

**UNIVERSITATEA NATIONALA DE ARTA TEATRALA SI  
CINEMATOGRAFICA I.L.CARAGIALE BUCURESTI  
DOMENIUL CINEMATOGRAFIE SI MEDIA**

**Rezumatul tezei de abilitare**

*Noile media si cinematograful*

**Candidat: Conf.univ.dr. Marius Nedelcu  
UNATC „I.L. Caragiale” Bucure ti**

Teza de abilitare intitulat *Noile media și cinematograful* reflectă activitatea depusă în special după anul 2006 (anul susținerii tezei de doctorat) și prezintă activitatea didactică și de cercetare, studiile și proiectele pe care le-am dezvoltat în cadrul Facultății de Film a UNATC „I.L.Caragiale” București, dar și în alte instituții de învățământ superior sau de creație artistică. Structura lucrării este următoarea:

Introducere

1 Potențialul noilor media

2 Filmul în contextul noilor media

3 Activitatea științifică, de cercetare și artistică

4 Activitatea didactică

5 Plan de dezvoltare personală

6 Bibliografie

Paginile tezei de abilitare sunt dovada activității depuse în cadrul unui plan personal de cercetare, în care anul 2006, anul susținerii tezei de doctorat, jalonează un moment important ca realizare, dar care a fost articulat în jurul unor preocupări constante pe durata a 2-3 decenii, cu importanță în plan național și la nivelul de performanță internațional al etapei. Licența în Calculatoare, specializarea software (UPB) și doctoratul în domeniul Cinematografie și media (UNATC) mi-au permis o perspectivă dublă a simbiozei art-tehnologie reprezentată de film, o înțelegere a aportului digitalului ca instrument de prelucrare, dar mai ales ca meta-mediul, a evoluției filmului în acest context, o înțelegere a continuum-ului real-virtual, de la lumea reală la realitatea virtuală și a poziției filmului pe acest ax. Am acordat o atenție deosebită explicării potențialului pe care-l conferă digitalul domeniilor care se bazează pe acesta, pentru a înțelege mai bine evoluția filmului. În acest scop am prezentat legile ce guvernează digitalul și domeniile pe care acesta le propulsează, legi ale evoluției mediilor, mediamorfoza, coexistența și convergența mediilor, pentru a avea o perspectivă mai îndepărtată a drumului pe care-l va urma filmul în legătură cu noile media. Perspectiva propusă este și istorică, argumentând o legătură între imersiunea în instalația clasică a panoramei secolului al XIX-lea și mediile imersive ale secolului al XXI-lea, prin intermediul cinematografului.

Filmul în contextul noilor media trece în revistă direcțiile actuale și viitoare de influențare, dezvoltare și inovare a cinematografului. Sunt aduse în discuție și realizări studentești pe direcția filmului interactiv, stereoscopic și imersiv.

În activitatea didactică am urmărit introducerea unor tematici desprinse din cercetările mele și familiarizarea studenților cu metodele cele mai moderne de investigație și de lucru. Am propus constant cursuri noi și module noi în cadrul cursurilor existente la toate cele 3 cicluri.

Sunt prezentate cursurile predate în cadrul programelor de studiu existente, cursurile noi introduse în cadrul programelor de studiu existente, programele de studiu nou create la demararea cărora am contribuit, cursuri predate la universități ca profesor invitat.

În cadrul cursurilor am abordat module practice noi:

- imagine interactivă, imagine panoramică, imagine imersivă
- tehnici de reprezentare spațială
- imagine 3D de sinteză, modelare și randare
- imagine stereoscopică statică și dinamică
- tehnici de prelucrare a imaginii
- aplicații multimedia on-line
- aplicații multimedia off-line
- tehnici de generare și prelucrare specifice

Teme teoretice noi abordate au fost:

- Era digitală
- Revoluții (revoluția digitală, revoluția virtualului, revoluția Internet, revoluția social media)
- Legile empirice ale mediilor digitale
- Noile media - fundamente și tehnologii
- Teoreticieni ai noilor media
- Efectele culturale ale computerizării
- Cultura digitală
- Evoluția publicului; generații
- Comunicare multimedia
- Multimedia, hipermedia, noile media, transmedia
- Multimedia, noile media, perspectivă istorică

- Comunicare bazat pe hipertext
- Structuri neliniare, structure interactive
- Interactivitate și narațiuni interactive
- Scenarii pentru aplicații interactive
- Comunicarea video 3D
- Calculatorul ca metamediu
- Integrare, neliniaritate, imersiune
- Interactivitate, virtualitate, simulare
- Interfață și interactivitate în noile media
- Forme noi în noile media
- Hiperficțiune, hiperdrama, hipervideo, spațiu navigabil, baze de date
- Realitate virtuală, realitate augmentată, medii virtuale, teleprezență
- Jocuri video
- Extinderea cinematografului, extinderea digitală a cinematografului
- Cinematograful și mediile virtuale
- Cinematograful digital
- Cinematograful stereoscopic
- Cinematograful imersiv, cinematograful multisenzorial
- Filmul interactiv. Scenarii pentru film interactiv
- Database Cinema /Soft Cinema
- Multi-ecran, split-screen, sisteme de proiecție
- Documentarul și noile media
- Tehnologiile digitale în artă
- Artă mediilor virtuale

Am pornit de la explorări personale în ceea ce privește aceste subiecte (enumerarea nu este exhaustivă). Activitatea de cercetare științifică s-a materializat prin lucrări publicate în volume sau pe suport digital, în reviste de specialitate, sau prin participarea la sesiuni științifice și manifestări de creație artistică, simpozioane, workshop-uri, expoziții, mese rotunde, naționale și internaționale. Activitatea de creație artistică specifică noilor media s-a concretizat într-o serie de creații prezentate în mediul virtual ori pe suport digital, sau în expoziții.

Lucrarea prezintă în final un plan de dezvoltare al carierei universitare, o

dezvoltare pe direcțiile: film imersiv, film interactiv, film stereoscopic, medii virtuale, prin activitatea de cercetare, didactica și creație personală.

Bibliografia esențială care a stat la baza activității de cercetare, didactice, de creație și a sintezei materializate prin această teză de abilitare, încheie lucrarea. Într-o formă completă, grupată pe cca. 50 teme de sinteză, este folosită curent la cursuri și oferită studenților.