



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

**PLANO DE CURSO EMERGENCIAL 2021.2**

<b>Disciplina:</b> Literatura e Cultura Digital - Oficina	
<b>Código:</b> ALT0036	<b>C.H.:</b> 60 hs (Práticos)
<b>Cursos Atendidos:</b> Bacharelado em Letras Licenciatura em Letras	
<b>Docente:</b> Ana Carolina Coelho	<b>Matrícula:</b> 2089435
<b>Cronograma:</b>  <b>Unidade I: Cultura internet</b>  <b>Aula 1_</b> Apresentação curso, materiais e avaliação. “Livro de areia”, Jorge Luis Borges. <b>Aula 2_</b> “Pela internet”: vivemos em rede? “Uma introdução: rizoma”, Deleuze e Guatarri. “A cultura da Internet”, Manuel Castells. <b>Aula 3_</b> “Estou preso na rede, que nem peixe pescado” Plataformização e processos de dataficação da sociedade “A pandemia é um vírus: pandemia e cultura digital”, André Lemos. <b>Aula 4_</b> Cultura do algoritmo, tecnopolítica e a materialidade do digital. “A pandemia é um vírus: pandemia e cultura digital”, André Lemos. <i># Proposição Exercício 1,</i> <b>Aula 5_</b> Cultura Digital Remix “Cibercultura como território recombinate”, André Lemos. “A cultura é livre: uma história da resistência antipropriedade”, Leonardo  Foletto. <b>Unidade II : Escrever com o digital</b>  <b>Aula 6_</b> A tessitura do texto digital Jogo da Amarelinha, Júlio Cortázar. “O leitor: entre limitações e liberdade”, Roger Chartier. “Literatura e hipertexto”, Silvina Rodrigues.	

*# Proposição exercício 2,*

**Aula 7\_**Ficção de hipertexto

“Oratório”, André Vallias.

Leitura de narrativas digitais / links disponibilizados no *moodle*.

**Aula 8\_**A estética do meio

“Um novo meio para contar histórias”, “Autoria procedimental”,

Janet Murray

“Literatura eletrônica: o que é isso?”, Katherine Hayles

**Aula 9\_**Apresentação e conversa sobre exercícios 1 e 2,

**Aula 10\_**Poesia e tecnologia: procedimentos de Augusto de Campos

“Isto não é um livro de viagem”, Haroldo de Campos.

Augusto de Campos. Poesia.

“Música de invenção”, Augusto de Campos.

*# Proposição exercício 3,*

**Aula 11\_**Arte e software

“Arte feita em código”, Patrícia Oakim.

**Aula 12\_**Criar com o som: procedimentos de Ricardo Aleixo

“Modelos vivos”, Ricardo Aleixo.

*# Proposição exercício 4,*

**Aula 13\_**Literatura e cidade: jogos móveis locativos

“Jogos locativos”, Luiz Adolfo Andrade.

**Aula 14\_**Apresentação e conversa sobre exercícios 3 e 4

Discussão sobre edição revistas / trabalhos finais

**Aula 15\_**Encerramento curso / apresentação revistas digitais.

### **Metodologia**

50% aulas síncronas\_ Encontros síncronos com duração de 2 hs: sextas, de 18 às 20 hs

Atividades assíncronas: leitura de textos digitalizados, criação de narrativas digitais e filmes. Aulas Expositivas por *web* conferência.

### **Avaliação:**

Realização de 4 narrativas digitais ao longo do curso [vídeo em stopmotion, ficção de hipertexto, poema visual e narrativa sonora] No final do curso, os exercícios devem compor uma revista literária digital.

**Ferramentas digitais utilizadas:**

- *Plataforma RNP para atividades síncronas (webconferência)*. O link será disponibilizado no moodle e enviado para o e-mail da turma.
- Moodle para atividades assíncronas (repositório de textos, fórum e entrega de exercícios e trabalhos)
- *E-mail institucional: [ana.coelho@unirio.br](mailto:ana.coelho@unirio.br)*
- *As aulas serão gravadas e ficarão disponíveis durante 15 dias após a realização do encontro síncrono. Quem tiver interesse na gravação, deve enviar email e solicitar o envio do link.*

**Bibliografia:****Bibliografia básica**

- ANDRADE, Luiz Adolfo. *Jogos locativos*. Salvador : Edufba, 2016.
- FOLETTTO, Leonardo. *A cultura é livre: uma história da resistência antipropriedade*. São Paulo: Antonomia Literária, 2021.
- HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica. Novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global:Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.
- LEMOS, Andre. *A tecnologia é um vírus: pandemia e cultura digital*. Porto Alegre: Sulina, 2021.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Hólodeck: 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.

**Bibliografia complementar**

- ALEIXO, Ricardo. *Modelos vivos: Ricardo Aleixo*. Belo Horizonte. Crisálida, 2010.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Rio de Janeiro: Globo, 1995.
- 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.
- LEMOS, 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.
- VALLIAS, André. *Oratório: encantação pelo Rio*. Rio de Janeiro: Azougue:Cultura e

Barbarie, 2015.