

SEMINÁRIO DE PESQUISA - DOUTORADO

Disciplina: Portal P003811/TIDD5235A - Seminário sobre Design Digital e Inteligência Coletiva

Nível: Doutorado

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos (cód. 7487)

Semestre: 2º semestre de 2014

Horário: 3ª feira, das 19h00 às 22h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina vai discutir como as tecnologias em tempo real estão mudando a sociedade contemporânea, assim como apresentar as tendências em design e poéticas experimentais emergentes com linguagens que exploram procedimentos de edição ao vivo, captura de dados com sensores, mídias locativas e sistemas em redes fixas e móveis. O curso tem dois objetivos: formar repertório crítico através da discussão de teóricos que discutem conceitos como acontecimento, evento, heterotopia ou situação construída (Deleuze, Debord, Morin, Moles, Atlan, Foucault) e problematizam os efeitos das recentes tecnologias de rede em ambientes que mudam de forma quase instantânea em função de perfil de usuário e local de acesso (Fechini, Rushkoff, Salter, Elberse, Dunne); preparar o aluno para o desenvolvimento de projetos que usam as tecnologias mais recentes para explorar de forma experimental suas possibilidades de desenvolvimento.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo para 17 semanas de aula.

Aula **1**

Mundo em Tempo Real: arqueologia e panorama dos acontecimentos contemporâneos afetados por tecnologias em rede com capacidade de atualização quase instantânea

Aula 2

Tempo e linguagem I: o cinema como ponto-de-partida para pensar o problema da duração e do instantâneo

Aula 3

Tempo e linguagem II: o vídeo como arte dos tempos expandidos e a televisão como lugar inaugural da transmissão direta

Aula 4

Tempo e linguagem III: as redes como ambiente do tempo real e da customização a partir de perfil do usuário e lugar de acesso

Aula 5

O design do tempo real: dos objetos eletrônicos à democratização dos processos de fabricação

Aula 6

Artes do tempo real: dos *happenings* ao live cinema

Aula 7

Políticas do tempo real: sentidos da multidão e formas contemporâneas de ocupar as cidades

Aula 8

Seminários (Primeira Avaliação)

Aula 9

Laboratório de Pesquisa em Arte, Design e Tecnologia: proposta de desenvolvimento de projetos que exploram as possibilidades das linguagens em tempo real

Aula 10

Sobre software e ideologia: análise crítica dos softwares e tecnologias de edição em tempo real

Aula 11

Dispositivos de *input*: sensores e interfaces para captura de informações em tempo real

Aula 12

Dispositivos de *output*: formatos de distribuição de informações em tempo real

Aulas 13 a 15

Desenvolvimento de projetos originais criados pelos alunos, a partir de pesquisa coletiva e compartilhamento de informações a partir de tutoriais apresentados em aula (Arduíno, Processing, Isadora e MAX/MSP, conforme o perfil dos projetos propostos).

Aula 16

Apresentação dos resultados (Segunda Avaliação)

Aula 17

Encerramento do Semestre: como a experiência do Lab de Pesquisa permite rever os temas apresentados no início da disciplina?

2. Bibliografia

2.1. Bibliografia Básica

Bastos, Marcus; Bambozzi, Lucas; Minelli, Rodrigo (Ed.). **Mediação, Tecnologia, Espaço Público. Panorama Crítico da Arte em Mídias Móveis**. São Paulo: Conrad, 2010.

Bastos, Marcus. "Mundo em Tempo Real", in Moran, Patrícia; Patrocínio, Janaina (org.). **Machinima**. São Paulo: Cinusp, 2011.

Bastos, Marcus. "iMaGeNoNS: sincronias entre acontecimento e narrativa", in: Toledo, Mônica (org.). **Performances da Memória**. Belo Horizonte: UFMG, 2013.

Deleuze, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

Dunne, Anthony. **Hertzian Tales — Electronic products, aesthetic experience, and critical design**. Cambridge (MA): MIT Press, 2005.

Fechine, Yavana. **Televisão e Presença. Uma abordagem semiótica da transmissão direta**. São Paulo: Estação das Cores e Letras, 2008.

Flusser, Vilém (org. Rafael Cardoso). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Galloway, Alex. "Language wants to be overlooked: on software and ideology", in: **Journal of Visual Culture**. Standford: SAGE, 2006.

Machado, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

Salter, Chris. **Entangled. Technology and The Transformation of Performance**. Cambridge (MA): MIT Press, 2010.

2.2. Bibliografia adicional

Dubois, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Mello, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

Daniels, Dieter; Naumann, Sandra (Org.). **See This Sound. Histories and Theories of Audiovisual Media and Art**. Köln: Walter König, 2011.

Faulkner, Michael. **audio-visual art + vj culture**. London: Laurence King Publishing, 2006.

Lund, Holger; Lund, Cornelia (Ed.). **Audio.Visual — On Visual Music and Related Media**. Berlin: Arnoldsche Art Publishers, 2009.

Popper, Frank. **art.of.the.electronic.age**. London: Thames and Hudson, 1993.

4. Avaliação

Seminário

Desenvolvimento de Projeto Experimental (e entrega de artigo teórico sobre as premissas conceituais da proposta)