



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE LETRAS

PLANO DE CURSO EMERGENCIAL 2020.2

Disciplina: Literatura e Cultura Digital - Oficina	
Código: ALT0036	C.H.: 60h (Prática)
Cursos Atendidos: Letras - Bacharelado e Licenciatura	
Docente: Renata Fernandes Magdaleno	Matrícula: 3333028
Cronograma: Parte 1 Cibercultura - Contextualização Aula Apresentação curso, materiais e avaliação. “Um panorama caleidoscópico da arte em suas feições digitais”, Lúcia Santaella. Aula Reflexões críticas sobre a Cibercultura, a Cultura Participativa e as possibilidades de publicação “Cibercultura como território recombinate”, André Lemos. Aula As redes sociais, a estética dos influenciadores e a presença de escritores e críticos nas redes – Análise de exemplos e reflexões críticas. “Eu espetacular e a gestão de si como grife, Paula Sibilia Aula “O leitor: entre limitações e liberdade”, Roger Chartier. “Um novo meio para contar histórias”, “A estética do meio”, “Autoria procedimental”, Janet Murray Aula Tecnologia e autopublicação – Análise de exemplo e experimentações “Vida literária virtual: Internet e relações literárias no Brasil”, Guilherme de Freitas Parte 2 Escrever com as imagens e os sons: experimentações digitais Aula “Literatura eletrônica: o que é isso?”, Katherine Hayles Leitura e análise de narrativas digitais Aula Alice Sant’Anna – Poemas com experimentações sonoras e visuais “Literatura eletrônica: o que é isso?”, Katherine Hayles <i>Proposta exercício 1</i> Aula A literatura digital e o hipertexto. Os textos multiplataformas.	

Proposta exercício 2

Aula

Ficcionalizando a crítica - Escritores e a análise de aspectos da cultura digital
Análise e discussão de “Copo vazio”, Natalia Timerman, e “Máquinas como eu”, Ian McEwan.

Aula

A crítica em tempos digitais.
O uso das redes sociais para a prática crítica entre professores e pesquisadores.
“O tempo da convalescência – Fragmentos de um diário no Facebook”

Proposta exercício 3

Aula

“Arte feita em código”, Patrícia Oakim.

Aula

“Jogos locativos”, Luiz Adolfo Andrade

Aula

Narrativas e games – Análise de exemplos e experimentações

Aula

Edição e publicação dos trabalhos finais.

Aula

Encerramento curso / apresentação revistas digitais.

Metodologia

Leitura de textos teóricos, análise crítica de exemplos, exercícios de experimentação.

Avaliação:

Realização de 3 narrativas digitais ao longo do curso [ficção de hipertexto, narrativa sonora e poema visual]
Produção de um texto de análise crítica e modelos digitais
Os exercícios devem compor uma revista literária digital.

Ferramentas digitais utilizadas:

Google Classroom –A bibliografia indicada e materiais complementares serão disponibilizados na plataforma.

Bibliografia:

- ALEIXO, Ricardo. *Modelos vivos: Ricardo Aleixo*. Belo Horizonte. Crisálida, 2010.
_____. *Encontros*. Rio de Janeiro. Azougue Editorial, 2017.
- ANDRADE, Luiz Adolfo. *Jogos locativos*. Salvador : Edufba, 2016.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Rio de Janeiro: Globo, 1995.
- CAMPOS, Augusto de. *Música de invenção*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro, do leitor ao navegador*. São Paulo: Ed. Unesp, 1999.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo, ed. 34, 2000.
- FERRAZ, Silvio. *Livro das sonoridades: [notas dispersas sobre composição]*. Um livro de música para não-músicos ou de não-música para músicos. Rio de Janeiro, 7 Letras, 2018.
- GOBIRA, Pablo. MUCELLI, Tadeus. (orgs). *Configurações do pós-digital : Arte e cultura tecnológicas*. Belo Horizonte : EduEMG, 2017.
- HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica. Novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global:Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.
- LEMO, A. *Cibercultura como território recombinate*. In A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber, p. 38-46, 2009.
- LOPES, Silvina Rodrigues. *Anomalia poética*. Viseu: Edições vendaval, 2005.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Hóledock: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- OAKIM, Patrícia. *Arte feita em código: um estudo de caso sobre a linguagem de programação Processing e sua utilização por artistas-programadores*. São Paulo: Intermeios, 2018.
- VALLIAS, André. *Oratório: encantação pelo Rio*. Rio de Janeiro: Azougue:Cultura e Barbárie, 2015.

