

Disciplina de Módulo II: Teórico Avançado

Disciplina: TEORIAS AVANÇADAS DO DESIGN E TECNO-ESTÉTICAS EMERGENTES

Nível: Mestrado (código da turma TIDD01TA) e Doutorado (código da turma TIDD02TA)

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design e tecno-estéticas emergentes

Professor: Prof. Dr. Marcelo Prioste (cód. 303837)

Semestre: 2º semestre de 2024.

Horário: 4ª feira, das 15h00 às 18h00.

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina tem como objetivo promover discussões sobre a relação entre o design, o pensar científico, a estética e as tecnologias contemporâneas no âmbito da sociedade pós-industrial de comunicação em rede global.

Pretende-se discutir a partir do design, no seu sentido de ação projetiva, 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, da filosofia da ciência, assim como do cinema e do audiovisual. E assim, por meio de exemplificações, debates e formulações teórico/conceituais, fomentaremos um estimulante espaço de investigação a respeito do cenário contemporâneo multifacetado pelo qual transitam produções comunicacionais híbridas e interativas.

Objetivos

- Analisar aspectos da pesquisa científica na perspectiva de um processo criativo;
- Investigar o impacto das recentes tecnologias no processo de criação e produção em design e no audiovisual;
- Identificar nas produções digitais um campo de investigação científica para as relações entre tecnologia e sociedade;
- Capacitar o pesquisador em formação a discutir conceitos estruturantes nos campos do design, da cultura audiovisual e da tecnologia contemporâneas.

Metodologia:

Aulas expositivas e debates a partir de recortes bibliográficos pré-definidos e material audiovisual a ser exibido em aula.

2. Detalhamento da ementa da disciplina

1ª semana

Apresentação dos temas centrais a serem discutidos, identificando a abordagem e o recorte epistemológico.

2ª semana

Tema: O ambiente da pesquisa científica (LATOUR) no âmbito da criação e inovação tecnológica.

3ª semana

Tema: A Revolução científica (KUHN) e os novos paradigmas digitais do século XXI.

4ª semana

Tema: Ontologia de projeto na teoria do design (ARGAN) analisados em perspectiva tecnológica e criativa.

5ª semana

Tema: Design, arte e tecnologia: aproximações, distanciamentos e interlocuções.

6ª semana

Tema: As máquinas de imagens (DUBOIS): repensar o dispositivo cinematográfico no ambiente das redes digitais.

7ª semana

Tema: Imaginação, subjetividade (MORIN) e a operação imersiva nas criações em sistemas de Realidade Virtual(RV) e Realidade Aumentada (RA).

8ª semana

Tema: Considerações a respeito do conceito de metaverso para além do viés tecnicista/corporativo.

9ª semana

Tema: Experimentações criativas baseadas em uma estética de base de dados (MANOVICH). Parte I.

10ª semana

Tema: Experimentações criativas baseadas em uma estética de base de dados (MANOVICH). Parte II.

11ª semana

Tema: Reflexões a respeito do computador como mídia semiótica (SANTAELLA).

12ª semana

Tema: O estatuto da imagem técnica pós-fotográfica nas mídias contemporâneas (PRIOSTE).

13ª semana

Tema: Aspectos da Imagem-tempo e da Imagem-movimento (DELEUZE) e a perspectiva de um "cinema de fluxo" reconfigurado nas redes digitais contemporâneas.

14ª semana

Tema: A Inteligência Artificial Generativa e o deslocamento no conceito de autoria nos processos criativos de produção audiovisual.

15ª semana

Apresentação do trabalho final discente na forma de seminário temático com debate em sala. Parte I.

16ª semana

Apresentação do trabalho final discente na forma de seminário temático com debate em sala. Parte II.

17ª semana

Encerramento com observações gerais sobre o transcurso das aulas e sugestões de encaminhamentos com possível indicação de bibliografias para pesquisas direcionadas.

2. Bibliografia

2.1 Básica

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

BUSH, Vannevar. Como Podemos Pensar. Trad. Luana Villac. In: Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental. Vol.14, n.1, São Paulo: 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142011000100002. Acessado em 04/10/2023.

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: Papirus, 2014.

_____. O sujeito na tela. São Paulo: Paulus, 2007.

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. 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.

_____. 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: 15/04/2023.

_____. (org.). Redes, séries e Nós. Porto Alegre/RS: Editora Fi, 2022.

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

2.2 Complementar

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

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

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. São Paulo: Companhia das letras, 2011.

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

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

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

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.

3. Avaliação

O processo de avaliação baseado em 3 critérios:

1. Frequência (0-2);
2. Participação nos debates em aula (0-3);
3. Entrega final de artigo (0-5).

A disciplina corresponde a 3 (três) créditos ou 255 (duzentas e cinquenta e cinco) horas. Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequência às aulas, conforme Regulamento da Pós-Graduação, com mínimo previsto em 86,6% de comparecimento.

* * *