

Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular LABORATÓRIO EXPERIMENTAL MULTIMÉDIA

Cursos ARTES VISUAIS (1.º ciclo) (*)
Tronco comum

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Código da Unidade Curricular 14531138

Área Científica ARTES VISUAIS

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português.

Modalidade de ensino Presencial.

Docente Responsável Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata	OT; PL	PL1; OT1	19PL; 2OT
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	20PL; 3OT

* 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
2º	S2	39PL; 5OT	140	5

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem conhecimentos prévios recomendados.

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 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.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Dado o carácter laboratorial desta unidade curricular, esta estrutura-se como local de experimentação e reflexão que fomentará a investigação e aprofundamento autónomo da aprendizagem.

Serão conceptualizados e executados projetos multimédia que implicarão a percepção das ferramentas técnicas conducentes ao resultado desejado, onde também serão necessariamente aplicados os conceitos apresentados nos conteúdos programáticos. Nesse sentido, os discentes serão incentivados a refletir criticamente sobre as suas realizações no contexto do conhecimento das tecnologias multimédia aplicados à arte.

Procura-se nesta UC desenvolver um processo laboratorial com aplicação de técnicas, processos, materiais e linguagens plásticas associadas a saberes centrados nos "novos média", particularmente, inseridos no contexto da produção artística contemporânea. Serão abordadas as técnicas de desenvolvimento multimédia na sua relação com tecnologias recentes.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Os conteúdos programáticos serão explorados, essencialmente, através de projectos práticos. A avaliação tem um carácter contínuo. O discente terá de participar obrigatoriamente na Avaliação Final que consiste na apresentação dos trabalhos referentes às propostas solicitadas, perante um júri composto por pelo menos os docentes da UC.

Será matéria de avaliação:

A idealização (coerência e originalidade);

A conceção (articulação das ideias com o projeto finalizado, criatividade e qualidade de execução técnica);

A capacidade crítica, o poder de síntese e a contribuição para o conhecimento coletivo;

Investimento no trabalho e evolução do percurso pessoal.

Para admissão à avaliação final exige-se a assiduidade com frequência de pelo menos 75% das horas de contato e devem ser realizados pelo menos dois elementos de avaliação.

A avaliação desta UC não terá Exame Final.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

As competências desenvolvidas serão demonstradas, principalmente, pela execução de projetos práticos que serão percebidos e valorizados no seu processo evolutivo, sendo que essa avaliação terá um carácter contínuo e não dará lugar a exame final.

A unidade curricular estrutura-se em torno de aulas práticas nas quais os discentes desenvolvem ferramentas técnicas conducentes a resultados de ordem plástica. Os discentes são incentivados a refletir criticamente sobre o contexto e os problemas das práticas artísticas contemporâneas, sobre a sua própria prática artística e sobre a conceptualização dos seus projetos. Esta reflexão é promovida quer pela partilha, com os restantes discentes, sobre o seu processo de trabalho quer pela visualização de imagens de obras multimédia cuja prática artística seja relevante para a proposta em desenvolvimento.

A concretização de cada uma das propostas de trabalho implica a apresentação presencial dos projetos práticos fruto do processo de investigação, perante os docentes da unidade curricular, englobando uma componente reflexiva.

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 2019-20

Course unit MULTIMEDIA EXPERIMENTAL LABORATORY

Courses VISUAL ARTS (1st Cycle) (*)
Tronco comum

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School FACULTY OF HUMAN AND SOCIAL SCIENCES

Main Scientific Area ARTES VISUAIS

Acronym

Language of instruction Portuguese.

Teaching/Learning modality Face to face.

Coordinating teacher Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Alexandre Nuno Serrão Fialho Alves Barata	OT; PL	PL1; OT1	19PL; 2OT
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	20PL; 3OT

* 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 transdisciplinary in contemporary art;

The spectator as an active agent and creator of meaning;

Intervention in space (public space, White Cube, Black Box) and strategies.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

Given the laboratory nature of this curricular unit, this structure is a place of experimentation and reflection that will stimulate the research and autonomous deepening of learning.

Multimedia projects will be conceptualized and executed that will imply the perception of the technical tools leading to the desired result, where the concepts presented in the programmatic contents will also necessarily be applied. In this sense, students will be encouraged to reflect critically on their achievements in the context of knowledge of multimedia technologies applied to art.

This UC seeks to develop a laboratory process with application of techniques, processes, materials and plastic languages associated with knowledge centered on the "new media", particularly inserted in the context of contemporary artistic production. Multimedia development techniques will be approached in their relationship with recent technologies.

Teaching methodologies (including evaluation)

The course content will be explored mainly through practical exercises. There will be a theoretical component at the beginning of each proposal for presenting the foundation concepts.

Evaluation is continuous. Students will have to undergo the Final Evaluation which consists of presenting each of the proposed assignments.

The jury for the presentations will be composed of at least the lecturers from this Curricular Unit.

The following aspects will be evaluated:

Idealization (coherence and originality);

Carrying out the project (articulate ideas with the final project, creativity, quality of technical work)

Critical ability and contributing collectively;

Personal investment and progress.

Attendance criteria: in order to be admitted for final evaluation students are required to attend, at least, 75% of the contact hours and at least two evaluations must be completed.

There is no Final Examination.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

The competences developed will be demonstrated mainly by the execution of practical projects that will be perceived and valued in its evolutionary process, and this evaluation will be continuous and will not give rise to a final examination.

The curricular unit is structured around practical classes in which students develop technical tools leading to plastic results. Students are encouraged to reflect critically on the context and problems of contemporary artistic practices, their own artistic practice and the conceptualization of their projects. This reflection is promoted either by the sharing, with the other students, about their work process or the visualization of images of multimedia works whose artistic practice is relevant to the proposal being developed.

The implementation of each of the work proposals implies the presentation of the practical projects in the face of the research process, in front of the two faculty members of the curricular unit, including a reflexive component.

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