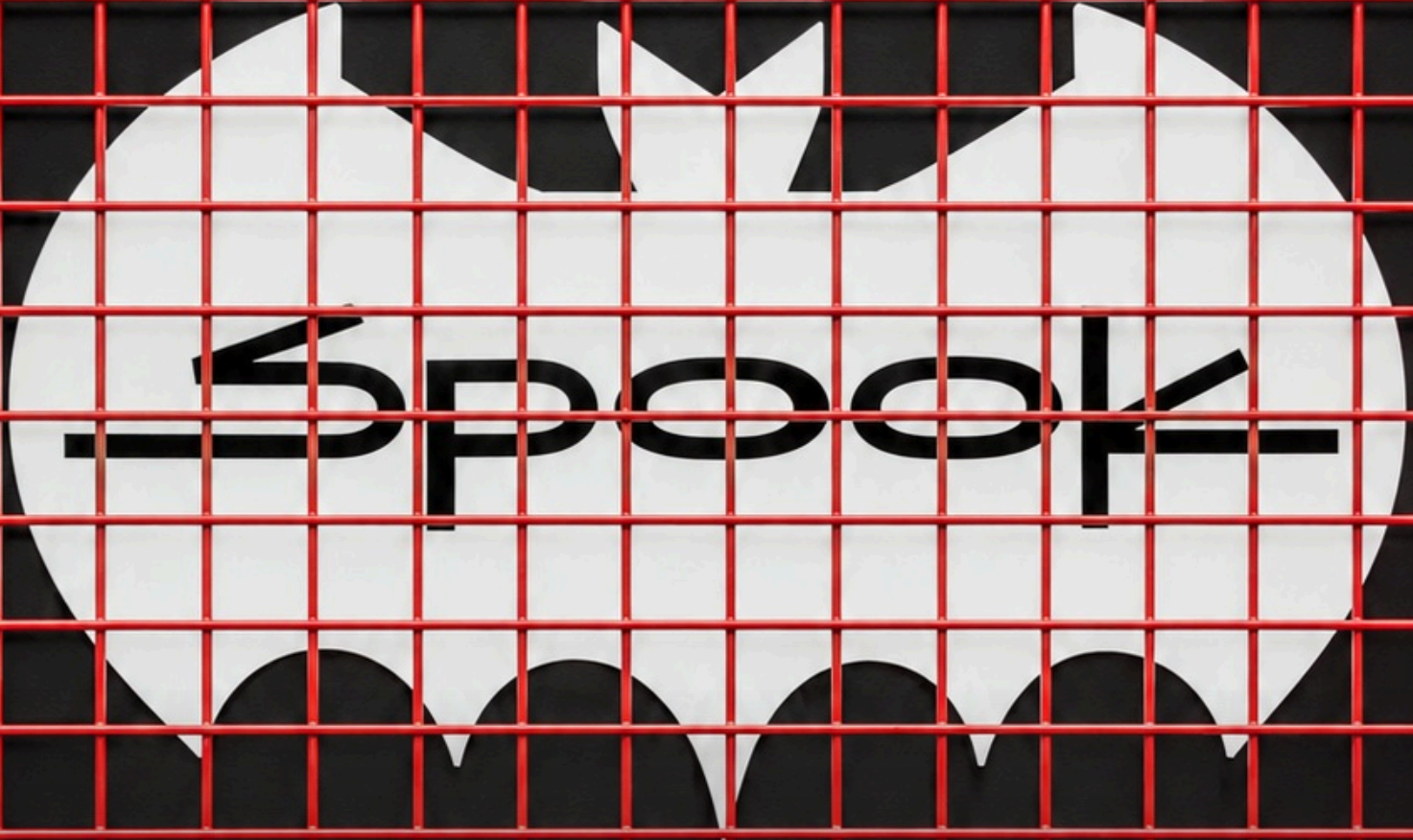




Spook

× **cisma.art**

Música y creatividad digital
en la misma pista.

00 / PUNTO DE PARTIDA

La pista de baile fue el primer espacio inmersivo de esta ciudad.

Mucho antes de que los museos empezaran a hablar de experiencias inmersivas, ya existía un lugar donde la luz, el sonido, el cuerpo y las máquinas trabajaban a la vez. Era de madrugada, no había comisario y funcionaba. Los clubes llevan décadas ensayando lo que el arte digital está descubriendo ahora.

SPOOK lo sabe mejor que nadie. Abrió en 1984 sobre las cenizas de otra discoteca, fue parte de la Ruta del Bakalao y hoy programa como si el futuro empezara el sábado por la noche. Nosotros llegamos desde el otro

lado: imagen generativa, sistemas interactivos, inteligencia artificial, vídeo, glitch. Hay un talento visual enorme haciendo cosas extraordinarias que casi nadie ve. Y hay una pista llena de gente con ganas de mirar.

Esta propuesta junta las dos cosas. El arte digital necesita estructuras nuevas para existir fuera de la sala de exposiciones, y un club como SPOOK es de las mejores que tiene la ciudad. Sin que el arte sea decorado. Sin que el club se vuelva museo.

Un sitio donde la música y la imagen se escriben **a la vez.**

SPOOK

PINEDO · VALÈNCIA

1984

Abre Spook Factory sobre las cenizas de la discoteca San Francisco.

±2.000

Aforo aproximado, con amplias terrazas para primavera y verano.

18→07:30

Cada sábado, jornada larga: bandas, directos, DJs y food trucks.

4

Espacios con identidad propia: Main Room, Oven Garden, Sunbox y El Cubo.

SPOOK abre cada sábado como un festival: **#TodosLosSabadosUnFestival**. Techno, tech house, house, directos, afters oficiales de festivales, aniversarios. Cuando una programación ya funciona como un festival semanal, solo le falta una capa más: que la imagen tenga el mismo nivel de riesgo que el sonido.

Su historia pesa, y para bien. El club conserva su identidad en una ciudad que fue uno de los centros europeos del sonido de club, y sigue renovando sus salas con criterio, hasta el punto de reformar una de ellas pensando solo en cómo se escucha la música. Es el lugar ideal para que el arte digital deje de ser invitado y pase a formar parte de la noche.

No es una sala. Es una programación.

Mirar la agenda de SPOOK es ver varias noches dentro de una. Hay citas de la casa, como Spook Connection, donde los residentes tocan back to back con invitados. Hay aniversarios que llenan la sala. Hay afters oficiales de festivales como BASTO o Solid Grooves. Hay jueves de víspera de festivo planteados como una noche grande, y sábados enteros convertidos en festival, con bandas y directos antes de que arranque el DJ.

Cada sala tiene su carácter. La principal concentra el pico de la noche. El Oven Garden, con su terraza, se usa para el día, el verano y la gente nueva de la escena valenciana. Sunbox acoge proyectos paralelos como ATMO y Retiro Electrónico. Y El Cubo se ha reformulado con criterio de estudio: una sala muy tratada acústicamente donde lo único que importa es cómo suena la música.

Esa variedad es lo que hace posible nuestra propuesta. Un club con una sola idea de noche aguanta mal un experimento. Uno que ya funciona como plataforma de formatos lo absorbe y lo mejora.

FORMATOS DE CASA

01 **Spook Connection**

02 **Aniversarios**

03 **Afters oficiales**

04 **Jueves de víspera**

05 **Sábado festival**

02 / QUIÉN PONE LA IMAGEN

cisma.art

COMMUNITY FOR INNOVATION SYNAPSES
& MEDIATION IN ARTS

50+

ACONTECIMIENTOS
AL AÑO

cisma.art es una comunidad de creación y mediación con base en Valencia. Trabajamos en el cruce entre arte, tecnología y pensamiento crítico, y lo hacemos organizando: conciertos, proyecciones, encuentros, talleres. Tenemos espacio propio en la calle de la Trinidad, otro en La Garrofera, en Ribarroja de Túria, y trabajamos con sedes como el Gran Martínez, CTAV o CC Nave 3 Ribes.

No hacemos exposiciones al uso. Hacemos acontecimientos. Y lo que mejor sabemos hacer es

esto: encontrar artistas visuales digitales, ordenarlos en una propuesta que se entienda y escalarla hasta un ciclo o un festival entero.

Con la escena del club ya hay alianzas, como la que mantenemos con The Circle VLC, que dirige Aurora. Y GENERA, nuestra plataforma de creación audiovisual con inteligencia artificial, es el ejemplo más grande de lo que significa montar una estructura para el arte digital.

03 / LO QUE YA HEMOS HECHO

01

EN COLABORACIÓN · OVEN / CLUB CENTRO · 28.02.2026

THE CIRCLE VLC

The Circle VLC es una propuesta de club que funciona bajo la dirección de Aurora. cisma.art colabora con ellos: en su evento llevamos artistas digitales al contexto de la electrónica y tendimos un puente entre la escena musical y el arte digital. Marina Barruer construyó entornos inmersivos con TouchDesigner y piezas que respondían al movimiento de la gente. Space Circles proyectó sobre telas muy finas, y la imagen parecía flotar en el aire. Los DJs pusieron sus sets al servicio del experimento.

02

GRAN MARTÍNEZ · 13.03.2026

FRECUENCIA_50

Una propuesta impulsada por Gilles Drossart, Carolina Costantini y cisma.art: artes mediales, flamenco y música electrónica en el mismo espacio, sin jerarquías. Nico Gay con glitch, Marina Barruer con una pieza interactiva activada por el público mientras sonaban el cante y la guitarra, Arturo Cariceo con imágenes generadas por IA, Space Circles con sistemas generativos. El acceso era por invitación y la respuesta fue masiva.

03 ELECTROPICNIC

SOUND SYSTEM · LA GARROFERA

Cultura clubbing en nuestro espacio de Ribarroja de Túria. Un sound system, gente, imagen y la idea de que una pista puede montarse en cualquier sitio donde haya ganas.

04 MØØD_

CLEC FASHION FESTIVAL · PUENTE DE LA EXPOSICIÓN ·
17.10.2026

Programa audiovisual propuesto para el Puente de la Exposición de Calatrava, con TarsLab, Space Circles, Chris Stygryt, Teresa Tomás, Ferrán Brooks, Malena Goya (VvirDev) y Juliana Rojas. Moda, imagen y sonido en un escenario fuera de cualquier sala.

05 GENERA

PLATAFORMA DE CREACIÓN AUDIOVISUAL CON IA · VALENCIA

La primera edición, GENERA VLC_IA, ocupó cinco sedes de la ciudad en junio de 2026. La de 2027 crece a seis sedes y a varios formatos: narrativa, industria, interactivo, experimental y social. Con ella ya tenemos una comunidad de creadores que sabe trabajar con IA.



Ocio ENTRETENIMIENTO NUEVOS FOROS COMUNIDADES HÍBRIDAS

El arte digital no necesita nuevos límites. Necesita nuevos sitios.

Nos interesa que salga de la sala blanca y entre en los lugares donde la gente ya se reúne por voluntad propia: el ocio, el entretenimiento, el club, el festival. No para convertirlo en espectáculo. Para reconocer que muchos de los procesos creativos más vivos nacen justo ahí, donde se comparten música, emoción y tecnología.

De ahí salen formatos nuevos, y con ellos comunidades que no caben en una sola etiqueta: público de club que descubre una pieza interactiva, artistas que aprenden a trabajar con un DJ en tiempo real, programadores y diseñadores junto a bailarinas y productores. Eso es lo que queremos construir con SPOOK. Y no se construye con una exposición. Se construye con continuidad.

Ocho lenguajes para una **misma noche.**

01

Visuales en directo

TouchDesigner y similares: imagen que responde al DJ en tiempo real.

02

Imagen generativa

Sistemas que escriben imagen a partir del sonido y no se repiten.

03

Proyección sobre materia

Telas finas, humo, estructuras: la imagen que flota en el aire.

04

Interactividad

Piezas que el público activa con el movimiento y la presencia.

05

IA en vivo

Imagen y vídeo generados durante la sesión, reaccionando a ella.

06

Glitch y error

La estética del fallo, la señal degradada y el ruido como lenguaje.

07

Arquitectura lumínica

La luz que cambia la percepción del espacio y del cuerpo.

08

Datos y sonido

Visualizar lo que la pista produce: ritmo, energía, movimiento.

Tres escalas, una misma idea.

01

NOCHE

Una sesión SPOOK con dirección visual. Seleccionamos de tres a cinco artistas digitales y les asignamos espacios: visuales en la sala principal, una pieza interactiva en la terraza, una instalación en un rincón. Antes de la noche, un brief compartido con los DJs para que música e imagen se escriban en paralelo. Es el formato piloto.

02

CICLO

Seis sesiones con tema propio a lo largo de una temporada. Cada una pone el foco en una técnica o una pregunta (luz, frecuencia, IA, cuerpo) y suma un taller por la tarde, para que quien venga a bailar pueda aprender también cómo se hizo lo que ha visto.

03

FESTIVAL

Una jornada larga o un fin de semana con todas las salas ocupadas, convocatoria abierta a artistas visuales, talleres de día y una programación nocturna con identidad común. SPOOK ya vive en formato festival cada sábado. Esta sería la edición en la que la imagen manda tanto como el sonido.

Noche 00

El primer paso es pequeño a propósito. Una sola noche, pensada con SPOOK, para comprobar cómo respiran juntas la música y la imagen, qué necesita cada sala y qué hace el público cuando encuentra arte donde esperaba solo bailar.

ARTISTAS De tres a cinco, seleccionados por cisma

SALAS Principal, terraza y una sala de escucha

BRIEF Compartido con los DJs antes de la noche

TALLER Una tarde de creación con IA, abierta

REGISTRO Vídeo y fotografía de toda la noche

RITMO DE UNA NOCHE TIPO

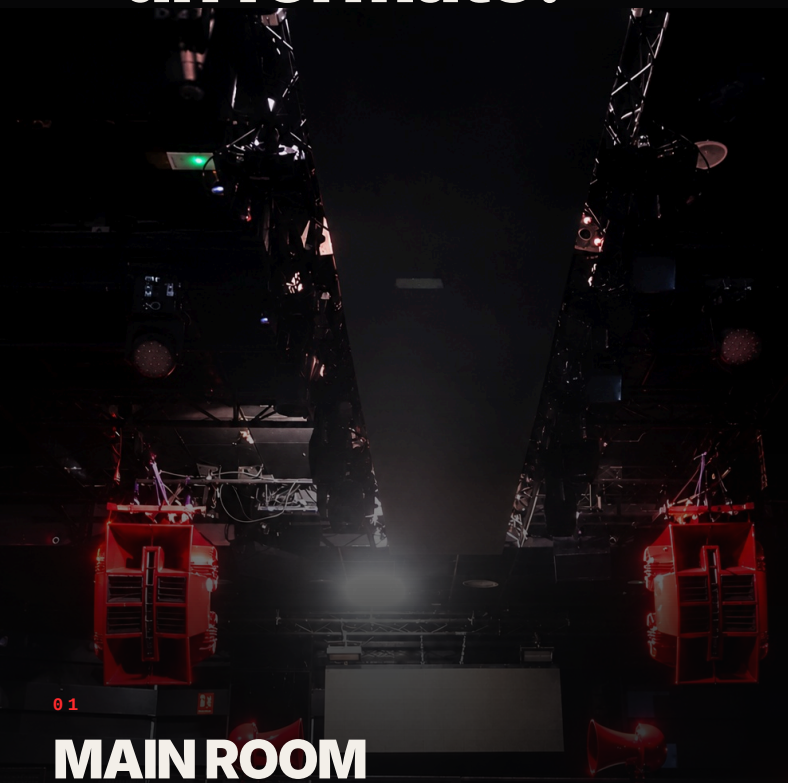
- 18:00**
Taller abierto en la terraza
- 20:00**
Se abren las piezas interactivas
- 23:00**
Visuales en la sala principal
- 02:00**
Pico de la noche, proyección sobre tela
- 05:00**
Sesión de escucha audiovisual
- 07:30**
Cierre

Ejemplo de ritmo, a ajustar con SPOOK.

07 / LAS SALAS

Reparto orientativo, a validar con la dirección artística y técnica de SPOOK.

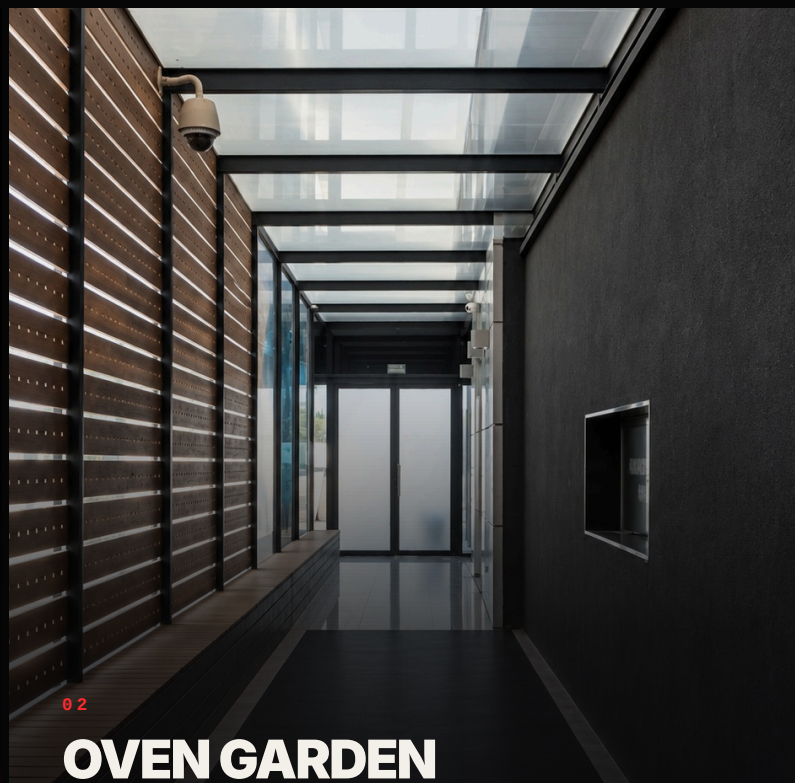
Cada sala, un formato.



01

MAIN ROOM

Visuales en gran formato y proyección sobre telas finas. El sitio de la imagen que acompaña al directo y crece con la noche.



02

OVEN GARDEN

La terraza. Piezas interactivas que se activan con el movimiento y la presencia del público, y sesiones de tarde con talleres abiertos.



03

SUNBOX

Programación paralela y más íntima. Sistemas generativos de baja intensidad, live coding y artistas emergentes salidos de la convocatoria.



04

EL CUBO

Sala de escucha. Su tratamiento acústico invita a piezas audiovisuales contemplativas, donde el sonido manda y la imagen se acerca a él.

08 / CICLO · TÍTULO DE TRABAJO

SPOOK_LAB

Seis sesiones. **Una pregunta cada vez.**

01	LUZ	TouchDesigner y visuales en directo. Arte interactivo que responde al cuerpo.
02	FRECUENCIA	Sistemas generativos que escuchan la música y la dibujan en tiempo real.
03	TELA	Proyección sobre materia: telas, humo, cuerpos. La imagen que flota.
04	GLITCH	El error como lenguaje. Imagen degradada, ruido, estética del fallo.
05	IA_EN_VIVO	Imagen generada por IA que reacciona a la sesión. Taller de creación con IA incluido.
06	CUERPO	Danza, flamenco y performance con electrónica, como en Frecuencia_50.

Antes de cada noche, un taller. Una tarde de creación con IA y herramientas generativas, abierta a artistas y público, para pasar de la idea al directo.



La IA entra en todas las fases del proceso.

Los talleres son la puerta de entrada. Quien viene a bailar puede llegar por la tarde y salir sabiendo cómo se hace una imagen generativa o por qué una pieza reacciona a un bajo. Y los artistas de la

convocatoria aprenden a llevar su trabajo del ordenador a una sala con dos mil personas, que es otro oficio.

01

IDEA

Del concepto al moodboard con IA

Referencias, prompts y narrativa visual. Cómo empezar sin una pantalla en blanco.

02

IMAGEN

Imagen y vídeo generados

Herramientas, control de estilo y coherencia entre planos y piezas.

03

DIRECTO

TouchDesigner y audio-reactividad

Hacer que la imagen escuche: del audio a los parámetros.

04

SALA

De la pantalla a la pista

Proyección, mapping, tiempos y pruebas técnicas antes de la noche.

Con la experiencia de GENERA STUDIO, el programa de talleres de GENERA.

La edición en la que la imagen manda.

SPOOK ya funciona como festival cada sábado. Un festival propio de arte y música dejaría de ser un sábado largo para ser una jornada completa, con identidad común, todas las salas trabajando en una

misma dirección y una convocatoria abierta que llene la programación de artistas que hoy no tienen dónde mostrarse.

-
- 01 **CONVOCATORIA** Abierta a artistas visuales digitales: imagen en movimiento, código, IA, luz, interactividad.
-
- 02 **RETO DE 72 HORAS** Una pareja DJ y artista visual crea una pieza conjunta en tres días y la estrena en la pista. Inspirado en GENERA72.
-
- 03 **TALLERES DE DÍA** Formación abierta, de la imagen generativa a la proyección en sala.
-
- 04 **ENCUENTRO** Mesas cortas con artistas, programadores, productores y gente de club.
-
- 05 **NOCHE** Todas las salas con una misma identidad visual y un recorrido pensado.

La red.

Marina Barruer

ARTE INTERACTIVO · TOUCHDESIGNER

Space Circles

SISTEMAS GENERATIVOS

Nico Gay

GLITCH VISUAL

Arturo Cariceo

IMÁGENES GENERADAS CON IA

Chris Stygryt

ILUSTRACIÓN DIGITAL

TarsLab

Teresa Tomás

Ferrán Brooks

Malena Goya

VVIRDEV

Juliana Rojas

CÓMO FUNCIONA LA CONVOCATORIA

01

Bases

Abiertas, con criterios claros

02

Selección

Conjunta entre cisma y SPOOK

03

Prueba

Ensayo técnico en sala

04

Estreno

En la noche, con público

05

Archivo

Registro y documentación

Cada parte pone lo que mejor sabe.

cisma aporta

Dirección curatorial y visual

Convocatoria y selección de artistas

Producción creativa y acompañamiento

Talleres y mediación con el público

Documentación en vídeo y fotografía

Comunicación cultural y prensa especializada

SPOOK aporta

El espacio y sus cuatro salas

Equipo técnico y sistemas de sala

Programación musical y DJs

Una comunidad y un público fieles

Marca e historia

Operación de noche y ticketing

CALENDARIO ORIENTATIVO

00

Encuentro y brief

NOVIEMBRE 2026

01

**Convocatoria y
selección**

DIC. 2026 - ENE. 2027

02

Noche piloto

INVIERNO 2027

03

Ciclo SPOOK_LAB

PRIMAVERA-VERANO 2027

04

Festival

OTOÑO 2027

13 / QUÉ CAMBIA

Lo que gana cada uno.

01 · PARA

SPOOK

Una capa visual propia que se reconoce. Contenido nuevo para contar sus noches. Una audiencia que llega por la imagen y se queda por la música, y a la inversa.

02 · PARA

LOS ARTISTAS

Un sitio con público real, pruebas en una sala de verdad, una red de gente con la que repetir y documentación profesional de lo que hacen.

03 · PARA

EL PÚBLICO

Descubrir arte digital sin ir a una galería, y aprender en un taller cómo se hace lo que ve en la pista.

04 · PARA

LA CIUDAD

Una escena de club y una escena de arte digital que se encuentran, en una ciudad donde ya habían crecido por separado.

Música para bailar.

Imagen para quedarse mirando.

SPOOK x Cisma.ART

HABLAMOS.

www.cisma.art

infocisma.art@gmail.com

Instagram @cisma.art · YouTube @CISMA_ART

Calle de la Trinidad, 10 · 46010 Valencia

Community for Innovation

Synapses & Mediation in Arts