

13 de abril de 2026

Emma Fernández Granada

C@C.Org / C@C\_Museo

+34 658 110 774 / +34 985 925 981

**C@C\_Museo inaugura su 2ª Exposición Inmersiva en el Museo Evaristo Valle. La iniciativa se presenta con un amplio despliegue virtual 360° de creaciones multidimensionales interactivas, y una apuesta por la soberanía tecnológica en Asturias, mediante dispositivos autónomos de realidad virtual sin conexión a red.**

Gijón, mayo de 2026 – La iniciativa C@C.Org, liderada por **Emma Fernández Granada** y desarrollada por **Maedcore**, inaugura el próximo **10 de mayo** la segunda edición del museo virtual **C@C\_Museo** en los **Jardines Históricos de la Fundación Museo Evaristo Valle**.

Tras el impacto masivo de su primera Edición "Horizontes Cyborg", y de nuevo bajo la premisa "Museo que alberga a Museo", el proyecto evoluciona hacia un modelo de museo virtual expandido que hibrida de nuevo patrimonio histórico (el del Evaristo Valle actuando como host), con tecnologías de vanguardia, planteando un nuevo marco de relación entre Arte, Ciencia y Territorio bajo el título:

**"Q\_00 01 10 11 / LA HERENCIA CODIFICADA / Del ADN al QÚBIT"**

La instalación propone una experiencia inmersiva en la que el espectador interactúa mediante el gesto, accediendo a diferentes estados del sistema narrativo. El recorrido se articula como una transición entre estados temporales y estructuras de codificación, según señalan los organizadores de esta segunda Edición.

La exposición podrá visitarse desde el **10 de mayo hasta el 10 de julio** en los **Jardines Históricos del Museo Evaristo Valle**.

**Fecha Inauguración:** 10 de mayo de 2026

**Lugar:** Jardines Históricos de la Fundación Museo Evaristo Valle (Gijón)

**Acceso público:** [Previa reserva / Aforo limitado]

## DESCONTEXTUALIZANDO EL MUSEO

C@C\_Museo se configura como un museo virtual en su totalidad –tanto en su arquitectura como en su contenido–, planteando un modelo pionero en el que el dispositivo museístico y las obras que alberga forman parte de un mismo sistema inmersivo.

El proyecto continúa la línea iniciada en la primera edición –Horizontes Cyborg–, que reunió en el 2024 un mapa de talentos excepcional comisariado por el arquitecto asturiano **Álvaro Gómez-Sellés** (profesor docente de Diseño y Arquitectura en Rhode Island School of Design EEUU (NY) / Pratt Institute EEUU (NY) / Elisaba\_Barcelona) representado por Wendi Yan (China), Marisa Müsing (Canadá), Joseph Pierce (Londres), Machina Infinitum (Dinamarca\_Italia), Cachito Vallés (España), e Ignacio Revenga (España).

En ese contexto se introdujo la idea de descontextualizar el museo como espacio fijo, desplazándolo hacia un modelo expandido, inmersivo y no objetual. Esta iniciativa ya desde su primera edición, se ha consolidando como referente en el ámbito del arte y la tecnología.

Frente al uso extendido de la VR y la AR como soporte visual o narrativo, el proyecto propone un enfoque diferencial: un sistema autónomo, sin conexión a red, basado en interacción mínima, geometría computacional y sincronización sonora, donde el espectador se sitúa dentro de una estructura operativa.

De la experiencia unidireccional del museo tradicional, a la experiencia virtual 360° de creaciones multidimensionales interactivas. Llevando el arte y la Tecnología a espacios naturales y/o a otros espacios BIC. (Interfaz físico\_Digital\_Figital).

Esta iniciativa ya impulsada en su primera Edición en el 2024, fue implementada a modo de modelo piloto en julio de ese mismo año en los Jardines Históricas de la Fundación Museo Evaristo Valle, y posteriormente en el Espacio CAEaCLAVELES (Premio Asturias de Arquitectura) por [CAEaCLAVELES.Org](https://www.caeaclaveles.org), persiguiendo como objetivo que tanto comunidades locales y como foráneas tuvieran la posibilidad vía Herramientas Tecnológicas de última generación, a reflexiones en torno a hipotéticos Horizontes Cyborg en marcos medioambientales únicos, a través de proyecciones multidisciplinares de creadores, pensadores y tecnólogos, tanto nacionales como internacionales.

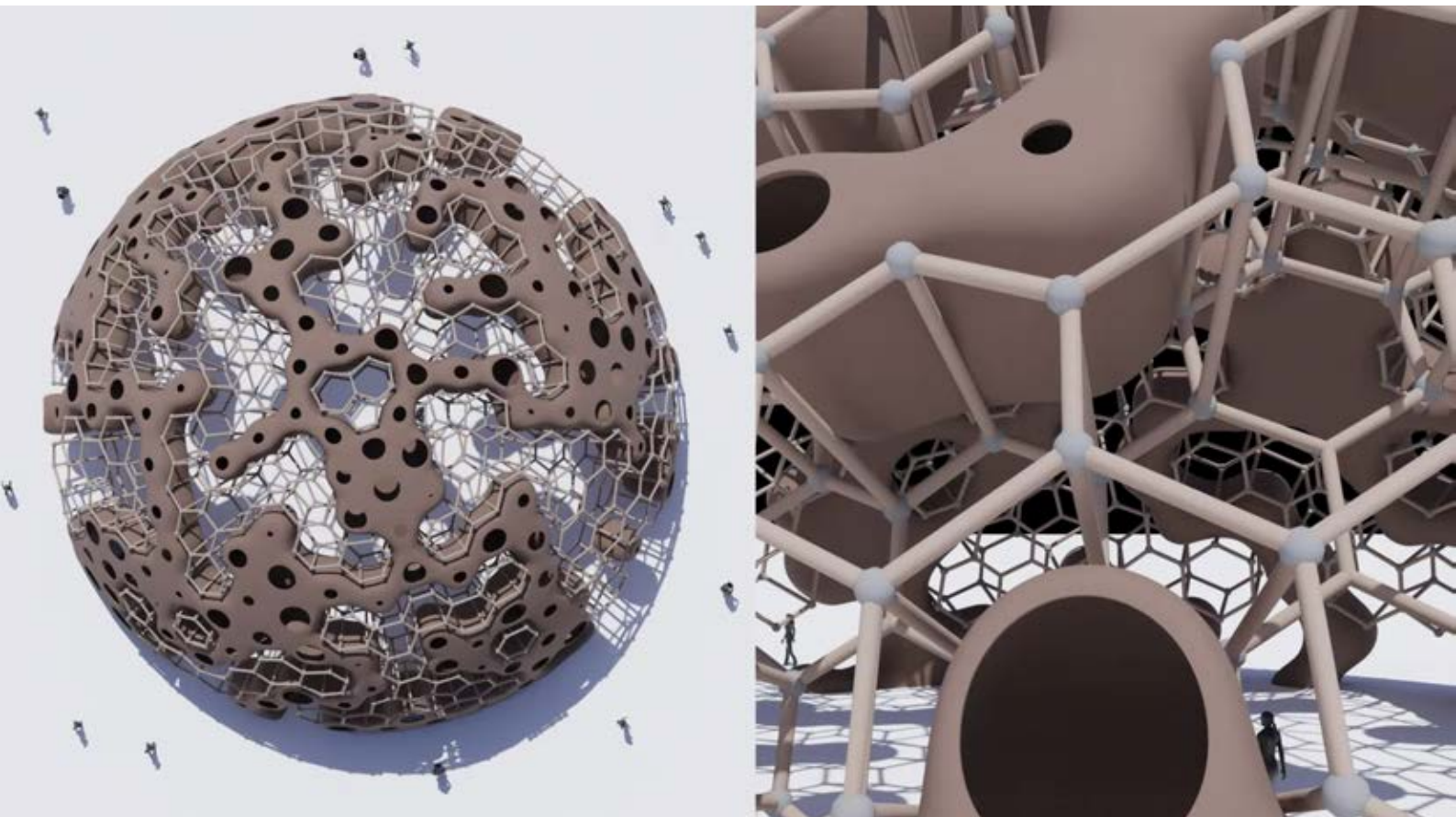
## ARQUITECTURA COMPUTACIONAL Y ART NEW MEDIA

El núcleo visual de esta Edición es un pabellón virtual diseñado por el arquitecto **JUNE LEE**. Mediante procesos de cálculo computacional y arquitectura paramétrica (Rhino Grasshopper / Blender), Lee ha proyectado un contenedor digital complejo que desafía los sentidos. Los visitantes podrán explorar esta estructura y las obras New Media alojadas en ella mediante dispositivos Quest, en una experiencia que combina realidad aumentada y realidad virtual, AR / VR.

## DESARROLLO TECNOLÓGICO

El despliegue técnico, desarrollado por la Startup **Maedcore**, marca un hito en la gestión de contenidos culturales. La infraestructura ha sido motorizada mediante agentes de IA (Claude Code) para optimizar los *pipelines* de datos. Apostando por la **soberanía tecnológica**, el proyecto integra modelos de lenguaje (LLM) de Anthropic ejecutados de forma local vía **Ollama**, garantizando una privacidad absoluta y una respuesta contextual inmediata sin dependencia de servidores externos.

### "HEXAGON STRUCTURE PAVILION" / JUNE LEE / NY\_SEÚL



## ARTISTAS PARTICIPANTES DE ESTA 2ª EDICIÓN

**June Lee / María Ruiz / Emma Fernández Granada / Eduardo Fuentevilla Blanco**

En este contexto, tanto Emma Fernández Granada (ideóloga y promotora de la iniciativa), como María Ruiz y Eduardo Fuentevilla Blanco (responsables del desarrollo de los entornos inmersivos) participan como artistas en igualdad de escala dentro del sistema expositivo, bajo el compás de las 4 bases nitrogenadas ADN y el qúbit **Q\_00 01 10 00**, "Tres Historias / Tres Cuerdas / Tres Tiempos".

Q\_00 01

**María Ruiz** presenta "**Región imaginaria de historias sin direcciones**", un entorno programado con estructuras narrativas variables donde la interacción activa nodos de decisión y combinaciones de relato, generando recorridos no lineales basados en probabilidad y simulación.

Q\_01 10

**Emma Fernández Granada** presenta **Q\_00 01 10 11 / "El qúbit quería la sangre de la flecha"**, una pieza que articula un sistema de cinco estados variables donde ADN (carbono) y qubit (silicio) colapsan en un mismo estado informacional. La obra se construye como una secuencia de transición en la que la forma pierde estabilidad y el espacio se comporta como una infraestructura de cálculo perceptivo.

Q\_10 11

**Eduardo Fuentevilla Blanco** presenta "**Entre materia muerta y código vivo**", una experiencia estructurada en dos estados de entorno –uno físico degradado y otro sintético optimizado– que alternan mediante lógica espacial y perceptiva, planteando una tensión entre entropía material y control computacional.

El pabellón con título "**Hexagon Structure Pavilion**" de esta edición ha sido diseñado con geometrías de nodos 3D (cálculo computacional / arquitectura paramétrica) por el arquitecto **June Lee**, (New York / Seoul), configurando un volumen que opera como estructura activa dentro de la experiencia, mientras que el desarrollado en la edición anterior por la firma Topomorpho se incorpora como antecedente dentro de esta evolución.

Esta exposición se constituye como una **polifonía virtual asincrónica**; una arquitectura de **subjetividades inmersivas** que operan mediante la superposición de estratos temporales y escenarios de contingencia. La muestra desplaza la noción de "realidad objetiva" para proponer una **ontología de la fluctuación** (sugiere que la realidad no es fija), articulada a través de tres vectores de fuerza o estadios de percepción:

1. **El presente fenoménico (María Ruiz):** una exploración de lo factual donde la imagen se desprende de su referente, operando en la gramática del **simulacro** (término asociado a Jean Baudrillard-).
2. **La zona de indeterminación (Emma Fernández Granada):** un **punto crítico cero** donde la hibridación matérica y digital suspende la linealidad, situándonos en el umbral del tiempo de lo potencial.
3. **La especulación post-antropocéntrica (Eduardo Fuentevilla Blanco):** un ejercicio de **prospección temporal** que sitúa al observador en un **horizonte milenario o un tiempo especulativo**, explorando la estética de la post-humanidad a través de la simulación especulativa.

Bajo esta premisa, la muestra funciona como un **interfaz fronterizo** forma\_espacio\_ tiempo, asumiendo que toda arquitectura espacial es, en última instancia, una **extensión cognitiva** -conectando el conjunto de la exposición con las teorías de la mente y la tecnología (\*McLuhan o Clark)-, y una proyección de imaginarios en tensión.

*\*La obra de **María Ruiz** se presenta como una investigación sobre la **erosión de la verdad** en la era digital, donde el "simulacro" es la única sustancia tangible. Apunta directamente a la teoría de la fluctuación (lo que es, lo que pudo ser y lo que será).*

*\*La obra de **Emma Fernández Granada** introduce la Estética de la Indeterminación y el Punto Cero como un estado de **entropía controlada**, conectando la "**teoría de sistemas**" y la física cuántica aplicada a la estética. Es el momento de transición de fase donde una forma deja de ser ella misma para hibridarse con otra. No es un vacío, sino una **potencialidad pura** (\*Gilles Deleuze: el "pliegue").*

*\*La obra de **Eduardo Fuentevilla Blanco** discurre entre el "Aceleracionismo" y la "Xenoestética", a modo de **hiperstición** (una idea que se hace real a sí misma). Al proyectar un futuro milenario, Fuentevilla Blanco practica una **arqueología del futuro**, obligando al espectador a mirar el presente desde una escala de tiempo no-humana (el tiempo geológico o tecnológico).*

Contacto de prensa:

C@C.Org / C@C\_Museo / Emma Fernández Granada

<https://xyz-caeaclaveles.org/>

[+34 985 925 981](tel:+34985925981) / [+34 658 110 774](tel:+34658110774)

Contacto de prensa:

Maedcore / Eduardo Fuentevilla / María Ruiz

<https://maedcore.com/es/>

[+34 669 612 001](tel:+34669612001) / [+34 658 300 486](tel:+34658300486)

2026

C@C\_MUSEO / C@C.ORG

C@C

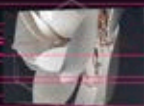
C@C\_MUSEO  
2<sup>a</sup> EDICIÓN

BIO / MARÍA RUIZ / Santander, 1993

Fundadora de MAEDCORE, startup española centrada en el desarrollo de experiencias de realidad virtual, el desarrollo de software con inteligencia artificial y robótica, es ingeniera industrial con un Máster en Ingeniería Computacional Aeronáutica por el Imperial College London. Cuenta con más de 10 años de experiencia internacional, tras los cuales decidió regresar a España para fundar MAEDCORE, desde donde impulsa la aplicación de tecnologías de vanguardia tanto en entornos industriales como en el ámbito artístico, creando puentes innovadores entre ambos mundos.

Entre sus proyectos más destacados se encuentra el desarrollo, de la electrónica de Pi(x)el, obra del artista Filip Ćustić: una instalación compuesta por 25 pantallas automatizadas con sensores táctiles y de distancia, expuesta en Espacio SOLO Madrid.

Asimismo, ha liderado el desarrollo de la inteligencia artificial en la obra Eva y la poética del agua de Victoria García Valenzuela, para la cual se entrenó un modelo con cientos de poemas de mujeres argentinas y españolas, generando una experiencia artística que fusiona lenguaje, emoción y tecnología a través de sistemas generativos avanzados.



BIO / EMMA FERNÁNDEZ GRANADA / Gijón, 1961

Fundadora, propietaria y promotora de CAEaCLAVELES (C@C), Emma Fernández Granada inicia su singular andadura artística a través de colaboraciones con medios e instituciones entre los que cabe mencionar "El País", "El Mundo", "Cambio 16", FUNCAS (Fundación Cajas de Ahorro), FUNDESCO (Fundación Arte y Tecnología, Telefónica), Banco Santander Central hispano, TELOS (Telefónica), Fundación ONCE, Fundación JUAN MARCH...

Exposiciones en instituciones tales como Fundación Maphre / Madrid, Fundación Telefónica / Madrid, Fundación Kutxa / San Sebastián, Obra Social y Cultural de Cajastur / Oviedo, "Casa de Colón" / Huelva, Fundación Vela Zanetti / Auditorio de León, Fundación Museo Evaristo Valle / Gijón, Centro Andaluz de la Fotografía / CAF\_MUSA / Red de Museos Andaluces / Almería, Fundación Caixanova / Vigo, «Proyecto Imago Mundi» / Fundación Benetton & CAC / Málaga..., y su presencia en las Ferias de Arte Internacionales "Estampa", "Art-Madrid", "Berliner Liste" / Berlín, Feria de Arte Contemporáneo STEP / Museo Nazionle della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci, Milán, «Biennale Brabant» / Holanda, «I Bienal del Sur» / Panamá / MMM\_Museo Provincial de Lugo», IFEMA 2023 «La Casa Deconstruida», Feria Internacional de Arte Contemporáneo 2024 -FIACI- (República Dominicana)..., son referentes de su trayectoria artística.

Q  
01  
10



BIO / EDUARDO FUENTEVILLA BLANCO / Torrelavega, 1993

Fundador de MAEDCORE, es un profesional con una sólida trayectoria en el desarrollo de proyectos que integran robótica, inteligencia artificial, sistemas embebidos y computer vision, combinando un enfoque técnico con una marcada sensibilidad creativa. Es ingeniero industrial y cuenta con un Máster en Robótica por la KTH Royal Institute of Technology en Estocolmo, Suecia.

Entre sus trabajos más destacados se encuentra el desarrollo de un perro robótico equipado con inteligencia artificial, visión artificial y síntesis de voz, capaz de analizar obras de arte y generar críticas de forma autónoma. El proyecto abarca desde el modelado 3D y la integración de algoritmos de computer vision y NLP hasta el ensamblaje electrónico y su acabado final, planteando una reflexión sobre los límites de la inteligencia artificial en ámbitos tradicionalmente humanos.

Asimismo, ha sido reconocido con el galardón en los Premios de Inteligencia Artificial y Tecnologías Avanzadas 2025, un reconocimiento que pone en valor la innovación, el impacto y la excelencia técnica de sus desarrollos dentro del ecosistema tecnológico y creativo.

gence to generate art critiques. Maedcore Manufacturing process.

