belas-artes
ulisboa

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2016 — 2017

Unidade Curricular:	**Teoria dos Media II**
Docente responsável:	**Prof. Associada Patrícia Gouveia**
Respetiva carga letiva na UC:	**3 horas semanais**
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	**6 ECTS**

1 — Objetivos de Aprendizagem

Esta unidade curricular tem como objectivos principais permitir aos alunos explorar conceitos e ideias abordados em Teoria dos Media I através do contacto com artistas e profissionais de diferentes áreas das Artes Multimédia. Neste contexto, as aulas desta unidade curricular serão conversas participadas com artistas e profissionais convidados. Assim, os alunos terão acesso a uma apresentação de trabalhos e percursos diversificados e podem debater e questionar ideias, conceitos, técnicas e formas de experimentação em artes multimédia com a mediação do professor.

Neste contexto, os alunos vão adquirir **conhecimentos** em:

i. Diferentes formas de trabalho em artes multimédia;

ii. Coordenação de equipas de produção em artes multimédia;

iii. Reflexão e análise de vários procedimentos, técnicas e formatos de investigação multidisciplinares;

iv. Articulação entre pré-produção, produção e pós-produção em artes multimédia;

v. Trabalho individual e enquadramento em projectos colectivos de artes digitais.

Nesta unidade curricular os estudantes vão ficar **aptos** a:

i. Comunicar ideias, conceitos e técnicas dentro de um espectro de possibilidades e opções diversificado;

ii. Aprender a produzir e desenvolver projectos de investigação em artes multimédia com preocupações éticas, sociais e outras;

iii. Conhecer e saber usar metodologias de investigação dinâmicas que lhes permitam realizar projectos inovadores dentro de um contexto nacional e internacional;

iv. Desenvolver projectos consistentes e coerentes em diversos contextos artísticos (independentes e comerciais);

Nesta unidade curricular os estudantes vão adquirir **competências gerais** em:

i. Conhecer e contactar com artistas e profissionais de forma a saber identificar e trabalhar em diferentes projectos;

ii. Desenvolvimento de capacidades de comunicação e literacia dos *media* (aprofundando o que aprenderam em Teoria dos *Media* I);

iii. Compreender e relacionar diferentes metodologias de trabalho em artes multimédia (aprofundando o que aprenderam em Teoria dos *Media* I).

2 — Conteúdos Programáticos

Adquirir as competências essenciais a uma plena literacia dos *media* processuais digitais e saber relacioná-los com os *media* analógicos (em articulação com o que aprenderam antes em Teoria dos Media I). Aprender a comunicar e dialogar com artistas e profissionais

multimédia. Ao longo do semestre os alunos vão contactar com um conjunto de ideias, técnicas e procedimentos de diversos artistas e profissionais multimédia o que lhes vai permitir aprender o jargão básico da área de artes multimédia de forma dinâmica. As conversas em sala de aula podem ser presenciais ou através do programa Skype, quando os artistas estão localizados fora da cidade de Lisboa.

A listagem de convidados será disponibilizada um mês antes do início do semestre para garantir a disponibilidade dos mesmos na data prevista.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Os alunos vão ter a possibilidade de discutir em sala de aula um conjunto de questões relacionadas com investigação em *media* analógicos e digitais. Depois de um conjunto de conversas com artistas multimédia os estudantes têm 10 minutos para apresentar em sala de aula um trabalho à sua escolha que articule e relacione o que foi antes discutido e que se corporize, posteriormente, num livro de artista por eles criado e produzido. Esse tema deve ser posteriormente desenvolvido num ensaio com o limite de dez páginas. O livro multimédia a criar pode ser apresentado em qualquer formato (impresso, digital, misto) mas tem que conter um ensaio, imagens, sons ou outros elementos a considerar.

Avaliação

Apresentação individual de um tema à escolha em sala de aula e investigação preliminar

(10 minutos). 20%

Redacção de um ensaio de 5 páginas sobre os temas do semestre para incorporar no livro

de artista multimédia. 30%

Criação e desenvolvimento de um livro de artista em formato multimédia. 30%

Assiduidade, motivação e participação nas aulas. 20%

Critérios de avaliação para cada projecto de grupo:

Domínio dos conteúdos teórico-práticos e capacidade de comunicação oral e escrita.

4 — Bibliografia de Consulta

AA.VV., (s/ data), "Artists' Books". In http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/books-artists/. (acedido 08.07.2016).

AA.VV., (s/ data), "Fluxus is an international avant-garde collective or network of artists and composers founded in the1960s but still continuing today". In http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/f/fluxus. (acedido 08.07.2016).

AA.VV., (s/ data), "Fluxus Portal for the Internet". In http://www.fluxus.org/. (acedido 08.07.2016).

ANTHROPY, A., (2012), *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewifes and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, NY.

BOLTER, J. D. & GROMALA, D., (2003), *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

DEZEUZE, A., (2010), *The "Do-it-yourself" Artwork, Participation from Fluxus to New Media,* Manchester University Press. Manchester & NY.

JENKINS, H., (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press; Revised edition, NY.

KLINE, S., DYER-WITHEFORD, N., E DE PEUTER, G., (2003), *Digital Play, The interaction of Technology, Culture and Marketing*, McGill-Queen's University Press. Montreal & Kingston, London, Ithaca.

FLANAGAN, M. (2009), *Critical Play*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

MCGONIGAL, J., (2011), *Reality is Broken, why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York.

MCLHUAN, M., (2003), *Understanding Media, the Extensions of man*, (ed. by W. Terrence Gordon), Ginko Press, Corte Madera, CA.

MCLHUAN, M. & QUENTIN, F., (2001), *The Medium is the Massage*, Ginko Press, Corte Madera, CA.

MONTOLA, M., STENROS, J., & WAERN, A., (2009), *Pervasive Games, Experiences on the Boundary Between Life and Play (Theory and Design),* Morgan Kaufmann, Burlington MA.

TURKLE, S., (2011), *Alone Together, why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books, New York.

WARDRIP-FRUIN, N. & HARRIGAN, P., (2004). *First Person, New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

WARDRIP-FRUIN, N. & HARRIGAN, P., (2007). *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Vídeos:

"On the Passage of a few People through a Rather Brief Moment in Time: The Situationist International 1956-1972" (Part I, II e III). In https://www.youtube.com/watch?v=2SvdWk8zRrI (acedido 08.07.2016).

5 — Assistência aos alunos

Marcação por email

(Profª. Patrícia Gouveia p.gouveia@belasartes.ulisboa.pt)

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 8 de Julho de 2016.