

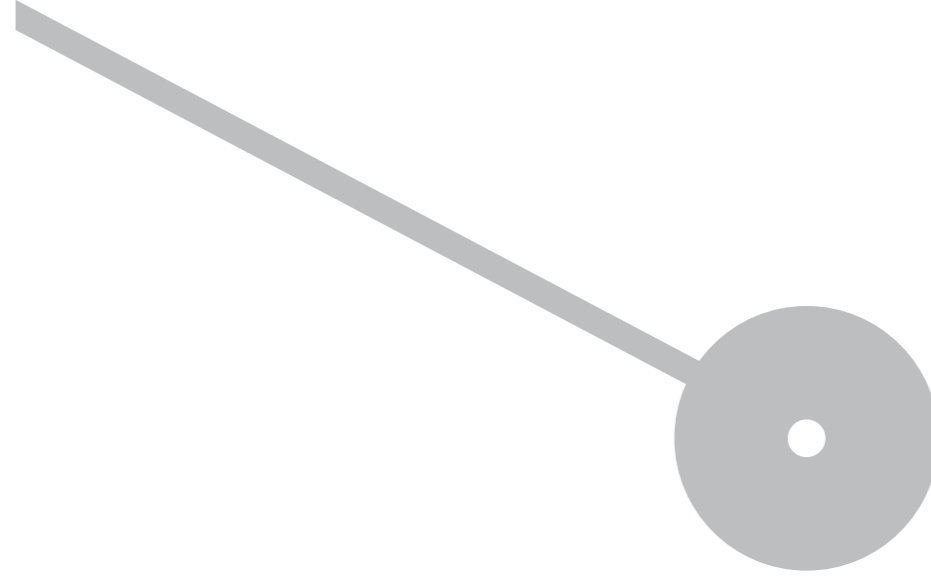
Living Painting – Uma nova realidade de Julio
José Lucas Jorge Carramate

10/2023

José Lucas Jorge Carramate *Living Painting* – Uma nova realidade de Julio

Living Painting – Uma nova
realidade de Julio
José Lucas Jorge Carramate

10/2023



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

José Lucas Jorge Carramate

Living Painting – Uma nova realidade de Julio

Trabalho de Projeto

Mestrado em Sistemas e Media Interativos

Orientação: Prof. Doutor Rui Pedro Costa Rodrigues

Co-Orientação: Prof. Doutor João Pedro Sampaio de Matos Antunes de Azevedo

Vila do Conde, outubro de 2023

José Lucas Jorge Carramate

Living Painting – Uma nova realidade de Julio

Trabalho de Projeto

Mestrado em Sistemas e Media Interativos

Membros do Júri

Presidente

Prof.^a Doutora Teresa Cristina de Sousa Azevedo Terroso
Escola Superior de Media Artes e Design –Politécnico do Porto

Prof. Doutor Rui Pedro Costa Rodrigues
Escola Superior de Media Artes e Design –Politécnico do Porto

Prof. Doutor José Manuel da Conceição Raimundo
Escola Superior de Design – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Vila do Conde, outubro de 2023

AGRADECIMENTOS

O meu maior agradecimento dirige-se ao meu orientador, o Professor Doutor Rui Rodrigues, pela sua constante orientação, paciência, preocupação, dedicação, amizade, compreensão e profissionalismo que foram fundamentais para o sucesso deste projeto. A sua exigência foi sempre uma motivação para dar o meu melhor, e por isso merece todos os meus agradecimentos. Fez com que eu acreditasse mais em mim e no meu projeto, assim como nas minhas capacidades, dando assim um extra necessário para alcançar os meus objetivos.

Também quero agradecer ao Professor Doutor João Azevedo, o meu co-orientador, pelo apoio e contribuição no desenvolvimento deste projeto. Não posso deixar também de mencionar a Doutora Laura Garrido, coordenadora do Centro de Memória | Galeria de Julio, e o Senhor Paulo Vasques, vereador da Cultura de Vila do Conde. Agradeço-lhes pelo apoio dedicado a este projeto e pela disponibilidade em contribuir para o seu desenvolvimento.

Quero estender os meus agradecimentos à Câmara Municipal de Vila do Conde pela ajuda prestada, pela disponibilidade de espaço e pelo financiamento que tornou possível a montagem do projeto final e a sua exposição. Também quero agradecer ao meu colega de mestrado e amigo, Damien Rolo pela ajuda na montagem de toda a exposição.

Por fim e com um grau de importância muito grande também, queria agradecer à minha família que sempre me apoiou e acreditou e acredita muito em mim.

À Escola de Media Artes e Design de Vila do Conde, quero expressar um carinho especial. Agradeço não só às pessoas, mas também às amizades que formei, à educação que me ajudou a crescer como pessoa e a todos os valiosos ensinamentos que recebi ao longo destes anos.

RESUMO ANALÍTICO

O presente projeto consiste numa nova forma de ver arte, a relação da junção de Realidade Aumentada (RA) com design gráfico, numa abordagem “viva” da obra de Julio Maria dos Reis Pereira. Neste projeto o objetivo será dar uma nova experiência e camada de interpretação a trabalhos de pintura do pintor e escritor Julio Maria dos Reis Pereira, Julio como artista plástico e Saúl Dias como poeta. Através de cartazes será dada uma perspetiva individualizada que caracterize algumas pinturas do artista. Aplicando a RA ao trabalho de “Julio”, será possível aos utilizadores utilizarem a câmara do seu dispositivo móvel sobre o cartaz e desta forma acederem a uma camada de conteúdo/informação adicional sobre cada pintura. Por este mesmo motivo, realizou-se também uma exposição com a finalidade de dar a conhecer a arte final deste projeto (daí a origem do slogan “Uma nova realidade de Julio”) e sentir um pouco mais perante umas das obras de arte escolhida de Júlio.

Palavras-chave: Património Cultural, Realidade Aumentada, Ilustração, Dispositivos Móveis e Júlio.

ABSTRACT

The present project consists of a new way of seeing art, the relationship of the junction of Augmented Reality (AR) with graphic design, in a "living" approach to the work of Julio Maria dos Reis Pereira. In this project the objective will be to give a new experience and layer of interpretation to the painting works of the painter and writer Julio Maria dos Reis Pereira, Júlio as an artist and Saúl Dias as a poet. Through posters will be given an individualized perspective that characterizes some paintings of the artist. Applying AR to the work of "Julio", it will be possible for users to use the mobile camera on the poster and thus access a layer of additional content/information about each painting. For this same reason, an exhibition will be held to showcase the final work of this project (hence the origin of the slogan "A new reality of Julio") and to feel a little more in front of one of Julio's chosen artworks.

Keywords: Cultural Heritage, Augmented Reality, Illustration, Mobile and Julio.

SUMÁRIO

Lista de Tabelas	8
Lista de Figuras.....	9
Lista de Siglas	10
1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Contextualização.....	11
1.2 Objetivos Gerais e Específicos	12
1.3 Questão de Investigação.....	13
1.4 Estrutura do Documento.....	14
2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	15
2.1 Julio	15
2.1.1 Galeria Julio / Centro de Estudos Julio – Saul Dias e equipa de investigação....	15
2.1.2 Julio – Vida e Obra.....	16
2.1.3 Julio e o Modernismo em Portugal.....	18
2.1.4 Pinturas – Guião Visual	19
2.2 Realidade Aumentada (RA)	23
2.2.1 Definição e Origem.....	23
2.2.2 Realidade Aumentada (RA) nos Dispositivos móveis.....	24
2.2.3 <i>Living Painting</i> com RA.....	26
2.2.4 Importância da Realidade Aumentada (RA) no Património Cultural	28
2.2.5 Análise de ferramentas de Realidade Aumentada (RA).....	29
2.2.5.1 Artvive - Ferramenta Seleccionada	31
2.2.6 Análise de projetos	32
2.2.6.1 Análise de todos os casos de estudos e os seus benefícios.....	37

3. METODOLOGIA.....	39
3.1 Ferramentas e Tecnologias utilizadas.....	41
4. EXECUÇÃO DO PROJETO	43
4.1 <i>Living Painting</i> - Escolhas Artísticas e Estilísticas.....	43
4.2 Cartazes e Desenvolvimento das Ilustrações e Animações 2D	45
4.2.1 <i>Living Painting</i> – Imagem Geral.....	45
4.2.2 Obra 1 – “Vila do Conde”	46
4.2.3 Obra 2 – “Os Comediantes”	49
4.2.4 Obra 3 – “O Fumador”	52
4.2.5 Obra 4 – “O Burguês e a Menina”	55
4.3 Implementação da Realidade Aumentada (RA).....	58
4.4 Exposição.....	60
4.4.1 Planeamento e execução da exposição	60
4.4.2 Exposição	62
4.4.3 Análise e Melhorias Realizadas.....	64
5. CONCLUSÕES.....	66
5.1 Reflexão Crítica	66
5.2 Limitações do Trabalho e Perspetivas Futuras.....	67
5.3 Comentários finais	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
APÊNDICES	72
Apêndice I – Cronograma do Projeto.....	73
Apêndice II – Painel Introdutório	74
Apêndice III – Folhas Qr Code a explicar cada obra.....	75
Apêndice IV – Respostas em Bruto ao Inquérito por Questionário.....	79

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Tarefas vs Ferramentas Utilizadas	42
Tabela 2 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "Vila do Conde"	49
Tabela 3 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "Os Comediantes"	52
Tabela 4 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "O Fumador"	55
Tabela 5 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "O Burguês e a Menina"	58

Lista de Figuras

Figura 1 – “Vila Do Conde”, 1929 (Julio II, p.31)	20
Figura 2 – “Comediantes”, 1928 (Julio I, p.51)	21
Figura 3 – “O Burguês e a menina” (1931) (Julio I, p.73)	22
Figura 4 – “O fumador” (1926) (Julio I, p.41).....	23
Figura 5 – O <i>continuum</i> Realidade-Virtualidade de Milgram (1994)	26
Figura 6 – Cartazes Post-Print.....	33
Figura 7 – Exemplo da exibição de um outdoor do projeto.....	35
Figura 8 – Cartaz “Simplicity” da campanha.....	35
Figura 9 – Alguns cartazes da galeria online	36
Figura 10 – Foto tirada durante uma visita à exposição (L.A. Louvre, s.d)	37
Figura 11 – <i>Preview</i> do Cronograma do Projeto	41
Figura 12 – <i>Moodboard</i> do Projeto "Living Painting"	44
Figura 13 – Logo criado para identidade do projeto	45
Figura 14 – Cartaz “Vila do Conde” a ser impresso e exposto	47
Figura 15 – Composição/ilustração “Vila do Conde”.....	49
Figura 16 – Cartaz “Os Comediantes” a ser impresso e exposto	50
Figura 17 – Composição/ilustração “Os Comediantes”	52
Figura 18 – Cartaz “O Fumador” a ser impresso e exposto.....	53
Figura 19 – Composição/ilustração “O Fumador”.....	55
Figura 20 - Cartaz “O Burguês e a Menina” a ser impresso e exposto.....	56
Figura 21 – Composição/ilustração “O Burguês e a Menina”	58
Figura 22 – Composição/ilustração “O Burguês e a Menina”	59
Figura 23 – Espaço escolhido para a exposição Living Painting	60
Figura 24 – Maquete da Exposição	62
Figura 25 – Exposição <i>Living Painting</i> “Uma nova realidade de Julio”	62
Figura 26 – <i>Flyer</i> /Publicidade criada para anunciar a exposição	63
Figura 27 – Palavras mais frequentemente utilizadas.....	65

Lista de Siglas

GPS	<i>Global Positioning System</i>
HMAR	<i>Hand-held Mobile Augmented Reality</i>
HMD	<i>Head Mounted Display</i>
RA	Realidade Aumentada
RV	Realidade Virtual
SaaS	Software como Serviço
SDKs	Kits de Desenvolvimento de Software

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

Este projeto, com o título *Living Painting* e sob título “Uma nova realidade de Julio”, tem como objetivo combinar as áreas do design gráfico, ilustração e animação 2D através da utilização de Realidade Aumentada (RA) em dispositivos móveis. Para o propósito deste projeto, a RA foi uma escolha pensada devido à inovação visual que se pode ter numa exposição com cartazes físicos.

A Realidade Aumentada (RA) pode ainda ser uma novidade para muitos, mas é cada vez mais evidente a sua importância e o progresso científico que tem existido nos últimos anos. No campo do design gráfico, em particular, observam-se resultados promissores com a integração da RA, como são exemplos os inúmeros projetos e obras que têm sido exibidos nos últimos anos.

Julio, nome artístico do artista Julio Maria dos Reis Pereira, foi um pintor, ilustrador e poeta português. Este será o tema e a base deste projeto, no qual serão abordadas algumas obras (pintura) da fase inicial da sua vida como artista.

O modernismo (ou movimento modernista) é um conjunto de movimentos culturais, escolas e estilos que permearam as artes e o design da primeira metade do século XX¹. É neste movimento artístico onde se expressa parte do trabalho de Julio. Julio expressa o seu grande valor na arte modernista pertencendo à segunda geração de pintores modernistas portugueses sendo também o autor de uma obra multifacetada que se divide entre as artes plásticas e a escrita, tendo sido um dos mais importantes colaboradores da revista “Presença”².

Este projeto será realizado com base na aprendizagem da tecnologia de RA, enfrentando desafios ao longo do processo de desenvolvimento da parte tecnológica. A dissertação de projeto terá uma abordagem voltada para o design gráfico, ilustração e animação, explorando as técnicas e habilidades que um designer deve dominar para criar conteúdos envolvendo RA.

¹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Modernismo>, 03/02/2023

² [https://pt.wikipedia.org/wiki/Presen%C3%A7a_\(revista\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Presen%C3%A7a_(revista)), 03/02/2023

1.2 Objetivos Gerais e Específicos

O principal objetivo do *Living Painting* é introduzir várias camadas interativas em cartazes impressos, através de uma exploração visual e tecnológica da RA a partir de um dispositivo móvel, culminando todo este processo numa exposição. Tudo isto irá envolver um detalhado conhecimento sobre as obras de Júlio e das técnicas necessárias para a criação dos conteúdos.

O suporte escolhido para este projeto é um cartaz de grande formato (A1), que permite uma criação de ilustrações e uma abordagem mais rica de cada obra escolhida numa dimensão visível. Este projeto foca-se em quatro obras influentes numa época específica do artista Julio, ligando a uma abordagem exploratória da minha autoria, onde é explorada a montagem, ilustração e animação 2D que irão surgir com a combinação do design gráfico e RA.

Assim sendo, foram também estabelecidos quatro objetivos específicos que se pretende realizar e responder, tanto no levantamento teórico como na componente prática do projeto:

1. Leitura do arquivo e levantamento das obras do artista Julio;
2. Levantamento do Estado de Arte da aplicação da RA e o design gráfico como também em projetos que promovam o património cultural;
3. Identificar e perceber as diferentes plataformas que existem para trabalhar com RA;
4. Criação de quatro composições/ilustrações, bem como a identidade geral do projeto.

1.3 Questão de Investigação

O ponto de partida desta investigação teve como origem querer realizar um projeto ligado à cidade de Vila do Conde. Com a licenciatura tirada em Design gráfico e Publicidade e um enorme gosto pela produção gráfica, em conversa com representantes da autarquia de Vila do Conde surgiu o tema “Julio”. Tema esse que captou o interesse e que deram algumas ideias. Foi então decidido investigar mais sobre Julio e conhecer a sua história de vida e as suas obras. Depois desta breve pesquisa, surgiu então a ideia de explorar a utilização da RA em cartazes onde poderia trazer uma nova dimensão e uma nova maneira de ver arte.

Embora já existam projetos de RA aplicados em exposições ou em aplicações específicas, o desafio aqui será encontrar formas de aplicar esta tecnologia em cartazes elaborados por mim, mas com base em quatro obras selecionadas e numa interpretação pessoal, criando assim uma abordagem para a sua utilização. Esta abordagem é ainda pouco explorada e requer a consolidação de conceitos e termos para uma compreensão mais clara. Nesse contexto, foi formulada a seguinte questão de investigação:

De que modo o design gráfico com recurso à Realidade Aumentada (RA) pode contribuir para criação de uma nova realidade de Júlio?

1.4 Estrutura do Documento

Este relatório está estruturado em quatro secções principais: Enquadramento Teórico, Metodologia, Execução do Projeto e Conclusões.

Na secção de Enquadramento Teórico, este tópico foi dividido em dois segmentos: "Julio" e "Realidade Aumentada". No segmento "Julio", foi explorado o Centro de Estudos de Julio, a vida e obra de Julio, a sua influência no movimento modernista em Portugal e as obras específicas seleccionadas para este projeto. No segmento "Realidade Aumentada", abordamos diversos aspetos dessa tecnologia, incluindo a sua definição e origem, a sua aplicação em dispositivos móveis, a sua relevância em projetos relacionados ao património cultural, a análise de ferramentas para trabalhar com Realidade Aumentada e revisão de projetos relacionados.

A segunda parte do relatório detalha a Metodologia utilizada no projeto.

A terceira secção abrange a Execução do Projeto, desde a animação das ilustrações até o planeamento e a execução da exposição.

Finalmente, na quarta e última parte, é apresentado as Conclusões e Reflexões deste projeto.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1 Julio

2.1.1 Galeria Julio / Centro de Estudos Julio – Saul Dias e equipa de investigação

A Galeria Julio / Centro de Estudos Julio – Saul Dias é um espaço cultural localizado no Centro de Memória de Vila do Conde. Este espaço é dedicado à memória e ao legado do artista Julio Maria dos Reis Pereira (1902-1983). A Galeria foi inaugurada a 27 de novembro de 2015, como resultado da preservação do património artístico e cultural deixado pelo Engenheiro José Alberto dos Reis Pereira. O centro tem como objetivo promover e incentivar o estudo, a investigação e a divulgação do património cultural e histórico de Vila do Conde (Julio II, p. 7).

A galeria exhibe obras do artista Julio, como pinturas, desenhos, e também realiza exposições temporárias em colaboração com artistas contemporâneos. Além disso, o Centro de Estudos Julio – Saul Dias é uma área dedicada à pesquisa e estudo da vida e obra do artista, exibindo algumas das obras recebidas, incluindo óleos, desenhos, documentação e uma biblioteca relacionada ao artista.

Em conversa com Laura Garrido (representante da equipa de investigação de Julio), a criação deste espaço foi possível graças ao gesto filantrópico do filho de Júlio, o falecido Eng. José Alberto dos Reis Pereira (Julio II, p.7), que doou a valiosa arte do seu pai, permitindo que a sua obra artística e literária esteja acessível a todos. Ao doar toda a arte, o Eng. José Alberto dos Reis Pereira procurou partilhar a obra de seu pai por todo o país, indicando Vila do Conde como herdeira da parte mais significativa dessa doação.

Com isto, a abertura da Galeria Julio representa a entrega do legado do Eng. José Alberto dos Reis Pereira ao Município de Vila do Conde. Este espaço representa a realização de um desejo há muito existente pelos representantes de Vila do Conde e também é o resultado de muito empenho dedicado para criar um espaço de excelência para Julio.

Por fim, e não menos importante, será este o espaço escolhido para a exposição, e onde será possível ver o resultado final do projeto que será descrito e detalhado nesta dissertação de mestrado.

2.1.2 Julio – Vida e Obra

Julio Maria dos Reis Pereira, seu nome completo, doravante referido como Julio, nasceu em Vila do Conde em 1902 (Julio II, p. 149). Estudou Engenharia Civil na Universidade do Porto, frequentando a Faculdade Técnica e a Faculdade de Engenharia entre os anos de 1919 e 1928. Além disso, frequentou também a Escola de Belas Artes do Porto no ano letivo de 1920 a 1921, no Curso Preparatório de 1º ano que não chegou a concluir (Julio II, p.51). Mais tarde, entre 1931 e 1935, Julio trabalhou na Câmara Municipal de Vila do Conde, onde se destacou ao ponto de se tornar Diretor-delegado dos Serviços Municipalizados. Em 1936, Julio iniciou uma nova fase na sua carreira, trabalhando na Direção Regional dos Monumentos Nacionais do Centro, com sede em Coimbra. Logo depois, em 1937, transferiu-se para a Direção Regional dos Monumentos Nacionais do Sul, em Évora. Passado alguns anos, em 1972, deixou o Alentejo e voltou para sua terra natal, Vila do Conde (Universidade do Porto Digital / Gestão de Documentação e Informação, 2017).

Julio, teve uma vida artística muito ativa e diversificada como pintor, ilustrador e poeta. Ele era um ávido colecionador de cerâmica popular, especialmente da região do Alentejo. (cerâmica essa que Julio representava em muitas das suas obras como um elemento que o caracterizava) Com o pseudónimo artístico de Julio, tornou-se conhecido como um pintor da segunda geração modernista, marcadamente antiacademista³. Durante a década de 1920, Julio desenvolveu um estilo de pintura que combinava elementos do cubismo e do futurismo, mas com uma abordagem mais lírica e poética (Universidade do Porto Digital / Gestão de Documentação e Informação, 2017).

Além das suas atividades artísticas, Julio também ilustrou as obras de seu irmão, José Régio, incluindo a capa do primeiro livro dele, “Poemas de Deus e do Diabo”, em 1926. Colaborou também com a revista Presença, uma importante publicação literária e artística em Portugal, desde o primeiro até ao último número, entre 1927 e 1940 (Julio II, p.54). Além de suas atividades como artista visual, Julio também publicou vários livros de poesia, incluindo “Poemas de Julio” e “Livro do Regresso”.

³ "Antiacademista" é um termo que descreve uma postura ou posição contrária às instituições académicas, perante as suas convenções e normas estabelecidas. Essa atitude pode ocorrer em diferentes áreas do conhecimento, como artes, literatura, ciências, entre outras.

Em 1965, o famoso cineasta português Manoel de Oliveira lançou um filme intitulado “As pinturas do meu Irmão Julio”, que apresentou uma seleção de pinturas a óleo criadas pelo artista entre os anos de 1923 e 1935. O filme contou com a participação do irmão de Julio, José Régio, na apresentação e com a música original de Carlos Paredes.

Julio teve ainda a oportunidade de expor suas obras em diversas galerias de arte, incluindo a Galeria de S. Mamede em Lisboa, a Galeria JN no Porto e a Junta de Turismo da Costa do Sol e Costa do Estoril. Ele também foi selecionado para participar em exposições importantes, como a EXPO AICA SNBA 1972 e a Exposição do Cinquentenário da Presença em 1977, que foi realizada em várias cidades, incluindo Coimbra, Lisboa, Madrid e Paris (Universidade do Porto Digital / Gestão de Documentação e Informação, 2017). Além disso, Júlio também teve algumas de suas obras transformadas em tapeçarias pela Manufatura de Tapeçarias de Portalegre em 1980 e produziu uma série de 30 desenhos que foram publicados pela Imprensa-Nacional Casa da Moeda em 1983.

Depois de se mudar para o Alentejo, Julio descobriu uma nova paixão: a coleção de barro popular de Portalegre e Estremoz. Ao longo dos anos, Júlio foi adquirindo peças de barro em várias cidades, incluindo Évora, Estremoz, Borba, Vila Viçosa, Elvas, Lisboa e Porto, e acabou por constituir uma coleção impressionante com 375 peças. Esta coleção foi exibida pela primeira vez em 1962 na exposição “Barristas do Alentejo” no Palácio D. Manuel I, em Évora, e posteriormente vendida ao Museu Municipal de Estremoz em 1971, sendo apresentada publicamente em 1976 (Universidade do Porto Digital / Gestão de Documentação e Informação, 2017).

Julio acabou por falecer em 17 de janeiro de 1983 em Vila do Conde, mas foi homenageado nesse mesmo ano por diversas instituições, como o Círculo Católico de Operários de Vila do Conde, o Clube Cinquenta de Lisboa, a Escola Secundária de Vila do Conde e a Galeria S. Mamede. Em comemoração ao seu centenário de nascimento, várias exposições e atividades foram promovidas pelas câmaras municipais de Vila do Conde, Estremoz e Portalegre em 2002 e 2003. A Universidade Fernando Pessoa também dedicou um colóquio ao artista em 2002 (Julio II, p.35-37).

Contudo, a obra e vida de Julio descreve um grande valor não só para ele como também para Vila do Conde, a sua terra natal, dando assim um maior interesse em explorar as suas obras e conseguir realizar um projeto que valorize ainda mais o seu trabalho.

2.1.3 Julio e o Modernismo em Portugal

Júlio foi um pintor português muito importante que integrou o movimento do Modernismo em Portugal, mais especificamente a segunda geração de artistas modernistas. O Modernismo em Portugal teve início no final da década de 1910, com a exposição da revista “Portugal Futurista”⁴ em 1917, que apresentava obras de Amadeo de Souza-Cardoso, Santa-Rita e Almada Negreiros, entre outros (Julio I, p. 11-15). O movimento modernista em Portugal teve como objetivo romper com a tradição e com as convenções artísticas estabelecidas, buscando uma arte mais livre e expressiva, que refletisse a modernidade e as transformações do mundo contemporâneo.

Os artistas modernistas portugueses foram influenciados pelas correntes artísticas internacionais, como o Cubismo⁵, o Futurismo⁶ e o Expressionismo⁷, mas também buscaram inspiração nas raízes culturais portuguesas, em particular no saudosismo⁸ e no lirismo⁹ (Julio II, p.12-15; Frias, 2023).

José Augusto França (1974-1991), um dos principais estudiosos da arte moderna em Portugal, reconheceu a importância de Júlio no contexto do modernismo português. Em sua obra “A Arte em Portugal no Século XX” (1911-1961, tempo de desenvolvimento da obra), França afirma que Júlio foi um dos mais notáveis pintores modernistas portugueses, que contribuiu para a consolidação e afirmação do movimento em Portugal. Segundo França, Júlio foi um dos artistas que mais se destacou pela originalidade e pela capacidade de adaptação às diferentes fases do modernismo, sem nunca perder sua identidade pessoal. Além disso, França destaca a influência de Julio sobre as gerações

⁴ “Portugal Furutista”, foi uma revista portuguesa de que só saiu um número, em novembro de 1917. A revista pretendia ser a voz impressa do Futurismo em Portugal.

⁵ O cubismo é um movimento artístico que surgiu no século XX, nas artes plásticas, tendo como principais fundadores Pablo Picasso e Georges Braque.

⁶ Futurismo é um movimento artístico e literário que surgiu oficialmente em 20 de fevereiro de 1909 com a publicação do Manifesto Futurista, pelo poeta italiano Filippo Marinetti, no jornal francês Le Figaro.

⁷ O Expressionismo foi um movimento artístico e cultural de vanguarda que surgiu na Alemanha no início do século XX.

⁸ Saudosismo foi um movimento estético e literário, religioso e filosófico que ocorreu em Portugal na primeira parte do século XX. O saudosismo consubstancia uma atitude humana perante o mundo que tem como base a saudade.

⁹ Lírico que vem de lirismo, diz respeito a algo extremamente romântico, com caráter fortemente sentimental.

seguintes de artistas portugueses, que reconheceram a importância de sua obra na renovação da arte em Portugal.

Em 1935, Julio abandona a pintura a óleo que só retoma em 1972. Nestes últimos anos é influenciado pelo Cubismo, outro movimento que se desenvolveu no início do século XX (Universidade do Porto Digital / Gestão de Documentação e Informação, 2017).

Todo este desenvolvimento histórico e o conhecimento de vários movimentos artísticos desta fase, foram importantes na inspiração das técnicas e conteúdos criados para este projeto, quer na sua conceção mais estilística/artística, como nas ilustrações e animações criadas.

2.1.4 Pinturas – Guião Visual

Este ponto apresenta resumidamente cada uma das obras escolhidas para este projeto, juntamente com a opinião pessoal sobre elas. Depois de várias reuniões com o centro de estudos de Vila do Conde e o departamento responsável pela vida e obra de Julio, recolheram-se algumas evidências sobre cada obra e o estilo de pintura de Julio. No entanto, durante a pesquisa, percebeu-se que não havia muitas informações evidentes sobre cada obra. Sendo assim, os guias visuais criados serão baseados nas informações recolhidas e também na interpretação pessoal de cada obra. A escolha das obras baseou-se na paleta cromática muito idêntica entre si, no estilo de pintura de cada obra, na importância da obra naquela época e na altura em que foram concretizadas. Todos estes guões visuais foram criados a partir de uma opinião pessoal e resultante também de conversas com a Dr^a Laura Garrido (representante da equipa de estudos de Julio), que com os seus estudos e também a sua opinião pessoal fez chegar a estes guões.

“Vila do Conde”, 1929

“Vila do Conde” é uma pintura que apresenta referências proeminentes à cidade de Vila do Conde, como sugere o nome (Figura 1). Em conversa com a Dr^a Laura Garrido e numa opinião pessoal concluiu-se que a obra retrata duas classes sociais diferentes, um tema comum nas pinturas de Julio. De um lado, vê-se um pescador vestido com uma camisa quadriculada e a fumar com cachimbo enquanto do outro lado, um homem representado de uma forma mais formal, como se fosse de uma classe mais alta e próspera. O chapéu, bigode proeminente e casaco formal tentam realçar esse *status*.

Além disso, a composição da pintura é centrada num grupo de casas, com contornos grossos que são característicos do estilo de Julio durante este período de sua vida. No entanto, o que mais se destaca nesta pintura é a sua representação social. Apesar de suas origens diferentes, os dois homens são retratados a brindar e felizes com um copo de vinho, demonstrando uma sensação de alegria e camaradagem que transcende barreiras sociais, sendo assim uma crítica poderosa às divisões sociais que existiam durante a época de Júlio e que continuam a ser relevantes nos dias de hoje.



Figura 1 – “Vila Do Conde”, 1929 (Julio II, p.31)

“Comediantes”, 1928

“Comediantes” é uma pintura que faz referência aos palhaços e à sua profissão (Figura 2). Em conversa com a Dr^a Laura Garrido e numa opinião pessoal concluiu-se que nesta obra, podemos observar características exageradas, como o nariz, as bochechas vermelhas e expressões faciais caricaturadas. Júlio também inclui peças de cerâmica, um tema recorrente em suas obras, pois reflete a sua coleção pessoal e a paixão por esta arte, como abordado no Ponto 2.1.1. Julio – Vida e Obra.

Esta pintura também expressa uma crítica social, pois os palhaços eram vistos como marginais e figuras sem importância na sociedade. Todavia, a presença do palhaço numa festa de jantar de alta classe, desafia essa perspectiva. Esta obra retrata um palhaço

num ambiente de jantar, onde as vestimentas sugerem a presença de uma pessoa de classe alta desfrutando de uma refeição ao lado de uma mulher. Com isto Júlio poderá dar a entender que a profissão do palhaço é valiosa e pode trazer alegria e entretenimento para pessoas de todas as classes.

No geral, esta obra é mais um dos exemplos marcantes da habilidade de Júlio em incorporar os seus interesses e experiências pessoais na sua arte, enquanto faz uma declaração sobre as percepções e valores sociais.



Figura 2 – “Comediantes”, 1928 (Julio I, p.51)

“O Burguês e a Menina”, 1931

“O Burguês e a Menina” é uma pintura icónica que carrega consigo uma forte crítica social (Figura 3). Em conversa com a Dr^a Laura Garrido e numa opinião pessoal concluiu-se que nesta obra, Julio ilustra um homem gordo, que é uma metáfora para o poder e a opulência excessiva. Ele é retratado com várias características de abundância, como uma bengala, uma medalha dourada e um charuto na mão, simbolizando a sua riqueza. O homem está vestido de forma formal, e ao seu lado, temos uma mulher seminua, uma imagem que Julio representou em inúmeras obras para criticar a pouca importância dada às mulheres.

A mulher na pintura aparece de forma rebaixada em relação ao homem, o que pode representar a subjugação das mulheres na sociedade. O homem é exageradamente grande em relação à mulher inofensiva e sem poder, que parece estar a obedecer ao homem e servir seus desejos.

A pintura também reflete a disparidade entre as classes sociais, onde o homem burguês manifesta o seu poder e riqueza, enquanto a mulher é retratada como servil e submissa. O uso de traços grossos e a presença do grupo de casas escondido na pintura adiciona uma camada de complexidade à imagem e volta a estar presente como noutras obras. Em resumo, a obra “O Burguês e a Menina” de Julio é uma crítica à opulência excessiva da classe dominante e à submissão das mulheres na sociedade.



Figura 3 – “O Burguês e a menina” (1931) (Julio I, p.73)

“O Fumador”, 1926

“O Fumador” é uma pintura que apresenta fortes influências orientais realizada no final dos anos 20 (Figura 4). Em conversa com a Dr^a Laura Garrido e numa opinião pessoal concluiu-se que essa influência pode ser notada tanto na paleta de cores utilizada, quanto nos padrões representados. A obra mantém o traço mais grosso que é característico de Julio, e inclui também os grupos geométricos de casas e cerâmicas que aparecem em muitas das suas obras. Embora não haja nenhuma crítica social explícita nesta pintura, é possível perceber imediatamente as influências orientais que inspiraram

Julio. O abuso da representação de padrões torna a obra ainda mais rica em detalhes. Podemos observar que a camisa do homem retratado também tem uma história para contar, com o cachimbo presente e a caricatura do rosto exageradamente alongado.

O destaque principal desta obra são, sem dúvida, os padrões criados por Julio. Estes padrões adicionam uma profundidade visual única à obra e refletem a habilidade e a influência de Julio na arte moderna.

Em resumo, “O Fumador” é uma obra impressionante que destaca a capacidade de Julio em incorporar influências culturais distintas em sua arte e criar peças únicas e memoráveis.



Figura 4 – “O fumador” (1926) (Julio I, p.41)

2.2 Realidade Aumentada (RA)

2.2.1 Definição e Origem

“AR supplements reality, rather than completely replacing it.” (Azuma, 1997, p. 2).

Esta seção apresenta uma breve definição da RA e a sua origem. Ao longo do tempo, a definição de RA teve várias alterações, com uma evolução rápida, facilmente os seus resultados criaram um certo impacto. Estas alterações foram sempre paralelas a uma evolução da tecnologia, tendo as suas características sido afinadas ao longo do tempo.

O termo RA foi utilizado pela primeira vez num artigo por Thomas Caudell e David Mizell, em 1992 (Caudell & Mizell, 1992). Segundo estes autores, e contrariamente ao defendido por Azuma (1997) a RA é restringida a dispositivos como HMD, onde para haver uma experiência de RA esta teria de ser sempre com este tipo de dispositivos adicionando algo físico ao utilizador. Já Barfield (1995), entende que RA não deve ser apenas e exclusivamente visual, mas também deve incluir informações tácteis e auditivas para promover uma experiência ao utilizador mais rica e um nível de realidade mais elevado.

Neste sentido, e segundo Craig (2013), a RA não é uma simples tecnologia, mas sim um novo meio de comunicação no qual devemos aproveitar e ter a noção desta inovação ao criar experiências que sejam uteis e inovadoras. Isto é, com RA podemos ter uma visão nova sobre o mundo em tempo real, no qual podemos adicionar mais informação seja ela de texto ou imagem. Com isto Furht (2011) afirma que a RA é uma tecnologia que pode afetar o senso da realidade do utilizador por ver elementos virtuais no mundo real. No entanto, para Azuma (1997) a RA é um dos ramos resultantes da Realidade Virtual (RV). Na sua execução a RA permite ver objetos virtuais sobrepostos ao que o utilizador vê no mundo real, a RA transforma tudo o que está ao redor do utilizador, funcionando como um suplemento da realidade e não como algo que a queira substituir a realidade.

Todas estas experiências de RA podem ser utilizadas e experimentadas por vários dispositivos, isto é, pode-se utilizar vários tipos de monitores implementados em diversos suportes, tais como, monitores de computador, monitores nos óculos RV, ecrãs de um smartphone e até na projeção de um projetor. Neste projeto o foco será no uso de RA através de dispositivos móveis.

2.2.2 Realidade Aumentada (RA) nos Dispositivos móveis

Este projeto centra-se nos dispositivos móveis para a visualização da RA, sendo numa opinião pessoal e na visualização de alguns casos de estudo (Post-Print), esta tecnologia a mais indicada para a visualização de elementos impressos, como é o caso dos cartazes. Esta tecnologia é também designada de *Hand-held Mobile Augmented Reality* (HMAR).

A HMAR é uma tecnologia que combina elementos virtuais com o mundo real e que cria uma experiência interativa e imersiva para os utilizadores. Com a câmara de um dispositivo móvel (*neste caso os dispositivos utilizados neste projeto serão o tablet ou smartphone*), é possível capturar imagens do ambiente e sobrepor informações visuais em tempo real, tornando possível visualizar objetos 2D/3D, adicionar informações úteis sobre um determinado local, experimentar produtos virtualmente, entre outras possibilidades.

Essa tecnologia é possível graças à combinação de sensores de movimento, GPS e a capacidade de processamento dos dispositivos móveis atuais, que conseguem interpretar as informações capturadas pela câmara e integrar elementos virtuais com precisão no mundo real. A RA nestes dispositivos tem ganho destaque em diversos setores, desde jogos a aplicações empresariais. Grandes empresas como a Apple e a Google têm investido nas suas próprias plataformas de desenvolvimento de RA para incentivar a criação de novas aplicações e experiências para utilizadores (p.e: ARKit¹⁰ da Apple e o ARCore¹¹ da Google). Associando a este facto, a utilização massiva de dispositivos móveis por grande parte da população, sobretudo de *smartphones*, tem permitido uma maior facilidade no acesso a HMAR.

No entanto ao longo deste estudo não foi possível encontrar nenhuma definição exata sobre possíveis diferenças entre HMAR e outros dispositivos disponíveis na utilização de RA. Alguns estudos usaram o *continuum* de Milgram (Milgram, Takemura, Utsumi e Kishino, 1994) para juntar o HMAR com outros sistemas AR e VR. Na Figura 11, Milgram mostra a definição de ambientes de realidade mista que usam um *display* para mostrar objetos reais e virtuais juntos, real, à esquerda, para o virtual, à direita.

¹⁰ O ARKit é uma *framework* que permite produzir experiências de RA nas suas apps ou jogos. Os criadores podem usar a câmara frontal ou traseira de um dispositivo móvel iOS para adicionar elementos 2D ou 3D.

¹¹ O ARCore é uma tecnologia da Google para criar projetos de RA. Com esta tecnologia é possível desenhar elementos virtuais por cima da realidade com a ajuda de telemóveis.

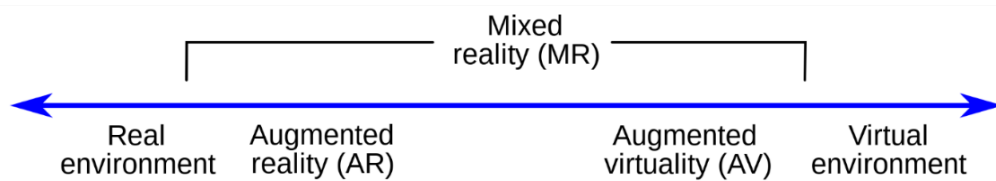


Figura 5 – O *continuum* Realidade-Virtualidade de Milgram (1994)

Zhou, Duh e Billinghurst (2008) afirmam também que os dispositivos moveis são uma ótima alternativa aos sistemas de HMD, isto porque são de fácil acesso, discretos e móveis. Já para Rosenblum, Feiner, Julier e Swan (2012), a opinião muda completamente e afirmam que estes dispositivos por mais que se tentem adaptar e pelo grande desenvolvimento que poderão vir a ter, não são adequados, isto porque acham que nunca chegaram a uma performance que os sistemas HMD poderão ter. Apesar destas observações, a HMAR tem vindo a crescer ao longo dos últimos anos e tem vindo a ser cada vez mais apreciada. Na década de 1990 começou com meros protótipos e atualmente é utilizada diariamente, com grande influência na área de entretenimento, como por exemplo o Pokémon GO, mas também no caso das redes sociais (Snapchat, Instagram, Facebook...) através de utilização de filtros com base na RA.

2.2.3 *Living Painting* com RA

Para a realização de um projeto de RA temos vários campos de estudo em causa. Dependendo do tipo de experiência a desenvolver, podem-se juntar áreas de programação, modelação, interfaces, entre outros. Neste projeto as bases são feitas no *Tracking de Image Targets*¹², isto é, são constituídos pelas composições feitas nos cartazes.

¹² O *Tracking de Image Targets*, ou rastreamento de alvos de imagem, é uma tecnologia utilizada na RA para identificar e acompanhar objetos do mundo real, geralmente imagens estáticas, como fotos, logotipos, embalagens, entre outros. É uma técnica fundamental para criar experiências de RA interativas e imersivas.

Na RA temos sempre presente uma mistura do mundo real com o mundo digital, e por isso torna-se essencial o posicionamento preciso de objetos virtuais com a interação com os objetos no mundo real para conseguir ter interações convincentes.

Neste projeto, com as ilustrações feitas nos cartazes, a RA proporciona movimentos e algumas visões em 2D que terão de ter uma reação fluida para que possa ter uma interação credível. O processo de funcionamento da RA num cartaz pode variar de acordo com a plataforma ou aplicação utilizado, mas, no geral, funciona da seguinte forma:

1. Criação do conteúdo em RA:

O primeiro passo é criar o conteúdo de RA que será adicionado ao cartaz. Isso pode envolver a criação de modelos 3D, animações ou imagens que serão sobrepostas ao mundo real;

2. Associação do conteúdo ao cartaz físico:

O conteúdo de RA é associado a um cartaz por código ou marcador. Esse código é reconhecido por uma aplicação de RA e suscita a exibição do conteúdo de RA quando o utilizador aponta a câmara do dispositivo móvel para o cartaz;

3. Download da aplicação ou plataforma de Realidade Aumentada:

Para ter acesso ao conteúdo de RA, o utilizador precisa de uma aplicação ou plataforma específica de RA no seu dispositivo móvel;

4. Visualização do conteúdo em RA:

O conteúdo da RA é sobreposto à imagem capturada pela câmara do dispositivo móvel, permitindo assim que o utilizador veja o conteúdo virtual no mundo real. Por exemplo, um modelo 3D de um produto pode ser visualizado em diferentes ângulos ou uma personagem animada pode ser visto a interagir com o ambiente ao redor do cartaz.

A RA num cartaz pode ser usada para criar experiências imersivas e interativas para os utilizadores, aumentando a informação e a interação com a marca ou o produto promovido no cartaz. Neste caso não será uma marca nem um produto, mas sim a promoção das ilustrações originais criadas com base nas obras e no estudo efetuado sobre o artista Julio.

2.2.4 Importância da Realidade Aumentada (RA) no Património Cultural

“A Realidade Aumentada pode ser empregada na visualização e interação com o património cultural, tanto em ambientes internos (museus e exposições) quanto em ambientes externos (sítios históricos), utilizando diversos tipos de dispositivos para exibição e registo, propiciando ao utilizador amplos recursos de interação com o objeto de interesse, contribuindo, entre outras possibilidades, para a preservação e o resgate da memória” (Moreira, 2012, p.6).

A RA a cada dia que passa mostra ser uma ferramenta que pode contribuir para a preservação e divulgação do património cultural. Esta permite que os utilizadores tenham uma experiência imersiva, interativa e educativa ao explorar sítios históricos e culturais, museus e monumentos. Com a RA é possível recriar virtualmente ambientes e objetos históricos que foram destruídos ou perdidos ao longo do tempo, permitindo que as pessoas tenham acesso a informações detalhadas sobre a história e a cultura de um determinado lugar. Além disso, a RA permite que os utilizadores interajam com esses objetos e ambientes de uma forma mais envolvente e interessante. A RA também tem sido usada em projetos de conservação do património cultural, permitindo que os arqueólogos e historiadores tenham acesso a informações mais precisas sobre os sítios arqueológicos e monumentos históricos. Por exemplo, a RA pode ser usada para criar modelos 3D de sítios arqueológicos que podem ser explorados virtualmente, permitindo que os arqueólogos estudem os objetos e ambientes de uma forma mais detalhada sem prejudicar esses lugares. Além disso, a RA pode ser usada para criar experiências educativas envolventes e atrativas, permitindo que os visitantes interajam com os objetos e ambientes históricos de uma forma mais lúdica e interativa. Isso pode ser especialmente importante para atrair jovens para a história e cultura de seu país ou região, mantendo viva a memória e a identidade cultural (Moreira & Amorim, 2012).

Neste contexto deste projeto a RA surge como uma tecnologia que proporciona experiências diferentes aos utilizadores, onde se pode sobrepor novas camadas de informação e conteúdos visuais através de um dispositivo móvel, neste caso um cartaz físico. Isto é, a informação não é apenas visualmente disposta, mas, com a ajuda da tecnologia, a informação sobre o mundo real torna-se interativa e digitalmente manipulável, onde se pode acrescentar algo mais que não é visível no mundo real, mais informação e animação. A RA tem um grande potencial para a preservação, divulgação e valorização do património cultural, permitindo que as pessoas tenham acesso a informações detalhadas e experiências envolventes sobre a história e a cultura de um determinado lugar ou região.

Relacionando este tópico com o objeto deste projeto, pode-se afirmar que o uso da RA com o design gráfico pode oferecer uma oportunidade única para criar uma realidade em torno das obras de Júlio. Através dessa tecnologia inovadora, as suas pinturas e ilustrações podem ganhar uma dimensão adicional, permitindo aos utilizadores uma experiência mais rica e inovadora. Ao mesmo tempo, possibilita e contextualiza uma interpretação pessoal sobre a história e a cultura presente em cada obra escolhida.

2.2.5 Análise de ferramentas de Realidade Aumentada (RA)

Todas estas técnicas foram desenvolvidas ao longo da evolução da RA e para esclarecer alguns conceitos, existem diferentes opções disponíveis para o desenvolvimento de aplicações de RA, incluindo aplicações personalizáveis, kits de desenvolvimento de software (SDKs) e plataformas de Software como Serviço (SaaS). Em certos casos, pode ser benéfico desenvolver RA em aplicações personalizáveis, especialmente quando o conteúdo é mais complexo e requer interação e funcionalidades que não são suportadas pelas plataformas SaaS. Além disso, desenvolver uma aplicação personalizável pode oferecer controle sobre todo o processo, incluindo design e *branding* do projeto. No entanto, se o objetivo for criar apenas algumas experiências, pode não ser justificável o investimento de tempo e recursos financeiros necessários para desenvolver e publicar uma aplicação personalizável.

Durante este projeto, foram estudadas diferentes plataformas de RA, descritas abaixo. Embora existam outras opções disponíveis no mercado, as plataformas mencionadas permitiram uma exploração variada da oferta existente, a fim de compreender qual seria a opção mais viável para o projeto em questão. Neste contexto, serão abordadas cinco (5) plataformas de RA: Unity, ARtoolkit, Adobe Aero, Cinema 4D e Artvive, de forma a perceber quais as suas semelhanças e especificidades, e justificando a escolha final para este projeto.

Unity

É uma plataforma de desenvolvimento de software que pode ser utilizada para criar diferentes tipos de jogos e experiências, incluindo jogos 2D/3D, experiências de RV e de RA, bem como simulações. É conhecido por sua flexibilidade e adaptabilidade, permitindo que seja usado em diferentes sectores, como indústria automóvel, arquitetura, engenharia e construção, além da indústria de videogames (Unity, 2023).

ARToolKit

É uma biblioteca de software de código aberto que utiliza marcadores para criar experiências de RA. Essa biblioteca é baseada nas linguagens C e C++ e usa técnicas de visão computacional para calcular a posição da câmara real e sua orientação em relação aos marcadores, permitindo que objetos virtuais sejam sobrepostos aos marcadores. Como uma ferramenta de código aberto, o ARToolKit pode ser personalizado e ajustado para atender às necessidades específicas de diferentes aplicações (Artoolkitx, 2023).

Adobe Aero

É uma ferramenta de design e criação de RA que permite aos utilizadores criarem experiências imersivas de RA para dispositivos móveis e de desktop. Com o Adobe Aero, os utilizadores podem importar ficheiros 3D, como modelos, imagens e animações, e colocá-los em um ambiente de RA em tempo real. A ferramenta oferece recursos de edição e interatividade para criar experiências de RA personalizadas, como animações de objetos, interações de toque e *triggers* de eventos (Adobe, 2023).

CINEMA 4D

É um software profissional para criação de modelos 3D, animações, texturas e renderização, amplamente utilizado em produções de cinema, televisão, publicidade e design. Com uma interface intuitiva e ferramentas avançadas, é possível criar objetos e animações complexas, que podem ser exportados para outras plataformas de RA para integração em experiências imersivas. A sua utilização pode ser vantajosa para a criação de conteúdo 3D personalizado para aplicações de RA (Maxon, 2023).

2.2.5.1 Artvive - Ferramenta Seleccionada

Artvive é uma plataforma que fornece uma aplicação para leitura de RA e permite que os artistas integrem a arte física e digital. No entanto, o Artvive não é uma ferramenta completa para criação de conteúdo de RA. Para utilizar a plataforma, as camadas de conteúdo em RA devem ser criadas usando outro software e, em seguida, carregadas na Artvive. A plataforma serve como suporte para o conteúdo de RA criado por outros programas. (Artvive, 2023). Nesta fase de experimentação foi escolhida a ferramenta Artvive para a representação de RA e programas da Adobe (Photoshop; Illustrator; After Effects) para a criação de conteúdo. Em suma serão resumidas as vantagens na utilização do Artvive em alguns pontos importantes:

Interação imersiva: O Artvive permite que os utilizadores interajam de forma imersiva com obras de arte, proporcionando uma experiência única e envolvente. Ao visualizar a arte através de dispositivos móveis, é possível explorar elementos adicionais, como animações, vídeos ou áudios relacionados à obra;

Ampliação da experiência artística: O Artvive permite expandir a experiência artística além das limitações físicas da obra. Com a RA, é possível adicionar camadas digitais à obra, oferecendo novas perspectivas, informações adicionais e elementos interativos que enriquecem a compreensão e a apreciação da arte;

Acesso a informação detalhada: Através do Artivive, é possível disponibilizar informações detalhadas sobre a obra de arte, como contexto histórico, inspirações, técnicas utilizadas e biografia do artista. Isso proporciona ao público uma compreensão mais aprofundada da obra e do seu criador;

Facilidade de partilha e disseminação: O Artivive permite que as obras de arte sejam compartilhadas e divulgadas de forma fácil e ampla. Os utilizadores podem registar as suas experiências e partilhá-las nas redes sociais, alcançando um público maior e promovendo a visibilidade do artista e da obra.

2.2.6 Análise de projetos

POST PRINT

Post-Print: graphic design and augmented reality (2020), realizado por Serafim Mendes, onde teve um grande destaque pela nova expressividade de um cartaz através da RA. O projeto Post-Print surgiu no contexto do seu mestrado em design e comunicação. A ideia central deste projeto foi refletir sobre o futuro do design e das artes digitais, através da combinação da RA com o design gráfico. Para isso, o projeto apresentou uma coleção de quinze cartazes animados que exploraram as capacidades da técnica 3D como meio de comunicação. Nesses cartazes, as ilustrações foram transformadas em animações 3D que podem ser visualizadas em dispositivos móveis, através da aplicação desenvolvida para este projeto, a app Post-Print. O objetivo principal do projeto foi explorar as possibilidades criativas da RA em conjunto com o design gráfico, usando ferramentas 3D em tempo real como uma forma de comunicação. (Mendes, 2019)

Com isso, o projeto quebra uma noção pré-concebida de que a RA só é capaz de atuar no nosso meio de maneira bidimensional, demonstrando que ela pode ser uma poderosa ferramenta para a comunicação visual em 3D. Em suma, o projeto Post-Print tem como objetivo incentivar a experimentação e a inovação no campo do design e das artes digitais, explorando novas formas de comunicação e criando experiências visuais únicas e impactantes.

Este projeto ilustra de forma detalhada a versatilidade proporcionada pela combinação da tecnologia de RA com o design de cartazes. Através da criação de um novo espaço 3D suportado pelo cartaz, o projeto demonstra como essa tecnologia pode oferecer novas possibilidades criativas e de comunicação que antes eram impossíveis de se obter com um cartaz tradicional, que geralmente é bidimensional e limitado pelo seu formato físico. Ao utilizar a RA para sobrepor conteúdos digitais 3D no cartaz, o projeto expande o espaço em que o cartaz pode agir e abre novas possibilidades de transmissão de mensagens, criando um tipo de interação que antes não era possível. Esse processo evolutivo na forma como o cartaz pode ser utilizado para comunicação, destaca a importância na demonstração das capacidades tecnológicas e criativas que o cartaz pode oferecer em um contexto digital (Mendes, 2019).

Num breve resumo neste projeto foi desenvolvida uma app (Post-Print), onde o utilizador usa essa app num dispositivo móvel e ao fazer scan sobre os cartazes físicos deste projeto consegue aceder a toda a informação/efeitos apresentados em RA.

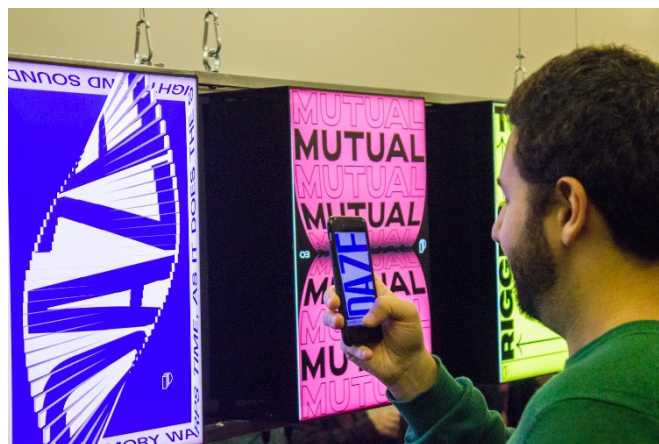


Figura 6 – Cartazes Post-Print

NO AD

NO AD, não foi criada por uma pessoa específica, mas sim por um grupo de artistas¹³, ativistas e criadores de software que trabalham juntos em projetos de media e tecnologia.

¹³ <https://www.apkmonk.com/app/com.republic.NOAD/> - Este link está ligado a uma página onde estaria disponível o download da app e também tem alguma informação disponível sobre este grupo de ativistas.

As estações de comboio em Nova York são pontos de alta circulação, com uma média de 17 bilhões de passageiros por ano. Como resultado, esses espaços são cobertos por uma infinidade de cartazes e *outdoors* publicitários. No entanto, esse excesso de informação pode levar à desassociação da comunicação visual, tornando a publicidade ineficaz em um ambiente de ruído visual excessivo (Senra, 2019).

A iniciativa da NO AD procura resolver esse problema, transformando esses espaços saturados de publicidade em locais que promovem a arte e a cultura, tornando-os relevantes e atraentes. Ao promover a arte em espaços urbanos, o projeto cria uma forma de envolver e conectar as pessoas com o ambiente ao seu redor. Além disso, a iniciativa da NO AD desafia a ideia de que o espaço público é reservado exclusivamente para a publicidade comercial, dando a oportunidade para artistas exibirem as suas obras e para as pessoas apreciá-las.

A solução proposta pela NO AD consiste em transformar os cartazes publicitários das principais estações de comboios de Nova Iorque em telas virtuais com diversos tipos de conteúdos de RA, através do uso de uma aplicação móvel chamada NO AD. Para isso, foram convidados cinquenta artistas para desenvolverem cerca de cem cartazes virtuais, utilizando ilustração, vídeo, música e animação, que foram sobrepostos aos cartazes publicitários nas estações, por meio da tecnologia de RA (Senra, 2019).

Essa iniciativa foi capaz de solucionar o problema de excesso de ruído visual nas estações, ao mesmo tempo em que promoveu a arte e a cultura de uma forma inovadora e estimulou o uso da RA como meio de interação com o público.

A utilização da tecnologia de RA neste projeto demonstra uma nova perspectiva para solucionar problemas de comunicação visual. Este caso de estudo foi selecionado por apresentar não apenas novas maneiras de aplicação da tecnologia de RA para solucionar problemas de comunicação, mas também por mostrar novas formas de utilizar o espaço e dispor informações de modo a alcançar e despertar o público de maneira efetiva.



Figura 7 – Exemplo da exibição de um outdoor do projeto

PRINCIPLES OF DESIGN

Principles of Design (2022), realizado por Sathe Rigved. Neste projeto o autor aborda os princípios do design. Para isso criou um conjunto de seis (6) cartazes de RA que ajudam a compreender estes princípios de uma forma divertida e envolvente. Basta digitalizar o cartaz com o dispositivo móvel para conseguir ver a representação/animação criada para cada princípio. Estes cartazes foram utilizados no departamento universitário em Savannah, onde são ensinados os estudos de design deste departamento. Além disso, a paleta de cores e a tipografia utilizadas neste projeto são inspiradas nas raízes vitorianas do edifício.

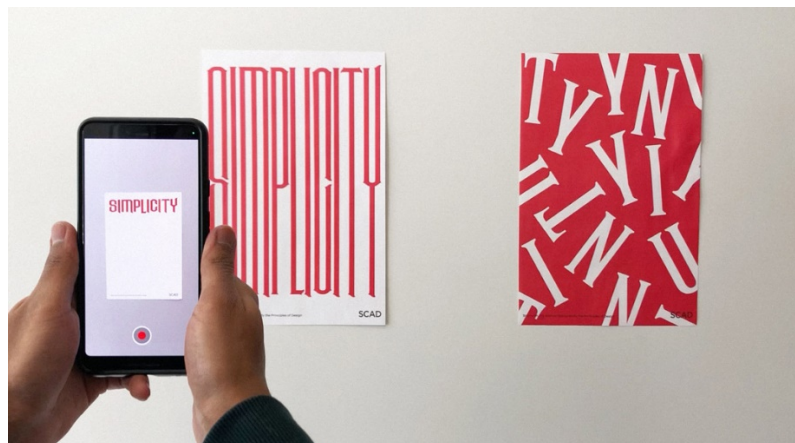


Figura 8 – Cartaz “Simplicity” da campanha

THE MOVING POSTER

The Moving Poster (2017), realizado por Josh Schaub, consiste num inventário de cartazes animados. O projeto consistiu numa exposição com cartazes animados, visível através de uma aplicação móvel de RA (Artivive), e que sobrepôs vídeos de animação 2D sobre as imagens impressas. Este projeto é um inventário do novo meio em ascensão, o cartaz em movimento. Uma coleção que mostra o vasto leque de possibilidades assim como as limitações dos cartazes digitais, tentando responder a perguntas como: Quais são as técnicas e métodos de narração? Onde termina o cartaz e onde começa um filme? Leva-nos a questionar o que realmente um cartaz pode expressar no futuro.

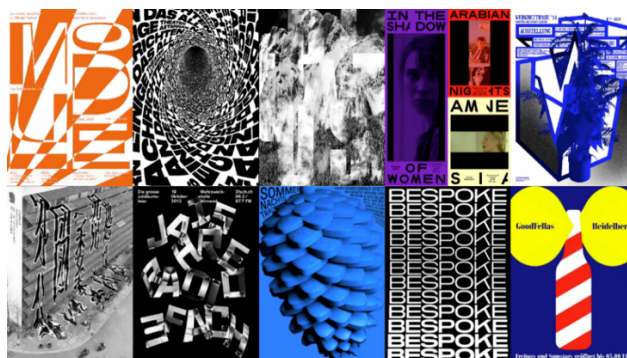


Figura 9 – Alguns cartazes da galeria online

LA LOUVRE

L.A LOUVRE, realizado pela empresa RYOT Media. Este projeto começou como uma visita planeada de uma turma do quinto ano de uma escola em Los Angeles ao famoso museu do Louvre em Paris. Porém, ao invés disso, os estudantes foram levados a um armazém vazio que os deixou confusos e sem entenderem o que estava a acontecer. Em seguida, eles receberam um dispositivo móvel com um aplicativo de RA e foram instruídos a apontar o dispositivo para as telas vazias nas paredes. Ao fazer isso, os estudantes foram capazes de ver uma coleção de alguns dos quadros mais famosos do Louvre, e foram guiados por meio da tecnologia de RA numa visita virtual pelo museu.

A RYOT Media desenvolveu este projeto intitulado L.A. Louvre, com o objetivo de criar conteúdos imersivos usando vídeos 360º e RA. O propósito desta iniciativa foi abordar temas globais por meio da tecnologia de RA, tanto para a educação quanto para o jornalismo, e oferecer experiências interativas que permitissem que as pessoas se familiarizassem com essa tecnologia (Senra, 2019).

Este projeto foi selecionado como caso de estudo devido à sua capacidade de demonstrar como a combinação da tecnologia pode superar barreiras de acesso à informação, tais como distância e custos, e como isso pode ser divulgado de maneira inovadora usando novas tecnologias. Através de uma abordagem apelativa, este projeto oferece uma oportunidade de apresentar uma ampla variedade de informações, permitindo a familiarização com essa nova tecnologia e incentivar a procura por maneiras únicas de interagir com o público. Essa abordagem reflete sobre as novas formas que a comunicação gráfica pode apresentar sua mensagem de forma efetiva.

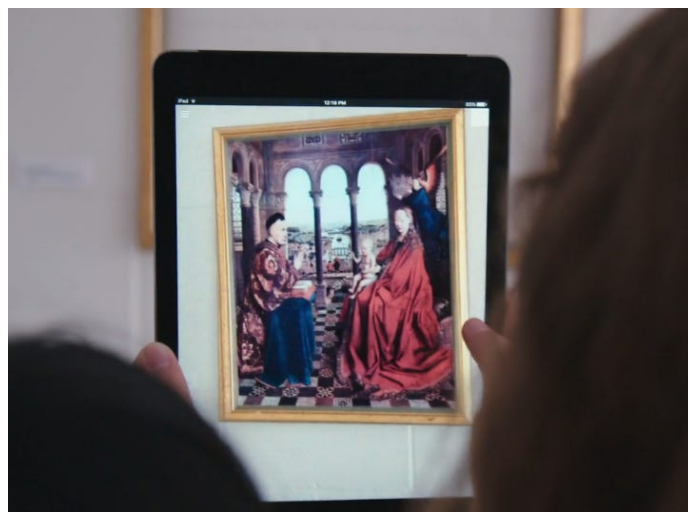


Figura 10 – Foto tirada durante uma visita à exposição (L.A. Louvre, s.d)

2.2.6.1 Análise de todos os casos de estudos e os seus benefícios

Num resumo de todas estas análises de projetos é possível perceber algumas vantagens no uso da RA daí a escolha destes casos de estudo. Nestes casos de estudo a RA permite que os utilizadores visualizem projetos de maneira imersiva e interativa. Isso pode ajudar a identificar possíveis problemas de design, analisar a funcionalidade do projeto e fazer ajustes antes que o projeto seja construído ou implementado. Por exemplo, a NO AD (s.d) usa a RA para mostrar como suas intervenções urbanas podem mudar a paisagem urbana, permitindo que as pessoas vejam como uma estação de metro pode ser transformada numa galeria de arte. A RA pode ser usada para comunicar conceitos de projeto de maneira clara e eficaz. Por exemplo, a The Moving Poster (2017) usa RA para transformar cartazes estáticos em algo interativos que permite aos

espectadores ver algo mais que um cartaz. A RA pode também fornecer informações adicionais sobre um projeto, como especificações técnicas, e movimentos 3D. Por exemplo, no projeto Post-Print (2020) o uso da RA é utilizado para mostrar informações detalhadas sobre 3D, design e técnicas de criação.

Em relação a experiências imersivas a RA pode ser usada para conectar as pessoas a um projeto ou obra de arte. Por exemplo, a L.A Louvre (s.d) usa RA para criar uma experiência virtual em que os visitantes podem interagir as obras num ambiente digital.

Em resumo, a RA pode ser uma ferramenta poderosa para enriquecer projetos, permitindo visualizações imersivas, comunicação eficaz, acesso a informações adicionais e criação de experiências imersivas. Para este projeto, a utilização de RA, integrando o Design Gráfico, Ilustração e as questões do património cultural, será algo inovador e enriquecedor por conseguir proporcionar uma nova realidade sobre as obras escolhidas de Júlio.

3. METODOLOGIA

O projeto proposto procura valorizar e promover o património cultural de Vila do Conde, centrando-se na figura artística de "Julio". A metodologia geral envolve diversas etapas interligadas para alcançar esse objetivo. Inicialmente, realizou-se uma ampla pesquisa sobre a vida e obras do artista, procurando compreender os aspetos mais significativos do seu início de carreira e identificar as obras mais emblemáticas. Em seguida, numa parte mais prática do projeto o foco concentrou-se na criação de composições/ilustrações e animações que darão vida às quatro obras de "Julio" escolhidas para este projeto. Essa abordagem criativa visa contar histórias ocultas e um pouco de uma interpretação pessoal por trás das obras, conectando-se à área de design gráfico, ilustração, animação e RA. Utilizando HMAR e através de scanner de cartazes, a RA será integrada para proporcionar uma experiência imersiva e interativa ao público. A fase final contempla a idealização da uma pré-exposição e a realização de testes para avaliar a eficácia da abordagem, recolher dados e identificar possíveis melhorias futuras. Estas melhorias serão depois tidas em conta para a exposição oficial, mas que já não será documentado nesta dissertação, tendo em conta o timing. O projeto almeja oferecer uma perspetiva única sobre o trabalho de "Julio", enriquecer a herança e património cultural de Vila do Conde, celebrando assim os seus 120 anos de existência.

Identificando detalhadamente estas fases, inicialmente foi proposto um projeto que abordava o património cultural de Vila do Conde, relacionado com uma das tecnologias abordadas neste mestrado e com os fundamentos da licenciatura que conclui. Durante uma reunião com o vereador da cultura de Vila do Conde – Doutor Paulo Vasques, tive a oportunidade de discutir diversos temas relacionados com Vila do Conde para possíveis projetos. Dentro de todos os temas e conceitos discutidos, o tema "Julio" foi o que obteve maior consenso entre todas as partes. Este tema permite potenciar os interesses iniciais referidos no campo do Design Gráfico, Ilustração e RA, além de promover e dar a conhecer a obra de Julio.

Numa segunda fase, o foco passou pela recolha de informação das várias partes da vida de Julio e também das suas obras. Esta recolha de informação engloba essencialmente o início da vida de Julio e também saber quais as obras mais emblemáticas na sua vida. Dessa forma, a pesquisa foi conduzida em colaboração com a equipa responsável pelos estudos sobre o trabalho de Julio. Nesse processo, foi realizado

um levantamento minucioso das obras e da vida do artista em reuniões com a equipa de estudos de Julio e na leitura dos dois livros (Julio I; Julio II) que retratam toda a sua vida, pesquisa esta feita com o intuito de selecionar as obras que são consideradas mais importantes. A obtenção de informações foi conduzida pelo meio de uma pesquisa aprofundada, visando compreender os aspetos mais significativos do início da vida de Julio e as obras que tiveram um impacto significativo. Para isso, contou-se com a ajuda e colaboração de órgãos da Câmara de Vila do Conde, além de reuniões com a equipa de estudos mencionada anteriormente, consulta de livros e visitas ao espaço de exposição das obras de Julio. A escolha e justificação das 4 obras selecionadas pode ser consultada no Ponto 2.1.4 Pinturas – Guião Visual. Nesta fase o objetivo foi proporcionar uma visão diferente sobre o trabalho desenvolvido por “Julio” e com isto valorizar o património cultural de Vila do Conde, de modo a relembrar os seus 120 anos de existência e dar a conhecer um pouco mais do seu trabalho, numa outra perspetiva.

Numa terceira fase do projeto o foco principal foi a componente prática. Após a recolha de toda a informação e seleção das obras a serem utilizadas no projeto, partiu-se para a criação da composição/ilustrações e animações que futuramente deram “vida” as obras de “Julio”. Nesta fase mais criativa, e partindo dos estudos prévios realizados em cada uma das obras, o objetivo passou por conseguir contar algo mais e dar vida a algo estático, tendo como base os elementos constituintes de cada pintura e nas inspirações recolhidas. Ligando tudo isto a uma parte mais técnica, é feita a junção das áreas de ilustração, design gráfico e animação com RA. Assim, serão desenvolvidos cartazes para cada obra escolhida e o visitante com o seu telemóvel irá poder fazer *scan* desse cartaz e assim conseguir ver toda a parte animada e “escondida” do mundo real a partir do seu dispositivo móvel. Maior parte de criação e animação será desenvolvida em programas da Adobe, como o Photoshop, After Effects e Illustrator. A componente de RA será realizada através do Artvive.

Para finalizar, a quarta e última fase deste projeto remete para a idealização da exposição. O objetivo nesta fase será idealizar da melhor forma o espaço para criar uma experiência única e diferenciada ao visitante.

De forma a ser mais perceptível a execução destas fases ao longo do tempo, pode ser consultado no Apêndice I (Figura 11), o cronograma detalhado do projeto.

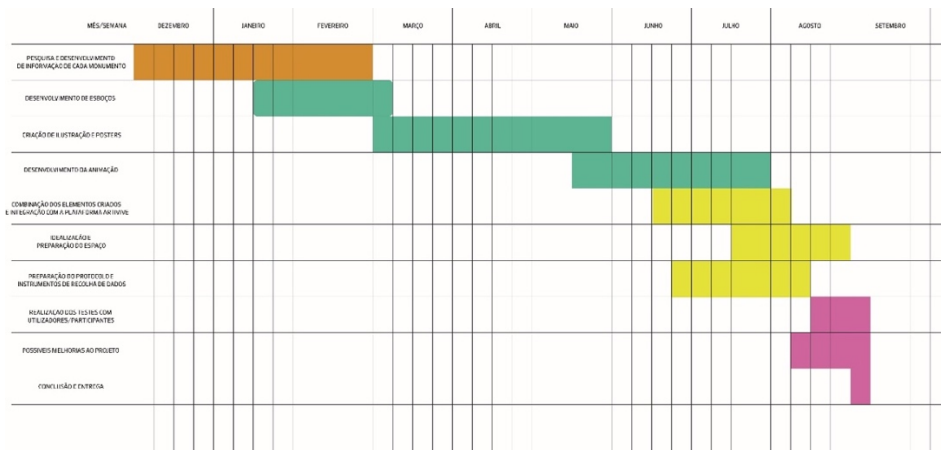


Figura 11 – Preview do Cronograma do Projeto

3.1 Ferramentas e Tecnologias utilizadas

Na fase inicial do projeto, foram selecionadas quatro pinturas de Julio para serem trabalhadas. Após a conclusão dessa escolha, cada obra foi estudada, e em seguida, foram criadas ilustrações e composições para cada uma delas. Para essa etapa inicial, foram utilizados programas como o Adobe Illustrator, que permitiu a criação de vetores que foram incorporados às ilustrações, e o Adobe Photoshop, que desempenhou um papel fundamental na criação e composição das obras, unindo os elementos visuais. Com todos os documentos organizados em pastas, especialmente os arquivos do Photoshop, que continham várias partes de cada composição, foi realizada a exportação desses arquivos para o Adobe After Effects. Nessa etapa, todo o processo de animação para cada obra/ilustração foi desenvolvido, adicionando movimento e vida às criações artísticas.

Para possibilitar a visualização em RA, foi realizado um estudo sobre diversas ferramentas capazes de produzir RA. Inicialmente, a intenção era utilizar a ferramenta Unity/Vuforia, reconhecida pela sua eficiência e amplitude de recursos. Contudo, após análises e avaliações, optou-se pela plataforma online Artivive por ter grande potencial para interação imersiva, uma boa ampliação da experiência artística num projeto e a facilidade de partilha e utilização desta plataforma. Essa escolha deve-se também ao facto de que a plataforma Artivive simplifica significativamente o processo de inserção de camadas digitais nas obras de arte físicas, não exigindo conhecimentos em programação, tendo assim mais facilidade na operação e implementação por parte de designers não literados em programação, bom na economia de tempo de produção do

projeto, e nos recursos disponíveis no contexto do projeto. Com isso, a tecnologia base do projeto é a RA sobre uma composição em 2D, tornando possível a interação entre o mundo físico e o digital. Como etapa final, foram idealizados todos os suportes para a exposição em Adobe Illustrator. Esta etapa foi fundamental para criar uma identidade visual coesa e atraente, garantindo que a exposição seja uma experiência completa e envolvente para o público.

Em resumo, o projeto consiste em selecionar quatro pinturas de Júlio, criar ilustrações e composições com o uso de Adobe Illustrator e Photoshop, animar as obras com o uso de Adobe After Effects e, finalmente, apresentar todas estas componentes de forma interativa através da plataforma Artivive, proporcionando aos visitantes uma experiência de RA numa exposição. Na tabela seguinte (Tabela 1) é apresentada uma tabela resumo com as tarefas realizadas em cada uma das ferramentas referidas.

Tabela 1 – Tarefas vs Ferramentas Utilizadas

TAREFAS	FERRAMENTAS
Criação composições	Adobe Photoshop Adobe Illustrator
Criação das animações	Adobe Photoshop Adobe After Effects
Implementação da RA	Plataforma Artivive
Criação de vídeo de cada animação	Adobe After Effects Adobe Media Encoder
Relatório de projeto	Word
Preparação da apresentação	Adobe Illustrator

O resultado será uma nova forma de apreciar e interagir com a arte, ampliando as fronteiras da criatividade e da tecnologia e ao mesmo tempo tentar enriquecer e preservar o património e herança cultural de um dos nomes que faz parte da história de Vila do Conde – Julio.

4. EXECUÇÃO DO PROJETO

4.1 *Living Painting* - Escolhas Artísticas e Estilísticas

A sinergia entre tradição e inovação encontra a sua máxima expressão na técnica de colagem aplicada em composições inspiradas em obras pintadas a óleo (Obras de Julio). Isto é, a arte em modo colagem consegue ser algo único e palpável pela liberdade que facilmente cada artista pode ter, dando asas á criatividade e a bastantes resultados diferentes e criativos. Nesse contexto artístico, o diálogo entre o passado e o presente torna-se palpável, enquanto a criatividade do criador se liberta para explorar novas possibilidades, totalmente diferentes de artista para artista. A inspiração nas obras pintadas a óleo revela o apreço pela riqueza estética e emocional das técnicas clássicas. A paleta de cores vibrantes, as pinceladas expressivas e as texturas sensíveis ganham vida ao serem reinterpretadas numa técnica contemporânea, o recorte e a colagem.

A técnica de recorte e colagem, por sua vez, oferece ao criador uma liberdade sem limites. Normalmente nesta técnica, são utilizadas várias materiais, formas, etc. Mas neste projeto artístico, a técnica de recorte e colagem concentra-se apenas no recorte de partes da mesma obra para criar uma composição ou ilustração inspirada na obra original. O foco é explorar os elementos internos da obra, desconstruindo e reconstruindo-os criativamente para formar uma nova narrativa visual. A habilidade de selecionar e recortar elementos visuais diversos que proporciona a construção de uma narrativa única e expressiva, que transcende a realidade representada nas obras originais. Esta técnica, que não possui raízes muito antigas, floresceu como um caminho criativo e envolvente, sendo utilizada por mestres como Picasso e Georges Braque, bem como por diversos outros artistas. Toda esta técnica de colagem resultou na montagem de imagem em 2D, através do uso do Photoshop, onde proporcionou um aperfeiçoamento e uma perspectiva diferente das composições/ilustrações. A colagem, na sua essência, acaba por representa a liberdade do criador para explorar algo que queira compor. É como um jogo de encaixar peças, onde cada fragmento se torna uma parte essencial do todo, formando um quebra-cabeça estético e conceitual.

Assim, a expressividade da técnica de colagem em composições inspiradas em obras pintadas a óleo revela a fusão entre a tradição artística e a inovação tecnológica. Cada obra resultante é uma jornada única, em que a criatividade do criador se torna uma

ponte para a apreciação e interação inovadora com a arte. A magia da pintura clássica encontra um novo significado e uma nova interpretação no mundo contemporâneo, um novo resultado da visão artística de um criador.

Tendo em conta estes pressupostos, na figura seguinte (Figura 12) é possível ver o *moodboard* construído para este projeto, e que serviu como base para todas as ilustrações e composições realizadas. Assim, este *moodboard* teve como finalidade criar uma linguagem gráfica e visual que servisse como suporte e elo de ligação a todas as composições, ilustrações e colagens realizadas.

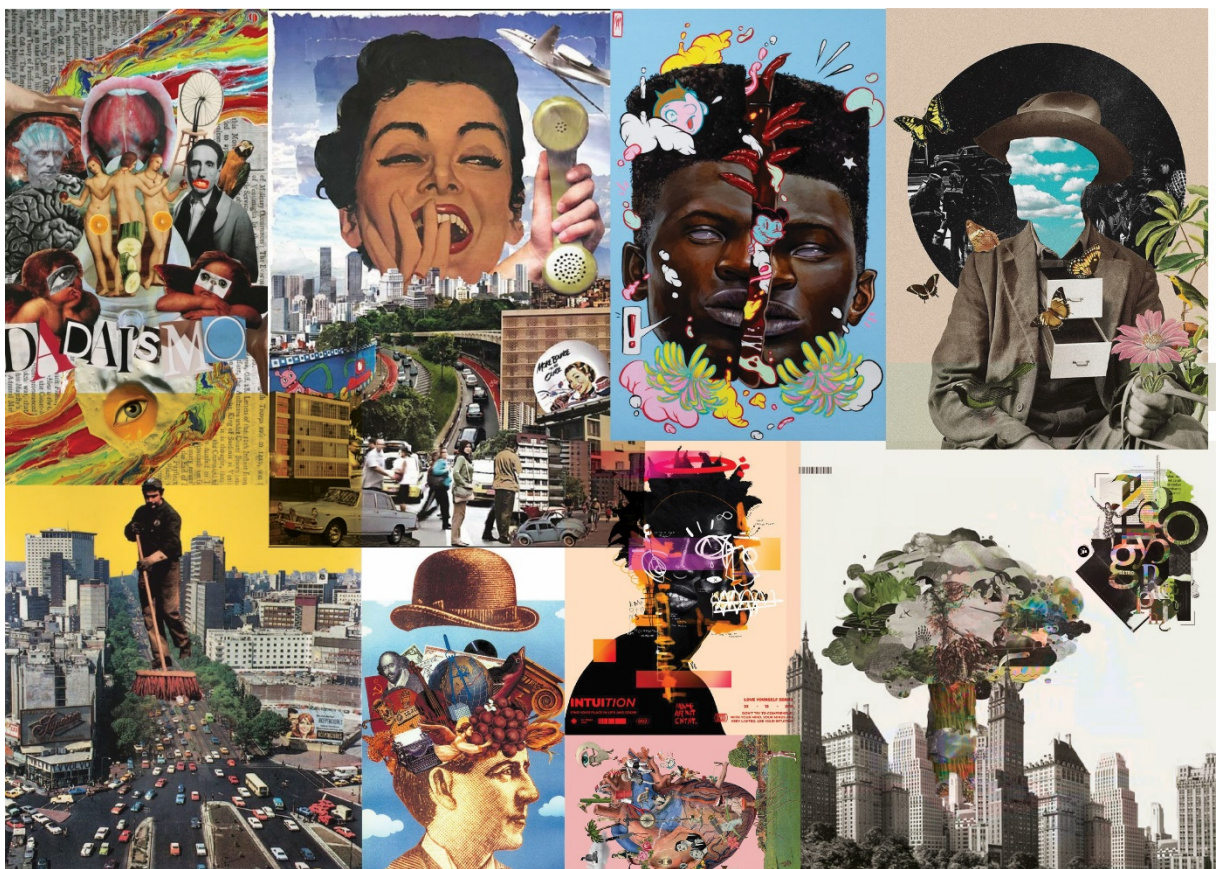


Figura 12 – *Moodboard* do Projeto "Living Painting"

4.2 Cartazes e Desenvolvimento das Ilustrações e Animações 2D

4.2.1 *Living Painting* – Imagem Geral

Esta composição foi criada com o propósito de dar uma identidade a este projeto. Nela, encontra-se uma harmoniosa fusão de várias obras a óleo pintadas por Julio, utilizando a mesma técnica de recorte e colagem presente nas quatro composições/ilustrações deste projeto.

O intuito desta composição inicial é transmitir a poderosa ideia de um turbilhão de criatividade e conceitos que fluem dentro do mundo de Júlio, resultando numa realidade completamente nova, onde as suas obras adquirem vida e procuram transmitir algo ainda mais. Cada recorte e junção foram feitos, como se fossem fragmentos do próprio artista. A obra tornasse assim em algo criativo, repleto de cores vibrantes e imagens que desafiam a lógica, criando uma simbiose única entre a imaginação e a realidade. As figuras ganham vida e parece que sussurram aos espectadores, convidando-os a mergulhar num universo onde os limites entre a arte e a existência se juntam numa perfeita harmonia. Assim, esta composição não é apenas uma representação visual das obras de Julio, mas sim uma composição que faz o visitante pensar em cada detalhe e conseguir ver várias obras (Figura 13).



Figura 13 – Logo criado para identidade do projeto

É uma viagem única pelo mundo da imaginação e expressão artística, onde as fronteiras da mente se expandem, e a arte se torna uma manifestação viva de sentimentos e pensamentos. É nessa sinfonia de cores e formas, que somos convidados a sentir a expressão criativa de Júlio, que agora se espalha, transcendendo o papel e a tela, para alcançar novos horizontes e desvendar uma nova realidade.

Animação 2D

O processo de criação da animação para a composição/ilustração¹⁴ envolveu uma profunda consideração pelo movimento, que se tornou a essência da maioria das ilustrações. Isso resultou na incorporação de muitos movimentos, onde por momentos pode-se testemunhar a arte do mundo artístico de Julio com a vida. No que diz respeito ao conteúdo tipográfico, que compreendia o título do projeto e o nome de Julio, sentiu-se a necessidade de conferir-lhes um movimento fluído e de fácil leitura, ao mesmo tempo em que os destacava de forma marcante.

Por fim, no painel da exposição, apenas a ilustração e o nome de Julio estão presentes; somente quando o visitante inicia a sua experiência com a aplicação Artive durante a exposição é que tem acesso ao título do projeto.

4.2.2 Obra 1 – “Vila do Conde”

Cartaz

O cartaz criado para a exposição tem como essência a mensagem poderosa por trás da pintura "Vila do Conde". Cada detalhe foi cuidadosamente planejado para transmitir o significado central da obra, enfatizando o momento do brinde entre as duas classes sociais distintas, que se unem harmoniosamente. No centro do cartaz, não muito visível, é possível ver a representação do mar, dando assim a importância histórica de Vila do Conde e a sua conexão com o mar, que moldou a identidade da cidade e do seu povo. As casas, com contornos característicos do estilo de Julio, formam o plano de fundo. Como elemento (vetorial) do poster, foi representado um copo de vinho, para dar mais

¹⁴ Link de acesso ao vídeo da animação: https://youtu.be/_meLCUU9PbA

simbolismo ao brinde presente na pintura original. Esse ícone transmite a ideia de união, confraternização e superação das barreiras sociais, reforçando a mensagem atemporal de que a camaradagem e a alegria podem transcender as diferenças entre as pessoas e classes sociais. O brinde tem um significado social muito importante, pois é uma maneira de celebrar momentos especiais, expressar agradecimento e criar união entre as pessoas. É uma tradição antiga que reforça laços e compartilha desejos positivos. Este ícone foi também criado para dar um *“recognition”* de 5 estrelas, para que os utilizadores não tenham problemas na fase de captura do cartaz para ver a RA sobre o mesmo (As animações presentes). Em suma, o cartaz é uma obra que reúne elementos-chave da pintura "Vila do Conde" de forma harmoniosa e expressiva, tornando-se, assim, uma porta de entrada para a profundidade da obra original, convidando o público conectar-se emocionalmente com a mensagem universal de união e sem preconceito de classes sociais (Figura 14).



Figura 14 – Cartaz “Vila do Conde” a ser impresso e exposto

Desenho e Animação 2D

O processo de criação da animação para a composição/ilustração¹⁵, procura enfatizar o momento harmonioso do brinde entre as duas classes sociais, enquanto também houve uma preocupação em trazer vida aos elementos secundários que compõem a cena. O objetivo principal foi transmitir a satisfação e a camaradagem presentes nesse gesto tão significativo. A atenção aos detalhes foi fulcral, e a animação do brinde foi cuidadosamente coreografada para transmitir o movimento natural e a alegria partilhada pelas personagens. A rotação da cabeça de uma das personagens adicionou uma dose extra de dinamismo e autenticidade à cena, tornando-a mais envolvente para o utilizador. As casas, elemento secundário, importante no plano de fundo, foram transformadas num formato de moinho de vento, com a animação de um movimento circular. Essa escolha criativa reflete a conexão pessoal com Vila do Conde, especialmente pelos seus ventos fortes, e adiciona uma camada adicional de interesse visual à animação. O uso de animações em “Loop” com efeitos de “vortex” no início e fim da animação resulta num ciclo contínuo e fluido, atraindo o espectador para uma narrativa sem fim. A sincronização dos movimentos, como o fumo a sair do cachimbo e a gota de vinho a sair do copo, demonstra um cuidado especial na escolha dos elementos gráficos para aprimorar a experiência visual. Foram adquiridos alguns elementos na plataforma Envato como o fumo, a gota de vinho ao sair do copo e alguns elementos gráficos na abertura e fecho da animação. No entanto, estes elementos foram editados, sendo realizado um trabalho adicional na pós-produção, especialmente no ajuste das cores e integração dos elementos gráficos.

Todo esse trabalho resultou numa animação cativante, e que tem o intuito de transmitir uma mensagem de união social presente na pintura original "Vila do Conde". A combinação de elementos da obra original, a atenção aos detalhes e elementos gráficos sofisticados culminam numa obra que pretende ser uma homenagem ao legado de Julio e uma mensagem atemporal sobre a importância da harmonia entre as pessoas, independentemente das suas origens sociais (Figura 15).

¹⁵ Link de acesso ao vídeo da animação: <https://youtube.com/shorts/19DO0aRKWWQ>

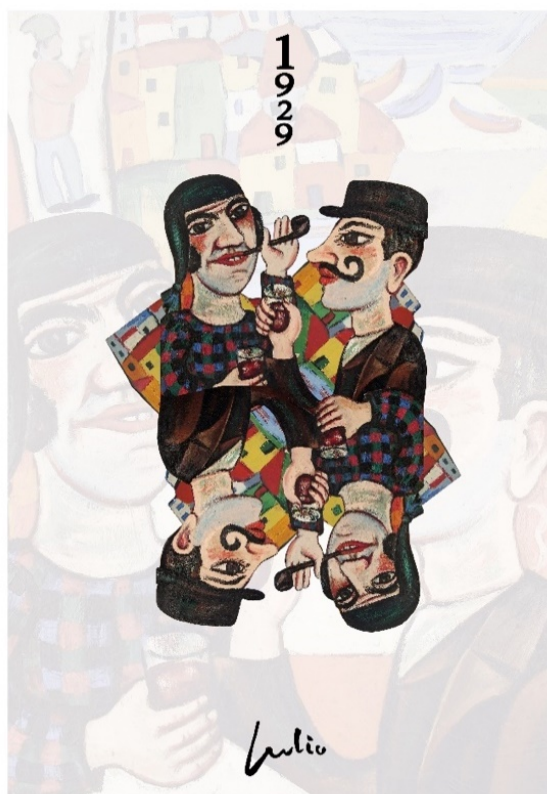


Figura 15 – Composição/ilustração “Vila do Conde”

Tabela 2 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "Vila do Conde"

Classificação de “ <i>Recognition</i> ”	5 estrelas
Tamanho do Arquivo After Effects	773 KB
Imagens recortadas utilizadas da obra	16
Tamanho vídeo MP4	13,2 MB

4.2.3 Obra 2 – “Os Comediantes”

Cartaz

O cartaz criado para exposição da obra “Os Comediantes” foi cuidadosamente concebido para destacar a expressão do sorriso, como o nome da obra indica. A intenção era enfatizar a essência da comédia e o exagero das expressões faciais presentes na obra. Nesse sentido, foi intencional incorporar o sorriso como o elemento destaque no cartaz, de modo a ser o elemento mais representativo, uma vez que todo o trabalho artístico nesta obra gira em torno da expressividade facial. As cores e traços foram

cuidadosamente selecionados para realçar a atmosfera alegre e vibrante que permeia a obra. Como elemento vetorial, mais uma vez, foi utilizado o sorriso, tentando assim amplificar a sua visibilidade e impacto. Ao compor o cartaz, a principal finalidade era captar a essência da alegria e transmitir a sensação de felicidade e diversão que as personagens evocam de forma contagiante. Ao destacar essa característica central, os espectadores seriam atraídos para o universo cativante e animado da obra. Como elemento vetorial, mais uma vez, foi utilizado o sorriso, tentando assim amplificar a sua visibilidade e impacto. Ao compor o cartaz, a principal finalidade era captar a essência da alegria e transmitir a sensação de felicidade e diversão que as personagens evocam de forma contagiante. Ao destacar essa característica central, os espectadores seriam atraídos para o universo cativante e animado da obra (Figura 16).



Figura 16 – Cartaz “Os Comediantes” a ser impresso e exposto

Desenho e Animação 2D

No processo de criação das ilustrações e animações¹⁶, o objetivo principal foi proporcionar uma experiência genuinamente alegre e contagiar os utilizadores com um sentimento de felicidade. Para atingir esse propósito, foram utilizadas diversas técnicas que enfatizavam a presença do sorriso e a alegria das personagens, como uma metáfora para realçar a ausência desses elementos na obra original. Para tornar a experiência mais vibrante, foram adicionadas rotações às personagens, conferindo movimento e dinamismo às ilustrações e animações. A introdução de sorrisos nos rostos das personagens, mesmo que não estivessem presentes na obra original, serviu como uma forma poderosa de transmitir a mensagem de alegria e felicidade aos utilizadores. Além disso, para criar um ambiente mais irrealista e lúdico, foram exageradas as dimensões faciais de duas personagens, o que adicionou um toque de fantasia e originalidade ao trabalho. A inclusão do fonema "ahahah" contribuiu para intensificar o sentimento de felicidade e alegria, ampliando uma conexão emocional. Para além disso, está também presente na obra uma peça de cerâmica, (na cabeça da senhora, mais uma vez com uma interpretação mais lúdica) que era algo que Julio representava muitas vezes. Foram adquiridos, uma vez mais, alguns elementos na plataforma Envato. Esses elementos incluíram o fonema, que acrescentou um toque de expressividade, bem como alguns elementos abstratos relacionados às personagens e à abertura e fecho da animação em "vortex" e "loop". Em síntese, o processo de criação das ilustrações e animações foi guiado pela intenção de trazer alegria contagiante aos espectadores. A introdução de sorrisos, rotação das personagens e elementos gráficos adicionais, faz também com que a obra ganhe vida com uma atmosfera lúdica e emocionante, proporcionando uma experiência única (Figura 17).

¹⁶ Link de acesso ao vídeo da animação: <https://youtube.com/shorts/JYueGkEirEM>



Figura 17 – Composição/ilustração “Os Comediantes”

Tabela 3 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "Os Comediantes"

Classificação de “ <i>Recognition</i> ”	5 estrelas
Tamanho do Arquivo After Effects	965 KB
Imagens recortadas utilizadas da obra	14
Tamanho vídeo MP4	12,8 MB

4.2.4 Obra 3 – “O Fumador”

Cartaz

Em relação ao cartaz criado para a exposição, inspirado na obra "O Fumador", teve como objetivo principal enfatizar a figura icônica o fumador, que se destaca na obra original. Tentou-se capturar a essência dessa personagem e a sua relevância na narrativa artística. Além disso, a intenção foi destacar alguns padrões recorrentes presentes na obra, bem como representar as características das casas que Julio frequentemente retrata nas suas composições. Uma das prioridades do design do cartaz foi a harmonia das cores, influenciada pelo estilo oriental, presente na obra original. Procurou-se refletir

essa harmonia nas escolhas cromáticas do cartaz, criando uma atmosfera coesa e esteticamente agradável. Como elemento (vetorial) optou-se por representar um cachimbo, o símbolo proeminente do ato de fumar, que é o cerne da obra. A figura do cachimbo não apenas destaca a importância do fumador, mas também reforça a identidade da exposição como um todo, remetendo à essência da obra e sua temática central. Através dessas escolhas, o cartaz procura apresentar ao público uma visão abrangente da obra, colocando em destaque o personagem central, os padrões significativos e o ambiente familiar das casas, tudo enquanto preserva a harmonia estilística das cores e padrões ocidentais (influências de Julio, na altura em que vivia). O resultado é um convite visualmente atraente e evocativo, destinado a despertar o interesse e a curiosidade (Figura 18).



Figura 18 – Cartaz “O Fumador” a ser impresso e exposto

Desenho e Animação 2D

No processo de criação da composição/ilustração¹⁷ e animações, o principal objetivo foi representar de forma marcante cores orientais, as casas frequentemente presentes nas obras de Julio e, é claro, dar destaque ao personagem central, o fumador. Além disso, optou-se por incluir um elemento secundário, porém significativo, que é a cerâmica, presente em três cantos da composição. Essa escolha tem especial relevância, já que o artista retratava a cerâmica em muitas de suas obras e possuía uma coleção de peças reais, para além de também ter experimentado a sua produção, designadamente quando viveu no Alentejo. Na parte de animação, o propósito foi dar vida às casas que frequentemente representava, usando o piscar de luzes nas janelas e a mudança de cor das paredes, conferindo uma atmosfera dinâmica. Quanto à personagem principal, o fumador, o foco foi enfatizar o ato de fumar. Assim, decidiu-se aumentar a dimensão das cabeças para criar uma interpretação mais psicadélica e expressiva desse gesto. Para enriquecer a animação, e torná-la ainda mais envolvente, foram adquiridos alguns elementos na plataforma Envato. Foram utilizados para a animação de abertura e fecho da composição, com um movimento em "loop" e um efeito em "vortex". Além disso, trabalhei elementos gráficos, como o fumo presente no cachimbo e grafismos adicionais na personagem, para dar mais dinamismo e vida à animação. O resultado é uma composição e animação que captura a essência das obras de Julio, com a representação das casas e da cerâmica, enquanto enfatiza de maneira intrigante o fumador e seu ato de fumar. As combinações dos elementos criados para a animação resultam numa experiência visual cativante e envolvente para o utilizador (Figura 19).

¹⁷ Link de acesso ao vídeo da animação: <https://youtube.com/shorts/Ks4jc5J-p4E>



Figura 19 – Composição/ilustração “O Fumador”

Tabela 4 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "O Fumador"

Classificação de “ <i>Recognition</i> ”	5 estrelas
Tamanho do Arquivo After Effects	1,39 MB
Imagens recortadas utilizadas da obra	13
Tamanho vídeo MP4	10 MB

4.2.5 Obra 4 – “O Burguês e a Menina”

Cartaz

Em relação ao cartaz criado para a exposição, inspirado na obra "O Burguês e a Menina", este teve como objetivo principal incidir na luxúria e a abundância de valores representados na obra original. Nessa abordagem, o foco foi destacar um padrão que, na minha interpretação, evoca um sentido de opulência, com a presença marcante da bengala de "ouro" que simboliza o poder, enquanto também retrata um dos personagens centrais da obra, "O Burguês". Ao compor o cartaz, este foi direcionado para alcançar uma estética coesa e simétrica, alinhada com a atmosfera luxuosa e opulenta retratada na obra. Tentou-se equilibrar a composição visual de forma a transmitir a essência e o

significado da pintura original, sem perder de vista a crítica social presente na mesma. Como elemento (vetorial), foram representadas várias moedas, que foi uma escolha significativa por diversos motivos. Em primeiro lugar, a moeda representa o poder que uma das personagens possui sobre a outra, refletindo a dinâmica de dominação e submissão presente na obra original. Além disso, a moeda também carrega a mensagem da crítica social abordada na pintura, enfatizando as disparidades económicas e sociais entre as personagens retratadas. A abundância de riqueza presente numa das personagens também se conecta com a escolha da moeda como elemento vetorial, já que ela representa de maneira simbólica a opulência e o acúmulo de riqueza na obra. Em síntese, o cartaz foi concebido para retratar a luxúria e a abundância de valores da obra, destacando a bengala de “ouro” como símbolo de poder e optando pela moeda como elemento vetorial para transmitir as relações de poder, a crítica social e a opulência presentes na obra original (Figura 20).

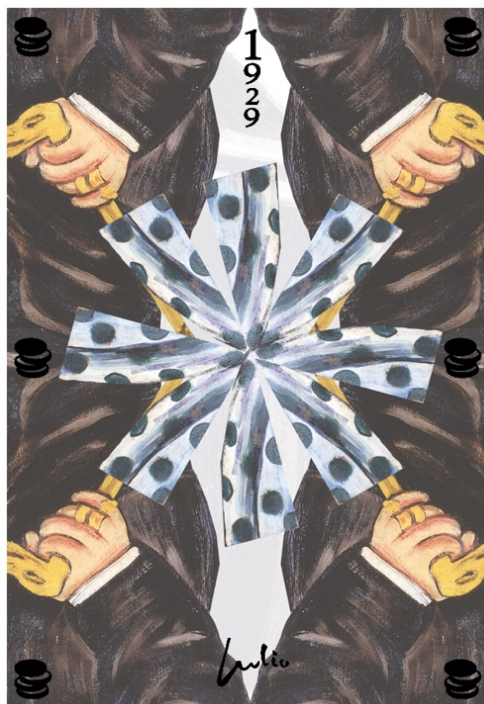


Figura 20 - Cartaz “O Burguês e a Menina” a ser impresso e exposto

Desenho e Animação 2D

No processo de criação da composição/ilustração ¹⁸e animação, o objetivo principal foi a representação de uma crítica social impactante. Nesta obra, tentou-se retratar uma simetria e um aspeto luxuoso, refletindo a atmosfera de opulência que a obra original transmite. Foram destacados elementos de luxo presentes em uma das personagens, enquanto representava a mulher em uma posição subordinada ao "Burguês", evidenciando assim a crítica social ao abuso de poder e à excessiva luxúria. A presença das casas, característica recorrente nas obras de Julio, foi incorporada à composição, assim como uma peça de cerâmica oculta atrás do Burguês. Esses elementos contribuíram para enriquecer o contexto e a narrativa da obra, enfatizando a realidade social retratada. Nas animações, foi decidido dar destaque ao ato de fumar do "Burguês", que era visto na época como um símbolo de poder. No entanto, tentei transmitir uma mensagem contraditória ao mostrar o Burguês espremido, sugerindo que nem sempre o poder é absoluto e inabalável. A mulher, por sua vez, foi animada em movimento, expressando seu desagrado enquanto o Burguês ergue a bengala, que simboliza seu poder. Essa dinâmica enfatiza as disparidades sociais e a submissão da figura feminina. Além disso, foram criadas animações para aumentar o tamanho do colar do Burguês, simbolizando sua luxúria excessiva, adicionando também uma rotação no padrão central da obra para conferir harmonia e fluidez à composição. Novamente, foram adquiridos alguns elementos na plataforma Envato, como o fumo do cachimbo e outros elementos gráficos para a animação de abertura e fecho da composição. Esses elementos contribuíram para criar uma sensação de movimento em formato de "loop" e um efeito em "vortex", tornando a animação mais envolvente e cativante para o espectador. Em suma, o resultado final é uma composição e animação que pretende transmitir uma poderosa crítica social, representando a opulência, o abuso de poder e a desigualdade social (Figura 21).

¹⁸ Link de acesso ao vídeo da animação: <https://youtube.com/shorts/LptNYwEUaw4>



Figura 21 – Composição/ilustração “O Burguês e a Menina”

Tabela 5 – Informações Gerais da Composição/Ilustração "O Burguês e a Menina"

Classificação de “ <i>Recognition</i> ”	5 estrelas
Tamanho do Arquivo After Effects	1,38 MB
Imagens recortadas utilizadas da obra	19
Tamanho vídeo MP4	12,6 MB

4.3 Implementação da Realidade Aumentada (RA)

Na etapa final do processo criativo de cada cartaz neste projeto, incorporou-se a plataforma Artivive como uma ferramenta essencial para produção de RA. A partir de um cartaz impresso, e através da RA utilizando o Artivive, o utilizador consegue através do seu dispositivo móvel ver camadas extras e animadas do objeto (cartaz) que se encontra num espaço físico.

O processo no Artivive começa com a abertura do editor da plataforma, onde o arquivo em formato JPG do cartaz exposto na exposição é submetido. Simultaneamente, é incluído um vídeo em MP4 que contem as animações criadas para complementar a obra. Esse vídeo contém os elementos visuais que, quando combinados com a imagem impressa, proporcionam uma experiência de RA (Figura 22).

Através da aplicação móvel do Artivive¹⁹, os utilizadores da exposição podem apontar os seus dispositivos móveis para o cartaz impresso e testemunhar toda a sua composição/animação criada digitalmente. Assim as animações 2D ganham vida e combinam-se com o cartaz exposto, criando uma interação imersiva com o cartaz e a visualização completa da obra física/digital.

Além disso, na plataforma Artivive, há a possibilidade de acrescentar uma breve descrição da obra e um título, permitindo aos utilizadores uma compreensão mais detalhada e contextualizada da criação artística.

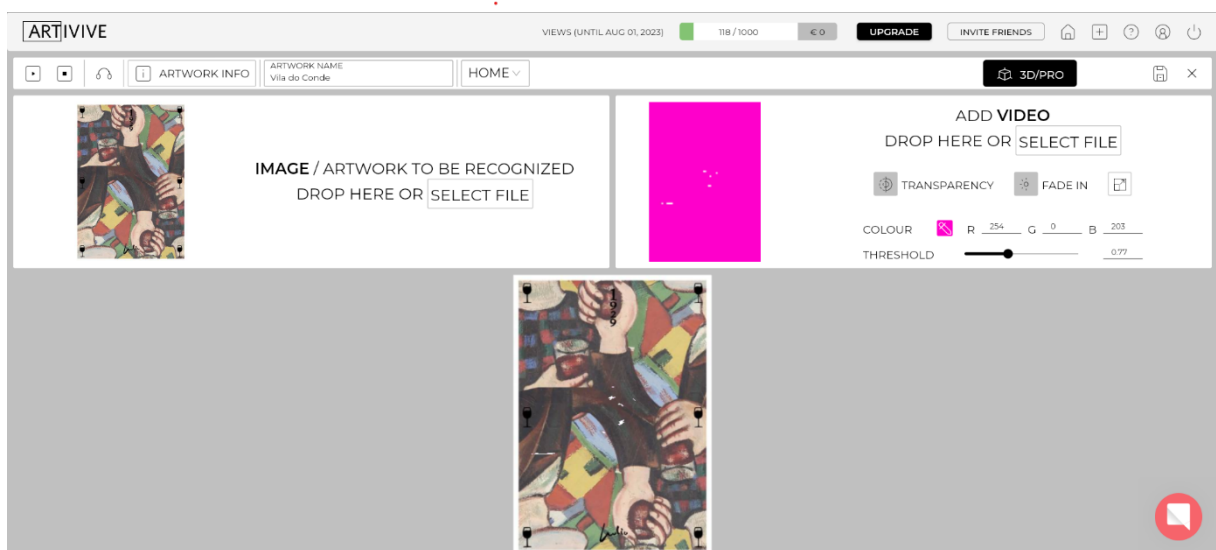


Figura 22 – Composição/ilustração “O Burguês e a Menina”

¹⁹ Link para baixar a aplicação Artivive: <https://artivive.com/resources/getting-started/experience-app/>

4.4 Exposição

4.4.1 Planeamento e execução da exposição

O planeamento desta exposição foi elaborado com o objetivo de ampliar a visibilidade do projeto na cidade do artista, Vila do Conde. Em colaboração com a Dra. Laura Garrido, decidiu-se que o local ideal para realizar a exposição seria o Centro de Memória de Vila do Conde, num espaço que pudesse estar disponível.

No decorrer do mês de agosto, à medida que o projeto avançava, começou-se a analisar as opções de espaço disponíveis para a exposição. Após a realização de testes no local, e verificar as medidas necessárias, tanto para os cartazes quanto para a distância ideal de visualização, optou-se por utilizar um espaço central dentro do Centro de Memória. Essa escolha não se deveu apenas à disponibilidade, mas também à abundante luz natural presente no espaço, o que desempenhou um papel fundamental no funcionamento da exposição. A captação do dispositivo para visualizar a realidade aumentada nas ilustrações dependia da presença de luz e boa visibilidade. Além disso, a seleção desse espaço central também foi estratégica, pois destacou-se pela sua simplicidade e pelo ambiente tranquilo, com paredes brancas, proporcionando um ambiente leve e sem distrações. Conseguindo assim um foco total na exposição mal entrasse naquele espaço (Figura 23).



Figura 23 – Espaço escolhido para a exposição Living Painting

Outro aspecto muito positivo na exposição *“Living Painting”*, foi a oportunidade dada aos visitantes de explorar não apenas "Uma Nova Realidade de Julio", mas também a exposição "Linha de Tempo". Esta exposição, "Linha de Tempo", proporcionava uma breve e esclarecedora visão da vida de Julio, juntamente com um apanhado de muitas das suas obras. Essa adição enriqueceu significativamente a experiência dos visitantes, complementando as informações disponíveis sobre este artista de forma abrangente. Com isto a exposição ficou disponível ao público geral entre o dia 5 a 17 de setembro.

Ao nível da execução da exposição esta seguiu um processo dividido em três fases: o reconhecimento e avaliação do espaço, a criação de uma maquete (Figura 24) e a montagem final. A exposição em si consistiu em cinco elementos principais: quatro painéis referentes aos cartazes e um painel introdutório. O painel introdutório apresentava a identidade da exposição e fornecia uma breve explicação sobre o projeto, bem como orientações sobre como adquirir, instalar e utilizar a aplicação Artive necessária para a visualização da exposição. Junto a esses painéis, foram produzidos cinco quadrados em *K-line*, cada um com um QR Code correspondente. Quatro desses QR Codes foram posicionados ao lado de cada cartaz, permitindo aos visitantes fazer scan com a câmara dos seus dispositivos para fazer o download de um arquivo PDF.

Esse arquivo continha uma explicação detalhada do processo por trás de cada obra/ilustração, incluindo a visualização da obra original do artista e a ilustração criada. Além disso, o quinto QR code foi colocado no lado direito da exposição. Este QR code continha um breve questionário que os visitantes podiam responder, proporcionando um feedback valioso sobre a exposição.

Por fim, foram produzidas quatro placas em *K-line* com o título de cada obra, posicionadas logo abaixo de cada cartaz, facilitando a identificação e a compreensão do conteúdo da exposição.

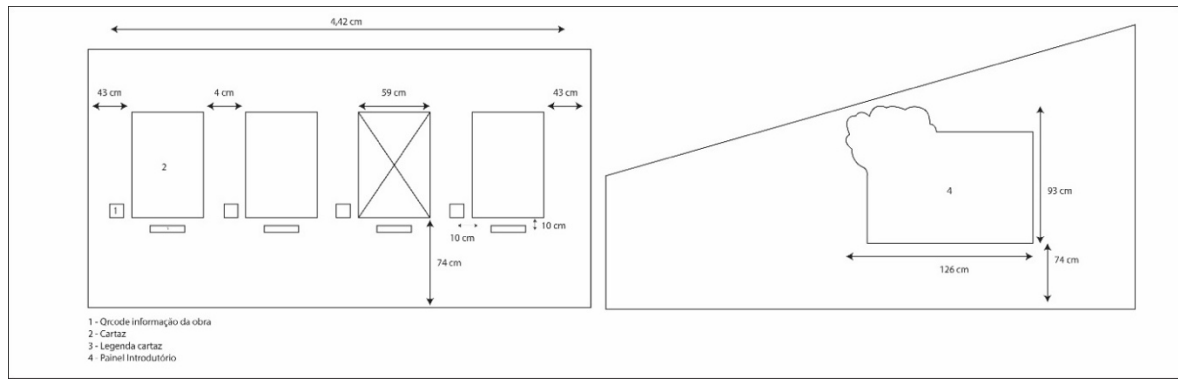


Figura 24 – Maquete da Exposição

4.4.2 Exposição

O processo de montagem da exposição foi rápido, demorando uma tarde. Desde o início, a exposição foi planeada com o objetivo de guiar os visitantes por um percurso específico, orientando-os da esquerda (painel introdutório) para a direita, até chegarem ao QR code do questionário de feedback, conforme aparece na Figura 25.



Figura 25 – Exposição *Living Painting* "Uma nova realidade de Julio"

Destaca-se também o painel introdutório de forma a criar um espaço distinto em relação aos cartazes, sem, no entanto, isolá-lo a ponto de desviar a atenção dos visitantes. Os cartazes foram dispostos com espaço suficiente entre si, permitindo que cada um "respirasse", assim como os QR codes que continham informações adicionais sobre cada cartaz/obra e respetivas legendas. Este painel introdutório, bem como as Folhas Qr Code a explicar cada obras podem ser vistas com no Apêndice II e III respetivamente.

No entanto, notou-se que o QR code do questionário, posicionado no canto da parede do lado direito, como aparece na Figura 25, poderia ter recebido mais atenção, dada a menor adesão em comparação com o número total de scans realizados nas ilustrações, que atingiu a marca de 407. Apesar disso, conseguiu-se obter 21 respostas ao questionário, todas com um *feedback* bastante positivo.

Por fim, e não menos importante, é possível ver na Figura 26, o *flyer* / imagem publicitária criada para a anunciar a exposição. Esta exposição foi anunciada e publicitada pela câmara municipal de Vila do Conde no seu site oficial da camara e na página oficial de Facebook.



Figura 26 – *Flyer* /Publicidade criada para anunciar a exposição

4.4.3 Análise e Melhorias Realizadas

Numa breve análise da exposição, pode-se afirmar que esta teve um impacto positivo, tanto com base no feedback direto recebido das pessoas presencialmente, como no feedback na avaliação do questionário disponível no local.

O questionário contou com 9 perguntas, 6 de resposta fechada e 3 de resposta aberta. Essas questões foram:

1. Idade?
2. Sexo?
3. Qual o seu grau de conhecimento de RA (Realidade Aumentada)?
4. Teve dificuldade no download e utilização da aplicação "Artivive"?
5. Se sim, que dificuldades teve?
6. Conseguiu facilmente aceder à informação/explicação das obras?
7. Como caracteriza a informação/explicação das obras?
8. Durante a experiência sentiu que o projeto mostra uma nova perspetiva e realidade às obras originais do Julio?
9. Escreva um pequeno texto sobre a sua experiência durante a exposição, desde aspetos que considere positivos ou possíveis melhorias a implementar.

Numa análise ao inquérito por questionário que foi disponibilizado no Microsoft Forms (a plataforma utilizada para criar e gerir o questionário), pode-se identificar as palavras mais frequentemente utilizadas nas respostas abertas (Figura 27), que foram solicitados a fornecer um breve feedback pessoal sobre a exposição numa última pergunta do questionário. Através dessa análise, foi possível constatar que a combinação destas palavras resulta num feedback positivo abrangendo todo o projeto e a experiência da exposição. Esta conclusão foi verificada também com a leitura completa de todas estas respostas. Destacando assim três respostas pela sua crítica construtiva, *“Ideia original e criativa. Telemoveis ou tablets para as pessoas usarem em vez do tlm pessoal”, “Foi uma experiência interessante, desde o seu conceito, na tentativa de criar vida às ilustrações do próprio artista através da realidade aumentada. toda a visita foi intuitiva e não houve problemas com a captação de realidade aumentada através do programa utilizado.”* e *“Gostei muito da reinterpretação das obras de Júlio e do facto de as trazer*

para um público jovem.”. Estas são algumas das respostas que construíram um feedback bastante positivo da exposição e do projeto e ao mesmo tempo, algumas, englobam algumas críticas construtivas.

7 respondentes (33%) responderam **exposição** para esta pergunta. ...

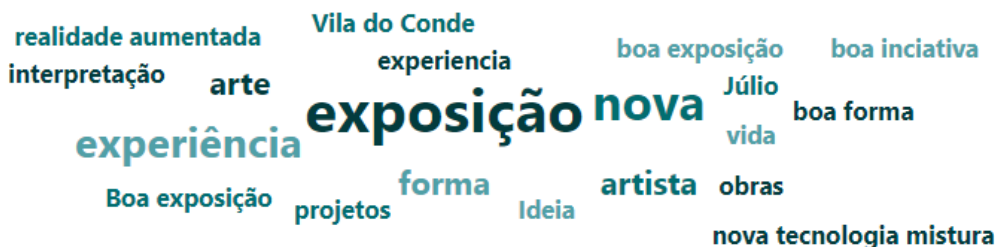


Figura 27 – Palavras mais frequentemente utilizadas

No Apêndice IV é possível consultar os resultados brutos destas questões. Contudo, numa análise a algumas das questões de resposta fechada colocada verifica-se, por exemplo, que não foram identificadas dificuldades significativas no processo de download e utilização da aplicação Artivive. Além disso, verificou-se que houve uma excelente compreensão da informação apresentada em cada QRcode de cada obra/cartaz e no painel introdutório. Foi notável também a diversidade de idades nos visitantes da exposição, entre os 23 e 80 anos.

Um aspeto destacável foi o feedback extremamente positivo recebido, tanto em relação à experiência geral proporcionada pela exposição, quanto ao conteúdo criativo apresentado. A implementação da tecnologia na arte e a forma como ela foi incorporada na exposição foram particularmente elogiadas, evidenciando como essa fusão entre arte e tecnologia cativou o público de forma abrangente.

Por fim, numa critica construtiva foi referido a possibilidade da existência de dispositivos no local da exposição para conseguir assim proporcionar sempre a experiência ao visitante, sem ter o problema do seu dispositivo não conseguir trabalhar com a aplicação Artivive ou até mesmo pela falta de bateria do dispositivo.

5. CONCLUSÕES

5.1 Reflexão Crítica

O projeto "Living Painting" com o subtítulo "Uma nova realidade de Julio" foi uma iniciativa que visou combinar diversas áreas artísticas, como design gráfico, ilustração e animação 2D, com a tecnologia de Realidade Aumentada (RA) em dispositivos móveis.

Pontos Positivos:

Integração da Tecnologia: A escolha de usar a RA é inovadora e relevante, uma vez que essa tecnologia está a ganhar destaque na indústria do design e da arte. Isso demonstra um esforço em abraçar as novas tecnologias e explorar as possibilidades visuais.

Abordagem de várias áreas: A combinação de várias áreas artísticas, como design gráfico, ilustração e animação, pode resultar numa abordagem criativa e rica, que pode atrair um público diversificado e enriquecer a experiência artística.

Pontos Negativos:

Falta de Detalhes Técnicos: Embora o projeto tenha uma visão clara e ambiciosa, não oferece detalhes minuciosos e específicos sobre como a tecnologia de RA é implementada e criada, usando assim uma plataforma (Artivive) que facilita todo o processo de criação de RA.

Exposição: O tempo da exposição de 5 a 17 de setembro foi demasiado curto para dar a visibilidade pretendida ao projeto. No entanto em meados de outubro será feita uma segunda exposição numa das galerias da escola superior de artes e media artes de Vila do Conde.

Conteúdo: O projeto atualmente concentra-se em quatro obras de Julio. Contudo, seria mais enriquecedor expandir o projeto com mais obras. Isso acrescentaria uma dimensão adicional ao conteúdo da exposição, embora dependesse de mais tempo para realização.

Em resumo, o projeto "Living Painting" tem potencial para ser uma iniciativa artística interessante e inovadora, mas pode ser mais aperfeiçoado tecnicamente, com a aprendizagem de novas técnicas. A interseção entre a arte e tecnologia é emocionante, mas exige um planejamento cuidadoso e uma execução precisa para ser eficaz, neste projeto acho que o objetivo principal de dar “uma nova realidade de Julio” foi alcançado.

5.2 Limitações do Trabalho e Perspetivas Futuras

Numa perspetiva final deste projeto conseguiu-se colmatar diversas dificuldades que foram aparecendo ao longo do processo de criação, mas claro outras dificuldades não foram resolvidas por falta de algum conhecimento em algumas áreas. Algumas das limitações presentes foram a escolha da realização do projeto em 2D ou em 3D, acabando assim pela escolha do 2D pela falta de conhecimento na técnica em 3D.

No horizonte das possibilidades futuras, o projeto "Living Painting" apresenta um vasto terreno para crescimento e melhorias. A tecnologia de RA continuará em desenvolvimento, abrindo portas para experiências cada vez mais imersivas e interativas. O projeto pode tirar proveito dessas inovações, mantendo-se atualizado com as tendências tecnológicas mais recentes. Além disso, a diversificação do conteúdo pode enriquecer significativamente a oferta do projeto. Embora o foco atual seja nas obras iniciais de Julio, a inclusão de outros períodos artísticos e outros estilos diversos pode atrair um público mais amplo e garantir uma experiência mais rica e variada. O projeto pode ainda explorar parcerias com outros museus ou instituições culturais, oferecendo exposições virtuais colaborativas. Isso atrairia um público mais amplo e aumentaria a visibilidade do projeto.

Em suma, as perspetivas futuras para o projeto "Living Painting" são positivas. Com um foco contínuo no aprimoramento tecnológico, diversificação de mais conteúdo, o projeto pode continuar a evoluir e cativar um público cada vez maior. Mas principalmente ficará marcado por um perspetiva diferente e pessoal num ano em que se festeja os 120 anos de existência de Julio.

5.3 Comentários finais

Este projeto proporcionou uma experiência incrivelmente enriquecedora, especialmente ao explorar o trabalho de um artista que desconhecia anteriormente. Além de ser apresentado o tema Julio, este também permitiu expandir o reconhecimento e a importância do artista para a cidade de Vila do Conde.

Ao longo do desenvolvimento deste projeto, percebeu-se que Julio era um artista emblemático, mas lamentavelmente pouco conhecido pela população local. Curiosamente, muitas pessoas estavam mais familiarizadas com seu irmão, o igualmente talentoso José Regio. Durante a pesquisa, foi descoberto que Julio desempenhou um papel significativo no movimento modernista em Portugal, sendo um dos pioneiros neste campo. Ele também esteve envolvido em várias iniciativas e instituições de grande escala em todo o país, colaborou com grandes artistas e trabalhou também para a imagem de um projeto do seu irmão.

Com a motivação da proposta do Sr. Vereador Paulo Vasques da Câmara Municipal de Vila do Conde, foi decidido abraçar este projeto para entender melhor Julio e assim ajudar a apresentá-lo ao público de uma maneira nova e cativante. Foi estudada a sua vida e obra detalhadamente e tentou-se dar vida às obras escolhidas pelo meio de uma interpretação artística pessoal. Com isso, é celebrado os 120 anos de existência de Julio e valorizasse ainda mais o rico patrimônio cultural de Vila do Conde.

Além disso, conseguiu-se concretizar um objetivo que o autor perseguia desde a licenciatura, a realização do projeto final de mestrado com uma conexão significativa à cidade de Vila do Conde. A esta cidade acolhedora que o recebeu de braços abertos, e que o deixa feliz por poder deixar a sua marca aqui.

Após todo o trabalho e dedicação, acredita-se que o projeto produziu resultados interessantes, superando amplamente as expectativas iniciais. Para além disso, a visibilidade que este projeto teve em Vila do Conde, proporciona assim uma contribuição positiva para esta cidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

About/NOAD. (sem data). Obtido 26 de março de 2023, de <http://noad-app.com/about/>

About ARToolkitX. (2023, abril 12). artoolkitX. <http://www.artoolkitx.org/docs/about/>

About–Artivive. (sem data). Obtido 20 de março de 2023, de <https://artivive.com/about/>

Aero. (sem data). Obtido 27 de março de 2023, de <https://www.adobe.com/pt/products/aero.html>

Almeida, B. P. de, & Garrido, L. (Eds.). (2015). *Julio* (R. Cascais-Parada & A. Serrão, Trans.). Câmara Municipal de Vila do Conde.

Assunção, P. (2023, fevereiro 21). *A importância do uso da Realidade Aumentada (AR) para potenciar a valorização do património arqueológico*.

Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>

Barfield, W., & Furness, T. A. (Eds.). (1995). *Virtual Environments and Advanced Interface Design*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195075557.001.0001>

Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). Augmented Reality: An Overview. Em B. Furht (Ed.), *Handbook of Augmented Reality* (pp. 3–46). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6_1

Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, 659–669 vol.2. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>

Cinema 4D - Intuitive 3D modeling & animation software to create... (sem data). Maxon. Obtido 25 de fevereiro de 2023, de <https://www.maxon.net/en/cinema-4d>

Craig, A. B. (2013). *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Morgan Kaufmann.

Dove, J. (2014, outubro 2). *NO AD Augmented Reality App Preps NYC Subway Photo Show*. TNW | Creativity. <https://thenextweb.com/news/ad-augmented-reality-app-preps-nyc-subway-photo-show>

Feng Zhou, Duh, H. B.-L., & Billinghurst, M. (2008). Trends in augmented reality tracking, interaction and display: A review of ten years of ISMAR. *2008 7th IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality*, 193–202. <https://doi.org/10.1109/ISMAR.2008.4637362>

França, J. A. (2009). *A arte em Portugal no século XX (1911–1961)* (4a ed). Livros Horizonte.

Frias, J. (sem data). *Julio–Saúl Dias* [Collection]. Obtido 20 de março de 2023, de <https://modernismo.pt/index.php/j/635-julio-saul-dias>

Garrido e Caetano, L., & Dias, S. (Eds.). (2020). *Julio II: Mapas da imaginação e da memória e outras representações*. Câmara Municipal de Vila do Conde.

Inc, A. (sem data). *ARKit 6–Augmented Reality*. Apple Developer. Obtido 6 de março de 2023, de <https://developer.apple.com/augmented-reality/arkit/>

Media, R. (2016, setembro 12). *Augmented Reality Brings the Louvre to Life in Los Angeles* / *LBBOnline*. <https://www.lbbonline.com/news/augmented-reality-brings-the-louvre-to-life-in-los-angeles>

Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995). *Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum* (H. Das, Ed.; pp. 282–292). <https://doi.org/10.1117/12.197321>

Moreira, L., & Amorim, A. (sem data). Realidade aumentada e patrimônio cultural: Apresentação, tecnologias e aplicações. *Novembro, 2012*.

Plataforma de desenvolvimento em tempo real do Unity | Engine para 3D, 2D, VR e AR. (sem data). Unity. Obtido 24 de março de 2023, de <https://unity.com>

Post-Print: Graphic design and augmented reality. (2020). ESAD - Escola Superior de Artes e Design.

Rosenblum, L. J., Feiner, S. K., Julier, S. J., Swan, J. E., & Livingston, M. A. (2012). The Development of Mobile Augmented Reality. Em J. Dill, R. Earnshaw, D. Kasik, J. Vince, & P. C. Wong (Eds.), *Expanding the Frontiers of Visual Analytics and Visualization* (pp. 431–448). Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2804-5_24

Salgueiro, A. (2012). *A arte em Portugal no Século XX (1911-1961) José-Agosto França e a perspetiva sociológica*. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.

Santos, M. (sem data). O legado de José-Augusto França na escrita da História da Arte em Portugal: Caracterização crítica do cânone e de exemplos da sua persistência. 2015.

Schaub, J. (sem data). *About – the moving poster*. Obtido 26 de abril de 2023, de <https://themovingposter.com/about/>

Senra, M. (2019). *O cartaz como suporte de realidade aumentada*. Universidade de Aveiro.

Soares, R. (2020). *O Cartaz Ilimitado: - O Papel da Realidade Aumentada*.

The Moving Poster #2. (sem data). Weltformat Graphic Design Festival. Obtido 26 de março de 2023, de <https://weltformat-festival.ch/en/2017/exhibitions/das-bewegte-plakat-2>

U.Porto—Antigos Estudantes Ilustres—Júlio Maria Pereira. (sem data). Obtido 26 de janeiro de 2023, de https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=antigos%20estudantes%20ilustres%20-%20j%c3%balio%20maria%20pereira

Visão geral do ARCore e de ambientes de desenvolvimento compatíveis. (sem data). Google for Developers. Obtido 6 de março de 2023, de <https://developers.google.com/ar/develop?hl=pt-br>

APÊNDICES

Apêndice I – Cronograma do Projeto

MÊS/SEMANA	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE INFORMAÇÃO DE CADA MONUMENTO	█	█	█	█	█					
DESENVOLVIMENTO DE ESBOÇOS		█	█	█	█					
CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÃO E POSTERS				█	█	█	█	█		
DESENVOLVIMENTO DA ANIMAÇÃO						█	█	█	█	
COMBINAÇÃO DOS ELEMENTOS CRIADOS E INTEGRAÇÃO COM A PLATAFORMA ARTIVIVE							█	█	█	
IDEALIZAÇÃO E PREPARAÇÃO DO ESPAÇO								█	█	█
PREPARAÇÃO DO PROTOCOLO E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS							█	█	█	
REALIZAÇÃO DOS TESTES COM UTILIZADORES/PARTICIPANTES									█	█
POSSÍVEIS MELHORIAS AO PROJETO									█	█
CONCLUSÃO E ENTREGA										█



COMO FUNCIONA:

1. Instalar a app



2. Apontar o dispositivo com a app Artive em execução sobre a obra que pretende ver.



3. Ver a obra de arte através do seu dispositivo.



Uma Nova Realidade de Julio

O presente projeto consiste numa nova forma de ver arte, a relação da Realidade Aumentada (RA) com design gráfico, numa abordagem "viva" da obra de Julio Maria dos Reis Pereira. Neste projeto o objetivo será dar uma nova experiência e uma camada de interpretação a trabalhos de pintura de Julio Maria dos Reis Pereira, que assinava as suas obras de desenho e pintura como Julio e Saúl Dias na sua obra poética. Através de cartazes será dada uma perspetiva individualizada que caracterize algumas pinturas do artista. Aplicando a Realidade Aumentada (RA) ao trabalho de "Julio", será possível aos utilizadores, através do scan da câmara do seu dispositivo móvel sobre o cartaz e depois de fazerem o download da aplicação, conseguirem assim aceder a uma camada de conteúdo/informação adicional sobre cada pintura. Por este mesmo motivo, realizou-se também uma exposição com a finalidade de dar a conhecer a arte final deste projeto (daí a origem do slogan "Uma nova realidade de Julio") e sentir, um pouco mais, perante as obras selecionadas.

Lucas Carramate

DOWNLOAD APP ARTIVE:



Apêndice III – Folhas Qr Code a explicar cada obra

Criada em,
1926

Julio

© FUMADOR



Obra original



Composição criada

©

"O Fumador" é uma pintura que apresenta fortes influências orientais realizada no final dos anos 20. Essa influência pode ser notada tanto na paleta de cores utilizada, quanto nos padrões representados. A obra mantém o traço mais grosso que é característico de Julio, e inclui também os grupos geométricos de casas e cerâmicas que aparecem em muitas das suas criações. Embora não haja nenhuma crítica social explícita nesta pintura, é possível perceber imediatamente as influências orientais que o inspiraram. O abuso da representação de padrões torna a obra ainda mais rica em detalhes. Podemos observar que a camisa do homem retratado também tem uma história para contar, com o cachimbo presente e a caricatura do rosto exageradamente alongado. O destaque principal desta obra são, sem dúvida, os padrões criados por Julio. Estes padrões adicionam uma profundidade visual única à obra e refletem a habilidade e a influência do artista na arte moderna. Em resumo, "O Fumador" é uma obra impressionante que destaca a sua capacidade em incorporar influências culturais distintas na sua arte e criar peças únicas e memoráveis.

No processo de criação da composição/ilustração e animações, o principal objetivo foi representar de forma marcante cores orientais, as casas frequentemente presentes nas obras de Julio e, é claro, dar destaque ao personagem central, o fumador. Além disso, optou-se por incluir um elemento secundário, porém significativo, que é a cerâmica, presente em três cantos da composição. Essa escolha tem especial relevância, já que o artista retratava a cerâmica em muitas de suas obras e possuía uma coleção de peças reais, para além de também ter experimentado a sua produção, designadamente quando viveu no Alentejo. Na parte de animação, o propósito foi dar vida às casas que frequentemente representava, usando o piscar de luzes nas janelas e a mudança de cor das paredes, conferindo uma atmosfera dinâmica. Quanto ao personagem principal, o fumador, o foco foi enfatizar o ato de fumar. Assim, decidiu-se aumentar a dimensão das cabeças para criar uma interpretação mais psicadélica e expressiva desse gesto. Para enriquecer a animação, e torná-la ainda mais envolvente, foram adquiridos alguns elementos na plataforma Envato. Foram utilizados para a animação de abertura e fecho da composição, com um movimento em "loop" e um efeito em "vortex". Além disso, trabalhei elementos gráficos, como o fumo presente no cachimbo e grafismos adicionais na personagem, para dar mais dinamismo e vida à animação. O resultado é uma composição e animação que captura a essência das obras de Julio, com a representação das casas e da cerâmica, enquanto enfatiza de maneira intrigante o fumador e seu ato de fumar. As combinações dos elementos criados para a animação resultam numa experiência visual cativante e envolvente para o utilizador.

© FUMADOR

Em relação ao cartaz criado para a exposição, inspirado na obra "O Fumador", teve como objetivo principal enfatizar a figura cônica o fumador, que se destaca na obra original. Tentou-se capturar a essência dessa personagem e a sua relevância na narrativa artística. Além disso, a intenção foi destacar alguns padrões recorrentes presentes na obra, bem como representar as características das casas que Julio frequentemente retrata nas suas composições. Uma das prioridades do design do cartaz foi a harmonia das cores, influenciada pelo estilo oriental presente na obra original. Procurou-se refletir essa harmonia nas escolhas cromáticas do cartaz, criando uma atmosfera coesa e esteticamente agradável. Como elemento (vetorial) optou-se por representar um cachimbo, o símbolo proeminente do ato de fumar, que é o cerne da obra. A figura do cachimbo não apenas destaca a importância do fumador, mas também reforça a identidade da exposição como um todo, remetendo à essência da obra e sua temática central. Através dessas escolhas, o cartaz procura apresentar ao público uma visão abrangente da obra, colocando em destaque o personagem central, os padrões significativos e o ambiente familiar das casas, tudo enquanto preserva a harmonia estilística das cores e padrões orientais (influências de Julio, na altura em que viveu). O resultado é um convite visualmente atraente e evocativo, destinado a despertar o interesse e a curiosidade.

Julio

Criada em,
1929

Julio



Obra original



Composição criada

"O Burguês e a Menina" é uma pintura icônica, de 1931 que carrega consigo uma forte crítica social. Nesta obra, Julio ilustra um homem gordo, que é uma metáfora para o poder e a opulência excessiva. Ele é retratado com várias características de abundância, como uma bengala, uma medalha dourada e um charuto na mão, simbolizando a sua riqueza. O homem está vestido de forma formal, e ao seu lado, temos uma mulher seminus, uma imagem que Julio representou em inúmeras obras para criticar a pouca importância dada às mulheres. A mulher na pintura aparece de forma rebexada em relação ao homem, o que pode representar a subjugação das mulheres na sociedade. O homem é exageradamente grande em relação à mulher inofensiva e sem poder, que parece estar a obedecer ao homem e servir seus desejos. A pintura também reflete a desigualdade entre as classes sociais, onde o homem burguês manifesta o seu poder e riqueza, enquanto a mulher é retratada como servil e submissa. O uso de traços grossos e a presença do grupo de casas escondido na pintura adiciona uma camada de complexidade à imagem e volta a estar presente como noutras obras. Em resumo, a obra "O Burguês e a Menina" de Julio é uma crítica à opulência excessiva da classe dominante e à submissão das mulheres na sociedade.

No processo de criação da composição/ilustração e animação, o objetivo principal foi a representação de uma crítica social impactante. Nesta obra, tentou-se retratar uma simetria e um aspeto luxuoso, refletindo a atmosfera de opulência que a obra original transmite. Foram destacados elementos de luxo presentes em uma das personagens, enquanto representava a mulher em uma posição subordinada ao "Burguês", evidenciando assim a crítica social ao abuso de poder e à excessiva luxúria. A presença das casas, característica recorrente nas obras de Julio, foi incorporada à composição, assim como uma peça de cerâmica ou lata atrás do Burguês. Esses elementos contribuíam para enriquecer o contexto e o narrativo da obra, enfatizando a realidade social retratada. Nas animações, foi decidido dar destaque ao ato de fumar do "Burguês", que era visto na época como um símbolo de poder. No entanto, tentei transmitir uma mensagem contraditória ao mostrar o Burguês espremido, sugerindo que nem sempre o poder é absoluto e inabaliável. A mulher, por sua vez, foi animada em movimento, expressando seu desgosto enquanto o Burguês egue e bengala, que simboliza seu poder. Essa dinâmica enfatiza as disparidades sociais e a submissão da figura feminina. Além disso, foram criadas animações para aumentar o tamanho do colar do Burguês, simbolizando sua luxúria excessiva, adicionando também uma rotação no padrão central da obra para conferir harmonia e fluidez à composição. Novamente, foram adicionados alguns elementos no protótipo Enavto, como o fumo do cachimbo e outros elementos gráficos para a animação de abertura e fechada da composição. Esses elementos contribuíam para criar uma sensação de movimento em formato de "loop" e um efeito em "vortex", tornando a animação mais envolvente e cativante para o espectador. Em suma, o resultado final é uma composição e animação que pretende transmitir uma poderosa crítica social, representando a opulência, o abuso de poder e a desigualdade social.

Em relação ao cartaz criado para a exposição, inspirado na obra "O Burguês e a Menina", este teve como objetivo principal incidir na luxúria e a abundância de valores representados na obra original. Nessa abordagem, o foco foi destacar um padrão que, na minha interpretação, evoca um sentido de opulência, com a presença marcante de bengala de "ouro" que simboliza o poder, enquanto também retrata um dos personagens centrais da obra, "O Burguês". Ao compor o cartaz, este foi direcionado para alcançar uma estética clean e simétrica, alinhada com a atmosfera luxuosa e opulenta retratada na obra. Tentou-se equilibrar a composição visual de forma a transmitir a essência e o significado da pintura original, sem perder de vista a crítica social presente na mesma. Como elemento (vetorial), foram representadas várias moedas, que foi uma escolha significativa por diversos motivos. Em primeiro lugar, a moeda representa o poder que uma das personagens possui sobre a outra, refletindo a dinâmica de dominação e submissão presente na obra original. Além disso, a moeda também carrega a mensagem da crítica social abordada na pintura, enfatizando as disparidades econômicas e sociais entre as personagens retratadas. A abundância de riqueza presente numa das personagens também se conecta com a escolha da moeda como elemento vetorial, já que ela representa de maneira simbólica a opulência e o acúmulo de riqueza na obra. Em síntese, o cartaz foi concebido para retratar a luxúria e a abundância de valores da obra, destacando a bengala de "ouro" como símbolo do poder e optando pela moeda como elemento vetorial para transmitir as relações de poder, a crítica social e a opulência presentes na obra original.

Julio

Criada em,
1928

Julio

OS COMEDIANTES



Obra original



Composição criada

"Comediantes" é óleo sobre cartão, de 1928, que faz referência aos palhaços e à sua profissão. Nesta obra, podemos observar características exageradas, como o nariz, as bochechas vermelhas e expressões faciais caricaturadas. Julio também inclui peças de cerâmica, um tema recorrente em suas obras, pois reflete a sua coleção pessoal e a paixão por esta arte, como abordado no Projeto 2.11 Julio – Vida e Obra. Esta pintura também expressa uma crítica social, pois os palhaços eram vistos como marginais e figuras sem importância na sociedade. Todavia, a presença do palhaço numa festa de jantar de alta classe, desafia essa perspectiva. A obra retrata um palhaço num ambiente de jantar, onde as vestimentas sugerem a presença de uma pessoa de classe alta desfrutando de uma refeição ao lado de uma mulher. Com isto o artista poderá dar a entender que a profissão do palhaço é valiosa e pode trazer alegria e entretenimento para pessoas de todas as classes. No geral, esta obra é mais um dos exemplos marcantes da habilidade de Julio em incorporar os seus interesses e experiências pessoais na sua arte, enquanto faz uma declaração sobre as percepções e valores sociais.

No processo de criação das ilustrações e animações, o objetivo principal foi proporcionar uma experiência genuinamente alegre e contagiar os utilizadores com um sentimento de felicidade. Para atingir esse propósito, foram utilizadas diversas técnicas que enfatizavam a presença do sorriso e a alegria das personagens, como uma metáfora para realçar a ausência desses elementos na obra original. Para tornar a experiência mais vibrante, foram adicionadas rotações às personagens, conferindo movimento e dinamismo às ilustrações e animações. A introdução de sorrisos nos rostos das personagens, mesmo que não estivessem presentes na obra original, serviu como uma forma poderosa de transmitir a mensagem de alegria e felicidade aos utilizadores. Além disso, para criar um ambiente mais irreais e lúdico, foram exageradas as dimensões faciais de duas personagens, o que adicionou um toque de fantasia e originalidade ao trabalho. A inclusão do forame 'alahah' contribuiu para intensificar o sentimento de felicidade e alegria, ampliando uma conexão emocional. Para além disso, esta também presente na obra uma peça de cerâmica, (na cabeça da senhora, mas uma vez com uma interpretação mais lúdica) que era algo que Julio representava muitas vezes. Foram adquiridos, uma vez mais, alguns elementos na plataforma Envato. Esses elementos incluem o forame, que acrescentou um toque de expressividade, bem como alguns elementos abstratos relacionados às personagens e a abertura e fecho da animação em 'vortex' e 'loop'. Em síntese, o processo de criação das ilustrações e animações foi guiado pela intenção de trazer alegria, contagiante aos espectadores. A introdução de sorrisos, rotação das personagens e elementos gráficos adicionais, faz também com que a obra ganhe vida com uma atmosfera lúdica e emocionante, proporcionando uma experiência única.

OS COMEDIANTES

Em relação ao cartaz criado para exposição da obra "Os Comediantes" foi cuidadosamente concebido para destacar a expressão do sorriso, como o nome da obra indica. A intenção era enfatizar a essência da comédia e o exagero das expressões faciais presentes na obra. Nesse sentido, foi intencional incorporar o sorriso como o elemento destaque no cartaz, de modo a ser o elemento mais representativo, uma vez que todo o trabalho artístico nesta obra gira em torno da expressividade facial. As cores e traços foram cuidadosamente selecionados para realçar a atmosfera alegre e vibrante que permeia a obra. Como elemento vetorial, mais uma vez, foi utilizado o sorriso, tentando assim amplificar a sua visibilidade e impacto. Ao compor o cartaz, a principal finalidade era captar a essência da alegria e transmitir a sensação de felicidade e diversão que as personagens evocam de forma contagiante. Ao destacar essa característica central, os espectadores seriam atraídos para o universo cativante e animado da obra.

Julio

VILA DO CONDE

Criada em,
1929

Julio



Obra original



Composição criada

"Vila do Conde" é uma pintura que apresenta referências proeminentes à cidade de Vila do Conde, como sugere o nome. A obra retrata duas classes sociais diferentes, um tema comum nas pinturas de Júlio. De um lado, vemos um pescador vestido com uma camisa quadriculada e a fumar com cachimbo, enquanto do outro lado, um homem representado de uma forma mais formal, como se fosse de uma classe mais alta e próspera. O chapéu, bigode proeminente e casaco formal tentam realçar esse status. Além disso, a composição da pintura é centrada num grupo de casas, com contornos grossos que são característicos do estilo de Júlio durante este período de sua vida. No entanto, o que mais se destaca nesta pintura é a sua representação social. Apesar de suas origens diferentes, os dois homens são retratados a brindar e felizes com um copo de vinho, demonstrando uma sensação de alegria e camaradagem que transcende barreiras sociais, sendo assim uma crítica poderosa às divisões sociais que existiam durante a época de Júlio e que continuam a ser relevantes nos dias de hoje.

O processo de criação da animação para a composição/ilustração, procura enfatizar o momento harmonioso do brinde entre as duas classes sociais, enquanto também houve uma preocupação em trazer vida aos elementos secundários que compõem a cena. O objetivo principal era transmitir a satisfação e a camaradagem presentes nesse gesto tão significativo. A atenção aos detalhes foi fulcral, e a animação do brinde foi cuidadosamente coreografada para transmitir o movimento natural e a alegria partilhada pelos personagens. A rotação da cabeça de uma das personagens adicionou uma dose extra de dinamismo e autenticidade à cena, tornando-a mais envolvente para o utilizador. As casas, elemento secundário, importante no plano de fundo, foram transformadas num formato de moinho de vento, com a animação de um movimento circular. Essa escolha criativa reflete a conexão pessoal com Vila do Conde, especialmente pelos seus ventos fortes, e adiciona uma camada adicional de interesse visual à animação. O uso de animações em "Loop" com efeitos de "vortex" no início e fim da animação resulta num ciclo contínuo e fluido, atraindo o espectador para uma narrativa sem fim. A sincronização dos movimentos, como o fumo a sair do cachimbo e a gota de vinho a sair do copo, demonstra um cuidado especial na escolha dos elementos gráficos para aprimorar a experiência visual. Foram adicionados alguns elementos na plataforma Envato como o fumo, a gota de vinho ao sair do copo e alguns elementos gráficos na abertura e fecho da animação. No entanto, estes elementos foram editados, sendo realizado um trabalho adicional na pós-produção, especialmente no ajuste das cores e integração dos elementos gráficos.

Julio

VILA DO CONDE

Todo esse trabalho resultou numa animação cativante, e que tem o intuito de transmitir uma mensagem de união social presente na pintura original "Vila do Conde". A combinação de elementos da obra original, a atenção aos detalhes e elementos gráficos sofisticados culminam numa obra que pretende ser uma homenagem ao legado de Júlio e uma mensagem atemporal sobre a importância da harmonia entre as pessoas, independentemente das suas origens sociais.

Em relação ao cartaz criado para a exposição tem como essência a mensagem poderosa por trás da pintura "Vila do Conde". Cada detalhe foi cuidadosamente planeado para transmitir o significado central da obra, enfatizando o momento do brinde entre as duas classes sociais distintas, que se unem harmoniosamente. No centro do cartaz, não muito visível é possível ver a representação do mar, dando assim a importância histórica de Vila do Conde e a sua conexão com o mar, que moldou a identidade da cidade e do seu povo. As casas, com contornos característicos do estilo de Júlio, formam o plano de fundo.

Como elemento (vetorial) do poster, foi representado um copo de vinho, para dar mais simbolismo ao brinde presente na pintura original. Esse ícone transmite a ideia de união, confraternização e superação das barreiras sociais, reforçando a mensagem atemporal de que a camaradagem e a alegria podem transcender as diferenças entre as pessoas e classes sociais. Este ícone foi também criado para dar um "recognition" de 5 estrelas, para que os utilizadores não tenham problemas na fase de captura do cartaz para ver a RA sobre o mesmo (As animações presentes). Em suma, o cartaz é uma obra que reúne elementos-chave da pintura "Vila do Conde" de forma harmoniosa e expressiva. Assim, o cartaz torna-se uma porta de entrada para a profundidade da obra original, convidando o público a conectar-se emocionalmente com a mensagem universal de união e sem preconceito de classes sociais.

Apêndice IV – Respostas em Bruto ao Inquérito por Questionário

22/09/23, 17:36

LIVING PAINTING Uma nova Realidade de Julio

LIVING PAINTING Uma nova Realidade de Julio

21

Respostas

03:09

Tempo médio para concluir

Ativo

Status

1. Idade? (0 ponto)

21

Respostas

Respostas Mais Recentes

"37"

"33"

"55"

2. Sexo (0 ponto)

● Masculino	10
● Feminino	11

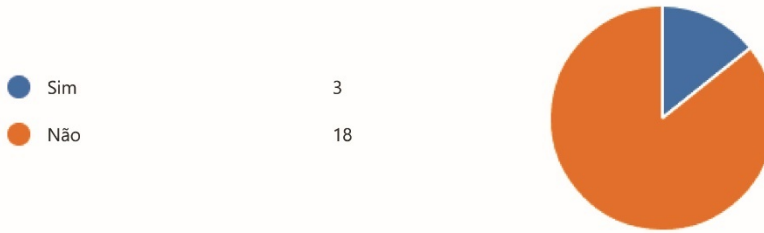


3. Qual o seu grau de conhecimento de RA (Realidade Aumentada)? (0 ponto)

● Inexistente	4
● Pouco	10
● Suficiente	4
● Bom	2
● Excelente	1



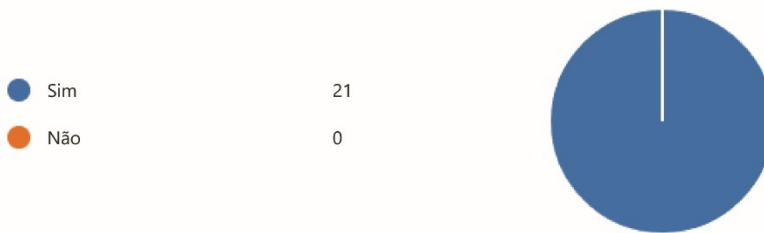
4. Teve dificuldade no download e utilização da aplicação "Artive"? (0 ponto)



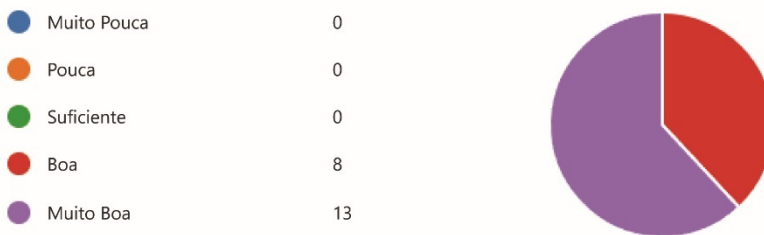
5. Se sim, que dificuldades teve? (0 ponto)



6. Conseguiu facilmente aceder à informação/explicação das obras? (0 ponto)

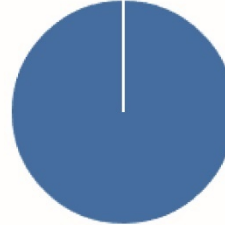


7. Como caracteriza a informação/explicação das obras? (0 ponto)



8. Durante a experiência sentiu que o projeto mostra uma nova perspectiva e realidade às obras originais do Julio? (0 ponto)

- Sim 21
- Não 0



9. Escreva um pequeno texto sobre a sua experiência durante a exposição, desde aspetos que considere positivos ou possíveis melhorias a implementar. (0 ponto)

Respostas Mais Recentes

21
Respostas

"É bom ver projetos assim em Vila do Conde, enriquece a Cul..."

"Gostei da exposição e de conhecer uma nova tecnologia mis..."

"Uma boa forma de inovar a arte."

7 respondentes (33%) responderam **exposição** para esta pergunta.

