

## **CIBERCULTURA-CIBERARTE**

### **CYBERCULTURE— CYBERART**

<b>Área científica</b> Scientific domain	Pintura Painting
<b>Anos letivos</b> Academic years	2018–2021
<b>Grau de ensino</b> Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	(T 21 + OT 7 horas) (T 21 + OT 7 hours)
<b>ECTS</b>	(3 ECTS)
<b>Nível</b> Level	I*

\*Esta unidade curricular é de **NÍVEL I**. Deverá ser frequentada preferencialmente no início do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência introdutórios.

\*This is a **LEVEL I** unit. It should preferably be attended at the beginning of one's academic course as it is a subject with a reduced level of complexity and requirement.

# PROGRAMA CURRICULAR

## COURSE UNIT CONTENT

### 1 — Objetivos de Aprendizagem

#### Intended learning outcomes

Esta unidade curricular tem como grande objetivo 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. Saber relacionar a criação e produção artística virtual, resultante da convergência entre arte, ciência e tecnologia como vetor primordial para abrir novas perspectivas e visões no domínio do pensamento plástico. Ser capaz de identificar os principais conceitos (cibercultura, ciberespaço e ciberarte) e reconhecer o significado, importância e dependência do instrumental tecnológico que possibilita a vivência globalizante da sociedade da informação e como os artistas souberam utilizar a plasticidade dessas ferramentas nas suas obras.

This course has as main objective to awaken, stimulate and prepare conceptually students painting of Degree for the issue of new digital matrix technologies in formalizing the artistic discourse. Learn to relate the creation and virtual artistic production resulting from the convergence of art, science and technology as a key vector to open new perspectives and visions in the field of plastic thinking. Being able to identify the key concepts (cyberculture, cyberspace and Cyberart) and recognize the significance, importance and dependence on technological instrument that enables the holistic experience of the information society and how the artists were able to use the plasticity of these tools in their work.

### 2 — Conteúdos Programáticos

#### Syllabus

O programa está organizado em três unidades temáticas. Primeira unidade — Ideias e conceitos — Cibercultura — Ciberarte. Relação arte, ciência e tecnologia; a trilogia de categorias — tradição, modernidade, pós-modernidade em confronto com a pós-globalização; antecedentes históricos da Cibercultura-Ciberarte; o devir da cibercultura. Segunda unidade — Ciberarte — imagética techno. Hipertexto como axis mundi da Cibercultura; tecno-imaginário das tribos e territórios virtuais (ciberespaço); movimentos e artistas. Terceira unidade — Arte Global — Centros e Projetos de Investigação. Unidades e projetos de investigação; novas realidades artísticas e investigativas; o «saber fluxo» (Pierre Lévy) protagonizado pela afirmação da Cibercultura como veículo de distribuição e exibição de informação omnipresente (Paul Virilio); interpretar criticamente a «cultura de massa individual» e a capacidade de produção de conteúdos individualizados.

Relation art, science and technology; the trilogy of categories — tradition, modernity, post-modernity in confrontation with post-globalization; historical background of Cibercultura-Ciberarte; the becoming of cyberculture. Second unit — Ciberarte — techno imagery. Hypertext as axis mundi of Cyberculture; tecno-imaginary of the tribes and virtual territories (cyberspace); movements and artists. Third unit — Global Art — Research Centers and Projects. Research units and projects; new artistic and investigative realities; the “know-how” (Pierre Lévy), which is characterized by the affirmation of Cyberculture as a vehicle for the distribution and display of omnipresent information (Paul Virilio); to critically interpret ‘individual mass culture’ and the ability to produce individualized content.

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

#### **Teaching and Evaluation Methodologies**

As aulas de Cibercultura-Ciberarte são teóricas, visando transmitir os conceitos chave relacionados com saberes artísticos, técnicos e científicos, que a caracterizam. É utilizada a comunicação educacional direta, método de exposição oral presencial, recorrendo ao computador e a programas interativos (discurso informo), a textos de apoio, artigos, ensaios, bibliografia, catálogos, imprensa e livros (discurso scripto e informo). A Classificação Final resultará de duas Avaliações Periódicas (um Ensaio 30% e um Teste 30%), uma Avaliação Contínua (20 %) e uma Avaliação Final (20 %), contudo (segundo Regulamento Pedagógico em vigor) podem ser dispensados da Avaliação Final os alunos que satisfaçam positivamente o conjunto das Avaliações Periódicas e da Avaliação Contínua.

The Cibercultura-Ciberarte classes are theoretical, aiming to transmit the cha-ve concepts related to artistic, technical and scientific knowledge, which characterize it. It is used the direct educational communication, method of oral exposition face-to-face, using the computer and interactive programs (speech inform), support texts, articles, essays, bibliography, catalogs, press and books. The Final Classification will result from two Periodic Assessments (a 30% Test and 30% Test), a Continuous Assessment (20%) and a Final Assessment (20%), however (according to the Pedagogical Regulations in force) the students who satisfactorily satisfy the set of Periodic Assessments and Continuous Evaluation.

### **4 — Bibliografia Recomendada**

#### **Recommended Bibliography**

- DERY, Mark (1995). *Velocidade de Escape, Cibercultura no Fim do Século*. Coimbra : Quarteto Editora, 2000.
- FERRÃO, Hugo. (2007) — *Pintura como Hipertexto do Visível, Instauração do Tecno-Imaginário do «Citor»* Tese de Doutoramento Inédita, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Lisboa.
- LÉVY, Pierre (1997) — *Cibercultura*. Lisboa: Inst. Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade, n.º 138, 2000.
- LUCIE-SMITH, Edward (2002) — *Art Tomorrow, Regard sur les Artistes du Futur*. Paris, Editions Pierre Terrail,
- POPPER, Frank (1993).— *L'Art à L'Âge Électronique*. Paris: Éditions Hazan.
- ORVELL, Miles (1995). *After the Machine, Visual Arts and the Erasing of Cultural Boundaries*. Jackson: University Press of Mississippi.
- VIRILIO, Paul (2005) — *The Information Bomb*. London, Radical Thinkers
- WILSON, Stephen (2010) — *Art + Science Now*. London, Thames & Hudson