

Vidyalab

Vidyalab, grupo artístico creado en 2019 junto con Iván Albalate (Profesor de la Facultad de BBAA de Altea y miembro de MAAP), una iniciativa de investigación artística que tiene como objetivo el autoconocimiento y el crecimiento personal a través del arte.

Vidyalab nace de la necesidad de explorar las conexiones entre arte, ciencia y transformación personal, proponiendo un enfoque interdisciplinario que permite a los participantes detectar y transformar aspectos internos que limitan su desarrollo personal. A través de prácticas artísticas interactivas y colaborativas, el proyecto busca desvelar las estructuras psíquicas y emocionales que influyen en la experiencia humana, con el objetivo de crear una mayor conciencia sobre sí mismos y sobre el entorno.

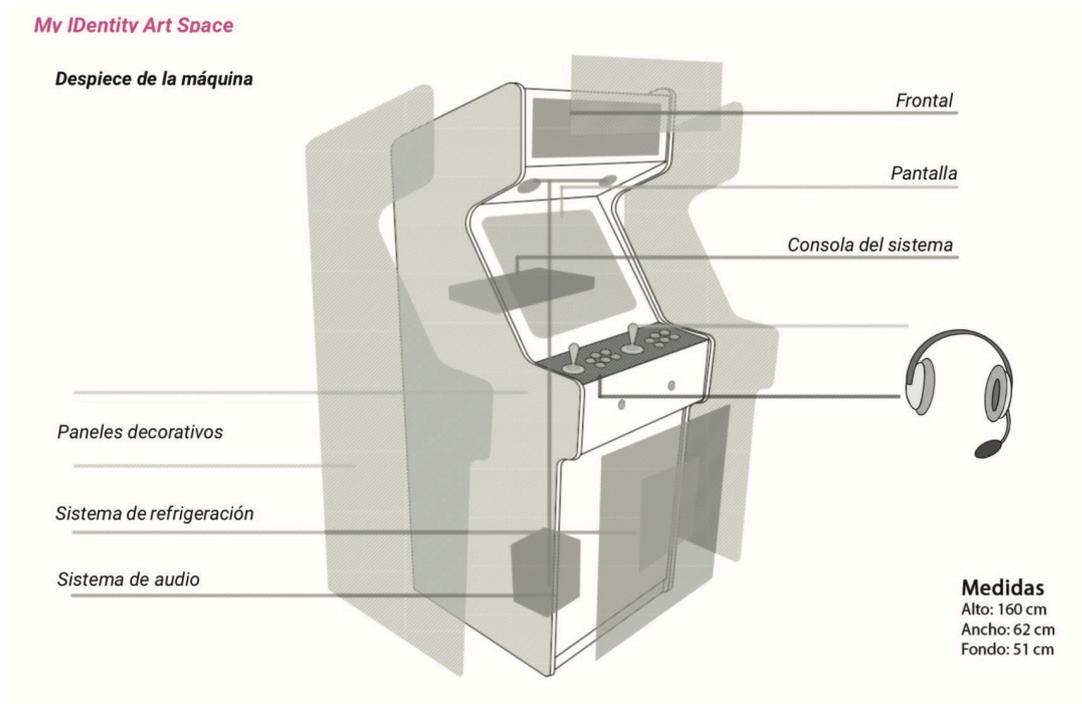
Las obras realizadas dentro de Vidyalab abarcan desde instalaciones multimedia hasta intervenciones interactivas y colaboraciones interdisciplinarias como la música, las matemáticas o la psicología, todas diseñadas para facilitar procesos de introspección y cambio.

El proyecto se sitúa en la intersección entre el arte contemporáneo y las disciplinas científicas, utilizando tecnologías y metodologías que permiten acceder a capas más profundas de la psique humana.

OBJETIVOS

- Fomentar el autoconocimiento y el crecimiento personal a través de la creación artística y las experiencias colaborativas.
- Desarrollar metodologías artísticas que permitan explorar y transformar las estructuras psíquicas y emocionales que limitan el desarrollo personal.
- Investigar la relación entre arte, ciencia y psicología para crear nuevas formas de comprender y modificar los procesos internos del ser humano.
- Crear experiencias artísticas que faciliten la introspección y el descubrimiento de limitaciones internas, utilizando el arte como herramienta de transformación.
- Promover la colaboración interdisciplinaria entre artistas, científicos y expertos en psicología, integrando conocimientos diversos en el proceso creativo.
- Establecer un espacio de exploración donde el arte se convierta en un medio para el autodescubrimiento y la transformación individual y colectiva

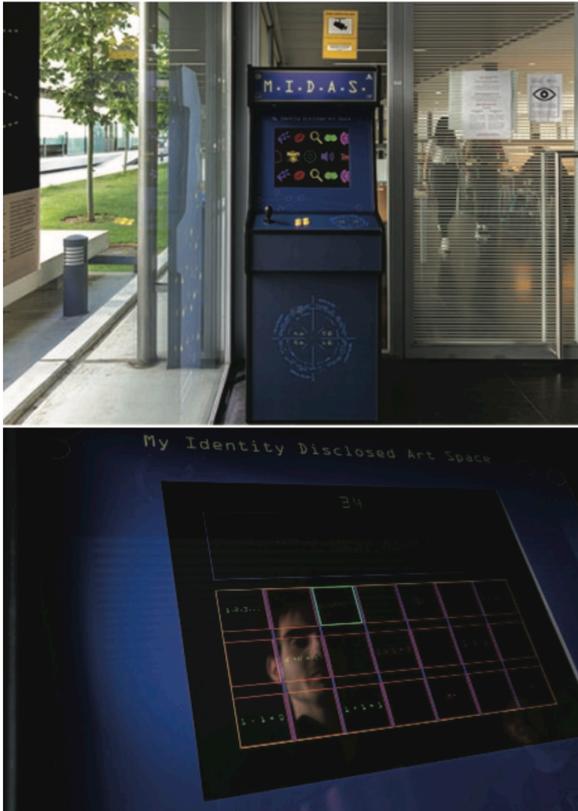
M.I.D.A.S (My Identity Disclosed Art Space), 2019



Despiece y descripción de la máquina arcade

M.I.D.A.S fue una obra interactiva creada en 2019 que explora la psique y la identidad del espectador a través de una experiencia inmersiva basada en la estética de los juegos de arcade de los años 80. La obra permite a los usuarios participar en un proceso de autodescubrimiento mediante un videojuego que, a través de una serie de estímulos visuales y auditivos, arroja un resultado personalizado sobre la estructura psíquica de la persona. La interacción con la pieza no es meramente lúdica, sino que se convierte en una herramienta para que el espectador explore y reflexione sobre su propia identidad.

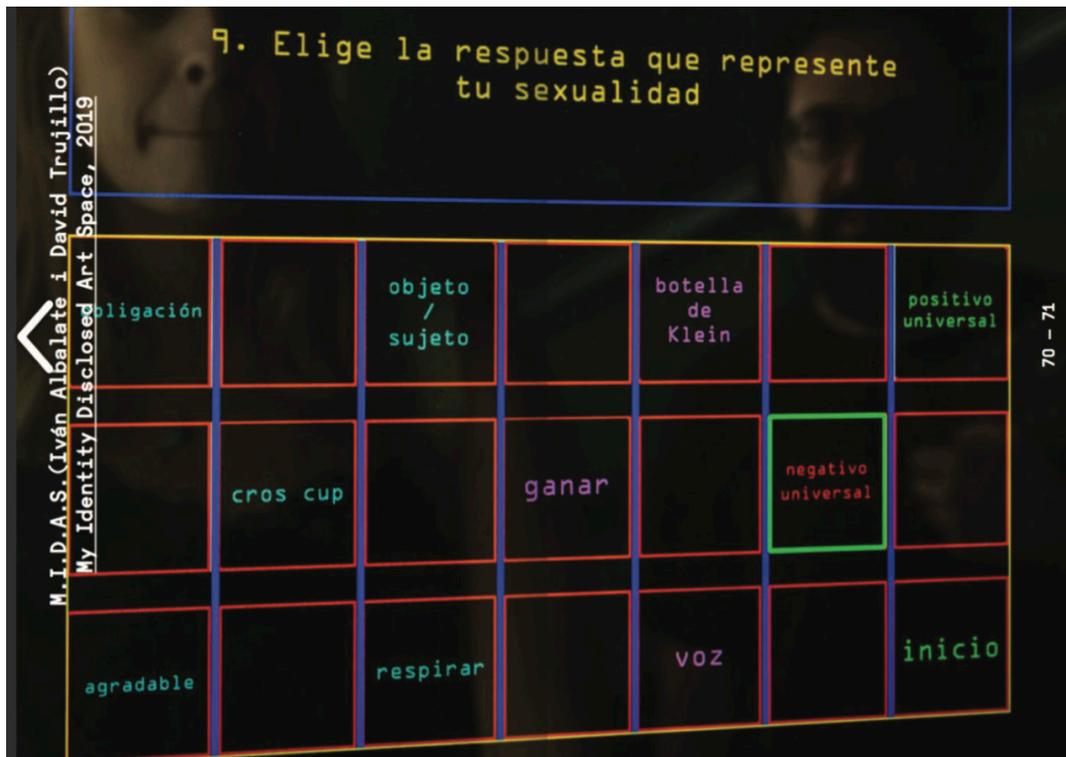
El juego está programado para responder a las decisiones del usuario y utilizar una ecuación matemática que, tras una serie de respuestas, calcula y ofrece un perfil



M.I.D.A.S. Art públic / Universitat Pública. 2019. Valencia

que sitúa al individuo en un cuadrante de un diagrama de Peirce, proporcionando una imagen precisa de su estructura mental. La obra parte de la idea de que nuestras elecciones diarias están condicionadas por una estructura psíquica subyacente que, en este caso, puede ser revelada mediante la interacción artística. La obra plantea preguntas sobre la relación entre las decisiones conscientes e inconscientes y la naturaleza del caos aparente de nuestra mente, que aquí es reformulado matemáticamente para ofrecer respuestas científicas.

La pieza invita a los participantes a someterse a una experiencia interactiva y multisensorial de 11 minutos, donde la elección de respuestas visuales y auditivas les conecta con una dimensión profunda de su inconsciente. A medida que el juego avanza, las respuestas elegidas son procesadas para formular una evaluación precisa del perfil psíquico del usuario, creando un reflejo de su identidad personal. La interacción con la máquina arcade rescata tanto la estética nostálgica como la innovación tecnológica contemporánea, combinando la ciencia, el arte y la tecnología en una sola experiencia.



Detalle de la pantalla mostrando una de las preguntas formuladas. *M.I.D.A.S.* Art públic / Universitat Pública. 2019. Valencia

La metodología de la obra se basa en una combinación de programación informática, matemáticas aplicadas y una ecuación personalizada que guía el proceso de toma de decisiones del usuario. El juego proporciona un ambiente multisensorial mediante la carga de información visual y auditiva, lo que facilita la inmersión del espectador y el acceso a respuestas inconscientes. El resultado final no solo revela un perfil psíquico del espectador, sino que también se conecta con teorías filosóficas, como el diagrama de Peirce.

M.I.D.A.S busca responder a la paradoja condicional de qué viene primero: la estructura psíquica o las decisiones que tomamos en la vida. A través de esta obra, se sugiere que el caos aparente de nuestra psique puede ser comprendido matemáticamente, reformulando nuestras decisiones y revelando patrones ocultos que forman parte de nuestra identidad. El arcade se convierte en una herramienta crítica para reflexionar sobre la naturaleza de nuestra mente y sus mecanismos de decisión.

La obra fue premiada en la convocatoria Art Públic / Universitat Pública en el año 2019.

Awareness Lab_Laboratorio del Conocimiento (2020-2022)

Es una pieza de web art creada durante los primeros meses de la pandemia, concebida como un espacio creativo y dinámico donde se presenta el proceso colaborativo de su trabajo artístico. Esta obra surge como una respuesta a las limitaciones físicas impuestas por la distancia, transformando ese obstáculo en una oportunidad para repensar la creación artística desde un enfoque digital e interactivo.

A través de esta plataforma en línea, conceptualizamos el **Plan Integral**, un método que utilizan para generar y materializar su obra, al tiempo que invitan a la participación pública mediante el Aula Abierta. Esta plataforma ofrece a cualquier persona interesada la posibilidad de conectarse, observar el proceso en tiempo real, y contribuir con ideas, críticas o preguntas, lo que enriquece y forma parte del resultado final.



Captura Web del proyecto. Laboratorio del Conocimiento / Awareness Lab, 2020

Awareness Lab nació con el objetivo de hacer visible y transformar las limitaciones que nos frenan tanto en la vida diaria como en el ámbito artístico. El proyecto busca exponer lo que nos atrapa en patrones repetitivos, para identificar los márgenes y barreras que nos impiden avanzar, utilizando el arte como herramienta para enfrentarlos y superarlos. A través de esta obra, invitamos a la reflexión sobre las

“mentiras” que nos mantienen estancados, proponiendo el arte como un medio para desatar el potencial de crecimiento integral y personal. El objetivo fue también servir de ejemplo para que otros puedan usar el arte como vehículo para evolucionar más allá de sus propias limitaciones.

La idea principal detrás de *Awareness Lab* era transmitir a cualquier público, ya sea vinculado al arte o no, un método de creación artística que les permita detectar, analizar y transformar aquellas cuestiones que obstaculizan su progreso en el día a día. A través de prácticas artísticas básicas, este proyecto ofrece una forma simbólica y sutil de redirigir las energías que nos mantienen atrapados en un “laberinto cotidiano de no puedo”, hacia resultados tangibles que deseamos alcanzar. No es necesario tener conocimientos previos de arte para aplicar esta metodología, lo que hace del proyecto un espacio accesible y transformador, tanto para principiantes como para aquellos con experiencia en el campo artístico.

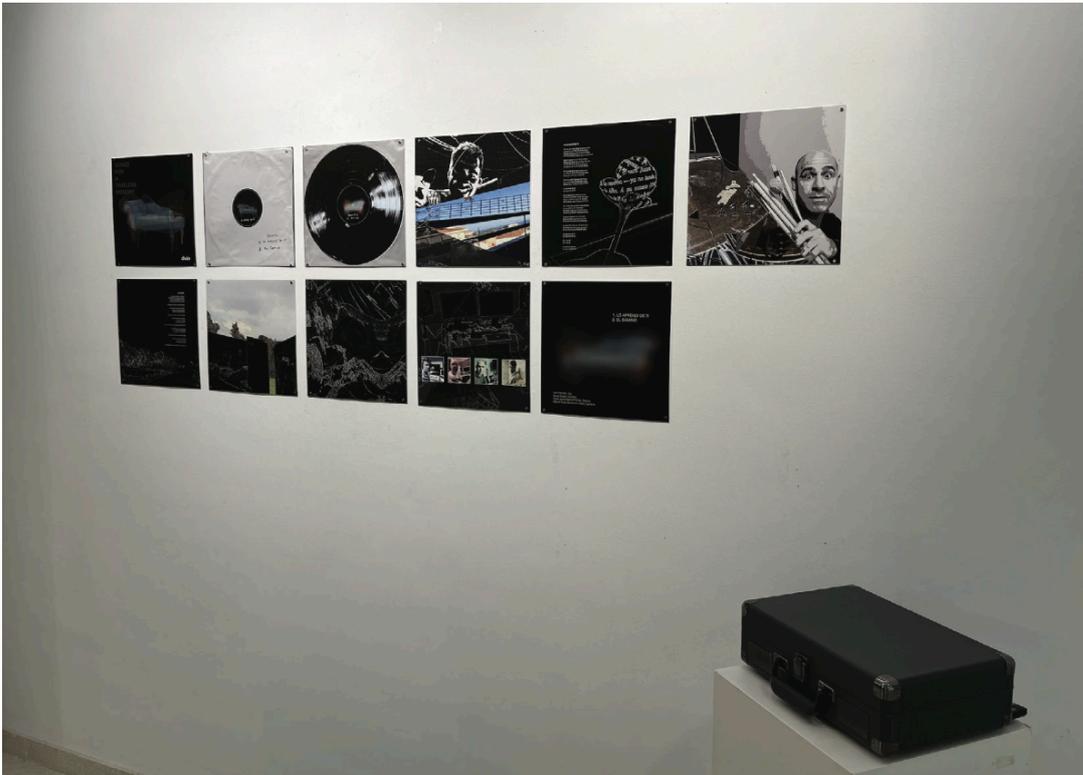


Captura Web del proyecto. *Laboratorio del Conocimiento / Awareness Lab*, 2020

La obra en sí es un *website* concebido como un espacio creativo y dinámico donde el proceso de trabajo colectivo se realiza de manera remota. En este entorno digital, los artistas debaten, planifican y desarrollan su Plan Integral de Creación, utilizando un método propio que genera y materializa su obra artística.

Songs for a Timeless Memory, 2021

Este proyecto, ya se ha desarrollado anteriormente dentro del marco del grupo de investigación MAAP, donde se explicó que la obra se realizó específicamente para la exposición ***La huella en la memoria***. Por dicha razón aquí queremos poner un mayor énfasis en el proceso, y es que, la obra, explora la capacidad de las canciones para actuar como contenedores emocionales permanentes, anclando recuerdos específicos en la memoria.



Songs for a Timeless Memory, Exposición La huella de la memoria. Sala de exposiciones BBAA Teruel. 2021

A lo largo del proceso de creación, que abarcó desde febrero hasta noviembre de 2021, se priorizó la captación auténtica de momentos creativos claves. Lejos de la post-edición digital que busca la perfección, la obra celebra los errores y fallos que emergen en la grabación, subrayando la belleza de lo imperfecto. Este enfoque artesanal y analógico permite que cada canción conserve la huella del proceso creativo, convirtiendo cada toma en un testimonio irreplicable del estado emocional del grupo.

La música, como principal elemento de esta obra, estimula ambos hemisferios cerebrales, creando una conexión emocional y duradera con el recuerdo que se conserva a lo largo del tiempo. La obra recopila canciones creadas desde febrero

hasta noviembre de 2021, documentando el recorrido del colectivo a través de sus experiencias, decisiones y errores, y plasmándolos en una obra física en forma de vinilo, que actúa como una huella indeleble del proceso creativo. Y actúa como puente entre la memoria individual y colectiva, conectando al oyente con las vivencias y decisiones del grupo.



Songs for a Timeless Memory, Vinilo. 2021

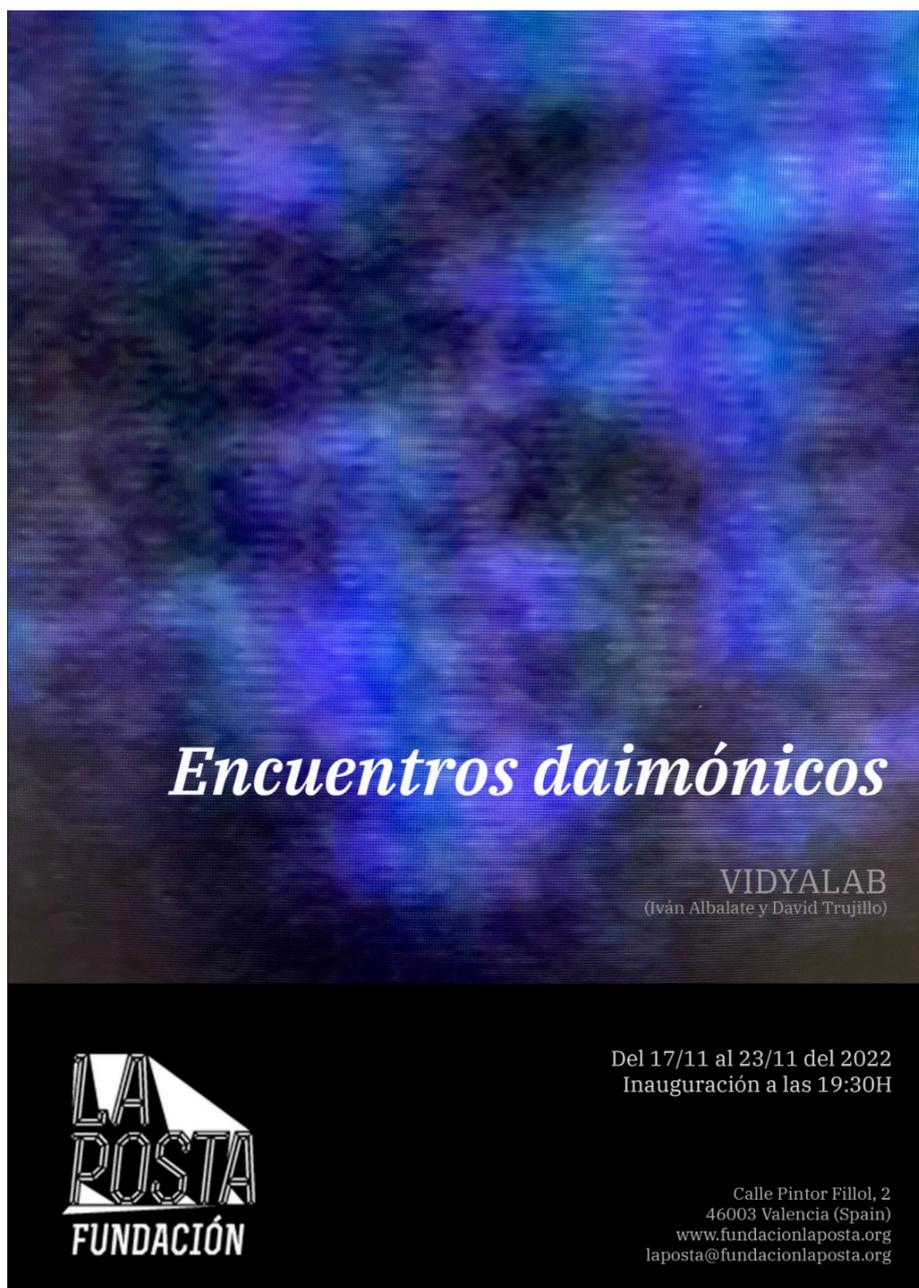
Las decisiones creativas de los miembros de Diván quedaron plasmadas en un vinilo, un formato tangible que refuerza el concepto de archivo sonoro y visual. Las imágenes que acompañan el disco, seleccionadas por el grupo, reflejan momentos significativos del proceso, mientras que el diseño del contenedor físico actúa como un homenaje a la estética analógica, enfatizando la conexión entre lo sonoro y lo visual.

En definitiva, *Songs for a Timeless Memory* no solo captura momentos fugaces de inspiración, sino que también plantea una reflexión más amplia sobre el valor de lo

imperfecto, el error y el proceso creativo como un todo. El vinilo, al actuar como un objeto físico que guarda estos recuerdos, se convierte en un símbolo del recorrido artístico de Diván, un grupo de música que se enfrenta a los desafíos de la creación con una mirada introspectiva y consciente de su propia evolución.



El camino. Letra de la canción e imagen incluida en el vinilo *Songs for a Timeless Memory*, 2021



Encuentros daimónicos. Cartel de la exposición. 2022

La exposición se incluye en el ciclo *Stranger Than We Think*, serie de exposiciones con cuatro propuestas expositivas abordadas desde la perspectiva de la arqueología de los medios y citadas en el apartado anterior del grupo de investigación MAAP. Por dicha razón aprovechamos para desarrollar el proyecto expositivo de vidyalab.

En ***Encuentros Daimónicos*** podemos observar una mayor aportación personal que en los anteriores proyectos de vidyalab, ya sea por el uso de los circuitos cerrados de televisión o sonido, o por la temática pues se adentra en lo paranormal y lo

extrasensorial, utilizando dispositivos analógicos antiguos para captar señales acústicas y visuales en espacios cerrados.



Duo et Duo Adde Usque At Tres. Encuentros daimónicos. Exposición en La Fundación La Posta. Valencia, 2022

La obra se centra en la idea de contactar con lo no visible y lo desconocido, proponiendo una exploración artística sobre la relación entre la tecnología y las energías invisibles. A través de esta instalación site-specific, presentamos una serie de dispositivos que registran las señales recogidas durante el tiempo en que la sala de exposición permanece cerrada, sugiriendo la presencia de una realidad daimónica.

La exposición incluye múltiples piezas que juegan con la percepción del espectador, como ***Duo et Duo Adde Usque At Tres***, una instalación que recrea el momento de captación de las señales acústicas y visuales tomadas en el propio espacio expositivo.

Además, la muestra se completa con una fotografía que lleva por título ***Inventum Memoria*** y que aglutina todos los momentos fotografiados durante el proceso de documentación y captura de energías en forma de señales audiovisuales. Un vídeo arte, titulado ***Medium tempus***, donde se visualizan las psicoimágenes capturadas por el sistema ideado por Schrieber, pero ralentizadas para apreciar los resultados obtenidos. Por último, un Qr que transporta al entramado virtual, donde los asistentes encuentran ***Exspiravit mundi*** una canción del grupo Diván y que se sustenta en las investigaciones de Friedrich Jürgenson.

La exposición propone un viaje más allá de lo visible, utilizando tecnologías arcaicas para registrar fenómenos paranormales y energías ocultas. Está diseñada como una instalación interactiva, donde las señales captadas en tiempo real sugieren la presencia de una realidad oculta. Los espectadores son invitados a participar en esta experiencia a través de las imágenes y sonidos capturados por los dispositivos analógicos, estableciendo un diálogo con lo desconocido.

Y sugiere que hay más en el mundo de lo que perciben nuestros sentidos, y que las tecnologías, tanto antiguas como contemporáneas, pueden servir como herramientas para descubrir esas realidades ocultas. La obra cuestiona la frontera entre lo visible y lo invisible, y plantea una reflexión sobre cómo la tecnología puede ayudar a desentrañar lo que queda fuera del alcance de nuestra percepción.