

Disciplina de Módulo I (Conceitos fundamentais)

Disciplina: Fundamentos do design e tecno-estéticas emergentes (FDTE)

Nível: Mestrado (Código da turma TIDD01NA) e Doutorado (Código da turma TIDD02NA)

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design e tecno-estéticas emergentes

Professores: Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos (cód 007487)

Horário: 2º das 15:00 às 18:00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Descrição e ementa da disciplina

- A disciplina vai propor uma arqueologia do tempo real e da sobreposição entre rede e mundo nas linguagens contemporâneas, na forma como elas se manifestam em experiências com telefones celulares e situações cênicas. Através de um retorno aos vetores que constituem as linguagens contemporâneas do tempo real, serão discutidas tendências de linguagem que surgiram a partir durante o século 20, e que foram consolidando os diferentes aspectos destes acontecimentos semióticos. Passando por experiências como a poesia concreta, a vídeo arte e a arte na esfera pública, retornando aos passados remotos das experiências sinestéticas, enveredando pelas desconstruções do audiovisual experimental, a disciplina propõe um panorama das tendências que levaram à emergência das linguagens em tempo real contemporâneas.

2. Detalhamento da ementa da disciplina

1ª semana

Apresentação dos alunos e do professor. Apresentação panorâmica do curso e da bibliografia.

2ª semana

O que é arqueologia das mídias? O que são técnicas culturais? Uma arqueologia da sinestesia, um aspecto marcante das linguagens contemporâneas.

3ª semana

Os desdobramentos do problema da sinestesia na passagem do século 19 ao século 20, por meio do debate das vanguardas históricas e de manifestações que ficaram à margem da historiografia da época.

4ª semana

O vetor verbivocovisual e as poéticas intersigno como um aspecto da convergência entre as linguagens na passagem do moderno ao contemporâneo

5ª semana

Passados dos debates sobre o tempo real, nas experiências da arte computacional e seu desdobramento para os debates sobre a interatividade

6ª semana

Palestrante convidado

7ª e 8ª semana

Passados dos debates sobre o espaço híbrido, nas experiências de arte na esfera pública e seu desdobramento para as práticas de projeção na cidade.

9ª e 10ª semana

Passados dos debates sobre o tempo real, nas experiências de videoarte e sua exploração dos problemas da anamorfose e das durações estendidas.

11ª semana

Passados dos debates sobre o espaço híbrido, nas experiências de arte em rede e as configurações dos problemas contemporâneos em torno da transmissão e da vigilância.

12ª semana

Palestrante convidado

13ª semana

A sobreposição entre rede e mundo, nas linguagens resultantes da popularização das tecnologias sem fio. Presente das poéticas de transmissão.

14ª semana

As experiências de tempo real em situações cênicas contemporâneas, nas linguagens resultantes da popularização das tecnologias portáteis de montagem audiovisual. Presente da poéticas em tempo real.

15ª semana

Seminários

16ª semana

Seminários

17ª semana

Encerramento do semestre. Avaliação do curso.

3. Bibliografia

BASBAUM, Sergio. *Sinestesia, arte e tecnologia*. São Paulo: Fapesp/Annablume, 2002.

BASTOS, Marcus e Moran, Patrícia. *Audiovisual ao vivo. Tendências e conceitos*. São Paulo: Intermeios, 2020.

BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. NY: Vintage, 2011.

CRARY, Jonathan. *24/7. Capitalismo tardio e o fim do sono*. São Paulo: UBU, 2016.

FERRARI, Pollyana. *Como sair das bolhas*. São Paulo: Educ, 2ª edição, 2021.

FERRARI, Pollyana (org.). *Fluido Fluxo*. São Paulo: Editora Fi, 2018.

4. Avaliação

A avaliação levará em conta frequência e participação em aula, qualidade dos seminários (avaliação em grupo) e qualidade dos artigos apresentados no final do semestre (avaliação individual).