

Ana Esteve Reig

Alucinaciones

Salas 3 y 4

Sobre el proyecto

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).

ANA ESTEVE REIG



La obra de Ana Esteve Reig (Agres, 1986) se desarrolla principalmente en el ámbito del vídeo arte. A través de sus producciones, la artista aborda cuestiones como la construcción de arquetipos sociales, la identidad como algo no estable, la dicotomía entre realidad y ficción, y las dinámicas sociales en la realidad virtual. Interesada en la ficción, Esteve Reig, se acerca al papel del individuo como sujeto que pertenece a una realidad colectiva y compleja a través de sus manifestaciones culturales, sus ritos y sus costumbres. Para ello, la artista elabora en profundidad el guión y el montaje final, seleccionando meticulosamente tanto las localizaciones, como el decorado y los performers. Su trabajo ha sido galardonado con la Beca Multiverso de Creación de Videoarte BBVA, y premiado con ayudas para la producción tanto del

Ministerio de Cultura y Deporte, como de la Comunidad de Madrid. Así mismo, ha sido finalista del Premio BMW 2023. Protagonizó una exposición individual en el Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid y su obra ha sido expuesta también en importantes instituciones tales como; el Instituto Valencià d'Art Modern de Alcoi, el Centro de Arte Dos de Mayo y el El Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC), entre otras. Actualmente tiene su exposición individual, *El ritual del Respawn*, en el CCCC (Centro del Carmen de Cultura Contemporánea) de Valencia.



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 video 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 video *Lilith (2026)*: un objeto liminal que materializa el tránsito entre mundos Hipocrepis Valentina, Limonium Cavanillesii, Silene de Iclinis (de Ifach) y Thymus Webbianus.

[LINK VIDEO](#)

0913-0022
Ana Esteve Reig
Lilith, 2026
Video 4k, color, sonido.
Ed. 1/3.
18m 20s.





0913-0026
Ana Esteve Reig
Portales, 2026
Impresión 3D de PLA.
18.5 x 17 x 25 cm.





para que el deseo se cumpla:

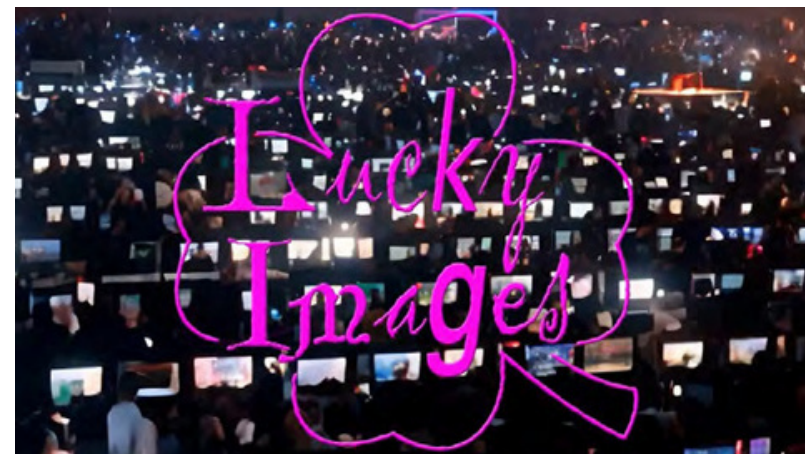


para que el deseo se cumpla:

para que el deseo se cumpla:

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.

[LINK VIDEO](#)

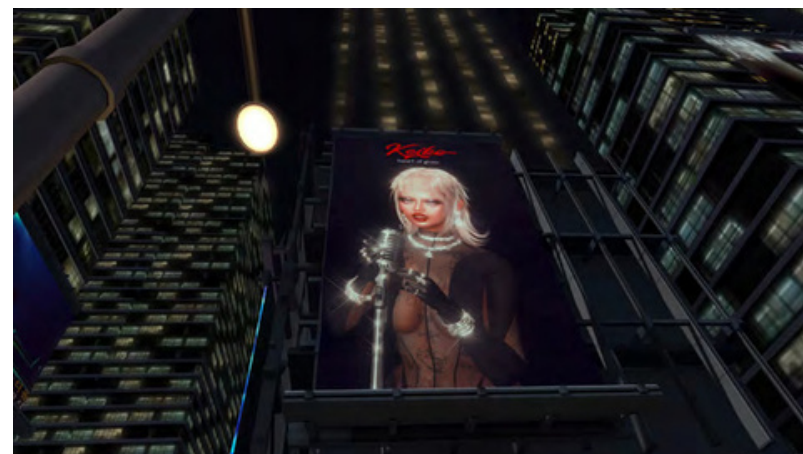
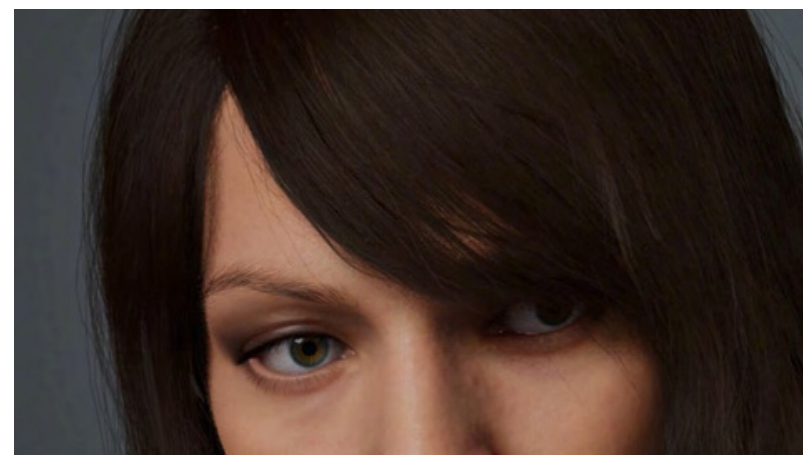


0913-0017
Ana Esteve Reig
Lucky Images, 2024
Video FHD, color, sonido.
Ed. 1/3.
8m 5s.



En estudios del parpadeo (2022), nos adentramos en la pantalla del ordenador para descubrir diferentes escenarios virtuales que se sitúan principalmente en un metaverso (Second Life) mientras escuchamos dos voces en off que nos cuentan como lidian con el malestar de diferentes formas. A través de estos testimonios se crea un paralelismo entre la realidad virtual y la meditación (y otras prácticas espirituales) como formas para pasar a otra dimensión y lidiar con problemas o preocupaciones y proyectar aquello que no conseguimos en la vida real. Los protagonistas están representados a través de avatares mientras se mueven y habitan estos escenarios virtuales. Una tercera voz nos guía en la meditación para dejarnos llevar por este viaje virtual.

LINK VIDEO

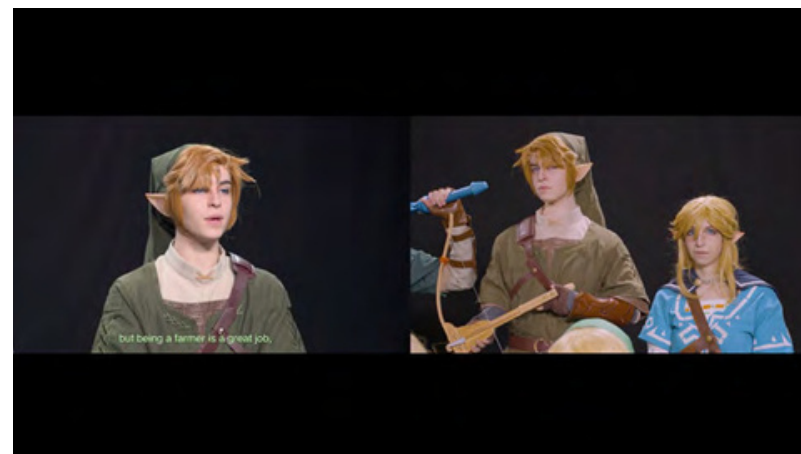


0913-0005
Ana Esteve Reig
Estudios del parpadeo 2022
Video FHD 1920 x 1080 25 fps.
Ed. 1/3.
21m



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.

[LINK VIDEO](#)



0913-0023
Ana Esteve Reig
Link, una historia de amor, 2024
Vídeo 4k, color, sonido.
Ed. 1/3.
9m

SALAS 1 y 2

El pie del bosque
Lamarche-Ovize

SALAS 3 y 4

Alucinaciones
Ana Esteve Reig

Para más información:
Olga Adelantado
olga@luisadelantado.com

Luis Adelantado
Valencia

Bonaire, 6
46003 VALENCIA.España
T: (+34) 963 510 179
info@luisadelantado.com
luisadelantadovlc.com