

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES CULTURAIS**

**Tópicos Avançados em Performances Culturais I – Humanidades Digitais— PPGPC (2023/2)**

**Carga Horária:** 64 h

**Período:** 26/09/2023 a 23/01/2024

**Docente:** Prof.Dr. Daniel Christino e o Prof.Dr. Marcilon Almeida de Melo

**Dia e horário de aula:** Terças às 19h–22h20

**Sala de aula:** Campus I (Setor Universitário - Local a confirmar)

**Modalidade:** Presencial

## **Ementa**

A disciplina busca apresentar conceitos fundamentais das transformações digitais; estimular o pensamento crítico sobre os impactos sociais sobre os efeitos culturais dessas tecnologias e refletir sobre a relação entre performance, tecnologia e cultura. Dentre os temas abordados estão a compressão dos fundamentos computacionais; quantificação da vida: dados e algoritmos; representação visual dos dados; blockchain e metaverso.

## **Metodologia**

A disciplina trabalhará aspectos teóricos e metodológicos das Humanidades Digitais com uma carga inicial de leitura e discussão, apresentada pelos professores, dos fundamentos filosóficos e metodológicos nos dois primeiros módulos. No terceiro módulo os alunos deverão apresentar seminários sobre textos escolhidos em Humanidades Digitais. Por fim, os alunos deverão apresentar uma proposta de artigo final para a disciplina (título e resumo) que será discutida coletivamente no último módulo. A disciplina se encerra com a entrega do artigo pronto na última aula.

## **Objetivos**

Discutir a relação entre tecnologia , performance e cultura; Refletir sobre metodologias de pesquisa no entroncamento entre cultura e tecnologia; Desenvolver um marco teórico de referência para o debate entre humanidades digitais e performance; Subsidiar a produção científica na área das performances culturais e das humanidades digitais.

<b>Módulo 01 - Fundamentos das Humanidades Digitais</b>		
Encontro 01	Apresentação do programa	
Encontro 02	O que significa dizer que algo é digital?	
Encontro 03	Algoritmos e Modelos computacionais	
Encontro 04	Capacidades do Meio Digital	
<b>Módulo 02 - Fundamentos de Filosofia da Tecnologia</b>		
Encontro 05	Conceitos fundamentais	
Encontro 06	Racionalidade, dispositivo e cognição	
Encontro 07	Tecnologia e ontologia	
Encontro 08	O que é tecnologia afinal? Uma definição preliminar	
<b>Módulo 03 - Seminários</b>		
Encontro 09	Seminário 01	
Encontro 10	Seminário 02	
Encontro 11	Seminário 03	
Encontro 12	Seminário 04	
<b>Módulo 04 - Produção de Artigos</b>		
Encontro 13	Apresentação dos títulos/abstract	
Encontro 14	Apresentação desenvolvimento	
Encontro 15	Apresentação desenvolvimento	
Encontro 16	Artigo final	

## **Avaliação**

A nota será composta pela participação nos seminários e na elaboração de artigo científico a ser submetido para publicação.

## Bibliografia

ARCELA, Aluizio. Computação: Uma Ciência Exata com Aspirações Humanas e Sociais. *In*: SIMON, Samuel (Org.). **Um Século de Conhecimento: Arte, Filosofia, Ciência e Tecnologia no Século XX**. Brasília: UNB, 2011.

**Art.** Hoboken: John Wiley & Sons, 2016, p. 426–444.

BRIDLE, James; ASSIS, Érico; LONGO, Celso. **A nova idade das trevas: A tecnologia e o fim do futuro**. 1ª edição. [s.l.]: Todavia, 2019.

KITCHIN, Rob; DODGE, Martin. **Code/space: Software and Everyday Life**. [s.l.]: MIT Press, 2011.

KITCHIN, Rob. **The Data Revolution: Big Data, Open Data, Data Infrastructures and Their Consequences**. [s.l.]: SAGE, 2014.

MANOVICH, Lev. **Cultural Analytics**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.

\_\_\_\_\_. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. **The anti-sublime ideal in data art**. URL= [http://www.manovich.net/DOCS/data\\_art.doc](http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc), 2002. Disponível em:

<[http://meetopia.net/virus/pdf-ps\\_db/LManovich\\_data\\_art.pdf](http://meetopia.net/virus/pdf-ps_db/LManovich_data_art.pdf)>. Acesso em: 6 nov. 2016.

\_\_\_\_\_. What is visualisation? **Visual Studies**, v. 26, n. 1, p. 36–49, 2011.

\_\_\_\_\_. Artistic Visualization. *In*: PAUL, Christiane (Org.). **A Companion to Digital**

NASCIMENTO, Hugo A. D. do; FERREIRA, Cristiane B. R. Uma introdução à visualização de informações - DOI 10.5216/vis.v9i2.19844. **Visualidades**, v. 9, n. 2, 2012. Disponível em:

<<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/19844>>. Acesso em: 6 set. 2018.

GRAHAM, Mark; KITCHIN, Rob; MATTERN, Shannon; *et al.* **How to Run a City Like Amazon, and Other Fables**. Londres: Meatspace Press, 2019.

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca; ZANATTA, Rafael; *et al.* **A cidade inteligente: Tecnologias urbanas e democracia**. Edição: 1. [s.l.]: Ubu Editora, 2019.

MOROZOV, Evgeny; MARCONDES, Claudio. **Big Tech**. [s.l.]: Ubu Editora, 2018.

GITELMAN, Lisa. **Raw Data Is an Oxymoron**. [s.l.]: MIT Press, 2013.

MATTERN, Shannon. A City Is Not a Computer. **Places Journal**, 2017. Disponível em:  
<<https://placesjournal.org/article/a-city-is-not-a-computer/>>. Acesso em: 20 set. 2019.

\_\_\_\_\_ **Deep Mapping the Media City**. [s.l.]: University of Minnesota Press, 2015.

ROCHA, Cleomar. **Invenções: Pontes, Janelas e Peles - Cultura, Poéticas e Perspectivas**.  
Goiânia: UFG, 2014.