

Unidade Curricular: 901024 – Laboratório de Performance Audiovisual e Multimédia

Ano 2 Semestre 4 Área CNAEF: 213 ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória Modo de Ensino: Presencial Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: Paula Gouveia Varanda

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS

HORAS TOTAIS	Horas de Contacto								Horas de Trabalho Autónomo
	Ensino teórico (T)	Ensino teórico-prático (TP)	Ensino prático e laboratorial (PL)	Trabalho de campo (TC)	Seminário (S)	Estágio (E)	Orientação tutorial (OT)	Outra (O)	
125		15	30						80

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

1. Compreender o âmbito das práticas abrangidas pelo termo performance audiovisual.
2. Identificar casos distintos em estilos estéticos, disciplinas artísticas envolvidas e formas de aplicação, adquirindo familiaridade com as tecnologias para performance audiovisual.
3. Aquisição de competências de manipulação de aplicações informáticas para instalação em espaços públicos de exterior, em relação com o património edificado e espaço urbano, ou espaços culturais de interior abertos ao público.
4. Desenvolver aptidões na conceptualização e perceção das relações de inclusão, interação e participação dos visitantes, espetadores e transeuntes.
5. Capacidade de concretização - seja na liderança de projetos ao nível da concepção ou ao nível da direção técnica.
6. Dominar a linguagem específica, técnica, mas também da linguagem conceptual no domínio da interatividade, da cultura de obra aberta e performativa e da arte pública audiovisual.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. O que é a performance digital: significado, progressão, âmbito e escalas, em Portugal e no limite de projetos Europeus, com enfoque no processo de instalação em espaços públicos de exterior e interior;
2. Conceitos subjacentes: razões para a prática, objetivos dos projetos, afiliação disciplinar, distinção autoral e dimensão pública.
3. Tecnologias para produção e apresentação: relação entre conhecimentos existentes e a adquirir de tecnologias específicas de produção e a sua utilização na criação de espaços de fruição e interação com o público, espetador ou participativo.
4. Parcerias necessárias: que entidades e como envolvê-las para a concretização de projetos no espaço público.
5. Mercado de trabalho: revisão dos conteúdos na perspectiva de futuras oportunidades profissionais no contexto local, regional e nacional.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Pretende-se que os conteúdos programáticos correspondam aos objetivos de aprendizagem da unidade curricular, de acordo com uma taxonomia de aprendizagem estruturada a partir das metodologias de projeto, relacionando com o território como laboratório exterior de interpretação de conteúdos patrimoniais. A relação do audiovisual e multimédia com a arquitetura e os espaços públicos, ampliando e renovando a sua fruição, requer problematizar uma dimensão espacial e temporal de diálogo e interação com os locais de apresentação, as instituições envolvidas e os públicos.

Assim, justifica-se a seguinte correlação entre conteúdos e objetivos de aprendizagem, a saber:

- Conteúdo "1", relaciona-se com os objetivos "1" e "2";
- Conteúdo "2", relaciona-se com os objetivos "1", "2" e "4";
- Conteúdo "3", relaciona-se com os objetivos "3", "4" e "5";
- Conteúdos "4" e "5", relacionam-se com os objetivos "4", "5" e "6";

MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

1. Metodologia centrada em projeto de trabalho (Projet-Based Learning), com o envolvimento de todas as unidades curriculares do 1º semestre do 3º ano.

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

2. Visitas de estudo a empresas, espaços culturais e participação em eventos artísticos, científicos e culturais, com produção de recensões críticas.

- O resultado da participação nas visitas com produção de recensões representam 20% da avaliação final

3. Desenvolvimento de trabalho prático em ambiente laboratorial como forma de aprofundar conhecimentos desenvolver aptidões técnicas, criativas e conceptuais e consolidar competências.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

4. Exibição pública dos projetos de trabalho realizados, privilegiando a participação em festivais, concursos e outros eventos no domínio do audiovisual e multimédia.

- A classificação da exibição pública representa 20% da avaliação final.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS*

Pretende-se que as metodologias de ensino contribuam para a consecução dos objetivos, e respetivo desenvolvimento de conhecimentos, aptidões e competências através de metodologias ativas, que fomentem a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

Os objetivos da unidade curricular concentram-se em conhecimentos e competências que se adquirem de formas diversas. Por um lado é necessária uma componente de exposição sobre as características do campo de trabalho, utilizando definições e empregando um léxico próprio, com recurso à ilustração de uma abrangente diversidade e práticas, que privilegiam várias disciplinas e atuam em contextos socio-culturais porventura distintos.

A opção pela metodologia de resolução de problemas (PBL) do contexto regional, visa reforçar as aprendizagens no contexto e a partir deste, como forma de atingir os objetivos de aprendizagem da unidade curricular e a forma como esta contribui para a consecução dos objetivos de aprendizagem do próprio ciclo de estudos. Trata-se de uma área de inovação e pesquisa com relevância para a valorização do audiovisual na vivência da sociedade e na qualidade de vida, pelo que deve ser entendida como oportunidade profissionalizante.

Para isso, e de acordo com as metodologias adotadas, justifica-se a seguinte correlação:

Metodologia de ensino "1" correlaciona-se com os objetivos "3" e "4".

Metodologia de ensino "2" correlaciona-se com os objetivos "1", "2" e "4".

Metodologia de ensino "3" correlaciona-se com os objetivos "3", "4", "5" e "6".

Metodologia de ensino "4" correlaciona-se com os objetivos "4", "5" e "6".

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

- O resultado da participação nas visitas com produção de recensões representam 20% da avaliação final

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

- A classificação da exibição pública representa 20% da avaliação final.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Baker, C. C., & Sicchio, K. (2016). *Intersecting Art and Technology in Practice Techne/Technique/Technology*. Routledge.

Carvalhais, M. & Verdicchio, M. (Eds.). (2014). *xCoAx 2014 Proceedings of the Second conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*. Porto: Universidade do Porto.

Correia, N. (2013). Interactive audiovisual objects. School of Arts, Design and Architecture. Thesis

Maniello, D. (2015). Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping. Italy: Le Penseur

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge, Mass: MIT Press.

Paul, C. (2008). Digital Art. London: Thames & Hudson.

Richardson, J., Gorbman, C., & Vernallis, C. (2013). The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics. Oxford University Press.

Vicente, A., & Ferreira, H. (Eds.). (2014). Post-Screen: Device, Medium and Concept. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Ano letivo de entrada em vigor: 2019/2020 | Data de aprovação em Conselho Técnico-Científico: 10/2018