

Disciplinas oferecidas em 2026/1

Código: LIT955 - Turma: A - Nível: M/D - 15 horas - 1 Créditos

Disciplina: Seminário de Teoria da Literatura (Literatura e Videogames? Possibilidades narrativas na era digital)

Área de Concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada

Professor(es): WALTER FERREIRA COELHO NETO

Ementa:

A disciplina propõe uma reflexão crítica sobre as relações entre literatura e videogames, investigando as transformações das formas narrativas e das subjetividades na era digital. Nesse contexto, considera-se o videogame como objeto estético e discursivo capaz de tensionar as fronteiras entre texto e código. Além de enriquecer os debates dedicados à investigação dos modelos de inteligência artificial, produção automática de textos e os efeitos de padronização da linguagem. Nesse horizonte, o curso busca examinar o diálogo entre literatura e videogames como campo fértil para repensar as possibilidades narrativas na era digital, valorizando o sujeito, sua destreza e criatividade como agentes centrais do processo artístico. A interação entre texto e código é tomada aqui como espaço de experimentação estética e teórica, permitindo uma abordagem interdisciplinar entre teoria da literatura e teoria dos games.

Programa:

Encontros ludo-literários e multimodalidade entre literatura e jogo – convergências entre narrativa literária e narrativa lúdica; teoria da multimodalidade e da leitura interativa.

Subjetividades virtuais e o significado existencial dos mundos digitais – subjetividade, experiência estética e identidade em ambientes virtuais; aproximações fenomenológicas e existenciais.

Vontade de virtualidade e mundos narrativos virtuais – desejo, ficção e potência criativa na virtualidade; aproximações filosóficas e estéticas.

Videogames e capitalismo semiótico – crítica do trabalho imaterial, produção simbólica e consumo na cultura digital; videogames como artefatos do capitalismo cognitivo.

Bibliografia:

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BAUDRILLARD, Jean. *A ilusão do fim — ou a greve dos acontecimentos*. Lisboa: Terramar, 1995.

BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal — ensaio sobre os fenômenos extremos*. São Paulo: Papyrus, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *O crime perfeito*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

BERARDI, Franco. *"Bifo"*. *Asfixia: capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. São Paulo: Ubu, 2020.

BERARDI, Franco. *"Bifo"*. *Depois do futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

BERARDI, Franco. *"Bifo"*. *Futurability*. Londres: Verso, 2017.

BERARDI, Franco. *"Bifo"*. *Prearious Rhapsody: semicapitalism and the pathologies of the post-alpha generation*. Londres: Minor Compositions, 2009a.

DA NÓBREGA, Terezinha Petrúcia. *Uma fenomenologia do corpo*. São Paulo: Livraria da Física, 2010.

- FISHER, Mark. Capitalismo realismo: há alternativa? Londres: Zero Books, 2009.
- FISHER, Mark. Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction. Nova York: Exmilitary, 2018.
- GALLOWAY, Alexander R. Gaming: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GUALENI, Stefano; VELLA, Daniel. Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds. Cham: Palgrave Pivot / Springer, 2020.
- HAYLES, N. Katherine. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- KROKER, Arthur. The Will to Technology and the Culture of Nihilism: Heidegger, Marx, Nietzsche. Toronto: University of Toronto Press, 2004.
- LAZZARATO, Maurizio. Signos, máquinas, subjetividades. São Paulo: Edições Sesc, 2014.
- LAZZARATO, Maurizio. Struggle, Event, Media. In: WAGNER, Tamara S. (org.). Transversal Texts. Vienna: EIPCP - European Institute for Progressive Cultural Policies, 2003. Disponível em: <https://transversal.at/transversal/1003/lazzarato/en>

Pré-requisitos:

Nenhum

Outras exigências:

Nenhuma