



**Comisario |**

Moisés Mañas

**Exposición realizada |**

Rosa Santos, Valencia  
del 06 al 27/07/2025

**Web expo VLC |**

<https://www.rosasantos.net/exposicion/mois-es-manas-3/>

**Colabora |**

Vicerrectorado Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad ~  
Universitat Politècnica de València (UPV)  
Laboratorio de luz ~ UPV

**Diseño |**

asterismo \*\* ~ Álvaro Terrones

**Fotografía |**

Nacho Lopez / @nacho\_lopez\_fotografia

**Edita |**

Galería Rosa Santos

**Textos |**

Pedro Bella  
Moisés Mañas  
Miguel Rangil

**www.rosasantos.net**

Carrasquer 1,  
46001, València, Spain  
(+34) 960 066 397

ISBN: 978-84-09-82381-9  
2026

---

**ROSA** VLC  
**SANTOS**  
GALERÍA



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**ROSA** VLC  
**SANTOS**  
GALERÍA



## ÍNDICE

**Anomalías. Pedro Bello & Miguel Rangil** 6

---

**Miguel Rangil** 8

*Sobre la caída de los cuerpos* 12

**Pedro Bella** 28

*WaterSyntopy, Exogenous System y SeedsSyntopy* 34

---

**Rosa Santos Galería Internacional** 54

**ES** | La anomalía como desviación y discrepancia surge como aquello que escapa a la norma, tiene un defecto de forma y hasta posiblemente de uso. Se construye como un desafío a los parámetros establecidos por los propios algoritmos dominantes desde un punto de vista social, tecnocrónico y artístico, afectando a las subjetividades como apunta la científica y teórica clave del *data behaviorism*, Antoinette Rouvroy.

En la búsqueda relacional del concepto de anomalía como lugar-dispositivo, entendiendo lugar como lugar antropológico (cargado de historia) y dispositivo como cualquier cosa que tenga la capacidad de capturar, dirigir, orientar o modelar el comportamiento de los seres vivos, surge transversalmente el término algoritmo como elemento conmutador y "ser" vivo que ayuda a construir imaginarios insólitos personalizados, artificiales, algoritmizados, codificados o meca-fabricados como ficciones biorefenciales y como modelos información-organismo.

La muestra pretende generar un debate entre dos jóvenes artistas del territorio español (Pedro Bella / Miguel Rangil) a través de sus respectivos trabajos multimedia como una decisión y toma de consciencia por revisar y enfrentar esos imaginarios anómalos que nos muestran la inestabilidad de la contemplación mediada y la transformación de lo anómalo en ordinario y predictivo.

En la primera planta, encontramos la serie **Fractura** de Miguel Rangil (*Fractura I, Fractura II y Diagrama*). Diversas fuerzas conjuran para hacer que la piedra caiga, que el agua se derrame o que el gas llene un recipiente, ocupan un espacio en el entendimiento de lo real, construido mediante la experiencia. El conjunto se presenta como un ejercicio de observación computacional a partir de un modelo predictivo (IA), capaz de generar el futuro inmediato a partir de imágenes previas. ¿Opera lo físico en lo algorítmico?

En la planta baja, **WaterSyntopy, SeedsSyntopy y Exogenous System** de Pedro Bella se presenta como formas de explorar nuevas maneras de imaginar y crear desde una mirada no antropocéntrica a través de una serie de piezas que hacen uso de biomateriales caseros, impresión 3D con elementos alternativos. El conjunto pretende crear entornos de ficción virtuales posthumanistas utilizando realidad aumentada para expandir y contextualizar los imaginarios que envuelven las piezas, fortaleciendo su dimensión especulativa y fantasiosa.

**Moisés Mañas**

Comisario de la exposición | Artista multimedia y docente de la UPV

## Anomalías. Pedro Bello & Miguel Rangil | 6 ~ 27/06/2025

**EN** | Inasmuch as deviation and discrepancy, an 'anomaly' signals what slips through the cracks of the norm, possessing a flaw in form and maybe even in function. It challenges the parameters set in place by dominant algorithms from a social, technotronic and artistic optic and, as argued by Antoinette Rouvroy, the leading researcher and theorist in *data behaviourism*, it also has an impact on subjectivities.

In the relational search for the concept of anomaly as a place-device—taking 'place' to mean an anthropological place (freighted with history), and 'device' to be something capable of capturing, directing, guiding or shaping the behaviour of living beings—the term 'algorithm' emerges transversally as a switching element and a 'living' being that helps construct unusual personalized, artificial, algorithmized, encoded and mechanically fabricated imaginaries that operate as bio-referential fictions and as information-organism models.

The idea behind the exhibition is to generate a debate between two young Spanish artists (Pedro Bella / Miguel Rangil) through their respective multimedia works, as an awareness-raising and conscious decision to revisit and confront those anomalous imaginaries, which reveal the instability of mediated contemplation and the transformation of the anomalous into the ordinary and the predictive.

On view on the ground floor is the series **Fractura** by Miguel Rangil (Fractura I, Fractura II and Diagrama). Various forces align to make a stone fall, for water to spill or gas to fill a container. They occupy a space in our understanding of the real, built on experience. This body of work is presented as an exercise in computational observation based on a predictive AI model capable of generating the immediate future from pre-existing images. Does the physical operate within the algorithmic?

On the lower floor, **WaterSyntopy, SeedsSyntopy and Exogenous System** by Pedro Bella are presented as forms of exploring new ways of imagining and creating from a non-anthropocentric perspective, through a series of pieces that use homemade bioplastics and 3D-printing with alternative materials. As a whole, it aspires to create virtual post-humanist fictional environments using augmented reality to expand and contextualize the imaginaries that undergird the pieces, reinforcing their speculative and fantastical dimension.

**Moisés Mañas**

Curator | Multimedia artist and lecturer at UPV (Polytechnic University of València)







**Miguel Rangil (Toledo, 1998) |**

Piensa a partir de textos, imágenes y vídeo nuevos imaginarios algorítmicos y posibles ficciones técnicas en el contexto automatizado de la visualidad. Sus obras han sido expuestas en diversos espacios e instituciones culturales desde 2019, entre los que destacan Ars Electronica (2023), Medialab-Matadero (2022), KUNSTHALLE (2023) y Etopia: Centro de Arte y Tecnología (2022), entre otros. Desarrolla su investigación desde 2024 en el grupo Laboratorio de Luz, en la Universitat Politècnica de València.

■ He uses texts, images and video to conceive new algorithmic imaginaries and possible technical fictions in the automated context of visibility. His works have been exhibited in various cultural spaces and institutions since 2019, including Ars Electronica (2023), Medialab-Matadero (2022), KUNSTHALLE (2023) and Etopia: Centre for Art and Technology (2022), among others. He has been conducting his research since 2024 in the Laboratorio de Luz group at the Universitat Politècnica de València.

**web:** [miguelrangil.com](http://miguelrangil.com) | **instagram:** @rangilmiguel

Sea Fractura un ejercicio de observación donde  
augurios de cambios de fase,  
quedan obstruidos,  
descomprimidos, anulados,  
ante pulsos con cuerpos, entidades, enlaces,  
por lo físico  
otrora unidos.

Fricción-rozamiento--presión-aceleración  
Magnitudes y estados, contenidos en previa materia  
secuenciación

iteración de imagen + predicción / t = desarticulación.

Por tanto

Laminaciones.

Difracciones sin obstáculos.

Fluidos que tienden al infinito.  
Sin nociones de masa,  
centros de gravedad o  
conservación.

solo memoria e imágenes

de cómo la piedra impactó,  
de cómo la llama se prendió,  
de cómo el agua se derramó.

Se concluye, a partir de aquí

mallas desplegadas,  
n acontecimientos infinitos/ indeterminados/ inconclusos

encapsulados en filtros  
convolucionales y capas recursivas.  
toda imagen parte de otra y vuelve  
hacia sí.



## Sobre la caída libre de los cuerpos |

*Este tipo de tiempo tiene poco espacio, o no tiene ninguno; es estacionario y no tiene movimiento, no va a ninguna parte, es antinewtoniano, además de ser instantáneo, y va contra las ruedas del reloj del tiempo.*

(Smithson, 2009, p.16)

**ES** | Nuestra comprensión de la realidad material, una comprensión que alude en sus primeras negociaciones a lo físico, residía primordialmente no en la observación sino en la fricción con la experiencia. El pasado, la repetición continua de acontecimientos, las causas y los efectos, venían a construir nuestro entendimiento de lo real. No hay garantía lógica de que la piedra caiga al suelo, solo expectativas basadas en nuestra relación con los objetos. Toda confianza en lo físico implicaba un acto de fe, un razonamiento inductivo. El agua llena un recipiente, el viento zarandea las hojas y la piedra cae al suelo porque siempre cae.

Desde el siglo XVII, bajo los parámetros de la mecánica clásica asentados en los postulados newtonianos, la comprensión de lo real cambió. El agua llena un recipiente (dinámica de fluidos), el viento zarandea las hojas (aerodinámica) y la trayectoria de un sólido en caída libre (una piedra) viene determinada no por la repetición dada en un tiempo anterior, sino por las leyes de la cinemática. Tiempo después, Pierre-Simon Laplace se imaginó en su *Ensayo filosófico sobre las probabilidades* (1995) la posibilidad de una inteligencia predictiva:

Una inteligencia que en un momento determinado conociera todas las fuerzas que animan a la naturaleza, así como la situación respectiva de los seres que la componen, si además fuera lo suficientemente amplia como para someter a análisis tales datos, podría abarcar en una sola fórmula los movimientos de los cuerpos más grandes del universo y los del átomo más ligero; nada le resultaría incierto y tanto el futuro como el pasado estarían presentes ante sus ojos. (p.25)

Aparatos teóricos como el demonio de Laplace, engendrados a raíz de la mecánica clásica, junto a la invención y el perfeccionamiento de las tecnologías de la visión y clasificación de datos cimentaron la idea del progreso como motor-vector del mundo. Idea asentada en la predicción, en la anticipación de todo suceso a través del estudio de los cuerpos y su comportamiento en el espacio. Se aspiró a anticipar un futuro, predecir todo momento previo y todo momento por darse.

Pese a que el siglo XX, tiempo de fracturas (mecánica cuántica, principio de indeterminación de Heisenberg, teoría del caos, singularidades) demostró la imposibilidad de un determinismo

laplaciano, una corriente cobra fuerza en nuestros días. Una corriente respaldada por la capacidad de análisis, el procesamiento masivo de datos y las técnicas de aprendizaje por refuerzo. Un nuevo determinismo que delega la anticipación, la predicción y, como novedad, la sugerencia, a algoritmos, redes neuronales y complejos modelos computacionales, consumación de un determinismo ya no mediado por la observación humana, sino por la visión maquinal.

Con *Fractura* se plantea un ejercicio de observación mediante el despliegue de una serie de gestos que configuran nuestro entendimiento de lo físico procesados por un modelo de predicción del siguiente fotograma en un vídeo. El conjunto presentado (*Fractura I, Fractura II, Diagrama*) se configura, en primer lugar, como un análisis del funcionamiento del modelo predictivo, capaz (según sus desarrolladores) de generar el futuro inmediato a partir de imágenes previas, y, en segundo lugar, como cuestionamiento del mismo. Una roca impacta contra el suelo, un vertido de agua, una llama que prende; la percepción algorítmica de estos acontecimientos exige de nuevo de la experiencia, del contexto, de lo previo vivido.

*Fractura I* se compone de cinco monitores dispuestos en orientación horizontal. En ellos se presentan 6 acciones originales en bucle (gestos físicos simples como la caída de una roca o el vertido de un líquido sobre una superficie) acompañadas por cuatro iteraciones generadas durante el entrenamiento del modelo predictivo. Cada una de estas iteraciones corresponde a una posible configuración del mismo acontecimiento, según la lógica interna del algoritmo. El modelo no se rige por la obligatoriedad de las leyes físicas que permitieron su existencia, sino que opera sobre espacios y tiempos de posibilidad que no llegaron a ocurrir, pero que, a sus ojos, podrían haber ocurrido.

*Fractura II*, basada en la misma metodología, se presenta en dos monitores verticales. En este caso, sin embargo, se elimina toda referencia directa a la imagen real. La mirada se enfrenta directamente a la interpretación algorítmica de la combustión, de la tensión superficial del agua, del rozamiento. La pieza se plantea así como un ejercicio pareidolico, donde la imagen se abre al juego perceptivo: el algoritmo genera formas cuasi-verosímiles y al mismo tiempo, desconectadas.

Por último, *Diagrama* acompaña ambas piezas como una representación generativo-visual de los desvíos entre lo real y lo predicho. Se trazan, de forma aleatoria, líneas, mallas y puntos en un espacio, una cartografía determinada por un espacio de incertidumbre y posibilidad.

**Miguel Rangil**

---

#### **Bibliografía**

- Laplace, P.S. (1995). *Ensayo filosófico sobre las probabilidades*. Altaya.  
Smithson, R. (2009). *Robert Smithson. Selección de escritos*. Alias.

## On the free fall of bodies |

*This kind of time has little or no space; it is stationary and without movement, it is going nowhere, it is anti-Newtonian, as well as being instant, and is against the wheels of the time-clock.*

(Smithson, 2009, p.16)

**EN** | Our understanding of material reality (a form of understanding that initially appeals to the physical) resided not primarily in observation, but in friction with experience. The past, the continuous repetition of events, causes and effects, came together to construct our sense of the real. There is no logical guarantee that a stone will fall to the ground, only expectations based on our relationship with objects. All trust in the physical entails an act of faith, an inductive reasoning. Water fills a container, the wind shakes the leaves, and the stone falls to the ground because it always does..

Since the 17th century, under the framework of classical mechanics as established by Newtonian principles, the understanding of the real shifted. Water fills a container (fluid dynamics), wind shakes the leaves (aerodynamics), and the trajectory of a solid in free fall (a stone) is determined not by repeated past events, but by the laws of kinematics. Later, in his *Philosophical Essay on Probabilities* (1995), Pierre-Simon Laplace imagined the possibility of a predictive intelligence::

Given for one instant an intelligence which could comprehend all the forces by which nature is animated and the respective positions of the beings which compose it, if moreover this intelligence were vast enough to submit these data to analysis, it would embrace in the same formula both the movements of the largest bodies in the universe and those of the lightest atom; to it nothing would be uncertain, and the future as the past would be present to its eye. (trad, p.25)

Theoretical constructs like Laplace's demon, born from classical mechanics, alongside the invention and refinement of vision technologies and data classification, cemented the idea of progress as the driving force of the world. This idea was based on prediction, on the anticipation of every event through the study of bodies and their behavior in space. The goal was to foresee the future, to predict every prior and forthcoming moment.

Although the 20th century, a time of ruptures (quantum mechanics, Heisenberg's uncertainty principle, chaos theory, singularities), demonstrated the impossibility of Laplacian determinism, a new current is gaining strength today. One backed by analytical capabilities, massive data

processing, and reinforcement learning techniques. A new determinism that delegates anticipation, prediction, and, notably, suggestion to algorithms, neural networks, and complex computational models, a consummation of determinism no longer mediated by human observation, but by machinic vision.

*Fractura* proposes an exercise in observation through the deployment of a series of gestures that shape our understanding of the physical world, processed by a model that predicts the next frame in a video. The presented set (*Fractura I*, *Fractura II*, *Diagrama*) is configured, first, as an analysis of the functioning of the predictive model, capable (according to its developers) of generating the immediate future from previous images, and, second, as a questioning of the model itself. A rock hits the ground, water spills, a flame ignites; the algorithmic perception of these events once again requires experience, context, and prior knowledge

*Fractura I* consists of five monitors arranged horizontally. They display six original looped actions, such as a rock falling or a liquid being poured onto a surface, alongside four iterations generated during the training of the predictive model. Each of these iterations corresponds to a possible configuration of the same event, according to the internal logic of the algorithm. The model does not adhere to the necessity of the physical laws that enabled its existence; rather, it operates within spaces and temporalities of possibility, situations that never actually occurred but which, from its perspective, could have.

*Fractura II*, based on the same methodology, is presented on two vertically oriented monitors. In this case, however, all direct reference to the real image is removed. The viewer is confronted solely with the algorithmic interpretation of combustion, surface tension, and friction. The piece becomes a pareidolic exercise, where the image invites perceptual play. The algorithm generates quasi-plausible forms that remain disconnected from any original referent.

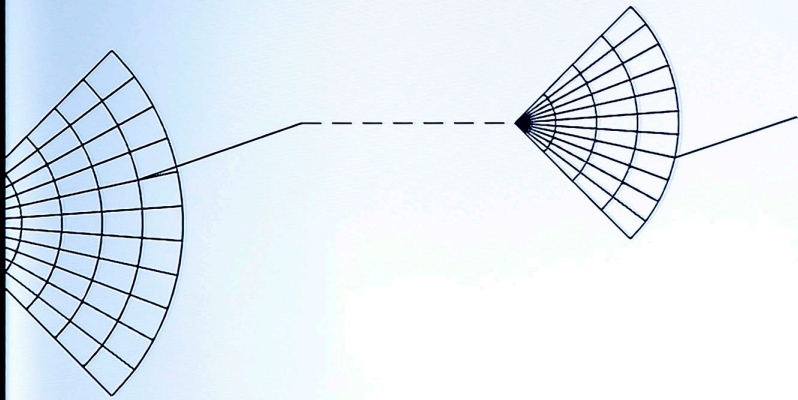
*Diagrama* accompanies both pieces as a generative visual representation of the divergences between the real and the predicted. Lines, meshes, and points are drawn randomly within a space, creating a cartography shaped by uncertainty and possibility.

**Miguel Rangil**

---

#### **Bibliography**

- Laplace, P.S. (1995). *Ensayo filosófico sobre las probabilidades*. Altaya  
Smithson, R. (2009). *Robert Smithson. Selección de escritos*. Alias.



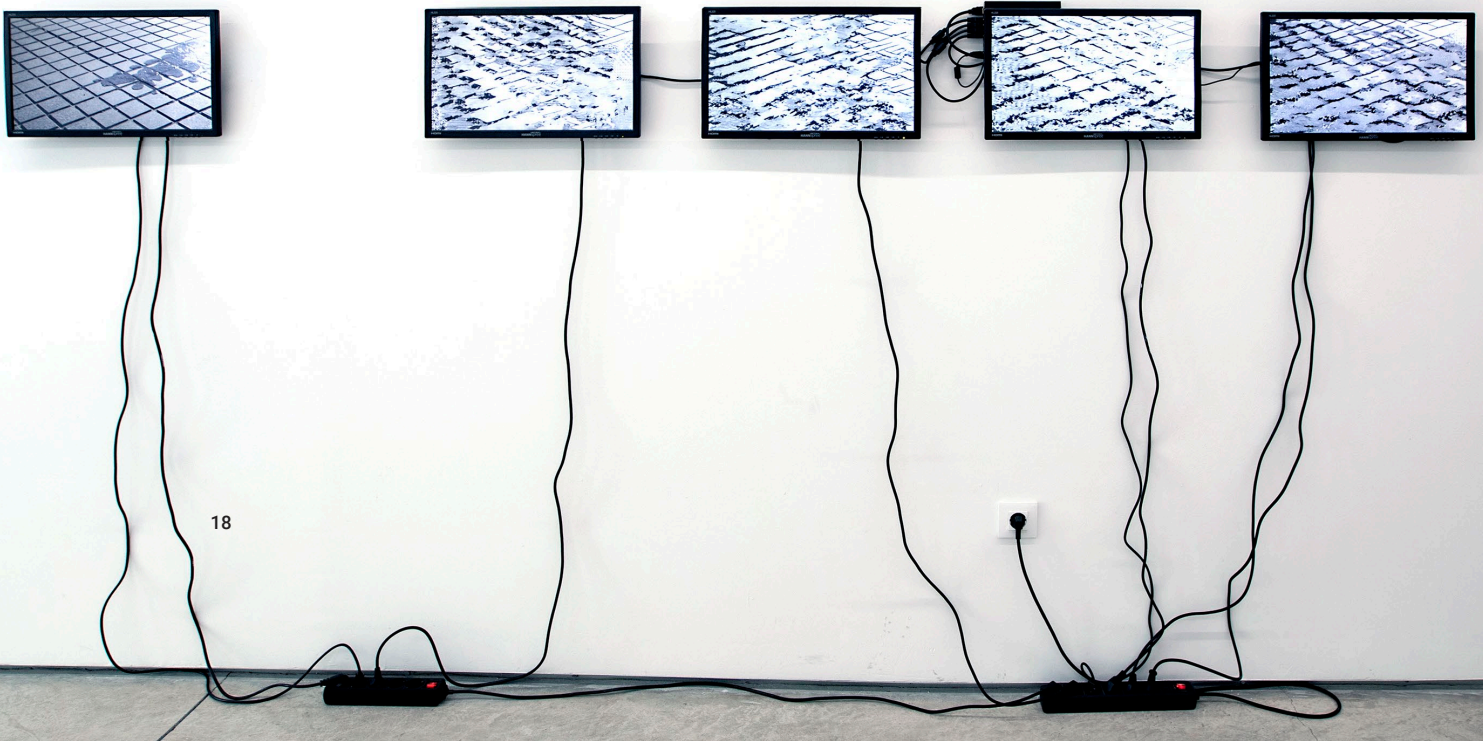
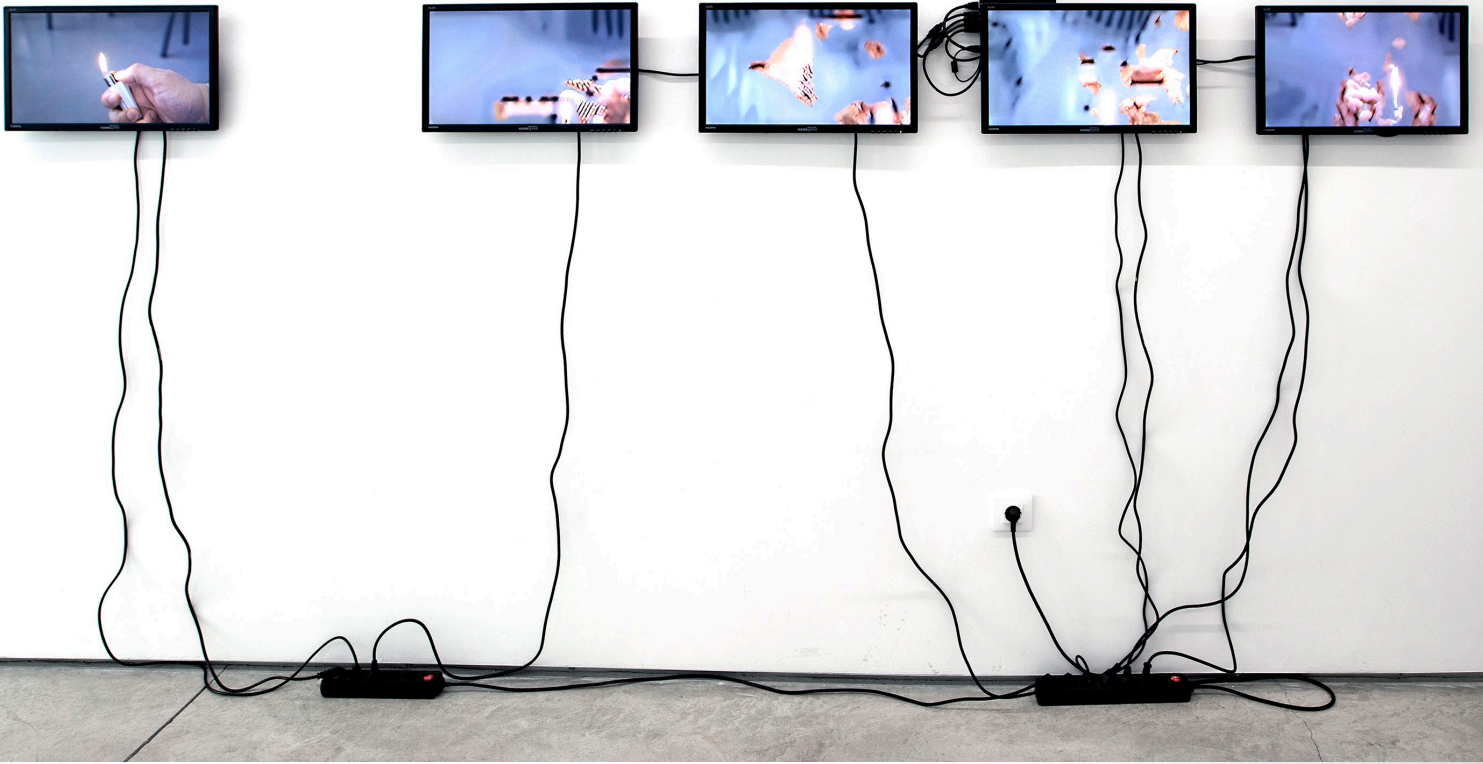
*t*



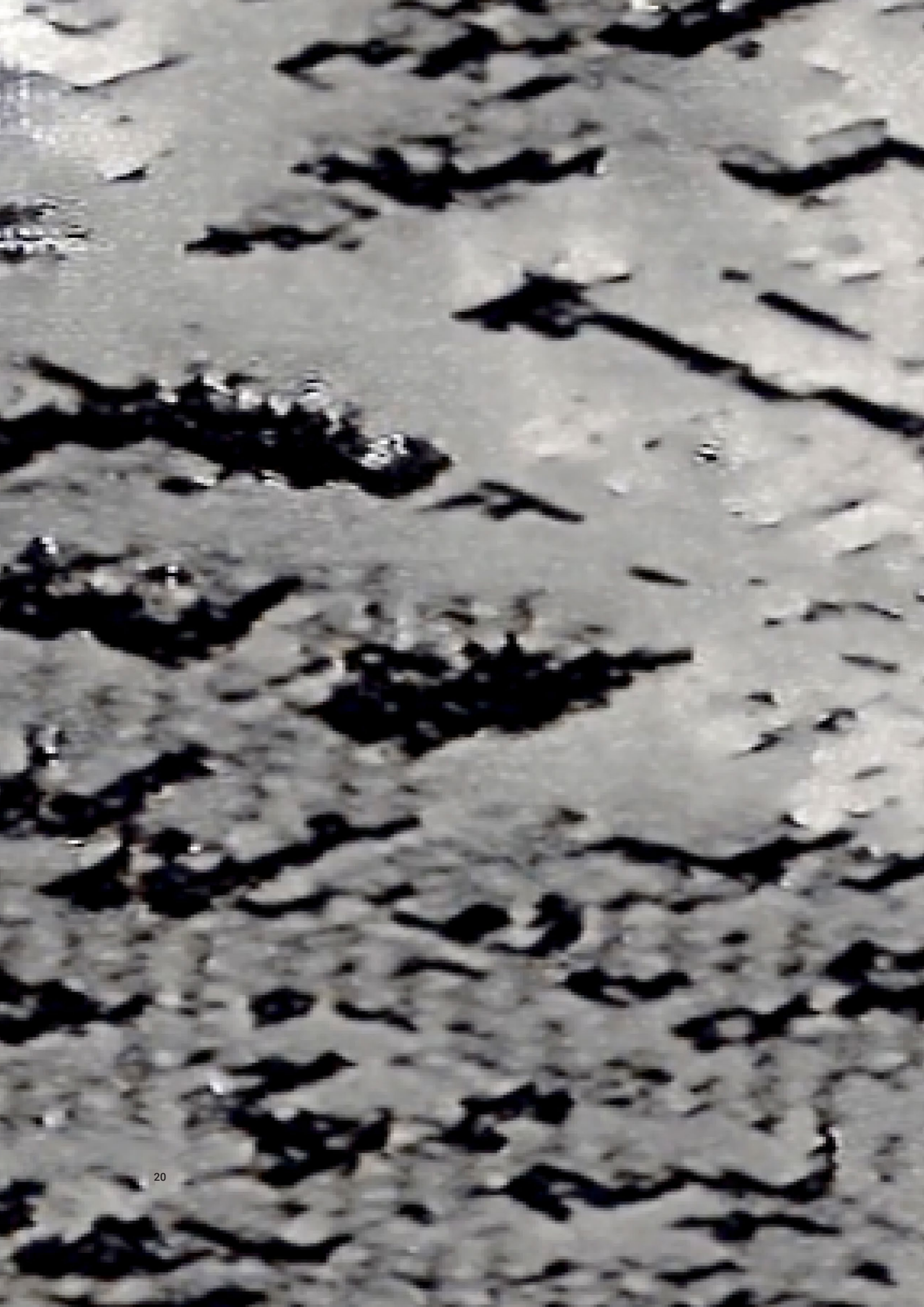


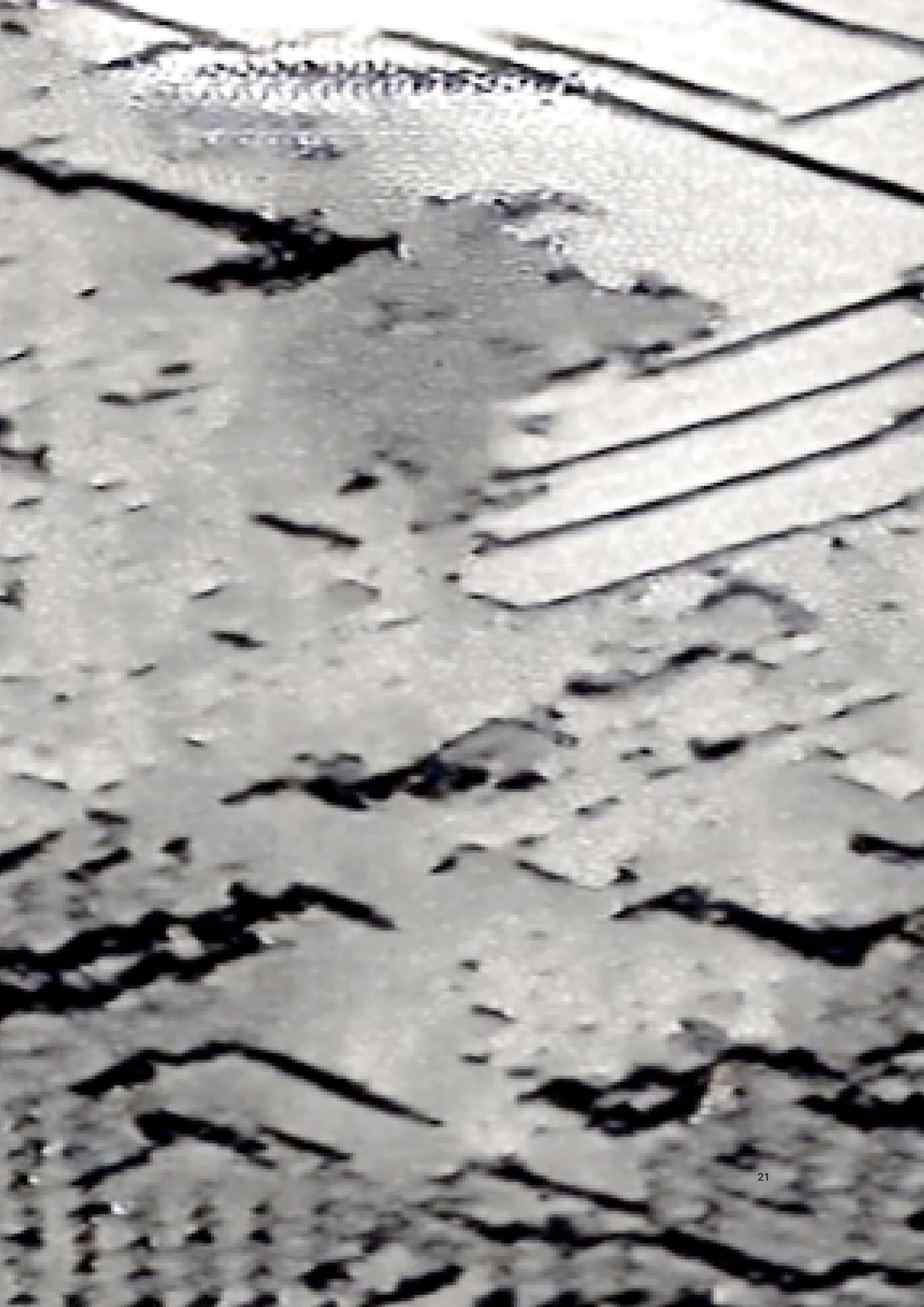
*t*



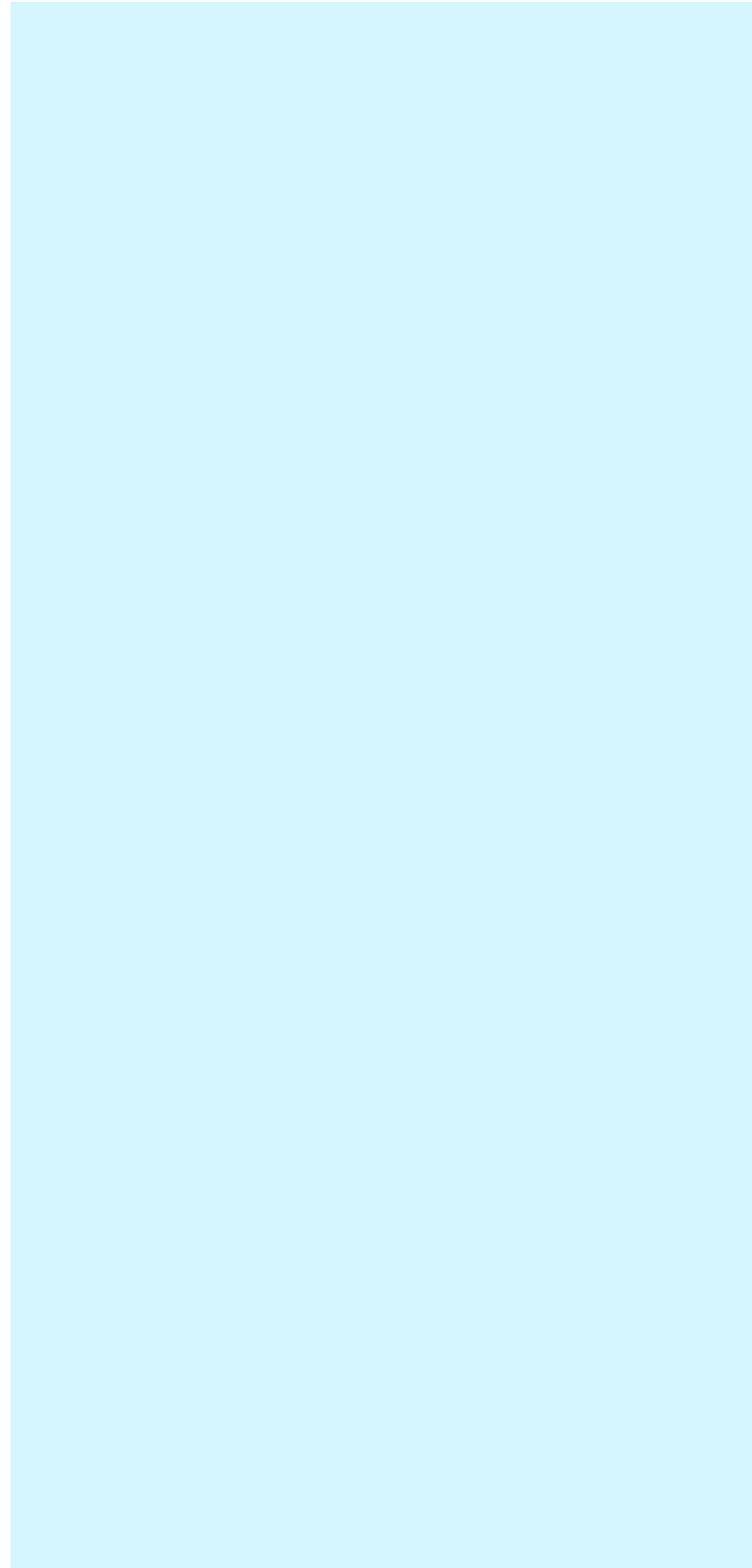








## Epigrama |



Sea Fractura un ejercicio de observación donde

augurios de cambios de fase,  
quedan obstruidos,  
descomprimidos, anulados,  
ante pulsos con cuerpos, entidades, enlaces,  
por lo físico  
otrora unidos.

Fricción-rozamiento-presión-aceleración  
Magnitudes y estados, contenidos en previa materia  
secuenciación

iteración de imagen + predicción /  $t$  = desarticulación.

Por tanto

Laminaciones.

Difracciones sin obstáculos.

Fluidos que tienden al infinito.

Sin nociones de masa,  
centros de gravedad o  
conservación.

solo memoria e imágenes

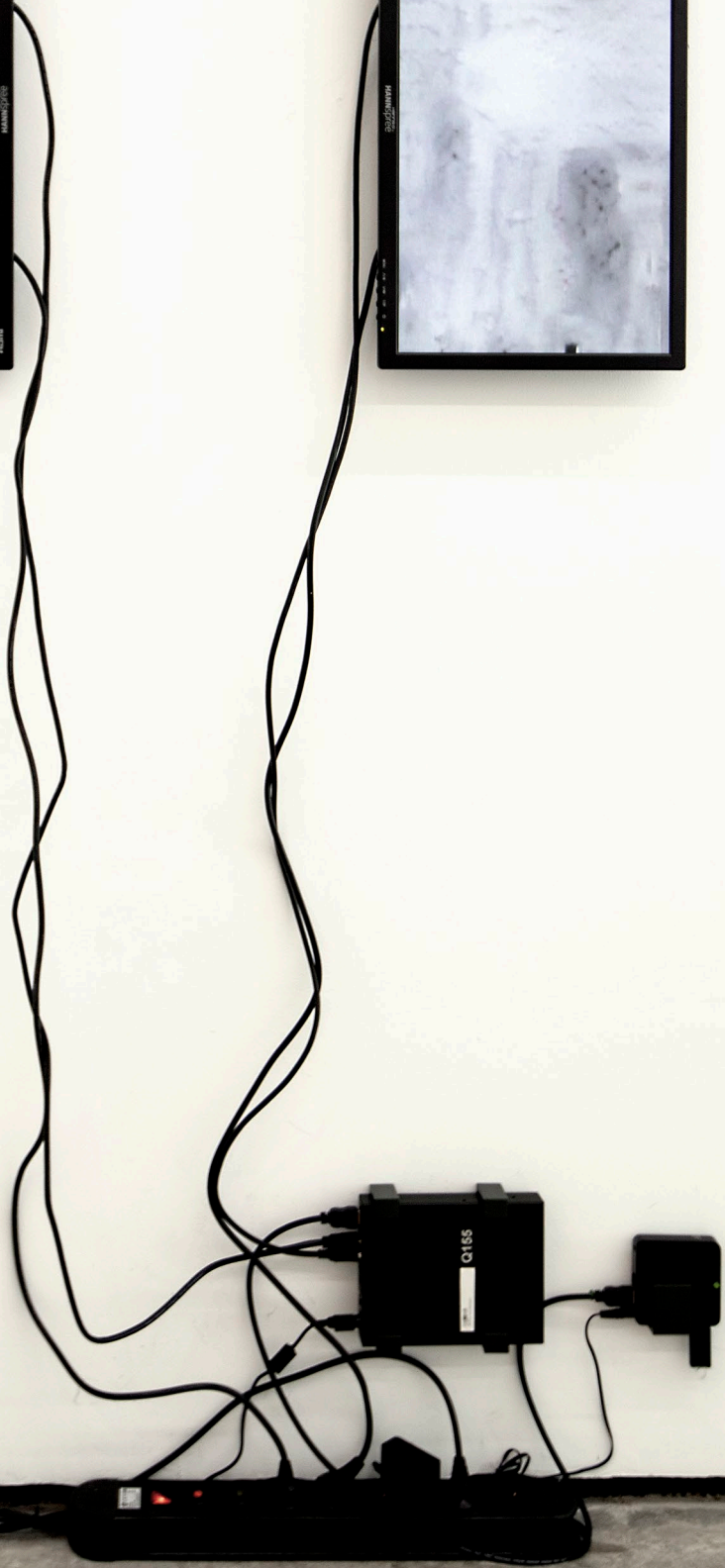
de cómo la piedra impactó,  
de cómo la llama se prendió,  
de cómo el agua se derramó.

Se concluye, a partir de aquí

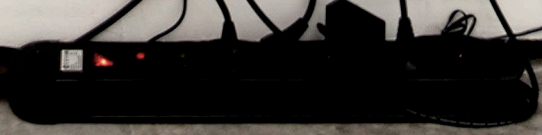
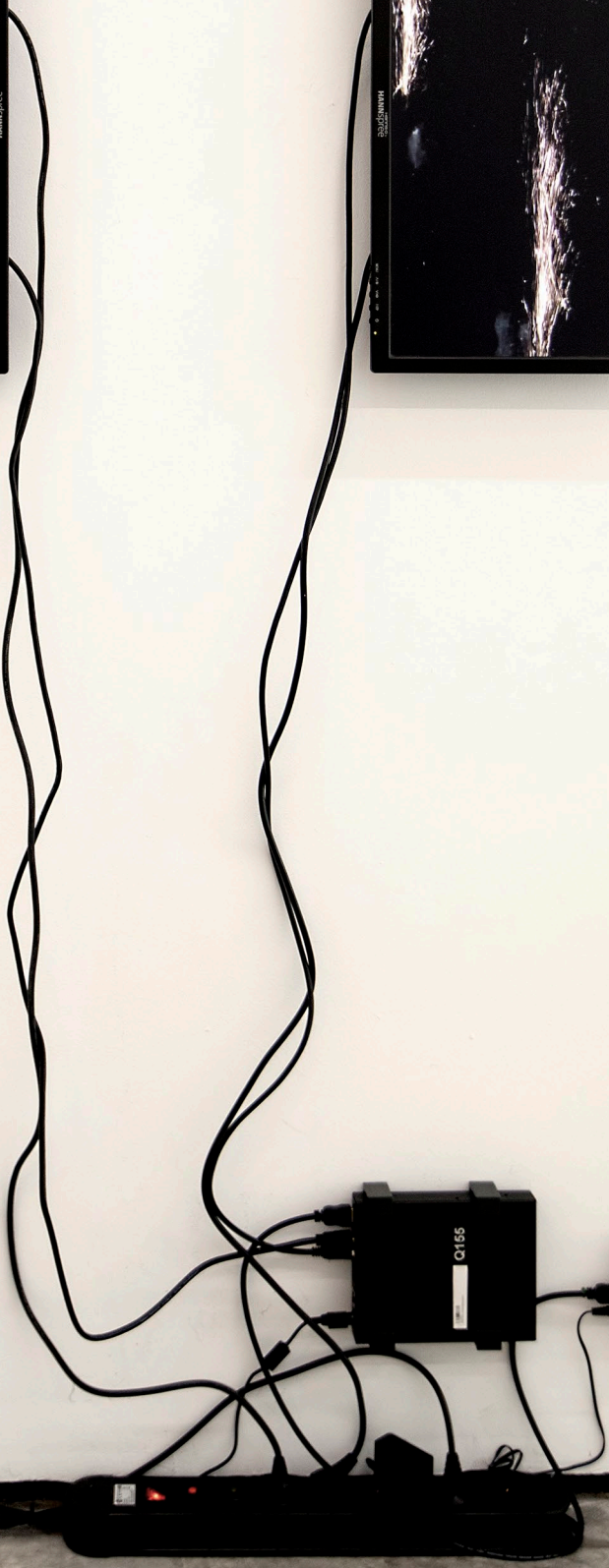
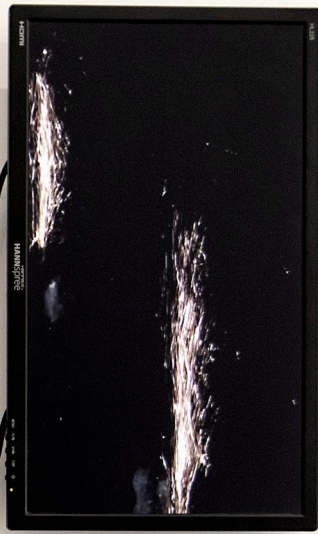
mallas desplegadas,  
 $n$  acontecimientos infinitos/ indeterminados/ inconclusos

encapsulados en filtros  
convolucionales y capas recursivas.

toda imagen parte de otra y vuelve  
hacia sí.







***Fractura I***

Modelo predictivo + vídeo (5 monitores, formato horizontal) | [p. 9-11](#) | [p. 18-21](#)

***Diagrama***

Diagrama generativo (Raspberry pi 4 + Processing) | [p. 16-17](#)

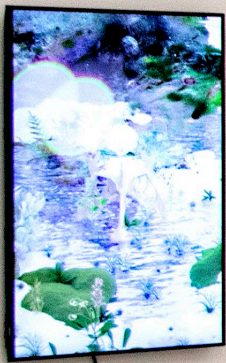
***Fractura (epigrama)*** | ensayo textual | [p. 22-23](#)

***Fractura II***

Modelo predictivo + vídeo (2 monitores, formato vertical) | [p. 24-26](#)







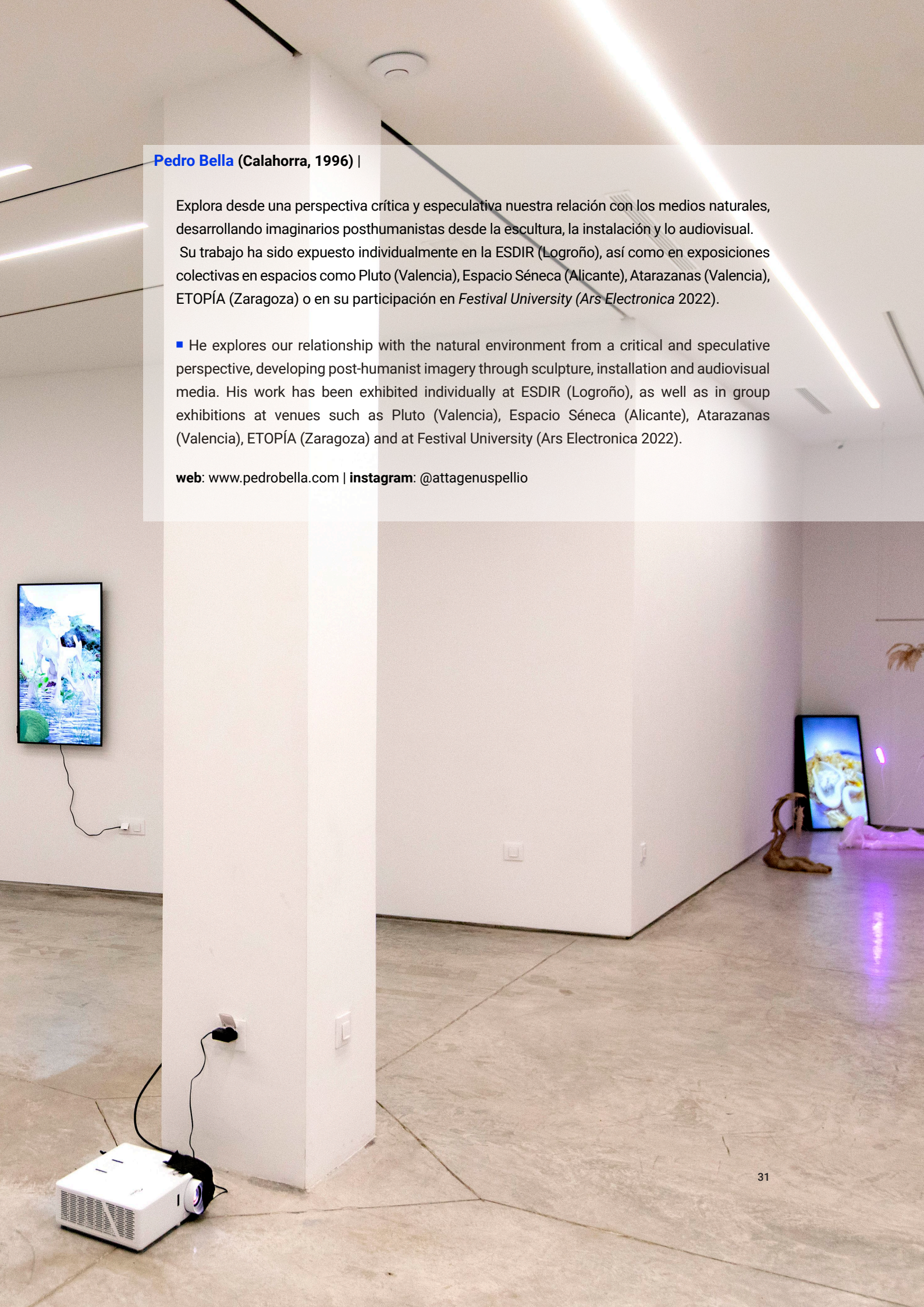
**Pedro Bella (Calahorra, 1996) |**

Explora desde una perspectiva crítica y especulativa nuestra relación con los medios naturales, desarrollando imaginarios posthumanistas desde la escultura, la instalación y lo audiovisual.

Su trabajo ha sido expuesto individualmente en la ESDIR (Logroño), así como en exposiciones colectivas en espacios como Pluto (Valencia), Espacio Séneca (Alicante), Atarazanas (Valencia), ETOPIA (Zaragoza) o en su participación en *Festival University (Ars Electronica 2022)*.

■ He explores our relationship with the natural environment from a critical and speculative perspective, developing post-humanist imagery through sculpture, installation and audiovisual media. His work has been exhibited individually at ESDIR (Logroño), as well as in group exhibitions at venues such as Pluto (Valencia), Espacio Séneca (Alicante), Atarazanas (Valencia), ETOPIA (Zaragoza) and at Festival University (Ars Electronica 2022).

**web:** [www.pedrobella.com](http://www.pedrobella.com) | **instagram:** [@attagenuspellio](https://www.instagram.com/attagenuspellio)







## WaterSyntopy, Exogenous System y SeedsSyntopy |

**ES** | WaterSyntopy, SeedsSyntopy y Exogenous System se enmarcan dentro de un marco especulativo que bebe de la ciencia ficción como herramienta para imaginar otros mundos posibles y repensar la relación entre lo humano, lo tecnológico y lo natural. Desde una sensibilidad ciberfeminista y posthumanista, estas piezas proponen un acercamiento hacia las otredades y lo no antropocéntrico, situándose en una deriva creativa donde la ficción opera como medio de reflexión y experimentación.

Donna Haraway propone el concepto del Cthuluceno como un tiempo-territorio de vínculos simpoéticos entre especies, donde imaginar nuevas formas de habitar se vuelve urgente. Su pensamiento invita a especular con narrativas tentaculares que desdibujan las jerarquías entre humano y no humano. Por su parte, Rosi Braidotti, desde un análisis de la teratología en la ciencia ficción, defiende también la potencia política de los imaginarios de ficción y su capacidad de influenciar y crear realidades. Esta dimensión especulativa articula la base conceptual de este trabajo, que se apoya en la ficción no como evasión, sino como metodología crítica para explorar la producción y el consumo, la permanencia o lo perecedero, la biopolítica de los materiales y la relación humano-tecnología-naturaleza.

De esta forma estas obras son resultado de una búsqueda en dar relevancia a la deriva fantástica y su intento de materialización, especialmente a través de la investigación de nuevos procesos y materiales no convencionales. En ellas se explora el uso de tecnologías de fabricación digital combinadas con materiales alternativos y orgánicos, como bioplásticos elaborados con recetas caseras y cortados a láser, biohilos de alginato o filamentos biodegradables y compostables para impresión 3D. Se trata de piezas diegéticas, contextualizadas en entornos de ficción, donde lo tecnológico y lo orgánico se fusiona en una simbiosis utópica.

A partir de referencias formales tomadas de hongos, semillas, plantas, insectos y arquitecturas naturales, se generan nuevas estructuras híbridas, en las cuales, sobre algunos de los materiales biocompuestos que las conforman se dan procesos orgánicos visibles, como la condensación de gotas de humedad o el crecimiento de moho o microorganismos. Esta dimensión física se complementa mediante animaciones 3D de diferentes ecosistemas de ficción, que amplían el imaginario diegético de las piezas y permiten la expansión de lo material hacia lo fantástico.

Esa expansión virtual alcanza también el espacio social digital mediante los filtros de realidad aumentada *Insect-S* e *Insect-W*, diseñados específicamente para TikTok, entendiendo este como un espacio digital donde todavía hay un acceso y democratización de la realidad aumentada como herramienta de expresión en contextos conectados. Cada uno de ellos acompaña a las piezas *WaterSyntopy* y *SeedsSyntopy*, introduciendo la aparición de insectos ficticios vinculados a cada pieza, ampliando el concepto de instalación más allá del objeto físico y proponiendo una experiencia transmedia más inmersiva.

**Pedro Bella**

## WaterSyntopy, SeedsSyntopy y Exogenous System |

**EN** | *WaterSyntopy, SeedsSyntopy and Exogenous System* unfold within a speculative framework that draws from science fiction as a tool to imagine alternative worlds and reimagine the relationship between the human, the technological, and the natural. From a posthuman and cyberfeminist sensitivity, these works propose an approach toward otherness and the non-anthropocentric, situating themselves within a creative drift where fiction operates as a medium for reflection and experimentation.

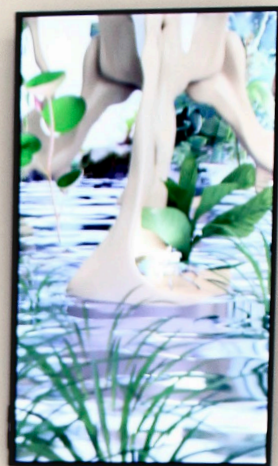
Donna Haraway proposes the concept of the Cthulucene as a time-territory of sym-poietic entanglements between species, where imagining new ways of inhabiting the world becomes urgent. Her thinking invites us to speculate with tentacular narratives that blur the hierarchies between the human and the non-human. Rosi Braidotti, for her part, through an analysis of teratology in science fiction, also defends the political power of fictional imaginaries and their capacity to influence and shape realities. This speculative dimension shapes the conceptual foundation of this work, where fiction is not a form of escapism but a critical methodology for exploring production and consumption, permanence and perishability, the biopolitics of materials, and the human-technology-nature relationship.

These pieces are thus the result of an ongoing search to give relevance to fantastical drift and its materialization, especially through the exploration of unconventional processes and materials. The work investigates the use of digital fabrication technologies combined with alternative and organic materials, such as bioplastics made from homemade recipes and laser-cut, alginate bio-threads, or biodegradable and compostable 3D printing filaments. These are diegetic pieces, contextualized within fictional environments, where the technological and the organic merge in a utopian symbiosis.

From formal references taken from fungi, seeds, plants, insects, and natural architectures, new hybrid structures are generated, where some of the biocomposite materials display visible organic processes, such as the condensation of moisture droplets, or the growth of mold and microorganisms. This physical dimension is complemented by 3D animations of various fictional ecosystems, which widen the diegetic imaginary of the pieces and allow the expansion of the material towards the fantastic.

This virtual expansion also reaches the social digital space through the augmented reality filters *Insect-S* and *Insect-W*, designed specifically for TikTok, understanding this as a digital space where there is still an access and democratization of augmented reality as a tool of expression in connected contexts. Each filter accompanies the pieces *WaterSyntopy* and *SeedsSyntopy*, introducing fictional insects linked to each ecosystem, expanding the notion of installation beyond the physical object and proposing a more immersive transmedia experience.

**Pedro Bella**































### ***WaterSyntopy, Exogenous System y SeedsSyntopy***

Son una serie de piezas que integran el uso de biomateriales caseros y la impresión 3D con materiales alternativos como formas de explorar nuevas maneras de imaginar y crear desde una mirada no antropocéntrica. La creación de entornos de ficción virtuales y realidad aumentada expande y contextualiza los imaginarios que envuelven estas piezas, reforzando su dimensión especulativa y fantásica.

- *WaterSyntopy* are a series of pieces that integrate the use of homemade biomaterials and 3D printing with alternative materials as ways to explore new ways of imagining and creating from a non-anthropocentric perspective. The creation of virtual fiction and augmented reality environments expands and contextualises the imaginaries that surround these pieces, reinforcing their speculative and fantastical dimension.

***WaterSyntopy*** | p. 36-39

***Exogenous System*** | p. 40-45

***SeedsSyntopy*** | p. 46-49





## **Rosa Santos. Galería Internacional |**

**ES** | La Galería Rosa Santos se inauguró en octubre de 2006 con una instalación de Valcárcel Medina. El espacio de la galería se compone de dos salas, oficina y almacén, todo integrado en un edificio rehabilitado y situado en el centro histórico de la ciudad de Valencia. El programa de la galería apuesta por el arte visual contemporáneo, mostrando especial interés por las últimas tendencias en pintura, escultura o dibujo, así como en fotografía, vídeo e instalación.

Dirección Artística | Rosa Santos

---

**[www.rosasantos.net](http://www.rosasantos.net)**

**[www.instagram.com/galeria.rosa.santos/](https://www.instagram.com/galeria.rosa.santos/)**.

## **Rosa Santos. International Gallery |**

**EN** | The Rosa Santos Gallery opened in October 2006 with an installation by Valcárcel Medina. The gallery space consists of two rooms, an office and a storage area, all integrated into a renovated building located in the historic centre of the city of Valencia. The gallery's programme focuses on contemporary visual art, with a special interest in the latest trends in painting, sculpture and drawing, as well as photography, video and installation.

Artistic Director | Rosa Santos

---

**[www.rosasantos.net](http://www.rosasantos.net)**

**[www.instagram.com/galeria.rosa.santos/](https://www.instagram.com/galeria.rosa.santos/)**.

