

Disciplina: Portal P03809/TIDD 5233 A - Teorias Avançadas do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (TADTAI)

Nível: Mestrado e Doutorado

Módulo: 2

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design e Inteligência Coletiva

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

Semestre: 1º semestre de 2016

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina:

A disciplina tem como objetivo proporcionar a relação entre as discussões teóricas sobre design digital contemporâneo e o pensamento da fenomenologia hermenêutica de base heideggeriana, situados no contexto da produção e fruição de ambientes tridimensionais digitais imersivos. Pretende refletir sobre a influência colaborativa entre o pensamento e ação dos designers (dos ambientes digitais imersivos) e os filósofos na perspectiva dos conceitos operacionais que os fundamentam, tais como imersão, interatividade (agência), transformação, narrativas transmidiáticas, localização (local/global), ciência e arte, técnica etc.. Pretendemos discutir como o pensamento sobre a tecnologia e os ambientes imersivos digitais incidem na formulação de padrões estéticos e de design na contemporaneidade da criação digital de ambientes digitais imersivos e interativos. Os alunos deverão assumir uma postura interdisciplinar para a área, focando os principais desafios na reflexão, concepção, desenvolvimento e implantação de experiências cognitivas e artísticas que podem ser aplicadas sobre modelos e protótipos digitais.

Os principais objetivos do curso são:

- estudar os conceitos e relações entre a filosofia heideggeriana e as abordagens conceituais dos *digital designers*;
- pensar os aspectos inovadores na criação artística de ambientes digitais imersivos e interativos;
- estudar os princípios, os problemas de pesquisa e aplicações dos conceitos aplicados ao desenvolvimento dos ambientes digitais imersivos e interativos tomados como produções artísticas;
- adquirir experiência para entender as necessidades dos desenvolvedores e usuários para contribuir no desenvolvimento de competências que permitam acompanhar a evolução da tecnologia e seus usos na cultura e, especialmente, no design.

Nesse contexto, estão previstas atividades e relatos reflexivos que incidam diretamente na fruição dos ambientes digitais imersivos e interativos relacionados com as bases teóricas que os fundamentam e as discussões conceituais dos designers.

Será proposta uma atividade educacional que utilizará um ambiente digital imersivo e interativo ao modo de uma instalação artística para a expressão das reflexões desenvolvidas pelo grupo de forma colaborativa.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo:

Aula 01:

Apresentação da disciplina envolvendo seu conteúdo, objetos de trabalho, metodologia e sistema de avaliação. Apresentação da discussão e relação entre técnica e design no pensamento contemporâneo – os ambientes digitais imersivos como técnica e arte conjugados.

Aula 02

Apresentação das reflexões da fenomenologia hermenêutica sobre o design e arte no século XX e sua progressiva abordagem do mundo e vida digital, no contexto do design de ambientes digitais imersivos e interativos;

Aula 03 e 04:

A poética do espaço digital: aplicação do pensamento fenomenológico-hermenêutico na perspectiva da construção de ambientes digitais como espaço poéticos.

Aula 05:

Percepção e fruição em obras digitais. O ambiente digital como a abertura de um espaço de representação e relação homem-máquina no advento das linguagens líquidas.

Aula 06:

Da crítica à tecnologia para a transformação da tecnologia: aspectos da teoria crítica e da filosofia da tecnologia aplicados às reflexões sobre os ambientes digitais interativos e imersivos.

Aula 07 e 8:

Ser e comportamento no espaço digital: a relação de design entre as tipologias de leitor, sujeito e agente nos ambientes digitais interativos.

Aula 09:

A construção de tipos psicológicos no design digital: o design de uma estética da solidão dentro dos ambientes digitais interativos.

Aula 10:

Instrumentação para o estudo de caso. Discussão em grupos. Levantamento de casos para estudo. Proposição feita pelos alunos. Distribuição de trabalho para os estudos de caso em equipe e individuais.

Aula 11:

Primeiro caso abordado – seminário em equipe: serão os ambientes digitais imersivos e interativos as novas instalações do sujeito humano?

Aula 12:

Segundo caso abordado – seminário em equipe: o corpo como suporte artístico e em transformação nos jogos digitais.

Aula 13:

Terceiro caso abordado – seminário em equipe: A arquitetura (líquida) do espaço digital, Parte Um.

Aula 14:

Quarto caso abordado – seminário em equipe: A arquitetura (líquida) do espaço digital, Parte Dois.

Aula 15:

Quinto caso abordado – seminário em equipe: a poética do design nos espaços digitais.

Aula 16:

Ponderações sobre os seminários e discussão aglutinadora dos casos abordados.

Aula 17:

Seminário de encerramento e recebimento dos trabalhos finais (estudos de casos individuais).

3. Bibliografia

3.1. Básica

- BACHELARD, G (2000). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- BECCARI, M. (2012). Design e tecnologia a partir de Heidegger. In: FILOSOFIADODESIGN. Disponível em: <http://filosofiadodesign.com/design-e-tecnologia-a-partir-de-heidegger/>. Acesso em: 20/09/2015.
- FEENBERG, A. (2012). O que é filosofia da tecnologia? Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em : 20/09/2015.
- _____. (2010). A Theoria Crítica de Andrew Feenberg: Racionalização Democrática poder e Tecnologia. Brasília. UNB. Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/pub_Racionalizacao_Democracia.html. Acesso em 20/09/2015.
- GADAMER. H.G. (2010). *Hermenêutica da obra de arte*. São Paulo. Martins Fontes.
- _____. (2009). Pensar e poetar em Heidegger e Hölderlin. In: *Hermenêutica em Retrospectiva*. Petrópolis. Vozes.
- HEIDEGGER, M. (2012). A questão da técnica. In: *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes.
- _____. (2012). Construir, habitar, pensar. In: *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes.
- _____. (2012). "... Poeticamente o homem habita ...". In: *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes.
- _____. (2008). Observações sobre Arte - Escultura - Espaço. In: ARTEFILOSOFIA. Revista do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto. Número 5, julho de 2008. Pp. 15-22.
- HILDEBRAND, H. R. (2010). *Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte*. Artech 2010 - Proceedings of the 5th Internacional Conference on Digital Arts, Portugal. Disponível em: < <http://www.artech-international.com/artech2010/index.php>. Acesso em: 18/05/2010.
- LAUREL. B. (2014). *The Computer as theatre*. NY. Addison-Wesley. Disponível em: <http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321918628/samplepages/0321918622.pdf> Acesso em 20/09/2015.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge. MIT Press, 2001.
- MARCUSE, H. (2007). *A dimensão estética*. São Paulo. Edições 70.
- _____. (1999). *Eros e Civilização*. São Paulo. LTC.
- PLAZA, Julio & TAVARES, Monica (1998). *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Editora Hucitec.
- SANTAELLA, L. (2008). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- SANTAELLA, Lucia. *Estética de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.

3.2 Adicional

ASCOTT, R. (2000). *A arquitetura da cibercepção*. In: Leão, L. (org.) *InterLab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Editora Iluminuras -

FAPESP.

- BECCARI, M. (2013). A ficção do real: uma reflexão preliminar, a partir da Educação, sobre o Design no processo de inter-subjetivação. Revista TRIADES: transversalidades, design, linguagens. Número 2, janeiro de 2013. Disponível em: http://www.revistatriades.com.br/blog/?page_id=933. Acesso em 20/09/2015.
- FEENBERG, A. (2002). When Poetry ruled the streets: the may events of 1968. SUNY Press.
- _____. Transforming technology: a critical theory revisited. Oxford University Press.
- _____. (2005). Heidegger and Marcuse: The Catastrophe and Redemption of History. Routledge. Prefácio disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/pub_HM_Catastrophe_Redemption_History.html. Acesso em 20/09/2015.
- GADAMER, H.G. (2012). A verdade da obra de arte. In: HEGEL – HUSSERL – HEIDEGGER. Petrópolis. Vozes.
- HEIDEGGER, M. (2013). O acontecimento apropriativo. Rio de Janeiro. Forense Universitária.
- LEÃO, L. (2002). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC.
- MANOVICH, L. (2005). 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.
- SANTAELLA, L. (2003). Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus.

OBS.: outras fontes bibliográficas poderão ser sugeridas pelo professor no decorrer do semestre.

4. Avaliação

Participação em aula, seminários e trabalho Final