

Juego provisional: la mancha como mecanismo generativo en la práctica artística

Provisional Game: Stain as a Generative Mechanism in Artistic Practice

Wang, Zhenyu 

Universidad de Granada
zhenyuwangdoc@yahoo.com

Recibido: 09-01-2026

Aceptado: 19-02-2026

Publicado: 31-03-2026



Citar como: Wang, Zhenyu. (2026). Juego provisional: la mancha como mecanismo generativo en la práctica artística. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 18, pp. 97-109, marzo. 2026. ISSN 2530-9986. <https://doi.org/10.4995/aniav.2026.25376>

PALABRAS CLAVE

Mancha visual; mecanismo generativo; a/r/tografía; experimentación visual; imagen abstracta; accidentalidad; cognición e iniciación artística.

RESUMEN

En el contexto del arte contemporáneo, la pintura abstracta suele percibirse como difícil de comprender debido a sus tendencias formalistas y a sus expresiones emocionales. Desde mi triple identidad como artista, investigador y educador, intento establecer, a través de la práctica, un método de investigación artística que sea tanto inteligible como continuamente generativo. Mediante experimentos de corta duración, esta investigación toma la “mancha” presente en la obra del artista como punto de entrada para extraer su estructura interna. Partiendo de la obtención rápida de huellas accidentales, el proceso desacelera para permitir una observación más detenida y su posterior reorganización, descubriendo así imágenes susceptibles de regenerarse. La pintura abstracta resultante refleja una experiencia y una lógica estética profundamente individualizadas.

Este método puede considerarse un “juego provisional” que ayuda a los participantes a comprender, en poco tiempo, obras abstractas difíciles de verbalizar o de abordar. A través de una práctica prolongada, los participantes generarán de forma gradual y casi automática una imaginación visual de la “mancha central” del artista al observar una obra, configurando así una ruta de investigación en artes visuales que puede ser sistematizada y discutida. Este enfoque busca ayudar a los participantes a comprender la lógica generativa de las imágenes de manchas, entendiéndolas como una fuerza originaria que emana de la práctica del artista y que puede transformarse en un impulso para la iniciación artística.

KEYWORDS

Visual stain; generative mechanism; a/r/tography; visual experimentation; abstract image; accidentality; artistic cognition and initiation.

ABSTRACT

In the context of contemporary art, abstract painting is often perceived as difficult to understand due to its formalist tendencies and emotional expressions. From my threefold identity as an artist, researcher, and educator, I seek to establish, through practice, an artistic research method that is both intelligible and continuously generative. Through short-term experiments, this research takes the “stain” found in the artist’s work as a point of entry for extracting its internal structure. Beginning with the rapid capture of accidental marks, the process then slows down to allow for more detailed observation and subsequent reorganisation, thereby revealing images capable of regeneration. The resulting abstract painting reflects a deeply individualised experience and aesthetic logic.

This method can be considered a “provisional game” that helps participants understand, in a short period, abstract works that are difficult to articulate or access. Through sustained practice, participants will gradually and almost automatically generate a visual imagination of the artist’s “core stain” when observing a work, thus configuring a visual arts research pathway that can be systematised and discussed. This approach aims to help participants understand the generative logic of stain-based images, conceiving them as an original force emerging from the artist’s practice and capable of becoming an impetus for artistic initiation.

INTRODUCCIÓN

En el proceso de la práctica artística orientada a la comprensión de la pintura abstracta, resulta inevitable situar la reflexión en el contexto de la investigación artística. En este proceso, la experiencia personal y la perspectiva estética se entrelazan, generando nuevos significados. En este sentido, coincido con Barone y Eisner, quienes señalan: “La investigación basada en las artes se realiza con un propósito que, a menudo, está asociado a la propia actividad artística” (Barone y Eisner, 1997, p. 73). Y enfatizan, además:

La investigación basada en las artes se caracteriza por la presencia de ciertas cualidades estéticas o elementos de diseño que impregnan tanto el proceso de investigación como el “texto” resultante. Cuanto más pronunciados sean estos elementos, más podrá caracterizarse la investigación como basada en las artes (Barone y Eisner, 1997, p. 71).

Esta perspectiva guarda coherencia con la comprensión de Sullivan (2010) sobre la práctica artística como investigación, cuando afirma: “La práctica artística es una forma de investigación en la que el significado se construye mediante una indagación visual” (Sullivan, 2010, p. 95).

Sin embargo, el espectador carece a menudo de la experiencia y los modos de percepción propios del artista. Dewey (1934), en su obra *El arte como experiencia*, señala: “El arte es la prueba viva y concreta de que el ser humano es capaz de restablecer conscientemente la unión entre sensación, necesidad, impulso y acción” (Dewey, 1934, p. 25). Por consiguiente, ante la pintura abstracta, muchos espectadores manifiestan reacciones de

incomprensión, calificándola como algo que “no se entiende” o que parece un simple “garabato”. Dentro de la teoría de la imagen visual, Krauss (1999) subraya: “La marca no es un signo, sino un acontecimiento. Abre un campo de fuerzas más que un mensaje codificado” (Krauss, 1999, p. 300). Asimismo, Deleuze (1981), al discutir los mecanismos generativos de la pintura, indica: “El diagrama introduce la catástrofe en la pintura, pero también la posibilidad de una nueva Figura” (Deleuze, 1981, p. 82). Estas visiones proporcionan el sustento teórico para considerar la “mancha” como un mecanismo de generación visual.

Como educador e investigador artístico, parto de esta “mancha incomprensible” para explorar una vía que permita reflexionar, generar y comprender la imagen abstracta. Eisner (2002) propone: “Las imágenes visuales son modos de significado, y el significado se configura a través de las cualidades de la forma” (Eisner, 2002, p. 5).

El método del “juego provisional” propuesto en este estudio no consiste en la enseñanza de técnicas específicas, sino que busca activar un modo de participación accesible para cualquier persona, convirtiendo la mancha en un mecanismo generativo explorable. Tal como expresan Springgay et al. (2008): “La a/r/tografía concibe la investigación como una indagación viva en la que las identidades de artista, investigador y docente coexisten y se transforman continuamente” (Springgay et al., 2008, p. 90). Este concepto constituye la base metodológica de la presente investigación, permitiendo que el espectador reorganice su propia percepción y establezca nuevos modos de comprensión artística.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación se sitúa dentro del marco de la a/r/tografía.

La metodología de a/r/tografía fue propuesta por primera vez por Rita L. Irwin en 2003, en el marco de la University of British Columbia. Posteriormente, Irwin junto con Springgay, Kind y otros autores ampliaron y consolidaron este enfoque como una forma de investigación viva en la que las identidades de artista, investigador y docente se entrelazan para generar conocimiento a través de la práctica artística (Irwin, 2003; Irwin y Springgay, 2008).

Desde esta perspectiva, la práctica artística se entiende como un proceso de “crear mientras se piensa”, donde el pensamiento generativo y la acción ocurren de manera simultánea.

Bajo este contexto, el método del “juego provisional” propuesto en este estudio se divide en tres fases. La primera fase consiste en un proceso de observación y representación intensivo y rápido. Los participantes utilizan papel, lápiz o pincel para describir, esbozar o reproducir elementos visuales clave de las obras de los artistas, con el fin de identificar y extraer de la obra su estructura expresiva central: la mancha. Aquí, la mancha es considerada como el lenguaje interno y el núcleo expresivo de la obra. Este concepto es coherente con la comprensión de Krauss (1999) sobre la relación entre huella y acontecimiento: “La marca no es un signo, sino un acontecimiento. Abre un campo de fuerzas más que un mensaje codificado” (Krauss, 1999, p. 300). Esta etapa se asemeja a una “lectura documental visual”. A través de la representación y observación constantes, los participantes forman gradualmente un marco teórico visual preliminar en sus mentes,

sentando las bases para la exploración generativa posterior. En la segunda fase, el “juego provisional” vira hacia un experimento de exploración visual más libre. Se ensayan diferentes formas visuales, estableciendo un diálogo entre las manchas extraídas en la primera fase y la obra original mediante combinaciones y reconfiguraciones. Durante este proceso, se expande la comprensión visual a través de la exhibición, el intercambio o la discusión colectiva, permitiendo que surjan nuevos vínculos y significados entre la “mancha” y la obra original del artista. En la tercera fase, el experimento ralentiza el ritmo de creación y observación. Mediante una observación minuciosa diaria, comienza a notarse la emergencia de imágenes internas propias. Estas imágenes mentales suelen proceder de las experiencias de entrenamiento y los recuerdos de las dos fases anteriores. En este proceso, las manchas recolectadas y dibujadas previamente se reorganizan automáticamente en la mente, generando imágenes completamente nuevas. Las experiencias visuales y percepciones individuales se activan, convirtiéndose en la fuerza que impulsa la generación de nuevas artes visuales, al tiempo que permite a los participantes profundizar en la comprensión del lenguaje visual del arte abstracto.

El “juego provisional” se convierte así en un método: sirve para comprender y dominar el potencial de la mancha como mecanismo generativo, y para activar la experiencia visual personal, desarrollando la capacidad de lectura y creación en el arte abstracto. Este método no solo ofrece una ruta experimental operativa, sino que también establece una nueva forma de pensamiento visual para los participantes, permitiéndoles percibir la estructura y la fuerza de las imágenes abstractas con una actitud más abierta. Por lo tanto, la metodología de este estudio no solo apunta hacia la práctica, sino también hacia una exploración epistemológica de los mecanismos de generación visual, proporcionando así una nueva perspectiva de investigación para el conocimiento y la práctica del arte abstracto.

DESARROLLO

1. Primera fase del Juego Provisional: el dibujo rápido de manchas extraídas de documentos visuales como “lectura visual”

En esta fase, planteamos un punto de vista fundamental: muchas obras de arte difíciles de comprender pueden ser leídas de manera similar a como observamos una mancha, es decir, mediante una interpretación visual abierta y subjetiva. Por lo tanto, tomar la mancha como punto de entrada permite a los participantes acceder a la estructura interna de la obra con mayor libertad. Dado que la experiencia visual y la forma de comprensión de cada individuo son distintas, este ejercicio posee un carácter altamente individualizado.

La investigación requiere la creación de una colección extensa de documentos visuales. Para ello, se realiza una selección aleatoria de entre trescientas y setecientas obras procedentes de plataformas artísticas, museos, exposiciones, catálogos o galerías, con el fin de garantizar la diversidad y calidad de la muestra. La tarea principal consiste en realizar una lectura visual acelerada, lo que implica completar el dibujo rápido de una imagen en un tiempo de entre unos pocos segundos y un minuto, como se muestra en las Figuras 1 y 2. Esta alta velocidad exige que el participante capture únicamente la información visual más prominente, como la estructura formal, la dirección, el ritmo o las claves compositivas. En consecuencia, los trazos suelen ser imprecisos, y tanto

el color como las proporciones pueden presentar desviaciones, como se muestra en la Figura 2; sin embargo, estas variaciones no deben entenderse como errores, sino como el reflejo de una captura auténtica del instante de observación. El objetivo no es aprender a copiar ni reproducir la obra original, sino desarrollar un método generativo que utilice la mancha como detonante visual, impulsando al participante a establecer una comprensión intuitiva de la estructura de la imagen mediante una reacción rápida.



Figura 1. Salvador Dalí, *Fantasía ecuestre* (1954). Óleo sobre tela, 119,7 x 134,6 cm. Beaverbrook Art Gallery, Fredericton, Canadá. Fuente: Fundació Gala-Salvador Dalí. Catálogo razonado de Salvador Dalí. Recuperado de <https://catalogues.salvador-dali.org/catalogues/es/heritageobject/245-b0a9/>.



Figura 2. Autor (2024). Extracción rápida de las manchas internas de la obra *Fantasía ecuestre* (1954) de Salvador Dalí. Acrílico diluido sobre papel.

A medida que las tareas se repiten y el volumen de trabajo aumenta, cada participante desarrolla gradualmente sus propios patrones de imágenes-mancha, conformando finalmente un alfabeto visual personalizado. Por ejemplo, como se muestra en la Figura 3, la extracción de manchas realizada en apenas diez segundos ya evidencia un lenguaje formal altamente sintetizado. Los resultados tras una práctica extensiva, ilustrados en la Figura 4, demuestran que esta fase constituye, en esencia, un experimento de lectura de documentos visuales. Este proceso guía a los participantes hacia el almacén interno de las obras de arte, activando rápidamente su sistema visual y generando una sensibilidad hacia los fragmentos formales, los residuos visuales y las estructuras latentes. Estas manchas extraídas conforman finalmente un archivo visual en la mente, convirtiéndose en el material inicial y la fuerza generativa para comprender el lenguaje abstracto. Mediante la captura a alta velocidad de las manchas de la imagen, el participante logra aproximarse progresivamente a la lógica interna de la pintura abstracta.

2. Segunda fase del Juego Provisional: expansión y experimentación del juego visual

En esta fase, el juego provisional se transforma en un espacio de exploración visual más amplio donde, a través de diferentes métodos artísticos, se establece un diálogo visual entre las imágenes-mancha extraídas en la primera fase y las obras originales. El objetivo es expandir las posibilidades de la percepción para generar nuevos modos de comprensión visual. Este proceso constituye una práctica experimental de “lectura visual” que busca profundizar en la estructura interna de la imagen, activando las asociaciones latentes en la memoria visual. Para ello, el presente estudio propone tres métodos experimentales específicos.



Figura 3. Izquierda: cita visual de la obra *Retrato de un paciente en el Hospital de Saint-Paul* (1889), de Vincent van Gogh. Óleo sobre lienzo. Derecha: Autor (2024). Extracción rápida de las manchas internas de la obra en aproximadamente diez segundos, acrílico diluido sobre papel. Fuente: Van Gogh Museum, Ámsterdam. Recuperado de <https://www.vangoghmuseum.nl/>.



Figura 4. Autor (2024). Extracción parcial del armazón interno de la obra mediante la lectura visual. Imagen de la exposición en el estudio del artista (Parma, Italia), realizada con acrílico diluido sobre papel. Fragmento de una serie de 450 obras.

El primer método consiste en la superposición digital de la imagen-mancha extraída sobre la imagen de la obra original. Al reducir la opacidad de ambas imágenes al 50 %, estas se fusionan visualmente. Esta operación de superposición revela nuevas relaciones formales: la mancha complementa la estructura de la obra original, aportándole una expresividad ampliada. Las Figuras 5 y 6 muestran los resultados de estos experimentos visuales tras la fusión.

El segundo método se basa en la tecnología de proyección. La imagen-mancha se suspende físicamente sobre la pared y la imagen de la obra original se proyecta sobre ella. Esta forma de superposición genera un desplazamiento visual evidente: la obra parece reorganizarse visualmente, permitiendo que ciertos elementos internos emerjan con inesperada intensidad, lo que crea una sensación de dislocación y distorsión. El efecto de “desplazamiento espacial” que se aprecia en las Figuras 7 y 8 es precisamente la manifestación de este método, donde la imagen-mancha y la obra original conforman un nuevo territorio visual.

El tercer método consiste en exhibir estas imágenes-mancha en espacios públicos de relevancia, tratándolas como un alfabeto visual en formación. Al situarlas en un entorno expositivo abierto, los espectadores pueden generar nuevas asociaciones de lenguaje artístico durante el proceso de observación libre, activando su capacidad de imaginación y comprensión de la imagen abstracta. La Figura 9 muestra la exhibición de este alfabeto



Figura 5. Izquierda: Salvador Dalí, *Figura en una ventana* (1925). Óleo sobre cartón piedra, 105 × 74,5 cm. Nº de registro AS02157. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado de <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/figura-en-una-finestra-figura-en-una-ventana>. Derecha: Autor (2024). Superposición digital de la mancha extraída y la obra original mediante la reducción de la opacidad de ambas imágenes al 50 %; media visual.



Figura 6. Izquierda: cita visual de la obra *La conversión de San Pablo en el camino a Damasco* (hacia 1600–1601), de Caravaggio. Óleo sobre tela; 230 × 175 cm. Fuente: Wikimedia Commons. Recuperado de <https://commons.wikimedia.org/>. Derecha: Autor (2024). Superposición digital de la mancha extraída y la obra original mediante la reducción de la opacidad de ambas imágenes al 50 %; media visual.

visual en el Castillo medieval de Montecchio Emilia, gestionado por el Sector de Cultura del Ayuntamiento de Montecchio Emilia (RE), Italia.

A través de estos tres métodos, el juego provisional en esta etapa expande el potencial generativo del concepto de “mancha”, convirtiéndolo no solo en una herramienta de investigación visual, sino también en un mecanismo dinámico que activa nuevas experiencias perceptivas.



Figura 7. Izquierda: cita visual de la obra *Los comedores de patatas* (1885), de Vincent van Gogh. Óleo sobre lienzo, 82 × 114 cm. Fuente: Van Gogh Museum, Ámsterdam (Vincent van Gogh Foundation). Recuperado de <https://www.vangoghmuseum.nl/>. Derecha: Autor (2024). Combinación visual mediante proyección entre la mancha extraída y la obra original; técnica mixta.



Figura 8. Izquierda: cita visual de la obra *Mujer e hijo a orillas del mar* (1921), de Pablo Picasso. Óleo sobre lienzo, 100,3 × 81,3 cm. Fuente: The Art Institute of Chicago. Recuperado de <https://www.artic.edu/>. Derecha: Autor (2024). Combinación visual mediante proyección entre la mancha extraída y la obra original; técnica mixta.



Figura 9. Autor (2024). Vista de la exposición individual del alfabeto visual del autor, presentada en el Castillo medieval de Montecchio Emilia, gestionado por el Sector de Cultura del Ayuntamiento de Montecchio Emilia (RE), Italia; detalle de una serie de 700 obras.

3. Tercera fase del Juego Provisional: la observación ralentizada y la generación de imágenes internas

En esta tercera fase, el juego provisional se centra en la reorganización de las impresiones fragmentadas de manchas acumuladas en las fases anteriores, integrándolas con los resultados obtenidos en los experimentos ampliados. Para ello se desarrolló un proceso de observación ralentizada durante veinticinco días. Cada día se generaban nuevas manchas de manera aleatoria sobre el lienzo y se observaban sus transformaciones: variaciones en la intensidad del color, modificaciones producidas por el secado de la pintura acrílica diluida y efectos derivados de la absorción del soporte, que provoca expansiones y difuminaciones imprevistas. Una parte de estas transformaciones procede de las decisiones del experimentador y otra de la propia materialidad del medio.

A lo largo del proceso se registraban los cambios diarios y se añadían nuevas capas de manchas sobre las anteriores. El lienzo se rotaba continuamente con el fin de activar nuevas posibilidades de lectura y descubrir en las manchas formas sugeridas que comenzaban a adquirir un carácter propio. Las manchas actúan así como un motor para la imaginación visual y la Figura 10 muestra este proceso en el que funcionan como un mecanismo generativo.



Figura 10. Autor (2024). *Proceso de observación ralentizada de la evolución y generación de las manchas.*

Durante este ejercicio continuo de cubrir, observar, reflexionar y registrar, los recuerdos visuales generados en la fase de lectura de documentos reaparecen y alimentan el desarrollo del trabajo. Estos recuerdos proporcionan nuevas posibilidades para el lenguaje de la mancha y favorecen la reorganización paulatina de los fragmentos hasta que se configuran imágenes plenamente subjetivas. La Figura 11 presenta uno de estos procesos de recomposición en el que emergen formas pictóricas personalizadas.



Figura 11. Autor (2024). *Presentación del proceso de recomposición diaria de las manchas, que se añaden y transforman sucesivamente hasta dar lugar a formas pictóricas personalizadas.*

En muchas de las configuraciones generadas se perciben resonancias que evocan lenguajes pictóricos asociados a artistas como Diego Velázquez, Picasso, Caravaggio, Van Gogh o Dalí. Estas resonancias no deben entenderse como imitaciones. Surgen al

integrarse la experiencia estética, la sensibilidad personal y la interpretación propia del experimentador, lo que da lugar a un método creativo de carácter lúdico y subjetivo. La Figura 12 muestra la imagen final construida tras veinticinco días de trabajo. Esta figura reúne las interpretaciones acumuladas durante el experimento y constituye el resultado de la observación lenta y de la reorganización constante entre la mancha mental y la mancha material. Representa la síntesis de la potencia generativa que caracteriza a este método.

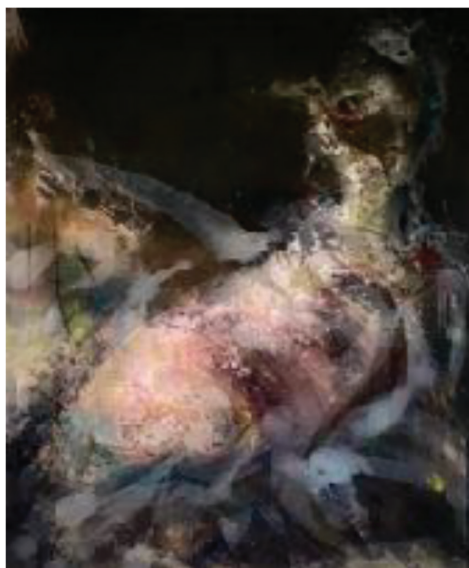


Figura 12. Autor (2024). Imagen final generada a partir del proceso de recomposición de manchas realizado durante veinticinco días.

CONCLUSIONES

El presente estudio demuestra que la mancha, entendida como un método generativo, permite que el participante no solo comprenda la estructura formal de las obras de arte a través del entrenamiento, sino que también acceda a su lógica interna. La metodología del Juego Provisional ofrece una vía práctica, rápida y eficaz para desarrollar, en un intervalo breve, la capacidad de percibir los mecanismos esenciales de las artes visuales. En este proceso, la mancha se convierte en una fuerza generativa constante que impulsa al cerebro a construir de manera continua nuevas estructuras estéticas de carácter personal.

La convergencia entre la experiencia visual del artista, el itinerario experimental del investigador y la sistematización pedagógica del educador configura una perspectiva renovada para la iniciación artística. Como señalan Marín-Viadel R. y Roldán J. (2019), la

a/r/tografía se sitúa en el cruce entre creación, docencia e investigación, lo que refuerza su pertinencia en estudios donde la imagen se concibe simultáneamente como proceso y como resultado. Desde esta perspectiva, los participantes pueden encontrar un punto de acceso al lenguaje del arte incluso en imágenes que, a primera vista, parecen caóticas.

Aunque el método se encuentra aún en una fase exploratoria y su desarrollo está condicionado por limitaciones vinculadas a su alcance práctico y a su capacidad de difusión, su potencial justifica una profundización futura. Con la acumulación de investigaciones y prácticas experimentales adicionales, el enfoque de la mancha como mecanismo generativo puede consolidarse como una línea innovadora capaz de ampliar los marcos de comprensión del arte contemporáneo.

FUENTES REFERENCIALES

- Barone, T., & Eisner, E. (1997). Arts-based educational research. In R. M. Jaeger (Ed.), *Complementary methods for research in education*. SAGE.
- Caravaggio. (1600–1601). *La conversión de San Pablo en el camino a Damasco* [Imagen]. Wikimedia Commons. <https://commons.wikimedia.org/>
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Continuum.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Perigee Books.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- Irwin, R. L. (2003). A/r/tography: A metonymic métissage. *The Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 1(2), 63–82.
- Irwin, R. L., & Springgay, S. (2008). A/r/tography as practice-based research. En M. Cahnmann-Taylor, & R. Siegesmund (Eds.), *Arts-based research in education: Foundations for practice* (pp. 103–124). Routledge.
- Krauss, R. (1999). Reinventing the medium. *Critical Inquiry*, 25(2), 289–305.
- 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>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (s.f.). *Figura en una ventana* (1925). <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/figura-en-una-finestra-figura-en-una-ventana>
- Fundació Gala-Salvador Dalí. (s.f.). *Fantasia ecuestre* (1954). Catálogo razonado de Salvador Dalí. <https://catalogues.salvador-dali.org/catalogues/es/heritageobject/245-b0a9/>
- Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. (2008). A/r/tography as living inquiry. In J. G. Knowles, & A. L. Cole (Eds.), *Handbook of the Arts in Qualitative Research* (pp. 83–91). SAGE.
- Sullivan, G. (2010). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. SAGE.
- The Art Institute of Chicago. (s.f.). *Mujer e hijo a orillas del mar* (1921). <https://www.artic.edu/>

Van Gogh Museum. (1889). *Retrato de un paciente en el Hospital de Saint-Paul* [Óleo sobre lienzo]. Vincent van Gogh Foundation. <https://www.vangoghmuseum.nl/>

Van Gogh Museum. (s.f.). *Los comedores de patatas* (1885). <https://www.vangoghmuseum.nl/>

BIOGRAFÍA

Zhenyu Wang. Doctorando en Artes y Educación (UGR), graduado y máster por la Academia de Bellas Artes de Venecia. Fue tutor interno y becario ESU y Erasmus+ en la Academia Brera. Investiga la intersección entre creación visual y educación. Ha expuesto en el Evento Colateral de la 58ª Bienal de Venecia y sus obras han sido subastadas en Christie's.