

Unidade curricular

História das Media Arts

Área Científica predominante

Media Arts

Regime

Semestral

ECTS

5

Tipo de ensino

Presencial

Aulas

30 horas – Teórico-práticas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

No final do semestre, os estudantes deverão ser capazes de:

1. Conhecer a história das Media Arts;
2. Compreender a evolução das práticas artísticas da tecnologia e suas implicações na história das Media Arts;
3. Compreender a evolução das práticas artísticas envolvendo tecnologia como processo nas últimas décadas;
4. Compreender o cruzamento entre a tecnologia e diferentes disciplinas artísticas e a inter e transdisciplinaridade nas Media Arts;
5. Compreender as implicações da aplicação de tecnologia em processos artísticos, em exibição e performance;
6. Conhecer o trabalho e contribuição de artistas pioneiros nas Media Arts;
7. Conhecer os diferentes pontos de visão da Sociedade sobre as Media Arts.

Conteúdos programáticos

1. Evolução do conceito de Media Art;
2. Contribuições artísticas importantes nas Media Arts no último século;
3. História da arte computacional (visual, sonora, sensorial);
4. História dos processos de geração de imagem através de software;
5. Artistas pioneiros na relação entre arte e tecnologia;
6. Aproximações entre arte e ciência, práticas pioneiras;
7. História das tecnologias imersivas e exemplos pioneiros de aplicação artística em instalação e performance.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

As Media Arts devem ser entendidas com a compreensão da sua história. Devem ser também compreendidas nas proximidades de outras disciplinas artísticas. As Media Arts envolvem já várias gerações, e cada geração marcou-a e conferiu-lhe determinados valores, pontos de visão e compreensão. Esta unidade curricular deverá contextualizar o estudante na história das Media Arts, no desenvolvimento de pensamento crítico, ético, filosófico, e dotá-lo de competências verbais, visuais, sonoras, sensoriais, para a análise crítica das Media Arts. Nesta perspetiva, de forma a contextualizar o estudante na evolução das práticas artísticas envolvendo tecnologia no seu processo, os estudantes atingirão os objetivos de aprendizagem da UC, através da compreensão dos conceitos e dos fundamentos definidos nos conteúdos programáticos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A metodologia de ensino será composta por momentos de exposição de conceitos teóricos, assim como de discussão crítica a partir de textos e conteúdos audiovisuais fundamentais para a apresentação dos marcos importantes na história da relação entre as artes e as tecnologias. Estes momentos serão complementados com momentos de exercícios práticos para estimular o debate e participação dos alunos. A avaliação da UC resultará da média ponderada de dois instrumentos de avaliação:

- a) Trabalho individual escrito, de pesquisa e reflexão crítica, articulado com os conteúdos programáticos da disciplina (40-50%).
- b) Apresentação oral do trabalho individual, em contexto de sala de aula, recorrendo a materiais expositivos de apoio de natureza diversa (40-50%).

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

As metodologias de ensino adotadas adequam-se aos objetivos de aprendizagem definidos no quadro da UC, atendendo a que estimulam a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento do exercício de reflexão crítica, designadamente tendo em consideração a relevância de se pensar a articulação entre as artes, a tecnologia e a sociedade contemporânea. Tais competências, apoiadas na apresentação em aula "de exemplos de natureza multimédia e na discussão de textos, são fundamentais para o desenvolvimento do processo criativo e para a formação do estudante, que se pretende informado e exigente, no quadro da área científica na qual este Mestrado se inscreve, não esquecendo a combinação da dimensão instrumental e técnica com a dimensão filosófica, ética, estética e sociocultural, entre outras.

Bibliografia principal

- Ascott, R.; Shanken, E. (2003). *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. University of California Press
- Candy, L.; Edmonds, E.; Poltronieri, F. (2018). *Explorations in Art and Technology*. Springer
- Candy, L.; Edmonds, E. (Eds) (2012). *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. Libri Publishing
- Cubitt, S. (Ed) (2013). *Relive: Media Art Histories*. The MIT Press
- Dixon, S.; Malina, R.; Cubitt, S. (2007). *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press
- Grau, O. (Ed) (2010). *MediaArtHistories*. MIT Press
- Grau, O.; Malina, R.; Cubitt, S. (2004). *Virtual Art: From Illusion to Immersion (Leonardo)*. MIT Press
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media (Leonardo)*. The MIT Press
- Rush, M. (2005). *New Media in Art (World of Art)*. Thames & Hudson
- Shanken, E. A. (2009). *Art and Electronic Media (Themes and movements)*. Phaidon Press
- Sommerer, C.; Mignonneau, L. (Eds) (1998), *Art(a)Science*. Springer