



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2022/2023

Proyecto Número 235

Vasos comunicantes entre los grados en Diseño y Bellas Artes de la UCM
Laboratorios transdisciplinares: #1
Gráfica, fanzine y cartel. Ida y vuelta de lo digital a lo manual

Responsable del proyecto
María Andueza Olmedo

Facultad de Bellas Artes
Departamento: Diseño e Imagen

VASOS COMUNICANTES ENTRE LOS GRADOS EN DISEÑO
Y BELLAS ARTES DE LA UCM

Laboratorios transdisciplinares: #1

Gráfica, fanzine y cartel. Ida y vuelta de lo digital a lo manual

ÍNDICE

1. OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	3
2. OBJETIVOS ALCANZADOS	4
3. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO	6
4. RECURSOS HUMANOS	7
5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	8
6. ANEXOS.....	12

1. OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto “Vasos comunicantes entre los grados en Diseño y Bellas Artes de la UCM. Laboratorios transdisciplinares: #1 Gráfica, fanzine y cartel. Ida y vuelta de lo digital a lo manual” surgió del interés del equipo de integrantes por conectar los grados en Diseño y Bellas Artes, en los que trabajamos y que forman parte de la actividad de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. En nuestra actividad docente veníamos observando una desconexión entre ambos grados que consideramos sería ideal revertir para obtener un enriquecimiento de ambos campos disciplinares, que tienen cada uno sus particularidades, aunque son complementarios en muchos aspectos.

Para ello propusimos un formato de laboratorios transdisciplinares en los que hacer coincidir alumnado y profesorado de ambas disciplinas en el marco de propuestas guiadas por artistas y diseñadoras jóvenes que realizaran una labor de mentoría. En este sentido, seguimos una de las líneas fuerza que definen al grupo de investigación al que pertenecemos las integrantes de este proyecto: el Grupo Complutense ARTE, INVESTIGACIÓN Y UNIVERSIDAD (Ref. 970772) que ha sido evaluado por la AEI (Agencia Estatal de Investigación) con la calificación de “Bueno (90)”. En este grupo incorporamos voces de creadoras y creadores contemporáneos que sirvan de inspiración para la investigación artística y la experimentación de nuevas prácticas docentes.

El hecho de que, como equipo que forma parte del proyecto, ya hayamos desarrollado experiencias con invitadas externas en otros proyectos de Innovación Docente y en proyectos del propio grupo nos permitía trabajar con la experiencia previa en este tipo de actividades docentes de innovación contempladas desde la creación colectiva y colaborativa.

Teniendo en cuenta todo esto, entre los objetivos generales que se contemplaban en el proyecto estarían los siguientes:

- Generar espacios de trabajo compartido entre los grados de Diseño y Bellas Artes, buscando de este modo crear entornos fructíferos para ambos que consigan enriquecer los aprendizajes propios de cada uno de estos campos.
- Establecer un diálogo entre artistas, diseñadoras, estudiantes e investigadoras/es en artes para conformar comunidades experimentales de aprendizaje e investigación.
- Desarrollar propuestas educativas válidas que respondan a la realidad y estén adaptadas a las condiciones específicas de nuestro contexto.
- Promover transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas.
- Sistematizar las experiencias activadas a través del formato del laboratorio transdisciplinar para conformar un archivo que haga a su vez de memoria de experiencias y permita la posibilidad de replicabilidad en otros contextos de docencia e investigación.
- Implementar formatos de registro experimentales ligados a la práctica artística concebida como investigación.

- Mejorar la enseñanza y el aprendizaje del alumnado, impulsando la creación de equipos de trabajo colaborativo.

Entre los específicos:

- Reconocer los aspectos fundamentales del intercambio de experiencias entre los campos del diseño y las bellas artes.
- Desarrollar técnicas de generación de imagen analógicas y su posterior conversión al medio digital y viceversa.
- Desarrollar el potencial experimentador del formato fanzine y el cartel como vehículo de expresión social que cuenta con sus propias genealogías artísticas y que puede abrir opciones profesionales a lxs estudiantes.
- Organizar cruces específicos entre asignaturas de ambos grados para identificar procesos que podrían sistematizarse en un futuro en ambos grados.
- Incorporar voces de fuera de la universidad, a través de la invitación a artistas y diseñadoras jóvenes, para activar y posteriormente interpretar la experiencia conjunta entre alumnado de ambos grados.

2. OBJETIVOS ALCANZADOS

El proyecto se puso en práctica en las aulas entre los meses de febrero y marzo de 2022, en los que tuvieron lugar una serie de activaciones que se materializaron básicamente en dos formatos que nos han permitido alcanzar los objetivos planteados anteriormente:

- Sesiones de transferencia de información: en las que se compartieron temas relevantes y proyectos significativos.
- Laboratorios transdisciplinares: en los que se orientó el trabajo hacia la producción de fanzines.

Para ello contamos con diferentes invitadas al proyecto, diseñadoras, artistas e investigadoras, que pusieron en marcha los distintos laboratorios del proyecto y conectaron el ámbito de la academia y el profesional. También contamos con la participación de estudiantes de diferentes asignaturas cuya implicación llevó, en algunos casos, a que tomaran las riendas de algunas de las acciones del proyecto, destacando notablemente el trabajo conjunto entre alumnado de los grados en Diseño y Bellas Artes. Por último, el propio equipo docente activó también algunas de las sesiones, como explicaremos más adelante, promoviendo el trabajo conjunto entre asignaturas y grados. Todo ello nos permitió trabajar de forma muy rica y conjuntamente en los campos disciplinares del arte y el diseño como también establecer un diálogo entre el contexto universitario y el profesional.

Entre las invitadas al proyecto nos gustaría destacar aquí la participación de personas ajenas al ámbito académico de la UCM:

- Andrea Galaxina: es una de las fanzineras más activas de la escena nacional. Historiadora del arte, dirige la micro editorial *Bombas para desayunar* desde donde se editan cabeceras de referencia como *Feminizine*. Hace un par de años publicó un libro centrado en los fanzines hechos por chicas. (Imagen_01)
- Venidadevenida: colectivo formado por Ana Olmedo y Elena Águila, arquitectas y graduadas en Bellas Artes. Su práctica trabaja con la arquitectura y el diseño como herramientas para producir contextos especulativos de investigación. Su trabajo se materializa en diferentes formatos (objetos, publicaciones, videos, carteles, etc.) que cuestionan las formas hegemónicas de representación y sugieren alternativas críticas con el objetivo de generar una práctica sensible a las políticas de los cuerpos, las identidades y el espacio. (Imagen_03)
- Amalia Ruiz Larrea: estudió artes en Madrid y Hamburgo. Desde 2008 colabora con el departamento de educación del Centro de Arte Dos de Mayo. Hace unos años comenzó un proyecto de imprenta amateur, primero en el taller del espacio Vacíador34, y actualmente en la calle San Delfín. Trabaja además como diseñadora. (Imagen_04)

Andrea Galaxina y Amalia Ruiz-Larrea activaron el Laboratorio #1 titulado *Un fanzine es un fanzine es un fanzine* que plantearon del siguiente modo:

Un fanzine se hace de imágenes que encuentras, de frases que te cuentan, de recuerdos y lecturas, de esperar a comprar el pan, de estar con tu abuela, de ir en el metro, de mirar por la ventana, de cuando te duchas y cantas o no cantas, de hacer scroll con revistas... Como seremos muchas, ¿y si probamos a que cada una haga una de esas cosas y luego las juntamos todas? Como decían por ahí, más, es más. Probemos a hacer algo que desborde el papel.

Ya en el aula, propusieron a un grupo de participantes formado por lxs estudiantes de las asignaturas de *Últimas Tendencias* (Asignatura optativa del grado en BBAA) e *Historia del Diseño* (Asignatura obligatoria del grado en Diseño) la creación grupal de boletines que se imprimieron posteriormente.

Por su parte, el colectivo **VenidaDevenida** activó otro de los Laboratorios, el #3, *Fragmentos autoeditados de una investigación* que plantearon del siguiente modo:

¿Qué ocurre cuando la investigación no está mediada por expertes sino que toma otras vías alternativas? ¿Y si no empleamos una forma convencional de mostrar nuestras ideas y las exportamos en formatos que quieren expandirse y llegar a otro tipo de públicos?

En este laboratorio-taller atenderemos a los fanzines y diferentes materiales autoeditados, mostraremos investigaciones visuales, críticas y prácticas, y veremos cómo una idea puede entenderse de una manera u otra según sea el formato en que la exportemos.

Por último, participaron también el colectivo **Femme Power** (Marian López Fernández-Cao, Carolina Peral Jiménez, María José Ollero Alameda) que trabajaron en el proyecto europeo *Power, explorando el género y el poder a través/en las artes* lo que les

ha permitido desarrollar herramientas como el fanzine para trabajar sobre la construcción identitaria.

Fue necesaria una importante tarea de coordinación, para hacer confluír los grupos de diferentes grados, y superar las dificultades que implicaban los distintos horarios de las asignaturas que impartimos las personas que formamos parte del equipo. Lo hicimos cuando fue posible gracias a las coincidencias de horarios, como en el caso del laboratorio con Andrea Galaxina y Amalia Ruiz-Larrea, y en alguna de las sesiones de transferencia. Pero además las propusimos como actividad abierta cuando no nos fue posible encontrar la confluencia exacta de horarios. Así se hizo, por ejemplo, en el caso del laboratorio de VenidaDevenida o en el laboratorio *Sin grapa a cargo de Iria Rodríguez Perera*.

Asimismo, debemos reseñar el empeño del equipo por alcanzar los objetivos con un presupuesto menor al inicialmente planteado para la ejecución del proyecto. Para poder lograrlo trazamos nuevas alianzas con otros espacios de la facultad, como la Biblioteca, el programa de Acciones Complementarias y el propio grupo de investigación al que pertenecemos. Estas asociaciones nos han permitido llegar a los objetivos propuestos y, además, acoger en el proyecto otras propuestas e iniciativas adicionales aún no habiendo estado contempladas inicialmente en él. Este fue el caso del laboratorio *Sin grapa*, realizado gracias al programa de Acciones Complementarias, o la sesión de *Femme Power*.

3. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO

En el proyecto hemos trabajado con la metodología de los "Laboratorios transdisciplinarios", que hemos complementado con las sesiones de transferencia. Estos dos formatos nos han permitido pensar las diferentes asignaturas desde un espacio-tiempo y unos objetivos comunes. Asimismo, esta doble metodología nos ha permitido ir poniendo el foco en aspectos concretos del contexto trabajado. De este modo, creamos un punto de encuentro posible entre los grados de Bellas Artes y de Diseño, pensándolo como un espacio de colaboración, aprendizaje comunitario, e intercambio de experiencias y saberes.

Este modelo, que se inspira en los *laboratorios ciudadanos*, diseñados y desarrollados en Medialab-Prado en los que hemos colaborado algunas de las integrantes del grupo, ha encontrado sus propias dinámicas en nuestro proyecto. Hemos mantenido, sin embargo, la esencia de esos laboratorios que Marcos García, exdirector de Medialab, explicaba del siguiente modo: "[los laboratorios son] lugares que facilitan la colaboración y la experimentación entre personas diferentes que se juntan para crear iniciativas que buscan mejorar la vida en un lugar". Los laboratorios transdisciplinarios de *Vasos comunicantes* han hecho posible el encuentro de estudiantes de ambos grados (que a menudo no se conocen) y la posibilidad de llevar a cabo proyectos comunes que han ahondado en la consecución de las competencias académicas pero también en su compromiso personal con el aprendizaje, la producción formal de conocimiento a través de la práctica, y en la mejora de la convivencia

académica, de la que se deriva la riqueza del intercambio y la importancia de aprender con otras personas.

En esta primera edición del proyecto propusimos el tema de la gráfica y la generación de fanzines y carteles como marco contextual. Esto nos permitía hacer confluír, no solo las formas de hacer de diseñadorxs y artistas, sino también encontrar espacios de pensamiento donde dar forma visual y conceptual a temas o situaciones relevantes para el alumnado.

Resumiendo, metodológicamente el proyecto lo han integrado estas dos líneas de acción, los laboratorios y las sesiones de transferencia, que han sido complementadas por los siguientes aspectos relevantes:

1. La participación de estudiantes a la hora de tomar la responsabilidad de diferentes acciones, como alguno de los laboratorios (*Sin Grapa*) o de las sesiones (*Arqueologías del fanzine* o *Decir DE TODO en un fanzine*) que han estado además acompañadas de algunas de las docentes integrantes del proyecto.
2. La invitación a diseñadoras y artistas jóvenes, profesionales en su campo, que han generado un puente transitable entre la academia y sus afueras, pues hemos podido culminar los proyectos iniciados en las aulas en la impresión de algunos de ellos.
3. La generación de documentos, en forma de fanzines, boletines, carteles, que entrarán a formar parte de un archivo de materiales docentes. De momento, en este proyecto Innova hemos abierto un archivo de fanzines que puede consultarse en el Departamento de Hª del Arte, de la Facultad de Bellas Artes.
4. La articulación transversal de las líneas directrices de este proyecto como parte de los contenidos, los objetivos y las competencias de las diferentes asignaturas que han participado en el proyecto.

4. RECURSOS HUMANOS

Los recursos humanos han sido el motor de este proyecto de innovación docente, teniendo en cuenta que son varios sus ámbitos de actuación y que todos se apoyan sobre el trabajo, la práctica y la experiencia de un conjunto bastante amplio de personas que han tenido que coordinarse.

Fundamentalmente, este grupo de personas ha estado formado por lxs artistas, diseñadorxs e investigadorxs invitadxs; las profesoras que integramos parte del proyecto y lxs estudiantes que han dinamizado algunas de las sesiones, como también aque-lxs que han participado en las acciones propuestas. Entre las profesoras participaron: María Andueza Olmedo, Yera Moreno Sainz-Ezquerro, Beatriz Fernández Ruiz, María Azucena Vieites García, Selina Blasco Castiñeyra, Lila Insúa Lintridis, Santiago Lucendo Lacal, Rafael Sanchez-Mateos Paniagua, Miguel Ángel Rego Robles (Universidad de Salamanca). Además, participó en el proyecto Javier Pérez Iglesias (Director de la biblioteca de la facultad de Bellas Artes). Las diseñadoras y artistas invitadas fueron: Andrea Galaxina, Amalia Ruiz-Larrea y el colectivo VenidaDevenida formado

por Ana Olmedo y Elena Águila. Por último, participaron también una serie de investigadoras del colectivo Femme Power, Carolina Peral Jiménez y María José Ollero Alameda.

Mirando el proyecto de forma global, es reseñable la coherencia entre las distintas personas invitadas. Han aportado una visión amplia, y muy cohesionada, de la temática del fanzine y la creación autogestionada. Han mostrado la diversidad de contenidos y formatos que posibilita el fanzine, como espacio de transmisión, pero también como ámbito de creación, provocación, y como espacio colaborativo. Así mismo, las personas invitadas al proyecto han contribuido a mostrar los temas tratados desde los campos del arte y del diseño.

Todas las actividades generadas por las invitadas se han integrado, como hemos explicado, en asignaturas impartidas en los grados en Bellas Artes y Diseño por lxs diferentes docentes del proyecto. La variedad de asignaturas, como también los distintos objetivos y competencias que se trabajan en cada una, junto a la orientación que cada docente le ha dado, han sumado valor al proyecto. Se ha logrado integrar, a pesar de las aristas, un mismo proyecto en asignaturas que tienen, a priori, objetivos diferentes. Las asignaturas integradas, y que se imparten desde grado en Diseño, el grado en Bellas Artes o el máster en Investigación en Arte y Creación han sido: *Historia del Arte, Introducción al Dibujo, Bases Didácticas de la Educación Artística, Últimas Tendencias del Arte, Proyectos, Estrategias de identidad. El cuerpo, la memoria y el lugar.*

El proyecto, a su vez, se ha enriquecido del alumnado que ha participado en cada una de las sesiones. Son ellos y ellas lxs que han imprimido y dirigido en cada sesión la atención hacia lugares diferentes, visibilizando a través de su trabajo los objetivos de intercambio entre grados que planteamos inicialmente.

5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

El plan de trabajo del proyecto se ha dividido en tres fases de coordinación, implementación y valoración. Antes de comenzar con la gestión de las actividades se planificó la incorporación de nuevas propuestas al proyecto y sus correspondientes ajustes presupuestarios, incluyendo la búsqueda de colaboraciones dentro y fuera de la Facultad. Así, una vez se decidieron los contenidos y fechas en que se iban a poner en marcha, pasamos a trabajar y coordinar las diferentes activaciones con las personas invitadas y las asignaturas implicadas en cada una de ellas resultando las siguientes:

Laboratorio #1. Un fanzine es un fanzine es un fanzine

Impartido por Andrea Galaxina y Amalia Ruiz-Larrea

Acogieron: *Últimas Tendencias del Arte* (Grado en Bellas Artes) e *Historia del Arte Contemporáneo* (Grado en Diseño)

Este laboratorio puso el énfasis en el trabajo colectivo de estudiantes pertenecientes a ambos grados, que tomaron la forma de un boletín, a modo de fanzine. Además de ello, se basó en una metodología de trabajo desde los medios analógicos y low-fi y

las prácticas DIY y DIW (*hazlo tu misma y hazlo con otras*). De este laboratorio destacaríamos, además su culminación en un espacio ajeno a la facultad, como es la Imprenta San Delfín, ubicado dentro del circuito de la producción y autoedición en Madrid. Esta visita a San Delfín permitió al alumnado ver materializado su proceso de trabajo y conocer la técnica de impresión de risografía, y también acercarse a un espacio de producción cultural y a su funcionamiento de primera mano. Se imprimió un número de copias suficiente no sólo para que se incorporasen al archivo que se ha ido creando a lo largo del proyecto sino también para que el alumnado lo distribuyera por otros medios.

Laboratorio #2. Sin Grapa

Impartido: Iria Rodríguez Perera, estudiante del Grado en Bellas Artes

Acogió: *Proyectos* (Grado en Bellas Artes)

El segundo de los laboratorios estuvo guiado por Iria Rodríguez Perera, estudiante de 4º curso del Grado en Bellas Artes. Bajo el título *Sin grapa*, se planteó para lxs estudiantes de la asignatura de *Proyectos* del grupo 4 del Grado en Bellas Artes para conocer desde sus inicios más básicos lo que es un fanzine, compartiendo ideas y aprendiendo y practicando cómo crear y encuadernar de forma autónoma una publicación básica. La experiencia de este laboratorio resultó muy enriquecedora dado que para muchxs de ellxs era la primera vez que realizaban un fanzine y el abordaje de la experiencia desde la práctica colectiva supuso un estímulo añadido, gracias al trabajo por pares. Sumado a esto, el que el laboratorio estuviera guiado por una estudiante y compañera del Grado supuso una activación de unas dinámicas nuevas dentro del aula que distendieron y enriquecieron con un carácter muy positivo los roles desarrollados y las competencias trabajadas. Suponiendo además un aliciente para el resto de los compañeros y compañeras.

Laboratorio #3. Fragmentos autoeditados de una investigación

Imparte: VenidaDevenida

Acogió: *Estrategias de identidad. El cuerpo, la memoria y el lugar (Máster en Investigación en Arte y Creación)*

El taller se llevó a cabo en dos sesiones en las que las invitadas mostraron su trabajo al tiempo que desgranaron sus procesos creativos al mostrar otros trabajos que les han servido de inspiración. La riqueza de los ejemplos que aportó el colectivo y la exposición a diversas estrategias de realización de los ejemplos que trajeron supusieron un repertorio de herramientas de lxs que los estudiantes se beneficiaron y se hizo patente en los fanzines que ellxs mismos realizaron para la asignatura al finalizar el curso.

Sesión de transferencia #1: Arqueologías del fancineo. Prácticas visuales, formales y editoriales menores.

Impartida: Uxue Alcaide, Jennifer de Aza y Andrea Monje, estudiantes de la asignatura *Bases didácticas de la educación artística* del tercer curso del grado en Bellas Artes y cuidada por el Prof. Rafael SM Paniagua

Acogieron: *Últimas Tendencias del Arte* (Grado en Bellas Artes) e *Historia del Arte Contemporáneo* (Grado en Diseño)

En esta sesión, facilitada en colaboración con tres estudiantes de grado, se exploraron los antecedentes del fanzine actual planteando una posible genealogía de las prácticas populares de edición y distribución a lo largo del siglo XIX, con el objetivo de vincular la práctica actual a una tradición más antigua.

Sesión de transferencia #2: Una aproximación al dibujo y la edición DIY.

Impartida por la profesora Azucena Vieites

Acogieron: *Fundamentos del Dibujo* (Grado en Bellas Artes) e *Historia del Arte* (Grado en Bellas Artes)

La charla mostró la obra de artistas y grupos que trabajan desde los modos de hacer de la cultura *Do It Yourself* (*hazlo tú mismx*). En este sentido, se abordaron proyectos editoriales y otras iniciativas o vídeos de artista vinculados a formas de producción del fanzine y a procesos gráficos de la expresión como el dibujo. En la sesión se incorporaron reflexiones como las de Ulrike Ottinger “encontrar una forma apropiada” o Jack Smith “transformar lo ordinario en extraordinario”.

Sesión de transferencia #3: Decir DE TODO en un fanzine.

Impartida: Sofía Gómez-Pavón, Irene Salazar Casado, Sara Martínez Collado, Uxue Lotero Torres, Iria Rodríguez Perera, Bárbara Romero Gómez, Lucía Simón Danei, Samuel Valverde Valle, Íkaro Martín Manzano e Irene Rumbero Montero (estudiantes de diferentes promociones de la asignatura *Últimas Tendencias del Arte*) y cuidada por la profesora Yera Moreno Sainz-Ezquerro.

Acogió: *Historia del Arte* (Grado en Bellas Artes)

En los últimos años, dentro de las asignaturas de *Últimas Tendencias* (del Grado de Bellas Artes) e *Historia del Arte Contemporáneo* (del Grado de Diseño) venimos realizando fanzines como proyecto final de la asignatura, lo que ha ido construyendo un archivo amplio y desviado de todo lo que un fanzine puede ser. Durante este encuentro abierto, algunxs de lxs alumnxs que han pasado por estas clases, mostraron y contaron sus fanzines además de compartir con el estudiantado de la clase que acogía la actividad sus metodologías de trabajo. Además de los fanzines presentados, se llevó al aula una parte del archivo generado estos años.

Sesión #4: Hazlo tú y házselo a otr*s: una visión fanzinera de una colección bibliotecaria.

Impartida: Javier Pérez Iglesias, director de la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes UCM.

Acogieron: *Últimas Tendencias del Arte* (Grado en Bellas Artes) e *Historia del Arte Contemporáneo* (Grado en Diseño)

En esa sesión se pudieron ver, tocar y escuchar documentos de una parte de la colección de la Biblioteca de Bellas Artes, la Fanzinoteca, a través de un relato en el que fueron las propias publicaciones las que cantaron, bailaron e hicieron piruetas. Un teatrillo (también llamado conferencia performativa) en el que Javier Pérez Iglesias fue el coreógrafo y los documentos quienes actuaron. La fanzinoteca de Bellas Artes sirvió como excusa para generar una historia del fanzine atendiendo a sus posibilidades como medio de lucha y de expresión artística. Se puso especial atención a esos espacios de autoedición en los que lo colectivo y lo artístico se encuentran.

Sesión #5. Power, explorando el género y el poder a través/en las artes

Impartieron: Femme Power (Carolina Peral Jiménez, María José Ollero Alameda)

Acogió: *Historia del Arte* (Grado en Bellas Artes)

Durante esta sesión, celebrada en la Sala de lectura de la biblioteca de la facultad, algunas de las compañeras del proyecto europeo *Power, explorando el género y el poder a través/en las artes* vinieron a compartir lo que una herramienta como el fanzine les ha permitido desarrollar para trabajar sobre la construcción identitaria. En particular, a partir del trabajo desde el femzine o fanzine feminista, las compañeras mostraron como este tipo de publicaciones, situadas entre el arte y el activismo, preserva memorias y quehaceres de experiencias críticas con culturas dominantes, normativas y mercantilizadas. Mostrándose a veces de forma rebelde, otras díscola y casi siempre contestataria, el femzine ha generado estrategias alejadas de la convención para reflexionar e incidir en cambios personales y sociales a través de las prácticas artísticas. Durante la sesión pudimos conocer las distintas estrategias llevadas a cabo en las diferentes acciones del proyecto y algunos de los femzine que se crearon en dicho proceso.

Nos gustaría destacar la alta participación en todas las actividades del proyecto, no sólo entre el alumnado de las clases que acogían cada una de las actividades sino de estudiantes que se han acercado a las mismas interesadxs por la propuesta ya que todas ellas, aún ubicándose en el marco concreto de algunas asignaturas, se han celebrado como actividades abiertas para que un público más amplio pudiera asistir. Se ha hecho para ello una labor de difusión por parte tanto del alumnado que ha participado en ellas como de las diferentes personas encargadas de la coordinación (profesorado, biblioteca, grupo de investigación implicado, etc.).

Toda la información se ha volcado en un blog que ha permitido difundir la programación: <https://laboratoriostransdisciplinarios.link> además de en la web de la biblioteca en la que se han ido anunciando los diferentes eventos.

Hemos propuesto una continuación del proyecto que ha sido aceptada como proyecto Innova 2023-24 (número 300), titulado: *Vasos comunicantes entre los grados en Diseño y Bellas Artes de la UCM. Laboratorios transdisciplinarios #2: La lectura inspiradora del diseño editorial, la ilustración y el fanzine. Ida y vuelta de lo digital a lo manual*. De nuevo programaremos laboratorios y sesiones, esta vez sobre lecturas compartidas, diseño editorial, fanzine, arte, ilustración y digitalización.

6. ANEXOS

Se incluyen a continuación algunas imágenes documentales de las diferentes sesiones y de la web creada en el proyecto para difundir la información entre lxs estudiantes y docentes de la facultad y fuera de ella.

LABORATORIO #1. Un fanzine es un fanzine es un fanzine

Impartido: por Andrea Galaxina y Amalia Ruiz-Larrea

Fechas: 27 de febrero y 3 de marzo, 2023



Este laboratorio se dividió en dos sesiones separadas entre sí por dos semanas. En la primera sesión Andrea y Amalia compartieron algunas nociones básicas, dejaron un libre acceso a su archivo de fanzines y propusieron la actividad grupal en la que trabajar durante las semanas sucesivas antes de la segunda sesión en la que compusieron los boletines que quedaron así preparados para su impresión en Imprenta San Delfín.

Visita a Imprenta San Delfín con Amalia Ruiz-Larrea y Andrea Galaxina

Fecha: 22 de marzo, 2023



Los resultados del taller en la Facultad de Bellas Artes se imprimieron en Imprenta San Delfín, donde desarrolla su actividad profesional Amalia Ruiz-Larrea – una de las invitadas al taller *Un fanzine es un fanzine es un fanzine*. De este modo los boletines tuvieron una tirada en risografía a una tinta, permitiendo así que lxs estudiantes pudieran distribuir sus creaciones entre sus redes y contactos.

LABORATORIO #2. Sin Grapa

Impartido: Iria Rodríguez Perera, estudiante del Grado en Bellas Artes

Fecha: 21 de febrero, 2023



El laboratorio lo impartió Iria, alumna de 4º curso del Grado en Bellas Artes en la asignatura que ella misma estaba cursando. Se estableció de este modo un clima de horizontalidad en el aula muy interesante y motivador para lxs estudiantes.

LABORATORIO #3. Fragmentos autoeditados de una investigación

Imparte: VenidaDevenida

Fechas: 27 de febrero y 3 de marzo, 2023



Este taller se impartió en una de las asignaturas del máster en creación contemporánea. Allí propusieron en dos sesiones que lxs estudiantes pensaran una formalización de sus Trabajos Fin de Máster a partir de una serie de referencias e ideas que lanzaron en la primera de sus dos sesiones. Al dejar que pasaran dos semanas entre la primera y la segunda sesión, el alumnado pudo trabajar y fraguar sus proyectos para compartirlos en esa sesión y recibir allí mismo la retroalimentación de las invitadas integrantes del colectivo VenidaDevenida.

SESIÓN DE TRANSFERENCIA #1: Arqueologías del fanzineo. Prácticas visuales, formales y editoriales menores.

Impartida: Uxue Alcaide, Jennifer de Aza y Andrea Monje, estudiantes de la asignatura *Bases didácticas de la educación artística* del tercer curso del grado en Bellas Artes y cuidada por el Prof. Rafael SM Paniagua

Fecha: 8 de febrero, 2023



Esta sesión de transferencia fue la primera que tuvo lugar en el proyecto. Se impartió a los mismos grupos de Diseño y Bellas Artes que después participarían en el taller de Andrea Galaxina y Amalia Ruiz-Larrea en el que se crearon una serie de boletines. Esta sesión la impartieron tres alumnas de la asignatura *Bases didácticas de la educación artística* del grado en Bellas Artes guiadas por su profesor. Se produjo de este modo otro momento muy significativo del proyecto donde lxs propixs estudiantes se constituían como agentes de activación directa del proyecto, en este caso para exponer una visión del fanzine alternativa llena de referencias muy sugerentes.

SESIÓN DE TRANSFERENCIA #2: Una aproximación al dibujo y la edición DIY.

Impartida: por la profesora Azucena Vieites

Fecha: 13 de febrero, 2023



La profesora Azucena Vieites mostró la trayectoria de diferentes artistas que han trabajado en la cultura del DIY (Do it Yourself – Hazlo tú mismx) en los campos de la autoedición y mostrando diferentes formatos de publicación.

SESIÓN DE TRANSFERENCIA #3: Decir DE TODO en un fanzine.

Impartida: Sofía Gómez-Pavón, Irene Salazar Casado, Sara Martínez Collado, Uxue Lotero Torres, Iria Rodríguez Perera, Bárbara Romero Gómez, Lucía Simón Danei, Samuel Valverde Valle, Íkaro Martín Manzano e Irene Rumbero Montero (estudiantes de diferentes promociones de la asignatura *Últimas Tendencias del Arte*) y cuidada por la profesora Yera Moreno Sainz-Ezquerria.

Fecha: 15 de febrero, 2023



Estudiantes de diferentes promociones presentaron sus trabajos finales de la asignatura *Últimas Tendencias del Arte* consistente en un fanzine de temática propia derivado de los contenidos e intereses que despertó la asignatura. La sesión estuvo dirigida por sus presentaciones y concluyó con la consulta del archivo de fanzines creado por estudiantes que atesora la profesora de la asignatura.

SESIÓN DE TRANSFERENCIA #4: Hazlo tú y házselo a otr*s: una visión fanzinera de una colección bibliotecaria.

Impartida: Javier Pérez Iglesias, director de la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes UCM.

Fecha: 22 de febrero, 2023



Sesión en la biblioteca de la Facultad con su director, que mostró a lxs estudiantes la fanzinoteca de la facultad. Una charla performativa en la que bucearon entre fanzines y publicaciones autoeditadas muy diversas.

SESIÓN DE TRANSFERENCIA #5: Power, explorando el género y el poder a través/en las artes

Impartida: Femme Power (Carolina Peral Jiménez, María José Ollero Alameda)

Fecha: 8 de marzo, 2023



Durante su sesión, el colectivo Femme Power compartió con lxs estudiantes algunos de los procesos de su proyecto *Power, explorando el género y el poder a través/en las artes*.

Imágenes de algunos de los fanzines creados como proyecto final en una de las asignaturas participantes en el proyecto.



Laboratorios transdisciplinarios: #1 Gráfica, fanzine y cartel. Ida y vuelta de lo digital a lo manual

Vasos comunicantes entre los grados en Diseño y Bellas Artes en la UCM



Sobre el proyecto_calendario

Vasos Comunicantes: Laboratorios transdisciplinarios es el proyecto de Innovación Docente que estamos desarrollando un grupo de docentes y estudiantes en el



Laboratorio #1. Un fanzine es un fanzine es un fanzine

Fechas: 15 de febrero y 1 de marzo, de 15 a 18h Lugar: Aula 115 Un fanzine se hace



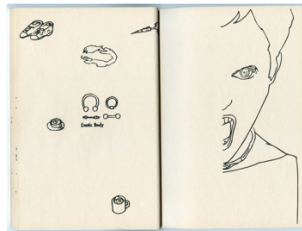
Laboratorio #2. «Sin Grapa»

Fecha: 28 de marzo a las 15h Lugar: Aula C001 (anexo) ¿De dónde salen los fanzines? ¿Qué son? ¿Como puedo...



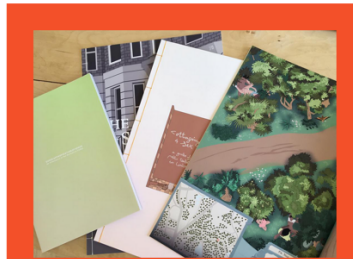
Sesión #1. Arqueologías del fancineo. Prácticas visuales, formales y editoriales menores

Fecha: 8 de febrero a las 15.30h Lugar: Aula 115 Este encuentro propone, a través de una pequeña colección de...



Sesión #2. Una aproximación al dibujo y la edición DIY

Fecha: 13 de febrero a las 9.00h Lugar: Sala de lectura – Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes (UCM)...



Laboratorio #3. VenidaDevenida. Fragmentos autoeditados de una investigación

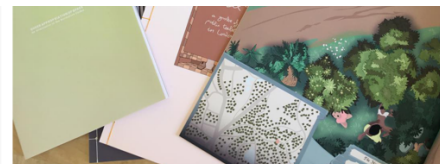
Fechas: 27 de febrero y 13 marzo de 15-18h Lugar: Aula C001 ¿Qué ocurre cuando la investigación no está mediada...

Laboratorios transdisciplinarios: #1 Gráfica, fanzine y cartel. Ida y vuelta de lo digital a lo manual

Vasos comunicantes entre los grados en Diseño y Bellas Artes en la UCM

Laboratorio #3. VenidaDevenida. Fragmentos autoeditados de una investigación

[Anterior](#) / [Siguiente](#) - 26 de enero de 2023 / [Laboratorios/ talleres](#)



Fechas: 27 de febrero y 13 marzo de 15-18h

Lugar: Aula C001

¿Qué ocurre cuando la investigación no está mediada por expertos sino que toma otras vías alternativas? ¿Y si no empleamos una forma convencional de mostrar nuestras ideas y las exportamos en formatos que quieren expandirse y llegar a otro tipo de públicos?

Como colectivo que trabaja entre los ámbitos del arte, el diseño y la arquitectura, emplear diferentes medios de comunicación nos ha permitido formalizar los proyectos en diversos formatos. En el fanzine y la autoedición hemos encontrado herramientas que nos han ayudado a avanzar en el proceso de investigación. Este medio es capaz de crear un espacio diseñado para un determinado tipo de comunicación, digamos que se expresan utilizando el lenguaje del formato.

En este laboratorio-taller atenderemos a los fanzines y diferentes materiales autoeditados, mostraremos investigaciones visuales, críticas y prácticas, y veremos cómo una idea puede entenderse de una manera u otra según sea el formato en que la exportemos.

En la primera sesión compartiremos diferentes fragmentos de un proceso de investigación propio y referencias que hemos ido recopilando. Planteremos la formalización de una parte de la investigación en curso de cada participante utilizando la autoedición como vía investigativa y durante la segunda sesión compartiremos las diferentes ideas o materiales que hayan surgido a lo largo de este proceso.

Imparte: [VenidaDevenida](#)

Ángel: Estrategias de identidad. El cuerpo, la memoria y el lugar (Máster en Investigación en Arte y Creación) - Impartida por Lila Inacia