



AQUÍ MATEIX EN UN ALTRE LLOC
Víctor Balcells, Andrea Gómez, Will Lee,
Daniel Moreno Roldán i Sara Sadik
13.03—06.09.2026
Bòlit Pou Rodó

20 MINUTS AL MARGE
Cicle d'exposicions a cura de Bernat Daviu



En ple agost de 2020, una nena de tres anys muntada en un unicorn inflable desapareix accidentalment a la platja d'una illa grega, arrossegada pels corrents del mar. Un ferri la localitza a alta mar, agafada fermament al flotador, i és rescatada sana i estàlvia. Però, i si la nena hagués decidit escapar-se? Qui no ha desitjat, en algun moment, desviar el curs de la història que li ha tocat viure?

Aquest cicle, a cura de Bernat Daviu (Fonteta, 1985), es desplega en tres exposicions concebudes com a capítols d'una novel·la coral. Les obres reuneixen relats i personatges que habiten els marges: figures que desafien els límits imposats, qüestionen els imaginaris dominants i es reivindiquen en contextos desidealitzats o distòpics. La ficció esdevé una eina per generar relats escapistes i metafòrics, alhora que crítics amb la realitat, des d'on s'articula un discurs sobre identitat, resistència i memòria.

AQUÍ MATEIX EN UN ALTRE LLOC

Víctor Balcells, Andrea Gómez,
Will Lee, Daniel Moreno Roldán
i Sara Sadik
13.03—06.09.2026
Bòlit Pou Rodó

«Aquí mateix en un altre lloc», al Bòlit Pou Rodó, és una exposició que s'endinsa en realitats digitals que donen peu tant a derives com a narratives paral·leles i alternatives. La mostra col·lectiva reuneix artistes que exploren el món virtual com a espai de construcció identitària i política, a través de videojocs, intel·ligència artificial i cultures d'internet. Situats en la difusa frontera entre realitat i ficció, les obres aborden conceptes universals com la fragilitat emocional, el desig, l'amor o el sentit de la vida.

Sara Sadik (Bordeus, 1994) crea relats iniciàtics amb videojocs protagonitzats per joves estigmatitzats d'origen magrebí. A *Khtobtogone* (2021), el procés d'autosuperació del protagonista esdevé un retrat íntim de la fragilitat emocional i del desig de transformació. A *Acedia of Arcadia* (2022), Will Lee (Chicago, 1991) reflexiona sobre el buit que sent un *gamer* un cop complerts tots els objectius del joc. Andrea Gómez (Medellín, 1977) explora la perifèria dels entorns virtuals a *Periferia* (2015), on avatars frustrats intenten traspasar els límits del metavers. Daniel Moreno Roldán (Barcelona, 1990), a través del seu videojoc *asdasd* (2026), fa una paròdia dels “bullshit jobs” (feines de merda) per reflexionar sobre el treball sense sentit i la productivitat a l'era digital. A cavall entre el documental, l'assaig i la ficció, Víctor Balcells (Barcelona, 1985) realitza vídeos amb eines d'intel·ligència artificial. Aquestes obres presenten històries que indaguen sobre la vida virtual i sobre la pròpia tecnologia utilitzada per produir-les.

Les tres exposicions del cicle —«Un joc de criatures», al Bòlit La Rambla; «Aquí mateix en un altre lloc», al Bòlit Pou Rodó, i «Maladaptive daydreaming», al Bòlit Sant Nicolau— comparteixen l'esperit més subversiu de les marginàlies. La marginàlia —paraula del llatí que significa «als marges»— era originalment un repertori divers d'elements escrits i, principalment, icònics, situats als marges de les pàgines dels llibres occidentals durant l'Edat Mitjana, que permetien al copista —més enllà d'exercir una funció aclaridora— una via d'escapament lúdica o satírica amb la qual evadir-se de la seva tasca monòtona i trencar amb la rigidesa del text principal.

Vint minuts és el temps que la nena de l'unicorn va passar desapareguda —o potser escapada— al mar. És també, segons diversos estudis, el temps mitjà que un visitant dedica a una exposició. El cicle “20 minuts al marge” proposa una immersió en relats dissonants que obren espais de qüestionament, desplaçament i possibilitat.

20 MINUTS AL MARGE
Cicle d'exposicions
a cura de Bernat Daviu

VIDES TECNOMINÚSCULES

Víctor Balcells

I

Vam navegar durant anys a l'*Elite: Dangerous*. Ens dèiem les *Ratas del Espacio*. Formàvem part de la secció hispana del videojoc. Cadascú de nosaltres amb la seva nau, units contra la invasió Targhoide. Estàvem afiliats a l'imperi i treballàvem per abastir les colònies exteriors amb les nostres naus. El fil de *Discord* va arribar a tenir dos-cents usuaris i fins a cinc portanaus actius en tot moment per acudir immediatament a les zones frontereres en cas que fos necessària la nostra presència protectora. Quan Newjoygold, moderador principal, va proposar una trobada física, és a dir, presencial, de carn i ossos, en el context d'una barbacoa popular, es va produir un cert enrenou al *Discord* entre les *Ratas del Espacio*.

—Es tracta de posar-nos cara i cos—, va dir en Newjoygold. Va adjuntar una ubicació i una data. Jo hi vaig acudir amb el meu col·lega Moreno, també pilot de la federació de *Ratas del Espacio* amb una Cobra MK3. I així vam anar amb el seu Seat Panda fins a la barbacoa organitzada per en Newjoygold en honor de les hores de servei que havíem fet dins i fora de la bombolla. Per a qui vulgui estar endollat, havia dit en Newjoygold en el seu comunicat, disposarem de cinc Ryzen 5 actius i connectats en tot moment. Només cal anar amb compte de no empastifar massa els teclats amb les botifarres o la cansalada de la barbacoa, va advertir al *Discord*.

Vam arribar tard, quan la festa ja havia començat. Al costat de les palissades de menges crepitants, els pilots ballaven una música saborosa punxada pel mateix Newjoygold *in corpore*. Vam poder posar cara al moderador principal, un home vell de barba purulenta, geperut, sense dents, proveït d'un cos esquelètic que s'endevinava rere els parracs que li feien de vestit. Aviat unes mans llardoses ens van servir la cansalada i les botifarres i, així proveïts, ens vam dirigir cap als Ryzen 5, on un escamot d'éssers informes graponejaven el teclat amb dits greixosos i expulsaven menjar per les boques guturals. Des d'un punt de vista literari, posar-nos cara va adquirir sentit. Hi predominava el fang, així com l'olor d'all. De les olles fumejants en sorgien ossos i tubercles negres. No hi va haver una segona

trobada de les *Ratas del Espacio*. No, almenys per a nosaltres. La societat es va dissoldre poc després, segons expliquen (jo ja havia tocat el dos), a mans d'un grup de pilots polonesos que s'havien fet amb el control dels servidors de la bombolla. En Moreno i jo vam passar a una altra cosa; cadascú va seguir el seu camí, tot i que l'exploració fos la mateixa.

II

Per la meva banda, em vaig centrar a crear Style Optimizer, un editor de text per a escriptors que tenia la particularitat d'estar ludificat i potenciat amb IA. Quan creaves un compte, les paraules que escrivies dins l'editor es comptabilitzaven en rànquings d'escriptura i els millors escriptors guanyaven premis. Havia creat el programa amb la IA Claude, de manera que no tenia un control total sobre el codi. En un moment donat, els usuaris actius van començar a competir pels podis i, segons vaig poder detectar, en comptes de dedicar-se a escriure textos literaris i a utilitzar l'editor de manera sana, obrien documents i escrivien «asasasasas...», cadenes successives intercalades amb espais per incrementar el recompte de paraules als rànquings.

Paral·lelament i de manera simultània, en Moreno construïa un videojoc en què encarnaves un miserable escriptor especialitzat en màrqueting en temps moderns que, per guanyar diners, escrivia articles sota demanda. En el joc havies de teclejar «asasasa» tantes vegades com calgués per desbloquejar cada nivell i, en un moment determinat, podies contractar fins i tot gats i micos que escrivien per tu «asasasa», però als quals, en contrapartida, calia mantenir amb vida, alimentar i sostenir de maneres intricades perquè poguessin continuar escrivint per si sols «asasasas». Vaig haver de programar a la meva app un rastrejador de contingut artificial o repetit per erradicar aquells éssers estranys que havien creat comptes per desfigurar els rànquings d'escriptura d'Style Optimizer, com un càncer contra la literatura. Els meus rastrejadors cercaven quantes vegades s'havia utilitzat «asasas» o altres variants contaminades.

En un moment donat em van parlar de les teories de Burroughs sobre el llenguatge com a virus. Un moment, els vaig dir. Això és possible. Els primers compassos de la història d'amor d'en Zine i la Bulma sonaven de fons quan em vaig aturar per observar que jo també ho veia així. A la pantalla, en Zine i la Bulma solcaven en moto platges exòtiques: ¿Que no veus que el govern xinès fa anys que introjecta informació corrupta en les dades dels models de llenguatge occidentals? Silenci espectral a la sala. El principal ciberatac —vaig continuar, decidit— consisteix a desfigurar les dades fonamentals. Es trenquen les cadenes de referència construïdes per la tradició i les insercions de *prompts* i dades malicioses transformen en un sentit o en un altre la resposta dels models de llenguatge a les preguntes de naturalesa ètica o política que formulen els seus usuaris, que són subtilment enganyats. El mecanisme de poder és perfecte. A la pantalla, en Zine i la Bulma s'estimen a través de la mort i recorren platges remotes. Llavors, continuo, adquireix sentit el cercle viciós de finançament trilionari circular entre les grans corporacions tecnològiques per sostenir els models d'IA. A través dels *prompts*, el control del govern és més efectiu, perquè és subterrani.

Mentre parlo, la música de fons sona a la pantalla; veiem en Zine fent peses al terrat d'un edifici, pensatiu, dur. A la nostra unitat, el que busquem són rastres d'intrusions en les dades fonamentals per part de blocs estrangers. Parlo de la Xina, és clar. També de Rússia. L'enemic és un concepte molt relatiu en qüestions cibernètiques. El que sí que et puc dir és que controlem la totalitat dels fluxos de resposta, el marge d'error és mínim. Tot i així, hi ha un marge per a infiltracions per sota del nostre llindar de detecció. Confirmo, doncs, que la qüestió del llenguatge com a virus és certa, fins on jo sé.

Quan acabo el parlament, en Zine camina pels vessants, vora el mar, ara sol.

IV

En ecosistemes com *Roblox*, amb més de quatre-cents milions d'usuaris, sorgeixen mons parany, capturadors de nens innocents. Jocs desenvolupats per a infants dins l'ecosistema que funcionen amb les lògiques de les màquines escurabutxaques. *Pet Simulator 99* n'és un. El seu disseny per nivells es caracteritza per ser inexistent, atès que tota la jugabilitat es dona en bucle en entorns que simulen sistemes de recompensa per atzar. Un casino disfressat de colors i formes infantils.

Una investigació més detallada permet trobar exemples en què el control parental (PEGI) s'ha aplicat de manera asimètrica i han penetrat —verb precis— en el mercat infantil jocs que amagaven mecàniques pensades per a adults. Aquest va ser el cas d'*Adopt Me!* Tot i estar qualificat per a tots els públics a causa de la temàtica de la cura d'animals, va introduir mecàniques de *trading* i mascotes llegendàries amb índexs d'aparició nuls. Això va generar un mercat negre d'apostes extern en què la mainada va perdre diners en inversions fraudulentament.

Aquest tipus de mecàniques esgoten la força del desig, que és finita. Aquesta força —estudiada i espremuda a les classes teòriques d'*engagement* de la facultat de disseny de videojocs que vaig freqüentar amb en Moreno— és més vigorosa en els infants. El fenomen dels assoliments i la productivitat s'estén com un càncer a mesura que avança la dècada cap a una *accídia de l'Arcàdia* on tot serà perfecte i hiperestimulat, on la closca predominarà sobre el nucli, ja consumit, evaporat.

Observeu el cas curiós d'*Style Optimizer*; els membres d'aquest programa d'escriptura van embogir, obsessionats amb les mètriques d'escriptura diàries i els podis interns.

V

L'altre dia li explicava a X, mentre fèiem un gelat de calamars al passeig marítim destruït de Portbou, que havia estat a la Casa de Catalunya de *Second Life* a la recerca d'informació sobre el nostre amic desaparegut Antoine, el bufó. Als servidors, gairebé deserts, vaig poder trobar algú a la sala de conferències de la Casa de Catalunya.

Un antic usuari amb més de deu anys en línia se'm va acostar tremolós i em va compartir un objecte a l'inventari: una bandera de Catalunya.

—Jo només soc el missatger —va dir—. Soc aquí per dir-te que hi ha un regiment ressuscitat d'almogàvers catalans que lluita als servidors suburbials de *Banner Lords*, muntats a cavall i dirigits per un tal Miriamhaze, líder natural dels exèrcits, la comandància del qual en un català perfecte al·lucina i esdevé viral. El trobaràs al seu *Discord* i a *Instagram* —em va dir l'ancià avatar de *Second Life*.

—Aquí ja queda poca gent —va afegir—, i nosaltres som els últims missatgers —va concloure.

PROGRAMA PÚBLIC

STYLE OPTIMIZER: L'ESTIL HA MORT

Presentació performàtica amb Víctor Balcells

Divendres 27 de març de 2026, a les 18.30 h

Bòlit Pou Rodó

En col·laboració amb el Festival MOT

20 MINUTS AL MARGE

Visita comentada a les tres exposicions del cicle

amb Bernat Daviu

Dissabte 23 de maig de 2026, a les 12 h

Bòlit La Rambla, Bòlit Pou Rodó i Bòlit Sant Nicolau

THE CLICKER GAME

Activació amb Daniel Moreno Roldán

Dissabte 6 de juny de 2026, a les 11.30 h

Bòlit Pou Rodó

UNA CICLISTA AMB PISTOLA

Conferència performàtica amb Gabriel Ventura

Divendres 26 de juny de 2026, a les 18.30 h

Jardí del Bòlit Sant Nicolau

BÒLIT LA RAMBLA

Rambla de la Llibertat, 1

17004 Girona

De dilluns a divendres de 9 a 20 h

Dissabtes de 9 a 14h i de 15 a 20 h

Diumenges i festius de 9 a 14 h

BÒLIT POU RODÓ

Plaça Pou Rodó 7-9

17004 Girona

Dimecres i diumenges d'11 a 14 h

Dijous, divendres i dissabtes d'11 a 14 h i de 15 a 19 h

Festius a consultar

BÒLIT SANT NICOLAU

Plaça de Santa Llúcia, 1

17007 Girona

Dimecres i diumenges d'11 a 14 h

Dijous, divendres i dissabtes d'11 a 14 h i de 15 a 19 h

Festius a consultar

www.bolit.cat

bolit@ajgirona.cat

Tel. 972 427 627

At the height of August 2020, a three-year-old girl riding an inflatable unicorn accidentally drifted out to sea from a beach on a Greek island, carried away by the currents. A ferry eventually spotted her far offshore, still clinging tightly to the float, and she was rescued unharmed. Who has not, at some point, wished to alter the course of the story they have been given to live?

This cycle, curated by Bernat Daviu (Fonteta, 1985), unfolds across three exhibitions conceived as chapters of a collective novel. The works bring together narratives and characters that inhabit the margins: figures who challenge imposed boundaries, question dominant imaginaries and assert themselves in disenchanted or dystopian contexts. Fiction becomes a tool for generating escapist and metaphorical narratives that remain critical of reality, from which a discourse on identity, resistance and memory takes shape.

RIGHT HERE ELSEWHERE

Víctor Balcells, Andrea Gómez,
Will Lee, Daniel Moreno Roldán
and Sara Sadik
13.03—06.09.2026
Bòlit Pou Rodó

«Right Here Elsewhere», at Bòlit Pou Rodó, is an exhibition that delves into digital realities that give rise to both drifts and parallel or alternative narratives. This group exhibition brings together artists who explore the virtual world as a space for the construction of identity and politics, through videogames, artificial intelligence and internet cultures. Positioned on the blurred boundary between reality and fiction, the works address universal concepts such as emotional fragility, desire, love and the meaning of life.

Sara Sadik (Bordeaux, 1994) creates formative narratives through videogames featuring stigmatised young people of Maghrebi origin. In *Khtobtogone* (2021), the protagonist's path towards selfbetterment becomes an intimate portrait of emotional fragility and the desire for transformation. In *Acedia of Arcadia* (2022), Will Lee (Chicago, 1991) reflects on the emptiness a gamer feels once all the game's objectives have been completed. Andrea Gómez (Medellín, 1977) explores the periphery of virtual environments in *Periferia* (2015), where frustrated avatars attempt to push beyond the limits of the metaverse. Daniel Moreno Roldán (Barcelona, 1990), through his videogame *asdasd* (2026), offers a parody of "bullshit jobs" to reflect on meaningless labour and productivity in the digital age. Straddling documentary, essay and fiction, Víctor Balcells (Barcelona, 1985) creates videos using artificial-intelligence tools. These works present stories that probe virtual life and the very technologies used to produce them.

The three exhibitions in the cycle – «Child's Play» at Bòlit La Rambla, «Right Here Elsewhere» at Bòlit Pou Rodó, and «Maladaptive Daydreaming» at Bòlit Sant Nicolau – share the most subversive spirit of the marginalia. Marginalia – a word from Latin meaning «of the margins» – originally referred to a diverse repertoire of written and, above all, pictorial elements placed in the margins of the pages of Western books during the Middle Ages. Beyond their clarifying function, they offered the copyist a playful or satirical escape route through which to evade the monotony of their task and break with the rigidity of the main text.

Twenty minutes is the time the girl with the unicorn was missing – perhaps not entirely by accident? – at sea. It is also, according to several studies, the average time a visitor spends in an exhibition. The cycle «20 Minutes on the Margin» proposes an immersion in dissonant narratives that open up spaces of questioning, displacement and possibility.

20 MINUTES
ON THE MARGIN
Exhibition cycle curated
by Bernat Daviu

TECHNOMINUSCULE LIVES

I

We spent years navigating *Elite: Dangerous*. We were *Las ratas del espacio* ("The Space Rats"). We belonged to the game's Spanish-speaking community. Each of us had our own spaceship, united against the Thargoid invasion. Affiliated with the Empire, we carried supplies to the outer colonies. The *Discord* thread grew to 200 users, and at one point we had up to five active fleet carriers ready to jump to the border zones whenever our protective presence was required. When Newjoygold, the main moderator, suggested holding a physical meet-up – an in-person, flesh-and-blood gathering of *Las ratas del espacio* in the form of a community barbecue – it caused a bit of a stir on *Discord*.

"The idea is to put faces to names," said Newjoygold. He attached a location and a date. I turned up with my mate Moreno, a fellow pilot of *Las ratas del espacio* who flew a Cobra Mk III. So we rocked up in his Seat Panda to this barbecue organised by Newjoygold in honour of the hours of service we'd given inside and outside the Bubble. "For anyone who wants to stay plugged in," Newjoygold had written on *Discord*, "we'll have five Ryzen 5s running and connected at all times," adding a warning: "Just make sure you don't get grease all over the keyboards from the barbecued sausages and bacon."

We arrived late, with the party already in full swing. Beside the rows of crackling delicacies, the pilots were dancing to the tasty grooves spun by Newjoygold himself, in the flesh. Now we could see what the main moderator looked like: a hunched, toothless old man with a suppurating beard and rags that passed for clothing hanging off a skeletal body. Before long, a pair of greasy hands served us sausages and bacon, and thus provisioned we made our way to the Ryzen 5s, where a platoon of shapeless beings hammered at the keyboards with oily fingers, food spilling from their guttural mouths. From a literary point of view, putting faces to names kind of made sense. Mud was everywhere,

as was the stench of garlic. From the steaming pots emerged bones and blackened tubers. There was no second gathering of *Las ratas del espacio*. Not, at least, for the two of us. The society dissolved shortly afterwards, or so they say (I'd already made myself scarce), at the hands of a group of Polish pilots who'd taken over the Bubble's servers. Moreno and I moved on to other things, going our separate ways, although the spirit of exploration remained.

II

For my part, I focused on creating Style Optimizer, a text editor for writers that had the distinguishing feature of being gamified and turbocharged with AI. When you created an account, the words you wrote within the editor were tallied in writing rankings, and the best writers won prizes. I'd built the programme with the Claude language model, so I never had full control over the code. At a certain point, the active users began competing for the leaderboards. From what I could tell, instead of writing literary texts and using the editor in a healthy way, they would open documents and type "asasasas..." – one string of letters after another, broken up by spaces – to inflate their word counts in the rankings. Meanwhile, Moreno was building a videogame that cast you as a wretched modern-day writer specialising in marketing who earned money by producing articles on demand. In the game you had to type "asasasas" as many times as necessary to unlock each level. Eventually you could even hire cats and monkeys to type "asasasas" for you. However, the animals had to be kept alive, fed and maintained in all sorts of complicated ways to carry on typing "asasasas". I had to programme a tracker in my app to detect artificial or repeated content in order to get rid of those strange beings who'd created accounts to distort the Style Optimizer writing rankings like a cancer eating away at literature. My trackers searched for instances of "asasasas", or other contaminated variants.

At one point they told me about Burroughs's theories on language as a virus. "Hang on," I said. "This is possible." The opening bars of Zine and Bulma's love story were playing in the background when I paused to note that I too believed it. On screen, Zine and Bulma were riding a motorbike along exotic beaches. "Don't you see that the Chinese government has spent years introjecting corrupt information into the data of Western language models?" I said. A ghostly silence fell in the room. "The main cyberattack," I went on, sure of myself now, "consists of the distortion of the core data. The chains of reference built up by tradition are broken, and the insertion of malicious prompts and data shifts the responses of language models one way or another when users ask ethical or political questions, and they're subtly deceived. The mechanism of power is perfect." On screen, Zine and Bulma loved each other through death and travelled along remote beaches. "Then," I continued, "the vicious circle of trillion-dollar circular financing among the big tech corporations that keeps AI models running begins to make sense. Government control is more effective through prompts, because it goes under the radar."

As I spoke, the background music played on screen; we saw Zine lifting weights on the rooftop of a building, looking pensive and steely. "In our unit, what we look for are traces of intrusions into the core data by foreign blocs. I'm talking about China, of course. And Russia. The enemy is a highly relative concept in cyber matters. What I can tell you is this: we monitor the totality of response flows; the margin of error is minimal. Even so, there's room for infiltrations below our detection threshold. So yes, I confirm that the whole business of language as a virus is true, as far as I know."

When I finished speaking, Zine was walking along the hillsides by the sea, now alone.

IV

In ecosystems like *Roblox*, with more than four hundred million users, exploitative worlds emerge – worlds built to ensnare unsuspecting children, including games developed for them within the platform that operate according to slot-machine logic. *Pet Simulator 99* is one of them. Its level design is essentially non-existent, since all gameplay loops endlessly through environments that mimic random-reward systems, effectively a casino disguised in bright colours and childlike shapes.

A closer investigation reveals cases where parental controls (PEGI) have been applied asymmetrically, allowing games with mechanics intended for adults to penetrate – and the verb is deliberate – the children's market. This was the case with *Adopt Me!* Although rated suitable for all ages because of its pet-care theme, it introduced trading mechanics and 'legendary' pets with effectively zero drop rates, creating an off-platform black market of bets and trades in which children lost money in fraudulent 'investments'.

This kind of design exhausts the force of desire, which is finite. That force – studied and squeezed dry in the engagement-theory classes at the videogame design faculty I attended with Moreno – is stronger in children. The phenomenon of achievements and productivity is spreading like a cancer as the decade goes on, towards an *acedia of Arcadia* in which everything will be perfect and hyperstimulated, where the shell will dominate a core already consumed and evaporated.

Consider the curious case of Style Optimizer, a writing programme whose members went mad, fixated on daily writing metrics and leaderboards.

V

That's what I was telling X the other day as we licked a squid-flavour ice cream on the shabby seafront of Portbou: that I'd been in the Casa de Catalunya in *Second Life* hunting for information about our missing friend Antoine, the jester. There on the sparsely populated servers, I managed to find someone in the Casa de Catalunya conference room.

A veteran *Second Life* user who'd been around for over a decade approached me, trembling, and shared an object with me, dropping it into my inventory: a Catalan flag.

"I'm just the messenger," he said. "I'm here to tell you that there's a resurrected regiment of Catalan Almogàvers" – medieval Catalan light infantry – "fighting in the fringe servers of *Banner Lords*, mounted on horseback and led by someone called Miriamhaze, a natural leader of armies whose flawless command of Catalan is astonishing people and going viral. You'll find him on *Discord* and on *Instagram*," the elderly *Second Life* avatar told me. "There are few of us left here," he said, "and we're the last messengers," he concluded.

Ho organitza:



BÒLIT,
CENTRE D'ART
CONTEMPORANI
DE GIRONA.



Amb el suport de:



Ho patrocina:



UN JOC DE CRIATURES

Víctor Balcells, Andrea Gómez, Will Lee,
Daniel Moreno Roldán i Sara Sadik

20 MINUTS AL MARGE

Cicle d'exposicions a cura de Bernat Daviu

Equip tècnic:

Actiescola S.L.U., Farners Cabra, Mar Camps,
Xavi Cantó, Ander Condon, Cultural Rizoma S.C.C.L.,
Enserio, Oriol Fontdevila, Laura Francès, Quim Gironella,
Assegurances Molas i Torroella S.L., Impremta Pagès S.L.,
Carles Palacio, Olga Palahí, David Pararols, Anaís del Cid,
Diana Sans, Serveo, Sigtus, Traduaction S.L., Xavi Torrent
i Vidcus, Impressió i Retolació.

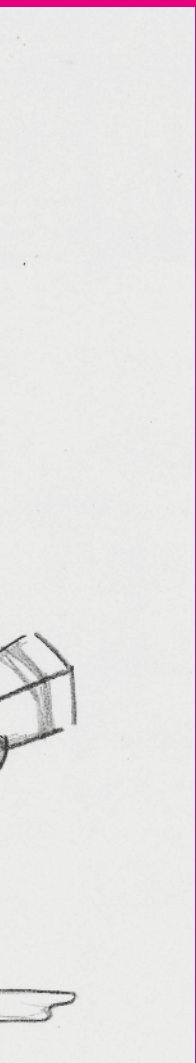
Agraïments:

Bàrbara Balcells, Black Baltic, La Fabra Centre d'Art
Contemporani de Barcelona, Rafael Moreno, Festival MOT.

Dipòsit legal:

DL Gi 189-2026





UN JOC DE CRIATURES

Rafel G. Bianchi i Margit Kocsis
Amb la contribució d'Irene Pujadas
Bòlit La Rambla

AQUÍ MATEIX EN UN ALTRE LLOC

Víctor Balcells, Andrea Gómez, Will Lee,
Daniel Moreno Roldán i Sara Sadik
Bòlit Pou Rodó

MALADAPTIVE DAYDREAMING

Elena Garrigolas
Amb la contribució de Mar Bosch
Bòlit Sant Nicolau

20 MINUTS AL MARGE

Cicle d'exposicions a cura de Bernat Daviu
13.03—06.09.2026