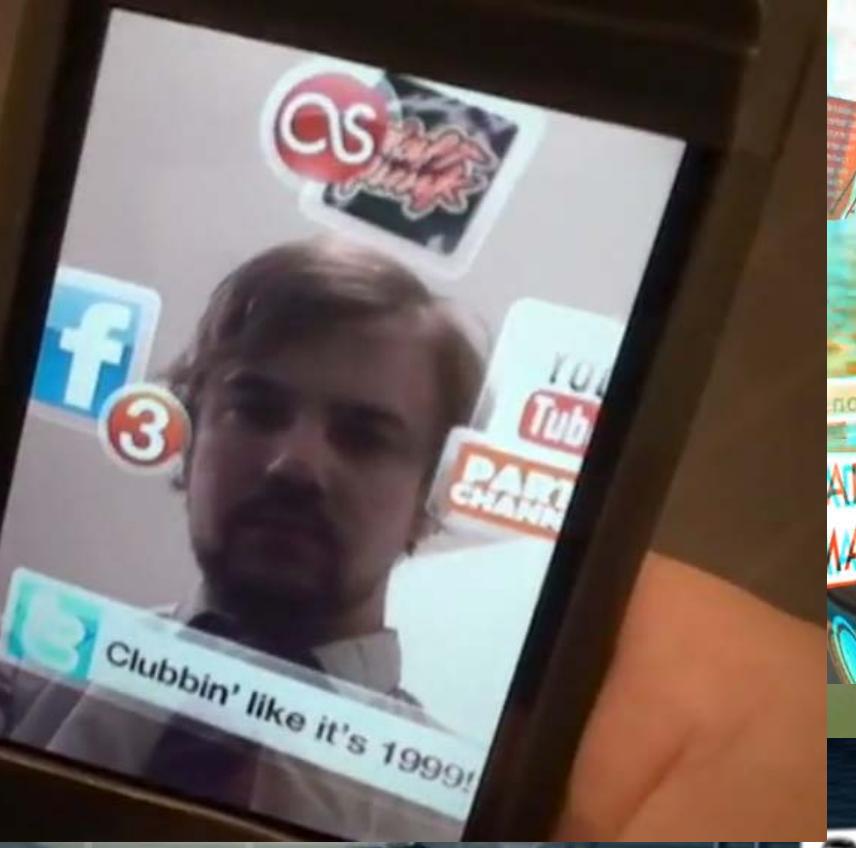












A photograph of a woman with long dark hair, smiling broadly at the camera. She is leaning against a wall that has a digital overlay. The overlay includes a small profile picture of her, her statistics ('Photos: 345', 'Friends: 134', 'Status: Single', 'Birthday: Classified'), and a message from 'Gonras Krikis' asking if she will adopt his puppy. Below this, there are buttons for 'WALL', 'INFO', and 'PHOTO'. The overall aesthetic is reminiscent of a social media profile page.





Obrigado!

Pedro Rocha
pedro.ma.rocha@gmail.com

Análise da transposição da Realidade
Aumentada para a realidade da sociedade
tecnológica em 50 anos de cinema.