

# INTERACCIONES CREATIVAS Y ARQUITECTURAS INMEDIATAS

CABRERA MANZANO, David

*Dr. Arqto. Profesor del Área de Urbanismo y Ordenación del Territorio.*

*Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica y en la Ingeniería. Universidad de Granada.*

*C/ Severo Ochoa s/n, CP. 18071. Tlf. 958249978, Fax. 958248990, dacama@ugr.es*

---

## Resumen

---

Se propone un *proyecto de innovación en la metodología docente para clases prácticas y teóricas* consistente en la construcción de un *taller interactivo entre estudiantes, profesores e invitados*, donde la estructura tradicional de las clases teóricas (profesor emisor de información - alumnos receptores de información) y de las clases prácticas (alumnos elaboradores de ejercicios - profesores correctores de ejercicios) se vea sustituido por *un nuevo modelo en el que profesores, estudiantes e invitados reflexionan sobre una serie de conceptos propuestos, dando como resultado una respuesta en forma de expresión creativa.*

Este taller constituiría un espacio independiente de las asignaturas y las materias del plan de estudios, pero al mismo tiempo, transversal y complementario a todas ellas. Pretende la construcción de un lugar, abierto para la reflexión y la crítica argumentada sobre conceptos generales expresados de diversa forma creativa (literatura, cine, fotografía, música, escultura...) desde los que se puedan establecer relaciones y correspondencias con cualquier área de la arquitectura.

Para su realización se prevén *dos modos de trabajo complementarios*:

a) participación en un *espacio virtual y continuo* a lo largo de cada uno de los semestres del curso, en el que se propondrían las ideas sobre las que reflexionar y se verterían y compartirían las respuestas creativas producidas.

b) participación en un *encuentro físico en forma de concurso intensivo* desarrollado a lo largo de 24 horas, en el que los alumnos, organizados en equipos, habrían de elaborar la expresión creativa de una idea vinculada con la arquitectura y generada a partir de un estímulo cultural propuesto, el cual no tendría porque guardar relación directa con ésta.

## Palabras clave

*Interacción, creación, expresión, reflexión, crítica, arquitectura,*

## 1. ANTECEDENTES

*Descripción de la situación que se pretende mejorar con el proyecto de innovación:*

Los ejercicios en los que habitualmente se estructuran las clases prácticas de Proyectos y Urbanismo, son proyectos realizados de manera individual o en grupos formados por alumnos del mismo curso y asignatura, desarrollados a lo largo de varios meses, y apoyados en las clases teóricas y en las tutorías desde las que se van orientando los ejercicios. Esta metodología, que fomenta el razonamiento lógico y la aproximación progresiva a las múltiples aristas que conforman un proyecto, aplicada de manera exclusiva y sistemática, puede llevar al entendimiento del proyecto como una sucesión lineal de cuestiones a resolver, donde la frescura y la intuición de las primeras ideas quedan diluidas.

Es también una constante en estos ejercicios la recomendación de una bibliografía que suele ser consultada con ligereza, y sobre la que habitualmente no se debate en clase, siendo en muchos casos, además, una bibliografía demasiado específica, que lleva a una transposición directa de ideas, en lugar de fomentar el pensamiento reflexivo.

## **2. OBJETIVOS**

- Realizar de una tarea innovadora en el planteamiento de las clases teórico-prácticas de las áreas de Proyectos y Urbanismo, incentivando la participación activa de alumnos, profesores e invitados en actividades complementarias y transversales a las asignaturas de la titulación.
- Abrir los horizontes culturales de los alumnos y fomentar el análisis reflexivo y la crítica argumentada ante cualquier expresión creativa.
- Ampliar el abanico de materiales y herramientas proyectuales de los participantes mediante la búsqueda de relaciones entre conceptos aparentemente alejados.
- Desarrollar la creatividad, la habilidad y la rapidez de respuesta mediante el ejercicio, más o menos periódico, de expresar de forma creativa una reflexión crítica, primando en este caso, frente a otros proyectos complejos y de larga duración, la frescura y la claridad propia del arranque de un proceso creativo.
- Propiciar la relación entre alumnos de distintos cursos y asignaturas, y su participación en un trabajo colaborativo, que, en su forma de concurso de creación intensiva, pondría a prueba sus mecanismos de coordinación y de complementación entre las diferentes visiones que componen un equipo plural.
- Potenciar el uso del Portal de Urbanismo (desarrollado como Proyecto de Innovación Docente en el curso 2009/10) como espacio de trabajo y divulgación.
- Aumentar la visibilidad de las actividades académicas de la Universidad de Granada, mediante la difusión de la labor del taller, incluyendo una posible publicación (digital o papel) de los resultados obtenidos en el mismo.
- Establecer nuevas relaciones entre las diferentes disciplinas universitarias, así como entre la propia Universidad y el mundo de la cultura, invitando a participar en el taller tanto a alumnos de otras titulaciones, como a profesionales dentro del ámbito de la cultura y la creación artística.

## **3. METODOLOGÍA**

### **3.1. Taller virtual de reflexión y crítica**

*Modo de trabajo:* El equipo docente encargado del proyecto va proponiendo de manera periódica una serie de manifestaciones creativas concretas (un texto, una película, una escultura, un objeto, una creación sonora...) englobadas dentro de un tema general sobre el que se pretende reflexionar a lo largo de un semestre. Cualquier interesado en participar podrá responder a estos estímulos, habiendo de hacerlo con otra manifestación creativa de autoría propia (escrita, visual, o sonora) a través de la cual quede expresada su reflexión.

Los participantes podrán dar su opinión, en forma de crítica argumentada, acerca del resto de respuestas aportadas, así como sugerir otros posibles estímulos relacionados con el tema, a través de un buzón de propuestas abierto a tal efecto.

*Lugar de trabajo:* Espacio específico creado en la plataforma virtual del Portal de Urbanismo (desarrollado como Proyecto de Innovación docente en el curso 2009/10) y con un enlace directo desde la CityWiki, dentro del cual se irían volcando los estímulos sobre los que reflexionar, las respuestas generadas y las opiniones sobre éstas, siendo el taller visible a cualquier persona.

*Participantes:*

- Profesores: El equipo docente encargado del proyecto
- Estudiantes: Cualquier estudiante matriculado en la Universidad de Granada
- Invitados: Determinados personajes conocidos del mundo artístico y creativo a los que se propondrá participar, así como cualquier persona interesada en registrarse y aportar su reflexión.

*Temática:* En esta primera edición se plantea el tema “La Arquitectura de la Mentira” por cuanto la realidad es una invención y la arquitectura es una realidad cambiante que debe inventarse y crearse.

*Periodicidad:* Una propuesta semanal, quedando abierta la posibilidad de respuesta a lo largo de todo el curso.

*Duración:* Curso académico 2010/2011, con vocación de continuidad en cursos posteriores

*Evaluación:* La labor del alumno en el taller, al no constituir éste una asignatura, no podrá ser evaluada como tal, sin embargo, y en consonancia con el Plan Bolonia, su participación en el mismo podrá ser alentada, seguida, valorada y puntuada como parte práctica de cualquier asignatura cuyo profesor así lo estime oportuno.

### **3.2. Jornada de creación intensiva**

*Modo de trabajo:* El concurso, que seguiría el mismo planteamiento que el taller virtual, se iniciaría con la producción de un estímulo creativo, pero en este caso, generado por un invitado, reconocido dentro del panorama cultural por su labor artística, literaria o periodística, y cuya obra guarde, al menos en parte, relación con el tema de reflexión propuesto.

A lo largo de una primera jornada, los alumnos, agrupados en equipos, habrían de elaborar, de manera presencial, cooperativa, intensa y concentrada en 24 horas, la expresión creativa de una idea generada a partir de la idea-estímulo propuesta, extendiendo puentes que lo relacionen con la arquitectura.

Los proyectos resultantes (uno por equipo) podrán tener alguna de las siguientes formas:

- Un texto, tanto en prosa como en verso: un poema, un cuento, un breve ensayo, un gag-chiste,...
- Un relato gráfico: un cómic, un *storyboard* para un corto....
- Una imagen, con formato y técnica libre: un dibujo, una fotografía, un collage...
- Un vídeo o foto-ensayo
- Una creación sonora
- Un objeto, manipulado o no: una maqueta, una escultura,...
- Una acción escénica: una performance, un guiñol, una escena teatral,...

En una segunda jornada de puertas abiertas, los alumnos expondrían sus resultados ocupando durante todo el día diferentes lugares de la escuela, convertida así en una eventual feria de muestras, y el jurado emitiría su fallo al finalizar la jornada. Los trabajos se recogerían además en el correspondiente formato digital, para su posterior inclusión en el taller virtual.

Para reforzar el carácter singular y festivo de estos dos días, se celebrarían otras actividades complementarias, como un desayuno y una comida al aire libre, una conferencia por parte del personaje invitado, diversas mesas de debate y un acto final de clausura y entrega de premios.

#### **4. BENEFICIOS:**

- Complementación de los ejercicios prácticos tradicionales, desarrollados de manera progresiva a lo largo de varios meses, con otros proyectos de carácter más abierto e intensivo encaminados a mejorar la capacidad de generar de respuestas rápidas y creativas ante estímulos muy concretos
- Visibilidad del potencial creativo de alumnos y profesores

##### *4.1. Descripción de la mejora que supone el proyecto para la mejora del aprendizaje de los estudiantes:*

- Se fomenta el ejercicio del análisis reflexivo y la crítica argumentada, capacidades fundamentales para desarrollar sólidas y múltiples herramientas proyectuales.
- Se incentiva su participación y su implicación en actividades creativas que contribuyen al desarrollo de su pensamiento lateral y de su capacidad de expresión
- Se estimula su interés por la cultura.
- Se propicia la experiencia de un proyecto intenso y concentrado que requiere el empleo de mecanismos de trabajo alternativos a los habituales, poniendo a prueba su intuición, su imaginación, y su capacidad de organización.
- Se favorece la relación entre alumnos, profesores e invitados, y por tanto el enriquecimiento derivado del intercambio puntos de vista diferentes y plurales
- Se promueve el trabajo en equipo y las relaciones multidisciplinares, lo que supone una prueba práctica de coordinación y tolerancia.

#### **Bibliografía**

- Gómez-Ordóñez, José-Luís; Cabrera-Manzano, David; Reinoso-Bellido, Rafael; Rivas Navarro, Juan.L. “Un curso de urbanismo 2003-2004. Litoral de granada”. Editorial Universidad de Granada, España 2006. ISBN 978-84-7807-421-x.
- Gómez-Ordóñez, José-Luís; Cabrera-Manzano, David; Reinoso-Bellido, Rafael; Rivas Navarro, Juan.L. “Un curso de urbanismo 2002-2003. Proyectos urbanos y territoriales. Aglomeración de Granada sector sur”. Editorial Universidad de Granada, España 2006. ISBN 84-7807-420-1.
- Gómez-Ordóñez, José-Luís; Cabrera-Manzano, David; Reinoso-Bellido, Rafael; Rivas Navarro, Juan.L. “Un curso de urbanismo 2001-2002. Proyectos urbanos y territoriales. Aglomeración de Granada sector norte”. Editorial Universidad de Granada, España 2006. ISBN 84-338-3233-6.