

# SUBIR A LA NUBE

el cielo está pixelado



Clara García Garzón  
Manuel Gómez López  
Javier Moreno Caona

# SUBIR A LA NUBE

el cielo está pixelado

Clara García Garzón  
Manuel Gómez López  
Javier Moreno Gaona

## DIPUTACIÓN DE GRANADA

### Subir a la nube; El cielo está pixelado

Sala Ático. Palacio de los Condes de Gabia, Granada

Del 12 de febrero al 12 de abril de 2026

#### Presidente

Francisco Pedro Rodríguez Guerrero

#### Diputada de Cultura y Educación

Pilar Caracuel Sánchez

#### EXPOSICIÓN

##### Organiza y produce

Delegación de Cultura y Educación.  
Artes Plásticas

##### Comisario

David Domínguez Escalona

##### Coordinación

Pablo Ruiz Luque

##### Audiodescripciones

Ángela Aragonés Martín  
Lucía Hita Ortega  
Yan Yan Lin

##### Montaje

Domingo Zorrilla

##### Rotulación

Kleintone

##### Seguridad

Ilunion

#### CATÁLOGO

##### Edita

Delegación de Cultura y  
Educación. Artes Plásticas

##### Textos

David Domínguez Escalona  
María Asunción Pérez de Zafra

##### Revisión de textos

Irene Fernández Romacho

##### Fotografías

Antonio F. Morillas  
David Domínguez Escalona

##### Diseño gráfico y maquetación

Carlos Fortuny

##### Impresión

Imprenta de la Diputación de  
Granada

##### Encuadernación

Encuadernaciones Olmedo

DL GR 303-2026

ISBN 978-84-7807-389-4

© de esta edición: Diputación de  
Granada, 2026

© de los textos, sus autores

© de las imágenes, sus autores

Impreso en España / Printed in Spain

Esta exposición se ha realizado gracias a la ayuda de la Diputación de Granada y forma parte del proyecto *Generación de Cristal. Arte y Salud en la Cultura Digital*, que ha obtenido la ayuda P52. Proyectos de Investigación Medialab-UGR. 2024 y la ayuda Programa de Apoyo y Fomento a la Investigación en Materia de Igualdad, Inclusión y Compromiso Social del Vicerrectorado de Igualdad, Inclusión y Compromiso Social de la Universidad de Granada.

## ÍNDICE

5. No sé dónde está la nube. Yo también creí que estaba arriba  
David Domínguez Escalona
  
19. Más allá de la accesibilidad. *Las audiodescripciones como práctica artística*  
María Asunción Pérez de Zafra Arrufat
  
23. Catálogo
  24. Manuel Gómez López
  32. Clara García Gómez
  46. Javier Moreno Gaona
  
57. Transcripción de las audiodescripciones



## NO SÉ DÓNDE ESTÁ LA NUBE. YO TAMBIÉN CREÍ QUE ESTABA ARRIBA

David Domínguez Escalona

Hoy «la nube» forma parte de nuestra realidad cotidiana. En ella guardamos archivos de diferentes formatos —JPEG, PNG, TIFF, ZIP, MOV, DOCX— y, con ello, parte de nuestra memoria. La percibimos como un lugar fiable. Si nuestro móvil sufre una avería y *muere*, estamos seguros de que «no pasará nada», pues todo lo importante está «en la nube». Decimos «subir» por costumbre, como si ascendiéramos a un cielo. Pero lo que hacemos es enviar constantemente información a servidores remotos. Y ese «arriba» no se habita con el cuerpo, incapaz de evolucionar al ritmo de la tecnología. Hablo de una extraña trascendencia doméstica y funcional en un mundo cada vez más hipertecnificado, donde todo parece transformarse en datos digitales y códigos.

Pero no nos engañemos, la existencia de esa nube se debe a una base muy material: enormes centros de datos, cables submarinos y terrestres, flujos constantes de electricidad y sistemas de refrigeración ininterrumpidos. Para entrar en ese cielo necesitamos de un dispositivo, una conexión wifi, una clave y, en la mayoría de los casos, pagar una cuota a iCloud, Google Drive o Dropbox. No todas las personas pueden acceder por igual o con la misma facilidad.

Por otra parte, en este espacio digital ocurre todo lo contrario al mundo de las ideas de Platón, pues lo que se almacena en él son versiones, duplicados, copias de copias comprimidas, recortadas y reenviadas. Y el deseo de querer tenerlo «todo en la nube» promueve aún más la desmaterialización de las imágenes cuando, paradójicamente, somos más materialistas que nunca. No se trata ya de acumular objetos físicos, sino de mantener los archivos disponibles, sincronizados y accesibles para ser compartidos en emails, chats o redes sociales. Esta mediación digital que atraviesa lo cotidiano no solo afecta a las obras, sino que también influye en cómo nos miramos, nos relacionamos y, al fin y al cabo, cómo nos representamos.

Recuerdo salir de la Facultad de Bellas Artes al terminar una clase de *Creación Digital* y encontrar, de forma inesperada, un gran óleo sobre tabla apoyado en un coche del parking, como si alguien lo hubiera olvidado allí. Se trataba de la primera obra que habían realizado los jóvenes artistas Clara García Garzón y Manuel Gómez López a la edad de 18 años, titulada *De hace rato* (2022). Lo que más me llamó la atención no fue solo la destreza técnica con que la ejecutaron, sino intuir algo diferente que estaba sucediendo en las nuevas promociones de alumnos, a las que se le cuelgan etiquetas simplificadoras —generación Z, de cristal, *postmillennial*, Instagram/TikTok, *streaming* o del *like*—. Una forma distinta de ver que me resultaba difícil comprender debido, en gran parte, a mis prejuicios. Manuel y Clara, habiendo crecido con un móvil en la mano, no optaron por producir el arte con nuevas tecnologías que casi todos mis alumnos quieren dominar —IA, *videomapping*, RA, drones o

sensores de presencia—, como ocurre, por ejemplo, en el espectacular trabajo de Daito Manabe, el creador digital más puntero en la actualidad. Aunque esta pareja de artistas partía de imágenes de pantalla, prefirieron materializarlas mediante la pintura, una disciplina que, lejos de entender agotada o «muerta», como tantas veces se ha anunciado, deciden explorar desde sus nuevas posibilidades.

«Lo digital y lo tradicional no son dos mundos independientes: se mezclan y se entrelazan; la realidad ya no puede entenderse separada de lo digital. Al igual que nuestra obra no se puede entender obviando a uno de nosotros... quizás la pintura necesite un vocabulario nuevo para situaciones, ideas y momentos nuevos», afirma Manuel Gómez en la conversación que mantuvimos (comunicación personal, 2025).

Aunque hoy estos dos artistas emergentes sientan hoy sus trabajos actuales muy lejos de *De hace rato* (2022), en esta obra ya aparecía una forma de entender la imagen que, con los años, se fue profundizando y complicando. El *selfie* fue el punto de partida para realizar el óleo que encontré en el *parking* de la Facultad de Bellas Artes de la UGR, marcado por cierto postureo generacional, sí, pero también por una interrogación sobre el autorretrato actual. Con los años, ya cursando el máster de Pintura en Bilbao, sus lienzos han ido ganando cromatismo, capas, superposición, roce, sedimento, duda y tiempo; como si reflejaran interfaces o se construyeran a base de des-apariciones. Habían pasado tan solo tres años, y les parecía una eternidad, un síntoma característico de las generaciones actuales, cuya capacidad de atención y percepción difiere de sus predecesores.

Clara y Manu se retrataban pictóricamente, pero desde una imagen pensada para circular: para verse rápido y compartirse en Instagram. Y esto tiene mucho que ver con el contexto en el que miramos hoy en nuestra sociedad, donde aumenta la necesidad de consumir imágenes que no llegan a satisfacernos y que almacenamos en la nube para, normalmente, no volver a ver jamás. Esa insatisfacción constante es, precisamente, el motor que sostiene la sobreproducción de archivos digitales a modo de mercancías reemplazables, influyendo incluso en nuestras relaciones más íntimas.

Un ejemplo claro es la gestión que hacemos de las fotos de nuestro cuerpo en apps para ligar como Tinder, donde elegimos o descartamos rápidamente un perfil, basándonos en un *selfie* retocado y sin apenas mediar palabra. Vivimos volcados en y para las pantallas, pendientes de apariencias provisionales e intercambiables dictadas por modas pasajeras. Se impone así una identidad extrañamente maleable, sin claros referentes. Y, aunque hoy se reivindique más que nunca la diversidad (étnica, racial, religiosa, lingüística y de género) como motor de innovación y creatividad, seguimos obsesionados con fabricar identidades postizas en un mundo virtual que no escapa a los imperativos de un mercado cada vez más invasivo. Un mercado que homogeneiza gustos y formas

de pensar, y que convierte al usuario en consumidor y productor de imágenes al mismo tiempo: un fenómeno sin precedentes históricos.

Nunca habíamos vivido tan obsesionados con cambiar nuestra apariencia. Nunca habíamos estado tan expuestos a la opinión pública: a ser observados por cientos, miles o millones de *followers* desconocidos que pueden comentar, escribirnos, bloquearnos o restringirnos. Se ha hablado de una *identidad líquida*, de un narcisismo extraño en el que el espejo ha dejado de devolver un reflejo estable de nuestro rostro.

El *selfie* no es un autorretrato como los que se hacían hace unas décadas. Su sentido es distinto al del retrato fotográfico o pictórico tradicional. El *selfie* es un fenómeno contemporáneo que nace del dispositivo móvil, de la pantalla y de las redes sociales. El uso de filtros puede alejarlo de la apariencia real del individuo para dar lugar a un avatar o alter ego digital irreconocible. Y, en este juego de apariencias, se crea una tensión entre lo que uno es, lo que muestra a sus seguidores y lo que cree que debería ser, hasta el punto de poder hablar de una dismorfia del *selfie*.

Esta problemática es tratada de forma anecdótica en obras de Clara, como *(D)efectos secundarios?* y *Filtros*, realizadas en 2024. Es también interesante mencionar *¿Qué has comido hoy?* (2023) y *Pizza xd* (2023), cuyos títulos son tomados de mensajes anodinos de WhatsApp. En ellas vemos dos jóvenes retratados, recostados sobre una cama o un sofá y con la cara iluminada por la luz artificial del móvil que sostienen. No ocurre nada extraordinario y, sin embargo, mantienen la mirada fija en la pantalla, cuadratura luminosa que organiza el tiempo e influye en la postura de sus cuerpos. No hay dramatismo en las escenas. Todo parece contenido. Se muestra una forma de soledad contemporánea, marcada por cierta apatía y la conexión permanente que, en casos extremos, puede llegar a convertirse en nomofobia. Una pena que la joven artista no quisiera mostrar en la exposición por considerar dichos retratos muy alejados de su propuesta actual.

González-Anleo habla de la «Generación del Selfie» como una generación nacida en un mundo en el que el mercado reduce nuestra identidad a imágenes consumibles en espacios digitales. Según este autor, a través del *selfie* «el joven se convierte en empresario de sí mismo, gestor de su juego de identidades para su consumo en la hoguera digital de las vanidades» (González-Anleo, 2015, p. 10). Pintarlo, sin embargo, obliga a sostener la mirada sobre algo que normalmente se edita, se publica y consume rápidamente.

Las obras de esta exposición de Manuel y Clara son hijas de un diálogo sostenido entre ambos a lo largo del tiempo. Pero no se trata solo de colaborar, sino de entender la pintura como un espacio de confluencias donde la autoría de cada uno es cuestionada y reformulada constantemente. Pintar juntos implica aceptar que sus ideas o decisiones puedan ser modificadas por el otro durante el proceso, para bien y para

mal. El cuadro o mural se convierte para ellos en un espacio compartido, de encuentros y desencuentros.

Se trata más bien de un proceso de devenir creativo que va más allá de una complementariedad o suma de individualidades. En el trabajo conjunto, cada uno se desplaza hacia el otro y se deja afectar por él, surgiendo decisiones que difícilmente tendrían lugar en solitario. Importa tanto lo que queda visible como aquello que se decide conservar de etapas previas: gestos, capas o restos que normalmente quedarían ocultos. Y esta forma de trabajar no es fácil en un mundo globalizado donde prima un individualismo enfermizo, en el que, pese a estar más conectados que nunca mediante artefactos electrónicos de bolsillo, nos sentimos cada vez más aislados. Quizá haya que redefinir el concepto de soledad en una sociedad que sufre una progresiva erosión de la intimidad.

Clara lo dice con una frase que resume bien esa apertura del proceso: «Mi investigación en la pintura se dirige a lugares en los que aún no he estado» (comunicación personal, 2025). Manuel lo expresa desde dentro del taller: «Cuando el trabajo es colaborativo, (...) hay que aceptar que hay que ceder en cierta medida, dejar de ser uno mismo y fundirse con las otras personas con las que colaboras, (...) convertirse en una especie de *transformer* que pinta desde una autoría múltiple; (...) cada uno tiene su función en una tarea común» (comunicación personal, 2025). Por esto invitaron a colaborar a Gabriele Hoxha, un tercer artista, en la realización de *AAAAAAAH* (2026) en Bilbao, con la intención de introducir *algo de interferencia* en el proceso y, a la vez, de disfrutar del mismo acto de pintar colectivamente como si de un juego se tratara. Él mismo describe la obra como «un paisaje de perfiles», próximo a los escenarios de aquellos videojuegos de plataformas —como Super Mario— en los que la imagen se va construyendo por niveles y recorridos (Hoxha, comunicación personal, 2025). Por ello Gabriele pensó en una escuela infantil como el lugar idóneo para instalarlo.

En la última sesión de *AAAAAAAH*, el trío de pintores quedó para «comer pipas» y tomar unas cervezas frente al cuadro. «Era más bien como estar sentados en un mirador del Albaicín, disfrutando de las vistas y de la compañía. Pero también analizando la experiencia y valorando lo que nos enseñamos unos a otros, aprendiendo a contemplar no solo desde tu propia mirada, sino también desde la de los demás», escribe Clara García (comunicación personal, 2025).

Tener una idea, según Deleuze, no es planificable. Es un extraño acontecimiento, como «una fiesta» que irrumpe, te saca de tu inercia y te obliga a reorganizar lo que estabas haciendo (Deleuze, 1987/2022). Y, además, insiste en que no es lo mismo tener una idea en filosofía, en ciencia, en cine o en pintura. Una idea para el filósofo francés es una posibilidad que nace unida a un lenguaje y a una manera de hacer concretos. Por ejemplo, mientras que el cine se piensa con bloques de movimiento-duración, en la pintura la idea no se «explica» con conceptos, sino que se vuelve materia, ritmo y fuerza en el plano.



Manuel Gómez y Gabriele Hoxha realizando AAAAAAH



AAAAAAAH, 2025  
Clara García Garzón, Manuel Gómez López, Gabriele Hoxha  
Óleo sobre lienzo

En ese mismo espacio, Manu y Clara conciben el proceso creativo como un juego, dejándose sorprender por aquello indeterminado que puede surgir y abrir nuevos derroteros. No es casualidad que Manuel haga referencia de forma directa o indirecta a Google Maps en muchas de sus obras, una aplicación que suele trazar rutas precisas a un destino concreto, justo cuando la experiencia contemporánea puede resultar errática y desorientada.

Muchas veces comienzan sin un plan predefinido, dejándose llevar por el azar, el accidente o el error, lo que conecta con métodos artísticos de vanguardias y prácticas experimentales del siglo XX. Como afirma Clara, «una imagen es algo que siempre está por hacerse. En mi obra trabajo desde un proceso abierto, donde la imagen se va construyendo a través de la improvisación, utilizando recursos como la yuxtaposición y otros que remiten a la pintura digital» (comunicación personal, 2025). Y esta forma flexible de trabajar no supone un descontrol, sino todo lo contrario, la de una atención constante a todo lo que va sucediendo.

En este sentido, cabe recuperar la noción de azar planteada por Chantal Maillard a partir de la «ley del *jaos*». En la tradición hindú, el *jaos* remite al origen del mundo entendido como totalidad indiferenciada, cargada de posibilidades. Y este azar nada tiene que ver con la racionalidad discursiva o científica, sino con la «razón estética», es decir, con una «racionalidad constructiva que organiza creativamente» (Maillard, 1998, p. 76), a través de la cual percibimos el mundo en su estar-siendo. Y ello requiere, como señala Maillard, de una «oblicuidad de la mirada», una actitud de apertura y atención constante típica del poeta o del artista.

Esa actitud convierte la pintura en una práctica de atención sostenida. Ellos deciden qué es lo que se conserva o desaparece, que es lo que es transformado o velado, convirtiendo la obra en una especie de artefacto que registra —o refleja— tiempos y ritmos heterogéneos. Pero «pintar es hacer visibles las fuerzas que ni siquiera están al alcance del ojo. Por lo tanto, estamos muy lejos de aquella definición que afirma que pintar es reproducir lo visible». (Honorato Crespo, 2010, p. 275).

A partir de ahí, tiene sentido hablar de «sensación». En pintura, para Deleuze no se trata de contar una historia ni de representar algo. La pintura no cuenta primero y afecta después, afecta desde el primer gesto: un golpe de color, una línea, una densidad. Y esta sensación atraviesa todo el cuerpo; la mirada se hace casi táctil; el pintor, dice Deleuze, pinta con los ojos, en la medida en que «toca con los ojos». No es casual la provocación que encierra el libro *Pintar sin tener ni idea*, de Ángel González (2007), que, más que aludir a una ausencia de ideas, nos invita a ver la pintura como un proceso en el que se piensa mientras se hace.

Podríamos hablar de «visualidad háptica» (Marks, 2000), una forma de ver en la que el ojo parece tocar las imágenes. Sin embargo, en las pantallas de nuestros móviles, ese contacto, subordinado a la mirada, queda reducido a gestos mínimos, a roces de nuestros dedos que activan la imagen sin demorarse en ella. Y, en el peor de los casos, a *scroll* infinito.

Es interesante cómo Clara habla del efectismo y de la sensación de vacío que atraviesa nuestra cultura hipervisual. Al trabajar con referencias digitales —fotografías, capturas, distorsiones—, señala que la pintura puede caer fácilmente en un impacto inmediato. Pero precisamente busca lo contrario: «Que la pintura respire, que tenga un tiempo distinto al de la pantalla... Hablo del efectismo, no como algo negativo en sí mismo, sino como una alerta» (García Garzón, comunicación personal, 2025). ¿Alerta naranja o marrón?

Sus cuadros parten de *collages* digitales y suelen construirse a partir de colores brillantes, una «clara» influencia de la pantalla digital. «He intentado salirme de ese cliché... aunque siempre vuelvo a lo digital. Al final, creo que es algo generacional, algo que permanece incluso cuando intento alejarme», afirma la joven artista (García Garzón, comunicación personal, 2025).

Esa lógica atraviesa tanto las obras presentadas en la exposición en Condes de Gabia como el mural *B4IL4* (2025), realizado en la Facultad de Trabajo Social de la Universidad de Granada. En este caso, la pintura sale del espacio expositivo —del cubo blanco— y se inserta en un contexto universitario, adquiriendo así una dimensión pública, una apertura que se traslada también al propio proceso de trabajo.

Antes de la realización del gran mural, Manuel y Clara trabajaron con un grupo de estudiantes, atendiendo a sus lecturas y al espacio. El mural no se impone: se construye desde las necesidades de las personas que lo habitan, quienes sugirieron una paleta de colores que irradiara vitalidad. Pintado sobre andamios, el proceso fue tan importante como el resultado.

La primera vez que pude contemplar *B4IL4* de cerca todavía eran manchas frescas, fragmentos y líneas cruzándose, a modo de interferencias capturadas en el curso de una transmisión. A medida que me alejaba, este aparente caos visual se iba organizando en una escena donde podías distinguir la silueta fragmentada de un joven y la figura más realista de una mujer mayor con el cabello blanco. Entre ambos personajes existía un espacio indeterminado que, como píxeles, parecían remitir a los difusos límites entre lo físico y lo digital, algo que se apreciaba con mayor evidencia en los bocetos previos.



*B4il4*, 2025

Manuel Gómez López, Clara García Garzón

Mural, técnica mixta sobre pared

Facultad de Trabajo Social (UGR)

Con el mural se intentó abordar la brecha generacional existente entre quienes han crecido inmersos en lo digital —«nativos digitales»— y quienes pertenecen a generaciones anteriores más determinadas por lo analógico —«inmigrantes digitales»—, como yo. No se plantean como dos mundos enfrentados, sino como mundos que generan tensiones y, al mismo tiempo, la posibilidad de un encuentro transgeneracional.

*B4il4* nos hace reflexionar sobre la exclusión silenciosa que padecen muchas personas mayores en el entorno digital, pues se exige el conocimiento de códigos visuales y de formas de interacción ajenos a sus necesidades. Sus cuerpos y sus tiempos —más lentos, menos productivos— quedan fuera de un sistema que apenas deja margen para la adaptación. Pero esto, lejos de ser un defecto, puede ser una forma de resistencia ante una sociedad acelerada, en la que las pantallas y los algoritmos, diseñados para acaparar nuestra atención y dirigir nuestro consumo, marcan el ritmo de la vida cotidiana.

La exposición se completa con una serie de obras de Javier Moreno Gaona, pertenecientes a su trabajo fin de grado en Bellas Artes de la UGR, dirigido por Paco Baños —profesor al que escuchaba cuando me colaba en sus clases haciéndome pasar por uno de sus alumnos—. A pesar de no conocer a Clara y Manuel personalmente ni haber participado en sus procesos de trabajo, sus piezas establecen un diálogo a partir de preocupaciones comunes en torno a la imagen contemporánea y su relación con lo digital. Como afirma Javier, «los resultados de este proyecto son fruto de una larga trayectoria de frustración e interés por entender qué es eso del arte contemporáneo» (Moreno Gaona, 2020, p. 65).

La obra de Javier Moreno Gaona supone un contrapunto en la exposición. Mientras Manuel y Clara trabajan desde la expansión y la pintura como espacio común, Javier lo hace desde el formato pequeño y lo íntimo, invitando así a una lectura cruzada entre diferentes formas de representar. Incluso sus obras, en un rincón cerca de la puerta de salida, podrían pasar desapercibidas confundándose con el cuadro de electricidad, lo que potencia su discurso.

Gaona se sitúa en un territorio fronterizo entre lo escultórico y lo pictórico, y entiende su obra como resultado de la confluencia de ambas disciplinas. Las piezas se crean a partir de moldes de esculturas de teléfonos móviles. El modelo se diseña previamente en el ordenador y, después, se materializa e interviene mediante pintura y su combinación con libros y texto impreso. «Esculpí digitalmente la forma de un *smartphone*. La imprimí con una impresora 3D y sobre este molde vertí una mezcla de escayola. Cuando se endureció retiré el molde, obteniendo una superficie de escayola con un hueco de *smartphone* en ella» (Moreno Gaona, 2020, p. 79). Esta fricción entre el móvil y el libro físico nos hace reflexionar acerca de las distintas formas de acceso al conocimiento, la memoria y la imagen.

Según Moreno Gaona, «en nuestros bolsillos portamos una *wunderkammer* de objetos sin aura» (2020, p. 77), es decir, un gabinete de curiosidades contemporáneo, de imágenes que, como fantasmas, no podemos tocar (Moreno Gaona, 2020, p. 78). Así pues, un *smartphone* es para él un archivo inestable y siempre provisional. Las imágenes, reducidas a estímulos fugaces, aparecen para capturar nuestra atención y desaparecer, algo que ha influido en nuestra forma de contemplar las obras de arte en el espacio expositivo.

En las últimas décadas, el museo ha dejado de ser solo un lugar físico y se ha vuelto un territorio híbrido mediado por la tecnología. La pantalla, la reproducción digital y la visita virtual cambian la experiencia de la obra: el visitante se convierte en usuario, y el recorrido ya no se hace caminando, sino navegando tocando la pantalla. En ese marco, las nuevas generaciones, familiarizadas desde la infancia con el uso del móvil, perciben y piensan de otro modo. El flujo cotidiano de imágenes se consume en un «tiempo digital» distinto al tiempo cronológico acostumbrado.

Frente a ese régimen visual acelerado, la obra de Javier introduce pausa y densidad material. Lo digital se presenta aquí materializado en escayola y en pintura, solidificados como objeto. Gaona trabaja en contra de la virtualización digital, en un empeño por devolver peso a las imágenes que la pantalla genera. Sus piezas convierten el artefacto tecnológico en un objeto paradójico que funciona como resto material de una cultura visual acelerada, obligándonos a cuestionar nuestros modos de mirar.

En *Inverse Story / Relato inverso* (2019), Javier sitúa la mirada en una escena cada vez más habitual en los museos: la de los visitantes reunidos frente a una obra icónica, no solo para contemplarla, sino para fotografiarse con ella. Dentro de un molde de *smartphone* realizado en escayola —material humilde que funciona casi como un resto arqueológico—, aparece una vista de *Las Meninas* de Velázquez atravesada por cuerpos, pantallas y gestos contemporáneos. La obra no muestra tanto el cuadro como la situación que se genera a su alrededor. Lo interesante es que también el propio artista se incluye en la escena como si estuviera haciéndose un *selfie*. Con esta obra, Javier nos hace reflexionar sobre el cambio de la experiencia que se ha producido en nuestros museos, donde los dispositivos electrónicos median la forma de contemplar sus obras. Sin duda, da un paso más allá, cuestionando la propia mirada, la propia institución museística. Javier, después de aprender búlgaro en unos meses, aprendió a programar videojuegos cuando entendió que «el arte contemporáneo también podía ejecutarse en tiempo real». Como me escribió recientemente en un *wasap*, «no diseño videojuegos para escapar del mundo, sino para *hackear* la forma en que lo miramos» (Moreno Gaona, 2026).

La pieza *Misión de la Universidad* (2019) es creada con el libro de Ortega y Gasset de título homónimo. Para ello se inspira en un burro de *Hasta su abuelo* (1799), grabado de Goya (*Caprichos*, 39), enmarcándolo en

una ventana de un perfil de Tinder, la conocida *app* de citas. De este modo, produce una falsa sensación de poder decidir en pocos segundos —aceptar o rechazar—, trasladando la lógica del consumo inmediato a las relaciones contemporáneas en las que un *selfie* puede reemplazar el encuentro físico entre personas.

En *Ventana a Nantes. Óleo sobre Lucas 10* (2019), una incisión con forma de *smartphone* realizada sobre una Biblia deja visible un pasaje del Evangelio de Lucas. Ese recorte obliga al espectador a detenerse, a sostener la mirada y a recuperar el tiempo y la densidad de la imagen frente al flujo continuo e inmediato de las pantallas contemporáneas.

Podríamos decir que las obras de Gaona dialogan con la brecha generacional que cubre *B4LL4*, si bien lo hacen en otra escala y con otro registro. Si en el mural el conflicto se presenta de manera corporal, aquí se condensa en objetos híbridos que operan como restos, archivo o huella material de una cultura visual influenciada excesivamente por la tecnología.

Lejos de anunciar su agotamiento, las obras de esta exposición insisten en la pintura como un lenguaje todavía capaz de abrir posibilidades. Un lenguaje tradicional, sí, pero con la potencia necesaria para generar nuevos sentidos.

Pintura y objeto, pantalla y materia, velocidad y pausa coexisten en la exposición como tensiones productivas. *Subir a la nube, el cielo está pixelado* no rechaza lo digital, sino que nos invita a detenernos a pensar sobre la producción de imágenes en el presente. Una nube de datos se superpone e influye en nuestra experiencia del mundo. Organiza deseos, recuerdos y acciones. Pero algo siempre se escurre: un gesto mínimo, una huella, un giro inesperado, un accidente que resquebraja nuestras certezas. Aquí es donde comienza el arte. No como respuesta, sino como grieta por donde volver a mirar.

## Referencias

- Deleuze, G. (2005). *Francis Bacon: Lógica de la sensación* (I. Herrera, Trad.). Arena Libros. (Trabajo original publicado en 1981).
- Deleuze, G. (2022). *¿Qué es el acto de creación?* [Conferencia]. <https://esquizoanalysis.com.ar/que-es-el-acto-de-creacion-gilles-deleuze/> (Trabajo original presentado en 1987).
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *¿Qué es la filosofía?* (T. Kauf, Trad.). Anagrama. (Trabajo original publicado en 1991).
- González-Anleo, J. (2015). *La generación selfie: Vivir en la era del narcisismo digital*. Rialp.
- González García, Á. (2007). *Pintar sin tener ni idea y otros ensayos sobre arte*. Ediciones Asimétricas.
- Honorato Crespo, P. (2010). *Sensación y pintura en Deleuze*. *Aisthesis*, 47, 272–283
- Maillard, C. (1998). *La razón estética*. Laertes.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- Moreno Gaona, J. (2020). *Tiempo vertical y aura en la era del wunderkammer de bolsillo: Una investigación pictórica sobre obras maestras en formatos pequeños con materiales innobles mediante el trampantojo de una transferencia* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Granada].





## MÁS ALLÁ DE LA ACCESIBILIDAD. LAS AUDIODESCRIPCIONES COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA

María Asunción Pérez de Zafra Arrufat

Generación de Cristal es el proyecto en el que se enmarcan las audiodescripciones (AD) que tenéis disponibles virtualmente en sala y en cualquier lugar en el que os encontréis. Puede que os preguntéis si siguen las pautas tradicionales que encontramos en las salas de museos. En *Subir a la nube, el cielo está pixelado* son textos orales y escritos para los que queremos saber más. En concreto, van hacia donde los artistas en colaboración con las estudiantes de Traducción e Interpretación han querido habitar.

Las obras audiodescritas de Manuel Gómez por Yan Yan son potentes, fragmentadas, dinámicas. A través de un discurso directo, conecta el texto con la obra. La estrategia narrativa de la autora no consiste en describir sistemáticamente, sino que se convierte en una extensión formal en la que la fragmentación es un elemento discursivo que permite la traducción intersemiótica de los elementos compositivos. En las cuatro obras, Manu representa imágenes rotas: por errores de carga en *google mapas II*, por un renderizado fallido en *Hielo y caída* o por el ruido visual en *Enciende, joder*. Al utilizar elipsis y frases nominales, la AD genera en el oyente la misma sensación de «parpadeo» o «imagen que se corta» que tiene el espectador frente al lienzo:

Un lienzo. Un metro treinta de alto. Ochenta y nueve centímetros de ancho. Similar a una pantalla de televisión de 60 pulgadas en vertical. Cargada de ruido visual. Obra de Manuel Gómez López.

Un gesto cotidiano. Clic. En el lateral derecho, una mano verde pulsa el interruptor. Un gesto urgente para activar el sistema. Pero la luz no llega al cuarto. Otro clic. No funciona. *Enciende, joder*. Así es como se titula esta pieza.

La brevedad del texto es el equivalente al *glitch* visual. En las obras, se representan una serie de personajes sin rostro: el excursionista de *Hielo y caída*, el jinete de *Imagen a galope* o la mano verde de *Enciende, joder* son figuras sin rostro, «usuarios» más que personajes, y en la AD la descripción mantiene esa distancia explícita: «Ahí, una figura humana agachada. Aparece de perfil. No tiene rostro ni cabeza. Puede ser cualquiera. Tú, yo, él».

A través del discurso, se señala la tensión constante: el hombre que camina frente al «muro de hielo» o la mano que pulsa un interruptor que no responde. La AD 9 destaca la frustración digital del usuario, un sentimiento puramente contemporáneo. El cromatismo y las texturas, que vuelven a remitirnos a lo digital, como el «verde eléctrico» o el fondo oscuro de «pantalla apagada» se encuentra reflejado en descriptores con verbos como «compite» o «vibra», cualidades dinámicas. Otro de los recursos para expresar la velocidad congelada de algunas obras representada a través de líneas de itinerarios, ubicaciones y personajes

en movimiento es el discurso directo y breve con verbos de acción como «caer» y «atravesar». Además, Yan Yan juega con la cuarta pared, integrando en algunos momentos al visitante como actor en la obra.

Por otro lado, la propuesta de Ángela sobre la obra de Clara nos sitúa en un registro comunicativo completamente diferente, marcando un contraste en el proyecto. Si con Manu y Yan Yan habitábamos el *glitch* y la urgencia digital, aquí la audiodescripción se repliega hacia la objetividad y el respeto por el carácter no narrativo de la pintura.

Ángela, a petición de la autora, opta por una estrategia de asepsia interpretativa: no busca explicar qué significa la obra, sino cómo está construida. Aquí la AD no es una extensión de las obras expuestas en sala, sino una guía. Los puntos clave de su enfoque son la descripción de cada obra según la técnica compositiva principal, caracterizada por la estratigrafía de capas, texturas y su montaje: «El óleo se presenta en veladuras, recortes y acumulaciones que dejan ver u ocultan lo que hay debajo». Para ello, se habla de «planos que se montan unos sobre otros y capas que se interrumpen». La descripción se convierte en una disección técnica, permitiendo que sea el usuario quien pueda reconstruir la imagen mentalmente. En la obra *P/03* se representa un torso con tatuajes, y en la AD Ángela mantiene una distancia descriptiva. No lo describe como «un joven con vaqueros, sino como un fragmento más figurativo donde se intuye un cuerpo recortado». Esta elección no da nombres ni cierra la imagen. En la obra de Clara, hay cambios de textura reales y de técnicas, desde zonas lisas hasta acumulaciones de óleo y uso de materiales complementarios como piedra pómez. En la AD el texto se detiene en la percepción háptica con descriptores que hacen alusión a la técnica y a la densidad.

Finalmente, la propuesta de Lucía para la obra de Javier cierra esta exposición introduciendo una dimensión performativa y dialéctica a través de un audio dual. Javier decide que la AD de su obra habite la brecha generacional a través de dos interpretaciones que suenan simultáneamente: la de una niña pequeña, sincera y transparente, y la de un anciano. Puede que en un primer lugar nos sorprenda que una niña pequeña conozca tantos detalles técnicos y sea capaz de realizar tal análisis, sin embargo, es algo que nos sonará completamente natural si nos transportamos a las obras de Aldous Huxley y George Orwell *Un mundo feliz* y *1984* en las que el autor se basa. Lo más fascinante de su propuesta es que no solo describe la obra, sino que utiliza el formato de audio para reflejar la tesis del artista: la tensión entre lo analógico —el libro físico, la escayola, la historia del arte— y lo digital —la interfaz, el *scroll*, lo instantáneo—. La audiodescripción de Lucía se aleja de la voz tradicional única para desdoblarse en dos puntos de vista interpretativos que representan el arco de la vida. Javier utiliza el soporte físico con libros de Freud, biblias y escayola para «encastrar» la modernidad. Lucía traduce esta violencia física de espacios, que en una voz infantil lo describe como:

«La hendidura está definida con precisión y genera un marco interno, como si alguien hubiera presionado el teléfono contra la escayola cuando aún estaba blanda». En contraposición con el anciano, que lo interpreta como:

Quando me acerco, lo primero que siento es frío. Observo una escayola que se asemeja a una piedra joven que quiere ser eterna... En el centro, ese hueco... tan familiar. Tiene la forma exacta de un teléfono, ese pequeño rectángulo que ahora lo contiene todo.

La obra de Javier es un choque de temporalidades en las que confluyen Goya, Ribera o Bill Viola dentro de Instagram, YouTube o Tinder. Otro tema central en Javier es que ya no se mira la realidad, sino la representación de la realidad. En la obra *Relato Inverso* no vemos *Las Meninas*, vemos a gente de espaldas fotografiando el cuadro. En la AD, Lucía lo señala con agudeza: «En realidad, no percibimos apenas el cuadro, solo al público mirándolo». La voz del anciano remata esta idea con una melancolía punzante: «Miramos juntos, pero separados. Miramos para recordar que estuvimos allí». Al intervenir una Biblia o un libro de Freud, Javier profana el conocimiento clásico para insertar el ruido de aplicaciones como YouTube o Tinder. La AD lo pone en valor con:

Todo ocurre dentro de un libro que ya no se lee. Ahora se mira. Javier vive en ese cruce extraño: nació entre páginas, pero su tiempo transcurre en pantallas luminosas donde incluso la muerte puede ponerse en pausa.

Estas tres aproximaciones a las obras a través de las audiodescripciones demuestran que ha dejado de ser una herramienta de accesibilidad pensada principalmente para visitantes con discapacidad visual, para convertirse en algo completamente diferente gracias al proceso de cocreación con los artistas. Al trabajar juntos, la AD ha dejado de ser un añadido para la accesibilidad y ha pasado a habitar el corazón o los extrarradios de la obra. Se rompe así la jerarquía tradicional del museo: el artista ya no solo entrega una imagen, sino que participa en la construcción del relato sonoro que la hará existir en la mente del visitante.

Este modelo de colaboración abre un horizonte infinito para futuras exposiciones. Nos enseña que el diseño universal no limita la creatividad, sino que la expande, permitiéndonos encontrar nuevas metáforas, ritmos y voces. El futuro de la sala de exposiciones está en la capacidad de generar experiencias multisensoriales donde los distintos sentidos coexistan.



# CATÁLOGO



Manuel Gómez López  
*google maps II*, 2024  
Óleo y pasteles sobre tabla  
110 × 110 cm





Manuel Gómez López  
*hielo y caída*, 2025  
Óleo y pasteles sobre lienzo  
195 × 130 cm





Manuel Gómez López  
*Imagen a galope*, 2025  
Óleo sobre lienzo  
160 × 160 cm





Manuel Gómez López  
*Enciende, joder*, 2025  
Óleo y carboncillo sobre tela  
130 × 89 cm





Clara García Garzón  
*P/02*, 2024  
Óleo sobre lienzo  
140 × 100 cm





Clara García Garzón  
*P/03*, 2024  
Óleo sobre lienzo  
140 × 100 cm





Clara García Garzón  
*P/04.B*, 2025  
Óleo sobre lienzo  
116 x 81 cm





Clara García Garzón  
*P/05*, 2025  
Óleo sobre lienzo  
116 x 81 cm





Clara García Garzón  
S/T, 2025  
Óleo sobre lienzo  
41 x 41 cm





Clara García Garzón  
S/T, 2025  
Óleo sobre lienzo  
41 x 41 cm





Clara García Garzón  
S/T, 2025  
Óleo sobre lienzo  
41 x 41 cm





Javier Moreno Gaona  
*Inverse Story / Relato Inverso*, 2019  
Óleo sobre molde de escayola  
Técnica mixta  
23 × 15 × 3 cm





Javier Moreno Gaona  
*Misión de la universidad*, 2019  
Libro de Ortega y Gasset intervenido con óleo  
Técnica mixta





Javier Moreno Gaona  
*Ventana a Nantes. Óleo sobre Lucas 10*, 2019  
Biblia intervenida con óleo  
Técnica mixta





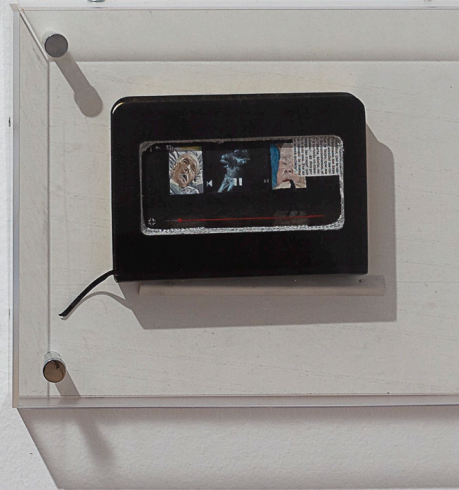
Javier Moreno Gaona  
*Claroscuro*, 2019  
Libro de Freud intervenido con óleo  
Técnica mixta





Javier Moreno Gaona  
*Inverse Origine*, 2019  
Óleo sobre escayola  
Técnica mixta  
23 × 15 × 3 cm





# AUDIODESCRIPCIONES

*google mapas II*  
Manuel Gómez López

Audiodescrita por Yan Yan Lin



Un cuadrado perfecto. Un píxel gigante de un metro y diez. Como el icono de Google Maps ampliado al tamaño de una ventana. De ahí viene el nombre de la obra *google mapas II*. Perteneciente a una serie de siete cuadros, realizada por Manuel Gómez López.

Tres realidades: el mapa, la pantalla y el cuerpo. El *glitch*, elemento que separa las tres realidades. También las fusiona.

Invasión de azul. Puede ser cielo, también luz de pantalla. Un degradado azul cerúleo domina casi la totalidad del cuadro. Quizá sea la interfaz digital. Sobre el fondo, líneas de un azul más oscuro. Se cortan, giran, se fusionan con otras líneas. Parecen rutas alternativas de un GPS. También, iconos de ubicación amarillo y gris, flotando en el mapa.

A la derecha, un corte brusco interrumpe el inquietante azul. Una franja vertical rectangular, de color tierra, como un cabo que entra en el mar. Aunque quizás sea césped seco. Ahí, una figura humana agachada. Aparece de perfil. No tiene rostro ni cabeza. Puede ser cualquiera. Tú, yo, él. Viste ropa oscura. Está de pie, pero con las rodillas ligeramente flexionadas. ¿Busca algo? ¿Está cansado de correr? ¿Recupera el aliento?

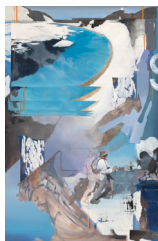
Abajo a la derecha, un rectángulo negro contiene una fila de iconos diminutos. Modo ahorro. Alarma. Sonido. Datos móviles. Cobertura. Batería. Están congelados en óleo.

Abajo a la izquierda, el azul cambia a un verde casi digital. Puede que sea una zona natural. Sobre ese fondo, caen letras blancas incompletas en vertical. «Ermita... Sa... Gin...». Parece leerse Ermita San Ginés. Es la etiqueta de ubicación del mapa. Está girada. El satélite intenta poner nombre al lugar, pero el texto se corta. Un error de carga.

El mundo digital choca con la realidad. Múltiples visiones de un mismo lugar. Conviven lo físico y lo digital. Un parpadeo, un fallo técnico.

*hielo y caída*  
Manuel Gómez López

Audiodescrita por Yan Yan Lin



*hielo y caída*. Casi dos metros de altura. Un metro y treinta de ancho. Una inmensidad vertical. Obra de Manuel Gómez López.

Frío. Hace frío. En la alta montaña nevada. Dos realidades en un mismo espacio. Arriba, paisaje. Abajo, figura humana.

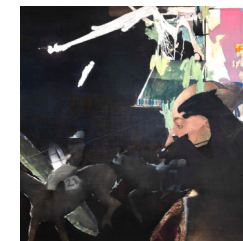
Arriba, sobre el fondo de montaña nevada blanca y ocre, aparece un rectángulo fragmentado. Un archivo corrupto, la imagen de una laguna que ha sufrido un error de renderizado. Un fallo técnico que corta el cuadro en dos. Es la Laguna de las Yeguas, en Sierra Nevada, en pleno proceso de deshielo. ¿Tal vez sea mayo? ¿Junio? El agua no es de un solo color. Es un choque de contraste. Un azul casi negro, profundo y abismal. Agua líquida y fría que se ha descongelado. Sobre ella, manchas blancas dispersas flotan. Placas de hielo que se resisten a desaparecer. Al lado, un azul cian brillante, eléctrico, vibra con fuerza. Quizá sea el reflejo del cielo sobre el agua pura.

Abajo a la derecha, un excursionista. De lado. Un punto de vida frente a la pared de hielo. Se muestra en movimiento. Camina sobre la nieve hacia la derecha, con paso firme. Camiseta blanca, pantalones grises, braga de cuello roja, mochila cargada. Bastón de senderismo en la mano, para mantener el equilibrio y no caer. Su rostro no es visible. A su izquierda, a la misma altura, unos trazos rojos, nerviosos. No son parte del paisaje. Son una estela, el rastro de su movimiento. El hombre sigue avanzando. A su alrededor, chorretones y pinceladas oscuras, marrones, grises, caen como nieve en deshielo. ¿Son rocas? ¿Es parte de la montaña? ¿Es nieve sucia?

El título dice caída. Pero ¿quién cae realmente? ¿El hombre, que sigue avanzando? ¿O es el paisaje el que se derrumba sobre él? La persona pone la medida, pero el muro de hielo impone su peso. Ambos compiten por existir en el lienzo.

*Imagen a galope*  
Manuel Gómez López

Audiodescrita por Yan Yan Lin



*Imagen a galope*. De dimensiones grandes. Un metro y sesenta por un metro y sesenta. Cuadrado. Una escena de cine congelada. Pura velocidad. Movimiento. Una carrera frenética. Un fallo de obturación. Realizado por Manuel Gómez López.

Fondo oscuro, de un azul casi negro. Es pintura líquida, casi agua. Se siente como una pantalla.

Suenan galopes fuertes. Son caballos. Se dirigen hacia la izquierda. Nace de un collage. Una superposición de imágenes. El primer caballo está cortado. Solo se ven tronco y extremidades. Sobre él, un jinete sin rostro cabalga. Se distingue un dorsal con el número veintiuno. Detrás, otro caballo marcha con celeridad. Enérgico, violento.

A la derecha, un perfil humano gigantesco. Estático. Parece un primer plano o un zoom ampliado al máximo. Mira hacia la izquierda, a donde se dirigen los caballos. De su ojo sale una línea roja recta. Traza la mirada. ¿Quién es? ¿Un espectador? ¿Un jinete? ¿O el artífice de esta carrera?

Dos siluetas de caballos superponen el perfil. No tienen cuerpo. Se han integrado con el fondo. Una línea azul emerge del caballo que salta por encima del resto. Otra línea gris sale directa de la silueta inferior. Cuatro líneas en total. Rectas, tensas, eléctricas. Es la mirada hecha un vector. Un rastro digital que marca el camino.

Arriba a la derecha, solo existe el caos. Manchas ácidas de verde neón, rosa y blanco. Formas abstractas que gotean sobre la escena. Ruido visual que contrasta con la oscuridad del fondo.

*Enciende, joder*  
Manuel Gómez López

Audiodescrita por Yan Yan Lin



Un lienzo de un metro y treinta de alto. Ochenta y nueve centímetros de ancho. Similar a una pantalla de televisión de 60 pulgadas en vertical. Cargada de ruido visual. Obra de Manuel Gómez López.

Un gesto cotidiano. Clic. En el lateral derecho, una mano verde pulsa el interruptor. *Enciende, joder*. Así es como se titula esta pieza.

Esa mano no está sola. Compite por espacio. A su izquierda, una masa sólida pero descompuesta. Una suma de fragmentos irregulares. Geometría dentada. Bordes que no encajan, dejando el centro vacío. Un degradado digital recorre las piezas. Arriba, un turquesa frío. Abajo, un verde lima eléctrico. Bajo el verde, una masa de rosa claro cae. Una capa densa, sólida. Sobre ella, garabatos negros. Mensaje cifrado e ilegible. Rosa y verde compiten. Todo vibra. Líneas rojas verticales atraviesan las piezas irregulares. A los lados, zigzags verdes y azules. Interferencias de señal.

Abajo, la pintura pierde su forma. Se vuelve líquida, fluida. Pinceladas caóticas verde agua y rosa. Manchas negras y grises se escurren hacia el borde.

Arriba a la izquierda, una imagen minúscula incrustada en la pintura. Ignorada en todo el caos. Como una ventana emergente.

Mientras tanto, la mano sigue presionando el interruptor. *Enciende, joder*.

*P/02*  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante la obra titulada *P/02*, realizada en 2024 por la artista Clara García Garzón. Es una pintura al óleo sobre lienzo, de gran formato vertical, aproximadamente 140 centímetros de alto por 100 de ancho.

Se trata de una obra experimental. La obra se construye a partir de capas superpuestas, como planos que se montan unos sobre otros, se tapan y dejan ver fragmentos; este trabajo por capas, recortes y superposición es una de las claves del estilo de la autora y aparece de manera constante en su pintura. En el modo de aplicación se percibe la materia como algo que puede moverse: zonas arrastradas, compactadas o veladas, donde unas capas empujan a otras.

El punto que primero concentra la atención está abajo a la derecha, en un fragmento pequeño más oscuro, más definido que el resto, donde el contraste entre sombras y luces es intenso; allí se intuye un fragmento más figurativo que puede recordar a dos manos juntas con una marcada iluminación superior vistas desde un plano contrapicado, integrado de forma sutil, como una pequeña «ventana» dentro del conjunto. Esta referencia aparece integrada entre capas, ligada a esa convivencia entre figuración y actuación: no se impone como escena, sino como un indicio que entra y sale del conjunto.

Desde esa zona, se extiende por gran parte de la mitad inferior y central una capa amplia de azul luminoso, con transiciones suaves y veladas, como un gran bloque de color que sostiene la composición. Dentro de ese azul aparecen referencias a un cielo: en la zona media se distinguen formas claras que recuerdan a nubes, y un pequeño círculo amarillento que puede leerse como un sol. En la parte superior derecha, sobre una zona azul más clara, aparece otro círculo pálido que podría recordar a una luna. Entre estos elementos se insinúan fragmentos de paisaje, como planos que se asoman entre capas, y hacia la derecha vuelven a aparecer masas claras similares a nubes.

Hacia la derecha, aproximadamente a media altura, la materia se vuelve más densa y oscura, con morado profundo, azul intenso y negro, bordes irregulares y acumulaciones de óleo donde el gesto se hace visible; aquí la materia pictórica se hace más visible, y el gesto del pincel queda marcado. En la parte superior se despliega una capa clara en tonos rosados y zonas frías: azules y violáceas. Con áreas veladas o parcialmente borradas, parece como si algunas partes se hubieran suavizado o cubierto. Entre los planos destaca una franja horizontal de verde intenso que atraviesa la zona central funcionando como un corte o borde intermedio entre capas. En los laterales y esquinas de la obra aparecen pequeños restos de color y cambios de plano, reforzando la sensación de fragmento y superposición.

En conjunto, la superficie alterna zonas de trazo suave y difuminado con otras más texturizadas, y la obra mantiene una estructura abierta: capas que se interrumpen y se superponen sin fijar una escena única ni una lectura cerrada.

P/03  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante la obra titulada *P/03*, realizada en 2024 por la artista Clara García Garzón. Es una pintura al óleo sobre lienzo de gran formato vertical, de aproximadamente 140 centímetros de alto por 100 de ancho.

La obra continúa una investigación experimental por capas y combina figuración y actuación; aquí, además, se percibe un lenguaje digital en la manera en que los planos aparecen más organizados, como recortes editados y montados. La obra está construida por capas superpuestas y recortes que se montan unos sobre otros, tapando y dejando ver fragmentos.

El punto de mayor fuerza se sitúa en la zona central-izquierda, donde aparece un elemento figurativo claro: un joven sin camiseta, con los vaqueros bajos, dejando ver la cinturilla de la ropa interior. Su cuerpo muestra tatuajes visibles —entre ellos, formas como estrellas y una Torre Eiffel invertida, además de otros dibujos—. La figura no se presenta completa: una mancha o plano grisáceo-amarillento irrumpe sobre la zona de los vaqueros y, al subir, interrumpe la continuidad del cuerpo, dejando el rostro oculto. Sobre el cuello y la parte alta del cuerpo se superpone además un plano naranja intenso, atravesado por líneas negras, como un recorte colocado encima de su cuello.

Por encima, una capa amplia y fría ocupa la parte superior: un plano horizontal de azules que se degrada hacia tonos más claros, como un fondo continuo y velado. Debajo de ese «cielo» azul, el resto del lienzo se fragmenta en piezas de color —ocres, rosa pálido, verdes y grises— organizados en formas irregulares con bordes que parecen recortes: algunos cortes son limpios, como de tijera, y otros aparecen más difuminados, como si simularan un rasgado.

En varios puntos, trazos negros y líneas sueltas cruzan la superficie como marcas gráficas, reforzando la sensación de superposición de gestos y tiempos. En la parte baja, una pincelada diagonal azul y pequeñas señales oscuras en el extremo inferior derecho actúan como restos de trazo, integrados discretamente en el conjunto.

P/04.B  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante la obra titulada *P/04.B*, realizada por la artista Clara García Garzón en el año 2025. Es una pintura al óleo sobre lienzo en formato vertical, de aproximadamente 116 centímetros de alto por 81 de ancho.

En esta pieza se hace más visible un lenguaje digital: los planos aparecen más delimitados y organizados, como recortes o ventanas que se ensamblan, y la figura se presenta de manera fragmentada, interrumpida por capas. La obra se construye por capas recortadas y superpuestas, con una estructura de montaje muy marcada.

El punto de mayor fuerza aparece en la mitad inferior izquierda, donde se inserta un fragmento vertical en rojos, naranjas y amarillos: se reconoce el rostro alargado de una persona, con una materia más visible y vibrante, como si fuera una imagen añadida dentro del conjunto. Desde ahí, el resto de capas se organizan tapando y dejando asomar planos. Sobre ese fragmento y atravesando gran parte de la obra, se imponen capas negras y grises, en formas angulares y diagonales, como recortes opacos que ocupan casi todo el centro y la parte superior. Estas formas oscuras generan una sensación de bloqueo y de corte, interrumpiendo lo que hay debajo y marcando direcciones dentro del lienzo.

Detrás de esas capas negras se abre un fondo de tonos fríos, como un fragmento de cielo azul y blanco, más liso y continuo, visible en los laterales y en algunas aperturas del centro. En la parte superior aparecen también líneas finas claras, casi geométricas, que dibujan divisiones sobre el plano oscuro. En la zona central aparece un plano ocre que introduce un contraste cálido y puede recordar a un fragmento de tierra.

En el centro-derecha se superpone una gran forma beis rosada, plana y recortada, que entra desde el lado derecho, parcialmente tapada por los planos negros y otras capas rectangulares. En la zona inferior, entre las capas, asoman también fragmentos marrones tierra y anaranjados, como restos de capas anteriores.

P/05  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante la obra titulada *P/05*, realizada por la artista Clara García Garzón en el año 2025. Es una pintura al óleo sobre lienzo en formato vertical, de aproximadamente 116 centímetros de alto por 81 de ancho.

En esta pieza la artista deja a un lado el trabajo digital y se acerca al *collage* manual: parte de un *collage* elegido y lo pinta, intentando romper las capas para que interactúen entre sí; por eso la obra se lee como un *collage* pintado, con recortes y superposiciones y con bordes diferentes, algunos más limpios, como de tijera, y otros más irregulares, como si estuvieran rasgados. Lo primero que marca el conjunto es una franja de naranja muy intenso que aparece como borde y contorno: recorre la parte superior y baja por el lado izquierdo, una capa que enmarca y, al mismo tiempo, irrumpe dentro de la composición.

En el centro se concentra otro elemento principal: un fragmento más figurativo e interrumpido, que puede recordar a un cuerpo o a un torso fragmentado. Ese fragmento está atravesado por un patrón de franjas blancas y azules, como una superficie de tela a rayas que cruza en diagonal. Esta zona central queda parcialmente cubierta por otras capas de color y por cortes que la dividen, como si distintas piezas se hubieran colocado encima.

Son capas más oscuras —azules oscuros, negros y grises— que ocupan el fondo con formas anguladas como montañas y se superponen. En la parte baja aparecen además piezas en marrones y tonos verdosos oscuros, con bordes duros, como recortes colocados sobre el fondo.

En la parte superior izquierda se distingue un fragmento oscuro, como una cavidad o plano en sombra, dentro del cual aparece una forma clara redondeada, brillante, con transiciones suaves de luz a sombra; alrededor se ven pinceladas y veladuras que la rodean y la hacen destacar como un punto focal secundario, casi como si esa forma asomara desde debajo de las capas.

La superficie alterna áreas más lisas con otras donde el óleo se acumula y el gesto se vuelve visible.

S/T  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante una obra sin título, realizada por la artista Clara García Garzón en el año 2025. Es una pintura al óleo sobre lienzo de formato cuadrado, de aproximadamente 41 centímetros de alto por 41 de ancho.

Esta pieza forma parte de un conjunto de obras pequeñas trabajadas a lo largo del año pasado, en las que la artista añade y retira capas, y prueba distintas texturas y formas de aplicación.

La obra se construye por capas superpuestas, y el punto de mayor atracción se concentra en la esquina superior derecha, donde aparece un pequeño rectángulo vertical en blanco y negro, más nítido, con aspecto de imagen fotográfica recortada, encajado dentro de la pintura como una pieza añadida. Ese recorte queda rodeado por una capa oscura, casi negra, que ocupa buena parte del cuadrado y actúa como fondo opaco, tapando y dejando ver bordes irregulares.

Sobre ese fondo se superponen planos de color violeta y verde intenso, distribuidos de manera asimétrica, con cortes bruscos y contornos que refuerzan la sensación de *collage*. En la zona inferior y central aparece otra capa más gestual: un entramado de trazos lineales en verde claro, aplicados con rapidez, como garabatos o marcas que se cruzan y se amontonan, contrastando con los planos más compactos y oscuros.

En esta obra se perciben diferencias claras de textura: algunas zonas son planas y lisas, y otras están más engrosadas y con relieve. En ciertos planos, la pintura aparece más «levantada», como si sobresaliera ligeramente del lienzo, debido al uso de piedra pómez, un material que espesa el óleo y genera una textura granulada, similar al gotelé. Esa textura no está en toda la superficie, sino localizada en partes concretas para hacer que algunos planos destaquen más.

También se aprecia la combinación de formas de pintar: zonas de planos más líquidos, como aplicados con brocha ancha; otras áreas con marcas lineales entrelazadas y más densas, y pequeños toques o puntitos que interrumpen la continuidad. En los bordes se perciben restos de color y cambios de plano, pues la pintura ha sido creada en distintos momentos y desde diferentes perspectivas.

S/T  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante una obra sin título, realizada por la artista Clara García Garzón en el año 2025. Es una pintura al óleo sobre lienzo de formato cuadrado, de aproximadamente 41 centímetros de alto por 41 de ancho.

Forma parte de un conjunto de piezas pequeñas trabajadas a lo largo del año pasado, en las que la artista vuelve una y otra vez sobre la obra, superpone capas y prueba diferentes texturas y formas de aplicación. La obra se construye por capas superpuestas de color y pequeños planos recortados. El punto de mayor fuerza se concentra en la zona inferior derecha —si dividiéramos la obra en cuatro cuadrados, ocuparía ese cuadrante—. Ahí, un plano azul muy claro, casi blanco, ocupa una parte amplia del cuadro y queda atravesado por marcas lineales oscuras, como trazos rápidos, finos y dispersos, repetidos en distintas direcciones.

Alrededor de ese plano se superponen capas de azules más intensos con diferentes texturas más líquidas y más densas y grises, sobre todo en la parte superior, formando bloques rectangulares e irregulares, como piezas colocadas unas sobre otras. En el lado izquierdo aparece una franja vertical de amarillo intenso que funciona como borde y, a la vez, como una capa que sostiene el conjunto; ese amarillo reaparece en pequeñas zonas repartidas por la superficie, en contraste con los azules, terminando en la esquina superior derecha con una capa degradada de gris hacia anaranjado y amarillo.

En la parte inferior y hacia la derecha, la pintura se abre en zonas más claras y planas, mientras que en otras áreas el color se vuelve más denso y las transiciones son más bruscas, como si las capas se hubieran montado en momentos distintos. En algunos planos se aprecia además un engrosamiento de la materia pictórica y una textura granulada, similar al gotelé, propia del uso puntual de piedra pómez para hacer que ciertos planos sobresalgan más del lienzo. La obra alterna así superficies lisas con otras más texturizadas, combinando trazos lineales rápidos con planos amplios, y manteniendo una estructura abierta basada en la superposición de capas y recortes.

S/T  
Clara García Garzón

Audiodescrita por Ángela Aragonés



Te encuentras ante una obra sin título, realizada por la artista Clara García Garzón en el año 2025. Es una pintura al óleo sobre lienzo de formato cuadrado, de aproximadamente 41 centímetros de alto por 41 de ancho.

Forma parte de las piezas pequeñas trabajadas durante el año pasado, en las que la artista superpone capas y prueba distintos recortes, texturas y maneras de aplicar la materia. La obra se construye por capas superpuestas y recortes que se encajan como piezas. La composición queda marcada por una división en dos mitades, como si dos conjuntos de planos convivieran lado a lado. Uno de los puntos de mayor atención aparece en el centro-derecha, donde se abre un pequeño fragmento más definido: se distingue una imagen recortada en tonos oscuros y azulados, en la que se intuye una forma figurativa parcial, como un detalle de rostro o de cuerpo visto muy de cerca, integrada dentro del conjunto como una capa gris claro, parcialmente rodeada por otros planos.

En la parte inferior de ese fragmento, y uniendo ambas mitades del cuadro, aparecen grandes formas blancas y grisáceas que cuelgan como tela, y su parte más fina en el centro de la obra. Son capas opacas, como recortes que tapan lo que hay debajo, y dejan bordes irregulares similares a los que se producen cuando se borra con una herramienta digital.

En la zona superior izquierda se acumulan capas más densas y oscuras, con morados y ocre vibrantes, mientras que hacia la derecha aparecen verdes profundos que se enfrían con azules y grises más suaves.

En distintos puntos se ven cortes angulares, cambios bruscos de plano y bordes que sugieren rasgado o recorte, reforzando la sensación de montaje. Entre las capas aparecen cortes angulares, pequeños cambios de color y bordes que sugieren rasgados y recortes.

## Inverse Story/Relato Inverso

Javier Moreno Gaona

Audiodescrita por Lucía Hita Ortega



### CANAL AUDITIVO IZQUIERDO

Cuando me acerco, lo primero que siento es frío. Observo una escayola que se asemeja a una piedra joven que quiere ser eterna, como si estuviera imitando a los muros que sobreviven a quienes los levantaron.

En el centro, ese hueco... tan familiar. Tiene la forma exacta de un teléfono, ese pequeño rectángulo que ahora lo contiene todo. Recuerdo cuando las manos se llenaban de libros, no de pantallas. Javier también los tuvo. Lo sé porque aún los recuerda.

Dentro del hueco hay una escena curiosa: gente mirando *Las Meninas*. No el cuadro en sí, sino el acto de mirarlo, o al menos fingir que lo están mirando. Personas apiñadas, aglomeradas, agobiadas por ver todo lo presente en el lugar. Todos de espaldas, todos iguales.

Me conmueve pensar que ya no miramos solos. Miramos juntos, pero separados. Miramos para recordar que estuvimos allí.

La imagen parece una huella. Está al revés, como la memoria cuando vuelve. Así funcionan los recuerdos: nunca regresan del todo bien colocados.

Veo los iconos del teléfono y me da un poco de risa triste. Antes el marco estaba tallado en madera dorada. Luego fue el lienzo desnudo. Ahora es esto. Un rectángulo brillante que decide qué merece ser visto.

Javier habla de orfandad. De un padre, de un dios, de un Estado. Quizá por eso en su obra nadie los mira. Todos miran otra cosa. Nadie nos mira desde dentro.

Yo ya he vivido mucho. He visto cómo el mundo cambiaba de forma sin darse cuenta. Esta pieza no me enfada. Me da curiosidad. Y, extrañamente, gratitud. Porque aún alguien se detiene a mirar cómo miramos, cómo se finge estar presente en un mundo lleno de distracciones.

### CANAL AUDITIVO DERECHO

Veo la primera obra, titulada Relato inverso, realizada por Javier Moreno Gaona. Sus dimensiones son 23 cm x 15 cm x 3 cm. Fue realizada en el año 2019, mediante técnica mixta, óleo sobre molde.

Es una pieza rectangular de escayola, de color blanco grisáceo, con una textura irregular y porosa, como una pared antigua. Es similar al tamaño de un libro grande.

En la zona central hay un hueco con la forma exacta de un teléfono móvil. La hendidura está definida con precisión y genera un marco interno, como si alguien hubiera presionado el teléfono contra la escayola cuando aún estaba blanda.

Dentro del hueco encontramos una imagen pintada al óleo, muy pequeña y precisa. La imagen parece la pantalla de un móvil encendido. Representa una sala de museo donde varias personas, excesivamente juntas entre sí, observan la pintura *Las Meninas* de Diego Velázquez, obra fundamental del siglo XVII vinculada a la reflexión sobre la mirada y la representación.

Las personas ocupan casi todo el espacio. Hay cabezas, hombros, mochilas y abrigos. Algunas figuras están cortadas por los bordes, como pasa en las fotos hechas con el móvil. En realidad, no percibimos apenas el cuadro, solo al público mirándolo, o insinuando que le prestan atención.

Hay algo especial en ella: la imagen está invertida horizontalmente, como ocurre en ciertas impresiones ópticas o reflejos especulares.

En la parte superior se distinguen pequeños iconos propios de una interfaz digital. En la inferior, un botón circular asociado a la captura de imagen. Claramente hace alusión a una red social.

El uso de óleo aplicado con pinceles extremadamente finos, de uno a tres pelos, permite una alta densidad de detalle en un formato reducido.

El autor, llamado Javier, vive en una época caracterizada por la mediación constante de pantallas en la percepción de la realidad. Es un contexto intermedio entre los modelos descritos en *1984* y *Un mundo feliz*: un sistema donde la información parece completa, aunque persisten zonas de silencio y de desconocimiento.

Esta obra habla de cómo percibimos la realidad hoy en día. La eternidad de la escayola sosteniendo una imagen rápida y frágil. El tiempo infinito de un museo reducido a la forma de un móvil, algo instantáneo y fugaz. Lo antiguo y lo nuevo mirándose en un reflejo.

## Misión de la universidad

Javier Moreno Gaona

Audiodescrita por Lucía Hita Ortega



### CANAL AUDITIVO IZQUIERDO

Esta pieza me transmite tanto... me hace sonreír despacio. No con alegría, sino con esa sonrisa lenta que llega cuando uno reconoce algo demasiado humano, demasiado real.

Un burro leyendo un libro sobre burros. Así de sencillo. Así de cruel. Goya lo entendió hace siglos. Y ahora vuelve, encerrado en la forma exacta de un teléfono, ese aparato que tanto utiliza la juventud hoy en día.

El objeto es pequeño, casi frágil. Parece un libro que ha sido sacrificado para convertirse en otra cosa. Javier creció entre páginas, pero vive rodeado de pantallas. Aquí no lo explica: lo corta. Lo transmite de forma rápida, precisa, sin rodeos.

Me detengo en los botones de abajo. El corazón verde. El aspa roja. Me recuerdan a los juicios rápidos que hacemos todos los días. Me gusta, no me gusta. Sirve, no sirve. Aprobado, suspenso. Persona, descartable.

El burro parece concentrado. Lee sin saber que alguien lo observa. Como nosotros. Como yo ahora.

Javier habla de no tomarse nada demasiado en serio, y sin embargo el gesto es preciso, lento, trabajado. Horas de mano para mostrarnos lo rápido que juzgamos, la facilidad con la que criticamos sin conocer.

Yo ya he vivido suficiente para saber que no somos tan distintos de ese animal elegante y torpe. Aprendemos, repetimos, heredamos ideas sin saber muy bien de dónde vienen.

Esta obra no me mira. Me deja elegir. Y eso, a mi edad, pesa más que cualquier respuesta.

### CANAL AUDITIVO DERECHO

Estoy ante la obra titulada *Misión de la Universidad*, realizada por Javier Moreno Gaona. Esta obra está elaborada mediante técnica mixta, pintura al óleo. Vuelvo a ver un objeto que presenta el tamaño exacto de un teléfono móvil. Su contorno procede del recorte completo de un libro, cuyas páginas forman el grosor lateral visible.

En la parte frontal hay una imagen pintada al óleo, que reproduce la interfaz de Tinder, una aplicación digital utilizada por personas adultas para establecer contacto afectivo. En la parte inferior, aparecen dos símbolos funcionales: un corazón verde para aceptar y un aspa roja para rechazar.

La escena central muestra un burro vestido con indumentaria humana que lee un libro donde se representan otros burros. La imagen deriva del grabado *Hasta su abuelo*, perteneciente a la serie *Los Caprichos* de Francisco de Goya, donde se emplea la figura animal como crítica social y moral.

La imagen está contenida dentro del marco del teléfono, como si fuera una foto o un perfil que puede aceptarse o rechazarse.

Esta obra exige una ejecución técnica lenta y precisa, en contraste con la rapidez de decisión que propone la interfaz digital.

Goya utilizó la figura del burro como recurso simbólico para señalar comportamientos repetitivos asociados a la ignorancia. En esta obra, el animal no solo aparece leyendo, sino sometido a un proceso de evaluación, similar a los mecanismos actuales mediante los que las personas valoran a otras y a sí mismas a través de pantallas digitales.

Una imagen histórica reconocible y un objeto tecnológico cotidiano quedan integrados en una misma superficie visual.

Ventana a Nantes. Óleo sobre Lucas 10  
Javier Moreno Gaona

Audiodescrita por Lucía Hita Ortega



#### CANAL AUDITIVO IZQUIERDO

Este objeto se abre como un pequeño ataúd de cuero. No da miedo, pero impone silencio.

Dentro, tres momentos que todos conocemos, aunque intentemos no mirarlos demasiado: llegar, existir, fluir, irse.

El bebé respira por primera vez.

El cuerpo suspendido parece no pertenecer ya al peso del mundo.

El rostro anciano al partir... ese lo reconozco mejor de lo que me gustaría.

Todo ocurre dentro de un libro que ya no se lee. Ahora se mira. Javier vive en ese cruce extraño: nació entre páginas, pero su tiempo transcurre en pantallas luminosas donde incluso la muerte puede ponerse en pausa.

La línea roja no avanza, va al contrario, retrocede. Lo vivido aparece ya marcado y la reproducción ocurre en sentido inverso, como si el tiempo se mirara desde el final. Quizá eso sea, al fin, lo único que tenemos.

Me sorprende la calma de la pieza. No juzga, no explica. Solo ordena la vida en tres fragmentos pequeños, lo bastante pequeños como para caber en la palma de la mano, guardados dentro de un libro que ha sido abierto y vaciado con cuidado para dejarlos ver.

A mi edad uno entiende que no hay secreto oculto. Solo este movimiento sencillo: aparecer, sostenerse un instante, desaparecer.

Y, sin embargo, aquí estoy... mirando. Eso significa que todavía me queda tiempo.

#### CANAL AUDITIVO DERECHO

*Ventana a Nantes*, obra realizada por Javier Moreno Gaona en 2019. Técnica mixta: pintura al óleo sobre un libro intervenido, en este caso una Biblia correspondiente al texto de Lucas 10. Observo un libro cerrado colocado en posición horizontal, cuya cubierta es oscura y tiene una textura similar al cuero. El borde interior es claro, lo que permite ver sus páginas.

En su zona central hay una ventana rectangular recortada que funciona como marco de visualización. El interior muestra una imagen pintada al óleo que imita la interfaz de reproducción de vídeo en plataformas digitales. En la parte inferior se distingue una barra de progreso roja junto a símbolos de control. Se trata de la aplicación de YouTube.

La imagen está organizada en tres escenas distintas:

A la izquierda se ve un rostro anciano con la boca abierta, en el límite de la respiración.

En el centro aparece una figura en blanco y negro suspendida en el agua, en posición vertical.

A la derecha, el rostro de un recién nacido, sobre el que aparece un fragmento de texto superpuesto.

Estas escenas proceden de *The Nantes Triptych* de Bill Viola, una obra de videoarte contemporáneo estructurada en tres pantallas simultáneas. En ellas se representan, respectivamente, el nacimiento de un bebé, una figura humana suspendida bajo el agua y los últimos momentos de vida de una persona anciana. En la obra original, las imágenes se desarrollan en movimiento y a escala casi humana. En cambio, aquí aparecen detenidas en una superficie pictórica de pequeño formato e integradas en el interior de un libro recortado, transformando una experiencia temporal e inmersiva en una imagen simultánea y contenida. Se atrapa una secuencia basada en el tiempo en una sola imagen.

El libro, tradicionalmente asociado a una lectura lineal religiosa, se convierte aquí en un espacio de visión simultánea, mostrando la intención del autor.

*Claroscuro*  
Javier Moreno Gaona

Audiodescrita por Lucía Hita Ortega



#### CANAL AUDITIVO IZQUIERDO

Este último objeto se sostiene en silencio, como si guardara una confesión.

Un libro oscuro, cerrado... y en su interior, otra vez la forma del teléfono. El mundo antiguo pidiendo permiso para existir dentro del nuevo.

La escena que aparece es extraña y profundamente humana: una mujer con barba amamanta a su hijo. Durante siglos fue mirada como rareza, como prodigio, como espectáculo. Hoy reaparece convertida en publicación, esperando un gesto mínimo del dedo.

Aquí, sin embargo, permanece arrinconada hacia la izquierda, rodeada de una densa sombra que intenta protegerla y aislarla al mismo tiempo. No ocupa un lugar de poder, sino un borde frágil, similar a un refugio, mientras cuida un cuerpo mucho más pequeño que el suyo.

Pienso en todo lo que ha cambiado... y en todo lo que no. Seguimos mirando cuerpos, buscando sentido, intentando entender qué lugar ocupa cada uno en la historia.

Javier habla poco de sí mismo, pero deja rastros: la ausencia, la mezcla de fe y de duda, la sensación de vivir entre promesas rotas y pantallas brillantes. Quizá por eso rescata estas imágenes antiguas, como quien busca familia en los archivos del tiempo.

Esta pieza no cierra nada del todo. Más bien susurra que todas las épocas caben en la misma mano, y que incluso lo extraño puede volverse cercano si lo miramos sin miedo.

Yo ya estoy cerca del final, y sin embargo no siento tristeza aquí.

Solo queda una serenidad suave... y la curiosidad de seguir mirando.

#### CANAL AUDITIVO DERECHO

Llego al final. Estoy ante *Claroscuro*, obra realizada en 2019 por Javier Moreno Gaona. Es una pintura al óleo sobre un libro intervenido, el cual se encuentra en posición vertical, con cubierta oscura y superficie lisa.

En el centro aparece un rectángulo que reproduce la proporción de la pantalla de un teléfono móvil. Dentro se presenta una imagen pintada al óleo que simula la interfaz de una red social: zona de texto superior, nombre de usuario, iconos de interacción y símbolo de aprobación en forma de corazón.

La escena principal corresponde a Magdalena Ventura con su marido, conocida como *La mujer barbuda*, pintura de José de Ribera del siglo XVII. En ella, una mujer con hirsutismo, crecimiento excesivo de vello, amamanta a un bebé mientras un hombre la acompaña, imagen vinculada históricamente a la representación de lo extraordinario en la corte de Nápoles.

La presencia de esta imagen barroca dentro de un formato digital modifica su forma de mostrarse: de objeto de contemplación estable a contenido desplazable.

El artista utiliza libros reales como soporte y pinta con pinceles muy finos. Le interesa combinar imágenes históricas con formatos digitales actuales para observar cómo cambia su significado.

La obra muestra cómo una imagen del pasado puede aparecer hoy dentro de una pantalla, mezclando tiempos diferentes en un mismo espacio, superponiendo temporalidades distintas en una única superficie operativa.

*Inverse Origine*  
Javier Moreno Gaona

Audiodescrita por Lucía Hita Ortega



#### CANAL AUDITIVO IZQUIERDO

Esta obra es silenciosa, de esas que no llaman la atención, pero se quedan contigo cuando ya te has ido. Parece guardar un secreto.

Fría, silenciosa... marcada por la huella de un teléfono ausente, como si el mundo digital hubiera dejado aquí su presión.

Dentro del hueco aparece un cuerpo que no puede mostrarse del todo. Un cuerpo borroso, difícil de sujetar con la mirada.

Sus colores son extraños, como si la memoria hubiera cambiado de tono para poder sobrevivir.

Azules donde debería haber piel. Luz donde antes había sombra.

Además, todo está del lado contrario, es curioso. Como cuando uno recuerda la infancia y ya no sabe qué ocurrió primero ni qué después. Como cuando el tiempo empieza a doblarse.

Todo esto no es un error. Es un disfraz necesario. Esta imagen oculta algo.

Pienso en cuántas veces la verdad ha tenido que disfrazarse para poder sobrevivir.

Antes se ocultaba tras cortinas o puertas cerradas. Ahora se esconde tras algoritmos invisibles que deciden qué merece existir.

Javier no transforma la imagen por el simple hecho de jugar, no es esa su intención. Realmente, lo hace por resistencia, busca cifrar el origen para que este no desaparezca. Nos obliga a nosotros, los que observamos la obra, a dar un paso más, a ir más allá, como si revelar la verdad exigiera todavía un pequeño acto de cuidado.

Esta obra puede incomodar, despertar curiosidad o provocar rechazo.

Y todo eso está bien porque lo importante es la pregunta que queda suspendida en el aire:

por qué el cuerpo femenino sigue siendo tabú,  
quién decide lo que puede verse,  
y por qué los secretos no desaparecen...  
solo cambian de escondite.

#### CANAL AUDITIVO DERECHO

Llego al final. Me encuentro frente a *Inverse Origine*, última obra de Javier Moreno Gaona, realizada en 2019. Mide 23 cm de altura, 15 cm de ancho y 3 cm de fondo. Está realizada con técnica mixta: óleo aplicado sobre una placa de escayola intervenida.

Observo una forma rectangular de color claro, con superficie porosa e irregular, de apariencia fría y mate. En el centro hay un hueco vertical con las esquinas redondeadas, del tamaño de un teléfono móvil. El borde interior es liso y crea un marco profundo dentro de la escayola, muy similar a las obras anteriores.

Dentro de ese espacio aparece una imagen pintada al óleo que reproduce *El origen del mundo*, de Gustave Courbet, obra realizada en el siglo XIX. Es una pintura muy conocida de la historia del arte porque muestra el cuerpo femenino de manera directa y cercana, sin elementos que lo oculten ni lo idealicen. Durante mucho tiempo permaneció oculta en colecciones privadas y no se expuso públicamente hasta el siglo XX.

Hoy se conserva en el Museo de Orsay, en París, aunque en muchos espacios digitales sigue siendo eliminada por normas automáticas de censura.

Los colores de la obra están invertidos: los tonos de piel se transforman en azules y turquesas, y las sombras se vuelven claras.

El texto también aparece invertido, como reflejado en un espejo o en una impresión al revés. En ella se distinguen formas corporales borrosas y fragmentos de texto impresos, también invertidos, como palabras que no terminan de dejarse leer.

Esta inversión cromática no es decorativa. Permite que una imagen históricamente censurada en redes sociales pueda existir dentro de un espacio real sin ser eliminada.

El cuerpo ha sido cifrado para poder mostrarse.

Si la pieza se fotografía y se vuelve a invertir el color, la imagen inicial se revela.

El artista utiliza materiales físicos tradicionales y herramientas muy finas para representar un problema actual: cómo el cuerpo, incluso cuando pertenece a la historia del arte, sigue siendo controlado por normas invisibles dentro de las pantallas.



