

Código: 106459
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA
Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN
Curso: CUARTO
Semestre: PRIMERO
Equipo docente: NURIA GÓMEZ GABRIEL Y CLARA IRIS RAMOS
*Horas de dedicación: 150h
Horas lectivas: 72h
Horas autónomas: 78h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA:

Esta materia es de carácter optativo y de metodología teórico-práctica. El objetivo general de la materia es el de articular recursos y metodologías procedentes de los campos de saber de las ciencias sociales y de los ámbitos científico-técnicos con la práctica investigadora en artes y diseño. En las cuatro asignaturas que componen la materia, se aborda una dimensión de análisis teórico, reflexivo y posicionado de los recursos implicados en el propio proceso de trabajo; una dimensión prospectiva y propositiva en relación con el propio proyecto, orientada hacia y desde la autonomía del alumno/a; una dimensión instrumental de la práctica investigadora con el dominio de recursos y métodos de trabajo adecuados a la singularidad del proyecto propio. Como esos transversales, se incide, por un lado, en la consolidación de la competencia comunicativa a través del uso de lenguajes propios de la investigación en artes y diseño (visual, oral, escrito, sonoro, etc.). Por otro lado, en la autonomía y capacidad (auto)crítica del alumno/a. Cada una de las asignaturas de la materia se despliegan desde su dimensión teórica y práctica (antropológica, sociológica...), descriptiva-textual-formal (códigos, canales, estructuras), dimensión contextual (tecnología, infraestructura, espacios, escenarios), política, cultural (perspectivas *transfeministas, *decoloniales...), material y comunicativa/estética (lenguajes).

FICCIÓN

La ficción nos permite entender cuáles son los relatos que mueven el mundo, como se configuran nuestros imaginarios y nuestras realidades políticas. Tanto desde el ámbito de la narrativa en un sentido más clásico (literatura, cine, cómic, videojuego, *storytelling*, etc.) como desde las suyas derivas transmediales y transdisciplinares (*cosplay*, *fanfiction*, *creepypasta*, etc.), la ficción –y sus dispositivos– nos explican qué es aquello que mueve para poder pensar y ensayar nuevas maneras de estar juntas, tejiendo las relaciones que establecemos con nosotros mismas y con el mundo. A la vez, la ficción como método de investigación nos permite crear estructuras especulativas, mediante la creación de mundos, enmarcar una realidad determinada, llevar a cabo un análisis crítico y proponer alternativas a las misma. Desde esta visión abierta de aquello capaz de narrar, la asignatura se plantea como una aproximación teórico-práctica a la ficción en varias formas de las artes y el diseño. Se dedicará, pues, este espacio de aprendizaje en el análisis de obras especulativas y de ciencia ficción mediante varios lenguajes y formatos (expositivo, audiovisual, objetual, performativo, animación, digital, etc.) pero también a la creación y activación de proyectos personales a través del diseño especulativo, la narración colaborativa, la teoría-ficción o la autoficción.

OBJETIVOS

Genéricos:

- Formular proyectos o situaciones a través de las cuales creamos espacios de relación intermedios, de contacto, de fricción o de contagio con y entre los diferentes agentes, comunidades, públicos y redes de las artes y los diseños.
- Poner en juego cuestiones vinculadas con la cultura, el pensamiento y la creación contemporánea, entendiéndolas como herramientas que nos permiten construir un posicionamiento crítico y una manera de hacer propositiva hacia la realidad actual.

Específicos:

- Conocer y emplear metodologías de investigación y estrategias de creación/comunicación vinculadas a la ficción, la ciencia ficción, la teoría ficción en el marco de la investigación en artes y diseños.
- Identificar públicos y comunidades vinculadas y vinculantes al trabajo del alumno.

COMPETENCIAS

E02. Analizar y relacionar teorías, conceptos y saberes de las varias áreas de conocimiento (sociales, científicas, de las artes y de los diseños).

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- E03. Leer, escribir y hablar de manera posicionada y crítica en y desde los entornos de trabajo de las artes y los diseños, y emplear estos recursos como un factor de construcción personal.
- E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, e implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y/o los diseños.
- E05. Distinguir, jerarquizar y relacionar críticamente contenidos formales, datos, documentos, conceptos y argumentos implicados en el trabajo propio, empleando recursos apropiados (constelaciones conceptuales, gráficos relacionales, bancos de referencias...).
- E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.
- E11. Trabajar de manera coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.
- E14. Identificar y aplicar los elementos básicos de un proceso de exploración y análisis en un campo concreto de las artes y el diseño.
- E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.
- T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.
- T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.
- T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.
- T06. Trabajar de forma colaborativa, multidisciplinaria y transdisciplinaria.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- E02.37. Consolidar la identificación de las metodologías de las varias áreas de conocimiento a través de las artes y los diseños.
- E03.25. Comunicar de manera situada y (pre)posicional: con, de, desde, contra, por, para...
- E03.26. Reforzar la identificación y utilización de técnicas de argumentación.
- E03.27. Consolidar la capacidad de comunicar de manera clara y precisa empleando lenguajes propios de la investigación en artes y diseño (visual, oral, escrito, sonoro...).
- E03.28. Identificar y utilizar con claridad el medio adecuado a cada situación comunicativa.
- E04.28. Saber identificar y delimitar el contexto específico en el cual se inserta el proyecto personal.
- E05.13. Gestionar de manera crítica y posicionada los vínculos teóricos e instrumentos de la investigación con el trabajo propio.
- E05.14. Aplicar y consolidar las herramientas e instrumentos de investigación adecuadas en función de la metodología empleada para el desarrollo de propuestas concretas.
- E06.15. Elaborar de manera autónoma propuestas personales e identificar temas de interés propios.
- E06.16. Adecuar el trabajo propio a los contextos específicos de implementación.
- E11.9. Identificar y utilizar las diferentes metodologías de investigación (ficción, archivo, sujeto y comunidad, entorno y contexto) a fin de analizar y proponer nuevas perspectivas para abordar cuestiones o problemas identificables.
- E11.10. Generar líneas de mejora del proyecto a partir de provocar un diálogo con los diferentes agentes que tienen que intervenir en el proceso.
- E14.14. Tener autonomía en el proceso de investigación y construcción de un archivo propio de referentes y casos de estudio.
- E16.13. Articular poniendo en relación los ámbitos de interés y de investigación contextuales con las diferentes metodologías de creación y producción propias de cada alumno.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

- T01.1. Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.
- T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.
- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.

T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.

T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.

T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

T06.1. Distribuir los roles en un entorno colectivo de trabajo derivado de un proyecto según habilidades y disciplinas implicadas.

T06.2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

CONTENIDOS

La asignatura de ficción se configura a través de tres bloques que se despliegan desde una aproximación teórico-práctica en torno a las diversas prácticas de las artes y los diseños

Bloque 1. Autoficciones. Los relatos que mueven el mundo

Storytelling es el arte de contar historias. Existe desde tiempos ancestrales, es y ha sido la forma de expresión y de transmisión del conocimiento presente en las pinturas de las cavernas, en las narraciones pictográficas de los códices indígenas, en los cantos de los juglares y en las historias heroicas de todos los tiempos. Aplicado a la investigación, el *storytelling* es un método de investigación cualitativa que permite la creación de estructuras simbólicas, políticas, económicas, afectivas y materiales a través de las claves de un relato: describir el contexto, los personajes, las sus emociones y otras cuestiones relacionadas con nuestro proceso de creación, los criterios de inclusividad y/o exclusividad que nos hayamos pautado para hacer posible la experiencia narrativa. De la misma forma, si el *storytelling* nos permite explorar las formas de empatía por parte de la comunidad que acoge la narrativa y que interpreta las claves de su relato, también nos ofrece la posibilidad de interrogarnos sobre nuestras implicaciones éticas, estéticas, políticas dentro de su marco.

Bloque 2. La SF. Imaginación política y el más allá de lo propiamente humano

La sigla SF es utilizada normalmente para denominar a la *Science Fiction*, género derivado de la literatura de ficción, la literatura fantástica y la narrativa de terror, como gran parte de la ficción utópica, distópica, apocalíptica y la ucronía. Muchas autoras han visto en la ciencia ficción un terreno fértil para imaginar muchos presentes posibles, formular preguntas al futuro y especular sobre lo que puede suceder en nuestro mundo. La ciencia ficción se caracteriza por narrar situaciones hipotéticas y con frecuencia explora las posibles consecuencias de las innovaciones científicas, sociales y tecnológicas. Para Donna Haraway, SF es la abreviatura de *science fiction*, pero también de *speculative fabulation*, *string figuras*, *speculative feminism*, *scientific fact* y *so far*. Atravesando algunos campos de la narrativa en las artes y el diseño, se presentan algunas metodologías de investigación de la SF que entrelazan las prácticas narrativas de escritura académica con las formas más cotidianas de relato, para analizar y fabular sobre la creación de escenarios futuros e “imaginarios políticos” alternativos, en la medida en que estos pueden ofrecer modelos concretos para otras formas de vida en el presente.

Bloque 3. Teoría-ficción

El último bloque de la asignatura está enfocado en el ámbito de la creación teórica y el pensamiento material desde las prácticas de las artes y los diseños. La teoría-ficción es una disciplina que aplica el marco epistemológico de lo que traducido al catalán llamaríamos algo así como “teoría de mundos posibles” –y que en inglés se conoce como “possible world theory”– en el ámbito de la creación literaria. De hecho, la teoría-ficción estudia las relaciones entre los mundos textuales y el mundo del fuera de texto para explorar los límites de la imaginación plástica y sus vicisitudes materiales. De la misma forma nos permitirá experimentar con el tejido de relaciones entre los sistemas de pensamiento abstracto y las materialidades que nos conforman y atraviesan. Es decir que la teoría-ficción, como método de investigación, ofrece la posibilidad de suspender el orden de las relaciones establecidas, la complejidad de sus sistemas lingüísticos y las jerarquías de sentido que se desprenden de ella desde una dimensión prospectiva propia de las artes y el diseño. En consecuencia, entendemos que la teoría-ficción y las prácticas especulativas materiales tienen la capacidad de desestabilizar cierto orden social y configurar alternativas éticas y políticas más allá de los mitos y ficciones que en la actualidad cohesionan la realidad simbólica.

METODOLOGÍA

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Los tres bloques que configuran la asignatura hibridan cápsulas magistrales donde se presentan varios marcos conceptuales y herramientas metodológicas entorno a las estrategias de ficción contemporánea, conjuntamente con un espacio dedicado al aula taller donde se activarán procedimientos performativos de comprensión de las mismas herramientas y donde el alumno aplicará los conocimientos al desarrollo de su proyecto personal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio. Visitas y/o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva. Exposición de contenidos prácticos y debate.

Resultados de aprendizaje: E2, E4, T1

Actividad supervisada:

Realización de ejercicios en el aula o taller. Realización y presentación de elementos de comunicación del proceso de trabajo. Discusión y puesta en común de contenidos.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno.

Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y de los resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Resultados de aprendizaje: E3, E4, E5, E6, E16, T1, T2, T4 T5, T6

Actividad autónoma:

Busca de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información. Lectura comprensiva de textos. Lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Resultados de aprendizaje: E4, E5, E3, E11, E14, E16, T2, T3

Actividad de evaluación:

Presentaciones de los ejercicios y de los resultados parciales o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Resultados de aprendizaje: E5, T4, T5

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula y de la actividad autónoma. La evaluación final del proceso de aprendizaje se realiza al final del proceso a partir de los trabajos relacionados y de la exposición oral y documental de la argumentación del trabajo realizado; asimismo la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo en el aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren tener continuidad. La participación activa en el aula en el desarrollo del trabajo también será un elemento que determinará la puntuación final.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (40%)

Evaluación continua de la exposición y/o realización de procesos de investigación. (50%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/u otras actividades colectivas. (10%)

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima mediana de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a tiene que haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura.
3. La asistencia tiene que haber estado igual o superior al 80% de las horas lectivas presenciales.

PROGRAMACIÓ (Despliegue de la asignatura por sesiones)

Sesió 1

Presentaci3n del curso

Inicio BLOQUE 1: Autoficciones. Los relatos que mueven el mundo

Sesi3n 2

PRESENTACI3N Y LECTURAS T1

Sesi3n 3

Storytelling. Las claves de un relato

Sesi3n 4

Inicio BLOQUE 2. La SF. Imaginaci3n pol3tica (m3s all3 de lo propiamente humano)

Marcos epistemol3gicos, g3neros y metodolog3as de la ciencia ficci3n y la ficci3n especulativa

Sesi3n 5

Humano-no humano

Sesi3n 6

Sembrar semillas para terraformar

Narratop3as, planetariedades y teor3as anticolapso

Sesi3n 7

Visita Bloque 2 + seguimientos trabajo propio

Sesi3n 8

Visita Bloque 3 + seguimientos trabajo propio

Sesi3n 9

Inicio BLOQUE 3. Teor3a-ficci3n. Especulaciones propositivas en las artes y los dise1nos

Intersecciones y herramientas metodol3gicas entre la teor3a y la ficci3n

Sesi3n 10

Cosmogon3as y demonolog3as creativas de la filosof3a-ficci3n

Sesi3n 11

Hipersiticiones y teor3a de la geotraum3tica

Sesi3n 12

Humor, posthumor y cr3tica social

Sesi3n 13

Seguimientos trabajo propio

Sesi3n 14

ENTREGA EN EL AULA/LECTURA Y VISIONADO EN COMÚN

Sesi3n 15

CIERRE DE LA ASIGNATURA EN EL AULA

BIBLIOGRAFIA

- Bratton, B (2021). *La terraformación. Programa para el diseño de una planetariedad viable*. Caja Negra
- CCRU (2021). *Hiperstición*. Materia Oscura
- Colectivo Juan de Madre (2022). *Contra la libertad*. Pathosformel
- Haraway, D. J. (1985). *A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s* (pp. 173-204). San Francisco, CA: Center for Social Research and Education.
- Haraway, D. J. (2011). *SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far*. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press
- Ireland, A. (2022). *Filosofía-ficción. Inteligencia Artificial, tecnología oculta y el fin de la humanidad*. Holobionte
- Lamarre, G (2018). *Storytelling como estrategia de comunicación*. Gustavo Gili, SL.
- Llurba, A (2022). *Hemoderivadas*. Artistas Martínez.
- Negarestani, R (2018). *Ciclonopedia. Complicidad con materiales anónimos*. Materia Oscura
- Núñez, A (2007). *Será mejor que lo cuentos*. Empresa Activa
- Salmon, C (2008). *Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Península