

Disciplina do Módulo 2 (Teórico Avançado)

Disciplina: P03809 – Teorias Avançadas do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (TADTAI)

Nível: Mestrado e Doutorado

Atenção para a matrícula:

Mestrado – turma TIDD01MA / código da disciplina: P03809

Doutorado – Turma TIDD02MA/ Código da disciplina: P03809/1

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design em Inteligência Coletiva

Professores: Dr. Marcelo Vieira Prioste (Cód.9138571; matrícula 303837)

Semestre: 2º semestre de 2022

Horário: sexta-feira 9:00-12:00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina tem como objetivo proporcionar discussões teóricas sobre a relação entre a criação científica, estética e as tecnologias contemporâneas, com base em temas como: sociedade pós-industrial, comunicação audiovisual nas redes, ciência e arte.

Pretende-se discutir como as tecnologias informacionais vêm sendo utilizadas na conformação de novos padrões construtivos e estéticos na contemporaneidade e como se dá o processo de criação neste contexto. Reflexões a respeito das representações técnicas e estéticas que nascem em um ambiente digital cada vez mais marcado pela presença do audiovisual em experiências imersivas.

Para adentrarmos neste campo investigativo discutiremos a partir de autore(a)s consagrado(a)s, conceitos avançados advindos do design, das mídias digitais, do cinema e do audiovisual. E assim, por meio de exemplos, debates e teorias, fomentaremos um estimulante espaço de investigação sobre o cenário contemporâneo multifacetado pelo qual transitam produtos comunicacionais híbridos e interativos.

Os principais objetivos são:

- Investigar aspectos da pesquisa científica na perspectiva de um processo criativo;
- Compreender as experimentações de linguagem audiovisual no âmbito das redes;
- Capacitar-se a discutir conceitos estruturantes nos campos da ciência, tecnologia e cultura contemporâneas.

2. Detalhamento da ementa da disciplina

Módulo 01: Apresentação de conteúdo, abordagem e recorte epistemológico;

Módulo 02: Pesquisa científica (LATOIR), criação e inovação tecnológica;

Módulo 03: Revolução científica (KUHN) e os novos paradigmas digitais do século XXI;

Módulo 04: Ontologia do projeto na teoria do design (ARGAN) analisados em perspectiva tecnológica e criativa;

Módulo 05: As máquinas de imagens (DUBOIS) e o conceito do dispositivo cinematográfico no ambiente das redes digitais;

Módulo 06: Imaginação, subjetividade (MORIN) e a operação imersiva nas criações em sistemas de Realidade Virtual;

Módulo 07: Experimentações criativas baseadas em uma *estética de base de dados* (MANOVICH);

Módulo 08: Reflexões a respeito do computador como mídia semiótica (SANTAELLA);

Módulo 09: Imagem-tempo, Imagem-movimento (DELEUZE) e o "cinema de fluxo" nas redes digitais contemporâneas;

Módulo 10: O estatuto da imagem técnica pós-fotográfica nas mídias (PRIOSTE);

Módulos 11-16: Seminários entrelaçando temas discutidos em aula para debates;

Módulo 17: Encerramento com observações gerais sobre o transcurso das aulas e sugestões de encaminhamentos, indicação de bibliografias para pesquisas direcionadas.

3. Bibliografia básica

ARGAN, Giulio Carlo. *Projeto e destino*. São Paulo: Ática, 2001

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A imagem-movimento*. São Paulo: Editora 34, 2018.

_____. *Cinema 2: A imagem-tempo*. São Paulo: Editora 34, 2018.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, godard*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

KUHN, Thomas S. *A estrutura das revoluções científicas*, 13ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

LATOUR, Bruno. *Ciência em ação*. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas* (e-book). Campinas: Papyrus, 2014.

MALDONADO, Tomás. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2006.

MANOVICH, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press, 2020.

MORIN, Edgard. *O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica*. São Paulo: É Realizações, 2014.

PRIOSTE, Marcelo. O cinema documentário na era da imagem técnica pós-fotográfica. *Revista RuMoRes*, v. 12, n. 24, p. 88-108, 2018. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/145576>. Acesso em: 15/04/2022.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias* (e-book). São Bernardo do Campo: COD3S, 2020.

4. Bibliografia adicional

BEIGUELMAN, G; LA FERLA, J. *Nomadismos tecnológicos: usos massivos e práticas artísticas*. São Paulo: Senac, 2011.

BELLOUR, Raymond. *Entre Imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.

LATOUR, Bruno. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*. São Paulo: Paulus, 2007.

MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaína (orgs.). *Machinima*. São Paulo: Ciusp, 2011.

PRIOSTE, Marcelo. A câmera imersiva: dos games ao cinema documentário em realidade virtual. In: HILDEBRAND, Hermes R.; OLIVEIRA, Fabiana M. De; CESTARI, Guilherme; MITTERMAYER, Thiago; SOUZA, Aline Antunes de. (Orgs.) *Estética do jogo: arte, mecânica e narrativa*. São Bernardo do Campo, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SANTAELLA, Lucia (org.). *Novas formas do audiovisual*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

WILLIS, Holly. *New digital cinema, reinventing the moving image*. Londres: WallFlower Press, 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: Fordham University Press, 2020.

5. Avaliação

Apresentação de seminário, participação em aula e relatório final individual.

* * *