

UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

A AUTÓPSIA DIGITAL DO CINEMA

Um mapa pessoal dos encontros do cinema com o computador

Fernando Manuel Nabais

**Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos
requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em
Ciências da Comunicação, Comunicação e Artes, realizado
sob a orientação científica de**

Prof^a. Doutora Patrícia Gouveia

SETEMBRO, 2010



[DECLARAÇÕES]

Declaro que este trabalho de projecto é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Lisboa, de de

Declaro que esta dissertação de projecto se encontra em condições de ser apresentada a provas públicas.

O(A) orientador(a),

Lisboa, de de

Agradecimentos

Maria da Graça Nabais

Joaquim Leal Nabais

Patrícia Gouveia

Stephan Jurgens

Fernando Galrito

André Almeida

Gonçalo Lopes

João Frazão

Sónia Gonçalves

Gustavo Nabais

[RESUMO]

[TRABALHO DE PROJECTO]

A AUTÓPSIA DIGITAL DO CINEMA

Um mapa pessoal dos encontros do cinema com o computador

[AUTOR]

Fernando Manuel Nabais

PALAVRAS-CHAVE: cinema, novos media, interacção humano-máquina., cinema computacional.

A autópsia digital do cinema pretende ser uma investigação exploratória das relações do cinema com o computador, mapeada num percurso pessoal de referências e objectos artísticos que a balizam e orientam. Pretendeu-se desenvolver uma análise referenciada num conjunto de obras que reinterpretam o cinema e que se encontram formatadas pelo computador. Conceitos da teoria do cinema são aqui revisto e analisados sob a lente das teorias do novos media.

Em paralelo com esta tese foram desenvolvidos três projectos de criação artística que se pretenderam posicionar como expressão prática de algumas das questões teóricas formalizadas. Estas peças, foram também resultado dos estímulos gerados por este percurso formativo e propulsionaram esta investigação que, por sua vez, foi sendo também sempre inspiração para o desenvolvimento criativo das obras, num processo iterativo que foi sendo natural ao longo deste trajecto.

[ABSTRACT]

[PROJECT WORK TITLE]

THE DIGITAL AUTOPSY OF CINEMA

A personal map of cinema and new media encounters

[AUTHOR]

Fernando Manuel Nabais

KEYWORDS: cinema, new media, human computer interaction, computational cinema.

The digital autopsy of cinema is an attempt to an exploratory research of the relations between cinema and the computer, mapped on a personal path of references and artistic works that serve as an orientation beacon. The intention was to develop an analysis based on a series of art works that make a reinterpretation of cinema and that are anchored on the computer. Cinema theory concepts are revised under the lens of new media theory.

Parallel to this theoretical research, the author developed three artistic projects that had the intention of becoming the practical expression of some of the formalized theoretical questions. These pieces were also the result of the stimulation generated by this learning process and propelled this research. On another hand, these pieces were permanently inspired by the theoretical research in a natural and iterative way.

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I: Cinema e computador.....	3
<u>I. 1.</u> Quando a máquina de Turing encontra a máquina dos Lumière.....	4
<u>I. 2.</u> Antecedentes da vídeo art e das vanguardas dos anos 60 e 70 - <i>Expanded Cinema</i>	5
Capítulo II: Formas do cinema computacional.....	7
<u>II. 1.</u> Do celulóide ao bit	9
<u>II. 1.1</u> Tempo.....	9
<u>II. 1. 2.</u> Espaço.....	13
<u>II. 1. 3.</u> Montagem e Narrativa.....	16
<u>II. 2.</u> Do bit à retina.....	18
<u>II. 2. 1</u> Interactividade	18
<u>II. 2. 2.</u> Base de dados e algoritmos	26
<u>II. 2. 3.</u> Háptico/Tangível	30
<u>II. 2. 4.</u> Híbrido.....	34
Capítulo III: Estudos de caso.....	41
<u>III. 1.</u> Umberto D igital Haiku #1	42
<u>III. 1, 1.</u> Estética da informação	44
<u>III. 1. 2.</u> A representação do cinema e a representação pelo cinema	45
<u>III. 1. 3.</u> O software <i>Carnivore</i>	47
<u>III. 1. 4.</u> Futuro	49
<u>III. 2.</u> Umberto D igital Haiku #2	50
<u>III. 2. 1.</u> A atenção como interface.....	51
<u>III. 2. 2.</u> O <i>loop</i> – a génese e o futuro do cinema	53

<u>III. 2. 3.</u> A criação apropriada	54
<u>III. 3.</u> .txt - Dançar o écran.....	57
<u>III. 3. 1.</u> O cinema no palco.....	57
<u>III. 3. 2.</u> .txt sinopse.....	58
<u>III. 3. 3.</u> Interactividade no contexto performativo	60
Conclusão	70
Bibliografia.....	71