



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

Disciplina: **TIDD 5234 A/P03810 - Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (ECLDTAI)**

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197)

Semestre: 1º semestre de 2013

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Nível: Mestrado/Doutorado

Tipo: eletiva

1. Descrição e ementa da disciplina

(Tema: *As Interfaces nos Games e Metaversos*)

A disciplina tem por objetivo discutir estudos de casos, buscando um conhecimento aplicado do design tecnológico e ambientes inteligentes tanto em termos tecnológicos como conceituais ou poéticos. O curso se organiza em duas etapas.

A primeira delas realizará uma aproximação conceitual dos (1) conceitos da história da arte (desenho e pintura) que estão presentes no trabalho da pintura digital para games e metaversos, realizando uma organização estrutural deles e sua correspondência com as técnicas, procedimentos, recursos e estilos em artistas digitais atuais. (2) temas evolução técnico-conceitual da fotografia e do cinema que foram incorporados pelas técnicas de trabalho e produção digital da imagem. Organizará o *corpus* em seus elementos teórico-metodológicos e identificará os trabalhos de arte digital nos quais ele se encontra aplicado atualmente. As técnicas e conceitos serão demonstrados em trabalhos de artistas digitais tomados como casos modelos.

A segunda enfocará a aplicação dos conceitos apreendidos na primeira etapa, possibilitando ao pesquisador o ensaio da organização de um projeto associado às suas pesquisas de Mestrado/Doutorado, dentro do qual possa representar ideias através de imagens digitais produzidas (pintura, colagem, montagem, retoques, pós-efeito etc.). Tal enfoque será realizado através de recursos que estão disponíveis nos laboratórios da Universidade, nos quais atividades individuais e em grupos serão realizadas visando a aplicação dos conceitos trabalhados na primeira parte (conceitual).

A metodologia a ser adotada irá mesclar Seminários e exposição de ideias e conceitos, a navegação assistida com debate de produtos, pesquisas no ciberespaço, bem como aulas com suporte laboratorial.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Etapas I: Analítica do Design

Aula 01: Introdução da Disciplina e Apresentação do Professor



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

Aula expositiva: A importância e fundamento da história da arte para o trabalho digital atual com imagens: aspectos históricos e panorama de recusos;

Aula 02: A mudança de paradigma na arte clássica grega e sua influência no Renascimento;

Aula 03: A estrutura conceitual do desenho e da parametrização da figura humana e dos objetos, de Leonardo a Dürer – e sua influência no trabalho artístico digital atual;

Aula 04: A estrutura da luz do maneirismo ao Barroco: o conflito de leitura técnica entre Leonardo e Tintoretto; Aspectos da luz em Caravaggio e Velasques; e sua correspondência nos conceitos de iluminação nos ambientes digitais

Aula 05: Estudo de Caso 01: A ronda noturna de Rembrandt e a leitura de Peter Greenaway. Parametrização no ambiente digital. Análise a partir da ideia de artífice de Sennet.

Aula 06: Estudo de Caso 02: Caravaggio e a estrutura plástica levada ao plano da sensibilidade na interpretação de Derek Jarman e a presença revelada (Gumbrecht)

Aula 07: Estudo de Caso 03: A reflexão das teorias da luz (Goethe) e da Cor nos designs de jogos tridimensionais atuais: From Dust, Bioshock, Deus Ex e Dead Space – a psicologia da cor e da luz (Gumbrecht).

Aula 08: Estudo de Caso 04: Path e o caminho do desejo nos games
Estudo de Caso 05: Flower (PS3) e a poética do espaço O Design como promotor da imaginação e criatividade ligado aos desejos e mitos inconscientes na representação poética dos games;

Aula 09: Estudo de Caso 05: Os jogos atuais bidimensionais e sua estrutura de representação da imagem – apresentação de sistemas de jogos casuais e de objetos escondidos;

Aula 10: Estudo de Caso 06: *Fez*, *Braid* e *MeetBoy* como trabalhos imagéticos fundamentais do universo indie – apresentação de *indie*, *the movie*.

Etapa II: Projeto de Design

Aula 11: Organização de Projeto de Design: organização de grupo de projeto de Design de imagem. Atividade Laboratorial de planejamento

Aula 13: Projeto de Design: Apresentação de recursos de pintura digital: ArtRage

Aula 14: Projeto de Design: Apresentação de recursos de pintura digital: Postworkshop em edição de imagem e vídeo;

Aula 15: Projeto de Design: Atelier Digital de trabalho em projetos

Aula 16: Projeto de Design: Atelier Digital de trabalho em projetos

Aula 17: Projeto de Design: Seminário Final Seminário de apresentação dos Projetos de Design dos pesquisadores

3. Bibliografia

Bahia, Ana Beatriz. 2008. Jogando arte na WEB: educação e museus virtuais. Tese de Doutorado apresentada ao Programa



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

de Pós-graduação em Educação da UFSC. Orientador Wladimir Antônio da Costa Garcia. Florianópolis.

_____. 2006. Iluminação. Artigo digital no Site do Educador do jogo artístico Mansão de Quelícera. Available from: http://www.casthalia.com.br/a_mansao/preste_atencao/iluminacao.htm [Consult. em aug 2012].

Blow, Jonathan: Site Oficial: <http://number-one.com/blow/prototypes/index.html> _____. Site do Braid: <http://braid-game.com/>

Crawford, Chris. (1984). The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer. Osborne/McGraw-Hill, U.S. ISBN-10: 0881341177

Gilson, Étinne. 2010. Introdução às artes do belo. O que é filosofar sobre arte? São Paulo. Érealizações.

Gombrich, Ernst Hans. 2000. História da Arte. São Paulo. LTC

_____. 2007. Arte e Ilusão: Um estudo psicológico da representação. São Paulo. Martins Fontes.

Gumbrecht, Hans Ulrich. 2010. Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir. São Paulo. Contraponto.

Mussara, Fábio Luiz Livramento Barreto. 2011. A concepção e criação de caracteres tridimensionais: metodologia da criação e desenvolvimento de personagens tridimensionais para games. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Orientador: Luís Carlos Petry. São Paulo.

Petry, Luís Carlos. 2003. Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia. Tese de Doutorado no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Sérgio Bairon. São Paulo. Disponível [on-line] em: <http://www.topofilosofia.net/textos/index.html>. [Consult. em Set 2012].

_____. 2008. A im@agem pensa: Aspectos quânticos da imagem cibernética. Revista CIBERTEXTUALIDADES #3 - Porto – Pt. Disponível [on-line] em: <http://www.topofilosofia.net/textos/index.html> [Consult. em Set 2012].

Petry, Arlete dos Santos (2009). Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf

Salen, Katie. & Zimmerman, Eric . (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press. ISBN-10:



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

- 9780262240451 Schell, Jesse. (2011).A Arte Do Game Design: O Livro Original. Campus. São Paulo. ISBN: 8535241981
- Sennett, Richard. 2009. O Artífice. São Paulo. Record.
- Rabin, Steve. 2012. Introdução ao desenvolvimento de games. Volume 3: criação e produção audiovisual. São Paulo. CENGAGE.
- Wolfflin, Heinrich. Conceitos fundamentais da história da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

4. Avaliação

Serão avaliados todos os trabalhos executados em classe além da participação em discussões, leituras, exercícios, frequência e pontualidade. As notas atribuídas são de caráter individual. A avaliação envolve: nota de processo e trabalho final, monografia com estudo de caso específico a ser definido segundo escolha do aluno, durante a disciplina.