

Poble Sec Col·lectiva

PREESTRENA: divendres 3 d'octubre, de 18:00 a 22:30

INAUGURACIÓ: divendres 10 d'octubre, de 18:00 a 22:30

Durada: el 3 al 31 d'octubre de 2025, de dimarts a dissabte, 15:00–20:00 (o amb cita prèvia)

Col·lectiva reuneix art, disseny industrial ètic, codi dibuixat a mà i narrativa visual, celebrant talents actius del barri del Poble-sec a Barcelona. La primera edició té com a fil conductor la “creació” sense l’ús d’intel·ligència artificial, guiada únicament per la intuïció humana.

Acollida per mono30, un espai dedicat a investigar l’Antropocè i l’ampliació de la condició humana, l’exposició explora com creem, juguem i narrem en un moment d’urgència planetària, a través de petites accions locals, intencions significatives i un ús reflexiu de continguts, tècniques i materials.



Carmen Barca (Disseny gràfic)

La pràctica de Carmen Barca es construeix a partir de la intuïció i d’una marcada sensibilitat geomètrica, articulada mitjançant processos digitals directes i viscerals. La seva obra, de caràcter cru i experimental, genera un ordre visual propi on dibuixar, esborrar i refer esdevenen gestos essencials dins d’un recorregut creatiu en què la intuïció preval sobre la norma.

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



Christiana Beck (Pintura a l’oli)

La pintura de Christiana Beck explora el moviment i el creixement a través de tècniques en oli i tinta. Inspirada per la temporalitat lenta i estratificada dels processos naturals, la seva pràctica es vincula a l’experiència pedagògica *Montessori* i a una trajectòria que abraça la imperfecció i l’experimentació com a motors creatius.

[christianabeck.com](https://www.christianabeck.com)



Oriol Garcés (Disseny de mobiliari)

L’obra d’Oriol Garcés se situa en el diàleg entre artesania, simplicitat i funcionalitat. Les seves peces, concebudes amb materials nobles com el roure massís i elements orgànics en tons naturals, busquen la creació d’objectes útils i duradors que estableixin vincles sensibles amb l’espai i amb les persones. La seva estètica es defineix per la calidesa, la serenor i l’atemporalitat.

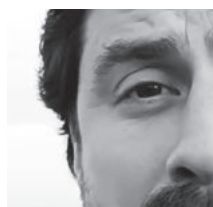
[instagram.com/nus.estudi](https://www.instagram.com/nus.estudi)



Fernando García / David Rodríguez (Disseny interactiu)

Fernando García i David Rodríguez articulen la seva pràctica en la intersecció entre el joc, l’artesania i la tecnologia. Procedents del desenvolupament de videojocs, generen propostes interactives que oscil·len entre el lúdic i el provocador: des de petites màquines arcade amb comandaments alternatius fins a grans instal·lacions multijugador en viu.

[fernandog.cat](https://www.fernandog.cat)



Sebastián Salazar Claro (Cinema)

Recent guanyador de la primera edició de la convocatòria “Work in Progress” del *Festival Internacional de Cinema d’Osca* amb el seu curtmetratge *La ciudad de los dioses* (2026), ha estat igualment qualificat per als *Premis Academy Awards* amb *En el cielo me dejas caer* (2020) i *Alma* (2023), obres que exploren problemàtiques familiars i les dificultats de créixer en contextos vulnerables..

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



Stefano Vuga (Disseny de jocs)

La trajectòria de Stefano Vuga integra disseny gràfic, narrativa i tecnologies inclusives. Establert a Barcelona, desenvolupa projectes independents i llibres infantils que prenen com a punt de partida la memòria, el joc i la poesia visual. És co-creador de *Giulia-CC*, una eina tàctil imprimible en 3D destinada a infants amb discapacitat visual, que combina imaginació formal i compromís social.

easychair.org/publications/paper/kS1b/open