

Disciplinas do 1º e 3º período do mestrado em DESIGN - PPGD - UFRJ

METODOLOGIA DA PESQUISA EM DESIGN

DISCIPLINA OBRIGATÓRIA

Profa. Doris Kosminsky

Profa. Julie Pires

Profa. Madalena Grimaldi

Segundas, 13h-16h

Proposta do curso

A disciplina aborda as metodologias para o desenvolvimento de pesquisas, empregando diferentes olhares de autores distintos. Objetiva oferecer ao mestrando uma visão panorâmica das possíveis abordagens metodológicas e de estruturação da pesquisa com base nos objetivos e recortes desejados. Enfatiza a estruturação do projeto de pesquisa dentro de temas e estudos de caso.

QUADRINHOS E ICONOLOGIA

Professor Marcus Vinícius de Paula

Código da disciplina: BAP709

Terças-feiras, 9h-12h

Ementa

A reflexão e a prática iconológica (aspectos teóricos e metodológicos) voltadas para a pesquisa em design de quadrinhos.

Objetivo Geral

Aprofundamento nos conhecimentos teóricos e práticos sobre a iconologia e a linguagem gráfica dos quadrinhos.

Programa

1. Apresentação da disciplina + apresentação do conceito de iconologia + apresentação do projeto de pesquisa A Iconologia e suas Fronteiras (dia 8 de agosto)
2. Apresentação do projeto de pesquisa A linguagem dos Quadrinhos e a Questão da Narrativa na Pintura Acadêmica (dia 15 de agosto)
3. Apresentação do conceito de *metapictura* + noção de Teoria em Quadrinhos + apresentação do artigo A Fratura Iconológica (de Marcus Vinicius Depaula) (dia 22 de agosto)
4. Apresentação crítica do livro *Quadrinhos e Arte sequencial* (de Will Eisner) + escolha dos textos para seminários dos mestrandos (dia 29 de agosto)
5. Apresentação crítica do livro *Desvendando os Quadrinhos* (de Scott McCloud) (dia 5 de setembro)
6. Alunos / apresentação crítica de textos – primeira parte (dia 12 de setembro)
7. Alunos / apresentação crítica de textos – segunda parte (dia 19 de setembro)
8. Comentários sobre o livro *Para Ler os Quadrinhos, da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada* (de Moacyr Cirne) + apresentação crítica da introdução do livro *O Sistema dos Quadrinhos* (de Thierry Groensteen) (dia 26 de setembro)
9. Apresentação do artigo A Grotesca Pinacoteca dos Quadrinhos (de Marcus Vinicius Depaula) (dia 3 de outubro)
- 11: Apresentação da introdução do livro *A Estrutura Narrativa nos Quadrinhos* (de Barbara Postema) (dia 10 de outubro)
12. Apresentação do artigo Quadrinhos, Pintura e Literatura (de Marcus Vinicius Depaula) (dia 24 de outubro)
13. Apresentação do artigo Os Quadrinhos e a Questão da Narrativa na Pintura Acadêmica (de Marcus Vinicius Depaula) + Orientação para segundo seminário (dia 31 de outubro)
14. Alunos / seminários – primeiro grupo (dia 7 de novembro)
15. Alunos / seminários – segundo grupo (dia 14 de novembro)
16. Encerramento (dia 22 de novembro)

Metodologia de ensino

As aulas constarão de duas partes (teórica e prática). Teórica: quando serão abordados os conteúdos para estudo, leituras e discussão em sala de aula; prática: para representação experimental do conteúdo proposto.

Critérios de avaliação

- Para avaliação será levada em consideração:
- Presença
 - Participação nas discussões propostas em sala de aula;
 - Apresentação do primeiro trabalho
 - Apresentação do segundo trabalho

Será valorizado o processo e desenvolvimento do aluno e não apenas dos resultados finais dos trabalhos, além da pontualidade e apresentação na entrega dos trabalhos.

Bibliografia

- CIRNE, Moacy. Para Ler os Quadrinhos, da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Ed. Vozes, 1972.
- DALCASTAGNÈ, Regina (org.). Histórias em Quadrinhos diante da Experiência dos Outros. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2012.
- DEPAULA, M. V. ., & Almeida de Melo, L. . (2020). Os quadrinhos e a questão da narrativa na pintura histórica. SOCIOPOÉTICA, 1(22), 74–90. Recuperado de <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/265>.
- DEPAULA, M. V. (2018). A fratura iconológica. REVISTA POIÉSIS, 13(20), 85-104. <https://doi.org/10.22409/poiesis.1320.85-104>.
- DEPAULA, M. V. de. A grotesca pinacoteca dos quadrinhos. Literartes, [S. l.], v. 1, n. 8, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-9826.literartes.2018.140970. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/140970>. Acesso em: 3 jan. 2022.
- DEPAULA, M. V. (2018). Quadrinhos, Pintura e Literatura. 9ª Arte (São Paulo), 6(1-2), 29-38. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/149154>.
- DEPAULA, M.V. ARAUJO, Roberta. OVIDIO, João Paulo (orgs.) Teoria em Quadrinhos. Rio de Janeiro: Rio Books, 2016.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- GROENSTEEN, Thierry. O sistema dos quadrinhos. Nova Iguaçu: Ed. Marsupial, 2015.
- McCLOUD, Scot. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 1993.
- MITCHELL, W.J.T. Iconology, image, text, ideology. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.
- _____. Picture Theory. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.
- POSTEMA, Barbara. Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2018.
- REBLIN, Iuri (org.). Arte Sequencial e suas sarjetas metodológicas. Leopoldina: Ed. Aspas, 2018.
- SMOLDEREN, Thierry. The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay. Mississippi: University Press of Mississippi, 2014.
- VERGUEIRO, Valdomiro (org.). Enquadrando o Real. São Paulo: Criativo, 2016.

Semiótica e Design

Professora Raquel Ponte

Código da disciplina: BAP723

Terças, 9h-12h

Ementa

A disciplina discute o papel do design na formulação de uma vida outra, mundo outro. Assim, trata a visibilidade de coisas, espaços, eventos, objetos, discursos e experiências. Destaca singularidades do pensamento, observando especialmente tecnologias e práticas nos processos de criação. Busca compreender as relações das esferas do saber, do poder e do sujeito, no campo de vidas, lutas e estratégias de resistência na modernidade.

Dinâmica das Aulas

Aulas dialogadas. Seminários para a discussão de textos, vídeos etc. Exercícios práticos experimentais em sala.

Avaliação

Apresentação dos seminários em sala de aula com um trabalho final, teórico-prático, relacionado ao projeto de pesquisa do participante.

Bibliografia

BARTHES, Roland. **Aula**: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França. São Paulo: Cultrix, 1980.

_____. **O neutro**: anotações de aulas e seminários ministrados no Collège de France, 1977- 1978. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Trad. Claudia S. Martins. São Paulo: Brasiliense, 2005.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Curso dado no Collège de France (1981-1982). Tradução Marcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. **A coragem da verdade**: o governo de si e dos outros II. Curso dado no Collège de France (1983-1984). São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

LEENHARDT, Jacques. Rer os anos 60-70: entre estruturalismo e pós-estruturalismo. Uma reviravolta na cultura e na arte? Curso dado na PUC-Rio, Escola de Altos Estudos da CAPES, 2014.

DESIGN ECOSSOCIAL

Professora Beany Guimarães Monteiro

Código da disciplina: BAP720

Quarta, 9h-12h

Ementa

Investigação sobre o pensamento no campo do design, considerando os conceitos de sustentabilidade socioambiental, forma, informação e objetos técnicos.

Objetivo Geral

Associar a divisão do pensamento prático e teórico à compatibilização das condições naturais e das condições técnicas, considerando as modalidades primárias e secundárias do pensamento e do ato técnico, os objetos técnicos e as características das coisas buscadas pelo pensamento indutivo.

Conteúdo

Design. Individuação, forma e informação. Objetos técnicos, indivíduos e conjuntos técnicos. Pensamento técnico, pensamento teórico e pensamento prático. Autonomia.

Dinâmica das Aulas

Leitura, debates e apresentação de seminários, a partir de textos definidos previamente, elaboração de um artigo, em formato livre. Utilização da plataforma AVA/UFRJ.

Avaliação

Realização de pesquisas teórico-práticas sobre o tema da dissertação e sua relação com a disciplina Design Ecosocial. Elaboração de um glossário sobre a pesquisa realizada, envolvendo os aspectos teóricos e práticos correspondentes. Elaboração de um texto na forma de um ensaio ou artigo científico. Apresentação de um seminário, sobre o texto elaborado.

Bibliografia Preliminar

- DIAMOND, J., (1997) *Armas, germes e aço: os destinos das sociedades humanas*. Rio de Janeiro, Record, 2009.
- DUHEM, L., RABIN, K. (Dir.) (2018) *Design écosocial: convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*. Valenciennes, It: éditions, 2018.
- DUQUE-ARRAZOLA, L. S., THIOLENT, M. J. M. (Orgs.) (2014) *Metodologia, Teoria do Conhecimento e Pesquisa-Ação*. Textos Selecionados e apresentados. Universidade Federal do Pará, UFPA, Belém, 2014.
- SANTOS, M. (2020) *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo, EdUSP, 2020 (Primeira edição 1996).**
- SIMONDON, G., (2013) *A individuação à luz das noções de forma e de informação*. São Paulo, Editora 34, 2020.
- SIMONDON, G., (1958) *Do modo de existência dos objetos técnicos*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2020.
- THIOLENT, M. (2011) *Metodologia da Pesquisa-Ação*. 18ª edição, São Paulo, Cortez, 2011.

REPRESENTAÇÃO E MULTIPLICIDADE

Professor Marcelo Gonçalves Ribeiro

Código da disciplina: BAP707

Quartas-feiras, 13h-16h

Ementa

O curso observará obras e autores que possuem processos híbridos de projeção, no sentido de favorecer uma visão ampliada do desenho no campo do design. Busca-se uma abertura para estudos práticos que envolvam desenhos e sketches.

Objetivo Geral

Desenvolver ferramentas para a criação de sketches ou “anotações visuais” como modo de conectar desenhos, gestos e ideias. Ampliar conhecimentos teóricos e práticos sobre desenho e design através de seminários específicos.

Conteúdo

Tecnologias, representação e multiplicidade Ilustração, animação e desenho
Sketches, diagramas e anotações

Dinâmica das Aulas

Leitura, exposição de temas e debates a partir de textos e imagens. Alguns conteúdos desta disciplina ficarão disponíveis na plataforma AVA@UFRJ

Avaliação

Apresentações individuais sobre os conhecimentos teóricos e práticos, a partir dos assuntos tratados e através de seminários específicos. Estudantes apresentarão seminários (texto e criação de desenhos), relacionando suas criações à bibliografia indicada durante o curso. Entrega final de trabalho individual escrito.

Bibliografia Preliminar

BARTHES, Roland. O óbvio e o obtuso. Tradução: Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990
COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (org.). Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001. PP.: 37-48
GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Senac, 2006
Imagem(i)materia. <https://imagemimateria.wordpress.com/>
INGOLD, Tim. Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2022
MARENKO, Betti; BRASSETT, Jamie. Deleuze and Design. Edimburgo: Edinburg University Press, 2015
MOSCHINI, I.; SINDONI, M. Grazia (Ed.). Mediation and multimodal meaning making in digital environments. New York: Routledge, 2021

VISUALIZAÇÃO DE DADOS

Professora Doris Kosminsky

Código da disciplina: BAP716

Quintas, 9h-12h

Ementa

A visualização de dados tem como seus principais objetivos ampliar a cognição, a aquisição de conhecimentos e a obtenção de insights a partir da exploração de dados. Trata-se de um campo em expansão na prática e na pesquisa em design de informação

O curso propõe o aprofundamento teórico e prático no tema da visualização de dados, a partir de atividades e exercícios práticos, aulas teóricas, seminários de apresentação de textos. Como trabalhos finais espera-se o design de uma visualização interativa ou física empregando dados reais em diálogo com um artigo científico.

Objetivo Geral

Compreender os processos de criação de soluções visuais para a comunicação de dados e informações e desenvolver um posicionamento crítico sobre a visualização de dados no campo do design.

Conteúdo

Introdução à Visualização de Dados: por que visualizar?
Dados, informação e conhecimento
Definições: visualização de dados e infografia
Histórico: exemplos clássicos
Tipos de dados: nominais ou categóricos, ordinais e quantitativos ou numéricos
Tipos de visualização e suas funções
Codificação visual: marcas e atributos visuais
Componentes de uma visualização
Teoria da Gestalt aplicada à visualização de dados
Tufte e as regras visuais
Ferramentas para visualização
Animação em visualização
Interação em visualização
Pesquisa e Crítica em visualização

Dinâmica das Aulas

As atividades consistirão em aulas expositivas, seminário de apresentação de textos clássicos do campo, exercícios práticos experimentais, produção de visualização sobre dados reais e elaboração de artigo científico.

Avaliação

Ao longo do curso, os estudantes deverão participar ativamente das práticas e seminários. Ao final, cada estudante deverá ter concluído uma visualização sobre dados reais e apresentar um artigo científico em que discuta a contribuição do seu trabalho para o campo do design.

Bibliografia Preliminar

BERTIN, Jacques. Semiology of Graphics. California, Esri Press, 2010. [1967]
CAIRO, Alberto. El arte funcional. Infografía e visualización de información. Madrid: Alamut, 2011.



- _____. The truthful art: data, charts, and maps for communication. Place of publication not identified: New Riders, 2016.
- _____. How charts lie: getting smarter about visual information. New York, NY: W.W. Norton & Company, 2019.
- COSTA, A. B. F. DA et al. Fluxo do trabalho com dados: do zero à prática [recurso eletrônico]. São Paulo: Escola de Dados, 2021.
- D'IGNAZIO, C.; KLEIN, L. F. Data feminism. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.
- ENGBRETSEN, M.; KENNEDY, H. (EDS.). Data visualization in society. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.
- FRIENDLY, M.; WAINER, H. A history of data visualization and graphic communication. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2021.
- FRY, Ben. The Seven Stages of Visualizing Data. In: ____ Visualizing Data. Exploring and Explaining Data with the Processing Environment. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2008. pp. 1-18.
- GARRETT, J. J. The Elements of User Experience: User Centered Design for the Web and Beyond. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2009.
- HEER, J.; BOSTOCK, M.; OGIEVETSKY, V. A tour through the visualization zoo. Communications of the ACM, v. 53, n. 6, p. 59-67, 1 jun. 2010.
- KIRK, Andy. Data visualisation: a handbook for data driven design. 2nd ed. Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC Melbourne: SAGE, 2019.
- KOSMINSKY, Doris. Visualidade e visualização: olhar, imagem e subjetividade. In: LESSA, W. D.; MARTINS, M.; MONAT, A. S.; SZANIECKI, B. (Org.). Dispositivo Fotografia e Contemporaneidade. 1ed. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2013, p. 82-100.
- KOSMINSKY, Doris; LUDWIG, Luiz; CASTRO, Barbara. Existência numérica. Rio de Janeiro: Rio Books, 2018.
- LIMA, Manuel de. Visual Complexity. Mapping Patterns of Information. New York: Princeton Architectural Press, 2011.
- LUPI, G.; POSAVEC, S.; POPOVA, M. Dear data. New York: Princeton Architectural Press, 2016.
- MANOVICH, Lev. The anti-sublime ideal in data art. Disponível em: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc. Publicado em 2002. Acesso em 20/ago/2006.
- _____. What is visualization? http://manovich.net/blog/wpcontent/uploads/2010/10/manovich_visualization_2010.doc. Publicado em 2010. Acesso em 26/jan/2011.
- MAZZA, R. Introduction to information visualization. London: Springer, 2009.
- McCLOUD, Scott. Understanding Comics. The invisible art. New York: HarperCollins Publishers, 1994.
- NORMAN, Donald A. Design Emocional. Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Roco, 2008.
- NEURATH, Otto. From hieroglyphics to Isotype. A visual autobiography. London: Hyphen Press, 2010.
- SPENCE, R. Information Visualization - An Introduction. 3a. ed. Londres: Springer, 2014. v. 1
- SHNEIDERMAN, B. The eyes have it: a task by data type taxonomy for information visualizations. In: 1996 IEEE SYMPOSIUM ON VISUAL LANGUAGES, 1996, Boulder, CO, USA. Proceedings 1996 IEEE Symposium on Visual Languages. Boulder, CO, USA: IEEE Comput. Soc. Press, 1996. p. 336-343. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/VL.1996.545307>. Acesso em: 8 set. 2018.
- TUFTE, E. R. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire, CT: Graphics Press, 2007.
- _____. Visual Explanations. Connecticut: Graphic Press, 1997.
- _____. Envisioning Information. Cheshire, CT: Graphics Press.
- _____. Beautiful Evidence. Connecticut: Graphic Press, 2010.
- URIST, J. How Data Became a New Medium for Artists. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/05/the-rise-of-the-data-artist/392399/>. Acesso em: 19 jul. 2019.
- VANDE MOERE, Andrew & Purchase, Helen. On the role of design in information visualization. Information Visualization. 10(4), pp. 356-371, 2011. DOI: 10.1177/1473871611415996.
- YAU, Nathan. Data Points: Visualization that means something. Indianapolis, John Wiley & Sons, 2013.

DESIGN, TECNOLOGIA E CRÍTICA

Professora Fabiana Oliveira Heinrich

Código da disciplina: BAP727

Quintas-feiras, 9h-12h, sala 613

fabianaheinrich@eba.ufrj.br

Ementa

O que é crítica e a condição de teoria e práxis da Crítica Social. Fundamentos e desdobramentos histórico-ocidentais da noção de tecnologia. O emprego da noção de tecnologia no Campo do Design. Crítica à noção hegemônica de tecnologia. Outros possíveis entendimentos da noção de tecnologia.

Proposta

A partir de um estudo genealógico e epistemológico das noções de crítica e tecnologia no pensamento ocidental, apresentamos e discutimos criticamente o emprego dessas duas noções no Campo do Design. Iniciamos pela definição e contextualização do pensamento crítico para, em seguida, partirmos para a também definição e contextualização da noção de tecnologia. Após, passamos por seus desdobramentos históricos, suas relações também históricas com o Campo do Design e, por fim, seus usos contemporâneos. Assim, abrimos espaço para o pensamento e a produção crítica sobre tecnologia no Campo do Design contemporaneamente.

Objetivo Geral

Proporcionar subsídios para que o estudante compreenda e produza criticamente sobre a noção de tecnologia no Campo do Design.

Objetivos Específicos

- 1.1. Definir o que é crítica e a condição de teoria e práxis da Crítica Social;
- 1.2. Definir o que é tecnologia no pensamento ocidental;
- 1.3. Delimitar e discutir os desdobramentos históricos ocidentais da noção de tecnologia;
- 1.4. Discutir criticamente a noção hegemônica de tecnologia;
- 1.5. Delimitar e discutir o emprego da noção de tecnologia no Campo do Design;
- 1.6. Qualificar o estudante para o pensamento e produção críticos no Campo do Design.

Conteúdo

UNIDADE 1 – FUNDAMENTAÇÃO

- 1.1. As noções de Crítica e Crítica Social
- 1.2. A noção de Técnica
- 1.3. A noção de Tecnologia
- 1.4. A noção de Projeto
- 1.5. A “era tecnológica”
- 1.6. O homem e a máquina

UNIDADE 2 – TECNOLOGIA E TEORIA CRÍTICA

- 2.1. Panorama da Teoria Crítica da Tecnologia
- 2.2. Questionando a Tecnologia: dimensões históricas e contemporâneas
- 2.3. Transformando a Tecnologia: dimensões históricas e contemporâneas

UNIDADE 3 – TECNOLOGIA NO CAMPO DO DESIGN

- 3.1. O entendimento histórico da Tecnologia no Campo do Design
- 3.2. A dimensão “humanista” da Tecnologia
- 3.3. A dimensão mercadológica da Tecnologia



3.4. Crítica às noções tecnológicas hegemônicas no Campo do Design

Dinâmica das Aulas

A disciplina conta com aulas expositivas e dialogadas, baseadas em leitura e estudo prévios. Ao estudante é solicitado que também busque e apresente referências e exemplos sobre a temática discutida que tenham consonância com seu tema de pesquisa no Mestrado, a fim de relacionar a discussão da disciplina a produções relevantes para o seu trabalho.

Avaliação

Para a conclusão da disciplina, o estudante precisa desenvolver um trabalho cujo conteúdo deve relacionar a temática da disciplina com seu tema de pesquisa no Mestrado, de forma textual e/ ou prática. O trabalho é proposto no início do semestre e seu desenvolvimento tem acompanhamento semanal. Além da apresentação, entrega e qualidade do trabalho solicitado, a avaliação conta ainda com a frequência, pontualidade e a participação efetiva nas discussões.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- FEENBERG, Andrew. **Critical Theory of Technology: An Overview**. In: Tailoring Biotechnologies. Vol. 1, Issue 1, Winter 2005, pp: 47-64.
- _____. **Transforming Technology: A Critical Theory Revisited**. New York: Oxford, 2002.
- _____. **Questioning Technology**. London and New York: Routledge, 1999.
- _____. **Critical Theory of Technology**. New York: Oxford University Press, 1991.
- MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política. Livro I: o processo de produção do capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.
- PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- BLAKE, William. **Songs of Innocence and of Experience: showing the two contrary states of the human soul**. Oxford University Press, 1967.
- BOLTANSKI, Luc; CHIAPPELLO, Ève. **The New Spirit of Capitalism**. Verso Books: 2018.
- BRIDLE, James. **New Dark Age: Technology and the End of the Future**. Verso Books: 2018.
- ČARGONJA, Hrvoje. **Ambiguous Experience: A Contribution to Understanding Experience as Discourse**. Stud. ethnol. Croat., vol. 23, str. 283-308, Zagreb, 2011.
- CHAUVIN, Sébastien; SEZNEVA, Olga. Has Capitalism Gone Virtual? Content Containment and the Obsolescence of the Commodity. In.: **Critical Historical Studies**, no. 1, Spring 2014.
- CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês: o campo do Design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014.
- DAVIES, Williams. **The Happiness Industry: how the government and big business are selling us sell-being**. Verso E-Book, 2016.
- DEMIR, Erdem. *The field of design and emotion: concepts, arguments, tools, and current issues*. In.: **Journal of the Faculty of Architecture (METU JFA)**, no. 25(1), 2008.
- GREENFIELD, Adam. **Radical Technologies: the Design of everyday life**. Verso, 2017.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 2010.
- HAUG, Wolfgang Fritz. **Crítica da estética da mercadoria**. São Paulo: UNESP, 1997.
- HEINRICH, Fabiana Oliveira. **Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design**. Tese de Doutorado. Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.
- JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2007.
- JAY, Martin. **A imaginação dialética: história da Escola de Frankfurt e do Instituto de Pesquisas Sociais, 1923-1950**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.
- JULIER, Guy. **Economies of Design**. SAGE: 2017.
- KURTGÖZÜ, Aren E. *From Function to Emotion: A Critical Essay on the History of Design Arguments*. In.: **The Design Journal**, 6(2), 2003.



PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
EM DESIGN
EBA | UFRJ

MANDEL, Ernst. *Late Capitalism*. Verso Books, 1999.

MARCUSE, Herbert. **O homem unidimensional: estudos da ideologia da sociedade industrial avançada**. São Paulo: EDIPRO, 2015.

MATIAS, Iraldo Alberto Alves. **Projeto e Revolução: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design**. Tese de Doutorado. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2014.

NEDER, Ricardo. **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**.

Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS / UnB / Capes, 2010 (1a. ed.) 2013 (2a. ed.).

NOBRE, Marcos (org.). **Curso livre de Teoria Crítica**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008.

REDSTRÖM, Johan. *Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design*. In.: **Design Studies**, **27(2)**, 2006.

RUSH, Fred (org.). **Teoria Crítica**. Aparecida, São Paulo: Ideias & Letras, 2008.

STERN, Arden; SIEGELBAUM, Sami. *Design and Neoliberalism*, **Design and Culture**, **11:3**, 265-277, 2019.

WILLIAMS, Raymond. **Keywords: a vocabulary of culture and society**. London, 1976.

DESIGN GENERATIVO e ARTE GENERATIVA

Professor Claudio Esperança

Código da disciplina: BAP727

Quintas-feiras, 13h-16h

Ementa

Este curso visa apresentar os fundamentos de design generativo com foco em gráficos 2D. O objetivo é introduzir o aluno ao design através de código, que é uma das muitas maneiras de praticar o *meta-design*. Estudaremos a história e evolução da geração de artefatos gráficos através de algoritmos, desde os primórdios do século 20 até a aplicação da inteligência artificial em síntese de imagens. Nos debruçaremos em particular em aplicações do design generativo, que é a produção de arte através de código. No curso, iremos adotar o ambiente de programação gráfica p5js. Não é necessário conhecimento de programação de computadores, já que o curso também servirá como uma introdução a essa prática. Eis, em ordem, a estrutura dos tópicos que iremos abordar:

1. Introdução ao design generativo. Design generativo vs. arte generativa
2. História da arte por computador.
3. Desenhando por números: Linha, forma e cor.
4. Interação.
5. Gerando padrões por repetição.
6. Aleatoriedade e estrutura.
7. Uso de imagens.
8. Uso de texto.
9. Agentes e partículas.
10. Auto-similaridade e fractais.
11. Visualização de dados.

Plano de aula

As aulas serão divididas em 12 semanas com uma aula de três horas por semana, divididas em exposição teórica, discussão em grupos, apresentação de obras, artigos e prática. A avaliação será feita através de pequenos projetos a serem desenvolvidos em períodos semanais, bem como um projeto final que consistirá de uma obra artística ou de design generativo, acompanhado de um relatório escrito expositivo e um vídeo.

Bibliografia Preliminar

Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Julia Laub, and Claudius Lazzaroni. 2018. *Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js*. Princeton Architectural Press.

Matt Pearson. 2011. *Generative Art: A Practical Guide Using Processing*. Manning Publication Co.