

Disciplina: **P03809 - 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 Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Nelson Brissac Peixoto (cód. 5467-4)

Semestre: 2º semestre de 2017

Horário: 4ª feira, das 19h00 às 22h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina tem como objetivo proporcionar discussões teóricas sobre a relação entre a criação estética e as tecnologias contemporâneas, com base em temas como cooperação com a indústria, tecnologias nas redes, territórios, localização, ciência e arte. Pretendemos discutir como as tecnologias industriais e informacionais podem ser usadas na definição de padrões construtivos e estéticos na contemporaneidade e como se dá o processo de criação neste contexto. A modelagem e produção digitais (os fablabs).

Os alunos deverão assumir uma postura interdisciplinar para a área, focando os principais desafios na concepção, desenvolvimento e implantação de experiências cognitivas e artísticas.

Os principais objetivos do curso são:

- estudar os aspectos inovadores na criação artística usando os materiais e as tecnologias industriais e informacionais;
- estudar os princípios experimentais dos canteiros e acompanhar a sua realização. Nesse contexto, estão previstas atividades e relatos reflexivos sobre a própria cognição, usando materiais industriais, ferramentas e dispositivos digitais ou sobre experiência com instalações artísticas que usam estes recursos. Também a realização de seminários com base nas reflexões artísticas e estéticas.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 01

Apresentação da disciplina envolvendo seu conteúdo, metodologia e sistema de avaliação. Discussões baseadas em possibilidades de inovação e criação cultural transpassada por tecnologias.

Aula 02 a 03

As relações entre arte, ciência e indústria.

Aula 04 a 05

Os princípios experimentais dos canteiros, modelagem e produção digitais (os fablabs).

Aula 06 e 07

O conceito de tecnologia emergente e a visão da arte como sistema.

Aulas 08 e 09

A percepção e a fruição nas obras com estéticas industriais.

Aulas 10

Percurso histórico: do Minimalismo às práticas contemporâneas.

Aula 11

Primeiro caso abordado – Robert Smithson.

Aula 12

Segundo caso abordado – Richard Serra.

Aula 13

Terceiro caso abordado – Espaços nômades/mídias móveis.

Aula 14

Quarto caso abordado – Intervenções Urbanas.

Aula 15

Seminário em equipe: intersecções design, arte, ciência e tecnologia.

Aula 16

Conclusões

Aula 17:

Palestra de encerramento e recebimento dos trabalhos finais.

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia Básica

ANDERSON, C. (2013). Makers. A nova revolução industrial. São Paulo. Ed Campus. BEIGUELMAN, G / LA FERLA, J (ed) (2011). Nomadismos tecnológicos. Usos massivos e práticas artísticas. São Paulo, ed Senac.

BRISSAC PEIXOTO, Nelson (2010). Paisagens críticas. Robert Smithson: arte, ciência e indústria, ed Senac / Educ, São Paulo.

DAVIS, Douglas (1973). Art and the future. A history - prophecy of collaboration between Science, Technology and Art. New York: Praeger Publishers.

LATOUR, B. (2012). Ciência em ação. São Paulo: Editora UNESP.

LEÃO, L. (2002). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC. MORRIS,

R. (1993). Continuous Project Altered Daily. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

SERRA, R. (1994). Writings, Interviews. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

WILSON, S. (2002). Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology. Cambridge, Mass.: The MIT Press. 3.2.

3.2. Bibliografia Adicional

Outras fontes bibliográficas deverão ser sugeridas pelo professor, no decorrer da disciplina, atendendo às necessidades e solicitação dos pós-graduandos.

4. **Avaliação**

Seminários e trabalho final.