

# **cultura online**



# cultura online

Centre del Carme Cultura Contemporània  
2023



GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA



A large crowd of people is gathered in a modern, brightly lit space. In the background, a large white wall features a stylized logo consisting of four 'C's, followed by the text 'cultura online' in a bold, sans-serif font. The scene is illuminated by numerous vertical light pillars that glow with a mix of blue, green, and yellow light. People are seen from behind, looking towards the light pillars and the wall. The overall atmosphere is vibrant and contemporary.

CCCC  
cultura  
online



## Índex — Índice

- 12 Cultura Online  
Nuria Blaya Estrada — José Luis Pérez Pont
- 22 Abismo de sucesos. Vitamin Studio
- 31 CCCC Cultura Online Music
- 36 Mons virtuals. Metàfores científiques  
Mundos virtuales. Metáforas científicas
- 64 Paisatges, mapes, viatges  
Paisajes, mapas, viajes
- 94 Accions. Reivindicacions  
Acciones. Reivindicaciones
- 126 Noves narratives  
Nuevas narrativas
- 160 Sostindre la terra. Propostes i respostes  
Sostener la tierra. Propuestas y respuestas
- 186 Ressons i reflexos d'una societat precària  
Ecos y reflejos de una sociedad precaria
- 212 Visibles més enllà del gènere  
Visibles más allá del género
- 236 Experiències sonores. Processos creatius  
Experiencias sonoras. Procesos creativos

- |     |   |     |  |     |                                 |     |  |
|-----|---|-----|--|-----|---------------------------------|-----|--|
| 254 | ADN Cerámico                                      | 120 | Colectiva Almaciga                                   | 170 | Keke Vilabelda                  | 118 | Petit Comité de Resistencia Audiovisual (Teresa Marín — Enrique Salom)                             |
| 172 | Aina Traverso — Amadeo Moscardó                   | 262 | Damià Jordà + Vincent C. V. D. Spek (Kaniz)          | 116 | La Cosecha Comunicación         | 110 | Plataforma d'Associacions de Familiars de Víctimes del Franquisme de les Fosses Comunes de Paterna |
| 232 | Alejandro Mañas García                            | 144 | Dani Sanchis   | 82  | La Cuarta Piel                  | 234 | Raúl Riebenbauer   |
| 56  | Alena Mesarosova                                  | 84  | David Trujillo                                       | 230 | La Erreria (House of Bent)      | 252 | Rosanayaris (Aris Spentsas — Rosana Sánchez Rufete)  |
| 130 | Alex Peña   | 248 | Diana Guijarro                                       | 250 | Laura Romero Valldecabres       | 112 | Rubén Marín  |
| 44  | Alexandra Knie                                    | 266 | El Atrapacuentos: tu podcast de ficciones ilustradas | 182 | Leo Pum                         | 78  | Sandra Val & Carlos Sebastián  |
| 180 | Alfredo Guillamón                                 | 98  | El Punt, Espai de Lliure Aprenentatge                | 196 | Livia Daniel                    | 154 | Santiago Fernández Honrubia  |
| 90  | Álvaro Martín de Ruedas — Francisca Javiera Soto  | 108 | Elena Sanmartín Hernández                            | 54  | Lola Zoido                      | 210 | Sara Aliana Llorca — Sara Marhuenda Barberá  |
| 142 | Ana Císcar  | 71  | Elia Torrecilla                                      | 106 | Lucas Selezio de Souza          | 156 | Sara Fornés Capdepon   |
| 48  | Ana Pastor  | 100 | Estudio Memosesmas                                   | 174 | Lucía Morate Benito             | 114 | Sara Gurrea  |
| 102 | Anaïs Florín — Alba Herrero — Natalia Castellanos | 88  | Eva Bonilla  | 192 | Lucía Sáiz Alegre               | 242 | Sonia Megías — Eva Lootz   |
| 194 | Andrés Moriel Alcaide                             | 216 | Eva Máñez López                                      | 52  | Manel Bafaluy                   | 62  | Stefano Scarani  |
| 174 | Ángel Masip                                       | 146 | F-artfilms   | 60  | Manuel Ferrer Hernández         | 50  | Teresa Tomás   |
| 228 | Anna Maria Staiano                                | 132 | Fermín Jiménez Landa                                 | 184 | Marco Ranieri                   | 68  | Umbracle Cine  |
| 124 | Annetta Santacreu — Jose Costa Pelufo             | 138 | Fermín Sales   | 224 | María Llopis Navarro            | 134 | Va! Asociación Cultural y de Promoción de las Artes Visuales                                       |
| 164 | Associació Arrelaires                             | 264 | Fernando Rincón — Rafa de Corral — Ander García      | 168 | María Sainz Arandia             | 202 | Verónica Francés Molina  |
| 166 | Äther Studio                                      | 204 | Foria Producciones                                   | 206 | Marta Coca — José Luis Maravall | 208 | Vicente Arlandis   |
| 72  | Aurora Domínguez Mata                             | 222 | Gabriela Rivera Lucero                               | 200 | Marta Negro                     | 122 | Vigla + Crearqció  |
| 148 | Benjamín Fernández-Cañadas María                  | 80  | Gala Font de Mora Martí                              | 86  | Massa Salvatge                  | 258 | Violeta López López  |
| 178 | Bibiana Martínez                                  | 140 | Gema del Rey Jordà                                   | 70  | Matilde Igual Capdevila         |     |  |
| 218 | Bressol Produccions                               | 104 | Idea Destroyingmuros                                 | 226 | Mau Monleón Pradas              |     |  |
| 158 | Carla Vidal Ferrandis                             | 76  | Incomedia Producciones                               | 190 | Meritxell Ahicart Centelles     |     |  |
| 240 | Carlos Izquierdo Pérez Sergi Hernández            | 42  | Irma Marco   | 220 | Mònica del Rey Jordà            |     |  |
| 198 | Carolina Diego — Pablo G. García                  | 152 | Joaquín Artime                                       | 244 | Nuro Visuales                   |     |  |
| 46  | Clara Boj & Diego Díaz                            | 40  | Jorge Dabaliña — Roser Domingo                       | 58  | Olga Diego                      |     |  |
|     |   | 92  | José Luis Carrillo                                   | 246 | Patricia Ferragud               |     |  |
|     |   | 256 | José Luis Miralles Bono                              | 136 | Pau Berga                       |     |  |
|     |   |     |  | 150 | Pepa L. Poquet                  |     |  |
|     |   |     |  | 260 | Pepe Andreu — Rafa Molés        |     |  |



cccc  
cultura  
online

# Cultura Online 2023

Comissariat:

Nuria Blaya Estrada

José Luis Pérez Pont

Cultura Online és una convocatòria del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana que va sorgir en 2020 per a fer de la xarxa un espai de trobada entre els públics i l'art contemporani, i donar suport a les creadores i creadors en un moment complex. En aquesta segona edició la situació és una altra, però l'objectiu és el mateix. Per això, i per a adaptar-nos a temps nous amb nous llenguatges, continuem apostant pel format en línia. No per a substituir l'experiència presencial, sinó per a convida amb aquesta.

Els cent projectes seleccionats s'allotgen en l'espai virtual i en el Centre del Carme Cultura Contemporània, on convidem a interactuar i, a través de l'aplicació Safe Culture Revolution, triar i generar itineraris propis.

Cent propostes diverses i interdisciplinàries. Formats i narratives experimentals. Reflexions que desperten la consciència. Emocions que ens revelen altres universos. Un recorregut virtual pel que és inabastable vertebrat per huit eixos conceptuals:

Mons virtuals. Metàfores científiques.

Paisatges, mapes, viatges.

Accions. Reivindicacions.

Noves narratives.

Sostindre la terra. Propostes i respostes.

Ressons i reflexos d'una societat precària.

Visibles més enllà del gènere.

Experiències sonores. Processos creatius.





# Cultura Online 2023

Comisariado:  
Nuria Blaya Estrada  
José Luis Pérez Pont

Cultura Online es una convocatoria del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana que surge en 2020 para hacer de la red un espacio de encuentro entre los públicos y el arte contemporáneo, y dar apoyo a las creadoras y creadores en un momento complejo. En esta segunda edición la situación es otra, pero el objetivo el mismo. Por eso, y para adaptarnos a tiempos nuevos con nuevos lenguajes, seguimos apostando por el formato *online*. No para sustituir a la experiencia presencial, sino para convivir con ella.

Los cien proyectos seleccionados se alojan en el espacio virtual y en el Centre del Carme Cultura Contemporània, donde invitamos a interactuar y, a través de la aplicación Safe Culture Revolution, elegir y generar itinerarios propios.

Cien propuestas diversas e interdisciplinares. Formatos y narrativas experimentales. Reflexiones que despiertan la conciencia. Emociones que nos revelan otros universos. Un recorrido virtual por lo inabarcable vertebrado por ocho ejes conceptuales:

Mundos virtuales. Metáforas Científicas.  
Paisajes, mapas, viajes.  
Acciones. Reivindicaciones.  
Nuevas narrativas.  
Sostener la tierra. Propuestas y respuestas.  
Ecos y reflejos de una sociedad precaria.  
Visibles más allá del género.  
Experiencias sonoras. Procesos creativos.





# Abismo de sucesos

Vitamin Studio

«Abismo de Sucesos» és un ecosistema digital autònom basat en sistemes astrofísics. Representem intercanvis energètics que succeeixen en l'univers, on existeix una dansa entre energia positiva i negativa, llum i foscor, creació i destrucció, termes oposats però necessaris un per a l'existència de l'altre.

Aquesta obra presenta un sistema aleatori d'esdeveniments amb vida pròpia, l'esdevenir de la qual no podem controlar malgrat haver establert paràmetres inicials. Igual que en el nostre univers físic no podem predir si regnarà la llum o la foscor.

Les estrelles estan representades per la llum, mentre que els forats negres es manifesten a través de la foscor. Tots dos es desplacen aleatòriament, detenint-se en punts de l'espai-temps per a transmetre energia als tubs perimetrals, que poden encendre's, apagar-se o augmentar la seua intensitat depenent del seu estat i l'energia rebuda.

La instal·lació està disposada com una òrbita geocèntrica reflectida en un espill central que representa l'horitzó d'esdeveniments. El reflex mostra una dimensió paral·lela que desdoblega l'espai en una possibilitat de successos inversa.

Dins d'aquest sistema, poden ocórrer quatre grans esdeveniments:

\_Supernoves: una font de llum es transforma en una estrella supermassiva i explota en una supernova després de rebre energia tres vegades.

\_Forats negres gegants: un forat negre es converteix en un supermassiu en absorbir energia fosca tres vegades, emetent al sistema gran quantitat d'ones gravitacionals capaces de deformar l'espai.

\_El regnat de la llum: succeeix quan l'energia convencional o la llum superen considerablement a l'energia fosca.

\_El regnat de la foscor: ocorre quan la balança s'inclina notablement cap a la foscor.

Aquesta peça ens convida a reflexionar sobre la dualitat de la llum i la foscor, el positiu i el negatiu, i l'equilibri còsmic gràcies al balanç entre les energies. Des de temps ancestrals, la humanitat ha sigut conscient d'aquesta dualitat entre el bé i el mal, que ha inspirat religions, filosofies i ciències.

Les impressionants fonts d'energia de l'univers i els vastos intercanvis energètics que ocorren guarden un paral·lisme amb les accions quotidianes dels éssers humans, com a esdeveniments que alliberen o absorbeixen energia transformant el nostre entorn.



cccc  
cultura  
online

Il Museo di Roma in Campo Marzio è un museo a cielo aperto, che ospita una delle più importanti collezioni di arte e storia di Roma. Le sale sono disposte in un'aula monumentale, con colonne e archi, e sono illuminate con luci a LED. In primo piano, una grande vetrina espositiva mostra una collezione di reperti archeologici, tra cui ceramiche, monete e oggetti di uso quotidiano. Sullo sfondo, una grande parete di vetro protegge un'area di lavoro con tavoli e sedie, dove gli esperti del museo stanno lavorando su nuovi progetti di ricerca e conservazione.

# Abismo de sucesos

Vitamin Studio

«Abismo de Sucesos» es un ecosistema digital autónomo basado en sistemas astrofísicos. Representamos intercambios energéticos que suceden en el universo, donde existe una danza entre energía positiva y negativa, luz y oscuridad, creación y destrucción, términos opuestos pero necesarios uno para la existencia del otro.

Esta obra presenta un sistema aleatorio de eventos con vida propia, cuyo devenir no podemos controlar a pesar de haber establecido parámetros iniciales. Al igual que en nuestro universo físico no podemos predecir si reinará la luz o la oscuridad.

Las estrellas están representadas por la luz, mientras que los agujeros negros se manifiestan a través de la oscuridad. Ambos se desplazan aleatoriamente, deteniéndose en puntos del espacio-tiempo para transmitir energía a los tubos perimetrales, que pueden encenderse, apagarse o aumentar su intensidad dependiendo de su estado y la energía recibida.

La instalación está dispuesta como una órbita geocéntrica reflejada en un espejo central que representa el horizonte de eventos. El reflejo muestra una dimensión paralela que desdobra el espacio en una posibilidad de sucesos inversa.

Dentro de este sistema, pueden ocurrir cuatro grandes eventos:

\_Supernovas: una fuente de luz se transforma en una estrella supermasiva y explota en una supernova tras recibir energía tres veces.

\_Agujeros negros gigantes: un agujero negro se convierte en uno supermasivo al absorber energía oscura tres veces, emitiendo al sistema gran cantidad de ondas gravitacionales capaces de deformar el espacio.

\_El reinado de la luz: sucede cuando la energía convencional o la luz superan considerablemente a la energía oscura.

\_El reinado de la oscuridad: ocurre cuando la balanza se inclina notablemente hacia la oscuridad.

Esta pieza nos invita a reflexionar sobre la dualidad de la luz y la oscuridad, lo positivo y lo negativo, y el equilibrio cósmico gracias al balance entre las energías. Desde tiempos ancestrales, la humanidad ha sido consciente de esta dualidad entre el bien y el mal, que ha inspirado religiones, filosofías y ciencias.

Las impresionantes fuentes de energía del universo y los vastos intercambios energéticos que ocurren guardan un paralelismo con las acciones cotidianas de los seres humanos, como eventos que liberan o absorben energía transformando nuestro entorno.





**CCCC**  
**CULTURA**  
**ONLINE**  
**MUSIC**

## Sala Ferreres — Goerlich

11 de maig / mayo  
theBasement Soundsystem

**Dewel Live**

12 de maig / mayo  
theBasement Soundsystem

**Estrato Aurora**

18 de maig / mayo  
Jazzamericas

**Deeplomat  
& Dublatov Live**

19 de maig / mayo  
Finalversion3 Slow Techno Set

**Telomante Live**

26 de maig / mayo  
theBasement Soundsystem

**Mecànica  
Clàsica Live**

27 de maig / mayo  
theBasement Soundsystem

**Sonic Mal Live**

2 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Sentuhla live**

3 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Pépe Hybrid Set**

9 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Showcase  
Blackxess lives  
by The Look &  
UnSer**

10 de juny / junio  
theBasement Sound System

**Movimiento  
Estático  
Intermitente Live**

16 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Blan.trss  
& Diego RG live**

17 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Roy Johnson  
1971**

23 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Pizzicato**

24 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Jakesona**

30 de juny / junio  
theBasement Soundsystem

**Ladrillovitz  
& Christian S.  
Pollock live**

01 de juliol / julio  
theBasement Soundsystem

**Jorge I Moreno**

07 de juliol / julio  
theBasement Soundsystem

**Recho**

08 de juliol / julio  
theBasement Soundsystem

**Special guest  
live**







# Mons virtuals. Metàfores científiques

# Mundos virtuales. Metáforas científicas

JORGE DABALIÑA — ROSER DOMINGO. 1,1 Grados

IRMA MARCO. Are Smart Machines Alive?

ALEXANDRA KNIE. The digital Bio-Fusion Lab

CLARA BOJ & DIEGO DÍAZ. Identidad cuántica

ANA MARÍA PASTOR. Weareone

TERESA TOMÁS. Nadie en Las Abuelas

MANEL BAFALUY. Cuerpos Ingrávidos

LOLA ZOIDO. Wildflower

ALENA MESAROSOVA. Colonización interplanetaria

OLGA DIEGO. Un UNIVERSO en el ESTUDIO / reflejos del exterior

MANUEL FERRER HERNÁNDEZ. Animales Mecánicos

STEFANO SCARANI. Brain. 15



Art generat de la interpretació del coneixement científic / Límits de la tecnologia i confusions virtuals / Intervencions artificials en recursos naturals / Algorismes i identitats / Poesia i tecnologia entre el real i el virtual / Multiplicitat, interaccions i connexions del ser individual / Meditacions digitals que generen escultures virtuals / Materialització i ficció de paisatges i espècies / Distopies. Visions sobre la colonització interplanetària / Personatges imaginats que cobren vida és l'espai privat i confinat / Mascotes virtuals estampades / Interpretació binaural de l'ambient natural.

Arte generado de la interpretación del conocimiento científico / Límites de la tecnología y confusiones virtuales / Intervenciones artificiales en recursos naturales / Algoritmos e identidades / Poesía y tecnología entre lo real y lo virtual / Multiplicidad, interacciones y conexiones del ser individual / Meditaciones digitales que generan esculturas virtuales / Materialización y ficción de paisajes y especies / Distopías. Visiones sobre la colonización interplanetaria / Personajes imaginados que cobran vida es el espacio privado y confinado / Mascotas virtuales estampadas / Interpretación binaural del ambiente natural.

**cultura online**

**MONS VIRTUALS**  
**METÀFORES CIENTÍFIQUES**

**1.1 Grados**

Tots hem observat alguna vegada el patró d'interferència que es genera quan fem una fotografia a una pantalla o quan dues malles se superposen. Aquest fenomen perceptiu, que es coneix com a patró de moiré, es forma quan dues reixes o quadrícules s'uneixen amb una certa rotació, o sent desplaçades una respecte de l'altra.

Des del camp de les arts, el moiré sol ser un artefacte que apareix per error i que es tendeix a evitar, però també s'ha utilitzat per artistes del corrent op-art.

El físic valencià Pablo Jarillo-Herrero va realitzar un descobriment treballant amb el grafé (un material amb patrons hexagonals). En col·locar dues capes superposades i girades amb l'angle màgic, s'alteren les propietats físiques del material. Aquest denominat angle màgic apareix en girar les capes 1.1 graus, i és el punt de partida de la nostra investigació artística centrada en l'anàlisi dels elements visuals i sonors que es poden derivar d'ell.

Aquesta obra s'ha pogut desenvolupar gràcies al programa de «Residències artístiques i culturals per a joves 2021» de Joventut i a les ajudes a «Residències de creació artística» d'Acció Cultural de l'Ajuntament de València.

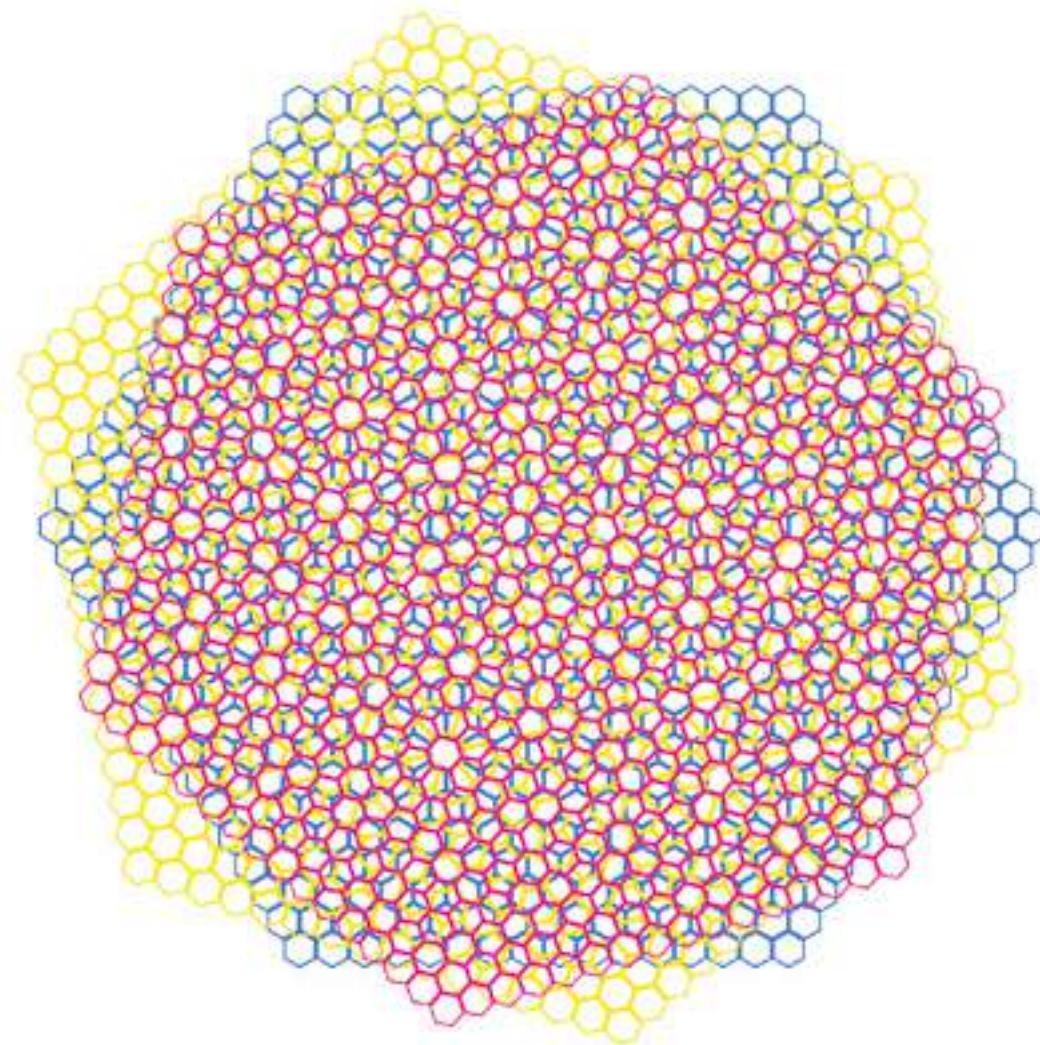
**1.1 Grados**

Todos hemos observado alguna vez el patrón de interferencia que se genera cuando hacemos una fotografía a una pantalla o cuando dos mallas se superponen. Este fenómeno perceptivo, que se conoce como patrón de moiré, se forma cuando dos rejas o cuadrículas se unen con cierta rotación, o siendo desplazadas una respecto de la otra.

Desde el campo de las artes, el moiré suele ser un artefacto que aparece por error y que se tiende a evitar, pero también se ha utilizado por artistas de la corriente op-art.

El físico valenciano Pablo Jarillo-Herrero realizó un descubrimiento trabajando con el grafeno (un material con patrones hexagonales). Al colocar dos capas superpuestas y rotadas con el ángulo mágico, se alteran las propiedades físicas del material. Este denominado ángulo mágico aparece al rotar las capas 1.1 grados, y es el punto de partida de nuestra investigación artística centrada en el análisis de los elementos visuales y sonoros que se pueden derivar de él.

Esta obra se ha podido desarrollar gracias al programa de «Residencias artísticas y culturales para jóvenes 2021» de Juventud y a las ayudas a «Residencias de creación artística» de Acción Cultural del Ayuntamiento de València.



**Conceptes clau:** art generatiu, interactivitat, moiré, art i ciència i grafé

[www.instagram.com/jorge.rido/](http://www.instagram.com/jorge.rido/)

**Conceptos clave:** arte generativo, interactividad, moiré, arte, ciencia y grafeno

[www.instagram.com/roser.domingo/](http://www.instagram.com/roser.domingo/)

**Are Smart Machines Alive?**

Inspirada en textos com «The Second Self» de Sherry Turkle o «The Onlife Manifesto» de Luciano Floridi, planteja una pregunta ingènua però complexa: «Estan vives les màquines intel·ligents?» S'inicia un diàleg entre els assistents virtuals Cortana (Microsoft) i Siri (Apple) inserint preguntes i jugant amb els malentesos i fallades que ocorren quan els programes intenten processar i respondre al que reben. Irma Marco organitza aquest intercanvi utilitzant una estètica deliberadament barata i de baixa fidelitat que recorda als endevins de la televisió nocturna, i que contradiu el disseny elegant dels dispositius i el rendiment impecable promès del programari. Conforme avança la peça, el diàleg es converteix en una cacofonia, les veus sintètiques emeten frases cada vegada més incoherents, mal interpretades per un programari de conversió de veu a text. El text plena la pantalla i es converteix en una cadena indesxifrable de lletres i símbols, que en realitat és IZZZJ, un llenguatge codificat inventat per l'artista. Irma Marco duu a terme aquest experiment amb la finalitat de subratllar les fallades i limitacions d'una tecnologia que ens ha fet qüestionar què és ésser humà.

Text escrit per Pau Waelder (@pauwl)

**Are Smart Machines Alive?**

Inspirada en textos como «The Second Self» de Sherry Turkle o «The Onlife Manifesto» de Luciano Floridi, plantea una pregunta ingenua pero compleja: «¿Están vivas las máquinas inteligentes?» Se inicia un diálogo entre los asistentes virtuales Cortana (Microsoft) y Siri (Apple) insertando preguntas y jugando con los malentendidos y fallos que ocurren cuando los programas intentan procesar y responder a lo que reciben. Irma Marco organiza este intercambio utilizando una estética deliberadamente barata y de baja fidelidad que recuerda a los adivinos de la televisión nocturna, y que contradice el diseño elegante de los dispositivos y el rendimiento impecable prometido del software. Conforme avanza la pieza, el diálogo se convierte en una cacofonía, las voces sintéticas emiten frases cada vez más incoherentes, mal interpretadas por un software de conversión de voz a texto. El texto llena la pantalla y se convierte en una cadena indescifrable de letras y símbolos, que en realidad es IZZZJ, un lenguaje codificado inventado por la artista. Irma Marco lleva a cabo este experimento con el fin de subrayar los fallos y limitaciones de una tecnología que nos ha hecho cuestionar qué es ser humano.

Texto escrito por Pau Waelder (@pauwl)



**Conceptes clau:** IA, intel·ligència artificial, tecnologia, onlife i fortunetellers

[www.instagram.com/irma.marco/](https://www.instagram.com/irma.marco/)

**Conceptos clave:** IA, inteligencia artificial, tecnología, onlife y fortunetellers

[twitter.com/irma\\_marco\\_](https://twitter.com/irma_marco_)

**The digital Bio-Fusion Lab**

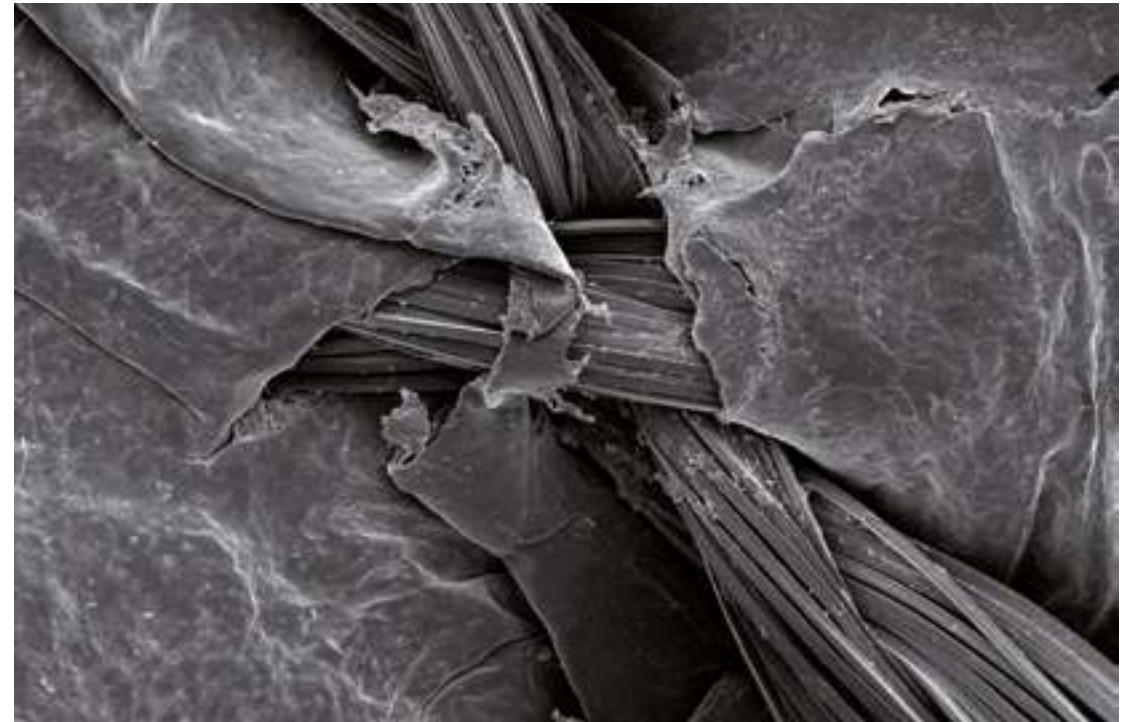
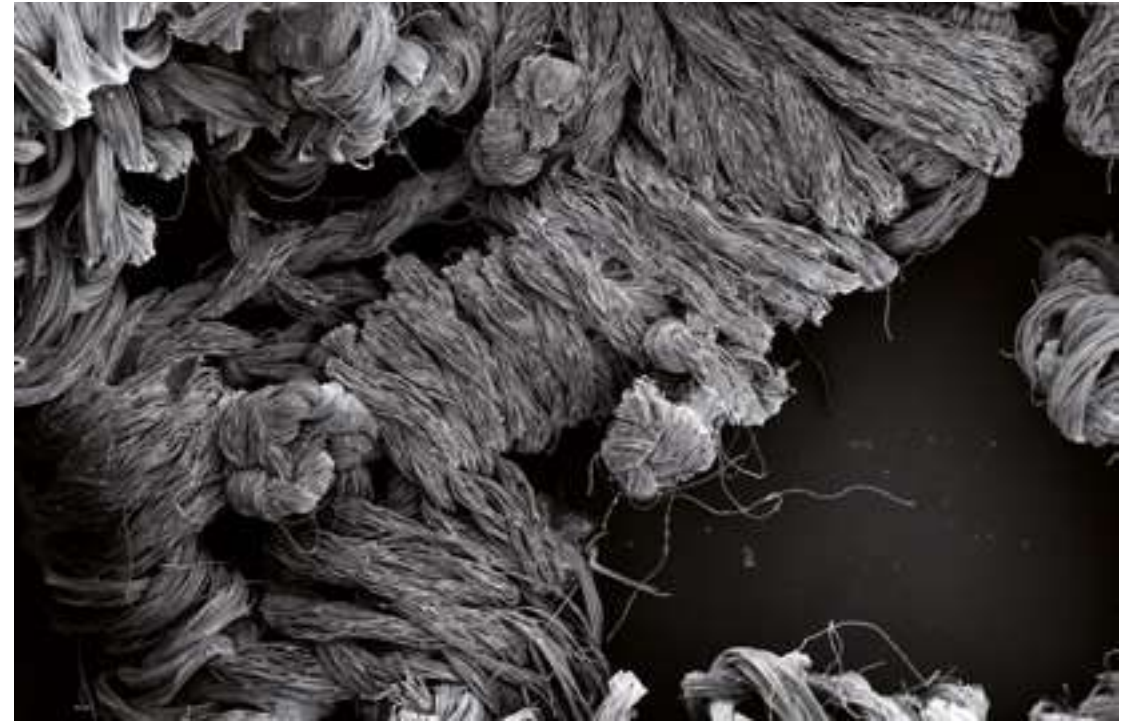
El projecte «The digital Bio-Fusion Lab» és una pàgina web que funciona com un mostrari artístic-científic experimental vinculat amb un diari digital en Instagram. Se centra principalment en la relació recíproca de les intervencions artificials en els recursos naturals i la seua adaptació, al seu torn natural, als entorns sintètics.

Aquesta plataforma digital ensenya els resultats de múltiples assajos artístics en els quals es fusionen fils sintètics i elements vegetals en models de matèria híbrida tèxtil utilitzant mètodes i metàfores científiques. A través de fotografies, imatges del microscopi electrònic de rastreig (MEB), animacions, vídeos i escanejos 3D s'estimula una relació vibrant entre el real i el virtual, el científic i l'artístic. En una fase contínua d'aquest projecte s'inclouran nous elements, creats mitjançant IA. D'aquesta manera es compondrà una xarxa especulativa d'aproximacions visuals a la idea de la biofusió, a través dels entrellaçaments de la visió artística amb les simulacions d'una intel·ligència artificial en l'espai digital.

**The digital Bio-Fusion Lab**

El proyecto «The digital Bio-Fusion Lab» es una página web que funciona como un muestrario artístico-científico experimental vinculado con un diario digital en Instagram. Se centra principalmente en la relación recíproca de las intervenciones artificiales en los recursos naturales y su adaptación, a su vez natural, a los entornos sintéticos.

Esta plataforma digital enseña los resultados de múltiples ensayos artísticos en los que se fusionan hilos sintéticos y elementos vegetales en modelos de materia híbrida textil utilizando métodos y metáforas científicas. A través de fotografías, imágenes del microscopio electrónico de barrido (MEB), animaciones, videos y escaneos 3D se estimula una relación vibrante entre lo real y lo virtual, lo científico y lo artístico. En una fase continua de este proyecto se incluirán nuevos elementos, creados mediante IA. De este modo se compondrá una red especulativa de aproximaciones visuales a la idea de la biofusión, a través de los entrelazamientos de la visión artística con las simulaciones de una inteligencia artificial en el espacio digital.



**Conceptos clau:** real/natural vs. virtual i científic vs. artístic

**Conceptos clave:** real/natural vs. virtual y científico vs. artístico

[www.instagram.com/the\\_digital\\_biofusion\\_lab/](http://www.instagram.com/the_digital_biofusion_lab/)

[www.instagram.com/alexandra\\_knie/](http://www.instagram.com/alexandra_knie/)

**Identidad cuántica**

Identidad cuántica reflexiona sobre l'anàlisi de la identitat des de la perspectiva del principi de la superposició quàntica, segons el qual la identitat existeix de manera simultània en totes les seues possibles acepcions, però en intentar definir-la només se'ns mostra una d'elles. En 1935, Erwin Schrödinger va idear un experiment imaginari, popularment conegut com el gat de Schrödinger, que serveix com a il·lustració a aquesta paradoxa. En ella, un gat situat dins d'una caixa es troba al mateix temps viu i mort, en un estat conegut com a superposició quàntica, però en mirar-lo només se'ns mostrarà en un d'aquests dos estats.

En 2019 Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao i l'oficina d'innovació urbana Urbanbat, van convidar a Clara i Diego a interpretar les dades recollides de la instal·lació «Identidata» desenvolupada entre el 4 de juliol i el 22 de setembre del 2019. Per a recollir aqueixes dades Clara i Diego van desenvolupar una app per a tauleta amb un qüestionari que indagava, des de diferents angles, diversos aspectes de la identitat dels visitants a la instal·lació.

Totes les respostes eren guardades en una base de dades, a partir de la qual, un algorisme interpretava aquestes dades buscant correlacions entre les identitats i anava generant un vídeo generatiu que era mostrat en la popular «pantalla del sol», una immensa pantalla de led situada en l'atri de l'Azkuna Zentroa i que constituïa l'element principal de la instal·lació.

Durant tota la mostra es van recopilar més de sis mil dades d'identitats anonimitzades i amb elles Clara i Diego van desenvolupar el vídeo que conforma Identidad cuántica.

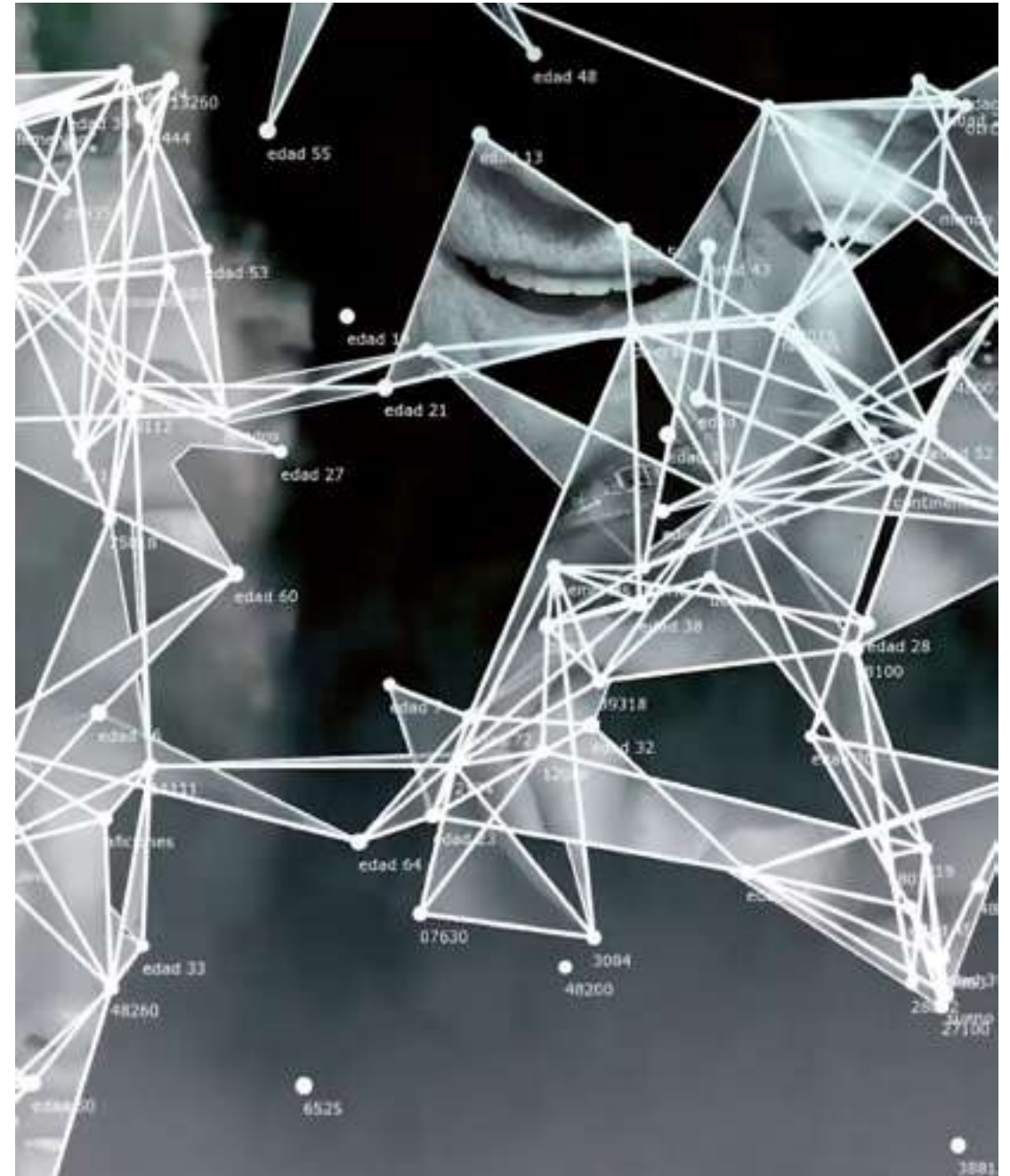
**Identidad cuántica**

Identidad Cuántica reflexiona sobre el análisis de la identidad desde la perspectiva del principio de la superposición cuántica, según el cual la identidad existe de forma simultánea en todas sus posibles acepciones, pero al intentar definirla solo se nos muestra una de ellas. En 1935, Erwin Schrödinger ideó un experimento imaginario, popularmente conocido como el gato de Schrödinger, que sirve como ilustración a esta paradoja. En ella, un gato situado dentro de una caja se encuentra al mismo tiempo vivo y muerto, en un estado conocido como superposición cuántica, pero al mirarlo solo se nos mostrará en uno de estos dos estados.

En 2019 Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao y la oficina de innovación urbana Urbanbat, invitaron a Clara y Diego a interpretar los datos recogidos de la instalación «Identidata» desarrollada entre el 4 de julio y el 22 de septiembre del 2019. Para recoger esos datos desarrollamos una app para tablet con un cuestionario que indagaba, desde distintos ángulos, varios aspectos de la identidad de los visitantes a la instalación.

Todas las respuestas eran guardadas en una base de datos, a partir de la cual, un algoritmo interpretaba estos datos buscando correlaciones entre las identidades e iba generando un vídeo generativo que era mostrado en la popular «pantalla del sol», una inmensa pantalla de led ubicada en el atrio del Azkuna Zentroa y que constituía el elemento principal de la instalación.

Durante toda la muestra se recopilaron más de seis mil datos de identidades anonimizadas y con ellas Clara y Diego desarrollaron el vídeo que conforma Identidad Cuántica.



**Conceptes clau:** identitats, superposició quàntica, vídeo instal·lació, vídeo generatiu i anàlisi de dades

[www.instagram.com/klaravoz/](http://www.instagram.com/klaravoz/)

**Conceptos clave:** identidades, superposición cuántica, vídeo instalación, vídeo generativo y análisis de datos

[www.instagram.com/\\_diediaga/](http://www.instagram.com/_diediaga/)



**Weareone**

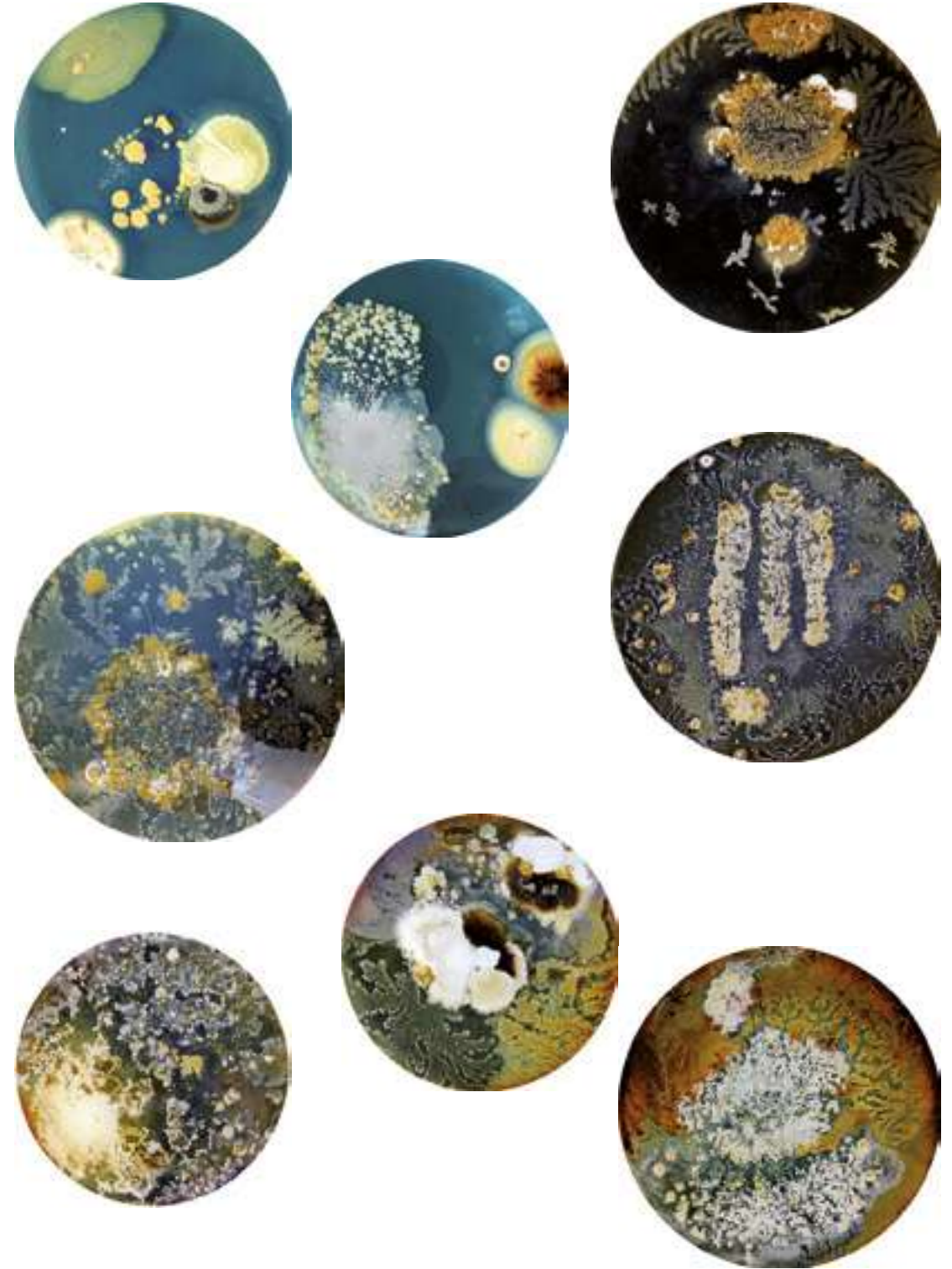
La biòloga i teòrica evolutiva Lynn Margullis i filòsofs com Gilles Deleuze o Felix Guattari parlen de com cada organisme individual d'una espècie és en realitat un grup, un cúmul de microbis envoltat per una membrana que es veu i actua com un sol individu. Cada subjecte no seria sinó una multiplicitat infinita formada per entitats heterogènies, que es transformen o creuen continuament entre si i amb altres multiplicitats. Aquesta definició enllaça també amb els conceptes budistes de no dualitat i d'interdependència de tots els éssers i fenòmens.

Cada interacció amb l'entorn i amb els altres ens canvia, ens enriqueix, ens connecta a nivells inimaginables. La sèrie fotogràfica Weareone és un treball de registre de les plaques de Petri produïdes com a part de l'obra Interser, una investigació realitzada amb la col·laboració del Departament de Fisiologia, Genètica i Microbiologia de la Universitat d'Alacant i el Departament de Bioquímica i Biologia Molecular de la UMH. Amb la seua ajuda es va cultivar la petjada microbiana de diferents grups de subjectes, recollida abans i després de tindre diferents interaccions per a fer visible la poètica de l'abast dels nostres contactes diaris.

**Weareone**

La bióloga y teórica evolutiva Lynn Margullis y filósofos como Gilles Deleuze o Felix Guattari hablan de cómo cada organismo individual de una especie es en realidad un grupo, un cúmulo de microbios rodeado por una membrana que se ve y actúa como un solo individuo. Cada sujeto no sería sino una multiplicidad infinita formada por entidades heterogéneas, que se transforman o cruzan continuamente entre sí y con otras multiplicidades. Esta definición enlaza también con los conceptos budistas de no dualidad y de interdependencia de todos los seres y fenómenos.

Cada interacción con el entorno y con los otros nos cambia, nos enriquece, nos conecta a niveles inimaginables. La serie fotográfica Weareone es un trabajo de registro de las placas de Petri producidas como parte de la obra Interser, una investigación realizada con la colaboración del Departamento de Fisiología, Genética y Microbiología de la Universidad de Alicante y el Departamento de Bioquímica y Biología Molecular de la UMH. Con su ayuda se cultivó la huella microbiana de diferentes grupos de sujetos, recogida antes y después de tener distintas interacciones para hacer visible la poética del alcance de nuestros contactos diarios.



**Conceptos clave:** bioarte interconexión microbiología interser i superorganisme

**Conceptos clave:** bioarte interconexión microbiología interser y superorganismo

[www.facebook.com/AnaPastorArte](http://www.facebook.com/AnaPastorArte)

[www.instagram.com/anna\\_pastor/](http://www.instagram.com/anna_pastor/)

**Nadie en las abuelas**

El rellotge d'arena marca la geometria amb la qual Teresa Tomás ha modulad el disseny dels jocs de café al llarg de la seua trajectòria. La imatge de l'avantpassat estarà eternament associada a la funció de la cafetera. Els principis funcionals i estètics que estableixen l'acció d'un objecte sobre un altre semblen harmonitzar amb claus de naturalesa simbòlica i màgica. El «pitxer del monarca» serveix als seus peons de la mateixa manera que el «Geni» concedeix un desig a la tassa renovant la seua personalitat en servir-li café.

En «Joc d'ocells» és més significativa aquesta metamorfosi, ja que el «Besavi», el «mussol-cafetera», en servir café a la resta dels ocells els transformarà en éssers animats amb cap de tassa en la pintura. «Pió i Musici», dos d'aquests personatges, seran els qui acompanyen a «Ningú», el protagonista de l'animació, en la seua peregrinació a la desapareguda galeria d'art Metro Cuadrado a la recerca de l'origen artístic de l'autora, materialitza en la sèrie «Tots som Lagarpos». La imatge tribal conformada pels avatars i capgrossos en el ritual de l'escena final anuncia el jo que entra en joc. El café com a mesura del temps.

**Nadie en las abuelas**

El reloj de arena marca la geometría con la que Teresa Tomás ha modulado el diseño de los juegos de café a lo largo de su trayectoria. La imagen del antepasado estará eternamente asociada a la función de la cafetera.

Los principios funcionales y estéticos que establecen la acción de un objeto sobre otro parecen armonizar con claves de naturaleza simbólica y mágica. La jarra del monarca sirve a sus peones del mismo modo que el «Genio» concede un deseo a la taza renovando su personalidad al servirle café.

En «Juego de pájaros» es más significativa esta metamorfosis, ya que el «Bisabuelo», el «búho-cafetera», al servir café al resto de los pájaros los transformará en seres animados con cabeza de taza en la pintura. «Pión y Musici», dos de estos personajes, serán quienes acompañen a «Nadie», el protagonista de la animación, en su peregrinación a la desaparecida galería de arte Metro Cuadrado en busca del origen artístico de la autora, materializa en la serie «Todos somos Lagarpos». La imagen tribal conformada por los avatares y cabezudos en el ritual de la escena final anuncia el yo que entra en juego. El café como medida del tiempo.



**Conceptes clau:** avantpassats, ritual, memòria, objecte animat i videoart

[www.facebook.com/teresa.tomas.58](https://www.facebook.com/teresa.tomas.58)  
[www.instagram.com/teresatomas\\_art/](https://www.instagram.com/teresatomas_art/)

**Conceptos clave:** antepasados, ritual, memoria, objeto animado y videoarte

[twitter.com/teresatomas?lang=es](https://twitter.com/teresatomas?lang=es)

**Cuerpos ingrávidos**

Cuerpos ingrávidos és una producció artística que parteix de la inquietud per investigar quines són les propietats expressives pròpies de les eines escultòriques digitals. Aquesta concepció pren el testimoni de l'abstracció biomòrfica del segle XX on es considerava que l'obra era producte del diàleg entre la sensibilitat de l'escultor i les propietats o significacions intrínseques de cada material.

En aquest cas, el mitjà que s'ha triat per exercir aquesta escolta activa són els entorns de modelatge en realitat virtual. Un espai cibernètic on tota la matèria és dúctil i les lleis de la física es manifesten en aparent estat de suspensió.

A la pàgina web que acull aquest projecte es pot navegar pels contorns i racons d'aquestes escultures mitjançant visualitzadors web de 360 graus o veure-les en realitat augmentada a través de l'aplicació mòbil.

**Cuerpos ingrávidos**

Cuerpos Ingrávidos es una producción artística que parte de la inquietud por investigar cuales son las propiedades expresivas propias de las herramientas escultóricas digitales. Dicha concepción toma el testigo de la abstracción biomórfica del siglo XX, donde se consideraba que la obra era producto del dialogo entre la sensibilidad del escultor y las propiedades o significaciones intrínsecas de cada material.

En este caso, el medio que se ha elegido para ejercer dicha escucha activa son los entornos de modelado en realidad virtual. Un espacio cibernético donde toda la materia es dúctil y las leyes de la física se manifiestan en aparente estado de suspensión.

En la página web que alberga este proyecto se puede navegar por los contornos y recovecos de estas esculturas mediante visualizadores web de 360 grados o verlas en realidad aumentada a través de la aplicación móvil.



**Conceptes clau:** escultura digital, realitat virtual, abstracció i biomòrfica

[www.instagram.com/manel.bafaluy/](https://www.instagram.com/manel.bafaluy/)  
[twitter.com/ManelBafaluy](https://twitter.com/ManelBafaluy)

**Conceptos clave:** escultura digital, realidad virtual, abstracción y biomórfica

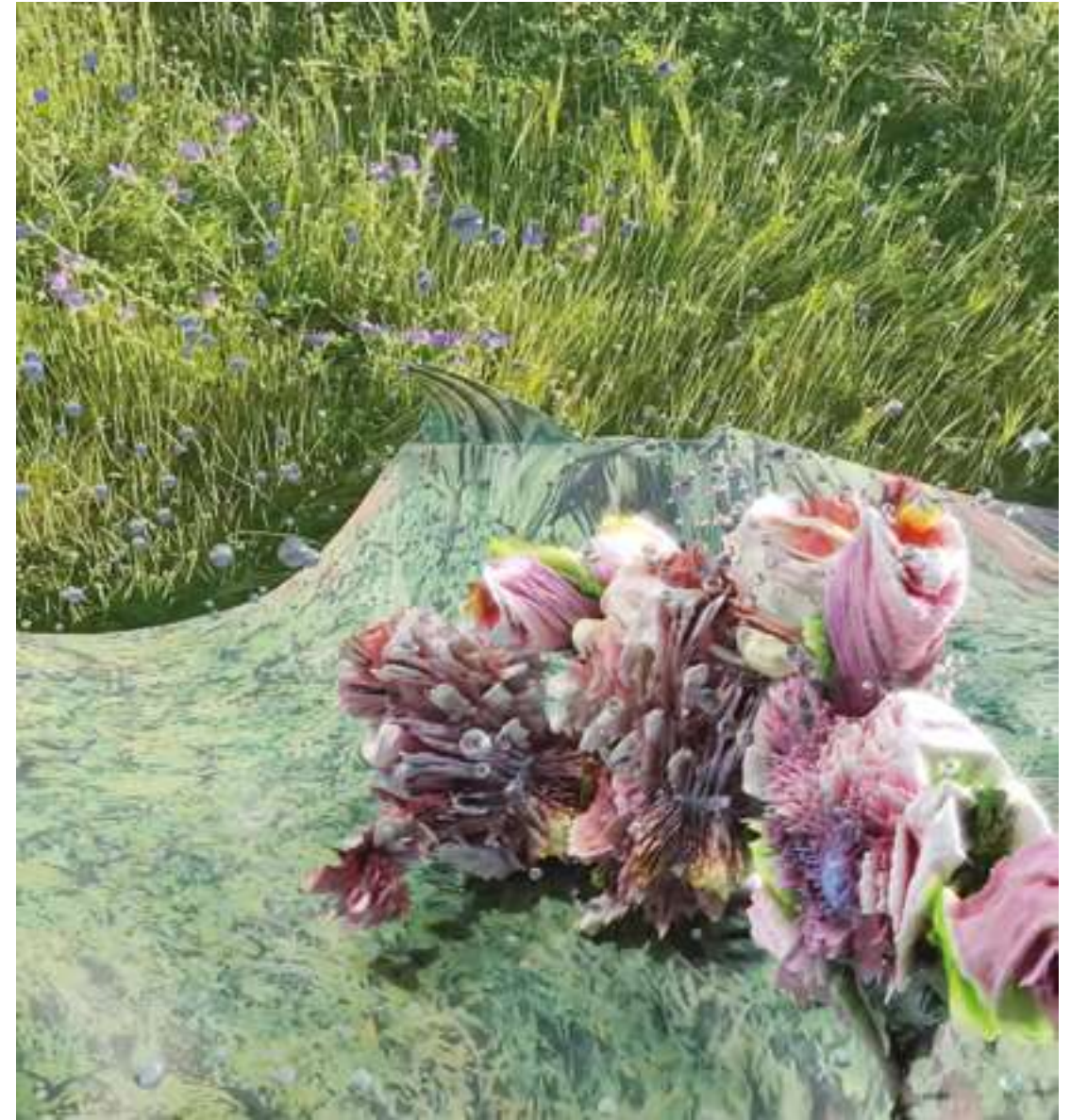
[www.tiktok.com/@manel.bafaluy](https://www.tiktok.com/@manel.bafaluy)

**Wildflower**

A través del prisma de la inteligencia artificial se materializan diferentes paisajes y se pretende ficcionar la aparición de elementos como a especies vegetales, geológicas, etc. que derivan de conceptos que giran en torno al futuro del territorio, el paisaje y los materiales que lo construyen. Se subvierte el propio proceso de creación visual: la imagen pasa de significar algo previamente existente en el plano físico, a construir significado mediante la producción de algo tangible a raíz de su surgimiento desde el mundo digital. Invita al espectador a observar y conectar con esta naturaleza que nos ofrece esta nueva materialidad contemporánea surgida de la intersección en nuestras vidas del mundo físico y el mundo digital.

**Wildflower**

A través del prisma de la inteligencia artificial se materializan diferentes paisajes y se pretende ficcionar la aparición de elementos como a especies vegetales, geológicas, etc. que derivan de conceptos que giran en torno al futuro del territorio, el paisaje y los materiales que lo construyen. Se subvierte el propio proceso de creación visual: la imagen pasa de significar algo previamente existente en el plano físico, a construir significado mediante la producción de algo tangible a raíz de su surgimiento desde el mundo digital. Invita al espectador a observar y conectar con esta naturaleza que nos ofrece esta nueva materialidad contemporánea surgida de la intersección en nuestras vidas del mundo físico y el mundo digital.



**Colonización Inteplanetaria**

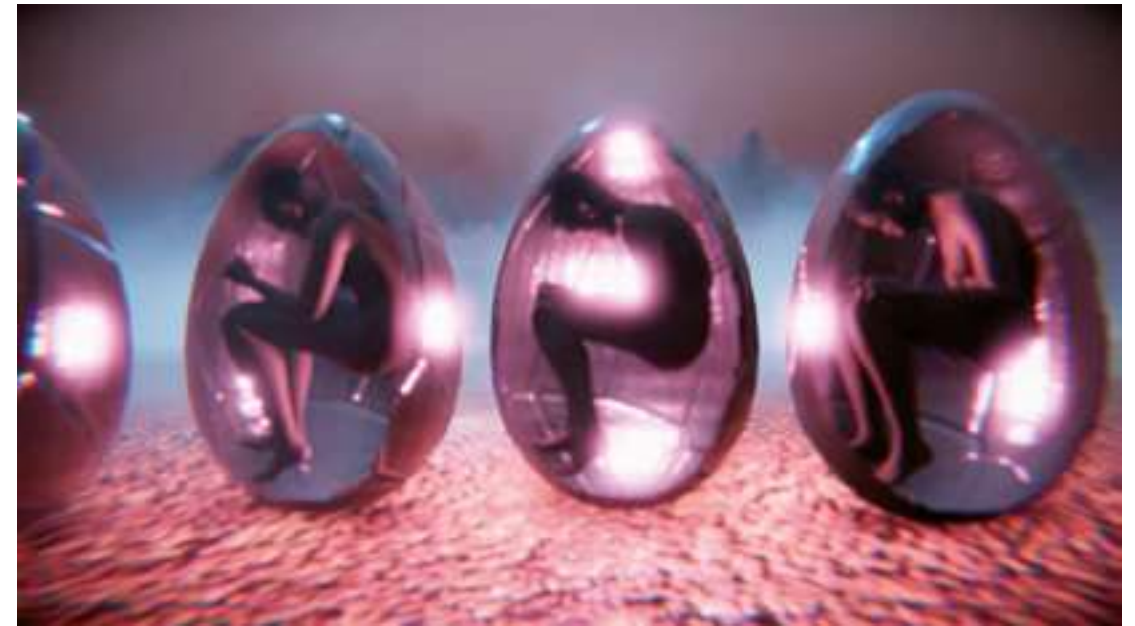
En un possible futur o la raça humana depèn de les noves formes de colonització planetària, el concepte de memòria no abastarà únicament l'individu, sinó l'amalgama tecnològica capaç d'unir la col·lectivitat de la humanitat. El naixement dels humans en un entorn inhòspit depèn completament de la mediació tecnològica, l'ésser humà jugarà un paper important no solament en la procreació, sinó en la proliferació dels avenços socials i tecnològics. Això permetrà generar una memòria global, on records i anècdotes dels seus habitants podran ser consultades per qualsevol individu, millorant així els avenços i problemes socials. Un tipus de memòria que combinarà el virtual amb el físic, permetent que la vida d'aquestes colònies pugui generar-se sense la necessitat del moviment físic dels individus, sinó més aviat tot el contrari, la part física de l'ésser humà passarà a ser únicament una càpsula on emmagatzemar les experiències i vivències generades dins del virtual.

En l'àmbit estètic, es presenta com una peça audiovisual que utilitza tècniques d'animació i efectes especials per crear un entorn futurista i una atmosfera única. La narrativa visual és complexa i envolupant, capaç de transmetre la idea central de l'obra.

**Colonización Inteplanetaria**

En un posible futuro donde la raza humana depende de las nuevas formas de colonización planetaria, el concepto de memoria no abarca únicamente al individuo, sino a la amalgama tecnológica capaz de unir la colectividad de la humanidad. El nacimiento de los humanos en un entorno inhóspito depende completamente de la mediación tecnológica, el ser humano jugará un importante papel no solo a la hora de la procreación, sino en la proliferación de los avances sociales y tecnológicos. Esto permitirá generar una memoria global, donde recuerdos y anécdotas de sus habitantes podrán ser consultadas por cualquier individuo, mejorando así los avances y problemas sociales. Un tipo de memoria que combinara lo virtual con lo físico, permitiendo que la vida de estas colonias pueda generarse sin la necesidad del movimiento físico de los individuos, sino más bien todo lo contrario, la parte física del ser humano pasará a ser únicamente una cápsula donde almacenar las experiencias y vivencias generadas dentro de lo virtual.

A nivel estético, se presenta como una pieza audiovisual que utiliza técnicas de animación y efectos especiales para crear un entorno futurista y una atmósfera única. La narrativa visual es compleja y envolvente, capaz de transmitir la idea central de la obra.



**Conceptes clau:** marte, robots, animació, videoarte i cinemachine

[twitter.com/andbzika](https://twitter.com/andbzika)

**Conceptos clave:** marte, robots, animación, videoarte y cinemachine

[www.facebook.com/ManusamoBzika-141915750988/](https://www.facebook.com/ManusamoBzika-141915750988/)

**un UNIVERSO en el ESTUDIO –  
reflejos del exterior**

L'any 2020, en ple confinament, les parets de l'estudi es van convertir en el límit entre el món d'Olga i el món exterior. Només una finestra connectava tots dos: internet.

Entre els plàstics dels últims projectes, temporalment paralizzats, «Illa Flotant» o «Jardi Autòmat», un altre nou projecte va sorgir al seu cap.

un UNIVERS en l'ESTUDI / reflexos de l'exterior

Una obra de videoart especialment dissenyada per al moment és hui revisada i reeditada. El primer episodi d'una sèrie creada des de l'estudi en una autoedició salvatge.

A manera de teatre de marionetes i ombres xinesques, la iconografia particular crea un univers d'extravagants personatges que prenen vida i ens contenen històries possibles. Una obra de caràcter experimental que combina el teatre d'ombres xinesques, *Stop-Motion* i realitat augmentada.

Reutilitzant els plàstics de bossa, s'han creat xicotetes marionetes articulades que envaeixen l'estudi, habiten tots els seus racons i el converteixen en una ciutat plena de vides amagades però enlluernadores.

El compromís social i mediambiental, la crònica absurda i la denúncia marcaran tant la construcció dels personatges (només amb material reciclatge), com els guions i diàlegs. I amb un especial homenatge als objectes de la vida quotidiana, a les coses d'Esther Ferrer.

**un UNIVERSO en el ESTUDIO –  
reflejos del exterior**

En el año 2020, en pleno confinamiento, las paredes del estudio se convirtieron en el límite entre mi mundo y el mundo exterior. Solo una ventana conectaba ambos: internet.

Entre los plásticos de los últimos proyectos, temporalmente paralizados, Isla Flotante o Jardín Automata, otro nuevo proyecto surgió en mi cabeza.

un UNIVERSO en el ESTUDIO / reflejos del exterior

Una obra de video-arte especialmente diseñada para el momento es hoy revisada y reeditada. El primer episodio de una serie creada desde el estudio en una autoedición salvaje.

A modo de teatro de marionetas y sombras chinescas, la iconografía particular crea un universo de extravagantes personajes que toman vida y nos cuentan historias posibles. Una obra de carácter experimental que combina el teatro de sombras chinescas, *Stop-Motion* y realidad aumentada.

Reutilizando los plásticos de bolsa, se han creado pequeñas marionetas articuladas que invaden el estudio, habitan todos sus rincones y lo convierten en una ciudad llena de vidas escondidas pero deslumbrantes.

El compromiso social y medioambiental, la crónica absurda y la denuncia marcarán tanto la construcción de los personajes (solo con material reciclado), como los guiones y diálogos. Y con un especial homenaje a los objetos de la vida cotidiana, a las cosas de Esther Ferrer.



**Conceptes clau:** plàstic-reciclat, vídeo-art, stop-motion, personatges-articulats i històries confinades

[www.instagram.com/olgadiego.art/](http://www.instagram.com/olgadiego.art/)

**Conceptos clave:** plástico-reciclado, videoarte, stop-motion, personajes-articulados e historias confinadas

[www.facebook.com/olga.diego.9](http://www.facebook.com/olga.diego.9)

**Animales mecánicos**

Animales Mecánicos fusiona la serigrafía amb la realitat augmentada, creant una experiència immersiva i multidimensional per a l'espectador. La tecnologia s'ha convertit en una eina essencial per a l'art en l'era digital, impactant en totes les àrees, incloent la impressió i l'estampació. La realitat augmentada es converteix en una tècnica artística en si mateixa, oferint una nova dimensió a la serigrafia i obrint noves possibilitats per a la creació artística.

Els animals mecànics de l'obra presenten una sèrie d'engrenatges, connexions, motors, canonades, antenes i micròfons, que evocuen el món de la maquinària i la tecnologia. Però a través de l'ús de la realitat augmentada es revela una dimensió virtual oculta de l'obra, permetent que els animals prenguen vida amb animació 3D i so.

L'obra d'art es veu com un vector de relacions, i l'espectador com un agent actiu en la construcció de significat. En Animales Mecánicos, la serigrafia i la realitat augmentada es complementen i es fusionen per a crear una obra d'art única i multidimensional que convida l'espectador a interactuar i explorar diferents nivells de significat i experiència.

La realitat augmentada presenta noves oportunitats per a la producció d'experiències sensorials i perceptius complexes. En aquest cas, la tecnologia s'utilitza per a donar vida a l'obra, creant una nova dimensió per a la serigrafia. L'art té la capacitat de connectar-nos amb nosaltres mateixos i amb el món que ens envolta d'una manera nova i significativa, i Animales Mecánicos és un exemple de com la fusió de tècniques tradicionals i noves tecnologies pot crear una obra d'art única i emocionant.

**Animales mecánicos**

Animales Mecánicos fusiona la serigrafía con la realidad aumentada, creando una experiencia inmersiva y multidimensional para el espectador. La tecnología se ha convertido en una herramienta esencial para el arte en la era digital, impactando en todas las áreas, incluyendo la impresión y la estampación. La realidad aumentada se convierte en una técnica artística en sí misma, ofreciendo una nueva dimensión a la serigrafía y abriendo nuevas posibilidades para la creación artística.

Los animales mecanizados de la obra presentan una serie de engranajes, conexiones, motores, tuberías, antenas y micrófonos, que evocan el mundo de la maquinaria y la tecnología. Pero a través del uso de la realidad aumentada se revela una dimensión virtual oculta de la obra, permitiendo que los animales cobren vida con animación 3D y sonido.

La obra de arte se ve como un vector de relaciones, y el espectador como un agente activo en la construcción de significado. En Animales Mecánicos, la serigrafía y la realidad aumentada se complementan y se fusionan para crear una obra de arte única y multidimensional que invita al espectador a interactuar y explorar diferentes niveles de significado y experiencia.

La realidad aumentada presenta nuevas oportunidades para la producción de experiencias sensoriales y perceptuales complejas. En este caso, la tecnología se utiliza para dar vida a la obra, creando una nueva dimensión para la serigrafía. El arte tiene la capacidad de conectarnos con nosotros mismos y con el mundo que nos rodea de una manera nueva y significativa, y Animales Mecánicos es un ejemplo de cómo la fusión de técnicas tradicionales y nuevas tecnologías puede crear una obra de arte única y emocionante.

**Conceptes clau:** realitat augmentada, serigrafia, serigrafia augmentada, obra gràfica i serigrafia interactiva

[www.facebook.com/ManusamoBzika-141915750988](http://www.facebook.com/ManusamoBzika-141915750988)

**Conceptos clave:** realidad aumentada, serigrafía, serigrafía aumentada, obra gráfica y serigrafía interactiva

[twitter.com/Manusamo1](https://twitter.com/Manusamo1)



## Stefano Scarani

### Brain

Brain compta la connexió i similitud que podem percebre entre la naturalesa i l'estructura del cervell. Es tracta de la reinterpretació de l'ambient natural com un ambient neural, un món de connexions, on cada acció produeix reaccions a l'el seu al voltant, generant modificacions constants, en una contínua transformació de la matèria. Aquestes transformacions constitueixen les sinapsis del món natural, i creen l'entramat bio-elèctric que genera totes les transformacions, les mutacions de formes i d'estats de la matèria. Es tracta d'una realitat que és al mateix temps física i materalica d'una banda, i evanescent, impalpable i meta-elèctrica en l'altre costat.

Stefano Scarani | composició videomusical, edició i màster  
Alberto Morelli i Stefano Scarani (Tangatamanu) | música  
Noelia Sánchez Gómez ([RE] Voltes) | coreografia i dansa  
Stefano Scarani (macro, natura), Paula Sánchez Gómez (danse) | Rodatge

### Brain

Brain cuenta la conexión y similitud que podemos percibir entre la naturaleza y la estructura del cerebro. Se trata de la reinterpretación del ambiente natural como un ambiente neural, un mundo de conexiones, donde cada acción produce reacciones al su alrededor, generando modificaciones constantes, en una continua transformación de la materia. Estas transformaciones constituyen las sinapsis del mundo natural, y crean el entramado bio-eléctrico que genera todas las transformaciones, las mutaciones de formas y de estados de la materia. Se trata de una realidad que es al mismo tiempo física y materalica por un lado, y evanescente, impalpable y meta-eléctrica en el otro lado.

Stefano Scarani | composición videomusical, edición y máster  
Alberto Morelli y Stefano Scarani (Tangatamanu) | música  
Noelia Sánchez Gómez (Cía. [RE]Voltes) | coreografía y danza  
Stefano Scarani (macro, natura), Paula Sánchez Gómez (dance) | Rodaje



**Conceptes clau:** videodanza, videomúsica, natura, ésser humà i música electroacústica

**Conceptos clave:** videodanza, videomúsica, natura, ser humano y música electroacústica



# Paisatges, mapes, viatges

# Paisajes, mapas, viajes

UMBRACLE CINE. Una immensa presó  
MATILDE IGUAL CAPDEVILA (INSTITUTE FOR LINEAR RESEARCH). Atlas lineal  
AURORA DOMÍNGUEZ MATA. Lecciones Inesperadas. Un paseo por Alacant  
ELIA TORRECILLA. srever\_nomom (the process)  
INCOMEDIA PRODUCCIONES. Max Aub Mapa  
SANDRA VAL & CARLOS SEBASTIÁ. Habitar el camino  
GALA FONT DE MORA MARTÍ. Week-end  
LA CUARTA PIEL. Pròtesis i Bestiaris: #1 Muntanya Benacantil  
DAVID TRUJILLO. Fuera de campo\_ Outside of the field of action  
MASSA SALVATGE. De La Torre al centre. Audioguia per creuar la frontera  
EVA BONILLA. La Baja Velocidad  
EL HUECO (ÁLVARO MARTÍN DE RUEDAS — FRANCISCA JAVIERA SOTO MARTÍNEZ).  
Mapas Sintientes  
JOSÉ LUÍS CARRILLO. Los hijos del Ciervo



Espais i relats que conversen sobre la repressió, la injustícia i l'oblit / Paisatges contemporanis. Camins en línia que porten a llocs inesperats / Reflexions arquitectòniques. Mirades diverses sobre la ciutat / Mapes, capes i paraules sobrevolant un paisatge píxel / Cartografia literària. Llocs d'autor. Geoparshing. / Metavers. Paisatges impossibles en el món real. / La màgia dels espais atemporals i quasi oblidats. Paisatges d'autocinema / Contradiccions i codependències dels habitants d'un paisatge. Guia de viatge experiencial. / Visibilització de paisatges aïllats digitalment. Mapatge i creació. / Travessia multisensorial per la ciutat i els ciutadans. Mapa i audioguia experiencial. / Paisatges i camins secundaris. El que queda fora de l'alta velocitat. / Mapejar la subjectivitat. Testimoniatsges vivencials de subjectes geogràfics. / Antropologia simbòlica. Relació dels éssers humans amb el territori (despoblat) que poblen.

Espacios y relatos que conversan sobre la represión, la injusticia y el olvido / Paisajes contemporáneos. Caminos en línea que llevan a lugares inesperados / Reflexiones arquitectónicas. Miradas diversas sobre la ciudad / Mapas, capas y palabras sobrevolando un paisaje píxel / Cartografía literaria. Lugares de autor. Geoparshing. / Metaverso. Paisajes imposibles en el mundo real. / La magia de los espacios atemporales y casi olvidados. Paisajes de autocine / Contradicciones y codependencias de los habitantes de un paisaje. Guía de viaje experiencial. / Visibilización de paisajes aislados digitalmente. Mapeo y creación. / Travesía multisensorial por la ciudad y los ciudadanos. Mapa y audioguía experiencial. / Paisajes y caminos secundarios. Lo que queda fuera de la alta velocidad. / Mapear la subjetividad. Testimonios vivenciales de sujetos geográficos. / Antropología simbólica. Relación de los seres humanos con el territorio (despoblado) que pueblan.

**PAISATGES, MAPES, VIATGES**

**Una immensa presó**

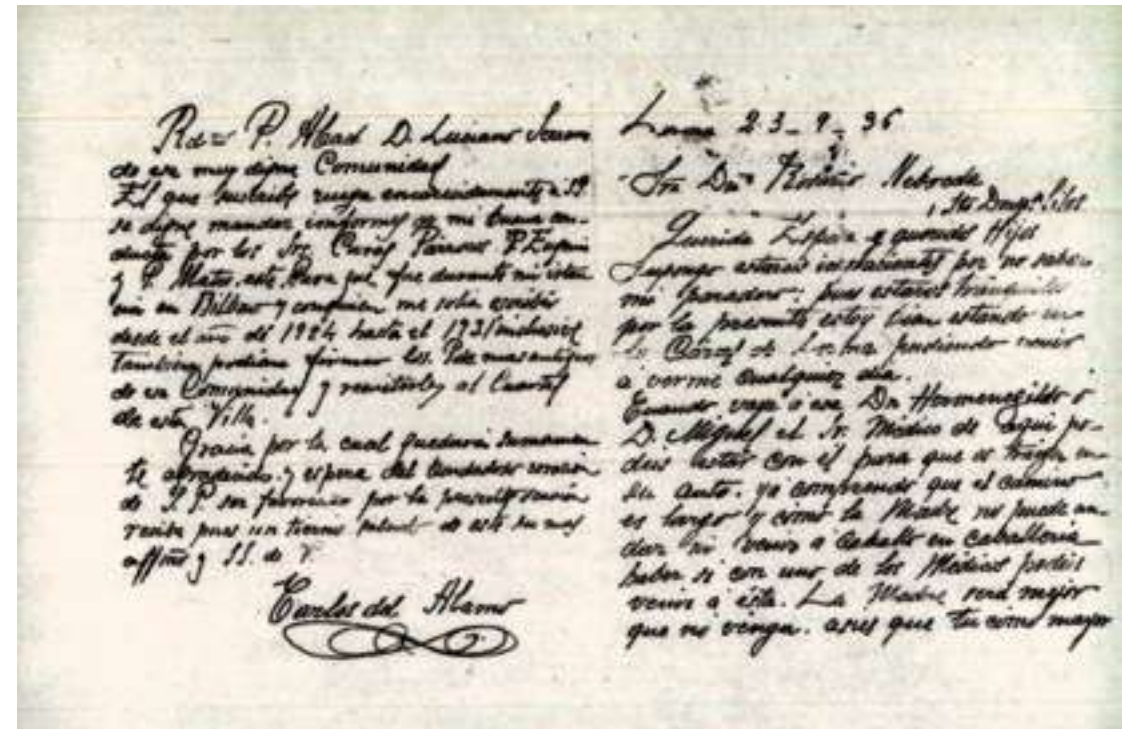
Una immensa presó és un documental multiplataforma que explora els espais de la Comunitat Valenciana on van existir camps de concentració i presons franquistes. Posa en contacte aquests espais amb els relats del seu funcionament, fonamentalment fragments de diaris i cartes de presos. El projecte mostra el modus operandi del sistema represiu franquista: amuntegament, fam, malalties, fred, tortures, execucions, adoctrinament... però també la lluita i solidaritat que va existir entre les dones i homes presos.

A través d'una plataforma web, el projecte combina el llenguatge del cinema amb la història social i política del nostre territori, explorant el paisatge dels llocs de repressió per a reflexionar sobre els processos col·lectius de memòria/silenci i resignificació històrica i política de l'espai públic. «Una immensa presó» uneix una voluntat d'interactivitat i eina divulgativa amb la reivindicació de la paraula i el llenguatge que són, alhora que eines del poder, vehicles per a transcendir poèticament la injustícia i l'oblit.

**Una immensa prisió**

Una immensa prisió es un documental multiplataforma que explora los espacios de la Comunitat Valenciana donde existieron campos de concentración y prisiones franquistas, poniendo en conversación estos espacios con los relatos de su funcionamiento, fundamentalmente fragmentos de diarios y cartas de presos. El proyecto muestra el modus operandi del sistema represivo franquista: hacinamiento, hambre, enfermedades, frío, torturas, ejecuciones, adoctrinamiento... pero también la lucha y solidaridad que existió entre las mujeres y hombres presos.

A través de una plataforma web, el proyecto combina el lenguaje del cine con la historia social y política de nuestro territorio, explorando el paisaje de los lugares de represión para reflexionar sobre los procesos colectivos de memoria/silencio y resignificación histórica y política del espacio público. Una inmensa prisión aúna a su voluntad de interactividad y herramienta divulgativa la reivindicación de la palabra y el lenguaje que son, a la vez que herramientas del poder, vehículos para trascender poéticamente la injusticia y el olvido.



**Conceptes clau:** camp de concentració, repressió, franquisme, mapeig i memòria

**Conceptos clave:** campo de concentración, represión, franquismo, mapping y memoria

[www.facebook.com/unaimmensaprision](http://www.facebook.com/unaimmensaprision)

# Matilde Igual Capdevila (Institute For Linear Research)

## Atlas Lineal

L'Institute for Linear Research (Institut per a la Recerca Lineal) és una plataforma oberta per a la recerca de paisatges contemporanis a través del fet de caminar en línia recta.

La seua plataforma en línia es compon, en la seua pàgina d'arribada, principalment de l'Atlas Lineal (Linear Atlas) de «La Línia» (The Line), una línia/cercle traçat de manera arbitrària al voltant de la Terra. L'Atlas Lineal recull documentació aportada per totes les persones que han caminat «La Línia» i informació sobre els llocs travessats per «La Línia». És un arxiu viu que s'enriqueix amb les experiències de totes les persones que vulguen caminar una línia qualsevol o «La Línia». A més, a partir d'una sèrie d'enllaços a la web es pot descobrir el recorregut de «La Línia» en Google Maps i una sèrie de publicacions elaborades per persones que han caminat línies.

A través del fet de caminar en línia recta l'Institute for Linear Research tracta d'investigar i representar la noció del remot. L'Institut col·labora amb persones i institucions que amplien el camp de la recerca a qualsevol disciplina en relació amb el territori i el paisatge. Els paisatges contemporanis sempre canviant exigeixen un compromís constant. Basar-se en les dicotomies més habituals (ciutat i camp, urbà i rural, centre i perifèria) no fa justícia a les ràpides i brutals transformacions que els travessen en aquests temps de múltiples crisis. Caminar en línia recta és un mètode amb el qual dirigir acuradament la nostra atenció cap als llocs inesperats que ens envolten i imaginar altres futurs possibles.

## Atlas Lineal

El Institute for Linear Research (Instituto para la Investigación Lineal) es una plataforma abierta para la investigación de paisajes contemporáneos a través del caminar en línea recta.

Su plataforma en línea se compone, en su página de llegada, principalmente del Atlas Lineal (Linear Atlas), en el que se mapea «La Línea» (The Line), una línea/círculo trazado de manera arbitraria alrededor de la Tierra. El Atlas Lineal recoge documentación suministrada por gente que ha caminado «La Línea» e información sobre los lugares atravesados por «La Línea». Es un archivo vivo que se enriquece con las experiencias de todas las personas que quieran caminar una línea cualquiera o «La Línea». Además, a partir de una serie de enlaces en la web se puede descubrir el recorrido de «La Línea» en Google Maps y una serie de publicaciones elaboradas por personas que han caminado líneas.

A través del caminar en línea recta el Institute for Linear Research trata de investigar y representar la noción de lo remoto. Al ser una plataforma abierta, el Instituto colabora con individuos e instituciones que amplian el campo de la investigación a cualquier disciplina en relación con el territorio y el paisaje. Los paisajes contemporáneos siempre cambiantes, exigen un compromiso constante. Basarse en las dicotomías más habituales (ciudad y campo, urbano y rural, centro y periferia) no hace justicia a las rápidas y brutales transformaciones que los atraviesan en estos tiempos de múltiples crisis. Caminar en línea recta es un método con el que dirigir cuidadosamente nuestra atención hacia los lugares inesperados que nos rodean e imaginar otros futuros posibles.

**Conceptes clau:** geografia, paisatge, caminar, espai i arxiu

**Conceptos clave:** geografía, paisaje, caminar, espacio y archivo

[www.instagram.com/line\\_to\\_venice/](https://www.instagram.com/line_to_venice/)



**Lecciones Inesperadas.  
Un paseo por Alacant**

El proyecto Lecciones Inesperadas. Un paseo por Alacant consisteix en un pòdcast que s'emet a través d'Ivoox i Spotify. El programa té 20 episodis enfocats a convidar a reflexionar sobre l'arquitectura de la ciutat d'Alacant. Això succeeix a partir d'una sèrie de converses amb 20 persones triades, totes elles vinculades d'alguna manera a Alacant i pertanyents al món de la cultura. Aquests van triar la seua peça arquitectònica favorita d'Alacant i la van relacionar amb un Manifest d'Art o Arquitectura dels segles XX o XXI sense que necessàriament el manifest triat haguera d'haver sigut la inspiració original del creador de la peça arquitectònica en qüestió.

Les converses que poden escoltar-se en les plataformes digitals anteriorment citades compten també amb les fotografies dels edificis seleccionats pels convidats acompanyats d'uns codis QR que dirigeixen als episodis corresponents a cada edifici, i un enllaç a Google Earth que funciona com a guia alternativa de visita a la ciutat d'Alacant. El treball comprén també un mini documental d'uns 15 minuts que pot veure's en Vimeo.

Els episodis estan il·lustrats amb cançons cedides per a la seua reproducció de diferents grups musicals d'Alacant. D'aquesta manera es vol valorar no sols la riquesa arquitectònica i intel·lectual de la ciutat amb el projecte sinó també presentar les manifestacions musicals dels grups locals. La finalitat és donar a conèixer la ciutat des d'una altra perspectiva i els manifestos a través dels seus edificis. Amb el projecte es vol a més establir debats entorn de l'arquitectura d'Alacant.

**Lecciones Inesperadas.  
Un paseo por Alacant**

El proyecto Lecciones inesperadas. Un paseo por Alacant consiste en un podcast que se emite a través de Ivoox y Spotify. El programa cuenta con 20 episodios enfocados a invitar a reflexionar sobre la arquitectura de la ciudad de Alicante. Esto sucede a partir de una serie de conversaciones con 20 personas elegidas, todas ellas vinculadas de algún modo a Alicante y pertenecientes al mundo de la cultura. Éstos eligieron su pieza arquitectónica favorita de Alicante y la relacionaron con un Manifiesto de Arte o Arquitectura de los siglos XX o XXI sin que necesariamente el manifiesto elegido tuviese que haber sido la inspiración original del creador de la pieza arquitectónica en cuestión.

Las conversaciones que pueden escucharse en las plataformas digitales anteriormente citadas cuentan también con las fotografías de los edificios seleccionados por los invitados acompañadas de unos códigos QR que dirigen a los episodios correspondientes a cada edificio, y un enlace a Google Earth que funciona como guía alternativa de visita a la ciudad de Alicante. El trabajo comprende también un mini documental de 15 minutos que puede verse en Vimeo.

Los episodios están ilustrados con canciones cedidas para su reproducción de diferentes grupos musicales de Alicante. De este modo se quiere poner en valor no sólo la riqueza arquitectónica e intelectual de la ciudad con el proyecto sino también presentar las manifestaciones musicales de los grupos locales. La finalidad es dar a conocer la ciudad desde otra perspectiva y los manifestos a través de sus edificios. Con el proyecto se quiere además establecer debates en torno a la arquitectura de Alicante.



**Conceptes clau:** pòdcast, fotografia, reflexions, arquitectura i manifestos

[www.facebook.com/Aurora.Dominguez.Mata/](https://www.facebook.com/Aurora.Dominguez.Mata/)  
[www.instagram.com/die\\_morgenrote/?hl=es](https://www.instagram.com/die_morgenrote/?hl=es)

**Conceptos clave:** podcast, fotografía, reflexiones, arquitectura y manifestos

[www.instagram.com/lecciones\\_inesperadas/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D](https://www.instagram.com/lecciones_inesperadas/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D)

**srever\_nomom (the process)**

Aquest vídeo relata una sembra de paraules i una recollida d'imatges. Mostra un procés que consisteix a superposar, crear, hibridar, entreteixir. Com a resultat, un recorregut entre el que és real i imaginari; un passeig virtual que sobrevola un paisatge-píxel. Una intel·ligència artificial que construeix un imaginari comú; un cos humà que trepitja terra, i connecta, des del pla físic, local i l'experiència personal, amb la intel·ligència col·lectiva i global.

Srever\_nomom (the process) és un treball derivat d'una peça digital presentada en la Bienale de Momon (2020), comissariada per l'artista Frans van Lent. Presa com a punt de partida la frase de Melville en «Moby Dick»: «It is not down in any map; true places never are».

El treball està plantejat per capes: la primera capa mostra el mapa de Momon, un lloc imaginari i connectat, a través del record, amb un xicotet poble del sud de França. La segona, és una capa basada en la cerca inversa a través de Google (per això el títol «esrever nomom», momon rverse). En aquesta cerca s'obtenen un conjunt de paraules, que ens revelen els orígens militars d'internet. Per cadascuna d'aquestes paraules, el cercador ofereix una imatge, i en el seu conjunt, aquestes donen lloc a una tercera capa: un nou mapa fragmentat i inventat per Google, i el seu llenguatge. L'última capa és el resultat de l'experiència sensible d'un espai físic, d'un trosset de terra anomenat Momon, que és transitat a través dels cinc sentits amb l'objectiu de connectar cadascuna de les imatges amb un espai real, i cadascuna de les paraules, amb experiències vinculades al lloc. Així, el control, la classificació i l'etiquetatge propi del pla virtual, es converteix en una lliure deriva d'associacions resultant d'una immersió en l'ací i ara.

**srever\_nomom (the process)**

Este vídeo relata una siembra de palabras y una recolección de imágenes. Muestra un proceso que consiste en superponer, cruzar, hibridar, entretejer. Como resultado, un recorrido entre lo real y lo imaginario; un paseo virtual que sobrevuela un paisaje-píxel. Una inteligencia artificial que construye un imaginario común; un cuerpo humano que pisa tierra, y conecta, desde el plano físico, local y la experiencia personal, con la inteligencia colectiva y global.

Srever\_nomom (the process) es un trabajo derivado de una pieza digital presentada en la Bienale de Momon (2020), comisariada por el artista Frans van Lent. Toma como punto de partida la frase de Melville en «Moby Dick»: «It is not down in any map; true places never are».

El trabajo está planteado por capas: la primera capa muestra el mapa de Momon, un lugar imaginario y conectado, a través del recuerdo, con un pequeño pueblo del sur de Francia. La segunda, es una capa basada en la búsqueda inversa a través de Google (por eso el título «esrever nomom», momon reverse). En esta búsqueda se obtienen un conjunto de palabras, que nos revelan los orígenes militares de internet. Por cada una de estas palabras, el buscador ofrece una imagen, y en su conjunto, estas dan lugar a una tercera capa: un nuevo mapa fragmentado e inventado por Google, y su lenguaje. La última capa es el resultado de la experiencia sensible de un espacio físico, de un trocito de tierra llamado Momon, que es transitado a través de los cinco sentidos con el objetivo de conectar cada una de las imágenes con un espacio real, y cada una de las palabras, con experiencias vinculadas al lugar. Así, el control, la clasificación y el etiquetado propio del plano virtual, se convierte en una libre deriva de asociaciones resultante de una inmersión en el aquí y ahora.



**Conceptes clau:** cartografia, caminar, espai híbrid, virtual/físic i ciberflâneur

**Conceptos clave:** cartografía, caminar, espacio híbrido, virtual/físico y ciberflâneur

[www.instagram.com/elia\\_torrecilla/](https://www.instagram.com/elia_torrecilla/)

**Max Aub Mapa**

Proposta transmèdia sobre la vida i obra de Max Aub a partir del rastre de la seua biblioteca confiscada pel franquisme. Els llibres el defineixen (amistats, viatges, influències...) i conformen una cartografia que ens trasllada a diferents llocs i moments vitals de l'autor amb l'objectiu de reflexionar sobre la memòria literària i històrica.

El projecte naix com una invitació als usuaris a cocrear una gran biblioteca-mapa compartida, i aprofitar les virtuts de la plataforma digital. Un univers hipertextual en forma de biblioteca on els llibres són la porta d'entrada per a descobrir localitzacions i episodis de la vida de Max Aub des del passat, però també el que ens uneix com a societat en el present. Es tracta d'un multimèdia que combina text, foto, vídeo, llibres i altres formats de manera interactiva, didàctica i presentat d'una forma atractiva.

S'emmarca dins d'una disciplina digital coneguda com a geoparsing, que naix a partir del text literari-biogràfic d'un autor com a objecte d'anàlisi geogràfica, per a així poder analitzar la dimensió espacial de la seua literatura en un marc digital.

**Max Aub Mapa**

Propuesta transmedia sobre la vida y obra de Max Aub a partir del rastro de su biblioteca confiscada por el franquismo. Los libros lo definen (amistades, viajes, influencias...) y conforman una cartografía que nos traslada a diferentes lugares y momentos vitales del autor con el objetivo de reflexionar sobre la memoria literaria e histórica.

El proyecto nace como una invitación a los usuarios a co-crear una gran biblioteca-mapa compartida, aprovechando las virtudes de la plataforma digital. Un universo hipertextual en forma de biblioteca donde los libros son la puerta de entrada para descubrir localizaciones y episodios de la vida de Max Aub desde el pasado, pero también lo que nos une como sociedad en el presente. Se trata de un multimedia que combina texto, foto, vídeo, libros y otros formatos de manera interactiva, didáctica y presentado de una forma atractiva.

Se enmarca dentro de una disciplina digital conocida como geoparsing, que nace a partir del texto literario-biográfico de un autor como objeto de análisis geográfico para así poder mapearlo y analizar la dimensión espacial de su literatura en un marco digital.



**Conceptes clau:** literatura interactiva, memòria, webdoc, Max Aub i geoparsing

[www.instagram.com/maxaubmapa/](http://www.instagram.com/maxaubmapa/)

**Conceptos clave:** literatura interactiva, memoria, webdoc, Max Aub y geoparsing

[www.facebook.com/maxaubmapa](http://www.facebook.com/maxaubmapa)

**Habitar el camino**

«Habitar el camino» és un projecte de nova creació i de caràcter col·lectiu de Carlos Sebastia al costat de l'artista visual Sandra Val, la comissària Teresa Calbo i el creatiu en disseny gràfic Agustín Martínez. El plantejament compta amb una extensió virtual dins del context «metavers» i una proposta original en format físic instal·latiu i expositiu.

La idea sorgeix de la relació que la societat té amb la temporalitat i com determina el tipus de paisatge que aquesta construeix. Cada cultura és abans de res una determinada experiència del temps i no és possible una nova cultura sense una modificació d'aqueixa experiència. Es pretén crear una fàbrica de signes que posseïssa múltiples maneres de ser llegits, reestructurats i manipulats. En aquest marc d'hipertextualitat, interactivitat i connectivitat es possibilita la interacció col·laborativa compresa com un procés de participació en comunitats de coneixement, del qual emergeix determinada construcció social que s'emporta a l'acció i es comparteix en un mateix lloc d'experiència; el món virtual o metavers. Un univers post-realitat, un entorn multiusuari perpetu i persistent que fusiona la realitat física amb la virtualitat digital.

«Habitar el camino» es durà a terme com un espai de paisatge arquitectònic, impossible en el món real, (a partir dels *environments* preexistents dels artistes esmentats), amb un estil formal pròxim a l'abstracció geomètrica i l'avantguardisme minimalista.

**Habitar el camino**

Habitar el camino es un proyecto de nueva creación y de carácter colectivo de Carlos Sebastia junto a la artista visual Sandra Val, la comisaria Teresa Calbo y el creativo en diseño gráfico Agustín Martínez. El planteamiento cuenta con una extensión virtual dentro del contexto «metaverso» y una propuesta original en formato físico-instalativo y expositivo.

La idea surge de la relación que la sociedad tiene con la temporalidad y cómo determina el tipo de paisaje que ésta construye, cada cultura es ante todo una determinada experiencia del tiempo y no es posible una nueva cultura sin una modificación de esa experiencia. Se pretende crear una fábrica de signos que posea múltiples formas de ser leídos, reestructurados y manipulados. En este marco de hipertextualidad, interactividad y conectividad se possibilita la interacción colaborativa comprendida como un proceso de participación en comunidades de conocimiento, del cual emerge determinada construcción social que se lleva a la acción y se comparte en un mismo lugar de experiencia; el mundo virtual o metaverso. Un universo post-realidad, un entorno multiusuario perpetuo y persistente que fusiona la realidad física con la virtualidad digital.

Habitar el camino se llevará a cabo como un espacio de paisaje arquitectónico, imposible en el mundo real (a partir de los *environments* preexistentes de los artistas mencionados), con un estilo formal cercano a la abstracción geométrica y el vanguardismo minimalista.



**Conceptes clau:** col·laboració artística, art espai, realitat virtual, instal·lació i realitat estesa

**Conceptos clave:** colaboración artística, arte espacio, realidad virtual, instalación y realidad extendida

[www.instagram.com/i.carlos\\_sebastia/](https://www.instagram.com/i.carlos_sebastia/)

[www.instagram.com/sandraval.estudio/](https://www.instagram.com/sandraval.estudio/)



**Week-End**

Week-End mostra cinc dels sis autocines que sobreviuen a Espanya, els peculiars cinemes que veiem des dels nostres cotxes. Intenta visibilitzar aquests espais quasi oblidats amb un punt de vista personal destacant-lo sota una estètica cinematogràfica. Són llocs desconeguts per a la majoria de la gent, un record que sol anar associat a les escenes de pel·lícules d'uns altres temps i als Estats Units.

El projecte se centra en diverses facetes que conviuen en aquests espais atemporals. Els seus racons, les seues tribus (gent molt diferent segons l'autocine i la pel·lícula que es projecta) i finalment els treballadors que acudeixen allí diàriament. L'artista considera important la connexió entre l'individu i la pantalla, buscant així ressaltar les expressions i reaccions del públic davant les escenes de la pel·lícula. De la mateixa manera, la intriga la intimitat que es crea dins del cotxe, el xicotet món dels espectadors.

També està interessada en el paisatge tan singular d'aquests espais, generalment situats prop de la costa i que solen estar caracteritzats per una abundant vegetació que ha crescut a pler, fet que, al costat del feix de llum que li acompanya, crea una atmosfera a vegades màgica.

**Week-End**

Week-End muestra cinco de los seis autocines que sobreviven en España, los peculiares cines que se ven desde nuestros coches. Intenta visibilitzar estos espacios casi olvidados con un punto de vista personal destacándolo bajo una estética cinematográfica. Son lugares desconocidos para la mayoría de la gente cuyo recuerdo suele ir asociado a las escenas de películas de otros tiempos y a Estados Unidos.

El proyecto se centra en diversas facetas que conviven en estos espacios atemporales. Sus rincones, sus tribus (gente muy distinta según el autocine y la película que se proyecta) y por último los trabajadores que acuden allí a diario. La artista considera importante la conexión entre el individuo y la pantalla, buscando así resaltar las expresiones y reacciones del público ante las escenas de la película. Del mismo modo, le intriga la intimidad que se crea dentro del coche, el pequeño mundo de los espectadores.

También está interesada en el paisaje tan singular de estos espacios, generalmente situados cerca de la costa y que suelen estar caracterizados por una abundante vegetación que ha crecido a sus anchas, hecho que, junto al haz de luz que le acompaña, crea una atmósfera a veces mágica.

**Conceptes clau:** autocine, retrat, paisatge, projector i pantalla

**Conceptos clave:** autocine, retrato, paisaje, proyector y pantalla

[www.instagram.com/galafontdemora/?hl=es](http://www.instagram.com/galafontdemora/?hl=es)



**Pròtesis i Bestiaris: #1 Muntanya Benacantil**

No són poques les veus que han plantejat la necessitat de revisar els projectes ecològics sostinguts sobre concepcions de la naturalesa com a unitat acabada, a favor de la domesticació (o assalvatgement) de l'altre i sota una comprensió del món com a recurs.

Acompanyat de gestos més o menys voluntaris, i sempre des d'una encara fràgil entesa de les implicacions ecològiques que arrosseguen els vincles, qüestions com la naturalesa o la biodiversitat es fan forat a les agendes polítiques i afectives del nostre temps, carregant tantes promeses com incerteses.

Concebut com un segon o tercer pas cap a un manual impossible, Pròtesis i Bestiaris intenta ajudar a navegar al complex teixit que tracen les relacions entre espècies dels entorns que habitem. En aquesta primera edició, s'atén al Benacantil, la muntanya sota la qual s'expandeix la ciutat d'Alacant; refugi, fons de videotrucades i constant companya.

A través de tres eines que es juxtaposen (un àudio, un manual i un camí), el projecte es desplaça entre la investigació, l'exploració i l'assaig per continuar aprenent com habitar el present d'un món compartit.

**Prótesis y Bestiario: #1 Monte Benacantil**

No son pocas las voces que han planteado la necesidad de revisar los proyectos ecológicos sostenidos sobre concepciones de la naturaleza como unidad acabada, en favor de la domesticación (o asilvamiento) del otro y bajo una comprensión del mundo como recurso.

Acompañado de gestos más o menos voluntarios, y siempre desde un todavía frágil entendimiento de las implicaciones ecológicas que arrastran los vínculos, cuestiones como la naturaleza o la biodiversidad se hacen hueco en la agendas políticas y afectivas de nuestro tiempo, cargando tantas promesas como incertidumbres.

Concebido como un segundo o tercer paso hacia un manual imposible, Prótesis y Bestiarios trata de ayudar a navegar en el complejo tejido que trazan las relaciones entre especies de los entornos que habitamos. En esta primera edición, atendemos al Monte Benacantil, la montaña bajo la que se expande la ciudad de Alicante; refugio, fondo de videollamadas y constante compañera.

A través de tres herramientas que se juxtaponen (un audio, un manual y un camino), el proyecto se desplaza entre la investigación, la exploración y el ensayo para seguir aprendiendo cómo habitar el presente de un mundo compartido.

**Conceptes clau:** expandit, sonor, paisatge, ecologia i passeig

**Conceptos clave:** expandido, sonoro, paisaje, ecología y ruta

[www.instagram.com/lacuartapiel/](http://www.instagram.com/lacuartapiel/)



**Fuera De Campo\_ Outside of the field of action**

«El món està al voltant de mi i no enfront», apuntava el filòsof Merleau-Ponty, fent al·lusió al que queda fora de camp d'una fotografia, cinema o televisió, és a dir allò que no ix en l'enquadrament visual d'una obra, però que és essencial per a comprendre i apreciar plenament la mateixa. I és aqueix el punt de partida, perquè l'obra reflexiona sobre l'experiència estètica a través de les plataformes digitals, i planteja preguntes sobre quins són els límits físics de les tecnologies, com es construeix el paisatge, o què determina la veracitat d'una imatge quan es percep a través d'una pantalla.

Utilitzant Google Street View s'exploren tres espais físics de la Marina Baixa que no han sigut capturats en imatges (han quedat aïllats digitalment), però que estan contigus a uns altres que sí. En algunes ocasions aqueixa falta d'imatges ha sigut pel difícil accés amb el cotxe mapejador a aqueixes carreteres, i en unes altres, per no haver volgut continuar. I es proposa a través d'infografies i els vídeos la informació que falta en aqueixos mapatges. Una mirada esbiaixada del territori en ocupar-lo i transitar-lo.

El públic que accedisca en línia tindrà informació de la geolocalització, distància dels recorreguts i imatges d'aquests. Però no tindrà la certesa, fins i tot fent una anàlisi i estudi detallat, de si el paisatge que estan veient i escoltant és només un constructe, una elaboració mental del que veuen i senten.

**Fuera De Campo\_ Outside of the field of action**

«El mundo está alrededor de mí y no enfrente», apuntaba el filósofo Merleau-Ponty, haciendo alusión a lo que queda fuera de campo de una fotografía, cine o televisión, es decir aquello que no sale en el encuadre visual de una obra, pero que es esencial para comprender y apreciar plenamente la misma. Y es ese el punto de partida de Fuera de campo, pues la obra reflexiona sobre la experiencia estética a través de las plataformas digitales, y plantea preguntas sobre cuáles son los límites físicos de las tecnologías, cómo se construye el paisaje, o qué determina la veracidad de una imagen cuando se percibe a través de una pantalla.

Utilizando Google Street View se exploran tres espacios físicos de la Marina Baixa que no han sido capturados en imágenes (han quedado aislados digitalmente), pero que están contiguos a otros que sí. En algunas ocasiones esa falta de imágenes ha sido por el difícil acceso con el coche mapeador a esas carreteras, y en otras, por no haber querido continuar. Se propone, a través de infografías y los videos, la información que falta en esos mapeos. Una mirada sesgada del territorio al ocuparlo y transitarlo.

El público que acceda online tendrá información de la geolocalización, distancia de los recorridos e imágenes de estos. Pero no tendrá la certeza, aun haciendo un análisis y estudio detallado, de si el paisaje que están viendo y escuchando es sólo un constructo, una elaboración mental de lo que ven y oyen.



**Conceptes clau:** site specific, webart, infografia, videoarte i mapa

**Conceptos clave:** site specific, webart, infografía, videoarte y mapa

## De la Torre al Centre. Audioguia per a travessar la frontera

De la Torre al Centre és una proposta de mediació cultural virtual basada en una audioguia, en quatre capítols, i un mapa que articulen un recorregut físic (d'aproximadament una hora) entre el barri de La Torre de València i el Centre del Carme Cultura Contemporània.

La proposta esdevé un documental vivencial i experimental en què el públic, de forma autònoma, pren protagonisme mentre escolta els quatre capítols de l'audioguia que narren les experiències viscudes al llarg d'un procés de mediació entre veïnes d'aquesta pedania perifèrica i el centre cultural.

El projecte és una tensió entre el centre i els límits de la ciutat, un pòdcast site specific i una experiència multisensorial. És un relat que fa referència al projecte La Torre, receptes d'un barri fronterer realitzat entre setembre de 2022 i gener de 2023 en el marc d'una residència de mediació al Centre del Carme Cultura Contemporània.

Aquesta és una proposta escrita i realitzada per Massa Salvatge que ha comptat amb la col·laboració en el disseny de so i la música de Matias Rossi.

## De la Torre al Centre. Audio-guia para atravesar la frontera

De la Torre al Centre es una propuesta de mediación cultural virtual basada en una audioguía, en cuatro capítulos, y un mapa que articulan un recorrido físico (de aproximadamente una hora) entre el barrio de La Torre de València y el Centre del Carme Cultura Contemporània.

La propuesta se convierte en un documental vivencial y experimental en el que el público, de forma autónoma, toma protagonismo mientras escucha los cuatro capítulos de la audio-guía que narran las experiencias vividas a lo largo de un proceso de mediación entre vecinas de esta pedanía periférica y el centro cultural.

El proyecto es una tensión entre el centro y los límites de la ciudad, un podcast site specific y una experiencia multisensorial. Es un relato que hace referencia al proyecto La Torre, recetas de un barrio fronterizo realizado entre septiembre de 2022 y enero de 2023 en el marco de una residencia de mediación en el Centre del Carme Cultura Contemporània.

Ésta es una propuesta escrita y realizada por Massa Salvatge que ha contado con la colaboración en el diseño de sonido y la música de Matias Rossi.

**Conceptes clau:** ruta, audioguia, fronteres, La Torre i València

**Conceptos clave:** ruta, audioguía, fronteras, La Torre y València

[www.instagram.com/massasalvatge/?hl=e](https://www.instagram.com/massasalvatge/?hl=e)



**La Baja Velocidad**

Entre València i Madrid (tercera i primera ciutat més poblades d'Espanya) l'autovia A3 transcorre com a fil conductor i alhora, en aquest relat, com una inèrcia a superar.

Un dia, l'autora, que realitza el trajecte entre les dues ciutats de manera regular, abandona l'autovia i el tren d'alta velocitat per a endinsar-se per camins i carreteres secundàries, comença així una deriva per tres comunitats, un viatge iniciàtic en el qual interactuar amb el que abans quedava als costats del camí. Cada eixida aleatòria en les anades i vingudes per l'A3, condueix a un paisatge sonor i visual, a un exercici de memòria, a unes vides: a baixa velocitat es dilata l'espai i el temps.

Inevitablement, la immersió en el món rural suposa la trobada amb un buit provocat, amb la problemàtica de la desigualtat rural-urbà, els rols de gènere, la pèrdua de la memòria, en definitiva, amb altres realitats alienes a la lògica de les ciutats i a les xarxes d'alta velocitat teixides entorn del planeta.

De la soledat del paisatge al relat que es torna compartit; al llarg dels trajectes, una sèrie de paradoxes revelen la subjectivitat de l'espai i posen en dubte el mateix moviment.

**La Baja Velocidad**

Entre València y Madrid (tercera y primera ciudad más pobladas de España) La autovia A3 transcurre como hilo conductor y a la vez, en este relato, como una inercia que superar.

Un día, la autora, que realiza el trayecto entre las dos ciudades de forma regular, abandona la autovia y el tren de alta velocidad para adentrarse por caminos y carreteras secundarias, comienza así una deriva por tres comunidades, un viaje iniciático en el que interactuar con lo que antes quedaba a los lados del camino.

Cada salida aleatoria en las idas y venidas por la A3, conduce a un paisaje sonoro y visual, a un ejercicio de memoria, a unas vidas: a baja velocidad se dilata el espacio y el tiempo.

Inevitablemente, la inmersión en el mundo rural supone el encuentro con un vacío provocado, con la problemática de la desigualdad rural-urbano, los roles de género, la pérdida de la memoria, en definitiva, con otras realidades ajenas a la lógica de las ciudades y a las redes de alta velocidad tejidas en torno al planeta.

De la soledad del paisaje al relato que se vuelve compartido; a lo largo de los trayectos, una serie de paradojas revelan la subjetividad del espacio y ponen en duda el propio movimiento.



**Conceptes clau:** rural, memòria, viatge, despoblació i paradoxa

**Conceptos clave:** rural, memoria, viaje, despoblación, paradoja

mastodon.social/@ebon

# El Hueco (Alvaro Martín De Ruedas — Francisca Javiera Soto Martínez)

## Mapas Sintientes

Una cartografia és per definició l'estudi d'una realitat geogràfica que, articulada en diferents plans, esquemes i mapes, ens ajuda a comprendre la relació de les persones amb una determinada porció del món. Les lògiques productives suggereixen que aquesta relació quede reduïda a la compresió en els sabers hegemònics tradicionals. Així, els mapes proporcionen dades quantificables com a meteorologia, densitat de població o índexs de consum.

On entren els sabers no hegemònics? Té cabuda mapejar la subjectivitat enfront del saber tradicional? És possible una cartografia de la subalternitat?

Mapas Sintientes és una galeria cartogràfica digital que recull testimoniatges vivencials anònims, situats en punts específics de la ciutat de València i que recull relacions vivencials amb el territori valencià per a situar a l'individu com a subjecte geogràfic anònim d'una veu potencialment múltiple. Aquesta galeria cartogràfica formada per un correu i una pàgina web, convida a aportar les coordenades específiques a través de Google Maps del territori de manera que, juntament amb un testimoniatge en primera persona, es pretenga generar un punt cartogràfic.

## Mapas Sintientes

Una cartografía es por definición el estudio de una realidad geográfica que, articulada en distintos planos, esquemas y mapas, ayuda a comprender la relación de las personas con una determinada porción del mundo. Las lógicas productivas sugieren que dicha relación quede reducida a la comprendida en los saberes hegemónicos tradicionales. Así, los mapas proporcionan datos cuantificables como meteorología, densidad de población o índices de consumo.

¿Dónde entran los saberes no hegemónicos? ¿Tiene cabida mapear la subjetividad frente al saber tradicional? ¿Es posible una cartografía de la subalternidad?

Mapas Sintientes es una galeria cartográfica digital que recoge testimonios vivenciales anónimos, ubicados en puntos específicos de la ciudad de València y que recoge relaciones vivenciales con el territorio valenciano para situar al individuo como sujeto geográfico anónimo de una voz potencialmente múltiple. Esta galeria cartográfica formada por un correo y una página web, invita a aportar las coordenadas específicas a través de Google Maps del territorio de manera que, junto con un testimonio en primera persona, se pretenda generar un punto cartográfico.



**Conceptes clau:** cartografia, vivència, mediació, subalternitat i net.art

[www.instagram.com/el\\_hueco\\_\\_\\_/](http://www.instagram.com/el_hueco___/)

**Conceptos clave:** cartografía, vivencia, mediación, subalternidad y net-art

[www.instagram.com/alvaro.mdr/](http://www.instagram.com/alvaro.mdr/)  
[www.instagram.com/fransotomarti/](http://www.instagram.com/fransotomarti/)

## Los hijos del Ciervo

A la Vall de l'Alt Tajo, un dels territoris més despoblats d'Europa, dominat per la naturalesa salvatge, José Luis va poder sentir el viatge mil·lenari que l'ésser humà va fer des de la foscor dels temps fins als nostres dies. Allí, ocults entre les boires, l'artista es va trobar als últims descendents de Cerunnos, el déu astat, venerat pels celtas en aquesta regió durant més de mil anys.

Hereus d'una cosmogonia a punt d'extingir-se, ells són els últims celtibers de l'altiplà espanyol i aquest és la seua vall sagrada.

Los hijos del Ciervo és un treball documental realitzat des de l'any 2015 al 2019 en la zona nord de la província de Guadalajara, la Vall de l'Alt Tajo. És un treball antropològic, de tall simbòlic, que pretén mostrar com el nostre passat i el territori poden configurar una especial visió del món. Aborda l'especial relació que els subjectes d'aquesta regió tenen amb la naturalesa, fruit en part del seu passat cèltic i de les condicions especials que es generen en un territori despoblat.

## Los hijos del Ciervo

En el Valle del Alto Tajo, uno de los territorios más despoblados de Europa, dominado por la naturaleza salvaje, José Luis pudo sentir el viaje milenario que el ser humano hizo desde la oscuridad de los tiempos hasta nuestros días. Allí, ocultos entre las nieblas, el artista se encontró a los últimos descendientes de Cerunnos, el dios astado, venerado por los celtas en esta región durante más de mil años.

Herederos de una cosmogonía a punto de extinguirse, ellos son los últimos celtiberos de la meseta española y este es su valle sagrado.

Los Hijos del Ciervo es un trabajo documental realizado desde el año 2015 al 2019 en la zona norte de la provincia de Guadalajara, el Valle del Alto Tajo. Es un trabajo antropológico, de corte simbólico, que pretende mostrar cómo nuestro pasado y el territorio pueden configurar una especial visión del mundo. Aborda la especial relación que los sujetos de esta región tienen con la naturaleza, fruto en parte de su pasado celta y de las condiciones especiales que se generan en un territorio despoblado.



**Conceptes clau:** fotografia contemporània, documental contemporani i fotografia documental

**Conceptos clave:** fotografía contemporánea, documental contemporáneo y fotografía documental

[www.instagram.com/joseluis\\_carrillo/](https://www.instagram.com/joseluis_carrillo/)

[www.facebook.com/joseluis carrillofoto](https://www.facebook.com/joseluis carrillofoto)

# Accions. Reivindicacions

# Acciones. Reivindicaciones

IRENE ALEIXANDRE (EL PUNT, ESPAI DE LLIURE APRENENTATGE). La digitalització com a eina de conservació. 30 anys de gràfica als moviments socials  
ESTUDIO MEMOSESMAS (SANTIAGO VICENTE CALVO). La inclusiva  
ANAÏS FLORÍN — ALBA HERRERO — NATALIA CASTELLANOS. A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu  
IDEADESTROYINGMUROS. NARANG. Genealogia de un souvenir. on air  
LUCAS SELEZIO DE SOUZA. Lost in traslation  
VOCES QUE CUIDAN (ELENA SANMARTÍN HERNÁNDEZ — SANTIAGO FERNÁNDEZ HONRUBIA). Voces que cuidan  
PLATAFORMA D'ASSOCIACIONS DE FAMILIARS DE VÍCTIMES DEL FRANQUISME DE LES FOSSES COMUNES DE PATERNA. Exhumació n°1  
RUBÉN MARÍN. Notas de lo común. Orriols convive  
SARA GURREA. Crónicas recientes  
LA COSECHA COMUNICACIÓN. Videoteca de La Cosecha  
TERESA MARÍN — ENRIQUE SALOM, Afectos y Resistentes  
COLECTIVA ALMÁCIGA. Moradas textiles para la transición de duelos migratorios  
VIGLA + CREAMQCIÓ. Tribunal de la Ciutat  
ANNETA SANTACREU — JOSE COSTA PELUFO. Enredant



Història i memòria dels moviments socials a través del cartell. / Mans que uneixen. Tipografies que inclouen. / Rastreig de la resposta social davant l'amenaça i pèrdua de L` Horta / Relectura auditiva de la genealogia de la taronja. Nous formats per a la inclusió. / Traducció perduda. Cacofonies sonores, saturació visual. Confusió, desinformació, faules i manipulació política. / Veus que cuiden, que parlen, que escolten. Que clamen i reclamen escolta i drets. / Exhumació i reivindicació de la memòria per a restaurar la veritat i la dignitat. / Convivència intercultural i integració social. Paradigmes per a un barri. / Com un llibre obert. Crònica i reflexió sobre els drets bàsics i els diàlegs polítics en twitter. / Tallers participatius que nodreixen una videoteca de contingut social i de lliure accés. / Històries quotidianes de resistència cultural enfront de polítiques globalitzadores. / Teixir. Crear. Compartir. Transitar el duel migratori. / Tribunal de la Ciutat. Utòpica simfonia coral d'una ciutat amb veu i una ciutadania amb poder de decisió. / Embullar. Agitar. Transformar des del lúdic i el creatiu espais en desús i/o en perill.

Historia y memoria de los movimientos sociales a través del cartel. / Manos que unen. Tipografías que incluyen. / Rastreo de la respuesta social ante la amenaza y pérdida de L` Horta / Relectura auditiva de la genealogía de la naranja. Nuevos formatos para la inclusión. / Traducción perdida. Cacofonías sonoras, saturación visual. Confusión, desinformación, bulos y manipulación política. / Voces que cuidan, que hablan, que escuchan. Que claman y reclaman escucha y derechos. / Exhumación y reivindicación de la memoria para restaurar la verdad y la dignidad. / Convivencia intercultural e integración social. Paradigmas para un barrio. / Como un libro abierto. Crónica y reflexión sobre los derechos básicos y los diálogos políticos en twitter. / Talleres participativos que nutren una videoteca de contenido social y de libre acceso. / Historias cotidianas de resistencia cultural frente a políticas globalizadoras. / Tejer. Crear. Compartir. Transitar el duelo migratorio. / Tribunal de la Ciutat. Utópica sinfonía coral de una ciudad con voz y una ciudadanía con poder de decisión. / Enredar. Agitar. Transformar desde lo lúdico y lo creativo espacios en desuso y/o en peligro.

cultura online



ACCIONS  
REIVINDICACIONS

# Irene Aleixandre Bou (El Punt, Espai de Lliure Aprenentatge)

## La digitalització com a eina de conservació. 30 anys de gràfica als moviments socials

El Centre de Documentació El Punt, Espai de Lliure d'Aprenentatge compta amb una extensa col·lecció de cartells que comprenen quasi 30 anys d'història dels moviments socials, principalment de la ciutat de València, però també d'altres indrets arreu l'Estat Espanyol. En aquests moments es troba en fase de classificació i estan treballant amb la millora del sistema d'emmagatzematge de la col·lecció. Al mateix temps, han començat a digitalitzar el màxim material documental possible, ja que en l'actualitat aquesta acció s'ha consolidat com una estratègia de conservació dels fons documentals.

La col·lecció de cartells d'El Punt compta amb exemplars dissenyats per dibuixants locals i nacionals, alguns amb el temps han traçat una llarga trajectòria en les arts visuals. Entre ells, el dibuixant català Francesc Capdevila (Max), premi nacional del còmic 2007; el cartellista i dibuixant de còmic Juan Carlos Azagra García (Azagra); el valencià Nacho Ignatus, artista il·lustrador lligat al món del còmic i la pintura mural; la il·lustradora i artista Concha Torres Habibi. Així i tot, molts exemplars no estan signats, el que significa que han estat produïts de manera anònima. La qual cosa aporta una gran quantitat d'estils i formes de producció diverses, enriquint el bagatge gràfic de la col·lecció.

El context en el qual s'emmarca la producció dels exemplars més antics de la col·lecció se situa al final del període de la Transició espanyola (al voltant de 1982). Aquest moment representa en la història política d'Espanya i, en conseqüència, de València, el sorgiment de les subcultures urbanes i amb elles noves formes d'expressió i comunicació. Aquestes pretenien trencar amb les dinàmiques de censura del règim dictatorial, i per aconseguir-ho la cultura representà la punta de llança. Els exemplars més antics d'El Punt representen un testimoni d'aquest moment històric, però més enllà d'aquest període, les incorporacions a la col·lecció en les diferents èpoques des d'aleshores continuen aquest mateix fil: cercar la llibertat d'expressió i d'organització dels moviments socials. La importància d'aquests cartells és la seua funció com a eina d'informació lliure, pública i massiva, a partir d'elements comunicatius, com eslògans o consignes; i gràfics, com ara dibuixos, dissenys i tipografies.

## La digitalización como herramienta de conservación. 30 años de gráfica en los movimientos sociales

El Centro de Documentación El Punt cuenta con una extensa colección de carteles que comprenden casi 30 años de historia de los movimientos sociales, principalmente de la ciudad de València, pero también de otros lugares del Estado Español. En estos momentos se encuentra en fase de clasificación y estamos trabajando en la mejora del sistema de almacenamiento de la colección. Al mismo tiempo, hemos empezando a digitalizar el máximo material documental posible ya que en la actualidad esta acción se ha consolidado como una estrategia de conservación de los fondos documentales.

La colección de carteles de El Punt cuenta con ejemplares diseñados por dibujantes locales y nacionales, algunos con el tiempo han trazado una larga trayectoria en las artes visuales. Entre ellos el dibujante catalán Francesc Capdevila (Max), premio nacional del cómic 2007; el cartelista y dibujante de cómic Juan Carlos Azagra García (Azagra); el valenciano Nacho Ignatus, artista e ilustrador ligado al mundo del cómic y la pintura mural; la ilustradora y artista Concha Torres Habibi. Aun así, muchos ejemplares no están firmados, lo que significa que se han producido de manera anónima. Este hecho aporta una gran cantidad de estilo y formas de producción diversas, enriqueciendo el bagaje gráfico de la colección.

El contexto en el cual se enmarca la producción de los ejemplares más antiguos de la colección se sitúa al final del periodo de la Transición española (alrededor de 1982). Este momento representa en la historia política de España y, en consecuencia, de València, el surgimiento de las subculturas urbanas y con ellas nuevas formas de expresión y comunicación. Estas pretendían romper con las dinámicas de censura del régimen dictatorial, y para conseguirlo la cultura representó la punta de lanza. Los ejemplares más antiguos de El Punt representan un testimonio de este momento histórico, pero más allá de este periodo, las incorporaciones a la colección en las diferentes épocas desde entonces continúan este mismo hilo: buscar la libertad de expresión y de organización de los movimientos sociales. La importancia de estos carteles es su función como herramienta de información libre, pública

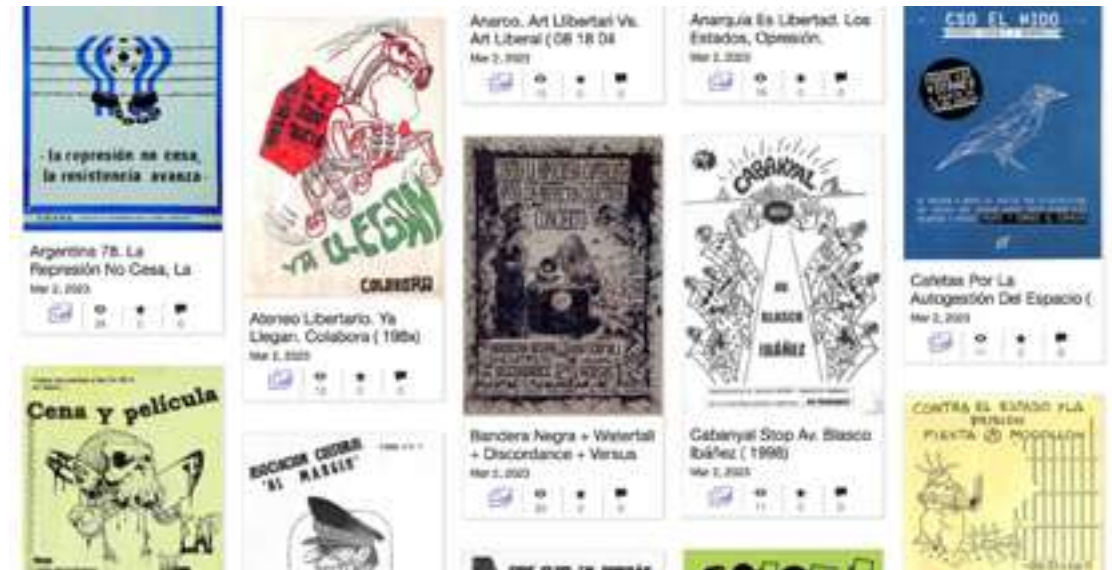
A grans tractes, en matèria de contingut la col·lecció constitueix una narrativa de l'activitat dels moviments socials a través de les lluites locals i nacionals: des de l'objecció de consciència en contra del servei militar obligatori fins a l'actual defensa de l'horta urbana i la denúncia als processos gentrificadors. En ells s'anuncien tant manifestacions, concentracions, assemblees i col·loquis com festes, concerts i altres esdeveniments culturals. Per altra part, pel que fa a la producció gràfica podem trobar, depenent també del període, diferents tècniques d'estampació: serigrafia, linografia, impressió òfset, impressió làser, collage, fotocòpia sobre fotocòpia i la combinació d'aquestes.

La digitalització s'ha fet necessària per tres motius: el primer és el de conservació, si desapareguera l'original en paper per pèrdua o accident ens romandria la còpia en digital; el segon motiu està vinculat a una estratègia divulgativa, ja que la digitalització facilita la consulta i la difusió; i per últim, actualment, molts dels cartells produïts des dels moviments socials es difonen per xarxes socials, per la qual cosa no arriben mai a impremta i romanen en format digital. Per tant, la necessitat d'un arxiu digital per registrar-los i catalogar-los és essencial per continuar amb la tasca de documentació de l'activitat dels moviments socials.

Y masiva, a partir de elementos comunicativos, como eslóganes o consignas; y gráficos, como dibujos, diseños y tipografías.

A grandes rasgos, en materia de contenido la colección constituye una narrativa de la actividad de los movimientos sociales a través de las luchas locales y nacionales: desde la objeción de conciencia en contra del servicio militar obligatorio hasta la actual defensa de la huerta urbana y la denuncia a los procesos de gentrificación. En ellos se anuncian tanto manifestaciones, concentraciones, asambleas y coloquios como fiestas, conciertos y otros eventos culturales. Por otra parte, a nivel de producción gráfica podemos encontrar, dependiendo también de la época, diferentes técnicas de estampación: serigrafía, linografía, impresión offset, impresión láser, collage, fotocopia sobre fotocopia y la combinación de éstas.

La digitalización se ha hecho necesaria por tres motivos: el primero es el de conservación, si desapareciera el original en papel por pérdida o accidente nos quedaría la copia en digital; el segundo motivo está vinculado a una estrategia divulgativa, ya que la digitalización facilita la consulta y la difusión; y por último, actualmente, muchos de los carteles producidos desde los movimientos sociales se difunden por redes sociales, por lo que no llegan nunca a imprenta y permanecen en formato digital. Por lo tanto, la necesidad de un archivo digital para seguir recopilándolos.



**Conceptes clau:** cartells, conservació, gràfica, arxiu i moviments socials

[www.instagram.com/elpunt.valencia/](https://www.instagram.com/elpunt.valencia/)

**Conceptos clave:** carteles, conservación, gráfica, archivo y movimientos sociales

[www.facebook.com/elpuntvalencia](https://www.facebook.com/elpuntvalencia)

# Estudio Memosesmas (Santiago Vicente Calvo)

## La Inclusiva

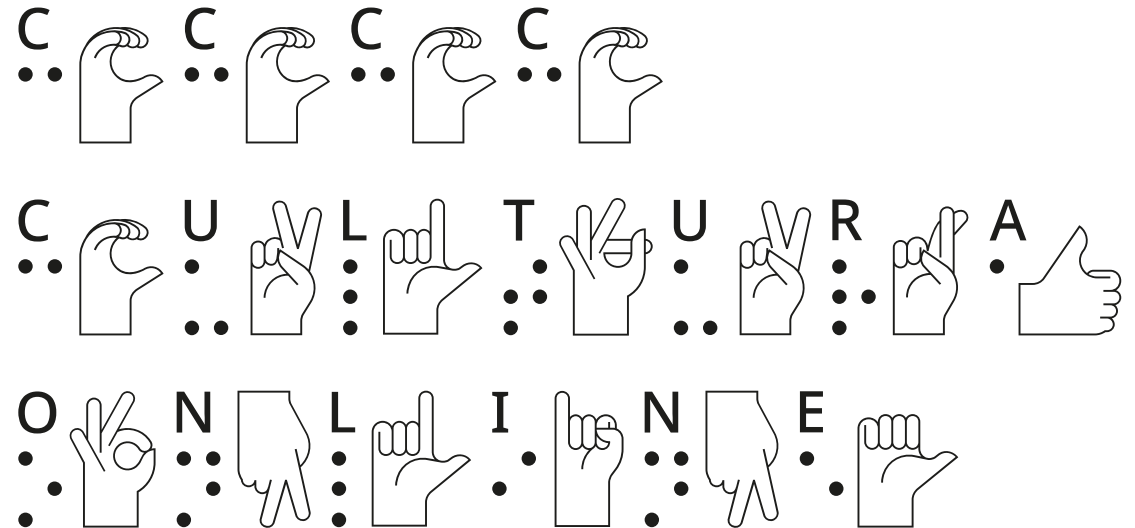
La Inclusiva és un projecte que busca reflexionar sobre la visibilitat dels col·lectius amb discapacitat visual i auditiva, utilitzant el disseny com a eina de divulgació i aprenentatge per a, d'una manera igualitària, tractar d'acostar-los al públic general i descobrir les seues característiques i potencialitats.

Per a això, planteja la realització d'un alfabet que unifique la llengua de signes, el braille i l'escrit i, sota aquesta premissa experimentar amb diverses accions: la creació d'Inclusiva Regular, una tipografia amb voluntat d'ús i no sols com a element de consulta, que s'ofereix com a font de descàrrega i ús lliure sota llicència Creative Commons; la creació d'una baralla de cartes com a suport físic del projecte, entenent que una de les millors maneres d'educar és a través del joc; i el desenvolupament d'una web totalment accessible, on poder consultar tot el treball realitzat, per a facilitar l'aprenentatge i profunditzar en les necessitats d'aquests col·lectius.

## La Inclusiva

La Inclusiva es un proyecto que busca reflexionar sobre la visibilidad de los colectivos con discapacidad visual y auditiva, utilizando el diseño como herramienta de aprendizaje y divulgación para, de una manera igualitaria, tratar de acercarlos al público general y descubrir sus características y potencialidades.

Para ello, plantea la realización de un alfabeto que unifique la lengua de signos, el braille y el escrito y, bajo esta premisa experimentar con diversas acciones: la creación de Inclusiva Regular, una tipografía con voluntad de uso y no sólo como elemento de consulta, que se ofrece como fuente de descarga y uso libre bajo licencia Creative Commons; la creación de una baraja de naipes como soporte físico del proyecto, entendiendo que una de las mejores maneras de educar es a través del juego; y el desarrollo de una web totalmente accesible, donde poder consultar todo el trabajo realizado, para facilitar el aprendizaje y conocer con más detalle las necesidades de estos colectivos.



**Conceptes clau:** didàctica, divulgació, inclusió, llengua de signes i braille

**Conceptos clave:** didáctica, divulgación, inclusión, lengua de signos y braille

[www.instagram.com/memosesmas/](https://www.instagram.com/memosesmas/)

[www.lainclusiva.com](http://www.lainclusiva.com)

# Anais Florin — Alba Herrero — Natalia Castellanos

## A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu

A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu» consisteix en la construcció d'un arxiu digital que engloba les experiències i aprenentatges de les persones i col·lectius que han defensat l'Horta de València durant les últimes dècades, centrant-se en la recopilació dels materials visuals produïts per aquests.

L'arxiu es materialitza en una plataforma web que permet compartir i visibilitzar els arxius digitalitzats al llarg del projecte. Es tracta d'un arxivament en procés, en el qual s'ha posat el focus fonamentalment en els processos de lluita i defensa del territori. Així, l'arxiu proposat no recull hui dia la totalitat de les agressions urbanístiques que han tingut lloc en el territori de l'Horta, sinó aquelles per a les quals s'ha pogut rastrejar una resposta social amb les seues diferents estratègies per a denunciar i tractar d'impedir la violència sobre el territori i sobre les vides que el conformen, a vegades amb èxit i en uns altres no, però sempre plagades d'aprenentatges.

«A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu» és un projecte plantejat per al llarg termini que pretén a poc a poc poder anar incorporant nous materials, conflictes i testimoniatges que encara no són presents en la pàgina web.

## A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu

«A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu» consiste en la construcció de un archivo digital que engloba las experiencias y aprendizajes de las personas y colectivos que han defendido la Huerta de València durante las últimas décadas, centrándose en la recopilación de los materiales visuales producidos por éstos.

El archivo se materializa en una plataforma web que permite compartir y visibilizar los archivos digitalizados a lo largo del proyecto. Se trata de un archivo en proceso, en el cual se ha puesto el foco fundamentalmente en los procesos de lucha y defensa del territorio. Así, el archivo propuesto no recoge hoy en día la totalidad de las agresiones urbanísticas que han tenido lugar en el territorio de l'Horta, sino aquellas para las cuales se ha podido rastrear una respuesta social con sus diferentes estrategias para denunciar y tratar de impedir la violencia sobre el territorio y sobre las vidas que lo conformen, a veces con éxito y en otros no, pero siempre plagadas de aprendizajes.

«A hores d'ara. Experiències i memòria de la defensa de l'horta a través del seu arxiu» es un proyecto planteado para el largo plazo que pretende poco a poco poder ir incorporando nuevos materiales, conflictos y testimonios que aún no están presentes en la página web.

**Conceptes clau:** arxiu, horta, defensa, memòria, territori

**Conceptos clave:** archivo, huerta, defensa, memoria, territorio

[www.instagram.com/ahoresdara/](http://www.instagram.com/ahoresdara/)



# Ideadestroyingmuros

## nārang: genealogia de un souvenir. on air

«nārang: genealogia d'un souvenir» ha sigut la primera d'una sèrie d'investigacions teòric-artístiques que ideadestroyingmuros realitza explorant contextos socioculturals i les seues representacions artístiques a través d'un arbre fruiter com a element guia.

Desenvolupat en el marc de #estéticatransversales #ecosistemasdelocio organitzat per Idensitat i el Consorci de Museus en el Museu de Belles Arts de Castelló l'any 2019, ha pres forma en una publicació que planteja abordar l'anàlisi de la taronja com souvenir, com a objecte exòtic de la comunitat valenciana, vinculat a l'esfera del comerç, la indústria del turisme i la cultura de l'oci.

Hui dia, en paral·lel a una altra investigació que el col·lectiu està realitzant sobre els ametlers als voltants del poble d'Almedíxer, vol presentar «nārang: genealogia d'un souvenir. on air», la versió audiollibre de la publicació. Ací una sèrie d'agents culturals provinents del món de la creació escènica, de l'art i de l'educació són les noves veus dels textos publicats en «nārang» donant continuïtat i una altra vida a la pròpia investigació.

La intenció és oferir un altre format d'accés als textos oferint àudios per a aquelles persones que no han tingut o no tenen la possibilitat de llegir-los, però sí que poden escoltar les històries recollides en aquest projecte donant així persistència tant a l'anàlisi com al procés creatiu que es conforma i es transforma amb el pas de la vida mateixa.

## nārang: genealogía de un souvenir. on air

«nārang: genealogía de un souvenir» ha sido la primera de una serie de investigaciones teórico-artísticas que ideadestroyingmuros realiza explorando contextos socioculturales y sus representaciones artísticas a través de un árbol frutal como elemento guía.

Desarrollado en el marco de #estéticatransversales #ecosistemasdelocio organizado por Idensitat y el Consorci de Museus en el Museo de Belles Arts de Castelló en el año 2019, ha tomado forma en una publicación que plantea abordar el análisis de la naranja como souvenir, como objeto exótico de la comunidad valenciana, vinculado a la esfera del comercio, la industria del turismo y la cultura del ocio.

Hoy en día, en paralelo a otra investigación que el colectivo está realizando sobre los almendros en los alrededores del pueblo de Almedijar, quiere presentar «nārang: genealogía de un souvenir. on air», la versión audiolibro de la publicación. Aquí una serie de agentes culturales provenientes del mundo de la creación escénica, del arte y de la educación son las nuevas voces de los textos publicados en «nārang» dando continuidad y otra vida a la propia investigación.

La intención es ofrecer otro formato de acceso a los textos ofreciendo audios para aquellas personas que no han tenido o no tienen la posibilidad de leerlos, pero sí pueden escuchar las historias recogidas en este proyecto dando así persistencia tanto a la análisis como al proceso creativo que se conforma y se transforma con el paso de la vida misma.



**Conceptes clau:** audiollibre, narang, taronges, postexòtic, creació comunitària

**Conceptos clave:** audiolibro, narang, naranjas, posexotico, creación comunitaria

[www.instagram.com/ideadestroyingmuros/](http://www.instagram.com/ideadestroyingmuros/)

**Lost in translation**

«Lost in translation» és una expressió de l'anglès que significa «traducció perduda». Es refereix a una paraula, frase o expressió que manca de tota la subtilesa de significat quan traduïda, especialment quan la traducció es fa de manera literal.

L'obra tracta de la desinformació en la societat contemporània a partir de la crisi del COVID-19 i de l'impacte de les xarxes socials enfront dels mitjans tradicionals d'informació, servint sovint com a mitjans de retransmissió de faules i manipulació amb finalitats polítiques.

La peça fa ús de subtítols en castellà en vídeos elaborats amb fragments de pronunciaments de líders polítics estrangers, mantenint l'àudio original. La seua transmissió de manera conjunta i en una mateixa pantalla provoca confusió en l'espectador per la cacofonia de veus i saturació d'imatges.

Els pronunciaments inclosos en la peça estan vinculats a la gestió dels diferents països de la crisi del COVID-19 i exhibits en canals de televisió. La selecció d'aquests pronunciaments té en compte la varietat d'idiomes i països i exclou les nacions de parla hispànica, subratllant amb això el problema de la traducció a la qual es refereix el títol de la peça.

Cada vídeo està compost per fragments de diferents discursos i tracta d'una faula específica. L'efecte final dels vídeos és de zàping. Els vídeos mesclen frases completes dels líders polítics amb talls abruptes, de manera que la informació que es comença a transmetre per un líder sembla confirmada pels altres.

**Lost in translation**

«Lost in translation» es una expresión del inglés que significa «traducción perdida». Se refiere a una palabra, frase o expresión que carece de toda la sutileza de significado cuando traducida, especialmente cuando la traducción se hace de manera literal.

La obra trata de la desinformación en la sociedad contemporánea a partir de la crisis del COVID-19 y del impacto de las redes sociales frente a los medios tradicionales de información, sirviendo a menudo como medios de retransmisión de bulos y manipulación con fines políticos.

La pieza hace uso de subtítulos en castellano en videos elaborados con fragmentos de pronunciamientos de líderes políticos extranjeros, manteniendo el audio original. Su transmisión de manera conjunta y en una misma pantalla provoca confusión en el espectador por la cacofonía de voces y saturación de imágenes.

Los pronunciamientos incluidos en la pieza están vinculados a la gestión de los diferentes países de la crisis del COVID-19 y exhibidos en canales de televisión. La selección de dichos pronunciamientos tiene en cuenta la variedad de idiomas y países y excluye las naciones de habla hispánica, subrayando con ello el problema de la traducción a la que se refiere el título de la pieza.

Cada vídeo está compuesto por fragmentos de diferentes discursos y trata de un bulo específico. El efecto final de los videos es de zapping. Los videos mezclan frases completas de los líderes políticos con cortes abruptos, de forma que la información que se empieza a transmitir por un líder parece confirmada por los demás.



**Conceptes clau:** COVID-19, desinformació, faules, traducció i xarxes socials

**Conceptos clave:** COVID-19, desinformación, bulos, traducción, redes sociales

## Voces que cuidan (Elena Sanmartín Hernández — Santiago Fernández Honrubia)

### Voces que cuidan

«Voces que cuidan» és un arxiu sonor que recull les lluites, testimoniatges i demandes de les treballadores de la llar, neteja i cures del territori valencià. Tractant d'imaginar un espai-temps on subvertir la realitat, proposa situar la vida i els treballs que la sostenen en un lloc protagonista.

Al voltant del procés de creació, han orbitat quatre conceptes que es connecten i conflueixen en tot moment: la pràctica artística, l'educació, els agents socials i els canals comunicatius. Les 35 càpsules que «Voces que cuidan» recull són diverses i variades, com cadascuna de les realitats i contextos amb els quals dialoga.

Aquests han sigut classificats en: conversatoris: converses amb col·lectius i associacions que lluiten pels drets de les treballadores professionals de llar, neteja i cures i amb altres agents que s'han vist travessats per les cures; testimoniatges individuals: registres individuals d'històries de vida que narren diferents contextos, situacions i punts de vista; testimoniatges familiars: converses entre treballadores de les cures, llar i neteja i els seus familiars, on aborden com el treball professional de cures ha travessat les seues identitats; i formació: tallers i formacions d'interès per a les treballadores professionals de llar, neteja i cures.

Aquest arxiu encara en procés, s'ha articulat mitjançant la trobada i la conversa, i és en la sonoritat de la veu on ha trobat la matèria primera que activa tot el contingut; proposant preservar i practicar la tradició i transmissió oral i apel·lant a la capacitat de parla i escolta que al llarg de la història ens ha permès compartir i transmetre coneixements.

### Voces que cuidan

«Voces que cuidan» es un archivo sonoro que recoge las luchas, testimonios y demandas de las trabajadoras del hogar, limpieza y cuidados del territorio valenciano. Tratando de imaginar un espacio-tiempo donde subvertir la realidad, propone situar la vida y los trabajos que la sostienen en un lugar protagonista.

Alrededor del proceso de creación han orbitado cuatro conceptos que se conectan y confluyen en todo momento: la práctica artística, la educación, los agentes sociales y los canales comunicativos. Las 35 cápsulas que Voces que cuidan recoge son diversas y variadas, como cada una de las realidades y contextos con los que dialoga.

Estos han sido clasificados en conversatorios: conversaciones con colectivos y asociaciones que luchan por los derechos de las trabajadoras profesionales de hogar, limpieza y cuidados y con otros agentes que se han visto atravesados por los cuidados; testimonios individuales: registros individuales de historias de vida que narran diferentes contextos, situaciones y puntos de vista; testimonios familiares: conversaciones entre trabajadoras de los cuidados, hogar y limpieza y sus familiares, donde abordan cómo el trabajo profesional de cuidados ha atravesado sus identidades; y formación: talleres y formaciones de interés para las trabajadoras profesionales de hogar, limpieza y cuidados.

Este archivo todavía en proceso se ha articulado mediante el encuentro y la conversación, y es en la sonoridad de la voz donde ha encontrado la materia prima que activa todo el contenido; proponiendo preservar y practicar la tradición y transmisión oral y apelando a la capacidad de habla y escucha que a lo largo de la historia nos ha permitido compartir y transmitir conocimientos.

**Conceptes clau:** cures, treballadores de les cures, veus, oralitat, escolta

**Conceptos clave:** cuidados, trabajadoras de los cuidados, voces, oralidad y escucha

[www.instagram.com/vocesquecuidan/](https://www.instagram.com/vocesquecuidan/)



## Plataforma d'Associacions de Familiars de Víctimes del Franquisme de les Fosses Comunes de Paterna

### Exhumació n.º1

«Exhumació n.º1» proposa un exercici d'arqueologia preventiva a partir de la realització d'una exhumació de caràcter simbòlic, que, d'una banda, dona lloc a una llista, entesa com a metodologia de treball pròpia de processos de recerca històrica; i que per un altre reproduceix el gest i l'acció d'exhumar, entesa com una de les acepcions del terme publicada per la RAE: treure a la llum a l'oblitat.

S'estima que el nombre aproximat de persones enterrades en fosses comunes a Espanya ascendeix a 114.226 persones, situant-se com segon país del món amb més fosses per a exhumar. El Govern xifra en 2.000 el nombre de fosses comunes a Espanya, mentre que Associacions memorialistes defensen que podrien ser el doble i que des de la institució mai s'ha realitzat un estudi complet i compromés sobre les fosses comunes a Espanya.

«Exhumació n.º1» presenta una llista amb 5.308 registres de víctimes assassinades per la repressió franquista a la Comunitat Valenciana (les dades han estat facilitats per l'historiador Vicent Gavarda). La llista ha estat intervinguda amb una pintura negra ecològica que impedeix la seua lectura i desapareix en fregar-la amb la mà.

Mitjançant la Plataforma d'Associacions de Familiars de Víctimes del Franquisme de les Fosses Comunes de Paterna es va convidar a familiars de les víctimes a activar l'obra, revelar el seu contingut i reivindicar la memòria i dignitat dels seus i els seus familiars assassinats. L'acció es va dur a terme en el «Terrer», conegut com el «Paredón de España», un lloc on els franquistes van afusellar a 2.238 persones i les van enterrar en fosses comunes en el cementiri de Paterna, situat a uns 500 metres del lloc de les execucions.

**Conceptes clau:** memòria, repressió, franquisme, exhumació, Paterna

[www.instagram.com/PFamiliarsFosasPaterna/](http://www.instagram.com/PFamiliarsFosasPaterna/)  
[twitter.com/PFFPaterna](https://twitter.com/PFFPaterna)

### Exhumació n.º1

«Exhumación n.º1» propone un ejercicio de arqueología preventiva a partir de la realización de una exhumación de carácter simbólico, que, por un lado, da lugar a una lista, entendida como metodología de trabajo propia de procesos de investigación histórica; y que por otro reproduce el gesto y la acción de exhumar, entendida como una de las acepciones del término publicada por la RAE: sacar a la luz al olvidado.

Se estima que el número aproximado de personas enterradas en fosas comunes en España asciende a 114.226 personas, situándose como segundo país del mundo con más fosas para exhumar. El Gobierno cifra en 2.000 el número de fosas comunes en España, mientras que Asociaciones memorialistas defienden que podrían ser el doble y que desde la institución nunca se ha realizado un estudio completo y comprometido sobre las fosas comunes en España.

«Exhumación n.º1» presenta una lista con 5.308 registros de víctimas asesinadas por la represión franquista en la Comundtat Valenciana (los datos han sido facilitados por el historiador Vicent Gavarda). La lista ha sido intervenida con una pintura negra ecológica que impide su lectura y desaparece al frotarla con la mano.

Mediante la Plataforma de Asociaciones de Familiares de Víctimas del Franquismo de las Fosas Comunes de Paterna se invitó a familiares de las víctimas a activar la obra, revelar su contenido y reivindicar la memoria y dignidad de los suyos y sus familiares asesinados/as. La acción se llevó a cabo en el «Terrer», conocido como el «Paredón de España», un lugar donde los franquistas fusilaron a 2.238 personas y las enterraron en fosas comunes en el cementerio de Paterna, situado a unos 500 metros del sitio de las ejecuciones.

**Conceptos clave:** memoria, represión, franquismo, exhumación y Paterna

[www.facebook.com/PlataformaFamiliarsFosasPaterna/](https://www.facebook.com/PlataformaFamiliarsFosasPaterna/)  
[www.instagram.com/miquelgarciam/](http://www.instagram.com/miquelgarciam/)





**Notas de lo común. Orriols convive**

Aquest projecte videogràfic aprofundeix, seguint una línia de treball procesual i col·laborativa, en els problemes, lluites i processos de l'associació Orriols Convive. A través de la mescla de procediments propis del documental amb uns altres de la pràctica artística contemporània, «Notas de lo común, Orriols Convive» proposa un espai discursiu i d'interacció amb fórmules de representació que transcendeixen les característiques pròpies d'un mitjà específic.

En barris com el d'Orriols (València), on se situa l'associació, l'impacte de la crisi no és una idea abstracta sinó un problema viscut diàriament que posa de manifest una urgència del comú. L'associació Orriols Convive duu a terme un model de convivència intercultural i d'integració social basat en l'organització i confluència d'una amalgama de col·lectius, organitzacions socials i institucions. Persones que, fins i tot sent molt diverses, treballen juntes per aconseguir objectius comuns i que demostren, que la gent més humil i desposseïda, si s'organitza, poden fer front als problemes per si mateixa.

«Notas de lo común, Orriols Convive» presenta la labor que realitza l'associació Orriols Convive com a model exemplaritzador de les noves formes de producció col·lectiva que han aparegut per tot l'Estat des de 2011, cerques democràtiques que obeeixen a la racionalitat política del comú i que s'oposen a la lògica neoliberal.

De quina manera plataformes o col·lectius com Orriols Convive encaminen les aspiracions de canvi de la ciutadania en noves formes de vida? Com podem mitjançant un projecte videogràfic relacionar-nos en un col·lectiu i contribuir a la seua comesa? Com podem articular estratègies participatives amb els seus integrants?

**Notas de lo común. Orriols convive**

Este proyecto videográfico ahonda, siguiendo una línea de trabajo procesual y colaborativa, en los problemas, luchas y procesos de la asociación Orriols Convive. A través de la mezcla de procedimientos propios del documental con otros de la práctica artística contemporánea, «Notas de lo común, Orriols Convive» propone un espacio discursivo y de interacción con fórmulas de representación que trascienden las características propias de un medio específico.

En barrios como el de Orriols (Valencia), donde se ubica la asociación, el impacto de la crisis no es una idea abstracta sino un problema vivido a diario que pone de manifiesto una urgencia de lo común. La asociación Orriols Convive lleva a cabo un modelo de convivencia intercultural y de integración social basado en la organización y confluencia de una amalgama de colectivos, organizaciones sociales e instituciones. Personas que, aun siendo muy diversas, trabajan juntas para conseguir objetivos comunes y que demuestran, que la gente más humilde y desposeída, si se organiza, pueden hacer frente a los problemas por sí misma.

«Notas de lo común, Orriols Convive» presenta la labor que realiza la asociación Orriols Convive como modelo ejemplarizador de las nuevas formas de producción colectiva que han aparecido por todo el Estado desde 2011, búsquedas democráticas que obedecen a la racionalidad política de lo común y que se oponen a la lógica neoliberal.

¿De qué manera plataformas o colectivos como Orriols Convive encaminan las aspiraciones de cambio de la ciudadanía en nuevas formas de vida? ¿Cómo podemos mediante un proyecto videográfico relacionarnos en un colectivo y contribuir a su cometido? ¿Cómo podemos articular estrategias participativas con sus integrantes?



**Conceptes clau:** documental, el comú, procesual, col·laboratiu i València

**Conceptos clave:** documental, lo común, procesual, colaborativo y València

## Cròniques recientes

En la seua majoria, la comunicació dels partits polítics espanyols en Twitter se centra en un model de promoció propi de segles passats, proliferant i normalitzant els textos sobre acte-propaganda i de crítica a partits rivals, amb objectius persuasius, allunyant-se completament de la idea primera de la plataforma, la de crear diàleg i conversa.

«Cròniques recientes» naix amb la idea d'arxivar aqueixos textos compartits pels organismes polítics estatals des dels inicis de Twitter fins hui, catalogant-los per conceptes elementals de la Constitució de 1978; generant una crònica on els narradors són els mateixos partits.

El projecte es desenvolupa formalment com una col·lecció de llibre d'artista, en el qual s'experimenta sobre els nous formats digitals, on els llibres es disposen en accés obert al públic general. En el procés d'extracció de dades, catalogació i arxiu es qüestiona el valor mateix de les paraules compartides en la plataforma, transformant-se quasi en paraules buides de significat que es van superposant-les unes sobre les altres.

L'obtenció de dades i desenvolupament web es fa per part d'Alejandro Caballero i la maqueta i edició la fa Sara Gurrea.

## Cròniques recientes

En su mayoría, la comunicación de los partidos políticos españoles en Twitter se centra en un modelo de promoción propio de siglos pasados, proliferando y normalizando los textos sobre auto-propaganda y de crítica a partidos rivales, con objetivos persuasivos, alejándose completamente de la idea primera de la plataforma, la de crear diálogo y conversación.

«Cròniques recientes» nace con la idea de archivar esos textos compartidos por los organismos políticos estatales desde los inicios de Twitter hasta hoy, catalogándolos por conceptos elementales de la Constitución de 1978; generando una crònica donde los narradores son los mismos partidos.

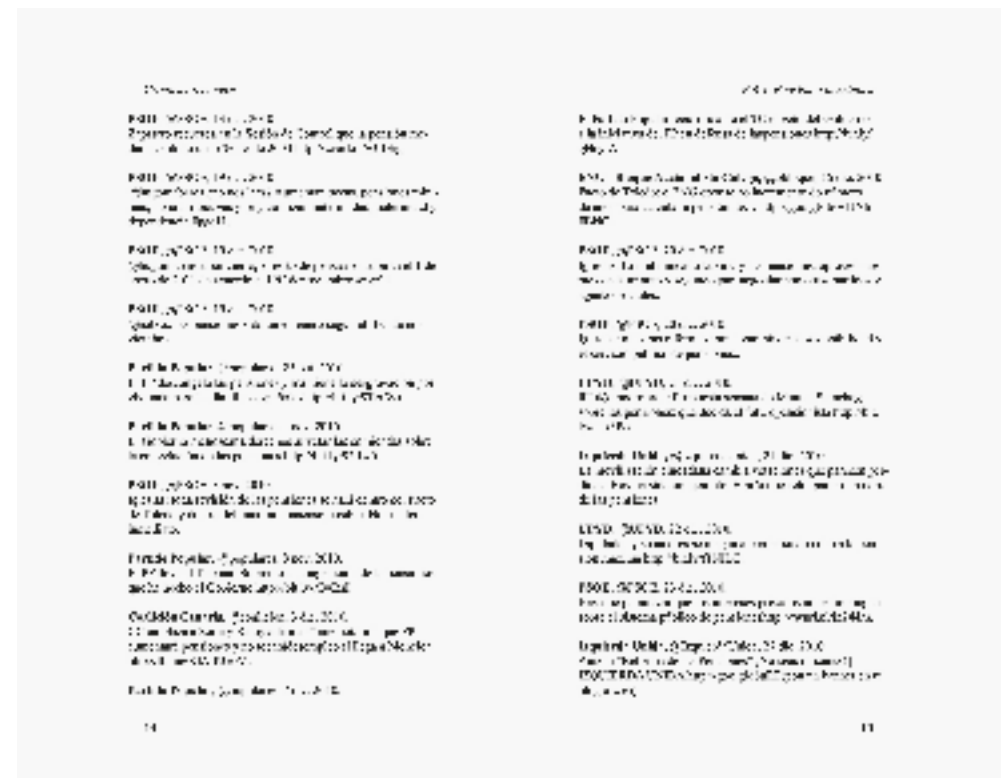
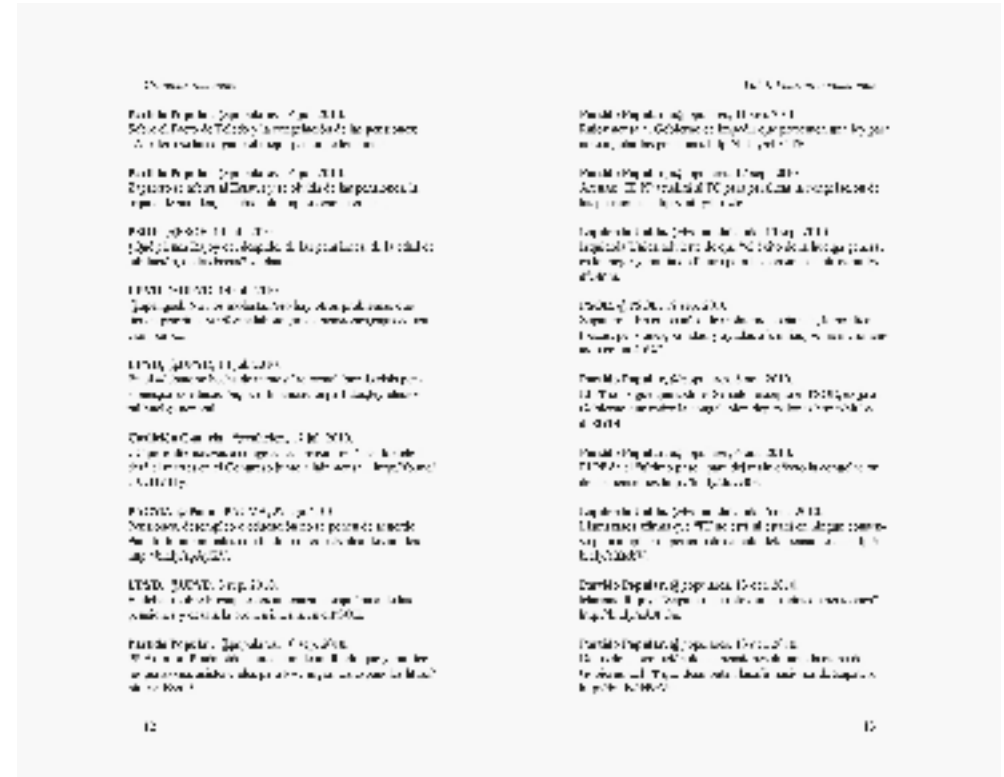
El proyecto se desarrolla formalmente como una colección de libro de artista, en el que se experimenta sobre los nuevos formatos digitales, donde los libros se disponen en acceso abierto al público general. En el proceso de extracción de datos, catalogación y archivo se cuestiona el valor mismo de las palabras compartidas en la plataforma, transformándose casi en palabras vacías de significado que se van superponiendo unas sobre otras.

La obtención de datos y desarrollo web se hace por parte de Alejandro Caballero y la maqueta y edición la hace Sara Gurrea.

**Conceptes clau:** publicació digital, arxiu, Twitter, partits polítics, drets

**Conceptos clave:** publicación digital, archivo, Twitter, partidos políticos y derechos

[www.instagram.com/saragurrea/?hl=es](http://www.instagram.com/saragurrea/?hl=es)



**Videoteca de La Cosecha**

«La videoteca de La Cosecha» busca ser una eina audiovisual de lliure accés, un espai alternatiu i descentralitzat de difusió de contingut audiovisual amb temàtica social en constant creixement.

Des de La Cosecha Comunicación es genera una gran quantitat de material que en moltes ocasions només es difon al voltant de la vida del projecte en el qual es va realitzar, per tant amb la Videoteca es pretén que les persones puguin visitar aquests continguts quan vulguen. S'ha creat, fins i tot, una sèrie de filtres per a facilitar la cerca, des del tipus de format, gènere, i altres, fins a un filtre segons els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS).

La majoria de peces han sigut elaborades en els Tallers de Vídeo Participatiu que realitza La Cosecha Comunicació, on les i els participants són les realitzadores de les seues pròpies històries, posant les seues veus en l'esfera pública mediàtica.

Aquesta videoteca és una eina per a generar debats i reflexions entorn de temes que ens travessen directament, i comptat des de les veus i mirades de les pròpies protagonistes. Pot ser usat pel professorat en escoles, en centres de joventut o organitzacions que vulguen realitzar projectes amb aquests continguts.

**Videoteca de La Cosecha**

«La videoteca de La Cosecha» busca ser una herramienta audiovisual de libre acceso, un espacio alternativo y descentralizado de difusión de contenido audiovisual con temática social en constante crecimiento.

Desde La Cosecha Comunicación se genera una gran cantidad de material que en muchas ocasiones solo se difunde alrededor de la vida del proyecto en el cual se realizó, por lo tanto con la Videoteca se pretende que las personas puedan visitar estos contenidos cuando quieran. Se ha creado, incluso, una serie de filtros para facilitar la búsqueda, desde el tipo de formato, género, y otros, hasta un filtro según los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La mayoría de piezas han sido elaboradas en los Talleres de Vídeo Participativo que realiza La Cosecha Comunicación, donde las y los participantes son las realizadoras de sus propias historias, poniendo sus voces en la esfera pública mediática.

Esta videoteca es una herramienta para generar debates y reflexiones en torno a temas que nos atraviesan directamente, y contado desde las voces y miradas de las propias protagonistas. Puede ser usado por el profesorado en escuelas, en centros de juventud u organizaciones que quieran realizar proyectos con estos contenidos.



**Conceptes clau:** videoteca, audiovisual, video participatiu, documental, social

[www.instagram.com/lacosechacom/](https://www.instagram.com/lacosechacom/)

**Conceptos clave:** videoteca, audiovisual, video participativo, documental, social

[www.facebook.com/lacosechacom](https://www.facebook.com/lacosechacom)

## Petit Comitè de Resistència Audiovisual (Teresa Marín — Enrique Salom)

### Afectes i Resistents

Afectes i Resistents és una proposta artística transmèdia en procés obert, que mostra diverses històries quotidianes de resistència cultural davant de polítiques globalitzadores. El projecte s'inicia a partir del registre documental audiovisual de casos que succeeixen al nostre entorn proper, persones o col·lectius, que realitzen activitats vinculades a la cultura en situacions adverses o accions en defensa de patrimonis culturals amenaçats. Situacions que tenen com a motor de la seva resistència allò afectiu i vivencial. Ens interessa d'aquestes històries el potencial narratiu per reflectir diverses problemàtiques biopolítiques. Es defineix com a projecte transmèdia perquè explora formes narratives que dialoguen entre diversos mitjans (vídeos, arxius sonors, relats, cartografies i instal·lacions), complementant-se.

L'arxiu web es concep com a suport i dispositiu de navegació entre fragments narratius multimèdia, concebent-se com una eina «suport de memòria» que permet l'escolta de veus diverses i la construcció de múltiples narratives no-lineals. Els registres documentals es plantegen des d'una mirada subjectiva amb la intenció de mostrar aspectes propers i detalls que puguin interpel·lar l'espectador. El projecte es planteja com una reflexió sobre allò experiencial i la construcció de memòria col·lectiva.

### Afectos y Resistentes

Afectos y Resistentes es una propuesta artística transmedia en proceso abierto, que muestra varias historias cotidianas de resistencia cultural frente a políticas globalizadoras. El proyecto se inicia a partir del registro documental audiovisual de casos que suceden en nuestro entorno cercano, personas o colectivos, que realizan actividades vinculadas a la cultura en situaciones adversas o acciones en defensa de patrimonios culturales amenazados. Situaciones que tienen como motor de su resistencia lo afectivo y lo vivencial. Nos interesa de estas historias su potencial narrativo para reflejar diversas problemáticas biopolíticas. Se define como proyecto transmedia porque explora formas narrativas que dialogan entre diversos medios (vídeos, archivos sonoros, relatos, cartografías e instal·laciones), complementándose.

El archivo web se concibe como soporte y dispositivo de navegación entre fragmentos narrativos multimediales, concibiéndose como una herramienta «soporte de memoria» que permite la escucha de voces diversas y la construcción de múltiples narratives no-lineales. Los registros documentales se plantean desde una mirada subjetiva con intención de mostrar aspectos cercanos y detalles que puedan interpelar al espectador. El proyecto se plantea como una reflexión sobre lo experiencial y la construcción de memoria colectiva.

**Conceptes clau:** afectes, resistència, arxiu audiovisual, memòria col·lectiva i cultura

**Conceptos clave:** afectos, resistencia, archivo audiovisual, memoria colectiva y cultura



**Moradas textiles para la transición de duelos migratorios**

Moradas textiles para la transición de duelos migratorios és un projecte de l'Associació Cultural Almaciga que canalitza l'experiència de persones migrants provinents de diferents llocs del Sud global, principalment de territoris Abya Yala, els qui van compartir vivències, renúncies, absències, i també les forteses que els han permès tirar avant els seus projectes migratoris, els quals van ser expressats per mitjà de pràctiques tèxtils en objectes cosits, brodats i teixits.

En Moradas Textiles l'experiència migratòria és central, perquè té especial influència en la construcció de la mateixa identitat, en la vida social i en la capacitat laboral, i tot això repercuteix en la posició que s'ocupa dins d'una nova societat, moltes vegades intransigent amb les persones migrants, especialment aquelles categoritzades per les seues marcadors ètnics.

Moradas Textiles va comptar amb una sèrie de jornades en un espai segur de trobada, conversa i cures, rescatant sabers tèxtils ancestrals d'Abya Yala. El projecte es realitzà com a part del programa Cultura Resident del CMCV, en el CCCC, en el Centre Dona Rural de Sogorb, a la Casa Xile València i en el Col·legi Luis de Santangel de Patraix, els resultats del qual van ser exposats en l'Open Studio de Cultura Resident, en el CCCC.

Aquest projecte és una eina per a redimensionar processos migratoris, que posa en valor experiències humanes diverses a través de l'art contemporani, evidenciades en la producció d'obra i registre documental, i que requereix ampliar la seua cobertura i impacte per mitjà de la difusió d'un lloc web del projecte, la qual cosa possibilitarà generar major consciència, reflexió i visibilitat de la realitat migrant, així com fer públic el suport institucional.

**Conceptes clau:** art tèxtil, sud global, migració i resiliència

[www.instagram.com/almacigasociocultural/](http://www.instagram.com/almacigasociocultural/)

**Moradas textiles para la transición de duelos migratorios**

«Moradas textiles para la transición de duelos migratorios» es un proyecto de la Asociación Cultural Almaciga que canalizó la experiencia de personas migrantes provenientes de distintos lugares del Sur global, principalmente de territorios Abya Yala, quienes compartieron vivencias, renuncias, ausencias, y también las fortalezas que les han permitido sacar adelante sus proyectos migratorios, los cuales fueron expresados por medio de prácticas textiles en objetos cosidos, bordados y tejidos.

En «Moradas textiles» la experiencia migratoria es central, porque tiene especial influencia en la construcción de la propia identidad, en la vida social y en la capacidad laboral, todo lo cual repercute en la posición que se ocupa dentro de una nueva sociedad, muchas veces intransigente con las personas migrantes, especialmente aquellas categorizadas por sus marcadores étnicos.

«Moradas textiles» contó con una serie de jornadas en un espacio seguro de encuentro, conversación y cuidados, rescatando saberes textiles ancestrales de Abya Yala. El proyecto se realizó como parte del programa Cultura Resident del CMCV, en el CCCC, en el Centre Dona Rural de Segorbe, en la Casa Chile Valencia y en el Colegio Luis de Santangel de Patraix, cuyos resultados fueron expuestos en el Open Studio de Cultura Resident, en el CCCC.

Este proyecto es una herramienta para redimensionar procesos migratorios, que pone en valor experiencias humanas diversas a través del arte contemporáneo, evidenciadas en la producción de obra y registro documental, y que requiere ampliar su cobertura e impacto por medio de la difusión de un sitio web del proyecto, lo que permitirá generar mayor conciencia, reflexión y visibilidad de la realidad migrante, así como hacer público el apoyo institucional.

**Conceptos clave:** arte textil, sur global, migración y resiliencia

[www.facebook.com/people/Almacigasociocultural/100070094485971/](https://www.facebook.com/people/Almacigasociocultural/100070094485971/)



**Tribunal de la Ciutat**

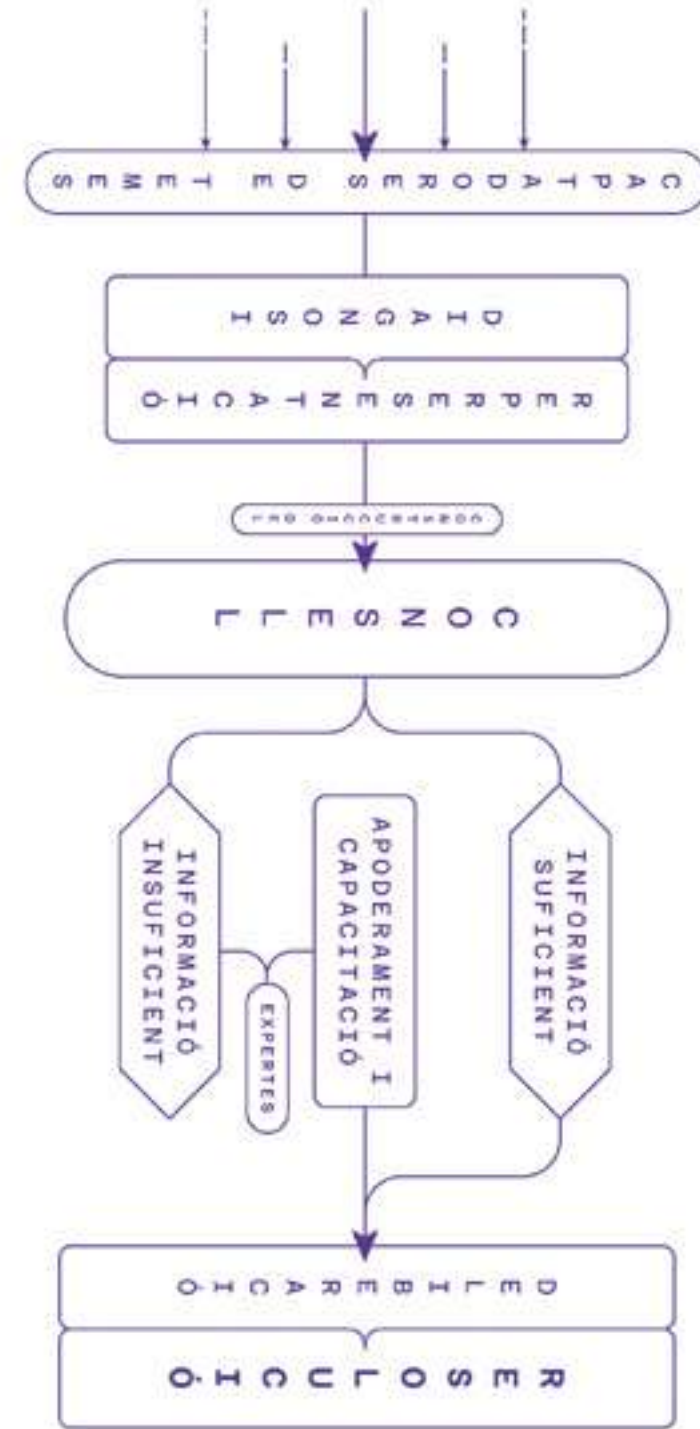
El «Tribunal de la ciutat», que actualitza la gran idea del Tribunal de les Aigües a la governança dels comuns urbans, és un procés d'innovació ciutadana per a pensar una manera de prendre decisions de manera conjunta, com a ciutadania de València. El contingut audiovisual en línia proposat suposa la conversió en format web i de xarxes socials del procés de gestació del prototip del Tribunal de la Ciutat, així com del seu Arxiu de Veus.

L'Arxiu de veus es conceptualitza com un recull de veus de ciutadans i ciutadanes de València que aporten la seua percepció, experiència i relat personal sobre la seua forma de vida a la ciutat. Pretén construir un relat coral de la ciutadania que contribuïska a la definició col·lectiva del dret a la ciutat en València.

**Tribunal de la Ciutat**

El Tribunal de la ciutat, que actualitza la gran idea del Tribunal de las Aguas a la gobernanza de los comunes urbanos, es un proceso de innovación ciudadana para pensar una manera de tomar decisiones de manera conjunta, como ciudadanía de València.

El contenido audiovisual en línea propuesto supone la conversión en formato web y de redes sociales del proceso de gestación del prototipo del Tribunal de la Ciudad, así como de su Archivo de Voces. El Archivo de voces se conceptualiza como una compilación de voces de ciudadanos y ciudadanas de València que aportan su percepción, experiencia y relato personal sobre su forma de vida en la ciudad. Pretende construir un relato coral de la ciudadanía que contribuya a la definición colectiva del derecho en la ciudad en València.



**Conceptes clau:** carta, ciutat, València, innovació ciutadana i arxiu

**Conceptos clave:** carta, ciudad, València, innovación ciudadana, archivo

[www.instagram.com/anneta\\_santacreu/](http://www.instagram.com/anneta_santacreu/)

**Enredant**

«Enredant» sorgeix el desembre del 2015 arran de la intervenció artística-cultural al Mercat del Grau de València on es reivindicava a través d'una acció lúdica-participativa l'espai d'oportunitat per al barri que significava l'equipament abandonat. Des d'aleshores han estat molts els col·laboradors a les diferents intervencions realitzades aquests anys amb Annetta Santacreu i Jose Costa al capdavant del projecte.

La seua motivació és agitar llocs comuns, canviar la mirada sobre l'entorn conegut, obrir possibilitats, provocar, avivar, despertar, unir, somniar. Crítica propositiva des d'un vessant lúdic, obert i participatiu. El seu camp de batalla és l'espai urbà i els (grans) espais arquitectònics, amb propostes que canvien la percepció i, per tant, l'ús de manera temporal, moltes vegades lligat a un esdeveniment cultural buscant el format més adequat per a cada intervenció.

La creativitat i la passió són les eines base, estant interessats pel procés, la col·laboració, la interacció, la improvisació, el reciclatge, el color, les sinergies, les xarxes i els somriures. L'art i la cultura com a motors d'activació.

**Enredant**

«Enredant» surge en diciembre de 2015 a raíz de la intervención artístico-cultural en el Mercado del Grau de València donde se reivindicaba a través de una acción lúdica-participativa el espacio de oportunidad para el barrio que significaba el equipamiento abandonado. Desde entonces han sido muchos los colaboradores en las diferentes intervenciones realizadas estos años con Annetta Santacreu y Jose Costa al frente del proyecto.

Su motivación es agitar lugares comunes, cambiar la mirada sobre el entorno conocido, abrir posibilidades, provocar, avivar, despertar, unir, soñar. Crítica propositiva desde una vertiente lúdica, abierta y participativa. Su campo de batalla es el espacio urbano y los (grandes) espacios arquitectónicos, con propuestas que cambian su percepción y por tanto su uso de manera temporal, muchas veces ligado a un evento cultural buscando el formato más adecuado para cada intervención.

La creatividad y la pasión son las herramientas base, estando interesados por el proceso, la colaboración, la interacción, la improvisación, el reciclaje, el color, las sinergias, las redes y las sonrisas. El arte y la cultura como motores de activación.

**Conceptes clau:** intervenció artística efímera, crítica propositiva i lúdica, sinergies, reciclatge i color

[www.instagram.com/anneta\\_santacreu/](https://www.instagram.com/anneta_santacreu/)  
[www.facebook.com/MurMurisART/](https://www.facebook.com/MurMurisART/)

**Conceptos clave:** intervención efímera, crítica propositiva y lúdica, sinergias, reciclaje y color

[www.instagram.com/enredant/](https://www.instagram.com/enredant/)



# Noves narratives

# Nuevas narrativas

ALEX PEÑA. El teatro era un no lugar  
FERMÍN JIMÉNEZ LANDA, Quiromancia  
VA! ASOCIACIÓN CULTURAL Y DE PROMOCIÓN DE LAS ARTES VISUALES.  
PISCOFOTO\_VA4. Energía cinética de un sólido en rotación  
PAU BERGA. Corbs de Yokohama  
FERMÍN SALES. El Maestrat filmat  
GEMA DEL REY JORDÀ (ART AL QUADRAT). Videodictionary  
ANA CÍSCAR. The act of seeing with no eyes  
DANI SANCHIS. Algunas veces ocurre  
F-ARTFILMS (FERMÍN GARCÍA DE BLAS). El diseño de la vida  
BENJAMÍN FERNÁNDEZ-CAÑADAS MARÍA. Same pattern.mp4  
PEPA L. POQUET. H E A D  
JOAQUÍN ARTIME. Flujos  
SANTIAGO FERNÁNDEZ HONRUBIA. Ficciones políticas #1 (Villa Candado)  
SARA FORNÉS CAPDEPON. meta-archive  
CARLA VIDAL. Emilvis, el rey de Carolinas



Escena virtual. Drama navegable d'autoficció. Reflexió sobre un no lloc. / Endevinar entre línies. Nous vincles entre parts de projectes que sumen finals desconeguts. / Narrativa oberta. Fotografia i música. Mutabilitat inherent al matèric / Oda audiovisual al quotidià, als gestos artesanals que conserven la memòria. Ironia al vídeo turístic. / Cinema domèstic. Exploració de la memòria. Repensar les imatges del passat. / Videodictionary audiovisual que explora el context polític i social / Sobre veure i ser vist. Reflexió sobre la visió sense mirada. / La memòria és ficció. Imatges a l'atzar. Textos impulsius. Records aliens aleatoris. / Tres dimensions estereoscòpiques. La transcendència empresarial, econòmica i artística del disseny. / Stop Motion digital. Relació entre el natural i l'humà. Trànsit físic i conceptual. / Found footage. resignificació d'imatges prestades. / Realitat i ficció. L'estètica en la construcció de les narratives de poder. / Retrat documental biogràfic d'un lloc i del rei que ha permès la seua supervivència. Emilvis.

Escena virtual. Drama navegable de autoficción. Reflexión sobre un no lugar. / Adivinar entre líneas. Nuevos vínculos entre partes de proyectos que suman finales desconocidos. / Narrativa abierta. Fotografía y música. Mutabilidad inherente a lo matérico / Oda audiovisual a lo cotidiano, a los gestos artesanales que conservan la memoria. Ironía al video turístico. / Cine doméstico. Exploración de la memoria. Repensar las imágenes del pasado. / Videodictionary audiovisual que explora el contexto político y social / Sobre ver y ser visto. Reflexión sobre la visión sin mirada. / La memoria es ficción. Imágenes al azar. Textos impulsivos. Recuerdos ajenos aleatorios. / Tres dimensiones estereoscópicas. La trascendencia empresarial, económica y artística del diseño. / Stop Motion digital. Relación entre lo natural y lo humano. Tránsito físico y conceptual. / Found footage. Resignificación de imágenes prestadas. / Realidad y ficción. La estética en la construcción de las narrativas de poder. / Retrato documental biográfico de un lugar y del rey que ha permitido su supervivencia. Emilvis.

cultura online



**MOVES NARRATIVES**

**El teatro era un no-lugar**

El Teatro era un no-lugar és un drama escènic digital i interactiu creat per Alex Peña partint de considerar un teatre com un espai habitat o no. Un drama navegable d'autoficció comunitària que confronta la teoria dels no-llocs, plantejada per Marc Augé en 1992 amb la naturalesa del Teatre Calderón de Valladolid com un espai escènic. La web del propi centre alberga l'obra qual escenari i des d'ací mateix es consumeix.

És, potser, el teatre un no-lloc com ho és un aeroport pel qual passes per a agafar un vol? És un teatre un espai deshabitat quan no hi ha representació? La peça retrata ficcionalment aquest espai a partir d'algunes de les seues realitats presents i passades. A través de les icones interactives que van apareixent durant el recorregut s'obté informació, s'avança, dispara, o desplega i descobreix documents sobre elles. Les persones que interpreten als personatges són treballadors i usuaris del Teatre Calderón i en la seua immensa majoria no són professionals. Per a generar la dramaturgia Alex Peña ha habitat el Teatre Calderón durant la temporada 2021/22. D'aquesta experiència ha extret els motius i veritats que impulsen la narrativa.

**El teatro era un no-lugar**

El Teatro era un no-lugar es un drama escénico digital e interactivo creado por Alex Peña partiendo de considerar un teatro como un espacio habitado o no. Un drama navegable de autoficción comunitaria que confronta la teoría de los no-lugares, planteada por Marc Augé en 1992 con la naturaleza del Teatro Calderón de Valladolid como un espacio escénico. La web del propio centro alberga la obra cual escenario y desde ahí mismo se consume.

¿Es, acaso, el teatro un no-lugar como lo es un aeropuerto por el que pasas para coger un vuelo? ¿Es un teatro un espacio deshabitado cuando no hay representación? La pieza retrata ficcionalmente este espacio a partir de algunas de sus realidades presentes y pasadas. A través de los iconos interactivos que van apareciendo durante el recorrido se obtiene información, se avanza, dispara, o despliega y descubre documentos sobre ellas. Las personas que interpretan a los personajes son trabajadores y usuarios del Teatro Calderón y en su inmensa mayoría no son profesionales. Para generar la dramaturgia Alex Peña ha habitado el Teatro Calderón durante la temporada 2021/22. De esta experiencia ha extraído los motivos y verdades que impulsan la narrativa.



**Conceptes clau:** experiència escènica virtual, digital i interactiva

**Conceptos clave:** experiencia escénica, virtual, digital e interactivo

[www.instagram.com/alex\\_peña/?hl=es](https://www.instagram.com/alex_peña/?hl=es)

## Quiromancia

La quiromància és l'intent d'endevinació a través de la lectura de les línies de la mà.

Aquest espai digital és una sort d'assaig visual i recopilació d'un gran nombre de treballs personals disposats en el mateix pla que els referents i esbossos i absolutament entremesclats. S'intenta produir un sentit nou, resignificar algunes obres i subratllar els interessos transversals de molts treballs. La web, canviant, està regida per la falta de jerarquia, pel continu entrelaçament, la constel·lació, l'afecte per l'anecdòtic i el rizoma de conceptes.

La idea és que aquest espai funcione com un quadern variable en el qual van apareixent textos, referències i imatges així com nous vincles entre les parts. D'aquesta nova suma de parts es produeix un total desconegut i diferent que al seu torn afecta cada part, així com l'art afecta de tornada a les nostres vides quotidianes.

Com en la quiromància, s'intenta llegir en les línies que uneixen els treballs del passat, intentant comprendre el futur. Diversos d'aquestes peces tenen a veure amb l'endevinació, uns certs sabers populars i directament s'al·ludeix diverses vegades a la quiromància.

## Quiromancia

La quiromancia es el intento de adivinación a través de la lectura de las líneas de la mano.

Este espacio digital es una suerte de ensayo visual y recopilación de un gran número de trabajos personales dispuestos en el mismo plano que los referentes y bocetos y absolutamente entremezclados. Se intenta producir un sentido nuevo, resignificar algunas obras y subrayar los intereses transversales de muchos trabajos. La web, cambiante, está regida por la falta de jerarquía, por el continuo entrelazamiento, la constelación, el cariño por lo anecdótico y el rizoma de conceptos.

La idea es que este espacio funcione como un cuaderno variable en el que van apareciendo textos, referencias e imágenes así como nuevos vínculos entre las partes. De esta nueva suma de partes se produce un total desconocido y distinto que a su vez afecta a cada parte, así como el arte afecta de vuelta a nuestras vidas cotidianas.

Como en la quiromancia, se intenta leer en las líneas que unen los trabajos del pasado, intentando comprender el futuro. Varios de estas piezas tienen que ver con la adivinación, ciertos saberes populares y directamente se alude varias veces a la quiromancia.



Close up de Mikiel Ferrer

Mikiel Ferrer, 2018



Una instal·lació de presentiments sobre el futur dels patinets.  
Patinetes, antipatinets, antipatinets i més patinets en  
moviment, present i futur. La seva instal·lació de patinets  
d'antipatinets i antipatinets de futur. Els patinets de  
patinets de futur.  
Com sempre les patinets i antipatinets de la present i el futur  
són antipatinets i antipatinets de futur i antipatinets de futur  
són antipatinets i antipatinets de futur i antipatinets de futur.  
Patinetes i antipatinets.



**Concepts clau:** acció, instal·lació, arxiu, faules i constel·lació

**Conceptos clave:** acción, instalación, archivo, fábulas y constelación

[www.instagram.com/ferminjimenezlanda/](http://www.instagram.com/ferminjimenezlanda/)

## Va! Asociación Cultural y de Promoción de las Artes Visuales

### PISCOFOTO\_VA4. Energía cinética de un sólido en rotación

La proposta que es presenta és una peça audiovisual de PISCOFOTO, projecte audiovisual de l'associació VA!, en el qual el contingut es decideix a través d'una convocatòria oberta. Partint d'imatges entorn del tema proposat i música creada expressament en relació amb les fotografies, es configura la narrativa.

Aquesta edició de PISCOFOTO gira entorn del lema Energía cinética de un sólido en rotación. L'energia és una propietat universal, no una cosa ni un estat, és la possibilitat de canvi. Aquesta mutabilitat inherent al matèric, és també part fonamental dels processos creatius. Amb la fotografia es documenta, s'interpreta i s'inventa una realitat que canvia tot el temps, l'única cosa que no canvia és la mateixa transformació.

El contingut de la peça audiovisual està compost pels següents treballs: «Límite de Roche» de Carla Oset, «Niu de Merda» d'Anna Peixet, «Trayecto» de Rodolfo Muñoz, «¿Qué es ser alguien?» de Dana Balajovsky, i «Tierra» d'Agus Bres, les imatges de la qual es posen en diàleg amb la música d'Avitax, cinc temes creats per a cadascuna de les propostes que formen l'audiovisual.

### PISCOFOTO\_VA4. Energía cinética de un sólido en rotación

PISCOFOTO es un proyecto audiovisual de la asociación VA!, en el que el contenido se decide a través de una convocatoria abierta. Partiendo de imágenes en torno al tema propuesto y música creada expresamente en relación a las fotografías, se configura la narrativa.

Esta edición de PISCOFOTO gira en torno al lema Energía cinética de un sólido en rotación. La energía es una propiedad universal, no una cosa ni un estado, es la posibilidad de cambio. Esta mutabilidad inherente a lo matérico, es también parte fundamental de los procesos creativos. Con la fotografía se documenta, interpreta e inventa una realidad que cambia todo el tiempo, lo único que no cambia es la propia transformación.

El contenido de la pieza audiovisual está compuesto por los siguientes trabajos: «Límite de Roche» de Carla Oset, «Niu de Merda» de Anna Peixet, «Trayecto» de Rodolfo Muñoz, «¿Qué es ser alguien?» de Dana Balajovsky, y «Tierra» de Agus Bres, cuyas imágenes se ponen en diálogo con la música de Avitax, cinco temas creados para cada una de las propuestas que forman el audiovisual.



**Conceptes clau:** audiovisual, fotografia contemporània, col·lectiu i canvi

[www.instagram.com/revista.va/](http://www.instagram.com/revista.va/)

**Conceptos clave:** audiovisual, fotografía contemporánea, colectivo y cambio

[www.facebook.com/revistava](http://www.facebook.com/revistava)

**Corbs de Yokohama**

Els corbs, volguts o odiats, són un dels elements més característics de la ciutat de Tòquio. Se'ls pot escoltar i veure amb facilitat pels carrers i els parcs de la ciutat. Els seus sons formen part del paisatge mentre busquen menjar entre les deixalles i les bosses de fem. Com un corb, l'autor d'aquest film rebusca entre imatges oblidades a la trobada d'aliment i companyia.

Una càmera de segona mà comprada en una tenda d'Osaka alberga molts enregistraments de diferents llocs populars del Japó. Així naix Koi, una sort d'autor imaginari d'aquests vídeos, que guia a través dels seus plans voyeurístics un tour per un món cada vegada més similar al nostre. El vídeo turístic transiciona cap a un assaig de sí-ficció que ofrena en imatge pobra els gestos artesanals, inútils a ulls del progrés, però indispensables per a la memòria, el diàleg i la supervivència en un món on «el fet llunyà» està deixant d'existir.

**Corbs de Yokohama**

Los cuervos, queridos u odiados, son uno de los elementos más característicos de la ciudad de Tokyo. Se los puede escuchar y ver con facilidad por las calles y los parques de la ciudad. Sus sonidos forman parte del paisaje mientras buscan comer entre los desechos y las bolsas de basura. Como un cuervo, el autor de este film rebusca entre imágenes olvidadas al encuentro de alimento y compañía.

Una cámara de segunda mano comprada en una tienda de Osaka alberga muchas grabaciones de diferentes lugares populares del Japón. Así nace Koi, una suerte de autor imaginario de estos vídeos, que guía a través de sus planos voyeurísticos un tour por un mundo cada vez más similar al nuestro. El vídeo turístico transiciona hacia un ensayo de sí-ficció que ofrenda en imagen pobre los gestos artesanales, inútiles a ojos del progreso, pero indispensables para la memoria, el diálogo y la supervivencia en un mundo donde «aquello lejano» está dejando de existir.



**Conceptes clau:** segona mà, ritual, corbs, Hiroshima i proper

**Conceptos clave:** segunda mano, ritual, cuervos, Hiroshima y cercano

[www.instagram.com/pauberga/](http://www.instagram.com/pauberga/)

## El Maestrat Filmat

Aquesta peça en forma d'assaig documental és el resultat final del procés d'investigació i creació realitzat per al projecte El Maestrat Filmat.

La proposta es construeix a partir d'imatges que exploren el fràgil territori de la memòria. Té com a punt de partida el cinema domèstic per a plantejar una interrogació que se situa en una doble dimensió. Mostra documents que, partint del privat, reflecteixen comportaments col·lectius. Però també parla d'unes formes fragmentades de captar i observar la realitat que necessiten ser pensades en uns temps en els quals la nostra relació amb les imatges s'ha desplaçat de les pantalles cinematogràfiques a les de la televisió, els ordinadors i els dispositius mòbils. L'estratègia que planteja l'assaig és tornar a activar-les, resignificar-les també, a través d'un format que les situe en el present i les allunye de la mera amalgama o de la quietud de l'arxiu.

«Ja no cal gravar més imatges, el que és necessari és treballar sobre les imatges del passat, desconfiar d'elles i il·luminar-les amb una nova llum. Veure on la cendra no s'ha gelat encara i fer-les cremar de nou», Harun Farocki.

## El Maestrat Filmat

Esta pieza en forma de ensayo documental es el resultado final del proceso de investigación y creación realizado para el proyecto El Maestrat Filmat.

La propuesta se construye a partir de imágenes que exploran el frágil territorio de la memoria. Tiene como punto de partida el cine doméstico para plantear una interrogación que se sitúa en una doble dimensión. Muestra documentos que, partiendo de lo privado, reflejan comportamientos colectivos. Pero también habla de unas formas fragmentadas de captar y observar la realidad que necesitan ser pensadas en unos tiempos en los cuales nuestra relación con las imágenes se ha desplazado de las pantallas cinematográficas a las de la televisión, los ordenadores y los dispositivos móviles. La estrategia que plantea el ensayo es volver a activarlas, resignificarlas también, a través de un formato que las sitúe en el presente y las aleje de la mera amalgama o de la quietud del archivo.

«Ya no hay que grabar más imágenes, lo que es necesario es trabajar sobre las imágenes del pasado, desconfiar de ellas e iluminarlas con una nueva luz. Ver donde la ceniza no se ha enfriado aún y hacerlas quemar de nuevo», Harun Farocki.

**Conceptes clau:** arxiu, memòria, rural, imatge i territori

[www.instagram.com/fermin\\_sales/](http://www.instagram.com/fermin_sales/)

**Conceptos clave:** archivo, memoria, rural, imagen y territorio

[www.instagram.com/elmaestratfilmat/](http://www.instagram.com/elmaestratfilmat/)



# Gema Del Rey Jordà (Art Al Quadrat)

## Videodiccionario

Videodiccionario és una proposta audiovisual que es va iniciar en 2012 com a part d'Art al Quadrat (Gema i Mònica del Rey Jordà) on s'explora, mitjançant el llenguatge audiovisual, el context polític i social que arribava a través dels mitjans de comunicació i ara continua ampliant amb paraules noves. Són vídeos breus, utilitzant accions simbòliques i altres tipus de recursos poètics, a manera de reflexió ràpida, d'1 a 3 minuts de duració, situats en la web d'Art al Quadrat i compartits en xarxes socials.

Aquest videodiccionari sense pretendre tindre una mirada ni universal ni escrupolosa amb l'addició de tots els vocables de la llengua espanyola, mostra una mirada reflexiva, crítica i en certa manera esbiaixada per la subjectivitat de l'artista.

A més, a partir de l'aparició en 2016 de l'aplicació Tiktok, s'ha popularitzat tant la generació de vídeos a través de reels, com la seua visualització massiva per tota mena de públic. Altres aplicacions com Facebook, Instagram o Youtube han anat afegint les mateixes possibilitats de visualització amb el que dins del context actual de xarxes socials, el vídeo pot ser una poderosa arma per a inserir la pràctica artística contemporània.

## Videodiccionario

Videodiccionario es una propuesta audiovisual que se inició en 2012 como parte de Art al Quadrat (Gema y Mònica del Rey Jordà) donde se explora, mediante el lenguaje audiovisual, el contexto político y social que llegaba a través de los medios de comunicación y ahora sigue ampliando con palabras nuevas. Son vídeos breves, utilizado acciones simbólicas y otros tipos de recursos poéticos, a modo de reflexión rápida, de 1 a 3 minutos de duración, ubicados en la web de Art al Quadrat y compartidos en redes sociales.

Este videodiccionario sin pretender tener una mirada ni universal ni escrupulosa con la adición de todos los vocablos de la lengua española, muestra una mirada reflexiva, crítica y en cierto modo sesgada por la subjetividad del artista.

Además, a partir de la aparición en 2016 de la aplicación Tiktok, se ha popularizado tanto la generación de vídeos a través de reels, como su visualización masiva por todo tipo de público. Otras aplicaciones como Facebook, Instagram o Youtube han ido añadiendo las mismas posibilidades de visualización con lo que dentro del contexto actual de redes sociales, el vídeo puede ser una poderosa arma para insertar la práctica artística contemporánea.

**Conceptes clau:** paraula, context, actualitat, audiovisual i acció simbòlica

[www.instagram.com/artalquadrat/](https://www.instagram.com/artalquadrat/)  
[twitter.com/artalquadrat?lang=es](https://twitter.com/artalquadrat?lang=es)

**Conceptos clave:** palabra, contexto, actualidad, audiovisual y acción simbólica

[www.facebook.com/artalquadrat/?locale=es\\_ES](https://www.facebook.com/artalquadrat/?locale=es_ES)



**The act of seeing with no eyes**

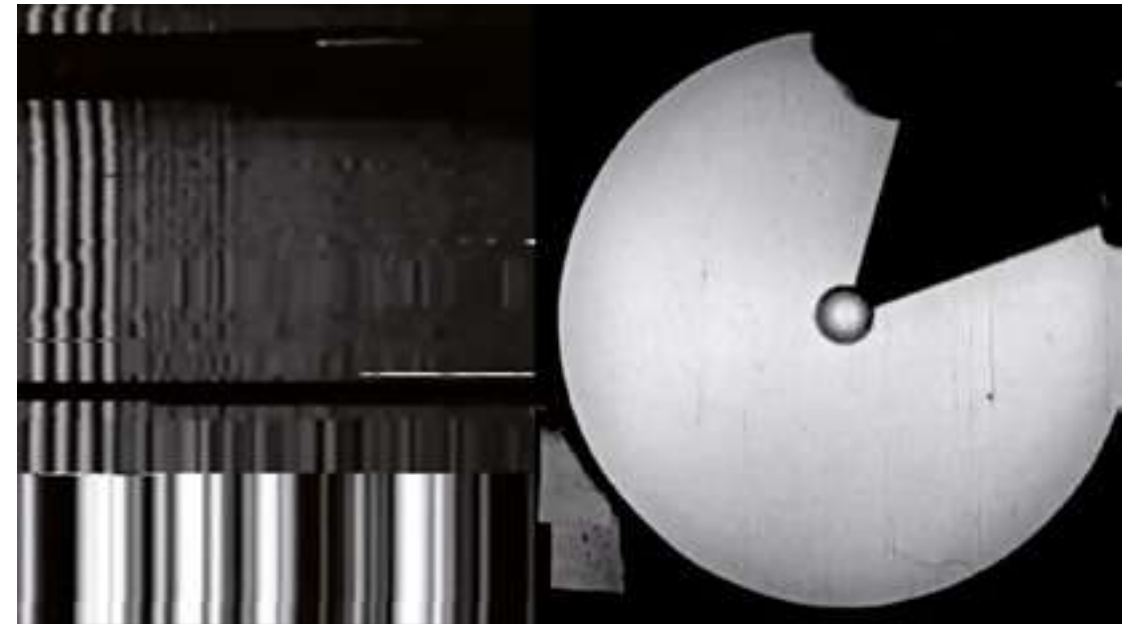
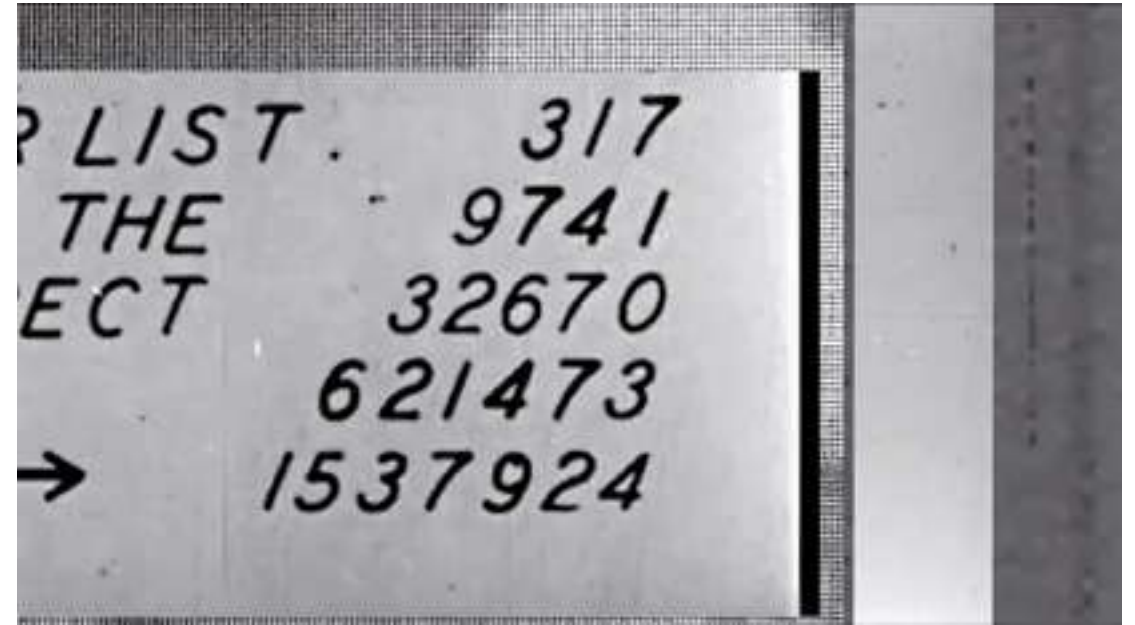
Es presenten dos vídeos digitals, a manera de díptic, pertanyents al projecte expositiu The act of seeing with no eyes, presentat en la Galeria Punto (2020-2021). Les peces estan realitzades mitjançant la superposició de diferents arxius videogràfics apropiats. Es juxtaposen imatges policials aèries de mobilitzacions ciutadanes, amb diversos documentals sobre la percepció visual a les aules, i diferents experiments d'il·lusions òptiques.

Tots dos vídeos, de 03:17 i 02:29 minuts de duració respectivament (encara que ací presentats en monocanal), exploren la importància política que impliquen els actes de veure i del ser vist, de vigilar i ser vigilat. Des dels dispositius i aparells òptics utilitzats per al control dels cossos mitjançant imatges produïdes per i per a màquines, es problematitza sobre la idea ja plantejada per Virilio de la «visió sense mirada», o «automatització de la percepció», que suposaria una nova indústria de la mirada basada, paradoxalment, en la ceguera.

**The act of seeing with no eyes**

Se presentan dos vídeos digitales, a modo de díptico, pertenecientes al proyecto expositivo The act of seeing with no eyes, presentado en la Galeria Punto (2020-2021). Las piezas están realizadas mediante la superposición de diferentes archivos videográficos apropiados. Se juxtaponen imágenes policiales aéreas de movilizaciones ciudadanas, con varios documentales sobre la percepción visual en las aulas, y diferentes experimentos de ilusiones ópticas.

Ambos vídeos, de 03:17 y 02:29 minutos de duración respectivamente (aunque aquí presentados en monocanal), exploran la importancia política que implican los actos del ver y del ser visto, de vigilar y ser vigilado. Desde los dispositivos y aparatos ópticos utilizados para el control de los cuerpos mediante imágenes producidas por y para máquinas, se problematiza sobre la idea ya planteada por Virilio de la «visión sin mirada», o «automatización de la percepción», que supondría una nueva industria de la mirada basada, paradójicamente, en la ceguera.



**Conceptes clau:** vídeo experimental, visualitat, percepció visual, vigilància i muntatge

**Conceptos clave:** vídeo experimental, visualidad, percepció visual, vigilància y montaje

[www.instagram.com/ana.ciscar/](http://www.instagram.com/ana.ciscar/)



**Algunas veces ocurre**

«Be open to whatever comes next», John Cage.

Observant què ocorre en filmar 24 fotografies trobades i ajuntar-les amb textos triats atzarosament, sorgeix una narració espontània d'aleatoris records aliens. Epifanies sobtades que es desenvolupen satisfent les absències dels elements que entren en joc en aquesta obra formada per 24 fragments audiovisuals.

Imatge i text (veu) operen simultàniament en l'intent, potser en va, de formar una narrativa i reconfigurar un sentit creant seqüències incertes i imprevisibles de diverses capes de significat. Les imatges s'endinsen en els textos i viceversa per a destrossar la literalitat del record on són resignificats els residus d'un testimoniatge possiblement fals.

La «no intenció» és fonamental en aquest procés lúdic. S'edita l'heterogeni. Es provoca la catàstrofe. Si qualsevol cosa processada per la memòria és ficció, aquest assaig experimenta amb un conjunt de records donant-los forma i modelant-los de manera capritxosa oferint-li a l'espectador una complexa afirmació: «Pot ser que això haja passat». Com si això importara gens ni mica. Aquest collage format per 24 collages pròxims a la memòria, a la seua forma, als records, estan conformats per trossos del que va succeir o va semblar passar o es va oblidar. És amb el visionament de l'espectador i al costat de les seues associacions quan es completa aquest assaig sent una incògnita què succeirà o provocarà.

Per a expandir la improbabilitat que la peça planteja, en aquesta ocasió s'allotja en la plataforma TikTok, i així es provoca una trobada atzarosa amb l'improbable espectador a la mercé de l'algorisme.

**Algunas veces ocurre**

«Be open to whatever comes next», John Cage.

Observando qué ocurre al filmar 24 fotografías encontradas y juntarlas con textos elegidos azarosamente, surge una narración espontánea de aleatorios recuerdos ajenos. Epifanías súbitas que se desarrollan colmando las ausencias de los elementos que entran en juego en esta obra formada por 24 fragmentos audiovisuales.

Imagen y texto (voz) operan simultáneamente en el intento, quizás en vano, de formar una narrativa y reconfigurar un sentido creando secuencias inciertas e imprevisibles de diversas capas de significado. Las imágenes se adentran en los textos y viceversa para destrozar la literalidad del recuerdo donde son resignificados los residuos de un testimonio posiblemente falso.

La «no intención» es fundamental en este proceso lúdico. Se edita lo heterogéneo. Se provoca la catástrofe. Si cualquier cosa procesada por la memoria es ficción, este ensayo experimenta con un conjunto de recuerdos dándoles forma y moldeándolos de manera caprichosa ofreciéndole al espectador una compleja afirmación: «Puede que esto haya pasado». Como si esto importase lo más mínimo. Este collage formado por 24 collages cercanos a la memoria, a su forma, a los recuerdos, están conformados por pedazos de lo que sucedió o pareció pasar o se olvidó. Es con el visionado del espectador y junto a sus asociaciones cuando se completa este ensayo siendo una incógnita qué sucederá o provocará.

Para expandir la improbabilidad que la pieza plantea, en esta ocasión se aloja en la plataforma TikTok provocando así un encuentro azaroso con el improbable espectador a merced del algoritmo.

**Conceptes clau:** epifanies, fragments, records, residus i collage

**Conceptos clave:** epifanías, fragmentos, recuerdos, residuos y collage

<https://www.instagram.com/tardamucho/>



## F-Artfilms (Fermin García De Blas)

### El diseño de la vida

El documental titulat El diseño de la vida de 67 minuts de duració és una producció espectacular i innovadora de la importància del disseny des d'un punt de vista empresarial, industrial, econòmic i artístic. Participen els representants d'empreses, administració i disseny que parlen del valor del disseny en els productes i la societat, posicionant a València com un centre innovador i de referència per al futur dins d'Europa. Una anàlisi de productes i propostes, tant del passat, present i del futur, tot sota una proposta de realització original i sorprenent.

Dissenyadors com Ramón Esteve Estudio Arquitectura i Disseny, Patricia Urquiola, Modest Lomba (Devota & Lomba), Ángel Schlessler, Fran Silvestre Arquitectos, Marisa Gallén (Gallén + Ibáñez & Co), Xavi Calvo Drtor World Design Capital València 2022 i altres; empreses especialistes en la fabricació i distribució del disseny com Andreu World, Vondom, Stadler, El Corte Inglés, Eniter i Svan entre altres; centres d'art relacionats amb el disseny com l'IVAM, Andreu Alfaro Colección, i artistes com Jarr; institucions com a Cámara València i Redit Institutos Tecnológicos de la Comunitat Valenciana; especialistes en moda com Josep Lozano (Nil Comunicació) i esdeveniments relacionats com Clec Fashion Festival, Mediterrània Fashion Week València i Artenblanc; i altres sectors vinculats al disseny mostren el potencial d'aquest teixit productiu, tot sota una proposta de realització original i sorprenent. Les empreses més representatives en distribució, fabricació de productes, startups, estudis de disseny i dissenyadors de referència formen part del documental.

### El diseño de la vida

El documental titulado El diseño de la vida de 67 minutos de duración es una producción espectacular e innovadora de la importancia del diseño desde un punto de vista empresarial, industrial, económico y artístico. Participan los representantes de empresas, administración y diseño que hablan del valor del diseño en los productos y la sociedad, posicionando a València como un centro innovador y de referencia para el futuro dentro de Europa. Un análisis de productos y propuestas, tanto del pasado, presente y del futuro, todo bajo una propuesta de realización original y sorprendente.

Diseñadores como Ramón Esteve Estudio Arquitectura y Diseño, Patricia Urquiola, Modest Lomba (Devota & Lomba), Ángel Schlessler, Fran Silvestre Arquitectos, Marisa Gallén (Gallén + Ibáñez & Co), Xavi Calvo Drtor World Design Capital València 2022 y otros; empresas especialistas en la fabricación y distribución del diseño como Andreu World, Vondom, Stadler, El Corte Inglés, Eniter y Svan entre otras; centros de arte relacionados con el diseño como el IVAM, Andreu Alfaro Colección, y artistas como Jarr; instituciones como Cámara València y Redit Institutos Tecnológicos de la Comunitat Valenciana; especialistas en moda como Josep Lozano (Nil Comunicació) y eventos relacionados como Clec Fashion Festival, Mediterránea Fashion Week València y Artenblanc; y otros sectores vinculados al diseño muestran el potencial de este tejido productivo, todo bajo una propuesta de realización original y sorprendente. Las empresas más representativas en distribución, fabricación de productos, startups, estudios de diseño y diseñadores de referencia forman parte del documental.

**Conceptes clau:** disseny, innovació, art, futur i avantguarda

[www.instagram.com/f\\_artfilms/](https://www.instagram.com/f_artfilms/)  
[www.facebook.com/F.ARTFILMS](https://www.facebook.com/F.ARTFILMS)  
[twitter.com/f\\_artfilms](https://twitter.com/f_artfilms)

**Conceptos clave:** diseño, innovación, arte, futuro y vanguardia

[vimeo.com/fproduccion](https://vimeo.com/fproduccion)  
[www.youtube.com/user/FproduccionARTFILMS](https://www.youtube.com/user/FproduccionARTFILMS)



**Same pattern.mp4**

Quina relació hi ha entre un home rasurant-se la barba i la deforestació de l'Amazones? I entre la fosa dels casquets polars i l'oci nocturn?

Amb la idea de mostrar la relació entre els diferents organismes, l'artista va començar a fer aquesta peça recopilant imatges d'internet. Després de dos anys la cerca havia conclòs, i com a resultat hi ha més de mil imatges concentrades en tan sols dos minuts de vídeo. Es tracta d'un viatge basat en la mateixa imaginació, on s'enllaça el natural i l'humà tant visualment com conceptualment.

Per a la realització d'aquesta peça s'ha utilitzat una tècnica d'animació poc comuna, una espècie de *stop motion* digital, dut a terme superposant fotografies similars una darrere d'altra i creant una il·lusió de moviment.

**Same pattern.mp4**

¿Qué relación hay entre un hombre afeitándose la barba y la deforestación del Amazonas? ¿Y entre el derretimiento de los casquetes polares y el ocio nocturno?

Con la idea de mostrar la relación entre los diferentes organismos, el artista empezó a hacer esta pieza recopilando imágenes de internet. Después de dos años la búsqueda había concluido, y el resultado son más de mil imágenes concentradas en tan solo dos minutos de vídeo. Se trata de un viaje basado en la propia imaginación, donde se enlaza lo natural y lo humano tanto visual como conceptualmente.

Para la realización de esta pieza se ha utilizado una técnica de animación poco común, una especie de *stop motion* digital, llevado a cabo superponiendo fotografías similares una detrás de otra y creando una ilusión de movimiento.



**Conceptes clau:** animació 2D, organismes, videoart, experimental i medi ambient

**Conceptos clave:** animación 2D, organismos, videoarte, experimental y medio ambiente

[www.instagram.com/bendezfernandez/](http://www.instagram.com/bendezfernandez/)

**HEAD**

HEAD és un vídeo experimental generat a partir de l'«apropiació» de fragments d'una pel·lícula anònima, filmada en format analògic de 16mm en blanc i negre, muda, que ha estat transferida a format digital amb la incorporació de so.

Formalment les filmacions realitzades amb pel·lícula analògica es presenten enrotllades en bobines, amb un metratge afegit que apareix a l'inici (cap) i al final (cua) del film. El tram afegit a l'inici sol contenir dades, signes, nombres, lletres, etc., que són una informació necessària per al maquinista-cinematògraf i que li serveix també per a l'engranatge de la pel·lícula al projector. Aquestes dades mai no són visibles al públic durant la projecció.

El vídeo HEAD explora en essència la tècnica del found-footage (en el cine experimental, treballar amb imatges filmades per compte d'altri). La construcció del vídeo parteix, doncs, d'imatges «amprades», a les quals s'ha donat un nou significat. Per a aquesta resignificació, s'ha experimentat, en el procés de muntatge, amb la superposició, les textures, la disposició i l'alentiment de fotogrames, i amb el so incorporat. Significatiu del treball d'edició és la inversió dels valors del material fílmic mateix. S'ha convertit el fragment «invisible» de metratge de l'inici de la bobina (cap) en la part central del vídeo, donant visibilitat a les dades i els signes, mentre que dues seqüències seleccionades de la pel·lícula original passen a tindre la funció de cap i cua en el nou audiovisual, seqüències que es presenten en una nova disposició i, en conseqüència, dotades de nous sentits no pretesos per l'autor originari.

**HEAD**

HEAD es un vídeo experimental generado a partir de la «apropiación» de fragmentos de una película anónima, filmada en formato analógico de 16mm en blanco y negro, muda, que ha sido transferida a formato digital con la incorporación de sonido.

Formalmente las filmaciones realizadas con película analógica se presentan enrolladas en bobinas, con un metraje añadido que aparece al inicio (cabeza) y al final (cola) del film. El tramo añadido al inicio suele contener datos, signos, números, letras, etc., que son una información necesaria para el maquinista-cinematógrafo y que le sirve también para el engranaje de la película al proyector. Estos datos nunca son visibles al público durante la proyección.

El vídeo HEAD explora en esencia la técnica del found-footage (en el cine experimental, trabajar con imágenes filmadas por otros). La construcción del vídeo parte, pues, de imágenes «tomadas prestadas», a las cuales se ha dado un nuevo significado. Para esta re-significación, se ha experimentado, en el proceso de montaje, con la superposición, las texturas, la disposición y la ralentización de fotogramas, y con el sonido incorporado. Significativo del trabajo de edición es la inversión de los valores del material fílmico mismo. Se ha convertido el fragmento «invisible» de metraje del inicio de la bobina (jefe) en la parte central del vídeo, dando visibilidad a los datos y los signos, mientras que dos secuencias seleccionadas de la película original pasan a tener la función de jefe y cola en el nuevo audiovisual, secuencias que se presentan en una nueva disposición y, en consecuencia, dotadas de nuevos sentidos no pretendidos por el autor original.



**Conceptes clau:** vídeo experimental, found-footage, material analògic i pel·lícula 16mm

**Conceptos clave:** vídeo experimental, found-footage, material analógico y película 16mm

[www.instagram.com/pepapoquet/](http://www.instagram.com/pepapoquet/)

**Flujos**

Tal com exposa Boris Groys en «Bajo sospecha: una fenomenología de los medios» (2000), en qualsevol text no es poden controlar les fronteres entre el sentit i el contrasentit. Aquestes fronteres es dilueixen, «sorgeix una massa de signes que flueix en l'espai i en el temps, infinita, desestructurada, en moviment continu, que s'escapa a tot control, descripció i comprensió conscients». Aquest infinit joc dels signes, amb les seues diferències, simulacres i codis, no són no pot ser abastat ni comprés, sinó que tampoc pot vivenciar-se com una unitat sublim. Els signes flueixen continuament i infinitament sense poder ser captats.

Amb aquest projecte es tracta de visibilitzar aquest fluir dels signes a través d'obres multidisciplinàries de diferents disciplines: la instal·lació, el vídeo i la performance. En elles l'artista compacta el llenguatge, el manipula, el codifica, el satura, el torna il·legible, per a construir una barrera social, cultural i física.

En aquesta ocasió es trien dos vídeos en els quals el fet de fluir de la informació digital es relaciona amb un procés natural o, per contra, amb un procés mecànic. D'aquesta manera es posa en crisi la forma en què la informació es genera. En cadascun, apareix una mateixa frase Lluve cada dia, Donde antes dije digo, que es repeteix una vegada i una altra, superposant-se de manera successiva, viatjant del blanc al negre en un bucle infinit. Tots dos films contenen sons que incideixen en les seues naturaleses i preocupacions.

Si el llenguatge escrit hauria d'atorgar comunicació, ací es converteix en una cortina textual, com a frontera inabastable. Una cortina que fomenta l'alteritat per a destruir la percepció de l'espai de la pantalla i del literari.

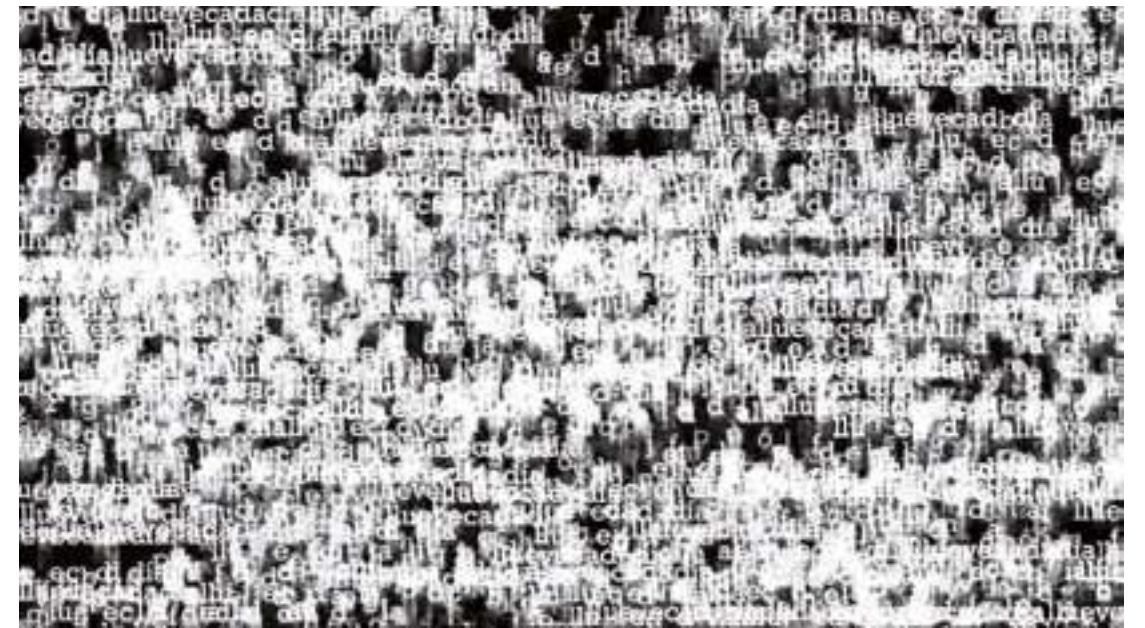
**Flujos**

Tal y como expone Boris Groys en «Bajo sospecha: una fenomenología de los medios» (2000), en cualquier texto no se pueden controlar las fronteras entre el sentido y el sinsentido. Estas fronteras se diluyen, «surge una masa de signos que fluye en el espacio y en el tiempo, infinita, desestructurada, en movimiento continuo, que se escapa a todo control, descripción y comprensión conscientes». Este infinito juego de los signos, con sus diferencias, simulacros y códigos, no sólo no puede ser abarcado ni comprendido, sino que tampoco puede vivenciarse como una unidad sublime. Los signos fluyen continua e infinitamente sin poder ser captados.

Con este proyecto se trata de visibilitzar este fluir de los signos a través de obras multidisciplinarias de distintas disciplinas: la instalación, el vídeo y la performance. En ellas el artista compacta el lenguaje, lo manipula, lo codifica, lo satura, lo torna ilegible, para construir una barrera social, cultural y física.

En esta ocasión se escogen dos vídeos en los que el fluir de la información digital se relaciona con un proceso natural o, por el contrario, con un proceso mecánico. De esta manera se pone en crisis la forma en que la información se genera. En cada uno, aparece una misma frase Lluve cada día, Donde antes dije digo, que se repite una y otra vez, solapándose de forma sucesiva, viajando del blanco al negro en un bucle infinito. Ambos films contienen sonidos que inciden en sus naturalezas y preocupaciones.

Si el lenguaje escrito debería otorgar comunicació, aquí se convierte en una cortina textual, como frontera inabastable. Una cortina que fomenta la alteridad para destruir nuestra percepción del espacio de la pantalla y de lo literario.



**Conceptes clau:** flux, signe, text i moviment continu

[www.instagram.com/joaquinaritime/](http://www.instagram.com/joaquinaritime/)

**Conceptos clave:** flujo, signo, texto y movimiento continuo

[www.facebook.com/JoaquinArtime/](http://www.facebook.com/JoaquinArtime/)

**Ficcions polítiques #1 (Villa Candado)**

Fent una compilació de vídeos de caràcter polític, siga per qüestions de forma o contingut, en aquest projecte, Ficcions polítiques, es realitzen peces audiovisuals on ficció s'entremescla amb realitat. Mostrant com utilitzant les eines i el llenguatge de l'art es pot dominar la narrativa a l'antull d'aquell que construeix la imatge.

Ficcions polítiques #1 (Villa candado) part d'una anècdota. Quan la imatge dels polítics va caure de manera estrepitosa en l'opinió pública el 2008 arran la crisi financera, es va fer una enquesta per veure si el personatge més popular de la premsa rosa, Belén Esteban, aconseguiria representació política al parlament. L'enquesta va eixir favorable a aquesta.

Partint d'aquest fet, es troba un vídeo de caràcter polític d'Esteban, on apareixia en el programa «Sálvame» donant un discurs des d'un faristol, arribant a demanar l'eliminació de les multinacionals.

L'exercici que es fa des d'aquest projecte ha consistit a filmar el discurs d'aquest personatge televisiu tenint en compte el llenguatge del poder polític i utilitzant la seua estètica. Evidenciant així la importància de l'art en la construcció de les narratives del poder i del sotmetiment que la política té sobre la imatge.

**Ficcions polítiques #1 (Villa Candado)**

Haciendo una compilación de videos de carácter político, sea por cuestiones de forma o contenido, en este proyecto, Ficciones políticas, se realizan films donde ficción se entremezcla con realidad. Mostrando cómo utilizando las herramientas y el lenguaje del arte se puede dominar la narrativa al antojo de aquel que construye la imagen.

Ficciones políticas #1 (Villa Candado) parte de una anécdota. Cuando la imagen de los políticos cayó de manera estrepitosa en la opinión pública en 2008 por la crisis financiera, se hizo una encuesta para ver si el personaje más popular de la prensa rosa, Belén Esteban, conseguiría representación política en el parlamento. La encuesta salió favorable a esta.

Partiendo de esto, encontramos un video de carácter político de Esteban, donde aparecía en el programa «Sálvame» dando un discurso desde un atril, llegando a pedir la eliminación de multinacionales.

El ejercicio que hacemos consiste en filmar el discurso de este personaje televisivo teniendo en cuenta el lenguaje del poder político y utilizando su estética. Evidenciando así la importancia del arte en la construcción de las narrativas del poder y del sometimiento que la política tiene sobre la imagen.



**Conceptes clau:** discurs, política, estètica, realitat-ficció i audiovisual

**Conceptos clave:** discurso, política, estètica, realitat-ficció i audiovisual

[www.instagram.com/i.m\\_santi/](http://www.instagram.com/i.m_santi/)

**meta-archive**

meta-archive és un arxiu que pren la forma d'una web, un procés d'investigació obert que pren la forma d'un projecte artístic, i un projecte artístic que pren la forma d'un arxiu. Aquest projecte indaga en qüestions envers l'arxiu com a lloc de subjectivitat, dispositiu discursiu i mecanisme social, amb especial atenció a la potencialitat transformadora dels arxius digitals que des de posicions artístiques-activistes qüestionen els arxius i la Història oficials. La web funciona com un arxiu digital que recull altres arxius alhora que fa accessibles totes les referències bibliogràfiques que s'estan utilitzant en la mateixa investigació i que s'expandeix en paral·lel als avanços que es realitzen. Crec que tot coneixement ha de ser compartit i que aquest és precisament el principal actiu d'Internet. En un context dominat per la hiperinformació, investigar i crear potser tenen menys a veure amb aconseguir nova informació, que amb recuperar, (re)ordenar, connectar i visualitzar la informació ja existent.

**meta-archive**

meta-archive es un archivo que toma la forma de una web, un proceso de investigación abierto que toma la forma de un proyecto artístico, y un proyecto artístico que toma la forma de un archivo. Este proyecto indaga en cuestiones hacia el archivo como lugar de subjetividad, dispositivo discursivo y mecanismo social, con especial atención a la potencialidad transformadora de los archivos digitales que desde posiciones artísticas-activistas cuestionan los archivos y la Historia oficiales. La web funciona como un archivo digital que recoge otros archivos a la vez que hace accesibles todas las referencias bibliográficas que se están utilizando en la propia investigación y que se expande en paralelo a los avances que se realizan. Se cree que todo conocimiento tiene que ser compartido y que este es precisamente el principal activo de Internet y se piensa que en un contexto dominado por la hiperinformación, investigar y crear quizás tienen menos a ver con conseguir nueva información, que con recuperar, (re)ordenar, conectar y visualizar la información ya existente.

**Conceptes clau:** arxiu, comuns, open-source, col·lecció i web

**Conceptos clave:** archivo, comunes, open-source, colección y web

[www.instagram.com/sarafor.n.s/](http://www.instagram.com/sarafor.n.s/)

INICI

INFO

ARXIU

L'ARXIU COM A ESPAI. L'ARXIU COM A OBJECTE, SISTEMA I PRÀCTICA. L'ARXIU COM A METÀFORA. L'ARXIU COM A CONTENIDOR, CONJUNT, COL·LECCIÓ I CONTINGÈNCIA. L'ARXIU COM A OBSESSIÓ. L'ARXIU COM A ARTEFACTE PRODUCTOR DE SABER I CONSTRUCTOR DE SENTIT. L'ARXIU COM A MANIFESTACIÓ DE L'INCONSIENT COL·LECTIU. L'ARXIU COM A TECNOLOGIA DEL COMÚ. L'ARXIU COM A NEGACIÓ, PROBLEMA, CONFLICTE I FRICCIÓ. L'ARXIU COM A PREGUNTA. L'ARXIU COM A HIPÒTESI. L'ARXIU COM A POSSIBILITAT.

**Emilvis. El rei de Carolines**

El bar Emilio és un bar familiar del barri de Carolines (Alacant) que està obert des de 1967. Abans el seu volum ocupava més del doble que actualment, però l'important ací és que van sobreviure a la retallada física que va exigir la remodelació de la zona Garbinet. De fet, quan sa mare era xicoteta, tot eren cases baixes. Hui allí es concentra la majoria de la població treballadora que encara no s'ha oblidat de la vida en comunitat, encara que sovint sofreixen l'abandó de les administracions en comparació amb el centre d'Alacant i d'altres zones més opulents.

Emilvis (Emilio) és un dels tres fills del ja desaparegut fundador Emilio, i treballa al bar conjuntament amb els seus germans i a la seua mare. Té una passió que no resulta gens secreta per al veïnat: fa d'Elvis en esdeveniments i actuacions diverses, des de TV fins espectacles privats i, fins i tot, va ser seleccionat per un concurs internacional. El bar és més que un bar. És un punt de trobada per als veïns on xarren i es recolzen mútuament en el dia a dia.

Elimvis. El rei de Carolines es va estrenar en Las Cigarreras, al barri de Carolines, junt amb les seues veïnes i veïns, com no podia ser d'una altra manera.

**Emilvis. El rei de Carolines**

El bar Emilio es un bar familiar del barrio de Carolinas (Alicante) que está abierto desde 1967. Antes su volumen ocupaba más del doble que actualmente, pero lo importante aquí es que sobrevivieron al recorte físico que exigió la remodelación de la zona Garbinet. De hecho, cuando su madre era pequeña, todo eran casas bajas. Hoy allí se concentra la mayoría de la población trabajadora que todavía no se ha olvidado de la vida en comunidad, aunque a menudo sufren el abandono de las administraciones en comparación con el centro de Alicante y otras zonas más pudientes.

Emilvis (Emilio) es uno de los tres hijos del ya desaparecido fundador Emilio, y trabaja al bar conjuntamente con sus hermanos y a su madre. Tiene una pasión que no resulta nada secreta para el vecindario: hace de Elvis en eventos y actuaciones diversas, desde TV hasta espectáculos privados e, incluso, fue seleccionado por un concurso internacional. El bar es más que un bar. Es un punto de encuentro para los vecinos donde charlan y se apoyan mutuamente en el día a día.

Elimvis. El rei de Carolines se estrenó en Las Cigarreras, en el barrio de Carolinas, junto con sus vecinas y vecinos, como no podía ser de otro modo.

**Conceptes clau:** curtmetratge documental, cultures de barri, transformació del territori urbà, música i solidaritat

**Conceptos clave:** cortometraje documental, culturas de barrio, transformación del territorio urbano, música y solidaridad

[www.instagram.com/gabbledhubbub/](http://www.instagram.com/gabbledhubbub/)





# Sostindre la terra. Propostes i respostes

## Sostener la tierra. Propuestas y respuestas

ASSOCIACIÓ ARRELAIRES. Arrelant el territori

ÀTHER STUDIO. València biomaterial

MARÍA SAINZ ARANDIA. El jardín comestible

KEKE VILABELDA. Hueso y hormigón

AINA TRAVERSO — AMADEO MOSCARDÓ. Deconstrucció

ANGEL MASIP. Perovskite

LUCÍA MORATE BENITO. Radiestesia

BIBIANA MARTÍNEZ. Dime algo dulce, cariño 1.0

ALFREDO GUILLAMÓN. Vora Mar

LEO PUM. BADLANDS

MARCO RANIERI. Correspondència botànica de Botàniques de l'àvia



Localització de sabers locals artesanals i sostenibles i les persones que els custodien. / Propostes per a la utilització de materials ecològics locals en l'art i el disseny. / Recuperació d'espais públics a partir de l'agroecologia i la permacultura. / Ruïnes prematures. Cadàvers constructius del boom immobiliari. / Deconstrucció per a reflexionar sobre el model irracional de creixement de la ciutat. / Questionament de les energies alternatives en una societat disfuncional. / Aigües que es desborden. El reflex del nostre paisatge emocional. / Tòtems de fang que són canals de comunicació amb la terra / Murs d'espill i rajola que confronten paisatges fragmentats. / Terres rares. Paisatges d'estètica distòpica i desèrtica.

Localización de saberes locales artesanales y sostenibles y las personas que los custodian. / Propuestas para la utilización de materiales ecológicos locales en el arte y el diseño / Recuperación de espacios públicos a partir de la agroecología y la permacultura. / Ruinas prematuras. Cadáveres constructivos del boom inmobiliario. / Deconstrucción para reflexionar sobre el modelo irracional de crecimiento de la ciudad. / Cuestionamiento de las energías alternativas en una sociedad disfuncional. / Aguas que se desbordan. El reflejo de nuestro paisaje emocional. / Tótems de barro que son canales de comunicación con la tierra / Muros de espejo y ladrillo que confrontan paisajes fragmentados. / Tierras raras. Paisajes de estética distópica y desértica.

**cultura online**

**SOSTIENDE LA TERRA**

## Arrelant el territori

Arrelant el territori és un projecte d'identificació, investigació, valorització i difusió de sabers i pràctiques del territori valencià, vinculades a la transformació de les matèries primeres locals de manera artesanal, a xicoteta escala i sostenibles. Consisteix en una base de dades digital i oberta que dona informació sobre on localitzar aquests sabers i pràctiques existents al territori valencià, vinculant-les a les persones que les practiquen, coneixen o les promouen, amb l'objectiu de facilitar-ne la visibilització i el coneixement i possibilitar l'acostament als mateixos.

Aquesta base de dades sobre persones i sabers és recopilada mitjançant entrevistes i visites a les persones, projectes i iniciatives. El treball de camp és realitzat per l'associació Arrelaires però també està oberta la possibilitat a què qualsevol persona o grup pugui participar. Es treballa per comarques o unitats territorials més xicotetes. Han treballat des de 2016 a la Serra d'Espadà (2016-2017), la Serrania (2018), la Foia de Bunyol-Xlva (2019), Requena-Utiel (2020-2021), la Serra Calderona (2021-2022) i actualment a la Vall d'Albaida.

Els saber i pràctiques que es troben, vinculades a les persones que les custodien, es classifiquen en 5 categories: transformació d'aliments, objectes quotidians, construcció tradicional/natural, remeis i cosmètica i iniciatives.

## Arrelant el territori

Arrelant el territori es un proyecto de identificación, investigación, valorización y difusión de saberes y prácticas del territorio valenciano, vinculadas a la transformación de las materias primas locales de manera artesanal, a pequeña escala y sostenibles. Consiste en una base de datos digital y abierta que da información sobre donde localizar estos saberes y prácticas existentes en el territorio valenciano, vinculándolas a las personas que las practican, conocen o las promueven, con el objetivo de facilitar la visibilización y el conocimiento y posibilitar el acercamiento a los mismos.

Esta base de datos sobre personas y saberes es recopilada mediante entrevistas y visitas a las personas, proyectos e iniciativas. El trabajo de campo es realizado por la asociación Arrelaires pero también está abierta la posibilidad a que cualquier persona o grupo pueda participar. Se trabaja por comarcas o unidades territoriales más pequeñas. Han trabajado desde 2016 a la Sierra de Espadà (2016-2017), la Serrania (2018), la Foia de Bunyol-CHIVA (2019), Requena-Utiel (2020-2021), la Sierra Calderona (2021-2022) y actualmente en la Vall d'Albaida.

Los saber y prácticas que se encuentran, vinculadas a las personas que las custodian, se clasifican en 5 categorías: transformación de alimentos, objetos cotidianos, construcción tradicional/natural, remedios y cosmética e iniciativas.

**Conceptes clau:** territori, sabers, pràctiques, recursos locals i artesanal

[www.instagram.com/arrelaires/](https://www.instagram.com/arrelaires/)

**Conceptos clave:** territorio, saberes, prácticas, recursos locales y artesanal

[www.facebook.com/Arrelaires/](https://www.facebook.com/Arrelaires/)



**València biomaterial**

Els materials són importants, no sols com a input per a la construcció d'edificis i objectes, sinó també per la seua funció medidora. Ells «parlen» constantment, suggerint maneres de ser i fer, així com idees de món i del lloc que ocupem en ell.

D'ací ve que l'elecció i processament de materials es trobe en el centre de tots els processos artístics i de disseny. Perquè aquests estan dirigits a materialitzar idees per a portar-les a la realitat, on són experimentades físicament i espacialment, tant com emocionalment i simbòlicament.

En aquest escenari sorgeix València biomaterial, com un arxiu que reuneix compostos trobats en la Comunitat Valenciana, a partir dels quals és possible crear diferents tipus de materials ecològics. Aquest arxiu té com a objectiu promoure la transició cap a pràctiques d'art i disseny ecològicament conscients, així com inspirar la investigació entorn dels materials sostenibles en el context local.

D'aqueixa manera, València biomaterial és també un arxiu en continu creixement, el qual, a través de contribucions i col·laboracions, pretén vincular la producció científica i artística local.

**València biomaterial**

Los materiales son importantes, no solo como insumo para la construcción de edificios y objetos, sino también por su función medidora. Ellos «hablan» constantemente, sugiriendo modos de ser y hacer, así como ideas de mundo y del lugar que ocupamos en él.

De ahí que la elección y procesamiento de materiales se encuentre en el centro de todos los procesos artísticos y de diseño. Pues estos están dirigidos a materializar ideas para traerlas a la realidad, donde son experimentadas física y espacialmente, tanto como emocional y simbólicamente.

En este escenario surge València biomaterial, como un archivo que reúne compuestos encontrados en la Comunitat Valenciana, a partir de los cuales es posible crear diferentes tipos de materiales ecológicos. Este archivo tiene como objetivo promover la transición hacia prácticas de arte y diseño ecológicamente conscientes, así como inspirar la investigación en torno a los materiales sostenibles en el contexto local.

De ese modo, València biomaterial es también un archivo en continuo crecimiento, el cual, a través de contribuciones y colaboraciones, pretende vincular la producción científica y artística local.



**Conceptes clau:** biomaterials, materials sostenibles, art ecològic, disseny ecològic i arxiu

**Conceptos clave:** biomateriales, materiales sostenibles, arte ecológico, diseño ecológico y archivo

[www.instagram.com/atherstudio/](https://www.instagram.com/atherstudio/)

## El jardín comestible

El jardín comestible és un projecte artístic, realitzat entre 2020 i 2023, sobre la iniciativa comunitària Cabanyal Horta. Creat en 2015 en un solar municipal abandonat, i situat a escassos metres de la platja urbana de la ciutat de València, proposa la recuperació de l'espai públic a través del foment de l'agroecologia i la permacultura.

Després de la pandèmia global s'ha posat de manifest, d'una forma més evident, la relació existent entre la salut ambiental i la salut de les persones. Amb una població mundial de huit mil milions d'habitants, dels quals més del 50% viu en entorns urbans, es fa imprescindible repensar quins models de ciutat volem i com transformar en saludables els territoris en els quals vivim.

El jardí comestible pretén posar en valor l'existència de Cabanyal Horta, exemple d'alternativa sostenible a la crisi ambiental i social, que actualment està en perill de desaparició a causa d'un pla urbanístic. Un espai de resistència i resiliència que ha transformat un abocador en un vergel i que s'ha convertit en punt de trobada per al veïnat d'un barri assetjat per un fort procés de turistificació i gentrificació.

## El jardín comestible

El jardín comestible es un proyecto artístico, realizado entre 2020 y 2023, sobre la iniciativa comunitaria Cabanyal Horta. Creado en 2015 en un solar municipal abandonado, y situado a escasos metros de la playa urbana de la ciudad de València, propone la recuperación del espacio público a través del fomento de la agroecología y la permacultura.

Tras la pandemia global se ha puesto de manifiesto, de una forma más evidente, la relación existente entre la salud ambiental y la salud de las personas. Con una población mundial de ocho mil millones de habitantes, de los cuales más del 50% vive en entornos urbanos, se hace imprescindible repensar qué modelos de ciudad queremos y cómo transformar en saludables los territorios.

El jardín comestible pretende poner en valor la existencia de Cabanyal Horta, ejemplo de alternativa sostenible a la crisis ambiental y social, que actualmente está en peligro de desaparición debido a un plan urbanístico. Un espacio de resistencia y resiliencia que ha transformado un vertedero en un vergel y que se ha convertido en punto de encuentro para el vecindario de un barrio acosado por un fuerte proceso de turistificación y gentrificación.

**Conceptes clau:** iniciatives comunitàries, agroecologia, ciutat verda, espai públic i salut ambiental

**Conceptos clave:** iniciativas comunitarias, agroecología, ciudad verde, espacio público y salud ambiental

[www.instagram.com/maria.sainzarandia/](https://www.instagram.com/maria.sainzarandia/)



**Hueso y Hormigón**

«Keke Vilabelda ens presenta els seus treballs de recerca sobre el paisatge urbà, conformat després de la crisi del desenvolupisme salvatge, de l'especulació desenfrenada, del benefici ràpid, el fracàs del qual ha sembrat les nostres ciutats de cadàvers de formigó i ferros de forjats oxidats i retorçats. Com a nou arqueòleg del paisatge, en Hueso y hormigón ens mostra un cementeri de ruïnes i buides estructures (esquelets d'edificis abandonats) que a més d'interferir en la visió panoràmica de les nostres ciutats, s'han convertit en relíquies d'un model fracassat de gestió i desenvolupament econòmic.», Amador Griñó, del text «Arqueologies del desastre».

«Tota ruïna parla del pas del temps però les que l'espectador troba en el treball de Keke Vilabelda posen sobre la taula una idea del temps turbadora i inquietant. Són ruïnes prematures o accelerades perquè es tracta d'edificis que han sigut abandonats abans de la seua finalització, de projectes que van morir abans d'haver sigut habitats, d'estructures ancorades en un temps suspès», Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, del text «Ruïnes prematures: la poètica del temps de Keke Vilabelda».

**Hueso y Hormigón**

«Keke Vilabelda nos presenta sus trabajos de investigación sobre el paisaje urbano, conformado tras la crisis del desarrollismo salvaje, de la especulación desenfrenada, del beneficio rápido, cuyo fracaso ha sembrado nuestras ciudades de cadáveres de hormigón y hierros de forjados oxidados y retorcidos. Como nuevo arqueólogo del paisaje, en Hueso y hormigón nos muestra un cementerio de ruinas y vacías estructuras (esqueletos de edificios abandonados) que además de interferir en la visión panorámica de nuestras ciudades, se han convertido en reliquias de un modelo fracasado de gestión y desarrollo económico», Amador Griñó, del texto «Arqueologías del desastre».

«Toda ruina habla del paso del tiempo pero las que el espectador encuentra en el trabajo de Keke Vilabelda ponen sobre la mesa una idea del tiempo turbadora e inquietante. Son ruinas prematuras o aceleradas pues se trata de edificios que han sido abandonados antes de su finalización, de proyectos que murieron antes de haber sido habitados, de estructuras ancladas en un tiempo suspendido», Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, del texto «Ruinas prematuras: la poética del tiempo de Keke Vilabelda».



**Conceptes clau:** ruïna, arquitectura, paisatge, urbanisme i ciment

**Conceptos clave:** ruina, arquitectura, paisaje, urbanismo y hormigón

[www.instagram.com/keke\\_vilabelda/](http://www.instagram.com/keke_vilabelda/)

**Deconstrucció**

L'expansió del territori ocupat amb noves infraestructures, fàbriques, equipaments turístics i habitatges destrueix o esgota una bona part dels recursos naturals traçant un camí de difícil retorn.

Aquest model irracional de creixement, els efectes cada cop més evidents del canvi climàtic, l'exhauriment progressiu de les energies, han creat, tot plegat, una alarma social important entre els ciutadans i les ciutadanes que exigeixen respostes a preguntes del tot inajornables:

Quin ha de ser el model o els models a seguir en el desenvolupament de les ciutats? Realment té sentit viure en ciutats cada vegada més grans, o la tendència hauria de ser d'anar cap a un decreixement? Menys recursos, menys consum, no ens podrien proporcionar una millora en la qualitat de vida a nivell individual i social?

Els artistes han volgut expressar aquestes reflexions a través d'unes imatges creades amb eines informàtiques que normalment tenen una finalitat contrària, l'ajuda a la construcció, i ho han fet així per provocar la reflexió, l'ambigüitat en les respostes que no és sinó fruit de la complexitat de les situacions esmentades. La peça vol que el receptor/a es planteji cap a on han d'anar els nous plans urbanístics de les ciutats, la tipologia de les noves infraestructures, la seva necessitat i el lligam de la ciutat amb l'entorn natural.

La idea i imatges són d'Aina Traverso, i la idea i música d'Amadeo Moscardó.

**Deconstrucción**

La expansión del territorio ocupado con nuevas infraestructuras, fábricas, equipaciones turísticas y viviendas destruye o agota una buena parte de los recursos naturales trazando un camino de difícil retorno.

Este modelo irracional de crecimiento, los efectos cada vez más evidentes del cambio climático, el agotamiento progresivo de las energías, han creado, una alarma social importante entre los ciudadanos y las ciudadanas que exigen respuestas a preguntas del todo inaplazables:

¿Cuál tiene que ser el modelo o los modelos a seguir en el desarrollo de las ciudades? ¿Realmente tiene sentido vivir en ciudades cada vez más grandes, o la tendencia debería ir hacia un decrecimiento? ¿Menos recursos, menos consumo, no nos podrían proporcionar una mejora en la calidad de vida a nivel individual y social?

Se ha querido expresar estas reflexiones a través de unas imágenes creadas con herramientas informáticas que normalmente tienen una finalidad contraria, la ayuda a la construcción, y lo han hecho así para provocar la reflexión, la ambigüedad en las respuestas que no es sino fruto de la complejidad de las situaciones mencionadas. Esta pieza quiere que el receptor/a se planteje hacia donde tienen que ir los nuevos planes urbanísticos de las ciudades, la tipología de las nuevas infraestructuras, su necesidad y el vínculo de la ciudad con el entorno natural.

La idea e imágenes son de Aina Traverso, y la idea y música de Amadeo Moscardó.



**Conceptes clau:** massificació, urbanisme, deconstrucció, natura i territori

**Conceptos clave:** masificación, urbanismo, deconstrucción, naturaleza y territorio

[www.instagram.com/amadeo\\_moscardo/](http://www.instagram.com/amadeo_moscardo/)

**Perovskite**

Com podríem comunicar de manera efectiva un advertiment? És possible que el significat dels símbols sobrevisca al pas del temps? És inevitable mirar cap endarrere i observar com ens persegueix la possibilitat de prohibir esmentar la mort i, al seu torn, l'interessant que suposa generar uns símbols per a llocs que volen dir-nos alguna cosa. Si el nostre món es transforma en un enorme magatzem de residus cada vegada més llocs tindran alguna cosa a dir, i és aqueixa imminència d'una revelació que no es produeix el que fa d'aquest procés un fet estètic en si mateix.

Aquest projecte d'investigació i producció artística reflexiona sobre la contradicció que implica el manteniment de la nostra pròpia existència a través de la cerca d'energies alternatives i les estratègies per a la seua captura. Un sistema que es recolza en la suposada idea de sostenibilitat per a retroalimentar l'egoisme capitalista.

Ens apropiem de la perovskita com el nostre «fòssil guia» a través del qual, investigar el seu ús dins del camp de les cèl·lules solars i les seues fonts d'energia, un material que conté en si mateix la dicotomia d'una civilització disfuncional i que aconsegueix jugar bellesa estètica, utilitat, eficiència, baixos costos i alta toxicitat. Una paradoxa perfecta que ens ajuda a projectar, en un hipotètic futur, les limitacions que tanca la nostra comunicació.

**Perovskite**

¿Cómo podríamos comunicar de manera efectiva una advertencia? ¿Es posible que el significado de los símbolos sobreviva al paso del tiempo?. Es inevitable mirar hacia atrás y observar cómo nos persigue la posibilidad de prohibir mencionar a la muerte y, a su vez, lo interesante que supone generar unos símbolos para lugares que quieren decirnos algo. Si nuestro mundo se transforma en un enorme almacén de residuos cada vez más lugares tendrán algo que decir, y es esa inminencia de una revelación que no se produce lo que hace de este proceso un hecho estético en sí mismo.

Este proyecto de investigación y producción artística reflexiona sobre la contradicción que implica el mantenimiento de nuestra propia existencia a través de la búsqueda de energías alternativas y las estrategias para su captura. Un sistema que se apoya en la supuesta idea de sostenibilidad para retroalimentar el egoísmo capitalista.

Nos apropiamos de la perovskita como nuestro «fósil guía» a través del cual, investigar su uso dentro del campo de las células solares y sus fuentes de energía, un material que contiene en sí mismo la dicotomía de una civilización disfuncional y que logra jugar belleza estética, utilidad, eficiencia, bajos costes y alta toxicidad. Una paradoja perfecta que nos ayuda a proyectar, en un hipotético futuro, las limitaciones que encierra nuestra comunicación.

**Conceptes clau:** massificació, urbanisme, deconstrucció, natura i territori

[www.instagram.com/masip.angel/](http://www.instagram.com/masip.angel/)

**Conceptos clave:** masificación, urbanismo, deconstrucción, naturaleza y territorio

[www.facebook.com/angel.masip/](http://www.facebook.com/angel.masip/)





**Radiestesia**

Reflexiona Bauman: «els líquids «flueixen», «es vessen», «es desborden», «esguiten», «s'aboquen», «es filtren», «degoten», «inunden», «ruixen», «regalimen», «ragen», «traspuen»; a diferència dels sòlids, no és possible detindre'ls fàcilment-superen alguns obstacles, dissolen uns altres o es filtren a través d'ells, xopant-los. Emergeixen incòlumes de la seua trobada amb els sòlids, en tant que aquests últims si és que continuen sent sòlids després de la trobada- pateixen un canvi.

Tot esdevé com si s'experimentara una supremacia gradual del món líquid sobre el sòlid, com si un fenomen tangible -la gradual fosa dels pols- s'haguera incrustat en una poc esperanzada representació del present, abonant una imaginació que assumeix i generalitza la idea del creixement de les aigües: episodi final d'una història circular que retorna a l'estat primigeni.

La imatge de l'avanç de les aigües no és tranquil·litzadora; per contra, comporta el recel al creixement i el desborde, l'alarma que provoca la imminència de la inundació. L'embat hídric pot provocar la disgregació d'allò en relació amb el que s'estableixen els paràmetres d'orientació, la delimitació de la identitat i el principi de poder: el domini sobre un territori, que permet una demarcació i circumscripció on realitzar l'acumulació. No obstant això, l'aigua és menys destructora que el foc ja que té la propietat de la combinació: assimila substàncies, atrau essències (Bachelard), s'impregna de tot, mescla tot.

La seua acció implica un efecte de desjerarquització. No es tracta d'una pèrdua total, sinó de la integració d'elements, despulat del superflu, en un continent major. Es produeix una condensació que porta al fet que desaparega l'embolcall i persistisquen els components essencials, sense la seua coberta, dispersos o diluïts en el mitjà que els allotja. Tot és allí està, en el germen.

**Conceptes clau:** ecologia, antropoceno, canvis, vulnerabilitat i aigua

[www.instagram.com/luciamorate/](http://www.instagram.com/luciamorate/)

**Radiestesia**

Reflexiona Bauman: «los líquidos «fluyen», «se derraman», «se desbordan», «salpican», «se vierten», «se filtran», «gotean», «inundan», «rocían», «chorrean», «manan», «exudan»; a diferencia de los sólidos, no es posible detenerlos fácilmente-sortean algunos obstáculos, disuelven otros o se filtran a través de ellos, empapándolos. Emergen incólumes de su encuentro con los sólidos, en tanto que estos últimos si es que siguen siendo sólidos tras el encuentro- sufren un cambio.

Todo acontece como si se experimentara una supremacia paulatina del mundo líquido sobre el sólido, como si un fenómeno tangible -el gradual derretimiento de los polos- se hubiera incrustado en una poco esperanzada representación del presente, abonando una imaginación que asume y generaliza la idea del crecimiento de las aguas: episodio final de una historia circular que retorna al estado primigenio.

La imagen del avance de las aguas no es tranquilizadora; por el contrario, conlleva el recelo al crecimiento y el desborde, la alarma que provoca la inminencia de la inundación. El embate hídrico puede provocar la disgregación de aquello en relación con lo que se establecen los parámetros de orientación, la delimitación de la identidad y el principio de poder: el dominio sobre un territorio, que permite una demarcación y circunscripción donde realizar la acumulación. No obstante, el agua es menos destructora que el fuego ya que tiene la propiedad de la combinación: asimila sustancias, atrae esencias (Bachelard), se impregna de todo, mezcla todo.

Su acción acarrea un efecto de desjerarquización. No se trata de una pérdida total, sino de la integración de elementos, despojado de lo superfluo, en un continente mayor. Se produce una condensación que lleva a que desaparezca la envoltura y persistan los componentes esenciales, sin su cubierta, dispersos o diluidos en el medio que los aloja. Todo está allí está, en el germen.

**Conceptos clave:** ecología, antropoceno, cambios, vulnerabilidad y agua

[www.facebook.com/lucia.moratebenito/](http://www.facebook.com/lucia.moratebenito/)



L'aigua és un horitzó dinàmic, sempre canviant, capaç de fer-nos comprendre la nostra petitesa. És avasallant com a vacil·lant, mostra una faç pública i guarda una altra densitat en el profund. En l'oceà resideix el mític origen de la vida en la Terra; potser per això engendra en nosaltres un conjunt tan intricat de fantasies i fantasmagories. Res com les grans aigües per a veure reflectit el nostre paisatge emocional. En la seua ambivalència, la mar atia la imaginació.

Si la liquiditat és metàfora privilegiada del món social contemporani, la mar ho és de les nostres emocions: el jo apareix com un compost inestable en mutació, en contínua fluctuació. L'aigua no diu qui som però insinua que podríem ser uns altres».

Text extret de «La comunicació segons les metàfores oceàniques»

Vanina Papalini.

Aquestes fotografies van ser preses en el lloc més àrid del planeta, el desert de ATACAMA, Xile. El seu origen data de fa uns tres milions d'anys, sent en el seu passat un llit marí.

Les imatges que componen aquesta sèrie han sigut impreses en paper, submergides en aigua i fotografiades de nou. Aquest procés ha fet possible omplir el desert d'aigua.

El agua es un horizonte dinámico, siempre cambiante, capaz de hacernos comprender nuestra pequeñez. Es avasallante como vacilante, muestra una faz pública y guarda otra densidad en lo profundo. En el océano reside el mítico origen de la vida en la Tierra; quizá por ello engendre en nosotros un conjunto tan intrincado de fantasías y fantasmagorías. Nada como las grandes aguas para ver reflejado nuestro paisaje emocional. En su ambivalencia, el mar azuza la imaginación.

Si la liquidez es metáfora privilegiada del mundo social contemporáneo, el mar lo es de nuestras emociones: el yo aparece como un compuesto inestable en mutación, en continua fluctuación. El agua no dice quiénes somos pero insinúa que podríamos ser otros».

Texto extraído de «La comunicación según las metáforas oceánicas»

Vanina Papalini

Estas fotografías fueron tomadas en el lugar más árido del planeta, el desierto de ATACAMA, Chile. Su origen data de hace unos tres millones de años, siendo en su pasado un lecho marino.

Las imágenes que componen esta serie han sido impresas en papel, sumergidas en agua y fotografiadas de nuevo. Este proceso ha hecho posible llenar el desierto de agua.

**Dime algo dulce, cariño 1.0**

El projecte Dime algo dulce, cariño es va presentar a la convocatòria internacional ART EN LA TERRA 2018. El Govern de La Rioja va apadrinar la idea i construïm aquesta obra entre un equip d'artistes amb Toni Tomás, Toño Naharro i l'ajuda de 50 persones de la comarca d'Ocón. Aquesta instal·lació de gran format tenia com a objectiu conformar un espai totèmic perquè els visitants pogueren deixar un missatge a la terra. Les escultures-tòtems ocultaven en el seu interior unes gravadores amb sensors, per la qual cosa la intervenció en els camps de cultiu va acabar convertint-se en un espai de comunicació amb la terra, un ambient sensible capaç de recollir les paraules emotives dels espectadors.

Es proposa convertir els resultats d'aquesta obra interactiva en un contingut cultural i digital. L'objectiu en aquesta convocatòria és modelar i texturar l'obra «Dime algo dulce, cariño» amb una tècnica i una tecnologia més orgànica i realista, assignar grups de missatges de veu a cadascun dels tòtems i millorar la interacció en què ja està implementada amb la plataforma Unity.

Virtualitzant aquest paisatge tel·lúric activem la cultura de tornada a la natura i la consciència ecològica.

**Dime algo dulce, cariño 1.0**

El proyecto Dime algo dulce, cariño se presentó a la convocatoria internacional ARTE EN LA TIERRA 2018. El Gobierno de La Rioja apadrinó la idea y se construyó esta obra entre un equipo de artistas con Toni Tomás, Toño Naharro y la ayuda de 50 personas de la comarca de Ocón. Esta instalación de gran formato tenía como objetivo conformar un espacio totémico para que los visitantes pudieran dejar un mensaje a la tierra. Las esculturas-tótems ocultaban en su interior unas grabadoras con sensores, por lo que la intervención en los campos de labranza terminó convirtiéndose en un espacio de comunicación con la tierra, un ambiente sensible capaz de recoger las palabras emotivas de los espectadores.

Se propone convertir los resultados de esta obra interactiva en un contenido cultural y digital. El objetivo en esta convocatoria es modelar y texturizar la obra Dime algo dulce, cariño con una técnica y una tecnología más orgánica y realista, asignar grupos de mensajes de voz a cada uno de los totems y mejorar la interacción en que ya está implementada con la plataforma Unity.

Virtualizando este paisaje telúrico activamos la cultura de vuelta a la naturaleza y la conciencia ecológica.



**Conceptes clau:** massificació, urbanisme, deconstrucció, natura i territori

**Conceptos clave:** masificación, urbanismo, deconstrucción, naturaleza y territorio

[www.instagram.com/la\\_ezquerro/](https://www.instagram.com/la_ezquerro/)

[www.facebook.com/bibianamartineztorrecilla](https://www.facebook.com/bibianamartineztorrecilla)

**Vora Mar**

Vora Mar és una obra videogràfica que es realitza a partir d'una acció en el paisatge, la qual consisteix a alçar un mur de rajoles amb espills adherits a una de les seues cares, per a evidenciar una zona de fricció entre un espai natural i un espai construït de l'àrea periurbana de València.

Un dels aspectes que tenen major rellevància és la localització on es realitza l'obra, perquè és la clau a partir de la qual s'articula tot el treball. El lloc triat se situa en una zona de gran tensió territorial dins del terme municipal de Massalfassar a València (39°32'53.7"N 0°17'52.7"W), en la qual el polígon industrial del Mediterrani i un tram de l'autovia V-21 semblen voler engolir l'hàbitat costaner. El propòsit ha sigut visibilitzar i potenciar la confrontació entre aquests dos paisatges, assenyalant la gran quantitat d'infraestructures produïdes per i per a l'ésser humà com a causa principal de la fragmentació del paisatge.

L'obra sorgeix de l'interès per reflexionar sobre la mirada i els fenòmens que intervenen tant en la construcció del paisatge com en la fragmentació d'aquest. Per a fer aquest treball s'ha recorregut al concepte de fora de camp i fragmentació, tant des d'una perspectiva formal com discursiva. Aquests conceptes s'han anat desenvolupant en funció dels interessos del projecte per a poder parlar sobre les problemàtiques del paisatge fragmentat i del periurbà, i sobre qüestions relacionades amb la visibilització i invisibilització d'uns certs aspectes del territori.

Finalment és important destacar que l'acció artística que es realitza en el lloc, compta amb la singularitat d'estar dissenyada i pensada només per a ser vista des del punt de vista de la càmera. Per tant, la posada en escena i l'acció giren entorn d'un sol angle i un enquadrament concret, de manera que es podria dir que sense espectador, sense punt de vista i sense enquadrament, no seria possible confrontar aquests dos paisatges, ni

**Vora Mar**

Vora Mar es una obra videogràfica que se realiza a partir de una acción en el paisaje, la cuál consiste en levantar un muro de ladrillos con espejos adheridos a una de sus caras, para evidenciar una zona de fricción entre un espacio natural y un espacio construido del área periurbana de València.

Uno de los aspectos que tienen mayor relevancia es la localización donde se realiza la obra, pues es la clave a partir de la cual se articula todo el trabajo. El lugar elegido se sitúa en una zona de gran tensión territorial dentro del término municipal de Massalfassar en València (39°32'53.7"N 0°17'52.7"W), en la que el polígono industrial del Mediterráneo y un tramo de la autovía V-21 parecen querer engullir el hábitat costero. El propósito ha sido visibilizar y potenciar la confrontación entre estos dos paisajes, señalando la gran cantidad de infraestructuras producidas por y para el ser humano como causa principal de la fragmentación del paisaje.

La obra surge del interés por reflexionar sobre la mirada y los fenómenos que intervienen tanto en la construcción del paisaje como en la fragmentación del mismo. Para realizar este trabajo se ha recurrido al concepto de fuera de campo y fragmentación, tanto desde una perspectiva formal como discursiva. Estos conceptos se han ido desarrollando en función de los intereses del proyecto para poder hablar sobre las problemáticas del paisaje fragmentado y del periurbano, y sobre cuestiones relacionadas con la visibilización e invisibilización de ciertos aspectos del territorio.

Finalmente es importante destacar que la acción artística que se realiza en el lugar, cuenta con la singularidad de estar diseñada y pensada solo para ser vista desde el punto de vista de la cámara. Por lo tanto, la puesta en escena y la acción giran en torno a un solo ángulo y un encuadre concreto,

**Concepts clau:** paisatge, periurbà València, fragmentació, fora de Camp i videocreació

**Conceptos clave:** paisaje, periurbano València, fragmentación, fuera de campo y videocreación

[www.instagram.com/alfredoguillamon/](http://www.instagram.com/alfredoguillamon/)



fer-los aparèixer i desaparèixer del camp de visió. Això ha permès indagar des d'aquest marc sobre el punt de vista únic, el perspectivisme i el pensament únic, conceptes que troben punts de connexió amb l'actual i limitant cosmovisió antropocentrista. S'ha anat desenvolupant així una preocupació per la mirada al llarg del treball, que concerneix les maneres de percebre i de relacionar-nos amb el territori. Aquest marc conceptual es nodreix també d'unes certes idees i aspectes que es troben en explorar la naturalesa il·lusòria de les imatges i les relacions que sorgeixen entre videoart i ecologia.

de forma que se podria dir que sin espectador, sin punto de vista y sin encuadre, no sería posible confrontar estos dos paisajes, ni hacerlos aparecer y desaparecer del campo de visión. Esto ha permitido indagar desde este marco acerca del punto de vista único, el perspectivismo y el pensamiento único, conceptos que encuentran puntos de conexión con la actual y limitante cosmovisión antropocentrista. Se ha ido desarrollando así una preocupación por la mirada a lo largo del trabajo, que atañe a las formas de percibir y de relacionarnos con el territorio. Este marco conceptual se nutre también de ciertas ideas y aspectos que se encuentran al explorar la naturaleza ilusoria de las imágenes y las relaciones que surgen entre videoarte y ecología.

**BADLANDS**

BADLANDS és una exposició 3D en realitat virtual inspirada en les «Badlands» o «terres ermes». Un ecosistema hostil on introduïrem un robot explorador que ens permetrà experimentar amb la idea de màquina i el no humà. A partir d'escanejos de satèl·lits d'aquests llocs i la seua manipulació mitjançant softwares 3D s'origina un paisatge oníric i indeterminat interpretat des dels mitjans digitals, un lloc perfecte per a investigar i meditar des de la perspectiva d'un robot en un temps indeterminat del nostre planeta.

En aquesta exposició digital, l'espectador podrà viatjar des del seu ordinador, com si fora un videojoc, per un paisatge d'estètica distòpica i desèrtica. Actualment, presentem la versió beta d'aquest espai virtual i atemporal que configura un ecosistema deslocalitzat, compost per un paisatge sobre el qual mostrarem en un futur les peces artístiques de diferents creadors i pensadors contemporanis.

Com a eix curatorial o objectiu futur de «BADLANDS» l'espectador haurà d'explorar l'espai per a descobrir les TERRES RARES. Un grup de 17 elements químics de la taula periòdica que funcionen com a base revolucionària de les innovacions tecnològiques més poderoses de la contemporaneïtat; claus en la constant expansió política, la transició ecològica i l'economia mundial. Minerals denominats així pel poc comuns que són en l'escorça terrestre i per les seues propietats úniques i valuoses que els fan essencials en la fabricació de productes tecnològics moderns com: telèfons intel·ligents, bateries d'ions de liti, pantalles, productes electrònics i innovacions mèdiques, militars i aeroespacials.

**BADLANDS**

BADLANDS es una exposición 3D en realidad virtual inspirada en las «Badlands» o «tierras baldías». Un ecosistema hostil dónde introduciremos un robot explorador que nos permitirá experimentar con la idea de máquina y lo no humano. A partir de escaneos de satélites de estos lugares y su manipulación mediante softwares 3D se origina un paisaje onírico e indeterminado interpretado desde los medios digitales, un lugar perfecto para investigar y meditar desde la perspectiva de un robot en un tiempo indeterminado de nuestro planeta.

En esta exposición digital, el espectador podrá viajar desde su ordenador, como si fuese un videojuego, por un paisaje de estética distópica y desértica. Actualmente, presentamos la versión beta de este espacio virtual y atemporal que configura un ecosistema deslocalizado, compuesto por un paisaje sobre el que mostraremos en un futuro las piezas artísticas de diferentes creadores y pensadores contemporáneos.

Como eje curatorial u objetivo futuro de «BADLANDS» el espectador tendrá que explorar el espacio para descubrir las TIERRAS RARAS. Un grupo de 17 elementos químicos de la tabla periódica que funcionan como base revolucionaria de las innovaciones tecnológicas más poderosas de la contemporaneidad; claves en la constante expansión política, la transición ecológica y la economía mundial. Minerales denominados así por lo poco comunes que son en la corteza terrestre y por sus propiedades únicas y valiosas que los hacen esenciales en la fabricación de productos tecnológicos modernos como: smartphones, baterías de iones de litio, pantallas, productos electrónicos e innovaciones médicas, militares y aeroespaciales.



**Conceptes clau:** exposició 3D, comissariat, digital landscape, robot i rare earth

**Conceptos clave:** exposición 3D, comisariado, digital landscape, robot y rare earth

[www.instagram.com/leo.pum/](https://www.instagram.com/leo.pum/)

[www.tiktok.com/@leopum](https://www.tiktok.com/@leopum)

**Correspondència botànica de Botàniques de l'àvia**

La transmissió dels coneixements botànics tradicionals passa principalment per les línies femenines de les nostres famílies. Aquests sabers han estat acumulats durant generacions per les dones, i transmesos de mares a filles al llarg del temps. Botàniques de l'Àvia és un projecte que s'emmarca en el programa CoSSos. Comunitats de sabers subalterns del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, que vol generar un compendi participatiu de sabers botànics tradicionals i subalterns i un arxiu de llocs botànics-afectius a través d'una correspondència botànica i de trobades presencials i virtuals en els quals es comparteixin i recol·lectin idees, receptes, habilitats i relats; generant alhora una xarxa d'intercanvi, cures i feminització del coneixement.

En la correspondència botànica les persones són convidades a través d'una carta a compartir alguns coneixements botànics tradicionals i subalterns dels quals siguin dipositàries i que han après preferiblement de les seves avantpassades. Les persones participants en la correspondència poden parlar d'una planta amb la qual tenen un vincle emocional, afectiu o familiar, i de la qual coneixen algun ús. Poden descriure-la, dibuixar-la, comptar coses sobre ella i/o compartir receptes, anècdotes, relats, fotografies o altres informacions. De la mateixa forma les persones participants són convidades a compartir una fotografia, un dibuix o un relat sobre un lloc que tingui per a elles una importància botànic-afectiva, com pot ser un pati, un hort, un jardí, i/o d'unes avantpassades vinculades amb les activitats agrícoles i els coneixements botànics en la seva pròpia història familiar.

**Correspondència botànica de Botàniques de l'àvia**

La transmisión de los conocimientos botánicos tradicionales pasa principalmente por las líneas femeninas de nuestras familias. Estos saberes han sido acumulados durante generaciones por las mujeres, y transmitidos de madres a hijas a lo largo del tiempo. Botàniques de l'Àvia es un proyecto que se enmarca en el programa CoSSos. Comunidades de saberes subalternos del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, que quiere generar un compendio participativo de saberes botánicos tradicionales y subalternos y un archivo de lugares botánicos-afectivos a través de una correspondencia botànica y de encuentros presenciales y virtuales en los cuales se compartan y recolecten ideas, recetas, habilidades y relatos; generando a la vez una red de intercambio, cuidados y feminización del conocimiento.

En la correspondencia botànica las personas son invitadas a través de una carta a compartir algunos conocimientos botánicos tradicionales y subalternos de los cuales sean depositarias y que han aprendido preferiblemente de sus antepasadas. Las personas participantes en la correspondencia pueden hablar de una planta con la cual tienen un vínculo emocional, afectivo o familiar, y de la cual conocen algún uso. Pueden describirla, dibujarla, contar cosas sobre ella y/o compartir recetas, anécdotas, relatos, fotografías u otras informaciones. De la misma forma las personas participantes son invitadas a compartir una fotografía, un dibujo o un relato sobre un lugar que tenga para ellas una importancia botánico-afectiva, como puede ser un patio, un huerto, un jardín, y/o de unas antepasadas vinculadas con las actividades agrícolas y los conocimientos botánicos en su propia historia familiar.

**Conceptes clau:** memòria, botànica, ecologia, plantes i art participatiu

[www.instagram.com/\\_marcoranieri/](http://www.instagram.com/_marcoranieri/)

**Conceptos clave:** memoria, botànica, ecologia, plantas y arte participativo

[www.instagram.com/botaniquesdelavia/](http://www.instagram.com/botaniquesdelavia/)



# Ressons i reflexos d'una societat precària

## Ecos y reflejos de una sociedad precaria

MERITXEL AHICART CENTELLES. Devilvery

LUCÍA SAIZ ALEGRE. La promoción

ANDRÉS MORIEL ALCAIDE. Paseos post digitales

LIVIA DANIEL. Una verdad completa

CAROLINA DIEGO — PABLO G. GARCÍA. Los Macugffin

MARTA NEGRE. BIG\_LOVE\_DATA

VERÓNICA FRANCÉS MOLINA. L\*s artistas también comen

FORIA PRODUCCIONES. #Z: retrato semificcionalado de una generación

MARTA COCA — JOSÉ LUIS MARAVALL. The Happy Gen

VICENTE ARLANDIS (TALLER PLACER). El constante esfuerzo de ganarse la vida

SARA ALIANA LLORCA — SARA MARUHENDA BARBERÁ. ¿Te está llegando algo?



Imatges i sons reiteratius i inquietants. Digestió de la pandèmia. / Testimoniatsges de l'adolescència des de la por a la perspectiva vital, laboral i emocional. / Paisatge imaginari d'una societat líquida, inestable, de relacions fugaces. / Ruïnes digitals. Amores en el núvol. Evolució de l'emocional en les plataformes / Revisió des de l'humor gràfic de la vida en parella, a la ciutat i de la cultura artística. / Reflexió sobre l'amor obsolet, la deriva cap a l'amor digital, la mutació del ritual afectiu. / Propostes que evidencien la precarietat artística. Barata. Art per menjar. / Z. Retrat d'una generació. Identitat. Inquietuds. Incerteses. / Webtoon. Ciència-ficció. La llibertat enfront de la utopia de la felicitat. / Performance sobre les seqüeles d'un esforç. El de l'artista per a guanyar-se la vida. / Nina de drap que viatja substituint a una artista que treballa (i no com a artista).

Imágenes y sonidos reiterativos e inquietantes. Digestión de la pandemia. / Testimonios de la adolescencia desde el miedo a la perspectiva vital, laboral y emocional. / Paisaje imaginario de una sociedad líquida, inestable, de relaciones fugaces. / Ruinas digitales. Amores en la nube. Evolución de lo emocional en las plataformas / Revisión desde el humor gráfico de la vida en pareja, en la ciudad y de la cultura artística. / Reflexión sobre el amor obsoleto, la deriva hacia el amor digital, la mutación del ritual afectivo. / Propuestas que evidencian la precariedad artística. Trueque. Arte por comida. / Z. Retrato de una generación. Identidad. Inquietudes. Incertidumbres. / Webtoon. Ciencia Ficción. La libertad frente a la utopía de la felicidad. / Performance sobre las secuelas de un esfuerzo. El del artista para ganarse la vida. / Muñeca de trapo que viaja sustituyendo a una artista que trabaja (y no como artista).

**cultura online**

**RESSONS I REFLEXOS  
D'UNA SOCIETAT PRECÀRIA**

# Meritxell Ahicart Centelles

## Deilvery

A partir del març de l'any 2020 la forma de vida que coneixiem va canviar, l'estat d'alarma va donar peu a una quarantena on es va haver de tancar a casa a excepció dels treballadors essencials. Va ser llavors quan Meritxell Ahicart va començar a treballar en el repartiment de paquets per a una gran multinacional.

Deilvery és la digestió d'aquella etapa; imatges que intenten reflectir la visió privilegiada i curiosa de l'exterior i alhora testificar l'escenari de precarietat que les constitueixen. Aquesta experiència laboral situada a l'esfera pública conceptualitza fotografies i vídeo-creacions com a part d'un projecte artístic conseqüència de l'esgotadora i repetitiva tasca de treballar com a repartidora de paqueteria. Sense temps ni eines resulta poderós utilitzar el telèfon de l'empresa per satisfer les llicències creatives.

Deilvery compta, per tant, amb una sèrie fotogràfica, dues obres audiovisuals: «Homenatge a Jon Mikel Euba» i «DingDong Symphony», a més d'un artefacte editorial en una capsa de cartó publicat per Pólvora Verlag que conté les diferents apostes artístiques resultants de l'experiència esmentada.

## Deilvery

A partir de marzo del año 2020 la forma de vida que conocíamos cambió, el estado de alarma dio pie a una cuarentena donde hubo que encerrarse en casa a excepción de los trabajadores esenciales. Fue entonces cuando Meritxell Ahicart empezó a trabajar en el reparto de paquetes para una gran multinacional.

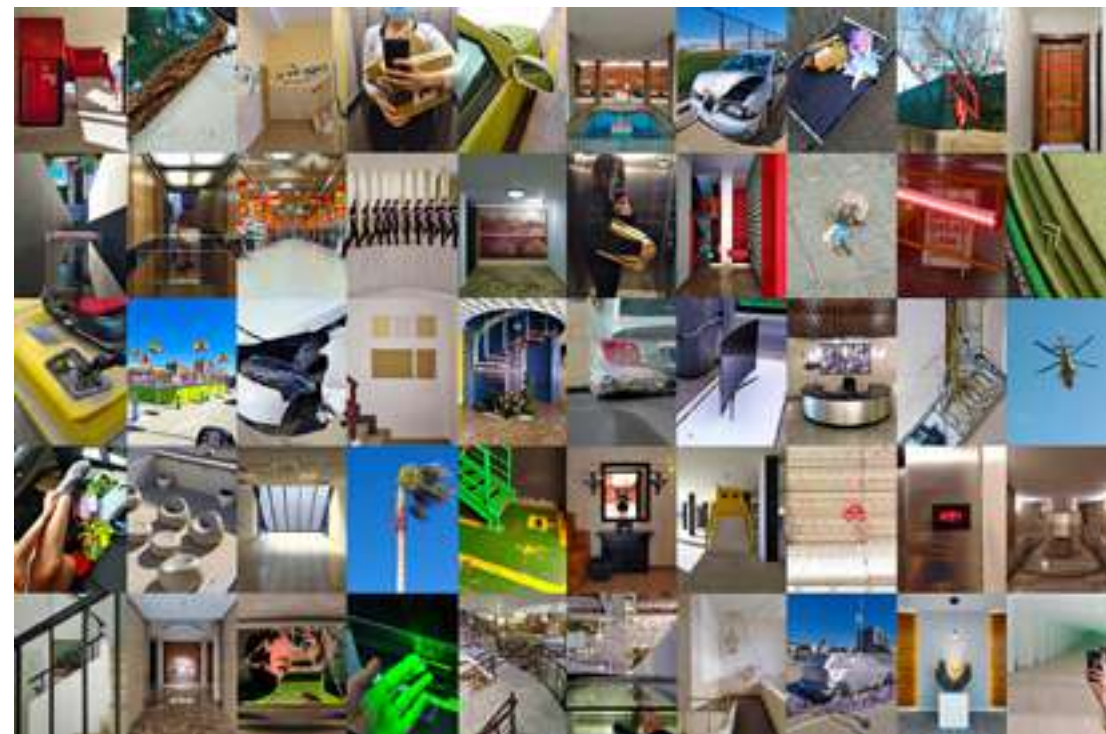
Deilvery es la digestión de aquella etapa; imágenes que tratan de reflejar la visión privilegiada y curiosa del exterior y a su vez atestiguar el escenario de precariedad que las constituyen. Esta experiencia laboral situada en la esfera pública conceptualiza fotografías y vídeo-creaciones como parte de un proyecto artístico consecuencia de la agotadora y repetitiva tarea de trabajar como repartidora de paquetería. Sin ni siquiera tiempo ni herramientas resulta poderoso usar el teléfono de la empresa para satisfacer las licencias creativas.

Deilvery cuenta por lo tanto con una serie fotogràfica, dos obras audiovisuales: «Homenaje a Jon Mikel Euba» y «DingDong Symphony», además de un artefacto editorial en una caja de cartón publicado por Pólvora Verlag que contiene las diferentes apuestas artísticas resultado de dicha experiencia.

**Conceptes clau:** fotografia, audiovisual, paqueteria, repartiment i precarietat

**Conceptos clave:** fotografía, audiovisual, paquetería, reparto y precariedad

[www.instagram.com/meritxellahicart/](https://www.instagram.com/meritxellahicart/)





# Lucía Saiz Alegre

## La promoción

La Promoción (2021) és un curtmetratge documental on quatre joves d'entre 24 i 30 anys reflexionen sobre la seua situació actual, les seues pors, objectius i perspectives vitals. Tot això amb un context marcat per una situació laboral, econòmica i emocional complexa.

Ha format part del primer volum del catàleg de «Curtas Comunitat Valenciana 2022» de l'Institut Valencià de Cultura (IVC). Actualment, es troba en el període final de distribució i ha estat seleccionat en més de 20 festivals nacionals i internacionals, destacant DocsValencia, Festival de Cine de Ciudad Real i Festival de Cine de Alicante. Ha sigut premiat com a millor curtmetratge en la categoria «Mirades des d'ací» del festival de curtmetratges de Puçol, sent la primera dona i la persona més jove a emportar-se aquest premi en les 11 edicions del festival.

## La promoción

La Promoción (2021) es un cortometraje documental donde cuatro jóvenes de entre 24 y 30 años reflexionan sobre su situación actual, sus miedos, objetivos y perspectivas vitales. Todo ello con un contexto marcado por una situación laboral, económica y emocional compleja.

Ha formado parte del primer volumen del catálogo de «Curtas Comunitat Valenciana 2022» del Institut Valencià de Cultura (IVC). Actualmente se encuentra en el periodo final de distribución y ha sido seleccionado en más de 20 festivales nacionales e internacionales, destacando, DocsValencia, FICAB, Festival de Cine de Ciudad Real y Festival de Cine de Alicante. Además fue premiado como mejor cortometraje en la categoría «Mirades des d'ací» del festival de cortometrajes de Puçol. Siendo la primera mujer y la persona más joven en llevarse este premio en las 11 ediciones del festival.



**Conceptes clau:** curtmetratge, documental, social i joventut

**Conceptos clave:** cortometraje, documental, social y juventud

[www.instagram.com/lucia.saal/](https://www.instagram.com/lucia.saal/)

**Paseos Post-digitales**

En Paseos Post-digitales es planteja un paisatge imaginari que explora les implicacions de la societat líquida, una teoria proposada pel sociòleg polonès Zygmunt Bauman en la qual s'argumenta que la societat moderna es caracteritza per la falta d'estructures i la fugacitat de les relacions humanes. L'espectador/a pot veure una representació visual d'aquesta teoria, amb elements que reflecteixen la fluïdesa, el canvi constant i la falta d'estabilitat.

Mitjançant l'animació 3D es genera un viatge inquietant a través d'un entorn virtual repartit en capes totalment permeables i en constant canvi. La producció musical pròpia complementa aquesta representació visual, i es compon de sons electrònics abstractes i melancòlics, evocant la incertesa de la societat líquida.

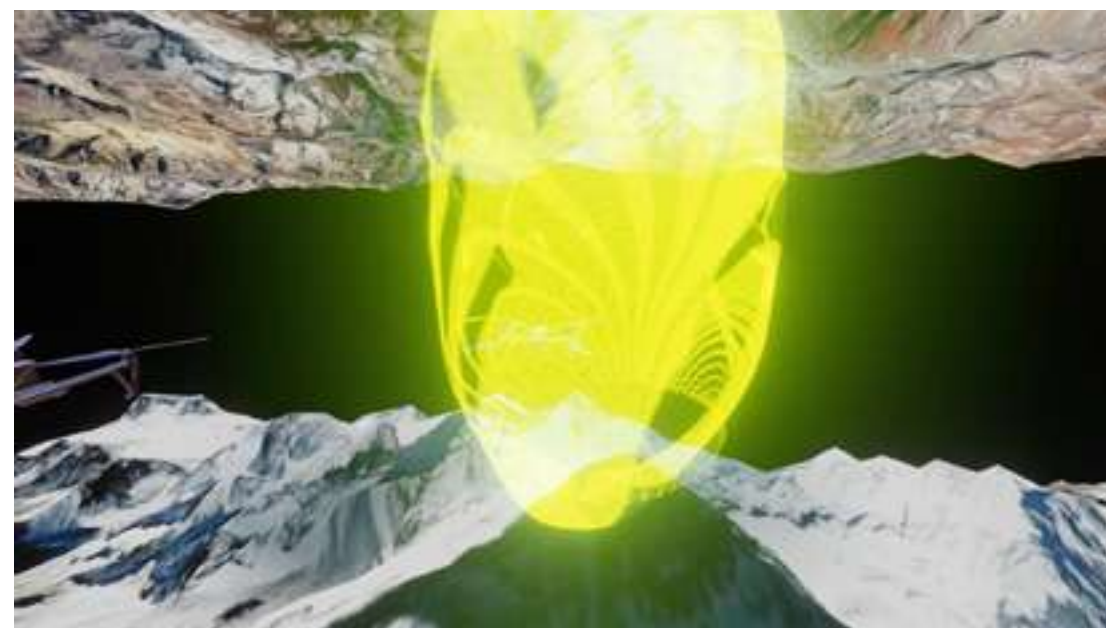
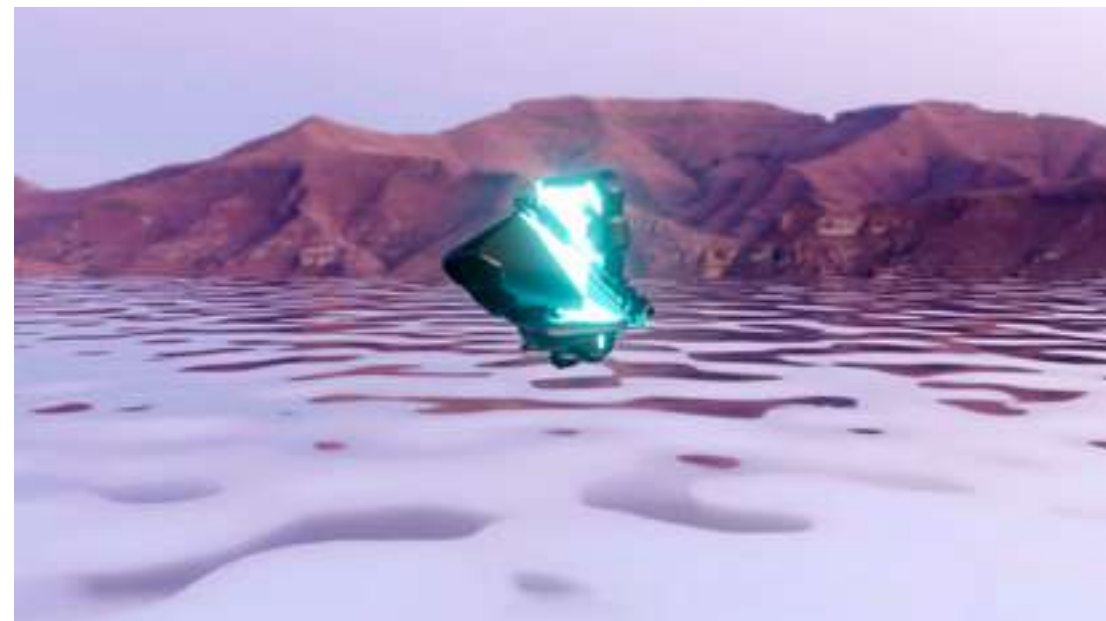
En conjunt, aquesta obra digital cerca desafiar a l'espectador a reflexionar sobre les implicacions de la teoria de la societat líquida i com això afecta a la nostra vida quotidiana.

**Paseos Post-digitales**

En Paseos Post-digitales se plantea un paisaje imaginario que explora las implicaciones de la sociedad líquida, una teoría propuesta por el sociólogo polaco Zygmunt Bauman en la cual se argumenta que la sociedad moderna se caracteriza por la falta de estructuras y la fugacidad de las relaciones humanas. El espectador/a puede ver una representación visual de esta teoría, con elementos que reflejan la fluidez, el cambio constante y la falta de estabilidad.

Mediante la animación 3D se genera un viaje inquietante a través de un entorno virtual repartido en capas totalmente permeables y en constante cambio. La producción musical propia complementa esta representación visual, y se compone de sonidos electrónicos abstractos y melancólicos, evocando la incertidumbre de la sociedad líquida.

En conjunto, esta obra digital busca desafiar al espectador a reflexionar sobre las implicaciones de la teoría de la sociedad líquida y cómo esto afecta a nuestra vida cotidiana.



**Conceptes clau:** societat líquida, animació 3D, post-digital, producció musical i entorns virtuals

**Conceptos clave:** sociedad líquida, animación 3D, post-digital, producción musical y entornos virtuales

[www.instagram.com/androsssssss/](https://www.instagram.com/androsssssss/)

[vimeo.com/user166208803](https://vimeo.com/user166208803)

**Una verdad completa**

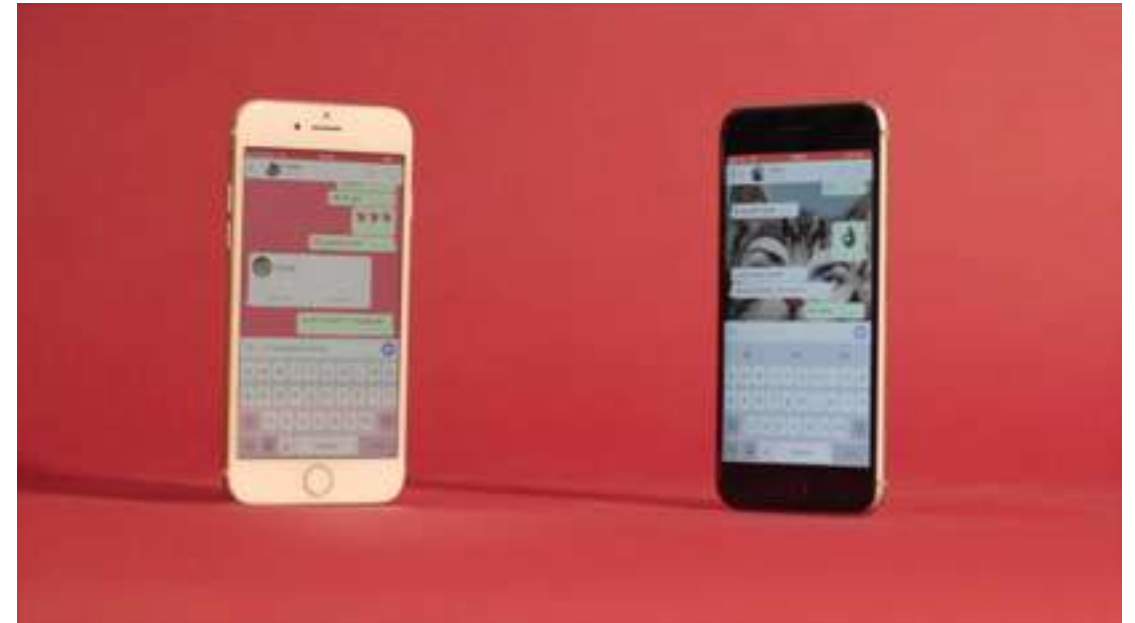
Què passa quan l'amor s'esgota però l'arxiu continua viu en el núvol? Com són les ruïnes digitals? En un dels seus textos Hannah Black es pregunta què és el que queda quan l'amor s'acaba. Aquestes peces audiovisuals són la retransmissió del que queda, una representació del que va ser veritat. La manera de traslladar aqueixa intimitat concreta i del seu arxiu per a ser assumit. L'arxiu en l'actualitat ja no es presuposa com un concepte físic, ara és qualsevol cosa en el núvol, o en una carpeta en el teu ordinador o mòbil, es conviu amb eines per a localitzar moments, records o enllaços. Una verdad completa és la representació de l'autòmat en el qual les persones estan sempre apunte de convertir-se, fins i tot en la major tensió emocional possible. La seua versió digital està composta per tres arxius audiovisuals que reproduïxen una conversa amorosa via WhatsApp, i la seua versió física és la impressió d'aquesta conversa sentimental en rotillo de tiquet de principi a fi.

Una verdad completa s'apropia de recursos a l'ús que formen part de la nostra quotidianitat en internet, com l'ús de l'assistent personal per a la narració de la conversa, la captura de pantalla per a recollir íntegrament la conversa (on amb deteniment, i a través de l'enregistrament de pantalla de l'espectador podria llegir-la sencera), i finalment la representació en viu de la conversa, assumint els espais morts d'espera entre missatge i missatge, entre que un està en línia, escrivint o a l'espera de ser llegit o respondre. Aquesta peça digital s'interessa per l'evolució de l'emocional en les plataformes digitals. O de la possibilitat del vincle emocional, la possibilitat de l'amor, i com la nostra identitat es construeix i deriva entorn a internet.

**Una verdad completa**

¿Qué pasa cuando el amor se agota pero el archivo sigue vivo en la nube? ¿Cómo son las ruinas digitales? En uno de sus textos Hannah Black se pregunta qué es lo que queda cuando el amor se acaba. Estas piezas audiovisuales son la retransmisión de lo que queda, una representación de lo que fue verdad. La forma de trasladar esa intimidad concreta y de su archivo para ser asumido. El archivo en la actualidad ya no se presupone como un concepto físico, ahora es cualquier cosa en la nube, o en una carpeta en tu ordenador o móvil, convivimos con herramientas para localizar momentos, recuerdos o enlaces. Una verdad completa es la representación del autómata en el que estamos siempre apunto de convertirnos, incluso en la mayor tensión emocional posible. Su versión digital está compuesta por tres archivos audiovisuales que reproducen una conversación amorosa vía WhatsApp, y su versión física es la impresión de ésta conversación sentimental en rollo de ticket de principio a fin.

Una verdad completa se apropia de recursos al uso que forman parte de nuestra cotidianidad en internet, como el empleo del asistente personal para la narración de la conversación, la captura de pantalla para recoger en su totalidad la conversación (donde con detenimiento, y a través de la grabación de pantalla del espectador podría leerla entera), y finalmente la representación en vivo de la conversación, asumiendo los espacios muertos de espera entre mensaje y mensaje, entre que uno está en línea, escribiendo o a la espera de ser leído o responder. Esta pieza digital se interesa por la evolución de lo emocional en las plataformas digitales. O de la posibilidad del vínculo emocional, la posibilidad del amor, y cómo nuestra identidad se construye y deriva entorno a internet.



**Conceptes clau:** amor, emoció, conversa, vincles i núvol

**Conceptos clave:** amor, emoción, conversación, vínculos y nube

[www.instagram.com/liviadaniel/](http://www.instagram.com/liviadaniel/)

**Los Macguffin**

Els MacGuffin són una parella de deixalla, una mig pomelo l'u per a l'altre, un trencat per a un descosit, víctimes del seu temps i orfes de futur. La senyora MacGuffin, Carolina Diego, és fotògrafa, i el senyor MacGuffin, Pablo G. García, escriptor. De la unió d'aquesta sinergia i despropòsit naixen aquestes desventures. La fotonovel·la costumista, neorealista i surrealista compta la seua vida en parella. Utilitzant la tècnica del collage fotogràfic fa una revisió del gènere des de l'humor gràfic. Inspirat en «Los Roper» o còmics com «Mafalda» o «13, rue del percebe», les seues històries són quotidianes però no per això menys extraordinàries.

Situada a Alacant, és un relat humorístic de la forma de vida de la ciutat, els seus usos i costums; una crònica de l'actualitat. Al seu torn, pretén ser un espill de la societat actual, si bé un espill unes vegades còncav i altres convex, que reflecteix i deforma les relacions de parella, d'amistat o veïnals del present.

En el transcurs dels diferents capítols es recorre la ciutat en un trajecte transversal que va del privat al públic descobrint i reconeixent espais comuns i no tan comuns. Aquest projecte explora la cultura alacantina així com la cultura artística en boca dels seus protagonistes, a l'ésser una fotògrafa i l'altre escriptor. Mitjançant la revisió del format en desús de la fotonovel·la, els autors pretenen reflexionar sobre diversos temes tant concrets com universals des del seu propi univers.

**Los Macguffin**

Los MacGuffin son una pareja de desecho, un medio pomelo el uno para el otro, un roto para un descosido, víctimas de su tiempo y huérfanos de futuro. La señora MacGuffin, Carolina Diego, es fotógrafa, y el señor MacGuffin, Pablo G. García, escritor. De la unión de esta sinergia y despropósito nacen estas desventuras. La fotonovela costumbrista, neorealista y surrealista cuenta su vida en pareja. Utilizando la técnica del collage fotográfico hace una revisión del género desde el humor gráfico. Inspirado en «Los Roper» o cómics como «Mafalda» o «13, rue del percebe», sus historias son cotidianas pero no por ello menos extraordinarias.

Ubicada en Alicante, es un relato humorístico de la forma de vida de la ciudad, sus usos y costumbres; una crónica de la actualidad. A su vez, pretende ser un espejo de la sociedad actual, si bien un espejo unas veces cóncavo y otras convexo, que refleja y deforma las relaciones de pareja, de amistad o vecinales del presente.

En el transcurso de los distintos capítulos se recorre la ciudad en un trayecto transversal que va de lo privado a lo público descubriendo y reconociendo espacios comunes y no tan comunes. Este proyecto explora la cultura alicantina así como la cultura artística en boca de sus protagonistas, al ser una fotógrafa y el otro escritor. Mediante la revisión del formato en desuso de la fotonovela, los autores pretenden reflexionar sobre diversos temas tanto concretos como universales desde su propio universo.

**Conceptes clau:** fotonovel·la, neorealisme, costumbrisme, humor i collage

[www.instagram.com/losmacguffin/](http://www.instagram.com/losmacguffin/)

**Conceptos clave:** fotonovela, neorealismo, costumbrismo, humor y collage

[www.facebook.com/losmacguffin](http://www.facebook.com/losmacguffin)



**BIG\_LOVE\_DATA**

«Welcome to the black hole of your data.  
Welcome to BIG\_LOVE\_DATA».

En una societat on la intel·ligència artificial, el big data i els algorismes evolucionen a una velocitat multiplicada exponencialment en temps i ús, el ritual afectiu muta en la seua praxi. El concepte d'amor orgànic és substituït per una visió digital que anul·la tot tipus de connexió afectiva, expandint el cos físic a un cos de dades. BIG\_LOVE\_DATA proposa una reflexió ficcionada sobre les reminiscències de l'amor obsolet mitjançant una posada en escena d'estètica retrofuturista, tints distòpics i cert sentit irònic.

Aquesta videocàpsula recrea alguns conceptes sobre la identitat contemporània: subjectes propers al ciborg, individualitats narcisistes-depressives, la transició del cos físic al cos de dades i la deriva irreversible cap a l'amor digital, tractats per algunes/s autors contemporanis com Donna Haraway («Manifesto Cyborg») o Byung-Chul Han («La agonía del Eros», «No cosas»).

Càpsula de vídeo digital, cinema 4 K, 16:9, color, so, 3'50", V.O. anglés, subtítols anglés

Concepte, direcció d'art, guió, edició, vestuari: Marta Negre  
 Director de fotografia, postproducció: Andreu Signes  
 Performers: Mónica Real, Inés Muñoz, Andreu ASES  
 Maquillatge, perruqueria: Alba Colorus  
 Música: Deja vu. Holizna CCO

**BIG\_LOVE\_DATA**

«Welcome to the black hole of your data. Welcome to BIG\_LOVE\_DATA»

En una sociedad en la que la inteligencia artificial, el big data y los algoritmos evolucionan a una velocidad multiplicada exponencialmente en tiempo y uso, el ritual afectivo muta en su praxis. El concepto de amor orgánico es sustituido por una visión digital que anula todo tipo de conexión afectiva, expandiendo el cuerpo físico a un cuerpo de datos. BIG\_LOVE\_DATA propone una reflexión ficcionada sobre las reminiscencias del amor obsoleto a través de una puesta en escena de estética retro-futurista, tintes distópicos y cierto sentido irónico.

Esta videocápsula recrea conceptos sobre la identidad contemporánea, sujetos próximos al ciborg, individualidades narcisistas-depresivas, la transición del cuerpo físico al cuerpo de datos y la irreversible deriva hacia el amor digital, tratados por algunas autoras/es como Donna Haraway («Manifesto Cyborg») o Byung-Chul Han («La agonía del Eros», «No cosas»).

Cápsula de vídeo digital, cinema 4 K, 16:9, color, sonido, 3'50", V.O. inglés, subtítulos inglés

Concepto, dirección de arte, guión, edición, vestuario: Marta Negre  
 Director de fotografía, postproducción: Andreu Signes  
 Performers: Mónica Real, Inés Muñoz, Andreu ASES  
 Maquillaje, peluquería: Alba Colorus  
 Música: Deja vu. Holizna CCO



**Conceptes clau:** big data, cos de dades, amor digital, identitat contemporània i assaig audiovisual

**Conceptos clave:** big data, cuerpo de datos, amor digital, identidad contemporánea y ensayo audiovisual

[www.instagram.com/martanegre\\_videocreation/](http://www.instagram.com/martanegre_videocreation/)

[www.facebook.com/marta.negre.81/](http://www.facebook.com/marta.negre.81/)

**L\*s artistes també comen**

L\*s artistes també comen és un pòdcast que reprèn el projecte iniciat en 2015, que va sorgir davant la necessitat de visibilitzar i denunciar la precarietat de les i els artistes a través d'una proposta: «Tu em convides a dinar i jo dibuixe durant el menjar. En finalitzar podràs quedar-te un dibuix». Durant cinc mesos l'artista va rebre quaranta-cinc invitacions i d'aquesta manera va aconseguir menjar del seu treball.

Es va exposar al Centre del Carme Cultura Contemporània una sala que contenia el calendari de reserves, els menús, i les estovalles. Cada menjar tenia unes estovalles amb una lletra pintada, durant el transcurs de l'exposició la paret va anar formant la frase L\*s artistes també comen. El lema va funcionar com un artefacte que es va desplegar des de dins de la institució com un crit d'atenció sobre la precària situació de les i els artistes.

Encara que la situació de les artistes ha millorat gràcies a AVVAC i altres agents culturals, continua sent difícil menjar de l'art. Hui gràcies al CCCC, com un espai obert i plural, tornem a compartir experiències aquesta vegada convidant a menjar a artistes i preguntant-los que viuen. Reflexionem sobre la situació i necessitats del sector.

**L\*s artistes también comen**

L\*s artistes también comen es un podcast que retoma el proyecto iniciado en 2015, que surgió ante necesidad de visibilizar y denunciar la precariedad de las y los artistas a través de una propuesta: «Tú me invitas a comer y yo dibujo durante la comida. Al finalizar podrás quedarte un dibujo». Durante cinco meses la artista recibió cuarenta y cinco invitaciones y de esta forma logró comer de su trabajo.

Se expuso en el Centre del Carme Cultura Contemporània una sala que contenía el calendario de reservas, los menús, y los manteles. Cada comida tenía un mantel con una letra pintada, durante el transcurso de la exposición la pared fue formando la frase L\*s artistas también comen. El lema funcionó como un artilugio que se desplegó desde dentro de la institución como un grito y una llamada de atención acerca de la precaria situación de las y los artistas.

Aunque la situación de las artistas ha mejorado gracias a AVVAC y otros agentes culturales, sigue siendo difícil comer del arte. Hoy gracias al CCCC, como un espacio abierto y plural, se vuelven a compartir experiencias esta vez invitando a comer a artistas y preguntándoles de que viven. Se reflexiona sobre la situación y necesidades del sector.



**Conceptes clau:** artistes, professionalització, precarietat, art col·laboratiu i podcast

[www.instagram.com/veronica.frances/](https://www.instagram.com/veronica.frances/)

**Conceptos clave:** artistas, profesionalización, precariedad, art colaborativo y podcast

[twitter.com/verofrances\\_?lang=es](https://twitter.com/verofrances_?lang=es)

**#Z: Retrato semificionado de una generación**

#Z és el curtmetratge resultant d'unes jornades de mediació i creació artística amb joves pertanyents a l'anomenada Generació Z per a reflexionar sobre el concepte d'«identitat».

Sorgit de les 4es Residències Artístiques i Culturals de l'Ajuntament de València (Joventut VLC), el curtmetratge pren com a punt de partida una sèrie de textos creats ex profeso pels participants (d'entre 16 i 17 anys) en els quals mostren sense complexos les seues inquietuds i les diferents realitats a les que s'enfronten dia a dia.

Acompanyant a les seues narracions, els mateixos creadors protagonitzen una «semificció» que es presenta a manera de «fotografies en moviment» (en una relació d'aspecte quasi quadrada que evoca a les publicacions d'Instagram) en la qual l'audiovisual es posa al servei de les seues històries, transitant des del costumisme fins a la poètica, passant per l'oníric o la denúncia social.

Amb la ciutat de València com a teló de fons, les històries d'aquests set adolescents recorren camins diferents que parteixen d'ells mateixos i que acaben per entrecruar-se en un lloc comú, servint, en última instància, d'espejo al qual enfrontar a tota una generació.

**#Z: Retrato semificionado de una generación**

#Z es el cortometraje resultante de unas jornadas de mediación y creación artística con jóvenes pertenecientes a la llamada Generación Z para reflexionar acerca del concepto de «identidad».

Surgido de las 4as Residencias Artísticas y Culturales del Ayuntamiento de València (Joventut VLC), el cortometraje toma como punto de partida una serie de textos creados ex profeso por los participantes (de entre 16 y 17 años) en los que muestran sin complejos sus inquietudes y las distintas realidades a las que se enfrentan día a día.

Acompañando a sus narraciones, los mismos creadores protagonizan una «semificción» que se presenta a modo de «fotografías en movimiento» (en una relación de aspecto casi cuadrada que evoca a las publicaciones de Instagram) en la que el audiovisual se pone al servicio de sus historias, transitando desde el costumbrismo hasta la poética, pasando por lo onírico o la denuncia social.

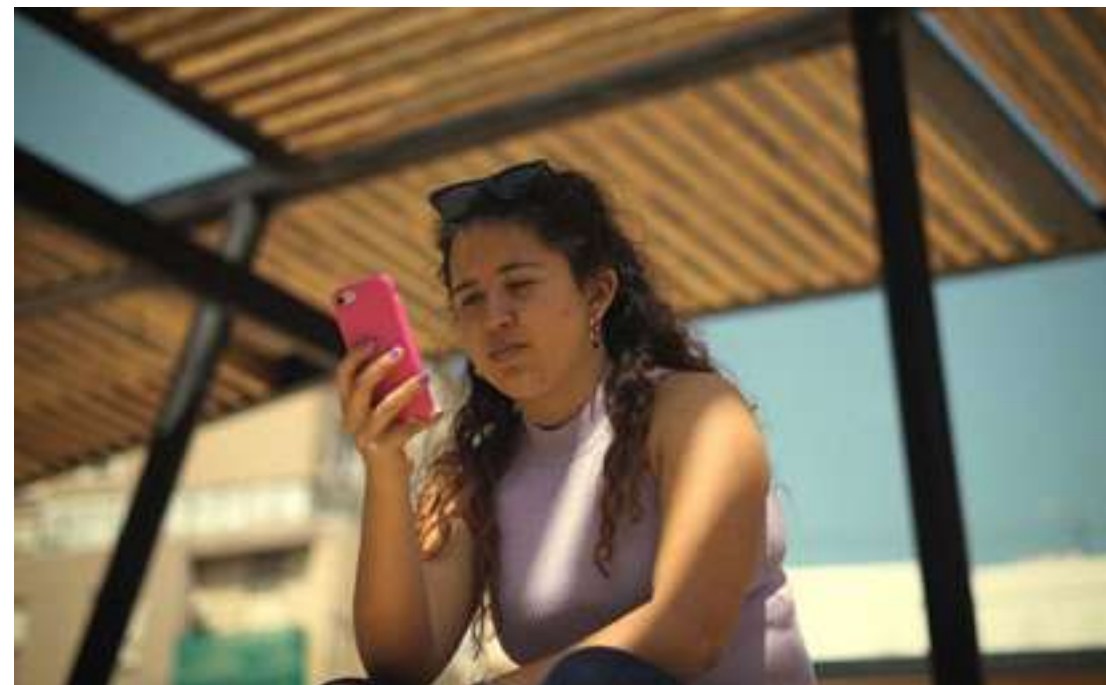
Con la ciudad de València como telón de fondo, las historias de estos siete adolescentes recorren caminos distintos que parten de ellos mismos y que terminan por entrecruzarse en un lugar común, sirviendo, en última instancia, de espejo al que enfrontar a toda una generación.

**Conceptes clau:** curtmetratge, documental, inquietuds, perspectives i generació Z

[www.instagram.com/foriaproducciones/](http://www.instagram.com/foriaproducciones/)

**Conceptos clave:** cortometraje, documental, inquietudes, perspectivas y generación Z

[www.instagram.com/somoszetas/](http://www.instagram.com/somoszetas/)



## Marta Coca — José Luis Maravall

### The Happy Gen

The Happy Gen és un webtoon dibuixat per Marta Coca, amb guió de José Luis Maravall.

Un webtoon és un còmic digital destinat a ser publicat en línia i llegit mitjançant dispositius mòbils, principalment telèfons. Per oposició al format de còmic tradicional imprès, en el webtoon la lectura es realitza mitjançant el scroll en la pantalla, per la qual cosa el tempo de la narració i els recursos visuals han d'adaptar-se a les particularitats del suport digital.

The Happy Gen és una història de ciència-ficció en una aparent utopia en la qual els adolescents reben un enregistrament realitzat per ells mateixos en complir els 25 anys, en la qual s'expliquen quines decisions prendre per aconseguir la felicitat personal. La protagonista, Mia, és l'única persona que no ha rebut el seu missatge. Això unit al fet que a poc a poc descobreix les contradiccions d'aquesta hipotètica societat feliç, li anima a iniciar la seua pròpia revolució per la seua llibertat i la dels seus companys.

Es porta publicant un capítol setmanal des de setembre de 2022. La primera temporada està constituïda per 50 i acabarà de publicar-se al juliol de 2023.

### The Happy Gen

The Happy Gen es un webtoon dibujado por Marta Coca, con guion de José Luis Maravall.

Un webtoon es un cómic digital destinado a ser publicado online y leído mediante dispositivos móviles, principalmente teléfonos. Por oposición al formato de cómic tradicional impreso, en el webtoon la lectura se realiza mediante el scroll en la pantalla, por lo que el tempo de la narración y los recursos visuales deben adaptarse a las particularidades del soporte digital.

The Happy Gen es una historia de ciencia ficción en una aparente utopía en la que los adolescentes reciben una grabación realizada por ellos mismos al cumplir los 25 años, en la que se explican qué decisiones tomar para alcanzar la felicidad personal. La protagonista, Mia, es la única persona que no ha recibido su mensaje. Esto unido a que poco a poco descubre las contradicciones de esta hipotética sociedad feliz, le anima a iniciar su propia revolución por su libertad y la de sus compañeros.

Se lleva publicando un capítulo semanal desde septiembre de 2022. La primera temporada está constituida por 50 y terminará de publicarse en julio de 2023.

**Conceptes clau:** webtoon, còmic digital, ciència ficció, thriller i distopia

[www.instagram.com/martacocaperez/](https://www.instagram.com/martacocaperez/)

**Conceptos clave:** webtoon, cómic digital, ciencia ficción, thriller y distopia

[www.tiktok.com/@thehappygen](https://www.tiktok.com/@thehappygen)





**El esfuerzo constante de ganarse la vida**

«Són les huit del matí. Quan tornes a casa serà de nit. El sol no brillarà hui per a tu».

Aquesta frase està extreta de la pel·lícula «La classe operaia va in paradiso», realitzada en 1971 per Elio Pietri. La proclamen un grup de treballadors i estudiants en vaga a l'entrada d'una fàbrica. Els operaris entren mentre són increpats per aquest grup. En aquesta pel·lícula es posa en evidència que el problema dels treballadors no sols té a veure amb l'explotació, les condicions de treball, la precarietat en els seus llocs sinó també que la quantitat d'hores treballades fa que les seues vides siguin pobres en experiències.

El esfuerzo constante de ganarse la vida és una performance on es tracta de treballar el mínim, el just i el que l'artista entén per raonable. Contarà el que pensa de la disciplina, del treball del ballari i del segrest de temps i de la crisi de sensibilitat. S'explicarà com se sent en repetir durant huit hores al dia la mateixa acció en una fàbrica o com es queda el cos en ballar el mateix espectacle durant cinc anys. I per a acabar l'artista contarà uns acudits com aquest: Tots seriem més feliços si treballàrem del que ens agrada. En el meu cas és molt difícil trobar treball de macarrons amb formatge.

**El esfuerzo constante de ganarse la vida**

«Son las ocho de la mañana. Cuando vuelves a casa será por la noche. El sol no brillará hoy para ti».

Esta frase está extraída de la película «La classe operaia va in paradiso», realizada en 1971 por Elio Pietri. La proclaman un grupo de trabajadores y estudiantes en huelga en la entrada de una fábrica. Los operarios entran mientras son increpados por este grupo. En esta película se pone en evidencia que el problema de los trabajadores no solo tiene que ver con la explotación, las condiciones de trabajo, la precariedad en sus lugares sino también que la cantidad de horas trabajadas hace que sus vidas sean pobres en experiencias.

El esfuerzo constante de ganarse la vida es una performance donde se trata de trabajar lo mínimo, lo justo y lo que el artista entiende por razonable. Contará lo que piensa de la disciplina, del trabajo del bailarín y del secuestro de tiempo y de la crisis de sensibilidad. Se explicará cómo se siente al repetir durante ocho horas en el día la misma acción en una fábrica o como se queda el cuerpo al bailar el mismo espectáculo durante cinco años. Y para acabar el artista contará unos chistes como este: Todos seríamos más felices si trabajamos del que nos gusta. En mi caso es muy difícil encontrar trabajo de macarrones con queso.

**Conceptes clau:** treball, precarietat, esgotament, taller placer i performance

**Conceptos clave:** trabajo, precariedad, agotamiento, taller placer y performance

[www.instagram.com/tallerplacer/](http://www.instagram.com/tallerplacer/)



## Sara Aliana Llorca — Sara Marhuenda Barberá

### ¿Te está llegando algo?

¿Te está llegando algo? és una proposta audiovisual de Sara Marhuenda i Sara Aliana, produïda en el marc de la convocatòria Scroll 2022 dins del projecte Negre i realitzat amb l'ajuda del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Tot comença amb un viatge en tren cap a la Documenta de Kassel. No totes les amigues podien viatjar, així que les artistes van decidir cosir un ninot a grandària real de la seua amiga Maria que no podia vindre perquè estava treballant. A través d'un enregistrament audiovisual analògic i digital es planteja una sort d'exercici comunicatiu a distància per a què la que no està senta que està. La importància de l'amistat articula tant la motivació del projecte com la part processual donant lloc a una constant reflexió sobre el que són per a elles els afectes.

Comprentent la dècada dels vint anys com un moment de canvi, la dificultat per a fer del treball artístic una professió remunerada es presenta com a succés problemàtic i determinant. Es pretén repensar des de l'experiència personal com aquesta situació de fragilitat aboca a treballs aliens que fatigen fent que, en moltes ocasions, es deixe de costat la labor artística. En aquesta peça s'escolten les múltiples veus que donen cos a aquesta generació destacant la importància de les seues condicions materials. Es reivindica el valor dels vincles mitjançant l'acció física de carregar amb un cos lleuger per a activar el seu record i servir-nos de la imatge per a comunicar-se. A més, es pot veure com durant el trajecte es pregunten on situar els límits entre treballar en el projecte i gaudir del viatge.

**Conceptes clau:** amistat, joventud, vincles, cos i impossibilitat

[www.instagram.com/sara\\_aliana\\_llorca/](https://www.instagram.com/sara_aliana_llorca/)

### ¿Te está llegando algo?

¿Te está llegando algo? es una propuesta audiovisual de Sara Marhuenda y Sara Aliana, producida en el marco de la convocatoria Scroll 2022 dentro del proyecto Negre y realizado con la ayuda del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Todo empieza con un viaje en tren a la Documenta de Kassel. No todas las amigas podían viajar, así que decidieron, coser un muñeco a tamaño real de su amiga Maria que no podía venir porque estaba trabajando. A través de un registro audiovisual analógico y digital se plantea una suerte de ejercicio comunicativo a distancia para que la que no está sienta que está. La importancia de la amistad articula tanto la motivación del proyecto como la parte procesual dando lugar a una constante reflexión sobre lo que son para nosotras los afectos.

Comprendiendo la década de los veinte años como un momento de cambio, la dificultad para hacer del trabajo artístico una profesión remunerada se presenta como suceso problemático y determinante. Se pretende repensar desde la experiencia personal como esta situación de fragilidad nos aboca a trabajos ajenos que fatigan haciendo que, en muchas ocasiones, se deje de lado la labor artística. En esta pieza se escuchan las múltiples voces que dan cuerpo a esta generación destacando lo determinante de sus condiciones materiales. Se reivindica el valor de los vínculos a través de la acción física de cargar un cuerpo ligero para activar su recuerdo y servirnos de la imagen para comunicarnos. Además, se puede ver como durante el trayecto las artistas se preguntan dónde situar los límites entre trabajar y disfrutar del viaje

**Conceptos clave:** amistad, joventud, vinculos, cuerpo e imposibilidad

[www.instagram.com/sara.marhuenda/](https://www.instagram.com/sara.marhuenda/)



# Visibles més enllà del gènere

# Visibles más allá del género

EVA MAÑEZ LÓPEZ, Guardianas de la memoria

BRESSOL PRODUCCIONS Les que corren

MÓNICA DEL REY JORDÀ (ART AL QUADRAT). Mapa de las mujeres rapadas del franquismo

GABRIELA RIVERA LUCERO. Maternajes transfronterizos.

MARÍA LLOPIS. 30 Años Fxllando (@30aaff)

MAU MONLEÓN PRADAS. #CampusDeMujeres

ANNA MARIA STAIANO. Transexpace: Revuelta Galáctica

LA ERRERIA (HOUSE OF BENT). The Unofficial Tour of the House of Bent

ALEJANDRO MAÑAS. ¿Y si no hubiese sido así...?

RAUL RIEBENBAUER. O que fica



Increpació. Interacció i interlocució entre la memòria individual i col·lectiva. Les descendents de les víctimes. / Homenatge visual i visibilitzador del treball de la dona en els magatzems de taronges. / Localització i reparació de la memòria de les dones represaliades, rapades, violentades. / Fotografia experimental entorn del maternatge de dones migrants. Ritual i resistència / Novel·la autobiogràfica i guaridora per capítols sobre l'experiència sexual, que confirma la normalització de la violència i l'abús en la societat. / Geolocalització de dones artistes. Mapa interactiu de les seues obres en espais públics. / Camp i ciència-ficció com a subversió. Apropiació des del queer d'arquitectures simbòliques del poder. / Recol·lecció participativa de sabers botànics custodiats i transmesos per les dones / Contra les narratives hegemòniques. Visita-relat activista itransfeminista. / Retrats digitals que empoderen subvertint rols de gènere / Un mural amb un vestit en un penjador de filferro que al·legoritza l'avortament il·legal. El rastre que homenatja la memòria d'una muralista.

Increpación. Interacción e interlocución entre la memoria individual y colectiva. Las descendientes de las víctimas. / Homenaje visual y visibilizador del trabajo de la mujer en los almacenes de naranjas. / Localización y reparación de la memoria de las mujeres represaliadas, rapadas, violentadas. / Fotografía experimental en torno al maternaje de mujeres migrantes. Ritual y resistencia / Novela autobiográfica y sanadora por capítulos sobre la experiencia sexual, que confirma la normalización de la violencia y el abuso en la sociedad. / Geolocalización de mujeres artistas. Mapa interactivo de sus obras en espacios públicos. / Camp y ciencia ficción como subversión. Apropiación desde lo queer de arquitecturas simbólicas del poder. / Recolección participativa de saberes botánicos custodiados y transmitidos por las mujeres / Contra las narrativas hegemónicas. Visita-relato activista y transfeminista. / Retratos digitales que empoderan subvirtiendo roles de género / Un mural con un vestido en una percha de alambre que alegoriza el aborto ilegal. El rastro que homenajea la memoria de una muralista.

**cultura online**

**VISIBLES MÉS ENLLÀ  
DEL GÈNERE**

**Guardianas de la memoria**

Amb més de 100 fosses comunes i les restes de 2.238 afusellats del franquisme, Paterna es converteix així en la «gran fossa comuna» i símbol de la memòria històrica a Espanya. Aquesta web recull 60 retrats i testimoniatges realitzats per la fotoperiodista Eva Mañez a dones descendents d'afusellats a Paterna pel franquisme. Les fotografies estan preses en diferents llocs de la geografia valenciana l'any 2021 i els testimoniatges són fruit d'extenses entrevistes. Ens trobem davant un material que conforma la memòria viva de diverses generacions de dones, les guardianes de la memòria, oferint una mirada de gènere a la Memòria Democràtica. D'aquesta manera serveixen d'interacció i interlocució entre la memòria individual i la memòria col·lectiva. Totes elles exerceixen una espècie de «memòria vicària», per la qual la memòria del seu avi o àvia passa a la seua consciència i ja no és només de l'avantpassat, sinó que es converteix en seua també. Filles, netes i besnetes d'afusellats i desapareguts de diferents llocs de la Comunitat Valenciana i Espanya que van trobar a Paterna una bala i la fossa comuna. Històries de silencis i cerca que ara reclamen veritat, justícia i reparació.

**Guardianas de la memoria**

Con más de 100 fosas comunes y los restos de 2.238 fusilados del franquismo, Paterna se convierte así en la «gran fosa común» y símbolo de la memoria histórica en España. Esta web recoge 60 retratos y testimonios realizados por la fotoperiodista Eva Mañez a mujeres descendientes de fusilados en Paterna por el franquismo. Las fotografías están tomadas en diferentes lugares de la geografía valenciana en el año 2021 y los testimonios son fruto de extensas entrevistas. Nos encontramos ante un material que conforma la memoria viva de varias generaciones de mujeres, las guardianas de la memoria, ofreciendo una mirada de género a la Memoria Democrática. De esta manera sirven de interacción e interlocución entre la memoria individual y la memoria colectiva. Todas ellas ejercen una especie de «memoria vicaria», por la que la memoria de su abuelo o abuela pasa a su conciencia y ya no es solo del antepasado, sino que se convierte en suya también. Hijas, nietas y bisnietas de fusilados y desaparecidos de diferentes lugares de la Comundtat Valenciana y España que encontraron en Paterna una bala y la fosa común. Historias de silencios y búsqueda que ahora reclaman verdad, justicia y reparación.

**Conceptes clau:** retrats i testimoniatges de dones descendents d'afusellats

[www.instagram.com/evamanez/](https://www.instagram.com/evamanez/)  
[www.facebook.com/eva.manez](https://www.facebook.com/eva.manez)

**Conceptos clave:** retratos y testimonios de mujeres descendientes de fusilados

[twitter.com/eva\\_manez](https://twitter.com/eva_manez)



**Les que corren**

Les que corren és un curtmetratge documental (27') sobre el treball de les dones als magatzems de taronja en Carcaixent. Mitjançant el relat oral i imatges d'arxiu inèdites, es pot conèixer com eren els oficis als magatzems cítricoles, les seues condicions laborals i detalls de les vides d'unes dones a les quals mai se les va reconèixer la seua importància en un sector que tanta prosperitat va aportar a la indústria cítrica valenciana.

Amb la participació de: Teresa Oltra, Maria Oltra, Josefa Albert i Milagros Llorente.

Una producció de la Regidoria d'Agricultura de l'Ajuntament de Carcaixent, per a la primera mostra cítrica «Carcaixent Bressol de la Taronja». Dirigit per Toni Lucas i Vicent Pons.

Dedicat a totes les treballadores dels magatzems.

**Les que corren**

Les que corren es un cortometraje documental (27') sobre el trabajo de las mujeres a los almacenes de naranja en Carcaixent. Mediante el relato oral e imágenes de archivo inéditas, conocemos como eran los oficios a los almacenes cítricos, sus condiciones laborales y detalles de vida de unas mujeres a las que nunca se les reconoció su importancia en un sector que tanta prosperidad aportó a la industria cítrica valenciana.

Con la participación de: Teresa Oltra, Maria Oltra, Josefa Albert y Milagros Llorente.

Una producción de la Regidoria de Agricultura del Ayuntamiento de Carcaixent, para la primera muestra cítrica «Carcaixent Bressol de la Taronja». Dirigido por Toni Lucas y Vicent Pons.

Dedicado a todas las trabajadoras de los almacenes.



**Conceptes clau:** documental, dones, taronja, magatzem i treballadores

**Conceptos clave:** documental, mujeres, naranja, almacén y trabajadoras

[www.instagram.com/bressolproduccions/?hl=es](https://www.instagram.com/bressolproduccions/?hl=es)

[www.facebook.com/ProduccionsdelBressol/?locale=es\\_ES](https://www.facebook.com/ProduccionsdelBressol/?locale=es_ES)

**Mapa de las mujeres rapadas del franquismo**

Mapa de las mujeres rapadas del franquismo és un mapa interactiu artístic basat en fets reals sobre les dones que van ser represaliades durant el franquisme amb el rapat de cabell, entre altres càstigs, com les humiliacions, violacions o fins i tot l'afusellament.

El motiu principal pel qual aquestes dones van ser represaliades va ser la seua llibertat de decisió que s'escapava del model tradicional que se suposa aquestes dones havien de complir.

Malgrat semblar anecdòtic, el rapat de cabell no va ser un fet aïllat, sinó que va ser sistèmic en tota Espanya, aquest mapa així ho posa de manifest revelant la dimensió de la violència que es va exercir cap a les dones i que no ha sigut reparada. Però també hi ha un desig d'observar des del present aquells esdeveniments, actes, obres artístiques que s'estan realitzant en l'actualitat per a reparar la seua memòria, formant un panorama d'aquesta restitució.

El Mapa està realitzat per Art al Quadrat en col·laboració amb el Centre per a la Investigació i la Memòria: Dones, Memòria i Justícia. És una obra en procés que s'actualitza periòdicament amb l'aportació de noves dades, la realització de noves fotografies i celebració de nous actes.

**Mapa de las mujeres rapadas del franquismo**

Mapa de las mujeres rapadas del franquismo es un mapa interactivo artístico basado en hechos reales sobre las mujeres que fueron represaliadas durante el franquismo con el rapado de cabello, entre otros castigos, como las humillaciones, violaciones o incluso el fusilamiento.

El motivo principal por el cual estas mujeres fueron represaliadas fue su libertad de decisión, que se escapaba del modelo tradicional que se supone estas mujeres tenían que cumplir.

A pesar de parecer anecdótico, el rapado de cabello no fue un hecho aislado, sino que fue sistémico en toda España, este mapa así lo pone de manifiesto revelando la dimensión de la violencia que se ejerció hacia las mujeres y que no ha sido reparada. Pero también hay un deseo de observar desde el presente aquellos acontecimientos, actos, obras artísticas que se están realizando en la actualidad para reparar su memoria, formando un panorama de esta restitución.

El Mapa está realizado por Art al Quadrat en colaboración con el Centro para la Investigación y la Memoria: Mujeres, Memoria y Justicia. Es una obra en proceso que se actualiza periódicamente con la aportación de nuevos datos, la realización de nuevas fotografías y celebración de nuevos actos.



Como símbolo de reparación, se recrea en los lugares donde se represalió.

**Conceptes clau:** dona, memòria històrica, rapades, fotografia i mapa

**Conceptos clave:** mujer, memoria histórica, rapadas, fotografía y mapa

[www.instagram.com/artalquadrat/](http://www.instagram.com/artalquadrat/)  
[www.facebook.com/artalquadrat/](http://www.facebook.com/artalquadrat/)

[twitter.com/artalquadrat](https://twitter.com/artalquadrat)

**Maternajes Transfronterizos**

Maternajes Transfronterizos és un projecte fotogràfic experimental, de caràcter inèdit, de l'artista visual i fotògrafa Gabriela Rivera Estel, amb el comissariat de la investigadora Andrea Beltramo Fernández. En aquesta proposta l'artista investiga entorn de la maternitat, criança i cures, des d'una perspectiva feminista, descolonial i situada, prenent com a punt d'inici la seua pròpia experiència com a mare artista i dona migrant originària de Xile, habitant la ruralitat a la província de Castelló. El projecte es va proposar retratar a diverses mares i/o cuidadores migrants provinents del sud global que habiten a la Comunitat Valenciana, mitjançant l'ús de tècniques fotogràfiques analògiques experimentals, les que a manera de ritual, s'activen amb objectes orgànics significants per a cada persona retratada. Proposant des de l'identitari visibilitzar les seues experiències per a instal·lar múltiples reflexions mitjançant el llenguatge fotogràfic sobre les complexitats, resistències i acolliment en els processos migratoris, així com les contradiccions en les relacions nord-sud, i les asimetries simbòliques que això comporta per a transitar des de l'íntim al cos social. Per a això es va buscar generar un espai fotogràfic segur amb cada retratada, lloc en què es van abordar experiències de criança, reforçat mitjançant una sèrie de preguntes motivadores, invitació a treballar amb objectes de memòria personal, per a posteriorment revelar amb materials orgànics amb els quals cada cuidadora va identificar les seues vivències com si es realitzara un conjur, a través de la tècnica fotogràfica denominada «filmsoup», en el qual es remullen rodets fotogràfics amb diversitat de substàncies generant reaccions químiques.

**Maternajes Transfronterizos**

Maternajes Transfronterizos es un proyecto fotográfico experimental, de carácter inédito, de la artista visual y fotógrafa Gabriela Rivera Lucero, con el comisariado de la investigadora Andrea Beltramo Fernández. En esta propuesta la artista investiga en torno a la maternidad, crianza y cuidados, desde una perspectiva feminista, descolonial y situada, tomando como punto de inicio su propia experiencia como madre artista y mujer migrante originaria de Chile, habitando la ruralidad en la provincia de Castellón. El proyecto se propuso retratar a diversas madres y/o cuidadoras migrantes provenientes del sur global que habitan en la Comunitat Valenciana, mediante el uso de técnicas fotográficas analógicas experimentales, las que a modo de ritual, se activan con objetos orgánicos significativos para cada persona retratada. Proponiendo desde lo identitario visibilizar sus experiencias para instalar múltiples reflexiones mediante el lenguaje fotográfico acerca de las complejidades, resistencias y acogida en los procesos migratorios, así como las contradicciones en las relaciones norte-sur, y las asimetrías simbólicas que ello conlleva para transitar desde lo íntimo al cuerpo social. Para ello se buscó generar un espacio fotográfico seguro con cada retratada, lugar en que se abordaron experiencias de crianza, reforzado mediante una serie de preguntas motivadoras, invitación a trabajar con objetos de memoria personal, para posteriormente revelar con materiales orgánicos con los que cada cuidadora identificó sus vivencias cual si se realizase un conjuro, a través de la técnica fotográfica denominada «filmsoup», en el que se remojan carretes fotográficos con diversidad de sustancias generando reacciones químicas.

**Conceptes clau:** maternajes, migració, sud global, feminisme i fotografia anàloga

[www.instagram.com/gabrielariveralucero/](https://www.instagram.com/gabrielariveralucero/)  
[www.instagram.com/maternajestransfronterizos/](https://www.instagram.com/maternajestransfronterizos/)

**Conceptos clave:** maternajes, migración, sur global, feminismos y fotografía análoga

[m.facebook.com/gabriela.riveralucero](https://m.facebook.com/gabriela.riveralucero)





## 30 Años Fxllando (@30aaff)

30 Años Fxllando (@30aaff) és una novel·la que s'està publicant per capítols en la xarxa social Instagram. De la mateixa forma en la qual Guerra i pau es va publicar per fascicles en la revista El missatger rus entre els anys 1873 i 1877.

La novel·la és un recorregut per les experiències sexuals d'una dona des de la seua adolescència fins a l'edat adulta, dels 15 als 45 anys, 30 anys. El títol de la novel·la és @30aaff que són les sigles de 30 Años Fxllando. A causa del neopuritanisme i a la censura actual en les xarxes -i en general en els mitjans-, utilitzem aquestes sigles per a facilitar la seua difusió.

Els primers capítols narren els diferents abusos sexuals patits per la protagonista en la seua infància i adolescència. El relat ens fa testimonis de com una xiqueta/dona s'enfronta a les relacions amb el seu cos i amb l'altre en el pla afectiu sexual en una societat en la qual la violència sexual està normalitzada.

Però per damunt de tot @30aaff és un intent de la protagonista de sanar, de transcendir el rol de víctima i d'aconseguir establir una relació saludable i plaent amb si mateixa, amb el seu cos i a partir d'ací, amb l'altre i amb el món.

## 30 Años Fxllando (@30aaff)

30 Años Fxllando (@30aaff) es una novela que se está publicando por capítulos en la red social Instagram. De la misma forma en la que Guerra y paz se publicó por fascículos en la revista El mensajero ruso entre los años 1873 y 1877.

La novela es un recorrido por las experiencias sexuales de una mujer desde su adolescencia hasta la edad adulta, de los 15 a los 45 años, 30 años. El título de la novela es @30aaff que son las siglas de 30 Años Fxllando. Debido al neopuritanismo y a la censura actual en las redes -y en general en los medios-, utilizamos dichas siglas para facilitar su difusión.

Los primeros capítulos narran los distintos abusos sexuales sufridos por la protagonista en su infancia y adolescencia. El relato nos hace testigos de cómo una niña/mujer se enfrenta a las relaciones con su cuerpo y con el otro en el plano afectivo sexual en una sociedad en la que la violencia sexual está normalizada.

Pero por encima de todo @30aaff es un intento de la protagonista de sanar, de trascender el rol de víctima y de conseguir establecer una relación saludable y placentera consigo misma, con su cuerpo y a partir de ahí, con el otro y con el mundo.

**Conceptes clau:** feminisme, sexualitat, abús sexual, resiliència i sanació

**Conceptos clave:** feminismo, sexualidad, abuso sexual, resiliencia y sanación

[www.instagram.com/30aaff/](http://www.instagram.com/30aaff/)



**#CampusDeMujeres**

#CampusDeMujeres és un projecte d'art participatiu i transmèdia amb base en la xarxa social Instagram que té com a objectiu principal crear un mapa interactiu de les obres de dones artistes presents en l'espai públic en el territori espanyol. Permet la geolocalització d'escultures i projectes d'art públic dins del recentment creat Museu d'Art Públic i Escultures de Dones a Espanya MAPEM, a través de la relectura de gènere de l'espai públic.

#CampusDeMujeres surge de la manca d'informació i visibilitat sobre el treball d'artistes dones en l'espai públic i s'inicia com un Work in Progress a València, a partir de l'anàlisi del Museu Campus Escultòric de la Universitat Politècnica de València MUCAES, on actualment existeixen huit obres de dones artistes enfront de setanta-una d'homes. Aquestes huit obres localitzades entre el Campus de València i de Gandia són les triades per a iniciar el mapa interactiu.

El caràcter innovador del projecte resideix en la utilització de la xarxa social IG per a la relectura del territori, així com per a la geolocalització i catalogació d'obres de dones. S'experimenta amb aquesta xarxa i la seua possibilitat de creació d'un museu virtual, fomentant el debat sobre l'escultura i l'art en l'esfera pública. Així mateix, el seu caràcter participatiu coadjuva a la generació d'una nova memòria col·lectiva.

**#CampusDeMujeres**

#CampusDeMujeres es un proyecto de arte participativo y transmèdia con base en la red social IG que tiene como objetivo principal crear un mapa interactivo de las obras de mujeres artistas presentes en el espacio público en el territorio español. Permite la geolocalización de esculturas y proyectos de arte público dentro del recién creado Museo de Arte Público y Esculturas de Mujeres en España MAPEM, a través de la relectura de género del espacio público.

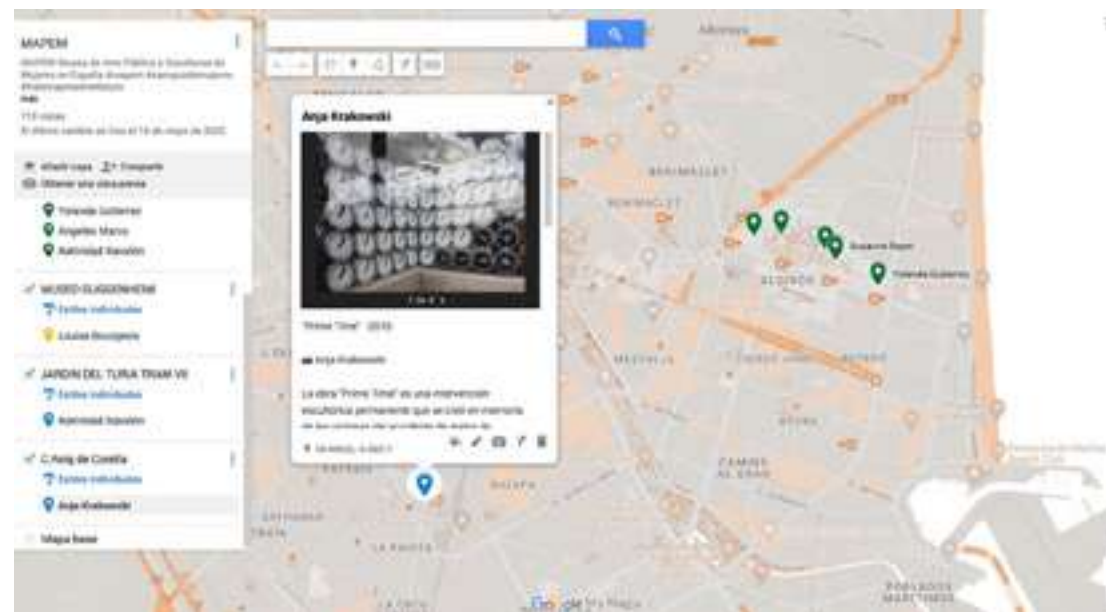
#CampusDeMujeres surge de la carencia de información y visibilidad acerca del trabajo de artistas mujeres en el espacio público y se inicia como un Work in Progress en Valencia, a partir del análisis del Museo Campus Escultórico de la Universidad Politécnica de Valencia MUCAES, donde actualmente existen ocho obras de mujeres artistas frente a setenta y una de varones. Estas ocho obras localizadas entre el Campus de Valencia y de Gandia son las elegidas para iniciar el mapa interactivo.

El caràcter innovador del proyecto reside en la utilización de la red social IG para la relectura del territorio, así como para la geolocalización y catalogación de obras de mujeres. Se experimenta con esta red y su posibilidad de creación de un museo virtual, fomentando el debate sobre la escultura y el arte en la esfera pública. Asimismo, su carácter participativo coadjuva a la generación de una nueva memoria colectiva.

**Conceptes clau:** artetransmedia, artepublico, territorio, mapainteractivo, museo de arte publico y esculturas de mujeres en espanya

**Conceptos clave:** artetransmedia, artepublico, territorio, mapainteractivo, museo de arte publico y esculturas de mujeres en España

[www.instagram.com/maumonleon/](http://www.instagram.com/maumonleon/)



**Transexpace: Revuelta Galáctica**

En una Terra futura, assolada per un desastre mediambiental els protagonistes estan implicades en una lluita pel poder en un univers poblat per guerreres amazòniques, cònsols andrògines i criatures híbrides humanoides.

El curtmetratge Transexpace: Revuelta Galáctica forma part d'un projecte experimental multimèdia que inclou peces corporals, *live performance* i una fotonovel·la. Un projecte expansiu que des del *queer* s'apropia de l'espai ocupant arquitectures simbòliques del poder com ara l'Institut Valencià d'Art Modern i l'entorn monumental i futurista de la Ciutat de les Arts i les Ciències de València.

En Transexpace es trenquen els esquemes de gènere binari i els gèneres artístics (literatura, fotografia, cinema) s'entremesclen en un híbrid \*camp que utilitza la ciència-ficció per a subvertir el món estereotipat de les fotonovel·les romàntiques.

L'equip inclou l'escriptor Ximo Rochera, els fotògrafs Alejandro Sánchez i Toni Cordero i els performers Ábel Báguena, Graham Bell Tornado, Carolina Boluda, Eva Pez, Jennifer Picken, Josey Heys, Isaac Torres, Lili Tras Tras i Mad Vicious.

**Transexpace: Revuelta Galáctica**

En una Tierra futura, assolada por un desastre medioambiental les protagonistes están implicades en una lucha por el poder en un universo poblado por guerreras amazónicas, cónsules andrógines y criaturas híbridas humanoides.

El cortometraje Transexpace: Revuelta Galáctica forma parte de un proyecto experimental multimedia que incluye piezas corporales, *live performance* y una fotonovela. Un proyecto expansivo que desde lo *queer* se apropia del espacio ocupando arquitecturas simbólicas del poder tales como el Instituto Valenciano de Arte Moderno y el entorno monumental y futurista de la Ciudad de las Artes y las Ciencias de València.

En Transexpace se rompen los esquemas de género binario y los géneros artísticos (literatura, fotografía, cine) se entremezclan en un híbrido camp que utiliza la ciencia ficción para subvertir el mundo estereotipado de las fotonovelas románticas.

El equipo incluye el escritor Ximo Rochera, los fotógrafos Alejandro Sánchez y Toni Cordero y les performers Ábel Báguena, Graham Bell Tornado, Carolina Boluda, Eva Pez, Jennifer Picken, Josey Heys, Isaac Torres, Lili Tras Tras y Mad Vicious.

**Conceptes clau:** cinema trans, fotonovela trans, ciència-ficció, art *queer* i videoart

[www.instagram.com/la.erreria/#](http://www.instagram.com/la.erreria/#)

**Conceptos clave:** cine trans, fotonovela trans, ciencia ficción, arte *queer* y videoarte

[www.facebook.com/annamaria.staiano.77](http://www.facebook.com/annamaria.staiano.77)



## La Erreria (House Of Bent)

### The Unofficial Tour of the House of Bent

La Erreria (House of Bent) és un col·lectiu artístic transfeminista i, al mateix temps, un lloc, una casa museu a la ciutat de Xàtiva, un espai queer i perifèric, geogràficament i conceptualment.

En 2020 participen en una exposició comissariada per Rafael Tormo en el CCCC amb House of Bent, una instal·lació de 50 peces de la nostra col·lecció que documentem en aquest videoclip, la seuaweb i Instagram.

House of Bent mostra una forma alternativa de fer col·leccionisme basada en l'afectivitat, el relat i l'activisme, i inclou obres d'art juntament amb objectes domèstics i rars, utilitzant una metodologia queer per a difuminar els límits entre art, artesanía i manualitats i, d'aquesta manera, qüestionar els valors del mercat de l'art.

Tant la instal·lació, com la visita guiada, realitzades en temps de pandèmia, són maneres d'ocupar l'espai museístic, emprant la ironia i una estètica camp per a realitzar una crítica institucional i social.

Visibilitzar el treball d'artistes cuir i feministes i exhibir peces controvertides en un espai com el CCCC són maneres de lluitar contra les narratives hegemòniques i les estructures de poder-coneixement dels museus.

### The Unofficial Tour of the House of Bent

La Erreria (House of Bent) es un colectivo artístico transfeminista y, al mismo tiempo, un lugar, una casa museo en la ciudad de Xàtiva, un espacio queer y periférico, tanto geográfica como conceptualmente.

En 2020 participamos en una exposición comisariada por Rafael Tormo en el CCCC con House of Bent, una instalación de 50 piezas de nuestra colección que documentamos en este videoclip, nuestra web e instagram.

House of Bent muestra una forma alternativa de hacer coleccionismo basada en la afectividad, el relato y el activismo, e incluye obras de arte junto con objetos domésticos y raros, utilizando una metodología queer para difuminar los límites entre arte, artesanía y manualidades y, de esta manera, cuestionar los valores del mercado del arte.

Tanto la instalación, como la visita guiada, realizadas en tiempos de pandemia, son maneras de ocupar el espacio museístico, empleando la ironía y una estética camp para realizar una crítica institucional y social.

Visibilizar el trabajo de artistas cuir y feministas y exhibir piezas controvertidas en un espacio como el CCCC son formas de luchar contra las narrativas hegemónicas y las estructuras de poder-conocimiento de los museos.

**Conceptes clau:** performance, crítica institucional, art queer, transgènere i transfeminisme

[www.instagram.com/la.erreria/](https://www.instagram.com/la.erreria/)

**Conceptos clave:** performance, crítica institucional, arte queer, transgénero y transfeminismo

[www.facebook.com/la.erreria](https://www.facebook.com/la.erreria)



**¿Y si no hubiese sido así...?**

El projecte de recerca és la continuïtat de la sèrie «Poderosas». Línia que recull la història de les dones que van batallar al llarg del temps, dones empoderades que van lluitar contra la misogínia i que avui són inspiració per a les dones del segle XXI. En aquest cas, a la sèrie es recullen dones il·lustres dins de l'espiritualitat i mística com han estat el cas d'Hildegard von Bingen, Joana d'Arc o Sor Maria Jesús d'Àgreda. Dones científiques, escriptores i lluitadores que han estat oblidades i que es recuperen mitjançant la creació artística, en aquest cas mitjançant el videoart, dones actuals i apoderades que a aquesta serveixen no només com a plataforma per recuperar el seu llegat, també com una eina on donar veu a aquelles que no poden actualment, representant la llibertat i l'apoderament femení.

El vídeo *¿y si no hubiese sido así...?* inspirat en quadres barrocs de Ribera, és la continuació de la sèrie «Poderosas», i presenta a un home que es treu un vel que simula una màscara. El vídeo intenta canviar el rol dels personatges, i es planteja la pregunta *¿y si no hubiese sido así...?* explorant com seria el resultat si el personatge dels quadres de Ribera hagués estat una dona, un homosexual o un transsexual. En resum, el vídeo cerca desafiar les expectatives culturals al voltant del gènere i la identitat sexual marcades per les estructures patriarcales que ens envolten.

**¿Y si no hubiese sido así...?**

El proyecto de investigación es la continuidad de la serie «Poderosas». Línea que recoge la historia de las mujeres que batallaron a lo largo del tiempo, mujeres empoderadas que lucharon contra la misoginia y que hoy son inspiración para las mujeres del siglo XXI. En este caso en la serie se recogen mujeres ilustres dentro de la espiritualidad y mística como han sido el caso de Hildegard von Bingen, Juana de Arco o Sor María Jesús de Ágreda. Mujeres científicas, escritoras y luchadoras que han sido olvidadas y que se recuperan mediante la creación artística, en este caso mediante el videoarte, mujeres actuales y empoderadas que a la misma sirven no solo como plataforma para recuperar su legado, también como una herramienta donde dar voz a aquellas que no pueden en la actualidad, representando la libertad y el empoderamiento femenino.

El vídeo *¿y si no hubiese sido así...?* inspirado en cuadros barrocos de Ribera, es la continuación de la serie «Poderosas», y presenta a un hombre que se quita un velo que simula una máscara. El vídeo intenta cambiar el rol de los personajes, y se plantea la pregunta *¿y si no hubiese sido así...?* explorando como sería el resultado si el personaje de los cuadros de Ribera hubiera sido una mujer, un homosexual o un transexual. En resumen, el vídeo busca desafiar las expectativas culturales en torno al género y la identidad sexual marcadas por las estructuras patriarcales que nos rodean.

**Conceptes clau:** poderoses, mística, videoart, gènere i identitat

[www.instagram.com/alejandro\\_manas\\_garcia/?hl=es](https://www.instagram.com/alejandro_manas_garcia/?hl=es)

**Conceptos clave:** poderosas, mística, videoarte, género e identidad

[www.facebook.com/alejandro.manasgarcia/](https://www.facebook.com/alejandro.manasgarcia/)



**O que fica**

A la fi de 2020, el terrible any de la pandèmia, l'artista urbana argentina Hyuro mor de manera prematura per una malaltia. Hyuro (Tamara Djurovic, 1974-2020) s'ha assentat fa anys a València, on deixa una gran marca en les seues parets i en l'escena grafitera. Des d'aquesta ciutat com a base, reparteix els seus murals compromesos amb una mirada social i el feminisme, per nombroses capitals de tot el món.

O que fica — «El que queda» en portugués — és un curtmetratge de no-ficció basat en un gegantesc mural seu d'idèntic títol que crega en 2018 a Belo Horizonte, el Brasil. En aquella ocasió Hyuro pinta, en la mitgera d'un edifici d'onze plantes, un immens vestit en un penjador de filferro per a denunciar les morts per la pràctica d'avortaments il·legals.

Aquest curtmetratge parteix d'aquella idea, la de l'absència i el seu rastre, per a construir un senzill ritual que honre la poderosa obra d'aquesta artista urbana i la seua memòria.

Per a l'autor resulta essencial la col·laboració de Marc Gonzalo (direcció de fotografia), Javier Olaizola (música), Beatriz Borraz (etalonaje) i Rubén García Mesa (postproducció de so).

**O que fica**

A finales de 2020, el terrible año de la pandemia, la artista urbana argentina Hyuro fallece de forma prematura por una enfermedad. Hyuro (Tamara Djurovic, 1974-2020) se ha asentado hace años en València, donde deja una gran huella en sus paredes y en la escena grafitera. Desde esta ciudad como base, reparte sus murales comprometidos con una mirada social y el feminismo, por numerosas capitales de todo el mundo.

O que fica — «Lo que queda» en portugués — es un cortometraje de no ficción basado en un gigantesco mural suyo de idéntico título que crea en 2018 en Belo Horizonte, Brasil. En aquella ocasión Hyuro pinta, en la medianera de un edificio de once plantas, un inmenso vestido en una percha de alambre para denunciar las muertes por la práctica de abortos ilegales.

Este cortometraje parte de aquella idea, la de la ausencia y su rastro, para construir un sencillo ritual que honre la poderosa obra de esta artista urbana y su memoria.

Para el autor resulta esencial la colaboración de Marc Gonzalo (dirección de fotografía), Javier Olaizola (música), Beatriz Borraz (etalonaje) y Rubén García Mesa (postproducción de sonido).



**Conceptes clau:** documental, Hyuro, arte urbano, memòria i tribut

**Conceptos clave:** documental, Hyuro, arte urbano, memoria y tributo

# Experiències sonores. Processos creatius

# Experiencias sonoras. Procesos creativos

CARLOS IZQUIERDO — SERGI HERNÁNDEZ. Passeig sonor  
SONIA MEGÍAS — EVA LOOTZ. Sonata  
COLECTIVO NURO VISUALES. SKENÉ by NURO  
PATRICIA FERRAGUD. Siluetas  
DIANA GUIJARRO. Jeepers Creepers  
LAURA ROMERO VALLDECABRES. Retorn al niu  
ROSANAYARIS (ARIS SPENTSAS — ROSANA SÁNCHEZ RUFETE). Ecuación sonora para auriculares  
ADN CERÁMICO. El ADN Cerámico de  
JOSE LUÍS MIRALLES BONO. LA RE MI LA instagram filters  
VIOLETA LÓPEZ LÓPEZ. Poetryscape  
PEPE ANDREU — RAFA MOLES. INTRAMUR. El procés de creació de La Mort i la Donzella  
DAMIÀ JORDÀ + VINCENT C.V.D. SPEK (KANIZ). Un muro gris  
FERNANDO RINCÓN, RAFA DE CORRAL i ANDER GARCÍA. Jazz & Painting  
EL ATRAPACUENTOS: TU PODCAST DE FICCIONES ILUSTRADAS. Realidad silenciada



Experiència d'espacialitat sonora, immersiva i interactiva a la ciutat. / Videopartitura inspirada en una tira de dibuixos. Veus que cobren vida en objectes virtuals. / Repositori escènic. Documentació de processos i propostes artístiques a la ciutat. / Composicions musicals experimentals, immersives i hipnòtiques en format mixtape digital / El procés dels projectes. Ressons i hackejos (regals) continus. / Paisatges sonors. Cantos d'ocell. Antropofonia. / Àudio performance. Una equació en bucle per a cada oïda mentre es realitza una acció. / L'ADN de la ceràmica. Element vertebrador de la identitat. / Experiment filmic musical recreat a través de filtres d'Instagram i videoart. / Paisatge poètic interactiu amb agrupació de versos sense paraules. / La dansa i el procés de creació escènica. De com la idea es converteix en moviment. / Narració documental de la creació artística. Reflexions, reptes tècnics, discurs. / Performance d'improvisació musical inspirada en l'obra exhibida. / Unió del món sonor i visual. Espai d'escolta, reflexió i crítica social.

Experiencia de espacialidad sonora, inmersiva e interactiva en la ciudad. / Videopartitura inspirada en una tira de dibujos. Voces que cobran vida en objetos virtuales. / Repositorio escénico. Documentación de procesos y propuestas artísticas en la ciudad. / Composiciones musicales experimentales, inmersivas e hipnóticas en formato mixtape digital / El proceso de los proyectos. Ecos y hackeos (regalos) continuos. / Paisajes sonoros. Cantos de ave. Antropofonia. / Audio performance. Una ecuación en bucle para cada oído mientras se realiza una acción. / El ADN de la cerámica. Elemento vertebrador de la identidad. / Experimento filmico musical recreado a través de filtros de Instagram y videoarte. / Paisaje poético interactivo con agrupación de versos sin palabras. / La danza y el proceso de creación escénica. De cómo la idea se convierte en movimiento. / Narración documental de la creación artística. Reflexiones, retos técnicos, discurso. / Performance de improvisación musical inspirada en la obra exhibida. / Unión del mundo sonoro y visual. Espacio de escucha, reflexión y crítica social.

**cultura online**

**EXPERIÈNCIES SONORES  
PROCESSOS CREATIUS**



**Passeig Sonor**

Recórrer un desert amb fragments de ciutat encallats com a cristalls en les arenas del temps, caminar entre un paisatge de freqüències urbanes de parcs i places, surar en el brollador del qual sorgeixen tots els sons aquàtics de la ciutat. Aquestes són algunes de les situacions que proposa Passeig Sonor, una experiència en línia d'espacialitat sonora, immersiva i interactiva, que pots recórrer des d'ordinador o mòbil. Una invitació a l'escolta atenta i a percebre la ciutat des de les nostres oïdes.

Passeig Sonor és una experiència artística de Realitat Virtual sensorial. Un mapa que permet situar-te espacialment des de la percepció auditiva. Es desenvolupa en quatre episodis independents: Desert, Camí Binaural, Aigua Sinestèsica i Murmurs Flotants. Cadascuna té un llenguatge i estructura propis del món digital, proposant una navegació que connecta amb la ludificació i el món dels videojocs de gènere RPG.

Aquesta aplicació web se situa en un encreuament de camins de diferents disciplines: el disseny, el codi creatiu, la fonografia i l'edició d'àudio; aconseguint en la seua interacció definir-se com una creació interdisciplinària d'art sonor i art digital.

**Passeig Sonor**

Recorrer un desierto con fragmentos de ciudad varados como cristales en las arenas del tiempo, caminar entre un paisaje de frecuencias urbanas de parques y plazas, flotar en el manantial del que surgen todos los sonidos acuáticos de la ciudad. Estas son algunas de las situaciones que propone Paseo Sonoro, una experiencia online de espacialidad sonora, immersiva e interactiva, que puedes recorrer desde ordenador o móvil. Una invitación a la escucha atenta y a percibir la ciudad desde nuestros oídos.

Paseo Sonoro es una experiencia artística de Realidad Virtual sensorial. Un mapa que permite situarte espacialmente desde la percepción auditiva. Se desarrolla en cuatro episodios independientes: Desierto, Camino Binaural, Agua Sinestésica y Murmullos Flotantes. Cada una tiene un lenguaje y estructura propios del mundo digital, proponiendo una navegación que conecta con la gamificación y el mundo de los videojuegos de género RPG.

Esta aplicación web se sitúa en un cruce de caminos de distintas disciplinas: el diseño, el código creativo, la fonografía y la edición de audio; consiguiendo en su interacción definirse como una creación interdisciplinar de arte sonoro y arte digital.



**Conceptes clau:** art sonor, digital, interactiu, realitat virtual i asmr

**Conceptos clave:** arte sonoro, digital, interactivo, realidad virtual y asmr

[www.instagram.com/arcoglanz/](https://www.instagram.com/arcoglanz/)

[www.instagram.com/orsieg/](https://www.instagram.com/orsieg/)

**Sonata**

Sonata és un vídeoarte creat a partir dels dibuixos de l'artista Eva Lootz, sobre els quals l'animador Carlos Cueto, sota la coordinació de la compositora Sonia Megías dona vida a tres boletes de color que representen a les tres veus: aguda (grog), mitjana (roja) i greu (blava).

Els dibuixos d'Eva Lootz, homenatge al poeta japonès Matsuo Basho, són un exercici de dibuix automàtic on les línies creen llum sobre el paper. Formes que s'assemblen a llavors, amebes, rellotges o vagines, flueixen en un joc lliure de ritmes sense representar res.

L'obra s'estrena al desembre de 2022 a la Sala Valle-Inclán del Cercle de Belles arts de Madrid a càrrec del Gran CoroDelantal, dirigit per Sonia Megías.

**Sonata**

Sonata es un vídeoarte creado a partir de los dibujos de la artista Eva Lootz, sobre los cuales el animador Carlos Cueto, bajo la coordinación de la compositora Sonia Megías da vida a tres bolitas de color que representan a las tres voces: aguda (amarilla), media (roja) y grave (azul).

Los dibujos de Eva Lootz, homenaje al poeta japonés Matsuo Basho, son un ejercicio de dibujo automático donde las líneas crean luz sobre el papel. Formas que se asemejan a semillas, amebas, relojes o vaginas, fluyen en un juego libre de ritmos sin representar nada. En diversas reuniones de la artista visual con el CoroDelantal de Madrid y el CoroDelantal MACA, se tomaron las decisiones de interpretación sonora/corporal de cada dibujo.

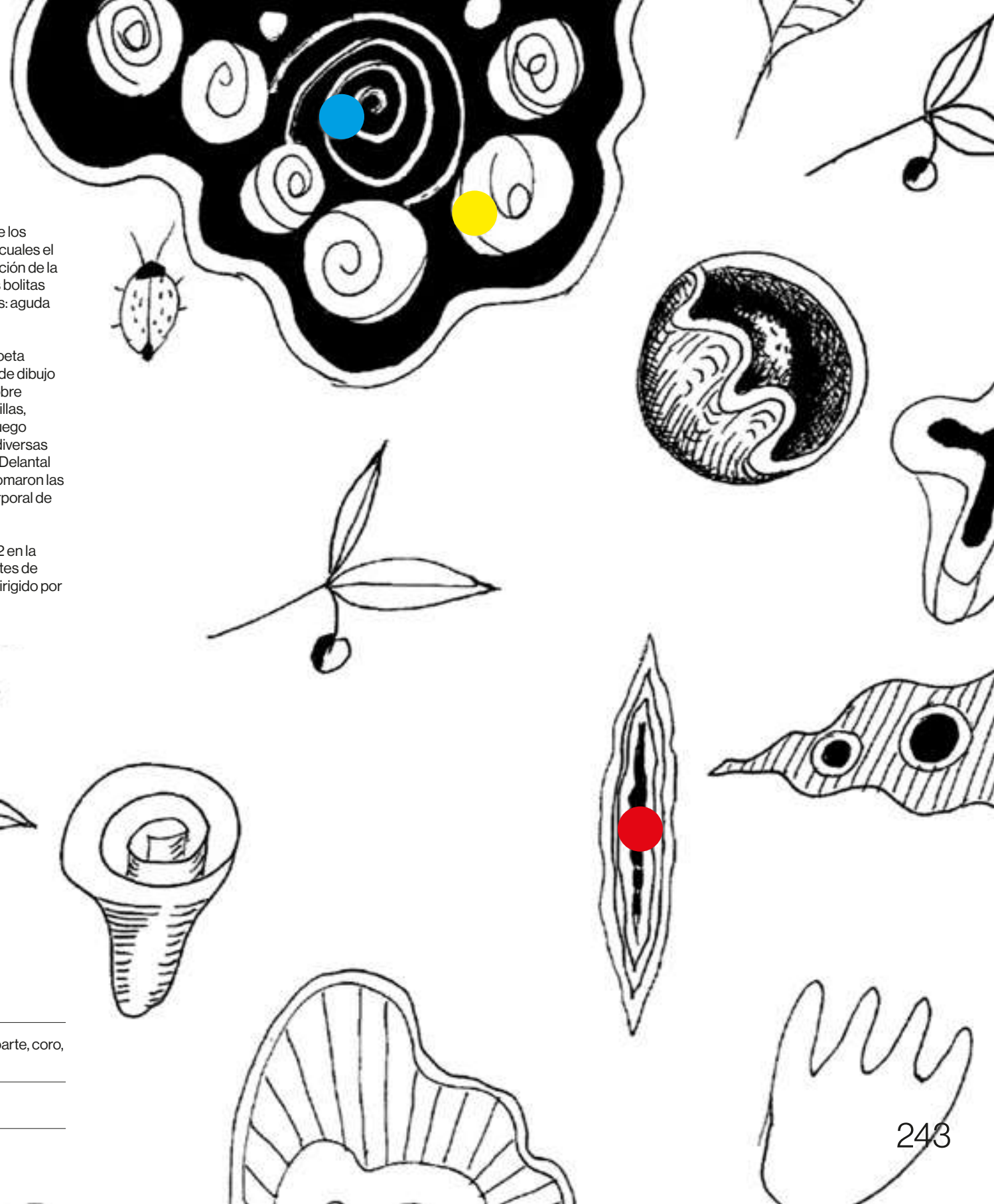
La obra se estrena en diciembre de 2022 en la Sala Valle-Inclán del Círculo de Bellas Artes de Madrid a cargo del Gran CoroDelantal, dirigido por Sonia Megías.

**Conceptes clau:** vídeo-partitura, vídeoarte, cor, dibuix i música

[www.instagram.com/sonia.megias.composer/](https://www.instagram.com/sonia.megias.composer/)

**Conceptos clave:** vídeo-partitura, vídeoarte, coro, dibujo y música

[www.instagram.com/evalootz/](https://www.instagram.com/evalootz/)



## SKENÉ by NURO

SKENÉ by NURO cerca la digitalització de les propostes d'arts vives que succeeixen a la ciutat de València.

Va començar a la fi del 2019 amb l'objectiu de crear un lloc on les companyies de l'àmbit contemporani pogueren donar-se cita. El nostre treball consisteix a documentar gràficament aquests processos artístics a través de l'enregistrament, edició i publicació digital de les peces en viu. A l'obtenció de la pròpia documentació visual i sonora dels espectacles, sumem una entrevista personal amb la creadora o creador de la peça, la qual realitzem post-funció segons l'esdeveniment en escena. Aquests materials serveixen per a editar vídeo-resums de la peça comentats pels protagonistes. Els vídeos constitueixen un repositori web en [www.nurovisuales.com/skene](http://www.nurovisuales.com/skene) i al mateix temps són difosos en les xarxes socials, principalment IG i YT.

Una mica més de tres anys després ja són més de 120 grups i artistes que han participat en Skené, documentant processos escènics en totes les sales i teatres de ciutat. El projecte no fa més que créixer i la seua pàgina web suposa un repositori escènic que mostra el discurs de les arts vives a la ciutat de València durant els últims anys.

## SKENÉ by NURO

SKENÉ by NURO busca la digitalización de las propuestas de artes vivas que suceden en la ciudad de València.

Comenzó a finales del 2019 con el objetivo de crear un lugar donde las compañías del ámbito contemporáneo pudiesen darse cita. Nuestro trabajo consiste en documentar gráficamente estos procesos artísticos a través de la grabación, edición y publicación digital de las piezas en vivo. A la obtención de la propia documentación visual y sonora de los espectáculos, sumamos una entrevista personal con la creadora o creador de la pieza, la cual realizamos post-función según lo acontecido en escena. Estos materiales sirven para editar vídeo-resúmenes de la pieza comentados por los protagonistas. Los vídeos constituyen un repositorio web en [www.nurovisuales.com/skene](http://www.nurovisuales.com/skene) y al mismo tiempo son difundidos en las redes sociales, principalmente IG y YT.

Algo más de tres años después ya son más de 120 grupos y artistas que han participado en Skené, documentando procesos escénicos en todas las salas y teatros de ciudad. El proyecto no hace más que crecer y su página web supone un repositorio escénico que muestra el discurso de las artes vivas en la ciudad de València durante los últimos años.



**Conceptes clau:** audiovisuals, escena, videoescena, repositori i entrevistes

[www.instagram.com/nurovisuales/](http://www.instagram.com/nurovisuales/)

**Conceptos clave:** audiovisuales, escena, videoescena, repositorio y entrevistas

[www.youtube.com/nurovisuales](http://www.youtube.com/nurovisuales)

**Siluetas**

El projecte Siluetas consisteix en tres composicions musicals inspirades en gèneres com el post-minimalisme, l'ambient, el noise i el dron i una peça de videoart.

Les pistes d'àudio han sigut gravades amb elements analògics, mitjançant sintetitzadors i altres tècniques experimentals com l'ús de micròfons de contacte, gravadores i pedals de distorsió. La improvisació amb aquests elements és així mateix un tret característic en el procés compositiu de les obres. El resultat musical és immersiu i hipnòtic, i s'enfoca en la lenta evolució de paisatges sonors, en la creació d'espais expansius al mateix temps que claustrofòbics, en la quietud, el deteniment i la contenció, en els moments de fragilitat interromputs per ràfegues ocasionals de soroll i distorsió i en un sentit general d'intimitat.

Les composicions van acompanyades d'una peça visual experimental que il·lustra conceptualment les textures i el ritme sonor a través de figures difuses i moviments repetitius. El conjunt d'aquesta peça ha sigut filmat amb una càmera de vídeo de cinta mini DV per a donar continuïtat a l'estètica analògica.

**Siluetas**

El proyecto Siluetas consiste en tres composiciones musicales inspiradas en géneros como el post-minimalismo, el ambient, el noise y el dron y una pieza de videoarte.

Las pistas de audio han sido grabadas con elementos analógicos, mediante sintetizadores y otras técnicas experimentales como el uso de micrófonos de contacto, grabadoras y pedales de distorsión. La improvisación con estos elementos es asimismo un rasgo característico en el proceso compositivo de las obras. El resultado musical es inmersivo e hipnótico, y se enfoca en la lenta evolución de paisajes sonoros, en la creación de espacios expansivos al tiempo que claustrofóbicos, en la quietud, el detenimiento y la contención, en los momentos de fragilidad interrumpidos por ráfagas ocasionales de ruido y distorsión y en un sentido general de intimidad.

Las composiciones van acompañadas de una pieza visual experimental que ilustra conceptualmente las texturas y el ritmo sonoro a través de figuras difusas y movimientos repetitivos. El conjunto de esta pieza ha sido filmado con una videocámara de cinta mini DV para dar continuidad a la estética analógica.

**Conceptes clau:** post-minimalisme, ambient, noise, dron i videoart

**Conceptos clave:** post-minimalismo, ambient, noise, dron y videoarte

[www.instagram.com/\\_p111111/](http://www.instagram.com/_p111111/)



**Jeepers Creepers**

Què passa amb els documents, les imatges i els textos que acaben configurant els nostres projectes? Qualsevol idea, del tipus que siga, es connecta amb multitud d'altres coses perquè tot, absolutament tot ve influenciat d'una cosa anterior. Ressons que es repeteixen, es multipliquen i s'alimenten de referències en un hackeig continu i productiu dels elements.

Perquè hackejar és «una mica més que un canvi cultural»: és un desafiament social, una lluita i un desig per apropiari-se d'un vector d'informació per a compartir-la com un regal.

Com si fora una espècie de paràsit temporal, la «nova» proposta es nodreix de les seues anteriors relacions i les paraules es transformen en un organisme viu que creix, que s'alimenta del substrat anterior per a, cada cert temps, fer ressorgir altres coses.

Aquest projecte encapsula el lloc en el qual es couen les idees, una espècie d'arxiu random on mostrar el que hi ha darrere de tota investigació [experimental, curatorial o mediadora] com si fora una estranya zona de contacte. Un espai liminal que no atén una lògica racional >< relacional, sinó que més aviat funciona com un collage mental perquè cadascú extraiga, si el vol, un altre tipus de connexions. Jeepers creepers creix com una planta enfiladissa mental, amb sorpreses i voltes al principi i per què no, amb llocs estacionals d'aparent sense sentit que són i seran un curta-pega continu.

Periòdicament es mostrarà de què s'ha anat alimentant cada proposta, encara que segurament sempre quedaran buits per omplir.

**Jeepers Creepers**

¿Qué pasa con los documentos, las imágenes y los textos que acaban configurando nuestros proyectos? Cualquier idea, del tipo que sea, se conecta con multitud de otras cosas porque todo, absolutamente todo viene influenciado de algo anterior. Ecos que se repiten, se multiplican y se alimentan de referencias en un hackeo continuo y productivo de los elementos.

Porque hackear es «algo más que un cambio cultural»: es un desafío social, una lucha y un deseo por apropiarse de un vector de información para compartirla como un regalo.

Como si fuera una especie de parásito temporal, la «nueva» propuesta se nutre de sus anteriores relaciones y las palabras se transforman en un organismo vivo que crece, que se alimenta del sustrato anterior para, cada cierto tiempo, hacer resurgir otras cosas.

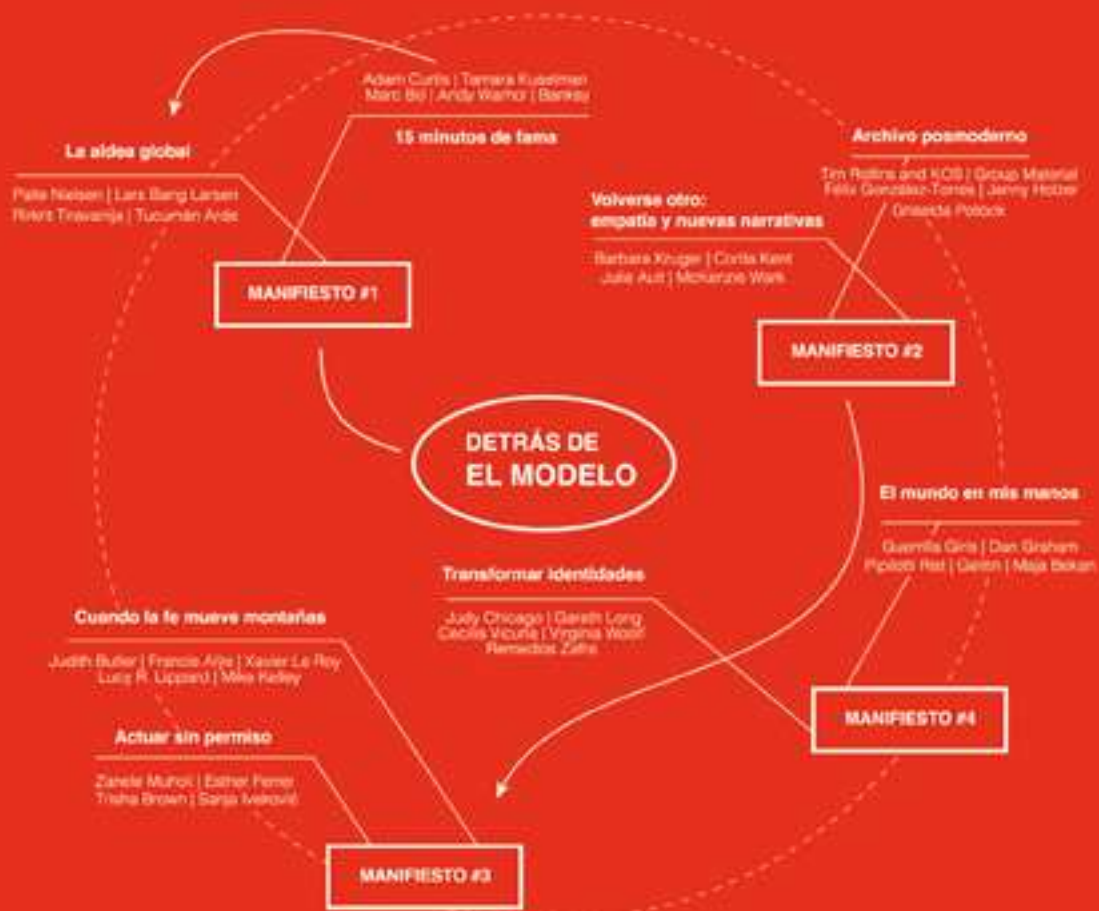
Este proyecto encapsula el lugar en el que se cuecen las ideas, una especie de archivo random donde mostrar lo que hay detrás de toda investigación experimental, curatorial o mediadora como si fuera una extraña zona de contacto. Un espacio liminal que no atiende a una lógica racional >< relacional, sino que más bien funciona como un collage mental para que cada cual extraiga, si lo quiere, otro tipo de conexiones. Jeepers creepers crece como una enredadera mental, con sorpresas y vueltas al principio y por qué no, con lugares estacionales de aparente sin sentido que son y serán un corta-pega continuo.

Periòdicamente se mostrarà de què se ha ido alimentando cada propuesta, aunque seguramente siempre quedarán huecos por llenar.

**Conceptes clau:** arxiu random, Hackear, investigació curatorial, collage mental i paràsit

**Conceptos clave:** archivo random, Hackear, investigación curatorial, collage mental y parásito

[www.instagram.com/diana.guijarro.c/](http://www.instagram.com/diana.guijarro.c/)



# Laura Romero Valldecabres

## Retorn al niu

Documental sonor realitzat durant la primavera de 2022 amb enregistraments de paisatges i cants d'ocells a la regió de la Vall d'Albaida. La peça combina la presència dels cants dels ocells amb les oralitats de veïns de la zona en relació a la seua lluita per la preservació del paratge natural. Conceptes com el ritme, la melodia, l'harmonia, la textura i el silenci s'entremesclen per a valorar fins a quin punt l'activitat de l'ésser humà (la antropofonia o altres fonts vibracionals no audibles) afecta als entorns naturals. Retorn al niu reflexiona sobre l'actual conflicte de la instal·lació massiva de macroplantes fotovoltaïques a la Comunitat Valenciana, que en aquests moments està gestionant més de 300 projectes en zones rurals. La peça homenatja a més el pacient i apassionat ofici de l'ornitologia i l'enregistrament de camp, especialment amb la companyia de Eloïsa Matheu, molt probablement la primera dona biòloga a començar a gravar paisatges sonors a Espanya.

Projecte comissariat per Montserrat Palacios per al Festival Nits d'Aielo i Art, 2022. Amb el suport de la I Beca de Creació Artística Llorenç Barber. Il·lustració de Sergio Sanisidro

## Retorn al niu

Documental sonoro realizado durante la primavera de 2022 con grabaciones de paisajes y cantos de aves en la región de la Vall d'Albaida. La pieza combina la presencia de los cantos de los pájaros con las oralidades de vecinos de la zona en relación a su lucha por la preservación del paraje natural. Conceptos como el ritmo, la melodía, la armonía, la textura y el silencio se entremezclan para valorar hasta qué punto la actividad del ser humano (la antropofonia u otras fuentes vibracionales no audibles) afecta a los entornos naturales. Retorno al nido reflexiona sobre el actual conflicto de la instalación masiva de macroplantas fotovoltaicas en la Comundtat Valenciana, que en estos momentos está gestionando más de 300 proyectos en zonas rurales. La pieza homenajea además el paciente y apasionado oficio de la ornitología y la grabación de campo, especialmente con la compañía de Eloïsa Matheu, muy probablemente la primera mujer bióloga en comenzar a grabar paisajes sonoros en España.

Proyecto comisariado por Montserrat Palacios para el Festival Nits d'Aielo i Art, 2022. Con el apoyo de la I Beca de Creación Artística Llorenç Barber. Ilustración de Sergio Sanisidro.



# Rosanayaris (Aris Spentsas — Rosana Sánchez Rufete)

## Ecuación sonora para auriculares

Ecuación 4 i 5 són peces d'àudio per a auriculars i han sigut pensades per a situar a l'espectador en el mitjà d'una acció, on cada orella rep només una part d'una equació que es recita en bucle mentre s'efectua una operació paral·lela. La primera equació és: cultura + poder = convivència + perversió i la segona: èxit + cultura = assumir + dominar.

Aquest àudio-performance torna a visitar sorolls i conviccions que per estar tan assumides, a l'hora de separar-les de la seua rutina poden resultar fins i tot molestes. Tots som conscients del soroll que fem al menjar o en llavar-nos les dents, però la rellevància de tal soroll està tan interioritzada que podem deixar de sentir-ho. De manera paral·lela vivim immersos en nombroses conviccions que moltes vegades oblidem, però la seua rellevància està molt present en les nostres interaccions socials des d'una perspectiva innegable. Aquesta perspectiva «objectiva» compon un marc simbòlic que facilita possibles acostaments entre subjectes i objectes. La nostra supervivència en el sistema capitalista és relativa al grau en què tal perspectiva és assumida en la nostra vida diària.

## Ecuación sonora para auriculares

Ecuación 4 y 5 son piezas de audio para auriculares y han sido pensadas para situar al oyente en el medio de una acción, en donde cada oído recibe solo una parte una ecuación que se recita en bucle mientras se realiza una operación paralela. La primera ecuación es: cultura + poder = convivencia + perversión y la segunda: éxito + cultura = asumir + dominar.

Esta acción sonora vuelve a visitar ruidos y convicciones que por estar tan asumidas, a la hora de separarlas de su rutina pueden resultar incluso molestas. Todos somos conscientes del ruido que hacemos al comer o al lavarnos los dientes pero la relevancia de tal ruido está tan interiorizada que podemos dejar de oírlo. De forma paralela vivimos inmersos en numerosas convicciones que muchas veces olvidamos pero su relevancia está muy presente en nuestras interacciones sociales bajo una perspectiva innegable. Esta perspectiva «objetiva» compone un marco simbólico que facilita posibles acercamientos entre sujetos y objetos. Nuestra supervivencia en el sistema capitalista es relativa al grado en que tal perspectiva es asumida en nuestra vida diaria.

**Conceptes clau:** acció sonora, performance, soroll, convicció i rutina

**Conceptos clave:** acción sonora, performance, ruido, convicción y rutina

[www.instagram.com/rosanayaris/](http://www.instagram.com/rosanayaris/)

\*scroll down for english

Ecuación 4 y 5 (piezas para auriculares) vuelven a visitar ruidos y convicciones tan asumidas que a la hora de separarlas de su rutina pueden resultar molestas. Este audio de esta performance ha sido pensado y grabado para situar al oyente en el medio de una conversación, en donde cada oído (izquierda - derecha) recibe una parte de la misma ecuación.



Todos somos conscientes del ruido que hacemos al comer o al lavarnos los dientes. La relevancia de tal ruido está tan interiorizada que podemos dejar de oírlo. Por el lado de la acústica clásica lo que escuchamos es el sonido como estímulo que puede producir música y por el lado, de la perspectiva Gibsoniana estamos escuchando la música que...

De forma paralela vivimos inmersos en numerosas convicciones que incluso el tiempo, dentro de una sociedad, está estructurado de tal forma que nos facilita ir a diario al trabajo, admitir un rol, un salario y una clase social. Una perspectiva innegable y común para la mayoría en una sociedad clasifica nuestros actos aportando certeza a la hora de las interacciones y en las interacciones con los demás. Esta perspectiva objetiva compone un marco simbólico que facilita posibles acercamientos entre sujetos y objetos en situaciones complejas. Nuestra supervivencia en el sistema capitalista es relativa al grado en que tal perspectiva es asumida en nuestra vida diaria.

**El ADN cerámico de**

El ADN Cerámico de son una sèrie de 7 videodocumentals en els quals el col·lectiu xarra amb ceramistes de la Comunitat Valenciana sobre com viuen la seua professió.

Hi ha tants i tantes ceramistes, tipus de ceràmica, formes de conformació i maneres de treballar que enriqueixen el nostre patrimoni ceràmic cada dia, que aquestes converses mostren una part d'aqueix important llegat.

**El ADN cerámico de**

El ADN Cerámico de son una serie de 7 videodocumentales en los que el colectivo charla con ceramistas de la Comunitat Valenciana sobre cómo viven su profesión.

Hay tantos y tantas ceramistas, tipos de cerámica, formas de conformación y modos de trabajar que enriquecen nuestro patrimonio cerámico cada día, que estas conversaciones muestran una parte de ese importante legado.



**Conceptes clau:** ceràmica valenciana, tallers ceràmics de la Comunitat Valenciana, diversitat ceràmica, professionals de la ceràmica i llegat ceràmic

**Conceptos clave:** cerámica valenciana, talleres cerámicos de la Comunitat Valenciana, diversidad cerámica, profesionales de la cerámica y legado cerámico

[www.instagram.com/adnceramico/](https://www.instagram.com/adnceramico/)



**LA RE MI LA Instagram Filters**

Es presenta un conjunt de dos paquets de filtres d'Instagram, que tothom pot utilitzar, recreant l'experiment filmic de Carlos Santos més conegut (LA-RE-MI-LA) i un videoart que mitjançant noves il·lustracions (Lluna Lluenera – Irene Garcia) mostren cadascuna de les 72 caracteritzacions originals amb la mateixa tecnologia que ara pots usar a qualsevol story. Aquesta re-visita amb una mirada (o selfie) actual permet que amb el mòbil uns fotogrames del segle XX ara siguin un filtre, perquè tothom pugui «travestir-se» com Santos mentre interpreten el seu propi LAREMILA, i compartir amb els contactes.

Un per un es van dibuixar els detalls de vestuari, atrezzo, maquillatge per aplicar-se a un pianista que repeteix, un ostinato sense parar, crítica al narcisisme del músic virtuós que busca l'aplaudiment (ara convertits en likes). Això sí, es va adaptar a la normativa sanitària (i apareix alguna mascareta) i també es va aprofitar per a fer el personatge de l'home ferit, que per falta de recursos es va quedar fora a 1979.

**LA RE MI LA Instagram Filters**

Se presenta un conjunto de dos paquetes de filtros de Instagram, que todo el mundo puede utilizar, recreando el experimento filmico de Carlos Santos más conocido (LA-RE-MI-LA) y un videoarte que mediante nuevas ilustraciones (Lluna Lluenera – Irene Garcia) muestran cada una de las 72 caracterizaciones originales con la misma tecnología que ahora puedes usar en cualquier story. Esta re-visita con una mirada (o selfie) actual permite que con el móvil unos fotogrames del siglo XX ahora sean un filtro, para que todos puedan «travestirse» como Santos mientras interpretan su propio LAREMILA, y compartirlo con sus contactos.

Uno por uno se dibujaron los detalles de vestuario, atrezzo, maquillaje para aplicarse a un pianista que repite, un ostinato sin cesar, crítica al narcisismo del músico virtuoso que busca el aplauso (ahora convertido en likes). Eso sí, se adaptó a la normativa sanitaria (y aparece alguna mascarilla) y también se aprovechó para hacer al personaje del hombre herido, que por falta de recursos se quedó fuera en 1979.



**Conceptes clau:** filtres, piano, Carles Santos, videoarte i instagram

[www.instagram.com/jlmiralles/](http://www.instagram.com/jlmiralles/)  
[www.facebook.com/mirallesmusic](http://www.facebook.com/mirallesmusic)

**Conceptos clave:** filtres, piano, Carles Santos, videoarte e instagram

[www.youtube.com/jlmiralles](http://www.youtube.com/jlmiralles)

**Poetryscape**

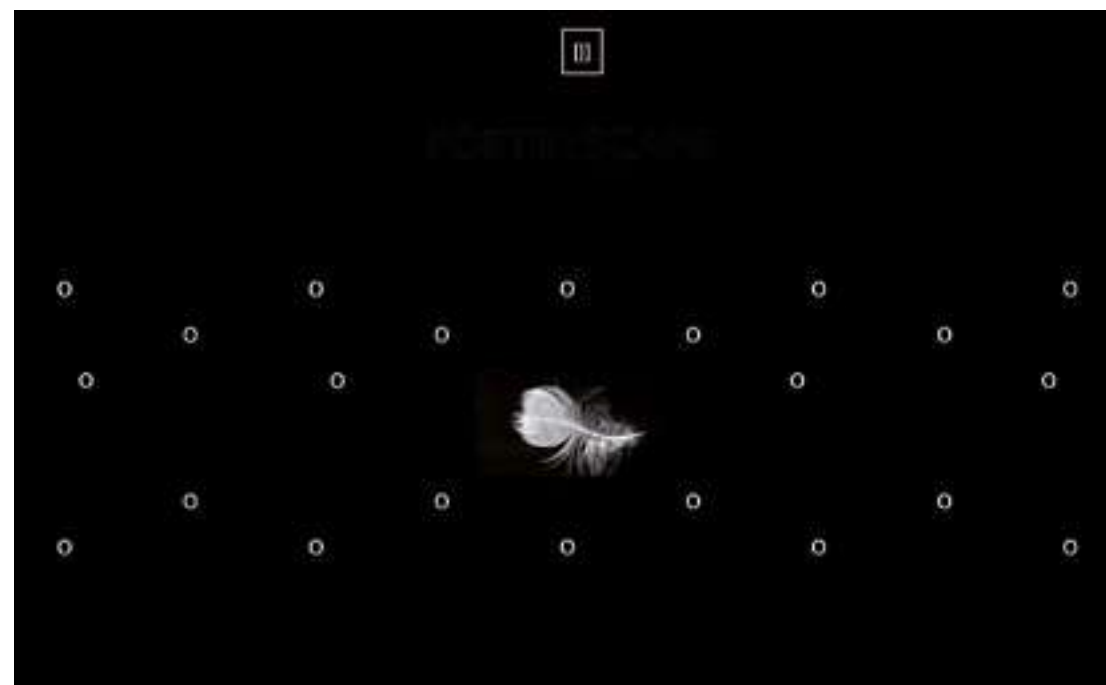
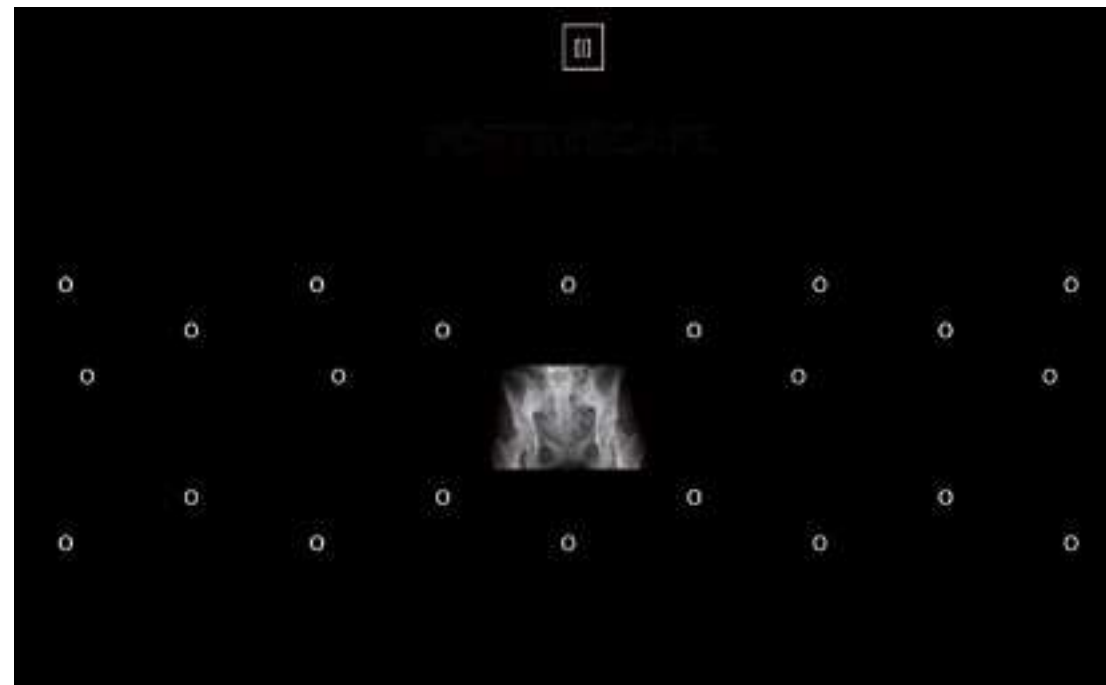
Poetryscape és un agrupament de versos sense paraules que dona lloc a un paisatge poètic interactiu en format web desenvolupat amb html, css i javascript. A través de les accions de passar el cursor sobre les zones de la pàgina o clicar sobre elles, l'espectador-lector-intèrpret va descobrint els fragments sonors i les imatges associats a cadascuna. Imatge i so han sigut disposats aparellats a fi de generar una lectura poètica d'associació no convencional, de manera que la no vinculació «real» entre imatge i so produïska el naixement d'un possible vers, subjetivació personal de cada espectador que interactua amb l'obra. Així mateix, Poetryscape es planteja com una sort de sintetitzador poètic a la disposició de l'espectador, que pot interpretar el seu propi paisatge sonor a través de la reiteració, seqüenciació i juxtaposició dels sons. El clic sobre el buit central en absència d'imatges revela el poema amb paraules, entorn del qual gira tot el dispositiu:

«el cos, una terra  
breu sense paraules  
que la puguen dir, escrita  
en codi de gel  
que mor al contacte  
amb la seua calor».

**Poetryscape**

Poetryscape es un agrupamiento de versos sin palabras que da lugar a un paisaje poético interactivo en formato web desarrollado con html, css y javascript. A través de las acciones de pasar el cursor sobre las zonas de la página o clicar sobre ellas, el espectador-lector-intérprete va descubriendo los fragmentos sonoros y las imágenes asociados a cada una. Imagen y sonido han sido dispuestos emparejados a fin de generar una lectura poética de asociación no convencional, de modo que la no vinculación «real» entre imagen y sonido produzca el nacimiento de un posible verso, subjetivación personal de cada espectador que interactúa con la obra. Así mismo, Poetryscape se plantea como una suerte de sintetizador poético a disposición del espectador, que puede interpretar su propio paisaje sonoro a través de la reiteración, secuenciación y juxtaposición de los sonidos. El click sobre el hueco central en ausencia de imágenes desvela el poema con palabras, en torno al que gira todo el dispositivo:

«el cuerpo, una tierra  
breve sin palabras  
que la puedan decir, escrita  
en código de hielo  
que muere al contacto  
con su calor».



**Conceptes clau:** poesia, web, paisatge sonor,  
imatge i interactivitat

**Conceptos clave:** poesía, web, paisaje sonoro,  
imagen e interactividad

**INTRAMUR. El procés de creació de La Mort i la Donzella**

Un mur que dividix el món dels vius i el dels morts. Un mur, però, permeable, ple d'esquerdes. Un mur que dividix... Intramur és la dansa just abans de la dansa. Un documental que mostra el procés de creació de l'espectacle La mort i la donzella d'Asun Noales (basat en l'obra de Franz Schubert). La coreògrafa espanyola obri la seua ment i el seu cor per deixar-nos vore el lloc on naixen les primeres idees, com creixen fins a convertir-se en moviment, en forma, en llum i foscor.

La mort i la donzella va acabar rebent tres Premis Max, els més importants de les arts escèniques a Espanya. Millor espectacle de Dansa, Millor Coreografia i Millor Disseny d'Il·luminació. Però el film Intramur explica una història que va passar molt abans, just abans que el teló s'obri per primera vegada, quan una mort prematura ens enfronta a mirar a l'interior d'este mur que ningú no vol crear.

**INTRAMUR. El procés de creació de La Mort i la Donzella**

Un muro que divide el mundo de los vivos y el de los muertos. Un muro, pero, permeable, pleno de grietas. Un muro que divide... Intramur es la danza justo antes de la danza. Un documental que muestra el proceso de creación del espectáculo La muerte y la donzella de Asun Noales (basado en la obra de Franz Schubert). La coreógrafa española abre su mente y su coro para dejarnos ver el lugar donde nacen las primeras ideas, como crecen hasta convertirse en movimiento, en forma, en luz y oscuridad.

La muerte y la donzella acabó recibiendo tres Premios Max, los más importantes de las artes escénicas en España. Mejor espectáculo de Danza, Mejor Coreografía y Mejor Diseño de Iluminación. Pero el film Intramur explica una historia que pasó mucho antes, justo antes de que el telón se abriera por primera vez, cuando una muerte prematura nos enfrenta a mirar en el interior de este muro que nadie quiere cruzar.



**Conceptes clau:** dansa, mur, espectacle, creació i coreografia

**Conceptos clave:** danza, muro, espectáculo, creación y coreografía

# Damià Jordà + Vincent C.V.D. Spek (Kaniz)

## Un mur gris

Un documental de Damià Jordà entorn de l'obra de Vincent C. V. D. Spek (Kaniz).

Aquesta obra audiovisual construeix la seua narrativa a partir del procés de creació artística, explorant el procés d'ideació, reproducció i execució que porta a terme un artista enfrontant-se a una de les seues obres pictòriques més ambicioses. Ho fa des d'un llenguatge audiovisual lliure i pròxim, allunyant-se del documental comercial o el reportatge periodístic per a trobar les seues influències en un cinema-art personal i immersiu, per a explorar les connexions (i dissonàncies) entre la pintura, el grafiti i el nou muralisme urbà.

A la fi de 2020, l'artista Vincent Company Van Der Speck, conegut en l'àmbit de l'art urbà com Kaniz, rebia l'encàrrec de decorar amb un mural una paret pública de cinquanta metres. Però després d'anys cavalcant entre la clandestinitat del grafiti i la visibilitat de la seua obra pictòrica, les seues intencions no podien ser merament decoratives: s'enfrontaria a un dels projectes més ambiciosos de la seua trajectòria, tant en el tècnic com en el conceptual, desafiant el caràcter institucional de la proposta.

Damià Jordà, artista visual i amic personal de Spek, va decidir acompanyar amb la seua càmera aquest trajecte artístic, al principi de forma tímida, casual, quasi a manera de diari, però el procés es va anar allargant. L'obra «Muro obsoleto» va ser finalitzada a la primavera de 2021, però el material de Jordà hauria de reposar, almenys fins que els dos artistes i amics s'assegueren a reflexionar sobre això, un any després.

Aquest treball presenta una narració que combina la proximitat del gest artístic amb la distància d'unes reflexions que naveguen entre les solucions als reptes tècnics a afrontar i les preguntes i respostes que activen el detonant del discurs de l'artista.

**Conceptes clau:** documental, art urbà, videocreació, grafiti i procés creatiu

[www.instagram.com/damiajordà/](https://www.instagram.com/damiajordà/)

## Un mur gris

Un documental de Damià Jordà en torno a la obra de Vincent C. V. D. Spek (Kaniz).

Esta obra audiovisual construye su narrativa a partir del proceso de creación artística, explorando el procedimiento de ideación, reproducción y ejecución que lleva a cabo un artista enfrentándose a una de sus obras pictóricas más ambiciosas. Lo hace desde un lenguaje audiovisual libre y cercano, alejándose del documental comercial o el reportaje periodístico para encontrar sus influencias en un cine-arte personal e inmersivo, para explorar las conexiones (y disonancias) entre la pintura, el grafiti y el nuevo muralismo urbano.

A finales de 2020, el artista Vincent Company Van Der Speck, conocido en el ámbito del arte urbano como Kaniz, recibía el encargo de decorar con un mural una pared pública de cincuenta metros. Pero tras años cabalgando entre la clandestinidad del grafiti y la visibilidad de su obra pictórica, sus intenciones no podían ser meramente decorativas: se enfrentaría a uno de los proyectos más ambiciosos de su trayectoria, tanto en lo técnico como en lo conceptual, desafiando el carácter institucional de la propuesta.

Damià Jordà, artista visual y amigo personal de Spek, decidió acompañar con su cámara este trayecto artístico, al principio de forma tímida, casual, casi a modo de diario, pero el proceso se fue alargando. La obra «Muro obsoleto» fue finalizada en primavera de 2021, pero el material de Jordà tendría que reposar, al menos hasta que los dos artistas y amigos se sentaran a reflexionar sobre ello, un año después.

Este trabajo presenta una narración que combina la cercanía del gesto artístico con la distancia de unas reflexiones que navegan entre las soluciones a los retos técnicos a afrontar y las preguntas y respuestas que activan el detonante del discurso del artista.

**Conceptos clave:** documental, arte urbano, videocreación, grafiti y proceso creativo

[www.instagram.com/vincent\\_c\\_v\\_d\\_spek/](https://www.instagram.com/vincent_c_v_d_spek/)



## Fernando Rincon — Rafa De Corral — Ander Garcia

### Jazz & Painting

Jazz & Painting és una performance realitzada i transmesa en directe. Acostar i difondre l'art no és tasca fàcil i després del tancament de sales d'exposicions urgeix explorar noves maneres d'acostar l'art al públic. Així, naix aquest projecte de divulgació artística en la xarxa, en un format molt especial, escènic, visual i acústic. El dia 5 de Febrer del 2021 es realitza en format de rigorós directe la transmissió del primer programa que ací es presenta, des de l'escenari del «Sporting Club de Russafa» de València.

La performance és a càrrec del gran contrabaixista Ander Garcia. Un concert d'improvisació empírica inspirat en el treball de l'artista plàstic Rafa de Corral l'obra del qual es projecta sobre el fons de l'escenari, i inspira la improvisació d'Ander.

Per a això Ander fa ús del programari «Erantzun» desenvolupant per ell mateix en el llenguatge MAX, que permet la interacció del seu contrabaix amb l'ordinador, a més de l'ús de loops i diversos efectes.

El programa comença amb un vídeo-introducció on Rafa de Corral prepara la seua última exposició, després de la qual cosa es dona pas al concert d'Ander. En la pàgina es pot veure a més un «making of» de l'esdeveniment.

### Jazz & Painting

Jazz & Painting es una performance realizada y transmitida en directo.

Acercar y difundir el arte no es tarea fácil y tras el cierre de salas de exposiciones urge explorar nuevas formas de acercar el arte al público.

Así, nace este proyecto de divulgación artística en la red, en un formato muy especial, escénico, visual y acústico. El día 5 de Febrero del 2021 se realiza en formato de riguroso directo la transmisión del primer programa que aquí presentamos, desde el escenario del «Sporting Club de Russafa» de València.

La performance corre a cargo del gran contrabajista Ander Garcia. Un concierto de improvisación empírica inspirado en el trabajo del artista plástico Rafa de Corral cuya obra se proyecta sobre el fondo del escenario, e inspira la improvisación de Ander.

Para ello Ander hace uso del software «Erantzun» desarrollando por él mismo en el lenguaje MAX, que permite la interacción de su contrabajo con el ordenador, además del uso de loops y diversos efectos.

El programa comienza con un vídeo-introducción donde Rafa de Corral prepara su última exposición, tras lo cual se da paso al concierto de Ander. En la página podemos ver además un «making of» del evento.



**Conceptes clau:** programa, directe, escèniques, jam-session, pintura i avantguarda

**Conceptos clave:** programa, directo, escénicas, jam-session, pintura y vanguardia

[www.instagram.com/fernandorinconfotografia/](https://www.instagram.com/fernandorinconfotografia/)  
[www.facebook.com/FernandoRinconFotografia](https://www.facebook.com/FernandoRinconFotografia)

[www.instagram.com/artist\\_rafadecorral/](https://www.instagram.com/artist_rafadecorral/)  
[www.instagram.com/andergarciabass/](https://www.instagram.com/andergarciabass/)

# El Atrapacuentos: tu podcast de ficciones ilustradas

## Realidad silenciada

El Atrapacuentos és un podcast de ficcions sonores lustrades per a reflexionar i fer crítica social. Uneixen el món sonor amb el visual. Compten amb una temàtica àmplia però amb el nexu comú de generar un espai d'escolta i reflexió per a evadir-se dels quefers rutinaris i transportar-te a altres realitats.

Han seleccionat el capítol 9: Realitat silenciada per ser una ficció sonora que parla del suïcidi. Perquè cada dia es lleven la vida 11 persones a Espanya. Un problema que cada vegada afecta a més famílies. S'ha de normalitzar que el suïcidi existeix i que parlar d'això és la manera de començar a enfrontar-se a aquest gran dolor. Un relat esquinçador i, alhora, esperançador.

Amb la col·laboració dels actors de doblatge Cristina Yuste i Miguel Ángel Jenner on tots dos interpreten als personatges de la trama oferint un producte sonor que et porta a la realitat de la vida de la protagonista en una vida que està marcada per ombres i llums.

## Realidad silenciada

El Atrapacuentos es un podcast de ficciones sonoras lustradas para reflexionar y hacer crítica social. Unen el mundo sonoro con el visual. Cuentan con una temática amplia pero con el nexu común de generar un espacio de escucha y reflexión para evadirse de los quehaceres rutinarios y transportarte a otras realidades.

Han seleccionado el capítulo 9: Realidad silenciada por ser una ficción sonora que habla del suicidio. Porque cada día se quitan la vida 11 personas en España. Un problema que cada vez afecta a más familias. Se debe normalizar que el suicidio existe y que hablar de ello es la manera de empezar a enfrentarse a este gran dolor. Un relato desgarrador y, a la vez, esperanzador.

Con la colaboración de los actores de doblaje Cristina Yuste y Miguel Ángel Jenner donde ambos interpretan a los personajes de la trama ofreciendo un producto sonoro que te lleva a la realidad de la vida de la protagonista en una vida que está marcada por sombras y luces.

**Conceptes clau:** podcast, ficció, crítica, social i il·lustració

[www.instagram.com/el.atrapacuentos/](https://www.instagram.com/el.atrapacuentos/)  
[www.facebook.com/El.Atrapacuentos](https://www.facebook.com/El.Atrapacuentos)

**Conceptos clave:** podcast, ficción, crítica, social e ilustración

[twitter.com/ElAtrapacuentos](https://twitter.com/ElAtrapacuentos)  
[www.tiktok.com/@el.atrapacuentos](https://www.tiktok.com/@el.atrapacuentos)





**CONSELL GENERAL DEL  
CONSORCI DE MUSEUS DE LA  
COMUNITAT VALENCIANA**

**President d'honor**

Ximo Puig i Ferrer  
President de la Generalitat

**Presidenta**

Raquel Tamarit Iranzo  
Consellera d'Educació, Cultura i Esport

**Vicepresidents**

Joan Ribó Canut  
Alcalde de València  
Carlos Mazón Guixot  
President de la Diputació Provincial d'Alacant  
Amparo Marco Gual  
Alcaldessa de Castelló de la Plana

**Vocals**

Luis Barcala Sierra  
Alcalde d'Alacant  
José Pascual Martí García  
President de la Diputació Provincial de Castelló  
Antoni Francesc Gaspar Ramos  
President de la Diputació Provincial de València  
Irene Ballester Buigues  
Representant del Consell Valencià de Cultura  
M<sup>a</sup> Carmen Amoraga Toledo  
Directora General de Cultura i Patrimoni de la  
Conselleria d'Educació, Cultura i Esport  
i Presidenta de la Comissió Científico-Artística

**Gerent**

José Luis Pérez Pont

**Secretària**

Eva Coscollà Grau  
Sotssecretària de la Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

**CONSORCI DE MUSEUS  
DE LA COMUNITAT  
VALENCIANA**

**Direcció — Gerència**

José Luis Pérez Pont

**Cap d'Unitat de Coordinació  
de l'Àrea Expositiva**

Susana Vilaplana Sanchis

**Coordinació d'Exposicions**

Lucía González Menéndez  
Isabel Pérez Ortiz  
Vicente Samper Embiz

**Programes Públics**

Eva Doménech López

**Educació i Mediació**

José Campos Alemany

**Cap de Suport Gestió Publicacions**

Carmen Claudia Hernández Pérez

**Administració**

Nicolás S. Bugeda Cabrera  
Antonio Martínez Palop  
Francisco Javier Palau Alamar  
Germà Sánchez Eslava  
Teresa Soto Ortego  
Ana Viña Sanchis

**Tècnics Programa EPRIEX**

Sara Cortés Ferri  
Eva Francés Maroto  
Ana María Montaña Zanón  
Graciela Nácher Martínez  
Israel Pérez Gil  
Fátima López Montesinos

**Administratius Programa EPRIEX**

Nerea Boscá Castelló  
Génesis Giménez Calaforra  
Ioana Lucaci

## EXPOSICIÓ

### Organització

Consorci de Museus  
de la Comunitat Valenciana

### Centre del Carme

#### Cultura Contemporània

#### Direcció

José Luis Pérez Pont

### Comissariat

Nuria Blaya Estrada  
José Luis Pérez Pont

### Coordinació de l'exposició i de la plataforma online

Eva Francés Maroto  
Lucía González Menéndez  
Elena Medina Gil  
Israel Pérez Gil

### Disseny gràfic

Eugenio Simó

### Disseny i producció audiovisual

run&run creative design studio

### Muntatge

Nunsys

### Difusió web

Elena Medina Gil

### Difusió comunicació

Agència Districte

### Difusió xarxes

Eva Rausell  
Alejandro Vidal  
Paula Sahuquillo

## CATÀLEG

### Textos

Nuria Blaya Estrada  
José Luis Pérez Pont

### Textos i fotografies dels projectes

ADN Cerámico, Aina Traverso — Amadeo Moscardó, Alejandro Mañas García, Alena Mesarosova, Alex Peña, Alexandra Knie, Alfredo Guillamón, Álvaro Martín de Ruedas — Francisca Javiera Soto, Ana Ciscar, Ana Pastor, Anaïs Florín, Alba Herrero — Natalia Castellanos, Andrés Moriel Alcaide, Ángel Masip, Anna Maria Staiano, Annetta Santacreu — Jose Costa Pelufo, Associació Arrelaires, Àther Studio, Aurora Domínguez Mata, Benjamín Fernández-Cañadas María, Bibiana Martínez, Bressol Produccions, Carla Vidal Ferrandis, Carlos Izquierdo Pérez — Sergi Hernández, Carolina Diego — Pablo G. García, Clara Boj & Diego Díaz, Colectiva Almaciga, Damià Jordà + Vincent C. V. D. Spek (Kaniz), Dani Sanchis, David Trujillo, Diana Guijarro, El Atrapacuentos: tu podcast de ficciones ilustradas, El Punt, espai de lliure aprenentatge, Elena Sanmartín Hernández, Elia Torrecilla, estudio memosesmas, Eva Bonilla, Eva Máñez López, F-ARTFILMS, Fermín Jiménez Landa, Fermín Sales, Fernando Rincón, Rafa de Corral — Ander García, Foria Producciones, Gabriela Rivera Lucero, Gala Font de Mora Martí, Gema del Rey Jordà, Idea Destroyingmuros, Incomedia Producciones, Irma Marco, Joaquín Arttime, Jorge Dabaliña — Roser Domingo, José Luis Carrillo, José Luis Miralles Bono, Keke Vilabelda, La Cosecha Comunicación, La cuarta piel, La Erreria (House of Bent), Laura Romero Valdecabres, Leo Pum, Livia Daniel, Lola Zoido, Lucas Selezio de Souza, Lucía Morate Benito, Lucía Sáiz Alegre, Manel Bafaluy, Manuel Ferrer Hernández, Marco Ranieri, María Llopis Navarro, María Sainz Arandia, Marta Coca — José Luis Maravall, Marta Negre, Massa Salvatge, Matilde Igual Capdevila, Mau Monleón Pradas, Meritxell Ahicart Centelles, Mònica del Rey Jordà, Nuro Visuales, Olga Diego, Patricia Ferragud, Pau Berga, Pepa L. Poquet, Pepe Andreu — Rafa Molés, Petit Comité de Resistencia, Plataforma d'Associacions de Familiars de Víctimes del Franquisme de les Fosses comunes de Paterna, Raúl Riebenbauer, rosanayaris, Rubén Marín, Sandra Val & Carlos Sebastiá, Santiago Fernández Honrubia, Sara Aliana Llorca — Sara

Marhuenda Barberá, Sara Fornés Capdepon, Sara Gurrea, Sonia Megías — Eva Lootz, Stefano Scarani, Teresa Tomás, Umbracle Cine, Val Asociación Cultural y de Promoción de las Artes Visuales, Verónica Francés Molina, Vicente Arlandis, Vigla + Crearqció, Violeta López López.

### Coordinació catàleg

Lucía González Menéndez

### Fotografia

Juan Peiró

### Disseny i maquetació

Eugenio Simó

### Impressió i encuadernació

Imprenta Logui

### Papers utilitzats:

Arena Extra White Smooth  
de 120 i 350 gr de Fedrigoni

### Tipus de lletra utilitzada:

Neue Haas Grotesk Display Pro  
Beatrice Display Semibold

Els projectes de la convocatòria **#CMCVaCasa. Cultura Online** van ser seleccionats per un jurat presidit per la presidenta de la Comissió Científica artística del CMCV, Carmen Amoraga, i integrat per Alejandra Bueno, Cristina Ghetti, Ángel Martínez, Virginia Murcia, Luisa Pastor i José Luis Pérez Pont.

Los proyectos de la convocatoria **#CMCVaCasa. Cultura online** fueron seleccionados por un jurado presidido por la Presidenta de la Comisión científico-artística del CMCV, Carmen Amoraga, e integrado por Alejandra Bueno, Cristina Ghetti, Ángel Martínez, Virginia Murcia, Luisa Pastor y José Luis Pérez Pont.

© dels textos: els autors

© de les imatges: els propietaris i/o depositaris

© de la present edició: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2023.

**ISBN: 978-84-482-6873-2**

**Dipòsit Legal: V-2146-2023**







GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA

