

**PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM
TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL**

Planejamento Acadêmico para o 1º semestre de 2015 (Mestrado e Doutorado):
programa das disciplinas.

MÓDULO 3 – CONHECIMENTO APLICADO E LABORATORIAL

Disciplina: Portal P00713/TIDD 2863 A - Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos (ATSSC)

Nível: Mestrado e Doutorado

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: *comum às três linhas de pesquisa*

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197)

Semestre: 1º semestre de 2015

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

Ementa

A partir de pesquisa dos fundamentos ontológicos e poéticos dos games, a disciplina proporá uma identificação, classificação e análise de espaços digitais nos games que possibilitem a fruição de contextos poéticos e ontológicos. Apresentando inicialmente as bases conceituais, a partir de uma filosofia e arte dos jogos digitais, aplicados a situações jogáveis já parametrizadas, será explorada a possibilidade da linguagem dos jogos digitais em um contexto produtivo-reflexivo. Durante os processos de trabalho, apresentar-se-ão diversos casos modelo nos quais a poesia jogável assume uma dimensão ontológica e se constituem em parte essencial da produção do game, ao mesmo tempo tecnológica, cognitiva e subjetiva. Os casos propostos serão analisados de acordo com conceitos ontológicos e semióticos e, pensadas as suas relações com as estruturas narrativas presentes nas produções. Ao final, a classificação e análise resultantes poderão ser utilizadas como estruturas metodológicas para a sua correspondência em outras existentes, visando discutir o conceito de game acadêmico, o qual será trabalhado em situações experimentais de produção em grupo. Com a proposta, a disciplina objetiva a discussão dos sistemas de codificação e parametrização dos seus objetos de análise, buscando critérios poéticos e ontológicos que possam nortear a produção digital e pesquisa de jogos digitais.

Objetivo principal:

A disciplina tem como seu *Objetivo Principal* REFLETIR acerca da constituição e evolução das estruturas poéticas e ontológicas presentes nos jogos digitais.

Além disso, Objetivos Derivados são organizados:

- IDENTIFICAR os elementos básicos e estruturais de elementos poéticos e ontológicos presentes jogos digitais atuais;
- CLASSIFICAR os elementos poéticos e ontológicos, a fim de permitir uma compreensão mais alargada da questão da cognição dos sujeitos humanos no campo dos jogos digitais;
- ORGANIZAR os sistemas encontrados a partir dos critérios da lógica e da semiótica das matrizes da linguagem e pensamento;

ESTRUTURAR os requisitos metodológicos mínimos para a concepção, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais que estejam pautados pelos pensamentos poéticos e ontológicos;
DISCUTIR os conceitos e as metodologias utilizados nos jogos digitais que se estruturam ao redor da poesia para a promoção de suas narrativas;
DEFINIR o conceito de poesia nos jogos digitais e relacioná-lo com o conceito ontológico de jogo acadêmico.

Campo Temático:

A disciplina apresenta a discussão teórico-pragmática das bases conceituais e metodológicas atuais (nas expressões de autores brasileiros, americanos e europeus) do mundo digital dos metaversos e jogos digitais, da hipermídia e dos experimentos digitais, a partir de uma epistemologia do universo digital apoiada na semiótica e na ontologia fenomenológica de Heidegger, Gadamer, Fink e seus continuadores contemporâneos. A partir deste contexto, discute o campo da poesia como ontologia nos jogos digitais, suas incidências normativas e suas necessidades conceituais, relacionando-as com as necessidades das narrativas (tridimensionais) em tais ambientes. Analisa as propostas metodológicas vinculadas aos grupos teóricos que trabalham com jogos digitais sob uma ótica poética, a partir dos ensaios semióticos e ontológicos sobre o tema, bem como as suas extensões pragmáticas no campo do desenvolvimento e conceito que se relacionam com a produção dos jogos digitais.

Metodologias Previstas:

A disciplina irá apresentar diversas atividades metodológicas, dentre elas, (1) Aulas expositivo-dialogadas; (2) Seminários de Leitura e Análise de Textos; (3) Apresentação de Resenhas Elaboradas das Aulas; (4) Redação de Micro-textos dos Verbetes para a Wiki; (5) WorkShop em Laboratório na área de Jogos digitais: navegação em protótipos e peças disponíveis; (6) Trabalho de grupo na construção de um protótipo no qual serão inseridas as ideias e os trabalhos da Disciplina.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 01:

Apresentação da Disciplina e do Professor; Organização do sistema de Seminários de Leitura dos Alunos; Organização do sistema de Leitura e resenhas Críticas das Aulas; Organização do Sistema de Produção em Grupo; Organização do Processo de Avaliação;
Introdução da Questão Fundamental da Disciplina: introdução dos acadêmicos a um exercício de jogabilidade no contexto da poesia e ontologia dos jogos digitais;

Aula 02:

Aproximação do conceito de ontologia e poesia nos jogos digitais pela perspectiva da navegação em mundos digitais imersivos e os conceitos de *estética de jogo implícita (Bateman)* e *imersão, agência e transformação (Murray)*.

Jogos: (01) Monstrey of Dordrecht; (02) Qumulus (vide lista ao final).

Textos:

- (1) Murray, J. (2003). Hamlet no Hollodeck. O future da narrative no ciberespaço. UNESP. São Paulo.
- (2) Bateman, C. (2011). Imaginary Games. Zero Books. Winchester, UK.
- (3) Bateman, C. (2012). Implicit Game Aesthetics. In: Blog International hobo. UK. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2012/05/implicit-game-aesthetics.html>

- (4) Bateman, C. (2012). The Thin Play of Dear Esther. Implicit Game Aesthetics. In: Blog International hobo. UK. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2012/07/the-thin-play-of-dear-esther.html>
- (5) Heidegger, M. (1954). Construir, habitar, pensar. In Programa de Pós-graduação em urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.prourb.fau.ufrj.br/jkos/p2/heidegger_construir,%20habitar,%20pensar.pdf

Aula 03:

O jogo da arte & a arte do jogo na hermenêutica de Gadamer.

Jogo: (03) Dear Esther (vide lista ao final).

Textos:

- (6) Gadamer H-G. (2006). O jogo da arte (1972). In Estética y hermenêutica. Tecnos/Alianza.
- (7) Petry, L. C. (2011). A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia. SBGames 2011. Track Cultura. Salvador. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054_1.pdf
- (8) Zagalo, N. (2011). A filosofia do espaço virtual. Blog Virtual Illusion. Portugal. Disponível em: <http://virtual-illusion.blogspot.com.br/2011/06/filosofia-do-espaco-virtual.html>

Aula 04:

A perspectiva da Mimesis e poiësis na releitura pós-moderna de um conto medieval

Jogos: (04) The Path (vide lista ao final).

Textos:

- (9) Gadamer, H-G (2006). Poesía y Mímesis (1972). In Estética y hermenêutica. Tecnos/Alianza
- (10) Petry, A. S.& Petry, L. C. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. SBGames 2012, Track Cultura. Brasília. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf
- (11) Karnezis, G. T. (1987) . Gadamer, Art, and Play. Hans-Georg Gadamer Website. Disponível em: <https://www.svcc.edu/academics/classes/murray/gadamer/gadartpl.htm>
- (12) Zagalo, N. (2010). The Path, Abordagens Interactivas do Storytelling no Espaço. In PRISMA.COM nº 10. Disponível em: <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/viewFile/712/pdf>

Aula 05:

Música e movimento na produção poética dos ambientes jogáveis

Jogo: 05. Flower (vide lista ao final).

Textos:

- (13) Kirchner, R. (2009). A caminho do pensamento e da poesia. Theoria, Revista Eletrônica de Filosofia. Faculdade Católica de Pouso Alegre, nº 01/2009. Disponível em: http://www.theoria.com.br/edicao0109/A_Caminho_do_Pensamento_e_da_Poesia.pdf

Aula 06:

A jornada dentro do jogo como metáfora da jornada do pensamento poético.

Jogo: 06. Journey (vide lista ao final).

Textos:

- (14) Bensussan, G. (2011). O lugar e a região - Questões de proximidade. Tradução do original publicado em Les Temps Modernes, nº 650, julho-outubro de 2008. Disponível em: http://www.ensaiosfilosoficos.com.br/Artigos/Artigo3/Gerard_Bensussan.pdf
- (15) Heidegger, M. (1949). O caminho do campo. Blog de Filosofia O caminho do campo. Disponível em: <http://caminhodocampo.blogspot.com.br/2008/03/o-caminho-do-campo-martin-heidegger.html>

Aula 07:

A perspectiva da discussão da arte, poesia e filosofia em um jogo acadêmico: o conceito de jogo acadêmico

Jogos: 07. Labirinto Artístico-Filosófico 1260 (vide lista ao final).

Textos:

- (7) Petry, L. C. (2011). A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia. SBGames 2011. Track Cultura. Salvador. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054_1.pdf
- (16) Heidegger, M. (2008). Observações sobre Arte - Escultura- Espaço. Revista ArteFilosofia, nº 5. Universidade Federal de Ouro Preto. Disponível em: http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_05/artefilosofia_05_01_dos_sie_heidegger_02_martin_heidegger.pdf

Aula 08:

Introdução ao Sistema de Trabalho da Oficina Leonardo:

Apresentação dos Motores de Jogos UDK e Unreal 4

Aula 09:

Organização dos Trabalhos a serem desenvolvidos no Laboratório: produção de Jogo Acadêmico:

- (A) Organização dos Grupos e Escolha de Temáticas;
(B) Seminário sobre os Projetos de Jogo dos Grupos;

Aula 10:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 1.

Aula 11:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 2

Aula 12:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 3

Aula 13:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 4

Aula 14:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 5

Aula 15:

Atividade de Laboratório de Produção de Jogo Acadêmico 6

Aula 16:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados dos Jogos Acadêmicos

Aula 17:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados
Avaliação Geral dos Trabalhos da Disciplina

Jogos Temáticos da Disciplina:

01. *Monstrey of Dordrecht*

Site do Estúdio: <http://www.paladinstudios.com/>

Download: <http://download.quest3d.com/awards2008/The%20Monastery%20of%20Dordrecht.exe>

Vídeo de Divulgação: <http://www.youtube.com/watch?v=u4h66vdXNTw>

02. *Qumulus*

Site do Estúdio: <http://www.paladinstudios.com/>

Download: http://download.quest3d.com/Demos/Quest3D_Demo_Qumulus.exe

Vídeo de Divulgação: http://download.quest3d.com/Demos/Quest3D_Demo_Monster_Mayhem.wmv

03. *Dear Esther*

Site do Estúdio: <http://dear-esther.com/>

Vídeos e Telas: http://dear-esther.com/?page_id=37

Download: http://dear-esther.com/?page_id=789

04. *The Path*

Site e Download: <http://tale-of-tales.com/ThePath/index.html>

Vídeo de Divulgação: <http://www.youtube.com/watch?v=3gui1oIE8-Q>

05. *Flower*

Site: <http://thatgamecompany.com/games/flower/>

Vídeo de Divulgação: <http://thatgamecompany.com/wp-content/themes/thatgamecompany/include/flash/flower/flower-game-trailer-3.flv>

Vídeo de Produção: <http://thatgamecompany.com/wp-content/themes/thatgamecompany/include/flash/flower/flower-game-trailer-2.flv>

06. *Journey*

Site: <http://thatgamecompany.com/games/journey/>

Vídeo de Produção Musical: <http://thatgamecompany.com/wp-content/themes/thatgamecompany/include/flash/journey/journey-game-trailer-1.flv>

Vídeo de Divulgação: <http://thatgamecompany.com/wp-content/themes/thatgamecompany/include/flash/journey/journey-game-trailer-2.flv>

07. *Labirinto Artístico-Filosófico 1260*

Site: http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/index.html

Conceito & Vídeos: http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/conceito_000.html

Download: http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/downloads_000.html

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia básica:

Aarseth, Espen J. (2005). Cibertexto: aspectos sobre literatura ergódica. Lisboa. Pedra de Roseta.

Bateman, C. (2011). Imaginary Games. Zero Books. Winchester, UK.

- Bateman, C. (2012). Implicit Game Aesthetics. In: Blog International hobo. UK. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2012/05/implicit-game-aesthetics.html>
- Bateman, C. (2012). The Thin Play of Dear Esther. Implicit Game Aesthetics. In: Blog International hobo. UK. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2012/07/the-thin-play-of-dear-esther.html>
- Bensussan, G. (2011). O lugar e a região - Questões de proximidade. Tradução do original publicado em Les Temps Modernes, nº 650, julho-outubro de 2008. Disponível em: http://www.ensaiosfilosoficos.com.br/Artigos/Artigo3/Gerard_Bensussan.pdf
- Davidson, Drew (2009). A jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metta_davidson.pdf
- Gadamer H-G. (2006). O jogo da arte (1972). In Estética y hermenéutica. Tecnos/Alianza.
- Gadamer, H-G (2006). Poesía y Mímesis (1972). In Estética y hermenéutica. Tecnos/Alianza
- Gosciola, Vicente. (2003). Roteiro para as novas mídias: do game à Tv interativa. São Paulo. SENAC;
- Hansen, Mark B.N. (2003). New philosophy for new media. England. MIT Press.
- Heidegger, M. (1949). O caminho do campo. Blog de Filosofia O caminho do campo. Disponível em: <http://caminhodocampo.blogspot.com.br/2008/03/o-caminho-do-campo-martin-heidegger.html>
- Heidegger, M. (1954). Construir, habitar, pensar. In Programa de Pós-graduação em urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.prourb.fau.ufrj.br/jkos/p2/heidegger_construir,%20habitar,%20pensar.pdf
- Heidegger, M. (2008). Observações sobre Arte - Escultura- Espaço. Revista ArteFilosofia, nº 5. Universidade Federal de Ouro Preto. Disponível em: http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_05/artefilosofia_05_01_dossie_heidegger_02_martin_heidegger.pdf
- Heim, Michael. (2009). A essência da VR, in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_mettav_heim.pdf
- Karnezis, G. T. (1987) . Gadamer, Art, and Play. Hans-Georg Gadamer Website. Disponível em: <https://www.svcc.edu/academics/classes/murray/gadamer/gadartpl.htm>
- Kirchner, R. (2009). A caminho do pensamento e da poesia. Theoria, Revista Eletrônica de Filosofia. Faculdade Católica de Pouso Alegre, nº 01/2009. Disponível em: http://www.theoria.com.br/edicao0109/A_Caminho_do_Pensamento_e_da_Poesia.pdf
- Laurel, Brenda. (1993). The computer as theater. ADDISON WESLEY;
- Manovich. Lev. Espaço navegável. In: Revista Comunicação e Linguagens, Lisboa – Universidade Livre de Lisboa, 2005. N. 34. pp.109-141.
- Murray, J. (2003). Hamlet no Hollodeck. O future da narrative no ciberespaço. UNESP. São Paulo.
- Petry, A. S. (2012). Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos Games. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2014. 340p
- Petry, A. S.& Petry, L. C. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. SBGames

- 2012, Track Cultura. Brasília. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf
- Petry, Arlete dos Santos (2009). Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf
- Petry, L. C. (2011). A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia. SBGames 2011. Track Cultura. Salvador. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054_1.pdf
- Petry, Luís Carlos (2003). Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica. Orientação do prof. Dr. Sérgio Bairon). São Paulo. PUCSP;
- Santaella, Lucia (2001). Matrizes da linguagem e pensamento (sonora visual verbal): aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras.
- Turkle. Sherry. (1997). La vida em la pantalla; la construcción de la identidad em la era de la internet. Buenos Aires: PAIDÓS;
- Zagalo, N. (2010). The Path, Abordagens Interactivas do Storytelling no Espaço. In PRISMA.COM nº 10. Disponível em: <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/viewFile/712/pdf>
- Zagalo, N. (2011). A filosofia do espaço virtual. Blog Virtual Illusion. Portugal. Disponível em: <http://virtual-illusion.blogspot.com.br/2011/06/filosofia-do-espaco-virtual.html>

3.2 Bibliografia adicional:

- Peirce, Charles-Sanders (1983). Escritos Coligidos. In. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural;
- Pareyson, Luigi (2001). Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes.
- ____ (2005). Verdade e Interpretação. São Paulo: Martins Fontes;
- Stein. Ernildo (2002). Uma breve introdução à filosofia. Ijuí: UNIJUÍ.

4. Avaliação

A avaliação será realizada a partir dos seguintes tópicos:

Apresentação de Seminário-leitura;

Apresentação de Resumos Críticos de Leituras e Aulas;

Produção de Experimento de Leitura e Produção de Game durante a disciplina;

Frequência e participação em aula.