

## **Media & Performance: Creative Technology Lab**

**ou**

## **Media & Performance: Laboratório de Tecnologia Criativa**

Proposta de criação de curso de pós-graduação (Não conferente de grau académico)

Prof. Miguel Cruz

Prof. José Espada

Prof. Stephan Jürgens

### **APRESENTAÇÃO DO CURSO**

Esta pós-graduação inscreve-se no contexto contemporâneo de aproximação recíproca entre as artes cénicas e da performance e várias disciplinas tecnológicas e artísticas. Apesar de ancorada no ecossistema teatral / performático, esta pós-graduação pretende acompanhar e promover novos modos de conceber o dispositivo cénico por 3 vias: apreensão de um conjunto abrangente de ferramentas tecnológicas, experimentação artística laboratorial e diálogo com criativos e pensadores que desenvolvem o seu trabalho em áreas afins (tecnológicas, ou artísticas, ou ambas). Esta pós-graduação pretende acompanhar algumas tendências reconhecíveis na contemporaneidade, entre as quais: tendência para a desmaterialização (e consequente virtualização) cénica; virtualização do actor/performer e a integração de vários *media* não hierarquizados.

---

## **OBJETIVOS DO CURSO**

O Curso Pós-Graduado de Especialização Media & Performance: Laboratório de Tecnologia Criativa destina-se a ampliar a oferta de formação académica e profissional na área das tecnologias digitais cénicas, dedicando especial atenção à concepção e produção artística de contextos visuais de base digital e de dispositivos performáticos interactivos nos quais sejam articulados vários *media*. As actividades práticas laboratoriais artísticas subjacentes a esta pós-graduação enquadram-se, entre outros, nos conceitos de intermedialidade, cenografia expandida, cenografia virtual, instalação, interactividade, teatro pós-dramático e performance digital.

---

## **ORGANIZAÇÃO DO CURSO**

O Curso Pós-Graduado de Especialização Media & Performance: Laboratório de Tecnologia Criativa tem uma duração de 2 semestres letivos (18 semanas por semestre com 15 semanas de aulas), num total de 60 ECTS, distribuídos por 8 unidades curriculares obrigatórias.

As unidades curriculares serão lecionadas e coordenadas por professores da Escola Superior de Teatro e Cinema e outros a contratar de acordo com as especificidades de cada disciplina. Algumas das unidades curriculares serão constituídas por seminários/workshops intensivos dados por especialistas de modo a abranger-se todos os conteúdos programáticos indicados.

---

## **ÁREAS CIENTÍFICAS**

TE – Teorias e Estéticas

TT – Técnicas Teatrais

TCN – Tecnologias

PT – Práticas Teatrais

---

**PLANO DE ESTUDOS**

<b>1º SEMESTRE</b>						
<b>Unidade Curricular</b>	<b>Área Científica</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tempo de trabalho (horas)</b>		<b>Créditos</b>	<b>Observações</b>
			<b>Total</b>	<b>Contacto</b>		
Light Design	TT	Semestral (S)	175	45	7	
Cenários Virtuais	TCN	Semestral (S)	175	45	7	
Live Media Control Programming	TCN	Semestral (S)	200	45	8	
Laboratório	PT	Semestral (S)	200	45	8	
<b>2º SEMESTRE</b>						
<b>Unidade Curricular</b>	<b>Área Científica</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tempo de trabalho (horas)</b>		<b>Créditos</b>	<b>Observações</b>
			<b>Total</b>	<b>Contacto</b>		
Seminário de Dramaturgias Digitais e Tecnologias Criativas	TE	Semestral (S)	125	30	5	
Control Interfaces	TT	Semestral (S)	175	45	7	
Sistemas Interativos	TT	Semestral (S)	200	45	8	
Projeto	PT	Semestral (S)	250	60	10	

## **SINOPSES DAS UNIDADES CURRICULARES**

### **Light Design (semestre 1)**

Nesta unidade curricular serão adquiridas as ferramentas artísticas e tecnológicas necessárias à criação e implementação de desenho de luz em vários dispositivos cénicos, permitindo o desenvolvimento de projetos de iluminação cénica em ambiente virtual utilizando o software WYSIWIG e a sua materialização em palco através da utilização da consola de luz GrandMA.

### **Cenários Virtuais (semestre 1)**

Esta unidade curricular será dedicada à produção de ambientes visuais virtuais e cénicos através de software de geração de imagens renderizadas, modelos e espaços tridimensionais (Blender) e videomapping (Isadora).

### **Live Media Control Programming (semestre 1)**

Esta unidade curricular aborda técnicas de modificação, mistura e manipulação de vídeo e áudio em tempo real. Serão utilizadas técnicas de aquisição de live streams (a partir de ferramentas online e locais dedicadas, e a organização do seu "routing" consoante os dispositivos hardware e as softwares em uso. A unidade curricular é tanto dedicada ao design de uma logística de hardware e software (workflow), como apresenta as ferramentas de programação necessárias para o controlo dos media em tempo real (Isadora, Touch Designer, OBS Studio, etc.).

### **Laboratório (semestre 1)**

Nesta unidade curricular serão desenvolvidas experiências baseadas na aplicação dos conhecimentos apreendidos ao longo da pós-graduação, exercitando a utilização de vários media e ferramentas digitais de controle, em regime laboratorial.

Desenvolve-se através do estabelecimento de grupos de trabalho, supervisionados pelo responsável da u.c., que trabalham colaborativamente na solução de desafios autopropostos e problemas técnicos e artísticos subjacentes.

### **Seminários de Dramaturgias Digitais e Tecnologias Criativas (semestre 2)**

A unidade curricular Dramaturgias Digitais e Tecnologias Criativas parte do princípio de que, na produção artística, pensamento e ação, conceptualização e técnica, existem conjuntamente, no ato de fazer, ou seja, existem na criação de um objeto. A utilização de qualquer tecnologia justifica-se através do processo artístico. Nesta UC, propõe-se pensar o uso da tecnologia a partir da criação e, para tanto, a UC tem em vista a contextualização do uso das ditas novas tecnologias e tecnologias de ponta na produção artística, focando momentos como a passagem do paradigma retiniano ao tátil, a transformação da ideia de espectador e a ideia de interactor, ou a apropriação das tecnologias por parte dos artistas.

Desenvolve-se numa lógica de pequenos módulos, com convidados, alguns cuja investigação é essencialmente teórica, e outros cuja reflexão é a prática artística. Na relação com o trabalho dos artistas convidados, provenientes de diversos campos, tenta-se refletir acerca da relação entre high e low tech, da prática do DIY, e da forma como as tecnologias disponíveis, enquanto condicionam o fazer artístico, são apropriadas e transformadas a favor do projeto.

### **Control Interfaces (semestre 2)**

Esta unidade curricular introduz duas perspectivas de utilização de interfaces de controlo: a do operador ou técnico, e a perspectiva do performer de uma instalação. Para ir ao encontro das necessidades e características destes dois tipos de utilizadores, a escolha de hardware/software e da programação dos interfaces pode variar substancialmente. Assim serão abordados diferentes protocolos de comunicação (MIDI, OSC, Serial ports e TCP/IP) para uso em situações de mobilidade (performer) e de regie (operador/técnico).

### **Sistemas Interativos (semestre 2)**

Nesta unidade curricular concebem-se, programam-se e ensaiam-se sistemas interativos para o palco bem como para instalações interativas. Serão abordados uma serie de sensores de variadas tipologias: microfones (análise de som), cameras (computer vision), dispositivos móveis (giroscópio, acelerómetro, proximidade, GPS etc.), electrónicos (Arduino) e bio-sensores. Para além da utilização e programação, esta disciplina visa

discutir as vantagens e limitações dos sensores num determinado contexto artístico específico.

### **Projeto (semestre 2)**

Em Projecto, os alunos terão a oportunidade de aplicar a sua criatividade e os conhecimentos adquiridos ao longo da pós-graduação na concepção, planeamento e montagem de dispositivos artísticos que relacionem os conceitos de Media e Performance, culminando - se for adequado à natureza do projecto - numa apresentação pública.

---

## **MÉTODO DE AVALIAÇÃO DAS UNIDADES CURRICULARES**

Os sistemas de avaliação encontram-se descritos no Regulamento do Departamento de Teatro (Capítulo VII – avaliação).

A avaliação é acompanhada pela Comissão Técnico-Científica e pela Comissão Pedagógica do Departamento de Teatro.

De forma mais particular e tendo em conta o carácter teórico-prático das UC, bem como a exploração de processos criativos e tecnológicos com base na experimentação, as UC são avaliadas tendo em conta a participação dos alunos nas sessões, a sua progressão e capacidade de apropriação e adaptação das potencialidades tecnológicas aos processos de criação. A reflexão teórica, na forma de trabalhos escritos ou apresentações orais, é outra das formas de avaliação. Cada UC adapta estes princípios e explicita-os no programa.

---

## **MÉTODO DE AVALIAÇÃO GLOBAL DO CURSO**

A organização interna das pós-graduações encontra-se segmentada numa estrutura que integra coordenadores de UC, coordenadores de área científica, diretores de especialização e coordenador do ciclo de estudos, com funções atribuídas de acordo com o Regulamento do Departamento de Teatro. Esta divisão permite a existência de grande atenção ao desenvolvimento do programa, enquanto permite, ainda, grande proximidade com os alunos, existindo um elevado grau de monitorização, por parte dos diretores de

especialização, da relação entre os objetivos do curso e o seu cumprimento. Para além destes mecanismos, a direção do Departamento, a Comissão Técnico-Científica e a Comissão Pedagógica discutem regularmente o progresso e funcionamento do curso e promovem estratégias de melhoria, sendo responsáveis pela verificação do previsto no plano de estudos.

A avaliação da pós-graduação inscreve-se nos mecanismos previstos pela ESTC quanto à avaliação dos cursos, nomeadamente através do Gabinete de Gestão da Qualidade.

---

### **HORÁRIO E CALENDÁRIO ESCOLAR**

A Pós-Graduação funciona à sexta-feira e sábado, em período diurno e pós-laboral e com calendário letivo semelhante ao do curso de Mestrado.

1º semestre: de outubro a fevereiro

2º semestre: de março a julho

---

### **NÚMERO DE ALUNOS A ADMITIR**

15 alunos

---

### **REINGRESSO**

O reingresso é possível sempre que a pós-graduação tenha prevista abertura no respetivo ano letivo.

---

## **PROCESSO DE CANDIDATURA**

Para o processo de candidatura serão solicitados os seguintes documentos:

- Curriculum Vitae
  - Portefólio (caso se aplique)
  - Carta de motivação
  - Entrevista (caso se justifique)
- 

## **VALOR DA PROPINA**

€1.800 euros / ano letivo