

## El Bestiario. Pintura, mancha y crítica pedagógica desde una metodología A/r/tográfica

### *The Bestiary. Painting, Stain and Pegagogical Critique from an A/r/tographic Methodology*

**Zhenyu Wang**

Universidad de Granada

[zhenyuwangdoc@yahoo.com](mailto:zhenyuwangdoc@yahoo.com)

Recibido 09/09/2025 Revisado 24/09/2025

Aceptado 15/11/2025 Publicado 15/02/2026

### Resumen:

Este estudio se basa en la práctica pictórica con el objetivo de explorar cómo la imagen animal puede convertirse en un canal para la imaginación educativa y la reflexión social. A través del análisis del lenguaje visual y los sistemas simbólicos presentes en las obras de artistas como Goya, Antonio Saura, Picasso, Francis Bacon y Anselm Kiefer, se identifican características formales relacionadas con las «manchas» y los residuos visuales, los cuales se toman como punto de partida para la creación personal. Sobre esta base, se construye un sistema educativo ficticio centrado en figuras animales específicas —el Bestiario Educativo— que combina creación artística, construcción de personajes y crítica pedagógica. Esta propuesta intenta responder, mediante recursos visuales, a los problemas estructurales de la educación contemporánea y proponer una posibilidad educativa diversa y orientada al futuro.

### *Sugerencias para citar este artículo,*

Wang, Zhenyu (2026). El Bestiario. Pintura, mancha y crítica pedagógica desde una metodología A/r/tográfica. Afluir (Extraordinario V), págs. 123-140, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

WANG, ZHENYU (2026). El Bestiario. Pintura, mancha y crítica pedagógica desde una metodología A/r/tográfica. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 123-140, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

## Abstract:

This study is based on pictorial practice with the aim of exploring how animal imagery can become a channel for educational imagination and social reflection. Through the analysis of visual language and symbolic systems present in the works of artists such as Goya, Antonio Saura, Picasso, Francis Bacon, and Anselm Kiefer, formal characteristics related to “stains” and visual residues are identified and taken as a starting point for personal creation. On this basis, a fictitious educational system centered on specific animal figures—the Educational Bestiary—is constructed, combining artistic creation, character building, and pedagogical critique. This proposal seeks to respond, through visual resources, to the structural problems of contemporary education and to put forward a diverse, future-oriented educational possibility.

***Palabras Clave: Bestiario, artes visuales, educación, pintura***

***Key words: Bestiary, visual arts, education, painting***

### *Sugerencias para citar este artículo,*

Wang, Zhenyu (2026). El Bestiario. Pintura, mancha y crítica pedagógica desde una metodología A/r/tográfica. Afluir (Extraordinario V), págs. 123-140, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

WANG, ZHENYU (2026). El Bestiario. Pintura, mancha y crítica pedagógica desde una metodología A/r/tográfica. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 123-140, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

## Introducción

En el contexto de la educación artística contemporánea, la práctica artística no solo constituye un medio de expresión, sino también una vía de investigación y una forma de conocimiento. La figura animal, como componente esencial del lenguaje visual, ha ocupado históricamente un lugar central en la creación artística. Desde su papel como tótem que simboliza la naturaleza y lo divino, ha evolucionado hasta convertirse en un medio para reflejar estructuras sociales, experiencias individuales y la conciencia educativa. En la pintura moderna y contemporánea, los significados culturales y las estrategias visuales asociadas a las imágenes animales han superado ampliamente la mera representación, convirtiéndose en un lenguaje narrativo visual con potencial crítico y constructivo.

Este estudio se basa en la práctica pictórica con el objetivo de explorar cómo la imagen animal puede convertirse en un canal para la imaginación educativa y la reflexión social. A través del análisis del lenguaje visual y los sistemas simbólicos presentes en las obras de artistas como Goya, Antonio Saura, Picasso, Francis Bacon y Anselm Kiefer, se identifican características formales relacionadas con las «manchas» y los residuos visuales, los cuales se toman como punto de partida para la creación personal. Sobre esta base, se construye un sistema educativo ficticio centrado en figuras animales específicas —el Bestiario Educativo— que combina creación artística, construcción de personajes y crítica pedagógica. Esta propuesta intenta responder, mediante recursos visuales, a los problemas estructurales de la educación contemporánea y proponer una posibilidad educativa diversa y orientada al futuro.

En esta investigación, la pintura no solo actúa como medio de expresión visual, sino también como herramienta de indagación práctica. A diferencia de las metodologías dominadas por la fotografía en la investigación educativa artística, la pintura ofrece una dimensión más procesual, emocional y generativa. A través de la transformación visual de la «mancha» —desde lo figurativo hacia lo abstracto— se ha desarrollado un método creativo que incluye la construcción de personajes educativos, el desarrollo de sistemas narrativos y la proyección de imaginarios futuros, convirtiendo a la pintura en una «construcción educativa en sí misma», más allá del contenido didáctico.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/raif.extra5.218>



Figura 1: Autor (2022) *El profesor*. Dibujo + acrílico sobre papel y grafito.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

**Foto-resumen.** Z. Wang (2024). *Construcción del Educador del Lenguaje de las Bestias: ¿Qué tipo de profesor soy?. Retrato de un profesor.* Dibujo · acrílico sobre papel y grafito.



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

## Objetivos

La aplicación del arte visual en la investigación educativa suele dividirse en dos enfoques principales:

1. Visualizar la educación existente para permitir una toma de conciencia crítica desde lo visual;
2. Imaginar y construir, como artistas, un sistema educativo inexistente o aún no realizado, explorando así las posibles formas futuras de la educación. El investigador, en este sentido, actúa como un inventor de nuevas estructuras pedagógicas.

Este estudio tiene como finalidad utilizar la creación pictórica continua como método de investigación dentro de la educación artística, ampliando los límites de la imaginación educativa, la expresión crítica y la metodología práctica en el ámbito del arte visual. A través de la reconfiguración del lenguaje visual y la invención de sistemas de personajes, se otorga a la pintura una función de pensamiento educativo, convirtiéndola en un vehículo para proyectar futuros posibles en la educación.



Figura 2: Autor (2022) *El profesor*. Dibujo · acrílico sobre papel y grafito. Las manchas pueden estimular mi imaginación

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

### Objetivos específicos:

1. Desarrollar un lenguaje pictórico basado en la acción, incorporando factores de azar, espontaneidad e incontrolabilidad en modelos expresivos personales;



Figura 3: Autor (2022) *El profesor*. Dibujo · acrílico sobre papel y grafito.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

2. Aplicar estos factores de manera consciente, crítica y expresiva dentro de la investigación en educación artística;



Figura 4: Autor (2022) *La educación en España*. Grafito sobre papel.



Figura 5: Autor (2022)

*La educación en Italia*. Grafito sobre papel.



Figura 6: Autor (2022). *La educación en China*. Grafito sobre papel



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

3. Crear, mediante la pintura y el dibujo, un «zoológico educativo» que enriquezca y cuestione las imágenes y comportamientos tradicionalmente asignados a los actores principales de la educación (profesores y estudiantes);



Figura 7. Autor (2022) *Alumnos*. Acrílico sobre papel.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

4. Utilizar los recursos estéticos del dibujo y la pintura para representar la educación de una forma inédita, promoviendo nuevas comprensiones del fenómeno educativo y permitiendo observar visualmente su pasado, presente y posibles futuros.



Figura 8: Autor (2022) *El profesor*. Dibujo · acrílico sobre papel y grafito.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

## Marco Teórico

Este estudio se fundamenta teórica y metodológicamente en el enfoque de la A/r/tografía, que considera la intersección entre los roles de artista, investigador y educador como fuente de generación de conocimiento. A través del análisis de las huellas visuales y los gestos espontáneos en la pintura, se exploran las dimensiones cognitivas y emocionales de la creación artística, construyendo así una imaginación educativa reflexiva. Se hace referencia a obras de Goya, Picasso, Rego, Bacon y Kiefer como marcos conceptuales para el análisis y reconstrucción del lenguaje visual.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

**CITA VISUAL.** Francisco de Goya (1799). *¿Si Sabrá Más El Discípulo?* El aguafuerte. Series: Caprichos.



**CITA VISUAL.** Francis Bacon (1963). *Autorretrato*. Óleo Sobre Tela



**CITA VISUAL.** Vincent Willam Van Gogh (1882). *Fisherman on the Beach*. Óleo Sobre Tela 51x33.5cm

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>



**CITA VISUAL.** Gerhard Richter. *Vocabulario visual*.  
Gerhard Richter. Óleo Sobre Tela 51x33.5cm



**CITA VISUAL.** Antonio Saura (1979). *Crucifixión*.  
Pintura, Óleo sobre lienzo. 195 x 162 cm



## Metodología

El proyecto Bestiario Educativo se estructura en cinco etapas fundamentales:

1. Transformación del lenguaje pictórico y revisión del contexto investigativo;
2. Construcción de un sistema simbólico a partir de manchas como elementos significativos;
3. Creación de personajes educativos multidisciplinarios basados en lógicas oníricas;
4. Observación de la deformación generativa de manchas mediante un proceso de «creación desacelerada», dando origen a seres sobrenaturales;
5. Intervención de inteligencia artificial para generar perturbaciones visuales y explorar mutaciones de los personajes impulsadas por sistemas artificiales.

Estas fases no solo sirven al proceso creativo, sino que también buscan establecer un modelo investigativo aplicable en educación artística. La metodología incluye comparación visual y ejercicios prácticos desde la pintura y el dibujo, abordando problemáticas del campo educativo mediante modelos visuales

Ejemplos de tareas pictóricas propuestas:

- (a) Dibujar a un niño que está dibujando a otro niño que dibuja;
- (b) Representar a un maestro que está aprendiendo;
- (c) Dibujar a un estudiante que enseña;
- (d) Representar a un maestro autoritario que comercia con su autoridad;
- (e) Dibujar a un maestro autoritario que «compra autoridad» en un callejón como si fuera una droga;
- (f) Representar a un maestro autoritario que ha perdido toda autoridad;
- (g) Dibujar a un estudiante tiránico;
- (h) Representar a un estudiante ignorante;
- (i) Dibujar a un estudiante sabio.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.218>

Figura 9: Autor (2022)

*Profesor y alumnos. Acrílico sobre papel.*

Además, se diseñará un modelo visual propio del Bestiario Educativo y se construirá un banco de imágenes artificiales. Con la ayuda de herramientas de inteligencia artificial, se plantearán preguntas sobre arte visual y educación artística, generando respuestas pictóricas automatizadas, en un enfoque innovador que integra crítica visual y producción de imágenes.

## Resultados

Este estudio pretende ofrecer nuevas perspectivas teóricas para el desarrollo plural de la educación artística y explorar vías innovadoras para el uso de la pintura como herramienta de investigación. El proyecto ha permitido establecer un sistema visual de personajes educativos y un modelo metodológico que demuestra el potencial único de la pintura en los procesos de conocimiento, crítica e imaginación educativa.



Figura 10: Escena de la conferencia educativa. 2023

## Discusión

La metodología adoptada, basada en el proceso de «pensar mientras se pinta», confirma el principio de la A/r/tografía de que lo importante no es el resultado final, sino el proceso creativo y exploratorio. Los resultados ambiguos e indefinidos pueden convertirse en fuentes de imaginación. La investigación en educación artística puede orientarse hacia dos direcciones: por un lado, el registro y análisis crítico de los problemas educativos existentes; por otro, la construcción —a través del arte— de un sistema pedagógico aún no explorado.

En este contexto, las manchas pictóricas dejan de ser accidentes visuales y se transforman en lenguajes simbólicos que permiten la creación de personajes educativos críticos. Aunque algunos aspectos del estudio carecen de una fundamentación teórica plenamente establecida debido a su naturaleza artística y experimental, esta apertura hacia la incertidumbre es también una característica valiosa en la investigación basada en las artes. A futuro, es posible continuar expandiendo el universo de personajes educativos y ambientes pedagógicos para reflexionar sobre los desafíos y posibilidades de la educación venidera.

## Conclusiones

El Bestiario Educativo se presenta como un conjunto expresivo y metodológico que propone una nueva forma de integrar la pintura en la investigación en educación artística. No solo se configura como un método de creación artística, sino también como una vía crítica de expresión que responde a las condiciones actuales de la educación y permite imaginar sus posibles desarrollos futuros. Se espera que esta investigación ofrezca nuevas perspectivas para la evolución de la educación artística y sirva como inspiración para el uso metodológico de la pintura en contextos pedagógicos e investigativos.

## Referencias

- Barroso González, J. (2015). La imagen como herramienta de construcción de conocimiento en educación. *Foro de Educación*, 13(18), 197–214.
- Efland, A. D. (2004). Art education as imaginative cognition. *Art Education*, 57(1), 47–52. <https://doi.org/10.2307/27696031>
- Hernández-Hernández, F. (2011). Investigación basada en las artes: propuestas para repensar la investigación en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1–15.
- Irwin, R. L., & Springgay, S. (2008). A/r/tografía como práctica de investigación viviente. *Arteterapia*.
- Irwin & A. de Cosson (Eds.), *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry* (pp. 69–83). Pacific Educational Press.
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice* (2nd ed.). Guilford Press
- Martínez, A. M. (2014). Educar la mirada: imágenes, pedagogía crítica y cultura visual. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 51(2), 94–108.
- Rego, P. (1999). El poder de la imagen en la crítica social. *Revista de Arte Contemporáneo*.
- Rolling, J. H. (2010). A paradigm analysis of arts-based research and implications for education. *Studies in Art Education*, 51(2), 102–114. <https://doi.org/10.1080/00393541.2010.11518795>
- Romero, S. (2010). El animal simbólico: representaciones y construcciones culturales en el arte contemporáneo. *Revista Arte y Sociedad*, 4, 15–29.
- Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. (2005). A/r/tography as living inquiry through art and text. *Qualitative Inquiry*, 11(6), 897–912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- Springgay, S., & Irwin, R. L. (2004). A/r/tography as a practice-based research method. In R. L.