

---

**Ano Letivo** 2017-18

---

**Unidade Curricular** LABORATÓRIO EXPERIMENTAL EM MULTIMÉDIA

---

**Cursos** ARTES VISUAIS (1.º ciclo) (\*)

(\*) Curso onde a unidade curricular é opcional

---

**Unidade Orgânica** Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

---

**Código da Unidade Curricular** 14531108

---

**Área Científica** ARTES VISUAIS

---

**Sigla**

---

**Línguas de Aprendizagem**  
Língua portuguesa

---

**Modalidade de ensino**  
Presencial

---

**Docente Responsável** Tiago Rodrigues Baptista

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT
Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata	OT; PL	PL2; OT1	39PL; 5OT

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º	S1	39PL; 5OT	140	5

\* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

#### Precedências

Sem precedências

#### Conhecimentos Prévios recomendados

Sem precedência

#### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

- Desenvolvimento da capacidade de utilizar a experimentação como ferramenta metodológica fundamental para desenvolver projetos artísticos?
- Desenvolvimento da capacidade de, a partir da análise crítica da realidade, propor novos objetos no domínio da expressão multimédia?
- Desenvolvimento da capacidade de operar em ambientes hápticos, numa relação estreita com técnicas e tecnologias (analógicas e digitais) .
- Desenvolvimento da capacidade de desenvolver um processo criativo da concepção até realização?
- Desenvolvimento da capacidade de organizar os componentes em função das ideias que se querem veicular?
- Desenvolvimento da capacidade de observação, reflexão e crítica em relação às ideias e às propostas artísticas?
- Desenvolvimento da capacidade de exploração da plasticidade formal de diversos materiais?

---

### Conteúdos programáticos

Estudo e desenvolvimento de ideias em multimédia:

- Os principais meios (vídeo, fotografia, performance, instalação, internet, som) e suas especificidades na relação com o espectador?
- A imagem (analógica, digital e electrónica) a sua relação com o tempo, som e o lugar?
- A iniciação à robótica, programação e arduino.
- A electrónica básica ( sistema eléctricos e e utilização de sensores)?
- A ideia de ?circuit bending? e sua experimentação.

Processos multimédia e o seu contexto:

- A obra instalada e os dispositivos técnicos?
- A multidisciplinaridade e transdisciplinaridade na arte contemporânea?
- O espectador como agente ativo e criador de significado?
- Intervenção no espaço (espaço público, White Cube, Black Box) e estratégias.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Devido à unidade curricular ter um carácter teórico-prático a avaliação será contínua. As competências, serão demonstradas principalmente em projetos práticos, e esses serão percebidos e valorizados no seu processo evolutivo. Haverá uma incidência teórica no início de cada proposta, onde serão expostos os conceitos base. O visionamento de obras exemplares e a sua análise servirá de base à reflexão. O discente terá de participar obrigatoriamente na Avaliação Final que consiste na apresentação dos trabalhos perante um júri composto por, pelo menos, os dois docentes da UC.

Será matéria de avaliação:

- A idealização dos projetos (coerência e originalidade);
- A execução dos projetos (capacidade de articulação das ideias, a execução, a criatividade);
- Investimento pessoal (esforço em ultrapassar dificuldades, persistência e capacidade de finalização);
- A assiduidade.

Avaliação desta UC não terá exame final.

### **Bibliografia principal**

BOLTER, Jay David? GROMALA, Diane. Windows and Mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency. London, The MIT Press, 2003.

TRIBE, Mark e JANA, Reena. New Media Art, Taschen, Koln, 2007

FRANKE, Herbert W. Computer Graphics, Computer Art. Phaidon

GIANNETTI, Cláudia. Estética digital : sintopia da arte, ciência e tecnologia, Nova Veja, Lisboa, 2012

LIESER, Wolf. Arte Digital Novos caminhos da arte, H.F.Ullman, Potsdam, Alemanha, 2010.

PAUL, Christiane. Digital art. Thames and Hudson, New York, 2003

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Thames and Hudson, cop. 1993.

POPPER, Frank. From technological to virtual art. London: The MIT Press, 2007

RUSH, Michael. New Media in art New. Thames and Hudson, London, 2005

WANDS, Bruce. Art of the Digital Age. Thames & Hudson, 2007

**Academic Year** 2017-18

**Course unit** MULTIMEDIA EXPERIMENTAL LABORATORY

**Courses** VISUAL ARTS (1st Cycle) (\*)

(\*) Optional course unit for this course

**Faculty / School** Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

**Main Scientific Area** ARTES VISUAIS

**Acronym**

**Language of instruction** Portuguese

**Teaching/Learning modality** Class room teaching

**Coordinating teacher** Tiago Rodrigues Baptista

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT
Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata	OT; PL	PL2; OT1	39PL; 5OT

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

---

#### Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	0	39	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

---

#### Pre-requisites

no pre-requisites

---

#### Prior knowledge and skills

No prior knowledge

---

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

- ? Development of the capacity to use experimentation as a fundamental methodological tool to develop artistic projects;
- ? Development of the ability, based on the critical analysis of reality, to propose new objects in the field of multimedia expression;
- ? Development of the ability to operate in haptic environments, in close relation with techniques and technologies (analog and digital).
- ? Developing the ability to develop a creative process from conception to realization;
- ? Development of the ability to organize the components according to the ideas they want to convey;
- ? Development of the ability to observe, reflect and criticize ideas and artistic proposals;
- ? Development of the capacity to exploit the formal plasticity of several materials;

---

#### Syllabus

Study and development of ideas in multimedia:

- ? The main media (video, photography, performance, installation, internet, sound) and their specificities in the relationship with the viewer;
- ? The image (analog, digital and electronic) its relation with time, sound and place;
- ? The introduction to robotics, programming and arduino.
- ? Basic electronics (electrical systems and the use of sensors);
- ? The idea of "circuit bending" and its experimentation.

Multimedia processes and their context:

- ? Installed work and technical devices;
- ? The multidisciplinary and transdisciplinarity in contemporary art;
- ? The spectator as an active agent and creator of meaning;
- ? Intervention in space (public space, White Cube, Black Box) and strategies.

---

### Teaching methodologies (including evaluation)

Because the curricular unit has a theoretical-practical nature, the evaluation will be continuous. The competences will be demonstrated mainly in practical projects, and these will be perceived and valued in its evolutionary process. There will be a theoretical incidence at the beginning of each proposal, where the basic concepts will be exposed. The visualization of exemplary works and their analysis will serve as a basis for reflection.

The student will have to participate in the Final Assessment, which consists of the presentation of the papers before a jury composed of at least two UC professors.

Evaluation will be:

- The idealization of the projects (coherence and originality);
- The execution of projects (ability to articulate ideas, execution, creativity);
- Personal investment (effort to overcome difficulties, persistence and ability to finalize);
- The assiduity.

This course unit will not have a final exam.

---

### Main Bibliography

BOLTER, Jay David? GROMALA, Diane. Windows and Mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency. London, The MIT Press, 2003.

TRIBE, Mark e JANA, Reena. New Media Art, Taschen, Koln, 2007

FRANKE, Herbert W. Computer Graphics, Computer Art. Phaidon

GIANNETTI, Cláudia. Estética digital : sintopia da arte, ciência e tecnologia, Nova Veja, Lisboa, 2012

LIESER, Wolf. Arte Digital Novos caminhos da arte, H.F.Ullman, Potsdam, Alemanha, 2010.

PAUL, Christiane. Digital art. Thames and Hudson, New York, 2003

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Thames and Hudson, cop. 1993.

POPPER, Frank. From technological to virtual art. London: The MIT Press, 2007

RUSH, Michael. New Media in art New. Thames and Hudson, London, 2005

WANDS, Bruce. Art of the Digital Age. Thames & Hudson, 2007