

**Estudis Culturals**

Codi: 40246  
Crèdits: 10

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4313178 Literatura Comparada: Estudis Literaris i Culturals	OT	0	1

**Professor/a de contacte**

Nom: Antonio Penedo Picos

Correu electrònic: Antonio.Penedo@uab.cat

**Utilització d'idiomes a l'assignatura**

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

**Prerequisits**

Los requeridos para ingresar en el máster.

**Objectius**

Una comprensión transdisciplinar tanto del método de trabajo como de la selección e interacción con los objetos de estudio.

**Competències**

- Analitzar com s'ha constituït la tradició literària i quins processos literaris i culturals han tingut un paper rellevant.
- Aplicar els fonaments ideològics de l'anàlisi cultural als diferents àmbits de la crítica literària i els estudis comparativistes.
- Comunicar els resultats de les seves investigacions a un públic expert i no expert.
- Examinar els fonament ideològics de les representacions culturals del gènere i la sexualitat.
- Interpretar, d'acord amb les principals metodologies d'anàlisi, els continguts temàtics i simbòlics de l'obra en funció de les seves estratègies retòriques i pragmàtiques.
- Organitzar, planificar i gestionar projectes.
- Raonar críticament a partir de l'anàlisi i la síntesi.
- Realitzar aportacions creatives i originals en l'estudi comparativista dels textos literaris i culturals.
- Treballar en un equip interdisciplinari en entorns diversos.

**Resultats d'aprenentatge**

1. Analitzar la manifestació dels diferents rols socials i de gènere dels personatges.
2. Comunicar els resultats de les seves investigacions a un públic expert i no expert.
3. Connectar els diferents formats i suports estudiats (música, cinema, televisió, Internet) amb els diferents canons artístics que convoquen.
4. Enfocar els diferents objectes d'estudi cap a la seva projecció en l'anàlisi sociopolític, històric i comparat.
5. Identificar els fonaments epistemològics i els instruments conceptuals i terminològics de la tradició literària occidental.
6. Organitzar, planificar i gestionar projectes.
7. Raonar críticament a partir de l'anàlisi i la síntesi.
8. Treballar en un equip interdisciplinari en entorns diversos.

9. Valorar la interacció signe/símbol i significat/sentit en els mitologemes de les obres seleccionades per a la interpretació.

## Continguts

### ESTUDIOS CULTURALES EN LA ERA DIGITAL: TRADICIÓN Y ACTUALIDAD

Dr. Antonio Penedo-Picos [Antonio.Penedo@uab.cat](mailto:Antonio.Penedo@uab.cat)

1. Parámetros y conceptos clave de los Estudios Culturales.
2. La conexión entre los Estudios Culturales y el Canon epistemológico del siglo XX: formalismo, estructuralismo, semiótica, fenomenología, hermenéutica y desconstrucción.
3. Ideología y experiencia estética.
4. Ficción, Historia y 'Realidad Social'.
5. El circuito de la cultura: hegemonía, márgenes y centralidad - ¿Quién decide y por qué?
6. Significado y sentido, biología, neurobiología, corporalidad y ciencias del espíritu - Física cuántica.
7. Economía, tecnología y (nuevas) clases sociales.
8. Subjetividad, identidad y 'capacitación semiótica' de la persona.
9. Órdenes mediáticos y órdenes éticos: la obra de arte como mediación. 10. Etnicidad, racialidad, nacionalismo y globalización - alterglobalización.
11. Sexualidad, género(s) y representación estética.
12. De la sociedad teocéntrica a los nuevos modelos urbanitas: el debate sobre los conceptos de sagrado y laico - Hacia una redefinición de lo civil y político.
13. Mito, símbolo y canon en los nuevos modelos culturales: a) 'convergence culture'. b) 'crossmedia' c) formatos de televisión, cine, videojuego e Internet.

### ESCENARIOS: TRANSFORMACIONES Y METAMORFOSIS

Dra. Núria Santamaria Roig [Nuria.Santamaria@uab.cat](mailto:Nuria.Santamaria@uab.cat)

Las artes escénicas se han servido a menudo de la idea de mutación y transformación para formular la suerte de refracción artística e intelectual que implica la escenificación, o como mínimo, lo escenificable. Partiendo de este eje conceptual, la primera sesión se vertebra al entorno de las transformaciones dramáticas que intentan dotar de elocuencia contemporánea a lo clásico. La segunda sesión retoma la idea de la metamorfosis asociada a una reflexión sobre lenguajes, procedimientos y técnicas teatrales que especulan sobre las identidades.

#### I. Metamorfosis de lo textual

1. El canon y la tradición revisitados.
2. Préstamos, citas, traducciones y contestaciones: reescripciones contemporáneas de los clásicos.
3. Teatralidades bastardas: dramaturgias parásitas y puestas en escena actuales.

#### II. Metamorfosis de lo corporal

1. Entes y/o envoltorios:

- a. Interpretes y accionistas.
  - b. Disfraz y desnudez.
2. Identidades dinámicas y alquimias de la identidad: transformismo, fregolismo y travestismo

#### Bibliografía provisional (Breve selección)

Abirached, R. (1994) *La crisis del personaje moderno*, Madrid: Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena en España.

Abuín, A. (2006) *Escenarios del caos*, Valencia: Tirant lo Blanch.

AADD (2011) *Repensar la dramaturgia, errancia y transformación*, Murcia: Cendeac.

Fischer-Lichte, E. (2011) *Estéticas de lo performativo*, Madrid: Abada.

Lehmann, H.T.(2013) *El teatro postdramático*, Murcia: Cendeac.

Sánchez, J. A. (2007) *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, Madrid: Visor.

### LOS VIDEOJUEGOS: NUEVAS FORMAS NARRATIVAS

Dr. Lluís Anyó [lluisas@blanquerna.url.edu](mailto:lluisas@blanquerna.url.edu)

UNIVERSITAT RAMON LLULL-BLANQUERNA

#### Resumen

Los videojuegos son la primera y más característica expresión de la cultura digital. Pueden inscribirse en el ámbito de la comunicación audiovisual por su carácter narrativo y audiovisual. Se relacionan también, sobretodo en sus orígenes, con formas de literatura interactiva e hipertextual. En gran parte, los videojuegos son siempre juegos y a menudo también narraciones. Por supuesto, el carácter jugable de estas narraciones les confiere unas características peculiares que es necesario explorar, más allá de sus relaciones con el cine o la literatura.

En los últimos años, los videojuegos están generando potentes representaciones que ocupan un lugar privilegiado en los referentes de la cultura visual contemporánea. En este sentido, los videojuegos dan la pauta de las nuevas narraciones participativas, los relatos transmedia, que piden al espectador una actitud activa en la recepción, es decir, que le piden que juegue con la narración. También las nuevas formas de estructurar el relato cinematográfico y algunas derivaciones de la literatura se inscriben en este contexto cultural.

#### Contenido

- Adaptaciones: del cine a los videojuegos y viceversa
- Análisis: los videojuegos, entre la narración y el juego

#### Bibliografía

ANYÓ, LI. "El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas", *Quaderns de Cine* (2017), núm. 12: 11-25.

ANYÓ, LI. *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes, 2016.

JENKINS, H. "Game design as narrative architecture". En: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 117-30.

JUUL, J. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT press, 200

### EL CEREBRO HUMANO Y LOS GUIONES DEL SIGLO XXI

**Dra. Marta Grau Rafel** [martagraurafel@gmail.com](mailto:martagraurafel@gmail.com)

*UNIVERSITAT POMPEU FABRA*

## 1. LA NECESIDAD DE CONTAR HISTORIAS

1.1. El cerebro social

1.2. ¿Para qué sirve la ficción?

1.3. Aprender a través de la ficción: la experiencia vicaria

1.3.1. Historias compartidas

1.3.2. La ficción como test de inteligencia social y emocional

1.4. ¿Cómo funciona la ficción?

1.4.1. La suspensión de la incredulidad

1.4.2. El conflicto como base de cualquier historia

1.5. BOYHOOD: cuando la realidad es conflicto en sí misma

## 2. VINCULACIÓN EMOCIONAL CON LA NARRACIÓN

2.1. La emoción y la empatía: elementos básicos para la supervivencia humana

2.2. La Empatía.

2.2.1. Neuronas espejo y mimesis emocional

2.2.2. Más allá de lo reflejo: la suma de los aspectos cognitivos

2.2.3. Empatía y simpatía

2.2.4. STOCKER: cómo crear la empatía con el psicópata

## 3. EL INTÉRPRETE O EL NARRADOR INTERNO

3.1. ¿Qué es la consciencia?

3.2. El interés como emoción: el sentido del fluir narrativo

3.3. Evolución de la consciencia: el yo autobiográfico como narrador

3.4. La teoría del intérprete: el hemisferio izquierdo como narrador de nuestras propias historias

3.4.1. KILL BILL (vol 1. y vol.2): cuando el narrador es el autor y la narración es auto-consciente

3.4.2. ADAPTATION versus SYNECDOQUE, NY: cuando la consciencia viene de la propia ficción.

## 4. LA NECESIDAD DE COHERENCIA Y SENTIDO

4.1. Enemigos del caos: crear sentido en un mundo lleno de azar

4.2. Curiosidad humana: querer saber, querer comprender. La comprobación activa de hipótesis

4.2.1. Causalidad, casualidad, organicidad: las distintas sintaxis que dan sentido a la unidad

4.2.2. MULHOLAND DRIVE versus INLAND EMPIRE: comprender el sentido dentro del laberinto narrativo.

## 5. LA NECESIDAD DE ORDEN Y JERARQUÍA

5.1. Nuevos marcos de pensamiento en el siglo XXI: la teoría de sistemas, la teoría de fractales y la teoría de la creatividad

5.2. Buscando orden en el desorden

5.3. La narrativa fragmentada o modular: cómo esconder la fórmula clásica bajo el artefacto narrativo

5.4. MEMENTO: estructura fractal para una fábula sobre una enfermedad mental

5.5. 21 GRAMS: la estructura puzle llevada al extremo

## EL DISEÑO COMO OBJETO DE CULTURA, LA CULTURA COMO UN ACTO DE DISEÑO

**Prof. Eduard Castañe Lázaro** e.castane@bcn.ied.es

Educational Policy Manager

**IED BARCELONA Escola Superior de Disseny**

Reflexión sobre el concepto de diseño como objeto creador de cultura y de esta como un fenómeno de diseño. Análisis de los procesos implicados en el mundo del diseño y de sus implicaciones técnicas, creativas, antropológicas y socioeconómicas.

1. ¿Qué es el Diseño?

Explicación del nacimiento -nacimiento- del Diseño como disciplina. Diferenciación del Diseño respecto a otras disciplinas cercanas.

2. ¿Creatividad libre?

Breve explicación de cómo se utilizan distintos métodos de diseño y su aplicación para el desarrollo de ideas, objetos y conceptos.

3. ¿Cuáles son los objetos del deseo?

La concepción básica y natural del Diseño es percibida como el desarrollo de objetos -ya sean prendas de ropa, complementos, vehículos, artefactos, etc.- por lo que veremos cuáles de ellos nos acompañan diariamente. Diseño tangible.

4. ¿Qué es un objeto de diseño?

En los últimos años la metodología de diseño se ha aplicado a distintos ámbitos. Veremos a cuáles y qué beneficio nos aporta. Diseño intangible.

o nos aporta. Diseño intangible.

### **Bibliografía:**

*Cultura del Diseño:*

JULIER, G. La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2010. ISBN 9788425222290.

PRESS, M. i COOPER, R. El diseño como experiencia : el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. ISBN 9788425222283.

SHOVE, E. The design of everyday life. Oxford ; New York: Berg, 2007. ISBN 9781845206833.

FLUSSER, V. Filosofía del diseño : la forma de las cosas. Madrid: Síntesis, 2002. ISBN 8477389896.

CLARKE, A.J. Design anthropology : object culture in the 21st century. Berlin: Springer, 2011. ISBN 9783709102336.

PINK, S., ARDEVOL, E. i LANZENI, D. Digital materialities : design and anthropology. S.l.: s.n. ISBN 9781472592569.

Diseño Ficción y especulativo:

DUNNE, A. i RABY, F. Speculative everything : design, fiction, and social dreaming. Cambridge, Mass. ; London : The MIT Press, cop. 2013. ISBN 9780262019842

DAUTREY, J. i QUINZ, E. Strange design : from objects to behaviours. S.l.: Forcalqueiret : it éditions, [2015]. ISBN 9782917053263

Filosofía y cultura:

BLOCH, E. El principio esperanza. Madrid: Aguilar, 1979. ISBN 8403519974

NIETZSCHE, F.W., VALDÉS, L.M. (Luis M.), ORDUÑA, T. i VAIHINGER, H. Sobre verdad y mentira en sentido extramoral. Madrid: Tecnos, 1998. ISBN 8430919465

FREUD, S. El malestar en la cultura : y otros ensayos. Madrid : Alianza, 1973. ISBN 8420612804

VATTIMO, G. En torno a la posmodernidad. Barcelona: Anthropos, Editorial del Hombre, 1990. [Consulta: 3 setembre 2018]. ISBN 847658234X

BARTHES, R. i SCHMUCLER, H. Mitologías. Madrid: Siglo XXI de España, 2000. ISBN 843230381X

HARVEY, D. La condición de la posmodernidad : investigación sobre los orígenes del cambio cultural. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1998. ISBN 9789505186594

RICŒUR, P., TAYLOR, G.H. i BIXIO, A.L. Ideología y utopía. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 8474323363

Artículos:

Fallman, D. "The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration". Design Issues, 24(3), 4-18. 2008

Winner, L. "Do Artifacts Have Politics?" The Whale and the Reactor. Chicago, IL: University of Chicago Press. 26-38. 1986

Alberto Corsin Jimenez (ed.) 2013 Prototyping cultures: art, science and politics in beta. Journal of Cultural economy. Special issue

VOKOUN, J.A., 2017. Strategic Design Thinking: Innovation in Products, Services, Experiences, and Beyond. Design and Culture [en línea], vol. 9, no. 3, pp. 357-359.

## **POÉTICAS DEL *FIN DEL MUNDO*: TRÁNSITOS POR LOS UNIVERSOS DISTÓPICOS**

**Dr. Iván Gómez García** [ivangg@blanquerna.url.edu](mailto:ivangg@blanquerna.url.edu)

UNIVERSITAT RAMON LLULL-BLANQUERNA

*Presentación de las sesiones:* Historiadores y economistas suelen recordarnos que ellos no se ocupan del futuro, por ser algo desconocido e imprevisible. Pero no son pocos quienes han querido imaginar, desde el terreno de la ficción, cómo será ese futuro que nos aguarda. Autores tan diversos como Aldous Huxley o William Gibson han explorado las implicaciones de nuestro futuro a través de obras capitales, alumbrando un subgénero dentro de la ciencia ficción, el distópico, que se ha mostrado como uno de los más activos y

recurrentes dentro del cine y la literatura. A través de estas sesiones exploraremos las implicaciones políticas de una serie de obras esenciales del género distópico, estudiando de manera comparada cine y literatura, analizando con detalle las ideas y posicionamientos que autores de referencia han elaborado a lo largo del último siglo. La distopía funciona no sólo como aviso de nuestro (in)evitable futuro, sino como diagnóstico crítico de nuestro presente más inmediato. Es por ello que el objetivo del estudio no es únicamente trazar una cartografía por el género de las distopías sino explorar cómo, a través de la imaginación, estas obras han pensado el futuro, han elaborado un discurso sobre nuestro presente y se han posicionado sobre temas esenciales dentro de nuestro panorama cibercultural.

*Contenido de las sesiones:* Poéticas del Fin del Mundo: Tránsitos por los universos distópicos

1. Utopía: La cuestionada idea sobre un futuro mejor.
2. De los reinos (im)perfectos: el topos de una vida buena.
3. La era del turbocapitalismo: una contrageografía del capital "frágil".
4. El infierno de un mundo mecanizado: distopías clásicas (de Orwell a Bradbury)
5. El cyberpunk como imagen (interior) del capital (de J.G. Ballard a William Gibson)
6. (Dat)Apocalypse Snow: el mundo sepultado por la información.
7. Industrialización, modernización y racionalidad: Expuestos a la vida urbana.
8. La ciudad como sistema emergente: entornos urbanos e información. 9. Sobre el fin del progreso: poéticas del fin del mundo.

## **Bibliografía**

- Baccolini, R., Moylan, T. (eds.): *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian imagination*. New York: Routledge, 2003.
- Barber, S.: *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Brockman, J. (ed.): *Los próximos cincuenta años. El conocimiento humano en la primera mitad del siglo XXI*. Barcelona, Kairós, 2004.
- Brockman, J. (ed.): *El nuevo humanismo y las fronteras de la ciencia*. Barcelona: Kairós, 2007.
- Buck-Morss, S.: *Mundo soñado y catástrofe: La desaparición de la utopía de masas en el Este y el Oeste*. Madrid: Antonio Machado, 2004.
- Catalán, M.: *El prestigio de la lejanía. Ilusión, autoengaño y utopía*. Barcelona: Ronsel, 2004
- Dahrendorf, R.: *Conflicto social moderno*. Madrid: Mondadori, 1990.
- Davis, E.: *Techgnosis. Myth, magic and mysticism in the age of information*. London: Serpents Tail, 2004.
- Domingo, A.: *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona: Anagrama, 2008.
- Fernández Buey, F.: *Utopías e ilusiones naturales*. Mataró: El Viejo Topo, 2007.
- Kluitenberg, E.: *Delusive Spaces. Essays on Media, Culture and Technology*. Rotterdam: NAI Publishers, 2008.
- Kosko, B.: *El futuro borroso o el cielo en un chip*. Barcelona: Crítica, 2000.
- Molinuevo, J.L.: *Humanismo y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Alianza, 2004.
- Molinuevo, J.L.: *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2006.
- Nicholas Taleb, N.: *El Cisne Negro. El impacto de lo altamente improbable*. Barcelona: Paidós, 2010.

Nicholas Taleb, N.: Antifrágil. Las cosas que se benefician del desorden. Barcelona: Paidós, 2013.

Ryan, M.L.: La narración como realidad virtual. Barcelona: Paidós, 1999.

Sennett, R.: Vida urbana e identidad personal. Barcelona: Península, 2001

Sloterdijk, P.: Esferas III. Espumas. Esferología plural. Madrid: Siruela, 2006.

Wegner, Phillip E. (ed.): Imaginary Communities. Utopia, the Nations, and the Spatial Histories of Modernity. Berkeley: University of California Press, 2002.

## Metodologia

Como se podrá comprobar por la riqueza y pluralidad del temario, cada sesión y cada docente aplicará diferentes enfoques metodológicos, siempre desde la coherencia interna que supone la práctica de los Estudios Culturales.

## Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
<b>Tipus: Supervisades</b>			
participación proactiva en el módulo	110	4,4	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8

## Avaluació

La evaluación consistirá en tres tipos de aportaciones: 1. La asistencia continuada mediante la participación proactiva en clase; 2. La presentación de una recensión de cinco páginas sobre alguno de los discursos presentados por el profesorado (elección libre); la presentación de un trabajo final del módulo donde se integren y reflexionen de modo coherente las cuestiones, nociones y perspectivas planteadas durante el curso. Este trabajo será corregido por el coordinador del módulo. La calificación final será el resultado ponderado de las tres aportaciones.

## Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
preparación trabajo final de módulo	60 %	140	5,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

## Bibliografia

En la guía queda explicitada la bibliografía a que se remitirá cada docente.