



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



Instituto de Artes
COLEGIADO DO CURSO DE ARTES VISUAIS

PLANO DE ENSINO PRELIMINAR (Provisório)
2022/1

1. IDENTIFICAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: Ateliê de Arte Computacional				
UNIDADE OFERTANTE: Instituto de Artes				
CÓDIGO: IARTE39109A		PERÍODO/SÉRIE:		TURMA: W
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	
TEÓRICA: 15	PRÁTICA: 45	TOTAL: 60	OBRIGATÓRIA: (x)	OPTATIVA: ()
PROFESSOR(A): Douglas de Paula				ANO/SEMESTRE: 2022/1
OBSERVAÇÕES:				

2. EMENTA

Desenvolvimento de propostas artísticas individuais e ou coletivas em Arte Computacional.

3. JUSTIFICATIVA

Dentre os meios veiculares da arte contemporânea, a mídia informática representaria, até hoje, a maior ruptura paradigmática do ponto de vista da codificação e da formação imagéticas. As intenções “adestradoras” por baixo dessa codificação, que atualmente nos atravessa, teriam como antídoto o desmascaramento e a profanação de seus codificantes, numa restituição dos respectivos recursos à dimensão humana e necessariamente estética, restituição que encontraria sua máxima potência na prática correspondente à arte computacional. A vista dos entranhados dessa arte traria atualizações dignas de propagação às noções de liberdade, democracia e sociedade.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Mediar a criação de propostas artísticas individuais e ou coletivas em meio informático.

Objetivos Específicos:

Compreender os principais conceitos da Arte Computacional. Mapear propostas artísticas com mídia informática. Realizar propostas artísticas por meio de recursos computacionais.

5. PROGRAMA

Principais conceitos da Arte Computacional. Mapeamento de propostas artísticas com mídia informática. Criação de propostas artísticas por meio de recursos computacionais



6. METODOLOGIA

Pressupõem-se que as aulas ocorram em laboratório da Vila Digital, **toda terça-feira, com início previsto para 14h e término para 17h40**. Cada aula poderá constituir-se de preleção expositiva, seminário, exploração e/ou análise conjuntas de projetos artísticos, pesquisas por referenciais artísticos e/ou técnicos, realização de ensaios audiovisuais, implementação de trabalhos artísticos e/ou orientações direcionadas.

O ambiente virtual de aprendizagem/ AVA *Moodle* da universidade (<https://www.moodle.ufu.br/>) será utilizado para a disponibilização de especificações de avaliações e de indicações bibliográficas eventualmente necessárias e também para a recolha de material correspondente à realização desses avaliações pelos alunos. O referido AVA constituirá ainda canal de comunicação oficial entre professor e aluno, onde serão disponibilizados programa da disciplina, mural de avisos, calendário de eventos, resultados de avaliação e frequência acumulada de comparecimento/participação. Nesse sentido, caberá ao aluno a providência: de seu *e-mail* institucional, a partir do qual poderá ter acesso ao AVA; de adequada forma de ingresso na internet, estável e de boa velocidade ou suficiente largura de banda – mínima estimada de 16Mbps por usuário no local; e de dispositivo computacional interfacialmente adequado a esse acesso e à interação com o AVA. Dessa forma, assim que se iniciar o semestre, cada aluno matriculado na disciplina será contactado pelo professor, via *e-mail* informado ao sistema correspondente ao portal, com vistas ao provimento de instruções de acesso ao AVA específico da disciplina.

No ambiente laboratorial, deverão ser observadas as recomendações da última versão do protocolo de biossegurança da universidade contra a Covid-19: utilização obrigatória de máscara facial que cubra completamente boca e nariz, sem válvula de expiração, tipo N95, PFF2 ou confeccionada segundo a norma ABNT PR 1002; manutenção de distanciamento físico de, no mínimo, um metro; e não permanência em espaços destinados à circulação (corredores, rampas, escadas etc.).

OBSERVAÇÃO: Em caso de indisponibilidade horária e/ou inadequação dos espaços laboratoriais ofertados pela instituição, parte da carga horária poderá cumprir-se de forma remota, por meio da participação em fóruns de discussão a disporem-se no mencionado AVA. Assim o espaço e o horário definitivos dos encontros presenciais serão informados no referido e-mail com instruções de acesso ao AVA, sendo certo que ocorrerão nas tardes de terça.

7. AVALIAÇÃO

Os 100 pontos da disciplina serão distribuídos da seguinte maneira:

12 pontos pela participação em **fóruns de discussão e/ou realização de atividades de experimentação**.

24 pontos pela escrita e apresentação de **projeto artístico**.

24 pontos por apresentação de **ensaios** com algum dispositivo técnico.

40 pontos por apresentação de **trabalho artístico** correspondente a projeto feito.

A **participação nos fóruns e as atividades de experimentação** serão avaliadas pela proximidade com o especificado, pelo domínio conceitual, histórico e/ou técnico atinentes e sobretudo pela capacidade e/ou pelo esforço de pesquisa, de abdução, de associação ao contemporâneo e de problematização. Dar-se-ão ao longo de todo o semestre.

O **projeto** deverá conter:

- descrições, exemplos e/ou imagens de inspirações e referências para ele;



- especificação poética, de relação do artista com a proposta pertinente, de motivação para empreendê-la;
- descrições, ensaios e/ou imagens correspondentes a previsões ou simulacros dos resultados esperados;
- quadro de expectativas estéticas ou de formas relacionais do público com os resultados esperados;
- descritivo justificado de ações e ferramentas técnicas e/ou conceituais necessárias à implementação dos resultados previstos;
- cronograma de execução compatível com o cronograma da disciplina.

Nesse projeto, serão avaliados: atendimento ao especificado e, dentro dele, qualidade da crítica aos referenciais, clareza e qualidade informativa de descritivos, especificações, quadros ou imagens, para os quais aliás será também observada a qualidade técnico-gráfica.

De corpo presente, o aluno deverá perfazer apresentação do projeto. A respectiva parte escrita deverá ser anexada ao AVA, em área a ser devidamente especificada. **A apresentação** abará 25% da pontuação destinada ao projeto. Também o **texto** abrangerá 25% da pontuação destinada ao projeto. A **apresentação** será mensurada por suas dimensões qualitativas de comunicação com a audiência: hierarquização eficiente de conteúdo; fala clara e organizada; e utilização pertinente de recursos adicionais, como exibição de documentos, gráficos, imagens, vídeos etc. O **texto** será medido pela clareza, objetividade, coerência, coesão, correção gramatical e adequação às normas da ABNT.

A data de apresentação de cada projeto será definida conjuntamente até 17 de maio.

A concepção do projeto deverá dar-se até **18 de outubro**, sendo ele entregue/apresentado nessa data, senão, o mais tardar, em **25 de outubro**.

Os **ensaios** deverão corresponder a tentativas de implementação dos resultados esperados.

De corpo presente, o aluno deverá apresentá-los; e os respectivos registros sensíveis (sonoros, visuais e/ou audiovisuais) deverão anexar-se no AVA, em área a ser devidamente especificada.

Os ensaios serão avaliados segundo a qualidade dos registros sensíveis, a proximidade com os resultados desejados e/ou sugeridos ou conforme apuração de extensão e profundidade da pesquisa necessária ao alcance deles e respectivo ganho cognitivo do aluno.

A data de apresentação dos ensaios será definida conjuntamente até 11 de novembro.

A realização dos ensaios deverá ocorrer até **06 de dezembro**, sendo eles entregues/apresentados nessa data, senão, o mais tardar, em **13 de dezembro**.

O **trabalho artístico** será avaliado pela qualidade técnica, pelo acabamento e pela qualidade estética ou potência de sensibilização, de questionamento ou de quebra de senso comum em alguma dimensão perceptiva.

A data de apresentação de cada trabalho será definida até 13 de dezembro.

O trabalho deverá ser finalizado até **10 de janeiro** e apresentado pelo aluno, de corpo presente, nessa data, senão, o mais tardar, em **17 de janeiro**.

A seguir, tem-se alguns tipos técnicos e/ou fruitivos de obras de arte computacional passíveis de abarcar o trabalho artístico a ser realizado.

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------------|
| - Desenho e/ou pintura digital. | - <i>Post</i> ou Meme Arte. | - Modelagem digital. |
| - Fotocaptura e edição. | - Meme Arte. | - Realidade virtual. |
| - Videocaptura e edição. | - <i>Glitch</i> Arte. | - Realidade aumentada. |
| - Foto ou vídeo performance. | - Animação. | - etc. |
| - Teleperformance. | - Arte generativa. | |
| - Performance de edição. | - Interface gráfica interativa. | |

Por fim: a apuração de frequência far-se-á mediante chamada nas aulas presenciais e registro de participação nos mencionados fóruns; a aprovação estará condicionada à obtenção de, pelo menos, 60 pontos no somatório das avaliações e ao cumprimento de, ao menos, 75% da carga horária total ministrada pertinente à disciplina; e a **recuperação de aprendizagem** far-se-á da entrega de outro trabalho artístico, a



ser, do mesmo modo, avaliado. Tal recuperação dar-se-á **entre 17 e 31 de janeiro**.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

GIANNETTI, Claudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C.Arte, 2006.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP, SENAC, 2007.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

LEVY, Pierre. *O que é virtual*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2011.

MACHADO, Adindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007.

PARENTE, André (Org). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 2011.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço-tempo-imagem*. Brasília: Ed. UnB, 2004.

Complementar

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC, 2005.

ARAÚJO, Denize Correia (Org). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

DOMINGUES, Diana. *Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. São Paulo: Jorge Zahar, 2001.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pósmoderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1996.

MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). *Corpos informáticos performance, corpo, política*. Brasília: Ed. da UnB, 2011.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. *Imagem interativa*. Brasília: Ed. da UnB, Universa, 2008.