Código: 106459
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA
Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN
Curso: QUARTO
Semestre: PRIMERO
Equipo docente: MARCEL PIE Y CLARA IRIS RAMOS
*Hores 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 *transfeministes, *decolonials...), material y comunicativa/estética (lenguajes).

FICCIÓN

La ficción es todo aquel relato que nos ayuda a aproximarnos a la lectura de la realidad y a sus posibles, ya sea a partir de abstracciones que representan al mundo, como a la lectura que hacemos de éste, y abarca narrativas imaginarias expresadas en cualquier medio (novela, cuento, teatro, videojuego, cómic, animación, instalación, performance, etcétera). Toda producción que promueve un significado se ve implicada en la ficción, en nuestra forma de realizar una traducción de la vida. Asimismo, ésta configura nuestros imaginarios, nuestras realidades sociales y políticas y nuestras relaciones humanas. Lo que se propone en esta asignatura es aproximar la ficción como método de investigación, a fin de investigar en las diferentes posibilidades narrativas que reflexionen sobre los efectos de la vida humana y no humana, como en la forma de transferir, simular, especular o hacer un retorno de ésta hacia los demás sobre la realidad que nos rodea. A través de diferentes metodologías, se propone recorrer narraciones de tipo ficcional y factual, aquellas aparentemente están confrontadas u opuestas (ficciones o hechos reales/documentales), pero con las que de una forma entrelazada construimos de forma crítica nuestros mundos imaginarios, identidades, marcos culturales y realidades sociopolíticas.

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).

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 transdisciplinar.

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 transmitirlas 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

CONTENIDOS

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

Bloque 1. Autoficciones y mitologías
La autoficción es un género literario que se diferencia de la autobiografía porque, en el caso de esta segunda, los hechos han ocurrido realmente de forma testimonial, mientras que en la autoficción lo que se narra puede partir de una realidad parcial y modificada. En este sentido, la autoficción se define entre la autobiografía y el relato inventado, es un vaivén que alterna datos, personajes, tiempo o espacios reales y ficticios. De esta forma, la persona que escribe no tiene que decir necesariamente la verdad, aunque la voz que narra hable de sí misma. Una autoficción es siempre una historia que cumple dos requisitos: el/la autor/a empírico/a narra el relato, y los hechos ficcionados, pueden ser a partir de sucesos reales o no. Este género ha servido a diversidad de autoras y autores para aterrizar o hacer preguntas a temas tan diversos como las subjetividades individuales y colectivas, las mitologías familiares, las anécdotas pequeñas que se estiran hasta ser historias más largas para ampliar escala de observación o las ficciones que exploran el contexto de la vida real al servicio de la investigación narrativa y especulativa en un marco humano global, entre otras muchas.

Bloque 2. Narración
La narración es la principal herramienta de creación de ficciones. En este blog se analizarán los elementos constitutis de la narración: el narrador/a, los personajes, la estructura y el tiempo y el espacio. Toda narración es un discurso que se despliega en el tiempo y el espacio. La narración es el proceso mediante el cual el espectador construye la historia en curso a partir de la organización del relato. El relato se desarrolla en uno del mundo ficticio (el mundo diegético) en el que las situaciones y eventos narrados tienen lugar, y en donde los personajes se muestran y descubren a partir de su comportamiento y acciones. El juego con el tiempo, el espacio y el punto de vista es el que configura la forma en la que se constituye el relato. La naturaleza temporal de estas construcciones nos permite analizarlas y clasificarlas en forma de estructuras lineales y no lineales.

Bloque 3. 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 convertirse 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 sonido faro. 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 a 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 pueden ofrecer modelos concretos para otras formas de vida en el presente.

Bloque 4. PARATEXTO
Normalmente asociamos el paratexto al conjunto de elementos -normalmente textuales- que acompañan al texto principal de la obra -como serían, el título, el subtítulo, la descripción, el índice, etc.- y que configuran el primer marco de comunicación a partir del cual la obra se presenta al futurible lector/espectador. En este blog utilizaremos esta herramienta para revisar y experimentar con los contenidos generados durante el curso.

METODOLOGÍA

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. En caso de ser evaluado por segunda convocatoria, se realizará una prueba de síntesis.

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.

PROGRAMACIÓN (Despliegue de la asignatura por sesiones)

Sesión 1 - 4
T1: Autoficciones y mitologías

Sesión 5 - 7
T2: Narración

Sesión 8 - 11
T3: SF. Ciencia ficción y ficción especulativa.

Sesión 10 - 14
T4: El Paratexto

Sesión 15
Cierre de asignatura

BIBLIOGRAFÍA

Barthes, Roland (1999). *Mitologias.* Siglo xxi.
Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito.* México: Fondo de Cultura Economica.
Haraway, D. J. (2011). *SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far.* Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology
Despret, Vivianne (2022). *Autobiografia de un pulpo.* Bilbao: Consonni
Pince, Gerald (2003). *A dictionary of narratology*. U of Nebraska Press.
Eco, Umberto; MIRALLES, Helena Lozano (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos.* Barcelona: Lumen.
Gaudreault, André; JOST, François (1995). *El relato cinematográfico.* Buenos Aires: Paidós.
Van Der Oever, Annie; Christie, Ian (2018). *Stories: Screen Narrative in the Digital Era*. Amsterdam University Press.