

Guía docente de la asignatura

## Literaturas Comparadas II

Fecha última actualización: 07/05/2021

Fecha de aprobación: 07/05/2021

|               |                                 |                 |                           |                 |   |             |             |
|---------------|---------------------------------|-----------------|---------------------------|-----------------|---|-------------|-------------|
| <b>Grado</b>  | Grado en Literaturas Comparadas | <b>Rama</b>     | Artes y Humanidades       |                 |   |             |             |
| <b>Módulo</b> | Literaturas Comparadas          | <b>Materia</b>  | Literaturas Comparadas II |                 |   |             |             |
| <b>Curso</b>  | 4º                              | <b>Semestre</b> | 2º                        | <b>Créditos</b> | 6 | <b>Tipo</b> | Obligatoria |

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Literatura y vanguardia.
- Literatura y medios audiovisuales.
- Literatura y globalización.
- Literatura y ciberespacio.

### COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Capacidad de análisis y síntesis en los conocimientos ligados a los módulos, materias y asignaturas propios del título, con una suficiente comprensión de los mismos.
- CG02 - Capacidad de organización, planificación, síntesis y análisis de los datos propios del área de estudio (la teoría y crítica literarias y la literatura comparada).
- CG03 - Capacidad para realizar y establecer comparaciones entre distintos textos literarios, así como entre textos literarios y otras manifestaciones artísticas.
- CG04 - anejo de la metodología comparatista para realizar una reflexión o valoración crítica acerca de los distintos productos literarios y culturales de la sociedad contemporánea.
- CG05 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas igualmente relevantes de índole social, científica o ética.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE08 - Capacidad para relacionar una obra literaria con su contexto artístico, histórico y sociocultural.
- CE10 - Capacidad para distinguir de modo razonado los criterios y formas de periodización de la cultura y la literatura.
- CE17 - Capacidad para situar obras literarias o artísticas en su contexto histórico y cultural.



- CE23 - Capacidad para desarrollar un sentido crítico acerca de la tradición literaria actuante en un determinado medio social.
- CE24 - Mejora de la competencia lectora y la actitud crítica general.
- CE25 - Capacidad para expresar las propias ideas con precisión y de manera persuasiva.
- CE26 - Capacidad para elaborar una presentación oral o escrita de manera estructurada y coherente.
- CE27 - Capacidad para analizar críticamente cualquier tipo de texto escrito no literario, visual, cinematográfico, comprendiendo la relación entre su estructura y recursos y sus propósitos.
- CE28 - Desarrollo de la capacidad de escucha y respeto de las ideas y opiniones ajenas.
- CE29 - Desarrollo de la capacidad crítica y valorativa los fenómenos culturales.
- CE32 - Producir textos de investigación teórica coherentes, bien argumentados y fundamentados en una lectura crítica de una determinada bibliografía.
- CE33 - Capacidad de entender la génesis y funcionamiento históricos de un determinado movimiento cultural o artístico.
- CE34 - Capacidad para apreciar y valorar la diversidad literaria, artística y cultural en función del enfoque genérico y transversal que proporciona la literatura comparada.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT02 - Destrezas básicas en materia de informática y nuevas tecnologías aplicadas a la investigación, la educación, la gestión en temas relacionados con la literatura.
- CT06 - Reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad.
- CT07 - Capacidad de realizar un razonamiento crítico coherente.
- CT10 - Adaptación a nuevas situaciones.
- CT11 - Sensibilidad hacia temas relativos al patrimonio literario, medioambiental, social y cultural.
- CT13 - Ser capaz de apreciar y reconocer otras culturas y costumbres.
- CT14 - Iniciativa y espíritu emprendedor.
- CT15 - Motivación por la calidad.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Introducir y familiarizar al alumno con las características y tendencias culturales y teóricas principales de la cibercultura, reflexionando sobre el papel de las Nuevas Humanidades en este contexto.
- Presentación y reflexión avanzada sobre la bibliografía fundamental reciente en torno al concepto de la “literatura mundial”, uno de los ámbitos más actuales de la disciplina de la literatura comparada.
- Presentar a los alumnos distintas prácticas de la literatura digital, favoreciendo la comprensión de su especificidad así como de su papel en la “extensión de lo literario” en la era digital a través del estudio y lectura crítica de una selección de obras del contexto hispánico e internacional.
- Practicar la lectura analítica de textos de literatura digital y de distintos cibertextos, incluidos videojuegos, según modelos presentados en clase.
- Discutir teórica y críticamente los distintos modelos dominantes en el estudio académico de la literatura digital. Desde una perspectiva comparatista, se abordarán también ejemplos de práctica de adaptación literatura-cine-videojuegos. Discusión de los paradigmas intermedialidad/ transmedialidad.



## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- Tema 1. La literatura mundial. Origen. Definición. Debates. Últimas tendencias.
- Tema 2. La literatura comparada y las Nuevas Humanidades. 2.1. El estudio de la literatura en la cibercultura. 2.2. Comparatismo e Intermedialidad: intersecciones entre los estudios literarios y los New Media Studies. 2.3. Nuevas formas de relato: Las narrativas transmediales.
- Tema 3. La identidad cibernética: ficción y experiencia del cuerpo y la máquina en la cibercultura. Representaciones literarias y cuestiones de género sexual.
- Tema 4. La literatura digital. 4.1. Teorías del hipertexto y el cibertexto: la literatura ergódica. 4.2. La implosión de los géneros en las poéticas digitales. 4.3. Modelo de lectura y análisis.
- Tema 5. El ciber teatro. 5.1. Cuerpo, robots, cibernéticos y virtualidad en los espectáculos escénicos contemporáneos. 5.2. Posibilidades de un teatro transmedial.
- Tema 6. Literatura y videojuegos. Intermedialidad literatura-cine-videojuegos

### PRÁCTICO

#### Seminarios y presentaciones

Tema 1: Lectura y comentario de textos seleccionados de literatura comparada sobre el dominio de la literatura mundial.

Tema 2: Lectura y análisis de casos de intermedialidad (adaptaciones) y de narrativas transmediales.

Tema 3: Selección de una obra literaria relevante para la representación del cuerpo y la identidad, el conflicto humano-máquina en la cibercultura y análisis de la misma. Se podrán introducir expansiones y adaptaciones en otros medios.

Tema 4. Análisis en clase de distintos tipos de ciber textos literarios.

Temas 5: Análisis de distintos espectáculos de ciber teatro.

Tema 6: Análisis de un videojuego desde una perspectiva comparatista, siguiendo la guía o modelo presentado en clase.

Los alumnos deberán realizar tres ejercicios prácticos obligatorios. El primero consistirá en la defensa oral de un posible canon de literatura mundial; la segunda en el comentario intermedial de un caso de adaptación; el tercero en el estudio de una obra de literatura digital.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Abuín, Anxo (2012). El teatro en el cine. Madrid: Cátedra.
- Abuín, Anxo (2008). "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos". Signa, 17, pp. 29-56.



- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/Londres, John Hopkins University Press.
- Damrosch, David (2003) *What is World Literature? (Translation/Transnation)*. Princeton & Princeton Univ. Press.
- Hayles, Katherine (2008) *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. Notre Dame, University of Notre Dame, pp. 1-42. [online v1, 2007, <http://eliterature.org/pad/elp.html> ]
- Mánovich, Lev (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós [trad. de *The Language of New Media* 2002]
- Rettberg, Scott (2019) *Electronic Literature*. Cambridge, Polity Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, trad. de María Fernández Soto. Barcelona: Paidós, 2004. 2 edición (en inglés) 2015.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo (ed.) (2004) *Literatura y cibercultura*. Madrid, Arco, Libros.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo (ed.) (2019) *Narrativas transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Aarseth, Espen (2012) "A Narrative Theory of Games". En *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Nueva York, ACM, pp. 129-133
- Aguirre, Joaquín (1997) "La incidencia de las redes de Comunicación en el Sistema Literario" (Conferencia on-line del Proyecto S crates ODL Humanities II). En *Espéculo*, n 7, noviembre; <http://www.ucm.es/info/especulo/numero7/sistemat.htm>
- Alberich, Jordi et al. (2010) *Exploraciones creativas: Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona, UOC Press Comunicación.
- Apter, Emily (2008). "Untranslatable: A World System". *New Literary History*, vol. 39, n. 3, pp. 581-598.
- Avanesian, Armen y Reis, Mauro (comps.) (2017). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Augé, Marc (2009). *Por una antropología de la movilidad*. Barcelona: Gedisa
- Baetens, Jan y Sánchez-Mesa, Domingo (2015) "Literature at the Expanded Field: Intermediality at the Crossroads of Literary Theory and Comparative Literature". *Interfaces. Image-Text Languages*. Vol. 36, pp.289-304.
- Barbosa, Pedro (1996). *A ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Cosmos.
- Bogost, Ian (2007), *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/Massachusetts, MIT Press.
- Borràs, Laura (ed.) (2005) *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona, UOC.
- Braidotti, Rosi (2013). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Brea, José Luis (2007), *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa, 2007.
- Broncano, Fernando (2009) "Ciborgs entre otros seres de frontera". En *La melancolía del Cyborg*. Barcelona, Herder, pp. 15-48.
- Castells, Manuel (2003). *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*. Barcelona, Debolsillo.
- Castells, Manuel (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, Alianza, pp. 87-108.



- Dixon, Steve (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press.
- Fernández Giordano, Federico (ed.) (2020). *Cíborgs, zombis y quimeras: la cibercultura y las cibervanguardias*. Barcelona: Holobionte.
- Fischer-Lichte, Erika (2004). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada.
- Fisher, Mark (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- Grande, María Ángeles (2015) "Tecnoteatros y performatividad". *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Vol. 4, n 2, Noviembre. <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/estudioscibercultura/>
- Grande, María Ángeles y Sánchez Montes, María José (2016). "Posibilidades de un teatro transmedia". *Artnodes*, 18: 64-70. <https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i18.3047/>
- Hauskeller, Michael; Philbeck, Thomas y Carbonell, Curtis (eds.) (2015). *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Hester, Helen (2018). *Xenofeminismo: tecnologías de género y políticas de reproducción*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Jenkins, Henry (2009), *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Jenkins, Henry (2003) "Transmedia Storytelling". *MIT Technology Review*. 15. Enero 2003. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press.
- Laboria Cuboniks (2015) "Xenofeminismo: Una política por la alienación". Disponible en línea: <https://laboriacuboniks.net/manifiesto/xenofeminismo-una-politica-por-la-alienacion/>
- Landow George P (2008). *Hypertext 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una poca de globalización. La convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*. Barcelona, Paidós.
- Lisle, Debbie (2006). *The Global Politics of Contemporary Travel Writing*. Nueva York: Cambridge University Press.
- López-Pellisa, Teresa (2020). "El paradigma de Hefesto.Heterotopología: poshumanismo(s), (xeno)feminismos y ciencia ficción". En *Intersecciones* (J. García Rodríguez, ed.). Oviedo: Ediciones de la Universidad de Oviedo, pp. 247-276.
- López-Pellisa, Teresa (2013) "Teatro de robots: actores mecánicos y digitales con alma de software" en Romera Castillo (ed.): *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Editorial Verbum, Madrid, 2013, pp. 210-234.
- McLuhan, Marshall (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Mora, Vicente Luis (2011) *El lectoespectador*. Barcelona, Seix Barral.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet en la Holocubieta*. Trad. de Susana Pajares Tosca. Barcelona: Paidós, 1999.
- Pérez Bowie, José Antonio (2010) *Reescrituras*. Salamanca, Univ. de Salamanca.
- Pérez Bowie, José Antonio (2010). "La teatralidad en la pantalla". *Signa*, 19, pp. 35-62.
- Pérez Latorre, Óliver (2011), *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes.
- Talens, Jenaro (2000) "El robot ilustrado y el futuro de las Humanidades". En *El sujeto vacío. Cultura y poesía en territorio Babel*. Madrid, Cátedra/Universitat de València, pp. 394-407.
- Tortosa, Virgilio, Ed., (2008) *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante, Universidad de Alicante.
- Tortosa, Virgilio (2015) "La carne y el píxel. De la representación al simulacro y viceversa". *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Vol. 4, n 2, Noviembre. <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/estudioscibercultura/>
- Torres, Rui & Block, W. Friedrich (2007) "Poetic Transformations in(to) the Digital".



Online at: Telepoesis.net (paper delivered at e-Poetry 2007).

- Van Looy Jan y Baetens, Jan (2003) Close Reading New media. Analyzing Electronic Literature. Leuven, Leuven University Press.
- Walkowitz, Rebecca (2015). "Introduction". En Born Translated. The Contemporary Novel in an Age of World Literature. Nueva York: Columbia University Press.
- Zizek, Slavok (2006), Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio. Madrid, Debate, 2006.

## ENLACES RECOMENDADOS

- Art Nodes. Revista de Arte, Ciencia y Tecnología. <https://artnodes.uoc.edu/198/volume/0/issue/18/>
- ACLA (American Comparative Literature Association) State of the Discipline Report. <https://stateofthedisipline.acla.org/>
- Institute of World Literature (Harvard) <https://iwl.fas.harvard.edu/>
- Proyecto I+D Narrativas Transmediales (NarTrans2) <https://www.nar-trans.com/>
- Electronic Literature Organization (E.L.O.) <https://eliterature.org/>
- Center for Computer Game research (IT Copenhagen) <https://game.itu.dk/>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva.
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos.
- MD05 Seminarios.
- MD08 Realización de trabajos individuales.

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.

Con objeto de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en la materia, se utilizará un sistema de evaluación continua que consistirá en los siguientes apartados:

1 Prueba final (50% de la calificación final), que podrá combinar preguntas sobre aspectos teórico-críticos con otras sobre resolución de problemas o casos (análisis de textos teóricos, literarios y audiovisuales o cibertextuales).

A través de esta prueba el alumno tiene que demostrar su capacidad para utilizar los conocimientos adquiridos de los estudios comparatistas e intermediales que han sido puestos en práctica en clase. Es imprescindible superar la evaluación escrita para sumar el resto de porcentajes.



2 Prácticas individuales y en grupo (resultado y participación): 35%.

3 Asistencia y participación en clase (incluidos foros online en Prado2): 15%

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En las evaluaciones correspondientes a las convocatorias extraordinarias, aquella descansar al 100% en la nota obtenida en una prueba final que tendrá las mismas características que en la convocatoria ordinaria más alguna pregunta que cubrirá los contenidos y competencias correspondientes a las prácticas realizadas en la evaluación continua.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrá acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas. Para acogerse a la Evaluación Única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si esta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará a través del procedimiento electrónico, a la dirección del departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

En Evaluación Única Final, el sistema de evaluación consistirá en la realización de una prueba (examen) final que, además de evaluar la adquisición de conocimientos y competencias fundamentales y específicas de la asignatura, incluirá pregunta/s relacionadas con las prácticas realizadas por los alumnos evaluados según la modalidad de evaluación continua.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

- El contenido de la presente guía docente contiene la información fundamental en relación con la asignatura. A efectos de su concreción, desarrollo y adaptación a las necesidades docentes, el profesor responsable la completará y actualizará a través de los canales informativos establecidos para ello (plataformas docentes, programas de la asignatura o guía didáctica).
- El alumno podrá acogerse a la evaluación única final de la asignatura conforme a lo dispuesto en la Normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada, aprobada en la sesión extraordinaria del Consejo de Gobierno de 20 de mayo de 2013.
- El alumno deberá tener en cuenta a la hora de redactar los trabajos individuales las recomendaciones y demás protocolos que la Universidad de Granada ha hecho públicos sobre la utilización de materiales objeto de derechos de autor, es decir, deber respetar la normativa anti-plagio vigente en la UGR. En este sentido, se recomienda la consulta del siguiente enlace: <https://biblioteca.ugr.es/pages/propiedad-intelectual>

