



### PROGRAMA DE DISCIPLINA

disciplina: **INTERMÍDIA**

código: **ACG0047**

departamento responsável: CENOGRAFIA

carga horária: 30 HORAS (TEÓRICO-PRÁTICA)

número de créditos: 01 (UM)

pré-requisitos: ACG0025

#### EMENTA:

Estudo e aplicação de tecnologias digitais em projetos cenográficos. Processos experimentais com novas tecnologias. Conceito de intermídia. Análise e experimentação com novos suportes para a criação artística: sincretismo, metalinguagem e polissemia. Performance.

#### OBJETIVOS DA DISCIPLINA:

Capacitar profissionais para a atuação nos processos de criação e produção Multimídia para a cena.

#### METODOLOGIA:

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

\_Técnicas avançadas de projeção de iluminação para a cena;

\_Técnicas de produção de multimídia;

\_Desenvolvimento de competências no processo de design de iluminação/ projeção para uma variedade de roteiros e diversas aplicações com desafios específicos e formato de produção complexa.

\_Desenvolvimento de habilidades em iluminação/projeção para o musical, ópera e dança.

\_Desenvolvimento de habilidades em iluminação/ projeção para diversos espaços de produção artística da cena.

\_Compreender, criticar e utilizar novas ideias, técnicas e tecnologias para a criação, resolução de problemas e aplicação de design de projeção para a cena contemporânea.

\_Desenvolvimento de habilidades para a manipulação de diferentes fontes e materias para a criação artística e para a produção de projetos/ design de projeção para a cena.

\_Conhecimento de ferramentas, equipamentos e recursos tecnológicos para criação, captação, manipulação e operação de multimídias digitais.

\_Desenvolvimentos de projeto de projeção a partir do trabalho em equipe multidisciplinar.

#### AVALIAÇÃO:

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARAÚJO, Ricardo. *Poesia Visual Vídeo poesia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BELLOUR, R. *Entre- imagens: foto, cinema e vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.

COSTA, Mário. *O Sublime Tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.

DOMINGUES, Diana(org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

MARCHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993.

PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. *Processos Criativos com os Meios eletrônicos: poéticas Digitais*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

AUSSLANDER, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Nova York, Routledge, 2008.

DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Michigan, Editora Mit Press, 2007.

MENDES, Ana Carolina de S.S.D. *Dança Contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado*. Brasília, Editora IFB, 2011.

SALTER, Chris and SELLARS, Peter. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Editora MIT PRESS, 2010.

professor responsável:

assinatura do Coordenador: