



Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2014-15

<http://innovacioneducativa.upm.es>

***Memoria del proyecto* HYPERMEDIA. TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIVISUAL**

Creada por ANGELIQUE TRACHANA

1. CONSECUCION DE OBJETIVOS / ACTUACIONES

1.1. De los objetivos y actuaciones previstas en la solicitud de su Proyecto, describa cómo ha sido la consecución de ambos:

El PIE se ha desarrollado según el plan previsto en la propuesta presentada y aprobada.

Como parte integral de una estrategia del GIE Hypermedia, Taller de Configuración y Comunicación Arquitectónica, se ha investigado el aspecto específico de la comunicación audiovisual dentro un sistema coordinado de acciones ligadas a la ejercitación de la mediación y la comunicación arquitectónicas en los estudios de grado y máster de los estudios de la ETSAM.

El objetivo fundamental de la experimentación con el audiovisual en los diversos talleres que hemos realizado es el desarrollo de competencias, capacidades y habilidades dentro de la docencia de la Ideación Gráfica Arquitectónica, en asignaturas de grado, postgrado, talleres experimentales y asignaturas optativas del plan 1996 que llevan a cabo los profesores participantes en el PIE.

Para los profesores participantes, ya hace algunos años, el audiovisual constituye un campo de investigación dentro del campo de la innovación docente de la disciplina del proyectar desde la expresión gráfica. En este sentido, hemos reunido en una plataforma común las distintas pedagogías. Bajo el epígrafe de "Producción" mostramos, por un lado, los resultados obtenidos a través de una serie de ejercicios desarrollados a lo largo del este curso. Los epígrafes: **Learning from the Images /Intuitive Learning 1 y2** y **ESPACIO-MOVIMIENTO Prounen** corresponden a ejercicios desarrollados en las asignaturas del primer curso de Dibujo, Análisis e Ideación I y II (DAI I y DAI II). Por otro lado, hemos recogido bajo el Epígrafe: **Espacio Matriz: Propuestas incipientes**, una selección de Ejercicios de Vídeo y Dibujo (DAI II), una producción histórica innovadora que en cursos anteriores ha desarrollado el profesor Pedro Burgaleta en torno a diferentes temas. De la producción histórica es también la selección de videos del epígrafe **/Learning on the Reconfiguration of Places**, producidos en la asignatura optativa, Dibujo Avanzado I y II del plan 1996 impartida por Angelique Trachana. En todos los casos la producción se apoya en un sustrato teórico-argumental que ha conducido a esos resultado, textos que acompañan la muestra. Así mismo la plataforma recoge bajo el epígrafe **Moving Graphics**, un blog activo que se está desarrollando desde 2012 e incluyendo el presente curso para la asignatura optativa Formatos Experimentales en Comunicación Audiovisual orientados al Proyecto Fin de Carrera del plan 1996 y el Taller Experimentales Mooving Graphic impartidas por la profesora María Jesús Muñoz Pardo. El blog incluye numerosos referencias y enlaces de interés que lo convierte sin duda en una referencia.

En la sección Pedagogía se incluye la grabación de dos clase magistrales enlazadas en Canal youtube de la ETSAM a cargo de los profesores Angelique Trachana y Gonzalo García Rosales. La página se completa con numerosas referencias, y enlaces de sitios recomendados incluido el MACA, Master Universitario en Comunicación Arquitectónica que se ha iniciado en este curso y está coordinado por la profesora Atxu Amann. En este participan los profesores de este PIE, Angelique Trachana, Angela Ruiz, María Jesús Muñoz Pardo y Javier Raposo y en su programa, en el módulo proyectual se incluye el Proyecto de Comunicación Audiovisual aunque dado el reciente comienzo del master no podemos todavía incluir resultados de producción audiovisual .

Así la página web que recoge un amplio muestrario producido en los diferentes talleres con las correspondientes justificaciones teóricas constituye el centro del proyecto y el objetivo principal de conseguir reunir las diferentes pedagogías en torno al audiovisual consideramos que está cumplido proporcionando un sustrato de apoyo teórico, referencias y fundamento de un campo de investigación cada vez más amplio. Sin duda la plataforma digital creada constituye una referencia en este campo de investigación.

La coordinación de este proyecto se ha desarrollado en un clima de colaboración donde los profesores participantes han debatido en profundidad aspectos de los aprendizajes activos desde diferentes puntos de vista. El intercambio de esas particulares experiencias de trabajo, sin duda, han constituido un avance y una ampliación del conocimiento de todos nosotros.

3. RESULTADOS E IMPACTO

3.1. Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados (aplicaciones, material didáctico, informes, guías, etc.):

Página web: <http://talleraudiovisual.aq.upm.es/>

Blog: <https://movinggraphicsadc.wordpress.com/>

Conferencias publicadas en [WEBETSAM](#):

Angelique Trachana: "Transformaciones en el espacio urbano" <https://www.youtube.com/watch?v=C6KNnOxJEvU>

Gonzalo García Rosales: "Nociones sobre el cine" <https://www.youtube.com/watch?v=uyDOHnG525w>

3.2. Describa el impacto del PIE con resultados o evidencias obtenidas en los ámbitos que sean oportunos

3.2.1 Mejora resultados aprendizaje:

Al introducir los ejercicios de audiovisual, introducimos una cierta informalidad y transversalidad en los procesos de aprendizaje, que combate la resistencia natural a los procedimientos completamente reglados -que autores como Ranciere (El maestro ignorante) han señalado. Así conseguimos potenciar la motivación de nuestros alumnos, mientras que ampliamos su formación diversificando los procesos de aprendizaje, ejercitando nuevos procedimientos, vinculando los procesos de aprendizaje con la investigación y la experimentación, favoreciendo el intercambio de información entre disciplinas y fomentando el diálogo entre teoría y práctica. Fomentamos además la diversificación de los lugares del aprendizaje fuera del aula, en el mundo real; la producción colaborativa del conocimiento mientras ponemos en práctica procesos innovadores e investigamos sobre una docencia en arquitectura más acorde a nuestros tiempos. Los aprendizajes prácticos e intuitivos con herramientas y medios de expresión de los más diversos, que al combinarse y complementarse con los habituales, como hemos podido comprobar en los resultados de los trabajos, nos permiten ser más eficaces y a desarrollar mejor el nivel de concepción de nuestros alumnos.

El lenguaje audiovisual resulta para ellos cotidiano y familiar aunque al principio no sepan manejarlo pues se aprende fácilmente a producir en esta clave superando las dificultades técnicas y acercándose con más facilidad a una poética personal. Paralelamente hemos podido desglosar conceptos complejos a través de su propio trabajo. Principalmente los alumnos aprenden a mirar, ejercitan la mirada sensible. Y aprenden a través del montaje audiovisual a crear situaciones nuevas, a proyectar. Como Vertov y otros grandes cineastas nos han enseñado al capturar fragmentos de la realidad, cuando esos se organizan en conjuntos muestran una verdad más profunda que no podía ser percibida a simple vista.

En la evaluación de los resultados, en los diferentes talleres, la totalidad de los alumnos ha obtenido calificación suficiente y un alto porcentaje calificación excelente, lo que confirma nuestra hipótesis de partida sobre la eficacia de los procedimientos desarrollados. Además la exposición de los resultados tanto en la plataforma digital como en algunos foros especializados donde tuvimos la oportunidad de presentarlos así lo demuestra.

3.2.2. Mejora de sistemas de información:

Aprendizajes intuitivos

Si es verdad que el montaje audiovisual en combinación con la más avanzada representación infográfica del espacio ofrece una radical puesta al día en técnicas de representación en el espacio y en el tiempo, la narración audiovisual del espacio tiene, sin duda, un alcance mucho mayor que la representación de los espacios creados. Es capaz de correlacionar imágenes y conceptos, sensaciones y reflexiones de modo intuitivo. Permite fijar mejor las diversas atenciones técnico-constructivas de la arquitectura y acceder a los procesos críticos y analíticos de la misma. El conocimiento instintivo-experiencial nos agarra a la realidad y se opone a "lo que se sabía" encuadrado en "asignaturas" estancas y "contenidos" que se transmiten habitualmente a través del método deductivo en las instituciones educativas.

La utilización de lenguajes y medios de expresión no convencionales y el desarrollo de procesos proyectuales alternativos como el montaje audiovisual que puede registrar los elementos dinámicos de la realidad como es el tiempo, el movimiento, el sonido y la luz constituyen aprendizajes más intuitivos que racionales. La dinamicidad del audiovisual implica un aprendizaje corporal y gestual donde los movimientos de la cámara, sus traslaciones, panorámicas, zooms, trasfocos, juegos con la profundidad de campo, cámara libre... son todos ellos impulsos emocionales y sensaciones corporales. La captación del sonido y la música que se incorpora buscan una adecuación al estado anímico de los ambientes que se construyen al ritmo de las secuencias de imágenes-planos y secuencias de escenas. El montaje finalmente se acopla intuitivamente a estructuras narrativas y objetivos. El proceso de manejo y mezcla de todos estos elementos sólo es posible gracias a la intuición pero también del aprendizaje de técnicas y de otros conocimientos más transversales que se puedan transmitir y comprender de forma más inmediata. Los aprendizajes intuitivos -no conceptuales- nos vinculan más a la realidad y su complejidad.

La razón de ser y los elementos fundamentales de la arquitectura como disciplina funcional y artística interactúan con los elementos del audiovisual cuyo objetivo fundamental es la narrativa. Las imágenes que nos sitúan en el nivel más básico de los aprendizajes, nos llevan hacia las palabras y la construcción narrativa, a una nueva alfabetización del espacio y una iniciación, a partir de un 'grado cero'.

3.2.3. Mejora en el uso de metodologías:

En los talleres desarrollados en las diversas asignaturas hemos podido comprobar la hipótesis de que el aprendizaje y el conocimiento que se generan a través el montaje audiovisual como herramienta proyectual para concebir el espacio-tiempo frente a las estáticas formas de pensar la materia inerte, es sensiblemente más

productivo frente a los procesos racionalistas, conceptuales-reflexivos y el métodos deductivo. Los aprendizajes intuitivos, experienciales-performativos son de una inmediatez y una productividad prolífica extraordinaria. Se trata de una metodología activa apoyada también en el aprendizaje colaborativo y la apertura de los estudiantes fuera de su cerrado ámbito del aula, la escuela y la universidad, a la sociedad.

Son aprendizajes lúdicos que casi casi no lo parecen y sin embargo en base a los trabajos desarrollados en el curso tienen un gran impacto al:

- Desarrollo de la capacidad del alumno para adoptar actitudes críticas, para vincularse a la realidad potenciando su percepción sensible y el desarrollo de su imaginación y creatividad, a la vez que el alumno desarrolle su conciencia ciudadana.

- Desarrollo de la capacidad del alumno para establecer relaciones interdisciplinarias, para manejar la complejidad y para la utilización de nuevas herramientas tecnológicas que están dotadas de una espontaneidad y facilidad y que poseen gran poder comunicativo.

3.2.9. Mejora de sistemas de evaluación:

Gracias a la inmediatez de obtención de resultados visuales y el aprendizaje en la construcción de relatos, el alumno aprende también con más facilidad a reflexionar y discurrir sobre el proceso, las operaciones y los resultados de su trabajo. Aprende a aplicarse una autocrítica y una autoevaluación. Es más eficaz, en este sentido, el autoaprendizaje y la autoevaluación.

El trabajo en grupos además fomenta el diálogo y la colaboración pero también la competitividad entre los grupos, de modo que los propios alumnos establecen el alcance de la calidad de su producción a través de los mecanismos de la sana competitividad.

Dada la innovación de los métodos y de las estrategias utilizadas así como de los formatos de producción, los profesores nos vemos además obligados a establecer distintos criterios de evaluación y ponerlos en común.

4. DIFUSION

4.1 Especifique las acciones de difusión realizadas (congresos, jornadas, artículos, capítulo libro, libro completo, etc):

Angelique Trachana. "Investigación en torno al audiovisual en los aprendizajes de la configuración y la comunicación arquitectónica". **Ponencia** en el próximo XVI Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, EGA 2016, EL ARQUITECTO, DE LA TRADICIÓN AL SIGLO XXI. Docencia e investigación en expresión gráfica arquitectónica. 02-04/06/2016 Universidad de Alcalá.

Angelique Trachana. "Entre la intuición y el análisis en los procesos del dibujar-proyectar" **Artículo** para EGA. Revista Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica (en proceso de evaluación)

Angelique Trachana: " En torno a una pedagogía de la acción: el placer de 'hacer juntos' ciudad" **Participación por invitación en la jornada Internacional:** "Infancia y espacio público", organizada por el Goethe-Institut Barcelona y Urbanitas Berlin-Barcelona. 3 de diciembre 2015, Barcelona.

6. VALORACION SERVICIOS

6.1 Valore de 1 a 10 la atención recibida por el Servicio de IE: 10

6.2 Valore de 1 a 10 los servicios y recursos disponibles en el Portal de IE: 10