

El recorrido expositivo comienza con Enerolisa Ozoria Mojica, con esculturas blandas, donde exterioriza una pequeña parte de la multiplicidad de síntomas que habitan en su organismo producto de una enfermedad, mostrando a ésta como compañera de vida y no como una carga pesada. La muestra continúa con el estudio fotográfico sobre el recuerdo y el pasado familiar, a través del patrimonio heredado de Juan A. García Beteta, que le sirve para cuestionar su relato normativizado, reflexionando sobre los modos de recreación de una memoria que no es personal.

Cerca de los ventanales, el espacio de más altura, se exponen las imágenes generadas mediante inteligencia artificial de Cyber dinamism (Marcos Herrero), donde habla de hipótesis cada vez más reales de un futuro extremo a nivel medioambiental y una sociedad basada en la desigualdad y en la guerra por los recursos del planeta.

En el espacio contiguo que da acceso al patio de butacas del Palau, Clara Solbes Lozano presenta una videodanza, una improvisación que utiliza un espacio temporal donde la creación y la ejecución se dan al mismo tiempo, como un paseo por la vida. Y que surge bajo conceptos como la espontaneidad y la naturalidad, aludiendo al punto de partida, a la interacción con el entorno y a la resiliencia.

Después, se encuentra la obra de Iñigo Alcántara Guturbay, unas imágenes entre la abstracción y la figuración, donde muestra su intimidad de una manera velada, pero suficiente para que el espectador descubra parte de esa realidad que quiere dejar ver. Enfrentada a la anterior, por su posición, está ubicada la obra de Lydia Gutiérrez Sánchez, un vídeo donde recorre diferentes espacios [des]habitados encontrando en ellos fragmentos físicos relacionados con la arquitectura: los muros exteriores, las columnas, incluso con la función de esos espacios, que funcionan como metáfora de su propia realidad corporal y espiritual.

Contigua a la obra de Iñigo están las acciones fotografiadas por Elena Pastor González, donde su cuerpo se enfrenta a diferentes espacios, espacios públicos y espacios privados. Un cuerpo desnudo que recorre y se adapta en esos espacios para poder penetrar de una forma directa en ellos. El resultado plástico son fotografías, instantes a modo de *frames* de una película, improntas que el espacio deja en su cuerpo, revelando la presencia del cuerpo en el espacio y del espacio en su cuerpo.

Siguiendo a la anterior, se encuentra el paseo psicogeográfico de Bárbara Ivorra Sebastiá, que bajo el título LUX. A *sight unseen*, presenta un vídeo donde captura y visualiza la luz de un recorrido por la ciudad que, por la velocidad cotidiana, no se consigue apreciar. Un mapa audiovisual, una representación gráfica que muestra los datos lumínicos de una situación concreta para visualizar la luz a través de ese tiempo determinado.

Por último, Markos de Jesús presenta en su *videoperformance* la carrera en Bellas Artes como un *speedrun*, concepto rescatado de los videojuegos para designar una modalidad en la que los participantes compiten entre sí por completar el juego lo más rápido posible.