

-PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

I.- DATOS GENERALES

Nombre de la Carrera o Programa: **COMUNICACIÓN SOCIAL-EDUCACIÓN-FILOSOFÍA-LETRAS-PSICOLOGÍA**

Nombre de la Asignatura: **Electiva: El Cine de Ciencia Ficción**

Departamento y/o cátedra: **Electivas Intrafacultad**

Régimen: **Semestral**

Número de Unidades Crédito: **3**

Ubicación en el plan de estudios: **Indicado en la malla curricular de cada carrera**

Tipo de asignatura:	Obligatoria		Electiva	X	N° horas semanales : Teóricas	1	Prácticas	1
---------------------	-------------	--	----------	----------	-------------------------------	----------	-----------	----------

Fecha de aprobación del Programa en el Consejo de Facultad: 2009. Adaptado a Competencias: 12-04-2021. Actualización: 14-03-2022

II.- JUSTIFICACION

La electiva *El Cine de Ciencia Ficción* plantea revisar detalladamente el género y los elementos simbólicos que lo caracterizan; entender cómo advierte las repercusiones de las acciones humanas y abre una reflexión al respecto. El estudiante revisará la relación del hombre con la tecnología, las crisis ambientales o los universos extraterrestres / interdimensionales para entenderse a sí mismo.

Igualmente, el estudiante que curse esta electiva desarrollará la capacidad de identificar el género y sus tipos; construirá un universo con normas y reglas adecuadas para el desarrollo de una historia de ciencia ficción; entenderá la importancia de la relación natural entre los sujetos con su entorno, por más futurista que sea, y distinguirá el valor cinematográfico de las películas B, Blockbusters y cine de prestigio. En orden a lo cual esta asignatura aportará al desarrollo de las competencias Generales **Aprender a aprender con calidad** y **Aprender a convivir y servir**.

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Competencia general: **Aprende a aprender con calidad. (CG1)**

Identifica, plantea y resuelve problemas. (CG1 – U1)

- 1.-Reconoce diferencias entre una situación actual y la deseada.
- 2.-Formula opciones de solución que responden a su conocimiento, reflexión y experiencia previa.

Se comunica eficazmente de forme oral y escrita. (CG1 – U2)

- 1.-Estructura lógicamente el discurso oral y escrito.
- 2.-Demuestra un estilo propio en la organización y expresión del contenido de escritos largos y complejos.

Competencia general: **Aprender a convivir y servir. (CG2)**

Se involucra con su medio sociocultural.

1. Identifica y asume como propias las problemáticas de su contexto Sociocultural.
2. Propone soluciones desde su campo disciplinar a problemas de su entorno.

Actúa según valores éticos compartidos.

- 1.-Identifica los valores de la sociedad y la cultura.
- 2.-Transmite los valores morales y éticos compartidos en su cultura, mediante la producción de piezas escritas.

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS

<p>UNIDAD I: El género de la Ciencia Ficción (SciFi)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Definición de la Ciencia Ficción como género.2. El prejuicio alrededor del género.3. La división entre el “Hard Sci-Fi” y “Soft Sci-Fi”<ol style="list-style-type: none">3.1. Preferencia cinematográfica por el “Soft Sci-Fi”4. La ficción de las especulaciones<ol style="list-style-type: none">4.1. Necesidad por determinar y explicar el futuro de nuestras acciones como sociedad: la especulación versus la predicción.
<p>UNIDAD II: Tipos de Sci-Fi</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Hard SF: uso de ciencias duras (astronomía, matemáticas, física, biología, ingeniería, etc) para crear un universo.2. Space Opera: historias melodramáticas en un imperio intergaláctico.3. SF Militar: guerra y entrenamiento militar futurista, a veces en la galaxia.4. CyberPunk: universos con tecnología altamente avanzada que, incluso, pueden sustituir al humano.5. SteamPunk: universos que se desarrollan durante la revolución industrial que usan tecnología retro.6. Híbridos.
<p>UNIDAD III: De la literatura al cine</p>	<ol style="list-style-type: none">1. El “What if?” como principio de la Ciencia Ficción.<ol style="list-style-type: none">1.1 Las hipótesis “falsas”.1.2 El “¿qué pasó?”, “¿por qué?”, “¿cómo?” y “¿cuándo?” para asentar una historia.1. El “NOVUM”: elementos irreales que pueden ser factibles.2. Sci-Fi como inspiración para el cine.3. Remake y reboot para renovar viejas historias
<p>UNIDAD IV: Cine de Prestigio</p>	<ol style="list-style-type: none">1. La filosofía detrás de la Ciencia Ficción<ol style="list-style-type: none">1.1 El antropocentrismo como su mayor enfoque1.2 ¿Quién es el el ser humano y su papel en el universo?2. Lo que la Ciencia Ficción considera progresismo<ol style="list-style-type: none">2.1 La presencia del marxismo en estas historias3. El papel de la mujer en el cine de Ciencia Ficción<ol style="list-style-type: none">3.1 Mujeres directoras y/o escritoras3.2 El contraste de los personajes femeninos: damiselas en peligro o empoderamiento admirable

<p style="text-align: center;">UNIDAD V Protagonistas de la Ciencia Ficción</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protagonistas desadaptados o superiores 2. Los arquetipos en los héroes y heroínas del género: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Viajero 2.2 Ingenuo 2.3 Ignorante 2.4 Guerrero 2.5 Huérfano 2.6 Posibles mezclas e híbridos 3. Naturaleza autodestructiva del protagonista
<p style="text-align: center;">UNIDAD VI Worldbuilding (Creación de universos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relación con la realidad y un posible futuro. <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Acción – reacción a largo plazo, consecuencias. 1.2 Cuándo usar la ciencia y cuándo no. 2. Creación de normas lógicas. <ol style="list-style-type: none"> 2.1 La madre naturaleza en el Sci-Fi. 3. Los Biomas y su efecto en la organización social. <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Cultura colectiva. 3.2 Cultura individual. 4. El protagonista vs el entorno. 5. Entornos futuristas en el presente: El poder de las locaciones.
<p style="text-align: center;">UNIDAD VII Blockbusters y Cine B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lo bueno y lo malo, ventajas y desventajas. <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Las películas para televisión. 1.2 Prescindir de calidad y narrativa. 2. Espacio de experimentación y creatividad: Todo es posible. 3. Libertades y limitaciones. 4. Efectos especiales: ¿necesidad o capricho?

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

DOCENTE	ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">• Método expositivo, clase magistral para contenidos meramente teóricos (como las primeras dos unidades destinadas a aterrizar conceptos).• Establecer debates para que respondan el valor del Sci-Fi para la sociedad actual.• Plantear historias Sci-Fi que pesen visualicen tanto la parte especulativo como la predictiva que envuelve el género• Diferenciar los tipos de Sci-Fi mediante pequeños cortos cinematográficos o episodios de series para categorizarlos.• Dar a los estudiantes una serie de imágenes y casos que deberán traducir a historias de Sci-Fi o relacionarlas con películas de Sci-Fi ya existentes.• Escribir o ejemplificar hipótesis falsas para una historia Sci-Fi hipotética.• Presentación de clips audiovisuales (películas, cortometrajes o episodios de series) que abran discusiones sobre qué elementos son irreales pero factibles.• Taller pedagógico: el profesor planteará un caso problemático que deberá ser usado por los estudiantes para que planteen un mundo nuevo con las consecuencias dadas por esos conflictos.• Plantear análisis de ciertas películas o series y su relación con el mundo real.• Abrir reflexiones grupales sobre la verosimilitud de estos mundos distópicos o futuristas como resultado de los actos colectivos.	<ul style="list-style-type: none">• Interactuar con el profesor y el resto de los estudiantes sobre los contenidos de la clase. Unirse a los temas de discusión y debate.• Visualizar películas y series relacionadas con el género y analizar la diferencia entre ese mundo hipotético y el real.• Visualizar las primeras películas de ciencia ficción y compararlas con las actuales, hallar similitudes y diferencias.• Diferenciar y valorar el trabajo en las películas B, Blockbusters y de prestigio.• Análisis de protagonistas y su relación con su mundo.• Identificación de los elementos propios del cine de Ciencia Ficción.• Presentación de ideas sobre mundos para Sci-Fi y trazar una posible historia en este.• Lectura del material indicado, algunos cuentos cortos de scifi que se adaptaron para la pantalla grande o pequeña.

VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación sugeridas para *Cine de Ciencia Ficción* son:

- 1.- Plantear una hipótesis falsa y desarrollar las preguntas que asientan una historia Sci-Fi.
- 2.- Análisis del uso de los elementos irreales en el género y qué los hace naturales al universo.
- 3.- Elaboración de un álbum de locaciones y elementos que derive en la formación de un universo Sci-Fi.
- 4.- Ensayo sobre las diferencias entre un blockbuster, una película B y cine de prestigio.
- 5.- Análisis sobre el tipo de mundo que plantea algunas películas de ciencia ficción, ¿se trata de especulación o predicción?

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Textos:

- Bracho, J. (1996). ¿En qué espacio vivimos?. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica
- Brady, M. (2019) The Science of Rick & Morty: an unofficial guide. London: Blink Publishing
- BBC Media Center (2018) Superpowering Women in SciFi Superhero Films: A 10 Year Investigation
- Corbett, D (2013) The art of Character: Creating memorable characters for fiction, film and TV. New York: Penguin Group
- Frost, A. (2013) Science Fictional Aesthetics: The Novum & cognitive estrangement y contemporary art. Paddington: School of Media Arts, College of Fine Arts.
- Gordon, A. (2007) Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers
- James, E. & Mendlesohn, F. (2003) The Cambridge companion to Science Fiction. Cambridge University Press.
- Kac-Vergne, M. (2016) Sidelining Women in Contemporary Science-Fiction Film
- Kaveney, R (2005) From Alien to The Matrix: Reading Science Fiction Film. London: I. B. Tauris
- Klein, S. (2012) Eight day genesis: A worldbuilding Codex for Writers and creatives. Alliteration Ink
- Nahin, P. (2014) Holy Sci-Fi! Where Science Fiction and Religion Intersect. New Hampshire: Springer
- Nicholls, P. (1987) La ciencia en la ciencia ficción. Barcelona: Ediciones Orbis, S.A
- Reid, R. (2009) Women in Science Fiction and Fantasy
- Sanders, D. (2008) The Philosophy of Science Fiction Film. The University Press of Kentucky
- Scalzi, J. (2005) The Rough guide to Sci-Fi Movies. New York: Rough Guides
- Scott, O. (1990) Cómo escribir Ciencia Ficción y fantasía. Lectulandia.com
- Tuttle, L. (2005) Writing Fantasy & Science Fiction. London: A&C Black
- Uicich, F. (2011) Filosofía y ciencia ficción: enseñando a través del cine. Universidad de Buenos Aires

Páginas web:

- <https://www.scifinow.co.uk>
- <https://jeremyszal.com>
- <https://ascientistsfiction.blogspot.com/>
- <https://blog.education.nationalgeographic.org>
- <https://coolhunting.com/tech/science-fiction-informs-thefuture/>
- <https://www.csie.ntu.edu.tw/~ntucs82/PEOPLE/b2506017/sf/oscar.html>