



P R I S M A

PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA FICCIÓN



UN PROYECTO DEL AULA DE PROPULSIÓN ESCÓPICA EN COLABORACIÓN CON RAMPA

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES PRISMA?

Prisma es un programa de investigación en prácticas culturales y ciencias de la ficción con base en Madrid. Su intención es facilitar la colaboración entre investigadores, profesionales y estudiantes en el contexto de la producción cultural contemporánea.

El planteamiento del programa es simple: imaginar saberes e investigar en ellos.
¿Con qué fin? Reactivar el flujo de la ficción en la vida diaria, recuperar la potencia de lo desconocido como motor de aprendizaje y estudiar su incidencia dentro de la industria cultural y las llamadas industrias creativas.

¿Desde cuándo la producción cultural?
¿podemos no explicar? ¿qué productos culturales son rentables? ¿y la agricultura? ¿qué nombre nos invitamos?; son sólo una muestra de las preguntas posibles dentro del programa. El objetivo de Prisma no es responderlas, sino indagar en los procesos de construcción del mundo en los que nos vemos inmersos al inventar las respuestas.

Creado por 9 personas vinculadas profesionalmente a la reflexión estética, Prisma es un proyecto abierto a todo individuo interesado en el vasto campo de las ciencias de la ficción. El programa asume la inestabilidad de nuestro presente como la incubadora de un futuro productor cultural de disciplina incierta, cuyas competencias no constituirán saberes concretos sino procedimientos abiertos a la crítica constante de la emancipación.

OBJETIVOS

¿Y SI LO HACEMOS?

Prisma establece dos objetivos genéricos a largo plazo y uno semestral que corresponde al programa de investigación del año 2011.

Uno - Ofertar un programa de investigación crítica e independiente en Madrid.

La iniciativa surge como respuesta a la alarmante escasez de oferta educativa en el ámbito de las artes y la producción cultural de la ciudad de Madrid y pone de manifiesto la necesidad de estudiar la industria cultural desde estructuras que encarnen una postura de verdadera discrepancia.

Lejos de querer suplantar a los programas educativos tradicionales, el objetivo del proyecto es situarse en los intersticios ya existentes, creando un compendio de actividades que actúen como puente entre el abismo que separa la formación universitaria de la producción de reflexión y conocimiento crítico independiente.

Dos - Investigar en modelos de empresa cultural.

A día de hoy, Prisma es un proyecto de investigación artística y se aprovecha de ello para potenciar su viabilidad inicial. No obstante, la idea de empresa cultural es inherente a las preocupaciones del programa y el objetivo de Prisma a medio plazo es constituir un programa de estudios sostenible, que no obligue al participante a pagar cantidades astronómicas.

Al contrario de lo que sucede en el mundo de la empresa, en el que éstas dedican sus beneficios a la creación de proyectos no lucrativos, Prisma aspira a ser un proyecto artístico al que le brote una empresa cuyo ánimo de lucro aún ignoramos.

Tres - Producir herramientas de investigación y difusión en ciencias de la ficción

Cuando hablamos de investigación en ciencias de la ficción no sólo nos referimos a la experimentación teórica de contenidos ficticios, sino a la producción de herramientas -publicaciones, artefactos, imágenes- que permitan al programa tener un alcance más allá del ámbito privado.

Como interlocutor de una realidad en disputa, el programa busca la confrontación y el disenso público como método de reinserción de la ficción en la vida social. Para ello articulamos un programa en el que la producción de materiales tangibles prime frente a la explicación intelectual autocomplaciente.

¿CÓMO LO HACEMOS?

PROGRAMA

El programa se estructura en tres grandes áreas de actuación que a su vez se subdividen en diversos seminarios y talleres modulares.

MATERIAS AVANZADAS

Corresponden a los tres proyectos de investigación troncales. Cada una de las materias está dirigida por un profesional diferente y constituye un proyecto autónomo, libremente asociado al programa Prisma.

Las materias son las siguientes:

-*Construcción de Presupuestos.*

Cuando un lenguaje alcanza la madurez y puede acoger la divagación.

-*Grupo Prototipo.* Análisis de lo problemático del arte y las nuevas tecnologías.

-*Áreas Grises.* Estudios en mitopoiesis e imaginario colectivo.

ESTUDIOS DEL NÚCLEO

Son el lugar de intersección del programa. Aquí es donde Prisma se observa e investiga a si mismo como proyecto postformativo y estudia la crítica de la emancipación, el llamado "giro educativo" de las artes y la evolución del programa como empresa cultural.

Se divide en dos partes:

-*Orbitando lo Ignoto.* Programa de lectura en ciencia ficción y crítica de la emancipación.

-*Ortomática.* Laboratorio editorial y taller de producción.

SONDAS DE PROSPECCIÓN

Las Sondas de Prospección son invitaciones puntuales para que otros profesionales vinculados a la ficción, la ciencia y la producción cultural hagan sus propuestas al programa.

Para ello se contará con los siguientes invitados:

-*Usue Arrieta y Vicente Vázquez [ES]*

-*Fernando Baños [ES]*

-*David Arlandis y Javier Marroquí [ES]*

-*Jose Ramón Marcaida [ES]*

-*Pavla Ascher [NL]*

-*Bartolomé Luque [ES]*

CRONOGRAMA

A continuación se detalla el plan de actuación previo y el calendario general del programa para 2011

2010	SEP	OCT	NOV	DIC	
				Convocatoria y solicitudes	Entrevistas
	Colaboración y Financiación. Reuniones con: -Facultad de Bellas Artes -CA2M Móstoles -Centro de Arte Complutense -Medialab Prado -Intermediae-Matadero -Transit Projectes -AbsolutLab -CAMON Madrid		Apertura de sitio web		
			Presentaciones Públicas del Programa y difusión off-line / on-line		

2011	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
			Orbitando lo Ignoto			
	Ortomática		Ortomática			Ortomática
		Construcción de Presupuestos				
				Grupo Prototipo		
	Áreas Grises					
		Programa de Invitados				

FECHA INICIO

10 enero

FECHA FIN

10 junio

FINANCIACIÓN

PRODUCIENDO DIFERENCIAS

La financiación del programa no escapa a su lógica experimental. Es por ello que el programa Prisma aspira a ser un proyecto en el que participen entidades e instituciones de diversa naturaleza.

Es importante recalcar que **el programa plantea sus costes y presupuestos siempre como una invitación a la negociación**: creemos que la modularidad y flexibilidad del programa hace imprescindible el trato cercano a la hora de coordinar esfuerzos, distribuir costes y aumentar la eficiencia.

Pensamos que cualquier tipo de aportación, ya sea económica, logística o simbólica, es un factor más que influye en el curso del programa y que ha de ser dialogado en igualdad con la entidad colaboradora.

Somos partidarios de una colaboración y financiación múltiple frente a la idea de subvención unilateral, de forma que el programa mantenga un amplio margen de experimentalidad. Solo así podemos entender Prisma como una investigación seria de empresa cultural.

DISTRIBUIR LAS RESPONSABILIDADES

Prisma divide el coste de su primer año de la siguiente manera:

- 20% : Matrícula del participante.
- 10% : Inversión privada
- 5% : Venta de subproductos
- 65% : Subvenciones y ayudas

La idea es que progresivamente el porcentaje subvencionable descienda mientras aumenta la venta de subproductos y la inversión privada, tratando de minimizar la subida de la matrícula.

De la misma forma, se presenta un presupuesto con unos honorarios poco menos que simbólicos que corresponde aproximadamente al 60% del coste real del programa. Esto es posible sólo de forma inicial y como una inversión personal por parte de los integrantes del proyecto para conseguir que el programa comience su andadura a pesar del contexto económicamente desfavorable.

Los objetivos a medio plazo son, evidentemente; alcanzar el coste real del proyecto (no sobrepasarlo); aumentar los honorarios a una cantidad digna más allá de lo simbólico; aumentar la presencia internacional en el programa; y convertir a Madrid en referente de la investigación cultural independiente.

FINANCIACIÓN		PRESUPUESTO MODULAR
ESTUDIOS DEL NÚCLEO	- Orbitando lo Ignoto	400,00 €
	- Ortomática	6050,00 €
SUBTOTAL		6450,00 €
MATERIAS AVANZADAS	- Construcción de Presupuestos	2360,00 €
	- Grupo Prototipo	2860,00 €
	- Áreas Grises	2700,00 €
SUBTOTAL		7520,00 €
SONDAS DE PROSPECCIÓN	- Programa de visitas	2200,00 €
SUBTOTAL		2200,00 €
DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN	- Gastos de gestión (representación, desplazamientos)	200,00 €
	- Difusión física (folletos y cartelería)	600,00 €
	- Página Web y difusión en medios online (redes sociales)	2000,00 €
	- Honorarios Dirección y Coordinación	1200,00 €
SUBTOTAL		4000,00 €
TOTAL		20570,00 €

NOTA	Para el desglose pormenorizado de cada uno de los módulos dentro de Estudios del Núcleo, Materias Avanzadas y Sondas de Prospección, ver el Anexo de contenidos a continuación.
-------------	---

A N E X O 1

DESGLOSE DE CONTENIDOS Y PRESUPUESTO POR ACTIVIDAD



ESTUDIOS DEL NÚCLEO	ORBITANDO LO IGNOTO. PROGRAMA DE LECTURA EN CIENCIA FICCIÓN Y CRÍTICA DE LA EMANCIPACIÓN	
COORDINA	Carlos Fdez-Pello	
SINOPSIS	Orbitando lo Ignoto constituye un espacio para reestructurar e imaginar el futuro inmediato del programa. Desarrollaremos la crítica de las nuevas tendencias en educación y lo mezclaremos con el resurgir de la ciencia ficción, los dilemas que ésta acarrea, la lectura crítica del principio de ignorancia en Rancière y la alienación como estímulo investigador.	
CONTENIDOS	<p>Orbitando lo Ignoto se estructura en torno a 15 sesiones regulares en las que haremos uso de diferentes materiales de trabajo y tras las cuales se plantearán objetivos a desarrollar desde la correspondencia y el trabajo online.</p> <p>Al inicio del programa cada uno de los participantes se hará cargo de uno de los materiales propuestos y será el responsable de organizar una sesión de trabajo en torno a éste. Adicionalmente, dos de las sesiones serán conducidas por los miembros del programa Javier Fresneda y Alberto Franco Díaz. El resto de sesiones que queden sin cubrir serán conducidas por Carlos Fdez-Pello.</p> <p>Los materiales a utilizar son:</p> <p>El maestro ignorante - Jaques Rancière Sidereus Nuncius - Galileo Galilei Dissertatio cum Nuncio Sidereus - J. Kepler Curating and the Educational Turn - VV.AA. DeAppel The Wild Blue Yonder - Werner Herzog La mujer en la Luna - Fritz Lang Fiasco - Stanislav Lem Watchmen - Moore & Gibbons The Artist's Contract - Maria Eichorn</p>	
CALENDARIO	15 sesiones presenciales entre enero y mayo 2011 [5 meses].	
LUGAR	Rampa Centro de Producción + Facultad de Bellas Artes	
PRESUPUESTO	- Adquisición de material bibliográfico y audiovisual - Material fungible [papelería & fotocopias]	350,00 € 50,00 €
TOTAL	400,00 €	

ESTUDIOS DEL NÚCLEO	ORTOMÁTICA. LABORATORIO EDITORIAL Y TALLER DE PRODUCCIÓN	
COORDINAN	Teresa Solar Abboud y Carlos Fdez-Pello	
SINOPSIS	<p>Ortomática es un laboratorio para la elaboración de publicaciones impresas en papel, mediante el uso de máquinas semi-industriales y procesos de creación manuales. También funcionará como taller de producción de las diferentes herramientas que deriven de las Materias Avanzadas y servirá como asesoría interna a la hora de que los participantes produzcan proyectos individuales.</p>	
CONTENIDOS	<p>Para el programa editorial contaremos con tres actividades específicas.</p> <p>-Mesa-taller para la creación de una editorial de crítica-ficción, atendiendo a su viabilidad y pertinencia. Con la participación de un representante de A*Studies y el comisario independiente Peio Aguirre.</p> <p>-Taller de autoedición de Dexter Sinister. Formado por Stuart Baile y David Reinfurt es una editorial-taller do-it-yourself que recupera el valor artesanal del libro. Ambos diseñadores gráficos y profesores universitarios, colaboran permanentemente con artistas e instituciones en la publicación de textos y catálogos y son fundadores de DOT DOT DOT.</p> <p>-Segunda parte de la mesa-taller inicial. El objetivo de esta mesa será la presentación del proyecto pan-editorial elaborado a lo largo del curso.</p> <p>Asimismo, Ortomática establece sesiones de trabajo con los artistas Antonio R. Montesinos, Jesús Pedraza y Teresa Solar Abboud para la producción de herramientas específicas. El taller también se podrá utilizar para la producción de proyectos de los participantes.</p>	
CALENDARIO	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa-Taller de 2 sesiones (mañana y tarde) en Enero 2011 - Taller de Autoedición (5 días) de Dexter Sinister en Marzo 2011. - Mesa-Taller de 1 sesión (tarde) en Junio 2011. 	
LUGAR	Rampa Centro de Producción	
PRESUPUESTO	<p>A*Studies + Peio Aguirre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vuelo nacional I/V y dietas para 2 personas. - Honorarios (100 € por persona y día) - Material de trabajo (papelería & biblio) <p>Dexter Sinister</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vuelo internacional I/V 2 personas - Alojamiento 2 personas (4 noches) - Honorarios (400 € por persona) <p>Editorial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imprenta digital termográfica - Material fungible 	<p>500,00 €</p> <p>400,00 €</p> <p>50,00 €</p> <p>1200,00 €</p> <p>600,00 €</p> <p>800,00 €</p> <p>2000,00 €</p> <p>500,00 €</p>
TOTAL	6050,00 €	

**MATERIAS
AVANZADAS**

**CONSTRUCCIÓN DE PRESUPUESTOS.
CUANDO UN LENGUAJE ALCANZA LA MADUREZ
Y PUEDE ACOGER LA DIVAGACIÓN**

COORDINA

Paloma Checa Gismero

SINOPSIS

La materia avanzada de construcción de presupuestos se construye sobre la idea de llevar a cabo proyectos de colaboración con instituciones vinculadas al arte contemporáneo partiendo de una postura crítica, así como con la necesidad de asumir el campo de la gestión cultural como un soporte más para los nuevos relatos.

METODOLOGÍA

-Grupo de investigación.

La finalidad del grupo de investigación es legitimar la producción de relatos ficticios dentro del ámbito de la gestión cultural, no sólo como ejercicios de liberación y cuestionamiento de los cánones, sino como productos simbólicos en sí mismos.

El grupo de investigación estará dirigido por Paloma Checa Gismero.

El grupo de investigación consiste en sesiones de análisis de textos que puedan servir para agitar la imaginación de los asistentes, empujándoles a replantear el estado de proyectos vinculados con la gestión cultural.

Se plantearán hipótesis / relatos no necesariamente realizables, vinculados de manera más o menos obvia con la gestión de la cultura. Estas hipótesis/ relatos se editarán en un volumen recopilatorio.

El material de trabajo partirá, en un principio, de la directora del despacho, pero se admitirá la posibilidad de que surja, también, de las propuestas de los propios participantes.

-Grupos de lectura.

La finalidad de los grupos de lectura es ofrecer a los asistentes la oportunidad de construir un marco para su trabajo basado en fuentes del campo de la filosofía y los estudios culturales.

Los grupos de lectura estarán dirigidos por Ricardo Horcajada, Doctor en Bellas Artes y profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Se trabajará sobre

- textos de tradición marxista vinculados a la crítica cultural,
- textos del ámbito de la crítica cultural feminista/nuevas identidades,
- textos de filosofía de la cultura del XX y XXI.

Este material será escogido por el profesor colaborador.

-Visita a dos centros de arte que planteen posturas críticas en relación a la cultura contemporánea.

La finalidad de este tercer ámbito de trabajo es la de poner en contacto a los asistentes del taller con el necesario desfase/pérdida que nace de la traducción al ámbito de la experiencia de los procesos de trabajo que con anterioridad se han intuido. Además, se pretende enfrentarles a la negociación que va implícita en toda invasión de un nuevo espacio.

Finalmente se planteará un mini proyecto a desarrollar en cada uno de los centros y posteriormente se editará un segundo volumen con este material.

OBJETIVOS ADICIONALES	<p>- Vincular la creación literaria al campo de la gestión del conocimiento, poniendo en práctica el trabajo sobre hipótesis más o menos realistas.</p>	
	<p>- Las sesiones de análisis y lectura podrán servir de apoyo complementario para los asistentes a las demás materias avanzadas del programa Prisma.</p>	
CALENDARIO	<p>Grupo de Investigación. 4 sesiones entre febrero y mayo. Grupo de Lectura. 3 sesiones entre febrero y mayo. Número variable de sesiones-visita a diferentes centros de arte.</p>	
LUGAR	<p>Rampa Centro de Producción + Instituciones colaboradoras</p>	
PRESUPUESTO	<p>- Alquiler de espacio en Rampa (7 sesiones + presentación)</p> <p>Grupo de investigación</p> <p>- Edición de material autopublicado A5 250 ud.</p> <p>Grupo de lectura</p> <p>- Honorarios profesor colaborador (3 sesiones x 100,00€)</p> <p>- Compra de material bibliográfico para el grupo</p> <p>Visitas a centros de arte</p> <p>- Edición de volumen recopilatorio 250 ud. a cofinanciar con las instituciones colaboradoras</p> <p>- Honorarios directora (4 meses x 200€)</p>	<p>360,00 €</p> <p>200,00 €</p> <p>300,00 €</p> <p>100,00 €</p> <p>600,00 €</p> <p>800,00 €</p>
TOTAL	<p>2360,00 €</p>	

**MATERIAS
AVANZADAS**

**GRUPO PROTOTIPO.
ANÁLISIS DE LO PROBLEMÁTICO DEL ARTE
Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

COORDINA

Javier Noguerol

SINOPSIS

El "grupo prototipo para el análisis de lo problemático del arte y las nuevas tecnologías" tiene su origen en la necesidad de repensar las maneras en las que los modelos de la ciencia influyen en la creación contemporánea.

Si bien lo técnico ha condicionado siempre la producción de arte, hoy vivimos un momento en el que determinadas tecnologías -las derivadas de la computación- se utilizan no sólo como recurso productivo sino también y con exceso como instrumento que otorga visibilidad a la obra dentro de un mercado con frecuencia saturado y muy dependiente de las modas. No se pueden obviar, sin embargo, sus importantes y muy positivas consecuencias en la creación actual. Las dinámicas del intercambio, el replanteamiento de los comunes, la filosofía del DIY o esos nuevos centros de investigación llamados medialabs son buenos ejemplos de un fenómeno cada vez más complejo.

El objetivo del grupo prototipo es construir un espacio de discusión muy crítico en torno a esas cuestiones.

METODOLOGÍA

Los integrantes del grupo se reunirán un total de ocho veces a lo largo de dos meses en varios centros de creación e investigación en arte de Madrid. A lo largo de esas reuniones se trabajará sobre el mismo tema desde cuatro perspectivas diferentes: la del artista, el comisario, el educador y el investigador. En cada una de las ocho ocasiones se contará con la presencia de un especialista en el tema que contribuirá con su punto de vista a generar debate en torno a esta interesante problemática.

Estos especialistas están aún por confirmar.

A lo largo de los dos meses cada asistente trabajará, además, en una serie de artículos en torno a esas cuatro perspectivas que servirán como tema de discusión en las reuniones del grupo. Al final del proyecto se editará una selección de los mejores textos en una tirada limitada de 150 ejemplares que serán enviados a bibliotecas y librerías de arte del territorio nacional.

CALENDARIO

Las sesiones tendrán lugar todos los viernes de los meses de abril y mayo desde las 19h hasta las 21:30h (salvo el viernes 22 de abril, festivo).

LUGAR

Se plantea un programa itinerante entre las siguientes instituciones:

- Facultad de Bellas Artes
- Medialab Prado
- Intermediae Matadero
- Istituto Europeo di Design

PRESUPUESTO	Invitados	
	- Noche de hotel, 70€ x 3	210,00 €
	- Vuelo nacional I/V, 150€ x3	450,00 €
	- Honorarios, 100€ x8	800,00 €
	Publicaciones	
	- Edición libro 150ud. 200pg A5, digital	600,00 €
	- Logística hasta almacén	100,00 €
	- Envío postal para bibliotecas y librerías	200,00 €
	- Impresión folletos publicidad, 300ud	100,00 €
	- Honorarios director	400,00 €
TOTAL		2860,00 €

**MATERIAS
AVANZADAS**

**ÁREAS GRISES.
ESTUDIOS EN MITOPOIESIS E
IMAGINARIO COLECTIVO.**

COORDINA

Kamen Nedev

SINOPSIS

Dentro del programa Prisma, la Materia Avanzada de Áreas Grises, Mitopoiésis y Ciencias de la Ficción se plantea como una serie de prácticas de investigación dirigidas a la intervención creativa en la construcción de narrativas y mitos colectivos.

El proyecto tiene la intención de fomentar una mirada crítica y cuestionadora ante los discursos históricos e histórico-artísticos dominantes, a la vez que pretende incidir en el potencial del ámbito discursivo como un espacio abierto a la intervención, y como una herramienta de gran potencial emancipador y apoderador.

Nuestra propuesta de trabajo se inspira, parcialmente y desde cierta distancia, en una larga tradición de mitopoiésis y prácticas de discurso histórico no-afirmativo (desde iniciativas como el NSK y Luther Blissett, pasando por los giros retóricos propios de la vanguardia histórica).

Pero, al mismo tiempo, la Materia Avanzada de Áreas Grises se hace necesaria debido al carácter profundamente mediado de la recepción cultural y el acceso a la cultura. A pesar de (y quizás debido a) la preeminencia del mito de la recepción estética directa y no mediada, la evidencia en el contexto actual es que la cultura se recibe, por encima de todo, a través de los grandes relatos. Y el acceso a ésta, tanto a nivel de recepción como a nivel de producción y agenciamiento, pasa por la aceptación tácita o directa de estos mitos colectivos.

La Materia Avanzada de Áreas Grises no pretende revelar ni entretenerse en el relativismo de dichos relatos, sino que pretende basarse en él para producir sentido - en parte, bajo la sospecha de que realmente no contamos con otra metodología de producción de sentido social.

METODOLOGÍA

En términos concretos, la propuesta se materializará en la formación un grupo de trabajo que investigará áreas grises y lugares de conflicto en el cuerpo del discurso histórico-artístico español, y realizará una labor de creación/inención narrativa en clave de ficción histórica. Este proceso se realizará siguiendo una serie de metodologías, que incluirán la experimentación con la organización del propio grupo de trabajo como grupo social.

La Materia Avanzada de Áreas Grises de la ficción aplicará una metodología lúdica que permita, por un lado, experimentar con la gestión de poder dentro del propio grupo de trabajo, y, por el otro, con las constricciones de coherencia y rigor requeridas por la investigación histórica y por la creación de relatos de ficción.

Entendemos el juego social - lo lúdico - no tanto desde la perspectiva recreacional, como desde su base de plantear una serie de operaciones posibles dentro de unas constricciones claramente marcadas. Consideramos que en la actualidad las prácticas culturales operan de manera más eficiente cuando lo hacen dentro de (o contra) una constricción, que cuando lo hacen basándose en una supuesta "libertad" creativa.

Partiendo de una mezcla de profundo escepticismo y no menos profunda sospecha ante cualquier iniciativa de plantear una estructura social "horizontal", por no hablar de propuestas de dinamizar y mejorar las metodologías pedagógicas a través de la desestructuración total de las dinámicas sociales en el ámbito educativo (emancipación, lo llaman), nuestra metodología de trabajo priorizará la gestión de vectores de poder dentro del grupo de trabajo a través de una (re)negociación permanente y de un intercambio continuo de roles dentro de la dinámica colectiva.

El grupo se regirá por una figura principal - el Maestro de ceremonias - que será encargado de dirigir la creación del relato, aplicando criterios de coherencia narrativa e histórica. Esta figura - desde una perspectiva de poder, el root o dios de nuestro universo narrativo, será rotatoria, con la condición indispensable de que todos los participantes la desempeñen al menos una vez.

El resto del equipo abordará su trabajo siguiendo una metodología derivada directamente del ámbito de los juegos de rol (RPGs), desarrollando la creación del relato desde una práctica performativa, como personajes dentro del relato. Su trabajo será sujeto a las constricciones impuestas por el Maestro, con la posibilidad de debate y contrastación de resultados de investigación en cada caso.

El objetivo, a corto plazo, es emplear esta metodología en la producción de un relato ficticio anclado en alguna de las diversas áreas grises en el relato histórico-artístico español. A largo plazo, y en el fondo, lo que se pretende es ahondar en las distintas técnicas y dinámicas que configurarán dicho relato - ese será el objetivo final del proceso de aprendizaje colectivo que queremos emprender.

OBJETIVOS ADICIONALES

- Producir una sólida documentación de las metodologías empleadas, y un registro del desarrollo y evolución del relato colectivo.
- Producir un número de la publicación periódica Cuchillo Demierda, a mitad del curso.
- Producir una publicación final en dos versiones:
 - Edición limitada, autoproducida, y de divulgación limitada.
 - Edición ilimitada a través de un sistema print on demand y diversos formatos electrónicos.

CALENDARIO

2 sesiones presenciales al mes entre enero y junio.
Proceso continuo de investigación y aprendizaje individual.
Mínimo de una tutoría cada 2 meses con cada participante.

Debido a la cantidad y complejidad de propuestas, técnicas y metodologías en este ámbito, estas prácticas serán acompañadas por una serie de conferencias de carácter más divulgativo y didáctico, que servirán de complemento y también como potencial lugar de debate fuera del encuadre ficcional en el que se desarrollarán el resto de las prácticas. Esta serie de conferencias se celebrará una vez al mes, y estará abierta tanto a los participantes como al público general.

LUGAR	Offimits + Instituciones colaboradoras	
PRESUPUESTO	-Edición de material autopublicado	200,00 €
	- Libro/anuario de final de curso:	1000,00 €
	- Alquiler/contribución a los espacios que acogeran el desarrollo de la Materia Avanzada (OffLimits, o en su defecto RAMPA):	500,00 €
	- Honorarios del coordinador (200x5 meses)	1000,00 €
TOTAL		2700,00 €

SONDAS DE PROSPECCIÓN	PROGRAMA DE VISITAS	
COORDINA	Teresa Solar Abboud	
SINOPSIS	El programa de visitas actúa como una plataforma para el intercambio de experiencias profesionales y la apertura de nuevas brechas discursivas y metodológicas dentro del programa. Consiste en una serie de sesiones llevadas a cabo por personas ajenas al proyecto sobre diferentes temas relacionados con la ciencia, la ficción y la investigación.	
INVITADOS	<p>Cada uno de los invitados propuesto asumirá un formato acorde a su disciplina profesional, que comprenderá desde la ponencia hasta el taller práctico. Los invitados son:</p> <p>-<i>Usue Arrieta y Vicente Vázquez [ES]</i> Artistas. Su trabajo orbita en torno al tedio, la productividad y la ficción como lugares comunes de la enajenación postindustrial.</p> <p>-<i>Fernando Baños [ES]</i> Artista investigador. Estudia la relectura de las imágenes de archivo para crear relatos paralelos a aquellos de consenso, mediáticos e históricos.</p> <p>-<i>David Arlandis y Javier Marroquí [ES]</i> Comisarios. Su trabajo curatorial se relaciona con la crisis del modelo expositivo y su reconversión hacia otro tipo de prácticas curatoriales.</p> <p>-<i>Jose Ramón Marcaida [ES]</i> Historiador de la Ciencia. Trabaja sobre la relación entre la cultura visual y el conocimiento científico.</p> <p>-<i>Pavla Ascher [NL]</i> Guionista. Trabaja en la creación de realidades paralelas a través de ficciones cotidianas.</p> <p>-<i>Bartolo Luque [ES]</i> Científico. Profesor del Departamento de Matemática Aplicada y Estadística E.T.S.I. Aeronáuticos, UPM.</p>	
CALENDARIO	6 visitas de 1 sesión cada una entre Enero y Junio 2011 [6 meses].	
LUGAR	A negociar entre los diversos espacios colaboradores.	
PRESUPUESTO	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelos Internacionales I/V, x1 - Vuelos Nacionales I/V, x4 - Alojamiento x5 - Honorarios (150 €) x8 	<ul style="list-style-type: none"> 150,00 € 350,00 € 500,00 € 1200,00 €
TOTAL	2200,00 €	

A N E X O 2

ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y PRETEXTOS PARA LA INVESTIGACIÓN



Un ámbito de conocimiento metareferencial, que se reinventa al mismo tiempo que reflexiona sobre todo lo demás, plantea, indudablemente, un dilema educativo. Desde la estructura gremial del artesano hasta el Night School de Vidokle, la formación en arte ha sido un tema de disputa que rara vez ha interesado a nadie que no estuviera ya iniciado.

Es en esta última década que hemos asistido a la progresiva escalada de los departamentos educativos de las instituciones culturales, a la renovación de sus metodologías desde la práctica artística y la introducción de sus formatos en la práctica expositiva. Y, es a día de hoy, que podemos afirmar sin titubear que el fenómeno ha llegado para quedarse.

Lo que a priori nos resulta una conquista de la crítica institucional -un logro de las reivindicaciones históricas del sector- adquiere inmediatamente tintes siniestros. El llamado "giro educativo" satisface a propios y a extraños pues permite participar a unos cuantos en los procesos de explicación que antes controlaban unos pocos, y nos invita a todos a formar parte de la 'noble' empresa de acercar el arte al público 'ignorante'.

Se convendrá en que esta tendencia es, sencillamente, falaz. Nos encontramos ante la pedagogización de lo inexplicable; ante una herramienta de miedo y de control político; la depuración del espectador pasivo, y la anulación de su capacidad.

Prisma parte de la base de que es la ignorancia, ese no entender, lo que impulsa nuestra inquietud estética; es el extrañamiento producido por lo incomprendible el que nos acerca al conocimiento y no su explicación en forma de ficha o lección.

No obstante, no caeremos en el error de afirmar que las herramientas pedagógicas son inútiles. Sin duda, son excelentes ejemplos de la ficción consensuada -del poder de la realidad- que divierten la experiencia estética del objeto a la metarreferencialidad de sus 'estudiosos'. Dicho de otra manera, cuando recurrimos al auxilio de lo educativo, lo último que importa es el tema de estudio. Lo que de verdad aprendemos de un artefacto pedagógico es el cómo la institución anestesia al objeto cultural en cuestión.

Al igual que en cualquier ejercicio de explicación, la herramienta educativa vale más por lo que oculta que por lo que muestra - por el mundo paralelo que se esconde entre sus átomos. Si estamos obligados a aplaudir la llegada del "giro educativo" no será por su valor explicativo, sino por lo que no sabe y a su pesar, aprendemos.

PRETEXTO

CIENCIAS DE LA FICCIÓN

Sería hipócrita no reconocer en Prisma a un deudor más de esta herencia educativa.

Al igual que los programas de cualquier institución cultural, Prisma cuenta con el catálogo de herramientas más tendencioso: materias poco ortodoxas; jerarquía líquida y variable; grupos de trabajo colaborativo; marcada tendencia crítica; amago de posicionamiento político; afán por la emancipación; estructura modular; objetivos abiertos[...] Parafernalia que cualquier proyecto que se precie tiene en su haber.

Lo que aprendemos de esta lista de clichés es cuan contagiosa es la corrección política del "giro". Pero también aprendemos que Prisma, antes siquiera de haber comenzado, incurre en el mismo ejercicio de incoherencia que las instituciones que critica.

Es esta enajenación -como si hubiéramos salido del cuerpo y no nos reconociéramos- lo que constituye la verdadera aportación del programa a la ya consabida receta cool. Pensemos por un momento que Prisma es, ante todo, una impostura. Una ficción compuesta por personas que fingen estudiar materias ficticias. Más aún, imaginemos que se trata de un gran programa de investigación científica, financiado por una sociedad secreta cuyo fin es el dominio de la ficción: domesticarla, acotarla y, en definitiva, normalizarla. Un fin oscuro, distópico sin duda, pero que adquiere un grado de utilidad inesperado en tanto que ironiza acerca de los peligros 'reales' de tal ficción.

Solamente así, entregándose a la ficción más delirante, puede el programa tomar la distancia crítica para con el fenómeno pedagógico. Por mucho que tratemos de argumentar la lógica falaz de lo educativo o pongamos en la picota a las instituciones, seguiremos estando dentro de las reglas del juego de la realidad social y política si participamos de la necesidad de razonar y convencer. Resultará imposible así, articular una crítica del conocimiento congruente, que no sea una iteración más de las fórmulas preestablecidas.

Asumir esta actitud enajenada frente a la investigación en prácticas culturales e ironizar sobre el fraude, la ficción, la emancipación y lo "progre", es nuestro plan de fuga. Prisma es una plataforma que se encuentra en un mundo paralelo y a la que se accede desde una brecha en el mundo real; una vía de escape de las garras de la política cosmética, pero también una puerta abierta a que todo lo que se produzca ficticiamente en el programa haga su reentrada en la Tierra.

Las ciencias de la ficción son, simple y llanamente, eso: el inabarcable juego de hipérbolos mediante el cual las cosas son más serias de lo que en la realidad aparentan.

EQUIPO

¿QUIÉNES SOMOS?

Paloma Checa Gismero es licenciada en Bellas Artes por la UCM. Ha cursado el máster en Arte, Creación e Investigación y en la actualidad se haya inmersa en la preparación de su tesis doctoral sobre tendencias de producción en prácticas plásticas actuales. Compagina su labor como artista con varios proyectos vinculados con la gestión cultural y la docencia. Es miembro fundador del colectivo Aula de Propulsión Escópica y colabora con la revista de pensamiento crítico A-Desk.

Kamen Nedev es productor cultural, comisario independiente y escritor. Nedev, nacido en Sofia, Bulgaria, y afincado en Madrid, ha comisariado exposiciones como "Terraplane Blues" (La Casa Encendida, Madrid, 2006), y proyectos como "Ganarse la vida" (Intermediae, Madrid, 2006-2007), o "(n-1)" (Liquidación Total, Madrid, 2008), y ha participado en distintos colectivos y proyectos de producción cultural independiente, como el Circo Interior Bruto (Madrid, 1999-2005), el colectivo C.A.S.I.T.A. (2006-2008), o Liquidación Total (2007-2009), entre otros.

Javier Noguerol es diseñador, investigador y fundador de Gabinete Lúdico. Compagina esa actividad con la docencia en el Instituto Europeo di Design, la Universidad Camilo José Cela y la dirección académica del Máster en investigación y desarrollo de videojuegos del CEV. Como investigador, centra su trabajo en el área de intersección entre el arte y las así llamadas nuevas tecnologías dirigiendo proyectos como "ADONEO; Juegos de mesa y realidad aumentada" y coordinando el festival de arte y videojuegos ARSGAMES.

Javier Fresneda es un artista e investigador residente en Madrid. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2008), es Máster en Arte Contemporáneo por la Universidad Europea de Madrid (2009). Su trabajo ha podido verse en V Bienal VentoSul (Brasil), Kunsthaus Bethanien (Berlín), Fundación IAC (Monterrey-México), Liste Art Fair (Basel), o Festival Internacional de la Imagen (Bogotá).

Jesús Pedraza Villalba es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada y ha cursado el Master en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas de la UCM. Recientemente ha participado en los proyectos expositivos "Cada paso cuenta", Sala de exposiciones de Avenida de América y "Tres proyectos", sala de exposiciones de el Campello, Alicante.

Alberto Franco Díaz es licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Actualmente está inmerso en un proyecto donde trata de identificar una posible dialéctica de la eficiencia y su articulación en la construcción de la identidad y los espacios cotidianos.

Antonio R. Montesinos es Master de aplicaciones multimedia para Internet por la E.U.T.I y Master de Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra. Ha trabajado y expuesto en la Residencia de Estudiantes, Hangar, Medialab, CAAC, Centro de Arte Santa Mónica, Injuve, CAC Málaga, Tabacalera o EACC. Es miembro fundador del colectivo D_forma y miembro coordinador del espacio de producción independiente Rampa y forma parte del proyecto 'El deseo de andar'.

Teresa Solar Abboud es licenciada en Bellas Artes por la UCM y ha realizado el Master en Arte Contemporáneo de la UEM. Recientemente ha participado en varios proyectos expositivos tales como "Yo no tengo razón" (Sala OffLimits, Madrid) y en el festival Rencontres Internationales (Centre Pompidou, París y Museo Reina Sofía, Madrid). Es miembro del espacio RAMPA y miembro fundador del colectivo Aula de Propulsión Escópica.

Carlos Fdez-Pello es diseñador de dispositivos y máster en Arte, Creación e Investigación por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente disfruta de una beca FPI dentro del grupo de I+D "Reescritura de las narrativas en la cultura visual global" dirigido por Aurora Fernández Polanco. Ha colaborado con la Casa Encendida, Matadero, Het Wilde Weten, Injuve y la Comunidad de Madrid entre otros.

