

Historycine.IA

Leandro de Oliveira Ventura, Luiz Felipe Martins
Orientadores: Márcio André Miranda, Glauber da Rocha Balthazar / Instituição: IFSP Campinas

INTRODUÇÃO

O cinema é uma das formas de expressão artística mais poderosas e acessíveis do mundo. Porém, nem sempre a apropriação de elementos reais por parte dos idealizadores de filmes é fielmente executada (Toplin, 1996). Surge então a hipótese de ser possível a utilização de ferramentas tecnológicas que consigam avaliar a veracidade das informações apresentadas nas telas. Este trabalho teve como objetivo treinar uma inteligência artificial, com capacidades analíticas e de reconhecimento de padrões, para predizer a veracidade de cenas de filmes baseada nos conceitos que permeiam a sétima arte (Goodfellow, Bengio, Courville, 2016)

METODOLOGIA

Foi proposto uma análise de cenas de filmes de um gênero específico (guerras) com sua documentação baseada em três variáveis independentes (batalha, veracidade e efeitos) que determinaram a variável dependente (grau de realismo [BAIXO – MÉDIO - ALTO]).

RESULTADOS

Um dataset de cenas de filmes de guerra foi elaborado (60 registros) e validado por um especialista humano (professor de História) em relação as variáveis independentes e a dependente (preditiva). Isso possibilitou o treinamento de diversos modelos algoritmos de IA para classificar cenas de filmes como baixa, média, ou altamente realistas, de forma automática. Os dados visuais obtidos pela inserção do usuário ativaram na máquina sua memória de padrões, para apontar Incongruências históricas (trajes, armas, tecnologias anacrônicas etc) (Fig. 1) (Rosenstone, 2006).

	BATALHA	VERACIDADE	EFEITOS	REALISMO
0	1	1	1	1
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1

Figura 1: Resultados das veracidades dos filmes

CONCLUSÕES

Desenvolveu-se uma ferramenta de IA, capaz de analisar a veracidade de cenas cinematográficas. Aplica-se ela para identificar padrões e inconsistências históricas, e com a classificação de realismo, há uma contribuição na análise crítica do campo audiovisual.

REFERÊNCIAS

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). Deep Learning. MIT Press.

Toplin, R. B. (1996). History by Hollywood: The Use and Abuse of the American Past. University of Illinois Press.

Rosenstone, R. A. (2006). History on Film / Film on History. Pearson Education.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos aos professores orientadores Dr. Márcio Miranda e Dr. Glauber Balthazar.