Comissão de Pós-graduação
Relatório de disciplina

2013 - 2ºSem - Pós-graduação

AV013 - Tópicos Especiais: Projeto: criatividade e método - Turma A

Subtítulo: Criação e aplicação de narrativas digitais

Subtítulo
Criação e aplicação de narrativas digitais

Sala Laboratório 2 - Midialogia

Oferecimento DAC
Segunda-feira das 14 às 17

Ementa Estudo da criação, desenvolvimento, representação, simulação e comunicação a partir dos artefatos culturais, estéticos, artísticos e tecnológicos e das ações cognitivas que permitam compreender o universo do pensamento visual no processo de projeto.

Créditos 3 **Hora Teórica** 45 **Hora Prática** 0 **Hora Laboratório** 0

Hora Estudo 0 **Hora Seminário** 0

Docentes

Jose Armando Valente

Hermes Renato Hildebrand

Iara Lís Franco Schiavinatto

Critério de Avaliação

O aluno será avaliado com base na participação em classe (10%); produção da narrativa digital (50%); e no relato reflexivo (40%).

Bibliografia

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. Disponível em: http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf. Acesso em fev. 2013. BELTING, H. O Fim da História da Arte. CosacNaify. 2006. CATAIÀ DOMÉNECH, J. M. As formas do real. Summus Editorial. 2011. (Cap. 5 A representação do espaço e do tempo na imagem). DIDI-HUBERMAN, G. Échantillonner le chaos. Aby Warburg et l'atlas photographique de la Grande Guerre », Études photographiques, 27 | mai 2011. Disponível em: http://etudesphotographiques.revues.org/index3173.html. Acessado em: abril 2013. FARGE, A. O

Sabor do Arquivo. São Paulo: Edusp. 2009 GAGBEIN, J-M. Lembrar escrever esquecer. Porto: Ed. 34, 2006 GARCIA. L. Modernidade, pós-modernidade e a metamorfose da percepção. In Politizar novas tecnologias. Ed. 34. 2003 KILIAN, C. Writing for the Web. NY: Self-Counsel Press, 1999. KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 1996 (tradução in mimeo: Bressane, T.) LEÃO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2002. _____ (org.). Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2005. _____ (org.). Cibercultura 2.0. São Paulo: U. N. Nojosa, 2003. LEVI, P. Os afogados e os sobreviventes. Paz e Terra. 1990. Caps. A memória da ofensa e Comunicar. MACHADO, I. A. Gêneros no Contexto Digital. In: LEÃO, L. Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002. MANOVICH, L. The language of new media. MIT Press, Cambridge, 2001. _____. Midia after software. http://vcu.sagepub.com/content/12/1/30.abstract?rss=1 MORAIS, M. C.; VALENTE, J. A.. Como pesquisar em educação a partir da complexidade e da transdisciplinaridade? 1st ed. São Paulo: Paulus Ed., 2008. MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2nd ed. São Paulo: UNESCO/Cortez Ed., 2000. MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. PAUL, N.. Elementos das narrativas digitais. In: HIPERTEXTO, hipermídia: As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007. Cap. 10. PAZ. O. Marcel Duchamp ou o castelo da pureza. Perspectiva. 2008 REIS, C.; LOPES, A.C. Dicionário de teoria da narrativa. São Paulo: Ática, 1988. SARLO, B. Tempo Passado. Cultura da memória e guinada subjetiva. São Paulo: Cia das Letras/ UFMG, 2007. (Cap. A retórica testemunhal e pós-memória, reconstituições). SCOLARI, C. Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa, 2008. SENETTE, R. A corrosão do Caráter. São Paulo: Ed. Record, 2005. _____Juntos. São Paulo: Ed. Record, 2012. VALENCISE-GREGOLIN, M. Mídia e Cultura: Machinima, objeto da contemporaneidade. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2009. ZIELINSKI, S. A arqueologia da mídia. In: LEÃO, L. (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005. Ver complementar: TEDtalks sobre criatividade – Amy Tan (http://www.ted.com/talks/amy_tan_on_creativity.html), Elizabeth Gilbert (http://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_on_genius.html) John Cleese (http://www.youtube.com/watch?v=kH8uYDJlwog) Sobre sentimentos contemporâneos: http://www.revistaserrote.com.br/2013/01/como-viver-sem-ironia-por- christy-wampole/ htpp://vimeo.com/m/56433514

Conteúdo

Como objeto de estudo, a disciplina deve focar na criação e aplicação das narrativas digitais através das tecnologias digitais de informação e comunicação (laptop, celulares, tablets etc.). O objetivo é proporcionar ao aluno a experiência prática de desenvolvimento e aplicação de narrativas digitais, a partir da investigação de características das narrativas tradicionais, tendo como base as inovações possibilitadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação. Serão estudados os seguintes tópicos: • Definições de narrativas digitais como base em referencial teórico; • Padrões de linguagem e gêneros digitais no design de interação e interfaces; • Organização e distribuição de informações; • Percursos possíveis dos autores/usuário ou interatores; • Planejamento e produção de narrativas digitais; • Estudos e análise das principais experiências de produção de narrativas digitais sob os aspectos cognitivos, estéticos e tecnológicos desta produção; • Aplicação das narrativas digitais em diferentes contextos, artísticos e educacionais. • Condições contemporâneas da narrativa e do ato comunicativo • Paixões por arquivos na nossa sociedade de tantas memórias • Entre imagens e modos de conhecer: situações de estudo em cultura visual

Metodologia

Aulas expositivas de conceitos e técnicas relacionadas à produção de narrativas digitais. Análise de narrativas digitais sob o ponto de vista cognitivo, estético e tecnológico utilizado. Desenvolvimento de narrativas usando as tecnologias digitais de informação e comunicação. Seminários coletivos e individuais. Trabalhos em sala de discussão sobre formatos narrativos. Os alunos deverão assumir uma postura interdisciplinar para a área,

focando os principais desafios na concepção, desenvolvimento e aplicação de narrativas digitais. Eles terão oportunidades para desenvolver suas próprias narrativas, refletir sobre esta produção e propor soluções de uso das narrativas na educação e nas artes, considerando seus objetos de pesquisa. Estão previstas duas atividades a. Produção de uma narrativa, usando as tecnologias digitais de informação e comunicação; b. Relato reflexivo sobre a produção realizada, focando os aspectos cognitivos, estéticos e tecnológicos desta experiência.

Observação