

Spanish 3823-H: Cultura Digital en Iberoamérica

Otoño 2012

Profesor Osvaldo Cleger

Aula: Swann 106

Horario: L y M, 3:05 – 4:25 pm

Oficina: Swann 214

Horas de consulta:

lunes 8:30-10 am

miércoles – 8:30-10 am y por cita previa



Teléfono: 404-385-0193

Correo electrónico:

ocleger3@mail.gatech.edu

Descripción del curso:

En Español 3823-H el estudiante aprenderá sobre el desarrollo reciente de la cultura digital en el contexto de las sociedades y las culturas de España y Latino América. A lo largo del semestre, se ofrecerá un panorama y se discutirá a profundidad el impacto de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en las tradiciones culturales hispanas. Entre las manifestaciones de la cultura digital que serán objeto de estudio se encuentran: el relato hipertextual, la narrativa interactiva, la poesía digital, la literatura para el Ipad y la tecnología móvil, la ficción en formato blog, la fotografía digital, el videojuego y el periodismo ciudadano o “citizen journalism.” Además de aprender sobre estas manifestaciones culturales recientes, los estudiantes ejercitarán sus destrezas tanto para el análisis de obras en formato multimedia como para la realización de una obra en dicho formato.

Los componentes de este curso son: 1) una introducción a los principales conceptos y herramientas de análisis que serán usados a lo largo del semestre; 2) una aproximación a algunos de los antecedentes literarios y artísticos de la cultura digital (la cultura del comic, las artes experimentales y de vanguardia, etc.); 3) un estudio detallado de las principales manifestaciones de la cultura digital en el contexto hispano y 4) la adquisición de vocabulario técnico para el análisis de textos y obras en formato multimedia. Las actividades en clase comprenderán: discusiones en pares y en grupos, así como diferentes presentaciones formales e informales y la realización de algunos ejercicios prácticos de creación digital. Se tocarán sólo los aspectos gramaticales más relevantes al curso, ya que este curso no está concentrado en la gramática. Se espera que cada estudiante tenga un conocimiento gramatical mínimo del sexto semestre universitario. Si no es este el caso, cada estudiante será responsable de nivelar su conocimiento de la lengua para poder participar debidamente en todas las actividades dentro y fuera de clase.

Al final del semestre los estudiantes podrán:

- ✓ tener una mejor comprensión del desarrollo de la cultura digital en el contexto hispano contemporáneo
- ✓ analizar críticamente un hipertexto electrónico
- ✓ analizar críticamente y producir una obra en formato multimedia
- ✓ analizar y evaluar el componente interactivo de una obra digital
- ✓ producir piezas digitales simples con la asistencia de un software
- ✓ extraer información cultural relevante de la lectura de diferentes productos digitales.

- ✓ formular una tesis
- ✓ desarrollar un argumento
- ✓ usar correctamente la gramática española en un registro académico

Textos:

- Se trata de un curso basado mayormente en material disponible en la Internet. Las lecturas teóricas y críticas estarán disponibles en T-square. La mayoría de las obras analizadas en clase son fácilmente accesibles desde la Web.

Textos Recomendados:

- Un diccionario de la Lengua Española
- Landow, George. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. The Johns Hopkins University Press, 2006.
- Hayles, Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press, 2008.

Evaluación:

Participación	20%
Tareas, escrituras, pruebitas y presentaciones breves	30%
Exámenes (2)	20%
Proyecto 1	15%
Proyecto 2	15%

La participación (20%):

La participación activa en esta clase es esencial. El estudiante es responsable de leer cada lectura, estudiar los materiales asignados y repasar sus apuntes y tareas antes de cada clase. Los estudiantes participarán en actividades en grupo, individuales, orales y escritas. La nota final de la participación se basará en las contribuciones en español de cada estudiante en todas las secciones de clase y en todas las actividades académicas que se orienten. La calificación tendrá en cuenta los siguientes aspectos: 1) la frecuencia de la comunicación; 2) la cantidad de español que se utilice en clase; 3) la habilidad comunicativa (la cual incluye la gramática y la comprensión); 4) la actitud respetuosa hacia la clase, sus compañeros y su instructor.

Tareas, escrituras, pruebitas y presentaciones breves (30%):

Durante el semestre se orientarán varias tareas. Todas las tareas se deben entregar en clase el día que sean asignadas. Si el estudiante falta a clase, será responsable de averiguar cuál es la tarea para el día siguiente. (Generalmente esa información estará disponible en T-square). Si el estudiante va a estar ausente de la clase, es su responsabilidad llevar la tarea antes de la hora de la clase a la oficina del profesor o dejarla en su buzón en la oficina central del departamento. El profesor no aceptará la tarea tarde a menos que haya un documento justificando la ausencia o un arreglo previo con él.

Durante el semestre se harán también varias composiciones y presentaciones breves y se tomarán algunas pruebitas en clase (dependiendo de las necesidades

de la instrucción). Se espera que en las escrituras y presentaciones se haga uso de la terminología y los conceptos estudiados en clase. Las pruebitas tendrán como objetivo verificar que los estudiantes están aprendiendo el contenido impartido.

Los exámenes (20%):

Habrán dos exámenes escritos: uno parcial (10%) y el otro final (10%). Cada examen incluirá los temas discutidos en clase. OJO: Si un estudiante falta a clase el día del examen sin excusa escrita del Decano, recibirá un cero en el examen. (*If a student is absent the day of an exam without a written excuse from the Dean of the College, he or she will receive a zero for the exam – there are absolutely no make-ups in this class*).

Proyecto 1 (15%):

El proyecto 1 consistirá en la realización de un artefacto digital que incluya un componente interactivo. La realización del proyecto NO requerirá ningún conocimiento avanzado de computación o programación. Todos los conocimientos necesarios para realizar esta actividad serán explicados en clase e incluirán el empleo de software de autoría sumamente simple. Algunas de las opciones para este proyecto incluyen: la realización de un breve relato interactivo, la realización de una narración animada, la realización de un breve videojuego, o la realización de una historia geolocalizada. Los detalles del proyecto serán explicados en clase.

Proyecto Final (15%):

Para el proyecto final habrán dos opciones. **La primera opción** consistirá en la realización de un proyecto multimedia sobre uno de los temas estudiados en la clase. **La segunda opción** consistirá en la escritura de un ensayo investigativo (entre 4 y 6 páginas) en el que se analice uno de los temas de la clase. Independientemente de la opción elegida, el proyecto final incluirá una presentación de sus resultados ante la clase durante la última semana.

Algunos aspectos técnicos y de disciplina:

Todos los ejercicios escritos y los ensayos tienen que escribirse a máquina usando doble espacio, fuente de 12 puntos y márgenes de 1. Deben escribir acentos y demás símbolos especiales usando la computadora, no a mano. **El estudiante debe usar sus propias palabras al preparar las tareas y para elaborar sus ensayos.**

No se permite el uso de teléfonos celulares u otros aparatos electrónicos en la clase (a menos que el profesor lo autorice). Al entrar a clase, es importante asegurarse que sus teléfonos estén apagados y guardados completamente.

Asistencia:

La asistencia a clase es obligatoria e imprescindible. Tres ausencias sin excusa escrita del Decano de la Universidad (*Dean of the College*) resultará en una reducción del 2% de la nota final y cada ausencia adicional resultará en otras reducciones equivalentes. Tampoco se tolera que los estudiantes lleguen tarde a clase. Se reducirá la nota final del estudiante si llega tarde más de dos veces.

OJO: Si un estudiante falta a clase, es responsable por la materia que se presentó ese día – primero consulten a sus compañeros y luego, si tienen dudas, hagan una cita con el profesor.

Programa del curso:

FECHAS	CONTENIDOS	LECTURAS / TAREAS
Agosto 20	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al curso. - Los medios de comunicación (<i>media</i>) y los <i>nuevos</i> medios de comunicación (<i>new media</i>). - La definición de “medio” de Marshall MacLuhan. - Definición de Cultura Digital. - Manifestaciones de la Cultura Digital. 	
Agosto 22	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes de la cultura digital. - Las culturas orales y las culturas escritas. Principales rasgos. - La imprenta y su impacto en la cultura. - Los cinco rasgos que definen a los Nuevos Medios según Manovich. - Precursores de los nuevos medios: Vannevar Bush y el Memex; Jorge Luis Borges y la noción de un libro laberíntico. 	<p>Leer: Jorge Luis Borges: <i>El libro de arena</i> (en T-square).</p> <p>Leer: Jorge Luis Borges: <i>El jardín de senderos que se bifurcan</i> (en T-square)</p> <p>Lecturas opcionales: Vannevar Bush: <i>As We May Think</i>, y Lev Manovich: <i>Principles of New Media</i> (en T-square)</p>
Agosto 27	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje de las imágenes. - La teoría de los íconos de Scott McCloud. - La estética de la historieta (<i>comic</i>). - La representación realista y la simplificada. - La historieta en Latino América. 	<p>Leer: Scott McCloud: <i>El vocabulario de los comics</i> (en T-square)</p> <p>Leer: <i>Fantomas, la amenaza elegante</i> (en T-square)</p>
Agosto 29	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes de la literatura hipertextual e hipermedia. - La obra de Julio Cortázar. - La poesía y las artes experimentales de Latino América y España. La poesía visual. - El concepto de “remediación” de Bolter y Grussin. - La remediación de las artes experimentales por los artistas 	<p>Leer: Julio Cortázar: <i>Fantomas contra los vampiros multinacionales</i> (en T-square).</p> <p>Lecturas opcionales: Jay D. Bolter y Richard Grussin: <i>Remediation: Understanding New Media</i> (en T-square)</p>

	digitales. Ejemplos. - Géneros de la literatura y las artes digitales.	
Sept. 3	LABOR DAY	
Sept. 5	- El concepto de hipertexto e hipermedios. - La estructura del hipertexto. - Características de la literatura hipertextual.	Leer: <i>Alicia Inanimada, Episodio 3: Rusia.</i> Lecturas opcionales: George Landow: <i>Hypertext, an Introduction</i> (en T-square)
Sept. 10	- El relato hipertextual y el relato de hipermedios en Latino América.	Leer: Jaime Alejandro Rodríguez: <i>Gabriella Infinita.</i> Lecturas opcionales: George Landow: <i>Is this Hypertext Any Good? Or, How We Evaluate Quality in Hypermedia</i> (en T-square)
Sept. 12	- El relato hipertextual (cont.)	Leer: <i>Gabriella Infinita</i> (cont.)
Sept. 17	- El relato hipertextual (cont.)	Leer: <i>Tierra de extracción.</i>
Sept. 19	- La narrativa interactiva. - El concepto de interactividad. - Los juegos de aventura computacionales. - La “agencia” (<i>agency</i>) en la narración tradicional y en la narración interactiva. - La narrativa interactiva en el contexto hispano.	Leer: <i>Olvido mortal.</i>
Sept. 24	- La narrativa interactiva (cont.)	Leer: Jaime Alejandro Rodríguez: <i>Golpe de gracia.</i>
Sept. 26	Examen 1	
Oct. 1	- La poesía digital. - Antecedentes en la poesía visual y en las artes de vanguardia. - La estética <i>Flash</i> . Rasgos fundamentales.	Leer: Belén Gache: <i>Word Toys.</i> Lecturas opcionales: Lev Manovich: <i>Generation Flash</i> (en T-square)
Oct. 3	- La poesía digital (cont.) - El poema procedural.	Leer: Gustavo Romano: <i>IP Poetry.</i>
Oct. 8	- La literatura para el ipad y la tecnología móvil. - El relato animado para niños y adolescentes.	
Oct. 10	Día abierto	
Oct. 15	FALL STUDENT RECESS	
Oct. 17	- La narrativa geolocalizada. - La Realidad Aumentada y sus	Orientación del Proyecto 1

	empleos literarios y artísticos. - Orientación de Proyecto 1	
Oct. 22	- La narración en formato blog. - Antecedentes en la literatura serializada y folletinesca. - La blogonovela en lengua española.	Leer: Hernán Casciari: <i>El blog en la literatura: un acercamiento estructural a la blogonovela</i> (En T-square)
Oct. 24	- La blogonovela en lengua española (cont.)	Leer: Hernán Casciari: <i>¡Más respeto que soy tu madre!</i> (selección de entradas)
Oct. 29	- La blogonovela en lengua española (cont.)	Leer: Hernán Casciari: <i>¡Más respeto que soy tu madre!</i> (cont.)
Oct. 31	Presentación del proyecto 1	
Nov. 5	- La cultura del videojuego. - El videojuego como narración. - Los estudios del videojuego en el contexto hispano. - Videojuegos de tema latinoamericano.	Leer: Daniel Chávez: <i>El coronel no tiene con quien jugar: representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego</i> (en T-square)
Nov. 7	- La fotografía digital y el ensayo fotográfico.	<i>Las lecturas serán anunciadas más adelante.</i>
Nov. 12	- La fotografía digital (cont.)	
Nov. 14	- El video digital. - Exploraciones en el cine y la televisión interactiva.	<i>Las lecturas serán anunciadas más adelante.</i>
Nov. 19	- El periodismo ciudadano.	Leer: Oscar Espiritusanto y Paula Gonzalo Rodríguez: <i>Periodismo ciudadano: evolución positiva de la comunicación</i> (selección en T-square)
Nov. 21	Examen 2	
Nov. 26	- El periodismo ciudadano (cont.)	Leer: <i>El periodismo ciudadano</i> (cont.)
Nov. 28	Presentaciones del proyecto final	
Dic. 3	Presentaciones del proyecto final	
Dic. 5	Presentaciones del proyecto final - Conclusiones del curso.	

ML PERFORMANCE GOAL #1: PROFESSIONAL COMMUNICATION	
ML Learning Outcome 1: Demonstrate oral and aural proficiency in the target language	Students will demonstrate oral proficiency at the Intermediate High or higher level on the ACTFL scale.
ML Learning Outcome 2: Demonstrate effective presentation skills in the target language	Students will demonstrate the ability to prepare and deliver an oral presentation in class for 10 minutes, without notes on a topic related to Digital Culture in the Hispanic context.
ML Learning Outcome 3: Demonstrate writing proficiency in the target language	Students will produce written essays (4 – 6 pages long) at the Intermediate High or higher level on the ACTFL scale.
ML Learning Outcome 4: Demonstrate proficiency in comprehension of authentic written texts in the target language	Students will demonstrate comprehension of authentic texts and a variety of multimedia artifacts (including hypertext narratives, interactive stories, blog narratives, videogames, digital photo-essays and digital poems) and will make connections with the context of Network and Information Society.
ML PERFORMANCE GOAL #2: INTERCULTURAL SKILLS AND KNOWLEDGE	
ML Learning Outcome 5: Demonstrate in-depth knowledge of a <i>specific</i> target-language country or region	Students will engage in an in-depth exploration of several digital culture trends from different countries (such as Spain, Mexico, Argentina, Colombia and Cuba) and will also learn about the participation of these countries in the emerging Network Society.
ML Learning Outcome 6: Demonstrate the ability to analyze an issue from target-culture perspective(s)	Students will display the ability to understand different digital culture trends from both the US and the Hispanic perspectives.
ML Learning Outcome 7: Demonstrate critical reflection on cultural complexity and context	Through the analysis of a wide array of digital culture artifacts (such as hypertext, videogames and blogs), students will be exposed to the complexity of contemporary Hispanic Culture and will become more proficient in the interpretation of such artistic and cultural manifestations.

NOTE: *This syllabus is subject to change at the discretion of the instructor to accommodate instructional and/or student needs.*