

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

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

PLANO DE ENSINO

ANO: 2017

DISCIPLINA:
Disciplina: ARTE E TECNOLOGIA
PROFESSOR RESPONSÁVEL: Edgar Silveira Franco

Número de Créditos: 04	Carga Horária: 64 horas /aula
Aulas Teóricas : 40 horas/aula	Aulas Práticas : 24 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">- Apresentar um panorama da produção poética contemporânea em arte e tecnologia.- Analisar os processos criativos envolvidos na produção de trabalhos artísticos de arte tecnológica.- Debater e refletir criticamente a respeito da arte tecnológica e suas vertentes recentes.- Promover um exercício de criação envolvendo os novos meios visando fomentar a produção e reflexão sobre as poéticas de base tecnológica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
Tópico I <ol style="list-style-type: none">1. As bases da arte tecnológica:<ol style="list-style-type: none">1.1. Cibernética e primórdios da arte computacional.1.2. As singularidades da “imagem de síntese”.1.3. A “imagem interativa”.1.4. Multimídia e hipermídia1.5. Redes telemáticas e suas implicações artísticas.
Tópico II <ol style="list-style-type: none">2. Ciberarte e processos criativos:<ol style="list-style-type: none">2.1. Web arte: as poéticas da programação e as poéticas da navegação.2.2. Processos criativos intermídia: HQtrônicas & Cinema Expandido.2.3. A transmídia e a criação de mundos ficcionais.2.4. Criações artísticas em realidade virtual, telepresença & ambientes interativos

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 – 17/08/2017

Apresentação do professor, programa, cronograma e bibliografia.

Proposição de textos para leitura:

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.

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 – 24/08/2017

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:

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.

ASIMOV, Isac. *O Homem Bicentenário*, São Paulo: L&PM, 1996.

Aula 3 – 31/08/2017

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 Hipermídia: 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 – 14/09/2017

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

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

Aula 5 – 21/09/2017

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

Aula 6 - 28/09/2017

26 ANPAP.

Aula 7 – 05/10/2017

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 8 – 19/10/2017

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:

NUNES, Fábio Oliveira. "Mentiras e Sistemas", in *Mentira de Artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*, São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016, pp.23-65. Link para baixar versão gratuita do livro em formato PDF: <http://mentiradeartista.fabiofon.com/mentira-de-artista-cosmogonias-eletricas.pdf>

Aula 9 – 26/10/2017

I Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual.

Aula 10– 09/11/2017

Seminários Temáticos.

Aula 11 – 16/11/2017

Aula expositiva:

A Bioarte e arte da vida artificial.

Arte transumana & pós-humana.

Proposição de texto para leitura:

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

Aula 12 – 23/11/2017

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 13 – 30/11/2017

Entrega da Resenha 2.

Debate sobre textos lidos.

Orientações gerais ao trabalho prático.

Aula 14 – 07/12/2017

Orientações ao trabalho prático.

Aula 15 - 14/12/2017

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

Avaliação da disciplina.

Aula 16 – 21/12/2017

Entrega do artigo final.

Avaliação da disciplina.

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 Hipermídia: 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

_____. "Mentiras e Sistemas", in *Mentira de Artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*, São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016, pp.23-65. Link para baixar versão gratuita do livro em formato PDF: <http://mentiradeartista.fabiofon.com/mentira-de-artista-cosmogonias-eletricas.pdf>

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, Ciencia & 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 Mídias, 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 desafio 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 , 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.