

EL ANA ESTEVE REIG RESPAWN

EL ANA  
ESTEVE REIG  
RESPAWN



GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA





EL RITUAL  
DE LA REINA  
ESTEVE REIG  
RESPAWN

21.01 - 05.04.2026

Centre del Carme  
València



GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA

# ÍNDICE

## ÍNDICE

- 5 EL RITUAL DEL RESPAWN ANA ESTEVE REIG  
CENTRO DEL CARMEN DE VALÈNCIA  
ANTONIO A. CABALLERO GÁLVEZ
- 33 GAMER DREAMS  
ANA ESTEVE REIG
- 65 EL RITUAL DEL RESPAWN  
ANA ESTEVE REIG
- 99 CONVERSACIÓ CONVERSACIÓN  
CENTRO DEL CARMEN DE VALÈNCIA  
MARTA RAMOS-YZQUIERDO  
ANA ESTEVE REIG  
ANTONIO A. CABALLERO GÁLVEZ
- 114 CRÈDITS CRÉDITOS

EL RITUAL DEL RESPAWN

ANA ESTEVE REIG

CENTRO DEL  
CARMEN DE VALÈNCIA

ANTONIO A. CABALLERO  
GÁLVEZ

**Aparéixer, desaparéixer, tornar a habitar: rituals contemporanis entre cos, pantalla i ficció**

“La màquina som nosaltres, els nostres processos, un aspecte de la nostra encarnació”. Donna Haraway<sup>1</sup>

Han passat ja diverses dècades des de l'arribada del videoart a Espanya, amb exposicions pioneres com la de Nam June Paik en la galeria Juana Mordó, en 1989. Des de llavors, el videoart ha continuat trobant-se amb resistències similars a les dels seus orígens: qüestionaments sobre la seua categoria, el seu lloc dins del sistema de l'art o la seua dependència de la tecnologia. No obstant això, ha sigut precisament des d'eixa posició contracultural des d'on el videoart ha generat algunes de les reflexions més complexes i radicals sobre la imatge, el temps i l'experiència contemporània.

L'obra d'Ana Esteve Reig es nodrix d'esta tradició crítica, però també —i de manera molt conscient— d'una genealogia de dones pioneres del videoart com Lynn Hershman Leeson, Ulrike Rosenbach, Pipilotti Rist o Eugènia Balcells, que van entendre la tecnologia no com un instrument neutral, sinó com un camp de disputa simbòlica i política.

En un temps històric travessat per pantalles, simulacions i realitats superposades, l'experiència del que és virtual ha deixat de ser un territori marginal o accessori per a convertir-se en un espai central de producció de sentit. En *El ritual del respawn*, Ana Esteve Reig proposa un espai de suspensió. Un lloc on la imatge ja no funciona únicament com a representació, sinó com a experiència, llindar i ritual. L'exposició, concebuda específicament per a la sala 1 del Centre del Carme Cultura Contemporània proposa una reflexió profunda i sensible sobre les formes en què els entorns virtuals —i en particular els videojocs— configuren vivències que, fins i tot sense materialitat física, s'experimenten com a reals, transcendents i transformadores.

<sup>1</sup> “The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment”, Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, en *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, 1991, p. 180.

**Aparecer, desaparecer, volver a habitar: rituales contemporáneos entre cuerpo, pantalla y ficción**

“La máquina somos nosotros, nuestros procesos, un aspecto de nuestra encarnación”. Donna Haraway<sup>1</sup>

Han pasado ya varias décadas desde la llegada del videoarte a España, con exposiciones pioneras como la de Nam June Paik en la galería Juana Mordó, en 1989. Desde entonces, el videoarte ha seguido encontrándose con resistencias similares a las de sus orígenes: cuestionamientos sobre su categoría, su lugar dentro del sistema del arte o su dependencia de la tecnología. Sin embargo, ha sido precisamente desde esa posición contracultural desde donde el videoarte ha generado algunas de las reflexiones más complejas y radicales sobre la imagen, el tiempo y la experiencia contemporánea.

La obra de Ana Esteve Reig se nutre de esta tradición crítica, pero también —y de manera muy consciente— de una genealogía de mujeres pioneras del videoarte como Lynn Hershman Leeson, Ulrike Rosenbach, Pipilotti Rist o Eugènia Balcells, que entendieron la tecnología no como un instrumento neutral, sino como un campo de disputa simbólica y política.

En un tiempo histórico atravesado por pantallas, simulaciones y realidades superpuestas, la experiencia de lo virtual ha dejado de ser un territorio marginal o accesorio para convertirse en un espacio central de producción de sentido. En *El ritual del respawn*, Ana Esteve Reig propone un espacio de suspensión. Un lugar donde la imagen ya no funciona únicamente como representación, sino como experiencia, umbral y ritual. La exposición, concebida específicamente para la sala 1 del Centre del Carme Cultura Contemporània propone una reflexión profunda y sensible sobre las formas en que los entornos virtuales —y en particular los videojuegos— configuran vivencias que, aun careciendo de materialidad física, se experimentan como reales, trascendentes y transformadoras.

<sup>1</sup> “The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment”, Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, en *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, 1991, p. 180.

El terme *respawn*, procedent del llenguatge dels videojocs —i popularitzat en el *shooter Doom*—, designa la reparació d'un personatge després de la seua mort. Esta lògica de desaparició i retorn immediat introduïx una temporalitat distinta en la de la vida física: una temporalitat basada en la repetició, la prova, l'error i la segona oportunitat. Ana Esteve Reig pren este concepte no com una metàfora superficial, sinó com una estructura de pensament des de la qual reflexionar sobre com hui assagem el fracàs, la por, la resiliència i la continuïtat de la vida en un món travessat per pantalles.

Tal com assenyalava Catherine Bell, els rituals no són únicament pràctiques religioses, sinó “una manera d'actuar dissenyada i orquestrada per a distingir i privilegiar el que s'està fent en comparació amb altres activitats, normalment més quotidianes”<sup>2</sup>. Des d'esta perspectiva, l'acte de jugar, de reaparèixer una vegada i una altra en un entorn virtual, pot entendre's com un ritual contemporani: una pràctica repetitiva, compartida i carregada de significat que permet gestionar la incertesa del present.

Tradicionalment, el que és virtual ha sigut associat al que és artificial, a la simulació o a la il·lusió. Lluny d'entendre el que és virtual com un simulacre empobrit del que és real, l'obra d'Ana Esteve Reig partix d'una premissa clara: el que passa en els entorns digitals s'experimenta amb intensitat afectiva, simbòlica i corporal. En paraules de Katherine Hayles: “La visió posthumana privilegia el patró informatiu sobre la instància material, de manera que l'encarnació en un substrat biològic es considera un accident de la història més que una inevitabilitat de la vida”<sup>3</sup>. L'oposició entre el que és real i el que és virtual és cada vegada més insuficient per a descriure

El término “respawn”, procedente del lenguaje de los videojuegos —y popularizado en el *shooter Doom*—, designa la reparación de un personaje tras su muerte. Esta lógica de desaparición y retorno inmediato introduce una temporalidad distinta a la de la vida física: una temporalidad basada en la repetición, la prueba, el error y la segunda oportunidad. Ana Esteve Reig toma este concepto no como una metáfora superficial, sino como una estructura de pensamiento desde la cual reflexionar sobre cómo hoy ensayamos el fracaso, el miedo, la resiliencia y la continuidad de la vida en un mundo atravesado por pantallas.

Tal como señala Catherine Bell, los rituales no son únicamente prácticas religiosas, sino “una forma de actuar diseñada y orquestrada para distinguir y privilegiar lo que se está haciendo en comparación con otras actividades, normalmente más cotidianas”<sup>2</sup>. Desde esta perspectiva, el acto de jugar, de reaparecer una y otra vez en un entorno virtual, puede entenderse como un ritual contemporáneo: una práctica repetitiva, compartida y cargada de significado que permite gestionar la incertidumbre del presente.

Tradicionalmente, lo virtual ha sido asociado a lo artificial, a la simulación o a la ilusión. Lejos de entender lo virtual como un simulacro empobrecido de lo real, la obra de Ana Esteve Reig parte de una premissa clara: lo que sucede en los entornos digitales se experimenta con intensidad afectiva, simbólica y corporal. En palabras de Katherine Hayles, “La visión poshumana privilegia el patrón informativo sobre la instancia material, de modo que la encarnación en un sustrato biológico se considera un accidente de la historia más que una inevitabilidad de la vida”<sup>3</sup>. La oposición entre lo real y lo virtual resulta cada vez

2 “Ritualization is a way of acting that is designed and orchestrated to distinguish and privilege what is being done in comparison to other, usually more quotidian, activities.” — Catherine Bell, *Ritual Theory, Ritual Practice*, 1992, p. 74

3 “The posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life.” Hayles, 1999, p. 2 *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, 1999

2 “Ritualization is a way of acting that is designed and orchestrated to distinguish and privilege what is being done in comparison to other, usually more quotidian, activities.” — Catherine Bell, *Ritual Theory, Ritual Practice*, 1992, p. 74

3 “The posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life.” Hayles, 1999, p. 2 *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, 1999

les formes contemporànies d'experiència. En *El ritual del respawn*, el que és virtual no apareix com un mer substitut de la realitat física, sinó com un espai legítim de vivències, afectes i aprenentatges. És precisament en eixe territori híbrid on se situa esta exposició.

La mostra s'articula a partir de dos videoinstal·lacions —*Gamer Dreams* (2025) i *El ritual del respawn* (2025)— que aborden des de perspectives complementàries la relació entre cos, pantalla i identitat. Lluny de plantejar una lectura distòpica, Ana Esteve Reig se situa en un lloc intermedi, crític i poètic, des del qual observar com estes pràctiques culturals contemporànies generen nous rituals, formes de comunitat i maneres d'enfrontar-se a qüestions universals com la mort, la por, la repetició o la transcendència.

L'experiència en el ciberespai té conseqüències en la vida quotidiana, com demostren les dos peces. Les emocions, els vincles i les reflexions que sorgixen en estos entorns no desapareixen en apagar la pantalla, sinó que s'integren en la subjectivitat dels qui els habiten. En este sentit, l'exposició convida a qüestionar la jerarquia que tradicionalment ha situat el que és digital en un pla secundari enfront del que és físic i proposa una lectura més complexa i contextualitzada. La simbiosi entre les dos peces situa l'espectador davant d'una pregunta fonamental del nostre temps: què significa viure, morir i tornar a aparèixer en un món travessat per pantalles?

Les peces que constitueixen *El ritual del respawn* no suposen un gir abrupte dins de la pràctica d'Ana Esteve Reig, sinó la cristallització d'una investigació sostinguda en el temps sobre la relació entre cos, ficció i tecnologia. Al llarg de la seua trajectòria, l'artista ha explorat de manera constant com les imatges no sols representen el món, sinó que el produïxen; com els entorns digitals no funcionen com a espais d'evasió, sinó com a llocs on s'assagen identitats, vincles i maneres d'habitar el que és real.

Des dels seus primers treballs, la càmera d'Ana Esteve Reig s'ha situat allí on el cos entra en fricció amb la pantalla. No com a superfície passiva, sinó com a territori de negociació. En este sentit, les comunitats juvenils que apareixien en *Fancams* (2022)

más insuficiente para describir las formas contemporáneas de experiencia. En *El ritual del respawn*, lo virtual no aparece como un mero sustituto de la realidad física, sino como un espacio legítimo de vivencias, afectos y aprendizajes. Es precisamente en ese territorio híbrido donde se sitúa esta exposición.

La muestra se articula a partir de dos videoinstalaciones —*Gamer Dreams* (2025) y *El ritual del respawn* (2025)— que abordan desde perspectivas complementarias la relación entre cuerpo, pantalla e identidad. Lejos de plantear una lectura distópica, Ana Esteve Reig se sitúa en un lugar intermedio, crítico y poético, desde el cual observar cómo estas prácticas culturales contemporáneas generan nuevos rituales, formas de comunidad y maneras de enfrentarse a cuestiones universales como la muerte, el miedo, la repetición o la trascendencia.

La experiencia en el ciberespacio tiene consecuencias en la vida cotidiana, como demuestran ambas piezas. Las emociones, los vínculos y las reflexiones que surgen en estos entornos no desaparecen al apagar la pantalla, sino que se integran en la subjetividad de quienes los habitan. En este sentido, la exposición invita a cuestionar la jerarquía que tradicionalmente ha situado lo digital en un plano secundario frente a lo físico y propone una lectura más compleja y contextualizada. La simbiosis entre ambas piezas sitúa al espectador ante una pregunta fundamental de nuestro tiempo: ¿qué significa vivir, morir y volver a aparecer en un mundo atravesado por pantallas?

Las piezas que constituyen *El ritual del respawn* no suponen un giro abrupto dentro de la práctica de Ana Esteve Reig, sino la cristalización de una investigación sostenida en el tiempo sobre la relación entre cuerpo, ficción y tecnología. A lo largo de su trayectoria, la artista ha explorado de manera constante cómo las imágenes no solo representan el mundo, sino que lo producen; cómo los entornos digitales no funcionan como espacios de evasión, sino como lugares donde se ensayan identidades, vínculos y formas de habitar lo real.

Desde sus primeros trabajos, la cámara de Ana Esteve Reig se ha situado allí

ja anticipaven una preocupació central: la performativitat com a llenguatge après, compartit i ritualitzat. Els moviments coreografiats per a TikTok, pensats per a un enquadrament vertical i un punt de vista concret, revelaven com el cos contemporani es construeix sabent que serà vist, gravat i repetit. Com assenyala Judith Butler, la identitat no és una essència, sinó un acte reiterat; en estos gestos coreografiats, el cos esdevé arxiu viu d'imatges circulants. Eixa mateixa lògica de repetició —d'assaig constant— travessa *El ritual del respawn* (2025). Si en *Fancams* (2022) el cos s'entrenava per a aparèixer davant de la càmera, ací el subjecte aprén a desaparèixer i tornar a aparèixer dins del videojoc. El gest es desplaça de l'espai urbà a l'entorn virtual, però manté la seua dimensió ritual: repetir per a aprendre, repetir per a sostindre's, repetir per a existir.

La noció d'avatar, central en *Estudis del parpelleig* (2022), reapareix en l'exposició com a figura clau per a pensar esta continuïtat. L'avatar no és un simple *alter ego*, sinó una extensió simbòlica del jo, una manera d'encarnar altres possibilitats. En aquell treball, el trànsit per mons virtuals funcionava com una meditació guiada, una estratègia per a gestionar el malestar i la por. En *Gamer Dreams* (2025), esta dimensió meditativa es trasllada als espais físics que sostenen l'experiència digital i suggerix que la tecnologia també genera estats de recolliment, concentració i suspensió del temps.

De la mateixa manera, la relació afectiva amb els personatges ficticis, abordada en *Link, una historia de amor* (2024), troba en *El ritual del respawn* (2025) una formulació més àmplia. L'amor pel personatge, la identificació amb el seu recorregut i la seua capacitat de reencarnar-se indefinidament anticipen la lògica del *respawn* com a aprenentatge continu. El jugador —com l'avatar— mor, torna i continua. No per a guanyar definitivament, sinó per a continuar jugant.

La preocupació feminista que travessava *La voz digital* (2018) es manté activa en esta exposició, encara que adopta formes més subtils. Si llavors l'artista assenyalava

donde el cuerpo entra en fricción con la pantalla. No como superficie pasiva, sino como territorio de negociación. En este sentido, las comunidades juveniles que aparecían en *Fancams* (2022) ya anticipaban una preocupación central: la performatividad como lenguaje aprendido, compartido y ritualizado. Los movimientos coreografiados para TikTok, pensados para un encuadre vertical y un punto de vista concreto, revelaban cómo el cuerpo contemporáneo se construye sabiendo que será visto, grabado y repetido. Como señala Judith Butler, la identidad no es una esencia, sino un acto reiterado; en estos gestos coreografiados, el cuerpo deviene archivo vivo de imágenes circulantes. Esa misma lógica de repetición —de ensayo constante— atraviesa *El ritual del respawn* (2025). Si en *Fancams* (2022) el cuerpo se entrenaba para aparecer ante la cámara, aquí el sujeto aprende a desaparecer y volver a aparecer dentro del videojuego. El gesto se desplaza del espacio urbano al entorno virtual, pero mantiene su dimensión ritual: repetir para aprender, repetir para sostenerse, repetir para existir.

La noció de avatar, central en *Estudios del parpadeo* (2022), reaparece en la exposició com a figura clave para pensar esta continuidad. El avatar no es un simple *alter ego*, sino una extensión simbólica del yo, una forma de encarnar otras posibilidades. En aquel trabajo, el tránsito por mundos virtuales funcionaba como una meditación guiada, una estrategia para gestionar el malestar y el miedo. En *Gamer Dreams* (2025), esta dimensión meditativa se traslada a los espacios físicos que sostienen la experiencia digital, sugiriendo que la tecnología también genera estados de recogimiento, concentración y suspensión del tiempo.

Del mismo modo, la relación afectiva con los personajes ficticios, abordada en *Link, una historia de amor* (2024), encuentra en *El ritual del respawn* (2025) una formulación más amplia. El amor por el personaje, la identificación con su recorrido y su capacidad de reencarnarse indefinidamente anticipan la lógica del

la feminització de les veus artificials i la construcció de tecnologies aparentment neutrals, però profundament ideològiques, ací eixa crítica es desplaça cap als imaginaris del videojoc i de la intel·ligència artificial. *El ritual del respawn* (2025) qüestiona qui parla, qui apareix i des de quins cossos es construeixen les experiències digitals, evita lectures hegemòniques i obri un espai d'escolta plural.

Finalment, l'ús de la intel·ligència artificial, explorat de manera explícita en *Lucky Images* (2024), troba en esta exposició una dimensió plenament integrada. La IA deixa de ser únicament objecte de reflexió per a convertir-se en instrument narratiu, sense perdre la seua càrrega problemàtica. Com en aquell treball, la imatge generada no es presenta com a veritat, sinó com a fenomen liminal, situat entre la creença, el desig i la simulació. En els dos casos, l'artista desmunta la idea d'objectivitat tecnològica per a revelar la seua dimensió cultural, simbòlica i política.

Així, l'exposició pot llegir-se com un punt de convergència: un espai on conflueixen les investigacions prèvies sobre cos, comunitat, avatar, performativitat, ficció i tecnologia. Les dos videoinstal·lacions no clausuren estes línies de treball, sinó que les reorganitzen sota una lògica ritual i proposen a l'espectador una experiència que no es limita a observar, sinó que convida a pensar des de dins de la imatge.

En el conjunt de la seua obra, Ana Esteve Reig ha demostrat una capacitat singular per a abordar problemàtiques contemporànies des d'una mirada sensible, crítica i profundament humana. El seu treball s'inscriu en una tradició del videoart que entén la imatge en moviment com a espai de pensament, i en una genealogia feminista que qüestiona les estructures de poder inscrites en la tecnologia.

Des d'una òptica internacional, l'obra d'Ana Esteve Reig se situa en diàleg amb pràctiques del videoart contemporani que han explorat la veu, el testimoniatge i la construcció d'un relat coral, com les de Candice Breitz, en les quals l'experiència individual s'articula com a espai polític. No

respawn como aprendizaje continuo. El jugador —como el avatar— muere, vuelve y continúa. No para ganar definitivamente, sino para seguir jugando.

La preocupación feminista que atravesaba *La voz digital* (2018) se mantiene activa en esta exposición, aunque adopta formas más sutiles. Si entonces la artista señalaba la feminización de las voces artificiales y la construcción de tecnologías aparentemente neutrales, pero profundamente ideológicas, aquí esa crítica se desplaza hacia los imaginarios del videojuego y de la inteligencia artificial. *El ritual del respawn* (2025) cuestiona quién habla, quién aparece y desde qué cuerpos se construyen las experiencias digitales, evitando lecturas hegemónicas y abriendo un espacio de escucha plural.

Finalmente, el uso de la inteligencia artificial, explorado de forma explícita en *Lucky Images* (2024), encuentra en esta exposición una dimensión plenamente integrada. La IA deja de ser únicamente objeto de reflexión para convertirse en herramienta narrativa, sin perder su carga problemática. Como en aquel trabajo, la imagen generada no se presenta como verdad, sino como fenómeno liminal, situado entre creencia, deseo y simulación. En ambos casos, la artista desmonta la idea de objetividad tecnológica para revelar su dimensión cultural, simbólica y política.

Así, la exposición puede leerse como un punto de convergencia: un espacio donde confluyen las investigaciones previas sobre cuerpo, comunidad, avatar, performatividad, ficción y tecnología. Las dos videoinstalaciones no clausuran estas líneas de trabajo, sino que las reorganizan bajo una lógica ritual, proponiendo al espectador una experiencia que no se limita a observar, sino que invita a pensar desde dentro de la imagen.

En el conjunto de su obra, Ana Esteve Reig ha demostrado una capacidad singular para abordar problemáticas contemporáneas desde una mirada sensible, crítica y profundamente humana. Su trabajo se inscribe en una tradición del videoarte que entiende la imagen en movimiento

obstant això, mentres Breitz se situa sovint en el terreny de la cultura mediàtica global i les seues figures icòniques, Esteve Reig desplaça la mirada cap als rituals quotidians de la cultura digital —el videojoc, l'avatar, la repetició— per a pensar com hui s'assagen la identitat, la por i la resiliència des del que és íntim i el que és col·lectiu.

Igual que en els seus projectes anteriors, en les peces que conformen l'exposició, *El ritual del respawn*, l'experiència individual no es presenta com a anècdota, sinó com un lloc des del qual pensar el que és col·lectiu. Este interès per les subjectivitats mediatas s'amplia cap a altres marcs de reflexió presents en el videoart actual, com els plantejats per Hito Steyerl al voltant de la circulació, la creença i l'estatut de la imatge digital, o per Cao Fei en la seua aproximació als entorns virtuals com a espais d'assaig identitari i social. No obstant això, l'especificitat de la pràctica d'Esteve Reig residix en la seua atenció al videojoc, l'avatar, la repetició, el *respawn*— abordats des d'una escala íntima i afectiva que desplaça estes problemàtiques cap al terreny de l'experiència viscuda i la reflexió poètica.

En el context espanyol, la pràctica d'Ana Esteve Reig dialoga amb una tradició de l'audiovisual crític i feminista que va de l'assaig videogràfic de María Ruido a les exploracions sobre cos i repetició d'Itziar Okariz, i se situa en un territori propi on la cultura digital i el videojoc es convertixen en espais d'experiència i pensament.

En la sala A, es presenta *Gamer Dreams* (2025), una videoinstal·lació que proposa un recorregut pels espais físics que fan possible l'experiència virtual. A través de travellings lents i plans de detall, la càmera travessa centres de dades, cibercafés de *gaming*, arenes de competició d'eSports i, finalment, un temple budista. Este desplaçament no és casual: l'obra estableix una analogia entre la infraestructura tecnològica contemporània i els espais tradicionalment associats a la contemplació i l'espiritualitat.

Este recorregut estableix una correspondència silenciosa entre la infraestructura tecnològica contemporània i els espais històricament associats a la contemplació espiritual. El

como espacio de pensamiento, y en una genealogía feminista que cuestiona las estructuras de poder inscritas en la tecnología.

Desde una óptica internacional, la obra de Ana Esteve Reig se sitúa en diálogo con prácticas del videoarte contemporáneo que han explorado la voz, el testimonio y la construcción de un relato coral, como las de Candice Breitz, en las que la experiencia individual se articula como espacio político. Sin embargo, mientras Breitz se sitúa a menudo en el terreno de la cultura mediática global y sus figuras icónicas, Esteve Reig desplaza la mirada hacia los rituales cotidianos de la cultura digital —el videojuego, el avatar, la repetición— para pensar cómo hoy se ensayan la identidad, el miedo y la resiliencia desde lo íntimo y lo colectivo.

Al igual que en sus proyectos anteriores, en las piezas que conforman la exposición, *El ritual del respawn*, la experiencia individual no se presenta como anécdota, sino como un lugar desde el que pensar lo colectivo. Este interés por las subjetividades mediadas se amplía hacia otros marcos de reflexión presentes en el videoarte actual, como los planteados por Hito Steyerl en torno a la circulación, la creencia y el estatuto de la imagen digital, o por Cao Fei en su aproximación a los entornos virtuales como espacios de ensayo identitario y social. No obstante, la especificidad de la práctica de Esteve Reig reside en su atención al videojuego, el avatar, la repetición, el *respawn*— abordados desde una escala íntima y afectiva que desplaza estas problemáticas hacia el terreno de la experiencia vivida y la reflexión poética.

En el contexto español, la práctica de Ana Esteve Reig dialoga con una tradición del audiovisual crítico y feminista que va del ensayo videográfico de María Ruido a las exploraciones sobre cuerpo y repetición de Itziar Okariz, situándose en un territorio propio donde la cultura digital y el videojuego se convierten en espacios de experiencia y pensamiento.

En la sala A se presenta *Gamer Dreams* (2025), una videoinstalación que propone

tancament en el temple no funciona com a conclusió narrativa, sinó com a revelació, i suggerix que la concentració davant de la pantalla, la repetició de gestos i la immersió mental pròpies del videojoc poden compartir trets amb pràctiques contemplatives ancestrals.

Des d'una perspectiva formal, *Gamer Dreams* s'inscriu en una tradició del videoart que entén el temps i el moviment com a instruments de pensament. La lentitud dels plans, l'atenció al detall i l'absència d'un relat explícit conviden a una mirada introspectiva, quasi meditativa, que s'oposa a la lògica de consum ràpid d'imatges pròpia de la cultura digital dominant.

A la sala B es localitza *El ritual del respawn* (2025), la videoinstal·lació que dona títol a l'exposició és concebuda com un videoassaig, la peça arreplega testimoniatges de jugadors i jugadores que reflexionen sobre les seues experiències dins dels videojocs, aborda qüestions com la mort, el *game over*, la relació amb els avatars, l'enfrontament a les pors en estos entorns o la dimensió terapèutica del joc.

Ací, la mort no apareix com un final definitiu, sinó com un procés d'aprenentatge. Cada desaparició implica un retorn, una possibilitat de continuar des d'un altre lloc. Esta lògica introdueix una ètica de la repetició que contrasta amb la irreversibilitat de la vida física i obri un espai simbòlic on assajar altres maneres d'estar en el món.

El muntatge combina material d'arxiu de videojocs, *gameplay*, entrevistes i fragments generats amb intel·ligència artificial, i construeix un relat coral que oscil·la entre el que és íntim i el que és col·lectiu. Com assenyala Hito Steyerl, "les imatges pobres, fragmentades i reciclades són el llenguatge visual de la nostra època" (2009)<sup>4</sup>; Ana Esteve Reig s'apropia d'esta condició per a articular una poètica de l'experiència digital que no aspira a l'espectacularitat, sinó a l'escolta.

En l'obra, jugar apareix com una forma de meditació activa, un espai on enfrontar-se

4 Steyerl, Hito. "In Defense of the Poor Image." *e-flux Journal*, núm. 10, nov. 2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

un recorrido por los espacios físicos que hacen posible la experiencia virtual. A través de travellings lentos y planos de detalle, la cámara atraviesa centros de datos, cibercafés de gaming, arenas de competición de eSports y, finalmente, un templo budista. Este desplazamiento no es casual: la obra establece una analogía entre la infraestructura tecnológica contemporánea y los espacios tradicionalmente asociados a la contemplación y la espiritualidad.

Este recorrido establece una correspondencia silenciosa entre la infraestructura tecnológica contemporánea y los espacios históricamente asociados a la contemplación espiritual. El cierre en el templo no funciona como conclusión narrativa, sino como revelación: sugiriendo que la concentración frente a la pantalla, la repetición de gestos y la inmersión mental propias del videojuego pueden compartir rasgos con prácticas contemplativas ancestrales.

Desde una perspectiva formal, *Gamer Dreams* se inscribe en una tradición del videoarte que entiende el tiempo y el movimiento como herramientas de pensamiento. La lentitud de los planos, la atención al detalle y la ausencia de un relato explícito invitan a una mirada introspectiva, casi meditativa, que se opone a la lógica de consumo rápido de imágenes propia de la cultura digital dominante.

En la sala B se localiza *El ritual del respawn* (2025), la videoinstalación que da título a la exposición es concebida como un videoensayo, la pieza recoge testimonios de jugadores y jugadoras que reflexionan sobre sus experiencias dentro de los videojuegos, abordando cuestiones como la muerte, el *game over*, la relación con los avatares, el enfrentamiento a los miedos en estos entornos o la dimensión terapéutica del juego.

Aquí, la muerte no aparece como un final definitivo, sino como un proceso de aprendizaje. Cada desaparición implica un retorno, una posibilidad de continuar desde otro lugar. Esta lógica introduce una ética de la repetición que contrasta con la irreversibilidad de la vida física y abre un espacio simbólico donde ensayar otras formas de estar en el mundo.

simbòlicament als propis límits, gestionar la frustració i repensar el valor de la vida. Esta dimensió terapèutica del joc, abordada des dels testimoniatges i el muntatge audiovisual, situa la peça en un territori híbrid entre el documental, l'assaig i la ficció.

L'ús d'intel·ligència artificial generativa en *El ritual del respawn* no respon a un gest experimental ni a una fascinació acrítica per la tecnologia. Per contra, es tracta d'una decisió conscient i posicionada que dialoga amb debats actuals sobre autoria, propietat intel·lectual, biaixos algorítmics i ètica de la imatge.

Des d'una perspectiva feminista, este posicionament és especialment significatiu. Com ha assenyalat la mateixa artista en la seua investigació, les IA no creen des del no-res: generen imatges a partir de bases de dades carregades d'imaginari occidentals, normatius i hegemònics. Històricament excloses dels relats tecnològics, moltes artistes contemporànies han reclamat el dret a apropiarse críticament d'estes ferramentes per desmitificar la seua aura de neutralitat i evidenciar les estructures de poder que les travessen.

Davant d'este escenari, Ana Esteve Reig opta per un ús "màgic" i crític de la IA, qüestiona l'associació entre imatge i veritat i evidencia la seua condició de construcció cultural. Seguint Donna Haraway, reapropiar-se de la tecnologia no implica rebutjar-la, sinó habitar-la críticament, des de la fricció, el conflicte i la responsabilitat situada (Haraway, 1985). En este sentit, l'ús de la IA en *El ritual del respawn* s'inscriu en una genealogia de pràctiques artístiques que entenen la tecnologia com un camp de disputa simbòlica.

L'exposició *El ritual del respawn* no ofereix respostes tancades ni juís morals sobre la cultura digital. La seua potència residix en la seua capacitat per a obrir preguntes, generar pensament i situar l'espectador en un lloc d'escolta. A través del videoart, Ana Esteve Reig construeix un espai on el que és virtual es revela com un territori legítim, complex i profundament humà.

En un món marcat per l'acceleració, la precarietat i la sobreproducció visual,

El montaje combina material de archivo de videojuegos, gameplay, entrevistas y fragmentos generados con inteligencia artificial, construyendo un relato coral que oscila entre lo íntimo y lo colectivo. Como señala Hito Steyerl, "las imágenes pobres, fragmentadas y recicladas son el lenguaje visual de nuestra época"<sup>4</sup>; Ana Esteve Reig se apropia de esta condición para articular una poética de la experiencia digital que no aspira a la espectacularidad, sino a la escucha.

En la obra, jugar aparece como una forma de meditación activa, un espacio donde enfrentarse simbólicamente a los propios límites, gestionar la frustración y repensar el valor de la vida. Esta dimensión terapéutica del juego, abordada desde los testimonios y el montaje audiovisual, sitúa la pieza en un territorio híbrido entre el documental, el ensayo y la ficción.

El uso de inteligencia artificial generativa en *El ritual del respawn* no responde a un gesto experimental ni a una fascinación acrítica por la tecnología. Por el contrario, se trata de una decisión consciente y posicionada que dialoga con debates actuales sobre autoría, propiedad intelectual, sesgos algorítmicos y ética de la imagen.

Desde una perspectiva feminista, este posicionamiento resulta especialmente significativo. Como ha señalado la propia artista en su investigación, las IA no crean desde la nada: generan imágenes a partir de bases de datos cargadas de imaginarios occidentales, normativos y hegemónicos. Históricamente excluidas de los relatos tecnológicos, muchas artistas contemporáneas han reclamado el derecho a apropiarse críticamente de estas herramientas, desmitificando su aura de neutralidad y evidenciando las estructuras de poder que las atraviesan.

Frente a este escenario, Ana Esteve Reig opta por un uso "mágico" y crítico de la IA, cuestionando la asociación entre imagen y verdad y evidenciando su condición de

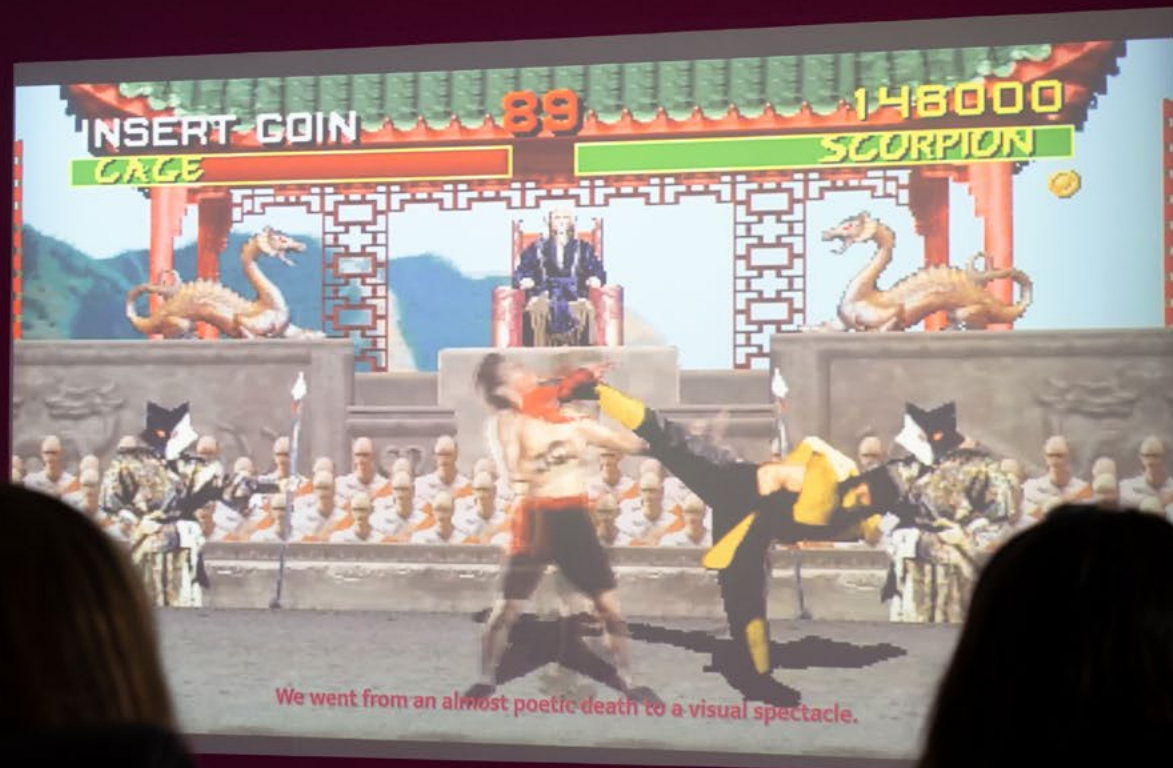
<sup>4</sup> Steyerl, Hito. "In Defense of the Poor Image." e-flux Journal, no. 10, Nov. 2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

l'exposició proposa detindre's, mirar i escoltar. Pensar des de la pantalla, però també més enllà d'esta. Entendre que, fins i tot en els entorns més artificials, continuem buscant sentit, comunitat i transcendència. I que, potser, en eixe gest de tornar a aparèixer — una vegada i una altra — s'amague una de les claus per a habitar el present.

construcció cultural. Siguiendo a Donna Haraway, reapropiarse de la tecnología no implica rechazarla, sino habitarla críticamente, desde la fricción, el conflicto y la responsabilidad situada (Haraway, 1985). En este sentido, el uso de la IA en *El ritual del respawn* se inscribe en una genealogía de prácticas artísticas que entienden la tecnología como un campo de disputa simbólica.

La exposición *El ritual del respawn* no ofrece respuestas cerradas ni juicios morales sobre la cultura digital. Su potencia reside en su capacidad para abrir preguntas, generar pensamiento y situar al espectador en un lugar de escucha. A través del videoarte, Ana Esteve Reig construye un espacio donde lo virtual se revela como un territorio legítimo, complejo y profundamente humano.

En un mundo marcado por la aceleración, la precariedad y la sobreproducción visual, la exposición propone detenerse, mirar y escuchar. Pensar desde la pantalla, pero también más allá de ella. Entender que, incluso en los entornos más artificiales, seguimos buscando sentido, comunidad y trascendencia. Y que, quizá, en ese gesto de volver a aparecer —una y otra vez— se esconda una de las claves para habitar el presente.







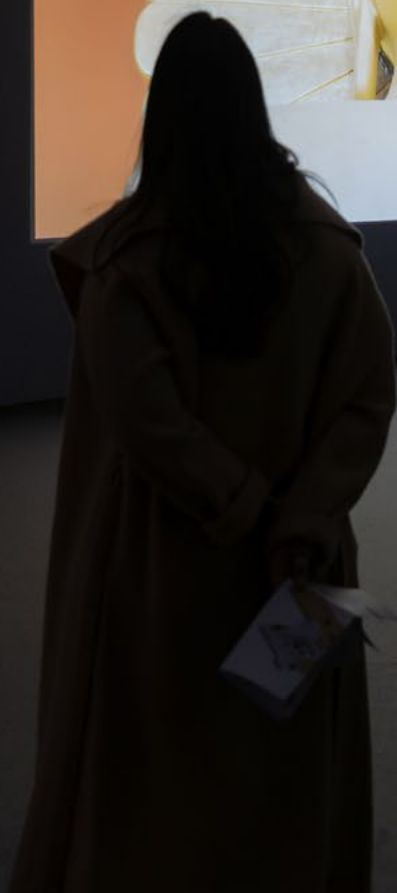
Bying serves another...











DREAMS

GAMER

**Gamer Dreams** és un vídeo que recorre diversos espais i localitzacions a on la virtualitat s'esdevé, fins a culminar en un temple. L'artista planteja la peça com un viatge físic a llocs en els quals, encara que no ho vegem, es produïxen innombrables connexions i experiències digitals. Per a això, Ana Esteve articula este recorregut mitjançant trèvelings i detencions breus en forma de plans fixos i detalls, com si la càmera travessara diferents espais observant-los des d'una distància prudent.

L'obra ens transporta a un centre de dades, un cibercafé de gaming, un centre de competició d'esports i, finalment, un temple budista.

Este itinerari convida a reflexionar sobre com es generen les experiències virtuals, el temps que passem davant de la pantalla i el significat que estes poden arribar a adquirir. El tancament en el temple suggerix que estes vivències digitals poden arribar a una transcendència mental comparable a la d'altres pràctiques meditatives. De la mateixa manera, la contemplació davant de la pantalla pot semblar-se a l'experiència espiritual i a la creença: encara que no tinguen materialitat tangible, se senten plenament reals.

Les localitzacions filmades són espais existents, no escenaris construïts ni ficcions creades enfront de la càmera. En tots estos llocs, Ana Esteve compartix la seua investigació i procés amb els seus usuaris o amb els responsables i contrasta amb ells les seues reflexions. La presència constant de trèvelings reforça la idea d'una mirada que es desplaça com un observador omnipresent —quasi un intrús— que descobrix estos entorns. Per part seua, els plans fixos i els detalls ens confronten amb allò que sol passar desapercebut, i això ens convida a observar estos espais des d'una disposició més atenta i meditativa.

**Gamer Dreams** es un vídeo que recorre diversos espacios y localizaciones donde lo virtual acontece, hasta culminar en un templo. La artista plantea la pieza como un viaje físico a lugares en los que, aunque no lo veamos, se producen innumerables conexiones y experiencias digitales. Para ello, Ana Esteve articula este recorrido mediante trèvelings y breves detenciones en forma de planos fijos y detalles, como si la cámara atravesara distintos espacios observándolos desde una distancia prudente.

La obra nos transporta a un centro de datos, un cibercafé de gaming, un centro de competición de deportes y, finalmente, un templo budista.

Este itinerario invita a reflexionar sobre cómo se generan las experiencias virtuales, el tiempo que pasamos frente a la pantalla y el significado que estas pueden llegar a adquirir. El cierre en el templo sugiere que dichas vivencias digitales pueden alcanzar una trascendencia mental comparable a la de otras prácticas meditativas. Del mismo modo, la contemplación ante la pantalla puede asemejarse a la experiencia espiritual y a la creencia: aunque carezcan de materialidad tangible, se sienten plenamente reales.

Las localizaciones filmadas son espacios existentes, no escenarios contruidos ni ficciones creadas frente a la cámara. En todos estos lugares, Ana Esteve comparte su investigación y proceso con sus usuarios o con los responsables, contrastando con ellos sus reflexiones. La presencia constante de trèvelings refuerza la idea de una mirada que se desplaza como un observador omnipresente —casi un intruso— que descubre estos entornos. Por su parte, los planos fijos y los detalles nos confrontan con aquello que suele pasar desapercibido, invitándonos a observar estos espacios desde una disposición más atenta y meditativa.

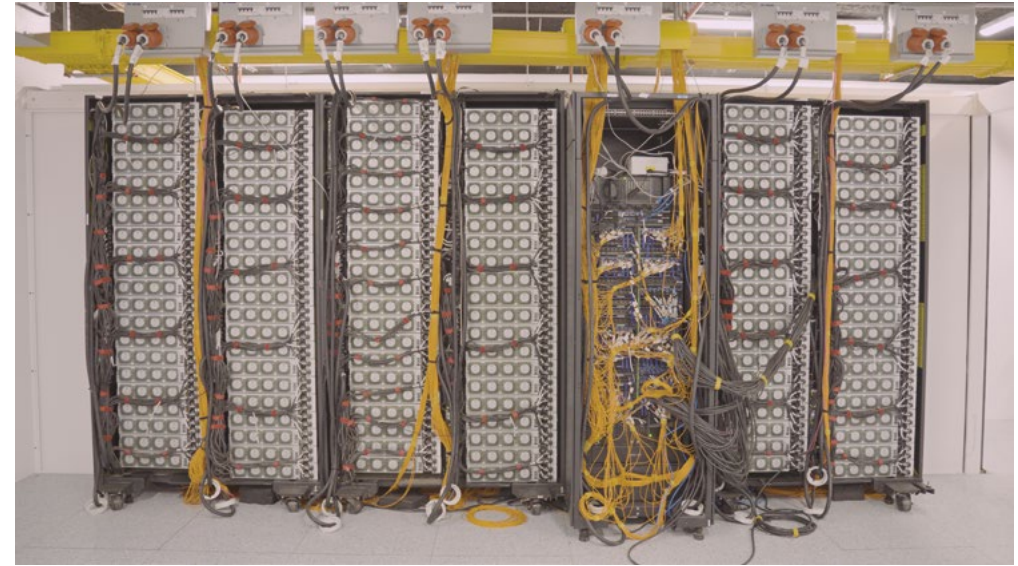


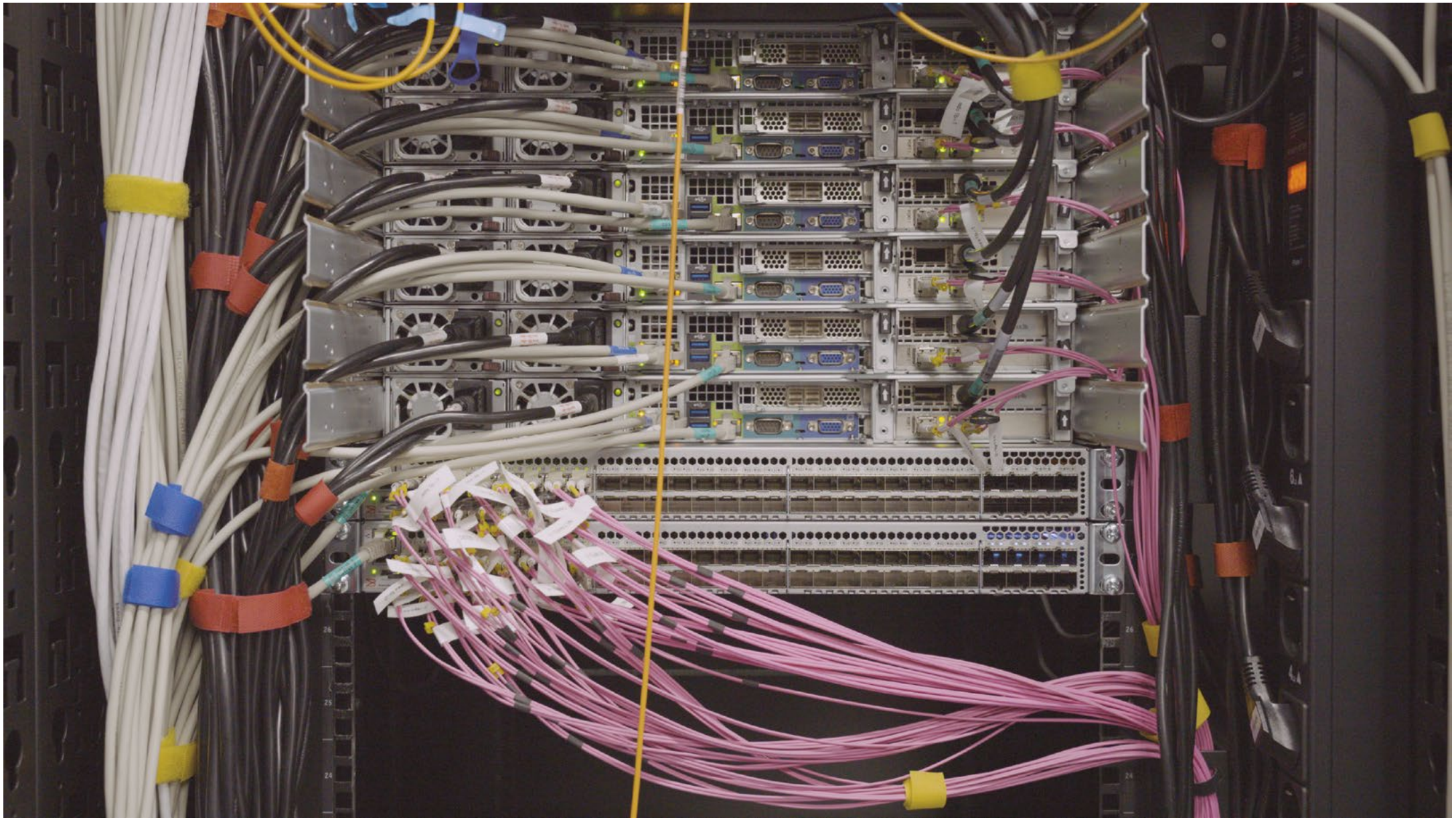
Els centres de dades o *data centers* són enclavaments físics a on s'emmagatzemen, es processen i es distribuïxen les dades d'una o diverses empreses. Servidors, racks, sistemes de refrigeració, xarxes, tallafocs i tot tipus de dispositius informàtics fan possible l'emmagatzematge i la circulació constant d'informació en la xarxa. Tot el necessari perquè allò que existix en línia es mantinga actiu i accessible, igual que tot el que es viu en línia.

Estos espais, travessats per cables, corrents d'aire fred i el brunzit incessant d'ordinadors i ventiladors, permeten que puguem connectar-nos i sostindre experiències virtuals. Són el lloc físic del núvol: una infraestructura material que, paradoxalment, suporta l'immaterial. Metafòricament, podrien entendre's com l'espai a on s'allotgen els nostres somnis, secrets i anhels digitals.

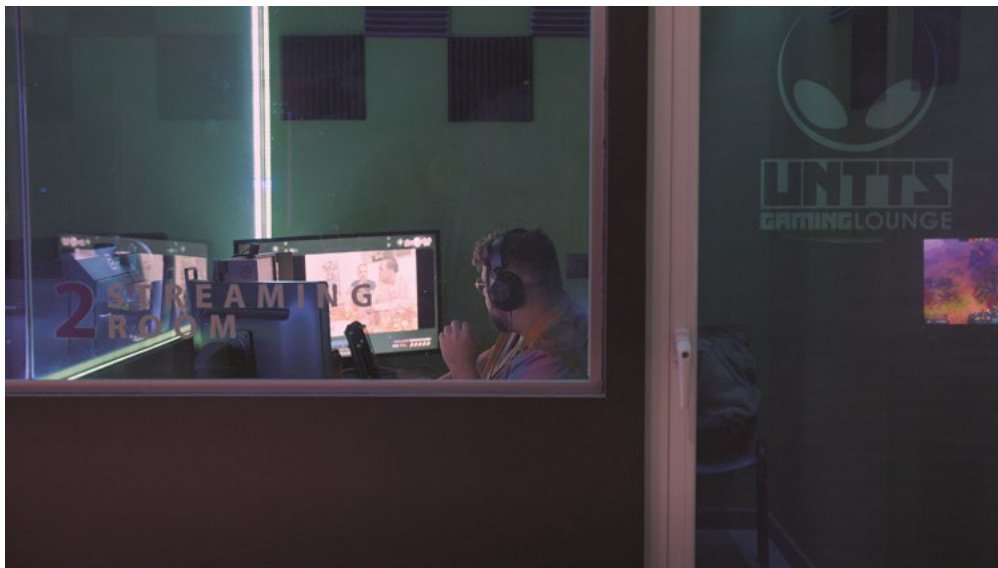
Los centros de datos o *data centers* son enclaves físicos donde se almacenan, procesan y distribuyen los datos de una o varias empresas. Servidores, racks, sistemas de refrigeración, redes, cortafuegos y todo tipo de dispositivos informáticos hacen posible el almacenamiento y la circulación constante de información en la red. Todo lo necesario para que aquello que existe online se mantenga activo y accesible, al igual que todo lo que se vive en línea.

Estos espacios, atravesados por cables, corrientes de aire frío y el zumbido incesante de ordenadores y ventiladores, permiten que podamos conectarnos y sostener experiencias virtuales. Son el lugar físico de la nube: una infraestructura material que, paradójicamente, soporta lo inmaterial. Metafóricamente, podrían entenderse como el espacio donde se alojan nuestros sueños, secretos y anhelos digitales.









Este espai es troba en un soterrani de Madrid i roman obert les 24 hores. A este centre de gaming subterrani acudixen persones amb el propòsit de passar llargues hores jugant a videojocs, davant de la pantalla: a vegades soles, altres acompanyades per amics, però rares vegades avorrides.

Els centres de gaming van ser especialment populars en els anys dos mil com a llocs a on els qui no disposaven d'un ordinador potent o de connexió a internet a casa podien jugar i connectar-se en línia. En països com el Japó, Corea del Sud o Taiwan han sigut durant anys espais fonamentals d'oci i socialització, a on "jugar" implica també trobar-se amb altres gamers i formar comunitat.

Encara que hui ja no són tan concorreguts — perquè la majoria pot jugar des de la llar, siga des de l'ordinador o la consola— continuen sent rellevants en certs contextos asiàtics. Són espais quotidians, però en estos els usuaris apareixen absorts, quasi embadalits davant de la pantalla. L'acte de jugar resulta tan immersiu i plaent que molts poden passar hores i hores connectats, com si estigueren suspesos en un lleu estat d'hipnosi.

Este espacio se encuentra en un sótano de Madrid y permanece abierto las 24 horas. A este centro de gaming subterráneo acuden personas con el propósito de pasar largas horas jugando a videojuegos, frente a la pantalla: a veces solas, otras acompañadas por amigos, pero rara vez aburridas.

Los centros de gaming fueron especialmente populares en los años 2000 como lugares donde quienes no disponían de un ordenador potente o de conexión a internet en casa podían jugar y conectarse en línea. En países como Japón, Corea del Sur o Taiwán han sido durante años espacios fundamentales de ocio y socialización, donde "jugar" implica también encontrarse con otros gamers y formar comunidad.

Aunque hoy ya no son tan concurridos — puesto que la mayoría puede jugar desde su hogar, ya sea desde el ordenador o la consola— siguen siendo relevantes en ciertos contextos asiáticos. Son espacios cotidianos, pero en ellos los usuarios aparecen absortos, casi embelesados frente a la pantalla. El acto de jugar resulta tan inmersivo y placentero que muchos pueden pasar horas y horas conectados, como si estuvieran suspendidos en un leve estado de hipnosis.







Les competicions d'esports i la seua contemplació es fan visibles en este espai, a on els jugadors competixen davant d'un públic. No ho fan en un estadi tradicional, sinó en la pantalla. El públic no observa un camp físic, sinó el desenrotllament del joc projectat en monitors de gran format.

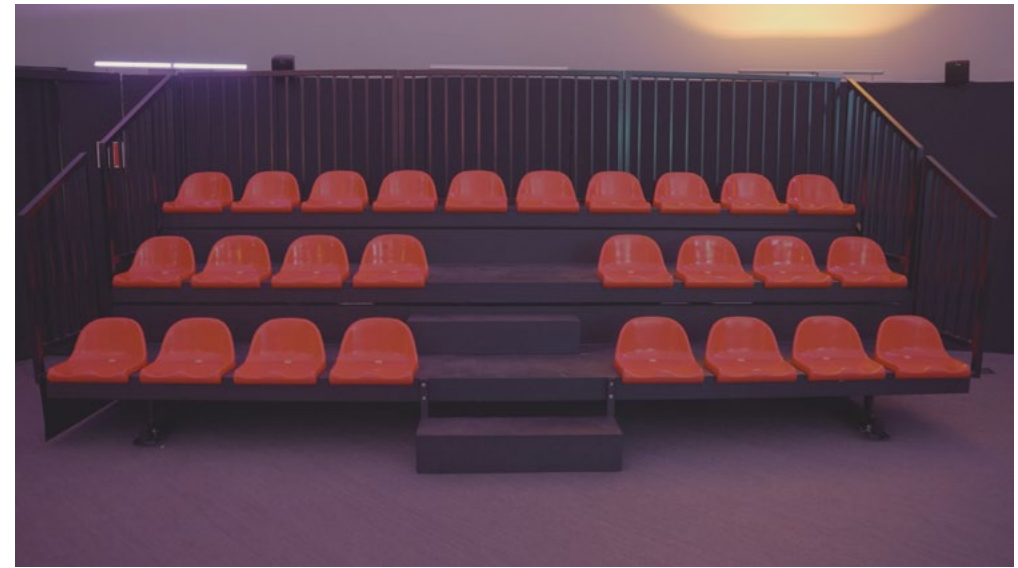
El joc succeïx en dos dimensions simultànies: la física —els cossos assentats davant de l'ordinador— i la virtual —el terreny de joc digital que, no obstant això, produïx efectes reals. Xiquets i jòvens fan cua per a vore els seus jugadors favorits competir en títols com ara *League of Legends* o *FIFA*.

Fa a penes un segle hauria sigut impensable que l'esport poguera desenrotllar-se i professionalitzar-se en un entorn virtual. Així són els esports: els anomenats esports electrònics. Els jugadors es convertixen en atletes i els videojocs en pistes de competició. En estos, fantasies i batalles digitals es traduïxen en gestes, premis i desafiaments tangibles, fet que confirma que la virtualitat ja no és el contrari de la realitat, sinó una de les seues extensions.

Las competiciones de esports y su contemplación se hacen visibles en este espacio, donde los jugadores compiten frente a un público. No lo hacen en un estadio tradicional, sino en la pantalla. El público no observa un campo físico, sino el desarrollo del juego proyectado en monitores de gran formato.

El juego sucede en dos dimensiones simultáneas: la física —los cuerpos sentados frente al ordenador— y la virtual —el terreno de juego digital que, sin embargo, produce efectos reales—. Niños y jóvenes hacen cola para ver a sus jugadores favoritos competir en títulos como *League of Legends* o *FIFA*.

Hace apenas un siglo habría sido impensable que el deporte pudiera desarrollarse y profesionalizarse en un entorno virtual. Así son los esports: los llamados deportes electrónicos. Los jugadores se convierten en atletas y los videojuegos en pistas de competición. En ellos, fantasías y batallas digitales se traducen en hazañas, premios y desafíos tangibles, confirmando que lo virtual ya no es lo opuesto a lo real, sino una de sus extensiones.





Si bé Ana Esteve no va ser conscient d'això fins més tard, Nam June Paik, pioner del videoart, ja havia plantejat un diàleg similar en la seua obra TV Buddha. En esta videoescultura, una estàtua de Buda medita assentada davant d'un televisor que emet la seua pròpia imatge en temps real, fet que genera un bucle de contemplació infinita. La peça estableix una trobada entre la meditació budista i la tecnologia, i anticipa una reflexió sobre la relació entre espiritualitat, imatge i telecomunicació. Tant Paik com Ana Esteve Reig aborden la contemplació i el lloc que ocupen hui la tecnologia i les pantalles en les nostres vides.

El vídeo culmina el recorregut en el temple budista Paramita, situat en la muntanya de Pedreguer (Alicant), un dels temples budistes més importants d'Espanya. Durant la investigació desenvolupada en Medialab Matadero, l'artista va trobar connexions inesperades: molts videojocs s'estructuren com a simulacions basades en la reencarnació, la repetició i la millora després de la mort, conceptes que ressonen amb creences filosòfiques i espirituals orientals.

No és casual que el desenvolupament i la popularització dels videojocs i la tecnologia digital tinguen una forta presència en països asiàtics com Corea del Sud, el Japó o Taiwan, a on tradició i innovació tecnològica conviuen de manera orgànica. Molts desenvolupadors i creadors de videojocs procedeixen d'estos contextos culturals, i part d'eixa herència simbòlica i filosòfica acaba filtrant-se en els mateixos jocs, que a vegades incorporen nocions pròximes a la cosmologia budista, com el cicle, la repetició o la transformació.

Durant el viatge que l'artista va realitzar al temple, va poder compartir amb els monjos les seues reflexions sobre la vida virtual i entaular un diàleg entorn dels entorns digitals com a possibles espais d'experiència transcendent.

Si bien Ana Esteve no fue consciente de ello hasta más tarde, Nam June Paik, pionero del videoarte, ya había planteado un diálogo similar en su obra TV Buddha. En esta videoescultura, una estatua de Buda medita sentada frente a un televisor que emite su propia imagen en tiempo real, generando un bucle de contemplación infinita. La pieza establece un encuentro entre la meditación budista y la tecnología, anticipando una reflexión sobre la relación entre espiritualidad, imagen y telecomunicación. Tanto Paik como Ana Esteve Reig abordan la contemplación y el lugar que ocupan hoy la tecnología y las pantallas en nuestras vidas.

El vídeo culmina su recorrido en el Templo Budista Paramita, situado en la montaña de Pedreguer (Alicante), uno de los templos budistas más importantes de España. Durante la investigación desarrollada en Medialab Matadero, la artista encontró conexiones inesperadas: muchos videojuegos se estructuran como simulaciones basadas en la reencarnación, la repetición y la mejora tras la muerte, conceptos que resuenan con creencias filosóficas y espirituales orientales.

No es casual que el desarrollo y la popularización de los videojuegos y la tecnología digital tengan una fuerte presencia en países asiáticos como Corea del Sur, Japón o Taiwán, donde tradición e innovación tecnológica conviven de manera orgánica. Muchos desarrolladores y creadores de videojuegos proceden de estos contextos culturales, y parte de esa herencia simbólica y filosófica termina filtrándose en los propios juegos, que en ocasiones incorporan nociones cercanas a la cosmología budista, como el ciclo, la repetición o la transformación.

Durante el viaje que la artista realizó al templo, pudo compartir con los monjes sus reflexiones sobre la vida virtual y entablar un diálogo en torno a los entornos digitales como posibles espacios de experiencia trascendente.









# EL RITUAL DEL RESPAWN

El títol de l'obra fa referència al concepte *respawn*, terme utilitzat en l'àmbit dels videojocs per a designar la mort del jugador seguida de la seua reparació immediata per a continuar la partida. Esta mecànica introduïx una lògica de repetició, aprenentatge i segona oportunitat que ressona profundament amb la idea de reencarnació present en diverses tradicions espirituals. En el videojoc, morir no és un final definitiu, sinó una transició: un reinici que permet millorar, corregir errors i tornar a intentar.

L'obra estableix així un paralelisme entre l'estructura lúdica del videojoc i certes concepcions filosòfiques del cicle vital. El *respawn* pot llegir-se com una forma contemporània i secularitzada d'imaginar la reencarnació: un espai a on la caiguda no implica fracàs irreversible, sinó transformació. Davant de la linealitat de la vida biològica, l'entorn digital oferix un model circular en el qual la mort forma part del procés d'evolució. Però en l'obra també ens trobem amb històries sobre l'amor, la por i els desitjos compartits que es localitzen en entorns virtuals.

En este videoassaig, l'artista ens endinsa en l'interior de la pantalla per a explorar històries vinculades a experiències viscudes en videojocs. A manera de relat en veu en off i a partir d'una videotelefonada grupal, quatre amics compartixen reflexions al voltant de *game over*, de la por, del fracàs i de la relació amb els seus avatars. Els seus testimoniatges revelen com estos entorns no són únicament espais d'oci, sinó escenaris a on s'assagen identitats, s'afronten temors i s'experimenten formes simbòliques de renaixement.

L'obra està editada a partir de material d'arxiu de videojocs i seqüències de gameplay, combinades amb recursos generats mitjançant intel·ligència artificial i breus entrevistes a gamers i jugadors professionals d'esports. Esta mescla de registres subratlla la tensió entre la realitat i la virtualitat, entre experiència viscuda i simulació.

El guió es constrüix a partir de testimoniatges recopilats per l'artista, configurant un relat coral que proposa entendre el videojoc no sols com a entreteniment, sinó com un dispositiu contemporani de transcendència: un espai a on la repetició, la mort simbòlica i el retorn

El título de la obra hace referencia al concepto *respawn*, término utilizado en el ámbito de los videojuegos para designar la muerte del jugador seguida de su reparación inmediata para continuar la partida. Esta mecánica introduce una lógica de repetición, aprendizaje y segunda oportunidad que resuena profundamente con la idea de reencarnación presente en diversas tradiciones espirituales. En el videojuego, morir no es un final definitivo, sino una transición: un reinicio que permite mejorar, corregir errores y volver a intentar.

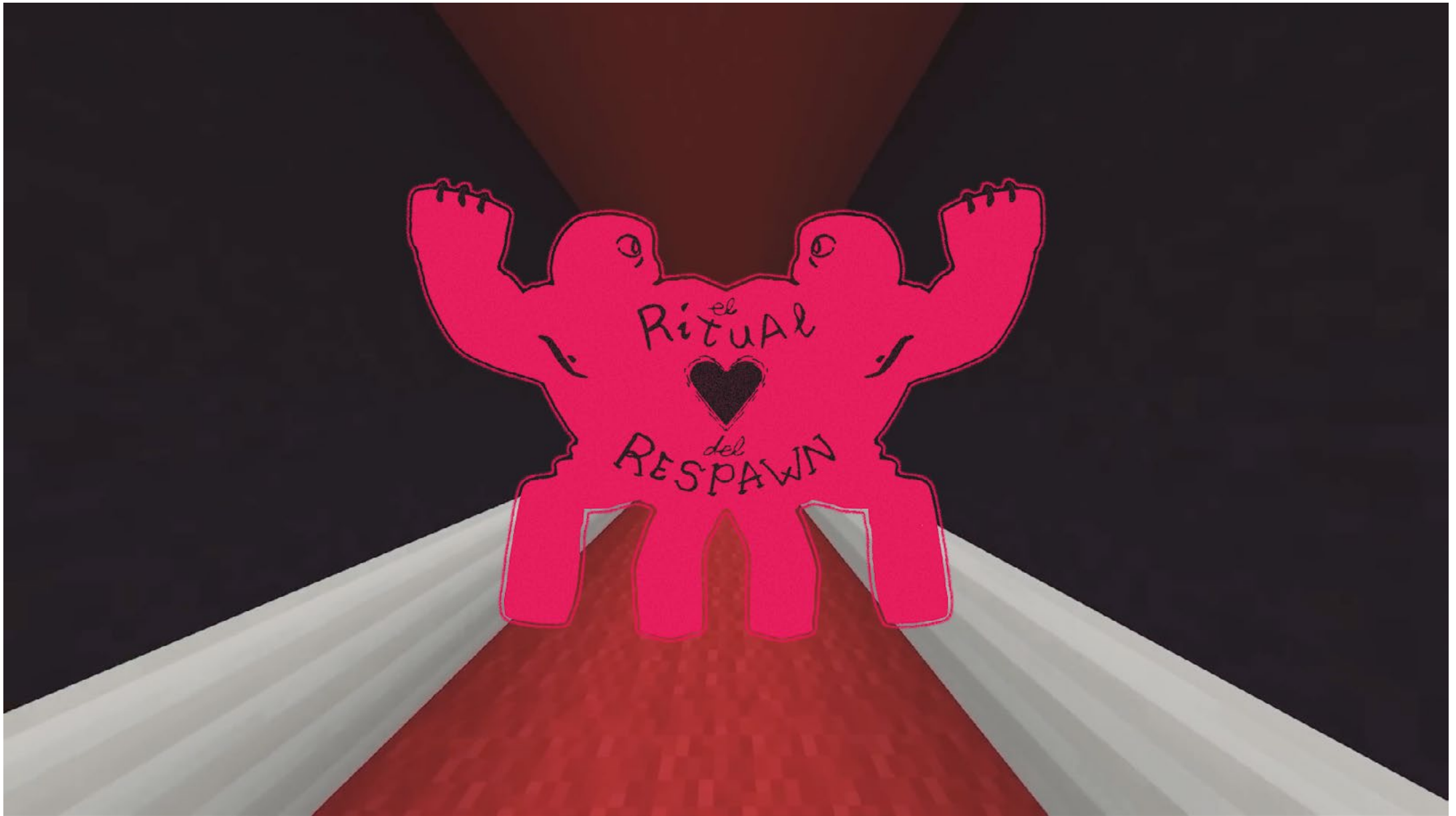
La obra establece así un paralelismo entre la estructura lúdica del videojuego y ciertas concepciones filosóficas del ciclo vital. El *respawn* puede leerse como una forma contemporánea y secularizada de imaginar la reencarnación: un espacio donde la caída no implica fracaso irreversible, sino transformación. Frente a la linealidad de la vida biológica, el entorno digital ofrece un modelo circular en el que la muerte forma parte del proceso de evolución. Pero en la obra también nos encontramos con historias sobre el amor, el miedo y deseos compartidos que se localizan en entornos virtuales.

En este videoensayo, la artista nos adentra en el interior de la pantalla para explorar historias vinculadas a experiencias vividas en videojuegos. A modo de relato en voz en off y a partir de una videollamada grupal, cuatro amigos comparten reflexiones en torno al *game over*, al miedo, al fracaso y a la relación con sus avatares. Sus testimonios revelan cómo estos entornos no son únicamente espacios de ocio, sino escenarios donde se ensayan identidades, se afrontan temores y se experimentan formas simbólicas de renacimiento.

La obra está editada a partir de material de archivo de videojuegos y secuencias de gameplay, combinadas con recursos generados mediante inteligencia artificial y breves entrevistas a gamers y jugadores profesionales de deportes. Esta mezcla de registros subraya la tensión entre lo real y lo virtual, entre experiencia vivida y simulación.

El guion se construye a partir de testimonios recopilados por la artista, configurando un relato coral que propone entender el videojuego no solo como entretenimiento, sino como un dispositivo contemporáneo de trascendencia: un espacio donde la repetición, la muerte simbólica y el regreso constante articulan una nueva pedagogía emocional.





# PERSONATGE PERSONAJE



1

Este personatge, igual que els altres, no té nom, però representa una perspectiva única sobre l'acte de jugar videojocs, en la qual es parla de jugar com si fora un ritual, de la seua relació amb l'amor i sobre els efectes sanadors de jugar. Mort i amor es toquen.

*I encara que hui sé que és un joc, no ha canviat la manera com jugue.  
Jo habite als meus avatars com si foren jo.  
Si el meu personatge dorm, jo descanse.  
Si està fora de perill, jo també.  
Crec que els videojocs connecten amb una cosa molt antiga en mi... una part que busca sentit a través de rituals o mites.  
Només que ara... ho trobe en mons virtuals.  
En un moment molt difícil de la meua vida, em vaig enganxar a Minecraft, Los Sims, Children of the Nile... jocs de construir des de zero.  
Jugava quasi de manera obsessiva.  
Repetia gestos, alçava estructures, recorria sempre els mateixos camins.  
Com si, ordenant coses dins del joc, poguera ordenar alguna cosa en la meua vida real.  
Crec que era com un ritual per a curar-me.  
Record que Will Wright, el creador de Los Sims, parlava d'"epifanies". Deia que molta gent deixava de jugar just quan, dins del joc, el seu sim s'assentava a l'ordinador a jugar o a treballar. Com si eixe espill els despertara de colp. I a mi això sempre m'ha inquietat.  
No sols per vore'm reflectit, sinó per eixa sensació d'aconseguir en la virtualitat tot el que potser mai aconseguiria en la meua vida real... i que de sobte això et desperte, et confronte.  
Si anem a la definició estricta de "virtualitat", és la virtut de realitzar un acte sense produir-lo. Ser-sense-ser-realment per arribar a ser. O fer-com-si per a, en algun moment, fer. I crec que eixa idea està en la ment de molts desenrotlladors. Un espill, o un reflex.  
Amb la meua parella, per exemple, jugàvem a títols d'un sol jugador, però en moments diferents. Cada vegada que entraves, trobaves les petjades que l'altre havia deixat: un objecte mogut, un camí desbloquejat... a vegades, missatges invisibles. Era com treballar en un projecte junts. I també era una manera de voler-nos.*

Este personaje, al igual que los otros, no tiene nombre, pero representa una perspectiva única sobre el acto de jugar videojuegos, en la que se habla de jugar como si fuera un ritual, de su relación con el amor y sobre los efectos sanadores de jugar. Muerte y amor se tocan.

*Y aunque hoy sé que es un juego, no ha cambiado la forma en la que juego.  
Yo habito a mis avatares como si fueran yo.  
Si mi personaje duerme, yo descanso.  
Si está a salvo, yo también.  
Creo que los videojuegos conectan con algo muy antiguo en mi... una parte que busca sentido a través de rituales o mitos.  
Solo que ahora... lo encuentro en mundos virtuales.  
En un momento muy difícil de mi vida, me enganché a Minecraft, Los Sims, Children of the Nile... juegos de construir desde cero.  
Jugaba casi de forma obsesiva.  
Repetía gestos, levantaba estructuras, recorría siempre los mismos caminos.  
Como si, ordenando cosas dentro del juego, pudiera ordenar algo en mi vida real.  
Creo que era como un ritual para curarme.  
Recuerdo que Will Wright, el creador de Los Sims, hablaba de "epifanías". Decía que mucha gente dejaba de jugar justo cuando, dentro del juego, su sim se sentaba al ordenador a jugar o a trabajar. Como si ese espejo les despertara de golpe. Y a mí eso siempre me ha inquietado.  
No solo por verme reflejado, sino por esa sensación de conseguir en lo virtual todo lo que quizá nunca lograría en mi vida real... y que de pronto eso te despierte, te confronte.  
Si nos vamos a la definición estricta de "virtualidad", es la virtud de realizar un acto sin producirlo. Ser-sin-ser-realmente para llegar a ser. O hacer-como-si para, en algún momento, hacer. Y creo que esa idea está en la mente de muchos desarrolladores. Un espejo, o un reflejo.  
Con mi pareja, por ejemplo, jugábamos a títulos de un solo jugador, pero en momentos distintos. Cada vez que entrabas, encontrabas las huellas que el otro había dejado: un objeto movido, un camino desbloqueado... a veces, mensajes invisibles. Era como trabajar en un proyecto juntos. Y también era una forma de querernos.*



## PERSONATGE PERSONAJE



2

Este personatge reflectix eixes històries en les quals es juga des d'una posició més ingènua i infantil, en què, sense voler-ho, acabem replicant la nostra vida real en un entorn virtual. Es parla de jocs com *Los Sims*, en els quals jugar és un reflex de la nostra realitat. És com un joc de nines.

*Per a mi... ha sigut com jugar a nines. En el meu videojoc preferit els crees tu, o te descarregues personatges que ja estan fets, i jugues amb ells. Tenen personalitats que també pots triar. Per exemple, si organitzes una festa i un arriba de mal humor perquè li ha passat alguna cosa... perquè et fot la festa. La part bonica és que pots fer el que vulgues. Pots trucar perquè no es muiguen, o al revés. Pots tindre un sim que treballa i complisca tots els objectius... i un altre amb el qual muntas la teua pròpia telenovel·la, per exemple, en la qual tots els del barri són els seus nòvios. És que és tal qual jugar a nines.*

*A mi em fa molta pena quan mor un personatge volgut, amb el qual he passat moltes hores i molta història. Supose que jugar, en el meu cas, reflectix eixa necessitat que el meu temps d'oci tinga un sentit... però també de permetre'm que no en tinga. Que siga pur gaudi, sense ser productiu. I sí, m'ajuda a desconnectar. Té una cosa terapèutica... encara que entenc que per a uns altres pugui ser escapista. Al final és estrany: estàs jugant a ser una persona en un món virtual que treballa, que cuina... com si la vida es repetira dins i fora.*

Este personaje refleja esas historias en las que se juega desde una posición más ingenua e infantil, en la que, sin quererlo, acabamos replicando nuestra vida real en un entorno virtual. Se habla de juegos como *Los Sims*, en los que jugar es un reflejo de nuestra realidad. Es como un juego de muñecas.

*Para mí... ha sido como jugar a las muñecas. En mi videojuego preferido los creas tú, o te descargas personajes que ya están hechos, y juegas con ellos. Tienen personalidades que también puedes elegir. Por ejemplo, si organizas una fiesta y uno llega de mal humor porque le ha pasado algo... pues te fastidia la fiesta. Lo bonito es que puedes hacer lo que quieras. Puedes trucar para que no se mueran, o al revés. Puedes tener un sim que trabaje y cumpla todos los objetivos... y otro con el que montas tu propia telenovela, por ejemplo, en la que todos los del barrio son sus novios. Es que es tal cual jugar a las muñecas.*

*A mí me da mucha pena cuando muere un personaje querido, con el que llevo muchas horas y mucha historia. Supongo que jugar, en mi caso, refleja esa necesidad de que mi tiempo de ocio tenga un sentido... pero también de permitirme que no lo tenga. Que sea puro disfrute, sin ser productivo. Y sí, me ayuda a desconectar. Tiene algo terapéutico... aunque entiendo que para otros pueda ser escapista. Al final es raro: estás jugando a ser una persona en un mundo virtual que trabaja, que cocina... como si la vida se repitiera dentro y fuera.*



## PERSONATGE PERSONAJE



3

Ella ens transporta a l'acte de jugar com una meditació o una acció mecànica, una manera d'ocupar la ment: a vegades per a calmar-nos, unes altres per a evadir-nos.

*A mi, per exemple, em venia molt bé per a equilibrar-me el joc de conduir un camió. Podia passar hores i hores seguint la ruta, sense pensar en res, sola amb la carretera davant. Era com si estiguera meditant. Supose que per la monotonia, no ho sé, però vaig tindre una època en la qual quasi diàriament necessitava assentar-me davant de l'ordinador i posar-me a conduir eixe camió. I amb Sekiro em va passar una cosa semblant, però al revés. Era com una meditació activa. El combat t'exigix una atenció total: reaccionar en dècimes de segon, llegir el ritme de l'enemic, no deixar espai per a cap altre pensament... En un moment complicat de la meua vida, eixa concentració em salvava dels meus bucles mentals i em deixava prou cansat per a dormir... Era rar, perquè mesclava intensitat i calma al mateix temps.*

*En una d'eixes sales, un quadro mostrava unes enormes bombolles blaves. Vaig saltar... i vaig aparèixer en una illa diminuta, envoltada d'oceà. Una música ambiental flotava en l'aire. I encara que sempre he tingut talassofòbia, aquella melodia transformava l'hostilitat en una cosa semblant a un santuari. En la vida real, només imaginar-ho... m'hauria paralytat. Però allí, amb la meua xicoteta Nintendo rosa, vaig sentir una cosa profundament alliberadora: estava entrant en la meua por i l'estava convertint en una experiència quasi sagrada.*

*Hui dia continue tenint por a la mar oberta. Però eixa experiència em va marcar: en el joc podia enfrontar-me a eixa por i tornar a intentar-ho una vegada i una altra, sense perdre res realment. I ací vaig entendre alguna cosa que connecta amb el que deies abans: en els videojocs, la mort no és un final. A vegades... és fins i tot el lloc on trobem calma.*

Ella nos transporta al acto de jugar como una meditación o una acción mecánica, una forma de ocupar la mente: a veces para calmarnos, otras para evadirnos.

*A mí, por ejemplo, me venía muy bien para equilibrarme el juego de conducir un camión. Podía pasar horas y horas siguiendo la ruta, sin pensar en nada, sola con la carretera delante. Era como si estuviera meditando. Supongo que por lo monótono, no lo sé, pero tuve una época en la que casi a diario necesitaba sentarme delante del ordenador y ponerme a conducir ese camión. Y con Sekiro me pasó algo parecido, pero al revés. Era como una meditación activa. El combate te exige una atención total: reaccionar en décimas de segundo, leer el ritmo del enemigo, no dejar espacio para ningún otro pensamiento... En un momento complicado de mi vida, esa concentración me salvaba de mis bucles mentales y me dejaba lo bastante cansado como para dormir... Era raro, porque mezclaba intensidad y calma al mismo tiempo.*

*En una de esas salas, un cuadro mostraba unas enormes burbujas azules. Salté... y aparecí en una isla diminuta, rodeada de océano. Una música ambiental flotaba en el aire. Y aunque siempre he tenido talasofobia, aquella melodía transformaba lo hostil en algo parecido a un santuario. En la vida real, solo imaginarlo... me habría paralizado. Pero allí, con mi pequeña Nintendo rosa, sentí algo profundamente liberador: estaba entrando en mi miedo y lo estaba convirtiendo en una experiencia casi sagrada.*

*A día de hoy sigo teniendo miedo al mar abierto. Pero esa experiencia me marcó: en el juego podía enfrentarme a ese miedo y volver a intentarlo una y otra vez, sin perder nada realmente. Y ahí entendí algo que conecta con lo que decías antes: en los videojuegos, la muerte no es un final. A veces... es incluso el lugar donde encontramos calma.*



## PERSONATGE PERSONAJE



4

Este personatge és el punt de vista més teòric sobre l'acte de jugar. Reflexiona sobre la representació de la mort, certs videojocs i experiències viscudes en estos llocs.

*A diferència del cinema, que seguix les regles clàssiques de contar una història, els videojocs des del principi han jugat en una altra lliga. I una de les coses més curioses —i també més polèmiques— es com representen la mort. Al principi era tot bastant simbòlic. Mories, sí... però de manera abstracta: un parpelleig, un so, el teu personatge desapareixia i ja està. Amb el temps, i gràcies als avanços tècnics, eixa mort va començar a vore's amb molt més detall. Ací va entrar Mortal Kombat, que va ser dels primers a posar el focus directament en això. Passem d'una mort quasi poètica a un espectacle visual. De sobte, podies rematar el rival amb un "fatality": feies la combinació exacta de botons i el joc et regalava una escena en la qual l'única cosa que podies fer era mirar com el destrossaves.*

*El fet interessant és que, en els videojocs, la mort no funciona com en les pel·lícules. No talla la història, no és un punt final. És una cosa esperada, recurrent. El teu avatar mor... i tu simplement tornes a intentar-ho. Per a molts, això la convertix en una cosa trivial, però en realitat és una forma completament diferent d'entendre-la. De fet, algunes religions i filosofies la veuen així: com un cicle, una reencarnació, un tornar i seguir. I en alguns gèneres, com els shooters, morir complix una altra funció: t'ensenya. Cada vegada que caus, aprens què has fet malament. Ací la mort no és el tancament de res... és la ferramenta que et fa millorar.*

*Em recorde d'un concepte que vaig llegir una vegada, "cronolapsus". Es referix a això de perdre totalment la noció del temps quan estàs jugant. Simon Parkin ho mencionava en un dels seus llibres, contava casos bastant bèsties de gent que literalment s'oblidava de tota la resta: menjar, dormir, inclús anar al bany. L'única cosa que els importava era continuar jugant.*

Este personaje es el punto de vista más teórico sobre el acto de jugar. Reflexiona sobre la representación de la muerte, ciertos videojuegos y experiencias vividas en estos lugares.

*A diferència del cine, que sigue las reglas clásicas de contar una historia, los videojuegos desde el principio han jugado en otra liga. Y una de las cosas más curiosas —y también más polémicas— es cómo representan la muerte. Al principio era todo bastante simbólico. Morías, sí... pero de forma abstracta: un parpadeo, un sonido, tu personaje desaparecía y ya está. Con el tiempo, y gracias a los avances técnicos, esa muerte empezó a verse con mucho más detalle. Ahí entró Mortal Kombat, que fue de los primeros en poner el foco directamente en eso. Pasamos de una muerte casi poética a un espectáculo visual. De repente, podías rematar al rival con un "fatality": metías la combinación exacta de botones y el juego te regalaba una escena en la que lo único que podías hacer era mirar cómo lo destrozabas.*

*Lo interesante es que, en los videojuegos, la muerte no funciona como en las películas. No corta la historia, no es un punto final. Es algo esperado, recurrente. Tu avatar muere... y tú simplemente vuelves a intentarlo. Para muchos, eso la convierte en algo trivial, pero en realidad es una forma completamente distinta de entenderla. De hecho, algunas religiones y filosofías la ven así: como un ciclo, una reencarnación, un volver y seguir. Y en algunos géneros, como los shooters, morir cumple otra función: te enseña. Cada vez que caes, aprendes qué hiciste mal. Ahí la muerte no es el cierre de nada... es la herramienta que te hace mejorar.*

*Me acuerdo de un concepto que leí una vez, "cronolapsus". Se refiere a eso de perder totalmente la noción del tiempo cuando estás jugando. Simon Parkin lo mencionaba en uno de sus libros, contando casos bastante bestias de gente que literalmente se olvidaba de todo lo demás: comer, dormir, hasta ir al baño. Lo único que les importaba era seguir jugando.*



[...]

*Això em fa pensar en els mons persistents... Són eixos videojocs que no es detenen quan tu apagues l'ordinador. Espais digitals que continuen existint encara que ningú t'estiga mirant. Com si tingueren vida pròpia.*

[...]

*Deixen empremta. I quan moren, moren per sempre. Es diu permadeath. No pots tornar amb eixe personatge. No pots repetir. És com perdre una part de tu. Una versió teua que va créixer en eixe món, que va estimar, que va fallar, que va viure.*

*Ací vaig entendre que estos mons, encara que són virtuals, generen vincles reals. També que necessitem rituals, encara que sapiem que tot és codi. Perquè quan una cosa que estimem desapareix, necessitem dir-li adeu. I a vegades em pregunte si això no és també una forma de vida. Una cosa que persistix.*

[...]

*Eso me hace pensar en los mundos persistentes... Son esos videojuegos que no se detienen cuando tú apagas el ordenador. Espacios digitales que siguen existiendo aunque nadie te esté mirando. Como si tuvieran vida propia.*

[...]

*Dejan huella. Y cuando mueren, mueren para siempre. Se llama permadeath. No puedes volver con ese personaje. No puedes repetir. Es como perder una parte de ti. Una versión tuya que creció en ese mundo, que amó, que falló, que vivió.*

*Ahí entendí que estos mundos, aunque son virtuales, generan vínculos reales. También que necesitamos rituales, aunque sepamos que todo es código. Porque cuando algo que amamos desaparece, necesitamos decirle adiós. Y a veces me pregunto si eso no es también una forma de vida. Algo que persiste.*





**YOU AND YOUR FRIENDS  
ARE DEAD.**

**GAME OVER**





# CONVERSACIÓ CONVERSACIÓN

MARTA RAMOS-YZQUIERDO  
ANA ESTEVE REIG  
ANTONIO A. CABALLERO GÁLVEZ

CENTRE DEL CARMEN  
DE VALÈNCIA

Entre la promesa de tornar a començar i la perseverança de creure en el videoart, l'obra d'Ana Esteve Reig habita un llinar on la imatge digital esdevé ritual, l'error es torna revelació i la repetició, forma de vida.

Antonio A. Caballero (ACG): Potser podríem començar pel principi, però no en un sentit cronològic rígid, sinó des d'eixe punt en el qual les trajectòries de Marta Ramos-Yzquierdo i Ana Esteve Reig es creuen quasi per accident, en un context molt concret de treball. Marta, tu sempre recordes amb prou precisió com vas conèixer Ana.

Marta Ramos-Yzquierdo (MRY): Sí, en ple muntatge d'una exposició. Ana acabava d'arribar a Madrid després d'una etapa a Kassel, i jo estava preparant el que sentia com la meua primera exposició verdaderament pensada com a projecte comissarial per a l'espai OTR a Madrid. La proposta es titulava *La historia la escriben los vencedores* i unia obres de la pròpia col·lecció al costat de la d'artistes convidats, totes posades en relació per a pensar com una col·lecció construeix un relat de la mateixa manera que la història, com s'ordena el passat i com es generen narratives específiques.

ACG: I en eixe context apareix Ana Esteve Reig.

MRY: Exacte. La col·lecció pràcticament no tenia vídeo, però havia convidat artistes de Mèxic, l'Argentina, el Brasil, el meu context en aquell moment, alguns d'ells amb videoinstal·lacions complexes. Jo podia pensar l'exposició, però necessitava suport tecnològic. Vaig ser molt clara amb això. Marlon (d'Azambuja, responsable del programa) em va dir: "acaba de tornar d'Alemanya una persona que ens pot ajudar". Era Ana.

Des del principi vaig tindre clar que volia treballar amb la imatge en moviment. És el mitjà del segle XX i XXI amb el qual hem après a mirar el món: hem nascut amb ell, pensem amb ell, construïm memòria amb ell. En aquell moment, a més, encara no s'havia produït del tot eixe retorn massiu a la pintura que veiem ara. El vídeo continuava sent i és, per a mi, un lloc privilegiat des del qual pensar el present.

Entre la promesa de volver a empear i la perseverança de creure en el videoart, la obra de Ana Esteve Reig habita un umbral donde la imagen digital deviene ritual, el error se vuelve revelación y la repetición, forma de vida.

Antonio A. Caballero (ACG): Quizá podríamos empezar por el principio, pero no en un sentido cronológico rígido, sino desde ese punto en el que las trayectorias de Marta Ramos-Yzquierdo y Ana Esteve Reig se cruzan casi por accidente, en un contexto muy concreto de trabajo. Marta, tú siempre recuerdas con bastante precisión cómo conociste a Ana.

Marta Ramos-Yzquierdo (MRY): Sí, en pleno montaje de una exposición. Ana acababa de llegar a Madrid después de una etapa en Kassel, y yo estaba preparando lo que sentía como mi primera exposición verdaderamente pensada como proyecto curatorial para el espacio OTR en Madrid. La propuesta se titulaba *La historia la escriben los vencedores* y unía obras de la propia colección junto a la de artistas invitados, todas puestas en relación para pensar cómo una colección construye un relato de la misma manera que la historia, cómo se ordena el pasado y cómo se generan narrativas específicas.

ACG: Y en ese contexto aparece Ana Esteve Reig.

MRY: Exacto. La colección prácticamente no tenía vídeo, pero había invitado a artistas de México, Argentina, Brasil, mi contexto en aquel momento, algunos de ellos con videoinstalaciones complejas. Yo podía pensar la exposición, pero necesitaba apoyo tecnológico. Fui muy clara con eso. Marlon (de Azambuja, responsable del programa) me dijo: "acaba de volver de Alemania una persona que nos puede ayudar". Era Ana.

Desde el principio tuve claro que quería trabajar con imagen en movimiento. Es el medio del siglo XX i XXI con el que hemos aprendido a mirar el mundo: hemos nacido con él, pensamos con él, construimos memoria con él. En aquel momento, además, todavía no se había producido del todo ese retorno masivo a la pintura que vemos ahora. El vídeo seguía

Ana Esteve Reig (AER): Jo portava molt poc de temps a Madrid, sis o set mesos com a molt. Venia d'Alemanya, estava intentant recol·locar-me, buscava treballs per a poder sobreviure. Em van oferir entrar com a tècnica per a muntar les videoinstal·lacions i vaig acceptar. En aquell moment, per a mi, el treball tècnic i el treball artístic no estaven separats: era tot part de la mateixa relació amb el vídeo.

MRY: L'experiència d'Ana va produir una cosa molt reveladora, ja que venia d'un context molt professionalitzat. Recorde una frase que em va marcar molt: "en la Documenta teníem un camió ple de cables". Jo vaig pensar que estàvem en un espai autogestionat, amb recursos mínims, moltes coses venien en maletes, tot un poc precari... i, així i tot, Ana posava sobre la taula unes exigències professionals molt clares.

AER: Per a mi no era una qüestió d'elitisme ni de comparar contextos, sinó de respecte al treball. Quan vaig tornar a Espanya una de les coses que més em van xocar va ser veure el vídeo tan mal exposat en molts espais. I si el vídeo no s'exposa bé, no es veu bé. Si no s'escolta bé, si no està sincronitzat, l'obra directament desapareix. El vídeo és un mitjà molt fràgil en eixe sentit.

MRY: Totalment. Recorde molt bé el problema amb una peça de dos canals sincronitzats. No teníem l'equip necessari. Ens quedàrem tota la nit intentant solucionar-lo. Fallava una cosa i, després, una altra. Era quasi còmic, però també desesperant. Al final vam telefonar l'artista i ens va enviar una versió adaptada. Eixa nit va ser molt important, perquè treballàrem juntes des de la precarietat, però amb una ètica professional molt forta. Crec que ací va començar també una amistat, basada en la idea que, encara que les condicions no foren les ideals, el treball mereixia ser defensat.

ACG: És en eixe context, Marta, quan descobrixes que Ana també és artista?

MRY: Sí. En un moment determinat m'ho va dir directament. Em va enviar els seus vídeos i recorde perfectament la impressió, que després vam comentar juntes. En peces com *Encierro* (2010), *Olimpiadas* (2012), *Después de nunca jamás* (2013) i *Slide* (2013).

siendo y es, para mí, un lugar privilegiado desde el que pensar el presente.

Ana Esteve Reig (AER): Yo llevaba muy poco tiempo en Madrid, seis o siete meses como mucho. Venía de Alemania, estaba intentando recolocarme, buscando trabajos para poder sobrevivir. Me ofrecieron entrar como técnica para montar las videoinstalaciones y acepté. En ese momento, para mí, el trabajo técnico y el trabajo artístico no estaban separados: era todo parte de la misma relación con el vídeo.

MRY: La experiencia de Ana produjo algo muy revelador, ya que venía de un contexto muy profesionalizado. Recuerdo una frase que me marcó mucho: "en la Documenta teníamos un camión lleno de cables". Yo pensé que estábamos en un espacio autogestionado, con recursos mínimos, muchas cosas venían en maletas, un tanto precario... y, aun así, Ana ponía sobre la mesa unas exigencias profesionales muy claras.

AER: Para mí no era una cuestión de elitismo ni de comparar contextos, sino de respeto al trabajo. Cuando volví a España una de las cosas que más me chocaron fue ver el vídeo tan mal expuesto en muchos espacios. Y si el vídeo no se expone bien, no se ve bien. Si no se oye bien, si no está sincronizado, la obra directamente desaparece. El vídeo es un medio muy frágil en ese sentido.

MRY: Totalmente. Recuerdo muy bien el problema con una pieza de dos canales sincronizados. No teníamos el equipo necesario. Nos quedamos toda la noche intentando solucionarlo. Fallaba una cosa y luego otra. Era casi cómico, pero también desesperante. Al final llamamos al artista y nos mandó una versión adaptada. Esa noche fue muy importante, porque trabajamos juntas desde la precariedad, pero con una ética profesional muy fuerte. Creo que ahí empezó también una amistad, basada en la idea de que, aunque las condiciones no fueran las ideales, el trabajo merecía ser defendido.

ACG: ¿Es en ese contexto, Marta, cuando descubres que Ana también es artista?

MRY: Sí. En un momento dado me lo dijo directamente. Me envió sus vídeos y

Ja hi havia una atenció molt fina en com les imatges produïxen comportaments, com es constrüïxen els desitjos, les frustracions, les expectatives. Hi havia una mirada molt sensible cap a la joventut, cap als cossos, però sense un ús pamfletari.

AER: En eixe moment jo encara no tenia una consciència clara de la història de vídeo. Vaig començar a fer vídeo quasi sense referents del videoart. Venia més de veure videoclips, cinema, coses de YouTube. Quan vaig estudiar en la Universitat Complutense, l'educació artística estava bastant desconnectada del que estava passant fora. YouTube va aparèixer just quan me'n vaig anar a Alemanya i això va ser un canvi total per a la imatge en moviment. De sobte, hi havia una circulació d'imatges enorme, no jeràrquica i més democràtica, que em va influir moltíssim.

ACG: Potser ací té sentit detindre'ns un poc més en el vídeo i en el videoart, tant a Espanya com en una genealogia més àmplia.

MRY: Sí, perquè entendre el context és clau. El vídeo a Espanya va ser durant molt de temps un mitjà marginal, mal comprés institucionalment. Durant els anys huitanta i noranta, mentres en altres contextos el vídeo es consolidava com un llenguatge central, ací quedava moltes vegades relegat a espais alternatius o mal equipat tècnicament. No obstant això, artistes com Antoni Muntadas o Eugènia Balcells, a finals dels setanta, o Cabello/Carceller, Eulàlia Valldozera, Pilar Albarracín, Cristina Lucas, més tard, van ser fonamentals per a situar el vídeo com un instrument crític, lligat a la percepció, al cos i als sistemes de poder.

Muntadas, per exemple, va entendre molt prompte el vídeo com un mitjà per a analitzar els sistemes de comunicació, els *mass media*, la construcció de l'opinió pública. Balcells va treballar des d'una perspectiva molt vinculada al temps, al ritme, a la materialitat de la imatge. En la generació següent, Valldozera va introduir una dimensió performativa i corporal que va ser decisiva per a pensar el vídeo més enllà de la pantalla, Cabello/Carceller va obrir la mirada a altres cossos i dissidències molt lligades a les *performances*, per posar dos exemples. Gràcies a ells, hui podem pensar el

recuerdo perfectamente la impresión, que luego comentamos juntas. En piezas como *Encierro* (2010), *Olimpiadas* (2012), *Después de nunca jamás* (2013) y *Slide* (2013). Ya había una atención muy fina a cómo las imágenes producen comportamientos, a cómo se construyen los deseos, las frustraciones, las expectativas. Había una mirada muy sensible hacia la juventud, hacia los cuerpos, pero sin un uso panfletario.

AER: En ese momento yo todavía no tenía una conciencia clara de la historia de vídeo. Empecé a hacer vídeo casi sin referentes del videoarte. Venía más de ver videoclips, cine, cosas de YouTube. Cuando estudié en la Universidad Complutense, la educación artística estaba bastante desconectada de lo que estaba pasando fuera. YouTube apareció justo cuando me fui a Alemania y eso fue un vuelco total para la imagen en movimiento. De repente había una circulación de imágenes enorme, no jeràrquica y más democrática, que me influyó muchísimo.

ACG: Quizá aquí tiene sentido detenernos un poco más en el vídeo y el videoarte, tanto en España como en una genealogia más amplia.

MRY: Sí, porque entender el contexto es clave. El vídeo en España fue durante mucho tiempo un medio marginal, mal comprendido institucionalmente. Durante los años ochenta y noventa, mientras en otros contextos el vídeo se consolidaba como un lenguaje central, aquí quedaba muchas veces relegado a espacios alternativos o mal equipado técnicamente. Sin embargo, artistas como Antoni Muntadas o Eugènia Balcells, a fines de los setenta, o Cabello/Carceller, Eulàlia Valldozera, Pilar Albarracín, Cristina Lucas, más tarde, fueron fundamentales para situar el vídeo como una herramienta crítica, ligada a la percepción, al cuerpo y a los sistemas de poder.

Muntadas, por ejemplo, entendió muy pronto el vídeo como un medio para analizar los sistemas de comunicación, los *mass media*, la construcción de la opinión pública. Balcells trabajó desde una perspectiva muy vinculada al tiempo, al ritmo, a la materialidad de la imagen. En la siguiente generación, Valldozera introdujo una dimensión performativa y

vídeo com una cosa plenament integrada en el discurs artístic.

AER: Per a mi va ser important descobrir després eixa genealogia, entendre que el que jo estava fent intuïtivament tenia una història darrere, que el vídeo no era només un instrument narratiu, sinó un dispositiu espacial, polític i afectiu.

MRY: Crec que, a més, a escala internacional és inevitable nomenar Nam June Paik i Wolf Vostell. Paik va entendre la imatge electrònica com una cosa viva, manipulable, quasi performativa. Vostell va introduir la idea de sabotatge, d'interrupció, de soroll. Més avant, en els anys noranta-dos mil, artistes com Pipilotti Rist, Candice Breitz, Eija Liisa Ahtila, Clemens von Wedemeyer o Julian Rosefeldt, els qui han sigut un referent per a la teua obra, van ampliar el mitjà cap al que és narratiu, emocional, espectacular, sense renunciar a una mirada crítica.

Pipilotti Rist, per exemple, introduïx una sensualitat i una relació molt directa amb el cos i el desig. Breitz treballa amb l'apropiació i la repetició i posava en evidència els mecanismes d'identificació. Von Wedemeyer i Rosefeldt reflexionen sobre la història, la posada en escena, el dispositiu cinematogràfic. Crec que el treball d'Ana dialoga amb tots estos referents, però des d'una experiència molt generacional, marcada per internet, i sobretot per la cultura digital.

ACG: Hi ha una qüestió que travessa de manera constant qualsevol conversa sobre vídeo i que continua sent un tema obert: el lloc que ocupa el videoart dins del circuit del mercat. Quins diries que són hui les principals problemàtiques entorn de la seua exhibició i circulació, especialment en estructures com les fires d'art?

MRY: És un tema complex, perquè el vídeo arrossega una sèrie de dificultats que no tenen altres mitjans. Durant anys he treballat de ben prop la imatge en moviment des de diferents llocs i és clau el context de LOOP Barcelona. No és només una fira ni només un festival, sinó més prompte un ecosistema que ha contribuït de manera decisiva a legitimar el vídeo com a llenguatge artístic a Espanya i a connectar-lo

corporal que fue decisiva para pensar el vídeo más allá de la pantalla, Cabello/Carceller abrió la mirada a otros cuerpos y disidencias muy ligadas a la *performances*, por poner dos ejemplos. Gracias a ellos, hoy podemos pensar el vídeo como algo plenamente integrado en el discurso artístico.

AER: Para mí fue importante descubrir después esa genealogía, entender que lo que yo estaba haciendo intuitivamente tenía una historia detrás, que el vídeo no era solo una herramienta narrativa, sino un dispositivo espacial, político y afectivo.

MRY: Creo que además a nivel internacional es inevitable nombrar a Nam June Paik y Wolf Vostell. Paik entendió la imagen electrónica como algo vivo, manipulable, casi performativo. Vostell introdujo la idea de sabotaje, de interrupción, de ruido. Más adelante, en los años noventa y dos mil, artistas como Pipilotti Rist, Candice Breitz, Eija Liisa Ahtila, Clemens von Wedemeyer o Julian Rosefeldt, quienes han sido un referente para tu obra, ampliaron el medio hacia lo narrativo, lo emocional, lo espectacular, sin renunciar a una mirada crítica.

Pipilotti Rist, por ejemplo, introduce una sensualidad y una relación muy directa con el cuerpo y el deseo. Breitz trabaja con la apropiación y la repetición, poniendo en evidencia los mecanismos de identificación. Von Wedemeyer y Rosefeldt reflexionan sobre la historia, la puesta en escena, el dispositivo cinematográfico. Creo que el trabajo de Ana dialoga con todos estos referentes, pero desde una experiencia muy generacional, marcada por internet, y sobre todo por la cultura digital.

ACG: Hay una cuestión que atraviesa de manera constante cualquier conversación sobre vídeo y que sigue siendo un tema abierto: el lugar que ocupa el videoarte dentro del circuito del mercado. ¿Cuáles dirías que son hoy las principales problemáticas en torno a su exhibición y circulación, especialmente en estructuras como las ferias de arte?

MRY: Es un tema complejo, porque el vídeo arrastra una serie de dificultades que no tienen otros medios. Durante años he trabajado muy de cerca con la imagen en movimiento desde distintos lugares, siendo clave el contexto de

amb una escena internacional. Treballar allí em va permetre comprovar que el vídeo pot ocupar espais centrals, dialogar amb col·leccionistes, institucions i públics diversos, sempre que es donen les condicions adequades. I això passa, sobretot, per tindre una cura extrema en l'exhibició, tant tècnica com conceptual.

ACG: Però precisament per això, LOOP està dedicat exclusivament al vídeo. No és problemàtic que el videoart no estiga més integrat en fires generalistes, com una disciplina més dins del circuit?

MRY: Si penses, per exemple, en una fira com ARCO, jo sempre faig quasi el mateix exercici: comptar quantes peces de vídeo hi ha realment. I la realitat és que són molt poques. No perquè no hi haja artistes o galeries interessades, sinó perquè la fira, tal com està plantejada, no és l'espai idoni per al vídeo. El vídeo necessita temps, foscor, so, condicions específiques per a poder ser vist i entès. Una fira generalista, per pròpia lògica, no sol oferir eixes possibilitats.

Dit això, mai he pensat LOOP com un nínxol tancat. Al contrari. Va ser el primer projecte d'este tipus a escala europea i ha demostrat que es pot generar un context professional, exigent i sostenible per al vídeo. Un espai on artistes, galeries i col·leccionistes poden trobar-se i experimentar el vídeo en condicions de qualitat, sense haver d'adaptar-lo o reduir-lo a formats que el desvirtuen.

AER: Estic d'acord. Jo he tingut l'oportunitat de participar en LOOP i l'experiència sempre ha sigut molt positiva. És un context molt internacional, amb una programació en la qual la majoria de les propostes venen de fora, i amb una xarxa de col·leccionistes especialitzats en vídeo que és difícil trobar en altres llocs. Es nota molt l'atenció en què s'exposen les peces, però també en la programació d'activitats públiques, xarrades i trobades. Són espais necessaris per a generar debat, discussió i xarxes al voltant del vídeo, alguna cosa que a Espanya continua sent fonamental perquè el mitjà pugua continuar creixent i consolidant-se.

ACG: En les teues primeres peces, Ana, apareix de manera molt clara la idea de joventut i latència.

LOOP Barcelona. No es solo una feria ni solo un festival, sino más bien un ecosistema que ha contribuido de forma decisiva a legitimar el vídeo como lenguaje artístico en España y a conectarlo con una escena internacional. Trabajar allí me permitió comprobar que el vídeo puede ocupar espacios centrales, dialogar con coleccionistas, instituciones y públicos diversos, siempre que se den las condiciones adecuadas. Y eso pasa, sobre todo, por un cuidado extremo en la exhibición, tanto técnica como conceptual.

ACG: Pero precisamente por eso, LOOP está dedicado exclusivamente al vídeo. ¿No resulta problemático que el videoarte no esté más integrado en ferias generalistas, como una disciplina más dentro del circuito?

MRY: Si piensas, por ejemplo, en una feria como ARCO, yo siempre hago casi el mismo ejercicio: contar cuántas piezas de vídeo hay realmente. Y la realidad es que son muy pocas. No porque no existan artistas o galerías interesadas, sino porque la feria, tal y como está planteada, no es el espacio idóneo para el vídeo. El vídeo necesita tiempo, oscuridad, sonido, condiciones específicas para poder ser visto y entendido. Una feria generalista, por su propia lógica, no suele ofrecer esas posibilidades.

Dicho esto, nunca he pensado LOOP como un nicho cerrado. Al contrario. Fue el primer proyecto de este tipo a nivel europeo y ha demostrado que se puede generar un contexto profesional, exigente y sostenible para el vídeo. Un espacio donde artistas, galerías y coleccionistas pueden encontrarse y experimentar el vídeo en condiciones de calidad, sin tener que adaptarlo o reducirlo a formatos que lo desvirtúan.

AER: Estoy muy de acuerdo. Yo he tenido la oportunidad de participar en LOOP y la experiencia siempre ha sido muy positiva. Es un contexto muy internacional, con una programación en la que la mayoría de las propuestas vienen de fuera, y con una red de coleccionistas especializados en vídeo que es difícil encontrar en otros lugares. Se nota mucho el cuidado en cómo se exponen las piezas, pero también en la programación de actividades públicas, charlas y

AER: Sí. *Después de nunca jamás* sorgix quan, després de completar els meus estudis a Alemanya, torne a Alacant en plena ressaca de la crisi de 2008. Veniem d'anys molt polititzats, del 15-M, d'emigrar per a poder continuar treballant. Jo sentia la necessitat de fer una peça que fora quasi oposada a un posicionament polític directe: una peça sobre l'evasió, sobre la festa, sobre la ruta del bakalao com un moment de celebració de llibertats durant la transició. Però, també era conscient que estava mirant alguna cosa que ja no existia. En 2013-2015 la Ruta era una altra cosa, una espècie de ruïna emocional. Igual que la Ciutat de la Cultura a Santiago, que apareix en *Slide*: una arquitectura monumental en desús, recorreguda per *skaters*. Aquí hi ha una latència doble: dels espais i dels cossos jòvens que els habiten. M'interessava molt eixa sensació de suspensió, d'estar en un lloc que prometia alguna cosa que mai va acabar de complir-se.

MRY: En estes dos peces apareix una cosa molt característica del teu treball: una normalitat aparent que amaga un clevill.

AER: Sí, joc amb una estètica potser més naïf, però soc conscient de la part fosca. El títol *Después de nunca jamás* al·ludix al país de Mai Més: un lloc del qual no vols eixir, però del qual saps que en algun moment has d'anar-te'n. Per a mi parlava del pas de la joventut a l'edat adulta, d'assumir responsabilitats, d'acceptar que uns certs espais d'evasió no poden durar per sempre.

ACG: En algun moment, Marta, tu indiques alguna cosa que em sembla clau: que Ana diu no ser una artista política, però el seu treball sí que ho és.

MRY: Sí, i crec que és una cosa molt generacional. Durant un temps semblava que a Espanya només hi havia una manera legítima de fer art: la denúncia directa. Es deixaven fora altres maneres d'abordar els problemes. En el cas d'Ana, les preocupacions polítiques existien, però es filtren a través de la ficció, de l'experiència personal, de l'afectivitat. Això no les fa menys potents, al contrari.

AER: Per a mi la ficció és un espai màgic. Em permet parlar de preocupacions

encuentros. Son espacios necesarios para generar debate, discusión y redes en torno al vídeo, algo que en España sigue siendo fundamental para que el medio pueda seguir creciendo y consolidándose.

ACG: En tus primeras piezas, Ana, aparece de manera muy clara la idea de juventud y latencia.

AER: Sí. *Después de nunca jamás* surge cuando, tras completar mis estudios en Alemania, vuelvo a Alicante en plena resaca de la crisis de 2008. Veníamos de años muy politizados, del 15-M, de emigrar para poder seguir trabajando. Yo sentía la necesidad de hacer una pieza que fuera casi lo opuesto a un posicionamiento político directo: una pieza sobre la evasión, sobre la fiesta, sobre la Ruta del Bacalao como un momento de celebración de libertades durante la transición. Pero, también era consciente de que estaba mirando algo que ya no existía. En 2013-2015 la Ruta era otra cosa, una especie de ruina emocional. Igual que la Ciudad de la Cultura en Santiago, que aparece en *Slide*: una arquitectura monumental en desuso, recorrida por *skaters*. Ahí hay una latencia doble: de los espacios y de los cuerpos jóvenes que los habitan. Me interesaba mucho esa sensación de suspensión, de estar en un lugar que prometía algo que nunca terminó de cumplirse.

MRY: En estas dos piezas aparece algo muy característico de tu trabajo: una normalidad aparente que esconde una grieta.

AER: Sí, juego con una estética quizá más naïf, pero soy consciente de la parte oscura. El título *Después de nunca jamás* alude al país de Nunca Jamás: un lugar del que no quieres salir, pero del que sabes que en algún momento tienes que irte. Para mí hablaba del paso de la juventud a la adultez, de asumir responsabilidades, de aceptar que ciertos espacios de evasión no pueden durar para siempre.

ACG: En algún momento, Marta, tú señalas algo que me parece clave: que Ana dice no ser una artista política, pero su trabajo lo es.

MRY: Sí, y creo que es algo muy generacional. Durante un tiempo parecía que en España solo

contemporànies sense necessitat d'il·lustrar-les directament. Treballar amb imatge en moviment em possibilita crear escenaris d'ensomni des dels quals pensar qüestions molt reals.

ACG: Hi ha una peça concreta de la teua trajectòria, Ana, que sol aparèixer quan parlem d'una inflexió en el teu treball, i que, a més, té una història compartida entre vosaltres: *El documental de Dalila*.

MRY: Va ser el primer vídeo d'Ana que vaig programar en una exposició, "Traballar -, Fazer +", a Sao Paulo. Recorde molt bé eixe moment perquè *El documental de Dalila* condensava moltes de les preocupacions que a mi m'interessaven en relació amb el vídeo: l'anàlisi dels relats hegemònics i homogeneïtzadors i la violència que comporten, el control del desig, però, també, la possibilitat de generar espais ficcionals com a lloc de resistència. M'agrada entendre el cos del treball, i és cert que esta peça ha de veure amb la idea de construir els escenaris, alguna cosa que és imprescindible per a entendre la nostra contemporaneïtat.

AER: Sí, *El documental de Dalila* naix molt travessat per eixa idea. M'interessava partir de la tecnologia. És a dir, crear en espais digitals els nostres escenaris. Existix una democratització. Qualsevol persona, a partir de l'ús de la imatge, pot generar els seus propis imaginaris i veure's en eixos mateixos espais.

MRY: Crec que hi ha un vincle molt clar amb el treball d'Harun Farocki, fonamental per a pensar com les imatges no sols representen la violència, sinó com l'organitzen, la gestionen, la fan operativa. Farocki sempre insistia que les imatges produïxen realitat, no sols la reflectixen. En la teua peça hi ha una atenció molt clara als espais on eixa violència s'articula: espais tancats, controlats, aparentment funcionals, on el conflicte està latent però no esclata. Això connecta directament amb la idea dels "espais de violència" com una cosa estructural, no excepcional.

AER: Una de les qüestions fonamentals per les quals faig vídeo és el fet de tindre la càmera per a marcar i definir els escenaris, crear dinàmiques que jo trie. Això ja s'ha fet en la pintura, o la fotografia, per

habia una manera legítima de hacer arte: la denuncia directa. Se dejaba fuera otras formas de abordar los problemas. En el caso de Ana, las preocupaciones políticas existen, pero se filtran a través de la ficción, de la experiencia personal, de lo afectivo. Eso no las hace menos potentes, al contrario.

AER: Para mí la ficción es un espacio mágico. Me permite hablar de preocupaciones contemporáneas sin necesidad de ilustrarlas directamente. Trabajar con imagen en movimiento me posibilita crear escenarios de ensfofación desde los que pensar cuestiones muy reales.

ACG: Hay una pieza concreta de tu trayectoria, Ana, que suele aparecer cuando hablamos de una inflexión en tu trabajo, y que además tiene una historia compartida entre vosotras: *El documental de Dalila*.

MRY: Fue el primer vídeo de Ana que programé en una exposición, "Traballar -, Fazer +", en São Paulo. Recuerdo muy bien ese momento porque *El documental de Dalila* condensaba muchas de las preocupaciones que a mí me interesaban en relación con el vídeo: el análisis de los relatos hegemónicos y homogeneizadores y la violencia que comportan, el control del deseo, pero, también, la posibilidad de generar espacios ficcionales como lugar de resistencia. Me gusta entender el cuerpo del trabajo, y es cierto que esta pieza tiene que ver con la idea de construir los escenarios, algo que es imprescindible para entender nuestra contemporaneidad.

AER: Sí, *El documental de Dalila* nace muy atravesado por esa idea. Me interesaba partir de la tecnología. Es decir, crear en espacios digitales nuestros escenarios. Existe una democratización. Cualquier persona, a partir del uso de la imagen, puede generar sus propios imaginarios y verse en esos mismos espacios.

MRY: Creo que existe un vínculo muy claro con el trabajo de Harun Farocki, fundamental para pensar cómo las imágenes no solo representan la violencia, sino cómo la organizan, la gestionan, la hacen operativa. Farocki siempre insistía en que las imágenes producen realidad, no solo la reflejan. En tu pieza hay

descomptat. Al final la càmera pot ser un instrument de poder. Això em permet donar visibilitat a altres identitats i gèneres i també evidenciar els estereotips. *El documental de Dalila* no busca denunciar de manera directa, sinó posar en crisi la confiança que tenim en uns certs dispositius de veritat. En línia amb Hito Steyerl, m'interessa molt pels sistemes que medien l'experiència: qui parla, des d'on, amb quina autoritat o quines imatges són vàlides.

ACG: En eixe sentit, també se comença a veure una línia molt clara amb treballs posteriors.

MRY: Exacte. Quan vaig veure eixa peça, vaig entendre que ací hi havia alguna cosa que creixeria. *El documental de Dalila* connecta molt bé amb *El Oráculo*, amb *La voz digital*, i fins i tot amb *El ritual del Respawn*. En tots eixos treballs hi ha una preocupació pels sistemes que organitzen l'experiència, per les veus que ens parlen, pels espais que semblen neutres però que, en realitat, estan carregats d'ideologia.

AER: En eixos treballs comence a pensar més clarament en sistemes que parlen a través de nosaltres: veus no humanes, dispositius de predicció, tecnologies que medien la nostra relació amb el món. Per exemple, *La voz digital* sorgix de la meua lectura de *Xenofeminismo: Tecnologías de género y políticas de reproducción* d'Helen Hester.

MRY: Ara que nomenes un dels títols que compartim en la nostra bibliografia, com treballes les teues referències teòriques i la redacció dels guions?

AER: És molt variat, no seguisc un protocol. Per exemple, la meua última peça, *Lilith* (2026) sorgix de la meua experiència com a dona i l'ús que fa la IA de nosaltres. En *Estudios del parpadeo* (2022) o *Fancams* (2022), el focus es desplaça cap al cos, l'atenció, la repetició, el desgast físic i mental produït per les pantalles. Sempre partisc d'un interès genuí.

MRY: Pot ser, a voltes, utilitzem la teoria i generem coneixement sense ser conscients de com això impregna la nostra mirada i, en el teu cas, els guions.

una atención muy clara a los espacios donde esa violencia se articula: espacios cerrados, controlados, aparentemente funcionales, donde el conflicto está latente pero no estalla. Eso conecta directamente con la idea de los "espacios de violencia" como algo estructural, no excepcional.

AER: Una de las cuestiones fundamentales por las que hago vídeo, es el hecho, de tener la cámara, y con ella, marcar y definir los escenarios, crear dinámicas que yo elijo. Esto ya se ha hecho en la pintura, o la fotografía, por supuesto. Al final la cámara puede ser una herramienta de poder. Esto me permite dar visibilidad a otras identidades y géneros, así como evidenciar los estereotipos. *El documental de Dalila* no busca denunciar de forma directa, sino poner en crisis la confianza que tenemos en ciertos dispositivos de verdad. En línea con Hito Steyerl, me intereso mucho por los sistemas que median la experiencia: quién habla, desde dónde, con qué autoridad o qué imágenes son válidas.

ACG: En ese sentido, también se empieza a ver una línea muy clara con trabajos posteriores.

MRY: Exacto. Cuando vi esa pieza, entendí que ahí había algo que iba a crecer. *El documental de Dalila* conecta muy bien con *El Oráculo*, con *La voz digital*, e incluso con *El ritual del Respawn*. En todos esos trabajos hay una preocupación por los sistemas que organizan la experiencia, por las voces que nos hablan, por los espacios que parecen neutros pero que en realidad están cargados de ideología.

AER: En esos trabajos empiezo a pensar más claramente en sistemas que hablan a través de nosotros: voces no humanas, dispositivos de predicción, tecnologías que median nuestra relación con el mundo. Por ejemplo, *La voz digital* surge de mi lectura de *Xenofeminismo: Tecnologías de género y políticas de reproducción* de Helen Hester.

MRY: Ahora que nombras uno de los títulos que compartimos en nuestra bibliografía ¿Cómo trabajas tus referencias teóricas y la redacción de los guiones?

AER: Es muy variado, no sigo un protocolo. Por ejemplo, mi última pieza, *Lilith* (2026)

AER: Estic d'acord. En obres més recents com *Lucky Images* (2024) apareix de forma molt clara la dimensió afectiva dels entorns digitals: com ens vinculem emocionalment a imatges, interfícies i sistemes. Sorgix del meu enfrontament amb la tecnologia del moment, analitzar les imatges que m'aportava. És cert que peces com *Estudio del parpadeo*, sorgix de la meua lectura de Remedios Zafra, especialment la seua obra *El Entusiasmo. Precaridad Y Trabajo Creativo En La Era Digital*, sense ni tan sols ser conscient de com m'havia afectat.

MRY: Això és un bon exemple de com unives coneixements des de la teua pròpia pràctica artística.

AER: És cert, la meua pràctica i la investigació van del bracet. Per exemple, en la residència que vaig fer en Medialab Matadero ha sigut clau en les dos obres que es presenten en esta exposició, tant *Game Dreams* com *El ritual de Respawn*. En el meu últim any, he estat investigant teòricament com navegant per xarxes socials, i sobretot, en Reddit i en Discord, que són plataformes en les quals persones vinculades a la cultura digital obrin canals de conversa sobre diferents temàtiques o problemàtiques socials des de l'anonimat. En esta ocasió, ha sigut una manera de conèixer més l'univers *games*. No obstant això, hi ha un altre tipus de perfils un poc més perillosos, com els *incels*, que habiten estos espais.

MRY: En la teua pràctica es perceben, fins i tot, es prefiguren molt bé els canvis tecnològics. Si pensem, per exemple, en *La expectativa y Lucky Images*, en les quals tractes de la percepció el mateix tema, però s'actualitzen les interfícies. A més, en *Lucky Images* entrarien els conceptes d'error i d'al·lucinació, tot això vist des de l'humor, enllaçant molt bé amb l'exposició del CCCC. Són tres conceptes que conformen els mons que estàs mostrant i, al mateix temps, afecten directament les subjectivitats que apareixen en les teues peces.

AER: M'interessa molt el *glitch*, l'error. La fallada revela el sistema. Quan alguna cosa es trenca, deixa veure com està construït. En les meues peces el *glitch* no és una cosa decorativa, sinó un moment d'exposició, una fissura. Esta ruptura és el que m'interessa

surge de mi experiencia como mujer y el uso que hace la IA de nosotras. En *Estudios del parpadeo* (2022) o *Fancams* (2022), el foco se desplaza hacia el cuerpo, la atención, la repetición, el desgaste físico y mental producido por las pantallas. Siempre parto de un interés genuino.

MRY: Puede ser que a veces utilecemos la teoría y generemos conocimiento sin ser conscientes de cómo esto impregna nuestra mirada, y en tu caso, los guiones.

AER: Estoy de acuerdo. En obras más recientes como *Lucky Images* (2024) aparece de forma muy clara la dimensión afectiva de los entornos digitales: cómo nos vinculamos emocionalmente a imágenes, interfaces y sistemas. Surge de mi enfrentamiento a la tecnología del momento, analizar las imágenes que me aportaba. Es cierto que piezas como *Estudio del parpadeo*, surge de mi lectura de Remedios Zafra, especialmente su obra *El Entusiasmo. Precaridad Y Trabajo Creativo En La Era Digital*, sin ni siquiera ser consciente de cómo me había afectado.

MRY: Esto es un buen ejemplo de cómo aúnas conocimientos desde tu propia pràctica artística.

AER: Es cierto, mi pràctica y la investigación van de la mano. Por ejemplo, en la residencia que realicé en Medialab Matadero ha sido clave en las dos obras que se presentan en esta exposición, tanto *Game Dreams* como *El ritual de Respawn*. En mi último año, he estado tanto investigando teóricamente como navegando por redes sociales, y sobre todo, en Reddit y en Discord, que son plataformas en las que personas vinculadas a la cultura digital abren canales de conversación sobre diferentes temáticas o problemáticas sociales desde el anonimato. En esta ocasión, ha sido una forma de conocer más el universo *games*. Sin embargo, hay otro tipo de perfiles un poco más peligrosos, como los *incels*, que habitan estos espacios.

MRY: En tu pràctica se perciben, incluso prefiguren, muy bien los cambios tecnológicos. Pensando por ejemplo en *La expectativa y Lucky Images*, en las que tratas de la

de la tecnología, és a dir, com pot hackejar-se o modificar-se. Per exemple, *Estudios del parpadeo*, en anglés *Blink Studies*, ve de "blinkejar", un terme que usen en el món dels videojocs perquè el seu personatge es faça invisible al contrincant i és, en eixe moment, on posen en evidència la imperfecció del videojoc. M'agrada que la tecnologia pugua corrompre's.

ACG: Tot això desemboca de manera molt natural en *El ritual del Respawn*, quasi com si moltes de les qüestions que travessen la teua trajectòria es trobaren ací de manera condensada.

AER: Sí. *El respawn* es referix a l'acte reaparèixer després de morir en un videojoc. Si jugues, estàs representant un *respawn* constant. D'altra banda, hi ha molts rituals que estan sorgint al voltant de la tecnologia, sobretot, la repetició. La d'esta obra va sorgir una forma un poc per atzar a partir de la meua peça *Link, una historia de amor*, basada en el videojoc *Zelda*. Vaig descobrir que hi ha dissenyadors de videojocs que actualment generen narratives digitals basades en la reencarnació, connecten les seues experiències vitals amb les seues creences religioses o espirituals. Amb tot este coneixement, i altres lectures anteriors, vaig començar a interessar-me sobre altres perspectives de la vida des de diferents cultures i, sobretot, de cultures ancestrals.

ACG: Ací és on volia arribar. *El respawn* incorpora un nou tema en el teu imaginari, la reencarnació però, també, la mort.

AER: Així és. L'origen d'este interés prové de textos com el de *TechGnosis* d'Erik Davis, en què es planteja com la tecnologia reactiva mites, formes de màgia i espiritualitat en l'era de la informació. *El respawn* m'interessa com a metàfora contemporània de la reencarnació, però també com una banalització de la mort. Morir deixa de ser un final i passa a formar part del procés. És en la mort on existix una diferència real entre el cinema i els videojocs. En un videojoc no hi ha el game over -mort-, ja que no es concep com una cosa definitiva, sinó com alguna cosa que pot reiniciar-se una vegada i una altra.

percepció el mismo tema, pero se actualizan las interfaces. Además, en *Lucky Images* entrarían los conceptos de error y alucinación, todo ello mirado desde el humor, enlazando muy bien con la exposición del CCCC. Son tres conceptos que conforman los mundos que estás mostrando y, al mismo tiempo, afectan directamente a las subjetividades que aparecen en tus piezas.

AER: Me interesa mucho el *glitch*, el error. El fallo revela el sistema. Cuando algo se rompe, deja ver cómo está construido. En mis piezas el *glitch* no es algo decorativo, sino un momento de exposición, una fisura. Esta ruptura es lo que me interesa de la tecnología, es decir, como puede hackearse o modificarla. Por ejemplo, *Estudios del parpadeo*, en inglés "Blink Studies", viene de blinkear, un término que usan en el mundo de los videojuegos para que su personaje se haga invisible al contrincante, y es ese momento, donde ponen en evidencia la imperfección del videojuego. Me gusta que la tecnología pueda corromperse.

ACG: Todo esto desemboca de manera muy natural en *El ritual del Respawn*, casi como si muchas de las cuestiones que atraviesan tu trayectoria encontrarán aquí de forma condensada.

AER: Sí. *El respawn* se refiere al acto reaparecer después de morir en un videojuego. Jugando, estás performing un *respawn* constante. Por otro lado, existen muchos rituales que están surgiendo alrededor de la tecnología, sobre todo, la repetición. La de esta obra surgió una forma un poco azarosa a partir de mi pieza *Link, una historia de amor*, basada en el videojuego *Zelda*. Descubrí que existen diseñadores de videojuegos que actualmente están generando narratives digitales basadas en la reencarnación, conectando sus experiencias vitales con sus creencias religiosas o espirituales. Con todo este conocimiento, y otras lecturas anteriores, me empecé a interesar sobre otras perspectivas de la vida desde diferentes culturas y, sobre todo, de culturas ancestrales.

ACG: Aquí es donde quería llegar. *El respawn* incorpora un nuevo tema en

MRY: En l'exposició també és molt important la insistència en els espais físics que sostenen tot això que solem anomenar "virtual": centres de dades, cibercafés, estadis d'eSports. Si tornem a Farocki i Hito Steyerl, molt focaltia tot en origen, la idea del control de les construccions i els rituals, duta a la teua obra, es veuria primer en els espais de la ruta del bakalao (*Después de Nunca Jamás*), del cine (*La pantalla mágica*) i, ara, entraries en l'univers gamer (*Gamer Dreams*). I no sols és una qüestió arquitectònica. Si pensem en els paral·lelismes que pot haver-hi entre un primer interès en l'assetjament (*Encierro*) i com, després, t'endinses en una pseudoespiritualitat d'evasió, de dissolució del cos en les experiències en mons digitals. En tot cas, també tenen una tecnoconstrucció darrere molt dominada, la qual cosa allunya el teu treball de la suposada espiritualitat de la puresa, com apunta Erik Davis.

AER: Exacte. Des de la pandèmia, la cultura occidental s'ha centrat en la cultura de la salut mental i corporal des d'una perspectiva més oriental (yoga, pilates, meditació, etc.) però, honestament, des d'una posició privilegiada. Les xarxes socials estan plagades d'este contingut. I això es reflectix perquè el sistema en el qual vivim ens està drenant des de diferents aspectes que, per desgràcia, se sustenten en la precarietat.

MRY: Em sembla fonamental. Si seguim esta conversa, es pot traçar una línia des d'Antoni Muntades o Eugenia Balcells fins a tu, que connecta pràctiques que repensen la imatge en els *mass media*, cada un en tipus de mitjà que li ha tocat viure. En el seu moment va ser la televisió i, actualment, són els videojocs. Si Pipilotti Rist estava més enfocada en el cinematogràfic, la teua obra és un reflex del que és virtual. En esta manera de jugar amb els propis instruments del sistema que analitzes es on trobe que la teua obra dialoga perfectament amb el xenofeminisme.

ACG: Hi ha alguna cosa més que m'agradaria subratllar abans de tancar, i té a veure amb una dimensió que travessa tota l'exposició, encara que no siga evident a primera vista: l'espiritualitat.

tu imaginari, la reencarnació, pero también la muerte.

AER: Así es. El origen de este interés viene de textos como el de *TechGnosis* de Erik Davis, donde se plantea cómo la tecnología reactiva mitos, formas de magia y espiritualidad en la era de la información. El *respawn* me interesa como metáfora contemporánea de la reencarnación, pero también como una banalización de la muerte. Morir deja de ser un final y pasa a formar parte del proceso. Es en la muerte donde existen una diferencia real entre el cine y los videojuegos. En un videojuego no existe el game over -muerte-, ya que no se concibe como algo definitivo, sino como algo que puede reiniciarse una y otra vez.

MRY: En la exposición también es muy importante la insistencia en los espacios físicos que sostienen todo eso que solemos llamar "lo virtual": centros de datos, cibercafés, estadios de eSports. Volviendo a Farocki e Hito Steyerl, muy focaltiano todo en origen, la idea del control de las construcciones y los rituales, llevado a tu obra, se vería primero en los espacios de la Ruta del Bacalao (*Después de Nunca Jamás*), del cine (*La pantalla mágica*) y ahora, entrarías en el universo gamer (*Gamer Dreams*). Y no solo es una cuestión arquitectónica. Si pensamos en los paralelismos que puede haber entre un primer interés en el acoso (*Encierro*) y como luego te adentras en una pseudo-espiritualidad de evasión, de disolución del cuerpo en las experiencias en mundos digitales. En todo caso, también tienen una tecno-construcción detrás muy dominada, lo que aleja tu trabajo de la supuesta espiritualidad de la pureza, como apunta Erik Davis.

AER: Exacto. Desde la pandemia, la cultura occidental se ha centrado en la cultura de la salud mental y corporal desde una perspectiva más oriental (yoga, pilates, meditación, etc.) pero honestamente, desde una posición privilegiada. Las redes sociales están plagadas de este contenido. Y esto se refleja porque el sistema en el que vivimos nos está drenando desde diferentes aspectos que, por desgracia, se sustentan en la precariedad.

MRY: *El ritual del Respawn* no parla d'espiritualitat en un sentit religiós o transcendent clàssic, però sí d'una espiritualitat profundament contemporània. Una espiritualitat que emergix dels mateixos sistemes tecnològics que habitem. Hui, moltes de les preguntes que abans es canalitzaven a través de la religió —què fem amb la mort, amb el temps, amb el sentit de la vida o amb la possibilitat de tornar a començar— es reformulen dins d'entorns digitals, de lògiques algorítmiques i de rituals tecnològics.

AER: Per a mi era important no abordar tot això des del juí. El *respawn* funciona com un ritual secular: hi ha repetició, hi ha normes, hi ha una acceptació del sistema i una promesa de continuïtat. No existix un més enllà en sentit tradicional, però sí la possibilitat de tornar a aparèixer, de continuar jugant.

MRY: Mostres, clarament, la teua posició com a artista connectada amb el seu present. No treballes des de la nostàlgia ni des de la profecia, sinó des d'una atenció molt fina al que està passant ara mateix. La teua obra no explica el món ni ofereix respostes tancades, sinó que activa preguntes que ja estan circulant socialment.

AER: Sí, jo entenc el treball artístic com una forma de mediació. No crec que l'artista haja de donar solucions, però sí que pot representar preocupacions, indicar tensions. Jo també estic travessada per estes tecnologies, per estos ritmes, per estes lògiques de repetició i de reinici constant. Gaudisc investigant i pensant com reflectisc estes qüestions en la pantalla. Al final, els meus estudis recents se centren en comunitats més minoritàries com els *cosplayers* o els *gamers*, però considere que reflectixen problemàtiques que es poden extrapolar a la societat.

MRY: Com si fora el teu camp d'experimentació.

AER: Sí, però, honestament, no considere que el meu treball tinga realment una funció social. Si no més, exactament, em sent com algú que canalitza alguna cosa col·lectiva des d'una experiència molt situada. Parle de videojocs, d'imatges digitals, de cossos

MRY: Me parece fundamental. Siguiendo esta conversación se puede trazar una línea desde Antoni Muntades o Eugenia Balcells hasta ti, que conecta prácticas que repiensen la imagen en los *mass media*, cada uno en tipo de medio que le ha tocado vivir. En su momento fue la televisión y actualmente, son los videojuegos. Si Pipilotti Rist estaba más enfocada en lo cinematográfico, tu obra es un reflejo de lo virtual. En este jugar con las propias herramientas del sistema que analizas es donde encuentro que tu obra dialoga perfectamente con el xenofeminismo.

ACG: Hay algo más que me gustaría subrayar antes de cerrar, y tiene que ver con una dimensión que atraviesa toda la exposición, aunque no sea evidente a primera vista: la espiritualidad.

MRY: *El ritual del Respawn* no habla de espiritualidad en un sentido religioso o trascendente clásico, pero sí de una espiritualidad profundamente contemporánea. Una espiritualidad que emerge de los propios sistemas tecnológicos que habitamos. Hoy muchas de las preguntas que antes se canalizaban a través de la religión —qué hacemos con la muerte, con el tiempo, con el sentido de la vida o con la posibilidad de volver a empezar— se reformulan dentro de entornos digitales, de lógicas algorítmicas y de rituales tecnológicos.

AER: Para mí era importante no abordar todo eso desde el juicio. El *respawn* funciona como un ritual secular: hay repetición, hay normas, hay una aceptación del sistema y una promesa de continuidad. No existe un más allá en sentido tradicional, pero sí la posibilidad de volver a aparecer, de seguir jugando.

MRY: Muestras, claramente, tu posición como artista conectada con su presente. No trabajas desde la nostalgia ni desde la profecía, sino desde una atención muy fina a lo que está ocurriendo ahora mismo. Tu obra no explica el mundo ni ofrece respuestas cerradas, sino que activa preguntas que ya están circulando socialmente.

AER: Sí, yo entiendo el trabajo artístico como una forma de mediació. No creo que el artista tenga que dar soluciones, pero sí

davant de pantalles, perquè eixe és el món que habitem. M'interessa que l'espectador es reconega, que projecte les seues preguntes i complete l'obra des de la pròpia experiència, i que decidisca si li apella o no.

**ACG:** Potser per això el projecte ressona tant: perquè no assenyala amb el dit, sinó que ens deixa dins de la pregunta.

**MRY:** Buscaria, més, activar una consciència.

**AER:** I acceptar que moltes de les grans preguntes continuen obertes. Només que ara les formulem a través de pantalles, algorismes i rituals digitals.

que puede representar preocupaciones, señalar tensiones. Yo también estoy atravesada por estas tecnologías, por estos ritmos, por estas lógicas de repetición y reinicio constante. Disfruto investigando y pensando cómo reflejo estas cuestiones en la pantalla. Al final, mis estudios recientes se centran en comunidades más minoritarias como los *cosplayers* o los *gamers*, pero considero que reflejan problemáticas que se pueden extrapolar a la sociedad.

**MRY:** Como si fuera tu campo de experimentación.

**AER:** Sí, pero honestamente no considero que mi trabajo tenga realmente una función social. Sino más bien me siento como alguien que canaliza algo colectivo desde una experiencia muy situada. Hablo de videojuegos, de imágenes digitales, de cuerpos frente a pantallas, porque ese es el mundo que habitamos. Me interesa que el espectador se reconozca, que proyecte sus propias preguntas y complete la obra desde su propia experiencia, y que decida si le apela o no.

**ACG:** Quizá por eso el proyecto resuena tanto: porque no señala con el dedo, sino que nos deja dentro de la pregunta.

**MRY:** Buscaría más activar una conciencia.

**AER:** Y aceptar que muchas de las grandes preguntas siguen abiertas. Solo que ahora las formulamos a través de pantallas, algoritmos y rituales digitales.



CONSEJO GENERAL DEL  
CONSORCI DE MUSEUS DE LA  
COMUNITAT VALENCIANA

**President d'honor**  
**Juan Francisco Pérez Llorca**  
President de la Generalitat

**Presidente**  
**María del Carmen Orti Ferre**  
Consellera de Educació, Cultura y  
Universidades

**Vicepresidentes**  
**Luis José Barcala Sierra**  
Alcalde de Alicante

**Begoña Carrasco García**  
Alcaldesa de Castelló de la Plana

**María José Catalá Verdet**  
Alcaldesa de València

**Vocales**  
**Marta Alonso Rodríguez**  
Secretaria Autonómica de Cultura

**Antonio Pérez Pérez**  
Presidente de la Diputación  
Provincial de Alicante

**Marta Barrachina Mateu**  
Presidenta de la Diputación  
Provincial de Castellón

**Vicente José Mompó Alejo**  
Presidente de la Diputación  
Provincial de Valencia

**José María Lozano Velasco**  
Presidente del Consell Valencià de  
Cultura

**Secretario**  
**Carlos Pablo Gracia Calandín**  
Subsecretario de la Conselleria de  
Educació, Cultura y Universidades

**Dirección - Gerencia**  
Nicolás Bugada Cabrera

CONSORCI DE MUSEUS DE LA  
COMUNITAT VALENCIANA

**Nicolás S. Bugada i Cabrera**  
Dirección - Gerencia

**Ignacio Úbeda Amago**  
Jefe de Unidad de Coordinación de  
Régimen Jurídico

**Miguel Ángel Romero García**  
Jefe de Unidad de Coordinación  
de Gestión Económica y  
Presupuestaria

**Miguel Ángel Antonio Gómez**  
Jefe de Sección Económica y  
Presupuestaria

**Claudia Hernández Pérez**  
Jefa de Soporte de Coordinación de  
Contratación y Asuntos Generales

**Coordinación de exposiciones**  
Eva Doménech López  
Lucía González Menéndez  
Isabel Pérez Ortiz  
Vicente Samper Embiz

**Programas públicos**  
Aída Antonino Queralt

**Medios y redes**  
Carmen Valero Escribá

**Educación y mediación**  
José Campos Alemany

**Secretario de Dirección-Gerencia**  
Antonio Martínez Palop

**Administración**  
Rosario Campos Saborido  
Rocío Gómez Prats  
Germà Sánchez Eslava  
Jordi Sentana Carrera  
Ana Viña Sanchis

EXPOSICIÓN

**Organiza**  
Consorti de Museus de la  
Comunitat Valenciana  
Valencia  
Centre del Carmen

**Coordinación técnica**  
Isabel Pérez

**Diseño gráfico**  
Demartes estudio

**Adecuación sala y montaje**  
Art i Clar

**Prensa y Comunicación**  
Carmen Valero  
Belén Fernández

**Redes**  
Eva Rausell  
Alejandro Vidal  
Paula Sahuquillo

VIDEOS

**GAMER DREAMS**  
Vídeo 4k, color, sonido, 9'. 2025

**Dirección**  
Ana Esteve Reig  
**Asistente de producción**  
Cristina Artés

**Ayudante de dirección**  
Mónica Escartín  
**D.O.P.**

Malasombra Estudio  
**Edición de vídeo**  
Ana Esteve Reig  
**Música original y diseño sonoro**  
Diego V Navarro  
**Grafismo**  
Javier Unknos

**Agradecimientos** a Consorci  
de Museus de la Comunitat  
Valenciana, Medialab Matadero,  
UNTTTS, Embajadores, Alberto Luna  
Fernández, Scientific Computing  
Center – UAM, Arena eSports, Javier  
Moreno, Centro Budista Paramita.

**EL RITUAL DEL RESPAWN**  
Vídeo FHD, color, sonido, 22'. 2025

**Idea, guión, cámara, edición de  
vídeo**  
Ana Esteve Reig  
**Asistente de grabación**  
Francisco Ruiz Montero  
**Banda sonora original**  
Damián Schwartz  
**Grafismo**  
Fran García

Este vídeo incorpora secuencias  
de gameplay y material de archivo  
procedentes de diversas fuentes  
como: Abzu, Call of duty, Children  
of the Nile, Cyberpunk 2077, Dark  
souls, Death Stranding, Euro Track  
Simulator 2, Fortnite, Foxhole, Grand  
Theft Auto, Half Life Deathmatch,  
League of legends, Max Payne,  
Metroid, Minecraft, Moral Kombat,  
Neverwinter nights, Nexalist, Sims,  
Splatterhouse, Subnautica, Turok,  
Worlds.com, X-plane Simulator.

**Agradecimientos** a Consorci de  
Museus de la Comunitat Valenciana,  
Medialab Matadero, Movistar  
eSports Center, Movistar Koi y a  
todxs lxs gamers que compartieron  
conmigo sus experiencias.

CATÁLOGO

**Textos**  
Antonio A. Caballero Gávez  
Ana Esteve Reig  
Marta Ramos Yzquierdo

**Coordinación edición**  
Isabel Pérez

**Diseño y maquetación**  
Demartes estudio

**Fotografía**  
Juan R. Peiró

**Traducción al valenciano**  
Servici de Traducció i  
Assessorament Lingüístic de la  
Direcció General d'Ordenació  
Educativa i Política Lingüística

**Impresión y Encuadernación**  
Mundo Gráfico

© **de los textos: los autores y  
autoras**  
© **de las imágenes: los autores,  
propietarios y depositarios**  
© **de la presente edición: Consorci  
de Museus de la Comunitat  
Valenciana, 2026**

**ISBN 978-84-482-7131-2**  
**Depósito Legal V-1195-2026**

A Nicolás Bugada, Isábel Pérez, Centro del Carmen, Consorcio de Museos de la Comunidad Valenciana, Demartes y Art i clar; por hacer posible esta exposición y el catálogo.

Equipo Medialab Matadero (Javi Garriz, Bani Brusadin y Daniel Pietrosevoli), Xenovisualstudies (Esther Rizo y Pilar del Puerto), Maia Gattás, equipo Centro de Residencias Artísticas de Matadero (Luisa Espino, Isabel Galán, Paula Noya de Blas) por acompañarme durante la investigación.

Malasombra (Marta Abril & Francisco Javier Ruiz), Cristina Artés, Mónica Escartín, Diego V. Navarro y Damián Schwartz, por acompañarme en la creación audiovisual.

Antonio A. Caballero y Marta Ramos Yzquierdo por haber escrito los textos de este catálogo y haber puesto en palabras todos los pensamientos que acompañan a mi obra.

A mi familia, como siempre, por apoyarme en mi carrera.

Y en especial, a todas las personas que compartieron conmigo sus experiencias más íntimas jugando a videojuegos.

