

Disciplina: Produção em Hiperídia

Orientação: Denise Agassi

EMENTA

Analisa os recursos de hiperídia e interatividade dos meios eletrônicos digitais em diálogo com a artemídia. Investigação de práticas artísticas e outras áreas como o design, comunicação e artes ciências. Aborda diferentes tipos de processos criativos de projetos hiperídia. Investiga transformações e hibridismos do panorama da arte.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Hiperídia
- Interatividade: automação e autonomia
- Sistemas Inteligentes
- Cibernética
- Emergência e Estética

METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Apresentação de seminários,
- Análise de obras e textos de apoio;
- Discussões sobre os conceitos advindos do uso das tecnologias.

BIBLIOGRAFIA

COUCHOT, Edmond (2003). "A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas" in Domingues, Diana (org) Arte e vida no séc XXI, SP:Unesp.

_____ (2003b). A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual, UFRGS editora, RGS.

FLUSSER, Vilém (2002). Filosofia da caixa preta – ensaios para uma futura filosofia da fotografia, coleção Conexões, Rio de Janeiro:Relume Dumará (1ª ed. alemã 1983).

_____ (2007). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação, Cosac Naify, São Paulo (2ª reimpressão em 2010). 4

LAURENTIZ, S. R. F. Emergência e Estética In: Emoção art.ficial 4.0: emergência São Paulo: ItaúCultural, 2009, v.1, p. 162-185. Edição Bilingue.

_____.Subjetividade em Rede; 15º Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (completo) Unesp/Bauru Anais, 2006. v.1. p.1 - 9 3

_____. Realidades Mistas: da Realidade Tangível à Realidade Ontológica 19º Encontro da Anpap (Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas).

LEÃO, Lúcia (1999). "A complexidade da Hipermídia" in O Labirinto da Hipermídia, Iluminuras, SP, p. 55- 77.

LÉVY, Pierre (1996). O que é o virtual. Editora 34, São Paulo.

_____ (1999). Cibercultura, Editora 34, São Paulo.

MACHADO, Arlindo (1993). Máquina e Imaginário, Edusp, São Paulo.

_____ (1997). Hipermídia: o labirinto como metáfora in Domingues, Diana (org.), A Arte no Século XX: A Humanização das Tecnologias, Editora Unesp, São Paulo, p. 144-154.

_____ (1997). Repensando Flusser e as imagens técnicas, Ensaio apresentado no evento Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97. Organização: Claudia Giannetti. Promoção: Goethe-Institut Barcelona e Diputació de Barcelona.

PLAZA, Júlio (2001). "Arte e interatividade: Autor-obra-recepção", in Revista do Mestrado em Arte e Tecnologia da Universidade de Brasília, VIS, v. 3, n.3, UnB, p. 29-42. 2

> Disciplina ministrada na Faculdade FMU (2012-2013)