

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL – MESTRADO/DOCTORADO

PLANO DE ENSINO

ANO: 2016

DISCIPLINA:
<b>Disciplina: ARTE E TECNOLOGIA</b>
<b>PROFESSOR RESPONSÁVEL:</b> Edgar Silveira Franco

<b>Número de Créditos:</b> 04	<b>Carga Horária:</b> 60 horas /aula
<b>Aulas Teóricas :</b> 40 horas/aula	<b>Aulas Práticas :</b> 20 horas/aula

EMENTA
Estudo dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica. Ênfase em artistas e obras emblemáticas da arte e da tecnologia em suas múltiplas tendências como: arte computacional, arte telemática, bioarte, gamearte, nanoarte, entre outras. Desenvolvimento prático de uma proposta artística tecnológica.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA
<ul style="list-style-type: none"><li>- Apresentar um panorama da produção poética contemporânea em arte e tecnologia.</li><li>- Analisar os processos criativos envolvidos na produção de trabalhos artísticos de arte tecnológica.</li><li>- Debater e refletir criticamente a respeito da arte tecnológica e suas vertentes recentes.</li><li>- Promover um exercício de criação envolvendo os novos meios visando fomentar a produção e reflexão sobre as poéticas de base tecnológica.</li></ul>

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<p>Tópico I</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. As bases da arte tecnológica:<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Cibernética e primórdios da arte computacional.</li><li>1.2. As singularidades da “imagem de síntese”.</li><li>1.3. A “imagem interativa”.</li><li>1.4. Multimídia e hipermídia</li><li>1.5. Redes telemáticas e suas implicações artísticas.</li></ol></li></ol> <p>Tópico II</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Ciberarte e processos criativos:<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Web arte: as poéticas da programação e as poéticas da navegação.</li><li>2.2. Processos criativos intermídia: HQtrônicas &amp; Cinema Expandido.</li><li>2.3. A transmídia e a criação de mundos ficcionais.</li><li>2.4. Criações artísticas em realidade virtual, telepresença &amp; ambientes interativos</li></ol></li></ol>

- multiusuário.
- 2.5. Bioarte, arte da vida artificial, arte robótica, gamearte.
- 2.6. Arte transumana & pós-humana

### Tópico III

- 3. Criando uma poética artística tecnológica.
- 3.1. Objetivos poéticos.
- 3.2. Opções estéticas e suas possibilidades tecnológicas.
- 3.3. Reflexões críticas sobre o processo de criação.

### **Cronograma de Trabalho:**

#### **Aula 1 – 25/08/2016**

Apresentação do professor, programa, cronograma e bibliografia.

Proposição de textos para leitura:

KERCKHOVE, Derrick de. “A pele da cultura – concebendo novas tecnologias”, in *A Pele da Cultura – Investigando a nova realidade eletrônica*, São Paulo: Annablume, 2009, pp.171-185

MCLUHAN, Marshall. “A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica” in *McLuhan por McLuhan – Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização*, Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. pp.243-264.

Texto complementar sugerido para leitura:

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

#### **Aula 2 – 01/09/2016**

Debate sobre o texto lido.

Aula expositiva:

Genes, memes e temas.

Hipertecnologia, cultura gasosa, transumanos.

Divisão dos grupos para seminário temático sobre Arte e Tecnologia – Tema geral do seminário: “Panorama da arte tecnológica brasileira – artistas e tendências”.

Proposição de bibliografias específicas para cada seminário.

Proposição de textos para leitura e debate:

SANTAELLA, Lucia. “A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia”, in *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*, Diana Domingues (Org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.499-511.

ASCOTT, Roy. “Existe amor no abraço telemático” in *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*, Diana Domingues (Org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.305-318.

#### **Aula 3 – 08/09/2016**

Debate sobre textos lidos.

Aula expositiva:

Cibernética e primórdios da arte computacional.

As singularidades da “imagem de síntese”.

A imagem interativa, multimídia e hipermídia.

Proposição de textos para leitura:

MURRAY, Janet H. "A TV Digital e os formatos emergentes de Ciberdrama", in *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Unesp, 2003, pp.235 a 253.

FRANCO, Edgar. "Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração", in: *Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, Lucio Luiz (org.), Nova Iguaçu: Marsupial, 2013, pp.15 a 34.

#### **Aula 4 – 15/09/2016**

Debate sobre textos lidos.

Aula expositiva:

Processos criativos intermídia: HQtrônicas, cinema expandido e outras cibernarrativas.

Proposição de texto para leitura:

DI FELICE, Massimo. "Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar", in *Pós-humanismo – as relações entre o humano e a técnica na época das redes*, Massimo Di Felici e Mario Pireddu (Orgs.), São Paulo: Difusão Editora, 2010, pp.61-97

#### **Aula 5 – 22/09/2016**

Debate sobre textos lidos.

Filme: *Tetsuo – The Iron Man*

Aula expositiva:

Arte, tecnologia e processos criativos: Ciberespaço, FC e ciberpunk.

Proposta de texto para leitura:

NUNES, Fábio Oliveira. "Hegemonia Cyborg", in *Ctrl+Art+Del – Distúrbios em Arte e Tecnologia*, São Paulo: Perspectiva, 2010, pp.154-216

**29/09/2016 – Apresentarei artigo no 25 ANPAP.**

#### **Aula 6 – 06/10/2016**

Aula expositiva:

A transmídia e a criação de mundos ficcionais: os processos criativos de um universo ficcional transmidiático: "A Aurora Pós-humana".

Ciberespaço, FC e ciberpunk.

Proposta de textos para leitura e resenha (**Resenha 1**):

ASCOTT, Roy. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade*, Diana Domingues (org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BAUDRILLARD, Jean. "Clone Story", in *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'água, 1991, pp. 123-132.

#### **Aula 7 – 13/10/2016**

Debate sobre textos lidos e entrega da resenha 1.

Aula expositiva:

Criações artísticas em realidade virtual, telepresença & ambientes interativos multiusuário.

Proposição do exercício prático: Criando uma poética artística tecnológica.

Proposta de texto para leitura:

GASPARETTO, Débora Aita. "Contextualizando os circuitos da arte e da arte digital", in O

Circuito da arte digital no Brasil, Santa Maria: ed. do autor, 2014, pp.78-138.

**Aula 8 – 20/10/2016**

Seminários Temáticos.

**Aula 09– 27/10/2016**

Seminários Temáticos.

**Aula 10 – 03/11/2016**

Aula expositiva:

A Bioarte e arte da vida artificial.

Arte transumana & pós-humana.

Proposição de texto para leitura:

SANTOS, Laymert Garcia dos Santos. “Sobre o Futuro do Humano”, in *Nada*, nº. 11, Maio de 2008, Lisboa: Direção Geral do Livro e das Bibliotecas do Ministério da Cultura, 2008, pp. 134 - 149.

**Aula 11 – 10/11/2016**

Debate sobre texto lido.

Orientações gerais ao trabalho prático.

Proposição de entrevistas para leitura, resenha e debate (**Resenha 2**):

FRANCO, Edgar. “Entrevista: Diana Domingues”, in *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação*, Edgar Franco (Org.), Goiânia: UFG/FAV FUNAPE, 2010, pp.121-157.

ROCHA, Cleomar. “Entrevista: Eduardo Kac”, in *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação*, Edgar Franco (Org.), Goiânia: UFG/FAV FUNAPE, 2010, pp.85-96.

**Aula 12 – 17/11/2016**

Entrega da Resenha 2.

Debate sobre textos lidos.

Orientações gerais ao trabalho prático.

**Aula 13 – 24/11/2016**

Orientações ao trabalho prático.

**Aula 14 - 01/12/2016**

Orientações ao trabalho prático.

**Aula 15 – 08/12/2016**

Apresentação dos trabalhos práticos e entrega do memorial do processo criativo.

Avaliação da disciplina.

**Obs.: Os doutorandos terão até o dia 30 de dezembro de 2016 para entregarem o artigo científico, parte de sua avaliação.**

**METODOLOGIA DE ENSINO**

**(Informação resumida de como será desenvolvido o programa, com especificação dos recursos didáticos a serem empregados em aula)**

Aulas expositivas utilizando datashow e dvd. Leitura, análise e debate de textos, obras e filmes selecionados. Seminários temáticos. Proposta de criação de uma poética em arte tecnologia.

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

**(Descrição sobre os instrumentos de avaliação que serão utilizados, com os critérios para obtenção do resultado final)**

Mestrandos:

Participação e envolvimento nos debates (desenvolvimento processual): 20%

Seminário temático e monografia: 30%

Resenhas críticas: 20%

Trabalho prático e memorial do processo criativo: 30%

Doutorandos:

Participação e envolvimento nos debates (desenvolvimento processual): 20%

Seminário temático e monografia: 30%

Resenhas críticas: 10%

Trabalho prático e memorial do processo criativo: 20%

Artigo científico relacionando o conteúdo da disciplina à sua pesquisa: 20%

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ASCOTT, Roy. "Existe amor no abraço telemático" in *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*, Diana Domingues (Org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.305-318.

\_\_\_\_\_. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade* (Diana Domingues org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BAUDRILLARD, Jean. "Clone Story", in *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D'água, 1991, pp. 123-132.

DI FELICE, Massimo. "Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar", in *Pós-humanismo – as relações entre o humano e a técnica na época das redes*, Massimo Di Felici e Mario Pireddu (Orgs.), São Paulo: Difusão Editora, 2010, pp.61-97

FRANCO, Edgar. "Entrevista: Diana Domingues", in *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação*, Edgar Franco (Org.), Goiânia: UFG/FAV FUNEPE, 2010, pp.121-157.

\_\_\_\_\_. "Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração", in: *Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*, Lucio Luiz (org.), Nova Iguaçu: Marsupial, 2013, pp.15 a 34.

GASPARETTO, Débora Aita. "Contextualizando os circuitos da arte e da arte digital", in *O Circuito da arte digital no Brasil*, Santa Maria: ed. do autor, 2014, pp.78-138.

KERCKHOVE, Derrick de. "A pele da cultura – concebendo novas tecnologias", in *A Pele da Cultura – Investigando a nova realidade eletrônica*, São Paulo: Annablume, 2009, pp.171-185

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MCLUHAN, Marshall. "A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica" in *McLuhan por McLuhan – Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização*, Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. pp.243-264.

MURRAY, Janet H. "A TV Digital e os formatos emergentes de Ciberdrama", in *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Unesp, 2003, pp.235 a 253.

NUNES, Fábio Oliveira. "Hegemonia Cyborg", in *Ctrl+Art+Del – Distúrbios em Arte e Tecnologia*, São Paulo: Perspectiva, 2010, pp.154-216

ROCHA, Cleomar. "Entrevista: Eduardo Kac", in *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação*, Edgar Franco (Org.), Goiânia: UFG/FAV FUNAPE, 2010, pp.85-96.

SANTAELLA, Lucia. "A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia", in *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*, Diana Domingues (Org.), São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.499-511.

SANTOS, Laymert Garcia dos Santos. "Sobre o Futuro do Humano", in *Nada*, nº. 11, Maio de 2008, Lisboa: Direção Geral do Livro e das Bibliotecas do Ministério da Cultura, 2008, pp.134 - 149.

### **Bibliografia Complementar:**

ASCOTT, Roy. *Telematic Embrace – Visionary theories of art, technology, and consciousness*, Los Angeles: University of California Press, 2007.

BARROS, Ana & SANTAELLA, Lucia (Orgs.). *Mídias e Artes – Os desafios da Arte no Início do Século XXI*, São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

BENTLEY, Peter J. *Biologia Digital: Como a Natureza está transformando a Tecnologia e Nossas Vidas*, São Paulo: Berkeley, 2002.

COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

DERY, Mark. *Velocidad de Escape – La Cibercultura En El Final Del Siglo*, Madrid: Ediciones Siruela S.A., 1998.

DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte, Ciência & Tecnología – passado, presente e desafios*, São Paulo: Editora UNESP, 2009.

DOMINGUES, Diana. *Criação e Interatividade na Ciberarte*, São Paulo: Experimento, 2002.

DONATI, Luisa Angélica Paraguai. *O Computador Como Veste-Interface: (Re)configurando os Espaços de Atuação*, Tese de Doutorado em Multimeios, Campinas: Unicamp, 2005.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, São Paulo: Hucitec, 1985.

FRANCO, Edgar. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, São Paulo: Annablume/Fapesp, 2008 (2ª Edição).

\_\_\_\_\_. "Um Breve Panorama do Momento Tecnológico e Artístico Atual", In *BioCyberDrama Saga*, Edgar Franco & Mozart Couto, Goiânia: Editora UFG, 2013, pp.11-47

GRAU, Oliver. *Arte Virtual – da ilusão à imersão*, São Paulo: Editora Unesp: Editora Senac São Paulo, 2007.

GROF, Stanislav. "Rupturas em direção a novas dimensões da consciência", in *A Mente Holotrópica: Novos conhecimentos sobre psicologia e pesquisa da consciência*, Rio de Janeiro: Rocco, 1994, pp.15-48.

KURZWEIL, Ray. *A Era das Máquinas Espirituais*, São Paulo: Aleph, 2007.

\_\_\_\_\_. "Ser Humano Versão 2.0", in *Caderno Mais!*, Folha de São Paulo, São Paulo, domingo, 23 de março de 2003.

LEÃO, Lucia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões Sobre As Novas Mídias*, São Paulo: Editora Senac SP, 2005.

LOVELOCK, James. *A Vingança de Gaia*, Rio de Janeiro: Intrínseca, 2006.

MACHADO, Arlindo. *El Paisaje Mediático – Sobre El desafío de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires:

Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires, 2000.

MORAVEC, Hans P. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford: Oxford University Press, 1999.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NUNES, Fábio Oliveira. “Três Categorias da Web Arte”, in *Web Arte No Brasil*, site: [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto\\_3categorias.html](http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_3categorias.html) , texto datado do ano 2000, arquivo capturado em 20/03/2005.

PLAZA, Julio. "Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção", in *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas (Vol. 4, nº 1), 2000, pp. 23-39.

PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*, São Paulo: Hucitec, 1998.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*, São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003a.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003.

SHELDRAKE, Rupert. “A Natureza da Vida”, in *O Renascimento da Natureza*, São Paulo: Cultrix, 1991, pp.103-126.

SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço\_tempo\_imagem*, Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

VENTURELLI, Suzete & MACIEL, Mario Luiz Belcino. *Imagem Interativa*, Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade*, São Paulo: Cultrix, 1979.