

## PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

---

<b>Unidade Curricular:</b>	Estudo e Crítica dos Novos Media
<b>Docente responsável:</b>	Professora Auxiliar – Maria Teresa Cruz
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	1,5h p/ semana. 24 horas
<b>Outros Docentes:</b>	(categoria nome)
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	
<b>ECTS:</b>	(3 ECTS)

---

### 1 — Objetivos de Aprendizagem

O programa pretende promover capacidades teórico-críticas, através de um exercício reflexivo, analítico e crítico sobre os dispositivos, os discursos e os objetos identificados com o campo dos novos media. Para isso, parte-se da análise de um vocabulário onde tecnologia, ideologia e pensamento crítico se cruzam. Para cada tópico é exigida a leitura de um conjunto de textos obrigatórios, mas também a proposta e comentário de objetos e práticas relacionados com a cultura digital. Os estudantes têm também a possibilidade de comentar os seus próprios projetos em curso. A avaliação final é composta por esta participação em aula, e ainda por um ensaio escrito de cerca de 6 páginas, que deverá incidir sobre a bibliografia obrigatória.

### 2 — Conteúdos Programáticos

Este programa visa interrogar um vocabulário sintomático que apresenta valores simultaneamente tecnológicos, culturais e ideológicos, como um exercício propedêutico a uma teoria dos novos media. Os tópicos a tratar serão abordados de um ponto de vista teórico, analítico e crítico.

I. Os “Novos Media”

I.1. *Mutação* dos media e *convergência* tecnológica

I.2. “Pós-medium”, “Meta-medium”, “Re-mediação”

II. Cultura Digital: novas categorias para um novo pensamento crítico

II.1. Virtual

II.1.1. Código, Informação, Algoritmo

II.1.2. Simulação

II.1.3. A nova plasticidade

II.2. Interface

II.2.1. Homem-computador

II.2.2. Sensibilidade Artificial

II.2.3. Design de experiências

II. 3. Interatividade

II.3.1. Performance, ação e interação

II.3.2. Espetorialidade e Mobilização

II.3.3. A nova economia cultural da participação

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

A metodologia é descritiva, analítica e crítica, sendo os estudantes convidados a tomar como ponto de partida do trabalho em aula textos teóricos, objetos e obras e discursos comuns. As aulas expositivas são alternadas com aulas participadas pelos estudantes, em torno de textos de leitura obrigatória e de exemplos retirados da cultura digital.

### **4 — Bibliografia de Consulta**

ARATA, Luis O., 2003

ARATA, Luis O., “Reflections on Interactivity”, in Thorburn, D. e Jenkins, H., Rethinking Media Change, Cambridge, Mass., MIT Press, 2003, pp. 227-239.

DUGUET, Anne-Marie., 1996

DUGUET, Anne-Marie., «L’interactivité entraîne-t-elle des redéfinitions dans le champ de l’art?», in Media Art Perspectives, ZKM/Cantz Verlag, 1996

GANE, Nicholas and BEER, David, 2008

GANE, Nicholas and BEER, David, «Interface» (Chap. 4), in (2008)The Key Concepts, Oxford, New York: Berg, pp. 53-69

KITTLER, Friedrich, 2011

KITTLER, Friedrich, «Código ou como algo pode ser escrito de outro modo», in Revista de Comunicação e Linguagens nº 43, «Análítica dos Novos Media» (org. Maria Teresa Cruz e Manuel José Damásio), Lisboa, Relógio d'Água (prelo, 2011)

MANOVICH, Lev, 2013

MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, Bloomssbury Academic, 2013.

PAUL, Christiane, 2003\1aaa

PAUL, Christiane, «Public Cultural Production Art (Software)», AAVV, Code. Ars Electronica 2003, Linz, 2003, pp. 129-136)

Interface

RENAUD-ALAIN, Alain, 2003

RENAUD-ALAIN, Alain, «L'interface Informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible», in POISSANT, Louise, (org.), Esthétiques des Arts Médiatiques, Interfaces et Sensorialités, Presses Universitaires du Québec, 2003, pp. 65-89 (tradução)

ROKEBY, David, 1998

ROKEBY, David, «The Construction of Experience : Interface as Content», in Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology," Clark Dodsworth, Jr., Contributing (Ed.), ACM Press, 1998

## **5 — Assistência aos alunos**

Atendimento às 6as feiras, às 16h, a marcar com 3 dias de antecedência.