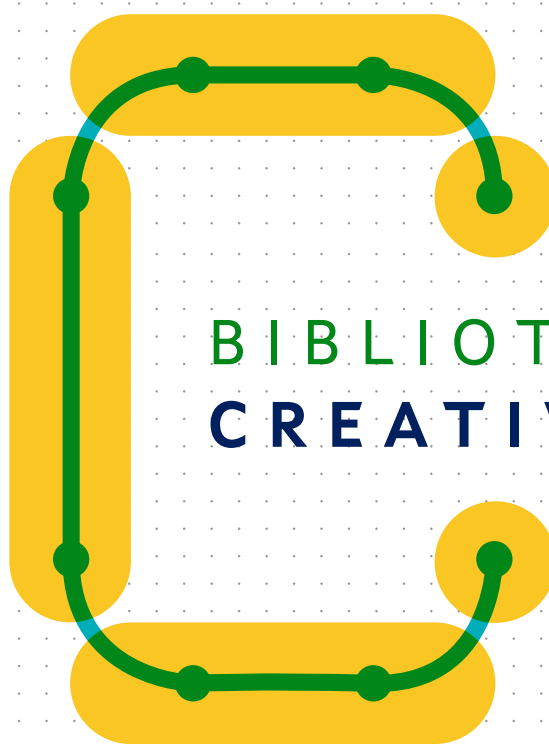
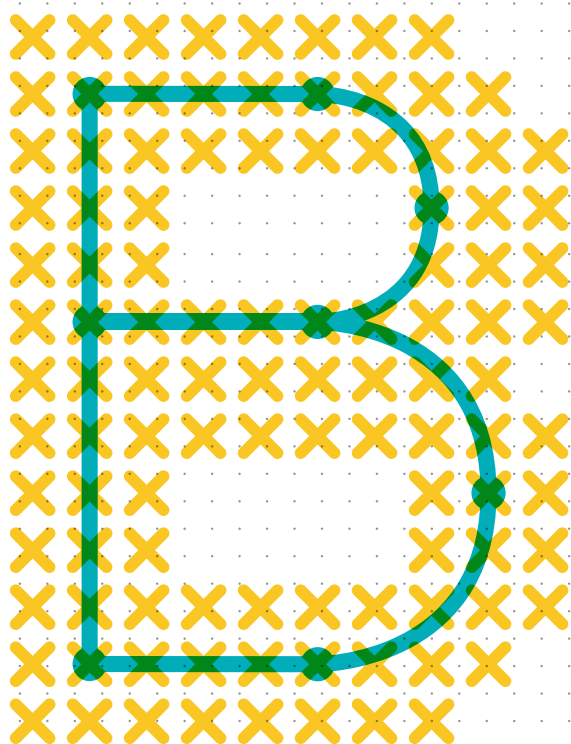


CONFERENCIANTES



BIBLIOTECA
CREATIVA

CONFERENCIA INAUGURAL



Manuel Rodríguez Calviño

Manuel Rodríguez é arqueólogo e investigador, diplomado en Formación do Profesorado de EXB (especialidade en Ciencias Humanas) e licenciado en Xeografía e Historia, nas especialidades de Prehistoria e Arqueoloxía e Historia Contemporánea. Dende o ano 2001 exerce como arqueólogo da Xunta de Galicia.

Ao longo da súa traxectoria estivo vinculado durante varios anos ao departamento de Conservación do Museo do Pobo Galego, participando na catalogación de pezas, na realización de visitas didácticas e na montaxe de exposicións. Desenvolve tamén labores de docencia en música e baile tradicional, ámbito no que leva a cabo traballos de investigación de campo relacionados coa música, o baile tradicional e os sistemas de produción doméstica e a actividade téxtil en Galicia.

É creador do proxecto *TECEDEIRAS: arte e talento na sombra*, centrado na visibilización das tecedeiras galegas como grandes creadoras artísticas.

Na conferencia Manuel levará a cabo unha análise do proxecto de investigación, catalogación e divulgación no que está inmerso, sobre a produción de tecidos nos fogares do rural galego, especialmente ao longo dos séculos XIX e XX. O proxecto centra a mirada nas manifestacións artísticas relacionadas coas ferramentas empregadas, a figura das tecedeiras como creadoras de arte contemporánea e os cobertores como manifestacións artísticas excepcionais, referentes senlleiros do patrimonio cultural material e inmaterial de Galicia.

Enfocarase como unha experiencia na que achegar datos e información que permitan comprender o que estas creacións de arte téxtil das tecedeiras galegas levan escrito nos seus patróns, os seus materiais, os motivos decorativos, as composicións, as técnicas e a súa evolución.

Nunha viaxe na que non faltarán experiencias e propostas didácticas, amosarase como os fíos que conforman as obras téxtiles creadas polas mulleres do rural galego falan da sociedade do momento e dos seus sistemas de organización, do contexto histórico, do papel da muller, da súa capacidade creativa, da creación téxtil como xeito de expresión artística dende o rural e o ámbito doméstico, das ferramentas e das técnicas, dos traballos de axuda mutua como marco de convivencia, relación e organización que sustentan a vida no rural galego, dos tecidos como linguaxe visual, como o xeito de contar historias con fíos. En definitiva, pensar no téxtil como linguaxe, como xeito de expresión, como arquivo histórico e cuns elementos identitarios que fan parte dun patrimonio cultural material e inmaterial invisibilizado.



CONFERENCIA INAUGURAL



Beatriz Lema Rivera

Bea Lema é ilustradora e autora de cómic. Emprega o bordado e o tecido como soporte para trasladar as súas imaxes. O seu traballo, xeralmente de corte autobiográfico, trata temas relacionados coa loucura, o trauma, as relacións familiares, a relixión e os ritos populares.

En 2018 publicou *O Corpo de Cristo*, obra que obtivo o XII Premio Castelao da Deputación da Coruña. O seu último libro, *El Cuerpo de Cristo*, está baseado na edición anterior. Foi tamén editado en Francia e será publicado en Italia en 2024. O proxecto foi bolseiro para realizar a residencia de novela gráfica na *Maison des Auteurs* en 2022. Foi galardoada co Premio do Público do Festival Internacional da Banda Deseñada de Angoulême (FIBD), evento referente a nivel mundial.

En 2025 estreou a adaptación deste libro a curtametraxe. Escrito e dirixido por ela mesma, *O Corpo de Cristo* é un relato bordado en animación, unha aproximación ao sufrimento psíquico desde o brande e o belo. Está dispoñible en Movistarplus.

Publicacións: *El Cuerpo de Cristo*, 2023. Editorial Astiberri.

Web: <https://bealema.com>

Blog: <https://bealema.substack.com/publish>

Instagram: <https://www.instagram.com/bea.lema/>



OBRADOIROS



Cristina Gonzalez Larriba

Cristina González é licenciada en Historia da Arte e Máster en Xestión Cultural. Desenvolve o seu labor profesional como educadora artística e docente en diversos contextos culturais e educativos da cidade de Vigo, no Museo MARCO, na Biblioteca Pública de Vigo Juan Compañel ou no Festival Sinsal (Illa de San Simón), desempeñando labores de xestión, coordinación, deseño e

desenvolvemento de programas didácticos e proxectos culturais para diferentes tipos de público, así como elaborando programas de formación para profesorado.

É creadora do proxecto *Arte e Garabato: educación artística e creativa*, un proxecto itinerante que investiga, diseña e desenvolve propostas de aprendizaxe a través das artes plásticas e visuais desde un enfoque lúdico, creativo e diverxente.

Deseñar xogando. O libro como exercicio creativo

Pode un libro comunicar en ausencia de texto e imaxe?

Este obradoiro converterase nun laboratorio para explorar diferentes exercicios e procesos creativos arredor do concepto de "libro obxecto". Convidaremos ás persoas participantes a experimentar co deseño dun proxecto individual para investigar as posibilidades estéticas, lúdicas e creativas do papel. Xogaremos coas cores, os formatos e as texturas para crear diferentes narrativas visuais e falaremos sobre diversas referencias artísticas dentro da arte contemporánea.

Instagram: [@arteygarabato_vigo](https://www.instagram.com/arteygarabato_vigo)

Facebook: [/Arteygarabato](https://www.facebook.com/Arteygarabato)



OBRADOIROS



Cristina Ulteira Silva Espina e Jean-Baptiste Lison

Cristina Ulteira Silva creou xunto con **Jean-Baptiste Lison** o proxecto *Alouette Machine*, baseado nunha imprenta tipográfica ambulante.

Trátase dun espazo de creación para xerar material gráfico de xeito colectivo, usando caixóns de letras, tintas, papeis, etc., co obxectivo de relacionar a forma das palabras co seu significado. Ademais da técnica da fotografía, Cristina e Jean-Baptiste empregan cianotipia, gravado e serigrafía.

Imprenta creativa

Neste obradoiro de imprenta creativa ensinaremos como se pode xogar cos elementos gráficos e o seu significado, ao tempo que coñeceremos como se facían os libros antigamente, ademais de carteis, postais ou tarxetas.

O obxectivo do obradoiro é:

- Traballar coa lingua e co emprego das palabras, explorando formas gráficas que se relacionen co seu significado.
- Valorizar o patrimonio cultural e medioambiental.
- Xerar materiais gráficos de xeito colectivo.

Web: <https://www.alouettemachine.org/>



OBRADOIROS



Almudena Alonso Ferreiro e Elena Cuiñas Insua

Almudena Alonso é mestra especialista en Educación Infantil e licenciada en Psicopedagogía pola Universidade de Santiago de Compostela. É doutora en Deseño e Innovación na Formación pola USC. Actualmente desempeña a súa labor como de Tecnoloxía Educativa na Facultade de Educación e Traballo Social da Universidade de Vigo, nos Graos de Educación Infantil e Educación Primaria.

Almudena fundou o proxecto aberto *Competencia Dixital. Dende a Escola, coa Escola. Novas linguaxes e metodoloxías activas*, que aborda o achegamento ás novas linguaxes a través de metodoloxías activas. Trátase dun proxecto centrado en tecnoloxías libres, no que o escornabot ocupa un lugar central.

As súas liñas de investigación céntranse na Tecnoloxía Educativa dende unha perspectiva crítica e xiran arredor de tres eixos fundamentais: a integración das tecnoloxías dixitais na educación, a competencia dixital en sentido amplo e a formación docente inicial e permanente.



Elena Cuiñas Insua é enxeñeira técnica industrial e especialista en Tecnoloxía Educativa. Descubriu a Robótica Educativa nun obradoiro impartido por Competencia dixital e ROBOteach, proxectos nos que agora colabora.

Elena é relatora habitual en obradoiros con Escornabots nos centros escolares de Galicia e un dos seus centros de interese é o emprego de recursos libres.

Web: <https://competenciadixital.org>

Web: <https://www.roboteach.es>

Escornabots na biblioteca escolar

Neste obradoiro imos explorar, descubrir e experimentar o potencial educativo do escornabot nas bibliotecas escolares. Brindaremos un espazo de aprendizaxe baseado na experiencia para iniciarse na robótica educativa e na linguaxe de programación, unha linguaxe que nos permite comprender como funciona e como se crea a tecnoloxía coa que convivimos cada día.



OBRADOIROS



Lucas Ramada Prieto

Lucas Ramada é investigador e doutor internacional en Didáctica da Lingua e a Literatura pola Universidade Autónoma de Barcelona, especializado en estética da ficción dixital infantil e xuvenil e a súa relación coa educación artística e literaria dos nenos, nenas, mozas e mozos.

Dedícase principalmente á formación de docentes, bibliotecarias e mediadoras culturais para integrar esta forma de arte dentro das súas prácticas profesionais, ademais de divulgar o seu coñecemento na primeira canle de Instagram en español dedicada a este tema *Esto No va de Libros*.

É coordinador de *Ficción en Joc*, o programa de mediación con ficción dixital infantil do servizo de bibliotecas públicas da Diputación de Barcelona e membro colaborador do grupo de investigación GRETEL da Universitat Autònoma de Barcelona. Ademais, foi xurado do premio de cultura dixital da Feria del Libro de Bolonia (2020) e traballou con múltiples institucións internacionais e de renome como o CERLALC-UNESCO, a Electronic Literature Organization, o laboratorio Emilia, a Secretaría de Cultura de México ou o Centre de Cultura Contemporànea de Barcelona.

É co-autor, xunto a Teresa Colomer, Mireia Manresa e Lara Reyes López, de *Narrativas Literarias en Educación Infantil y Primaria* (Editorial Síntesis).

Xogar para falar de xogar: dispositivos didácticos e función dixital

O obradoiro consiste nunha breve viaxe que se inicia coa posta en práctica do proxecto de biblioteca creativa no noso centro, e como ao longo de todos estes anos se vai desenvolvendo, vai crescendo e articulando novas estratexias pedagóxicas.

Durante a exposición, presentaranse gran variedade de recursos materiais, a través de evidencias recollidas en imaxe e vídeo ao longo dos cursos académicos, desde a súa posta en funcionamento.

E, para rematar, porase en valor o traballo cooperativo e colaborativo co resto dos equipos do centro que consuman un proxecto global e integrador.



OBRADOIROS



Jorge Campos Sanchez

Jorge Campos é ilustrador e arquitecto, e defínese como ilustratecto.

Como ilustrador, o seu traballo céntrase no ámbito do cómic e da ilustración infantil e xuvenil.

Obtivo o primeiro premio en varios certames e impartiu cursos de cómic en escolas e institucións. No 2018, a súa obra Alter-nativo (Aira Editorial) foi merecedora do premio ao mellor libro de banda deseñada na Gala do Libro Galego e, recentemente, vén de publicar traballos a nivel estatal e en Francia.

Jorge realizou portadas e maquetacións de libros, ilustracións para web, así como deseño de logotipos, carteis, camisetas, calendarios, mapas e xogos.

Actualmente, desenvolve tanto encargos coma proxectos persoais e colabora de forma puntual con varios estudos de arquitectura.

Entre os seus recoñecementos conta co primeiro premio do Certame de Cómic de Cangas en tres edicións consecutivas (2015, 2016 e 2017), co primeiro premio no concurso para ilustrar o mural do Museo da Música de Barbadás e formou parte do equipo gañador do Premio Juana de Vega de Arquitectura no ano 2011.

BEHANCE | X | FACEBOOK | INSTAGRAM

Iniciación á Banda Deseñada

Este obradoiro de Iniciación á banda deseñada vai dirixido a quen toma contacto co medio por primeira vez, así como a aqueles que queiran redescubrir as bases sobre as que se asenta esta arte.



OBRADOIROS



Lucía Romaní Fernández

Lucía Romaní é docente e artista plástica. Doutora en Belas Artes pola Universidade de Vigo. Actualmente é profesora na Facultade de Belas Artes de Pontevedra.

Como resultado do seu interese polo libro como instrumento de análise, reflexión e creación, dirixe dende 2015 cursos sobre *libros de artista* enfocados a distintos públicos en bibliotecas, espazos de arte e centros educativos.

Vinculada á creación colectiva, edita en 2019 o libro *Im-pulsos Creativos. Canles Alternativas de Creación Contemporánea*, no que participan colectivos artísticos de diversas disciplinas froito da colaboración entre a UVigo e a USC.

Dirixe tamén dende 2018 iniciativas vinculadas a arteterapia nas que a expresión corporal e plástica funciona como ferramenta de aprendizaxe e transformación do suxeito.

Recentemente vén de participar como relatora no Consello da Cultura Galega nunha xornada sobre publicacións (2024) e como tallerista nas *III Xornadas Didácticas das Artes: Crear para ensinar* no marco do proxecto Interaccións artísticas en Galicia (2022). Paralelamente participa no proxecto *Roteiros por Coia-Vigo*. Educar dende e para a cidade coa dirección dun curso sobre intervencións artísticas no espazo público.

Salto de páxina. Unha aproximación ao libro de artista

O obradoiro formúlase como unha introdución ó concepto de Libro de Artista, partindo dunha análise da súa orixe, evolución e características, coa intención de construír unha peza persoal orixinal partindo do libro como fío condutor.

O obxectivo fundamental do mesmo é iniciar ao alumnado na construción de Libros de Artista atendendo a cuestións que teñen que ver coa construción volumétrica e espacial da obra (libro-objeto/libro-escultura).

Realizarase unha breve exposición teórica dos contidos fundamentais relacionados co concepto de Libro de Artista. Posteriormente, o alumnado construírá o seu propio libro-objeto. A intervención realizarase en libros comúns utilizando material de expurgo que deberá aportar o alumnado.



OBRADOIROS



Carlos Gallego Dominguez

Carlos Gallego Dominguez é ilustrador e deseñador gráfico.

Carlos Gallego especialízase no ámbito infantil e xuvenil ilustrando libros de texto para diferentes cursos de Educación Primaria e Secundaria, así como libros de narrativa como *A memoria dos pingüíns* (2023) e *Que sabes da Guerra Civil e o franquismo?* (2021). A súa obra tamén pode verse noutros proxectos de publicidade e comunicación para distintas empresas.

Na actualidade combina o seu traballo como ilustrador coa docencia, impartindo clase no ciclo de Gráfica Publicitaria da Escola de Deseño Aula D en Vigo.

Web: <https://carlosgallegodominguez.com>

Colaxe

Neste obradoiro propónse a técnica da colaxe como método para comprender e representar o mundo que nos rodea dunha maneira creativa. Mediante distintos exercicios descubriremos diferentes estratexias para converter sinxelos recortes de papel en todo tipo de elementos naturais e obxectos cotiáns.

OBRADOIROS



Pablo Otero e Mark Ritchie

Pablo Otero é un artista visual e ilustrador que expón os seus debuxos, esculturas e pinturas en galerías de toda Galicia. Recibiu o 1º Premio de Escultura no I Salón de Arte Xove de Ourense (1992), o Premio María Casares de Escenografía (1999), unha mención especial no Premi Llibreter (2000) por *Mateo* e o Premio Isaac Díaz Pardo de Ilustración (2011) por *Contos por teléfono*.

Realizou estudos universitarios de Belas Artes, aínda que reivindica a súa formación de xeito autodidacta. Colabora en proxectos editoriais e culturais diversos. Nas súas publicacións abordou diferentes formatos: libro de artista, libro obxecto, revista infantil e xuvenil (foi autor de guión e ilustrador en *Golfinho*, a revista de B.D en galego), guías didácticas, obra gráfica, poesía visual, catálogos de arte e álbum ilustrado. Posúe arredor de trinta títulos publicados en diferentes linguas.

Mark Ritchie é fotógrafo de Sydney (Australia). Estudou fotografía no Sydney Technical College entre 1981 e 1984 e mudouse a Europa en 1992. Actualmente reside en Galicia. Mark traballou nun amplo abano de xéneros que inclúen o arquitectónico, o anuncio, o estudo, o retrato e a fotografía documental e ten un extenso arquivo de fotografía de stock en negro e branco e cor.

Colaborou en diferentes convocatorias do Outono fotográfico e levou a cabo numerosas exposicións fotográficas en distintos puntos da nosa xeografía.

Que imos facer hoxe?

É unha pregunta frecuente. Un érguese e pensa: «Que imos facer hoxe?».

A partir desa idea, propónse un obradoiro para dar respostas imaxinarias utilizando as ferramentas do teatro de sombras, que naceu hai máis de dous mil anos en Asia e conta cunha longa tradición nunha gran variedade de culturas do mundo.

Traballando en pequenos grupos, buscarase crear unha narración deixando voar a imaxinación. É un obradoiro que combina o traballo manual e a coordinación en grupo, onde os asistentes poderán crear o seu propio mundo ficticio.

A proposta está ligada ao traballo doutros artistas do pasado sendo un xeito de traer ao presente, mediante o diálogo, a mirada dos que nos precederan. Nesta ocasión, e co galo do 100 aniversario da estrea da primeira película de animación da historia, *As aventuras do Príncipe Achmet* (1926), Mark e Pablo terán ocasión de amosar o bo facer da súa admirada Charlotte Reiniger.

