

## 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

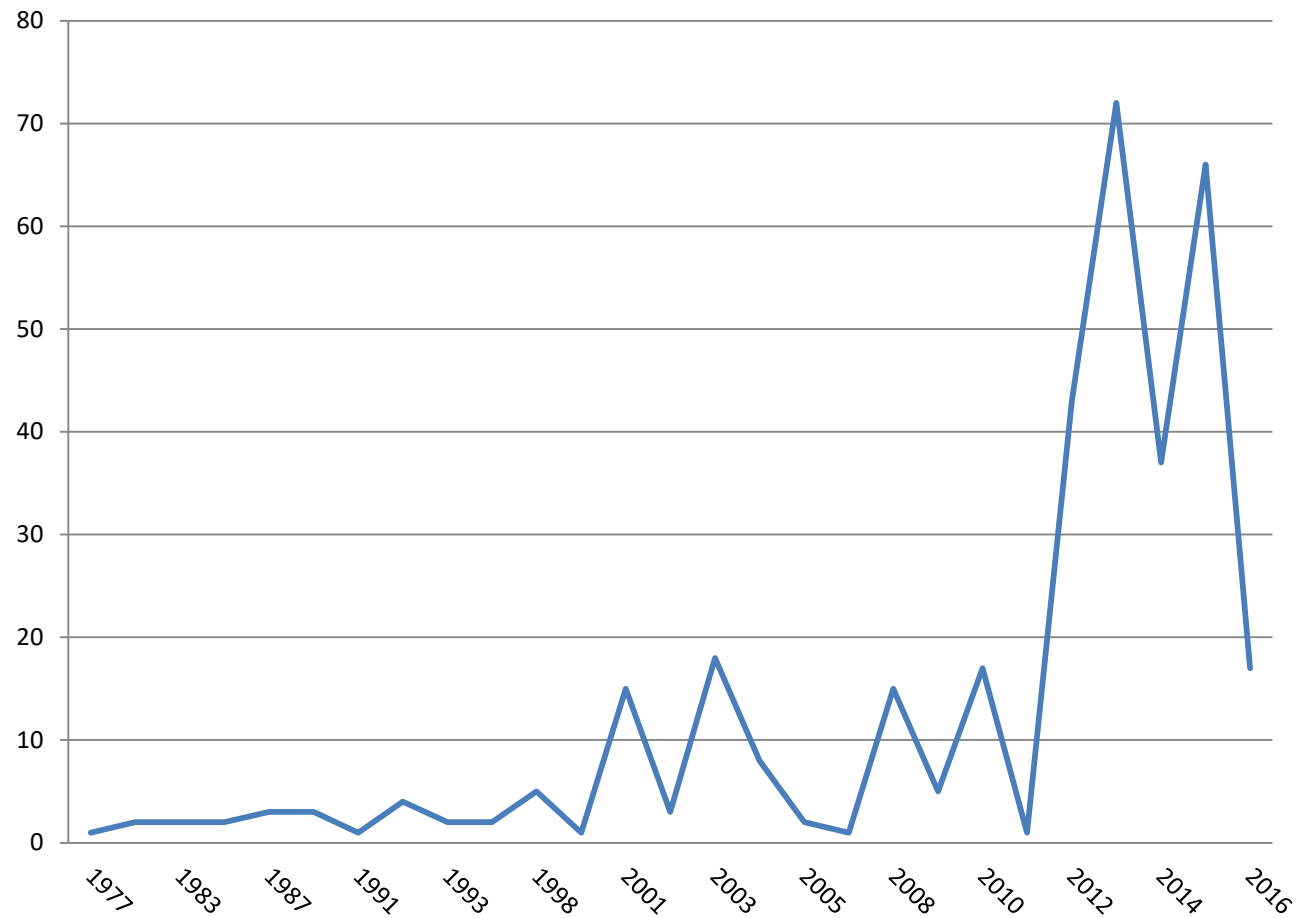
# Filmes

Star Wars IV A New Hope	1977
The Black Hole	1979
Star Wars VI The Return of the Jedi	1983
Starman	1984
The Terminator	1984
Robocop 1	1987
Robocop 2	1990
Total Recall	1990
The Terminator Judgement Day)	1991
The Lawnmower Man	1992
Ghost in the Shell	1995
Sphere	1998
The Matrix	1999
Final Fantasy	2001
Minority Report	2002
Paycheck	2003
The Matrix Reloaded	2003
The Terminator Rise of the Machines	2003
Ghost in the Shell 2 Innocence	2004
Ghost in the Shell 3 Solid State Society	2006
Eagle Eye	2008
Iron Man 1	2008

The Terminator Salvation	2009
Avatar	2010
Iron Man 2	2010
Tron Legacy	2010
Green Lantern	2011
Cloud Atlas	2012
Prometheus	2012
Total Recall	2012
After Earth	2013
Ender's Game	2013
Harlock Space Pirate	2013
Iron Man 3	2013
Pacific Rim	2013
Edge of Tomorrow	2014
Guardians of the Galaxy	2014
Robocop	2014
Avengers Age of Ultron	2015
Ghost in the Shell	2015
Insurgent	2015
Jupiter Ascending	2015
Mission Impossible Rogue Nation	2015
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.

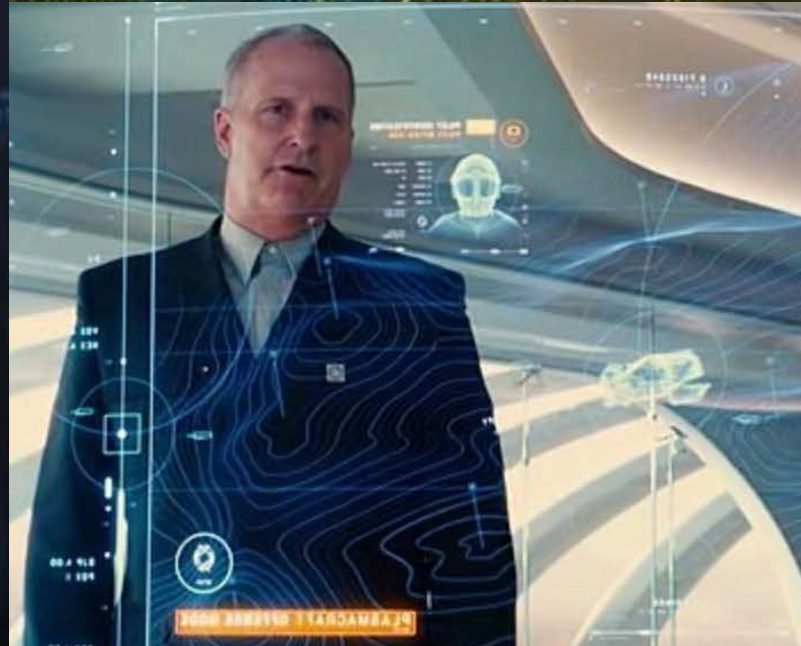
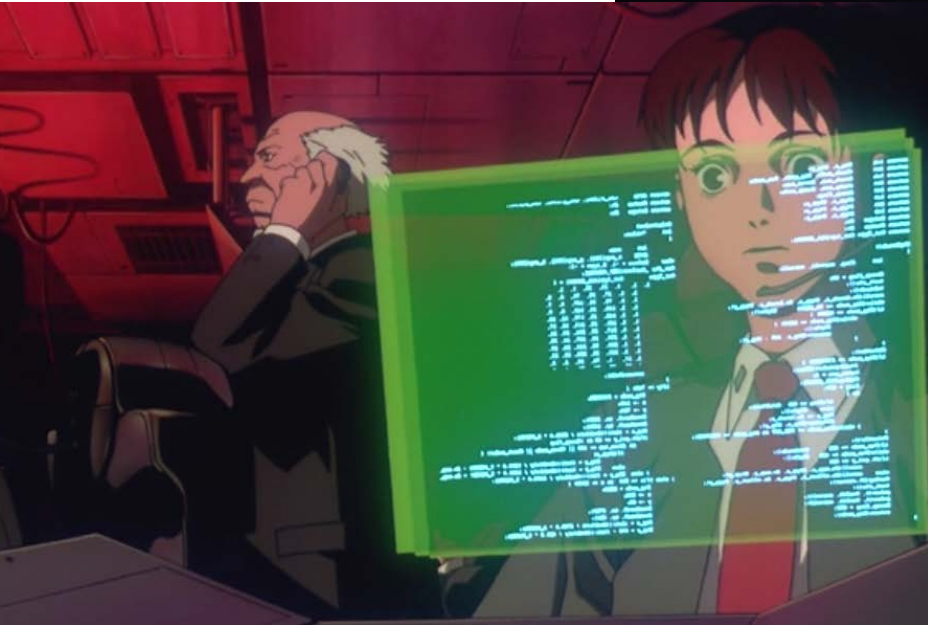
O manuseamento dos “elementos”, a movimentação da mão e o posicionamento dos dedos têm sido absorvidos pela sociedade no uso diário da tecnologia disponível incorporando uma naturalidade à qual já nos habituamos.

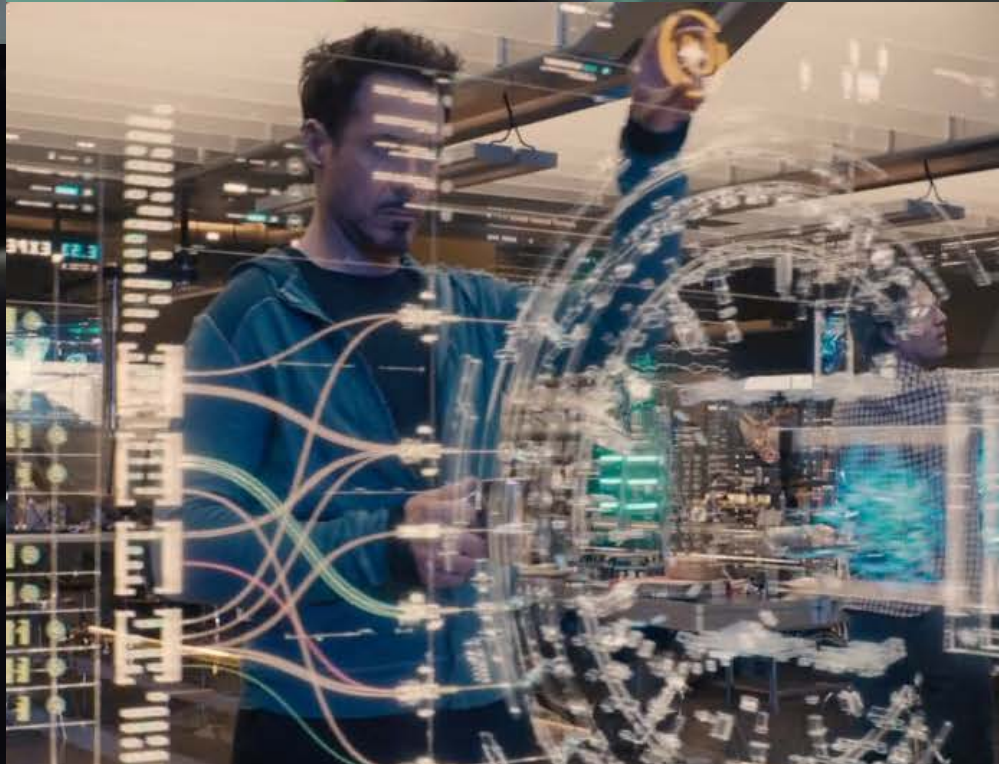
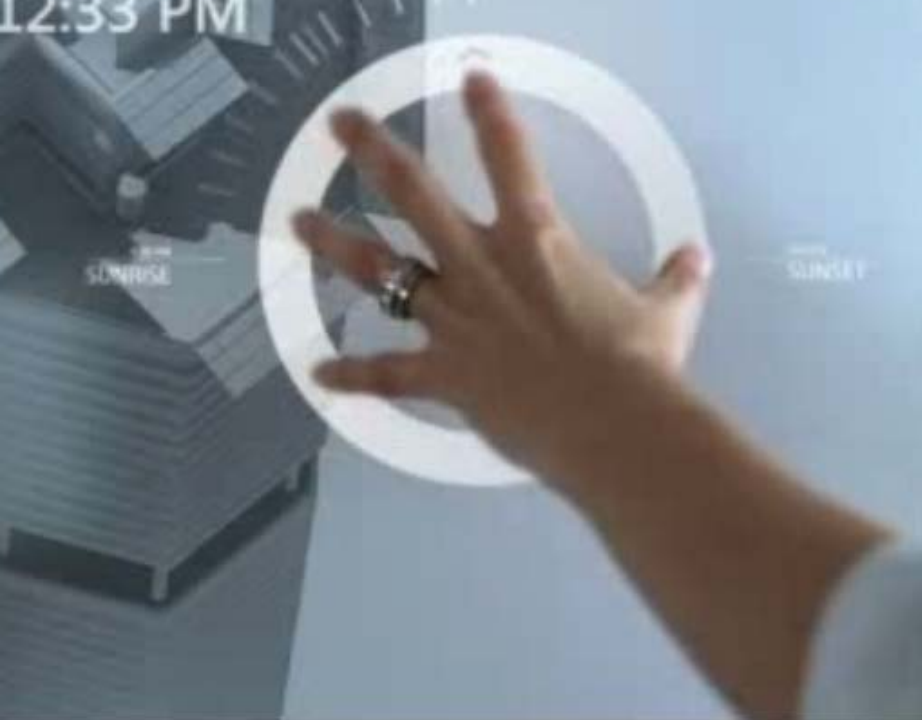
Muitos dos gestos criados e usados no mundo virtual passaram a ter uso no mundo real em superfícies destinadas à interacção.



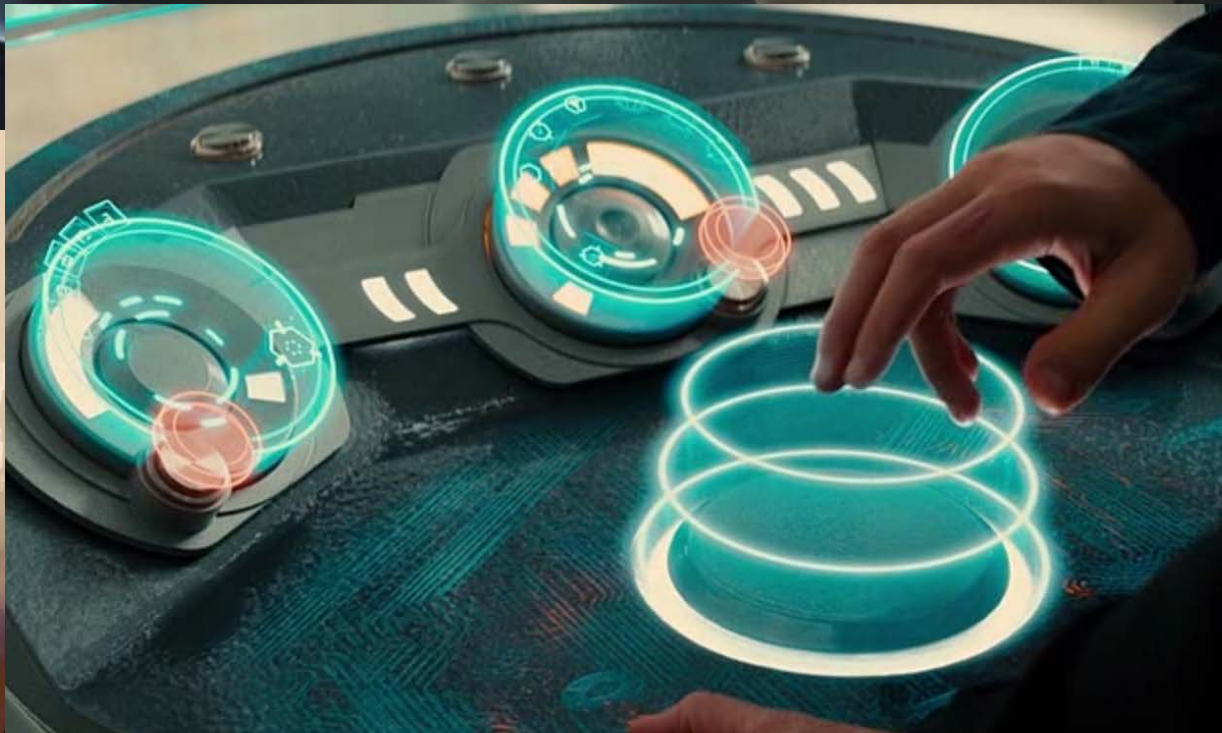
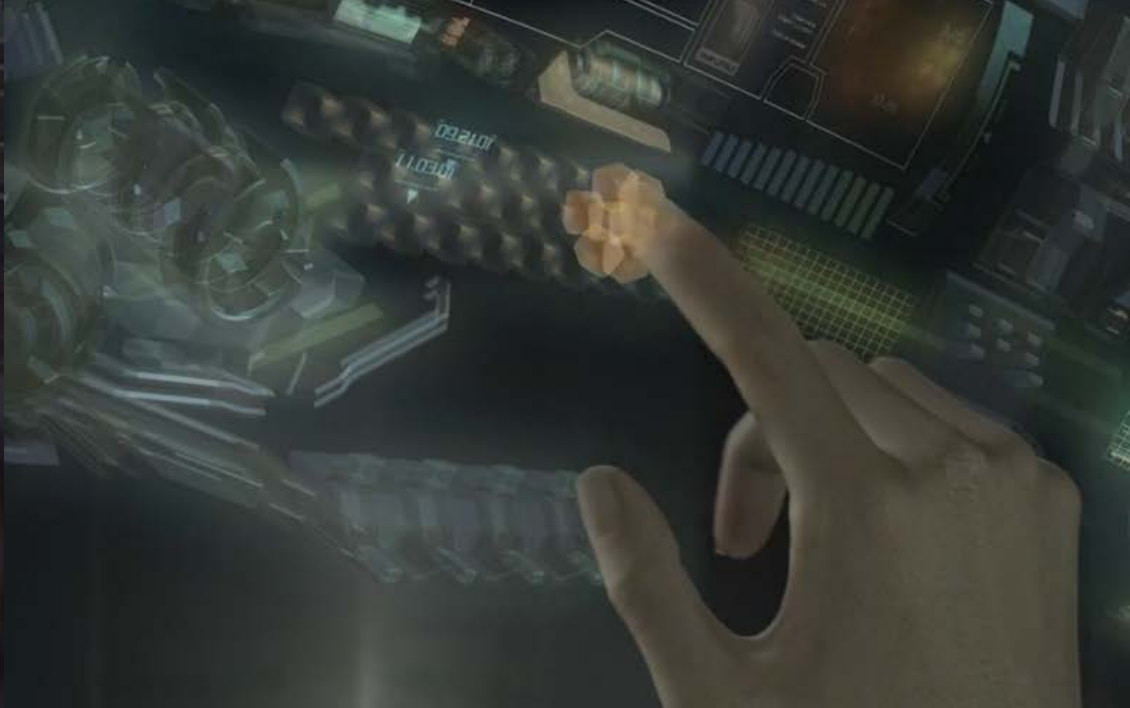






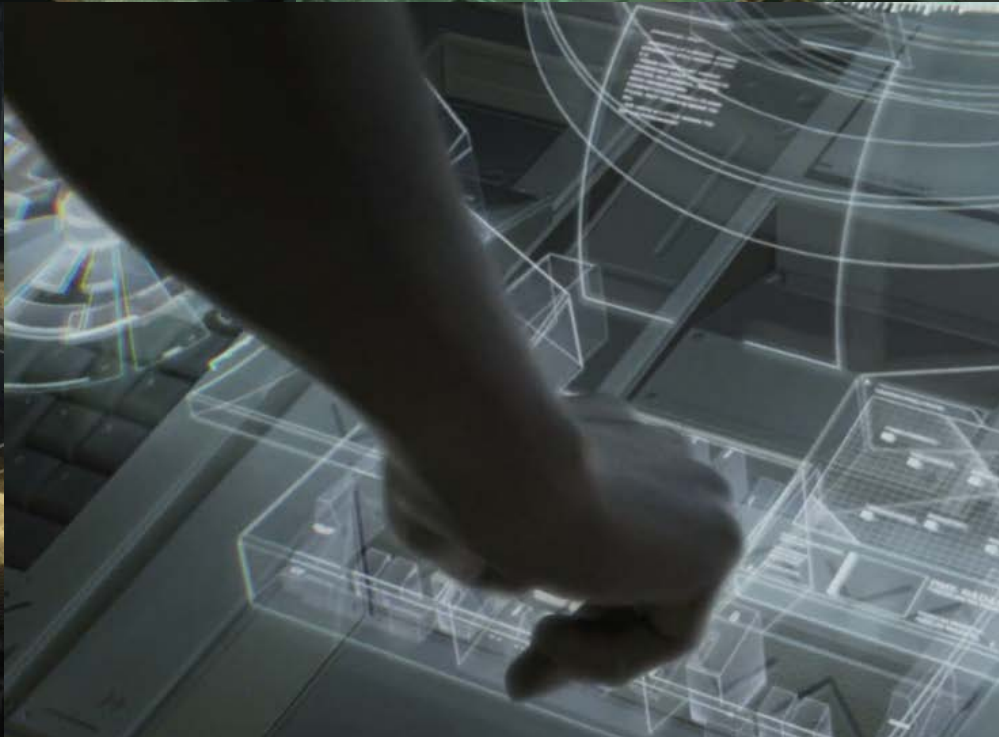
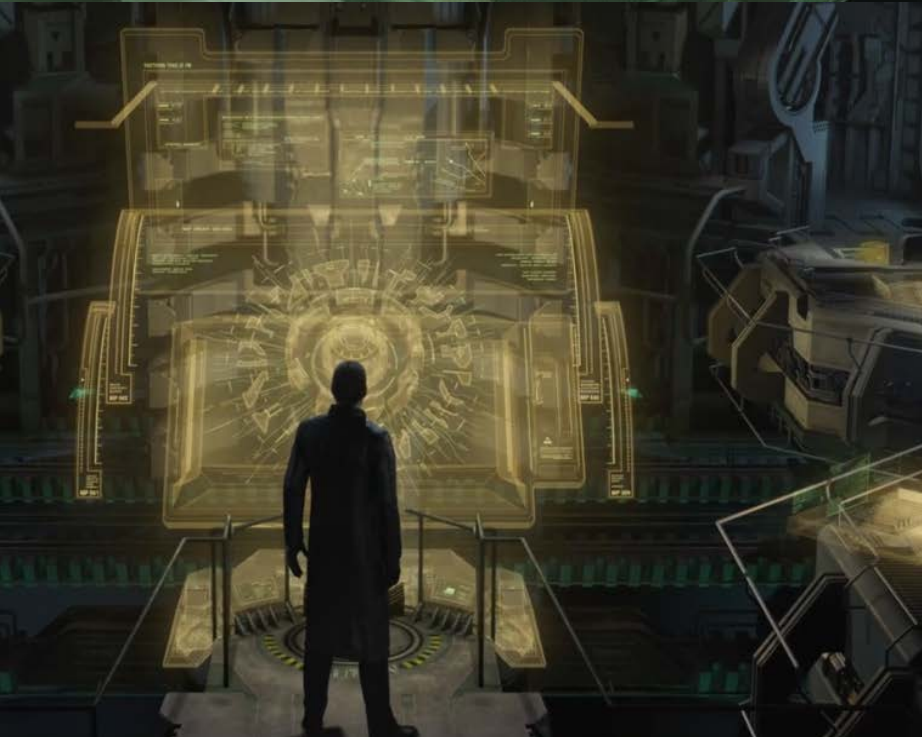




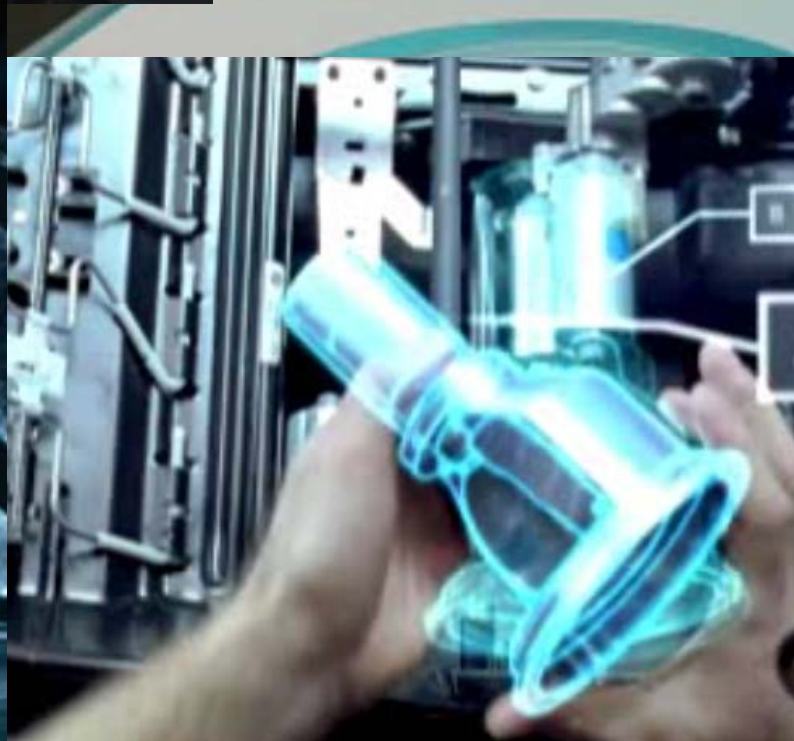


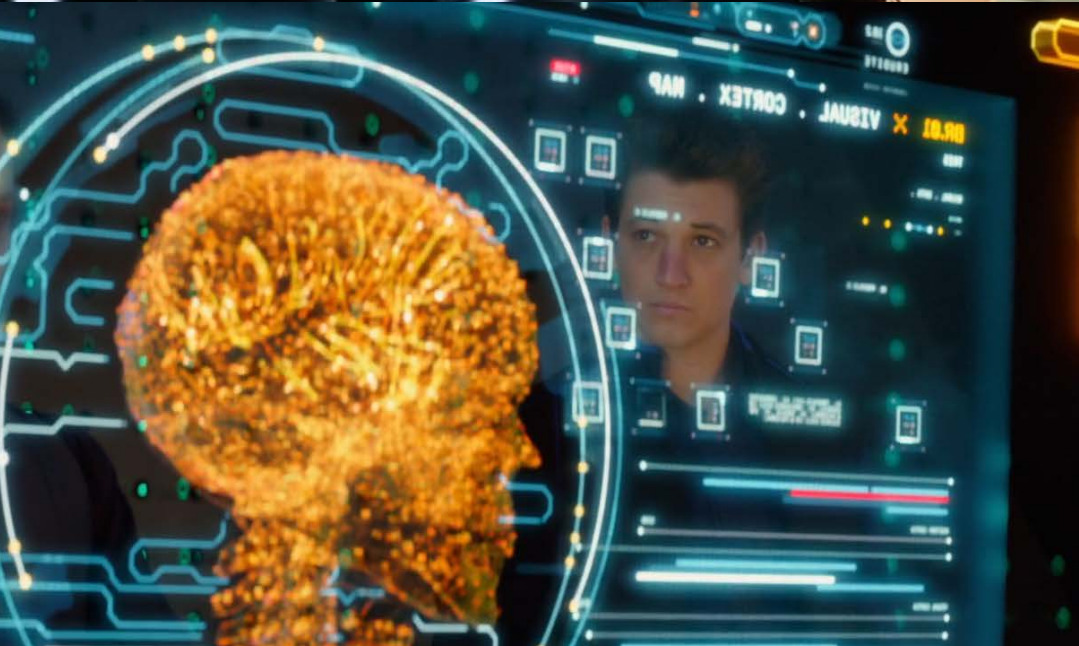
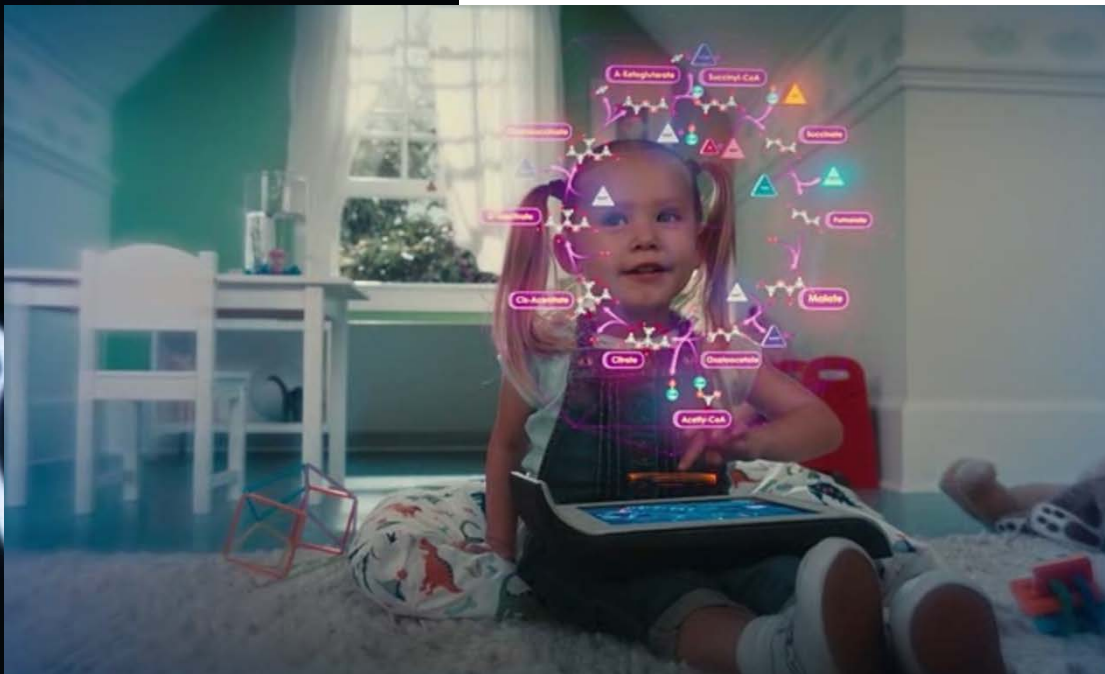








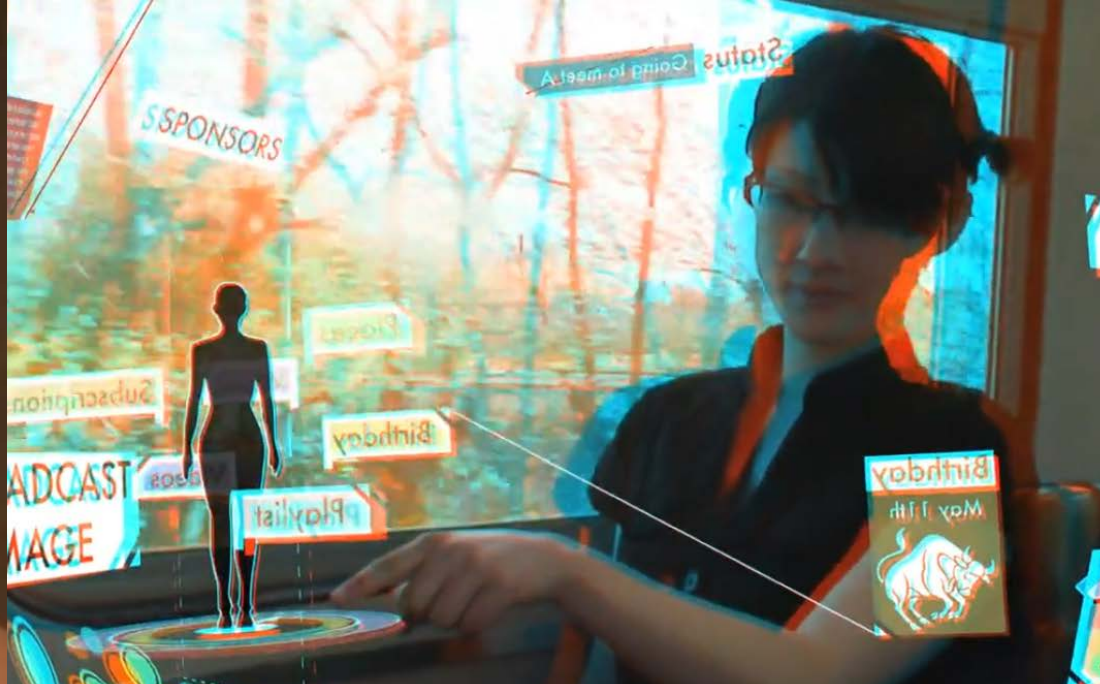
















# Obrigado!

Pedro Rocha  
pedro.ma.rocha@gmail.com