

Luis Adelantado

Gallery

Salas 3 y 4
ALUCINACIONES. ANA ESTEVE REIG

Del 30 de Enero al 9 de aJanuary 30 to April 9

Alucinaciones

La Galería Luis Adelantado tiene el placer de presentar la primera exposición individual de Ana Esteve Reig. *Alucinaciones* es el título elegido por la artista para esta muestra, en la que se alude, por un lado, a las llamadas alucinaciones de la Inteligencia Artificial —sus errores interpretativos, sus desvíos imaginativos— y, por otro, a esos territorios híbridos donde lo virtual, lo simbólico y lo afectivo se confunden: espacios como el cosplay, los metaversos o los videojuegos, lugares que pertenecen a la ficción pero que ya conforman parte esencial de nuestra realidad contemporánea.

La exposición propone un recorrido por la obra de Ana Esteve Reig en torno a las imágenes producidas por la tecnología, los modos actuales de construcción identitaria y la potencia transformadora de lo virtual. Su mirada establece una relación crítica y al mismo tiempo profundamente afectiva con los entornos digitales, entendiéndolos no como un espacio hedonista, sino como laboratorios sociales donde construir nuevas formas de subjetividad: deseos, miedos y mitologías. Su trabajo desestabiliza los regímenes de visibilidad contemporáneos, proponiendo nuevas formas de corporización y agencia en entornos mediados por el vídeo.

A través del lenguaje propio del videoarte —poético, narrativo y conceptual— la artista aborda cuestiones universales como la necesidad humana de proyectarse en imágenes y la forma en que la tecnología condiciona nuestra percepción del mundo. Del mismo modo, su obra dialoga con los feminismos contemporáneos, reactivando figuras y arquetipos invisibilizados, generando interfaces que reconfiguran la experiencia y la imaginación del cuerpo en el universo virtual (Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, 1991).

En *Lucky Images* (2024), Ana Esteve Reig explora el deseo universal de encontrar la fortuna. El vídeo, generado con IA, actúa como un dispositivo “mágico” capaz de simular fenómenos como estrellas fugaces, arcoíris o el mítico rayo verde. Las imágenes, aunque irreales, no pierden su poder de sugestión: nos sitúan en un territorio entre la simulación, lo digital y la experiencia emocional. Este trabajo reflexiona sobre el valor simbólico de la imagen y sobre cómo la IA —hoy convertida en un oráculo algorítmico— condiciona nuestras expectativas, esperanzas y hábitos de visión.

El díptico audiovisual *Link, una historia de amor* (2024) profundiza en el fenómeno del Cosplay como acto de devoción y mecanismo de construcción identitaria. Sus personajes encarnan a Link, héroe del universo *The Legend of Zelda*, personaje concebido como puente entre la persona que juega y el mundo virtual. La obra subraya el estudio del gesto, la imitación de movimientos y la recreación minuciosa del personaje revelan la capacidad de los videojuegos para articular comunidades, afectos y narraciones compartidas.

En *Estudios del parpadeo* (2022), nos adentramos en un paisaje compuesto por escenarios del Metaverso —principalmente *Second Life*— guiados por testimonios que analizan el malestar, la evasión y la búsqueda de la transformación personal. La obra establece un paralelismo entre la inmersión virtual, la meditación y otras prácticas espirituales, proponiendo lo digital como un espacio desde el que habitar otras formas de presencia. La figura del avatar, con su genealogía que va de la teología hindú a la ciencia ficción, se convierte aquí en símbolo de tránsito, aprendizaje y multiplicidad.

Completa la muestra el estreno de la pieza *Lilith* (2026), generada con IA y protagonizada por un personaje femenino que atraviesa incesantemente portales en un entorno virtual. La obra recupera la figura mitológica de Lilith, tradicionalmente considerada desde una perspectiva patriarcal como mujer peligrosa: el arquetipo de libertad radical. Al situar a un personaje femenino autónomo en un entorno inspirado en videojuegos —donde la representación de la mujer sigue siendo escasa o hipersexualizada—, la artista activa una crítica necesaria sobre los imaginarios culturales que definen nuestro presente. El recorrido infinito de la protagonista a través de portales se puede interpretar como un vídeo autobiográfico en el que el alter ego de la artista lucha en bucle por romper con las limitaciones que persiguen a su práctica como videoarte, así como las barreras que encuentra en su día a día como mujer. La exposición se cierra con una escultura en 3D basada en uno de los portales del vídeo *Lilith* (2026): un objeto liminal que materializa el tránsito entre mundos y que funciona como umbral físico hacia las narrativas virtuales que recorren toda la muestra.

Como nos recuerda Remedios Zafra, “las pantallas son hoy ventanas desde las que nos exponemos y nos miran” (*Un cuarto propio conectado*, 2010), Con *Alucinaciones*, Ana Esteve Reig nos invita a contemplar cómo las tecnologías contemporáneas —la IA, los videojuegos, los metaversos— reconfiguran nuestras formas de mirar y de ser. Su investigación y producción artística muestra estas pantallas como un espacio fértil donde pensar e imaginar otras posibilidades de deseo y de existencia en el aquí (real) y el ahora (virtual).

Sobre la artista

Ana Esteve Reig (Agres [Alicante], 1986) ha desarrollado una trayectoria centrada en la investigación audiovisual y en el análisis crítico de las comunidades digitales, la cultura popular y las formas de representación contemporáneas.

Su obra se ha mostrado en instituciones como el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, el Museo DA2 Artium de Salamanca; Museum IVAM Cada Alcoy, La Casa Encendida, Madrid; LABoral, Gijón; y el CCCC, Valencia, entre otras. Internacionalmente ha expuesto en The 5th Floor en Tokio (Japón) o en el Kasseler Kunstverein de Kassel (Alemania).

Ha recibido becas y apoyos de instituciones como Medialab Matadero Madrid, Multiverso BBVA y del Ministerio de Cultura. Su trabajo forma parte de diversas colecciones públicas y privadas en España y Europa como Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), Institut Valencià d'Art Modern (IVAM) y se ha consolidado como una de las voces más relevantes de su generación en el ámbito del videoarte y la reflexión crítica sobre la tecnología, la identidad y lo digital.

