



LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

FACILITADOR:	David López
HORARIO:	martes y jueves de 17:00 a 19:00 h.
DURACIÓN:	(56 horas)
CUPO:	20 alumnos
DESCRIPCIÓN:	<p>El alumno adquiere un amplio panorama de la producción literaria fantástica y de la ciencia ficción. Además, desarrolla competencias para reproducir las convenciones del género imaginativo en sus propias creaciones.</p> <p>En este curso se pretende ahondar en las características generales de cada subgénero fantástico a través de la comparativa práctica de dos grandes autores, a elegir por el profesor. El alumno aprenderá a reconocer y utilizar los arquetipos clásicos, a huir de los clichés y a componer una narración completa dentro del marco del terror, la ciencia ficción y la fantasía. Como final del curso, cada alumno completará un relato breve de cada género.</p>
CONTENIDOS:	<p>Historia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciencia Ficción Primitiva • Ciencia Ficción Moderna • Edad de Oro • Edad de Plata • Nueva Ola • Ciberpunk • Postciberpunk <p>Tipos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Space Opera • Ciencia Ficción Hard • Ciencia Ficción Soft • Punk (ciber, diesel, petrol, steam, etc) • Utopico, Distopico, Apocaliptico • Retrofuturismo <p>Trama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura Aristotélica. • Qué decir. • Desarrollo de la trama desde la idea más simple. • La vuelta de tuerca. (Evitar los clichés). • El final. <p>Personajes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaje principal • Personajes secundarios. • Antagonista. • Aliens y otras creaturas <p>Estilo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de Narrador (1era o 3era persona). • Tiempo de narración (presente, pasado, futuro). <p>Escenarios</p> <ul style="list-style-type: none"> • La importancia del lugar donde se desarrolla la acción de la novela. • Crear mundos de Ciencia Ficción creíbles • Mundos imaginarios • Realidad Alterna • Locaciones reales (presentes alternativos) <p>Tecnología y otros aspectos técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación, creación, adaptación de equipos y armas