

Poble Sec Col-lectiva

PREESTRENO: viernes 3 de octubre, de 18:00 a 22:30

INAUGURACIÓN: viernes 10 de octubre, de 18:00 a 22:30

Duración: del 3 al 31 de octubre de 2025, de martes a sábado, 15:00–20:00 (o con cita previa)

Col-lectiva reúne arte, diseño industrial ético, código dibujado a mano y narrativa visual, celebrando talentos activos del barrio de Poble Sec en Barcelona. La primera edición tiene como hilo conductor la “creación” sin el uso de inteligencia artificial, guiada únicamente por la intuición humana.

Acogida por mono30, un espacio dedicado a investigar el Antropoceno ampliado la condición humana, la exposición explora cómo creamos, jugamos y narramos en un momento de urgencia planetaria, a través de pequeñas acciones locales, intenciones significativas y un uso reflexivo de contenidos, técnicas y materiales.



Carmen Barca (Diseño gráfico)

Carmen crea desde la intuición más que desde la formación académica, guiada por una fuerte intuición geométrica y un proceso digital visceral. Las formas no solo le hablan; le gritan. Su trabajo es crudo, experimental y está arraigado en un orden visual personal. Dibujar, borrar y rehacer forman parte de un camino espontáneo donde la intuición supera las reglas.

instagram.com/drawnfeeling



Christiana Beck (Pintura al óleo)

Christiana es pintora y trabaja con óleo y tinta, inspirada por la naturaleza lenta y por capas del proceso/recorrido. Su proceso refleja el movimiento y el crecimiento, al igual que su trayectoria artística y su experiencia en educación Montessori. Como un niño que aprende mediante prueba y error, cada obra se desarrolla poco a poco, abrazando la imperfección y la exploración.

christianabeck.com



Oriol Garcés (Diseño de mobiliario)

Oriol es diseñador de mobiliario e interiores. Su trabajo surge del diálogo entre la artesanía, la simplicidad y la funcionalidad. Cada pieza nace del deseo de crear objetos útiles, duraderos y con alma—que conecten con el espacio y con las personas. Trabaja principalmente con roble macizo y materiales orgánicos en tonos naturales, buscando siempre una estética cálida, serena y atemporal.

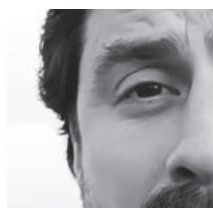
instagram.com/nus.estudi



Fernando García / David Rodríguez (Diseño interactivo)

Fernando y David utilizan su experiencia en desarrollo de videojuegos para crear espacios interactivos que son tanto lúdicos como provocadores. Su inspiración nace en la intersección entre la artesanía, el juego y la tecnología. Crean desde pequeñas máquinas *arcade* con mandos alternativos hasta grandes instalaciones multijugador en vivo.

fernandog.cat



Sebastián Salazar Claro (Cinema)

Reciente ganador de la primera edición de la convocatoria “Work in Progress” del *Festival Internacional de Cine de Huesca* con su cortometraje “La ciudad de los dioses” (2026), calificado también a los *Premios Academy Awards* con “En el cielo me dejas caer” (2020) y “Alma” (2023), obras que exploran problemáticas familiares y las dificultades de crecer en contextos vulnerables.

instagram.com/_s_claro/



Stefano Vuga (Diseño de juegos)

Stefano es diseñador, autor e ilustrador, y su recorrido creativo une diseño gráfico, narrativa y tecnologías inclusivas. Trabaja en Barcelona, desarrollando proyectos independientes y libros infantiles inspirados en la memoria, el juego y la poesía visual. Es co-creador de Giulia-CC, una herramienta táctil imprimible en 3D para niños con discapacidad visual, que une diseño imaginativo y propósito social.

easychair.org/publications/paper/kS1b/open