

# Bestiario pictórico: repensando los roles educativos desde la mirada A/r/tográfica

## Pictorial Bestiary: Rethinking Educational Roles from an A/r/tographic Perspective

**Zhenyu Wang**

Universidad de Granada

zhenyuwangdoc@yahoo.com

Recibido: 28/07/2025

Revisado: 15/09/2025

Aceptado: 15/09/2025

Publicado: 01/11/2025

Sugerencias para citar este artículo:

Wang, Zhenyu (2025). «Bestiario pictórico: repensando los roles educativos desde la mirada A/r/tográfica», *Tercio Creciente*, extra10, (pp. 197- 206), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra10.9925>

### Resumen

Este estudio utiliza la pintura generativa como método de experimentación visual y, dentro del marco metodológico de la A/r/tography, construye un registro visual crítico de roles educativos denominado Bestiario, que permite al estudio reconocer y repensar los roles en la educación. En el campo de la investigación en educación artística, la mayoría de los estudios se basan en el registro fotográfico y descuidan la evolución de la pintura, mientras que la pintura en sí misma posee una función generativa de crítica visual. La forma generativa de la pintura, como una vía metodológica de investigación, resalta la capacidad de la imagen para generar nuevo conocimiento y para criticar la sociedad. A través de la combinación de gestos corporales y las manchas aleatorias producidas por movimientos posturales, las manchas adquieren un nuevo significado educativo, permitiendo reconstruir y generar imágenes de roles inesperados. En el proceso de pensar mientras se pinta, el investigador explora los roles metafóricos de las imágenes, generando y construyendo modelos visuales metafóricos de roles educativos con características emocionales y corporales.

La metodología de investigación se basa en la A/r/tography y se desarrolla a partir de la reflexión mutua entre la práctica pictórica y el proceso investigativo. La pintura puede considerarse un método de entrenamiento del pensamiento que amplía la cognición. La generación final de Bestiario no solo funciona como registro de una obra artística, sino también como un resultado experimental de investigación en educación visual. Con la participación de estudiantes y otros participantes, también pueden generarse nuevos roles educativos, produciendo roles metafóricos con nuevas perspectivas críticas. Los resultados de la investigación amplían, a nivel teórico, la dimensión cognitiva de la pintura visual

en el campo de la educación artística. A nivel metodológico, también han explorado la posibilidad de la pintura como una forma válida de investigación. En la práctica, también se ha establecido la viabilidad de construir y generar pensamiento crítico visual.

Aunque la metodología presenta grandes limitaciones en términos de participación social y posibilidades de difusión, la investigación basada en imágenes pictóricas y el método de crítica visual de la educación han logrado avances innovadores importantes. Por lo tanto, el estudio de los roles educativos visuales construidos en Bestiario responde a la problemática del desequilibrio mediático presente en el campo de la educación artística. Propone el valor de la pintura como herramienta para expandir la cognición y como instrumento de crítica visual, y proporciona una base teórica y un método práctico que pueden desarrollarse en futuras investigaciones educativas basadas en imágenes pictóricas.

**Palabras clave:** bestiario; dibujo; a/r/tografía; personaje.

### **Abstract**

This study uses generative painting as a method of visual experimentation and, within the methodological framework of A/r/tography, constructs a visual critical educational role record called Bestiario, which allows the study to re-recognise and rethink the roles in education. In the field of research in art education, most studies use photographic recording for investigation and overlook the evolution of painting, while painting itself possesses a generative function of visual criticism. The generative manner of painting, as a methodological path of research, highlights the capacity of the image to generate new knowledge and to criticise society. Through the combination of bodily gestures and the random stains produced by postural movements, the stains acquire new educational meaning, enabling the reconstruction and generation of unexpected role images. In the process of thinking while painting, the researcher explores the metaphorical roles of the images, generating and constructing visual metaphorical models of educational roles with emotional and bodily characteristics.

The research methodology is based on A/r/tography and is developed through mutual reflection between painting practice and the research process. Painting may be regarded as a method of thought training that expands cognition. The final generation of Bestiario functions not only as a record of an artwork but also as an experimental result of research in visual education. Through the participation of students and other participants, new educational roles may also be generated, producing metaphorical roles with new critical perspectives. The research results expand, at a theoretical level, the cognitive dimension of visual painting in the field of art education. At a methodological level, they also break through the possibility of painting as an effective form of research. In practice, the feasibility of constructing and generating visual critical thinking has also been established.

Although the methodological research still presents great limitations in terms of social participation and dissemination, the research methodology based on painted images and the method of visual criticism of education have achieved important innovative breakthroughs. Therefore, the study of the visual educational roles constructed in Bestiario

responds to the issue of media imbalance in the field of art education. It proposes the value of painting in expanding cognition and becoming a tool of visual criticism, and provides a theoretical foundation and practical method that may be developed in future education research based on painted images.

**Keywords:** Bestiary; A/r/tography; Drawing; Character.

## 1. Introducción

En el ámbito de las artes visuales, las imágenes de animales constituyen un sistema crítico de lenguaje metafórico que trasciende épocas y culturas. Desde el culto totémico presente en las pinturas rupestres del Paleolítico (Leroi-Gourhan, 1967) hasta las complejas expresiones metafóricas y deconstructivas del arte contemporáneo (Baker, 1993), estas representaciones han desempeñado históricamente una doble función: por un lado, cognitivo-social; por otro, crítico-cultural. Aunque en los estudios de cultura visual su valor semiótico ha sido ampliamente analizado (Mitchell, 1994; Berger, 2009), su potencial como recurso metodológico en la investigación en educación artística sigue careciendo, hasta hoy, de un desarrollo sistemático.

En la actualidad se observa un marcado desequilibrio en los medios empleados en la investigación en educación artística. La fotografía, gracias a su fuerte capacidad documental, se ha consolidado como la herramienta principal (Eisner, 2008); mientras que la pintura, aun siendo un medio tradicional con una notable capacidad especulativa y constructiva, rara vez ocupa un lugar central en los debates metodológicos (Sullivan, 2010). Sin embargo, la pintura, por su carácter expresivo y creativo, encierra un potencial que aún requiere una exploración más profunda: no solo permite una representación más intuitiva de la realidad social, sino que también posibilita la generación de nuevas formas de conocimiento a través de la imagen, ampliando a su vez las dimensiones metodológicas de la investigación visual.

Ordine (2013) señala que los saberes humanísticos como la filosofía, la literatura o el arte, aunque con frecuencia tildados de “inútiles”, son fundamentales para la dignidad individual, la capacidad reflexiva y la conciencia de responsabilidad social. Desde esta perspectiva, la investigación no debería entenderse únicamente como una herramienta al servicio del pragmatismo, sino también como una práctica poética destinada a construir pensamiento crítico.

En este sentido, proponer un marco metodológico que integre la pintura en la investigación en educación artística no solo implica la incorporación de una práctica creativa, sino también la apertura de un espacio de expresión crítica capaz de cuestionar el estado actual de la educación artística contemporánea y de proyectar sus futuros posibles. Este desequilibrio mediático ha limitado, además, el desarrollo de la investigación al relegar modos de cognición visual no representativos, debilitando así la capacidad de articular narrativas críticas.

A partir de estas consideraciones, la presente investigación plantea una cuestión central: ¿cómo puede el uso innovador del lenguaje pictórico establecer un puente cognitivo entre la animalidad abstracta de las imágenes y la crítica social?

## 2. Metas y objetivos

Este estudio, tal como lo describen Marín-Viadel y Roldán (2019), representa una vía de fusión entre la creación artística, la práctica educativa y la reflexión investigadora, subrayando la interpenetración entre texto e imagen y la dimensión poética de la generación de conocimiento. Su objetivo es construir un nuevo paradigma de “la pintura como método de investigación”, desarrollando una gramática visual crítica basada en imágenes animales simbólicas, dentro del marco metodológico de la A/r/tografía, entendida como una trinidad de arte, docencia e investigación. A través de la práctica pictórica se explora el potencial expresivo de la imagen en la crítica social, y se propone repensar la relación entre la educación artística y la realidad mediante un lenguaje pictórico abstracto que transforme las figuras animales en una “llave visual”, una herramienta intermedia entre cognición visual y expresión crítica. A diferencia de los métodos documentales centrados en la fotografía, la pintura como medio constructivo, emocional y simbólico permite generar estructuras cognitivas y narrativas más complejas. Eisner analiza la “interpretabilidad de las imágenes” y el valor del significado múltiple en el contexto educativo, señalando que “las formas visuales no solo sirven para presentar ideas, sino también para generarlas”. En línea con esto, el objetivo final del estudio es crear una colección artística titulada *Bestiario* como sistema visual de crítica a los roles educativos, para responder a los problemas actuales de desequilibrio mediático y sesgos cognitivos en la educación artística. Tal y como apuntan Méndez Suárez y Arias-Camisón (2021), el cuerpo puede entenderse como un generador visual, capaz de producir trayectorias perceptivas no lineales. En este estudio, retomamos esa visión para explorar la creación gestual y espontánea de imágenes pictóricas que, a partir de manchas aleatorias, dan lugar a la construcción simbólica de roles educativos. Desde una perspectiva práctica, el proyecto se articula en tres líneas: desarrollar un lenguaje pictórico que combine lo gestual y lo aleatorio, construyendo modelos visuales con rasgos emocionales, corporales y no verbales; crear un espacio conceptual de “bestiario educativo” que reconfigure metafóricamente los roles de docentes y estudiantes, como crítica poética al sistema educativo que, como denuncia Ordine, convierte al estudiante en cliente y al conocimiento en servicio; y combinar pintura e inteligencia artificial para generar escenarios educativos no convencionales y roles pedagógicos aún no formulados, desbordando los límites de la investigación cuantitativa tradicional. Esta integración entre arte y tecnología busca abrir nuevas posibilidades educativas visualmente representadas, donde, como afirma Ordine, “la duda, la imaginación y el fracaso” son la verdadera esencia de la educación, por encima de la estandarización y el rendimiento. En conjunto, esta investigación tiene como propósito ampliar las fronteras metodológicas de la pintura en la educación artística, y explorar su doble potencial como herramienta cognitiva y mecanismo de crítica social.

### **3. Método de la investigación**

Este estudio adopta una metodología basada en la generación continua de imágenes pictóricas y en la interpretación reflexiva del proceso creativo, siguiendo la afirmación de Roldán y Marín (2012) de que «el lenguaje visual posee el mismo potencial cognitivo que el lenguaje escrito». Se parte de la premisa de que las imágenes no son solo medios expresivos, sino también herramientas epistémicas y metodológicas. A través de procesos pictóricos que combinan gestos corporales con estrategias creativas espontáneas como la aplicación de pintura y tinta sobre papel para generar manchas aleatorias, el investigador inicia una búsqueda simbólica al reinterpretar estas manchas mediante grafito, “buscando luz” en su caos y revelando progresivamente figuras que representan roles educativos con carga metafórica. Esta práctica integra lo inconsciente con lo consciente, lo sensorial con lo conceptual, y constituye una traducción visual de la experiencia educativa en forma de construcción simbólica. Las figuras resultantes se agrupan en un sistema visual abierto y dinámico titulado *Bestiario*, que funciona tanto como dispositivo artístico como resultado experimental de investigación visual. Exhibido en espacios escolares y centros culturales, este sistema permite la interacción del público con las imágenes, promoviendo reinterpretaciones críticas y resignificaciones personales sobre los roles educativos. Así, las imágenes se transforman en mediadores cognitivos y motores de una narrativa educativa comunitaria que estimula la reflexión visual y cultural sobre el futuro de la educación. Este marco metodológico se fundamenta en la A/r/tografía, teoría propuesta por Rita L. Irwin y su equipo, que defiende la integración no jerárquica entre arte, investigación y docencia. A/r/tografía promueve una actitud investigadora holística, autorreflexiva e interdisciplinaria, rompiendo con las divisiones entre creación y teoría, y centrando su núcleo en la noción de grafía, es decir, la interpenetración entre producción artística y textual. Desde esta perspectiva, la experiencia artística no solo es medio de indagación, sino también un espacio para registrar de forma crítica los hallazgos del proceso. Al reconocer la ambigüedad, la incertidumbre y lo no dicho como fuentes legítimas de conocimiento, esta metodología desplaza el foco de la investigación desde los resultados cerrados hacia procesos generativos, fortaleciendo la dimensión sensorial, interpretativa y múltiple del conocimiento. En este cruce entre pintura y educación, se configura un método que fomenta la simbiosis entre exploración artística y crítica académica, ampliando las fronteras metodológicas de la investigación educativa y aportando respuestas a los vacíos teóricos existentes en torno a la construcción de conocimiento visual y no textual.



Figura 1. *Tabla de los personajes de Bestiario*

#### 4. Resultados

Los resultados de este estudio se manifiestan en tres niveles interrelacionados: teórico, metodológico y práctico. A nivel teórico, se ha enriquecido la base conceptual de la «pintura como método de investigación» en el campo de los estudios de cultura visual, proponiéndose un marco preliminar de «análisis crítico de metáforas generativas de imagen», el cual destaca la doble función de las imágenes pictóricas como sistema simbólico: por un lado, como herramienta para la construcción del conocimiento, y por otro, como medio para reflejar y cuestionar la realidad social. En el plano metodológico, se ha consolidado la legitimidad de la práctica pictórica como estrategia válida dentro de la investigación en educación artística, favoreciendo un cambio de paradigma que desplaza el foco desde enfoques cerrados y orientados a resultados hacia una investigación abierta basada en la generación de procesos, la expresión poética y la reflexión crítica como parte integral del conocimiento. En el nivel práctico, el proyecto *Bestiario* ha permitido explorar una vía concreta y operativa para el desarrollo de la alfabetización visual, verificando de forma preliminar la viabilidad de aplicar la pintura como herramienta de indagación visual experimental. Además, se ha propuesto un paradigma replicable para el uso de imágenes en la práctica educativa, lo que contribuye al fortalecimiento de metodologías visuales dentro del campo de la educación artística. En síntesis, esta investigación no solo responde a las limitaciones metodológicas actuales en el estudio de la educación artística, sino que también ofrece una base útil para futuras construcciones teóricas e innovaciones prácticas en disciplinas afines.

Figuras 2, 3, 4 y 5. *Personajes del Bestiario*

<b>Tabla Personajes del Bestiario: Sistema de Roles Educativos Visuales</b>					
<b>Figura nº</b>	<b>Nombre del personaje</b>	<b>Imagen simbólica</b>	<b>Rol educativo implícito</b>	<b>Gesto corporal dominante</b>	<b>Técnica utilizada</b>
1	El arrogante profesor «Tigre blanco»	Tigres de múltiples tonos y carácter indeciso	Repetidor sistemático de la arrogancia institucional	Inclinarse ligeramente el cuerpo, levantar la cara y mirar hacia arriba	Manchas de tinte + Dibujo con barra de grafito + Pintura acrílica con pincel plano + Tinta + Técnica de salpicado
2	El sereno profesor «Dragón»	Un dragón con un cerebro completo y rasgos faciales en tonos tierra	Un guardián sólido de la educación	Inclínate hacia delante, abre ligeramente la boca, echa las orejas hacia atrás y mantén la mirada firme	Aplicación de tinta espesa + superposición de manchas raspadas + intervención con barra de grafito

3	El astuto estudiante «Zorro»	El zorro que no mira directamente a los ojos	Manipulador de información astuto y persuasivo	Cabeza inclinada hacia un lado, mirada oblicua, boca situada en un lado, dientes afilados, orejas hacia atrás	Pintura acrílica + manchas espontáneas + trazos a lápiz
4	El estudiante silencioso «Conejo»	Un conejo con la boca cosida, el rostro descolorido y las orejas grandes y erguidas	Un observador silencioso que sabe disimular bien	Orejas erguidas, cara ligeramente ladeada	Manchas espontáneas de pintura diluida con acrílico + barra de grafito
...	...	...	...	...	...

Tabla 1. *Personajes del Bestiario: Sistema de Roles Educativos Visuales*

Figura 6. *Vista expositiva del Bestiario en el espacio educativo. Esta imagen muestra una vista expositiva del proyecto Bestiario en un espacio educativo. Las imágenes se disponen de manera secuencial y suspendida, proponiendo una narrativa visual que invita a la interpretación crítica. Los espectadores interactúan con las figuras desde su experiencia, contribuyendo a la reconstrucción simbólica de los roles educativos.*

## 5. Conclusiones y discusión

Este estudio, en línea con lo planteado por Roldán y Marín (2012) sobre la metodología artística, subraya que las imágenes poseen una doble capacidad: estructurar narrativas y generar pensamiento imaginativo, lo que las convierte en herramientas idóneas para la construcción de sistemas narrativos educativos. En este marco, el Bestiario se configura como un atlas visual y crítico, y se materializa como una aplicación metodológica pictórica en el contexto educativo. A través de la práctica artística, se ha explorado el proceso de generación de imágenes vinculadas a los roles educativos, se ha validado preliminarmente el uso de la pintura como herramienta cognitiva dentro de la investigación en educación artística, y se ha propuesto el marco metodológico del «análisis crítico de metáforas generativas de imágenes» como eje conceptual del sistema *Bestiario*. Este enfoque ha abierto nuevas posibilidades tanto para la expresión crítica como para la construcción cognitiva desde lo pictórico en el ámbito educativo. La adopción del método de investigación «pensar mientras se pinta» ha permitido establecer una relación dinámica entre la creación artística y la reflexión pedagógica, ampliando los mecanismos de diálogo entre la investigación basada en el arte y la práctica docente. Sin embargo, esta investigación también presenta ciertas limitaciones. Por un lado, la generación de imágenes y los procesos de retroalimentación se han concentrado en espacios institucionales como museos y centros educativos, con formas de interacción mayoritariamente expositivas y guiadas, careciendo de validación en contextos sociales más amplios y de respuestas interculturales significativas. Por otro lado, el carácter de «generación continua» del método exige una fuerte implicación del investigador en términos de tiempo y creatividad, lo cual dificulta su aplicación generalizada a gran escala. A pesar de estas limitaciones, el estudio demuestra un notable valor exploratorio tanto en la construcción metodológica como en la práctica de la educación estética y en las rutas de crítica visual, proporcionando una nueva perspectiva para el desarrollo de la alfabetización visual, las metodologías de investigación basadas en la imagen y la integración entre arte y tecnología. En conclusión, esta investigación no solo responde al desequilibrio estructural entre medios y metodologías en la educación artística contemporánea, sino que también ofrece fundamentos teóricos y evidencias prácticas para la reconfiguración de la pintura como herramienta cognitiva. Futuros estudios podrían ampliar los recursos técnicos y estéticos de la pintura, articular vías experimentales con mayor participación social y convocar a distintos colectivos a imaginar y co-construir los roles educativos del futuro, con el objetivo de reflejar y responder de forma más activa a los nuevos desafíos del sistema educativo y contribuir a su transformación profunda.

## Referencias

- [1] Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*. Barcelona: Acantilado.
- [2] Irwin, R. L., & de Cosson, A. (Eds.). (2004). *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry*. Vancouver, BC: Pacific Educational Press.

- [3] Roldán, J., & Marín Viadel, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- [4] Barone, T., & Eisner, E. W. (2012). *Arts based research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781452230627>
- [5] Eisner, E. W. (1998). *El ojo ilustrado: indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- [6] Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881–895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>.
- [7] Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- [8] Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- [9] Berger, J. (2009). *Ways of seeing*. London: Penguin Books.
- [10] Méndez Suárez, M., & Arias-Camisón Coello, A. (2021). La educación de la mirada artística a través del cuerpo: Un ensayo visual neo-materialista. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), 53–66. <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>
- [11] Baker, S. (1993). *Picturing the beast: Animals, identity, and representation*. Urbana: University of Illinois Press.