

# FLUXØ

## 2027

Plataforma temporal  
de comunidades creativas

CC Nave 3 Ribes  
València

2 semanas  
Jun 2027

ARTE  
CIENCIA  
TECNOLOGÍA  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
MÚSICA  
AUDIOVISUAL  
PROGRAMACIÓN  
IA  
VIDEOJUEGOS  
ILUSTRACIÓN  
MODA  
Y MÁS...

**cisma.art**

Organiza  
**cisma.art**

CCNAVE 3  
RIBES

# FLUXØ

# 2027

Segunda quincena de junio de 2027 · CCNAVE3 Ribes · València

01 —

## Concepto

FLUXØ 2027 se plantea como una plataforma temporal de comunidades creativas. Durante dos semanas, CCNAVE3 Ribes se convertirá en un espacio abierto de encuentro, experimentación, producción, aprendizaje y conexión entre comunidades vinculadas al arte, la tecnología, el diseño, la música, el audiovisual, la arquitectura, los videojuegos, la inteligencia artificial, la edición, la investigación y las nuevas formas de creación contemporánea.

La propuesta parte de la experiencia desarrollada por cisma.art en CCNAVE3 Ribes durante FLUXØ 2026 y amplía considerablemente su planteamiento. El objetivo no es construir una programación convencional basada exclusivamente en una sucesión de actividades o en una selección de proyectos, sino crear durante un periodo limitado unas condiciones que permitan que distintas comunidades puedan encontrarse y establecer relaciones.



# FLUXØ entiende la comunidad como uno de los principales contenidos del proyecto.

Las obras, instalaciones, workshops, conciertos, publicaciones, conversaciones, prototipos y experiencias son herramientas para facilitar ese encuentro.

## 01 · CONCEPTO

La propuesta será impulsada conjuntamente por **cisma.art**, **CCNAVE3 Ribes** y **Russafart**, articulando tres dimensiones complementarias. **cisma.art** aporta la producción, programación, mediación y conexión con comunidades creativas contemporáneas. **CCNAVE3** aporta el espacio físico, su contexto cultural y su capacidad para convertirse durante dos semanas en un lugar de encuentro. **Russafart** aporta su relación con el tejido artístico y creativo de Russafa y València.

# Comunidades híbridas

El concepto de **comunidades híbridas** constituye el núcleo de FLUXØ 2027.

Una comunidad híbrida no se define únicamente por una disciplina profesional ni por un espacio determinado. Se construye alrededor de intereses, conocimientos, herramientas, prácticas y formas de colaboración compartidas.

FLUXØ pretende poner en relación comunidades que habitualmente desarrollan su actividad en circuitos diferentes.

**Artistas digitales** pueden encontrarse **con** desarrolladores.

**Arquitectos** **con** creadores de videojuegos.

**Músicos** **con** artistas audiovisuales.

**Diseñadores** **con** investigadores.

**Colectivos de fabricación digital** **con** artistas.

**Fanzines y editoriales independientes** **con** comunidades digitales.

**Estudiantes** **con** profesionales.

**Creadores vinculados a la inteligencia artificial** **con** artistas que trabajan desde otros medios.

## La condición híbrida aparece precisamente en esas conexiones.

FLUXØ no pretende que todas estas comunidades trabajen de la misma manera ni que desaparezcan sus particularidades. La propuesta consiste en crear un contexto donde puedan reconocerse, mostrar lo que hacen, compartir herramientas, plantear problemas, aprender unas de otras y, eventualmente, comenzar proyectos conjuntos.

La comunidad no es por tanto un público pasivo alrededor de una programación. Es parte activa de la construcción del propio proyecto.

Durante las dos semanas, las comunidades podrán presentar sus proyectos, enseñar procesos, desarrollar prototipos, impartir talleres, participar en conversaciones, producir contenidos, organizar sesiones y utilizar el espacio como lugar de trabajo y experimentación.

El resultado esperado no será únicamente lo que ocurra dentro de cada actividad. También serán importantes las relaciones que aparezcan entre ellas.

## Una plataforma temporal, no un festival convencional

FLUXØ puede adoptar formalmente una estructura de festival durante dos semanas, pero su funcionamiento responde a otra lógica.

La programación será progresiva y permitirá que el contenido se transforme a medida que avance el encuentro.

- Una instalación podrá permanecer activa mientras se desarrolla un workshop.
  - Un workshop podrá generar un prototipo.
    - Un prototipo podrá ser presentado durante una sesión pública.
      - Una conversación podrá dar lugar a una colaboración.
        - Una comunidad podrá incorporar a otra.

De esta manera, el visitante que acuda a CCNAVE3 en distintos momentos podrá encontrarse con situaciones diferentes.

La programación podrá crecer, incorporar nuevas propuestas y establecer conexiones sin perder su estructura general porque el elemento central de FLUXØ no será una cantidad determinada de actividades, sino la comunidad que se construye alrededor de ellas.

La dimensión de festival será, por tanto, la forma visible del proyecto.

**La plataforma de comunidades será su estructura.**

# ¿Qué comunidades participan?

**FLUXØ estará abierto a comunidades y proyectos vinculados, entre otros ámbitos, a:**

- Arte digital y audiovisual
- Inteligencia artificial
- Música electrónica y experimentación sonora
- Diseño gráfico y diseño digital
- Arquitectura y arquitecturas híbridas
- Videojuegos y cultura gamer
- Programación creativa
- Instalaciones interactivas e inmersivas
- Realidad aumentada y realidad virtual
- Imagen generativa y datos
- Fabricación digital
- Ilustración
- Moda y nuevas tecnologías
- Editoriales independientes
- Fanzines y autoedición
- Cultura de internet y nuevos medios
- Investigación y pensamiento contemporáneo
- Educación y nuevas metodologías
- Colectivos tecnológicos
- Estudiantes y jóvenes creadores
- Comunidades artísticas locales
- Proyectos independientes

*La convocatoria podrá recibir obras terminadas, procesos de trabajo, prototipos, investigaciones, herramientas, ideas y proyectos todavía en desarrollo.*

# Open Call

## Comunidades FLUXØ

La convocatoria abierta será uno de los mecanismos principales para incorporar comunidades al proyecto.

No se solicitará exclusivamente una obra terminada. Podrán presentarse proyectos en diferentes fases de desarrollo, investigaciones, prototipos, herramientas, procesos o propuestas de colaboración.

La convocatoria permitirá detectar comunidades y proyectos que posteriormente podrán participar mediante diferentes formatos: instalación, presentación, workshop, conversación, Show & Tell, Open Lab, prototipo, publicación, sesión audiovisual o actividad participativa.

*La selección tendrá como objetivo construir una comunidad diversa y conectada, favoreciendo especialmente aquellas propuestas capaces de establecer relaciones con otros participantes.*

# Formatos de participación

FLUXØ podrá desarrollarse mediante diferentes formatos que funcionarán de manera complementaria.

01

## Community Meetings

Encuentros breves alrededor de un tema común. Varias comunidades presentan sus proyectos y posteriormente se abre una conversación.

02

## Show & Tell

Los participantes muestran aquello en lo que están trabajando. Puede ser una obra, una herramienta, una investigación, un videojuego, una instalación, un prototipo o una idea. No es necesario que el proyecto esté terminado.

03

## Open Studio / Open Lab

CCNAVE3 se convierte durante determinados periodos en un espacio de trabajo abierto. Los participantes pueden producir, experimentar y conversar públicamente sobre sus procesos.

04

## Workshops de comunidad

Talleres impartidos por los propios participantes sobre inteligencia artificial, creación audiovisual, programación creativa, sonido, fabricación digital, videojuegos, diseño, imagen sintética, realidad aumentada, herramientas open source y otras tecnologías.

05

## Matching / Connect

Encuentros diseñados específicamente para provocar conexiones entre perfiles diferentes. Cada participante explica brevemente qué hace, qué conocimientos puede aportar y qué tipo de colaboración está buscando.

06

## FLUXØ Prototypes

Espacio dedicado a proyectos experimentales que puedan ser probados por el público: instalaciones interactivas, dispositivos, videojuegos, interfaces, experiencias inmersivas, objetos o experimentos con IA.

## Arte, tecnología y creación contemporánea

La tecnología estará presente en todo el proyecto, pero no como una sección independiente.

Será un elemento transversal capaz de relacionar diferentes prácticas.

Puede aparecer en una instalación artística, en una sesión musical, en un videojuego, en un workshop, en una publicación, en una experiencia inmersiva o en una investigación.

FLUXØ quiere mostrar cómo las tecnologías contemporáneas están modificando los procesos de creación, producción, distribución y relación con los públicos.

La inteligencia artificial, los datos, la programación, los mundos virtuales, los videojuegos, la automatización, la creación algorítmica y las nuevas formas de autoría forman parte de esta transformación, pero el proyecto no pretende limitarse a presentar tecnología. La cuestión fundamental será qué nuevas prácticas culturales y creativas pueden desarrollarse alrededor de ella.

## Instalaciones y experiencias inmersivas

CCNAVE3 podrá acoger instalaciones audiovisuales, generativas, interactivas, inmersivas y experimentales.

Podrán utilizar imagen, sonido, sensores, datos, programación, inteligencia artificial, realidad aumentada, realidad virtual u otras herramientas digitales.

El espacio permitirá combinar instalaciones de mayor duración con actividades temporales, de manera que las propuestas puedan convivir y transformarse durante las dos semanas.

Las experiencias inmersivas e interactivas tendrán además una dimensión participativa. El público podrá intervenir, experimentar y relacionarse con los proyectos.

# 09

## Música, sonido y audiovisual

La música electrónica, el sonido experimental, los live sets, las performances audiovisuales y las sesiones que relacionen sonido, imagen y tecnología formarán parte de la programación.

Estas propuestas tendrán también una función comunitaria. Las sesiones de tarde y noche permitirán generar espacios informales de encuentro y facilitar que participantes y públicos permanezcan en el espacio más allá de las actividades estrictamente programadas.

# 10

## Fanzine, edición y archivo

La edición será otra de las herramientas para construir comunidad.

FLUXØ podrá incorporar fanzines, publicaciones digitales, ilustración, diseño gráfico, autoedición, risografía y otras formas de producción editorial independiente.

Durante las dos semanas podrá desarrollarse un archivo del encuentro construido a partir de textos, imágenes, entrevistas, proyectos, documentación y materiales producidos por las propias comunidades.

Este archivo tendrá una dimensión física y digital y permitirá conservar parte de lo ocurrido más allá de la duración del proyecto.

# 11

## Digital Cultures

FLUXØ incorporará conversaciones y debates sobre las transformaciones que las tecnologías digitales están produciendo en la cultura contemporánea.

Inteligencia artificial, autoría, videojuegos, cultura de internet, nuevos medios, creación algorítmica, automatización, mundos virtuales, nuevas profesiones creativas y transformación cultural podrán formar parte de estas conversaciones.

La intención será generar pensamiento a partir de las propias prácticas y comunidades participantes, relacionando la experiencia práctica con la reflexión crítica.

## Mediación como infraestructura de la comunidad

La mediación tendrá un papel central.

No se limitará a explicar las obras o facilitar la relación entre el público y los proyectos. Su función será ayudar a que las diferentes comunidades puedan encontrarse y establecer conexiones.

La mediación permitirá identificar intereses compartidos, facilitar conversaciones, presentar participantes, activar encuentros y acompañar posibles colaboraciones.

Esta dimensión será especialmente importante en un proyecto que reúne perfiles con lenguajes, conocimientos y formas de trabajo diferentes.

---

**La mediación funcionará así como una infraestructura invisible que permite que la plataforma tenga realmente un carácter comunitario.**

## Dimensión física y online

El núcleo de FLUXØ será presencial y tendrá CCNAVE3 Ribes como espacio principal, pero estará conectado desde el principio a una dimensión digital.

### ANTES

Antes de la apertura podrán desarrollarse la convocatoria, presentación de participantes, comunicación y activación de comunidades.

### DURANTE

Durante las dos semanas se producirán entrevistas, streaming, vídeo, publicaciones y documentación.

### DESPUÉS

Después del encuentro permanecerá un archivo digital que permitirá mantener parte de las relaciones generadas y dar continuidad a determinadas colaboraciones.

La dimensión online permitirá además incorporar participantes y comunidades que no puedan estar físicamente en València.

**FLUXØ será así una comunidad con presencia física y digital, donde ambas dimensiones se complementan.**

14

## Russafart Connection

La relación con Russafart permitirá conectar las comunidades digitales y tecnológicas que participen en FLUXØ con el tejido artístico de Russafa y València.

Artistas, estudios, talleres, colectivos y otros agentes vinculados a Russafart podrán presentar sus espacios, procesos y proyectos.

Esta conexión permitirá ampliar el concepto de comunidad híbrida incorporando también las redes creativas existentes en la ciudad.

FLUXØ no se plantea como un espacio aislado dentro de CCNAVE3. Pretende funcionar como punto de conexión con otras comunidades, espacios y proyectos de València.

15

## Community Radio / Stream

Durante las dos semanas podrá desarrollarse un canal temporal producido por las propias comunidades participantes.

Entrevistas, conversaciones, sesiones musicales, presentaciones de proyectos y emisiones desde CCNAVE3 podrán formar parte de este canal, con posibilidad de difusión online.

La radio y el streaming funcionarán también como herramientas de documentación y como otro espacio de participación.

16

## FLUXØ Screen

El programa audiovisual podrá reunir cortometrajes, vídeo experimental, animación, piezas generadas mediante inteligencia artificial, videoclips, registros de videojuegos y otros trabajos híbridos.

No tendrá necesariamente un carácter competitivo.

Su función será ampliar la presencia audiovisual del proyecto y ofrecer otro punto de encuentro entre comunidades que trabajan con imagen, narrativa, tecnología y sonido.

17 —

## Kids / Next Generation

**FLUXØ incorporará una línea específica dirigida a jóvenes y adolescentes.**

Videojuegos, inteligencia artificial, creación audiovisual, programación, diseño y nuevas tecnologías podrán convertirse en herramientas para experimentar y crear.

Esta línea permitirá que la comunidad no se limite a profesionales y creadores consolidados y facilitará el contacto con nuevas generaciones interesadas en las formas contemporáneas de creación.

18 —

## Night Sessions

Las tardes y noches podrán incorporar una programación más abierta basada en música electrónica, live audiovisual, performances, videojuegos, experiencias inmersivas y encuentros informales.

El objetivo será que CCNAVE3 pueda funcionar también como punto de reunión.

La dimensión social es importante para la construcción de comunidad. Las relaciones no aparecen únicamente durante una presentación o un workshop. También pueden comenzar en una conversación informal, durante una sesión musical o mientras varias personas comparten un espacio.

# cisma.art

Organiza cisma.art · CCNAVE3 Ribes · València



ARTE  
CIENCIA  
TECNOLOGÍA  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
MÚSICA  
AUDIOVISUAL  
PROGRAMACIÓN  
IA  
VIDEOJUEGOS  
ILUSTRACIÓN  
MODA  
Y MÁS...

**cisma.art**

Organiza  
**cisma.art**

CCNAVE 3  
RIBES