

INTERSECCIONES

INTERSECCIONES es una exposición de artes plásticas que reúne el trabajo de ocho estudiantes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla-La Mancha. La muestra presenta un conjunto simbiótico e interdisciplinar de propuestas artísticas que, con creatividad y pensamiento crítico, abordan temas esenciales y actuales.

Álvaro Cabezas, Daniel Calle, Ioan Chiujdea, Lidia Izquierdo, Luna Santos, Pablo Galiano, Rodrigo García y Sergio Zafra son los protagonistas de esta exposición conjunta en la que exploran, desde perspectivas personales, cuestiones como el cuerpo, el mito, la identidad individual y colectiva, la memoria, y la relación entre arte y tecnología.

Álvaro Cabezas: *Llevo conmigo pequeños vestigios de los lugares que alguna vez habité, como si al conservarlos pudiera protegerlos de la amenaza del olvido. Se trata, en esencia, de volver a ocupar lo que fue relegado, de tejer lazos con aquello que, aunque nos pertenece por memoria y vivencia, nos ha sido arrebatado por discursos ajenos, por voces que imponen sus límites sobre lo que sentimos como nuestro.*

Algún día estos lugares desaparecerán, solo nos quedará la imagen, la réplica fría de una pantalla, la sombra proyectada.

En esta obra me permito regresar. Habito un lugar de mi infancia: el bosque donde crecí, que cada año enfrenta el riesgo de convertirse en ceniza. A través de una serie de acciones realizadas con una sabana que perteneció a mi cama. Así, el bosque y la tela se entrelazan, y en ese gesto, los habito a ambos

Daniel Calle muestra Galgora a través de pintura, dibujo y collage una narración visual donde vemos la dependencia entre galgo y liebre. Una relación que a lo largo de la historia ha dictado al galgo como vencedor y que cuyo significado se extiende a el hogar de las personas, ya que, antaño la liebre era un bien para el sustento alimenticio de muchos hogares y a falta de herramientas el galgo se convirtió en una figura imprescindible para la alimentación de muchas familias.

Una relación marcada por la nobleza en la lucha de ambos animales que reducen la agresividad y velocidad casi a una especie de danza haciendo de este acto una función.

Ioan Demetrius Chiujdea presenta CosmogonIA, un proyecto audiovisual que explora la pulsión demiúrgica del ser humano: esa necesidad ancestral de “crear universos” y representarlos, desde las pinturas rupestres hasta la escritura, el teatro, el cine y las expresiones puramente sonoras o visuales. Inspirada en la teoría del Big Crunch —expansión, colapso y renacimiento—, la obra plantea un diálogo crítico sobre la inteligencia artificial, ya plenamente integrada en nuestra sociedad: no se trata de rechazarla, sino de dirigir conscientemente su desarrollo y uso, otorgándole un sentido renovado frente a la banalidad dominante.

A través de videos generadas por IA y proyecciones inmersivas, CosmogonIA invita a reflexionar sobre cómo reconducir esta tecnología hacia nuevos horizontes creativos y humanos.

INTERSECCIONES

Lidia Izquierdo presenta una retrospectiva personal de su trabajo pictórico reciente, una selección de obras que, aunque nacen en momentos y contextos distintos, dialogan entre sí a través de un lenguaje visual común. Este lenguaje surge de la necesidad de superar el límite representacional del espacio físico, explorando la tela, la materialización, como un puente entre lo invisible y lo visible, entre lo abstracto y lo concreto. A través de técnicas como el esgrafiado y el collage, concibe el proceso creativo como un juego donde se permite ocultar entre capas y dejar lugar al acertijo, invitando, siempre, a mirar más de cerca.

Luna Santos se inspira en la biología para crear obras que reflejan sus vivencias emocionales. Mediante la técnica de la cerámica crea “Escoliótica”, una imagen vulnerable del cuerpo. Por otra parte, “Sobretierra” es un grabado con la técnica de Lito offset, que muestra un instante efímero donde dos caparazones protegen la vida de pequeños seres.

Pablo Galiano: *Esta obra nace del deseo de explorar cómo la tecnología puede expandir nuestra forma de percibir, construir y habitar los espacios.*

No se trata de mostrar lo que ya está hecho, sino de abrir una puerta a lo que está por venir. La exposición plantea un punto de partida, una atmósfera, una intención: cuestionar los límites entre lo físico y lo digital, entre lo real y lo imaginado. El objetivo no es solo desarrollar una experiencia en realidad virtual, sino también reflexionar sobre su capacidad expresiva, emocional y narrativa. Esta muestra es una introducción, una pista, un adelanto de un proyecto más amplio que busca conectar arte, ciencia y percepción.

Al mismo tiempo, esta obra responde a una necesidad pedagógica: pensar en nuevas formas de educación que conecten con las generaciones más jóvenes desde un lenguaje que ya les es familiar. La realidad virtual y las tecnologías inmersivas tienen hoy la atención plena de niños y adolescentes; aprovechar este vínculo natural puede transformar la manera en la que aprenden, experimentan y construyen conocimiento. La intención es abrir una vía para que la tecnología no sea solo entretenimiento, sino también una herramienta educativa poderosa, intuitiva y significativa.

Rodrigo García Cañas muestra una gran variedad de dibujos y otros trabajos que han sido movidos por la compleja idea de llevar el abstracto concepto de multitud a su realidad artística.

Durante la carrera de Bellas Artes, ha aprendido a utilizar una amplia variedad de materiales, pero siempre ha optado por el alambre de hierro. Este material les da una nueva vida a sus dibujos, llevándolo al siguiente nivel de la tridimensionalidad.

En su pieza “Siluetas de la realidad humana”, el espectador se enfrenta a una instalación visualmente compleja, que invita a plantearse dudas sobre la identidad del individuo al formar parte de una masa formada por más personalidades.

Sergio Zafra Cuevas investiga cómo una instalación inmersiva puede activar una experiencia estética vinculada a lo sublime, entendida como aquello que desborda los límites de la percepción racional y conmueve profundamente al espectador. A través de una esfera geodésica con un interior revestido de espejos, se crea un entorno cerrado donde el espectador introduce su cabeza para presenciar una multiplicación infinita de estructuras delicadas hechas en kirigami, el arte japonés de cortar y doblar un solo pliego de papel para obtener volúmenes.

Estas representan ruinas arquitectónicas, símbolos de la memoria, el tiempo y la fragilidad de lo humano. La obra propone un diálogo entre lo efímero y lo eterno, entre la construcción simbólica de civilizaciones y su inevitable desaparición, repetida sin fin. En este contexto, el espectador se convierte en parte de una escena especular donde su reflejo convive con arquitecturas que ya no existen, generando una experiencia de vértigo, contemplación y conciencia de lo trascendente.