

CIBERARTE II

I CICLO
LICENCIATURA DE PINTURA
4º ano – 2º semestre

PROGRAMA



PINTOR HUGO FERRÃO

*PROFESSOR ASSOCIADO
REGENTE*

PINTOR ILÍDIO SALTEIRO

*PROFESSOR AUXILIAR
DOCENTE*

Faculdade de Belas-Artes

Universidade de Lisboa

2013/2014

ÍNDICE

PROFESSORES

Dados Biográficos e Curriculum

INTRODUÇÃO E OBJECTIVOS

SÍNTESE DOS CONTEÚDOS

1 ARTE GLOBAL - CENTROS E PROJECTOS DE INVESTIGAÇÃO

2 ARTE E CIÊNCIA

3 *NEXT VISION*

HORÁRIO

AVALIAÇÕES

CALENDÁRIO DAS AVALIAÇÕES

BIBLIOGRAFIA

PROFESSOR

Dados Biográficos e Curriculum

HUGO FERRÃO

Professor Associado de Pintura - Regente da Unidade Curricular.

Nasceu em Lourenço Marques/Maputo, em 1954.

FORMAÇÃO ACADÉMICA

Doutoramento em Belas-Artes especialidade de Pintura pela Universidade de Lisboa com a tese intitulada: «*Pintura como Hipertexto do Visível, Instauração do Tecno-imaginário do Citor*» (2007), onde cria o conceito de «citor», investiga e publica nos domínios da ciberarte, cibercultura, hipertexto, realidade virtual e seu impacto na formalização do discurso artístico-pintura. Equiparação a Doutoramento - Agregação ao 5º Grupo – Pintura como tema «*Ciberarte, Imaginário Ciberpunk ou a Implosão do Futuro*» (1996). Mestre em Comunicação Educacional Multimédia pela Universidade Aberta com a dissertação intitulada: «*Ciberespaço como Matéria do Sonho, Tribos e Territórios Virtuais*» (1995). Pós-Graduação em Sociologia do Sagrado e do Pensamento Religioso pela Universidade Nova de Lisboa com o ensaio intitulado: «*Madonna della Vittoria, versus Sacra Conversazione – Visibilidade e Legibilidade do Discurso Pictórico*» (1992). Licenciado em Artes Plásticas-Pintura pela ESBAL (1985).

FUNÇÕES ACADÉMICAS

Exerceu funções de Assistente de Pintura na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa desde 1987, nas áreas nucleares de DESENHO I, DESENHO II, INTRODUÇÃO às ARTES PLÁSTICAS E AO DESIGN e TECNOLOGIA DA TAPEÇARIA. Professor Auxiliar de Pintura desde 1996 na TECNOLOGIA DA TAPEÇARIA e PINTURA I. Em 1998 participa na elaboração do MESTRADO em TEORIAS DA ARTE com a criação da cadeira de PENSAMENTO PLÁSTICO, VISIBILIDADE E LEGIBILIDADE. Professor Associado desde 2004, regente das cadeiras de INICIAÇÃO À PINTURA, PINTURA I, PINTURA II e TECNOLOGIA DA TAPEÇARIA, ESTUDOS DE PINTURA I, na Reforma de Bolonha cria a unidade curricular de CIBERARTE E REALIDADE VIRTUAL, colabora na licenciatura de CIÊNCIAS DA ARTE E DO PATRIMÓNIO como regente da cadeira de TECNOLOGIAS ARTÍSTICAS I, no MESTRADO em PINTURA e no em ENSINO ARTÍSTICO, é membro fundador e integra o Conselho Científico do CIEBA – Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, tendo sido o seu 1º Director 2007 a 2009, é o Coordenador Principal da secção CIBERARTE. Foi Presidente do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes de 2006 a 2012.

PROFESSOR

Dados Biográficos e Curriculum

ILÍDIO SALTEIRO

Professor Auxiliar de Pintura-Docente da unidade curricular.

Nasceu em Alpedriz, Alcobaça, 1953

FORMAÇÃO ACADÉMICA

Licenciado em Artes Plásticas/Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa; Bolseiro da Fundação Calouste Gulbenkian; Bolseiro pelo Ministério da Educação; Mestre em História da Arte pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em 1987; Doutor em Belas-Artes, especialidade de Pintura, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa em 2006.

FUNÇÕES ACADÉMICAS

Exerceu funções de Assistente de Pintura na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa desde 1998, nas áreas nucleares de INICIAÇÃO À PINTURA, PINTURA I, PINTURA II e INTRODUÇÃO às ARTES PLÁSTICAS e DESIGN. É Professor Auxiliar de Pintura desde 2006 lecionando as unidades curriculares de INICIAÇÃO À PINTURA, PINTURA I, PINTURA II, COMPOSIÇÃO I e MEIOS TRANSVERSAIS DA PINTURA. Participa no MESTRADO DE PINTURA como orientador e membro de júris, e lecionou, nesse contexto, em 2008 e 2009, a unidade curricular NOVAS TECNOLOGIAS ARTÍSTICAS. Em 2011 constituiu as GAB-A, GALERIAS ABERTAS DAS BELAS-ARTES, um acontecimento que se realiza na FBAUL duas vezes por ano, com o objetivo de promover a exposição pública dos trabalhos realizados pelos alunos. É membro do CIEBA – Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes.

CIBERARTE II

I Ciclo – Licenciatura em Pintura
4º Ano – 2º semestre

INTRODUÇÃO E OBJECTIVOS

A unidade curricular de *CIBERARTE II* da Licenciatura em Pintura da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, inscreve-se no processo artístico, científico e pedagógico de formação, iniciado com o PROCESSO DE BOLONHA, cuja duração é actualmente de quatro anos.

A *CIBERARTE II*, situa-se no 4º ano e no 2º semestre do I CICLO, fazendo parte do elenco de unidades curriculares teóricas da PINTURA que consolidam e aprofundam o espírito de actualidade e pesquisa, e simultaneamente intensificam a individualização e identidade dos percursos através da configuração de projectos que desenvolvem e descobrem novas problemáticas da expressão plástica.

A Cibercultura tem na Ciberarte uma disciplina que faz a confluência entre arte, ciência e tecnologia e está profundamente relacionada com a reprodutibilidade técnica instantânea, introduzindo novos paradigmas estéticos em que a criação e produção artística, passaram a ser aumentadas infinitamente graças a um novo médium capaz de modelar e integrar todo o tipo de informação e comunicação à escala planetária.

Esta unidade curricular dá continuidade à do semestre anterior, e visa desenvolver e ampliar perspectivas no âmbito da Ciberarte e encontra-se também organizado em três unidades temáticas: primeira unidade **Arte Global - Centros e Projectos de Investigação**, segunda unidade – **Arte e Ciência** e a terceira unidade – **Next Vision**. Queremos acentuar a importância da Cibercultura-Ciberarte, entendida como «saber fluxo» (Pierre Lévy) protagonizado por unidades e projectos de investigação, bem como, as novas realidades artísticas e investigativas, resultantes da intensa relação entre arte, ciência e tecnologia que podem potenciar a dimensão criativa.

A cada vez maior afirmação da Cibercultura como veículo de distribuição e exibição de informação omnipresente coloca-nos perante novos conceitos como a «cultura de massa individual», que articula os meios de comunicação globais com a capacidade de produção de conteúdos individualizados.

A apropriação e o uso indevido das novas tecnologias da informação e comunicação intensificada por toda a panóplia de interfaces, coloca o artista em campos distintos quer «*in*», utilizando *on-line*, e de forma totalmente desmaterializada a sua criatividade, ou «*off-line*», em que as

máquinas (*hardware e software*) participam na concretização de obras no mundo concreto. Esta nova atitude artística gera um novo contexto híbrido da produção artística contemporânea, à escala global.

A ruptura operada com os espaços expositivos, fundações, museus, e galerias, propõe novas relações entre artista-público, obra-público, artista-autoria, desenvolvendo dinâmicas colaborativas até hoje não consideradas.

A massificação do acesso individualizado ao computador e às redes expandiu o domínio da experimentação artística a uma escala nunca antes vista, explodindo em novas estratégias plásticas, numa inteligência colectiva, fazendo emergir uma tecno-imagética que toca a pós-humanidade, pois só existe em função do universo tecnológico e encontra-se totalmente dependente da «colaboração» e fiabilidade das máquinas que se têm humanizado e se aproximam da autonomia biónica.

Reafirmamos que a cibercultura confronta-nos com a interconectividade daquilo que é a complexidade dos dispositivos tecnológicos, em que individuo e equipa, têm de saber interpretar a sintaxe desse magna informacional que tem na interdisciplinariedade e na transdisciplinariedade, motores de busca, ferramentas e instrumentos que nos projectam noutra dimensão do pensamento plástico..

Esta unidade curricular pretende potenciar estratégias de ensino-aprendizagem de forma a despertar, estimular e preparar conceptualmente os alunos da Licenciatura de Pintura para a problemática das novas tecnologias de matriz digital na formalização do discurso artístico. Ser capaz de perceber o nível e complexidade e enunciar o faseamento para a construção de protótipos com ferramentas de programas informáticos básicos e procurar desenvolver hipóteses de trabalho que gerem e consolidem o espírito de equipa.

SÍNTESE DOS CONTEÚDOS

1. CENTROS E PROJECTOS DE INVESTIGAÇÃO

1.1 *Planetary Collegium.*

1.2 *Ars Electronica.*

1.3 *ZKM – Centre for Art and Design Karlsruhe.*

2. ARTE E CIÊNCIA

2.1 *Biologia (Sistemas/Molecular/Humana)*

2.2 *Cinética e Robótica.*

2.3 *Interfaces e Algoritmos.*

2.4 *Projectos: The Graffiti Research Lab. Drawn. Personal World Map. The Organic City. Convites*

3 NEXT VISION

3.1 Aproximações ao conceito de «Citor» – Hugo Ferrão

3.2 Convidado.

3.3 Convidado.

3.4 Convidado.

HORÁRIO

5ª Feira – 11.00 – 12.30 horas – Prof. Auxiliar Ilídio Salteiro - **Sala – 4.05**

AVALIAÇÃO

Entende-se por avaliação a apreciação do trabalho de resposta do aluno ao programa e aos seus desenvolvimentos complementares ou alternativos. Esta apreciação pode decorrer de dois modos alternativos:

1. Classificação final obtida em função de um exame, sobre os conteúdos do programa, em data a anunciar oportunamente pelo Conselho Pedagógico.
2. Classificação final obtida em função das respostas dadas aos quatro exercícios propostos ao longo do semestre:
 - a) Ex.1
 - b) Ex.2
 - c) Ex.3
 - d) Assiduidade

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

1. Demonstração dos conhecimentos específicos explicitados nos conteúdos do programa.
2. Rigor metodológico e estrutural.
3. Qualidade expositiva das ideias
4. Capacidade de síntese.

SOBRE A CALENDARIZAÇÃO DAS AVALIAÇÕES

Cada exercício proposto tem uma data de entrega que será dita quando o exercício for enunciado em aula.

A data e a sala do exame final serão marcadas oportunamente pelo Conselho Pedagógico.

Nesse momento divulgar-se-ão as classificações finais nesta disciplina.

Ao longo do semestre o aluno deve estar informado sobre a qualidade do seu desempenho. Para isso, sempre que desejar, deve falar com o professor sobre esse assunto.

Lisboa, 18 de Fevereiro de 2013

Prof. Associado Pintor Hugo Ferrão (Regente)

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, Bernardo Pinto de - Transição: Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos - a nova paisagem artística no final do século XX. Lisboa, Assírio e Alvim, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean - Simulação e Simulacro. Lisboa, Relógio d'Água, 1991.
- BELTING, Hans e BUDDENSIEG, Andrea (eds) – The Global Art World, Audiences, Markets and Museums. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2009.
- BRUN, Jean - Le rêve et la machine: Technique et Existence. Paris, La Table Ronde, 1992.
- CAMACHO, Lurdes - Memórias de um Tempo Futuro: Realidade Virtual e Educação. Lisboa, Hugin Editores, 1996.
- CYNTHIA, Goodman - Digital Visions: Computers and Art. New York, Harry N. Abrams, 1987.
- DANTO, Arthur C. - Después del fin del Arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia. Barcelona, Paidós, 1999.
- DERY, Mark - Velocidade de Escape: Cibercultura no Fim do Século. Coimbra, Quarteto Editora, 1995.
- FERRÃO, Hugo - Ciberespaço Como Matéria do Sonho: Tribos e Territórios Virtuais. Dissertação de Mestrado Inédita Universidade Aberta, Lisboa, 1994.
- FERRÃO, Hugo – Pintura como Hipertexto do Visível, Instauração do Tecno-Imaginário do «Citor» Tese de Doutoramento Inédita, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Lisboa, 2007.
- GIBSON, William - Virtual Light. New York, Bantam Spectra Book, 1993.
- HEIDEGGER, Martin - Serenidade. Lisboa, Instituto Piaget, 2000.
- LÉVY, Pierre - O que é o Virtual? Coimbra, Quarteto, 2001.
- LIPOVETSKY, Gilles - A Era do Vazio: ensaio sobre o individualismo contemporâneo. Lisboa, Relógio d'Água, 1988.
- LYOTARD, Jean-François - O Inumano: Considerações sobre o Tempo. Lisboa, Estampa, 1989.
- MOSER, Mary Anne - Immersed in Technology: Art and Virtual Environments. Londres, Mit Press, 1996.
- NEGROPONTE, Nicholas - Ser Digital. Lisboa, Editorial Caminho, 1996.
- ORVELL, Miles - After the Machine: Visual Arts and the Erasing of Cultural Boundaries. New York, University Press of Mississippi, 1995.
- POSTMAN, Neil - Tecnopolia: Quando a Cultura se rende à Tecnologia. Lisboa, Difusão Cultural, 1994.
- RHEINGOLD, Howard - La Comunidad Virtual: una sociedad sin fronteras. Barcelona, Gedisa, 1996.
- RHEINGOLD, Howard - Virtual Reality. Londres, Mandarin, 1992.
- SALOMON, Jean-Jacques - Le destin technologique. Gallimard, Paris, 1993.
- SALOMON, Jean-Jacques - Sobreviver à Ciência: Uma Certa Ideia do Futuro. Lisboa, Instituto Piaget, 2001.
- WILSON, Stephen – Art + Science Now. London, Thames & Hudson, 2010.

FILMOGRAFIA

2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, Stanley Kubrick, 1968.
2010: The Year We Make Contact, Peter Hyams, Peter Hyams - 1984
Artificial Intelligence: AI, Steven Spielberg, Bonnie Curtis, Kathleen Kennedy, Steven Spielberg , 2001
Blade Runner, Ridley Scott, Michael Deeley, 1982.
Cyberpunk: The First Program of the Next Century,” Marianne Trench, Peter von Brandenburg, 1990
Existenz, David Cronenberg, Robert Lantos, Andras Hamori & David Cronenberg, 1999.
Johnny Mnemonic, Robert Longo, Don Carmody, 1995.

WEBSITES

www.artnetweb.com
www.net.art.com
www.rhizome.com
www.sense-art.com
www.siggraph.com
www.soundfdesign.com
www.yukoart.com

INSTITUIÇÕES

Ars Electronica – www.aec.at
Centre for Art and Media – www.uni-karlsruhe.de
Guggenheim Museums – www.guggenheim.org
Institute for Contemporary Arts – www.ica.org.uk
Musée d’Art Contemporain of Montreal – www.media.macm.qc.ca
Museum of Modern Art – www.moma.org