

## 2019 - 1ºSem - Pós-graduação

AV201 - Laboratório I - Turma A

**Subtítulo: Resignificações estéticas e tendências pós digitais**

### Subtítulo

Resignificações estéticas e  
tendências pós digitais

Sala SALA TV MULTIMEIOS

**Oferecimento DAC** Terça-  
feira das 14 às 17

### Oferecimento IA

Disciplina prática de realização. Aceitarei até 05 alunos especiais.

**Ementa** A disciplina de laboratório, a ser ministrada por pesquisadores-artistas, tem caráter de experimentação de linguagens e procedimentos em práticas bi ou tridimensionais, visando ao desenvolvimento e à orientação de uma poética expressiva em artes visuais numa perspectiva contemporânea. Sua bibliografia será proposta pelo(s) docente(s) responsável(eis), de acordo com as pesquisas por ele(s) desenvolvida(s).

**Créditos** 3

**Hora Teórica** 0

**Hora Prática** 45

**Hora Laboratório** 0

**Hora Estudo** 0

**Hora Seminário** 0

## Docentes

Paulo Cesar da Silva Teles

## Critério de Avaliação

A avaliação deverá se pautar na derência dos trabalhos realizados, apresentados e do memorial drítico-descriptivo ao tema proposto e ao programa da disciplina.

## Bibliografia

BEIGUELMAN, Giselle. Admirável Mundo Cíbrido. 2004. Disponível em:

[https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel\\_mundo\\_c%C3%ADbrido](https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido). Acessado em julho 2016.

BLOCH, A. (2015) Lamyert Garcia dos Santos: 'Hoje, xamanismo é alta tecnologia de acesso'. Rio de Janeiro: Ag. O Globo. Publicado em 07/08/2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/conte-algo-que-nao-sei/laymert-garcia-dos-santos-hoje-xamanismo-alta-tecnologia-de-acesso-17110386> recuperado em 05/05/2017.

CANCLINI, N. (2008). Culturas híbridas. São Paulo. EDUSP. CIANCIOTTA, A. (2017) Magnetopia, audio rituals with wearable antennas. In Neural – critical digital culture and media arts. 20/02/2017. Disponível em <http://neural.it/2017/02/magnetoceptia-audio-rituals-with-wearable-antennas/> recuperado em 09/05/2017.

GALLOWAY, Alexander. Protocol. Cambridge: Mass., MIT Press, 2004. GIANNACHI, Gabriela. Virtual Theatres.

London: Routledge, 2004. GIANETTI, Cláudia. Estética Digital. Belo Horizonte: C/Arte, 2006. HANSEN, M. (2003). New philosophy for new media. Cambridge: MIT Press. \_\_\_\_\_ (2006). Bodies in code: interfaces with digital media. New York: Routledge. LEHMANN, Hans-Thies. Teatro Pós Dramático. São Paulo: CosacNaif, 2007. SANTAELLA, L. (2003). Culturas e artes do pós-humano. São Paulo: Ed. Paulus. SANTOS, L. (2008) Predação high tech, biodiversidade e erosão cultural: O caso do Brasil. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/cteme/txt/predacao.pdf>, s/d. TRIBLE, M. e JANA, R. (2006). New media art. Köhl: Taschen GmbH. WILSON, S. (2002). Information arts: intersections of art, science, and technology. Cambridge: MIT Press. NMC Media-N - Journal of the New Media Caucus | ISSN:1942-017X. Disponível em <http://median.newmediacaucus.org/mestizo-technology-art-design-and-technoscience-in-latin-america/> Recuperado em 15/02/2018. <http://neural.it/2017/02/magnetoceptia-audio-rituals-with-wearable-antennas/> Recuperado em 15/02/2017 [https://www.boomfestival.org/boom2016\\_splash/](https://www.boomfestival.org/boom2016_splash/) Recuperado em 06/06/2018. <https://burningman.org> Recuperado em 06/06/2018. <https://www.earthfrequency.com.au> Recuperado em 06/06/2017. <http://www.earthcore.com.au> Recuperado em 06/09/2018. <http://envisionfestival.com> Recuperado em 06/09/2018. <http://freqsofnature.de/en/> Recuperado em 06/09/2018. <https://ozorafestival.eu> Recuperado em 06/09/2018. <https://www.rainbowserpent.net> Recuperado em 06/06/2017. <http://symbiosisgathering.com> Recuperado em 06/09/2018. <https://universoparalello.org/pt/> Recuperado em 06/09/2018. <http://www.currentrlab.art.vcu.edu> Recuperado em 05/09/2018

## **Conteúdo**

Arte interativa e sensorial; Arte tecnológica: O hi-tech e o low-tech. Artes transculturais: poéticas em múltiplos lugares de fala em esferas multiculturais; Experimentação artística orientada no campo tecnológico nas suas diferentes vertentes materiais, eletrônicas e digitais, tendo em vista o desenvolvimento de processos artísticos multimodais e multidisciplinares, com ênfase na produção de obras de naturezas processuais e endo-estéticas.

## **Metodologia**

Aulas presenciais, discussões em sala de aula, orientações e acompanhamentos individuais ou grupais junto aos trabalhos a serem desenvolvidos. A apresentação final de cada trabalho deverá ser pública e acompanhada de um memorial descritivo e crítico no âmbito da sua produção e exibição.

## **Observação**