

	Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO Centro de Letras e Artes		ANO	SEM.
			2022	2º
CÓDIGO ALT0036	NOME DA DISCIPLINA Literatura e Cultura Digital - Oficina	CRÉDITOS 2P	REQUISITOS não tem	TIPO obrigatória
CURSO(S) Bacharelado em Letras Licenciatura em Letras	<b>DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA</b>			
	TIPO DE AULA	SEMANAL	SEMESTRAL	
	TEÓRICA	4	60	
	TOTAL	4	60	
<b>EMENTA</b>				
<p>Informatização, expansão e características de cultura digital. As tecnologias digitais, a comunicação virtual, a rede. A ampliação vertiginosa dos fluxos de informação. O computador, a internet, o celular, o videogame, o youtube, o twitter, as comunidades virtuais, a performance digital. A reconfiguração técnica e as novas formas de escrita e comunicação. Informatização e as possibilidades de modos diversos de articulação de sons, palavras, imagens, fios narrativos. Exercício crítico das implicações entre literatura, arte e cultura digital. Oficina de produção textual e prática digital</p>				
<b>OBJETIVOS</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Propor desenvolvimento do pensamento crítico acerca da cultura digital e suas implicações com a criação artística.</li> <li>2. Criação de exercícios e experimentações de criação literária digital.</li> </ol>				
<b>UNIDADES PROGRAMÁTICAS</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>I. Cultura Internet: exercício de leitura crítica sobre a cultura digital</li> <li>II. Escrever com o digital: exercícios e experimentações de criação literária online</li> </ol>				
<b>BIBLIOGRAFIA</b>				
<b>Bibliografia básica</b>				
<p>ANDRADE, Luiz Adolfo. <i>Jogos locativos</i>. Salvador : Edufba, 2016.  FOLETTTO, Leonardo. <i>A cultura é livre: uma história da resistência antipropriedade</i>. São Paulo: Autonomia Literária, 2021.  HAYLES, Katherine. <i>Literatura Eletrônica. Novos horizontes para o literário</i>. São Paulo: Global:Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.  LEMONS, Andre. <i>A tecnologia é um vírus: pandemia e cultura digital</i>. Porto Alegre: Sulina, 2021.  MURRAY, Janet H. <i>Hamlet no Hólodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço</i>. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.  OAKIM, Patrícia. <i>Arte feita em código: um estudo de caso sobre a linguagem de programação Processing e sua utilização por artistas-programadores</i>. São Paulo: Intermeios, 2018.</p>				
<b>Bibliografia complementar</b>				
<p>ALEIXO, Ricardo. <i>Modelos vivos: Ricardo Aleixo</i>. Belo Horizonte. Crisálida, 2010.  BORGES, Jorge Luis. <i>Ficções</i>. Rio de Janeiro: Globo, 1995.  CASTELLS, Manuel. <i>A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade</i>. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.  CHARTIER, Roger. <i>A aventura do livro, do leitor ao navegador</i>. São Paulo: Ed. Unesp, 1999.  DELEUZE, Gilles &amp; GUATTARI, Félix. <i>Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia</i>. São Paulo, ed. 34, 2000.  LEMONS, A. <i>Cibercultura como território recombinate</i>. In <i>A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa</i>. São Paulo: ABCiber, p. 38-46, 2009.  VALLIAS, André. <i>Oratório: encantação pelo Rio</i>. Rio de Janeiro: Azougue:Cultura e Barbárie, 2015.</p>				
<b>PROFESSOR</b> Ana Carolina Coelho	<b>CHEFIA DE DEPARTAMENTO</b> Lúcia Ricotta	<b>DATA</b> 03.09.2022		