



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Disciplina: 2852 A - Conceitos Fundamentais e Práticas no Design e Estéticas Tecnológicas – CPDE

Módulo: Módulo I - Conceitos Fundamentais

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Redes

Professor: Lucia Leão (cód. 7253)

Semestre: 1º semestre de 2007

Horário: 2ª feira, das 14h00 às 17h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Ementa da Disciplina

A disciplina tem por objetivo apresentar conceitos fundamentais relacionados ao Design Digital e às Estéticas Tecnológicas, a partir de estudos de casos e tendo em vista suas práticas. Nesse sentido, o semestre articula momentos de discussão teórica, reflexão sobre linguagem e processos experimentais, seminários de pesquisa e exercícios criativos. Serão analisados, sobretudo, os aspectos perceptivos e estéticos de projetos digitais. O programa da disciplina compreende também um percurso por entre as possíveis histórias da arte, do design, das hipermídias, das estéticas tecnológicas e do webdesign. Estética do banco de dados, visualização da informação, remixagem, mobilidade e nomadismo – conceitos que emergem a partir de processos experimentais em mídias digitais, serão alguns dos temas que permeiam tanto as análises como os exercícios propostos. A metodologia do curso envolve leitura de textos, discussões em classe, exercícios práticos, apresentação de seminários e elaboração de monografia.

2. Programa da Disciplina

Aula 01:

Apresentação da disciplina, conteúdo, exercícios práticos e sistema de avaliação.

Conversa com alunos.

As relações entre design e mapeamento lógico.

O conceito de mapa como processo cognitivo.

*Exercício prático 1: realizar um mapa conceitual que organize um pouco da sua narrativa pessoal, percurso e objetivos de vida.

Aulas 02, 03 e 04:

História das Mídias, (F. Kittler).

Arqueologia da mídia: a pesquisa de Siegfried Zielinski.

Percussores das novas mídias.

O cinema, a cinematividade.

Os ciclорamas, panoramas. Conceitos: imersão, simulação, emulação.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Montagem e linkania.

Textos e autores a serem discutidos:

Randall Packer, Adrian Miles.

*Exercício prático 2: realizar um vídeo utilizando câmera parada em tempo real (sem edição ou cortes). Tema: conceitos da aula. Tempo máximo: 1 minuto.

Aulas 05, 06 e 07:

Conceitos: design, design digital, webdesign, webarte, ciberarte.

Textos e autores a serem discutidos:

Lucia Santaella, Peter Lunenfeld, Lev Manovich.

*Exercício prático 3: realizar um mapa conceitual em multimídia com links para imagens e páginas da WWW relacionadas à pesquisa de Mestrado. Criar um blog para a pesquisa e as referências. Colocar no blog um resumo dos conceitos discutidos em aula.

Aulas 08 e 09:

Histórias do design e seus paralelos com a história da arte.

Bauhaus.

Histórias do webdesign.

*Exercício prático 4: escolher uma obra da história da arte e uma peça de design que se relacionem em termos conceituais. Postar no blog as imagens e um texto curto (max. 70 palavras) que discuta as relações lógicas entre os dois trabalhos.

Aula 10:

Dos processos criativos em design e arte: pontos de contato.

Estudos de casos: Martin Wattenberg, Stanza, Mark Napier.

*Exercício prático 5: realizar um vídeo que documente duas entrevistas; uma com um profissional na área de design e outra na área de artes. Tema: processos de criação. Tempo máximo: 3 minutos.

Aula 11:

Seminário de pesquisa 1: a estética do remix.

Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 12:

Seminário de pesquisa 2: imagens em movimento, animação e narrativas nômades.

Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 13:

Seminário de pesquisa 3: projetos em mídias móveis.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 14:

Seminário de pesquisa 4: a estética do banco de dados
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 15:

Seminário de pesquisa 5: diferença e repetição; estilo de design para WWW; padronagem e coerência.
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 16:

Colóquio de encerramento
Aula 16:
Entrega da monografia e avaliação geral.

3. Bibliografia

Bibliografia básica

- BEIGUELMAN, Giselle. O Livro depois do Livro. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- KITTLER, Friedrich. "A história dos meios de comunicação". In: Lucia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo, Iluminuras, 1999.
- MANOVICH, Lev. "Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições". In: Lucia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- PACKER, Randall. "O que é multimídia, de uma vez por todas". In: Lucia Leão (ed.), O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias, São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- WILSON, Stephen. "Arte como pesquisa". In: Lucia Leão. (Org.). O chip e o caleidoscópio: estudos sobre as Novas Mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- ZIELINSKI, Siegfried. "A arqueologia da mídia". In: Leão, Lucia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

Bibliografia adicional

BAIRON, Sérgio e Luís C. Petry. Hipermídia. Psicanálise e história da cultura.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

- São Paulo: Mackenzie e EDUCS, 2000.
- CASALEGNO, Federico. "À procura da aura perdida... desafios no design de ambientes em novas mídias". In: Leão, Lucia (org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- COUCHOT, Edmond. "O embarque para Cíber: mitos e realidades da arte em rede". In: Lúcia Leão. (Org.). O chip e o caleidoscópio: estudos sobre as Novas Mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- DIETZ, Steve. "Por que não tem havido grandes net-artistas?" In: Lucia Leão (org.), Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- GREENE, Rachel. "Web Work: uma história da Arte na Internet". In: Lucia Leão (org.). Cibercultura 2.0. São Paulo: Nojosa, 2002.
- LEÃO, Lucia. A estética do labirinto. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2002.
- LUNENFELD, Peter e Brenda Laurel. Design Research: Methods and Perspectives. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- MAEDA, John. Design by Numbers. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

4. Metodologia

A disciplina integra reflexões teóricas e práticas criativas. Sua dinâmica é composta por:

- discussão conceitual;
- estudos de casos;
- realização de exercícios;
- pesquisas;
- apresentação de seminário de pesquisa;
- orientação de monografias.

5. Avaliação

A avaliação será processual e envolverá:

- postura nas aulas;
- realização de leituras;
- realização de exercícios;
- análises e discussões;
- seminário de pesquisa;
- monografia.