

PROGRAMA CURRICULAR

///

ANO LETIVO 2016 — 2017

Unidade Curricular:	Conceção de Ambientes Interativos
Docente responsável:	Prof. Auxiliar Rogério Taveira
Respetiva carga letiva na UC:	4,5 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	6 ECTS

1. > CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Esta disciplina desenvolve a teoria e prática da conceção de ambientes interativos focando-se num ramo específico desta área designado por *Future Cinema*. Pretende-se articular os conceitos de narrativa não linear, multi-linear e de acesso criativo a uma base de dados através da interação.

O enquadramento teórico será estabelecido a partir dos estudos sobre fenomenologia da criação e dos conceitos de Deleuze e Guattari de Rizoma, Teoria das Multiplicidades e Liso e Estriado. Pretende-se fornecer um quadro teórico abrangente em relação à criação artística incidindo sobretudo nos novos media.

Para concretização é executado um exercício com base no aplicativo *Korsakow* (*open source* – criado por Florian Thahofer) que permite explorar os diversos conceitos.

2. > OBJECTIVOS DA UNIDADE CURRICULAR E COMPETÊNCIAS A ADQUIRIR

OBJECTIVOS GLOBAIS

- > Conhecer os principais contributos para o estudo da fenomenologia da criação artística.
- > Conhecer os principais contributos para o estudo da criação de ambientes interativos, focalizados nas novas formas e desenvolvimento de narrativas a partir de bases de dados.

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

- > Conhecimento de aplicativos de gestão de dados.
- > Conhecimento e exercitação do aplicativo *KORSAKOW*.
- > Domínio e adequação de conteúdos à narrativa não linear.

CONTEÚDOS

1. Narrativa não linear; Acesso criativo à base de dados.
2. Interação: alteração do espaço/tempo; alteração da significação.
3. Rizoma; Teoria das Multiplicidades; Liso e Estriado.
4. Aplicativo *Korsakow*; Interface

Habilita-se o aluno a perceber de uma forma abrangente e prática a interação como forma de comunicar conteúdos de forma criativa.

3. > BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

BOLTER, Jay David e GROMALA, Diane (2005), *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

BORGES, Jorge Luís (1994), *O livro de areia*, Tradução de Aníbal Fernandes, Lisboa, Editorial Estampa, Título original: *El libro de arena*, Buenos Aires, Emecê Editores, 1975.

DELEUZE, Gilles (1966), *Le bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (2007), *Mil Planaltos – Capitalismo e esquizofrenia 2*. Tradução Rafael Godinho, Lisboa, Assírio & Alvim, Título original: *Mille Plateaux, Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris, Éditions Minuit, 1980.

DERRIDA, Jacques (1996), *Archive fever: a Freudian impression*, translated by Eric Prenowitz, CHICAGO, The University of Chicago Press. Título original: *Mal d'Archive: une impression freudienne*, s.l., Éditions Galilée, 1995.

FULLER, Mathew e GOFFEY, Andrew (2012), *Evil Media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

HANSEN, Mark B. N. (2004), *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

MANOVICH, Lev (2001), *The language of new media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

MANOVICH, Lev (2013), *Software Takes Command*, Cambridge, London, Bloomsbury Academic.

SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Peter (2002), *Future cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

PERNIOLA, Mário (2004), *O sex appeal do inorgânico*, Tradução Carla David, Coimbra, Ariadne Editora, Título original: *Il sex appeal del inorgânico*, Torino, Giulio Einaudi editore, 1994.

RUSH, Michael (2005), *New media in art*, London, Thames & Hudson.

KRAUSS, Rosalind (2000), *A Voyage on The North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson.

ZIELINSKI, Siegfried (2008) *Deep time of the media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

SÍTIOS

<http://www.webdeleuze.com/php/index.html>

http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html

<http://www.manovich.net/>

<http://www.thalhofer.com/>

<http://www.korsakow.com/ksy/>

<http://rhizome.org/>

4. > METODOLOGIA DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA)

A concretização do programa faz-se através da exposição das matérias em aula e de um exercício prático para concretização dos conteúdos explorados.

> **EXERCÍCIO** – A partir do aplicativo *KORSAKOW* elaborar um filme interativo a partir de: sequências filmadas e montadas; som; fotografia.

Elaboração de cronograma com especificação das diversas fases do trabalho.

AVALIAÇÃO

Um primeiro nível de avaliação diz respeito à **Avaliação Contínua** manifestada pela assiduidade, participação e discussão das matérias leccionadas.

Num segundo nível é proposto um **Exercício** que atravessa todo o período de aulas e que visa a integração e aplicação do programa leccionado.

Na **Avaliação Final** está presente um júri designado para o efeito que aprecia globalmente o trabalho desenvolvido durante o semestre.

5 — Assistência aos alunos

Marcação por email

r.taveira@belasartes.ulisboa.pt

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 4 de Julho de 2016.