



Área de Cultura

‘LET’S PLAY’, EL PRIMER PASO EXPOSITIVO DE UNA VEINTENA DE ALUMNOS DE ILUSTRACIÓN Y REPRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN MADERA DE LA ESCUELA DE ARTE SAN TELMO DE LA MANO DEL ÁREA DE CULTURA

La exposición puede verse en las salas de la Sociedad Económica de Amigos del País hasta el 31 de julio

04/07/2022.- Dentro del impulso que el Ayuntamiento, a través del Área de Cultura, ofrece a los jóvenes creadores, la exposición ‘Let’s Play. Proyectos integrados de ilustración’ ofrece el trabajo de 25 estudiantes que han finalizado sus estudios en la Escuela de Arte de San Telmo. La muestra, que puede visitarse en las salas de la Sociedad Económica de Amigos del País, ha sido presentada esta mañana por la concejala de Cultura, Noelia Losada, acompañada por el director de la Escuela de Arte de San Telmo, Juan Francisco Macías; la vicedirectora, Victoria Abón; las profesoras Noelia García Bandera, Chiqui Chicano y Terelo Pérez y el presidente de la Sociedad Económica de Amigos del País, José María Ruiz Povedano.

‘Let’s Play’ es, al mismo tiempo, un punto de partida de la trayectoria artística de esta veintena de alumnos y, a su vez, el último proyecto académico en el que reflejan las enseñanzas recibidas en la Escuela de Arte San Telmo de Málaga en la que se han formado como ilustradores y como reproductores artísticos en madera durante dos años.

Laura Vegas, Karu, Tere Ávila Rey, Paula Martín Villarrubia, Carlos Tenllado, Natalia Bautista Peláez, Cristian Rafael Martín Domínguez, Carmen Jiménez Ruiz, Irene Vico Quintero, Aly Rueda Alarcón, Miriam Claros Real, Delia Macías Casado, Carlos Ortega Zugasti, Eva Gutiérrez Kochneva, Ana Trujillo García, Juande Tamayo Martín, Raquel Yagüe, María López Campos, Natalia Merino, Adrián Acosta, Acantos Barbero y Ainhoa Moreno García (Ilustración) y Miguel Sánchez Rodríguez, José Francisco López Cano, Miriam Cobos Mena y Adrián Ríos García (Reproducciones artísticas en madera) exponen sus obras hasta el 31 de julio y puede visitarse con entrada libre de lunes a viernes de 11:00 a 14:00 h y de 18:00 a 21:00 h. Sábados de 11:00 a 14:00 h (sábados por la tarde, domingos y festivos cerrado).

Las profesoras y comisarias de la muestra señalan que “¡Juguemos! Con este imperativo comenzamos la partida en esta exposición-tablero de juego cuyos participantes son los miembros del alumnado del Ciclo Superior de Ilustración de la Escuela de Arte San Telmo de Málaga. *Play* significa jugar pero también



interpretar. Los ilustradores juegan creando imágenes e interpretan ideas, hacen realidad mundos imaginarios a través de la creatividad y el lenguaje visual.

Ya sea en su versión tradicional (juegos de mesa, cartas coleccionables, juguetes...) o digital (videojuegos, realidad aumentada y virtual, minijuegos, eSports...), esas pequeñas piezas visuales en papel o pantalla están pensadas y creadas para llamar nuestra atención. En esta nueva época de esplendor cultural e industrial del entretenimiento, nuestro alumnado es a la vez consumidor y creador de sus propios productos. Los juegos no dejan de ser un arte al servicio de la industria pero también permiten difundir conocimiento y fomentan la inclusividad al margen de identidad de género, cultura o clase social.

Las obras que conforman esta muestra son un claro ejemplo del *Zeitgeist* o espíritu del tiempo de sus creadores y creadoras: proyectos ilustrados como seis barajas de cartas, un libro interactivo, una novela juvenil de ficción, tres libros de arte de videojuegos, un libro de arte para una película y otro para una serie de animación. Entre diversión y deporte se encuentran las tablas de *skate* ilustradas y una decena de esculturas-juguetes hechos en colaboración con el alumnado de talla en madera. También podemos jugar a ser turistas descubriendo los poblados marítimos malagueños a través de infografías o a ser científicos a través de las ilustraciones botánicas; y encontrar repeticiones en una pieza audiovisual de estampados y patrones para moda. Existe un talento joven con un gran potencial de crecimiento dentro de la industria del ocio y estos proyectos son un ejemplo de lo que nuestros futuros y futuras profesionales pueden imaginar y crear”.

