

Disciplina: **P03653 - Fundamentos do Design Tecnológico em Ambientes Inteligentes (FDTAI)**

Módulo 1

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design em Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Hermes Renato Hildebrand (cód. 7305; responsável) / Marcus Vinicius Fainer Bastos (cód. 7487; colaborador);

Semestre: 2º semestre de 2021

Horário: 5ª feira, das 09h00 às 12h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

### **1. Descrição e ementa da disciplina**

A disciplina tem por objetivo discutir estudos de casos, buscando um conhecimento aplicado sobre o design digital e ambientes inteligentes tanto em termos tecnológicos como conceituais ou poéticos. O curso se organiza pelas problematizações que orbitam em torno de projetos e abrangem as relações entre ciência e arte, algumas das vertentes importantes das estéticas tecnológicas (poéticas intermédias, poéticas da participação, poéticas imersivas, poéticas da espacialização) assim como práticas baseadas em redes e localização. Desta forma, será compartilhado com os alunos um repertório ampliado dos problemas conceituais e dos desdobramentos históricos que constituem os processos de digitalização da cultura e das artes. Para tanto, estabelecemos um campo de discussão interdisciplinar a partir de estudos que tratam de modo crítico a origem e desenvolvimento do design, estéticas tecnológicas, inteligência coletiva e gestão do conhecimento do século XX, levando em consideração a revolução digital. Serão considerados os conceitos que devem informar o design dos ambientes inteligentes, fixos e móveis, tais como interação, imersão, instalação, controle, vigilância, acoplamento, prótese, mobilidade, nomadismo, nanodispositivos e robótica.

#### Metodologia

O curso será desenvolvido a partir de reflexões teóricas e práticas com análise de produções artísticas contemporâneas. Nas abordagens serão discutidos pontos como:

- A relevância dos estudos sobre processos de criação e produção dos meios digitais;
- As implicações das discussões das linguagens artísticas e mediáticas sob o ponto de vista de seus processos de produção como complexas redes de conexões em permanente mobilidade: abordagem relevante para certas questões contemporâneas, que envolvem a conceituação de autoria e a relação entre obra e processo;
- As conexões de natureza geral e prática que articulam os processos comunicativos e que, por sua vez, propiciam a verificação das especificidades dos modos como esses nexos se atualizam nas manifestações artísticas e nas diferentes mídias;

Os insight, os procedimentos e as reflexões diante do ato criativo e produtivo fundamentado numa abordagem semiótica que possibilite observar este processo como uma rede sistêmica, inacabada e dinâmica de relações

### **2. Recursos**

- Aulas a distância – Plataforma de Educação a Distância – Microsoft Teams;
- Computador PC ou Laptop;
- Conexão com Internet.

### **3. Detalhamento da ementa da disciplina**

- Aula 01 - Apresentação do Curso e Bibliografia;
- Aula 02 - Processo de Criação e Cognição com base no modelo Semiótico: Estética, Ética e Lógica;
- Aula 03 - História das Artes, das Mídias e do Design. Conceitos de Estética nas Artes e Mídias;
- Aula 04 - As imagens técnicas. Diálogos entre pintura, fotografia e cinema;
- Aula 05 - As imagens técnicas. O cinema experimental e a videoarte;
- Aula 06 - As imagens técnicas. A visual music;
- Aula 07 - O diálogo com o espaço. A montagem espacial e as linguagens do vídeo;
- Aula 08 - O diálogo com o espaço. O cinema expandido e a videoinstalação;
- Aula 09 - Cultura em Rede. O pensamento não-linear, teorias das redes e subjetividade;
- Aula 10 - Cultura em Rede. As práticas de remix, cultura underground e a autoria coletiva;
- Aula 11 - A fusão entre redes e espaço. As mídias locativas, as práticas de mapeamento e as instalações interativas entendidas como ambientes inteligentes;
- Aula 12 - Controle, Vigilância e Acoplamento;
- Aula 13 - Politizar as Novas Tecnologias: O impacto sócio-técnico da informação digital e genética;
- Aula 14 - Seminários;
- Aula 15 - Seminários;
- Aula 16 - Seminários;
- Aula 17 - Entrega dos Artigos e Finalização do Semestre.

### **4. Bibliografia**

#### **4.1. Bibliografia Básica**

- BAMBOZZI, Lucas; BASTOS; Marcus; MINELLI, Rodrigo. Mediações, Tecnologia, Espaço Público: Panorama Crítico da Arte em Mídias Móveis. São Paulo: CONRAD, 2010.
- BASTOS, Marcus. Limiares das Redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea. São Paulo: Intermeios, 2014.
- FAULKNER, Michael/D-FUSE. VJ audio-visual art + vj culture. London: Laurence King Publishing, 2006.
- GALLOWAY, Alexander. Protocol – How control exists after decentralization. Cambridge (MA): MIT Press, 2004.
- SANTOS, Laymert Garcia. Politizar as Novas Tecnologias – O impacto sociotécnico da informação digital e genética. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2011.
- MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: SENAC, 2008.
- MURRAY, Janet. Hamlet on the Hollodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge (MA): MIT Press, 1997
- PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- ROZSAK, Theodor. O culto da informação: o folclore dos computadores e a verdadeira arte de pensar. São Paulo: Brasiliense, 1988.

## 4.2. Bibliografia Complementar

- BASTOS, Marcus. Geografias Celulares. Buenos Aires: Fundação Telefônica, 2010.
- BASTOS, Marcus. Remix como polifonia e agenciamentos coletivos. In: Castro e Silva, Daniela; Duprat Martins, Camila; e Motta, Renata (orgs). Territórios Recombinantés. São Paulo: Prêmio Sergio Motta, 2007.
- CARDOSO Jr., Amadeu. A dimensão geográfica da Internet no Brasil e no Mundo. Tese de Mestrado. São Paulo: ECA-USP, 2008.
- DANIELS, Dieter e FRIELING, Rudolf. Strategies of Interactivity. Disponível em: [http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies\\_of\\_interactivity.html](http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html)
- DUARTE, Fabio. O tempo das redes. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: Ditos e Escritos III. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.
- \_\_\_\_\_. "Outros Espaços. In: Ditos e Escritos III. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.
- MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: SENAC, 2000.
- MANOVICH, Lev. The Poetics of Augmented Spaces. Disponível em: [http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas\\_articles/pdf/manovich\\_augmented\\_space.pdf](http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/manovich_augmented_space.pdf) \_\_\_\_\_. New Media from Borges to HTML. Disponível em: <http://manovich.net/articles/>
- MATOS, Olgária. A identidade: o estrangeiro em nós. In: Discretas Esperanças – Reflexões Filosóficas sobre o Mundo Contemporâneo. São Paulo: Nova Alexandria, 2006.
- \_\_\_\_\_. Walter Benjamin e o Zodíaco da Vida. In: Benjaminianas – Cultura Capitalista e Fetichismo Contemporâneo. São Paulo: Editora Unesp, 2010.
- MENEZES, Philadelpho. Poesia Visual: em busca da arte total. In: A crise do passado – modernidade, vanguarda, metamodernidade. 2 ed. São Paulo: Experimento, 2001.
- NOVAK, Marcos. Cognitive Cities: Intelligence, Environment and Space. In: Droege, Peter (Ed.). Intelligent Environments – Spatial Aspects of the Information Revolution. Amsterdam: North Holland, 1997.
- PLAZA, Julio. Videografia em Videotexto. São Paulo: Hucitec, 1986.
- PRADO, Gilbertto. Cronologia de Experiências Artísticas nas Redes de Telecomunicações. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/textos/texto04.htm>
- TURING, Allan. Computing Machinery and Intelligence. Disponível em: <http://www.loebner.net/Prizet/TuringArticle.html>
- ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202003000100003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202003000100003&script=sci_arttext) .

## 5. Critérios de Avaliação

Seminários realizados pelos alunos: 40%

Artigo Final: 60%