

Media & Performance: Laboratório de Tecnologia Criativa

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 controlo, 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 thec, 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 fôr adequado à natureza do projecto - numa apresentação pública.
