

Exposición

Espai en Vitrina  
Bellas Artes UPV

elec  
tronics  
BOOKS

propuestas  
en torno al libro

diseño editorial y publicaciones interactivas

del 24 de enero al 24 de febrero de 2023

**Autores**

María del Lluch Andrés, Amel Belamria, Alissa Bernhardt  
Ana Cabrera, Andrea Campayo, Alba Casado, Amaia Conde  
Lorena Cuevas, Sara de la Cruz, Nuria Escoms, Sol Ferraris  
Mar Galán, Diana Galstyan, Cristina García, Víctor Alfredo García  
Lucía Herrero, Yoana Ilianova, Raquel López, Rebeca Loya  
Alba Maestre, Ana Martínez, Concepción Martínez  
Ángela Mínguez, Sara Moreno, Lorena Navarro, Diana Neagu  
Luz María Negadi, Aida Orero, Lola del Carmen Pérez, Paula Pérez  
Mihai Gabriel Pintilie, Ana Roda, Elena Rodríguez, Lucía Romero  
Elena San Martín, Helena Sánchez, María Santacruz  
Paula Seguí, Clara Senís, Sara Sierra, Patricia Soto, Julia Tebbe  
Lorena Torres, Julia Vercher, Magdalena Vila, Sandra Yago

**Organización**

Maribel Pleguezuelos  
Colin Doley

Nota de vitrinas

## Electronics Books

«Los libros no están hechos para que uno crea en ellos, sino para ser sometidos a investigación. Cuando consideramos un libro, no debemos preguntarnos qué dice, sino qué significa» Umberto Eco

En las últimas décadas, somos testigos a la vez que participes, de una rápida y profunda transformación en lo que concierne al mundo editorial. Tanto es así, que los discursos, las nociones sobre lo narrativo o sensitivo se pueden articular desde nuevas perspectivas que permitan rediseñar experiencias donde la interfaz se estructura y forma parte del libro. Desde esta perspectiva se articula la exposición “Electronics Books”.

Esta exposición recoge diferentes propuestas en torno al libro y a las publicaciones periódicas que no se ciñen exclusivamente al paradigma de página y de lectura lineal, introduciendo elementos interactivos como la Realidad Aumentada y el prototipado con Arduino. En ella participan alumnos y alumnas de la Facultad de Bellas Artes (Universitat Politècnica de València).

En la exposición se puede contemplar “**Gato negro**”, una propuesta editorial gamificada basada en la obra con el mismo nombre del escritor norteamericano Edgar Allan Poe; “**Dahlia**” un libro infantil basado en la obra “Thumbelina” de Lotte Reiniger o “**Balada de Aves**” una publicación que, de una manera análoga, pone en valor la ilustración como medio discursivo; “**Cuando se apaga la luz**” un cuento para niños que pretende abordar los miedos infundados en etapas tempranas; “**El cambio de Laia**” un libro infantil de autoayuda que pretende normalizar los cambios que acaecen en las niñas; “**Fresquito**” un proyecto editorial que intenta educar y promover el sexo seguro; “**Zodi**” una guía de astrología ilustrada, compuesta por cuatro cuadernillos que describen a modo de juego los signos zodiacales; “**Astra**” un volumen que, a modo de catálogo, trata sobre todo lo relativo al mundo del zodiaco y su simbología; “**Sseasons Magazine**” una publicación seriada que analiza las tendencias en diseño de moda y tecnología; y por último, “**Gama**” una revista experimental e innovadora donde la Realidad Aumentada queda implícita en sus páginas.

