Índice

- Abel Azcona
- Akihiko Miyoshi
- Alba Fabre Sacristán
- Ayako Rokkaku
- Cristina Iglesias
- Felice Varini
- Javier Jaén
- Julie Mehretu
- Lauren Mccarthy
- Louise Bourgeois
- Miguel Solans (Maiky Maik)
- Pablo Tomek
- R. Kikuo Johnson
- Rubén Hervás
- Stefanie Rittle
- Walter Crane y Andrea Bowers
- Yoshitomo Nara

Ficha propuesta por: Mirian Navarro Fuertes

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Abel Azcona**
- **Año y lugar de nacimiento**: 1988. Pamplona, España.
- **Contexto cultural / geográfico**: Artista español conocido especialmente por sus obras performance donde trata de cerca aspectos autobiográficos y confesionales.
- **Disciplina(s):** Performance, escritura, arte procesual, video, pintura, escultura, fotografía, objeto e instalación.
- **Link web:**https://abelazcona.art/

Objetivo: Como en su web se detalla, Azcona lleva su biografía y su intimidad al territorio público del arte, comparte los traumas, las obsesiones, los abandonos y los desencantos familiares a través de sus obras.

IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)





- Título. Desafectados
- Año. 2016. Teruel, España
- Técnica / materiales. Performance colaborativa. Bloques de hormigón.
- Dimensiones. Variables

2. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente.

La pieza titulada Desafectos realizada por el artista Abel Azcona en 2016, y localizada en un punto denominado Pozos de Caudé, Teruel. Es una obra performática de la cual quedó el registro audiovisual (fotografía y video). En este registro encontramos dos momentos diferentes que se asocian a las diferentes fases de la pieza.

Una primera donde al artista acompañado de personas voluntarias relacionados con los terribles sucesos que en ese lugar se dieron durante la Guerra civil española, esto es familiares, vecinos o amigos de familiares, construyen un muro de bloques de hormigón. En el registro de la pieza se aprecia como este muro se va construyendo, todos los participantes, vestidos de oscuro, con bloques entre las manos que van colocando ordenadamente.

Y una segunda parte, en la cual estos participantes se colocaron delante de ese mismo muro mirando al frente, dando la espalda a ese muro recién construido, en silencio, durante una hora. Con expresión

solemne, en forma de homenaje a todos aquellos que allí perdieron la vida. En el registro se aprecian detalles de las expresiones, la posición frente a ese muro y algunos detalles importantes como parte de los voluntarios descalzos.

Podemos analizar:

El cuerpo: algo característico del arte performativo es la utilización del cuerpo como medio de expresión. En este caso, tanto el cuerpo del artista como el de las personas colaboradoras, imitan los momentos previos a un fusilamiento de inocentes, con una postura erguida, la cabeza alta, orgulloso de uno mismo y no de arrepentimiento.

El espacio: El espacio donde se realizó la pieza es un lugar simbólico donde se acontecieron estos asesinatos. Crear un muro alto, y largo que llene al completo ese espacio es un objetivo donde se logra la materialización de la idea.

Composición visual: si se analiza la composición visual de la pieza, se deben de tener en cuenta las diferentes fases. Una primera, donde se muestra un recorrido con esas piedras en brazos y la colaboración entre los diferentes colaboradores de la pieza.

por otra parte, analizamos el resultado final, donde ese muro creado con hormigón gris, duro, que no llama la atención sobre el entorno, se camufla con el muro humano formado por los creadores del mismo. estos, vistiendo prendas oscuras, de luto, práctica muy común en la cultura española ante el fallecimiento de un ser querido, por la cual se pretende pasar de desapercibido, ocultando los sentimientos en una gran esfera de oscuridad, llegando a ocultarse entre las sombras.

Relación con el espectador: La relación con el espectador en el momento de la realización de la pieza es clara. Una vez realizado el muro, el artista junto con sus colaboradores se sitúa frente a él, mirando al espectador como si este fuera el ejecutor del suceso figurado. Durante una hora esa mirada es firme y desafiante como si de un grito de *“aquí y así estuvieron los que hicisteis que no estuvieran y aquí y así estamos los que vamos a hacer que estén”*.

3. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista

MEMORIA HISTÓRICA

- ¿Qué quiere comunicar?

VIDA, HOMENAJE, DENUNCIA

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

¿La historia se olvida?

¿Hay justicia después de tanto tiempo?

¿El recuerdo se desvanece?

¿Quién construye los muros?

Estas son algunas de las preguntas que pienso que el artista se hizo al ver la propuesta que le realizaron. Conocer lo acontecido, revivirlo de la mano de los familiares de los condenados, saber, reconocer y manifestar que no por matar a una persona se mata su sangre. Considero que la pieza no sólo escenifica un acto, sino que rinde homenaje, e intenta buscar una denuncia de los hechos. No porque haya pasado el tiempo, se ha olvidado lo acontecido.

4. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?

  En el registro de la pieza se muestra cómo los participantes se organizan de forma similar a la de un fusilamiento, como la que podemos apreciar en los “Fusilamientos del tres de mayo” de Goya, o escenas de la misma temática que encontramos hoy en día en los sucesos bélicos que se están cometiendo.

Ficha propuesta por: Rodrigo Sáenz Rodríguez

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Akihiko Miyoshi**
- 1974. Japón
- Associate Professor of photography and digital media at Reed College in Portland OR.
- **Disciplina(s):** Fotografía & Técnicas Mixtas & TIC
- **Link web**:https://people.reed.edu/~miyos/

Objetivo: Akihiko Miyoshi begins his artist's statement by explaining, "I believe we live in a moment when the digital and the inertia of the analog collide with each other, creating an aesthetic and a lived experience unique to our time." Miyoshi's work clearly reflects this belief: drawing on his background as a computer engineer, he takes photographs that appear to display glowing pixels in colors like blue, cyan, magenta, and yellow. In reality, Miyoshi turns such analog materials as paper, tape, and mirrors into geometric patterns in order to create these seemingly digital effects. As *Aperture* notes, "His manipulations often occur *before* the shutter is released, rather than in the darkroom"—or, for that matter, afterward, on the computer. Miyoshi's own silhouette tends to linger quietly in the background of his photographs, which he takes with a large-format camera.

2. IMAGEN DE REFERENCIA





- Reading the New York Times
- 2003_ 2008
- Archival Pigment Print

- 38x40 inches & 38x20 inches

  Clave: The images were created by a software program I wrote that reads an online version of the NYTimes. The program analyzed the grammar of each sentence through NLP (Natural Language Parsing). From the structure of each sentence, the program extracted words that are relevant to the meaning of the sentence. Those words are visually represented by an ellipse. The connection between the ellipses represent the semantic connection extracted from the grammar. The size of the ellipse represents the frequency in which it appears in the paper. ("Mr" was the largest ellipse in the picture, and "Ms" was nowhere to be seen.) Each ellipse has a unique color. The legend is therefore used to decipher what words the ellipses represent.

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Análisis Visual

La obra "Reading the New York Times" (2003-2008) constituye un paradigma de la visualización de datos como práctica artística. Su esencia es una abstracción algorítmica pura, donde no se representan formas reconocibles, sino estructuras relacionales generadas a partir del análisis lingüístico del periódico. Cada elemento visual actúa como un signo codificado que traduce parámetros de datos, desvincularse completamente de la figuración tradicional para representar sistemas de información invisibles.

La composición se organiza como una red o constelación semántica, un diagrama de nodos (elipses) y conexiones (líneas) donde la jerarquía visual está determinada exclusivamente por los datos: el tamaño de cada elipse corresponde a la frecuencia estadística de una palabra. Esto crea un espacio sin centro único, donde la mirada circula siguiendo las conexiones. El uso de la línea es estrictamente funcional y relacional; su carácter uniforme y neutral subraya su propósito de establecer vínculos semánticos entre conceptos, tejiendo una trama compleja de significados interconectados.

La paleta cromática renuncia a cualquier expresión emocional o simbólica tradicional. Cada color funciona como un código categórico

único asignado a una palabra específica, exigiendo la consulta constante de una leyenda para su descifrado. Esta decisión convierte el acto de mirar en un proceso de decodificación activa. La relación figura-fondo es fundamental: el fondo no es un espacio decorativo, sino el campo de datos activo necesario para que las conexiones adquieran sentido. Las figuras (elipses) son entidades de datos con peso visual variable, cuya importancia se deduce de su escala dentro del sistema compositivo.

Inferida de su técnica de impresión digital, la textura visual es lisa, precisa y carente de marca manual, enfatizando la materialidad conceptual de la "pureza del dato" y su naturaleza reproducible.

Las claves para aprender a mirar esta obra radican en varios desplazamientos:

1) De la anécdota al sistema (la belleza reside en la lógica relacional).

2) De la composición a la estadística (la escala visualiza frecuencia, no jerarquía estética).

3) de la autonomía a la mediación (el color y la forma exigen una llave externa de interpretación).

En conclusión, la obra propone una nueva alfabetización visual. Su estética es la de la transparencia algorítmica, donde cada elección formal es un síntoma de un proceso sistémico externo. Para aprehender, el espectador debe abandonar la búsqueda de referentes figurativos y aprender a seguir las conexiones que traducen, de manera fría y crítica, las estructuras del lenguaje y el poder en topografías visuales abstractas.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- La obra se sitúa en la intersección de tres ejes temáticos principales: tecnología, lenguaje y crítica social. No aborda estos temas de forma separada, sino que los entrelaza para examinar cómo los sistemas tecnológicos de mediación (el software, el algoritmo) decodifican y, a su vez, revelan las estructuras de poder incrustadas en nuestro discurso público primario (el periódico). El poder, la representación y la mediación son los conceptos centrales que vertebran la pieza.
- ¿Qué quiere comunicar?

VISIBILIDAD ALGORÍTMICA DEL SESGO.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

  ¿Qué veo realmente? ¿Existen los mensajes subliminales?

  ¿Quién (o qué) está mirando? ¿El algoritmo tiene ojos?

  ¿Es neutral el código?

  ¿Cómo funcionan los patrones de datos?

  ¿Existen jerarquías o códigos a la hora de representar determinadas temáticas o aspectos sociales de forma subconsciente?

  ¿Puede el arte ser un método de investigación?

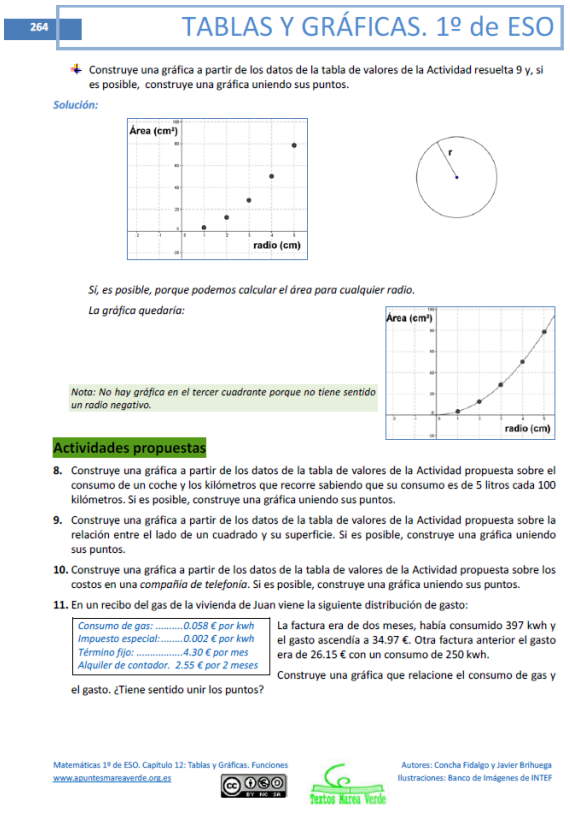
  ¿Puede el arte presentar pruebas visuales de fenómenos sociales complejos?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?

  - Maquetaciones de los libros de texto para el alumnado https://www.matematicasinclusivas.com/libros-texto/espana/1-eso-marea-verde/



264 TABLAS Y GRÁFICAS. 1º de ESO

Construye una gráfica a partir de los datos de la tabla de valores de la Actividad resuelta 9 y, si es posible, construye una gráfica uniendo sus puntos.

Solución:

Sí, es posible, porque podemos calcular el área para cualquier radio.

La gráfica quedaría:

Nota: No hay gráfica en el tercer cuadrante porque no tiene sentido un radio negativo.

Actividades propuestas

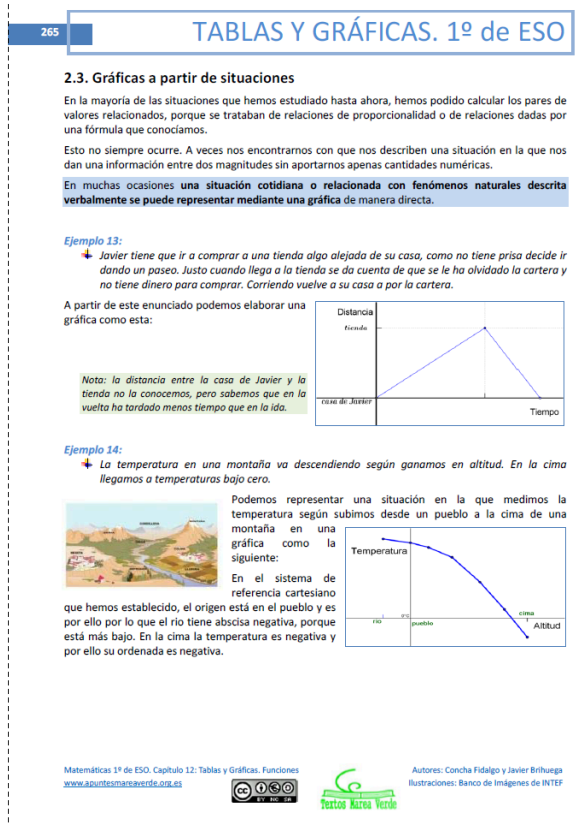
8. Construye una gráfica a partir de los datos de la tabla de valores de la Actividad propuesta sobre el consumo de un coche y los kilómetros que recorre sabiendo que su consumo es de 5 litros cada 100 kilómetros. Si es posible, construye una gráfica uniendo sus puntos.
9. Construye una gráfica a partir de los datos de la tabla de valores de la Actividad propuesta sobre la relación entre el lado de un cuadrado y su superficie. Si es posible, construye una gráfica uniendo sus puntos.
10. Construye una gráfica a partir de los datos de la tabla de valores de la Actividad propuesta sobre los costos en una *compañía de telefonía*. Si es posible, construye una gráfica uniendo sus puntos.
11. En un recibo del gas de la vivienda de Juan viene la siguiente distribución de gasto:

Consumo de gas: .....0.058 € por kwh
Impuesto especial: .....0.002 € por kwh
Término fijo: .....4.30 € por mes
Alquiler de contador. 2.55 € por 2 meses

La factura era de dos meses, había consumido 397 kwh y el gasto ascendía a 34.97 €. Otra factura anterior el gasto era de 26.15 € con un consumo de 250 kwh.

Construye una gráfica que relacione el consumo de gas y el gasto. ¿Tiene sentido unir los puntos?

Matemáticas 1º de ESO. Capítulo 12: Tablas y Gráficas. Funciones
www.apuntesmareaverde.org.es
Autores: Concha Fidalgo y Javier Brihuega
Ilustraciones: Banco de Imágenes de INTEF



265 TABLAS Y GRÁFICAS. 1º de ESO

2.3. Gráficas a partir de situaciones

En la mayoría de las situaciones que hemos estudiado hasta ahora, hemos podido calcular los pares de valores relacionados, porque se trataban de relaciones de proporcionalidad o de relaciones dadas por una fórmula que conocíamos.

Esto no siempre ocurre. A veces nos encontramos con que nos describen una situación en la que nos dan una información entre dos magnitudes sin aportarnos apenas cantidades numéricas.

En muchas ocasiones **una situación cotidiana o relacionada con fenómenos naturales descrita verbalmente se puede representar mediante una gráfica** de manera directa.

Ejemplo 13:

Javier tiene que ir a comprar a una tienda algo alejada de su casa, como no tiene prisa decide ir dando un paseo. Justo cuando llega a la tienda se da cuenta de que se le ha olvidado la cartera y no tiene dinero para comprar. Corriendo vuelve a su casa a por la cartera.

A partir de este enunciado podemos elaborar una gráfica como esta:

Nota: la distancia entre la casa de Javier y la tienda no la conocemos, pero sabemos que en la vuelta ha tardado menos tiempo que en la ida.

Ejemplo 14:

La temperatura en una montaña va descendiendo según ganamos en altitud. En la cima llegamos a temperaturas bajo cero.

Podemos representar una situación en la que medimos la temperatura según subimos desde un pueblo a la cima de una montaña en una gráfica como la siguiente:

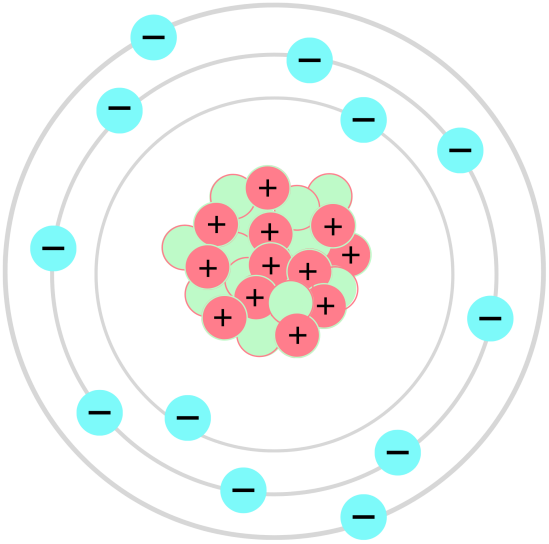
En el sistema de referencia cartesiano que hemos establecido, el origen está en el pueblo y es por ello por lo que el río tiene abscisa negativa, porque está más bajo. En la cima la temperatura es negativa y por ello su ordenada es negativa.

Matemáticas 1º de ESO. Capítulo 12: Tablas y Gráficas. Funciones
www.apuntesmareaverde.org.es
Autores: Concha Fidalgo y Javier Brihuega
Ilustraciones: Banco de Imágenes de INTEF

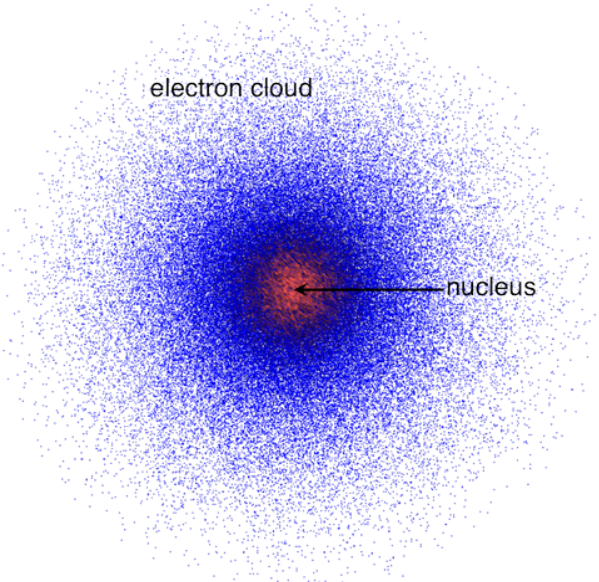
- Haiku https://www.haijinkyokai.jp/en/



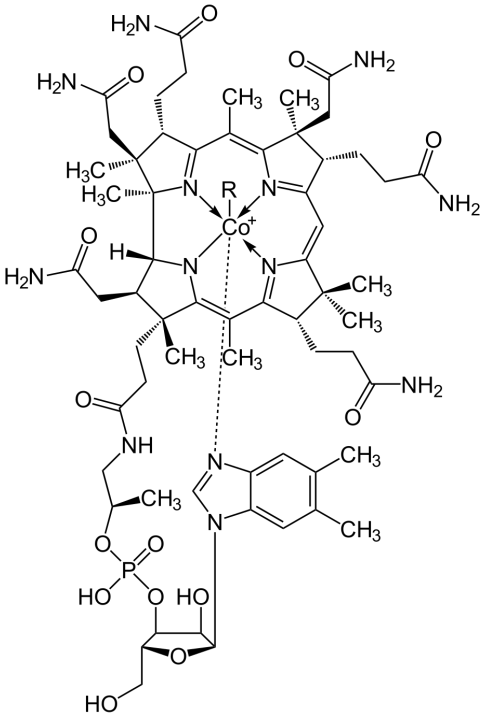
- Modelo Atómico y Molecular / Tabla Periódica / Espectros



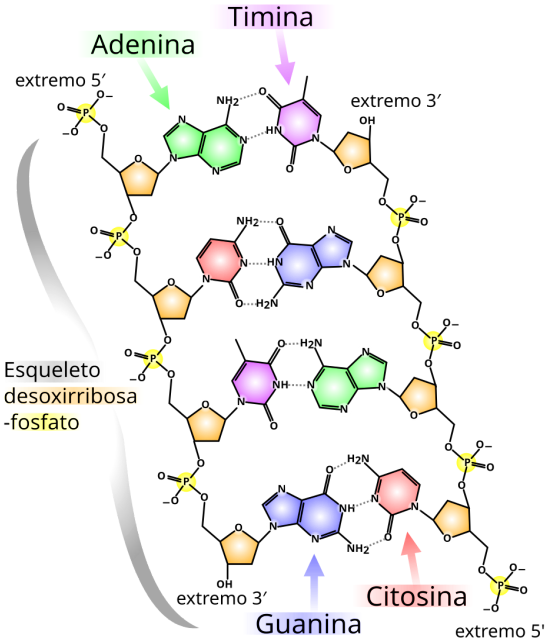
Modelo Atómico de Bohr



Modelo Atómico de Schrödinger

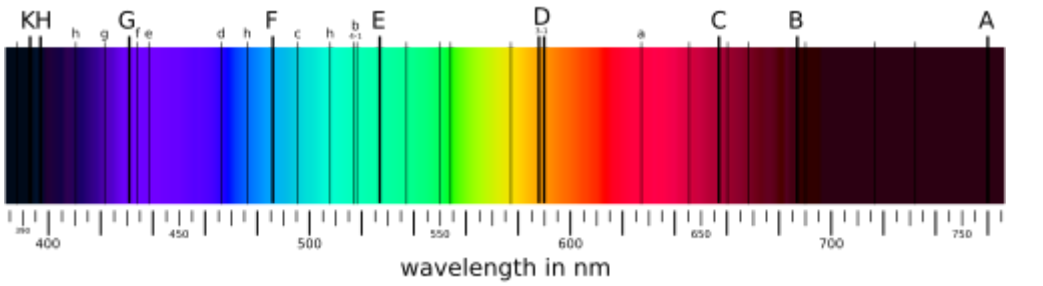


Vitamina B12



Fragmento de ADN


Tabla periódica de los elementos
grupo
período
masa atómica
1.ª energía de ionización
símbolo químico
nombre
configuración electrónica
55.845
762.5
1.83
26
Fe
Hierro
[Ar] 3d⁶ 4s²
número atómico
electronegatividad
estados de oxidación
metales alcalinos
alcalinotérreos
otros metales
metales de transición
lantánidos
actínidos
metaloides
no metales
halógenos
gases nobles
elementos desconocidos
Bloques de configuración electrónica
Notas
Original file: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Periodic_table_large-es.svg


KH
G
F
E
D
C
B
A
wavelength in nm

Ficha propuesta por: Inés Melero García

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Alba Fabre Sacristán**
- **Año y lugar de nacimiento** - 19994, Barcelona
- **Contexto cultural / geográfico** - Contemporáneo, activa en España, se centra en Dibujo y Pintura en diferentes formatos: tablilla, lienzo y mural principalmente. Se formó en el Programa de Dibujo y Pintura en la Barcelona Academy of Art, donde en la actualidad trabaja como profesora.
- **Disciplina(s)**: Pintura mural, arte urbano, dibujo y pintura.
- **Link web:** https://www.artsy.net/partner/escat-gallery/works?artist_ids%5B0%5D=alba-fabre
- **Objetivo de la obra:** Análisis del lenguaje y los conceptos del arte clásico, reproducidos en una pintura en la que la fuerza y el color son el centro de atención.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



https://www.artsy.net/artwork/alba-fabre-untitled-15

- **Título** - Sin título
- **Año -** 2025
- **Técnica / soporte** - Pintura al óleo y collage sobre lienzo
- **Dimensiones (opcional)** - 50 × 40 × 4 cm

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - Línea de contorno suelta, indefinida marcada por la expresión y del mismo modo con una gran precisión en el trazo. La forma emerge a través de la gestualidad de la pincelada y la fusión de masas cromáticas. La línea es sugerida y dinámica, por ello la obra transita entre el dibujo clásico y el impresionismo.
- **Uso de color / tono** -Paleta más tradición y clásica con predominio de tonos carnaciones y tierras, pero intervenidas y fusionadas por la inserción de azules y verdes vibrantes que rompen la mimesis. El uso del tono busca generar volumen y profundidad sin recurrir al claroscuro tradicional, sino mediante la temperatura del color.
- **Composición** - Composición de carácter centrípeto y dinámico, donde una superposición de cuerpos nudos se entrelaza en el centro del soporte, priorizando el ritmo visual sobre la narrativa.
- **Relación figura–fondo** - Hibridación entre los sujetos y el espacio que los rodea. El fondo no es un escenario pasivo, sino una extensión de la materia pictórica que en ocasiones invade o desdibuja los límites de las figuras.
- **Texturas / materiales** - Óleo empastado, collage y lienzo
- **Grado de figuración / abstracción** -Estilo figurativo que roza la abstracción. Aunque la anatomía humana que parte de una base académica y realista es reconocible, la descomposición de la forma a través de la mancha y el empaste aleja la obra del realismo para centrarse en la esencia pictórica y expresiva.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

Su trabajo se caracteriza por un estilo figurativo cercano, en ocasiones, al impresionismo. Sus obras se interesan por el análisis del lenguaje y los conceptos del arte clásico, reproducidos en una pintura en la que la fuerza y el color son el centro de atención. También es posible ver en sus trabajos la influencia de la psicología y la temática social.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  3 palabras: Corporalidad, materia, expresión

  ¿Qué preguntas plantea la obra?

  ¿Cómo evoluciona la pintura más académica y clásica en un mundo contemporáneo?,¿Es necesario reinventarse?

  ¿Hasta qué punto la representación del cuerpo y su afectividad en los espacios públicos actúa como un acto de resistencia?

  ¿De qué manera la "desconstrucción" del cuerpo académico nos sugiere ideas que el realismo fotográfico no puede alcanzar?

  ¿Transmite más el realismo o la abstracción?

  ¿Hasta qué punto la fuerza y el color en las figuras buscan externalizar conflictos internos o emociones?

  ¿Esta obra ayuda a normalizar la sexualidad o a dotar de una nueva carga erótica y humana a los cuerpos desnudos que aparecen en sus composiciones? ¿Hipersexualiza e instrumentaliza los cuerpos?

  ¿La obra genera violencia? ¿Por qué?

  ¿Es posible alcanzar una libertad total en la representación de la sexualidad dentro de espacios urbanísticos públicos?

  ¿Está obra genera violencia?

¿La obra se interpreta de diferente manera dependiendo del género del espectador?

5. **ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)**

Conexión con el alumnado - ¿A qué imágenes actuales te recuerda? (redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño...)

Cine (violencia sexual):

Pedro Almodovar- Kika

Sofía Coppola - The Virgin Suicides

Bernardo Bertolucci- The Dreamers

Stanley Kubrick- A Clockwork Orange

más actuales:

Molly Manning Walker- How to Have Sex

Yorgos Lanthimos- Poor things

Euphoria

La peor persona del mundo- Joachim Trier

Emerald Fennell- Saltburn

Libros (sobre el deseo)

-Sara Torres es una autora española de actualidad. En sus libros trabaja temas como el deseo y erotismo, el cuerpo y experiencia corporal, feminismo y teoría crítica, identidad, relaciones y comunidad queer, narrativa íntima y memoria, ética de la seducción y vinculación afectiva.

Algunos libros a destacar: La seducción, la potencia afectiva y el pensamiento erótico.

-Clara Serra- El sentido de consentir ensayo que reflexiona sobre las fisuras, paradojas y matices del consentimiento sexual en el feminismo actual

Redes sociales

-Mara Mariño @meetingmara (periodista, sexóloga, activista y escritora)

-Mónica Branni @monica.branni (divulgadora y terapeuta sexual)

-Estupenda márquez @estupendamarquez (divulgadora y activista)

Ficha propuesta por: Alba Domínguez Jaca

1. DATOS BÁSICOS (identificación)

- **Ayako Rokkaku**
- 1982, Chiba, Japón.
- Artista japonesa autodidacta. Su obra se enmarca en el arte contemporáneo post-Murakami, pero se aleja del "Superflat" industrial para centrarse en una técnica manual, orgánica y performativa, combinado elementos propios del arte tradicional japonés, el graffiti y la estética *kawaii*. Vive y trabaja entre Berlín, Oporto y Tokio.
- Pintura (principalmente *finger painting*), escultura (bronce y cerámica), instalación y animación.
- Link web: Ayako Rokkaku

Objetivo: Capturar la energía vital y el dinamismo propio del proceso creativo a través del contacto físico directo. Rokkaku busca expresar un mundo interior lleno de color y libertad donde la figura infantil actúa como un puente entre la realidad y los sueños.

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- Título. Sin título (pocas de sus obras poseen título)
- Año. 2021. Pintado en vivo en la ComplexCon de Los Ángeles.
- Técnica/materiales. Pintura acrílica sobre lienzo, aplicada con los dedos.
- 200 x 300 cm.

Clave: Esta obra destaca por la inmersión de la figura en un entorno abstracto vibrante. La niña, con sus ojos expresivos y extremidades fluidas, parece brotar del propio caos de color, simbolizando una armonía entre el individuo y la energía del universo. El mundo de los sueños y el subconsciente dialogan con la vulnerabilidad infantil conformando un universo propio, un refugio del individuo frente a la realidad exterior.

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

Para comprender la obra de Ayako Rokkaku es necesario despojarse de la mirada académica tradicional. Su pintura no nace de la planificación, sino del movimiento directo del cuerpo sobre el soporte, convirtiendo el lienzo en un registro de su propia energía vital. En la pieza seleccionada, este lenguaje se manifiesta a través de una serie de elementos clave que transforman el espacio pictórico en un escenario vibrante y lleno de matices:

La línea es gruesa y se manifiesta como el rastro dejado por las yemas de los dedos. Son líneas coloreadas, dinámicas, múltiples y "peludas", que generan una sensación de movimiento constante y vibración.

Utiliza una paleta explosiva y saturada (rosas, naranjas, amarillos, azules). **El color** se mezcla físicamente en el lienzo al frotar los dedos, creando transiciones suaves y veladuras orgánicas que dan profundidad a la "nube" de color.

El foco de la pintura se centra en la niña, situada de forma asimétrica en la mitad superior del lienzo. Esta **composición** sigue la tradición de la estampa japonesa (Ukiyo-e) y su concepto de "composición abierta", Rokkaku permite que el peinado roce el límite del cuadro y que la mano se escape de los márgenes. Este recurso

rompe con la rigidez del encuadre tradicional y refuerza el dinamismo de la obra, sugiriendo que la energía de la figura es demasiado vasta para ser contenida. Al mismo tiempo, este corte abrupto genera una ligera tensión o incomodidad visual.

Existe una fusión casi total entre **la figura y el fondo**. La niña no está "sobre" este, sino que está hecha de la misma materia que el entorno. Las manchas de color pasan por encima y por debajo de ella, eliminando la perspectiva tradicional.

La textura es táctil y matérica. Se perciben los surcos de la piel de la artista y los empastes de pintura acrílica, lo que otorga a la obra una calidad artesanal y muy humana.

Esta obra presenta una figuración **estilizada** profundamente deformada con fines expresivos. La artista altera la anatomía (alargando los brazos y sobredimensionando los ojos) para enfatizar el estado psicológico de asombro y apertura del personaje. El fondo es representado casi de manera **abstracta** a través de lanchas de color, aunque en él se pueden intuir ciertas formas que nos recuerdan a flores o criaturas, por ejemplo.

En definitiva, esta organización visual nos obliga a dejar de buscar una representación fiel de la realidad para empezar a sentir el cuadro como un organismo vivo, donde cada mancha y cada dedo marcado son el latido de un mundo interior que se expande sin límites."

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja la artista

El tema central de Rokkaku es la infancia, entendida como energía vital (*Ki*) y flujo ininterrumpido, más que como una etapa cronológica. Mientras que otros artistas japoneses ven la infancia como un refugio o una rebelión, Rokkaku la utiliza como un manifiesto de libertad absoluta. Su renuncia al uso de pinceles es una declaración de intenciones: busca una conexión honesta y primitiva con la materia, eliminando las barreras entre el pensamiento y la acción.

Su obra también explora la simbiosis entre el individuo y el cosmos. Las niñas que pintan no están en un lugar físico, sino en un "espacio-sueño" donde el cuerpo se desdibuja para mezclarse con la

naturaleza y el color. Esto plantea una narrativa de empoderamiento a través del juego, sugiriendo que la creatividad instintiva es la herramienta más poderosa para habitar un mundo cada vez más tecnológico y rígido.

- ¿Qué quiere comunicar?

  Vitalidad, libertad, tacto, optimismo, conexión y la disolución de los límites entre el yo y el entorno.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?
  - ¿Dónde termina realmente nuestro cuerpo físico y dónde empieza la energía que proyectamos hacia los demás?
  - ¿Es la fragilidad de estas niñas una debilidad, o es precisamente su apertura y falta de defensas lo que les permite conectar con el universo entero?
  - En una sociedad que exige resultados inmediatos y perfectos, ¿qué valor tiene el "error" del dedo, la mancha improvisada y el rastro físico de un cuerpo en movimiento?
  - ¿Por qué tendemos a pensar que el arte colorido y "amable" es menos profundo que el arte oscuro? ¿Puede la alegría ser una forma de resistencia política y emocional frente al pesimismo del mundo adulto?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?
  (redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño...)
  La obra de Rokkaku conecta directamente con el consumo visual del alumnado actual, que está muy familiarizado con la estética del *concept art* de videojuegos, el anime de vanguardia y la ilustración.

  1. El universo del Anime y el Concept Art: La deformación de sus personajes y el uso de ojos desproporcionados conectan directamente con la estética "Kawaii" y el diseño de personajes de películas como *Ponyo en el acantilado* o *El viaje*

de Chihiro de Studio Ghibli. Esto se ve especialmente en las escenas donde la naturaleza cobra vida propia, compartiendo ese espíritu de maravilla onírica.




El viaje de Chihiro (2001) // Ponyo en el acantilado (2008)

2. Videojuegos de exploración onírica: La atmósfera de sus cuadros, donde no hay una línea de horizonte clara y todo parece flotar, recuerda a la dirección de arte de videojuegos independientes como "Sky: Children of the Light" o "Gris". En estos juegos, al igual que en la obra de Ayako, el color no es decorativo, sino que es el lenguaje que describe las emociones y el estado del mundo.




Sky: Children of the Light // Gris

3. El diseño de moda y el Streetwear: La estética de Rokkaku se traduce fácilmente a los estampados de la moda urbana japonesa (como los barrios de Harajuku). Sus nubes de color y sus figuras fluidas recuerdan a las colaboraciones entre marcas de lujo y artistas pop (como Louis Vuitton y Yayoi Kusama), donde la obra de arte se convierte en algo "llevable", táctil y cotidiano.



Portadas de la revista “FRUITS” fundada por Shoichi Aoki en 1997. (Publicación que documentó durante dos décadas la explosión del estilo callejero en el distrito de Harajuku (Tokio), capturando cómo los jóvenes desafiaban la sobriedad social japonesa mediante el uso extremo de colores vibrantes, capas de ropa hechas a mano y una estética lúdica y rebelde que alcanzó su apogeo entre finales de los 90 y mediados de los 2000.)

Recursos educativos de contenidos en Educación Artística. AcercArT

Ficha propuesta por: Silvia Macarena Motilva Gracia

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Cristina Iglesias**
- 1956, San Sebastián
- Contexto cultural / geográfico
- Escultura
- Link web:https://cristinaiglesias.com/es/

Objetivo: fusionar escultura, arquitectura y naturaleza para crear entornos inmersivos.

2. **OBRA**



- Título: *Tres Aguas*
- Año: 2014
- Técnica: Acero inoxidable, agua y mecanismo hidráulico.
- Ubicación: Convento de Santa Clara, Toledo, España.

Clave: El espacio y el tiempo se pierden para crear una nueva forma de percepción.

Beatriz Colomina 2015
The Slow Art of Acupuncture

3. CLAVES VISUALES

En esta obra se observa el uso de la **línea** en cuanto que reproduce unas raíces con el acero.

La obra al ser metálica y asemejarse a unas raíces reales, cuenta con colores metalizados de tonos terrosos y verdes.

Se trata de una escultura dentro de un rectángulo que ha sido abierto en el suelo. Se asemeja a un pozo poco profundo en el que la artista ha esculpido unas formas rugosas con el acero que se van adentrando desde los bordes del rectángulo hacia el centro del mismo. Estas figuras, como ya he comentado, se asemejan a las raíces de un árbol, por las que, además, el agua va surcando las formas.

Podríamos hablar de que es una pieza figurativa, puesto que se aprecian las formas de las raíces, sin embargo, al desacralizar la figura de su entorno y materiales naturales, Iglesias consigue que esas formas orgánicas sean más difíciles de distinguir y estén en un entorno completamente ajeno a su contexto.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista
  Espacio, reflexión privada, memoria, interioridad, clausura.
- ¿Qué quiere comunicar?

  Reflexión, privacidad y calma.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

La dicotomía entre lo público y lo privado, lo social y lo individual, el ajetreo y la calma.

Invita al espectador a disfrutar de un lugar de reflexión con uno mismo.

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?
  Cine
  - *Stranger Things*. Recuerda las formas orgánicas que aparecen en el 'mundo del revés'.
  - *Laberinto del Fauno*. Recuerda el subterráneo que debe bajar la protagonista.
  - *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Recuerda al 'lazo del diablo'.

  - *Silent Hill*. Videojuego.
  - *The Last of Us*. El córdyceps.
  - El jinete de Sleepy Hollow.
  - Robot de *Ghost in the Shell*.
  - *Fallout*.

Naturaleza

- Paisaje los Aguarales de Valpalmas.
- Flysch de Zumaia.

Ficha propuesta por: Rafael Muñoz Bertolín

1. DATOS BÁSICOS (identificación)

- **Felice Varini**
- **Año y lugar de nacimiento** - 1952, Locarno (Suiza)
- **Contexto cultural / geográfico** - Arte contemporáneo europeo. Su obra se desarrolla en espacios arquitectónicos reales (interiores de edificios) y se vincula a la abstracción geométrica y al arte perceptivo.
- **Disciplina(s)**: Instalación, pintura mural, arte *site-specific*
- **Link web:** https://inirav.com
- **Objetivo:** Explorar cómo la percepción visual depende del punto de vista del espectador, utilizando formas geométricas simples que solo se completan visualmente desde una posición concreta en el espacio.

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)







- **Título** - Rebotes por los postes (*Rebonds par les pôles*)
- **Año -** 2016
- **Técnica / soporte** - Pintura acrílica aplicada directamente sobre paredes, techo y suelo
- **Dimensiones (opcional)** - Variables. Adaptadas al espacio arquitectónico

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - Líneas curvas y concéntricas que atraviesan el espacio.
- **Uso de color / tono** - Colores planos e intensos (rojo y amarillo).
- **Composición** - Geométrica, fragmentada y dependiente del punto de vista.
- **Relación figura–fondo** - La figura geométrica se construye visualmente sobre la arquitectura, que actúa como fondo activo de la obra. Ésta sólo se reconoce desde un punto de vista concreto, fuera de él, se fragmenta y se confunde con el fondo arquitectónico. De este modo, el cuerpo del espectador sustituye a la figura tradicional y se convierte en mediador entre figura y fondo.
- **Texturas / materiales** - Superficies lisas propias del espacio arquitectónico.
- **Grado de figuración / abstracción** - Abstracción geométrica total.
- **Percepción** - La forma completa solo se ve desde un punto exacto.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  Espacio, percepción, geometría, arquitectura, punto de vista, experiencia corporal.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  Espacio – Percepción – Geometría

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**
  - ¿Cómo influye nuestra posición en lo que vemos?
  - ¿Dónde termina la arquitectura y empieza la obra?
  - ¿Es en realidad una construcción visual?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- **¿A qué imágenes actuales te recuerda?**
  - **Redes sociales:** Filtros de Instagram que crean ilusiones ópticas o deforman el espacio según el ángulo de la cámara.
  - **Cine:** Escenas de Incepción donde la ciudad se pliega y la arquitectura depende del punto de vista.
  - **Videojuegos:** El videojuego Monument Valley, donde la forma solo funciona desde una perspectiva concreta.
  - **Publicidad/Diseño:** Murales anamórficos en centros comerciales que solo se leen correctamente desde una marca en el suelo.
  - **Espacio urbano:** Pasos de peatones o señalizaciones viales pintadas en perspectiva para verse “rectas” desde un punto específico.

Ficha propuesta por: Diego Parra Arribas

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Javier Jaén**
- Barcelona (1983)
- Contexto cultural / geográfico
- Disciplina(s): Diseño gráfico / Comunicación visual
- Link web: https://javierjaen.com/

Objetivo: Comunicar ideas complejas de forma sencilla y visualmente impactantes mediante las metáforas gráficas.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- Cartel de la película “Madres Paralelas” de Pedro Almodóvar
- 2021
- Técnica / soporte: Diseño gráfico e ilustración conceptual.
- Dimensiones (opcional): Variable debido a que puede aparecer en diferentes formatos

Clave: A través de la metáfora visual y la composición crea una imagen potente. Con una composición sencilla y minimalista dando el protagonismo principal a la imagen central.



- Imagen de la obra (1–2 máximo)

- Cafuerteras
- 2009
- Técnica / soporte: Escultura, modificación de objeto real y fotografía.
- Dimensiones (opcional): Variable debido a que puede aparecer en diferentes formatos

  Clave: A través de la metáfora visual sin texto muestra una metáfora visual sobre el café.

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- Uso de línea: Se trata de líneas simples y definidas, sin detalles realistas, que construyen formas reconocibles.
- Uso de color / tono: Colores planos, intensos y de alto contraste, que refuerzan el impacto emocional y visual.
- Composición: Composición centrada y limpia con un único elemento principal que concentra toda la atención del espectador.
- Relación figura–fondo: La figura, en blanco y negro, destaca sobre el fondo neutro, facilitando una lectura inmediata, en

la que las palabras tienen un tono similar al fondo, para que se lean en segundo lugar por su menor contraste.
- Texturas / materiales: Superficies propias del diseño digital, solo se aprecian texturas en la ilustración central.
- Grado de figuración / abstracción: Se trata de una imagen figurativa simplificada que funciona como símbolo o metáfora visual, más que como una representación realista.
- En conjunto: Lenguaje minimalista, directo y conceptual.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista

Trabaja sobre todo conceptos como la identidad, las emociones humanas, la crítica social y cultural, el cuerpo como símbolo, la comunicación y el pensamiento contemporáneo. Utiliza imágenes sencillas para hablar de ideas complejas relacionadas con la sociedad, los medios de comunicación y la forma en que entendemos el mundo.

- ¿Qué quiere comunicar?

Maternidad - Vida - Dolor

- ¿Qué preguntas plantea la obra?
- ¿Qué significa ser madre?
- ¿Cómo nos marcan nuestros orígenes?
- ¿Cómo representar la emoción a través de símbolos?
- ¿Cómo es el dolor de una madre?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?

Portadas minimalistas contemporáneas, por ejemplo, en películas de netflix, en las plataformas digitales se apuesta cada vez más por las portadas minimalistas al ser pequeñas imágenes.

Viñetas de humor de periódicos.

Imaginería y diseño de iconos en videojuegos.

Publicidad minimalista actual, con colores planos para transmitir mensajes claros.

Redes sociales: Stickers, infografías, ilustraciones de instagram, mostrando rápidamente el mensaje.

(redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

Ficha propuesta por: Paula Magaña Murillo

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Julie Mehretu.**
- **Año y lugar de nacimiento:** En 1970 (55 años) y Adís Abeba, Etiopía.
- **Contexto cultural / geográfico**: Esta artista visual contemporánea etíope-estadounidense es conocida por sus pinturas realizadas mediante superposición de capas sobre paisajes abstractos a gran escala. Dichas obras representan los efectos acumulativos de los cambios sociopolíticos urbanos.
- **Disciplina(s):** Arte abstracto a través de la pintura, dibujo y grabado.
- **Link web:** (no presenta ninguna página web propia) https://www.mariangoodman.com/artists/51-julie-mehretu/
- **Objetivo(s):** La artista se interesa por la visualización de la complejidad global acerca de la migración, conflictos, urbanización acelerada, etc. Así, construye imágenes que funcionan como mapas abstractos de fuerzas sociales. De igual manera, emplea metáforas para ejemplificar sistemas de control, instituciones políticas, fronteras visibles e invisibles, y espacios de espectáculo y dominación, entre otros. En adición, esta forma de representación se ve ejecutada mediante líneas técnicas y gestos expresivos para mostrar la tensión constante entre estructura y naturalidad humana.

  Por otro lado, Mehretu dialoga con la tradición de la pintura monumental, pero de forma actualizada. Por medio de sistemas abstractos, cambia la historia lineal por superposición de capas para demostrar que la técnica pictórica abstracta puede desarrollar un discurso político capacitado. En consecuencia, no existe una lectura única en su obra. Nos permite construir la interpretación mediante el movimiento.

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra



- Título: Stadia I
- Año: 2004
- Técnica / soporte: Tinta y acrílico sobre lienzo.
- Dimensiones: 271,8 x 355,6 cm

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- Uso de línea: El uso de la línea en la obra que acontece se corresponde a una aplicación de la técnica fina, precisa y superpuesta, destacando la tinta como formato evidencial de esta metodología de representación.
- Uso de color / tono: Recalcar el uso inteligente del blanco y negro como conservación del espacio ocupado y el vacío. Por otro lado, la artista interviene con manchas intensas y estructurales con colores como el rojo, magenta, azul, violeta, amarillo, naranja y verde. Sobre estas, predomina un formato plano, sin uso del difumino.

- Composición: En cambio, la composición se caracteriza por ser dinámica, expansiva y centrífuga. Se estructura a partir de múltiples capas superpuestas sobre líneas arquitectónicas, diagramas, grafismos, manchas de color, entre otros. A su vez, no se concibe ningún único punto focal dominante gracias a la predominancia de sensación de movimiento colectivo. No obstante, la pieza mantiene un equilibrio interno a consecuencia de la distribución rítmica de elementos.
- Relación figura–fondo: En esta obra, la relación figura-fondo se muestra de formas ambigua y fluctuante, dado que el fondo no actúa como un plano pasivo, sino como partícipe de la construcción del discurso. En adición, las manchas de color y la gestualidad del trazo simulan mantenerse libremente por el espacio, aunque con una coherencia visual. Esta percepción genera una sensación de profundidad inestable, donde el espacio idea expandirse y comprimirse simultáneamente.
- Texturas / materiales: Las texturas y materiales de la misma consta de acrílico y tinta sobre lienzo; materialización muy característica de la producción de Mehretu durante este periodo. Por añadidura, la superficie se muestra lisa, sin empastes notorios, y la textura figura de manera visual y no táctil. Las capas superpuestas conforman una textura óptica a través de finas líneas, zonas densas de grafismos, y áreas más libres de materia. Así, la materialidad refuerza la concepción de acumulación histórica y social sobre capas que se construyen unas sobre otras.
- Grado de figuración / abstracción: Por último, Stadia I presenta un grado alto de abstracción, aunque con referencias indirectas sobre el mundo conocido. No se impone figuración humana reconocible, aunque su perfecto uso de la línea evoca a planos arquitectónicos, mapas y/o diagramas urbanos, dependiendo de la perspectiva del observador. A modo de cierre, el título “Stadia I” pertenece a una serie de obras que remiten a estadios deportivos, espacios de congregación masiva, y eventos políticos. Por lo que, podríamos hablar de una abstracción referencial o conceptual, puesto que alude a ciertas dinámicas multitudinarias.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista
  (identidad, cuerpo, memoria, tecnología, espacio, emoción, crítica social…)

  Espacio y arquitectura; Colectividad; Geopolítica; Memoria histórica; Identidad.

- ¿Qué quiere comunicar?

  Globalización, Movimiento, Poder.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

  ¿Cómo se construye la identidad colectiva en un mundo globalizado?

  ¿Puede representarse la complejidad del mundo contemporáneo sin recurrir a la figuración tradicional?

  ¿Qué capas invisibles, como históricas, políticas, y sociales sostienen los espacios que habitamos?

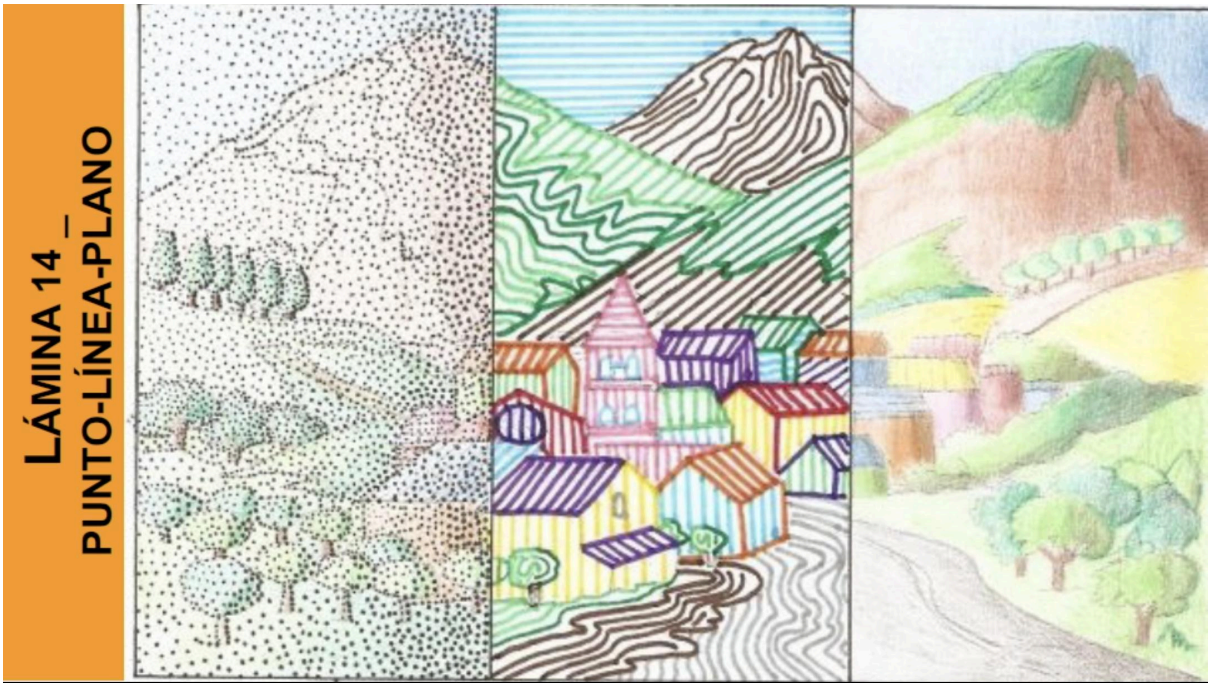
5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?
  (redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño...)

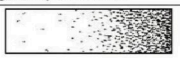
  Intrínsecamente, la obra me suscita una perspectiva arquitectónica del medio conocido, y de su complejidad política. No obstante, la transmisión de líneas y elementos planos me provoca una vislumbración acerca del mundo digital a modo de juego, en consecuencia, de sus escenarios y la complejidad interna de la elaboración de los mismos. Sus estructuras desarrolladoras de los espacios para la intervención de personajes, ya sea activos o pasivos, referencia a la configuración de la obra en cuestión.

Finalmente, la relación con el alumnado puede evidenciarse a causa de lo anteriormente mencionado, y la utilización inteligente del color y la línea como queda reflejado durante su aprendizaje en las enseñanzas obligatorias.



ACTIVIDADES DEL TEMA 2: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

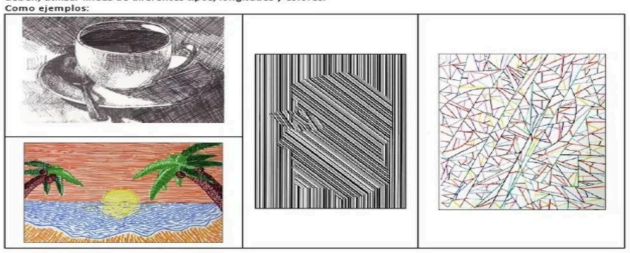
Actividad 1: El punto.
Realiza un dibujo dentro de un rectángulo de 15x10 cm utilizando la técnica del puntillismo. El dibujo puede ser libre, inspirado en algún modelo o copiado de una imagen o fotografía. Se debe procurar no utilizar siempre la misma densidad de puntos ni el mismo color de punto en una misma zona. Es decir, se debe intentar conseguir degradados tonales o de colores variando las concentraciones de los puntos.
En la misma lámina realizar los siguientes ejercicios de punteado sobre tres rectángulos de 2x5 cm:

Concentración uniforme de puntos negros.	Aumentar la concentración de puntos negros de izquierda a derecha.	Realizar un degradado de azul a verde con puntos
		

Visitar las páginas:
https://sites.google.com/site/teresacuestadelacal/punto
http://www.spanisharts.com/history/del_impres_s.XX/neoimpresionismo/puntillismo_seurat.html

Actividad 2: La línea.
Opción 1: Imagina y dibuja un paisaje fantástico empleando varias clases de líneas. **Act. 5 de la pág. 33.**
Opción 2: Crea sensación de profundidad con líneas. **Act. 4 de la pag.33**.
- Traza las líneas más delgadas y suaves con un lápiz de dureza intermedia.
- Con un lápiz blando realiza un nuevo trazado sobre el primero con líneas más fuertes y de diferente grosor, sin evitar las superposiciones o cruces de líneas.
- Con el lápiz más blando y protegiendo las zonas ya trabajadas con un papel blanco para no ensuciarlas con el roce de la mano, traza las líneas más fuertes dando unidad y armonía al conjunto.

Opción 3: Haz una composición libre, figurativa o abstracta en la que el elemento principal sea la línea. Se pueden, y deben, utilizar líneas de diferentes tipos, longitudes y colores.
Como ejemplos:



Actividad 3: El plano
Opción 1: Realiza un collage utilizando el plano como principal elemento plástico. Básate en formas planas geométricas como el círculo, el cuadrado y el triángulo. Utiliza papeles de diferentes colores.
Opción 2: Realizar una composición libre, figurativa o abstracta, utilizando el plano como elemento principal. Colorea

Ficha propuesta por: Lucía Alcaine García

1. DATOS BÁSICOS (identificación)

- **Lauren Mccarthy**
- **Año y lugar de nacimiento** - 1986, Los Ángeles, EE. UU
- **Contexto cultural / geográfico** - Contemporáneo, activo en Estados Unidos y Europa; cultura digital y urbana
- **Disciplina(s)**: Arte conceptual, performance, arte digital, instalaciones interactivas
- **Link web:** https://lauren-mccarthy.com/
- **Objetivo de la obra:** Situar la obra en el contexto de la vida cotidiana digital y la relación entre personas y tecnología

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)





- **Título** - LAUREN
- **Año -** 2017–actual -
- **Técnica / soporte** - Performance digital / instalación interactiva / video
- **Dimensiones (opcional)** - Variable según presentación

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - Trayectorias implícitas, rutas de interacción digital
- **Uso de color / tono** - Colores naturales, cotidianos, neutros, sin dramatización
- **Composición** - Documental, centrada en la persona y su entorno, con énfasis en la interacción digital
- **Relación figura–fondo** - Persona integrada en entorno doméstico o urbano, figura principal en interacción con elementos digitales
- **Texturas / materiales** - Pantalla, interfaz digital, objetos cotidianos
- **Grado de figuración / abstracción** - Alta figuración, muy reconocible y cercana a la realidad cotidiana

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  Tecnología, intimidad, vida cotidiana, seguimiento, relaciones mediadas por apps, control digital

- **¿Qué quiere comunicar?**

  Reflexiona sobre cómo la tecnología y los sistemas digitales median nuestra vida diaria y nuestras relaciones personales, cuestionando la frontera entre presencia y vigilancia

  3 palabras: Observar – Acompañar – Delegar

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**
  - ¿Qué significa acompañar o seguir a alguien en la era digital?
  - ¿Cómo afectan las tecnologías a la intimidad y a las relaciones humanas?
  - ¿Quién controla la mirada y quién es observado en entornos mediáticos?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado - Muy alta; conecta con su experiencia cotidiana de apps, redes, notificaciones, asistentes digitales y seguimiento de rutinas

- **¿A qué imágenes actuales te recuerda?**
  (redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

La obra *LAUREN* de Lauren McCarthy conecta con las imágenes que el alumnado consume y produce a diario, generando un vínculo inmediato con su experiencia digital y con todos los individuos en general, ya que la gran mayoría de nosotros estamos inmersos en la cultura digital.

1. Redes sociales y apps de mensajería

- Imágenes de Instagram, TikTok o Snapchat donde seguimos rutinas, hacemos check-ins o compartimos nuestra vida cotidiana.
- Capturas de historias, notificaciones y “feeds” que registran la vida de manera fragmentada, muy parecida a cómo la artista documenta las rutinas.

2. Cine y series sobre vida digital

- Escenas de series como *Black Mirror*, donde la tecnología monitoriza comportamientos y relaciones humanas.
- Películas o clips que muestran la interacción constante con pantallas y dispositivos, como selfies, videollamadas o apps de seguimiento.

3. Videojuegos y entornos interactivos

- Interfaces de juegos donde se gestiona la vida de un personaje o se controlan decisiones en tiempo real (simuladores, juegos de rol, apps tipo “life sim”).
- Experiencias de realidad aumentada o apps que “acompañan” al jugador a través de misiones o rutinas, reflejando la acción performativa de McCarthy.

4. Publicidad y diseño digital contemporáneo

- Campañas que exploran la vida diaria mediada por smartphones y apps, mostrando gestos cotidianos y microacciones.
- Infografías y visualizaciones interactivas que representan la vida como datos, rutinas o seguimiento constante.

5. Memes y cultura digital juvenil

- Fragmentos de videos o imágenes virales donde la vida cotidiana se convierte en contenido digital: gifs, “storytelling” en redes, videos cortos de TikTok.
- La relación entre observador y observado, el registro automático de la vida, refleja la mirada performativa de la obra.

Ficha propuesta por: Alejandro González Cabezón

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Louise Bourgeois**
- **Año y lugar de nacimiento** - 1911, París (Francia)
- **Contexto cultural / geográfico** - Contemporáneo, activo en España, pintura figurativa
- **Disciplina(s)**: Escultura, instalación, dibujo, grabado, textil.
- **Link web:** https://www.moma.org/artists/710-louise-bourgeois
- **Objetivo de la obra:** Expresar el mundo interno de la autora a través de la memoria. Representar la protección y la opresión de la maternidad en base a las experiencias de la autora.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**
- Imagen de la obra





- **Título** – Spider (cell).
- **Año -** 1997
- **Técnica / soporte** – Instalación escultórica transitable. Bronce, acero, tela, madera, cristal, hueso, oro y plata.
- **Dimensiones** – 4.5 x 6.6 x 5.2 metros

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

- **Uso de línea** – En la obra predominan las líneas largas, tensas y curvadas, especialmente en la araña. Dicho elemento formal sirve como énfasis de esa sensación a la vez majestuosa, terrorífica, protectora y asfixiante que Bourgeois refleja al hablar de su madre.
- **Uso de color / tono** – Predomina una gama ocre sucia, apagada, sucia e industrial. Los elementos textiles aportan variaciones cromáticas y texturas más amables como contraste.
- **Composición –** La composición es estable y se divide en dos elementos bien diferenciados: la escultura de la araña como cúpula envolvente y la instalación interior de la celda como escena transitable.
- **Relación figura–fondo –** La pieza se encuentra exenta, por lo que el espacio expositivo actúa como marco. La araña funciona como bóveda que protege, recoge y encierra, y la celda forma un mundo interno a nivel psicológico y material.
- **Texturas / materiales** – La obra presenta un contraste entre materiales duros, rígidos, industriales y de textura poco amable con texturas y materiales textiles que rompen esa dureza con la calidez de lo íntimo.
- **Grado de figuración / abstracción** – Aunque la obra es claramente figurativa, cuenta con una gran carga emocional y psicológica. Los elementos formales de la escultura actúan como soporte arquitectónico para el recuerdo y la metáfora.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  Memoria e infancia, familia, maternidad, protección, vulnerabilidad, trauma, espacio doméstico, dicotomía entre encierro y refugio.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  La obra utiliza la figura de la araña como representación de la Madre, figura que Bourgeois identifica a la vez como figura protectora y opresiva. El recinto guarda recuerdos materiales

de la propia autora y está diseñado para ser transitable, situando a los espectadores bajo el monstruo para colocar sus cuerpos en una brecha entre cuidado y control. La obra pertenece a la serie *Celdas (Cells)*, que en su idioma original hace un juego de palabras entre celda, símbolo de refugio y represión, y célula, la unidad mínima de la vida.

3 palabras: Refugio - Memoria - Opresión

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**
  - ¿Cuándo un refugio se transforma en una jaula?
  - ¿Qué relación hay entre protección y amenaza?
  - ¿por qué conservamos objetos como memoria material?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado – La obra resulta imponente, atractiva y llamativa para un alumnado con un bagaje artístico limitado. La temática de la obra se relaciona de forma directa con debates de actualidad en la juventud como son los espacios seguros, los cuidados, el control, los límites, la violencia y la familia.

¿A qué imágenes actuales te recuerda?
(redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

1. Silent Hill, especialmente el segundo videojuego de la saga. La araña como representación monstruosa de lo familiar resuena con los diseños del siniestro freudiano presentes en el juego, y la celda recuerda visualmente a los escenarios del *Otherworld* donde se desarrolla la trama.
2. Stranger Things. La figura de la araña recuerda al *Mindflayer*, uno de los villanos principales de la serie. La estética de la celda guarda también cierta cercanía con el *Upside Down* como reflejo interno distorsionado del mundo exterior a través de la memoria.
3. Los mundos de Coraline. La araña utilizada para representar la maternidad en un aspecto protector y a la vez violento y siniestro, y el espacio físico como representación de la psique recuerda a la trama de la película.

Ficha propuesta por: Ignacio Aparicio San Román

1. DATOS BÁSICOS (identificación)

- **Miguel Solans (Maiky Maik)**
- **Año y lugar de nacimiento** - 1990, Zaragoza, España
- **Contexto cultural / geográfico** - Contemporáneo, activo en España, pintura figurativa
- **Disciplina(s)**: Pintura figurativa
- **Link web:** https://www.maikymaik.com/
- **Objetivo de la obra:** los objetos como mediadores de nuevas narrativas identitarias, donde su valor reside no tanto en su función original sino en su capacidad para mutar y transmitir nuevos significados.

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)





- **Título** - Maiky´s Yardsale. Arqueologías contemporáneasv(exposición)
- **Año -** 2024
- **Técnica / soporte** - Óleo y acrílico sobre lienzo
- **Dimensiones (opcional)** – Varias

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - línea libre y explícita para enfatizar algunos contornos y formas
- **Uso de color / tono** - colores descontextualizados con fines expresivos
- **Composición** - estables, dando prioridad al centro del lienzo y empleando las diagonales a través de objetos y miradas.
- **Relación figura–fondo** - figura y fondo ambos como protagonistas de las piezas, relevancia de los colores y texturas empleados en el fondo para la integración de las figuras.
- **Texturas / materiales** - telas, maderas, la propia pincelada.
- **Grado de figuración / abstracción** - Alta figuración, abstracción en las proporciones, gesto y color.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  La reconversión de lo cotidiano, el animismo en los objetos.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  Las transformaciones en nuestra relación con los objetos, la nostalgia, la reinvención, el desapego.

  3 palabras: Soñar - Alma - Objeto

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**
  - ¿Cómo podemos reinventar lo cotidiano?
  - ¿Cuánto de un objeto hay en mí? ¿Cuánto de mí hay en un objeto?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado - Muy alta; Maiky es un artista joven de la ciudad de Zaragoza y crea precisamente desde ese espacio, conectando especialmente con el público joven.

¿A qué imágenes actuales te recuerda?
(redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

1. Tatuaje
2. Arte naif
3. Memes

Ficha propuesta por: Ada Pilar Fuertes Laín

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Pablo Tomek**
- Año y lugar de nacimiento:1988. París, Francia.
- Contexto cultural / geográfico: Artista francés conocido por la pintura expresionista abstracta nacida a partir de la práctica del graffiti.
- Disciplina(s): Pintura e instalación.
- Link web:https://pablotomek.net/

Objetivo: Explorar la pintura desde la acción. Su trabajo se centra en el acto de pintar. El gesto, el movimiento y el proceso son los protagonistas de sus obras.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- Título. Anecdote 5
- Año. 2020, galería Christophe Gaillard, París, Francia
- Técnica / materiales. Serigrafía, acrílico y spray sobre lienzo
- Dimensiones. 200 x 140 cm

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

La obra *Anecdote 5*, del artista Pablo Tomek, forma parte de la serie *Anecdote* y fue realizada en el año 2020. Se trata de una pieza en la que el autor explora la gestualidad y el ritmo en el acto creativo. Trabaja la abstracción a partir de referencias al espacio urbano mediante técnicas de serigrafía y pintura sobre lienzo.

La composición se estructura a través de capas superpuestas, elaboradas con diferentes materiales. El artista explora mediante la textura y la disposición de los elementos, generando profundidad y ritmo visual.

La obra plasma un equilibrio entre orden y caos, algunos trazos presentan formas geométricas y precisas, mientras que otros se muestran espontáneos, con gesto libre y expresivo.

Asimismo, la pieza invita al espectador a una reflexión activa, no solo sobre el proceso creativo de la obra, sino también sobre los significados y emociones que ésta sugiere.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista

MEMORIA HISTÓRICA

- ¿Qué quiere comunicar?

VIDA, HOMENAJE, DENUNCIA

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

¿La historia se olvida?

¿Hay justicia después de tanto tiempo?

¿El recuerdo se desvanece?

¿Quién construye los muros?

Estas son algunas de las preguntas que pienso que el artista se hizo al ver la propuesta que le realizaron. Conocer lo acontecido, revivirlo de la mano de los familiares de los condenados, saber, reconocer y manifestar que no por matar a una persona se mata su sangre. Considero que la pieza no sólo escenifica un acto, sino que rinde homenaje, e intenta buscar una denuncia de los hechos. No porque haya pasado el tiempo, se ha olvidado lo acontecido.

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?

  En el registro de la pieza se muestra cómo los participantes se organizan de forma similar a la de un fusilamiento, como la que podemos apreciar en los “Fusilamientos del tres de mayo” de Goya, o escenas de la misma temática que encontramos hoy en día en los sucesos bélicos que se están cometiendo.

Ficha propuesta por: Carlos Vicente Lainez

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **R. Kikuo Johnson**
- Año y lugar de nacimiento:1981, Maui, Hawaii, Estados Unidos.
- Contexto cultural / geográfico: Ilustrador y dibujante, es conocido por su trabajo en la novela gráfica como en la ilustración editorial y publicitaria, incluyendo colaboraciones con la revista *The New Yorker* y con grandes marcas.
- Disciplina(s): Ilustración digital, cómic, narrativa visual.
- Link web: https://www.rkikuojohnson.com/

  Objetivo: sus ilustraciones suelen contar historias realistas, explorando emociones y experiencias cotidianas más que grandes tramas espectaculares, combinar narrativa visual de escenas cotidianas, temas familiares o de crecimiento personal, a menudo influenciados por su relación con Hawái.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- Título: "Safe Travels"
- Año: 2018
- Técnica / materiales: Digital o papel en las revistas físicas
- Dimensiones: 21.6 x 29.2cm

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente.

- **Uso de línea:** la línea es definida y controlada. Predominan los contornos negros que delimitan claramente las figuras. No son líneas gestuales ni sueltas, sino líneas limpias y con un grosor homogéneo, que se usan normalmente en la ilustración editorial.
- **Uso de color / tono:** Se utiliza una paleta de colores planos y saturados sin ningún uso de degradados, con predominio tonos azulados y verdosos que evocan naturaleza, verano y tranquilidad. Por el contrario, se usa el color rojo para destacar y llamar más la atención del espectador.
- **Composición:** La composición es equilibrada. Los dos vehículos a los lados enmarcan la escena y conducen la mirada hacia el centro, donde se sitúa la familia. En cuanto al arma que está

en el coche izquierdo, está apuntado a la familia, reforzando más la dirección visual a la familia.

- **Relación figura–fondo:** La relación figura–fondo es muy clara. Las figuras destacan gracias al contraste de color y al uso de línea. El fondo es más simple y menos detallado, lo que evita distracciones y refuerza el protagonismo de los personajes.
- **Texturas / materiales:** Las texturas son mínimas, no se busca realismo.
- **Grado de figuración / abstracción**: La imagen es claramente figurativa ya que se pueden apreciar personas, objetos y entorno de forma fácil y reconocible. Sin embargo, presenta un alto nivel de simplificación, con formas estilizadas y ausencia de detalles. No es abstracta, pero sí interpretativa, priorizando la narrativa y la atmósfera sobre el realismo.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista

Escenas cotidianas, familia, sociedad

- ¿Qué quiere comunicar?

A través de su ilustración, Jonshon quiere comunicar una idea de miedo y tensión latente en la vida cotidiana, especialmente en el contexto político y social de Estados Unidos en ese momento.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?

¿Estamos realmente en un lugar seguro?

¿Cómo la política puede separarnos o agruparnos?

¿Tenemos miedo de la naturaleza o de otras personas?

¿Cómo podemos proteger a nuestra familia de peligros que no son visibles?

¿Proyectamos nuestros miedos?

¿Cómo podemos sentarnos seguros?

Este tipo de preguntas son las que nos invitan a reflexionar sobre la inseguridad, una que es silenciosa, incomodarnos sobre el contexto. El artista nos presenta el peligro de forma explícita.

Además, nos muestra una diferencia de ideas, lo que para unos es la seguridad, para otros es un peligro, vemos a la familia prepararse para un día en lo que parece un lago, utilizando un equipo que les mantendrá a salvo, lo cual contrasta con el arma que se encuentra en el otro coche, que también está guardada por seguridad.

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?

El estilo visual de la ilustración tiene rasgos muy definidos que pueden relacionarse a: cómics, álbumes ilustrados, videojuegos, publicidad, diseño…

El estilo visual de Safe Travels conecta con el público adolescente porque combina realismo emocional y narrativa clara con una estética cercana al cómic. Los detalles del entorno y la expresividad de los personajes permiten que el alumnado se identifique con situaciones cotidianas. Además, la composición y el color guían la atención y crean atmósferas que transmiten sentimientos complejos de manera inmediata, sin necesidad de texto.

La atención que le pone al detalle R. Kikuo Johnson en los personajes y en el entorno recuerdan a las novelas gráficas independientes como al cómic.






Portada Futuro Darcko/ Viñeta cómic de Batman/ Ghost world. Adrián Tomine

Cada elemento del entorno tiene propósito narrativo: coches, armas, expresiones faciales o paisaje transmiten información sobre tensión, peligro o contexto social.

Al igual que en un videojuego narrativo, el jugador/espectador “lee” la escena buscando pistas que expliquen la historia.



Videojuego Cairn.

Ficha propuesta por: José Ignacio Enciso Gimeno

1. DATOS BÁSICOS (identificación)

- **Rubén Hervás**
- **Año y lugar de nacimiento** - 1996, Zaragoza, España.
- **Contexto cultural / geográfico** - Escena creativa contemporánea española, aragonesa y zaragozana, marcada por el diseño gráfico, la cultura del cartelismo político y la comunicación visual vectorial.
- **Disciplina(s)**: Arte digital, ilustración vectorial, cartelismo.
- **Link web:** https://rubenhervas.com/
- **Objetivo de la obra:** Denuncia social y política. Utiliza el sarcasmo y la iconografía histórica para confrontar las actuales (y viejas) ideologías de odio, invitando a la reflexión crítica sobre el fanatismo fascista.

2. IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)
- 

- **Título** - Nazi de mierda
- **Año -** 2023
- **Técnica / soporte** - Ilustración vectorial digital con texturas, impreso sobre papel de poster.
- **Dimensiones (opcional)** - 50x70cm

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - Predomina una línea gruesa, irregular y de aspecto manual/serigráfico que aporta agresividad y un carácter "punk". Las formas son angulosas (especialmente en el bocadillo superior y las llamas de los hombros).
- **Uso de color / tono** - En este caso la paleta pretende “caricaturizar” a Hitler, es limitada y vibrante (rosa, rojo, negro y crema). El contraste entre el rosa de fondo y el rojo de la sangre/detalles genera una tensión visual que refuerza la violencia del mensaje.
- **Composición** - Estructura vertical clara dividida en tres franjas: encabezado con tipografía expresiva que imita las fuentes góticas del nazismo y mensaje rotundo, cuerpo central con la ilustración figurativa y un pie de página con el eslogan y un emoticono, para generar actualidad.
- **Relación figura–fondo** - La figura central de Hitler está fuertemente recortada sobre el fondo rosa. El uso de rayos y explosiones gráficas, la esvástica rompiéndose genera contraste. La mirada de Hitler al frente busca conectar con el mensaje de “sigue a tu líder”, en caso de que algún nazi lea el cartel y le impacte, proyectando la acción hacia el espectador.
- **Texturas / materiales** - Presenta una textura de "ruido" o grano que imita la impresión analógica antigua o la serigrafía desgastada, alejándose de la frialdad del acabado digital pulido.
- **Grado de figuración / abstracción** - Figuración esquemática y caricaturesca. No busca el realismo, sino el uso de símbolos reconocibles (el bigote, el uniforme, la esvástica) para que se reconozca de inmediato.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  Crítica social, antifascismo, anticapitalismo, sentimiento de clase.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  La obra utiliza el humor negro y la provocación para desmitificar el nazismo y provocar con el mensaje de si eres así, haz lo mismo que tu amado líder. Ironiza sobre la obediencia ciega y el destino destructivo de dichas ideologías.

  3 palabras: Antifascismo, anticapitalismo, sociedad

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**
  - ¿Cómo puede el diseño gráfico servir como herramienta de resistencia política hoy?
  - ¿Cuál es el límite entre la sátira y la violencia visual en el arte contemporáneo?
  - ¿De qué manera el lenguaje de los memes (como en este caso el emoticono) transforma la percepción de hechos históricos pasados?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado - Bastante alta; Conecta a través de un lenguaje visual muy cercano al mundo del tatuaje y utiliza paletas actuales, el diseño de portadas de discos de punk/hardcore mezclado con cartelismo de guerra y el estilo de ilustración bastante usual en redes sociales.

- **¿A qué imágenes actuales te recuerda?**
- Originalmente a la cartelería de Saul Bass, aunque ya no es un referente moderno.
  A la estética de Barbara Kruger por el uso de bloques de color y texto directo.
- Al arte urbano y los carteles de Shepard Fairey (Obey).
- Cartelería de guerra.
- A la cultura del meme satírico donde se reapropian iconos históricos para subvertir su significado original.

Ficha propuesta por: María Luis Mongío

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Stefanie Rittle.**
- **Año y lugar de nacimiento:** Berlín, Alemania.
- **Contexto cultural / geográfico:** Stefanie Rittler es una diseñadora gráfica y fotógrafa berlinesa especializada en el campo de la carpintería, tiene un enfoque lúdico e innovador y trabaja todo tipo de formatos. En sus proyectos intenta reflejar identidades visuales y problemas sociales.
- **Disciplina(s):** Diseño, fotografía, escultura, objeto e instalación.
- **Link web**: -https://ritterstefanie.com/

  -https://www.designboom.com/design/stefanie-rittle-boys-on-wheels-08-25-2016/
- **Objetivo de la obra:** Rediseñar y fusionar diferentes objetos cotidianos para crear una serie de personajes híbridos caracterizados y con personalidad.

2.IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- **Título** - Boys on Wheels (Family of Cartoon)
- **Año -** 2016
- **Técnica / soporte** - Ready-made/ensamblaje, materiales y objetos reciclados, madera y metal.
- **Dimensiones (opcional)** - Variables

3.CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- **Uso de línea** - En esta serie/familia de personajes las líneas finas y rectas contrastan los las irregularidades de los elementos naturales como la madera o la piedra. La geometría de algunos materiales como el metal se relacionan directamente con las ondulaciones de pequeños elementos co
- **Uso de color / tono** - Los colores no están alterados, son los colores de los propios objetos.
- **Composición** - La composición de los objetos es variable, ya que todas las figuras cuentan con ruedas en su base para poder moverlas libremente.
- **Relación figura–fondo** - Las figuras/personajes resaltan en relación con el fondo.
- **Texturas / materiales** - Los materiales principales son elementos cotidianos por lo que existe una amplia gama de texturas en el proyecto. Encontramos materiales porosos como la madera, con texturas muy orgánicas y texturas más lisas como la cerámica.

4.IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- **Temas que trabaja el/la artista**

  La artista trabaja a partir de elementos cotidianos, creando una nueva manera de percibir y mirar. Genera una familiaridad y una nueva relación personalizando los objetos.

- **¿Qué quiere comunicar?**

  Busca generar nuevas líneas e interpretaciones sobre la utilidad de los objetos cotidianos y su identidad, proyectando personalidades diferentes sobre los mismos.

  3 palabras: neo-objetos, híbridos, juego

- **¿Qué preguntas plantea la obra?**

  ¿Qué relación tenemos con nuestro entorno cotidiano?

¿Tienen vida los objetos más allá de su propio uso?

¿Cómo se caracterizarían los objetos presentes en mi día a día?

5.ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado -

El proyecto conecta a partir de una necesidad de re-diseñar lo cotidiano, dando presencia y espacio a lo comúnmente invisibilizado, siendo el juego la línea principal de trabajo.

¿A qué imágenes actuales te recuerda?
(redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

1. Ciencia-ficción
2. Diseño
3. Ready-made

Ficha propuesta por: Víctor Rodríguez Ramírez

1. Datos básicos

- **Walter Crane y Andrea Bowers.**

- **Año y lugar de nacimiento**: 1845, Liverpool (Walter) y 1965, Wilmington (Andrea).
- **Contexto cultural / geográfico**: Walter fue un artista inglés contemporáneo, miembro del movimiento *Arts and Craft* y estrechamente comprometido con la política y la lucha obrera, sobre todo británica pero también europea. Abiertamente socialista y referente en los debates sobre arte y política, participó en numerosas revistas afines a lo largo de su carrera e ilustró varios libros infantiles.

  Andrea es una artista norteamericana reconocida tanto por sus proyectos audiovisuales (sobre todo cortometrajes) como por sus ilustraciones y trabajos de instalación. También relacionada con los movimientos sociales y activista por los derechos LGBT e inmigración, sigue siendo una parte activa de la lucha obrera en Estados Unidos.

- Enlaces: https://www.waltercrane.com/
  https://vielmetter.com/artists/andrea-bowers/

2. Imagen de referencia



Tate Modern, Londres. 2023

. **Nombre**: ‘The Workers’ Maypole’.

. **Año**: 2015.

. **Técnica / soporte**: rotulador permanente sobre cartón.

. **Dimensiones**: 350 x 312 cm.

3. ANÁLISIS VISUAL

A diferencia de la ilustración original, en la reinterpretación de Bowers con rotulador permanente las líneas son más toscas y gruesas, quizá debido a los diferentes grosores y rugosidad del soporte. Algunos trazos que eran claramente visibles en la obra de Crane, como los gestos de las caras o algunos detalles de la vegetación o las cintas, en la versión actualizada se pierden o camuflan con otras líneas. Esta decisión es una consecuencia tomada a conciencia por Bowers, después de participar en las protestas del movimiento ‘*Ocupa Wall Street*’ (2011), y ver que el rotulador y los cartones eran los materiales más utilizados para las pancartas y carteles de los manifestantes.

En la reinterpretación de 2015 sí se ha respetado el color original, utilizando uno o varios (siendo lo más probable dadas las dimensiones de la obra) rotuladores permanentes de color negro. El tono es uniforme y no hay variaciones ni diferentes grados de grises o negros.

La composición es de carácter figurativo y un orden triangular. El poste de madera central, representado como una mujer humana, es la figura principal de la obra, situada en la pirámide de la composición. Es quien sostiene la cinta que reza ‘*Sociedad. Solidaridad. Humanidad*’ y desde la que se desprenden todas las demás hacia abajo y los lados, sostenidas también por más mujeres y hombres. En la actualización hecha por Bowers, algunas de las proclamas que se pueden leer en las cintas han sido sustituidas por mensajes que reivindican las preocupaciones y otras inquietudes de la sociedad actual.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

El ‘*The Workers’ Maypole*’ original, publicado en 1894 en la revista *Justice*, fue una ilustración realizada por Crane en conmemoración al

día del trabajador. El poste de mayo (maypole en inglés) es una tradición típica de algunos países centroeuropeos - y algunas zonas de España, como Castilla - en la que se suele adornar un tronco o un gran poste de madera con flores y cintas para celebrar la llegada de la primavera.

Antiguamente se escogía el 1 de mayo como fecha para la celebración, pero desde la huelga de trabajadores de Chicago en 1886 (que comenzó ese mismo día) y dada su repercusión, su significado en occidente ha adquirido otros matices. Crane refleja en su obra esta simbiosis mezclando elementos de ambos acontecimientos: el poste de mayo y las flores, por su relación con la temporada y la tradición primaveral, y las cintas con proclamas obreras, por el movimiento que comenzaron las revueltas.

En la obra original, algunas de las reivindicaciones populares que se pueden leer son *'Ni ricos ni pobreza'*, *'Abolición del privilegio'*, *'Ocio para todos'* o *'La tierra para el pueblo'*. En 2015 varias fueron sustituidas y actualizadas con nuevas consignas como *'Libertad, democracia y unión'*, *'La sanidad es un derecho universal'*, *'Dignidad y un ingreso mínimo vital'* o *'Acabar con el acoso laboral'*.

En 3 palabras, como sostiene la cinta central: sociedad, solidaridad y humanidad.

. ¿Qué preguntas plantea la obra?

¿Hemos evolucionado como sociedad?

¿Qué derechos hemos conseguido?

¿Cómo podemos mantenerlos?

¿Qué más podemos hacer?

5. ECOS VISUALES

. ¿A qué imágenes actuales te recuerda?



Florence Pugh, Midsommar (2019).



Más allá del jardín (2014).



Más allá del jardín (2014).



Manifestación del 1 de mayo en Union Square, Nueva York (2017).

Ficha propuesta por: Elena González Prado

1. **DATOS BÁSICOS (identificación)**

- **Yoshitomo Nara.**
- Nació en 1959 en Hirosaki, Japón.
- Es un artista japonés, de una zona rural y de posguerra. Su obra se sitúa entre la cultura popular japonesa con influencia del arte y la música alternativa occidental.
- Disciplina(s): Artes plásticas y visuales, principalmente pintura, dibujo y ocasionalmente escultura e instalación.
- Link web: YOSHITOMO NARA

Objetivo: Expresar y explorar la complejidad de la infancia y la construcción de la identidad, mostrando tensión entre inocencia y rebeldía como resistencia frente al mundo adulto.

2. **IMAGEN DE REFERENCIA (núcleo de la ficha)**

- Imagen de la obra (1–2 máximo)



- *La niña con el cuchillo en la mano.*
- 1991.

- Pintura acrílica sobre lienzo.
- 120 x 110 cm.

Clave: Esta obra destaca la yuxtaposición de inocencia y amenaza, lo cual incita a los espectadores a explorar interpretaciones profundas sobre el estado emocional de la niña, profundizando en temas como la vulnerabilidad y resiliencia.

3. CLAVES VISUALES (aprender a mirar)

Analiza visualmente,

- Uso de línea: En esta obra la línea es gruesa, irregular y expresiva. El contorno está marcado de negro y no es limpio ni continuo, lo que aporta un carácter más gestual y tenso.
- Uso de color / tono: Utiliza unos colores saturados y contrastados y el color no es plano, aparecen manchas, veladuras y transparencias con un tratamiento pictórico y poco controlado.
- Composición: La composición es descentrada y dinámica. La figura aparece inclinada con la cabeza ladeada, lo cual hace que se rompe la frontalidad y genera así incomodidad visual.
- Relación figura–fondo: Vemos una figura claramente separada del fondo, aunque este tiene una presencia pictórica con manchas y variaciones tonales que dialogan con la figura sin describir un espacio concreto.
- Texturas / materiales: La textura es visible y rugosa, con huella del pincel y capas de pintura. El acabado es tosco y matérico, reforzando una sensación de crudeza emocional.
- Grado de figuración / abstracción: Esta obra tiene una figuración alta pero muy deformada y expresiva. Transforma totalmente la anatomía infantil, alejándose del realismo para enfatizar el estado psicológico del personaje.

4. IDEAS, CONCEPTOS Y TEMAS

- Temas que trabaja el/la artista

El tema principal de Nara es la infancia, pero no entendida como etapa inocente, sino como un territorio emocional

complejo. La obra de Nara refleja también el espíritu de la música punk, una rebelión contra las normas y el desafío de las expectativas. Estas representaciones cuestionan la percepción rígida de Japón como una sociedad atada por tradiciones antiguas, ofreciendo una narrativa fresca que resuena en un público joven y rebelde.

(identidad, cuerpo, memoria, tecnología, espacio, emoción, crítica social…)

- ¿Qué quiere comunicar?

  Rebeldía, vulnerabilidad y ambigüedad.

- ¿Qué preguntas plantea la obra?
  - ¿La infancia es realmente inocente o puede ser oscura y conflictiva?
  - ¿Por qué lo tierno puede resultar inquietante?
  - ¿El personaje se defiende o amenaza?
  - ¿Por qué los personajes están aislados del entorno?
  - ¿Qué se esconde detrás de una apariencia aparentemente infantil?

5. ECOS VISUALES (parte innovadora del proyecto)

Conexión con el alumnado

- ¿A qué imágenes actuales te recuerda?
  (redes, cine, videojuegos, publicidad, cómic, diseño…)

Esta imagen (y en general la obra de Nara) conecta con referentes visuales que el alumnado reconoce en su entorno cotidiano, como por ejemplo el cómic y a la ilustración contemporánea, especialmente al manga alternativo y a la ilustración digital de estilo naif.

También considero que pueden encontrar gran relación con el diseño gráfico contemporáneo, portadas de discos, fanzines…

Ejemplos visuales:

Portada de The Strokes diseñada por Basquiat. Para mi tiene cierta similitud con algunas de las obras de Nara.



Y esta escena de la película *The Florida Project* donde se habla sobre la infancia mostrada desde la resistencia y la supervivencia.

