

Especialização: Arte e Mídias Digitais

Duração

1 semestre

Objetivos

Desenhado em três eixos temáticos – Imagem, Som e Interação – o curso tem como objetivo introduzir os alunos a técnicas e conceitos sobre a relação entre arte e novas mídias, para que possam conceber e executar projetos artísticos e comerciais.

Metodologia

Através da mentoria de conteúdo ao longo do curso, o aluno adquire a base teórica. Paralelamente, com a mentoria de projeto, o aluno é orientado a aplicar os conhecimentos no desenvolvimento de projetos individuais e/ou coletivos, além de aprender outras linguagens artísticas.

Resultados esperados

- Obter o conhecimento técnico suficientemente para solucionar pequenos problemas ou para ser capaz de discutir um problema apresentado;
- Obter conhecimento teórico para elaborar projetos;
- Saber trabalhar de forma satisfatória com uma equipe interdisciplinar.

Avaliação

Os alunos recebem ao longo dos eixos temáticos o feedback sobre seu desenvolvimento, sobre possíveis aptidões e em quais áreas reside a sua força. Ao final do curso serão avaliados pela participação nos projetos apresentados.



Coordenador: Guilherme Kujawski

Guilherme trabalha há 30 anos na área de produção de conteúdo. Foi curador de Emoção Art.ficial, bienal internacional de arte e tecnologia do Instituto Itaú Cultural. Defendeu sua tese de mestrado na Donau-Universität Krems, centro de excelência em new media art na Áustria. Atualmente leciona no curso de Design de Interação no Instituto Europeo di Design e finaliza a sua tese de doutorado sobre estética na Universidade de São Paulo.

Estrutura do curso

Disciplina	Modelagem 3D (Blender)
Ementa	A disciplina apresenta conceitos básicos de modelagem 3D e instrumentaliza o aluno para que ele possa aplicar em qualquer mídia as técnicas correspondentes. Ao final da disciplina o aluno deve saber aplicar de forma satisfatória os conceitos e ferramentas, além de solucionar problemas simples.
Avaliação	Projeto executado em aula.
Bibliografia Básica	WITTKOWER, Rudolf. Escultura, a. Martins Fontes, 2001.

Disciplina	Arte Computacional (Processing)
Ementa	A disciplina introduz os alunos ao universo da arte computacional, transitando por domínios como realidade virtual e inteligência artificial, usando como ferramenta o Processing, linguagem de programação de código aberto voltado às artes eletrônicas e generativas.
Avaliação	Projeto executado em aula.
Bibliografia Básica	WEBER, Sam J.; Jennings, J. Architectural Issues for Pervasive Computing. In: Workshop on Software Engineering for Wearable and Pervasive Computing. Limerick (Irlanda). Proceedings 2000.

Disciplina	Mentoria de Conteúdo
Ementa	Um panorama da arte contemporânea sob a ótica da arte tecnológica. O objetivo é fornecer aos alunos o escopo teórico necessário para a elaboração conceitual de um projeto de arte ou de uma solução criativa para um problema.
Avaliação	Elaboração de textos.
Bibliografia Básica	BOURRIAUD, Nicolas. Pós-Produção. Martins Fontes, 2011. ARANTES, Priscila. @rte e Mídia. SENAC, 2012.

Disciplina	Videoarte
Ementa	Oferecer aos alunos os conceitos e ferramentas para produção de vídeo no âmbito da arte contemporânea. A parte prática, com inserções teóricas, permite ao aluno experimentar a pré-produção, produção e pós-produção de um projeto de videoarte.
Avaliação	Projeto executado em aula.
Bibliografia Básica	BAMBOZZI, Lucas. PORTUGAL, Demétrio. O cinema e seus outros. Editora Equador, 2019. MACIEL Katia, PARENTE Andre, Transcinemas. Contra Capa, 2017.

Estrutura do curso

Disciplina	Mentoria de Projeto
Ementa	O objetivo é acompanhar e orientar os alunos a executar seus projetos relacionados aos três eixos temáticos, a partir do conhecimento obtido na mentoria de conteúdo. Apresenta também noções básicas de métodos curatoriais.
Avaliação	Apontamentos de adequação ao plano projetual.
Bibliografia Básica	O'DORETHY, Brian. No Interior do Cubo Branco. Martins Fontes, 2012.

Disciplina	Arte Interativa
Ementa	O objetivo é apresentar os conceitos básicos sobre interatividade e orientar os alunos na concepção e construção de uma instalação em grupo.
Avaliação	Projeto executado em um ambiente fablab.
Bibliografia Básica	LIESER, Wolf. The World of Digital Art. Har/DVD edition. Potsdam: H.F.Ullmann Publishing GmbH, 2010.

Disciplina	Oficina de Arte Sonora I
Ementa	Primeira parte da oficina de arte sonora, que tem como objetivo a construção de dispositivos sonoros com traços de instrumentos musicais. Nessa fase, os alunos ingressam no território da «estética da prototipação», tendo como fundação o Arduino, plataforma de hardware livre voltada para a criação de objetos interativos.
Avaliação	Projeto executado em aula.
Bibliografia Básica	SOUZA, Fábio. Primeiros Passos com Arduino, 2019.

Disciplina	Oficina de Arte Sonora II
Ementa	Segunda parte da oficina de arte sonora, que tem como objetivo a construção de dispositivos sonoros que exploram o campo dos ruídos (urbanos, por exemplo). Nesta fase, os alunos reforçam seus conhecimentos de Arduino e de sua linguagem de programação.
Avaliação	Projeto executado em aula.
Bibliografia Básica	WISNIK, José Miguel. O Som e o Sentido. Companhia das Letras, 2017. (Capítulo 1) PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. Editora Perspectiva, 1980. (Capítulo 2) HALL, Edward T. A Dimensão Oculta. Francisco Alves, 1977. (Capítulo 4)