

Poéticas e Culturas Digitais

Plano de Aula - Versão 26/out/2022

Docentes: Laurita Ricardo de Salles¹, Hugo Alexandre Dantas do Nascimento² & Marcilon Almeida de Melo³

Carga Horária: 64 h

Período: 09/11/2022 a 28/02/2023

Dia e horário de aula: *quartas-feiras das 9h da manhã às 13h.*

Ambiente de apoio: <https://padlet.com/hadnas/bmui51x7tndf6hri>

Sala de aula: *Sala no prédio do Media Lab/UFG, Campus Samambaia (a confirmar)*

Modalidade: *Ensino Híbrido (as aulas serão essencialmente presenciais. Somente algumas delas serão ministradas remotamente)*

Introdução

A disciplina “Poéticas e Culturas Digitais - Uma Abordagem Prática”, a ser ministrada como Tópicos Avançados em Performances Culturais III, 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.

¹ Laurita Salles é artista pesquisadora na área de Arte e tecnologia. Laurita é mestre e doutora em Artes/Poéticas Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da USP e pós-doutora em Mídias Interativas pelo Media Lab UFG. laurita.salles@gmail.com (<http://lattes.cnpq.br/0799254241115383>).

² Hugo Nascimento é PhD em Ciência pela Universidade de Sidney, Austrália, e professor associado do Instituto de Informática (INF/UFG). Hugo desenvolve pesquisas em diversas áreas da Computação, com amplo trabalho interdisciplinar, abordando temáticas como Visualização de Informações, Otimização Combinatória, Interação Humano-Computador, Ciência de Dados, Engenharia de Software e Arte & Tecnologia. hadn@ufg.br (<http://lattes.cnpq.br/2920005922426876>).

³ Marcilon Almeida de Melo (Marck AI) é designer, doutor em arte e tecnologia pela UnB, mestre em cultura visual pela FAV/UFG e professor adjunto da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC/UFG). Pesquisa design computacional, visualização de dados urbanos, arte computacional e estética dos dados. marcilon@ufg.br (<http://lattes.cnpq.br/0896204552326611>).

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** (17h). Essas atividades consistem em aulas teóricas sobre conceitos de poéticas, cultura digital e design de interação, entre outros;
- **Sem – participação de Série de Seminários** (17h). São seminários com apresentações realizadas tanto por um palestrante convidado quanto pelos alunos da disciplina acerca de projetos que empregam elementos tecnológicos. As aulas de seminários serão sempre referentes a um conteúdo teórico visto anteriormente, como atividade FT;
- **Tec – estudo de Ferramentas Tecnológicas** (13h). Essas são atividades que envolvem, de modo prático, o uso de ferramentas computacionais e equipamentos digitais para a construção de artefatos interativos. Entre os recursos a serem trabalhados encontram-se: produção e visualização de imagens 360°, realidade virtual e realidade aumentada, vídeo-mapping, programação em linguagem Processing e construção de projetos com Arduino; e
- **Ws – realização de um Workshop de projetos** (17h). Como parte da disciplina, os alunos desenvolverão um projeto em grupo sobre uma das temáticas estudadas. A categoria aqui prevista refere-se a ações destinadas a apoiar o desenvolvimento do projeto e a sua apresentação na forma de um workshop.

Avaliação

A avaliação será feita com base nas seguintes tarefas realizadas ao longo da disciplina:

1. Trabalhos simples passados durante as atividades tecnológicas (Tec) - 20%
2. Apresentações de seminários (Sem) - 40%
3. Projetos desenvolvidos para o Workshop como trabalho final da disciplina (Ws) - 40%.

Bibliografia

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.

COHEN, Renato. Performance como linguagem: criação de um tempo-espço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 2002

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993. Acessível em: <https://pt.scribd.com/document/354616773/Andre-Parente-Imagem-Ma-quina-pdf>

_____. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. traduzido por Sandra Rey. - Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. Acessível em: <https://www.professores.uff.br/obici/wp-content/uploads/sites/116/2017/09/02.pdf>

DEWEY, J. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

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

MANOVICH, Lev. The language of the new media. Massachusetts: The MIT Press, 2001. Acessível em: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf

_____. O Banco de Dados (The Database, Tradução de Camila Vieira). In: *Linguagem da Nova Mídia* (2001). Revista Eco Pós. ISSN 2175-8689. Arte, Tecnologia e Mediação, V.18, N.1, ano de 2015. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2366/2024.

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

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

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.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

VALÉRY, Paul. Variedades. Antologia, João Alexandre Barbosa (org). São Paulo: Iluminuras, 2007.

Artigos científicos e documentos técnicos sobre os temas da disciplina.