

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO*

ANO LETIVO:	2022		
CAMPUS:	CURITIBA II		
CURSO:	PÓS GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO		
GRAU:	MESTRADO		
NOME DA DISCIPLINA:	NARRATIVAS E INTERATIVIDADE NAS ARTES DO VÍDEO		
SÉRIE/PERÍODO:	OPTATIVA		
TURMA:		TURNO:	
CARGA HOR. TOTAL:	30h	TEÓRICA:	PRÁTICA:
CARGA HOR. SEMANAL:	04h		
CARGA HOR. SEMIPRESENCIAL			
OFERTA DA DISCIPLINA	OPTATIVA - 2º SEMESTRE		
DOCENTE	Profa. Dra. Ana Flávia Merino Lesnovski		
TITULAÇÃO/ÁREA:	Doutorado em Comunicação Social - PUCRS		

2. EMENTA

A disciplina investiga as relações de aproximação e afastamento entre os conceitos de narrativa e interatividade no contexto das artes do vídeo. A abordagem articula a criação e a recepção em estrutura de tensão mediada pelo texto como sistema. Propõe-se, a partir de observação e reflexão teórica, identificar formas e efeitos da interatividade narrativa tais como simulação, jogo e texto ergódico, em relação às plataformas de criação e suas respectivas limitações e propriedades computacionais.

3. OBJETIVOS

Objetivo geral: Explorar os conceitos e processos poéticos na interseção entre a narrativa e a interatividade.

Objetivos específicos:

Observar a heterogeneidade das formas da narrativa interativa;

Experimentar a interação e analisar casos específicos de narrativa interativa;

Desenvolver percepção crítica sobre as possibilidades subjetivas na relação humano x sistema computacional;

Provocar a experiência prática da interação de forma simulada e em proposição artística.

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Narrativa x interatividade. Conceitos e oxímoro. O jogo como quadro teórico: narratologia x ludologia. Quadro de tensões.
2. Modelos e formas da narrativa interativa. Análise de caso: "Detroit: Become Human", "Bandersnatch".
3. Os limites da computação: inteligência artificial e subjetividade. O aparato técnico e o feitiço. Redes Neurais, Drama Manager, Computadores Humanos.
4. Jogo cênico: recriação do experimento do texto "Dramatic Presence".
5. Seminários: "As Duzentas Mil Situações Dramáticas" (Souriau), "Doors and Perception" (Aarseth), Game Design as Narrative Architecture (Jenkins), A Importância das Narrativas em Jogos de Computador (Bataiola).
6. As possibilidades de criação em narrativas interativas: processos de criação, interseção entre arte e tecnologia. Exercício de criação.
7. Workshop: desenvolvimento de sistema narrativo interativo (ferramenta livre).

5. METODOLOGIA DE ENSINO

1. Aulas expositivas e debates;
2. Estudos dirigidos/debates em sala de aula;
3. Análise crítica de obras eletrônicas interativas;
4. Criação dirigida de proposta de obra interativa de acordo com a pesquisa individual;
5. Experimento cênico de simulação de sistema interativo.

6. RECURSOS DIDÁTICOS

1. Quadro branco/giz;
2. Computador e consoles de videogame;
3. Projetor multimídia;
4. Laboratório de informática;
5. Espaço para jogo cênico.

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. Participação colaborativa em sala de aula - apresentar suas ideias promovendo a participação do outro;
2. Leitura e discussão dos textos indicados;
3. Realização de trabalho prático indicando reflexão crítica sobre o processo de criação.

8. BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. AARSETH, Espen. **Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games**. Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen, 2005.
2. CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e Os Homens**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
3. CULLER, Jonathan. **Teoria Literária: uma introdução**. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.
4. DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. In: SBGames'2007 - VI edition of the Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. São Leopoldo, 2007.
5. HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. Perspectiva: São Paulo, 1999.
6. JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. in First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Ed. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: The MIT Press, p. 118-130, 2004.
7. KELSO, Margareth Thomas, WEYHRAUCH, Peter, BATES, Joseph. **Dramatic Presence**. In PRESENCE: The Journal of Teleoperators and Virtual Environments, Vol 2, No 1, MIT Press, 1993.
8. SOURIAU, Étienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. São Paulo: Ática, 1993.

COMPLEMENTAR

1. AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Scholarly Writings. Baltimore, MD: Johns aumoHopkins University Press, 1997.
2. BOGOST, Ian. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism** (Kindle Edition). The MIT Press, 2006.
3. CALVI, Licia. **'Lector in rebus': The role of the reader and the characteristics of hyperreading**. In Proceedings of the Tenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, pp 101–109. ACM Press, 1999.
4. CAMERON, Andy. **Dissimulations - Ilusions of Interactivity**. The Hypermedia Research Centre, 2010. Disponível em <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations.html>>. Acesso em 24.05.10.
5. CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: narrative structure in fiction and film**. London: Cornell University Press, 1993.
6. CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on Interactive Storytelling**. [Kindle Edition] New Riders Games, 2004.
7. ECO, Umberto. **Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
8. GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
9. KLEVJER, Rune. **In Defense of Cutscenes**. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere, Finland: Tampere University Press, 2002.
10. LYRA, Bernadete. **Vendo um filme ou atravessando um território de jogo**. Significação: Revista Brasileira de Semiótica, São Paulo, n. 13, p. 29-44, mar., 1999.
11. MONTFORT, Nick. **Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction**. Cambridge: MIT Press, 2003.
12. MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
13. SICART, Miguel. **Against Procedurality**. Game Studies. Vol. 11 Issue 3, 2012. (online) <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>. Acesso em 02.01.2012.
14. YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: E.P. Dutton & Co. Inc., 1970.

9. APROVAÇÃO DO COLEGIADO

Aprovado em reunião do Colegiado de Curso em:

Dia: 03
Mês: Junho
Ano: 2022
Ata N°:



Docente

Coordenação do curso

Obs.: Este roteiro serve como esboço para elaboração e aprovação do Plano de Ensino em reunião de Colegiado. Após aprovação, deverá ser feita a inserção das informações no sistema Siges, conforme orienta o Memorando nº 001/2022-DRA/DE-PROGRAD.

***No momento da inserção do Plano de Ensino no Siges, o item “IDENTIFICAÇÃO” é preenchido automaticamente pelo sistema.**