

2025 - 2ºSem - Pós-graduação

AC111 - Laboratório de Criação II - Turma A

Subtítulo: Criações cênicas, dança-tecnologia e multimodalidade

Subtítulo

Criações cênicas, dança-tecnologia e multimodalidade

Sala AD01

Oferecimento DAC

Segunda-feira das 14 às 17

Oferecimento IA

Teremos a participação do palestrante convidado Guilherme Zanchetta.

Ementa O Laboratório de Criação é parte do núcleo experimental de criação cênica. Trata-se de um projeto de criação cênica proposto pelo docente responsável, em consonância com seu projeto de pesquisa, englobando as etapas de pesquisa de materiais, experimentação, composição cênica, abrangendo uma ou mais modalidades: dramaturgia, coreografia, interpretação, performance e direção cênica/encenação. Os resultados poderão ser apresentados publicamente, com avaliação da recepção, ou apresentados parcialmente na disciplina "Seminários de Pesquisa em Artes".

Créditos 3

Hora Teórica 15

Hora Prática 30

Hora Laboratório 0

Hora Estudo 0

Hora Seminário 0

Docentes

Diogo Angeli Theotonio

Daniela Gatti

Critério de Avaliação

- 1) Frequência mínima de 75%
- 2) Participação e desempenho durante o processo criativo e nas discussões promovidas no decorrer das aulas.
- 3) Desenvolvimento de experimento prático/criativo - apresentação dos scores (partituras e ou mapas) material e performance cênica.

4) Relatório final - reflexão associando o processo criativo, os conceitos teóricos abordados e o projeto de pesquisa.

Bibliografia

Básica:

ANGELI, Diogo. A poética da videodança: narrativas de manifesto na contemporaneidade. 2022. 1 recurso online (253 p.) Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/8410>. Acesso em: 8 abr. 2025.

ANGELI, DIOGO. Dance and Technology: Different Readings of the Technologically Mediated Body. In: Anthony L. Brooks. (Org.). ArtsIT, Interactivity and Game Creation. 1ed.Switzerland: Springer, 2023, v. 1, p. 107-122

BIRRINGER, Johannes. What score? Pre-choreography and post-choreography.

DAPLab, Brunel University. Disponível em: <<http://people.brunel.ac.uk/dap/WhatScore.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2019.

GATTI. Daniela et all. Dialogue Between Body And Sound Through Multimodal Interaction, Ed GA2023 Roma Itália ISBN 9788896610 https://generativeart.com/GA2023/papersDOC/OK/45_unicamp.pdf

GATTI. Daniela. Sound Body as Embodied Poetic Interaction in ArtsIT, Interactivity and Game Creation. Springer ISBN 978-3-031-55319-6 (eBook) <https://doi.org/10.1007/978-3-031-55319-6>

HALPRIN, Anna. "Scores" (1969). In LEPECKI, André (Ed.). Dance. London and Cambridge, MA: Whitechapel and MIT Press, 2012, p. 211-212.

FIANDEIRO, João. Se não sabe por que é que pergunta? Revista Científica/FAP, Unespar Curitiba, v.17, n.2, jul-dez.2017. Disponível em:

<<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/article/view/2092/1396>>. Acesso em 05 out. 2019.

SALLES, Cecília. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALLES, Cecília. Redes de criação: construção da obra de arte. São Paulo: Annablume, 2006.

VILKAITYT, Austja. Work with scores in the creating process. Spring 2011. Disponível em:

<<https://skemman.is/bitstream/1946/9072/1/Lokaritgerd.pdf>>. Acesso em 10 set. 2019.

Complementar:

Aires, Dantas // Motion capture: estratégia imersiva para o corpo dançante. Revista Cena, Porto Alegre v. , n. 41, mai./ago. 2023. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/cena>

Birringer, J. ., Misi, M. de M., & Pimentel, L. C. M. (2022). DANÇA E INTERATIVIDADE: DANCE AND INTERACTIVITY. DANÇA: Revista Do Programa De Pós-Graduação Em Dança, 7(10), 104–125. <https://doi.org/10.9771/2317-3777dana.v7i10.53157>

BIRRINGER, Johannes. Trans-sensory hallucination. Design and Performance Lab, United Kingdom. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/329226787_Alucinacao_transensorial>. Acesso em 05 out. 2019.

BRÄUNINGER, Renate.the documentation of Anna Teresa de Keersmaecker's choreography in A Choreographer's Score United Kingdom, London: The University of Northampton, 2015.

VILKAITYT, Austja. Work with scores in the creating process. Spring 2011. Disponível em: <<https://skemman.is/bitstream/1946/9072/1/Lokaritgerd.pdf>>. Acesso em 10 set. 2019.

Conteúdo

A disciplina tem como objetivo fomentar experiências de criação coreográfica a partir da multimodalidade e da realidade mista, explorando a articulação entre corpo, som, imagem e tecnologias interativas. A proposta é desenvolver partituras de movimento e ação (scores) como dispositivos de criação, investigação e composição, nos quais se experimentam representações imagéticas do corpo em movimento e interações poéticas com dispositivos tecnológicos.

Busca-se, ainda, refletir sobre como essas práticas podem dialogar criticamente com questões sociais, políticas e culturais contemporâneas, considerando a criação artística como campo de agenciamento sensível e de posicionamento diante da realidade. Serão exploradas metodologias experimentais e improvisacionais, ampliando o vocabulário coreográfico a partir da interatividade e da imersão em ambientes híbridos e sensíveis às urgências do presente.

Serão explorados os Scores de modo individual e coletivo.

Os conteúdos envolverão:

1. Dança e tecnologia: perspectivas históricas e contemporâneas
2. Criação de Scores (partituras de movimentos e ações) a partir de investigação interativa multimodal (movimento, som, vídeo e dispositivos tecnológicos)
3. improvisação e interatividade em ambientes mediados
4. abordagens de estratégias composicionais
5. Utilização de equipamentos tecnológicos em realidade mista aplicados à dança (câmera 360º, motion capture, sensores, celulares, dentre outros)

Metodologia

Aulas expositivas, leituras dirigidas, laboratórios de criação e apresentação de experimentos performativos. Os estudantes serão incentivados a desenvolver investigações individuais e/ou coletivas, com apoio de recursos tecnológicos disponíveis no contexto da instituição e/ou acessíveis remotamente.

- 1) Explorações e práticas improvisacionais e composicionais multimodal em realidade mista
- 2) Leitura dos textos sugeridos
- 3) Elaboração de partituras e mapas multimodais
- 4) Apresentação dos trabalhos

Observação