



## PROGRAMA DE DISCIPLINA

**Disciplina:** Arte e Técnica: As Novas Tecnologias no Âmbito Artístico e Cultural

**Professores:** Dr. David Ruiz Torres

**Código:** PPGA-201

**Carga horária:** 60 h/ a

**Créditos:** 4

### Ementa

O uso das novas tecnologias no domínio do patrimônio cultural representa, atualmente, uma ferramenta inovadora e eficiente para o conhecimento e valorização do bem cultural. Isto levou ao desenvolvimento de grandes projetos e experiências, cujo principal objetivo foi o de melhorar as possibilidades e difusão do objeto cultural. Neste contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) têm um importante papel, juntamente com a rápida implantação de dispositivos de multimídia entre a sociedade, levando a um crescimento exponencial no acesso e interpretação do patrimônio cultural.

### Objetivo:

Compreender os conceitos básicos da sociedade da informação e as suas principais questões. Conhecer o desenvolvimento de novas tecnologias relacionadas com o patrimônio cultural. Aceder a algumas das principais aplicações das novas tecnologias em áreas culturais. Encontro com experiências da aplicação das novas tecnologias no patrimônio cultural.

### Conteúdos programáticos

#### 1. OS MÉDIOS DIGITAIS

#### 2. HIPERTEXTO, INTERATIVIDADE, MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA

**3. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO:** a sociedade da informação (internet, web 2.0...)

**4. AS COORDENADAS DO NOVO MEIO:** ciberespaço e cibercultura; as televidas e cibermercado; novas tecnologias e propriedade intelectual



## 5. A ARTE DAS NOVAS MÍDIAS

- Introdução: novos suportes na prática artística
- A perda da objetualidade na obra de arte
- A arte das novas mídias: vídeo arte, web arte...

## 6. A PRESENÇA DAS NOVAS TECNOLOGIAS NOS ESPAÇOS CULTURAIS

- A presença do patrimônio cultural na internet
- A informatização dos museus: difusão externa e ação didática

## 7. A VIRTUALIDADE NO ÂMBITO ARTÍSTICO E CULTURAL

- O virtual: entre o real y o digital
- Novas ferramentas tecnológicas para o patrimônio
- Museus virtuais y digitais
- Galerias de arte na internet

### Metodologia

Sessões teóricas com explicação do conteúdo da programação da agenda com o acompanhamento de diversos materiais de ensino. Sessões práticas para complementar e ampliar as sessões teóricas. Serão usados materiais de apoio necessários (audiovisuais, computadores, documentários, ...) para incentivar o debate e a reflexão crítica.

Atividades autônomas em relação ao estudo e trabalho individual do aluno (leitura de textos especializados, construir de procura de emprego arquivos digitais audiovisuais e bases de dados bibliográficos...).

### Recursos

Material didático como livros, capítulos e textos indicados. Imagens e textos na Internet. Recursos matérias e virtuais diversos disponíveis.



### Avaliação

A avaliação será contínua e diversificada por vários métodos e instrumentos de ponderação como trabalhos, práticas, participação ativa na aula, e outros testes ou atividades que garantam uma avaliação objetiva da aprendizagem e rendimento.

### Bibliografia de referência

- AA.VV. Patrimonio y tecnologías de la comunicación: bits de cultura . *Número monográfico de la revista PH. Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, n. 46. Sevilla. Em: <[http://www.academia.edu/1391418/Patrimonio\\_y\\_tecnologias\\_de\\_la\\_informacion\\_bits\\_de\\_cultura](http://www.academia.edu/1391418/Patrimonio_y_tecnologias_de_la_informacion_bits_de_cultura)>
- BELLIDO, María Luisa, y RUIZ, David. Museos de nueva generación: la pantalla como acceso. *Museosargentinos.org*, Fundación YPF, 2012. Em <<http://www.ugr.es/~mbellido/PDF/012.pdf>>.
- CARVALHO, Rosane Maria Rocha de Carvalho. *As transformações da relação museu e público: a influência das tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento de um público virtual*. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO, Ministério da Ciência e Tecnologia.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte : da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, Diana (Org.). *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 2003.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface; como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Loyola, 1999.
- MARINS, Vânia; HAGUENAUER, Cristina; CUNHA, Gerson; CORDEIRO FILHO, Francisco. Aprendizagem em museus com o uso de tecnologias digitais e realidade virtual. Em: *Revista Educação Online*, vol. 3, n. 3, setembro/dezembro 2009.
- MELLO, Christine. (2005). Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90. *ARS (São Paulo)*, 3(5), 115-132. Em: <<http://www.scielo.br/pdf/ars/v3n5/09.pdf>>.
- MIRANDA, Rose Moreira de. *Informação e sites de museus de arte brasileiros: representação no ciberespaço*. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Rio de Janeiro, IBICT/UFRJ, 2001.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**Programa de Pós-graduação em Artes – PPGA**



- PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro e GÓMEZ, Maria Nélida González de (orgs.). *Interdiscursos da Ciência da Informação: Arte, Museu e Imagem*. Rio de Janeiro, IBICT/DEP/DDI, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.