UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL – MESTRADO

PLANO DE ENSINO

ANO: 2008

DISCIPLINA:

Disciplina: Tópicos Especiais em Imagem e Tecnologia: Novas Mídias

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Edgar Silveira Franco

Número de Créditos: 04

Carga Horária:60 horas /aula

Aulas Teóricas : 40 horas/aula

Aulas Práticas : 20 horas/aula

EMENTA

Análise dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica. Ênfase em artistas e obras emblemáticas da ciberarte e suas múltiplas tendências como arte computacional, arte telemática, HQtrônica, artes das realidades virtuais, arte da telepresença, bioarte e vida artificial, gamearte, arte robótica, arte transgênica, entre outras. Desenvolvimento prático de uma poética artística tecnológica.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

- Apresentar um panorama da produção poética contemporânea em arte e tecnologia.
- Analisar os processos criativos envolvidos na produção de trabalhos artísticos de arte tecnológica.
- Debater e refletir criticamente a respeito da arte tecnológica e suas vertentes recentes.
- Promover um exercício de criação envolvendo os novos meios visando fomentar a produção e reflexão sobre as poéticas de base tecnológica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Tópico I

1. Panorama da arte tecnológica:
 - 1.1. Cibernética e primórdios da arte computacional.
 - 1.2. As singularidades da “imagem de síntese”.
 - 1.3. A “imagem interativa”.
 - 1.4. Multimídia e hipermídia
 - 1.5. Redes telemáticas e suas implicações artísticas.

Tópico II

2. Ciberarte e processos criativos:
 - 2.1. Web arte e processos criativos: as poéticas da programação e as poéticas da navegação.
 - 2.2. HQtrônicas: processos criativos intermídia.
 - 2.3. Criações artísticas em realidade virtual, telepresença & ambientes interativos

- multiusuário.
- 2.4. Bioarte e arte da vida artificial.
- 2.5. Arte transgênica & robótica.
- 2.6. Arte transumana & pós-humana

Tópico III

- 3. Criando uma poética artística tecnológica.
- 3.1. Objetivos poéticos.
- 3.2. Opções estéticas e suas possibilidades tecnológicas.
- 3.3. Reflexões críticas sobre o processo de criação.

Cronograma de Trabalho:

Aula 1 – 11/08/2008:

Apresentação do programa, cronograma e bibliografia.
Filme: eXistenZ (Canadá, 1999), de David Cronenberg.
Proposta de Resenha.

Aula 2 – 18/08/2008:

Aula expositiva:
Processos criativos em arte tecnologia: uma experiência pessoal.
Divisão dos grupos para seminário temático sobre Arte e Tecnologia – Tema geral do seminário:
“Panorama da arte tecnológica brasileira – artistas e tendências”.

Aula 3 – 25/08/2008:

Aula expositiva:
Cibernética e primórdios da arte computacional.
As singularidades da “imagem de síntese”.
A “imagem interativa”.
Multimídia e hipermídia

Proposição de texto para leitura, resenha e debate:
FLUSSER, Vilem. *Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

Aula 4 – 01/09/2008:

Debate sobre o texto lido.

Aula expositiva:
Redes telemáticas e suas implicações artísticas.

Aula 5 – 08/09/2008:

Aula expositiva:
Web arte e processos criativos: as poéticas da programação e as poéticas da navegação.
HQtrônicas: processos criativos intermídia.

Proposição de texto para leitura/resenha/debate:
MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

Aula 6 – 15/09/2008:

Debate sobre o texto lido.

Aula expositiva:

Criações artísticas em realidade virtual, telepresença & ambientes interativos multiusuário.
Bioarte e arte da vida artificial.

Aula 7 – 22/09/2008:

Seminários temáticos dos alunos.

Proposição do exercício prático:

Criando uma poética artística tecnológica.

Aula 8 – 29/09/2008:

Aula expositiva:

Arte transgênica & robótica.

Arte transumana & pós-humana.

Proposta de textos curtos para leitura/resenha e debate:

KURZWEIL, Ray. "Ser Humano Versão 2.0", in Caderno Mais!, Folha de São Paulo, São Paulo, 23 de março de 2003.

SANTOS, Jair Ferreira dos. "Breve, o Pós-humano?", in *Breve o Pós-humano – Ensaios Contemporâneos*, Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2002, pp.57-83

BAUDRILLARD, Jean. "Clone Story", in *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'água, 1991, pp. 123-132.

Aula 9 – 06/10/2008:

Seminários temáticos dos alunos.

Debates.

Aula 10 – 13/10/2008:

Debates dos textos indicados na aula 8.

Filme: *Tetsuo – The Iron Man* (Japão, 1988), de Shynua Tsukamoto.

Orientações ao trabalho prático.

Aula 11 – 20/10/2008:

Seminários temáticos dos alunos.

Debates.

Proposição de leitura/resenha e debate:

ASCOTT, Roy. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade* (Diana Domingues org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

Aula 12 – 27/10/2008:

Debate do texto lido.

Orientações ao trabalho prático.

Aula 13 – 03/11/2008:

Orientações ao trabalho prático.

Aula 14 – 10/11/2008:

Orientações ao trabalho prático.

Aula 15 – 17/11/2008:

Apresentação dos trabalhos práticos e entrega do memorial do processo criativo.
Avaliação da disciplina.

METODOLOGIA DE ENSINO

(Informação resumida de como será desenvolvido o programa, com especificação dos recursos didáticos a serem empregados em aula)

Aulas expositivas utilizando datashow e dvd. Leitura, análise e debate de textos, obras e filmes selecionados. Seminários temáticos. Proposta de criação de uma poética em arte tecnologia.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Descrição sobre os instrumentos de avaliação que serão utilizados, com os critérios para obtenção do resultado final)

Participação e envolvimento nos debates (desenvolvimento processual): 20%
Seminário temático: 25%
Resenhas críticas de obras, filmes e textos: 25%
Trabalho prático: 30%

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ASCOTT, Roy. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade* (Diana Domingues org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'água, 1991.

COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade*, São Paulo: Editora Unesp, 2003.

DOMINGUES, Diana. *Criação e Interatividade na Ciberarte*, São Paulo: Experimento, 2002.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, São Paulo: Hucitec, 1985.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, São Paulo: Annablume/Fapesp, 2008 (2ª Edição).

KURZWEIL, Ray. "Ser Humano Versão 2.0", in *Caderno Mais!*, Folha de São Paulo, São Paulo, domingo, 23 de março de 2003.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*, São Paulo: Hucitec, 1998.

PRADO, Gilbertto. *Arte Telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*, São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *Breve o Pós-Humano: Ensaios Contemporâneos*, Curitiba: Francisco Alves & Imprensa Oficial do Paraná, 2002.

Bibliografia Complementar:

BARROS, Ana & SANTAELLA, Lucia (Orgs.). *Mídias e Artes – Os desafios da Arte no Início do Século XXI*, São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

BENTLEY, Peter J. *Biologia Digital: Como a Natureza está transformando a Tecnologia e Nossas Vidas*, São Paulo: Berkeley, 2002.

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

DERY, Mark. *Velocidad de Escape – La Cibercultura En El Final Del Siglo*, Madrid: Ediciones Siruela S.A., 1998.

DONATI, Luisa Angélica Paraguai. *O Computador Como Veste-Interface: (Re)configurando os Espaços de Atuação*, Tese de Doutorado em Multimeios, Campinas: Unicamp, 2005.

LEÃO, Lucia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões Sobre As Novas Mídias*, São Paulo: Editora Senac SP, 2005.

MACHADO, Arlindo. *El Paisaje Mediático – Sobre El desafio de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires: Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires, 2000.

MORAVEC, Hans P. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford: Oxford University Press, 1999.

MORE, Max. *The Extropian Principles 3.0 – A Transhumanist Declaration*, Url: <http://www.extropy.org/ideas/princ>, arquivo capturado em 08/12/2002.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NUNES, Fábio Oliveira. "Três Categorias da Web Arte", in *Web Arte No Brasil*, site: http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_3categorias.html , texto datado do ano 2000, arquivo capturado em 20/03/2005.

PLAZA, Julio. "Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção", in *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas (Vol. 4, nº 1), 2000, pp. 23-39.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003a.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003.

SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SILVER, Lee M. *De Volta ao Éden – Engenharia Genética, Clonagem e o Futuro das Famílias*, São Paulo: Mercúrio, 2001.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*, Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade*, São Paulo: Cultrix, 1979.