

TALLER DE CONCURSO INTERNACIONAL PARA ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA Y TEATRO

E. Alonso García^{}, C. A. Casero Altube⁺, M. Nieto Sánchez^{*}*

^{*}Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid.

⁺Escuela Superior de Arte Dramático de Castilla y León. FUESCYL

^{*}Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid.

eusebioag@arg.uva.es; claudioa.casalt@educa.jcyl.es; maria_ns8@hotmail.com

RESUMEN

Proyecto de Innovación Docente PID 139 Universidad 2015/16.

TEMA: Concurso Internacional. Diseño de un teatro ideal en una escuela ideal.

ENTIDAD CONVOCANTE: Comisión de Arquitectura del Instituto de Teatro y Tecnología de los Estados Unidos (USITT: United States Institute for Theatre & Technology).

PARTICIPANTES: Estudiantes de Arquitectura y de Teatro.

ORGANIZACIÓN DEL AULA: Formación de equipos mixtos de estudiantes de Arquitectura y Teatro (9 A + 6 T: 15 estudiantes / 2 profesores de Arquitectura y 1 profesor de Teatro).

ESTRATEGIA: Simulación de un trabajo real: el concurso de arquitectura y colaboración interdisciplinar.

TRABAJO A DESARROLLAR: 1. Programa docente de teatro y escuela. 2. Diseño del edificio, espacios de la escuela y del teatro 3. Contar el proceso de diálogo y diseño (story board).

LUGAR Y FECHAS: Octubre 2015-Enero 2016. Escuela de Arquitectura y Escuela de Teatro.

DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR: Un panel (91 x 122 cm) y un story board (12 láminas: 28 x 43 cm c/una).

LUGAR Y FECHA DE PRESENTACIÓN: Nueva York, 19 enero 2016.

LUGAR Y FECHA DE DEFENSA DEL PRIMER PREMIO: Salt Lake City, 18 marzo 2016. Conferencia anual USITT 16-19 marzo 2016.

OBJETIVOS: internacionalización, formación multidisciplinar, elaboración de objetos de aprendizaje, nuevas tendencias educativas, formación en concursos.

SISTEMA DE TRABAJO Y ORGANIZACIÓN: 3 horas semanales octubre/enero; cada equipo asumió (dirigido por los profesores) el estudio y exposición de casos de estudio sobre teatro del s. XX: debate conjunto; cada equipo expuso el proceso de su propuesta: sesiones críticas comunes; cada equipo organizó su trabajo semanal, presencial y online; el profesorado marcó objetivos semanales y un calendario global.

MODIFICACIONES DEL ENTORNO HABITUAL DE TRABAJO: En cada equipo había al menos 2 estudiantes de teatro y 3 o 4 de arquitectura: era necesario entenderse con otros (desconocidos) y de otra disciplina. El habitual compromiso académico con el profesor quedaba desplazado por el objetivo marcado por el concurso. Interacción y competitividad sustentaron una simulación estimulante de acercamiento a la realidad.

ASUNCIÓN DE RESPONSABILIDADES: El estudiante es protagonista de su aprendizaje. Cada uno de los tres equipos tenía un líder que era además quien actuaba de enlace con la Organización de USITT en EE.UU. para solución de dudas, inscripciones al concurso y envío de documentación. El éxito radicó en que los propios estudiantes asumieron las diferentes responsabilidades que estaban en juego: la individual –si un estudiante fallaba, lastraba a su equipo–, la del propio equipo –si un equipo fallaba, hipotecaba el aprendizaje que los otros equipos obtenían de la puesta en común de trabajos que hacíamos semanalmente–, la de todo el aula –era responsabilidad de cada equipo para con los demás llevar cada viernes el trabajo hecho–.

RESULTADOS: trabajo colaborativo satisfactorio, intercambio de experiencias y conocimientos entre disciplinas diferentes, eficacia de nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje, competitividad internacional, fortaleza comunicativa. Se enviaron 3 trabajos.

RECONOCIMIENTOS: INTERNACIONAL: PRIMER PREMIO y Accésit USITT en Salt Lake City.

OTROS: Proyecto de Innovación Seleccionado (8 en total) para presentación oral en Jornadas de Innovación Docente de la Universidad.

PALABRAS CLAVE: concurso internacional, taller multidisciplinar, trabajo colaborativo, teatro y arquitectura

Preferencia de bloques:

3. Laboratorios de diseño innovador basado en la interacción humana

1. Educación en la Universidad