



Instalación artística basada en la obra *La escuela de Atenas* de Raffaello Sanzio

Profesores Gustavo Antúnez y Santiago González

Ficha técnica

Nivel educativo: 4.º Año bachillerato

Institución: Colegio Santa Elena, Montevideo.

Clases participantes: Todo el nivel, tres grupos de 4º año.

Áreas: Comunicación visual y plástica, Filosofía.

Equipo docente: Gustavo Antúnez, Santiago González

Resumen

En el presente documento se presenta una experiencia surgida de la coordinación de los dos docentes, relacionada con la realización de una instalación artística en uno de los pasillos de la planta baja del edificio escolar, a partir de la conocida obra de Raffaello Sanzio *La escuela de Atenas*.

Introducción

La famosa obra *La escuela de Atenas* de Rafael Sanzio es un fresco que ocupa una de las paredes de los Museos Vaticanos, en una de las salas que se conocen (justamente) como Stanze di Raffaello, y que en su momento fueran oficinas y habitaciones privadas de los pontífices. Para esa sala en particular, el encargo papal fue el de consignar y celebrar en esa pared que contiene nuestra obra de referencia, los más grandes logros del saber humano: la teología, la poesía y la filosofía. El artista reúne allí a los mayores sabios de la antigüedad.

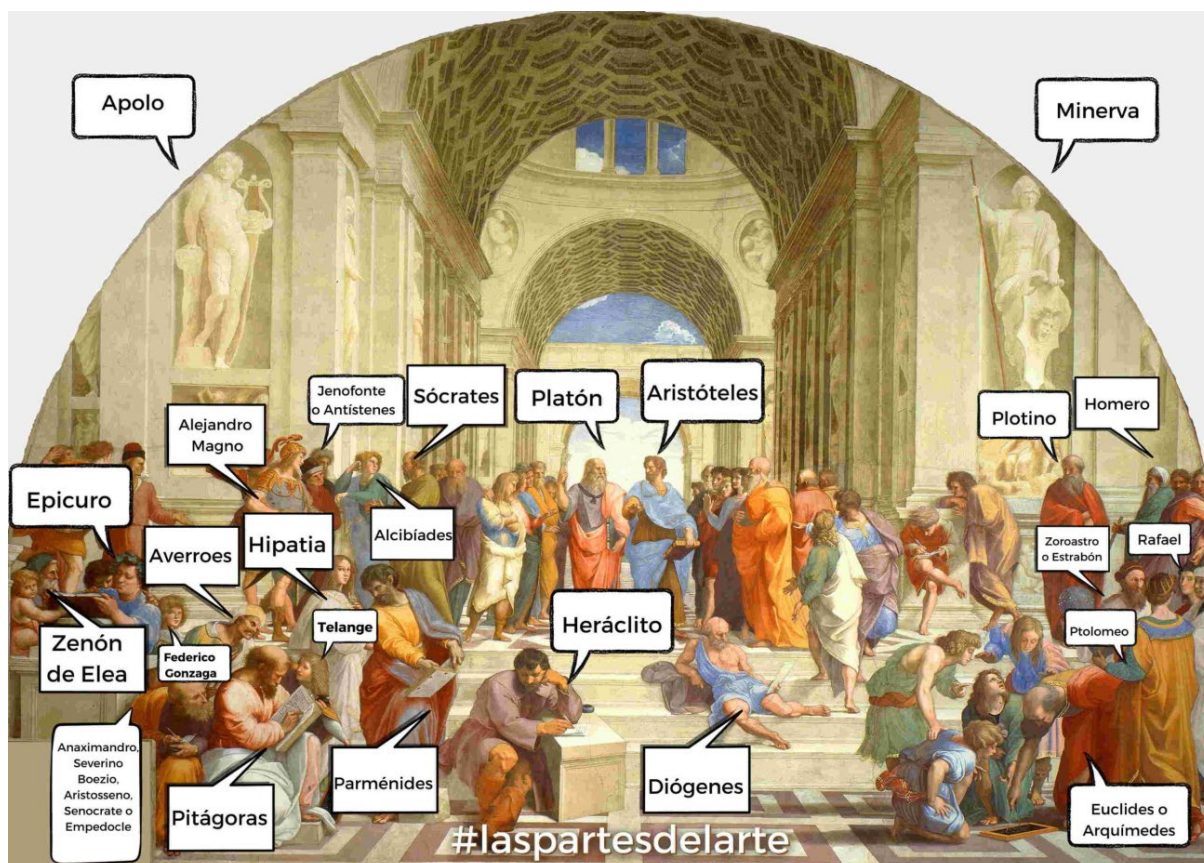
La propuesta de la asignatura Filosofía fue seleccionar 12 personajes de la escena y proponer a los estudiantes, reunidos en grupos, un proceso de investigación sobre la vida y pensamiento de estos personajes, para culminar en la redacción de un texto ameno y visualmente atractivo para un público general.

Diseñado finalmente con base en plantillas de infografía elegidas por los estudiantes, el texto fue traducido a un código QR, para ser colocado en las figuras obtenidas en la parte del proyecto que se desarrolló en la asignatura Comunicación Visual y Plástica.

Desde el espacio de Comunicación Visual se tomaron los contenidos procesados y elaborados por los jóvenes con miras a elaborar una producción que tuviera características de instalación artística e interactiva, en la que los estudiantes pudieran sintetizar, expresar y comunicar los conceptos e ideas de los pensadores elegidos. De ese modo irían abordando, consolidando y profundizando el empleo del lenguaje codificado como herramienta para la representación, manipulación espacial y comunicación.

Para esto, luego de analizar y reflexionar en torno a la obra *La escuela de Atenas*, se seleccionaron 12 pensadores para dar inicio a un proceso de representación de cada uno de ellos, mediante una codificación de las características observadas en la imagen de cada personaje y un proceso de simplificación geométrica, lo que permitiría

representarlos a través de herramientas gráficas que organizaran desde el punto de vista volumétrico sus características formales. Así se obtuvo un conjunto de representaciones que auspiciaron de «planos» constructivos para la etapa siguiente, en la que se pasó a trabajar en la construcción tridimensional de lo representado y la puesta en escena de la instalación.



Desarrollo

Asignatura Filosofía

Luego de armados los equipos, se le adjudicó a cada uno un personaje seleccionado de la pintura. El ejemplo siguiente es una de las fichas que se les entregó:

4.º 1. Averroes (filósofo árabe español, islámico)

Objetivo general: Cada equipo elaborará un texto redactado en forma autónoma, buscando representar fielmente, pero sintéticamente, el pensamiento del filósofo, en las áreas en que se destacó, en un lenguaje sencillo, que resulte atractivo a un público general.



Pautas y roles de trabajo

1. Elegir los siguientes roles:
 - **Un coordinador/a.** Su rol es ayudar a motivar y organizar, preocuparse por la integración de todos y llegar a tiempo con los plazos, ayudar a resolver conflictos y reunirse con el docente.
 - **Comisión Biografía.** Se enfoca en reunir información de los aspectos de la vida y detalles o anécdotas interesantes de la vida del pensador o pensadora. Importante: anotar información de las fuentes consultadas.
 - **Comisión Ideas principales.** Reúne información sobre el pensamiento del filósofo/a y cómo ha trascendido su obra. Importante: registrar las fuentes consultadas. Redacta un texto lo más sintético y completo posible.
 - **Comisión redacción final.** Una vez que cada comisión haya elaborado un texto sintético sobre su parte del trabajo, se elegirá una nueva comisión de redacción final, la que buscará unificar los textos de las comisiones en un nuevo texto que sea totalmente original, sintético y accesible al público.
2. Establecer una agenda con reuniones de intercambio entre las comisiones (el coordinador también puede formar parte de una comisión). En una de ellas se debe intentar interpretar cómo Rafael eligió representar al personaje, relación
3. Postura física-pensamiento.
4. Entregas:

- a. Documento borrador por comisiones biografía e ideas principales.
- b. Propuesta de texto final.
- c. Rúbricas de evaluación de los trabajos. Trabajo en equipos y texto QR:

Categorías	Desempeño esperado	En proceso	No logrado
Participación de los integrantes	Estimula y exige la participación de todos	Participación de todos. Una o más personas imponen su criterio y realizan la mayor parte del trabajo	Participación de una parte del equipo y/o las tareas se dividen sin una coordinación o puesta en común o a punto.
Organización	Se organiza: completa todas las tareas en el tiempo indicado	Completa todas las tareas en el tiempo indicado, gracias al empuje de algunos de los miembros	Su organización no le permite aún realizar a tiempo las tareas.
Resolución de dificultades.	Resuelve las diferencias dialogando, sin intervención del docente	Resuelve las diferencias dialogando y con intervención del docente.	Las diferencias no se plantean aún con claridad o no se resuelven.
Actitud frente a los otros equipos.	Respeto, valora y estimula el trabajo de los otros equipos, asume una actitud cooperativa, no competitiva	Se preocupa principalmente por su equipo, sin mostrar actitud competitiva.	Se preocupa principalmente por su equipo. Puede mostrar actitud competitiva. No se interesa por el resultado de otros equipos.

Categorías	Desempeño esperado	En proceso	No logrado
Contenido conceptual Ideas del filósofo/a	Es completo y sintético. Jerarquiza las ideas principales, de forma clara para un público general, incluyendo ideas complejas.	Es completo, pero no sintético, o es sintético pero no completo. No se han logrado jerarquizar las ideas principales y algunas son poco claras para un público general.	No es completo ni sintético, o es demasiado sintético. Las ideas no aparecen jerarquizadas, ni son explicadas para que puedan ser comprendidas por un público general
Contenido conceptual Vida del filósofo/a	Destaca lo más representativo de la vida del filósofo/a, de una manera que resulta atractiva para un público general.	Destaca lo más representativo de la vida del filósofo/a, sin lograr captar aún elementos que puedan atraer a un público general.	No logra destacar lo más representativo de la vida del filósofo, se limita a transmitir fechas y otros datos, sin preocuparse por captar el interés de un público general.
Redacción	Es completamente autónoma, en un estilo sencillo y ameno, que busca captar el interés del espectador.	Es sencilla y amena, busca captar el interés del espectador, pero no es totalmente autónoma, depende aún de las fuentes utilizadas.	Es muy poco autónoma, dependiente de las fuentes consultadas, usa un lenguaje muy específico que dificulta la comprensión del público.

Pauta de evaluación interna, el equipo evalúa a cada integrante.

1. ¿Cumplió satisfactoriamente con su parte del trabajo asignada en el tiempo indicado?
2. ¿Pudo identificar obstáculos tanto en su trabajo como en el de los demás?
¿Colaboró para superarlos?
3. ¿Fue capaz de recibir sugerencias y críticas sin enojarse?
4. ¿Trabajó a favor de las decisiones grupales, tanto si iban de acuerdo con sus ideas aportadas como si no, para beneficio del grupo?
5. ¿Aportó a la resolución de problemas de implementación y conflictos que pudieron surgir?

Asignatura Comunicación Visual y Arte

Desarrollo metodológico

1. Descripción del proceso de trabajo

Explicitar el proceso a llevar adelante, particularizando en los objetivos de cada etapa y ejemplificando mediante ejemplos particulares de procesos similares, a modo de clarificar, pero también entusiasmar con resultados finales.

Proceso de simplificación geométrica y construcción

- **Dibujo:** Codificación de la imagen mediante simplificación geométrica.
- **Representación:** Formalizar lo elaborado mediante herramientas gráficas que se consolidan y profundizan, particularmente en perspectiva paralela isométrica.
- **Construcción:** Proceso de construcción de cada componente que integra el personaje, consideración de piezas y desarrollo geométrico de estas.
- **Instalación:** Puesta en escena de instalación artística interactiva, empleando los personajes contruidos, generando acciones necesarias para volver la obra interactiva (código QR).

2. Abordamos la obra pictórica a trabajar

Se trabajó una breve caracterización sociohistórica que pone en contexto la pieza artística *La escuela de Atenas* de Rafael en el Renacimiento; así como las características plásticas presentes en la obra.

Tarea inicial para contextualizar la obra

Se pide a los estudiantes que organicen y le den presentación a una breve búsqueda sobre datos biográficos e imágenes de referencia del autor: **Rafael Sanzio**, quién era, qué hacía, características generales.

- Luego de abordar características generales e indagar conocimientos previos de los estudiantes, se trae el nombre de Leonardo Da Vinci. ¿Lo conocen? ¿Qué saben de él? Para ampliar la dimensión cultural y enriquecer el contexto a desarrollar.
- Tienen que generar una breve descripción e información sobre el autor.

- Se les pide buscar imágenes diversas de su autoría, que serán impresas posteriormente y adjuntadas en cuaderno.
- Se cuestiona y se pide respuesta: ¿Por qué podemos decir que Leonardo es representante del Renacimiento? Promoviendo la diversidad de campos abordados por el artista como representación de la búsqueda del conocimiento científico interrelacionado.
- Presentación de ficha de trabajo.

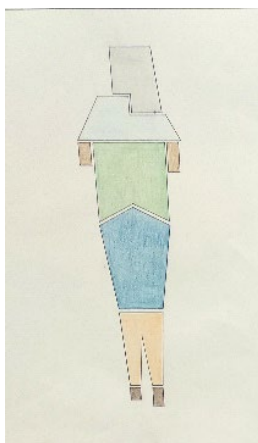
3. Selección de personajes

Distribución de los personajes en cada subgrupo dentro de los distintos grupos de 4.º

4. Representación y proceso de simplificación formal (*trabajo individual*)

En esta instancia aún se trabajó individualmente, ya con los filósofos distribuidos. Cada estudiante elaboró la secuencia que se describe a continuación (*será necesario contar con el personaje impreso en tamaño A4*):

- a) Proceso de simplificación geométrica**, que permita obtener una imagen de cada personaje sintetizada, empleando para esto únicamente líneas rectas. Contenidos particulares: Dibujo, forma, proporción, geometrización, representación.



b) Formalizar lo logrado mediante el dimensionado de las partes

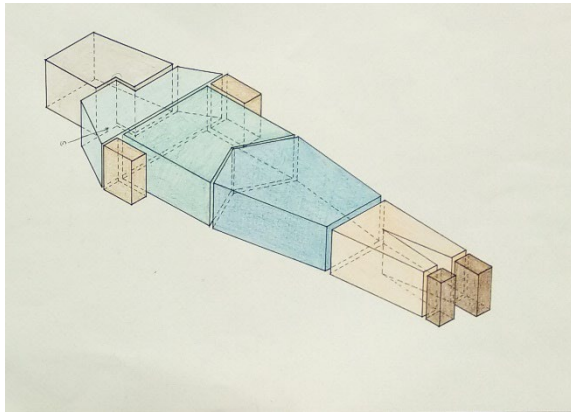
(*Expresión color clara, siguiendo la referencia visual original*). En algunos casos será necesario completar la imagen, con miras a su posterior construcción. Puede resultar conveniente incorporar cuadrícula.

c) Construcción perspectiva (*trabajo individual*).

Empleo de cuadrícula como guía de referencia.

Interrelación entre los diferentes sistemas de representación.

Dibujamos en isométrica la cuadrícula realizada y sobre ella transferimos la imagen del personaje.

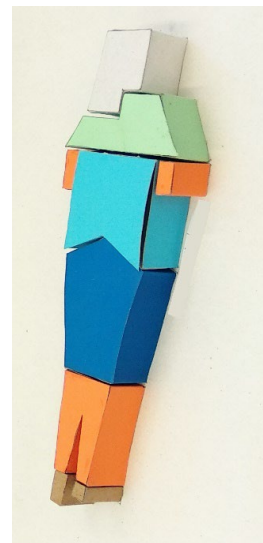


- Consolidar procedimiento de construcción isométrica.
- Asignar alturas acordes a las proporciones observadas previamente.
- Expresión en tinta (aristas vistas y ocultas).
- Racionalizar las diferentes piezas, listándolas.

d) Construcción volumétrica (*trabajo grupal*)

Se complementa el despiece de cada volumen que integrará el personaje particular.

- proceso de trazado de cada pieza
- corte de cada pieza con papel para pegar
- armado de cada componente.



5. Instalación: preparación y puesta en escena

Para esta etapa del proyecto los estudiantes tuvieron que resolver una serie de puntos:

- Características de la instalación artística. Se analizaron diferentes ejemplos de instalaciones artísticas con diversas propuestas expositivas y con distintos grados de participación del espectador. Se puso como objetivo particular el lograr intervenciones interesantes, llamativas, interactivas (habilitando la

participación del espectador), que sintetizaran las ideas abordadas y las comunicaran.

- Montaje de los personajes conformando una instalación: escenario para integrar a los personajes.
- Elemento interactivo en la obra: ¿cómo hacemos la obra interactiva? Se acordó trabajar con códigos QR, lo que habilita que cada espectador pudiera escanearlo y así acceder a las iconografías elaboradas previamente.

Rúbrica general de consideración para el proceso

Se contemplan dos criterios para estructurar la evaluación general: conocimiento y comprensión.

El objetivo específico se centra en el desarrollo del conocimiento y la comprensión de la forma artística y de los procesos artísticos.

Demuestra conocimiento y comprensión de la forma artística abordada, en relación con contextos sociales, culturales, históricos.

Demuestra conocimiento y comprensión de los elementos de la forma artística estudiada, lenguajes plásticos, incluyendo conceptos y procesos.

Comunica una comprensión de la forma artística en el contexto de su propio trabajo.

Aplicación

Se centra en la aplicación práctica de habilidades en el desarrollo de tareas artísticas y formas artísticas. Se basa en el conocimiento y comprensión.

	Desempeño esperado (12-7)	En proceso (5-3)	No logrado (2-1)
Conocimiento y comprensión de la forma artística estudiada. Los lenguajes plásticos (Proceso de simplificación formal. geométrica)	El alumno demuestra buen conocimiento y comprensión de la forma artística estudiada; del lenguaje plástico empleado, con buen conocimiento y descripción en su propia obra.	Logra de manera limitada demostrar conocimiento y comprensión de la forma artística estudiada. Así como de los elementos de dicha forma, lenguaje plástico. Describiendo en su producción de manera limitada.	No evidencia conocimiento y comprensión de la forma artística estudiada, ni descripción del lenguaje plástico abordado, tampoco en su producción.
Aplicación de la forma artística estudiada, del lenguaje plástico, adecuándose a sus características, y en contexto de su producción. Trazado perspectivo (lenguaje codificado)	Aplicando técnicas, habilidades y procesos particulares.	Aplicando limitadamente técnicas, habilidades y procesos particulares.	No logrando aplicar técnicas, habilidades y procesos particulares.
Proceso de diseño y construcción	Evidencia compromiso con el proceso, organiza las etapas del mismo y logra concretar su producción en forma autónoma	Demuestra involucrarse en el proceso de producción de la pieza artística en forma correcta, presentando algunos errores y necesitando orientaciones	Avanza en el proceso de producción a través de orientaciones constantes, no logrando organizarse en forma autónoma

Evaluaciones de los estudiantes

Compartimos, a continuación, algunas evaluaciones de los estudiantes. Las preguntas:

1. ¿Qué valoras de esta forma de trabajar los contenidos de una asignatura?
2. ¿Con respecto a este proyecto en particular: ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Cómo te resultó el proceso de trabajo en equipo? ¿Qué aspectos del proyecto no te resultaron tan atractivos o positivos para tu aprendizaje? ¿Qué sugerencias harías en este sentido?

Federico

«Fue buena, en cuanto a comunicación visual fue útil e interesante trabajar en equipo y en tres dimensiones, contrario a las clásicas láminas en papel. En filosofía fue una buena forma de estudiar el tema. Además, los resultados fueron satisfactorios. Aprendí sobre el filósofo que mi grupo trabajó, al igual que practiqué varias destrezas como el trabajo en grupo, la manualidad, la planificación, también la redacción. La elaboración del texto fue beneficiada de la dinámica en equipos, gracias al intercambio de ideas, pero en la elaboración de las figuras se dificultó un poco ya que requería gran coordinación, difícil de mantener.»

Giuliana

Me pareció interesante poder «mezclar» entre dos materias muy diferentes y llevar a cabo el proyecto, más allá de las diferencias académicas de las asignaturas. Aprendí a hacer figuras en 3D y a resumir textos largos de forma adecuada. El trabajo en equipo fue novedoso, ya que, al tener dos partes de dos espacios diferentes, cada integrante se pudo destacar en lo que es mejor. Yo creo que fue una buena instancia para trabajar en equipo y aprender del otro.

Lucía

En lo personal fue un proyecto que me gustó y pareció interesante, además de que fue otra manera de aprender cosas nuevas. Es una forma de trabajar con la cual me sentí muy cómoda y disfruté mucho. Yo creo que aprendí bastante en ambas materias. Por un lado está Educación Visual, en donde aprendí cómo hacer personas con figuras geométricas en 3D, cosa que antes no sabía, y en Filosofía conocí particularmente a

una filósofa que me encantó, que se llamaba Hipatia. Además de los otros filósofos. Con mi equipo fue muy divertido y de mucho disfrute, que todos ponían de su parte para que la exposición saliera perfecta. Lo único que tengo para señalar como negativo es que hubiera sido mejor hacer una presentación un poco más extensa en el salón de actos y después dejar la exposición en un lugar y que los demás fueran ahí.

Felipe

Es muy valorable, aunque al principio costó adaptarse a la dinámica, una vez que nos adaptamos todo se realizó de una manera más fluida y entretenida. Aprendí sobre los filósofos, especialmente el que me tocó a mí que fue Aristóteles. También a la hora de resumir toda la información en una carilla me forzó a mejorar mi poder de síntesis. En lo manual tuve avances, aprendí ciertas técnicas que son necesarias para hacer una figura en tres dimensiones. Mi equipo estaba dedicado al trabajo, aunque por momentos éramos pocos los que teníamos la iniciativa, pero después de tantas clases nos supimos entender mejor y hacerlo todo más rápido. Pienso que a lo mejor los temas a abarcar eran muchos y esto llevaba a cierto grado de complejidad a la hora de encontrar la información y redactarla, tomando en cuenta la veracidad de donde obteníamos la información. Yo aconsejaría acotar los temas a tratar sobre el filósofo.

Valoración de la experiencia

Asignatura Filosofía

Me hago eco de las apreciaciones de los estudiantes. Se percibió la extensión del proyecto en el tiempo, lo que afectó en parte las dinámicas de trabajo de los equipos. En lo personal, como experiencia docente, valoro muy positivamente la instancia de la redacción final de los textos, en particular, en los ajustes finales. Fue muy estimulante la experiencia de unas clases en las que yo estaba en el escritorio con una laptop y hacía comentarios en los documentos que los estudiantes me compartían, y resolvían los comentarios y sugerencias en tiempo real. En esa parte del programa de Filosofía se pide que se trabaje un problema filosófico para ejemplificar las formas en las que los filósofos los abordan, y por qué se volvieron paradigmáticas. Creo que el objetivo del programa se cumplió de otra forma, con ganancia y pérdida. Como ganancia considero que los estudiantes lograron identificarse con un filósofo en particular, y en el desafío de presentarlo a un público general, lograron en su mayoría

formularse preguntas y reflexionar sobre la actualidad y relevancia de un tipo de trabajo intelectual (el de la filosofía) que presenta dos dimensiones que articulan en forma compleja: un contexto histórico particular y un mensaje potencialmente atemporal, siempre que se haga una tarea hermenéutica significativa. Como pérdida posible está el hecho de no poder profundizar en las problemáticas con toda la clase, aprovechando sus múltiples aspectos. Algo que se pudo hacer y no se hizo fue proponer un intercambio mayor entre los equipos, motivando alguna forma de involucramiento con los proyectos de los otros.

Asignatura Comunicación Visual y Arte

El proyecto de trabajo llevado adelante tenía como objetivo principal la elaboración y montaje de una instalación de carácter artístico que integrara campos del saber distintos y propuso a los alumnos que realizaran una pieza plástica compuesta por varias producciones generadas en subgrupos, para ser expuesta y valorada por la comunidad educativa, teniendo esto último un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes al situarlos como productores de un hecho artístico, que reflejara su creatividad, compromiso y proceso.

Desde el área específica de Comunicación Visual y Arte se permitió que los jóvenes desarrollaran sus habilidades y conocimientos específicos sobre procesos de diseño, representación y construcción de objetos tridimensionales, utilizando para esto diferentes herramientas gráficas; de ese modo, los alumnos pudieron apreciar el valor y la utilidad de dichos instrumentos gráficos, así como sus posibles aplicaciones en el campo del diseño y la construcción. Sobre este punto en particular se valora positivamente la forma en que los jóvenes se desarrollaron, logrando emplear sistemas de representación, consolidando procedimientos y saberes específicos.

Se destaca y evalúa satisfactoriamente que el proceso llevado adelante se basó en una metodología activa y participativa, que posibilitó a los estudiantes abordar los contenidos y las competencias del programa desde la práctica y su aplicación. Además, se promovió y desarrolló la autonomía de los alumnos, al ser ellos los responsables de gestionar su proceso y sus tiempos para cada etapa del proyecto. Esto se vio enriquecido por el trabajo colaborativo entre pares, al compartir y resolver dudas y dificultades sobre los procedimientos y los contenidos particulares.