



PIE 'El atlas como método pedagógico de la innovación y la creatividad'.

Taller experimental 'Atlas convivencial urbano'

Coordinadora:

Angelique Trachana

Profesores participantes:

Atxu Amann Alcocer

Javier Fco. Raposo Grau

Javier Seguí de la Riva

Irene Marcos Puerta

Enrique Herrada



1. El PIE se enmarca en los objetivos que establece el GIE 'Hypermedia. Taller de Configuración Arquitectónica' en sus líneas de Investigación en Innovación Educativa:

- **1.A-**Elaboración de acotaciones teóricas acerca de la naturaleza radical de lo arquitectónico en el seno de los nuevos paradigmas entrado en temas como:
 - La investigación para determinar las bases disciplinarias de lo arquitectónico,
 - para proponer estrategias directas más eficaces,
 - para innovar la enseñanza de proyectos.
- **1.B-**Atención a los nuevos relatos en la arquitectura en el contexto de cambio social, vinculados con:
 - el estudio de las formas para categorizar las informaciones operativas en el proyecto arquitectónico,
 - con la implantación de sistemas, creación de instrumentos y operaciones hipermediales como la virtualización o las representaciones audiovisuales.

OBJETIVOS INICIALES



2. En los objetivos de la Convocatoria de la UPM-2012

- **2.A-**Integrar la formación y evaluación en competencias transversales con la preparación en competencias específicas.
- **2.B-**Aprovechar las nuevas oportunidades que ofrece internet para enriquecer el proceso formativo.
- **2.C-**Reforzar la orientación práctica de las enseñanzas universitarias.

3. En los objetivos del Centro (ETSAM)

- **3.A-**Fomentar proyectos interdisciplinares en la titulación de grado (objetivo que hacemos extensible en las asignaturas todavía vigentes de la titulación de arquitecto.
- **3.B-**Propuestas susceptibles de convertirse en talleres experimentales del 4º Curso de Grado.

OBJETIVOS INICIALES



4. En los objetivos propios del PIE

- **4.A-** Establecer vínculos entre investigación y docencia:
 - Vinculación del PIE al Proyecto de Investigación 'Atlas Interactivo de habitabilidad urbana' dentro del Plan Nacional I+D+i **[1]**.
 - Implicación de la comunidad universitaria como sociedad-muestra en nuestra investigación de campo relativa a la 'generación y uso abierto de la información urbana' a través de herramientas telemáticas y redes sociales.
- **[1]** El objetivo de este proyecto es desarrollar una herramienta informática interactiva que ayude a los ciudadanos a escoger, dentro de un territorio, el mejor lugar y contexto posible donde habitar, visualizando todas aquellas variables - conscientes o no - que conforman su concepto de calidad de vida o su fantasía habitacional. Se trata de una plataforma telemática de generación y recepción de información, basada en la participación ciudadana, de manera que el individuo que busca una morada, un lugar de trabajo o la sede para un negocio pueda imaginar y acceder a todos los datos necesarios para elaborar su paisaje personal ideal, para vincular sus deseos a un destino. Un 'Atlas interactivo de habitabilidad urbana' generado en la red permitiría complementar la objetividad de los datos geográficos y catastrales disponibles por las administraciones en diferentes bases de datos con otro tipo de información más subjetiva, más dinámica, acorde con una nueva cotidianeidad basada en variables muy heterogéneas que los ciudadanos aportan. Describir y compartir la experiencia del entorno está empezando a ser una práctica habitual del individuo conectado, que está descubriendo en las tecnologías descentralizadas una fantástica herramienta de participación y lucha por un mundo mejor.

OBJETIVOS INICIALES



4. objetivos del PIE

- **4.B-Investigación en Innovación Educativa:**

- La Innovación Educativa, pensamos, tiene que producirse motivada por los cambios que se producen en la sociedad y las demandas sociales, teniendo presente en nuestra disciplina las nuevas tendencias sociales y las formas de producción de espacio con especial atención a las especies emergentes de espacios sociales así como al uso de TICs para la creación de espacios híbridos entre lo físico y lo virtual.

- **4.C.- Vinculación de los Talleres propuestos en el PIE y desarrollados dentro de las asignaturas optativas del plan de estudios en extinción *Dibujo avanzado I y II* con los talleres experimentales del 4º curso del Plan de estudios vigente que se ponen en marca en 2013.**

- **4.D- Fomento de competencias transversales:**

- asociando tecnología y creatividad; aprendizajes con herramientas telemáticas y redes sociales;
 - aprendizajes relacionados con valores en convivencia y ciudadanía (pro-activa).

- **4.E-Desarrollo de metodologías activas y participativas basadas en la acción-reflexión**

- aprendizajes orientados a proyectos

- **4.F- Evaluación continua y autoevaluación**

- valoración sobre los resultados alcanzados e impacto de los mismos

OBJETIVOS INICIALES

RESULTADOS DEL PROYECTO

- El Pie se ha desarrollado durante los dos cuatrimestres del curso 2011-2012.
- Se ha llevado a cabo una investigación acerca de las técnicas más apropiadas para la enseñanza de la arquitectura:
 - en competencias acordes con propuestas más innovadoras en la transformación del entorno urbano y metodologías activas de proyecto;
 - en torno a transferencias desde otras disciplinas como el arte en la configuración del entorno urbano o las aportaciones de la antropología, la sociología y la filosofía en los cambios metodológicos introducidos en los estudios urbanos (autores: Bauman, Innerarity, Castells, Delgado, Sennet entre otros);
 - relativa a la mediación tecnológica en la percepción y configuración del espacio vivencial;
 - relativa a la mediación tecnológica en la comunicación e interacción social

Talleres:

Blog: <http://atlasconvivencial.wordpress.com/>

facebook:

web: <http://www2.aq.upm.es/Departamentos/diga/dibujoavanzado/>

Manuales:

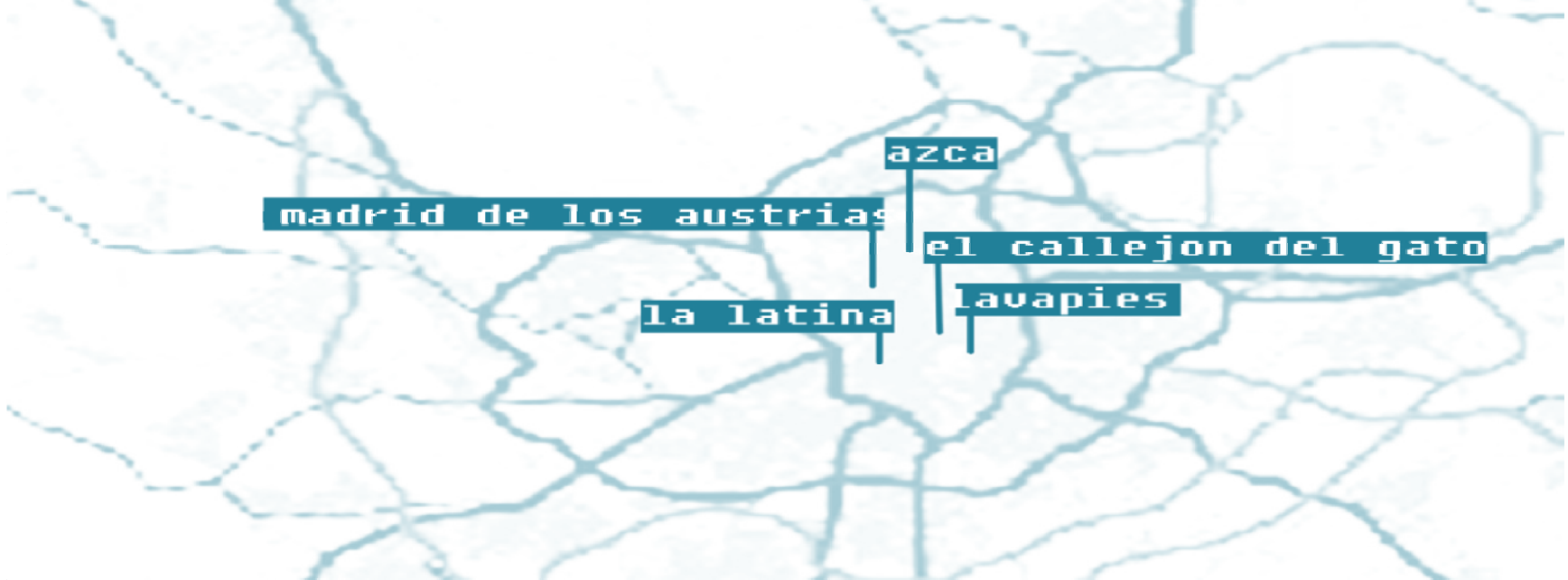
Comunicaciones presentadas en congresos:

Artículos en revistas especializadas:

Talleres:

- se ha realizado un trabajo de campo consistente en dos talleres experimentales dentro de las asignaturas optativas de **Dibujo avanzado e Interpretación Arquitectónica I y II**, durante los dos cuatrimestres
- Los talleres se han desarrollado como un proyecto piloto del proyecto de innovación 'El Callejón del Gato' interactivo de habitabilidad urbana' poniendo en marcha estrategias interactivas de redes, para recabar descripciones de la ciudad y clasificar registros hypermedia con la implicación de la comunidad universitaria como sociedad-muestra en la 'geolocalización' uso de la información urbana' a través de redes sociales en internet.
- Se ha procedido a la recopilación y categorización de variables y descriptores para la configuración de un 'Atlas convivencial urbano'.

5 zonas muy características de Madrid que llamamos **OBSERVATORIOS URBANOS**, fueron elegidas como zonas de ensayo para poner en marcha proyectos de reconfiguración y resignificación de estos lugares enmarcados en los objetivos pedagógicos del Proyecto de Innovación Educativa. Estos son:
La Latina, Lavapiés, Madrid de los Austrias, el entorno de la plaza de Santa Ana y Azca.



- El CONCEPTO 'ATLAS' retomado del insólito Método de Aby Warbug 'Atlas Mnemosyne' representa un método heurístico-creador parecido a un trabajo incesante de recomposición del mundo encontrando sentidos fuera de las clasificaciones habituales, géneros de conocimiento nuevo, modelos alternativos que nos abren los ojos sobre aspectos del mundo inadvertidos, sobre el inconsciente mismo de nuestra visión.
- EL 'ATLAS' COMO MÉTODO PEDAGÓGICO DE LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD en ARQUITECTURA implica una visión renovada y compleja de la **actividad proyectual**,
- **nuevas estrategias en la configuración del orden del espacio y del tiempo de habitar y convivir.**
- Frente a los habituales procedimientos educativos, implica **trabajo de campo fuera de las aulas**, acercamiento a la **vida cotidiana** de los individuos que viven y conviven;
- **aprendizajes prácticos basados en la observación atenta de la realidad, en la interacción con los ciudadanos;** un reenfoque del tipo de datos y las modalidades de acceso a la información que se manejan habitualmente para proyectar;
- **incorporación de los medios tecnológicos como medios estratégicos para la interacción, el registro y la intervención en un determinado contexto urbano. Se trata no sólo de representar la realidad sino de construirla al mismo tiempo. Estos se configuran además como herramientas educativas de un ciudadano que aprende a utilizar su libertad para optimizar, innovar y personalizar su modo de vida, de pasar de ser agente pasivo a elemento activo.**

Talleres:



La Latina



Madrid de los Austrias



Callejón del gato

Azca



- Una pedagogía de este tipo pretende **potenciar la creatividad y sensibilizar, a la vez, sobre la condición del convivir, como fundamento de lo arquitectónico, reorganizando y reutilizando creativamente los datos capturados de la realidad y la vida cotidiana en un proyecto nuevo** donde los participantes del taller actuaron como gestores e intérpretes de una información generada y compartida en una plataforma digital para formular propuestas de transformación de una serie de lugares elegidos estratégicamente en la ciudad.
- En estos proyectos se desarrollaron **estrategias de interacción con los ciudadanos para incorporar nuevos datos en la reconfiguración de esos lugares,**
- propiciando y describiendo nuevos modos de recorrer y experimentar la ciudad en un encuentro lúdico entre el espacio físico y el espacio virtual;
- modos de interacción entre el espacio físico y el virtual que no se limitan a emplazar datos en una capa virtual, sino que deben proponer nuevos modos de generar estos datos, de interpretarlos, de operar con ellos sobre la realidad modificando las formas de movilidad, relaciones y convivencia en el espacio físico;
- creación de herramientas necesarias para propiciar la accesibilidad y la participación ciudadana en un proyecto que proponga diferentes usos del espacio, al margen de los usuales intereses mercantiles y que fomenten una crítica constructiva de lo social;
- interpretación y clasificación de los contenidos generados dinámicamente, de modo que esta capa virtual pueda dar razón del cambio histórico y social además de las diferencias que caracterizan el espacio vivido;
- implicación de la comunidad universitaria como ámbito de aplicación y ensayo.

Talleres:

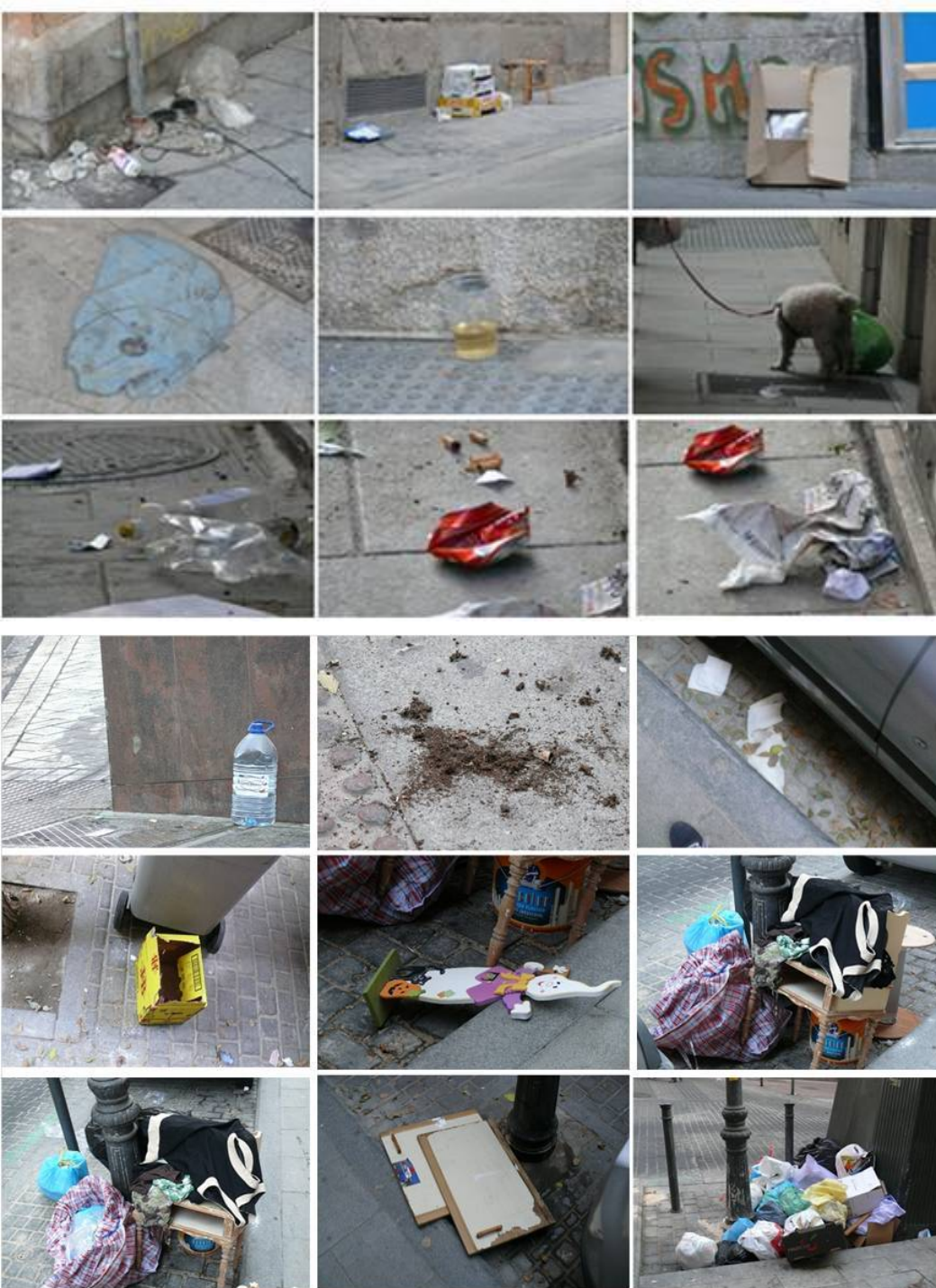


El Mercado de San Miguel: fotografías del grupo de estudiantes
 Jania María RIVERA LARA, Fernanda CARNEVALI FURTADO DE MEDEIROS y Oscar ELLWANGER

Lo primero que hacemos en este taller es instar los participantes a pasear. Empezamos sin saber qué hacer. Vagamos hasta encontrar un estímulo una motivación. Más que nuestras obsesiones o conceptos previos, es lo que hay allí fuera lo que estimula nuestra imaginación y creatividad, modifica lo preconcebido arbitrario, nos hace cambiar el rumbo de nuestro pensamiento y ver con ojos nuevos como si fuera por primera vez. Es la experiencia de la vida urbana como trayectorias individuales que escapan de cualquier sistematización y que pueden conducir a una enorme variedad de prácticas que atraviesan la vida urbana.

Talleres:

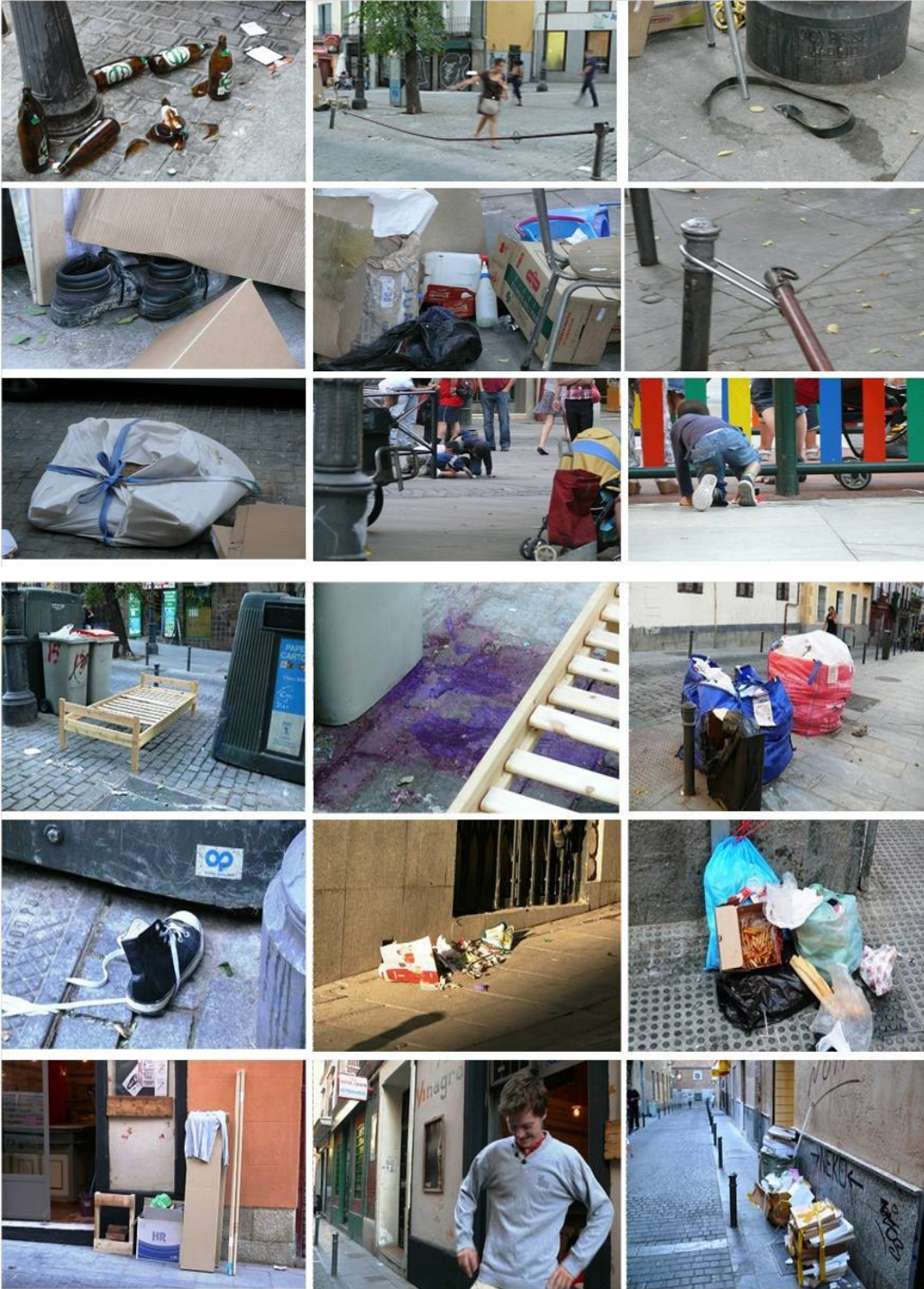
Benjamin en sus “retratos” de ciudades, describe la ciudad como cristalización concreta de una forma de vida social donde cada vida individual deja sus particulares huellas. La fisiognomía de la ciudad se presenta como recuperación intelectual de la experiencia. La estructura de la experiencia de la ciudad es la travesía. Las ciudades se reconstruyen de fragmentos, de discontinuidades, de descripciones que pretenden estabilizar aspectos que se deterioran en el flujo de la narración mítica y se rearticulan como “constelaciones” nuevas y abiertas. Los aspectos seleccionados en las descripciones son nudos de la experiencia de la articulación del espacio y el tiempo. La ciudad se reconoce como laberinto de entradas y pasos donde cada recorrido es un recorrido vital



Paseando por Lavapiés seleccionaron un tema. Lo que les impactó fue la cantidad de desperdicios, basura y otros elementos que observaban cómo se recogían y se reciclaban. Inconscientemente adoptaron una actitud mimética de recoger cosas sin saber muy bien porque. Al principio haciendo fotografías y grabando videos.

Pasear y observar, estar abiertos... lleva a la descripción atenta y minuciosa, a la multiplicidad de registros directos de la realidad. Es la segunda instancia que hacemos a los participantes de nuestro taller.

Lavapiés

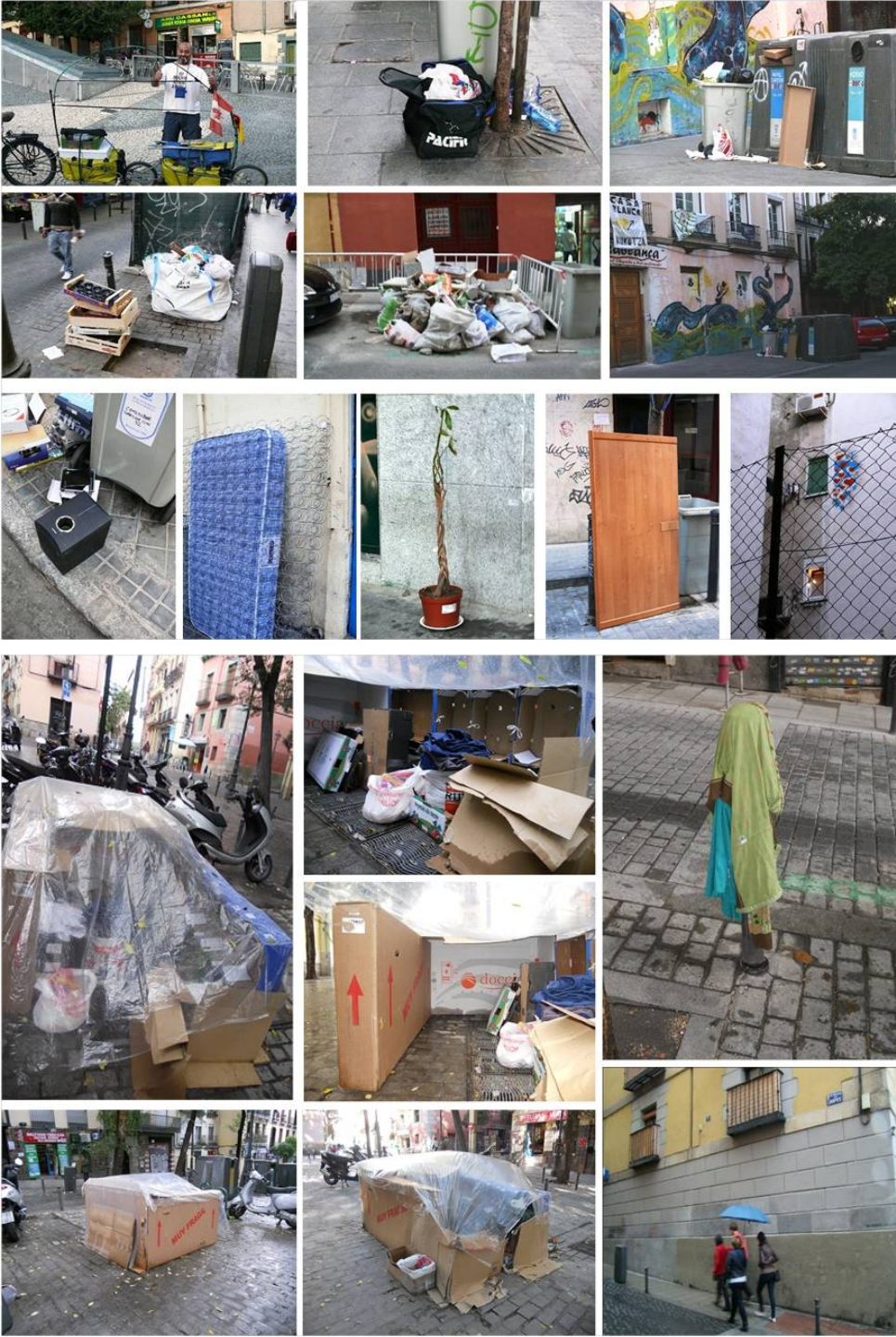


En la selección del objeto se ubica la esencia del acto artístico y no en la creación ni en la imagen visual de la obra.

Esta fue la trasgresión de Duchamp que convertía *le objet trouvé* o el concepto del *ready-made* en el núcleo de la creación artística y combatía el arte. Duchamp otorgaba una nueva identidad al objeto manufacturado que se descontextualiza de su entorno común y así buscaba demoler las barreras entre el arte y la vida. Cualquier objeto podía convertirse en una obra de arte y cualquiera podía ser un artista.

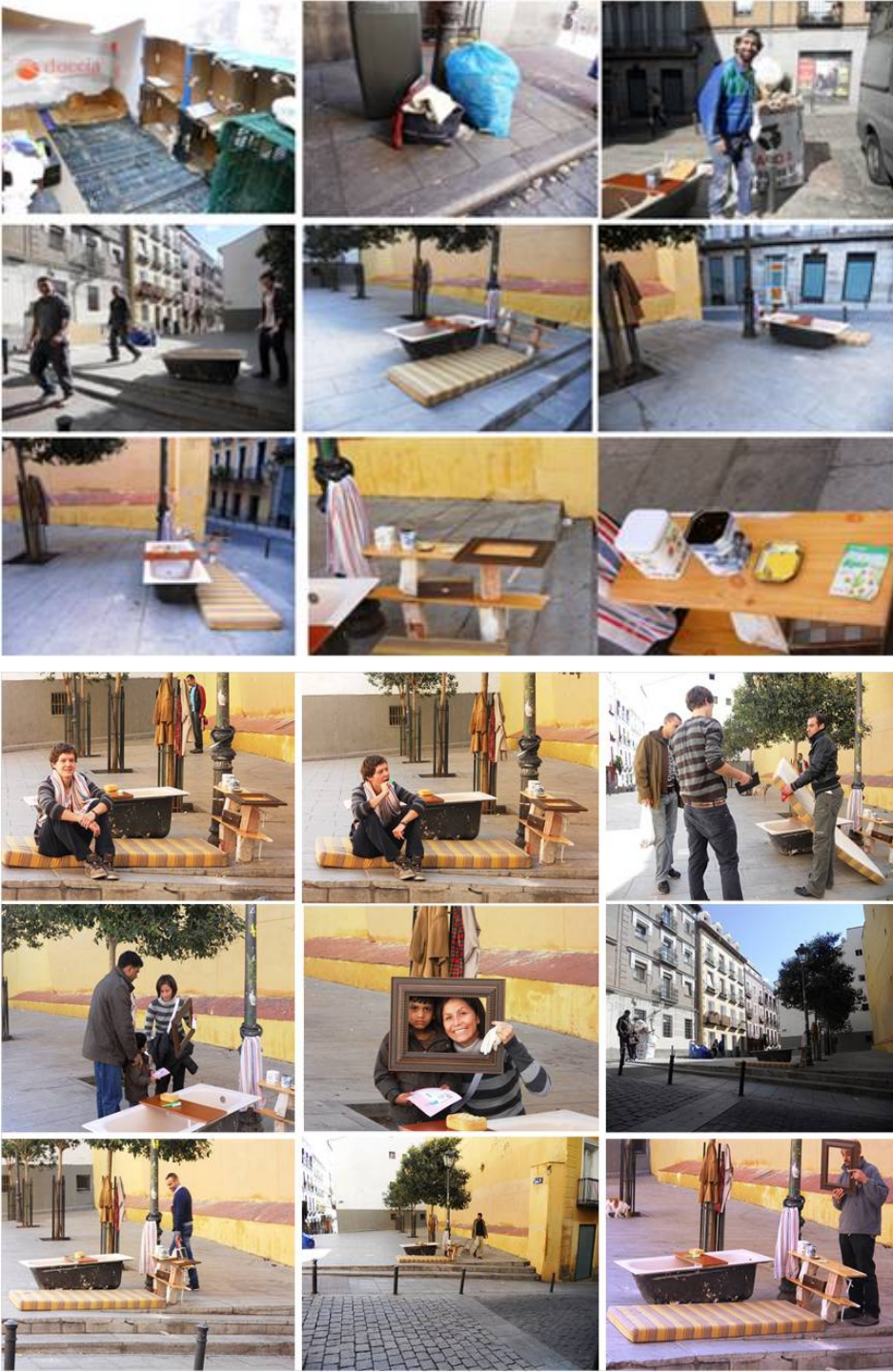
El arte no está en el objeto sino en la conciencia, en la mirada que se arroja sobre él.

Lavapiés



Al andar, se encontraron con formas bastante insólitas de habitar el espacio urbano y no menos creativas: el inventor, el artista urbano y el indigente que como Crusoe reconstruyen con y en los escombros de una civilización. La creación está en cualquier cosa. Con cualquier cosa se puede inventar otra nueva. Tomando en su mano residuos del mundo, el ser humano ha podido inventar otros mundos.

Lavapiés



El acto de andar se convierte en un acto **performativo** en la medida que va explorando un peculiar mundo de imágenes y materiales propiamente encontrados por el camino, así la manera de reutilizarlos y activarlos dentro un proyecto nuevo de reconfiguración o transformación -resignificación- de este lugar según las propias expectativas y especulaciones de los proyectistas que se comprometen en una crítica de lo cotidiano.

Lavapiés



Fachada sur de edificios que componen el Callejón

Fachada norte de edificios que componen el Callejón



Fachada sur a nivel de calle

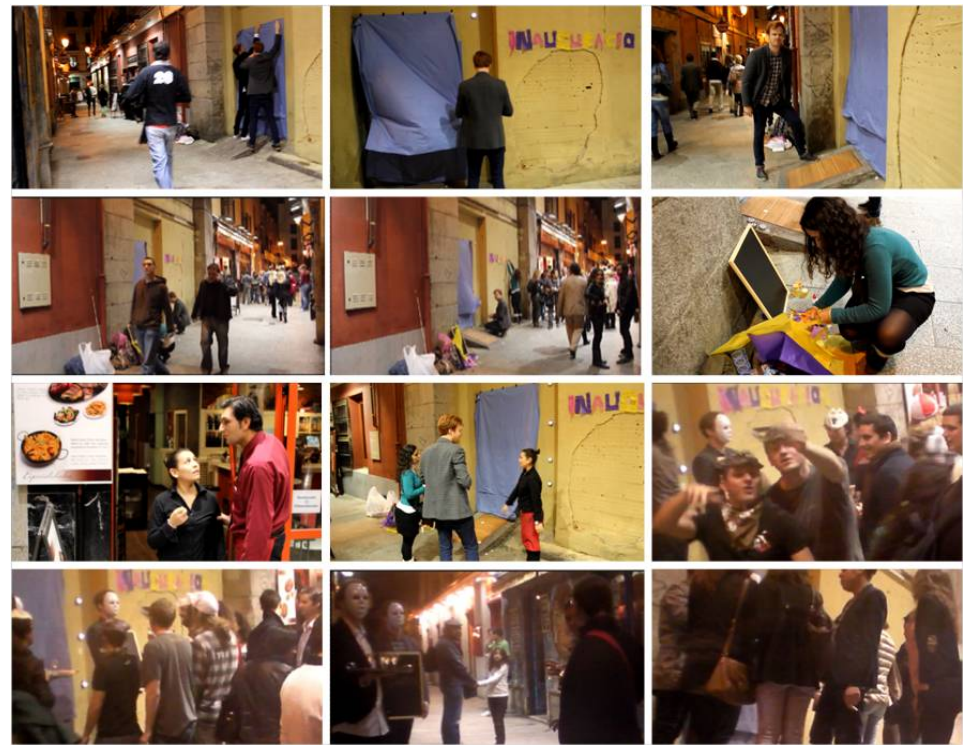
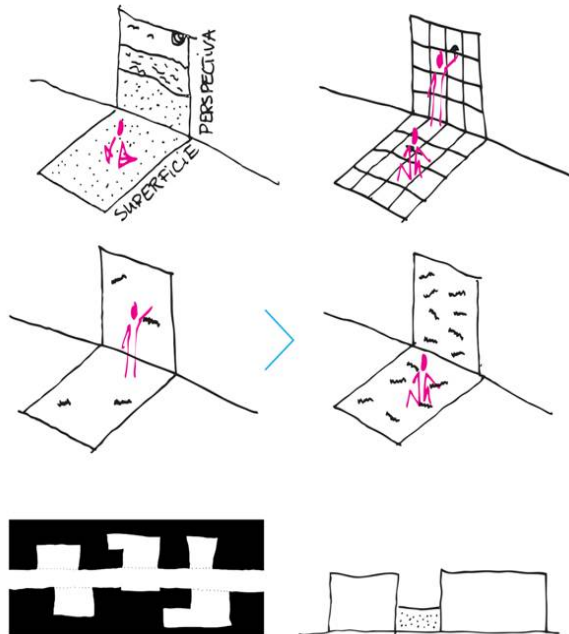


Fachada norte a nivel de calle



En el popular “callejón del gato” se desarrolla la acción del grupo de Lidia JERÓNIMO PÉREZ, Johann Magnus KJARTANSCON y Johan STOUSTRUP. En este trabajo se registran todo tipo de datos: los colores, los materiales, las texturas, los olores, los sonidos, acontecimientos a lo largo del tiempo, las diferentes horas del día, los diferentes días de la semana, los diferentes meses -que constituyen el orden del tiempo que manejamos en el proyecto...-, pero también las resonancias literarias de un Valle Inclán, -Max Estrella y los personajes de *Luces de Bohemia*- se descubren y reviven en su memoria. El nombre de la calle, los letreros publicitarios...todo se superpone en un mapa mental que posibilita nuevos recorridos de interpretación. **Todo lo que afecta al mundo de los sentidos y la memoria es materia creativa.** Su “mapa psicogeográfico” se va desarrollando conforme al tiempo, a los movimientos y la experiencia vivida en el espacio urbano.

Callejón del gato



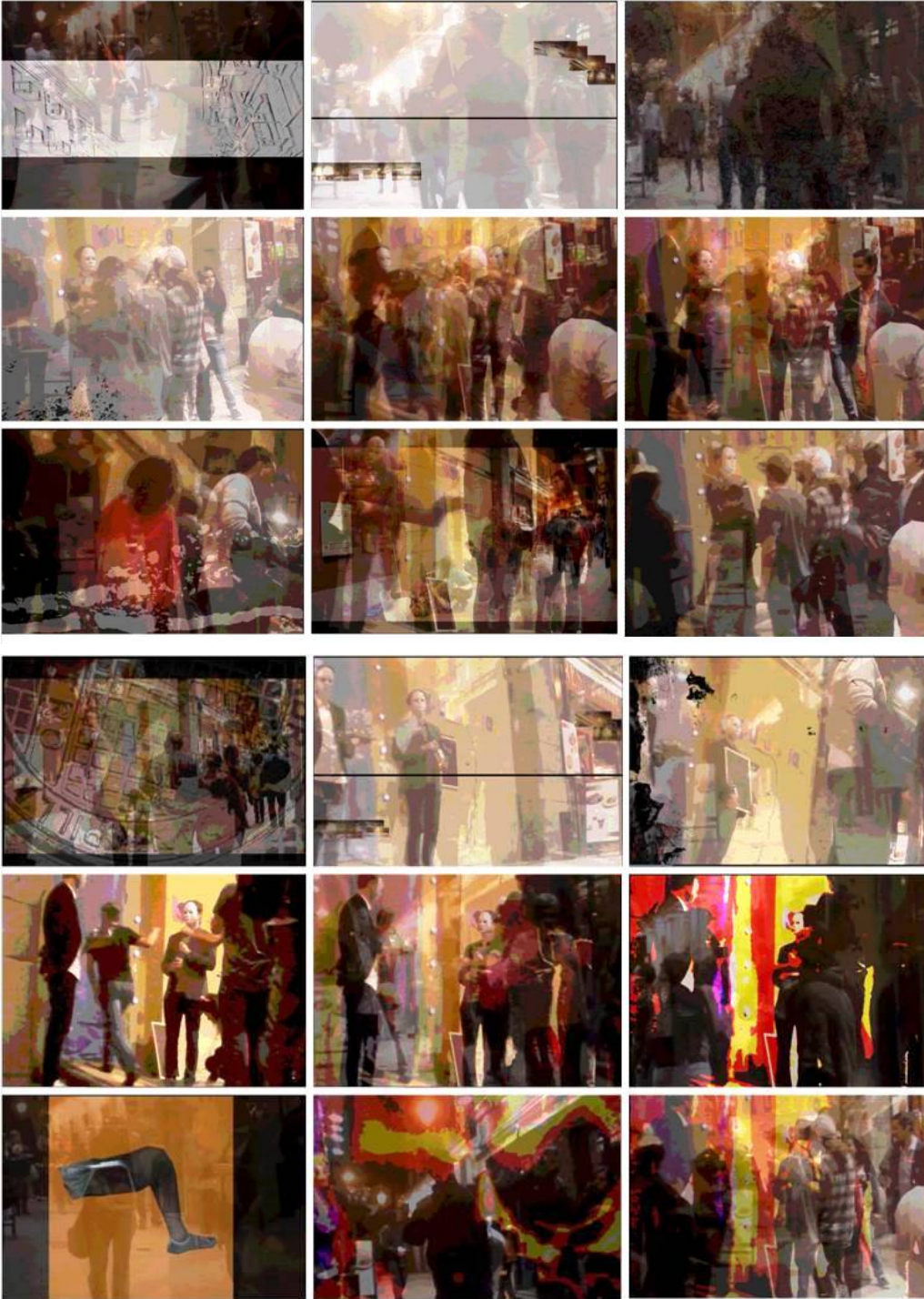
El proyecto propone una transformación efímera del espacio frecuentado por la vida nocturna madrileña guiando a los viandantes en una nueva “**deriva**”. La acción se hizo coincidir con la celebración de Halloween. Sobre la **acción** desarrollaron una **narración** que asociaba Halloween y el eserpento de Valle Inclán.

Callejón del gato

El *performance* es una modalidad creativa y comunicativa que consigue aumentar la capacidad perceptiva del entorno, sobre todo, en su vertiente humana construyendo situaciones originales donde la finalidad no es la obra sino la experiencia vivida. La experiencia del espacio vivido tiene una dimensión narrativa que funde el discurso del hacer como creador con el vivir y convivir como usuario del espacio transformado. La narración dota los actos de un sentido, un sentido que no tiene porque ser lógico, pero no es arbitrario y sí metafórico y da sentido a su proceder.

Una acción de esta categoría surge también del impulso de alterar un estado interior o de comunicar algo a los demás capaz de alterar su estado interior.

Callejón del gato

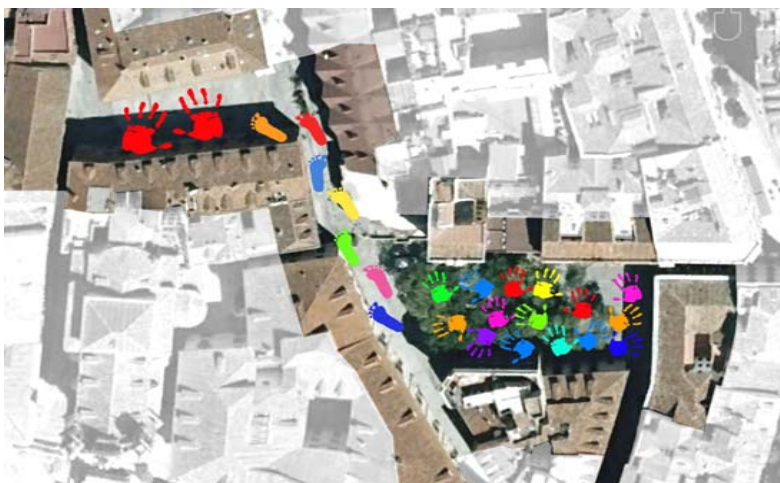


Fotogramas del video 'LAS TRES CARAS DEL MURRO'.

Los medios tecnológicos disponibles permiten nuevas descripciones de la realidad superponiendo diferentes capas de información, aumentando nuestra capacidad perceptiva y creativa.

A través de las imágenes transformaron la realidad creando una realidad poética. Superponiendo imágenes vividas, distorsión de imágenes y sonido sugeridos por 'el esperpento' y el texto de Valle Inclán han tratado de dar visibilidad a una realidad compleja donde se superpone el ritmo vital de la ciudad, el estado anímico de los transeúntes y el estado intelectual y mnemónico de estos creadores.

Callejón del gato



Parafraseando MADRID DE LOS AUSTRIAS como MADRID DE LOS ARTISTAS, el grupo de los estudiantes Stéfanos ADAMAKIS, Ainhoa GONZÁLEZ ABARISQUETA, José GONZÁLEZ MARSAL y Borja RUIZ DE VELASCO GONZÁLEZ, propone una transformación efímera de la plaza Conde de Miranda a través de una serie de acciones y juegos que registran en más de 40 vídeos. Al final las acciones provocadas y la vida real se superponen en una serie de montajes que transforman el espacio-tiempo de la acción y generan narraciones insólitas pero verosímiles. Emerge así una potencial vida urbana que adquiere diferentes ritmos según la música elegida por los autores creando un mapa sonoro muy subjetivo que se desarrolla conforme al tiempo de los movimientos y los acontecimientos registrados en el espacio urbano.

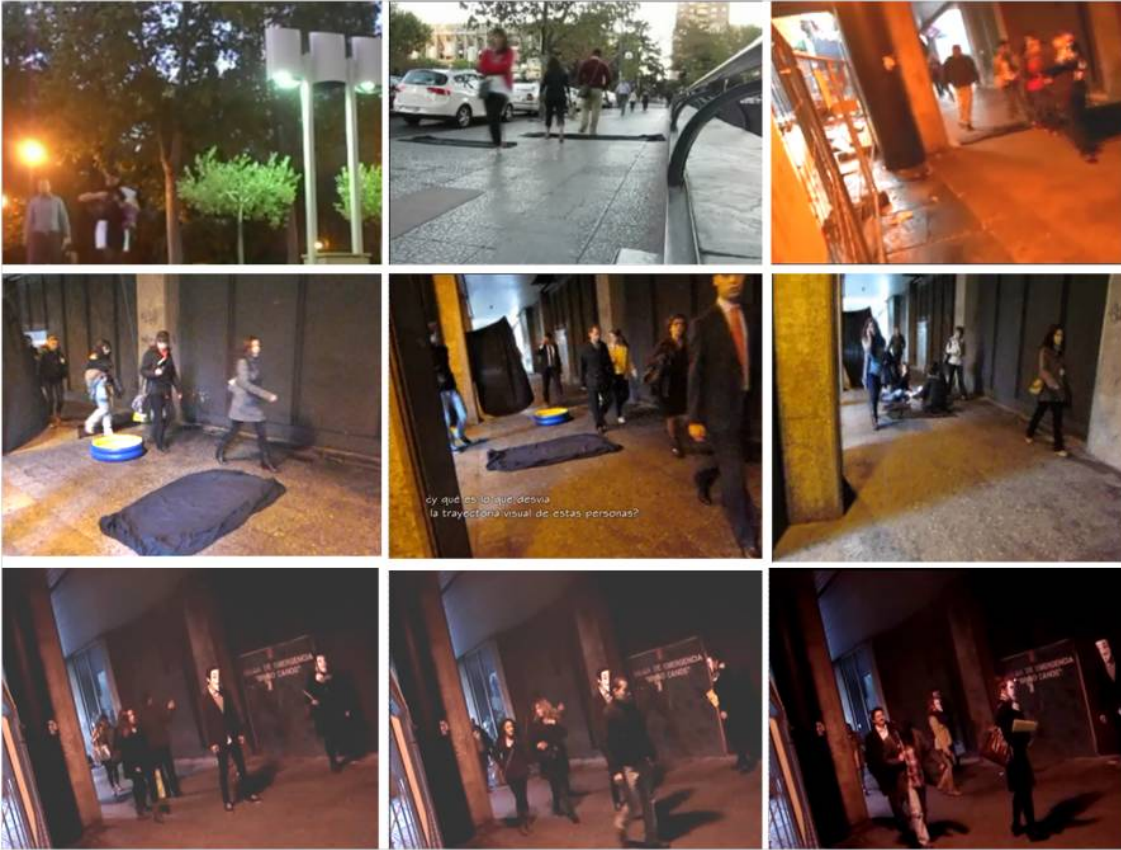


Madrid de los Austrias



Se trata de dar visibilidad a diferentes aspectos ocultos o potenciales del lugar utilizando los dispositivos tecnológicos en los procesos de su localización y configuración, haciendo uso de la potencia de las imágenes para establecer una crítica y una propuesta de una visibilidad alternativa del espacio practicado en lugar del espacio existente estructurado por calles, edificios y usos; trazando y propiciando nuevos recorridos al margen del uso cotidiano y el uso turístico de Madrid de los Austrias; haciendo emerger un nuevo mapa posible a partir de estos recorridos que muestran la ciudad correspondiente al mapa mental de estos estudiantes y su música.

Madrid de los Austrias



El proyecto explora el espacio de indeterminación que se crea en el acto de desplazarse de un espacio funcional a otro, del metro al trabajo tratando de alterar las trayectorias y provocar reacciones diferentes; creando relatos a través de las imágenes registradas.

Fotogramas de los videos grabados en el complejo AZCA por el grupo de estudiantes Marta CORCHADO RODRÍGUEZ, Marta HIJAS CID, Guillermo ORDUÑA MOZO y Julio Alejandro ROMERO ALONSO.

Durante el curso, el grupo de estudiantes, todos los jueves al amanecer abordaban los oficinistas que se dirigían del metro al trabajo tratando de establecer una relación con ellos con juegos y bromas y convertir este lugar de tránsito e indiferencia, este no lugar o lugar carente de comunicación, en un lugar verdadero. Un día, quisieron llamar su atención poniéndoles obstáculos en su camino, otro día ofreciéndoles un desayuno o esperándoles con máscaras. Todos sus intentos fracasaron como escriben en su relato:



Azca

Relato de 4 mimos:

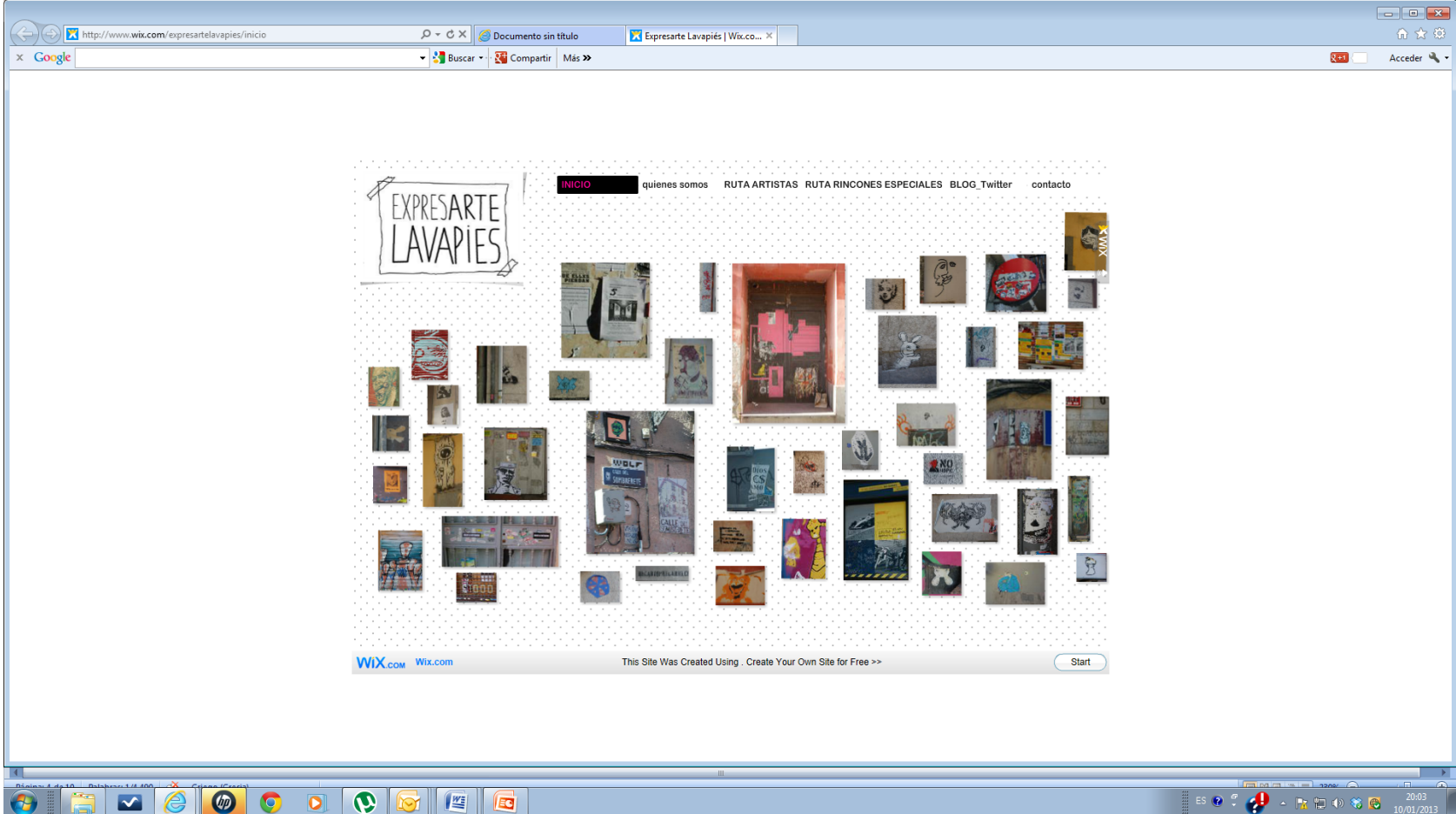
- Comenzamos el curso con un camino muy prefijado, queríamos que la gente se divirtiese, abandonasen su rutina y olvidándose por unos instantes de su vida cotidiana, en la que la crisis es una de las grandes preocupaciones. Queríamos que jugasen de camino al trabajo. Pretendíamos que jugasen sin saberlo, por ello nos inventamos un juego. Nos desplazamos a su encuentro a la zona con mayor número de oficinas por metro cuadrado de Madrid: Azca. Para inventarnos ese juego, les estuvimos observando y poniendo a prueba. Nos dimos cuenta de que su camino al trabajo era en realidad una carrera dominada por la agitación y la prisa, y la convertimos en una gincana, una carrera de obstáculos de camino al trabajo, que les sacase una sonrisa por la mañana.
- El camino de toda esa muchedumbre era una línea recta, en la que tenían que recorrer el máximo espacio en el menor tiempo posible y todos elegían la misma trayectoria de forma ordenada. Para variar ese flujo, de manera que dejase de ser un rebaño metropolitano, guiado cada día a su purgatorio, les pusimos telas negras para que por el rabillo del ojo les recordara que habían caído en ese agujero negro que se llama autismo, que te saca de la realidad y no te deja ver más allá. Pero no funcionó; la gente mostraba indiferencia con nosotros, lo único que querían era recorrer su camino de la forma más recta posible, llegar cuanto antes para seguir con su rutina y poder pagar la hipoteca.
- Cuando nos dimos cuenta de la situación dramática en la que se encontraban, nos compadecimos de ellos e intentamos ser amables. Para hacerles el día más llevadero, preparamos un succulento desayuno (bollos, magdalenas, café y zumos), pero nada cambió, no querían nada de nosotros. Para ellos solo éramos locos que iban cada jueves a su pasadizo y a los que tenían que esquivar.
- Ellos sólo quieren seguir su camino del metro a su trabajo, no hablar con nadie, no mirar a nadie, son autistas de la sociedad, autistas que no quieren saber nada de la realidad que los rodea. Nos sentimos entonces fracasados, de no poder entrar en ese fragmento de sociedad, de que ninguno de nuestros esfuerzos les llamase la atención, de no poder recomponer nuestro lugar con ellos, porque para ellos no había lugar. Entonces nos dimos cuenta, en realidad el lugar no existe como lugar físico, sino que el lugar son en realidad todas esas personas que pasan día a día hacia su trabajo, esos oficinistas que no se detienen ante nada, todos esos autistas que con sus trayectorias determinan nuestro lugar.
- De este modo, para intentar recomponerlo nos convertimos en ellos, en esos personajes autistas que con su indiferencia construyen el lugar. Nosotros como personajes, como mimos autistas oficinistas, recomponemos ese lugar y lo habitamos por un momento, paramos el tiempo en nosotros y nos convertimos en ellos. Ahora somos nosotros los autistas y ellos los que se sorprenden



“LA LATINA ERES TÚ” del grupo de Eugenio CAFFARENA VARGAS-MACHUCA, María GARCÍA MOZOTA, Ana PÉREZ FRADE, es un Proyecto que recopila relatos orales de los habitantes del lugar. Dispuesto este archivo por medio de un blog al que se asocia a una red social trata de reconstruir una memoria viva y colectiva del barrio de la Latina, donde los usuarios pueden subir relatos e imágenes y ponerlas en común.

El Proyecto tiene una vertiente de **trabajo campo**, con acciones repetidas entorno a un árbol que se convierte en referencia, **acciones que provocan reacciones y participación de los vecinos; una interacción *in situ* que se prolonga en la red a través de facebook.**

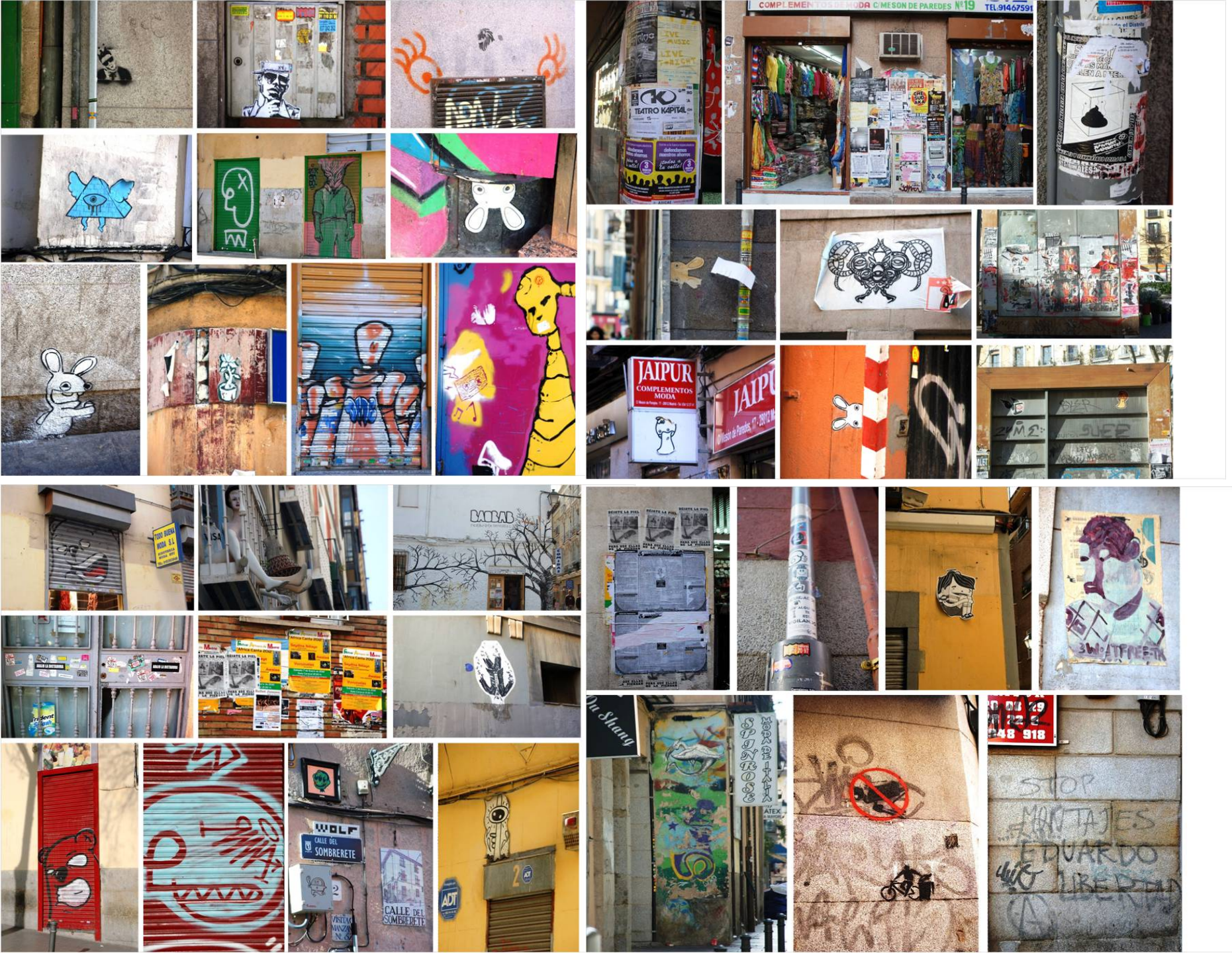
La Latina

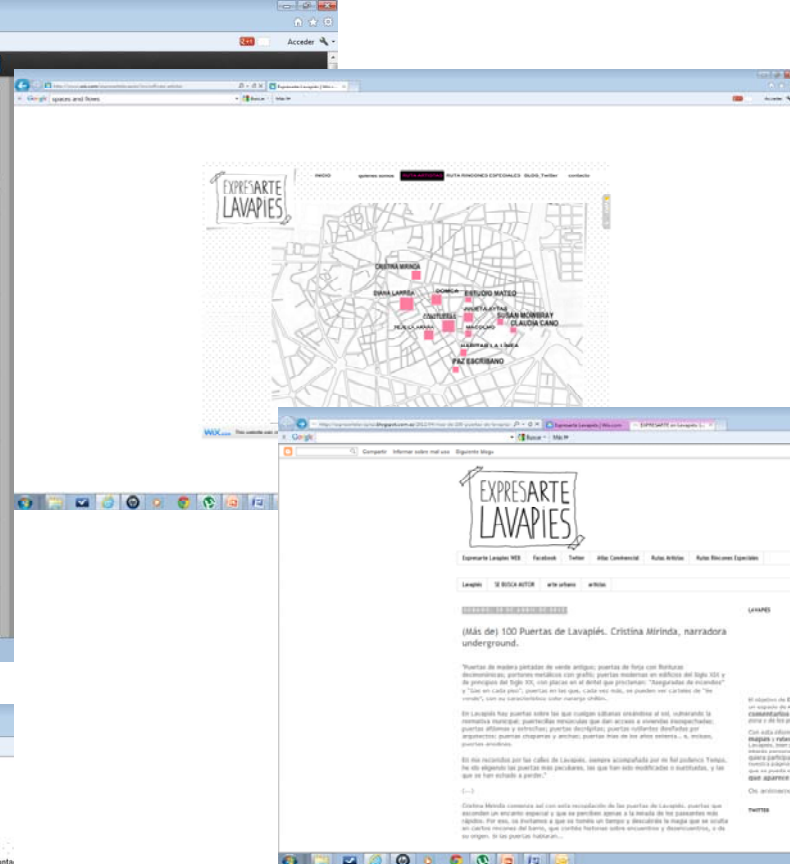
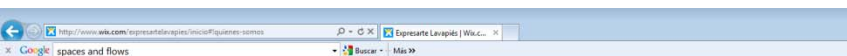
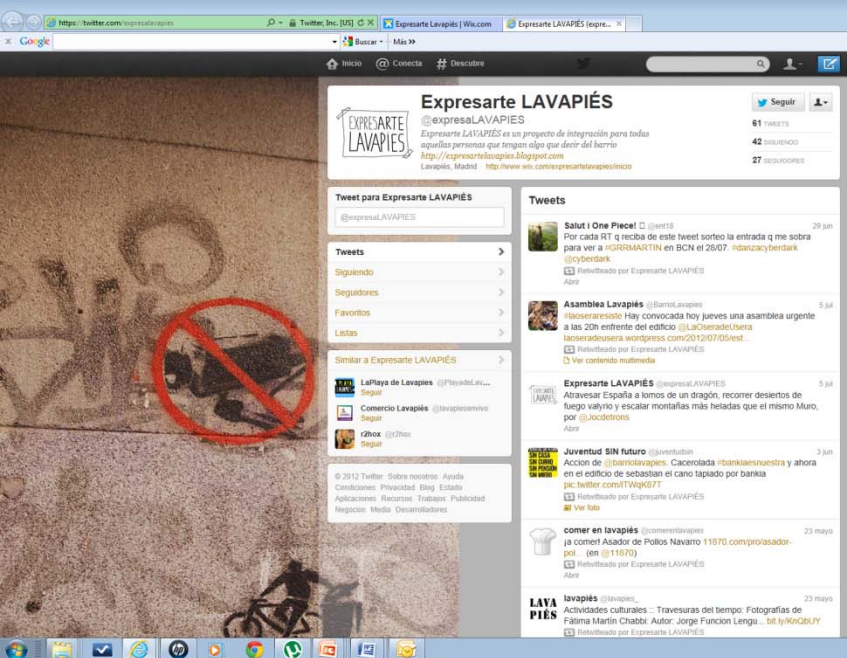


‘EXPRESARTE LAVAPIÉS’ es una web del grupo de Rocío GARCÍA PEÑA y Alicia PÉREZ CARASCAL que han pretendido hacer un verdadero atlas interactivo de las expresiones gráficas de los habitantes de Lavapiés. A través de este canal buscaron los autores anónimos de las pintadas y anuncios y así conocieron a gente del barrio, abrieron diálogos, establecieron relación con los artistas, creativos, colectivos del barrio y otras plataformas interactivas superponiendo toda esta información en un ‘atlas’ que constituye la referencia principal para reconocer la faceta creativa del barrio de Lavapiés. De este modo, consiguieron redefinir una nueva fisonomía del barrio, muy rica, sorprendente y no tan reconocida.

Este trabajo combina trabajo de campo -reportajes fotográficos, grabaciones de videos y entrevistas- y trabajo en la red. Comienza con un amplio y detallado registro fotográfico y varios intentos de clasificación e interpretación. Centenares de puertas pintadas, paredes grafiadas, zócalos donde se depositan tanto anuncios comerciales como inscripciones reivindicativas de contenido político, personajes populares, anuncios de acontecimientos culturales y sociales, hasta ofertas de empleo... forman la **galería fotográfica de ‘EXPRESARTE LAVAPIÉS’**

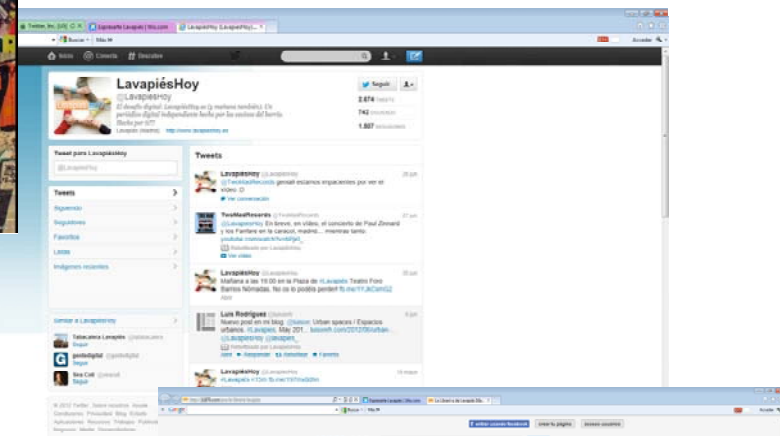
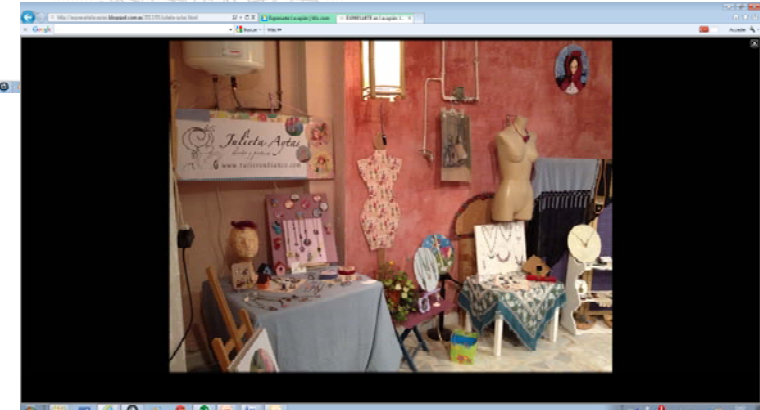
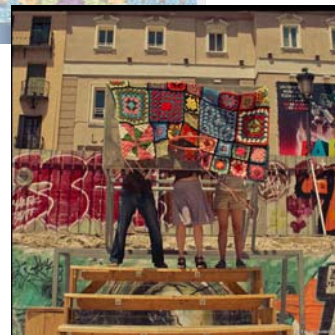
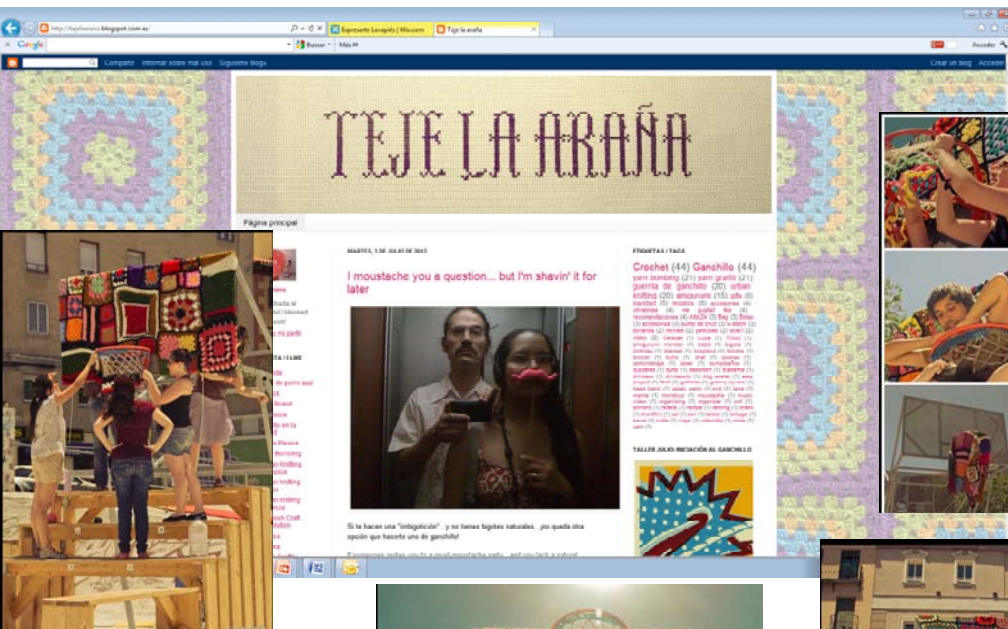
Lavapiés





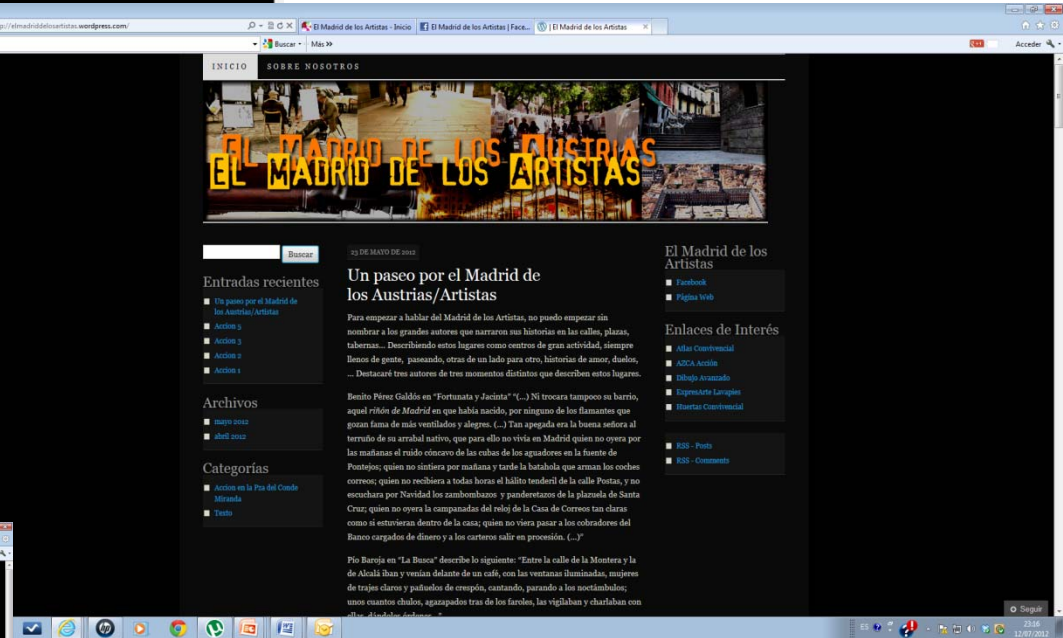
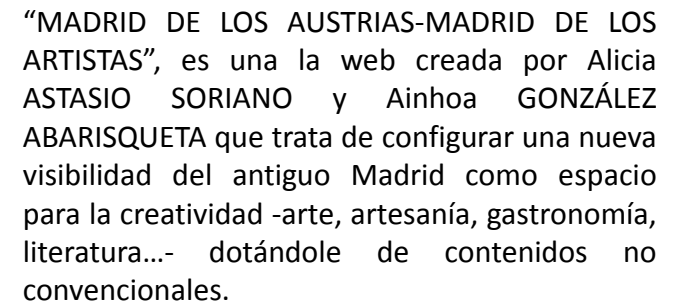
EXPRESARTE LAVAPIÉS conecta las principales plataformas interactivas de carácter local y posibilita un seguimiento, a través de una red social, de la vida cotidiana -social y cultural- del barrio siendo un espejo de la vida social-colectiva y creativa del barrio

Lavapiés



EXPRESARTE LAVAPIÉS superpone varias capas de información sobre las actividades creativas y los locales del barrio así como la información que se produce entorno a ellos.

Lavapiés



Esta web-atlas no sólo soporta datos estáticos -texto, imágenes...- sino, sobre todo, material dinámico en formato de vídeo que capta los flujos, la movilidad, el sonido, la actividad... haciendo una selección temática que muestra aspectos inadvertidos y extraños de la realidad. En este sentido, no sólo se trata de representar la realidad sino de construir una realidad otra ante nuestros ojos donde la vida real, la actividad en torno a las artes, la literatura, y las visiones particulares de las creadoras de este espacio se superponen.

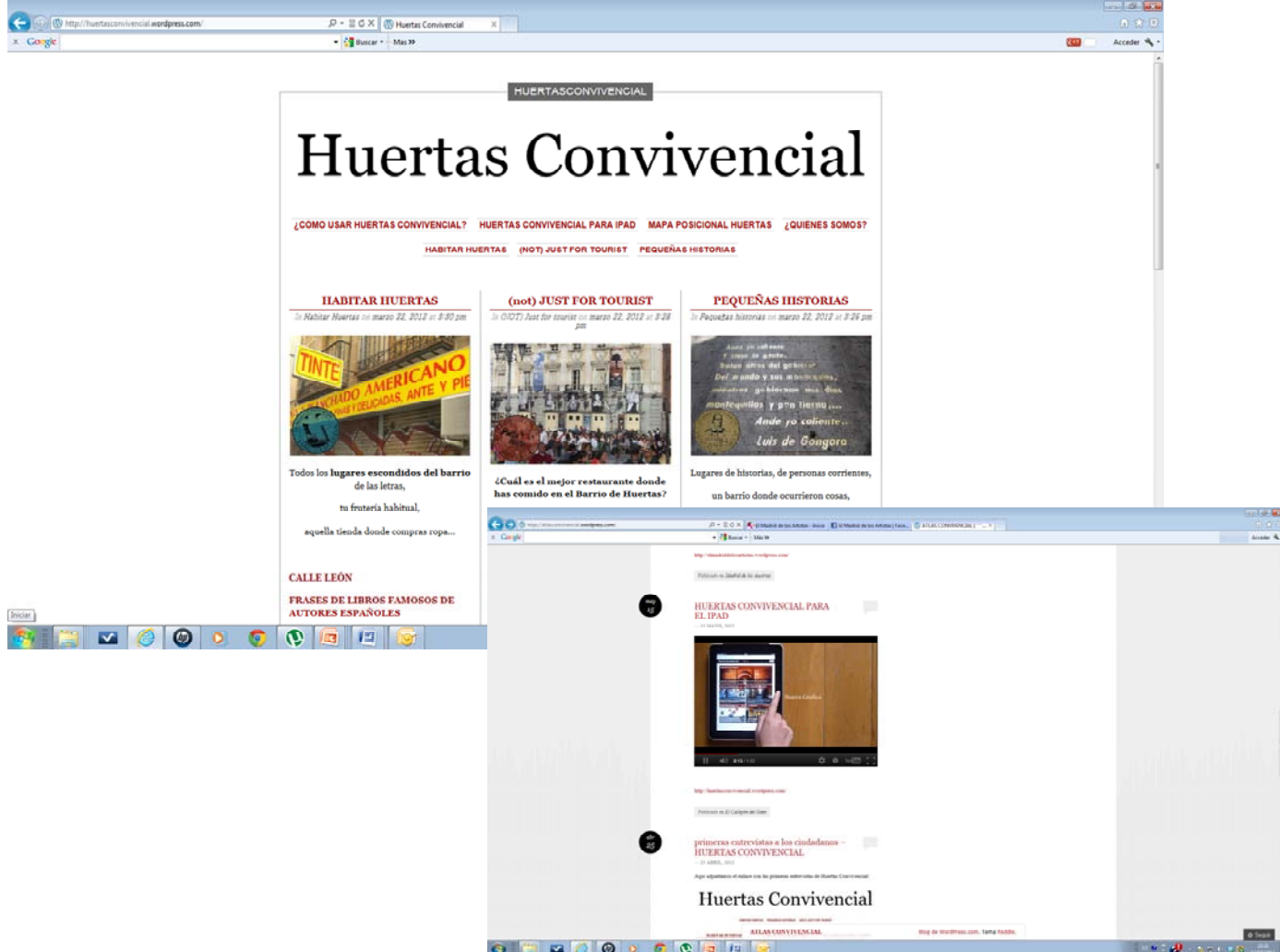
Madrid de los Austrias





Facebook asociado a la web “MADRID DE LOS AUSTRIAS-MADRID DE LOS ARTISTAS”

Madrid de los Austrias



HUERTAS CONVIVENCIAL es una guía en formato de BLOG y versión para IPAD de Fabio MANTUANO y Alberto MARTÍNEZ GARCÍA para conocer la zona de Huertas desde una perspectiva del estudiante Erasmus. Superpone imágenes y opiniones sobre los aspectos más atractivos de este turismo cultural recogidas a través de una encuesta en facebook. Locales, actividades, recorridos, forasteros y gente local forman parte de un mapa híbrido que proporciona una lectura desde un punto de vista muy particular.

Callejón del gato



<http://www2.aq.upm.es/Departamentos/diga/dibujoavanzado/>

Web que se ha creado para la presentación de los resultados del taller.
A ésta están enlazadas las web y blogs que los grupos de alumnos han diseñado.

Web:

La evaluación de los resultados obtenidos en los talleres ha sido positiva en los siguientes aspectos:

IDUJO AVANZADO E INTERPRETACION GRAFICA 1 Y 2

PROFS: DRA. ANGELIQUE TRACHANA, IRENE MARCOS, ENRIQUE HERRADA

- Se han fomentado metodologías activas de proyecto,
- el aprendizaje colaborativo,
- el desarrollo de la imaginación y la creatividad para conjeturar futuros posibles tanteando transformaciones que requieren ajustes estéticos-ambientales y funcionales;
- la adquisición de experiencia operando directamente sobre la realidad y gestionando recursos muy heterogéneos,
- la optimización del uso de los diferentes medios y herramientas de expresión y comunicación superando los límites convencionales de la expresión gráfica arquitectónica y explorando las potencialidades expresivas y comunicativas de los nuevos medios tecnológicos; ampliando el conocimiento sobre la arquitectura y la ciudad accediendo a una nueva reflexión a través de ellos. Las nuevas herramientas tecnológicas están dotadas además de una mayor espontaneidad y facilidad que las técnicas gráficas tradicionales.
- Se ha fomentado un aprendizaje en la autogestión de procesos complejos;
- un aprendizaje en valores asociados tanto a las competencias propiamente arquitectónicas como en valores de ciudadanía;
- el desarrollo del juicio crítico y la capacidad de autoconocimiento gracias a la inmediatez y la facilidad que ofrecen los nuevos medios tecnológicos para que uno pueda contemplar desde fuera como un espectador sus capacidades formantes;
- la potenciación de la percepción sensible para vincularse a la realidad, a la vida cotidiana, a los problemas de la habitabilidad y la convivencia urbana;
- el desarrollo de aptitudes transversales de comunicación y empatía con el otro.

Estas experiencias prácticas, las referencias utilizadas y la reflexión teórica que hemos producido han dado lugar en la elaboración de dos manuales:

Atlas Convivencial I y II (editados por el Instituto Juan de Herrera) que abordan todos estos aspectos teóricos y prácticos del PIE bajo los siguientes epígrafes:

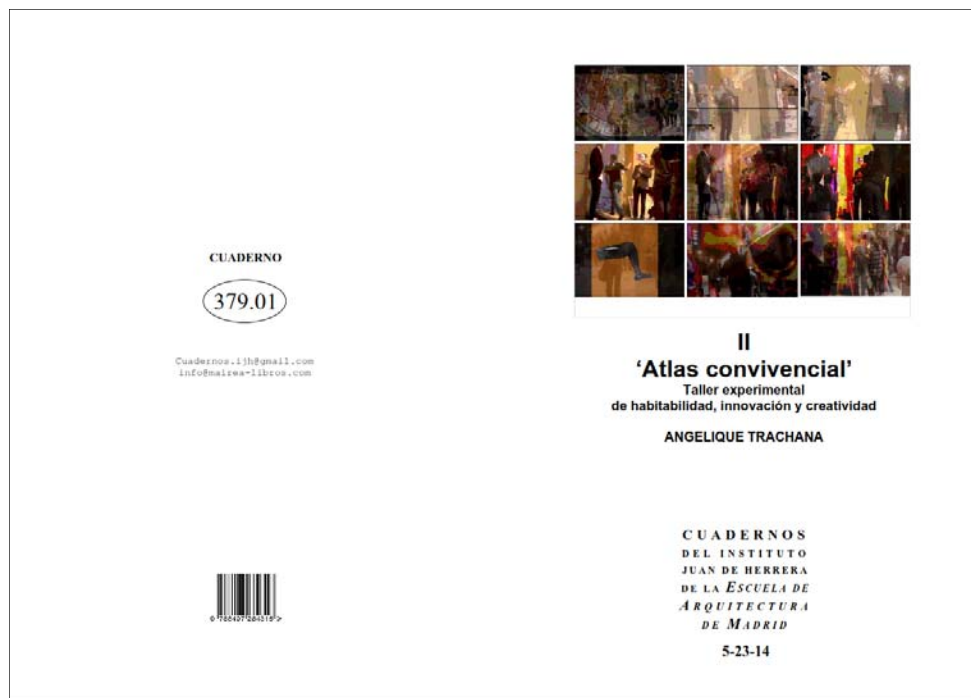
• Índice/‘Atlas convivencial’ I

- Taller experimental de habitabilidad, innovación y creatividad
- El Concepto ‘Atlas’
- Observatorios urbanos
- La travesía, el relato y el mapa
- Acción y juego como fundamentos del aprendizaje
- “EL grado cero de la arquitectura”
- El performance y lo real
- Acción, performance e innovación educativa
- Aprendizaje basado en proyectos de espacios vivenciales
- Destrucción de códigos, creatividad e innovación

• Índice/ ‘Atlas convivencial’ II

- Atlas de la realidad aumentada
- La realidad aumentada y la percepción sensible
- Tecnología, interacción y creatividad
- Atlas de los deseos y los sueños
- Redes sociales y creación del espacio convivencial
- Referencias
- Difusión

Manuales:



Fruto de esta investigación ha sido además la elaboración de una serie de materiales que se han difundido en Congresos:

- **Citizens interactive behavior performing the urban space of living together. 'Interactive atlas of urban habitability'**. [Spaces and Flows Conference 2012](#). "Transforming cities and communities in contemporary times", Wayne State University, Detroit, USA. 11-12/10/2012 (Angelique Trachana, Atxu Aman, Javier Raposo, Magdalini Grigoriadou, Josefina Flores, en proceso de edición).
- **'Interactive atlas of habitability. Learning on reconfiguration of places'** XII International Conference on **knowledge, Culture, and Change Management Conference 2012**, University Center in Chicago, Illinois. 6-8/7/, 2012 (Angelique Trachana, Atxu Aman, Javier Raposo, Magdalini Grigoriadou, Josefina Flores)
- **'Manual o digital. Arquitectura, experiencia del cuerpo y código digital'**, TIES-2012. *II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y en la Sociedad: Una visión crítica*. ISSN: 978-84-96398-50-4, pp.151-152. Barcelona, 1, 2 y 3 de febrero de 2012 (Angelique Trachana, Magdalini Grigoriadou, Josefina Flores)
- **'Juego e innovación educativa. Las enseñanzas para la iniciación en la creatividad proyectiva'** en CINAIC 2011 - *I Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad* organizado por la Universidad Politécnica de Madrid, Ministerio de Ciencia e Innovación, Ministerio de Educación, Universidad de Zaragoza, Universidad de Alicante, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, ETS de Minas, 26-28/9/2011 ISBN: 978-84-96398-50-4, pp. 628-635. (Atxu Aman, Javier Raposo, Angelique Trachana)
- **-Atlas interactivo de habitabilidad urbana'**, XII Conferencia NAERUS 2011. *La ciudad a escala humana* organizada por Network-Association of European Researchers on Urbanisation in the South, Madrid, ETSAM, 20-22/10/2011 (Atxu Aman, Javier Raposo, Angelique Trachana)

Comunicaciones presentadas en congresos:

- **“Especies emergentes de espacios públicos”,** *Bitacorra territorial* (Angelique Trachana, en proceso de revisión).
- **“Juego, performance y aprendizaje transversal. Innovación y creatividad en la Educación Superior”,** *Revista Iberoamericana de Educación* (Angelique Trachana, en proceso de revisión).
- **“Game, performance and transversal learning in higher education. Educational Innovation in Architecture”** (Angelique Trachana, Atxu Aman).
- **“El código digital. Del estatuto de la arquitectura contemporánea”.** *Arte, Individuo y Sociedad* 25(1)-2013. pp. 53-74. ISSN: 1131-5598 (Angelique Trachana)
- **“Manual o digital. Fundamentos antropológicos del dibujar y construir modelos arquitectónicos”,** EGA nº 19, 2012. ISSN: 1133-6137, pp. 288-297 (Angelique Trachana).
- **“La ciudad sensible”** *Urban* (Angelique Trachana, en proceso de edición).
- **“Urbe Ludens”,** *Ciudad y Territorio* ISSN: 1133-4762 Vol. XLVI Nº 173, otoño, 2012, pp. 423-444. (Angelique Trachana)
- **“Consecuencias de New Babylon”,** *Angulo Recto*, ISSN: 1989-4015, UCM, Madrid, 2011, pp. 195- 222. <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen03-1/varia06.htm> (Angelique Trachana).

***Urbe Ludens*, Ed. Trea, 2013 (Angelique Trachana libro en proceso de edición:)**

**Artículos en revistas especializadas
en arquitectura, arte y educación y libro:**

dificultades encontradas/1:

- Nuestra propuesta educativa implica un cambio radical en el desarrollo de procesos proyectuales que involucren de forma activa los participantes del taller conjuntamente con los ciudadanos. Esto implica una transformación radical de la percepción y la concepción de nuestro entorno. La visión estática de la ciudad concebida como edificios, monumentos, elementos estables... se transforma en una visión dinámica consistente en situaciones y eventos interactivos, participación ciudadana, convivencia...
- Entendemos los procesos de ideación arquitectónica dentro de una realidad aumentada en la que se desenvuelve la vida cotidiana de las personas hoy. La mediación tecnológica que se introduce en todas las facetas de la vida, transforma la percepción del entorno y la que tenemos de nosotros mismos. Las herramientas tecnológicas estimulan la percepción sensible y dinámica de la realidad. Además potencian la creatividad de los ciudadanos. Así que en los procesos creativos que que desencadenamos, el aprendizaje de herramientas no se puede concebir independientemente de los procesos de la ideación arquitectónica. Son proyectos que partiendo de iniciativas individuales y en grupo conducen a producir experiencias vitales del espacio de la convivencia y provocar que el alumno se involucre con naturalidad en ejercitaciones hipermediales en el momento de proyectar propuestas de transformaciones en el ámbito de la ciudad. Esos no son los métodos habituales de afrontar el proyecto -desde la abstracción de la representación en planos y modelos- sino métodos activos y directos en la realidad. No se trata de una aproximación purovisualista ni formalista de la realidad y tampoco de una manera de afrontar los problemas proyectuales y arquitectónicos con determinados criterios, procedimientos, técnicas, conceptos y teorías preestablecidas. Se trata simplemente de amoldarse a la realidad a través de los sentidos, la empatía con el otro, la experiencia vital; con flexibilidad, sin argumentos preconcebidos. La alternativa radica en entender lo arquitectónico-urbano no exclusivamente en términos morfológicos como resultado del binomio forma/diseño sino como acciones y competencias de los formantes -los habitantes, usuarios o participantes-. Frente a una forma de actuar basada a las modelaciones metodológicas, a la búsqueda obsesiva de pautas culturales o de lógicas sociales claramente inteligibles, se plantea una 'alternativa interaccionista'. Nuestros talleres son impulsores de procesos heurísticos-innovadores que involucran la participación ciudadana *in situ* y a través de las redes sociales.
- **En este sentido, no ha sido fácil vencer las inercias adquiridas, los hábitos de proyecto basados en la abstracción -la geometría- para la obtención de la forma. No ha sido tarea fácil suplantarlo el trabajo sobre los planos -aunque no de todo- con el trabajo de campo -sobre la realidad latente- y producir respuestas a los estímulos perceptivos y solicitudes de la realidad -acción-interacción- frente a conceptos abstractos.**

dificultades encontradas/2:

- Se trata de un **aprendizaje social, informal y colaborativo** que se desarrolla simultáneamente *in situ* y en la red. Un aprendizaje **basado en dos ejes**: por un lado, en la **apertura hacia el otro, la empatía, la participación, la colaboración, “hacerlo juntos”**; por el otro lado, está basado en **el uso de las herramientas tecnológicas que tienen una extraordinaria capacidad para potenciar la percepción sensible y la comunicación**. Funcionamos, tanto como grupo a través de una web, blog y facebook, como en grupos menores que cada uno creó su propio blog y redes sociales a través de las cuales se recopilaron y se intercambian todo tipo de datos y materiales fotográficos, sonoros, videos, y todo tipo de información y opiniones; se abrieron diálogos y debates. En definitiva, el núcleo de esa pedagogía es potenciar la creatividad y sensibilizar, a la vez, sobre la condición de **convivir como fundamento de lo arquitectónico**.
- Nuestras referencias proceden de la educación en arte, de la filosofía y la antropología. No hay referencias pedagógicas dotadas de autoridad y paradigmas comprobados sino por el contrario, formas heterodoxas, léxicos anticonvencionales como el desenlace experimental de Duchamp y *l'objet trouvé* o la intuición de Levi Strauss (1984) en torno a la vulneración y la destrucción de los códigos y el bordear situaciones de ‘ambigüedad’ y ‘extrañamiento’. **Esta situación es dada a producir incertidumbre y desorientación, al principio, rápidamente superadas a través del diálogo continuo, la reflexión conjunta sobre las acciones realizadas**. Los procesos se iniciaban de forma tan sencilla como incitando a pasear, a observar, a registrar, a actuar sin ideas preconcebidas. Primero hacer y luego pensar sobre lo hecho. Esto no es lo habitual, por eso hubo que vencer las inercias, los comportamientos aprendidos y toda una serie de clichés relativos a las competencias arquitectónicas. Este tipo de actuación se aproxima aunque sin identificarse a un **‘grado cero de la arquitectura’**, como si actuásemos por primera vez, lo que P. Bonda asocia a una **situación “precanónica”, a una destrucción de los códigos o ataque frontal a las convenciones**.
- La comunicación verbal entre profesor y alumno no se centra en transmitir significados sino en la manera de **determinar los significados**, en las razones por las cuales las formas remiten a sus significados. Los estudiantes insertos dentro de esta estrategia pedagógica aprenden a **construir respuestas muy subjetivas, no convencionales**.
- **En un aprendizaje como este basado a las sensaciones y las emociones, las condiciones físicas y el estado en que se produce son esenciales. Aprendemos lúdicamente uniendo la actividad al placer, y sin embargo nuestra actividad ha de ser disciplinada; requiere continuidad y gran esfuerzo. La conjunción de estos dos estados, lo lúdico y la disciplina unida a la “no autoridad” que el profesor trata de ejercer para propiciar la iniciativa, la responsabilidad y la independencia creativa, puede confundirse; combinada con una falta de madurez, puede dar lugar a interpretaciones erróneas, producir una relajación de las atenciones y una falta de constancia y de autoexigencia que en algún caso se produjo. Sin embargo para la mayoría supuso una experiencia positiva al descubrir y potenciar cada uno su individualidad, su propia forma de responder a los retos. Los retos principales fueron precisamente aprender a ser uno mismo y comprometerse frente a los demás en igualdad de condiciones. El profesor sólo es un acompañante que ayuda a cada uno a encontrarse a sí mismo.**
- En cuanto al manejo de herramientas tecnológicas, los estudiantes mientras que han mostrado destreza y facilidad en el aprendizaje de los medios audiovisuales, han tenido más dificultades en el manejo de las herramientas telemáticas: blogs, webs, facebook, etc.
- **La experiencia global siendo muy positiva, pudo haber tenido mayor repercusión en cuanto a número de alumnos. Sin embargo lo inhabitual de los procesos desarrollados, el extrañamiento producido y la alta exigencia de dedicación, creemos que produjo cierto impedimento de una participación más elevada de alumnos. De todos modos, al tratarse de un experiencia intensa es probable que no se pudiera realizar con la misma intensidad con más alumnos, pero eso no lo pudimos comprobar.**

Impacto del proyecto en la mejora de los resultados académicos

El proyecto tiene una incidencia inmediata en la mejora de los resultados académicos en cuanto que:

- mejora de las ejercitaciones mediales en los procesos proyectuales con especial énfasis en las producciones audiovisuales;
 - mejora de las capacidades comunicativas y expresivas de los alumnos que debe entenderse como una confrontación dialéctica- entre la acción y el resultado del acto, donde la complementariedad de los medios se coarta dando lugar a un espacio de indeterminación productivo, espacio privilegiado de una relación interactiva (hermenéutica) donde se ponen en marcha las claves de la recepción estética de la obra;
 - mejora de las capacidades críticas e interpretativas de los alumnos;
 - mejora del autoconocimiento y autoconciencia;
 - aumento de la sensibilidad, de la capacidad perceptiva del entorno y la empatía con el otro;
 - una nueva alfabetización del espacio urbano como espacio sensible - híbrido entre lo físico y lo virtual
 - una demostración más de cómo el binomio tecnología y creatividad en el mundo académico puede ser extensible en todos los sectores productivos. Las nuevas herramientas nos permiten además aprender sobre cultura, sobre el ser humano, y dar respuestas a diferentes problemas con tecnología.
 - mejora de los aprendizajes en procedimientos experimentales, inusuales e improvisación aprendiendo lúdicamente y experimentando el placer de expresarse con inmediatez; expresar uno sus ocurrencias, sus inventos, sus descubrimientos; expresarse vitalmente;
 - participación en la revolución social que supone la interoperatividad, basada en proyectos y estrategias centrados en el usuario y por los usuarios a través de internet y de las diferentes aplicaciones web que facilitan compartir información y colaborar;
 - una intensa reflexión de los docentes sobre innovación educativa en proyectos y la elaboración y difusión de una serie de materiales en congresos y revistas especializadas.
-
- **En términos amplios, entendemos que el PIE tuvo una incidencia muy significativa en el aumento de la creatividad y la capacidad de innovación de los participantes en el proyecto -docentes y estudiantes-, creatividad como capacidad para captar la realidad y transformarla, generando y expresando nuevas ideas.**

Valoración global del desarrollo del PIE

- Nuestra reflexión final sobre el proyecto realizado es que lo más importante en un proceso de aprendizaje que tiene que ver con los procesos transformativos de la realidad tangible -nuestro entorno habitable- ocurre en la medida que vamos alterando nuestra disposición hacia ella; mientras se produce un cambio de nuestra conciencia y nuestra percepción. Nuestra labor educativa, no es tan sólo impartir conocimiento, enseñar pautas y procedimientos sino incidir directamente en la persona. La creatividad, al igual que la inteligencia, es un potencial que tiene todo individuo y por tanto factible de desarrollarse, de modo que el ser humano se capacite para crear y transformar su presente, encontrando nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad. En definitiva hemos tratado de fomentar la observación, la mirada sensible; un aprendizaje y un conocimiento que pertenece a la esfera de lo común y lo cotidiano; un aprendizaje en humanidad y en ciudadanía antes que en competencias arquitectónicas; un aprendizaje transversal que se genere colectivamente y se facilite a través de la implementación tecnológica; un aprendizaje lúdico que contribuye en el bienestar en la convivencia; un aprendizaje que da lugar a una innovación de la conciencia y al emprendimiento de nuevas iniciativas.
- Mejorar, en definitiva, el espacio urbano, requiere de una innovación educativa, una nueva alfabetización del espacio que tiene como fundamento la descripción sensible y el relato imaginativo. Aquí hemos tratado de articular un discurso nuevo, coherente con la situación actual de crisis y depresión económica y social donde “hacerlo juntos” resulta necesario y lo más eficaz; hacerlo con imaginación podría implicar economía de recursos y podría hacernos vislumbrar nuevas soluciones a los problemas urbanos y a los problemas de la convivencia. Desde esta perspectiva planteamos profundos cambios metodológicos en el ámbito de la enseñanza universitaria de la arquitectura y la ciudad fomentando la percepción sensible, la imaginación, la creatividad y la innovación; cambios que pretenden incidir en el ejercicio de la profesión de los futuros arquitectos y dotarles de conocimientos interdisciplinarios, capacidad crítica, metodologías activas y colaborativas, vinculación a la realidad y la vida cotidiana, frente al pensamiento abstracto.