

**MANUAL
DIDÁCTICO**

LAMADRAZA.UGR.ES

EXPOSICIÓN

**ESPÁRRAGO ROCK
A CONTRAPELO**

**Sala Crucero
Hospital Real
Del 11 de marzo de 2025
Al 4 de mayo de 2025**



TRIGUEROS ELÉCTRICOS

Propuestas de mediación artística para la exposición

Espárrago Rock: a contrapelo

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea - Área de Educación, Mediación y Extensión en el Territorio

Diseño de la propuesta: Programa Educativo del Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Patrimonio y RR. II

Programa dirigido a alumnado de Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato

Metodología

Las experiencias didácticas estarán basadas en las artes con el fin de favorecer la participación activa, enriqueciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje con las creatividades individual y colectiva mediante la incorporación de prácticas dialógicas y colaborativas para aprender en comunidad.

Los materiales didácticos a emplear estarán inspirados en los contenidos de la muestra *Espárrago Rock: a contrapelo*.

Más información e inscripciones en:

<https://lamadraza.ugr.es/aprende/>

ES BARRAGG



TRALLA RECORDS

ROCK '96

ES BARRAG

ES BARRAG

Los programas educativos de la Universidad de Granada se dirigen especialmente a los centros educativos de la ciudad y su provincia, además de a todas aquellas personas y colectivos que deseen acercarse y participar de la producción cultural, artística y científica a través de la experiencia directa con los avances alcanzados en la universidad.

La vinculación con las comunidades educativas es uno de los ejes fundamentales de las propuestas a llevar a cabo en los espacios expositivos de la UGR. Para ello, el Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Patrimonio y Relaciones Institucionales ha previsto un variado programa de mediación cultural y educación artística ideado para el estudiantado de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Además, busca la complicidad y colaboración del profesorado a través del diseño de experiencias previas y posteriores a la visita a nuestros espacios.

Las acciones previstas se definen desde un perfil interdisciplinar y emplean metodologías didácticas diversas. En general, el pensamiento artístico y científico es el que vertebra los procesos de aprendizaje, conjugando de manera especial la percepción, la interacción y la reflexión.

programa educativo / UGR /

MODO DE EMPLEO

1. ¿Para qué sirve este cuaderno?

Es una herramienta pensada para que el profesorado pueda preparar la visita con estudiantes a la Universidad de Granada. Este documento incluye una serie de recursos didácticos diseñados en torno a los contenidos de los espacios expositivos. Se incluyen, además, actividades que expanden las experiencias al propio centro educativo. Por otro lado, no se centra sólo en la didáctica escolar, sino que puede ser aprovechado además por otros colectivos infantiles y juveniles, como asociaciones culturales y familias interesadas en la producción cultural de la UGR.

2. ¿Qué incluye?

Para acercar a estudiantes (y públicos infantil y juvenil en general) a esta producción cultural, se proponen una serie de experiencias a desarrollar en torno a las propuestas expositivas de La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea de la UGR.

Para indagar en la UGR: Se describen una serie de acciones que permiten desarrollar un tipo de visita experiencial. En ella sus participantes generarán un conjunto de creaciones (dibujos, fotografías, instalaciones, performances, charlas) con las que interpretar ideas y conceptos ligados a lo percibido a través de cada pieza, ayudando a dinamizar el diálogo con la exposición. Se incluye una breve descripción a modo de presentación del artista, la pieza o su momento contexto, así como referencias clave y relaciones con otras obras. Cuando sea necesario, al final del documento se incluirán una serie de materiales de apoyo para el desarrollo de la visita en sala, preparados para su fácil preparación y distribución en el centro educativo.

Para indagar en clase: Para seguir profundizando en los temas centrales y transversales tratados en la visita, este cuaderno ha previsto una serie de acciones para su desarrollo en el aula. Aprovecharemos recursos digitales e internet para acercarnos y estudiar, de nuevo, aquello que experimentamos en la UGR.

3. ¿Cómo nos organizamos?

Tras estudiar los distintos programas educativos ofrecidos por la UGR y elegir uno concreto, formalizar la inscripción en la actividad en el apartado correspondiente de las webs indicadas para este fin. En este proceso se seleccionará una fecha y hora de participación, tras lo cual se recibirá confirmación con la convocatoria de visita.

Una vez en la sala, los y las escolares serán recibidos por nuestro equipo de mediación cultural y educación artística, pasando a contemplar las obras de manera libre y autónoma tras una breve presentación y contextualización.

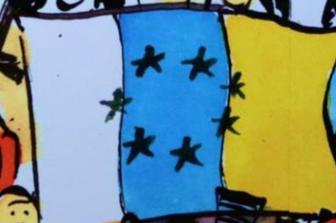
Durante estas acciones, formularemos una serie de preguntas, favoreciendo que quienes lo deseen puedan compartir sus ideas y reflexiones, ayudándonos a explicarnos, apoyando o rebatiendo temas para favorecer el pensamiento crítico.

Los temas irán siendo introducidos de manera progresiva y en función del desarrollo de las experiencias. Antes de finalizar, podremos incorporar ideas que no hayan surgido con anterioridad, puntualizando si es necesario. Como cierre, cederemos un espacio a la puesta en común de las creaciones que hayamos realizado, reformulando ideas y conceptos a modo de conclusión.



RED

RATONERA



ASKATU

Never mind the xxx



Una vez existió un lugar en el que los saberes del campo se encontraron con las culturas musicales y los movimientos contraculturales, al que acudieron miles de personas y que dejó una huella imborrable en la historia de nuestro territorio. Este lugar fue creciendo año tras año hasta convertirse en un icono. Hablamos del mítico Espárrago Rock.

Espárrago Rock: a contrapelo da nombre a la exposición organizada en el Hospital Real con motivo de la celebración de este festival pionero a nivel andaluz. Iniciado en Huétor Tájar en 1989 como una actividad de extensión cultural de la Feria Andaluza del Espárrago, este festival combinó música y agricultura con otras múltiples expresiones culturales, marcando un antes y un después en la historia de los festivales de música en nuestro país, logrando una repercusión que traspasó fronteras. Hablar del Espárrago nos ayuda a reflexionar sobre el poder transformador de la cultura, entendida como un símbolo identitario y convertida en un motor de desarrollo y cohesión social.

Este manual didáctico sirve de mapa experiencial para el viaje que la exposición nos propone a lo largo de la historia y el legado del *Espárrago*, permitiendo que los miembros más jóvenes de la sociedad descubran por qué este festival marco un hito en la escena musical de nuestro país. Prepárense para explorar este universo musical y creativo, cargado de compromiso y rebeldía. ¡Vamos a sonorizar los espacios del Hospital Real con estos ecos y que sigan influyendo en las nuevas generaciones!

EXPERIENCIAS

Objetivos generales del programa

OG1. Fomentar el conocimiento y la valoración de la histórica musical a través del *Espárrago Rock* como referente cultural.

OG2. Aprender sobre expresiones culturales y contraculturales en torno a los temas tratados por la muestra, promoviendo la diversidad, la creatividad y la libertad de expresión.

OG3. Desarrollar la capacidad crítica y creativa, incentivando la reflexión sobre la importancia de la música en la identidad cultural y su papel como herramienta para el cambio social.

Objetivos específicos

OE1. Explorar el origen y la evolución del *Espárrago* a través de su historia, basándonos en la documentación gráfica y audiovisual expuesta.

OE2. Analizar el impacto sociocultural del festival con acciones que aborden temas como la inclusión, multiculturalidad, asociacionismo, industria y el papel de los festivales en la economía y el turismo.

OE3. Fomentar la expresión artística y la creatividad, con acciones experienciales basadas en las artes e inspiradas en los múltiples productos visuales y sonoros relacionados con la historia del *Espárrago*.

Experiencia 1. Tribus.

- Conceptos clave: símbolo, tribu.
- Actividad dirigida a: escolares de primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Lápices de colores.

Herramientas

Láminas con personajes, impresas en blanco y negro.

Pasos a seguir

1. Como acción inicial, abriremos un debate que trate el concepto de tribu, haciendo un repaso de sus características (de las indígenas a las urbanas).
2. Para explorar las tribus del *Espárrago*, haremos un ejercicio de búsqueda en las documentaciones gráfica y fotográfica expuestas.
3. Una vez recopiladas ciertas ideas, intervendremos la imagen de una serie de personajes para identificarlos con cada una de las tribus reconocidas en base a sus símbolos identitarios.

Experiencia 2. Cuerpos musicales.

- Conceptos clave: sonido, ritmo, música.
- Actividad dirigida a: escolares de primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Una serie de objetos cotidianos.

Herramientas

La grabadora de nuestros teléfonos móviles.

Pasos a seguir

1. En esta experiencia convertiremos ciertos objetos y nuestros propios cuerpos en instrumentos musicales. Para ello, indagaremos en los sonidos que somos capaces de generar con la combinación de anatomía y movimiento. Partiremos de lo más inmediato: aplaudir. Pero, ¿qué más sonidos podemos hacer de manera autónoma?
2. Manipularemos una serie de objetos que utilizamos en nuestro día a día para averiguar si pueden emitir sonidos y si podemos hacer música con ellos.
3. Generaremos distintos “instrumentos musicales” utilizando materiales y elementos sencillos y reciclados con el objetivo de descubrir los sonidos que nos rodean para apoderarnos de ellos.

Experiencia 3. Cómic de carne y hueso.

- Conceptos clave: cómic, bocadillo.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Rotuladores permanentes, cartón en forma de bocadillo.

Herramientas

Cámara de fotos.

Pasos a seguir

1. Con esta experiencia nos convertiremos en los personajes que Azagra incluye en sus dibujos del *Espárrago* y que encontramos repartidos por las distintas salas.
2. Organizados en grupos de 3 a 5 escolares, mantendremos una breve conversación inspirada por los mensajes presentados por Azagra, sustituyendo nuestra voz por el empleo de bocadillos, como en los cómics.
3. Cada escolar tendrá un rotulador y un cartón en forma de bocadillo, permitiendo que sea escrito por ambos lados. De esta manera, generaremos una conversación gráfica de ida y vuelta en la que participen todos los miembros de cada grupo.
4. El resultado, de carácter performativo, será registrado en una secuencia de fotografías realizadas por los mismos escolares.





Experiencia 4. Símbolos, tatuajes y otros rayajos.

- Conceptos clave: plantilla, stencil.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Cartulina, pintura tipo guache de color negro, pintura en espray.

Herramientas

Tijeras, pinceles y rodillos, cinta de carroceros.

Pasos a seguir

1. Para conocer la técnica del stencil y sus posibilidades creativas, presentaremos una serie de ejemplos que nos ayuden a aplicarlo.
2. Realizaremos una serie de figuras o letras y exploraremos sus formas positiva y negativa para generar nuestras propias plantillas.
3. Además, exploraremos las posibilidades de las tramas para añadir otras formas a nuestras creaciones.

Estas acciones están basadas en la técnica del stencil, usada tanto en el arte prehistórico como en expresiones contemporáneas. Aprovecharemos además ciertos referentes para conocer esta técnica e inspirar nuestras producciones.

Experiencia 5. Prints.

- Conceptos clave: símbolo, espárrago, *merchandising*.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Papel autoadhesivo tipo etiqueta transparente en formato A4.

Herramientas

Rotuladores de colores, tijeras.

Pasos a seguir

1. En esta experiencia vamos a conocer los productos de merchandising que se fueron generando en las sucesivas ediciones del *Espárrago*, especialmente su línea de camisetas.
2. En base a sus imágenes, combinándolas con otros símbolos que encontremos en la cartelería del *Espárrago* expuesta y que nos pueda interesar, diseñaremos nuestra propia camiseta, haciendo del espárrago en elemento central de la composición. El reto será: representar un espárrago con propiedades musicales.
3. Una vez terminado el diseño, lo pegaremos sobre nuestra propia camiseta, sudadera, pantalón, mochila, abrigo, donde queramos. Y lo luciremos durante el resto de la visita.



Experiencia 5. Espárragos.

- Conceptos clave: escenario, festival, diorama.
- Actividad dirigida a: escolares de tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Una caja de cartón, cartulinas de colores y papeles similares.

Herramientas

Tijeras, pegamento de barra.

Pasos a seguir

1. Vamos a construir nuestro propio festival y, para comenzar, cada participante elegirá el estilo musical que se desarrollará en su escenario.
2. Reciclaremos una caja de cartón y la convertiremos en la base para definir la estructura del escenario, utilizando el recurso del diorama.
3. Incluiremos todos los elementos que sean necesarios para desarrollar conciertos: artistas, banda de música, instrumentos, altavoces, telones, focos, plataformas, personas en el público, gradas, casetas, y todo lo que se nos pueda ocurrir, dibujándolos en cartulina, recortando sus formas e incorporándolas al diorama.
4. Para terminar, agruparemos los escenarios por temas y generaremos un enorme espacio musical colectivo.

Experiencia 6. Video killed the radio star.

- Conceptos clave: performance, videoclip.
- Actividad dirigida a: alumnado de Educación Secundaria.

Herramientas

Cámaras de fotos y de video.

Pasos a seguir

1. En esta experiencia, vamos a conquistar los patios del Hospital Real para usarlos como si fueran espacios de juego.
2. Haciendo del videoclip un recurso educativo y tomando ciertas referencias, vamos a desarrollar una experiencia performativa en el Patio de los Mármoles, que está junto a la sala de exposiciones.
3. Siguiendo una serie de pautas, el grupo de participantes tomará una serie de posiciones para generar una suerte de escritura corporalizada que haya sido pactada previamente de manera colectiva.
4. El proceso será documentando a nivel visual y audiovisual, utilizando varias cámaras de fotos y de video estratégicamente situadas en la galería de la primera planta, obteniendo así vistas cenitales de la acción.

Acción inspirada en el videoclip de la canción *Mad world* de Gary Jules, dirigido por Michael Gondry:

<https://www.youtube.com/embed/etSbOs3aUqI>

Experiencia 7. ¡Viva el Mal! ¡Viva el Capital!

- Conceptos clave: crítica, paradoja, libertad de expresión.
- Actividad dirigida a: alumnado de Educación Secundaria.

Materiales

Láminas de papel, recortes de periódico.

Herramientas

Tijeras, pegamento de barra.

Pasos a seguir

1. Vamos a componer conceptos visuales críticos que traten cuestiones sociales, económicas y culturales que nos ayuden a cuestionar las normas establecidas.
2. Para analizar los temas de reflexión tomaremos como base un grupo de periódicos y revistas de actualidad.
3. Buscaremos noticias que traten cuestiones de trascendencia y, tras analizar su contenido, formularemos una respuesta crítica a través de la creación visual.
4. Para ello, elaboraremos un collage que combine imágenes y textos extraídos de estos medios de comunicación y que aproveche recursos expresivos y narrativas como la paradoja o la metáfora.

Experiencia 8. Punkys.

- Conceptos clave: contracultura, punk.
- Actividad dirigida a: alumnado de Educación Secundaria.

Herramientas

Tableta gráfica, láminas con imágenes de personajes.

Pasos a seguir

1. Lo contracultural es aquello que desafía las normas establecidas de una manera creativa y desde una perspectiva revolucionaria. Para comenzar esta acción reflexiva, plantearemos estos conceptos y reflexionaremos sobre ellos.
2. Presentaremos una serie de artistas que se definan desde lo contracultural, aprovechando lo reflejado en la exposición y ampliando este cartel de referencias.
3. Para traerlos al momento actual, destacaremos una serie de personajes conocidos para dilucidar si su perfil podría relacionarse con un posicionamiento contracultural.

Cuestiones clave

¿Qué es la contracultura? ¿Sigue viva? ¿Hay movimientos, agentes, medios del panorama actual que puedan definirse como tal? ¿Rosalía es contracultura? ¿Cómo nos sumaríamos a este movimiento? ¿Qué postura tendríamos que adoptar?

ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

Raíces musicales

Para entender la importancia que el *Espárrago Rock* adquirió en su momento, proponemos que investiguéis los festivales que le precedieron y que sin duda inspiraron a sus creadores: *Woodstock* o el *Zaidín Rock*. Por otro lado, estudiaréis cómo influyó en festivales más jóvenes, como el *FIB*, el *Festimad* o el *Doctor Music Fest*. ¿Qué elementos heredaron estos festivales del *Espárrago*? ¿Qué relaciones encontramos entre los primeros conciertos de Huétor Tájar de 1989 y los que se organizan ahora?

Omega (Poema para los muertos)

Vamos a indagar en las raíces culturales de la música rock granadina de los años 90. Para eso, proponemos analizar la canción *Omega*, de Enrique Morente y Lagartija Nick, incluida en el disco del mismo nombre publicado en 1996. ¿Qué géneros musicales la definen? ¿Quién inspira su letra?

<https://www.rtve.es/play/audios/programa/morente-lagartija-nick-esparrago-rock-1998/960266/>

Flamenco con tupés

Tras la visita a la exposición, una vez conocidas los ámbitos culturales que articulaban cada edición de nuestro festival, de vuelta al aula se propone una actividad colectiva en la que el alumnado, organizado por equipos temáticos, prepare una futura edición del *Espárrago Rock*, destacando qué artistas compondrán el cartel de cada uno de sus escenarios.

MARCO DE REFERENCIA

Las experiencias previstas en este programa educativo se relacionan con los objetivos planteados para la didáctica escolar, según se recoge:

Educación Primaria

El artículo 5 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en Andalucía:

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Competencias clave:

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos de la etapa está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil competencial. Dichas competencias son las siguientes:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender.

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Educación Secundaria

Artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Competencias clave:

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación para las distintas etapas educativas están

vinculados a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en estos perfiles, y son las siguientes:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Organiza:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

programa educativo / UGR /

Colabora:



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

