

# Proyecto *Dibujo en escena*: prácticas interdisciplinarias y colectivas a través de la educación digital

**Marcela Rapallo**

Universidad Nacional de las Artes

## **Integración de artes y tecnologías como ejes transversales en procesos educativos**

El proyecto *Dibujo en escena*, que se lleva a cabo desde el año 2016 en las escuelas secundarias públicas con orientación artística de la ciudad de Buenos Aires, surgió de la necesidad de una propuesta que incorpore la cultura digital a prácticas artísticas desde la interdisciplinariedad.

La propuesta resultó oportuna, por un lado, por abordar la cultura digital desde un lenguaje que es familiar a las escuelas artísticas: el dibujo. El dibujo digital es animado en tiempo real, dándole protagonismo a un uso primitivo, con la intención de mostrar la acción de dibujar en los mismos tiempos en que se realiza. Así, los efectos digitales están puestos al servicio del dibujo a mano alzada.

Por otro lado, el dibujo en escena toma el dibujo como arte del tiempo, ya que a las particularidades del dibujo digital se le suma la animación en tiempo real de los trazos. Esto posibilita que el dibujo dialogue en vivo junto a otras disciplinas de las artes temporales y escénicas, funcionando como un medio que conecta los diferentes lenguajes artísticos a través de la cultura digital.

Una de las bases de este lenguaje es la incorporación de metodologías de dibujo colectivo, abriendo la práctica del dibujo, entendida generalmente como individual, hacia la creación colectiva, dibujando a partir del diálogo con el dibujo de otras personas. Se dibuja como hacen los músicos al tocar: formando una banda donde todas las voces participan de la composición. Muchas de las metodologías utilizadas están inspiradas en las que son propias de la danza, la música y el teatro, en las cuales el diálogo entre los diferentes participantes y el desarrollo de la obra a través del tiempo, están muy desarrolladas y son un insumo importante a la hora de desarrollar el dibujo desde este enfoque particular que abre su campo disciplinar.

El dibujo en escena como práctica artística pedagógica ha dado lugar a la apropiación de los lenguajes y de las tecnologías, y a que estos puedan ser utilizados a futuro para abordar diversos contenidos curriculares. Ha facilitado la apropiación del dibujo como herramienta expresiva y relacional, tomando el lenguaje del arte como un eje transversal de la educación.

Un eje importante del proyecto es la utilización de tecnologías de Software Libre: Andiamo y Trazos Club, accesibles a la comunidad de las escuelas, y que propicia la continuidad de su uso fuera de ellas.

## **Orígenes de la propuesta**

La propuesta ha sido desarrollada a partir de la experiencia de la coordinadora en estas áreas, que abarca los procesos creativos de obras performáticas, proyectos educativos, de mediación cultural, y la participación en el desarrollo de tecnologías de Software Libre: las plataformas Moldeo, Andiamo y Trazos Club.

Los laboratorios de Dibujo en escena se desarrollan desde el año 2016 en talleres interdisciplinarios como parte de la implementación del Plan de Educación digital en las escuelas secundarias públicas pertenecientes a la Dirección de Enseñanza Artística (Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires).

Las primeras realizaciones de esta propuesta artística pedagógica fueron en Puerta 18 (Abasto, Buenos Aires, 2011), en el Expin Medialab Workshop (Cali, Colombia, 2012), en el Festival de Teatro ACTI (Bogotá, Colombia, 2013), y como parte del proyecto de Formación del Club Cultural Matienzo (2014/2016). El taller se desarrolló de manera virtual en el Taller Multinacional de México (2015).

“Dibujo en escena” se desarrolla como seminario de posgrado desde el año 2016 en la Universidad Nacional de las Artes. La investigación artística y pedagógica forma parte desde el año 2020 del proyecto de investigación Dibujo abierto de la UNA, donde participan investigadores que son parte de la comunidad universitaria a la vez que docentes de las escuelas públicas y trabajadores del Plan de Educación Digital.

## **Recorrido de la propuesta**

En las diferentes instancias del proyecto se realizaron capacitaciones docentes, talleres para estudiantes, experiencias de cruce entre diferentes escuelas, acompañamiento de proyectos para eventos escolares, y articulaciones entre espacios culturales y escuelas. Se trabaja junto a facilitadores pedagógicos digitales, que son las personas encargadas en las escuelas de integrar la cultura digital en el aula.

### ***Experiencias: primer cruce entre escuelas***

En el año 2016 se realizó el primer cruce entre tres escuelas: la Escuela de Bellas Artes “Rogelio Yrurtia”, la escuela de Danzas N° 1 “Nelly Ramicone” y la Escuela de Teatro “Nini Marshal”.

Se realizaron primero talleres por separado en cada escuela, orientando cada taller a la disciplina de la escuela. En la de artes plásticas profundizando en los contenidos del lenguaje visual adaptados a las artes vivas, en la de danzas trabajando el dibujo desde el movimiento, y en teatro trabajando sobre posibles diálogos entre el dibujo, la actuación y la dramaturgia.

En una segunda instancia se realizaron talleres donde se juntaron las escuelas y los estudiantes trabajaron de manera conjunta. Por ejemplo, en el cruce entre la escuela de teatro y la de artes plásticas, se desarrolló una puesta en escena común, donde grupos formados por estudiantes de ambas escuelas improvisaron a partir de una estructura común donde fijaban en conjunto acciones para el dibujo proyectado, los movimientos de actores, y el texto.

### ***Presentación jornada ESI***

El proyecto se retomó ese mismo año a pedido de los estudiantes de la Escuela de danzas “Aida Mastrazzi” y de la Escuela de bellas Artes “Rogelio Yrutia”, para realizar una presentación en vivo en las jornadas ESI. La presentación estuvo inscripta en la temática género. Se realizaron ensayos entre los estudiantes de ambas escuelas, quienes tomaron decisiones conjuntas, estéticas y conceptuales, para abordar la temática.

### ***Encuentros de capacitación y acompañamiento docente***

A partir de la experiencia entre las escuelas Donn y Arranz que incorporó docentes, la misma dinámica de capacitación y acompañamiento se siguió utilizando a lo largo del año en diferentes escuelas. Primero se realizaba un taller de dibujo en escena para docentes, luego se destinaban diferentes encuentros para acompañar la planificación de la propuesta, su seguimiento, y en algunos casos, los talleres con estudiantes.

Durante el año 2018 se realizaron capacitaciones a las personas facilitadoras pedagógicas digitales (FPD), asesoras pedagógicas, docentes y estudiantes, de las que resultaron proyectos específicos de las escuelas.

### ***Dibujo en escena y cerámica***

En la Escuela de Cerámica 1 se trabajó durante todo el año en diferentes proyectos. Se comenzó realizando capacitaciones de Dibujo en escena a las FPD y luego un acompañamiento a las mismas para preparar un espacio de dibujo en escena dentro de la actividad de muestra de recursos a docentes en el espacio digital.

Para realizar esa actividad, se trabajó junto a la FPD investigando las posibilidades de poner en diálogo los materiales de la escuela con el lenguaje de dibujo en escena, realizando

experiencias que integren recursos plásticos y digitales. Como resultado, en la muestra para docentes, se presentó un espacio interactivo en el que se invitaba a dibujar con Andiamo sobre cerámicas, objetos varios, esculturas (calcos de yeso), y arcilla que podía manipularse en vivo. La intención de estas intervenciones era acercar el lenguaje de dibujo en escena a los docentes a partir de relacionarlo con elementos familiares en la práctica de taller de la escuela. De esta forma, podían intervenir mediante proyecciones de los dibujos animados realizados en vivo, arcilla que otros compañeros manipulaban y sobre objetos escultóricos que ellos mismos podían modificar en el espacio, generando una composición.

### ***Proyecto de articulación entre el Plan de Educación Digital y la Usina del Arte***

A partir de que la Usina del Arte se contactó con el Plan de Educación Digital para realizar actividades conjuntas con escuelas, se desarrolló un proyecto de articulación con la Escuela de Bellas Artes Lola Mora. En el marco de la muestra sobre Lola Mora en la Usina del arte, se realizaron salidas, talleres de dibujo en escena y mapping, un encuentro sobre curadurías didácticas, y una presentación en vivo en la escuela.

El primer encuentro con los estudiantes consistió en una visita guiada a la muestra de Lola Mora en la Usina del arte, que incluyó una actividad de taller en la que realizaron sus propias versiones de la Fuente de las Nereidas. En la charla posterior a la visita surgieron temas como el género, el contexto histórico, el arte y el poder.

Luego, aprovechando la cercanía geográfica entre la fuente y la Usina, se trasladaron hacia la fuente y se desarrolló un taller de dibujo centrado en el movimiento, cuyos contenidos se retomaron en el taller de dibujo en escena en la escuela. En el mismo también hicieron registros fílmicos y fotográficos que se aplicaron luego en los talleres de mapping y de dibujo en escena.

Luego de los dos talleres, el equipo de educación de la Usina dió un taller sobre curadurías educativas. En el mismo se mostró el proceso de armado de las actividades que acompañaban la muestra de Lola Mora, y se realizó una actividad en la que los/las estudiantes desarrollaban actividades propias. Esta instancia buscó también presentarles las posibilidades de la mediación cultural como práctica artística, y como salida laboral.

### ***Proyecto de acompañamiento Festival Mañolo***

En el mismo año se realizó una capacitación en la escuela de educación especial N 29 DE 18 Dr. Osvaldo Magnasco para el Festival Infantil Mañolo. En la misma se desarrolló un formato de taller con diferentes espacios de dibujo colaborativo para que los chicos recorran durante el festival. Se aprovechó la posibilidad temporal del dibujo que brinda el lenguaje de dibujo en escena para que la comunidad sordomuda pueda trabajar con el dibujo. Se realizó el acompañamiento del proyecto previo al festival y durante los talleres en el mismo.

## **Proyecto proyecciones en la escuela**

En la Escuela Cerámica 1 se desarrolló también el proyecto *Proyecciones en la escuela*, que apuntó a integrar diferentes formas de intervenir espacios de la escuela a través de proyecciones. Se combinaron medios digitales y analógicos, integrando los lenguajes de dibujo en escena y mapping, el teatro de sombras, y el uso de proyectores de diapositivas y otras fuentes lumínicas analógicas. Se trabajó junto a la coordinadora de FPDs, la FPD, docentes de plástica, tecnología, y música. Se desarrollaron talleres durante el año, y se realizó una presentación en vivo en la escuela que se llevó a cabo en noviembre en el marco de La Noche de los Museos.

## **Dibujo en escena virtual**

En el año 2020 se desarrolló una propuesta de formación virtual dando continuidad al proyecto *Dibujo en Escena*, y respondiendo a necesidades específicas vinculadas a la suspensión de clases presenciales, en particular a la necesidad de encontrar prácticas de taller que puedan realizarse a través de internet y de forma colaborativa, lo que resulta complejo debido a la importancia de la presencialidad en la modalidad artística.

En ese sentido, el principal objetivo de esta propuesta fue que las personas docentes adquieran herramientas para realizar prácticas en entornos virtuales que permitan sostener y potenciar las formas de enseñar propias de sus disciplinas artísticas. Asimismo, se buscó que puedan llevar adelante propuestas interdisciplinarias, posibilitando la articulación entre asignaturas y escuelas, en tanto las actividades propuestas abordaron a las Artes Visuales como artes del tiempo (tal como la música, el teatro, danza, etc).

Se realizaron capacitaciones a docentes de las escuelas artísticas, con un posterior acompañamiento a los proyectos surgidos en ellas. También se organizó la experiencia “Cruce entre escuelas”, con profesores y estudiantes de la Escuela de Música Esnaola, la Escuela de Artes Plásticas Manuel Belgrano, y la escuela de danzas Jorge Donn. Se buscó generar un diálogo entre el dibujo en vivo, la música, y la danza.

Todos estos proyectos formaron parte de las Jornadas DGEA Tics a fin de año, y de eventos como la Semana de las Artes (Cerámica 1), y el Festival de artes del Esnaola.

Las capacitaciones para docentes de escuelas artísticas se basaron en el dibujo animado digital, colectivo, y en vivo, mediante la plataforma Trazos Club. A través de diferentes secuencias didácticas, se exploró la herramienta y sus potencialidades pedagógicas para la práctica de taller virtual. Luego se propuso una dinámica para que las personas docentes comiencen a diseñar su propio proyecto, ofreciendo un seguimiento virtual de los mismos.

La actividad de cruce entre escuelas consistió en que estudiantes de plástica realicen dibujos en vivo registrados en video, y que estudiantes del ensamble de percusión “interpreten” esos dibujos y registren su producción también en video. A su vez, estudiantes de la escuela de Danzas Jorge Donn hicieron una interpretación en danza de ese cruce de dibujo y música. Previamente se realizaron talleres de dibujo colectivo animado en vivo con

estudiantes, docentes, y encuentros de intercambio con personas asesoras pedagógicas y docentes para organizar los diferentes pasos de la actividad. Este intercambio tuvo como antecedente una experiencia realizada junto al Prof. Pablo Laporta, en la que las personas estudiantes trabajaron a partir de los encuentros abiertos “Trazos Club Jam” realizados durante la cuarentena por el Equipo Trazos.

Se trabajó junto a otras escuelas en el proyecto de cruce, que no terminaron sumándose al video final pero que pudieron concretar diferentes propuestas como en el caso de la escuela de Cerámica 1 donde se realizaron talleres vinculando dibujo y teatro, la actividad “armando una huella colectiva” y dos encuentros de dibujo colectivo con Trazos Club, uno como parte de la “Semana de las Artes Virtual del Cera” como espacio de encuentro para crear improvisaciones dibujadas y otro como parte del proyecto “Una hoja caída” donde se invitaba a dibujar hojas como homenaje a las personas fallecidas durante la pandemia.

Durante el año 2020 el proyecto de dibujo en escena tuvo su espacio también dentro de los recreos del Congreso de educación digital, donde se realizó el taller de dibujos animados en vivo con Trazos Club para FPD.

### ***Dibujo en escena + +***

En el año 2021 comenzó a desarrollarse una nueva etapa del proyecto a través de formaciones docentes que integran diferentes formas de intervenir la escuela a través de proyecciones, complementando la práctica del dibujo en escena, con las del videomapping y el código creativo.

En el año 2023 comenzó otra etapa del proyecto, que abarca contenidos de electrónica a partir de incorporar la construcción de controladores con Arduino para el software Andiamo. La primera etapa del proyecto se desarrolla a través de capacitaciones a facilitadores de escuelas artísticas y de la construcción de controladores para las mismas, en una segunda etapa se incorporarán, en el 2024, escuelas técnicas e instancias de trabajo con estudiantes.

Esta nueva etapa consiste en elaborar instancias pedagógicas para enseñar, de manera integral y complementaria, lenguajes artísticos y técnicos. La experiencia apunta a poder poner en diálogo a las comunidades de escuelas artísticas y técnicas a partir de una propuesta pedagógica integral, a la vez que producir material didáctico que pueda servir en todas las escuelas de nivel medio para acercar los lenguajes de la programación y la electrónica utilizando como vehículo los lenguajes artísticos, tomando de esta forma las artes como eje transversal en la educación y articulando los potenciales lúdicos de las artes y la cultura digital.

### **Conclusiones**

En la experiencia narrada del proyecto artístico pedagógico *Dibujo en escena*, se pone de manifiesto la eficacia de articular contextos institucionales diversos y grupos de trabajo: un

programa socioeducativo (Plan de Educación Digital, MECBBA), un grupo independiente (Equipo Trazos), y un proyecto de investigación universitario (Equipo Dibujo Abierto, UNA). La organización y el trabajo constante de muchas personas a lo largo del tiempo, permitió que se difundieran en la comunidad educativa tecnologías de Software Libre y lenguajes innovadores. A su vez, las mismas tecnologías y lenguajes se han ido retroalimentando y creciendo a partir de esta expansión. Es uno de los grandes logros de este proyecto estar desarrollando un proceso tan enriquecedor en las escuelas públicas.