

SISTEMAS INTERATIVOS INTERACTIVE SYSTEMS

Área científica Scientific domain	Arte Multimédia New Media Art
Anos letivos Academic years	2021–2023
Grau de ensino Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(TP 42 + OT 14 horas) (TP 42 + OT 14 horas)
ECTS	(6 ECTS)
Nível Level	III*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL III**. Deverá ser frequentada preferencialmente a meio do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência médios.

*This is a **LEVEL III** unit. It should preferably be attended in the half way through one's academic course as it is a subject with a mid-range degree of complexity and requirement.

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

Nesta unidade curricular (UC) os estudantes vão adquirir conhecimentos em:

- I. Entender e interpretar práticas de recombinação no âmbito das artes transmedia;
- II. Movimentos de vanguarda do século XX e sua articulação com o momento presente;
- III. Estética da participação;

Nesta UC os estudantes vão estar aptos a:

- I. Identificar e analisar as diversas possibilidades de posicionamento das artes transmedia num quadro vasto de opções;
- II. Discutir projetos de artes transmedia de forma abrangente (artes visuais, teatro, dança e cinema e artes tecnológicas e interativas);
- III. Desenvolver conceitos para projetos que tirem partido da estética transmedia;

Nesta UC os estudantes vão adquirir competências gerais em:

- I. Articulação da história dos movimentos de vanguarda do século XX com projetos mais recentes na área das artes transmedia e dos jogos analógicos e digitais;
- II. Desenvolvimento de capacidades de comunicação e aplicação de metodologias de investigação em artes.

In this course students will acquire knowledge in:

- I. Understand and interpret recombination practices in the field of transmedia arts;
- II. Twentieth century avant-garde movements and their articulation with the present moment;
- III. Participation aesthetics;

In this course students will be able to:

- I. Identify and analyse the diverse possibilities of transmedia arts in a vast range of options;
 - II. Discuss transmedia arts projects in a broad perspective (visual arts, theatre, dance and film and technology arts);
 - III. Develop project concepts that take advantage of transmedia aesthetics;
- In this UC students will acquire general competences in:
- I. Articulation of the history of the avant-garde movements of the twentieth century with more recent projects in the area of transmedia arts and analogue and digital games and play;
 - II. Communication skills and research methods in arts-based contexts.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

Nesta UC os estudantes vão adquirir os conhecimentos, aptidões e competências essenciais à investigação e criação em artes transmedia:

- I. Do espectador passivo ao participante ativo e sua relação com a obra artística.
- II. Artefactos media vs new media e Internet of Things;
- III. Movimentos do Século XX: Dadaísmo, Futurismo, Fluxus, Situacionismo, entre outros, e sua articulação com projetos da atualidade;
- IV. Possíveis enquadramentos das artes transmedia: Artes Visuais, Estudos Culturais, Cinema, Teatro e Dança, Artes Tecnológicas, Performance Digital, Performance Eletrónica, entre outros;
- V. Estética da Participação: “Do it yourself”; “Do it together” e “Do it with others”;
- VI. Objetos transmedia e cross media. playable media, teatro do oprimido, arsgames, entre outros;

VII. Artes transmedia e investigação: intersecções entre vídeo, música e artes performativas e interativas;

VIII. Interpretação e participação / representação e simulação (representação processual).

In this course students will acquire knowledge, skills and competences essential to create and research in transmedia arts:

I. From the passive spectator to the active participant in relation with the work of art.

II. Media vs. new media artefacts and internet of things (IoT);

III. 20th Century Movements: Dadaism, Futurism, Fluxus, Situationist International, among others, and its articulation with current projects;

IV. Possible frameworks for transmedia arts: Visual Arts, Cultural Studies, Cinema, Theatre and Dance, Technological Arts, Digital Performance, Electronic Performance, among others;

V. Participation aesthetics: "Do it yourself"; "Do it together" and "Do it with others";

VI. Transmedia and cross media artefacts. Playable media, theatre of the oppressed, arsgames, among others;

VII. Transmedia and research: intersections between video, music and performing arts;

VIII. Interpretation and participation / representation and simulation (procedural representation).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

Avaliação

Método Demonstrativo: Aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o semestre na criação e produção de um trabalho artístico/ensaio visual que tire partido de competências transdisciplinares e que apresente metodologias de investigação artística.

Método Participativo: Construção de um trabalho artístico/ensaio visual individual ou em grupo que articule a reflexão escrita com a criação e produção em artes transmedia com ênfase em aspectos performativos e interativos.

Avaliação dos parâmetros:

I. Apresentação em sala de aula (20 minutos) de propostas de trabalho para análise crítica (20%);

II. Apresentação final em sala de aula e entrega de um trabalho artístico/ensaio visual sobre o tema proposto (50%).

III. Assiduidade e participação (10%).

IV. Avaliação Final (20%).

Critérios de avaliação para cada projeto/ensaio: Domínio dos conteúdos teórico-práticos e criatividade.

Não são admitidos à avaliação final os estudantes com indicação NA (Não Avaliado) e com classificação resultante das avaliações periódicas e contínua inferior ao valor mínimo que permite a obtenção de 9,5 (nove e meio) valores na classificação final.

Assessment

Demonstration Method: Application of the knowledge acquired during the semester in the creation and production of an artistic work/visual essay that takes advantage of transdisciplinary competences and that presents arts and design based research methodologies.

Participatory Method: Construction of an individual or group artistic project and/or visual essay that articulates

written reflection with creation and production in transmedia arts with emphasis on performative and interactive aspects.

Evaluation of the parameters:

- I. In class presentation (20 minutes) of work proposals for critical analysis (20%);
- II. In class final presentation and delivery of an artistic work and/or visual essay on the proposed theme (50%).
- III. Attendance and participation (10%).
- IV. Final Assessment (20%).

Evaluation criteria for each artistical project and/or visual essay: Domain of theoretical-practical content and creativity.

Students without class assessment during the semester and with a final grade below 9,5 (nine and a half) are not admitted to the final assessment.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

- BISHOP, C., (2012). Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. Verso Books.
- BOURRIAUD, N., (1998). Relational Aesthetics. Les Presses du Reel.
- DEZEUZE, A., (2010), The “Do-it-yourself” Artwork, Participation from Fluxus to New Media, Manchester University Press. Manchester & NY.
- GOLDBERG, R., (2007) [1988], A Arte da Performance, Do Futurismo ao Presente, Orfeu Negro.
- JASCHKO, S., (s.d. online), “Performativity in Art and the Production of Presence”.
- PÉREZ, E., (2016), The Impact of Digital Media on Contemporary Performance, How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance. Tese de doutoramento inédita, NTNU, Noruega.
- RANCIÈRE, J., (2010), O Espectador Emancipado, Lisboa, Orfeu Negro.
- SIMANOWSKI, R., (2011), Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations. University of Minnesota Press.