



FACULTADE DE FILOLOXÍA  
DEPARTAMENTO DE LITERATURA ESPAÑOLA,  
TEORÍA DA LITERATURA E LINGÜÍSTICA XERAL

# **Ciberliteratura e cultura dixital**

Antonio J. Gil González e Luis Navarrete Cardero

**GUÍA DOCENTE E MATERIAL DIDÁCTICO**  
**2019/2020**

FACULTADE DE FILOLOXÍA. DEPARTAMENTO DE LITERATURA ESPAÑOLA, TEORÍA DA LITERATURA E LINGÜÍSTICA XERAL

AUTORES: Antonio J. Gil González e Luis Navarrete Cardero  
Edición electrónica. 2019

ADVERTENCIA LEGAL: Reservados todos os dereitos. Queda prohibida a duplicación total ou parcial desta obra, en calquera forma ou por calquera medio (electrónico, mecánico, gravación, fotocopia ou outros) sen consentimento expreso por escrito dos autores.

## ÍNDICE

I.	Datos descriptivos da materia	4
II.	Obxectivos e competencias	5
III.	Contidos do programa da materia	7
IV.	Bibliografía	8
V.	Indicacións metodolóxicas e carga ECTS	9
VI.	Sistema de avaliación	11

# I. DATOS DESCRIPTIVOS DA MATERIA

## 1. DESCRICIÓN DA MATERIA

*Ciberliteratura e cultura dixital* (código P5191220) é unha materia, de 3 créditos ECTS, do *Máster universitario en estudos da literatura e da cultura* integrada no módulo de materias optativas vinculadas ao itinerario de Estudos teóricos e comparados da literatura e da cultura que se imparte no segundo semestre do mesmo.

## 2. PROFESORES DA MATERIA

Antonio J. Gil González (Coordinador)  
Facultade de Filoloxía, Avda. Castelao s/n, 15782  
SANTIAGO DE COMPOSTELA  
Despacho 334. Correo electrónico: [aj.gil@usc.es](mailto:aj.gil@usc.es)  
Teléfono 881811832  
Horario de atención: consultar horario do profesor en enlace horario profesores [<http://www.usc.es/gl/centros/filoloxia/profesorado.html>]

Luis Navarrete Cardero (profesor invitado)  
Facultade de Comunicación  
Universidad de Sevilla

## 3. LINGUAS NAS QUE SE IMPARTE A DOCENCIA

Castelán

## 4. HORARIOS

Consultar [enlace horario cursos](http://www.usc.es/gl/centros/filoloxia/horario_cursos.html) en  
[http://www.usc.es/gl/centros/filoloxia/horario\\_cursos.html](http://www.usc.es/gl/centros/filoloxia/horario_cursos.html)

## OBXECTIVOS

1. Ofrecer un panorama renovador dos conceptos tradicionais de literatura, cultura e narrativa nos ámbitos dos paradigmas e os medios dixitais.
2. Implicar os hábitos de consumo cultural do estudante coa análise e reflexión crítica propia do medio académico e científico.
3. Procurar as canles metodolóxicas necesarias, fundamentalmente ferramentas semióticas e narratolóxicas, para facer operativa e rigurosa a actividade interpretativa das narrativas dixitais, aplicadas principalmente á linguaxe da interactividade.
4. Reflexionar sobre as nocións de autor, lector, texto, canon, comunidade, fandom, á luz dos cambios que provocan contornas como Internet, as redes sociais ou a cultura participativa.
5. Analizar, comentar e experimentar textos dixitais e interactivos.
6. Fornecer os instrumentos de documentación e investigación básicos neste ámbito (bibliografía, bases de datos e recursos en liña).
7. Capacitar para a elaboración de traballos académicos (recensións, abstract, papers ou comunicacións) neste campo, así como para a súa presentación oral apoiada en presentacións informáticas.
8. Iniciar ao estudante na investigación persoal neste ámbito.

## COMPETENCIAS

### 1. Competencias xerais:

Posuír, comprender e saber aplicar os coñecementos que achegan oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e a aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación.

Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas, dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo.

Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirixido ou autónomo.

### 2. Competencias transversais:

Competencia crítica e analítica para o estudo comparado da literatura verbo doutros discursos culturais e artísticos e para desenvolver unha comprensión global e crítica da cultura a partir das interaccións dos diversos sistemas e tradicións artísticas e culturais.

Que os estudantes poidan profundar nos coñecementos xa adquiridos, enriquecéndose desde unha perspectiva interdisciplinar.

Que os estudantes poidan aproximarse á conceptos como os de "postliteratura", "postnovela", "narrativa aumentada", reflexionando e cuestionando as concepcións máis tradicionais do termo e do concepto de literatura.

### 3. Competencias específicas:

Que os estudantes poidan propoñer e desenvolver un proxecto persoal e orixinal sobre os contidos da materia.

Que os estudantes poidan redactar en rexistro de investigación sobre os contidos do seu proxecto e da materia en xeral.

Que os estudantes poidan expoñer publicamente e discutir en rexistro académico sobre os contidos do proxecto e da materia.

Que os estudantes poidan aplicar os coñecementos adquiridos de xeito práctico e aplicado, como editar no edublog da materia, experimentar directamente as aplicacións interactivas propostas e elaborar contidos dixitais sobre os contidos da materia.

## CONTIDOS

Bloque I.- POSTLITERATURA E NARRATIVA AUMENTADA (Prof. Antonio J. Gil)

1. O relato dixital. Hipertexto, hipermedia e narrativa.
2. A era do post: Postliteratura, postnovela e nova(s) narrativa(s).
3. Narrativa aumentada: da novela e o cómic interactivos ó wonderbook.
4. A linguaxe e a narratoloxía da interactividade e a Experiencia de Realidade Virtual.

Apartado práctico:

-Lecturas e análise de diferentes postnovelas, como El proyecto Nocilla, El hacedor de Borges (remake); Crónica de viaje, Los muertos; Alba Cromm, Providence, Ático ou Cero absoluto.

-Estudo e experimentación de obras interactivas en diferentes soportes e plataformas dixitais, como We use to wait, Barcelona Roman Steampunk, Entiérrame, mi amor, Narr8, MediaEntity e Wonderbook.

-Estudo e prácticas de caso de experiencias interactivas como Examen, Heavy Rain, Dear Esther, The Stanley Parable, The Vanishing of Ethan Carter.

-Prácticas de caso de experiencias de realidade virtual como Dreams of Dali, Abbot's Book, The Price of Freedom, The Spirit of Autobiography, Earthlight Spacewalk, L. A. Noir ou Obduction.

Bloque II.- GAME STUDIES E LUDONARRATIVA(S) (Prof Luis Navarrete)

1. Unha introducción ós Game Studies
2. O videoxogo como dispositivo narrativo e ficcional
3. Game design e deseño de narrativa
- 4 Prototipando un videoxogo narrativo: o walking simulator.

Apartado práctico:

-Estudo de casos e experiencia lúdica de diferentes títulos.

-Confección e análise de ferramentas esenciais do deseño: Game Concept, Game Design Document, flowboard, etc.

-Definición terminolóxica e análise das habilidades narrativas configuradas polo medio videolúdico.

-Creación dun prototipo para contar unha historia lúdica de entre cinco e dez minutos de duración.

## BIBLIOGRAFÍA E RECURSOS EN LIÑA

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins UP. Traducción portuguesa de José Augusto Mourão.
- ABUÍN GONZÁLEZ, A. (2006). *Escenarios del caos. Entre la Performance y la hipertextualidad electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- BATEMAN, C. M. (Ed.). (2007). *Game writing: Narrative skills for videogames*. Independence: Charles River Media.
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- BOLTER, J. D. y R. Grusin (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- BOND, J. G. (2014). *Introduction to game design, prototyping, and development: from concept to playable game with Unity and C*. Addison-Wesley Professional.
- BRAHWAITHE, B., & SCHREIBER, I. (2009). *Challenges for game designers*. Nelson Education.
- CARRILLO, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- LÉVY, P. (1997). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, 2007.
- GIL GONZÁLEZ, A. J., +Narrativa(s). *Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Salamanca, Universidad, 2012
- GIL GONZÁLEZ, A. J., "Narrativa aumentada" 1616. *Anuario de Literatura Comparada*, 5, 2015, pp. 45-74
- GIL GONZÁLEZ, A. J. y Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad, Binges, Orbis tertius*, 2018 (en prensa).
- HOLMES, D. (2012). *A mind forever voyaging: A history of storytelling in video games*. Dylan Holmes.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- JUUL, J. (2006). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/Londres: MIT.
- KRAMARZEWSKI, A. & DE NUCCI, E. (2018). *Practical Game Design*. Birmingham, Packt.
- LANDOW, G. P (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Trad. P. Ducher. Barcelona: Paidós.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press.
- Mora, V. L., *El lectoespectador*, Barcelona, Seix Barral, 2012
- MUKHERJEE, S. (2015). *Video games and storytelling: Reading games and playing books*. New York, Palgrave Mcmillan.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Trad. de Susana Pajares. Barcelona, Paidós
- PACKER, R. & JORDAN, K. (2002). *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. Norton Publishers. Parcialmente en red.
- Pérez Bowie y Javier Sánchez Zapatero (eds.), «Transmedialidad y nuevas tecnologías». número monográfico de 1616. *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 5, 2015.
- RYAN, M-L. (ed.) (1999). *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, pp. 78-107.
- RYAN, M.-L. (2006). *Avatars of a Story*. Minneapolis: U of Minnessotta P.
- (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Trad. María Fernández Soto. Barcelona: Paidós.
- (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. U of Nebraska Press.



SÁNCHEZ MESA MARTÍNEZ, D. (2004). Literatura y cibercultura. Madrid: Arco.  
SICART, M. (2009). The Ethics of Computer Games, Cambridge (Mass.) / Londres.  
SCHELL, J. (2014). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.  
VAN LOOY, J. y J. BAETENS (2003). Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature. Leuven: UP of Leuven.  
VILARIÑO PICOS, M<sup>a</sup>. T. y A. ABUÍN GONZÁLEZ (eds.) (2006). Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica. Madrid: Arco.  
VV.AA. (2019) Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria. Monográfico de la revista Caracteres, 8. En liña en <http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>.

#### RECURSOS EN LIÑA

Narrativa aumentada. Sección de Antonio Gil e Luis Navarrete en El Cuaderno. Cuaderno Dixital de Cultura. En liña en <https://elcuadernodigital.com/category/literatura/narrativa-aumentada/> >

Como portafolios de aula, creárase e empleárase un edublog específico da materia.

Recursos de Unity, motor usado para o prototipado do xogo: <https://unity3d.com/es/get-unity/download/archive>

Recursos e assets para crear escenarios en Unity <https://assetstore.unity.com/>  
Outros recursos gratuitos para a creación de escenarios en Unity;  
<https://www.turbosquid.com/Search/3D-Models/free>

Ferramentas Open Source para a creación de ficción interactiva:

- 1.- TWINE: <http://twinery.org/>
- 2.- QUEST: <http://textadventures.co.uk/quest/>
- 3.- RENPY: <https://renpy.org/>

Software Open Source para escribir guións e elaborar mapas de navegación:  
<https://kitscenaarist.ru/en/index.html>

## METODOLOXÍA DA ENSINANZA

O proceso de ensinanza/aprendizaxe concébase dun xeito marcadamente activo e participativo. As clases serán simultaneamente expositivas e interactivas, pola estreita relación dos contidos teóricos coa súa exemplificación práctica e a presentación e análise de casos concretos.

Combinárase nas horas presenciais a exposición audiovisual e verbal dos contidos coa participación do alumnado.

As exposicións intentarán ofrecer visións sinópticas, estados da cuestión e fornecer os principais conceptos e aspectos teóricos.

As sesións combinarán a presentación dos marcos disciplinares e conceptuais, a selección de exemplos representativos e a análise, comentario e experimentación de casos específicos. Proporcionaranse as ferramentas metodolóxicas e analíticas adecuadas ós textos que ilustren as cuestións tratadas.

Os estudantes, como parte da programación, serán quen de presentar un abstract escrito e desenvolver oralmente unha presentación orixinal de 15 minutos sobre calquer aspecto, corpus e/ou caso da súa elección relacionado coa materia, de formato e contido similares ós dunha comunicación a un seminario ou congreso científico. Unha vez revisadas e discutidas polo profesor e o grupo, se recomendará que esta simulación se presente de xeito efectivo a algún dos eventos académicos descritos (moi en particular, polas datas habituais e a súa idoneidade en canto as temáticas respectivas, ó Simposio anual do CIPPCE –Centro de Investigación sobre Procesos e Prácticas Culturais Emerxentes– da USC).

Como parte fundamental do proceso, os estudantes propoñerán e desenvolverán un proxecto de creación de contidos de carácter dixital, audiovisual e interactivo, de 5-10 minutos, enmarcado no apartado práctico recollido nos contidos do programa, durante as dúas últimas sesións do curso:

A tal fin, os estudantes dispoñerán dun framework creado especificamente para a creación dun prototipo ludonarrativo de 5 minutos de duración. Inspirado nos chamados Walking Simulator, o seu manexo non require o coñecemento previo da programación en C# polos alumnos. Todos os elementos foron encapsulados como obxectos prefabricados configurables e usables na escea do xogo. Unha vez conocido o framework, os estudantes sólo deberán pensar e articular a súa historia a través do mesmo. Entregaráselles un dossier explicativo sobre o framework, consistente en: creación dun pickup; creación dun diario; creación dunha nota, creación de interaccións estáticas; creación de cut scenes.

Pertrechados cos elementos estudados no apartado de deseño de xogos e narrativa do programa (Game Concept, Estructura, Historia, Personaxe, etc.), os alumnos utilizarán o framework para levar a cabo a execución dunha historia breve de non máis de 5 minutos de duración, en un dos tres escenarios prefixados para escoller como ambientación. O proxecto finaliza coa exportación e compilación do prototipo en formato executable.

## **CARGA ECTS E TEMPO DE ESTUDO E TRABALLO PERSOAL**

Dacordo co sistema de programación de créditos ECTS:

Horas presenciais de clase: 20 (x factor 1.5) = 35 horas de traballo autónomo, das que:

Preparación dos traballos e proxectos: 20 horas de traballo autónomo

Lecturas: 10 horas de traballo autónomo

Avaliación: 2 horas de traballo autónomo

Titorías: 3 horas presenciais

## SISTEMA DE AVALIACIÓN

Farase unha avaliación continua, mediante a ponderación da actitude participativa e informada do estudante no desenvolvemento das clases e da materia no seu conxunto; Especificamente nesta avaliación terá carácter destacado a realización de (a) lecturas, (b) presentacións (que terán o formato dunha comunicación de 15-20 minutos), (c) traballos escritos (que terán o formato dunha comunicación publicable de 5-10 páxinas) (d) outras actividades propostas, tanto individuais como en grupo. O conxunto da avaliación continua da actividade do alumno ponderará ata un 30-40% da nota final. A avaliación do traballo académico presentado, con carácter principal, ou, no seu caso, dunha proba de exame, suporá un 60-70% da nota final.

Normalmente, a avaliación do traballo principal gravitará sobre o proxecto práctico realizado e presentado polo estudante realizado nas aulas e descrito pormenorizadamente no apartado anterior. Unha vez recibido o feedback por parte do docente sobre o prototipo, os estudantes poderán traballar no seu perfeccionamento e presentar o traballo final ata as datas sinaladas para as convocatorias oficiais de exames das respectivas convocatorias.

Alternativamente, os estudantes poderán acordar que o traballo principal a avaliar sexa a presentación da comunicación oral descrita no apartado anterior.

Na segunda oportunidade de avaliación o alumno deberá presentar igualmente como traballo académico principal algún dos descritos nos parágrafos anteriores. Excepcionalmente, e por razóns xustificadas que o impidiran, poderá acordarse a presentación do traballo escrito contemplado no apartado (c).

Non se contempla a realización de exames en ningunha das dúas oportunidades.

A asistencia as sesións é obrigatoria, nas porcentaxes establecidas pola comisión académica ou a memoria da titulación. O incumplimento deste requisito non é subsanable na segunda oportunidade de avaliación, agás dispensa formalmente recoñecida ou causa xustificada de carácter extraordinario, documentalmente acreditada.

Observación importante sobre o plaxio: O plaxio no exame ou na realización dos traballos programados ou a utilización indebida e non indicada de maneira adecuada das fontes impresas ou de Internet pode implicar o suspenso na convocatoria correspondente coa cualificación máis baixa.

## 13. NOTAS