

Convenciones de ciencia ficción

LECTURA

NIVEL
Intermedio

NÚMERO
B1_3056R_ES

IDIOMA
Español

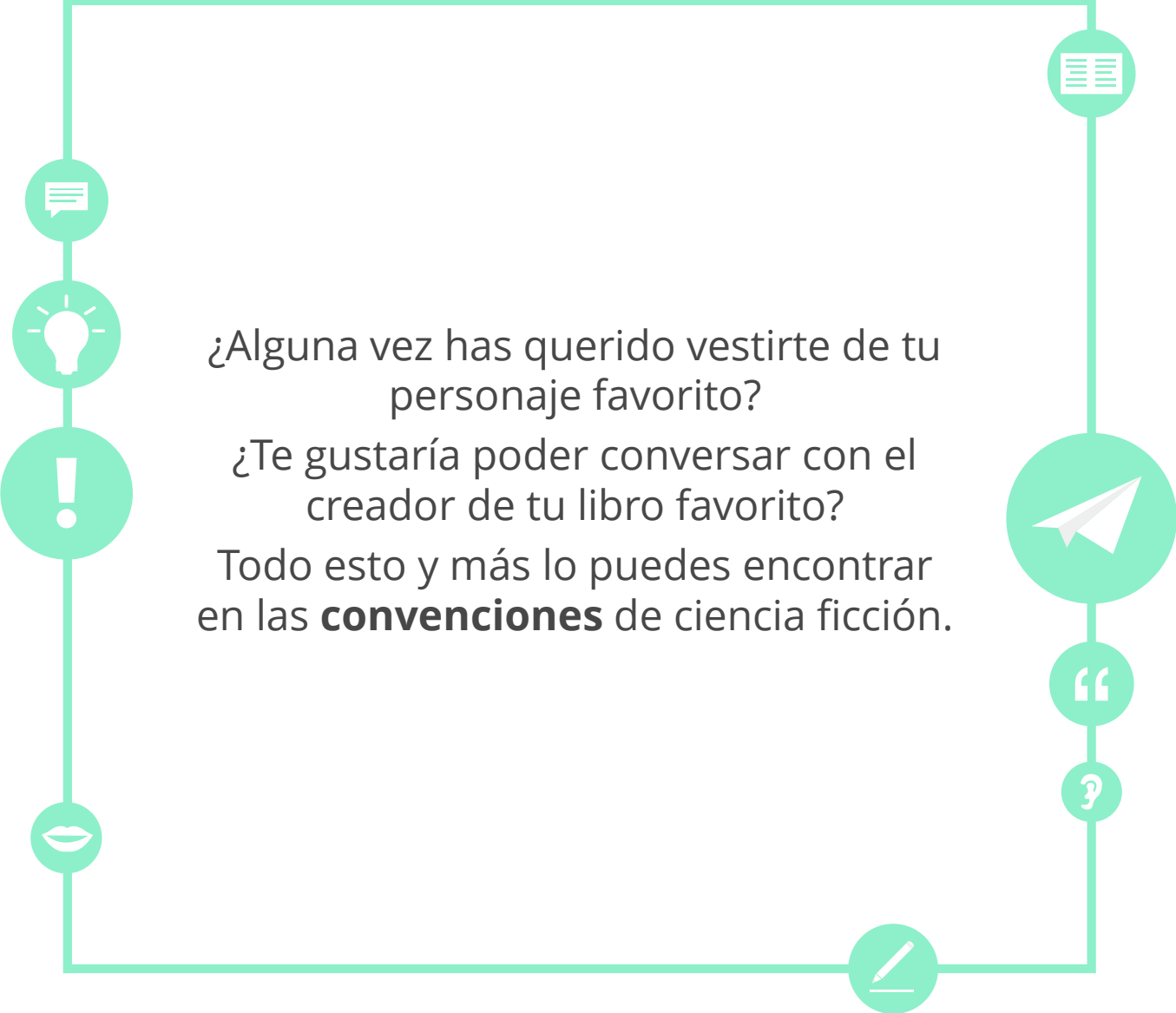




Objetivos

- Leer sobre convenciones de ciencia ficción
- Practicar opinar sobre este tipo de convenciones
- Practicar debatir sobre el fenómeno fan





¿Alguna vez has querido vestirte de tu personaje favorito?

¿Te gustaría poder conversar con el creador de tu libro favorito?

Todo esto y más lo puedes encontrar en las **convenciones** de ciencia ficción.



Vocabulario

convención

sumergirse

popularizar

reputación

especular



nexo

fanático

expandir



Vocabulario en contexto



La **convención** del próximo año va a ser especial porque coincide con el 35 aniversario de la creación de Blade Runner.

Keanu Reeves ganó **popularidad** después de protagonizar Matrix.



Se **especula** que Javier Bardem será el nuevo maestro Yoda, pero son rumores sin fundamentos.

Es un **fanático** de los Avengers. Siempre lleva la camiseta de alguno de ellos.





Vocabulario en contexto



Empezaron vendiendo sus productos en su ciudad y ahora se han **expandido** y venden en todo el país.

El **nexo** que les une es su afición por el cine.



Es un director de cine con mucha **reputación**. Ha ganado varios premios.

Me leí el primer capítulo del primer libro de Harry Potter y ya no pude **sumergirme** en el mundo de Howards.





Lectura

Aunque el origen de la ciencia ficción podría remontarse al siglo XIX, gracias a novelistas **emblemáticos** como J. Verne, H.G. Wells o, incluso, Mary Shelley, es el siglo XX el que da nombre al género y el periodo en el que se **populariza** de forma masiva.

La ciencia ficción se apoya en una posible **verosimilitud** científica y, a partir de ahí, permite **especular** con alternativas fantásticas que transcurren en el pasado, presente o, más habitualmente, en el futuro, **expandiendo**, a su vez, el espacio físico a través de todo el universo.





Lectura

Se crean incluso dimensiones, espaciales y temporales, paralelas que permiten la invención de un mundo virtual en el que las percepciones y su interpretación se **distorsionan** a través de estímulos falsos.

Como en un juego de espejos, la ciencia no solo alimenta la ficción sino que, también, multiplica los canales de difusión de esa ficción o, por extensión, de sí misma. La aparición y generalización de nuevos medios de comunicación (de información y/o entretenimiento) como la radio, el cine, la televisión, el cómic, e Internet, serán la plataforma definitiva para impulsar el género.





Pregunta

**¿Qué es para ti la
ciencia ficción?**



Escribe

Escribe esta postal a un amigo tuyo invitándole a acompañarte a una convención de ciencia ficción. ¡Dale todos los detalles!

A blank postcard template with a vertical line separating the address and message areas. The message area has 10 horizontal lines, and the address area has 4 horizontal lines. A small square box in the top right corner contains a blue square and a red arc, representing a stamp or logo.



Opina



¿Preferirías organizar una
convención de ciencia ficción o
tan solo formar parte de los
asistentes?
¿Por qué?



Lectura

Por primera vez en la historia las barreras geográficas se difuminan permitiendo incrementar la audiencia potencial y una relativa **uniformización** cultural global de la que surgen potentes iconos. Reales, por supuesto, pero también meras fantasías como, por ejemplo, Superman y Mickey Mouse.

Y la creación de personajes o símbolos tan poderosos conlleva la aparición de un fenómeno no totalmente nuevo, pero sí en cuanto a su importancia y normalización, el de los fans. Seguidores entusiasmados, **fanáticos** a veces, de personajes célebres, grupos musicales, equipos deportivos, etc.

Y la ciencia ficción no es ajena a este fenómeno. Al contrario, medios masivos como el cine y la televisión, propiciaron su **popularización** y, a través del marketing, el star-system y, en definitiva, la mitología levantada a su alrededor, incentivaron el fenómeno fan.





Lectura

Títulos tan **emblemáticos** como 'Star Trek', 'Star Wars', 'Blade Runner', 'Alien', 'El planeta de los simios', 'Matrix', 'Terminator', '2001, una odisea espacial', 'Mad Max', etc. crearon universos alternativos, poblados de personajes **carismáticos** e historias extraordinarias.

Debido a la creciente aceptación, normalización y generalización del género, la pasión personal derivó en la asociación de individuos con intereses afines a través de multitud de clubes, reuniones y **convenciones** que a lo largo del año permitían a los seguidores compartir sus filias, generalistas o especializadas, ampliar sus conocimientos, asistir e intervenir en charlas con reputados autores, adquirir o intercambiar merchandising o ejemplares únicos, socializar, presenciar preestrenos audiovisuales o, incluso, disfrazarse de sus personajes favoritos (afición conocida como cosplay).





Pregunta

**¿Qué opinas del
fenómeno fan?**



Escribir la lista

Escribe en la lista los personajes, famosos, deportistas, etc... de los cuales hayas sido fan a lo largo de tu vida

A vertical sheet of white paper with a spiral binding on the left side. The paper has ten horizontal lines for writing, spaced evenly down the page. The lines are light gray and extend across the width of the page.



Pregunta

De la lista anterior, ¿te has disfrazado o te hubiera gustado disfrazarte de alguno de ellos?
¿Por qué?





Lectura

Aunque el congreso más destacado, la Convención Mundial de Ciencia Ficción o Worldcon, se celebra desde 1939 (principalmente en los EE.UU.), ha sido el impulso recibido por Internet en general y las redes sociales en particular el que ha **promovido** la celebración de ininidad de convenciones a lo largo y ancho del planeta. Algunas de ellas han expandido sus objetivos iniciales para poder incluir la ciencia ficción. El ejemplo posiblemente más importante es la Comic-Con de San Diego que, como su nombre indica, surgió con la idea de reunir periódicamente a la creciente legión de fans del cómic con sus venerados autores, pero evolucionó ampliando su oferta con el cine, la TV, los juegos de rol y los videojuegos, manteniendo la fantasía y la ciencia ficción como **nexo** de unión.





Lectura

En Europa, el Festival de Angulema en Francia y la Lucca Comics and Games en Italia, y en Asia, el Comiket de Japón, gozan también de una **reputación** internacional de primer orden pero, probablemente, a través de una mayor especialización en la historieta que la Comic-Con.

Imposible enumerar los cientos de concentraciones y convenciones que se celebran anualmente en el mundo, pero Internet es la herramienta ideal no solo para informarse sino, también, para empezar a **sumergirse** en un universo repleto de fantasía, imaginación y, por supuesto, ¡diversión!





Pregunta

**¿Conocías este tipo
de convenciones?
¿Cuáles? ¿Por qué?**



¿A cuál de estas dos convenciones prefieres ir? ¿Por qué?





¿Qué papel juegan las redes sociales y las nuevas tecnologías en este tipo de reuniones de fans?



¡Ponte en su lugar!

Imagina el diálogo entre Julia y Martín.

Pensaba que era una convención para científicos!



Pero no señora, ¡no ha escuchado nada! ¡Yo le he dicho que es una convención de ciencia FICCIÓN!

Julia pide detalles sobre la convención.

Martín explica los principios de una convención de ciencia ficción.



Dictado

Escribe abajo lo que dice tu profesor.

A sheet of white paper with a vertical line of punch holes on the left side and horizontal lines for writing.

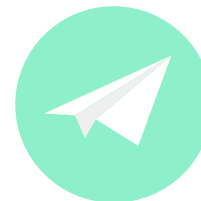


Reflexiona sobre los objetivos

Vuelve a la segunda página y comprueba si has alcanzado los objetivos de esta lección.

sí

no





Reflexiona sobre la lección

Piensa en todo lo que has aprendido en esta lección.
¿Qué ha sido lo más difícil (actividades, vocabulario...)? ¿y lo más fácil?






Si tienes tiempo, repasa las páginas más difíciles de nuevo.



Soluciones

Todas las actividades son de respuesta libre.

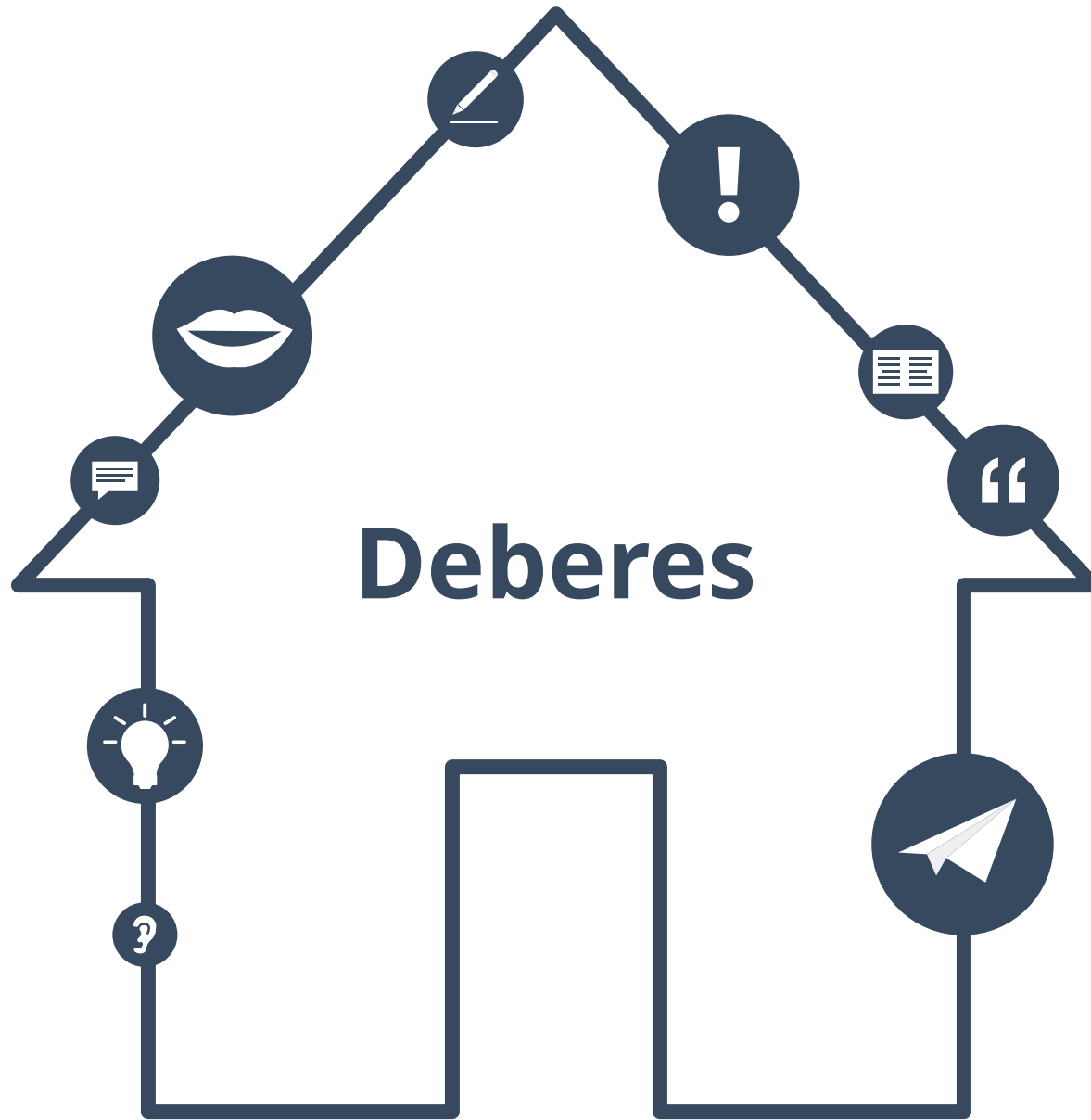


Transcripción

Por primera vez en la historia las barreras geográficas se difuminan permitiendo incrementar la audiencia potencial y una relativa uniformización cultural global de la que surgen potentes iconos. Reales, por supuesto, pero también meras fantasías como, por ejemplo, Superman y Mickey Mouse.

Y la creación de personajes o símbolos tan poderosos conlleva la aparición de un fenómeno no totalmente nuevo, pero sí en cuanto a su importancia y normalización, el de los fans. Seguidores entusiasmados, fanáticos a veces, de personajes célebres, grupos musicales, equipos deportivos, etc.

Y la ciencia ficción no es ajena a este fenómeno. Al contrario, medios masivos como el cine y la televisión, propiciaron su popularización y, a través del marketing, el star-system y, en definitiva, la mitología levantada a su alrededor, incentivaron el fenómeno fan.



Deberes



Escribe

Escribe según tu opinión, las ventajas y desventajas de las convenciones de ciencia ficción.

Ventajas

Desventajas



Mis frases preferidas

Escoge tus cinco frases preferidas a partir de los tres textos de esta lección.

A vertical sheet of white paper with a spiral binding on the left side. The paper has ten horizontal lines for writing, intended for the user to record their five favorite phrases.



La historia continúa

**¿Qué pasa a continuación?
Escribe dos frases de la historia.**

A vertical rectangular area designed to look like a sheet of lined paper. It features a light gray background with horizontal lines for writing. On the left side, there are ten circular punch holes, suggesting it's a page from a binder or notebook.



¿Fácil o difícil?

¿El texto de esta lección es...
fácil o difícil?

Escribe lo que es fácil y lo que es difícil para ti.

A vertical rectangular area with a light gray background, featuring a series of horizontal lines for writing. On the left side, there are several small circles, suggesting a spiral binding or a list of items.



Soluciones a los deberes

Actividades de respuesta libre.

