

Poéticas e culturas digitais – uma abordagem prática

Docentes: Cleomar de Sousa Rocha & Hugo Alexandre Dantas do Nascimento

*(Disciplina de pós-graduação, 64 horas.
Aulas nas quartas-feiras das 8h às 11h40. 20 vagas)*

Introdução

A disciplina “Poéticas e culturas digitais - Uma abordagem prática”, a ser ministrada como tópicos PEC0264 (TÓPICOS AVANÇADOS EM PERFORMANCES CULTURAIS IV - TA), reflete a natureza tanto conceitual quanto prática da linha de pesquisa “Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais” do Programa de Pós-graduação em Performances Culturais, ao trazer para discussão e investigação empírica a experiência contemporânea com as tecnologias digitais e as diferentes formas de empregá-las, com foco na performatividade computacional e social. A disciplina tem orientação interdisciplinar, tornando-se de interesse para as demais linhas de pesquisa do programa de Performances Culturais e para outros programas de pós-graduação. Estruturada em dois eixos (conceito e repertório), a disciplina se organiza na conceituação e experimentação de técnicas computacionais de geração de imagens e interatividade.

Ementa

Estudo diacrônico e sincrônico das poéticas e estéticas da arte tecnológica. Cultura Digital e suas articulações com o campo artístico. Conceitos de interatividade, interator e interagente, agência e transformação em mídias interativas. Ferramentas tecnológicas de apoio à produção artística.

Objetivos

Aplicar os conceitos de poéticas e estéticas tecnológicas e seus referenciais teóricos na prática artística. Reconhecer os princípios da cultura digital no contexto da arte contemporânea. Desenvolver uma instrução poética e/ou obra interativa, reunindo habilidades e competências do campo específico.

Programa

O conteúdo a ser trabalhado na disciplina está organizado em quatro categorias de atividades, como segue:

- **FT - entendimento da fundamentação teórica** (16 h), cobrindo conceitos de poéticas, cultura digital e design de interação, entre outros;
- **Sem - apresentação de uma série de seminários** (16 h), envolvendo estudo e apresentação de projetos que empregam elementos tecnológicos;
- **Tec - estudo de ferramentas tecnológicas** (24h), abordando, de modo prático, o uso de ferramentas como programas de computador e equipamentos digitais para a construção de artefatos interativos; e
- **Ws - realização de um workshop de projetos** (8h), com o desenvolvimento e a apresentação de projetos sobre as temáticas estudadas.

Essas atividades serão executadas de forma intercalada, conforme o planejamento de aulas no quadro abaixo:

Aulas	Categoria	Conteúdo
1-4	---	Introdução à disciplina
5-8	FT	Poéticas Tecnológicas
9-12	Sem + Tec	Convidado 1 + Seminários sobre Poéticas Tecnológicas
13-16	FT	Cultura Digital
17-20	Sem + Tec	Convidado 2 + Seminários sobre Cultura Digital
21-24	FT	Design de interação
25-28	Sem + Tec	Convidado 3 + Seminários sobre Design de Interação
29-32	Ws + Tec	Workshop Preparação + Estudo da Ferramenta Processing
33-36	FT	Sociedade contemporânea
37-40	Sem + Tec	Convidado 4 + Seminários sobre Sociedade Contemporânea
41-44	Ws + Tec	Workshop Preparação + Estudo da Ferramenta Arduino
45-48	FT	Cidades inteligentes
49-52	Sem + Tec	Convidado 5 + Seminários sobre Cidades Inteligentes
53-56	Ws + Tec	Workshop Preparação + Estudo da Ferramenta Pure Data
57-60	Ws	Workshop - apresentação preliminar e discussão de soluções
61-64	Ws	Workshop - Exposição pública dos resultados

Avaliação

A avaliação será feita com base na análise dos seminários apresentados pelos alunos e dos projetos desenvolvidos para o Workshop como trabalho final da disciplina.

Bibliografia

MURRAY, Janet H. *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: The MIT Press, 2012.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP, SENAC, 2007.

ROCHA, Cleomar. Estéticas tecnológicas e Interfaces Computacionais. In VENTURELLI, Suzete (org.) *Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte*. Brasília: PPG em Arte, 2008.

ROCHA, Cleomar. Perspectivas de interação: um olhar sobre o interator. In: Pablo Gobira. (Org.). *Percursos contemporâneos : realidades da arte, ciência e tecnologia*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018, v. 1, p. 103-116.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2008.

CARD, Stuart K., MACKINLAY, Jock D., SHNEIDERMAN, Ben. *Readings in Information Visualization: Using Vision to Think*, Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies, Academic Press, 1999.

NASCIMENTO, Hugo, FERREIRA, Cristiane. Uma Introdução à Visualização de Informações, *Visualidades*, 2011, v. 9, p. 13-43.