1. Identificación del Curso/ Módulo

Nombre del Curso/ Módulo:	Línea de conocimiento:	Código de materia:	Número de creditos: **3**
TERROR, CULTURA Y SOCIEDAD	**LITE**	**LITE 15003**	

Facultad/ Departamento	**FAC DE CIEN SOC HUMAN Y ARTES**					
Programa o departamento que administra el curso o módulo	**LITERATURA**					
Niveles de Formación	Tecnológico Profesional		X	Maestría		
	Profesional		X	Doctorado		
	Especialización					
Modalidad	Presencial		Dual		Virtual	X
Número de horas con acompañamiento del profesor: 6			Número de horas de trabajo independiente: 6			
Fecha de actualización de la guía: 29/01/2024						

2. Conocimientos previos requeridos para el curso

No requiere conocimientos previos

3. Justificación

El curso de Creatividad e innovación - Terror, Cultura y Sociedad, es una propuesta diseñada por el programa de Literatura Virtual para consolidar la competencia estética de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, a partir del análisis de una serie de producciones culturales pobladas por monstruos y referencias al horror que es posible experimentar en la sociedad actual. El curso presenta un enfoque pedagógico cuyo presupuesto básico radica en asumir el pluralismo creativo inscrito en las artes visuales, la literatura y la cinematografía como horizonte privilegiado de interpretación de una sociedad compleja pero fascinante, en la que a través de la naturaleza y las acciones de monstruos, vampiros y zombis, sea posible realizar un análisis crítico a la relación entre ciencia y política; a la cultura de masas y su influencia en la configuración de imaginarios sociales; y al capitalismo en su versión más salvaje. Es así como el curso busca que sus participantes hagan uso del arte, la literatura y el cine, en cuanto herramientas de lectura crítica del mundo, desde consideraciones científicas, sociales, históricas, políticas y económicas, en un diálogo que vincule sus inquietudes personales y profesionales con producciones culturales asociadas al terror que han sido desarrolladas a partir del siglo XIX.

4. Competencias de formación

Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
1	Cognitiva: Analiza la presencia e influencia del terror en la sociedad contemporánea.	1 - Se espera que el estudiante conozca, aprecie y discuta el significado y trascendencia de diversos fenómenos artísticos relacionados con la noción de terror y su relación con una lectura ampliada de la sociedad contemporánea, a fin de entender sus correspondientes perspectivas críticas. 2 - 3 -
2	Comunicativa: Examina y expone de manera crítica y argumentada la evolución del género del terror en la historia.	1 - Se espera que el estudiante produzca, a partir del análisis de diversas manifestaciones culturales, discursos sólidos, creativos e innovadores desde enfoques comunicativos y narrativos tales como el ensayo, la reseña, y la producción literaria. 2 - 3 -
3	Ciudadana: Analiza, de manera crítica, el contenido social y político que subyace en el género del terror a través de distintas manifestaciones artísticas.	1 - Se espera que el estudiante desarrolle su habilidad para entender y discutir las dinámicas históricas, políticas y culturales de la sociedad actual, a la luz del terror como eje conceptual de distintas manifestaciones artísticas. 2 - 3 -

5. Contenidos

Unidad de aprendizaje	Temáticas
Unidad 1: El horror sobrenatural en la cultura de masas.	- Introducción. - La cultura de masas. - Acercamiento a la estética del terror.
Unidad 2: Narrativas del terror.	- Tópicos del género (el vampiro, el fantasma, el monstruo, el zombi). - El terror fantástico, gótico y cósmico en la literatura (Poe, Lovecraft, Maupassant,Machen). - Poéticas de vampiros (Tieck, Polidori, Gautier, Dumas, Poe, Stocker).
Unidad 4: Cine, zombis y capitalismo.	- Capitalismo y cosificación del ser humano - El zombi como paradigma del humano tecnificado. - El terror en el cine (George Romero, Sang-ho Yeon, David Cronenberg)
Unidad 3: Lo monstruoso en el arte contemporáneo.	- La dimensión biopolítica del arte (Santiago Sierra, Marc Quinn, Patricia Piccinini, Carsten Höller). - El caso Frankenstein: cuando la ciencia y el arte reemplazan a Dios. - El horror y la fealdad en el arte contemporáneo.

6. Evaluación y calificación

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
U1. Foro: Hacia una definición de la cultura de masas, miedos íntimos y colectivos.	10
U1. Ensayo: Popularización del terror en la cultura de masas y la vida cotidiana.	10
U2. Foro: Una muerte sexy: De Nosferatu a Crepúsculo.	10
U2. Cuento o Poema, inspirado en la figura del vampiro en la sociedad contemporánea.	20
U3. Video comentario grupal: El caso Frankenstein, o los límites y alcances de la ciencia y la tecnología.	20
U3. Padlet colaborativo: La dimensión biopolítica del arte.	20
U4. Foro 3: El zombi como paradigma de lo humano tecnificado y mecanicista.	10

7. Bibliografía

Arguello, R. (2009). Ciudad Gótica. Genealogía de lo simbólico y lo diabólico en el territorio urbano.

Lovecraft. H.P. (1999). El horror sobrenatural en la literatura.

Quirarte, V. (1995). La sintaxis del vampiro. Cultura y otredad.

Zúñiga, R. (2008). La demarcación de los cuerpos.

Fernández, J. (2011). Filosofía Zombi.

8. Observaciones

N/A