



PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: ARTE E TÉCNICA: NOVAS TECNOLOGIAS NO ÂMBITO ARTÍSTICO E CULTURAL

Professores: Dr. David Ruiz Torres

Código:

Carga horária: 60 h/ a

Créditos:

Ementa

O uso das novas tecnologias no domínio da arte e da cultura representa, atualmente, uma ferramenta inovadora e eficiente para o conhecimento e valorização do objeto cultural. Isto levou ao desenvolvimento de grandes projetos e experiências, cujo principal objetivo foi o de melhorar as possibilidades e difusão do mesmo. Neste contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) têm um importante papel, juntamente com a rápida implantação de dispositivos de multimídia entre a sociedade, levando a uma nova prática da sociedade com a arte e a cultura.

Objetivo:

Compreender os conceitos básicos da sociedade da informação e as suas principais questões. Conhecer o desenvolvimento de novas tecnologias relacionadas com o âmbito artístico e cultural. Aceder a algumas das principais aplicações das novas tecnologias em áreas culturais. Encontro com experiências da aplicação das novas tecnologias na arte e na cultura.

Conteúdos programáticos

1. OS MÉDIOS DIGITAIS: INTRODUÇÃO

2. HIPERTEXTO, INTERATIVIDADE, MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA

3. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: a sociedade da informação (internet, redes sociais, novos meios digitais...)

4. AS COORDENADAS DO NOVO MEIO: ciberespaço e cibercultura; as televendas e cibermercado; novas tecnologias e propriedade intelectual

5. A ARTE DAS NOVAS MÍDIAS: videoarte, web art, arte digital...

6. A PRESENÇA DO PATRIMÔNIO CULTURAL NA INTERNET

7. A VIRTUALIDADE NO ÂMBITO ARTÍSTICO E CULTURAL: FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

Metodologia

Sessões teóricas com explicação do conteúdo da programação da agenda com o acompanhamento de diversos materiais de ensino. Sessões práticas para complementar e ampliar as sessões teóricas. Serão usados materiais de apoio necessários (audiovisuais, computadores, documentários, ...) para incentivar o debate e a reflexão crítica.



Atividades autônomas em relação ao estudo e trabalho individual do aluno (leitura de textos especializados, construir de procura de emprego arquivos digitais audiovisuais e bases de dados bibliográficos e hemerográficas...).

Recursos

Material didático como livros, capítulos e textos indicados. Imagens e textos na Internet. Recursos matérias e virtuais diversos disponíveis.

Avaliação

A avaliação será contínua e diversificada por vários métodos e instrumentos de ponderação como trabalhos, práticas, participação ativa na aula, e outros testes ou atividades que garantam uma avaliação objetiva da aprendizagem e rendimento.

Bibliografia de referência

- LÉVY, P. (2000). *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola.
- POPPER, F. (1968). *The Origins and Development of Kinetic Art*. New York: Graphic Society.
- ECO, U. (1976). *Obra aberta*. São Paulo : Perspectiva.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte : da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, Diana (Org.). *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 2003.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface; como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Loyola, 1999.
- BREA, José Luis. *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa, 2007.
- MARTÍN, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.
- Bellido, María Luisa (coord.). *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Barcelona: UOC, 2013.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.